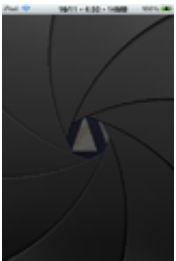



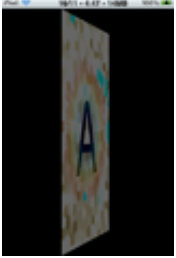








CATransition

CATransition is an Objective-C wrapper for creating view transitions. As of 3.1.2, there are 11 types of transitions. 4 of them are SDK-compatible, but are the most boring ones. The following shows all 11 types of transition from picture "A" to "B" at 40%. The subtypes, if any, is "fromLeft".

 cameraIris	 cube	 fade (kCATransitionFade)	 moveIn (kCATransitionMoveIn)
 oglFlip	 pageCurl	 pageUnCurl	 push (kCATransitionPush)
 reveal (kCATransitionReveal)	 rippleEffect	 suckEffect	

subtype and filter

Main article: [CAFilter](#)

Many transitions have are further divided into several discrete subtypes. They often control the movement direction of the animation.

Some transitions accept addition arguments through the filter property, for example, you can set the location of suckEffect using

```
...
CAFilter* filter = [CAFilter filterWithName:@"suckEffect"];
[filter setValue:[NSValue valueWithCGPoint:CGPointMake(160, 240)] forKey:@"inputPosition"];
```

导航

- [博客园](#)
- [首页](#)
- [联系](#)
- [管理](#)

公告

昵称: [pengyingh](#)
园龄: [3年11个月](#)
粉丝: [242](#)
关注: [2](#)
[+加关注](#)

<	2015年8月						>
日	一	二	三	四	五	六	
26	27	28	29	30	31	1	
2	3	4	5	6	7	8	
9	10	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	
23	24	25	26	27	28	29	
30	31	1	2	3	4	5	

搜索

找找看

谷歌搜索

常用链接

- [我的随笔](#)
- [我的评论](#)
- [我的参与](#)
- [最新评论](#)
- [我的标签](#)

我的标签

[objective-c\(15\)](#)

最新评论

1. [Re:NSXMLParser和GDataXMLNode两种解析方式](#)

666

--偷得点雨寄浮生
2. [Re:imageNamed 与 initWithContentsOfFile 的区别](#)

@iOS小熊哇, 研究的好仔细, 长见识了...

--RendezvousAuParadis
3. [Re:UIApplication深入研究](#)

good

--R0SS
4. [Re:Queue自定义NSOperation, 并发需注意](#)

请问为什么我重写了start方法, 但是没有卡死?

--lu钊

```
transition.filter = filter;
...

```

Transition	Subtypes	Accepted parameters
moveIn push reveal	<i>fromLeft</i> , fromRight, fromBottom, fromTop	-
pageCurl, pageUnCurl	fromLeft, fromRight, fromTop, <i>fromBottom</i>	float inputColor[];
cube alignedCube	<i>fromLeft</i> , fromRight, fromTop, fromBottom	float inputAmount; (perspective)
flip alignedFlip oglFlip	<i>fromLeft</i> , fromRight, fromTop, fromBottom	float inputAmount;
cameraIris	-	CGPoint inputPosition;
rippleEffect	-	-
rotate	90cw, 90ccw, 180cw, 180ccw	-
suckEffect	-	CGPoint inputPosition;

Availability

The following shows the availability of different CATransitions starting from 2.0

CATransition	Availability
fade moveIn push reveal	(Public API) 2.0–
flip alignedFlip oglFlip	2.0–
cube alignedCube	2.0–
pageCurl pageUnCurl	2.0–
rippleEffect	2.0–
suckEffect	2.0–
cameraIris cameraIrisHollowOpen cameraIrisHollowClose	2.0–

5. Re: CABasicAnimation animationWithKeyPath 一些规定的值

楼主 你这个文档在哪找到的，我在官方文档找了好久，都没看到 animationWithKeyPath Types 的相关介绍。

--刀锋你好，刀锋再见

推荐排行榜

- 1. cocos2d中CCCallFuncND传参数的注意事项(1)
- 2. 两个以上gameobject同时调用同一函数时候transform代码中改变但是实际效果并不改变的诡异问题(1)

rotate	4.0–
spewEffect genieEffect unGenieEffect twist swirl charminUltra reflection zoomyIn zoomyOut mapCurl mapUnCurl oglApplicationSuspend cameraIrisHollow	2.0–2.2

