



TGideas—专注游戏用户体验设计

加入K吧

首页	微博	讨论	文章	活动	投票	相册	视频	文集	
----	----	----	----	----	----	----	----	----	--

# 前方高能，网页弹幕来袭 - web前端多功能弹幕组件

dereksu

2016年05月16日 11:03

浏览(2984)

收藏(198)

评论(60)

分享

| 导语 网页弹幕，让普通的web页面拥有像视频一样的弹幕体验。

点击这里,了解弹幕组件的使用情况>>



## 一、简介


提起**弹幕(dànmù)**，大家都会想到**视频弹幕**。视频弹幕是指网友们在观看视频的同时参与评论，即所谓“即时吐槽”，评论以飞行形式横穿屏幕，当视频有很多评论时就会产生如同无数导弹飞过的效果。弹幕的受众和用户主要是90后、00后，他们愿意与人交流，渴望得到别人的关注。以BiliBili网站为例，该网站实行会员制，只有成为会员才能发送弹幕。🙄

视频弹幕这么受欢迎，我们能否将弹幕形式用在网页上面呢？让PC端网页、H5移动网页都能拥有弹幕功能？从而提高用户发表评论的积极性，提升用户的互动体验？答案是可以滴！😁

**网页弹幕**，让普通的web页面拥有像视频一样的弹幕体验！H5专题页面、游戏官网、新闻页面、论坛、所有带有评论功能的页面，都可以加上网页弹幕。😁

为了降低web前端、网页重构童鞋的工作量，提高开发效率，故编写了该**web前端多功能弹幕组件**。只需要简单的JS调用，就可以让网页拥有弹幕功能。该组件支持**多终端（PC、移动端）web页面**；支持**静态固定的弹幕数据、后台动态弹幕数据**；提供**发送弹幕、定时追加后台弹幕数据、暂停弹幕、播放弹幕等API**。😁

### 关于作者




dereksu(苏秋宏)

互动娱乐市场部 / MMOG前端重构二...

### 作者文章

- 前方高能，网页弹幕来袭 - web前端多功能弹...
- 通用JSAPI让你的H5轻松获取微信用户信息（...
- 移动端HTML5页面分享组件TGMobileShareJ...
- 基于FIS3的网站重构自动化解决方案

### 收录于



极客论道——5月份前端...

浏览 69 收藏 1

### 猜你喜欢

更多>>

- 不用重启服务的nodejs require
- web端AR的实现（awejs快速教程）
- 理财通前端bug记录
- 防止JS调试代码泄出的解决方案
- 【前端充电站第17期】 - 本期除了Mozilla作...

先看两个demo吧~~~~

1、静态数据弹幕（移动端H5）请扫描下方二维码或点击下方链接



--> [点击这里](#) <--

2、动态数据弹幕（PC端，多人实时弹幕，限公司内网访问）请点击下方链接

--> [点击这里](#) <--

二、网页弹幕应用场景

1、《天天酷跑》陈伟霆代言 H5专题



(最近上线，可扫码体验)

2、《征途手游》移动官网弹幕



3、《全民超神》300个手机开黑理由 H5专题



4、外部 - 做一个logo，少一个朋友 H5专题

该H5结合微信登录，通过微信网页授权获取用户的微信头像



5、《征途手游》PC官网弹幕



三、弹幕组件使用说明

1、核心代码

```
//引入依赖，pc端弹幕引入jQuery，移动端弹幕引入Zepto
<!-- <script src="http://game.gting.cn/images/js/jquery/jquery-1.11.3.min.js"
--></script>
<script src="http://game.gting.cn/images/js/zepto/zepto.min.js"></script> -->
```



```
//引入弹幕组件
<script src="http://game.gting.cn/images/js/su/danMu.beta.min.js"></script>

//实例化弹幕
var dm = new danMu({
  device:'m',
  stage: $(".danmustage"),
  comments: danmuData,
  danMuHtml: "<span>{comment}</span>",
  colors: ["#fff", "#00ccff", "#ff0000", "#00ff00", "#fef500"],
  flyTime:7000,
  timeInterval:1200,
  randomSort:true
});
```

