CSS3动画那么强，requestAnimationFrame还有毛线用？

by [zhangxinxu](http://www.zhangxinxu.com/) from [http://www.zhangxinxu.com](http://www.zhangxinxu.com/)  
本文地址：<http://www.zhangxinxu.com/wordpress/?p=3695>

**一、哟，requestAnimationFrame, 新同学，先自我介绍下**

  
Hello, 大家好，我就是风姿卓越，万种迷人的requestAnimationFrame，呵呵呵呵。很高兴和大家见面，请多指教！

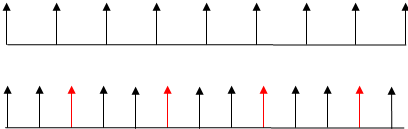
  
咳咳，大家不要一副不屑的样子嘛。跟你讲，我可是很有用的。所谓人如其名，看我名字这么长，表意为“请求动画帧”，明摆着一副很屌的样子！



按照这种说法，“樱桃小丸子”就是樱桃做的丸子咯，恩，看脑袋确实蛮像的~



想到明天就是国庆大假，今天我就小人不记大人过。给你们来副震精的图：



相当一部分的浏览器的显示频率是16.7ms, 就是上图第一行的节奏，表现就是“我和你一步两步三步四步往前走……”。如果我们火力搞猛一点，例如搞个10mssetTimeout，就会是下面一行的模样——每第三个图形都无法绘制（红色箭头指示），表现就是“我和你一步两步 坑 四步往前走……”。

囊爹(なんでよ)？

国庆北京高速，最多每16.7s通过一辆车，结果，突然插入一批setTimeout的军车，强行要10s通过。显然，这是超负荷的，要想顺利进行，只能让第三辆车直接消失（正如显示绘制第三帧的丢失）。然，这是不现实的，于是就有了会堵车！

同样的，显示器16.7ms**刷新间隔之前发生了其他绘制请求**(setTimeout)，导致所有第三帧丢失，继而导致动画断续显示（堵车的感觉），这就是过度绘制带来的问题。不仅如此，这种计时器频率的降低也会对电池使用寿命造成负面影响，并会降低其他应用的性能。

这也是为何setTimeout的定时器值推荐最小使用16.7ms的原因（16.7 = 1000 / 60, 即每秒60帧）。

而我requestAnimationFrame就是为了这个而出现的。我所做的事情很简单，跟着浏览器的绘制走，如果浏览设备绘制间隔是16.7ms，那我就这个间隔绘制；如果浏览设备绘制间隔是10ms, 我就10ms绘制。这样就不会存在过度绘制的问题，动画不会掉帧，自然流畅的说~~

内部是这么运作的：  
浏览器（如页面）每次要洗澡（重绘），就会通知我(requestAnimationFrame)：小丸子，我要洗澡了，你可以跟我一起洗哦！

这是资源非常高效的一种利用方式。怎么讲呢？

1. 就算很多个小丸子要一起洗澡，浏览器只要通知一次就可以了。而setTimeout貌似是多个独立绘制。
2. 页面最小化了，或者被Tab切换关灯了。页面是不会洗澡的，自然，小丸子也不会洗澡的（没通知啊）。页面绘制全部停止，资源高效利用。

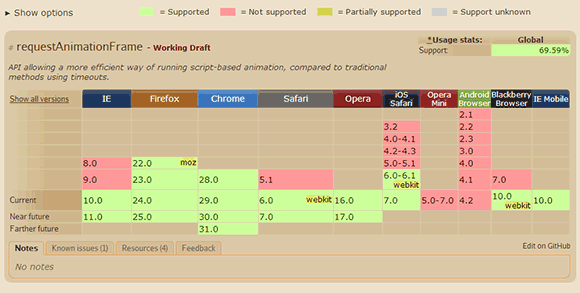
肿么样？requestAnimationFrame桑麻我果然是万千迷人的吧！！

  
耶！果然有料，不是看上去的平板电脑。

  
唷~夸得人家都不好意思了！

那你的**兼容性如何**？

  
我的兼容性啊~~ 孬，见下面~



  
Android设备压根就不支持嘛！其他设备基本上跟CSS3动画的支持一模一样嘛。

我说小美女，据我所知，CSS3 transition或animation动画也是走的跟你一样的绘制原理（**补充于2013-10-09**：根据自己后来的测试，发现，CSS3动画在Tab切换回来的时候，动画表现并不暂停；通过Chrome frames工具测试发现，Tab切换之后，计算渲染绘制都停止，Tab切换回来时似乎通过内置JS计算了动画位置实现重绘，造成动画不暂停的感觉）。但是人家的实现轻松很多啊，而且相当强大，那你还有个毛线用！你该想想你一直鲜有人问津的原因了！

