

HTML5 animation基础

css属性值

1. animation-delay

配置在元素加载和动画序列开始之间的延迟

2. animation-direction

配置动画是否应该在每次运行时改变方向或者重置到起始点并重复

3. animation-duration

配置动画运行一次应该花的时间

4. animation-iteration-count

配置动画应该重复的次数，你能指定无限循环

5. animation-name

指定描述动画的@keyframes名

6. animation-play-state

动画状态，标志停止或者继续动画序列

7. animation-timing-function

配置动画的计时，即动画怎么按照keyframe变化

8. animation-fill-mode

配置动画执行前后的应用值，即是否保持动画墙后的状态

抽奖的例子

现在有个抽奖的盘子，你可以旋转，暂停，继续和中奖，那么如下所示：

先定义一个盘子：

```
</img>
```

然后定义旋转动画的样式：

```
@keyframes rotate {  
    // 初始状态  
    from {  
    }  
  
    // 最终状态
```

```

    to {
        transform: rotate(1080deg);
    }
}

#choujiang {
    animation-duration: '2s'; // 动画运行时间2s
    animation-name: 'rotate'; // 应用@keyframes rotate
    animation-iteration-count: 1; // 动画循环1次
    animation-fill-mode: both; // 保持动画前后的状态
}

```

这样能实现盘子旋转1次的效果。

js支持

可以通过修改元素的css样式，控制元素的动画效果。

新增动画样式

新增一个叫bingo的@keyframes样式，实现旋转到指定角度。

```

// 在页面的样式中新增一个叫bingo的@keyframes
document.styleSheets[0].insertRule('@keyframes bingo{ to { transform:
rotate('+ deg + 'deg); } }', 0);

```

应用样式

```

// 将bingo应用到choujiang元素上
var e = document.getElementById("choujiang");

e.style.removeProperty('animation-name');
e.style.removeProperty('animation-duration');
e.style.removeProperty('animation-iteration-count');
e.style.removeProperty('animation-play-state');

setTimeout(function() {
    e.style.setProperty('animation-iteration-count', '1');
    e.style.setProperty('animation-duration', '3s');
    e.style.setProperty('animation-name', 'rotate');
    e.style.setProperty('animation-iteration-count', 'infinite');
}, 1);

```