动画和过度类似，都可以实现一些动态效果

--不同的是过度需要在属性变化时才触发

--动画可以自动触发

--animation-name设置关键帧名字

--animation-duration动画执行时间

--animation-dely 延时

--animation-timing-function 移动速度

--animation-iteration-count 执行次数 infinite无限

--animation-direction指定运行方向

--可选值：

Normal 默认值from到to

Reverse 反方向

Alternate from到to，重复执行时反向

Alternate-reverse to到from，重复执行时反向

--animation-state 设置动画执行状态

--可选值：

Running默认值 动画执行

Paused 暂停

--animation-fill-mode动画填充模式

--可选值：

None 默认值 结束回到原位

Forwards 结束停在from位置

Backwards 延时等待时，会处于to位置

Both 结合上面俩个

--动画需要先设置一个关键帧

@keyframes 名字 {

To{动画开始

属性}

From{动画结束

属性}

}

或者

@keyframes 名字 {

To{动画开始

属性}

25%{

属性}

50%{

属性}

From{动画结束

属性}

}