



讲述：winter

时长 07:32 大小 6.92M



你好，我是 winter，今天我们来学习一下 CSS 的动画和交互。

在 CSS 属性中，有这么一类属性，它负责的不是静态的展现，而是根据用户行为产生交互。这就是今天我们要讲的属性。

首先我们先从属性来讲起。CSS 中跟动画相关的属性有两个：animation 和 transition。

## animation 属性和 transition 属性

我们先来看下 animation 的示例，通过示例来了解一下 animation 属性的基本用法：

```
1 @keyframes mykf
2 {
3   from {background: red;}
```

复制代码



```

4   to {background-color: #fff;
5   }
6
7   div
8   {
9       animation:mykf 5s infinite;
10  }

```

这里展示了 animation 的基本用法，实际上 animation 分成六个部分：

- animation-name 动画的名称，这是一个 keyframes 类型的值（我们在第 9 讲“CSS 语法：除了属性和选择器，你还需要知道这些带 @的规则”讲到过，keyframes 产生一种数据，用于定义动画关键帧）；
- animation-duration 动画的时长；
- animation-timing-function 动画的时间曲线；
- animation-delay 动画开始前的延迟；
- animation-iteration-count 动画的播放次数；
- animation-direction 动画的方向。


我们先来看 animation-name，这个是一个 keyframes 类型，需要配合 @规则来使用。

比如，我们前面的示例中，就必须配合定义 mymove 这个 keyframes。keyframes 的主体结构是一个名称和花括号中的定义，它按照百分比来规定数值，例如：

```

1  @keyframes mykf {
2    0% { top: 0; }
3    50% { top: 30px; }
4    75% { top: 10px; }
5    100% { top: 0; }
6  }

```

 复制代码

这里我们可以规定在开始时把 top 值设为 0，在 50% 是设为 30px，在 75% 时设为 10px，到 100% 时重新设为 0，这样，动画执行时就会按照我们指定的关键帧来变换数值。

这里，0% 和 100% 可以写成 from 和 to，不过一般不会混用，画风会变得很奇怪，比如：



```
1 @keyframes mykf {
2   from { top: 0; }
3   50% { top: 30px; }
4   75% { top: 10px; }
5   to { top: 0; }
6 }
```

这里关键帧之间，是使用 `animation-timing-function` 作为时间曲线的，稍后我会详细介绍时间曲线。

接下来我们来介绍一下 `transition`。`transition` 与 `animation` 相比来说，是简单得多的一个属性。

它有四个部分：

- `transition-property` 要变换的属性；
- `transition-duration` 变换的时长；
- `transition-timing-function` 时间曲线；
- `transition-delay` 延迟。

这里的四个部分，可以重复多次，指定多个属性的变换规则。

实际上，有时候我们会把 `transition` 和 `animation` 组合，抛弃 `animation` 的 `timing-function`，以编排不同段用不同的曲线。

```
1 @keyframes mykf {
2   from { top: 0; transition:top ease}
3   50% { top: 30px;transition:top ease-in }
4   75% { top: 10px;transition:top ease-out }
5   to { top: 0; transition:top linear}
6 }
```



在这个例子中，在 `keyframes` 中定义了 `transition` 属性，以达到各段曲线都不同的效果。

## 三次贝塞尔曲线

我想，你能从很多 CSS 的资料中都找到了贝塞尔曲线，但是为什么 CSS 的时间曲线要选用（三次）贝塞尔曲线呢？

我们在这里首先要了解一下贝塞尔曲线，贝塞尔曲线是一种插值曲线，它描述了两个点之间差值来形成连续的曲线形状的规则。

一个量（可以是任何矢量或者标量）从一个值到变化到另一个值，如果我们希望它按照一定时间平滑地过渡，就必须要对它进行插值。

最基本的情况，我们认为这个变化是按照时间均匀进行的，这个时候，我们称其为线性插值。而实际上，线性插值不大能满足我们的需要，因此数学上出现了很多其它的插值算法，其中贝塞尔插值法是非常典型的一种。它根据一些变换中的控制点来决定值与时间的关系。