**二、反击吧，requestAnimationFrame同学**

  
基佬们，你们的眼界太狭隘了，观点太肤浅的。首先从哲学宏观讲，事物存在必有其道理。因此，本大人肯定是有价值的。

  
那你到说说你有纳尼价值~~~

  
准备好了木有，待会儿说出来吓死你们。听好了，足足有3大点：  
**1. 统一的向下兼容策略**  
虽说CSS3实现动画既高效又方便，但是对于PC浏览器，IE8, IE9之流，你想兼容实现某些动画效果，比方说淡入淡出，敢问，你怎么实现？

看你们那副呆若木鸡的表情就知道了，IE10+ CSS3实现，IE9-之流JS setTimeout实现，我说累不累啊，两套完全不同的style. 你改下动画时间是不是要改两处？但是我requestAnimationFrame跟setTimeout非常类似，都是单回调，用法也类似。

var handle = setTimeout(renderLoop, PERIOD);

var handle = requestAnimationFrame(renderLoop);

我requestAnimationFrame调用一次只会重绘一次动画，因此，如果想要实现联系动画，就使用renderLoop反复蹂躏我吧~



So，如果想要简单的兼容，可以这样子：

window.requestAnimFrame = (function(){

return window.requestAnimationFrame ||

window.webkitRequestAnimationFrame ||

window.mozRequestAnimationFrame ||

function( callback ){

window.setTimeout(callback, 1000 / 60);

};

})();

但是呢，并不是所有设备的绘制时间间隔是1000/60 ms, 以及上面并木有cancel相关方法，所以，就有下面这份更全面的兼容方法：

(function() {

var lastTime = 0;

var vendors = ['webkit', 'moz'];

for(var x = 0; x < vendors.length && !window.requestAnimationFrame; ++x) {

window.requestAnimationFrame = window[vendors[x] + 'RequestAnimationFrame'];

window.cancelAnimationFrame = window[vendors[x] + 'CancelAnimationFrame'] || // Webkit中此取消方法的名字变了

window[vendors[x] + 'CancelRequestAnimationFrame'];

}

if (!window.requestAnimationFrame) {

window.requestAnimationFrame = function(callback, element) {

var currTime = new Date().getTime();

var timeToCall = Math.max(0, 16.7 - (currTime - lastTime));

var id = window.setTimeout(function() {

callback(currTime + timeToCall);

}, timeToCall);

lastTime = currTime + timeToCall;

return id;

};

}

if (!window.cancelAnimationFrame) {

window.cancelAnimationFrame = function(id) {

clearTimeout(id);

};

}

}());

上JS可[点击这里](http://www.zhangxinxu.com/study/201309/requestAnimationFrame.js)下载。

然后，我们就可以以使用setTimeout的调调使用requestAnimationFrame方法啦，IE6也能支持哦！

  
耶耶耶！……

  
多谢捧场！(\*^\_\_^\*) 嘻嘻……

**2. CSS3动画不能应用所有属性**  
使用CSS3动画可以改变高宽，方位，角度，透明度等等。但是，就像六道带土也有弱点一样，CSS3动画也有属性鞭长莫及。比方说scrollTop值。如果我们希望返回顶部是个平滑滚动效果，就目前而言，CSS3似乎是无能为力的。此时，还是要JS出马，势必，我requestAnimationFrame大人就可以大放异彩，万众瞩目啦，哈哈哈哈哈哈哈~~



