CSS3中的animation可以实现动画，他和transition不同的是，transition只能指定初始和结束的两个状态，而animation可以在关键帧（keyframe）中声明一个动画，在animation属性中调用动画。

声明一个关键帧？

@keyframes example1{

0%{

}

20%{

}

70%{

}

100%{

}

}

调用keyframes？

.demo{

animation: example1 .2s;

}

animation-name：必须有，而且必须一致，否则不能实现任何动画效果。  
animation-duration:动画持续的时间，单位为秒，默认值是0，就是没有动画效果。  
animation-timing-function：动画的播放方式，和transition是一样的。

animation-delay：动画的延迟时间  
animation-interaction-count：动画播放的次数，默认为1，取值infinite会无限次播放。  
animation-direction：normal || alternate，normal为默认值，也就是每次的动画都会重 新开始播放。alternate就是一次正着放，一次反着放。  
animation-play-state：running || paused。Running为默认值，播放；paused暂停。

https://www.w3cplus.com/css3/understanding-css-animation-fill-mode-property.html

animation-fill-mode：可以控制动画执行前和动画完成后的样式。 一个动画执行包括三个阶段：动画等待、动画进行和动画结束。

默认值none表示动画等待时的状态就是初始的状态，结束的状态也是初始的状态。

forwards表示动画结束之后状态为100%帧处的状态。

Backwards表示动画等待的时候的状态是0%帧处的状态。

Both上述两个都会。

注：初始状态就是初始状态，不是0%的状态，也不是等待的状态。

如何触发动画？

只申明keywords是没用的，如果不通过CSS属性调用这个动画是没用的。Animation不像transition一样需要什么动作来触发，而是可以直接添加后就触发。  
在整个过程中，元素的变化属性值完全由animation控制，所以可能会有回流与重绘的问题。