2、参数/方法说明

参数/方法	名称	类型	默认值	描述
参数	device	string	'pc'	设备是pc端还是移动端，'pc'代表pc端弹幕，'m'代表移动端弹幕
参数	stage	object	\$(".danmustage")	弹幕舞台/容器
参数	comments	array	[]	弹幕初始数据
参数	colors	array	['#fff']	弹幕随机颜色数组
参数	danMuHtml	string	"	普通弹幕html模板;  {userId}代表弹幕所属用户唯一标识属性值;  {comment}代表弹幕内容;  该html模板中支持出现多个{userId}和{comment}
参数	alwaysDanMuHtml	string   array	""	一直在舞台垂直居中位置出现的弹幕html模板（例如上面第二个demo的“TGideas弹幕来袭”）;不设置或设置为''代表没有
参数	danMuClassName	string	'danmu'	普通弹幕className
参数	myDanMuClassName	string	'mydanmu'	我发送的普通弹幕className

参数	alwaysDanMuClassName	string	'alwaysdanmu'	一直在舞台垂直居中位置出现的弹幕
参数	mAnimation	string	'transform'	移动端弹幕动画类型；  'transform': 代表采用css3的transform:translate3d(x,y,z);页面性能好，动画效果十分流畅；  'left': 代表采用css3的transition:left;来过渡，性能差，动画效果有卡顿
参数	hSpacing	number	0.2	普通弹幕间最小高度间距是弹幕本身高度的几倍
参数	flyTime	number	10000	弹幕飞行时间，越大速度越慢
参数	timeInterval	number	3000	播放下一条普通弹幕的时间间隔
参数	alwaysLoopTime	number	10000	播放下一个舞台垂直居中弹幕的时间间隔
参数	randomSort	boolean	false	是否随机打乱初始弹幕数据
参数	loop	boolean	true	是否循环播放弹幕
参数	autoplay	boolean	true	是否自动播放弹幕
参数	mouseoverpause	boolean	true	是否鼠标上移悬停普通弹幕（只在pc端弹幕有效）
参数	awmouseoverpause	boolean	false	是否鼠标上移悬停舞台垂直居中弹幕（只在pc端弹幕有效）
参数	danMuOverAlwaysLoop	boolean	true	弹幕不循环播放的情况下，普通弹幕播放完毕，舞台垂直居中弹幕是否继续循环播放
参数	cookieName	string	'TGideasDanMu'	静态数据弹幕下，用户发布的弹幕存入本地cookie的cookie名称；设为''代表不存入cookie，也不从cookie中读取用户以前发布的弹幕数据

参数	cookieExp	number	3650	cookie过期时间，仅在静态数据弹幕下，用户发布弹幕存于cookie时有效
参数	localDanMuRandomInsert	boolean	true	初始化弹幕时，存于本地cookie的弹幕数据是否随机插入到弹幕中
参数	localDanMuNotRandomIndex	number	3	表示从第几条开始播放本地cookie中的弹幕，仅在上一个参数设置为false时有效
参数	localDanMuHasMyStyle	boolean	false	本地cookie中的弹幕是否拥有'我发布的弹幕'样式，即mydanmu样式
参数	appendRepeat	boolean	false	静态弹幕追加弹幕数据，弹幕内容是否可重复
参数	myDanMuPrefix	string	'我：'	我发送弹幕时，显示在弹幕内容前面的前缀
参数	uniqueTagName	string	''	每条弹幕数据用户的唯一标识属性名称。仅在动态弹幕下，且需要区分每条弹幕的用户（如显示用户id、展示用户头像等），才需设置
参数	userId	string   number	''	代表当前用户的唯一标识属性值。仅在上一个参数有设置的情况下，才需设置
参数	showMyStyle	boolean	false	在动态弹幕下，除了用户当前发送的弹幕外的其他弹幕，如果用户标识也是当前用户，是否要显示'我的弹幕'样式，即mydanmu样式
参数	submitSuccessCallback	boolean	false	在动态弹幕下，该参数用于在发布弹幕时的成功回调方法里面，代表是否等到ajax提交弹幕数据到后台成功之后才置sendStatus为true
				每一条弹幕创建完毕