References

- Official reference: [CATransition](#)
- Header: <http://github.com/kennytm/iphone-private-frameworks/blob/master/QuartzCore/CATransition2.h>

UIViewAnimation动画与Core Animation的CATransition类动画

1.使用UIView类函数实现：

```
//UIViewAnimationTransitionFlipFromLeft, 向左转动
//UIViewAnimationTransitionFlipFromRight, 向右转动
//UIViewAnimationTransitionCurlUp, 向上翻动
//UIViewAnimationTransitionCurlDown, 向下翻动
```

```
[UIView beginAnimations:@"animationID" context:nil];
[UIView setAnimationDuration:0.5f]; //动画时长
[UIView setAnimationCurve:UIViewAnimationCurveEaseInOut];
[UIView setAnimationTransition: UIViewAnimationTransitionFlipFromLeft forView:self.view cache:YES]; //给视图添加过渡效果
//在这里写你的代码。
[UIView commitAnimations]; //提交动画
```

2.使用CATransition对象来实现：

CATransition比较强大，一般可以使用CATransition模拟UIView的动画。

```
/* 过渡效果
```

```
fade    //交叉淡化过渡(不支持过渡方向)
push    //新视图把旧视图推出去
moveIn  //新视图移到旧视图上面
reveal  //将旧视图移开,显示下面的新视图
cube    //立方体翻滚效果
oglFlip //上下左右翻转效果
suckEffect //收缩效果, 如一块布被抽走(不支持过渡方向)
rippleEffect //滴水效果(不支持过渡方向)
pageCurl    //向上翻页效果
pageUnCurl  //向下翻页效果
cameraIrisHollowOpen //相机镜头打开效果(不支持过渡方向)
cameraIrisHollowClose //相机镜头关上效果(不支持过渡方向)
*/

/* 过渡方向
fromRight;
fromLeft;
fromTop;
fromBottom;
*/
CATransition *animation = [CATransition animation];
animation.delegate = self;
animation.duration = 0.5f; //动画时长
animation.timingFunction = UIViewAnimationCurveEaseInOut;
animation.fillMode = kCAFillModeForwards;
animation.type = @"cube"; //过度效果
animation.subtype = @"formLeft"; //过渡方向
animation.startProgress = 0.0 //动画开始起点(在整体动画的百分比)
animation.endProgress = 1.0; //动画停止终点(在整体动画的百分比)
animation.removedOnCompletion = NO;
[self.view.layer addAnimation:animation forKey:@"animation"];
```

转自：<http://www.cnblogs.com/project/archive/2011/09/27/2193556.html>

实现**iPhone**漂亮的动画效果主要有两种方法：

一种是UIView层面的，

一种是使用CATransition进行更低层次的控制，

第一种是UIView，UIView方式可能在低层也是使用CATransition进行了封装，它只能用于一些简单的、常用的效果展现，这里写一个常用的示例代码，供大家参考。

Cpp代码

```
[UIView beginAnimations:@"Curl"context:nil];//动画开始
```

```
[UIView setAnimationDuration:0.75];
```

```
[UIView setAnimationDelegate:self];
```

```
[UIView setAnimationTransition:UIViewAnimationTransitionCurlUp forView:myview cache:YES];
```

```
[myview removeFromSuperview];
```

```
[UIView commitAnimations];
```

第二种方式相对复杂一些，但如果更好的进行控制，还是使用这种方法吧，

基本使用方法可以看一下如下例子：

Cpp代码

```
CATransition *animation = [CATransition animation];
```

```
[animation setDuration:1.25f];
```

```
[animation setTimingFunction:[CAMediaTimingFunction functionWithName:kCAMediaTimingFunctionEaseIn]];
```

```
[animation setType:kCATransitionReveal];
```

```
[animation setSubtype: kCATransitionFromBottom];
```

```
[self.view.layer addAnimation:animation forKey:@"Reveal"];
```

这里使用了setType与setSubtype组合，这使用个比较保险，因为他的参数就是官方API里定义的，他们的参数说明可以参考如下：

```
[animation setType:@"suckEffect"];
```

这里的suckEffect就是效果名称，可以用的效果主要有：

Cpp代码

pageCurl 向上翻一页

pageUnCurl 向下翻一页

rippleEffect 滴水效果

suckEffect 收缩效果，如一块布被抽走

cube 立方体效果

ogIFlip 上下翻转效果

iphone中CABasicAnimation和UIView动画的区别[转]

