# 动画

创建动画：

1. 指定一个动画名字animation-name：zo；
2. 指定动画的执行时间animation-duration：3s；
3. 为动画设置效果：@keyframes zo{

Form{

}

To{

}

}

动画与过渡的区别：

1. 过渡要认为的触发，animation不用

动画的其他特性：

Animation-dely：3s；延迟时间 animation-timing-fanction：执行速度linear/ease/ease-in/ease-out/ease-in-out；

Animation-iteration-count:3执行次数/infiniter无线循环

Animation-director：是否执行往返normal（不执行）/alternate往返（一来一回是两次）；

# 简写：

Animation：zo（动画名字） 3s（执行时间） linear（执行速度） 0s （是否延迟）infinite（无线循环） normal（是否往返）；

暂停：animation-play-state：running（不暂停）/paused（暂停）

Ul：hover{

Animation-play-state：paused；

}

# 用百分比设置路径：矩形路径

@keyframes zo{

0%{

Top：0px；

Left：0px；

}

50%{

Top：0px；

Left：20px；

}

75%{

Top：20px；

Left：20px；

}

90%{

Top：20px；

Left：0px；

100%{

Top：0px；

Left：0px；

}

}

# 3d转换

给需要实现3d的转换的父元素添加transform-style：presw-3d属性；

默认情况下默认是2d属性

2d与3d的区别：2d没有厚度，3d有厚度；3d的厚度是立方体，2的事正方形；

Opacity透明度：（0-1）

长方体与立方体区别就是在立方体四个面上写上scale(2,1)（比例缩放）

3d播放 图片轮播