参数	aDanMuCreated	function	function(){	<p>的回调方法，该方法在弹幕进入舞台之前执行的。例如：</p> <pre>function(index, el, className){...}</pre> <p>index：弹幕索引</p> <p>el：弹幕dom</p> <p>className：弹幕className</p>
参数	distanceToStage	number	50	每个弹幕初始位置在弹幕舞台的右侧加上多少像素，50代表50px
参数	sendIfStopTips	string	'弹幕已经暂停或关闭，不能发布！'	如果当前弹幕已经暂停或关闭的话，发布弹幕会失败，且会有这个提醒
参数	sendIfFastTips	string	'您发布弹幕的速度太快了，请歇一会！'	如果用户发送弹幕的速度太快的话，发布弹幕会失败，且会有这个提醒
参数	direction	string	'h'	<p>设置水平弹幕或垂直弹幕。</p> <p>'h'代表水平弹幕；</p> <p>'v'代表垂直弹幕</p>
方法	send(data,callback)	-	-	<p>用户发送弹幕方法。</p> <p>data：【必选】一条弹幕的内容，类型string</p> <p>callback()：【可选】发送弹幕成功的回调方法，类型function</p>
				<p>前端开发同学模拟用户发送普通弹幕方法。</p> <p>params：【必选】API调用的参数，类型object，含有3个属性，分别为data、sendid、insert；</p> <p>params.data：【必选】一条弹幕的内容，类型string（当</p>



方法	triggerSend( params,call back)	-	-	<p>uniqueTagName为 空时 ) 或object ( 当 uniqueTagName不 为空时, data格式为 {'comment':",unique TagName:"} )</p> <p>params.sendid : 【可选】模拟用户发 送普通弹幕时, 每条 弹幕添加的标识号(不 同弹幕的标识号可以 相同), 在 aDanMuCreated参 数方法中会抛出每条 弹幕的el, 我们通过 \$(el).data('sendid')即 可获得我们模拟弹幕 设置的sendid, 类型 string或number</p> <p>params.insert : 【可 选】代表模拟用户发 送的普通弹幕是否存 入普通弹幕集合的数 组中, 用于loop为 true的弹幕下次循环 时播放显示, 默认不 存入数组, 类型 boolean</p> <p>callback() : 【可选】 发送弹幕成功的回调 方法, 类型function</p> <p>注: 在send方法中, 如果用户发送弹幕过 快会给予提示; 在 triggerSend方法中则 不会提示发送弹幕过 快。</p>
方法	append(dat a,callback)	-	-	<p>追加弹幕方法。</p> <p>data : 【必选】弹幕 数组, 类型array</p> <p>callback() : 【可选】 追加弹幕成功的回调 方法, 类型function</p>
方法	pause(callba ck)	-	-	<p>暂停弹幕方法。</p> <p>callback() : 【可选】 暂停弹幕成功的回调 方法, 类型function</p>

方法	play(callback k)	-	-	播放弹幕方法。  callback()：【可选】 播放弹幕成功的回调 方法，类型function

感谢阅读！



如果觉得我的文章对您有用，请随意赞赏


赏

4人已赞赏



仅供内部学习与交流，未经授权切勿外传

分类：[技术研究](#) 标签：[弹幕组件\(22\)](#) [web前端\(14\)](#)



本文专属二维码，扫一扫还能分享朋友圈

想要微信公众号推广本篇文章？[点击获取链接](#)

相关阅读

- [谈谈Web前端组件开发](#)
- [Web前端组件化构建解决方案](#)
- [迟来的web前端晋级心得分享](#)
- [精准测试平台web前端经验架构分享](#)
- [彩票Web前端新人学习笔记](#)

我顶 (93)

收藏 (198)


分享到

转载 (28)

收录

评论 (60)

