animation Value:     [<animation-name> || <animation-duration> || <animation-timing-function> || <animation-delay> || <animation-iteration-count> || <animation-direction> || <animation-fill-mode>] [, [<animation-name> || <animation-duration> || <animation-timing-function> || <animation-delay> || <animation-iteration-count> || <animation-direction> || <animation-fill-mode>] ]\*

animation-timing-function： 定义动画的速度曲线

ease：动画以低速开始，然后加快，在结束前变慢。

linear：匀速

ease-in：动画以低速开始

ease-out：动画以低速结束

ease-in-out：动画以低速开始和结束，相对于ease缓慢，速度更均匀

step-start：按keyframes设置逐帧显示，第一帧为keyframes设置的第一帧。

step-end：按keyframes设置逐帧显示，第一帧为样式的初始值。 steps(<number>[, [ start | end ] ]?)：把keyframes里设置的一帧等分为几帧，start为第一次显示第一帧，end第一次显示样式的初始值，例如：steps(4,start) cubic-bezier(<number>, <number>, <number>, <number>)：在 cubic-bezier 函数中自己的值。可能的值是从 0 到 1 的数值。贝兹曲线限制了首尾两控制点的位置，通过调整中间两控制点的位置可以灵活得到常用的动画效果 animation-iteration-count 动画迭代次数，默认就1次，可以设置2次，3次，4次，…infinite表示无限 animation-duration 指一个动画周期持续时间。单位秒s或毫秒ms. animation-delay 指动画延时执行时间。单位秒s或毫秒ms. animation-direction 指动画时间轴上帧前进的方向。 normal:默认值，表示一直向前，最后一帧结束后回到第一帧 reverse:与normal的运行方向相反 alternate:往前播放完了之后，然后再倒带，倒带到头了再往后播放 alternate-reverse:与alternate的运行方向相反 animation-fill-mode 设置动画结束后的状态 none：默认值。不设置对象动画之外的状态，DOM未进行动画前状态 forwards：设置对象状态为动画结束时的状态，100%或to时，当设置animation-direcdtion为reverse时动画结束后显示为keyframes第一帧 backwards：设置对象状态为动画开始时的状态,（测试显示DOM未进行动画前状态） both：设置对象状态为动画结束或开始的状态，结束时状态优先 animation-play-state paused:设置该属性使动画暂停 running:设置该属性使动画继续播放 动画运行状态，暂停或继续播放，属性为：running（默认）以及paused. 这个什么时候有用的，使用animation实现视频播放效果的时候