

UI常用简单动画效果实现

-----By Sky-jay

UI简单移动实现：

```
//设置动作幅度大小参数
float parameter = 20;
//取出当前的位置赋给临时变量
CGRect temp = _light.frame;
//改变临时变量位置信息（向上／左移动为-，向下／右移动为+）（上下移动改y，左右移动改x）
temp.origin.y -= parameter;
//改变位置
_light.frame = temp;
```

UI简单缩放实现：

```
//设置放大比例（将其改为小于1即为缩小）
CGFloat scale = 1.2;
//取出当前的大小赋给临时变量
CGRect temp = _light.bounds;
//改变临时变量的大小信息
temp.size.width *= scale;
temp.size.height *= scale;
//改变大小
_light.bounds = temp;
```

UI简单旋转实现：

```
//在原有基础上顺时针旋转 $\pi/4$ 
_light.transform = CGAffineTransformRotate(_light.transform, M_PI/4);
//逆时针旋转 $\pi/2$ 
_light.transform = CGAffineTransformMakeRotation(-M_PI/2);
```

两种动画效果：系统自带动画默认时间0.25s。

1、头尾式动画：

```

//设置动画
//设置动画开始
[UIView beginAnimations:nil context:nil];
//设置动画执行多长时间
[UIView setAnimationDuration:3];
//设置动画类型
[UIView setAnimationCurve:UIViewAnimationCurveEaseInOut];
//设置多长时间后执行动画
[UIView setAnimationDelay:0];

.....
//设置动画结束
[UIView commitAnimations];

```

2、代码块式动画：

```

//设置动画
[UIView animateWithDuration:2 animations:^(
    .....
} completion:^(BOOL finished) {
    .....
}]];

```

动画复位：

```

[UIView animateWithDuration:0.5 animations:^(
    self.headDog.transform = CGAffineTransformIdentity;
} completion:^(BOOL finished) {
    .....
}]];

```

3、图片数组动画（TomCat）：

```
1  //创建imageView
2  self.imageView=
[[UIImageViewalloc]initWithFrame:CGRectMake(0,40,320,260)];
3
4  //把图片添加到动态数组
5  NSMutableArray * animateArray =
[[NSMutableArrayalloc]initWithCapacity:20];
6  [animateArray addObject:[UIImage imageNamed:@"t1.png"]];
7  [animateArray addObject:[UIImage imageNamed:@"t2.png"]];
8  [animateArray addObject:[UIImage imageNamed:@"t3.png"]];
9  [animateArray addObject:[UIImage imageNamed:@"t4.png"]];
10 [animateArray addObject:[UIImage imageNamed:@"t5.png"]];
11 [animateArray addObject:[UIImage imageNamed:@"t6.png"]];
12 [animateArray addObject:[UIImage imageNamed:@"t7.png"]];
13 [animateArray addObject:[UIImage imageNamed:@"t8.png"]];
14 [animateArray addObject:[UIImage imageNamed:@"t9.png"]];
15
16 //为图片设置动态
17 self.imageView.animationImages = animateArray;
18 //为动画设置持续时间
19 self.imageView.animationDuration = 3.0;
20 //为默认的无限循环
21 self.imageView.animationRepeatCount = 0;
22
23 //开始播放动画
24 [self.imageView startAnimating];
25 [self.view addSubview:self.imageView];
```