大家评论



kimixiao

2016-05-16 11:17:58

我是沙发我自豪！

顶    回复 (2)

	shiqin 丢丢丢....占坑小王子 🐧 🐧 回复	2016-05-16 11:28:03
	goolmiu @shiqin 就是占坑第一人 回复	2016-05-17 14:28:37
	sonichuang 要火了，前排留名~！ 顶 回复	2016-05-16 11:19:28
	angelosong 棒 顶 回复	2016-05-16 11:20:52
	shineliang 好厉害！ 顶 回复	2016-05-16 11:21:17
	bozhou 哈，天天酷跑的H5的弹幕当时还以为是视频内嵌的。👍	2016-05-16 11:22:19
	angelosong 好棒 顶 回复	2016-05-16 11:22:38
	josephzhou 嗯~小苏是一个厉害的小伙子 顶 回复	2016-05-16 11:23:49
	shiqin 怎么可以这么厉害！ 🐧 🐧 🐧 顶 回复	2016-05-16 11:24:22
	hairongqin 666 顶 回复	2016-05-16 11:25:17
	yamiediewei 赞赞的！提高工作效率！ 顶 回复	2016-05-16 11:28:00
	piggyliao 叫小苏的人都是高能人才啊！ 顶 回复	2016-05-16 11:30:48
	showgao 能够感觉到卡顿，觉得用canvas实现好些把 顶 (1) 回复 (1)	2016-05-16 11:53:40
	derekxu (楼主) 移动端弹幕已经优化完，请扫描demo1静态数据弹幕的二维码试试看。 回复	2016-05-19 17:25:41

- 

weidai

2016-05-16 12:22:28

厉害👍

顶

回复
- 

shitaopeng

2016-05-16 12:33:32

棒呆！！

顶

回复
- 

cocotang

2016-05-16 13:09:02

👍

顶

回复
- 

helenren

2016-05-16 14:04:24

derek是绝对厉害！！赞👍

顶

回复
- 

tinnyli

2016-05-16 14:23:02

好棒！！德里克小天使！！！！

顶

回复
- 

steventang

2016-05-16 14:30:22

厉害啊👍

顶

回复
- 

cindyxchen

2016-05-16 14:31:31

6666666啊

顶

回复
- 

huihuixiao

2016-05-16 14:31:54

666666666666

顶

回复
- 

guisuzhang

2016-05-16 14:48:28

赞！不懂程序的都看懂了三分之一

顶

回复
- 

levellyzhou

2016-05-16 14:50:00

66666666666666

顶

回复
- 

chloeyzhang

2016-05-16 14:51:16

derek技术大神，赞赞赞！

顶

回复
- 

wenjuli

2016-05-16 15:41:21

不错不错

顶

回复
- 


feijunzhan

2016-05-16 15:56:19

赞赞赞，给你一百万个赞~~~

顶

回复


- 

ivannong

2016-05-16 16:36:43

😄刚好有用

顶


回复
- 

ranyzhang

2016-05-16 16:50:36

卡顿怎么优化


顶

回复 (1)
- 

derek-su (楼主)

2016-05-19 17:25:16

移动端弹幕已经优化完，请扫描demo1静态数据弹幕的二维码试试看。


回复
- 

redderliu

2016-05-16 20:35:03

👍

顶


回复
- 

rocketren

2016-05-17 09:26:18

道理我都懂，能放源码看看吗。。。

顶


回复
- 

goolvliu

2016-05-17 14:29:10

玩的好👍啊

顶


回复
- 

yuxingyang

2016-05-17 20:03:19


👍 求源码，放公共组件

顶 (1)


回复
- 

derek-su (楼主)

2016-05-18 09:29:29




顶

回复 (1)
- 

derek-su (楼主)

2016-08-20 23:51:50

666~


回复
- 

rylankong

2016-05-18 16:25:08

一起摇摆


顶

回复 (1)
- 

derek-su (楼主)

2016-05-18 16:42:02

😄

回复
- 

tqtan

2016-05-18 17:12:58


厉害厉害

顶

回复

14/15






wellstang

2016-07-12 19:42:31

弹幕弹~😁

顶

回复




bottlejiang

2016-07-13 09:28:08

这个好啊~手动点赞。👍

顶

回复




jameszuo

2016-07-13 09:54:56

66666

顶

回复




guanwang

2016-07-15 10:09:05

厉害

顶

回复




cenwang

2016-07-15 10:57:30

666666

顶

回复




seamusxie

2016-07-15 15:13:28

666666

顶

回复




twinliang

2016-08-12 18:59:28

可用性和性能都不错，666。

顶

回复



切换到更多功能

发表评论