属性动画主要的几个类介绍：

1.ValueAnimator：这个类提供了一个简单的计时引擎运行动画动画计算值和设置目标对象。注意：使用该类时一般都是用：ObjectAnimator，而基于ObjectAnimator执行的属性动画，都是根据java的反射机制来设置的，因此设置动画的目标对象的属性必须有getter 和setter方法。

　　setDuration：设置动画的时间

　　setInterpolator：设置一个插入器，例如：减速器（DecelerateInterpolator），加速器（AccelerateInterpolator），当然也可以自定义，自定义时只需要继承这两个类就行了，这里就不做讨论了。

　　setEvaluator：设置评估者

　　　　1.ArgbEvaluator：这种评估者可以用来执行类型之间的插值整数值代表ARGB颜色。

　2.FloatEvaluator：这种评估者可以用来执行浮点值之间的插值。  
　　　　3.IntEvaluator：这种评估者可以用来执行类型int值之间的插值。  
　　　　4.RectEvaluator：这种评估者可以用来执行类型之间的插值矩形值。

　　setRepeatCount：设置动画的重复次数（是一个int类型的值）

　　setRepeatMode：设置动画模式

　　start：启动动画

2.AnimatorSet：这个类为一组特定的动画指定顺序。

　　总要方法如下：

　　play:该方法创建一个构造器对象用于创建约束。

　　playTogether：设置同时运行一组动画

　　pase：暂停一个正在运行的动画

　　resume：重新运行暂停后的动画

　　isRunning：判断动画是否正在运行

　　isStarted：判断动画是否已经运行了

　　start：开始动画

3.AnimatorSet.Builder创建一个用于约束动画的建造器

　　after（Animator）：执行前面的动画后执行该动画

　　after（long delay）：延迟n毫秒之后执行动画

　　before（Animator）：执行前面动画前执行动画

　　with（Animator）：和前面动画一块执行

4.ShapeDrawable：模型drawable，创建时需要传入一个图形模型

见示例：BackgroundView.java