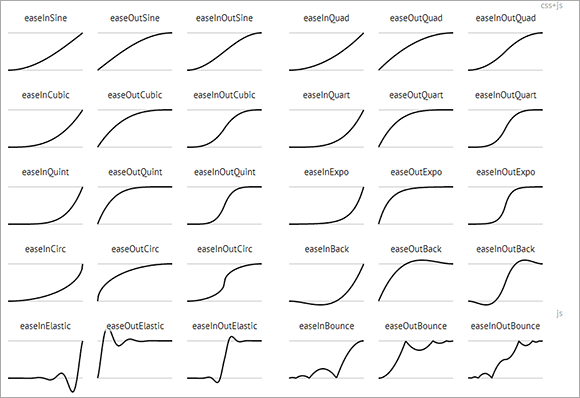
比方说点下面这个按钮，滚上去再滚下来，哈哈~

  
哟哟哟，不错不错，刮目相看啊，丸子~~

  
人家不禁夸的啦~~

**3. CSS3支持的动画效果有限**  
由于CSS3动画的贝塞尔曲线是一个标准3次方曲线（详见：[贝塞尔曲线与CSS3动画、SVG和canvas的基情](http://www.zhangxinxu.com/wordpress/?p=3626)），因此，只能是：Linear, Sine, Quad,Cubic, Expo等，但对于Back, Bounce等缓动则只可观望而不可亵玩焉。

下面这张图瞅瞅，那些波澜壮阔的曲线都是CSS3木有的~~



咋办，咋办？只能是JS实现啦，于是，本大人我requestAnimationFrame可以再一次大放异彩啦，啊哈哈哈！

  
得意的太早了吧，这些动画曲线看上去很复杂，偶们显然驾驭不了了。

  
就知道你们这些基佬中看不中用。先给大家普及下缓动(Tween)知识吧：

* Linear：无缓动效果
* Quadratic：二次方的缓动（t^2）
* Cubic：三次方的缓动（t^3）
* Quartic：四次方的缓动（t^4）
* Quintic：五次方的缓动（t^5）
* Sinusoidal：正弦曲线的缓动（sin(t)）
* Exponential：指数曲线的缓动（2^t）
* Circular：圆形曲线的缓动（sqrt(1-t^2)）
* Elastic：指数衰减的正弦曲线缓动
* 超过范围的三次方缓动（(s+1)\*t^3 – s\*t^2）
* 指数衰减的反弹缓动

每个效果都分三个缓动方式，分别是（可采用后面的邪恶记忆法帮助记忆）：

* easeIn：从0开始加速的缓动，想象OOXX进去，探路要花时间，因此肯定是先慢后快的；
* easeOut：减速到0的缓动，想象OOXX出来，肯定定先快后慢的，以防掉出来；
* easeInOut：前半段从0开始加速，后半段减速到0的缓动，想象OOXX进进出出，先慢后快然后再慢。

每周动画效果都有其自身的算法。我们都知道jQuery UI中就有缓动，As脚本也内置了缓动，其中的运动算法都是一致的。我特意弄了一份，哦呵呵呵~~（因为较高，滚动显示），或[GitHub访问](https://github.com/zhangxinxu/Tween/blob/master/tween.js)：

/\*

\* Tween.js

\* t: current time（当前时间）

\* b: beginning value（初始值）

\* c: change in value（变化量）

\* d: duration（持续时间）

\*/

var Tween = {

Linear: function(t, b, c, d) { return c\*t/d + b; },

Quad: {

easeIn: function(t, b, c, d) {

return c \* (t /= d) \* t + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d) {

return -c \*(t /= d)\*(t-2) + b;

},

easeInOut: function(t, b, c, d) {

if ((t /= d / 2) < 1) return c / 2 \* t \* t + b;

return -c / 2 \* ((--t) \* (t-2) - 1) + b;

}

},

Cubic: {

easeIn: function(t, b, c, d) {

return c \* (t /= d) \* t \* t + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d) {

return c \* ((t = t/d - 1) \* t \* t + 1) + b;

},

easeInOut: function(t, b, c, d) {

if ((t /= d / 2) < 1) return c / 2 \* t \* t\*t + b;

return c / 2\*((t -= 2) \* t \* t + 2) + b;