贝塞尔曲线是一种被工业生产验证了很多年的曲线，它最大的特点就是“平滑”。时间曲线平滑，意味着较少突兀的变化，这是一般动画设计所追求的。

贝塞尔曲线用于建筑设计和工业设计都有很多年历史了，它最初的应用是汽车工业用贝塞尔曲线来设计车型。

K 次贝塞尔插值算法需要 k+1 个控制点，最简单的一次贝塞尔插值就是线性插值，将时间表示为 0 到 1 的区间，一次贝塞尔插值公式是：

$$B(t) = P_0 + (P_1 - P_0)t = (1 - t)P_0 + tP_1, t \in [0, 1]$$

“二次贝塞尔插值”有 3 个控制点，相当于对 P0 和 P1，P1 和 P2 分别做贝塞尔插值，再对结果做一次贝塞尔插值计算

$$B(t) = (1 - t)^2P_0 + 2t(1 - t)P_1 + t^2P_2, t \in [0, 1]$$

“三次贝塞尔插值”则是“两次‘二次贝塞尔插值’的结果，再做一次贝塞尔插值”：

$$B(t) = P_0(1 - t)^3 + 3P_1t(1 - t)^2 + 3P_2t^2(1 - t) + P_3t^3, t \in [0, 1]$$



贝塞尔曲线的定义中带有三个参数，但是这并非真正的时间，实际上贝塞尔曲线的一个点 (x, y)，这里的 x 轴才代表时间。

这就造成了一个问题，如果我们使用贝塞尔曲线的直接定义，是没办法直接根据时间来计算出数值的，因此，浏览器中一般都采用了数值算法，其中公认做有效的是牛顿积分，我们可以看下 JavaScript 版本的代码：

复制代码

```
1 function generate(p1x, p1y, p2x, p2y) {
2     const ZERO_LIMIT = 1e-6;
3     // Calculate the polynomial coefficients,
4     // implicit first and last control points are (0,0) and (1,1).
5     const ax = 3 * p1x - 3 * p2x + 1;
6     const bx = 3 * p2x - 6 * p1x;
7     const cx = 3 * p1x;
8
9     const ay = 3 * p1y - 3 * p2y + 1;
10    const by = 3 * p2y - 6 * p1y;
11    const cy = 3 * p1y;
12
13    function sampleCurveDerivativeX(t) {
14        // `ax t^3 + bx t^2 + cx t` expanded using Horner 's rule.
15        return (3 * ax * t + 2 * bx) * t + cx;
16    }
17
18    function sampleCurveX(t) {
19        return ((ax * t + bx) * t + cx) * t;
20    }
21
22    function sampleCurveY(t) {
23        return ((ay * t + by) * t + cy) * t;
24    }
25
26    // Given an x value, find a parametric value it came from.
27    function solveCurveX(x) {
28        var t2 = x;
29        var derivative;
30        var x2;
31
32        // https://trac.webkit.org/browser/trunk/Source/WebCore/platform/animatio
33        // First try a few iterations of Newton's method -- normally very fast.
34        // http://en.wikipedia.org/wiki/Newton's_method
35        for (let i = 0; i < 8; i++) {
36            // f(t)-x=0
37            x2 = sampleCurveX(t2) - x;
38            if (Math.abs(x2) < ZERO_LIMIT) {
39                return t2;
40            }
41        }
42    }
43 }
```



```

41     derivative += sampleCurveDerivative(t2);
42     // == 0, failure
43     /* istanbul ignore if */
44     if (Math.abs(derivative) < ZERO_LIMIT) {
45         break;
46     }
47     t2 -= x2 / derivative;
48 }
49
50 // Fall back to the bisection method for reliability.
51 // bisection
52 // http://en.wikipedia.org/wiki/Bisection_method
53 var t1 = 1;
54 /* istanbul ignore next */
55 var t0 = 0;
56
57 /* istanbul ignore next */
58 t2 = x;
59 /* istanbul ignore next */
60 while (t1 > t0) {
61     x2 = sampleCurveX(t2) - x;
62     if (Math.abs(x2) < ZERO_LIMIT) {
63         return t2;
64     }
65     if (x2 > 0) {
66         t1 = t2;
67     } else {
68         t0 = t2;
69     }
70     t2 = (t1 + t0) / 2;
71 }
72
73 // Failure
74 return t2;
75 }
76
77 function solve(x) {
78     return sampleCurveY(solveCurveX(x));
79 }
80
81 return solve;
82 }
83

```

这段代码其实完全翻译自 WebKit 的 C++ 代码，牛顿积分的具体原理请参考相关数学著作，注释中也有相关的链接。

这个 JavaScript 版本的三次贝塞尔曲线可以用于实现跟 CSS 一模一样的动画。



理论上，贝塞尔曲线可以通过分段的方式拟合任意曲线，但是有一些特殊的曲线，是可以用贝塞尔曲线完美拟合的，比如抛物线。

这里我做了一个示例，用于模拟抛物线：

[复制代码](#)

