3D动画的理解——animation

1. 什么是animation

动画，必须配合关键帧一起只用

2. keyframes 关键帧

方法一:

**@keyframes miaov**{ */\*关键帧 关键字\*/*

**from**{ **height**: 100**px**;}

**50%**{ **height**: 200**px**;}

**to**{ **height**: 400**px**;}

}

方法二:

**@keyframes miaov**{ */\*关键帧 关键字\*/*

**0%**{ **height**: 100**px**;}

**30%**{ **height**: 150**px**;}

**50%**{ **height**: 200**px**;}

**80%**{ **height**: 250**px**;}

**100%**{ **height**: 400**px**;}

}

3.animation的属性

animation-name 调用keyframes的名字

animation-duration s ms 动画的总时间

animation-timing-function 动画形式

linear 匀速

ease 以快速开始

ease-in 以慢速开始

ease-out 以慢速结束

cubic-bezie(n,n,n,n) 用贝塞尔曲线运动

animation-delay s ms 动画延迟时间

animation-iteration-count 迭代/循环：运动的次数（infinite num）。都从0%开始

animation-direction 轮流反向播放（normal、alternate）是否动画回来。返回来

**div**:**hover** { **animation**: **miaov** 1**s ease-in** 2**s infinite alternate**;}

3.animation相关的属性

不是animation的属性

animation-play-state(pause/running) 控制播放暂停

注意：暂停是停在相应的位置

animation-fill-mode 填充补针，控制动画开始之前之后的状态

forwords 动画结束之后停止100%位置

backwords 动画开始前停留在0%

both

***button***.**onoff**=**true**;

***button***.onclick=**function** () {

**if**(***button***.**onoff**){

***div***.**style**.**animation**=**'miaov 1s ease-in infinite alternate'**;

}**else**{

***div***.**style**[**'animation-play-state'**] = **'paused'**;

}

***button***.**onoff**=!***button***.**onoff**;

}

4. animation相关的方法

animationstart 动画开始时执行

animationend 动画结束时执行

animationiteration 动画循环时执行

注意：事件名都是小写