}

},

Quart: {

easeIn: function(t, b, c, d) {

return c \* (t /= d) \* t \* t\*t + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d) {

return -c \* ((t = t/d - 1) \* t \* t\*t - 1) + b;

},

easeInOut: function(t, b, c, d) {

if ((t /= d / 2) < 1) return c / 2 \* t \* t \* t \* t + b;

return -c / 2 \* ((t -= 2) \* t \* t\*t - 2) + b;

}

},

Quint: {

easeIn: function(t, b, c, d) {

return c \* (t /= d) \* t \* t \* t \* t + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d) {

return c \* ((t = t/d - 1) \* t \* t \* t \* t + 1) + b;

},

easeInOut: function(t, b, c, d) {

if ((t /= d / 2) < 1) return c / 2 \* t \* t \* t \* t \* t + b;

return c / 2\*((t -= 2) \* t \* t \* t \* t + 2) + b;

}

},

Sine: {

easeIn: function(t, b, c, d) {

return -c \* Math.cos(t/d \* (Math.PI/2)) + c + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d) {

return c \* Math.sin(t/d \* (Math.PI/2)) + b;

},

easeInOut: function(t, b, c, d) {

return -c / 2 \* (Math.cos(Math.PI \* t/d) - 1) + b;

}

},

Expo: {

easeIn: function(t, b, c, d) {

return (t==0) ? b : c \* Math.pow(2, 10 \* (t/d - 1)) + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d) {

return (t==d) ? b + c : c \* (-Math.pow(2, -10 \* t/d) + 1) + b;

},

easeInOut: function(t, b, c, d) {

if (t==0) return b;

if (t==d) return b+c;

if ((t /= d / 2) < 1) return c / 2 \* Math.pow(2, 10 \* (t - 1)) + b;

return c / 2 \* (-Math.pow(2, -10 \* --t) + 2) + b;

}

},

Circ: {

easeIn: function(t, b, c, d) {

return -c \* (Math.sqrt(1 - (t /= d) \* t) - 1) + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d) {

return c \* Math.sqrt(1 - (t = t/d - 1) \* t) + b;

},

easeInOut: function(t, b, c, d) {

if ((t /= d / 2) < 1) return -c / 2 \* (Math.sqrt(1 - t \* t) - 1) + b;

return c / 2 \* (Math.sqrt(1 - (t -= 2) \* t) + 1) + b;

}

},

Elastic: {

easeIn: function(t, b, c, d, a, p) {

var s;

if (t==0) return b;

if ((t /= d) == 1) return b + c;

if (typeof p == "undefined") p = d \* .3;

if (!a || a < Math.abs(c)) {

s = p / 4;

a = c;

} else {

s = p / (2 \* Math.PI) \* Math.asin(c / a);

}

return -(a \* Math.pow(2, 10 \* (t -= 1)) \* Math.sin((t \* d - s) \* (2 \* Math.PI) / p)) + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d, a, p) {

var s;

if (t==0) return b;

if ((t /= d) == 1) return b + c;

if (typeof p == "undefined") p = d \* .3;

if (!a || a < Math.abs(c)) {

a = c;

s = p / 4;

} else {

s = p/(2\*Math.PI) \* Math.asin(c/a);

}

return (a \* Math.pow(2, -10 \* t) \* Math.sin((t \* d - s) \* (2 \* Math.PI) / p) + c + b);

},

easeInOut: function(t, b, c, d, a, p) {

var s;

if (t==0) return b;

if ((t /= d / 2) == 2) return b+c;

if (typeof p == "undefined") p = d \* (.3 \* 1.5);

if (!a || a < Math.abs(c)) {

a = c;

s = p / 4;

} else {

s = p / (2 \*Math.PI) \* Math.asin(c / a);

}

if (t < 1) return -.5 \* (a \* Math.pow(2, 10\* (t -=1 )) \* Math.sin((t \* d - s) \* (2 \* Math.PI) / p)) + b;

return a \* Math.pow(2, -10 \* (t -= 1)) \* Math.sin((t \* d - s) \* (2 \* Math.PI) / p ) \* .5 + c + b;