关于UIView动画：

1. [UIView beginAnimations:@"zoom out" context:nil];
2. [UIView setAnimationDuration:1.f];
3. [UIView setAnimationCurve:UIViewAnimationCurveEaseOut];
4. cover.transform = CGAffineTransformMakeScale(9.25,7.05);
5. cover.center = CGPointMake(430, 512);
6. [UIView commitAnimations]

UIView动画是应用在一个view上面的。

关于CABasicAnimation动画：

1. - (CAAnimation *)animationMove:(CGPoint)rootCenter
2. {
3. CABasicAnimation *animationMove
4. = [CABasicAnimation animationWithKeyPath:@"position"];
5. animationMove.duration = 1;
6. animationMove.autoreverses = NO;
7. // animationMove.delegate = self;
8. animationMove.removedOnCompletion = NO;
9. animationMove.fillMode = kCAFillModeForwards;
10. animationMove.fromValue = [NSValue valueWithCGPoint:self.oldCoverCenter];
11. animationMove.toValue =[NSValue valueWithCGPoint:rootCenter];
- 12.
13. return animationMove;
14. }

CABasicAnimation动画是应用在一个layer上面的。

注：

1, 把一个image放在一个view的layer上来放大的时候，如果用UIView来做，图片不会太多的失真和闪烁的效果，但是用CABasicAnimation来做失真和闪烁现象会很严重，效果很不好。

2，做 动画的叠加效果 很简单，只要把各自的动画放在一起就可以了。请看这个效果：一本书边移动到屏幕中间，边放大，边打开封面的效果。

```
1. [imageLayer addAnimation:[self animationOpen] forKey:@"Open"];
2. [UIView beginAnimations:@"zoom out" context:nil];
3. [UIView setAnimationDuration:1.f];
4. [UIView setAnimationCurve:UIViewAnimationCurveEaseOut];
5. cover.transform = CGAffineTransformMakeScale(5.5,5.5);
6. cover.center = CGPointMake(629, 384);
7. [UIView commitAnimations];
8.
9. - (CAAnimation *)animationOpen
10. {
11.     CABasicAnimation *animationOpen
12.     = [CABasicAnimation animationWithKeyPath:@"transform.rotation.y"];
13.     animationOpen.duration = 1;
14.     animationOpen.autoreverses = NO;
15.     animationOpen.delegate = self; //然后执行真正地打开书的内容
16.     animationOpen.removedOnCompletion = NO;
17.     animationOpen.fillMode = kCAFillModeForwards;
18.     animationOpen.fromValue = [NSNumber numberWithFloat:-M_PI/5];
19.     animationOpen.toValue = [NSNumber numberWithFloat:-M_PI/1.5];
20.
21.     return animationOpen;
22. }
```

分类: [animation](#)

绿色通道:

好文要顶

关注我

收藏该文

与我联系



 pengyingh

关注 - 2

粉丝 - 242

+加关注

2

0

(请您对文章做出评价)

» 下一篇: [cocos2d中CCCallFuncND传参数的注意事项](#)
posted on 2012-02-05 23:55 [pengyingh](#) 阅读(11115) 评论(1) [编辑](#) [收藏](#)

评论

#1楼 2012-11-09 10:29 [Rey](#)
整理的非常不错。谢谢

[支持\(0\)](#) [反对\(0\)](#)

[刷新评论](#) [刷新页面](#) [返回顶部](#)

注册用户登录后才能发表评论，请 [登录](#) 或 [注册](#)，[访问](#)网站首页。



最新IT新闻：

- [如何成功设计一款社交游戏](#)
 - [Python之父谈Python](#)
 - [雷军：我们绝对不允许做游戏](#)
 - [传黑莓11月发布Android手机：全键盘滑盖曲面屏](#)
 - [Parallels Desktop 11为Mac OS X带来Cortana支持](#)
- » [更多新闻...](#)

【视频】0基础1个月快速入门HTML5开发

HTML、CSS、JS、jQuery、Bootstrap、Egret全面学习，一块不差！



最新知识库文章：

- [关于烂代码的那些事（中）](#)
 - [关于烂代码的那些事（上）](#)
 - [作为码农，我们为什么要写作](#)
 - [今天你写了自动化测试吗](#)
 - [数学和编程](#)
- » [更多知识库文章...](#)