YoYo.with(Techniques.Bounce).duration(1000).playOn(holder.zan\_img);

//向上跳动一下，反弹两下

YoYo.with(Techniques.Bounce).duration(1000).playOn(holder.zan\_img);

//缩小再还原

YoYo.with(Techniques.BounceInDown).duration(1000) .playOn(tv);

//从上面下来

YoYo.with(Techniques.BounceInLeft).duration(1000) .playOn(tv);

//从左面过来

YoYo.with(Techniques.BounceInUp).duration(1000) .playOn(tv);

//从下面上来

YoYo.with(Techniques.DropOut ).duration(1000) .playOn(tv);

//从上面下来，跳动两下

YoYo.with( Techniques.FadeIn).duration(1000) .playOn(tv);

//从模糊到清楚

YoYo.with(Techniques.FadeInDown ).duration(1000) .playOn(tv);

//从上面下来，从模糊到清楚

YoYo.with(Techniques.FadeOut ).duration(1000) .playOn(tv);

//从清楚到模糊，然后消失

YoYo.with(Techniques.Flash ).duration(1000) .playOn(tv);

//从清楚到模糊，然后反复跳动两次

YoYo.with(Techniques.FlipInX ).duration(1000) .playOn(tv);

//从模糊到清楚，同时上下90°翻一下

YoYo.with( Techniques.FlipInY).duration(1000) .playOn(tv);

////从模糊到清楚，同时左右90°翻一下

YoYo.with( Techniques.FlipOutY).duration(1000) .playOn(tv);

//往右翻转，逐渐模糊，到消失

YoYo.with(Techniques.Hinge ).duration(1000) .playOn(tv);

//左角吊着一下，然后刷的一下，下去了，消失不见

YoYo.with( Techniques.Landing).duration(1000) .playOn(tv);

//快速放大然后还原

YoYo.with(Techniques.Pulse ).duration(1000) .playOn(tv);

//慢速放大，然后还原

YoYo.with( Techniques.RollIn).duration(1000) .playOn(tv);

//从左边翻转90°，转到原位，同时从模糊到清楚

YoYo.with( Techniques.RollOut).duration(1000) .playOn(tv);

//向右翻身90°，同时从清楚到模糊，然后向消失不见

YoYo.with( Techniques.RotateIn).duration(1000) .playOn(tv);

//原地旋转180°，同时从模糊到清楚

YoYo.with(Techniques.RotateInDownLeft ).duration(1000) .playOn(tv);

//从左边翻转90°，转到原位，同时从模糊到清楚，有一定的抛物线弧度

YoYo.with(Techniques.RotateInDownRight ).duration(1000) .playOn(tv);

//从右边翻转90°，转到原位，同时从模糊到清楚，有一定的抛物线弧度

YoYo.with(Techniques.RotateInUpLeft ).duration(1000) .playOn(tv);

//左角不动，从下面翻转90°，转回来，同时从模糊到清楚

YoYo.with( Techniques.RotateInUpRight).duration(1000) .playOn(tv);

//右角不动，从下面翻转90°，转回来，同时从模糊到清楚

YoYo.with(Techniques.RotateOut ).duration(1000) .playOn(tv);

//原地旋转180°，从右边开始转，从清楚到模糊，消失不见

YoYo.with(Techniques.RotateOutDownLeft).duration(1000) .playOn(tv);

//左角不动，从原地向右下方翻转90°，同时从清楚到模糊

YoYo.with(Techniques.RotateOutDownRight ).duration(1000) .playOn(tv);

//右角不动，从原地向左下方翻转90°，同时从清楚到模糊

YoYo.with( Techniques.RotateOutUpLeft).duration(1000) .playOn(tv);

//从原地向左边翻转90°，同时从清楚到模糊，消失不见

YoYo.with(Techniques.RotateOutUpRight ).duration(1000) .playOn(tv);

//从原地向右边翻转90°，同时从清楚到模糊，消失不见

YoYo.with( Techniques.RubberBand).duration(1000) .playOn(tv);

//左右拉伸一下，然后弹回去上下挤压一下，然后还原

YoYo.with( Techniques.Shake).duration(1000) .playOn(tv);

//左右移动一定的距离，左右晃动几下

YoYo.with( Techniques.SlideInDown).duration(1000) .playOn(tv);

//从上面顶部的地方直线下来，同时从模糊到清楚

YoYo.with( Techniques.SlideInLeft).duration(1000) .playOn(tv);

//从屏幕左边移动出来，同时从模糊到清楚

YoYo.with(Techniques.SlideInRight ).duration(1000) .playOn(tv);

//从屏幕右边移动出来，同时从模糊到清楚

YoYo.with(Techniques.SlideInUp ).duration(1000) .playOn(tv);

//从屏幕下边移动出来，同时从模糊到清楚

YoYo.with(Techniques.SlideOutDown ).duration(1000) .playOn(tv);

//从原地向下直线移动到屏幕外，同时从模糊到清楚，直到消失

YoYo.with( Techniques.SlideOutLeft).duration(1000) .playOn(tv);

//从原地向左直线移动到屏幕外，同时从模糊到清楚，直到消失

YoYo.with(Techniques.SlideOutRight ).duration(1000) .playOn(tv);

//从原地向右直线移动到屏幕外，同时从模糊到清楚，直到消失

YoYo.with( Techniques.SlideOutUp).duration(1000) .playOn(tv);

//从原地向上直线移动到屏幕外，同时从模糊到清楚，直到消失

YoYo.with(Techniques.StandUp ).duration(1000) .playOn(tv);

//往下压瘪了，然后弹回来效果

YoYo.with( Techniques.Swing).duration(1000) .playOn(tv);

//原地左右晃动两下

YoYo.with(Techniques.Tada ).duration(1000) .playOn(tv);

//缩小一点，然后还原，然后在轻微的晃动两下

YoYo.with(Techniques.TakingOff ).duration(1000) .playOn(tv);

//向四周扩散，然后消失不见，就像气球爆炸了

YoYo.with(Techniques.Wave ).duration(1000) .playOn(tv);

//头部左右晃动一下

YoYo.with( Techniques.Wobble).duration(1000) .playOn(tv);

//向左移动一点，然后左右移动，同时晃动几下

YoYo.with( Techniques.ZoomIn).duration(1000) .playOn(tv);

//从最小，慢慢放大，同时从模糊到清楚

YoYo.with( Techniques.ZoomInDown).duration(1000) .playOn(tv);

//从最上面，从最小，从模糊，然后快速移动下来，大小还原，逐渐清楚

YoYo.with( Techniques.ZoomInLeft).duration(1000) .playOn(tv);

//从最左面，从最小，从模糊，然后快速移动下来，大小还原，逐渐清楚

YoYo.with( Techniques.ZoomInRight).duration(1000) .playOn(tv);

//从最右面，从最小，从模糊，然后快速移动下来，大小还原，逐渐清楚

YoYo.with( Techniques.ZoomInUp).duration(1000) .playOn(tv);

//从最下面，从最小，从模糊，然后快速移动下来，大小还原，逐渐清楚

YoYo.with( Techniques.ZoomOut).duration(1000) .playOn(tv);

//原地逐渐变小，从清楚到模糊，最后消失

YoYo.with( Techniques.ZoomOutDown).duration(1000) .playOn(tv);

//原地缩小二分之一，然后突然往下跑了，消失不见