CSS3属性中有关于制作动画的三个属性：

transform, transition, animation

@keyfranmes 规则创建动画

用于创建动画，可以规定某项样式由当前样式逐渐改变成新样式的动画效果；

animation 属性：

用来设置动画相关的属性；

**1.animation-name** 设置对象所应用的动画名称

**说明：**必须与规则@keyframes配合使用

**2.animation-duration 设置对象动画的持续时间**

**说明：**animation-duration:3s;    动画完成使用的时间为3s

**3.animation-timing-function 设置对象动画的过渡类型**

**说明：** linear：线性过渡。等同于贝塞尔曲线(0.0, 0.0, 1.0, 1.0)

linear匀速

ease-in：由慢到快。

ease-out：由快到慢。

ease-in-out：由慢到快再到慢。

step-start跳到鼠标开始那帧

step-end跳到鼠标结束那帧

**4.animation-delay 设置对象动画延迟的时间**

**说明：**animation-delay:0.5s;     动画开始前延迟的时间为0.5s)

**5.animation-iteration-count 设置对象动画的循环次数**

**说明：**animation-iteration-count: infinite | number;  
infinite：无限循环  
number: 循环的次数

**6.animation-direction 设置对象在循环中是否反方向运动**

**说明：**normal：正常方向  
reverse：反方向运行  
alternate：动画先正常运行再反方向运行，并持续交替运行  
alternate-reverse：动画先反运行再正方向运行，并持续交替运行

**7.animation-play-state 设置对象动画的状态**

**说明：** animation-play-state:running | paused;  
 running:运动  
 paused: 暂停  
 animation-play-state:paused;       当鼠标经过时动画停止，鼠标移开动画继续执行

**简写：**

animation:  anim2  3s  2s  linear   infinite  alternate;

动画的名字，播放时间，延时时间，动画效果， 播放次数， 播放顺序

使用方法如下：

首先：

animation属性： 创建动画名称 动画完成时间 （infinite无限播放）；

之后：

@keyframes 动画名称 {

from {background: red;}

to {background: yellow;}

}

@keyframes 动画名称{

0% {background: red;}

25% {background: yellow;}

50% {background: blue;}

100% {background: green;}

}

animation和transition的区别

**相同点**：都是随时间改变元素的属性值。

**不同点**：animation不需要出发任何事件的情况下也可以显示随时间变化来改变元素css的属性值。从而达到动画效果。而transition则需要触发一个事件才会随时间改变csss.