

补间动画

1.1 知识解析

补间动画作用于 View 对象，主要包括对 View 对象的位置、尺寸、旋转角度和透明的变换

补间动画涉及的类包括 Animation 的几个子类如：

- AlphaAnimation
- TranslateAnimation
- ScaleAnimation
- RotateAnimation

使用 XML 定义补间动画的通用属性：

`duration[long]`：属性为动画持续时间，时间以毫秒为单位

`fillAfter [boolean]`：当设置为 true，该动画转化在动画结束后被应用（动画结束时画面停留在第一帧）

`fillBefore[boolean]`：当设置为 true，该动画转化在动画开始前被应用（动画结束时画面停留在最后一帧）

`interpolator`：指定一个动画的插入器 有一些常见的插入器：

`accelerate_decelerate_interpolator`——加速-减速 动画插入器

`accelerate_interpolator`——加速-动画插入器

`decelerate_interpolator`——减速-动画插入器

`repeatCount[int]` 动画的重复次数

`repeatMode[int]` 定义重复的行为 1: restart 2: reverse

`startOffset[long]` 动画之间的时间间隔，从上次动画停多少时间开始执行下个动画

zAdjustment[int] 定义动画的 Z Order 的改变

0: 保持 Z Order 不变

1: 保持在最上层

-1: 保持在最下层

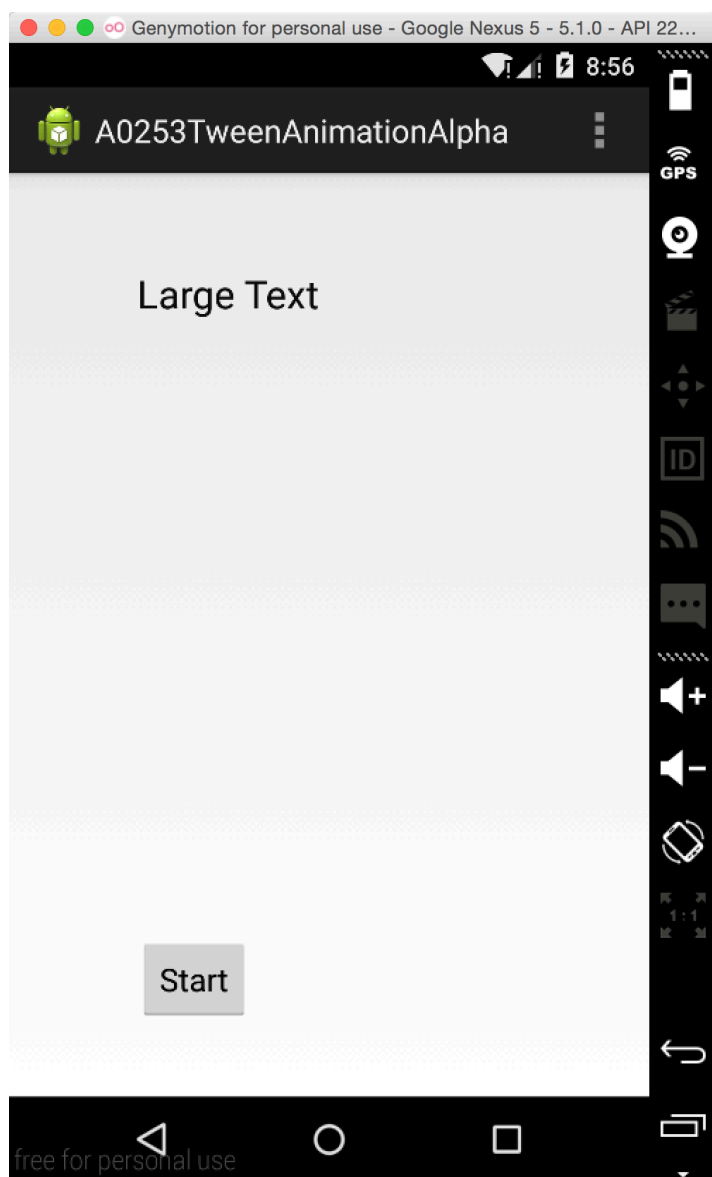
透明度动画

透明度动画的 XML 配置:

```
<alpha  
    android:fromAlpha=" 0.1"  
    android:toAlpha=" 1.0"  
    android:duration=" 3000" />
```

其中, fromAlpha 属性为动画起始时透明度, 0.0 表示完全透明, 1.0 表示完全不透明。以上值取 0.0-1.0 之间的 float 数据类型的数字。toAlpha 属性为动画结束时透明度

1.2 功能演示



1.4 职业素质

补间动画与逐帧动画在本质上是不同的，逐帧动画通过连续播放图片来模拟动画的效果，而补间动画则是通过在两个关键帧之间补充渐变的动画效果来实现的。补间动画的优点是可以节省空间。