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3 <head>
4   <meta charset="utf-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width">
6   <title>Simulation</title>
7   <style>
8     .ball {
9       width:10px;
10      height:10px;
11      background-color:black;
12      border-radius:5px;
13      position:absolute;
14      left:0;
15      top:0;
16      transform:translateY(180px);
17    }
18  </style>
19 </head>
20 <body>
21   <label>运动时间: <input value="3.6" type="number" id="t" />s</label><br/>
22   <label>初速度: <input value="-21" type="number" id="vy" /> px/s</label><br/>
23   <label>水平速度: <input value="21" type="number" id="vx" /> px/s</label><br/>
24   <label>重力: <input value="10" type="number" id="g" /> px/s2</label><br/>
25   <button onclick="createBall()">来一个球</button>
26 </body>
27 </html>
```

[复制代码](#)

```
1 function generateCubicBezier (v, g, t){
2   var a = v / g;
3   var b = t + v / g;
4
5   return [(a / 3 + (a + b) / 3 - a) / (b - a), (a * a / 3 + a * b * 2 / 3 - a
6     [(b / 3 + (a + b) / 3 - a) / (b - a), (b * b / 3 + a * b * 2 / 3 - a * a)
7 ]
8
9 function createBall() {
10   var ball = document.createElement("div");
```



```

11 var t = Number(document.getElementById("t").value);
12 var vx = Number(document.getElementById("vx").value);
13 var vy = Number(document.getElementById("vy").value);
14 var g = Number(document.getElementById("g").value);
15 ball.className = "ball";
16 document.body.appendChild(ball)
17 ball.style.transition = `left linear ${t}s, top cubic-bezier(${generateCubicBez
18 setTimeout(function(){
19     ball.style.left = `${vx * t}px`;
20     ball.style.top = `${vy * t + 0.5 * g * t * t}px`;
21 }, 100);
22 setTimeout(function(){ document.body.removeChild(ball); }, t * 1000);
23 }
24

```

这段代码中，我实现了抛物线运动的小球，其中核心代码就是 generateCubicBezier 函数。

这个公式完全来自于一篇论文，推理过程我也不清楚，但是不论如何，它确实能够用于模拟抛物线。

实际上，我们日常工作中，如果需要用贝塞尔曲线拟合任何曲线，都可以找到相应的论文，我们只要取它的结论即可。

## 总结

我们今天的课程，重点介绍了动画和它背后的一些机制。

CSS 用 transition 和 animation 两个属性来实现动画，这两个属性的基本用法很简单，我们今天还介绍了它们背后的原理：贝塞尔曲线。

我们中介绍了贝塞尔曲线的实现原理和贝塞尔曲线的拟合技巧。

最后，留给你一个小问题，请纯粹用 JavaScript 来实现一个 transition 函数，用它来跟 CSS 的 transition 来做一下对比，看看有哪些区别。



分享给需要的人，Ta订阅超级会员，你将得 50 元

Ta单独购买本课程，你将得 20 元



© 版权归极客邦科技所有，未经许可不得传播售卖。页面已增加防盗追踪，如有侵权极客邦将依法追究其法律责任。

上一篇 CSS Flex排版：为什么垂直居中这么难？

下一篇 HTML语言：DTD到底是什么？

## 学习推荐

# JVM + NIO + Spring

各大厂面试题及知识点详解

限时免费 🖱️



## 精选留言 (7)

💬 写留言



阿成

2019-04-20

```
const tweenFns = {  
  linear: (from, to, t, d) => from + (to - from) * (t / d)  
}
```

/\*\*

\* only support "linear" timing-function

\* duration unit is "ms"

\* @param {HTMLElement} el



```
function transitionTo(el, list) {
  let startTime
  let oldStyle = new Map()
  let newStyle = new Map()
  for (let prop of list) {
    oldStyle.set(prop.name, window.getComputedStyle(el)[prop.name])
  }
  for (let prop of list) {
    el.style[prop.name] = prop.value
  }
  for (let prop of list) {
    newStyle.set(prop.name, window.getComputedStyle(el)[prop.name])
  }
  for (let prop of list) {
    el.style[prop.name] = oldStyle.get(prop.name)
  }

  requestAnimationFrame(run)

  function run(time) {
    if (startTime == null) startTime = time
    let t = time - startTime
    let done = true
    for (let prop of list) {
      if (t >= prop.duration) {
        el.style[prop.name] = newStyle.get(prop.name)
        continue
      }
      done = false
      let oldPropValue = oldStyle.get(prop.name)
      let newPropValue = newStyle.get(prop.name)
      if (prop.name === 'transform') {
        if (oldPropValue === 'none') oldPropValue = 'matrix(1, 0, 0, 1, 0, 0)'
        if (newPropValue === 'none') newPropValue = 'matrix(1, 0, 0, 1, 0, 0)'
      }
      el.style[prop.name] = generateNewStyle(oldPropValue, newPropValue, t, prop.duration, tweenFns.linear)
    }
  }
}
```



