补间动画分4中：

1 alpha：透明度的变化；

2 scale：控件尺寸缩放的变化（大小的改变）；

3 translate：平移变化（位置的改变）；

4 rotate： 旋转的变化（角度的改变）；

fromXScale 浮点型值，属性为动画起始时 X坐标上的伸缩尺寸；

toXScale 浮点型值， 属性为动画结束时 X坐标上的伸缩尺寸 ;

fromYScale 浮点型值，属性为动画起始时Y坐标上的伸缩尺寸 ;

toYScale 浮点型值， 属性为动画结束时Y坐标上的伸缩尺寸 ;

pivotX 缩放起点X轴坐标，可以是数值、百分数、百分数p 三种样式，比如 50、50%、50%p，当为数值时，表示在当前View的左上角，即原点处加上50px，做为起始缩放点；如果是50%，表示在当前控件的左上角加上自己宽度的50%做为起始点；如果是50%p，那么就是表示在当前的左上角加上父控件宽度的50%做为起始点x轴坐标；

pivotY 缩放起点Y轴坐标，取值及意义跟android:pivotX一样；

duration 毫秒值，动画执行的时间；

fillBefore 如果设置为true,控件动画结束时，还原到开始动画前的状态；

当然还对应一个属性 fillAfter 如果设置为true，控件动画结束时，将保持动画最后时的状态；

repeatCount 动画执行的次数；

（属性值很多，由于时间原因就不一个个改变给大家看效果了）

repeatMode 重复类型，有reverse和restart两个值，reverse表示倒序回放，restart表示重新放一遍，必须与repeatCount一起使用才能看到效果。因为这里的意义是重复的类型，即回放时的动作；

 startOffset：设置动画延迟启动时间

还有最后一个属性就是插值器interpolator 设定插值器，其实就是指定的动作效果，比如弹跳效果,加速减速效果等，这个没什么好讲的大家只需要记住有哪几种可以用就ok了主要是给执行的动画锦上添花；给大家看一种插值器的效果：