}

},

Back: {

easeIn: function(t, b, c, d, s) {

if (typeof s == "undefined") s = 1.70158;

return c \* (t /= d) \* t \* ((s + 1) \* t - s) + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d, s) {

if (typeof s == "undefined") s = 1.70158;

return c \* ((t = t/d - 1) \* t \* ((s + 1) \* t + s) + 1) + b;

},

easeInOut: function(t, b, c, d, s) {

if (typeof s == "undefined") s = 1.70158;

if ((t /= d / 2) < 1) return c / 2 \* (t \* t \* (((s \*= (1.525)) + 1) \* t - s)) + b;

return c / 2\*((t -= 2) \* t \* (((s \*= (1.525)) + 1) \* t + s) + 2) + b;

}

},

Bounce: {

easeIn: function(t, b, c, d) {

return c - Tween.Bounce.easeOut(d-t, 0, c, d) + b;

},

easeOut: function(t, b, c, d) {

if ((t /= d) < (1 / 2.75)) {

return c \* (7.5625 \* t \* t) + b;

} else if (t < (2 / 2.75)) {

return c \* (7.5625 \* (t -= (1.5 / 2.75)) \* t + .75) + b;

} else if (t < (2.5 / 2.75)) {

return c \* (7.5625 \* (t -= (2.25 / 2.75)) \* t + .9375) + b;

} else {

return c \* (7.5625 \* (t -= (2.625 / 2.75)) \* t + .984375) + b;

}

},

easeInOut: function(t, b, c, d) {

if (t < d / 2) {

return Tween.Bounce.easeIn(t \* 2, 0, c, d) \* .5 + b;

} else {

return Tween.Bounce.easeOut(t \* 2 - d, 0, c, d) \* .5 + c \* .5 + b;

}

}

}

}

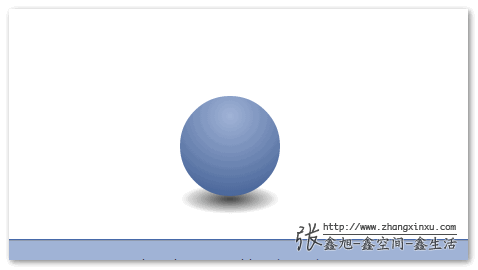
Math.tween = Tween;

于是，借助大人我requestAnimationFrame以及上面的动画算法，各种动画效果所向披靡了，哈哈哈哈！！

  
哇哦哇哦，大赞！可不可以给我们这些鼠辈开开眼界？

  
明天放假，老娘心情好，就给你们露一手，实现个铁球落下的效果。

您可以狠狠地点击这里：[requestAnimationFrame+Tween缓动小球落地效果](http://www.zhangxinxu.com/study/201309/requestanimationframe-tween-easeoutbounce.html)

截图如下：  


相关源代码可以参见demo页面源代码——直接右键即可以。核心动画部分的脚本是：

funFall = function() {

var start = 0, during = 100;

var \_run = function() {

start++;

var top = Tween.Bounce.easeOut(start, objBall.top, 500 - objBall.top, during);

ball.css("top", top);

shadowWithBall(top); // 投影跟随小球的动

if (start < during) requestAnimationFrame(\_run);

};

\_run();

};

  
我靠！太劲爆了！太带感了！丸子殿下，你太牛逼啦！！

  
嘻嘻，小意思啦，诸位！最后，预祝大家节日快乐！！

**补充于2014-02-08**  
新年伊始，根据[这篇翻译文章](http://blog.segmentfault.com/humphry/1190000000386368)一些测试说法，FireFox/Chrome浏览器对setInterval, setTimeout做了优化，页面处于闲置状态的时候，如果定时间隔小于1秒钟(1000ms)，则停止了定时器。与requestAnimationFrame有类似行为。但如果时间间隔大于或等于1000ms，定时器依然执行，即使页面最小化或非激活状态。

参见下表：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **setInterval** | **requestAnimationFrame** |
| IE | 无影响 | 暂停 |
| Safari | 无影响 | 暂停 |
| Firefox | >=1s | 1s - 3s |
| Chrome | >=1s | 暂停 |
| Opera | 无影响 | 暂停 |