```
}  
}  
  
function generateNewStyle(from, to, t, duration, tweenFn) {  
  let fromExp = /\d.-+/g  
  let toExp = /\d.-+/g  
  let fromMatch  
  let toMatch  
  let result = ''  
  let lastIndex = 0  
  while (fromMatch = fromExp.exec(from)) {  
    result += from.slice(lastIndex, fromMatch.index)  
    toMatch = toExp.exec(to)  
    result += tweenFn(+fromMatch[0], +toMatch[0], t, duration)  
    lastIndex = fromExp.lastIndex  
  }  
  result += from.slice(lastIndex)  
  return result  
}
```

共 1 条评论 &gt;

 24**阿成**

2019-04-20

跟CSS的transition比，JS更加偏向指令式，而CSS更加偏向声明式，当然，这本身也是两门语言自身的特点，CSS用法简单直观，JS则在控制方面有更大的灵活性。

上面我只实现了 linear timing function（其他的函数实现网上大把大把的...），具体用法如下：

```
<!DOCTYPE html>  
<html lang="en">  
<head>  
  <meta charset="UTF-8">  
  <title>Document</title>  
  <style>  
    #ball {  
      width: 100px;  
      height: 100px;  
      background: blue;  
    }  
  </style>
```



<body>

<div id="ball"></div>

<script src="transition.js"></script>

<script>

```
transitionTo(document.getElementById('ball'), [  
  {name: 'transform', duration: 1000, value: 'translate(400px, 200px) rotate(40deg)'},  
  {name: 'backgroundColor', duration: 1000, value: 'red'},  
  {name: 'width', duration: 1000, value: '200px'},  
  {name: 'height', duration: 1000, value: '200px'}  
])
```

</script>

</body>

</html>

共 2 条评论 >

👍 20



许童童

2019-04-20

这个课后练习有点难啊。希望老师可以带着大家过一遍。



👍 7



Marvin

2020-08-03

// 利用老师提供的贝塞尔曲线函数

```
function timing_function(easing) {  
  let resolve;  
  if (easing === 'linear') resolve = generate(0, 0, 1, 1);  
  else if (easing === 'ease') resolve = generate(0.25, 0.1, 0.25, 1);  
  else if (easing === 'ease-in') resolve = generate(0.42, 0, 1, 1);  
  else if (easing === 'ease-out') resolve = generate(0, 0, 0.58, 1);  
  else if (easing === 'ease-in-out') resolve = generate(0.42, 0, 0.58, 1);  
  else if (easing.indexOf('cubic-bezier') === 0) {  
    let arr = easing.match(/(?<=\()(?>=\.)(?<=\))/)[0].split(",");  
    arr.map(item => { return Number(item); })  
    resolve = generate(...arr);  
  } else {  
    resolve = generate(0, 0, 1, 1);  
  }  
  return resolve;  
}
```



```
function transition(el,
    target_value,
    transition_property,
    transition_duration,
    transition_timing_function,
    transition_delay) {

    let start = 0;
    let bezier = timing_function(transition_timing_function);
    let scale = 1 / transition_duration;
    let targetArr = target_value.match(/(\d*)(.*)/);
    console.log(targetArr);

    function step(timestamp) {
        if (!start) start = timestamp;
        let progress = timestamp - start;
        let y = bezier(scale * progress); // y轴的比例
        el.style[transition_property] = (Number(targetArr[1]) * y) + targetArr[2];
        if (progress <= transition_duration)requestAnimationFrame(step);
    }
    setTimeout(() => {
        requestAnimationFrame(step)
    }, transition_delay);
}

let ball = document.getElementsByClassName("ball")[0];
transition(ball, "50px", "font-size", 2000, "linear", 1000);
```



👍 2



剑客不能说

2019-09-27

一脸懵逼状态看完的~

共 1 条评论 >

👍 1



Marvin

2020-08-03

不是非常严谨的实现，但是差不多了。可以设置各种属性和时间曲线。

<https://github.com/OleileiA/TransitionJs/blob/master/transition.html>



**zlxag**

2020-06-09

交互没有？

