

# canvasアニメーションとはじめ

株式会社スクイズ研究所 前川昌幸

# 自己紹介

氏名

まえかわ まさゆき

前川 昌幸

所属

株式会社 スクイズ研究所 <http://sqz.jp/>

contact

Twitter: @maepon

Facebook: <http://www.facebook.com/masayuki.maekawa>

# まずはこちらをご覧ください

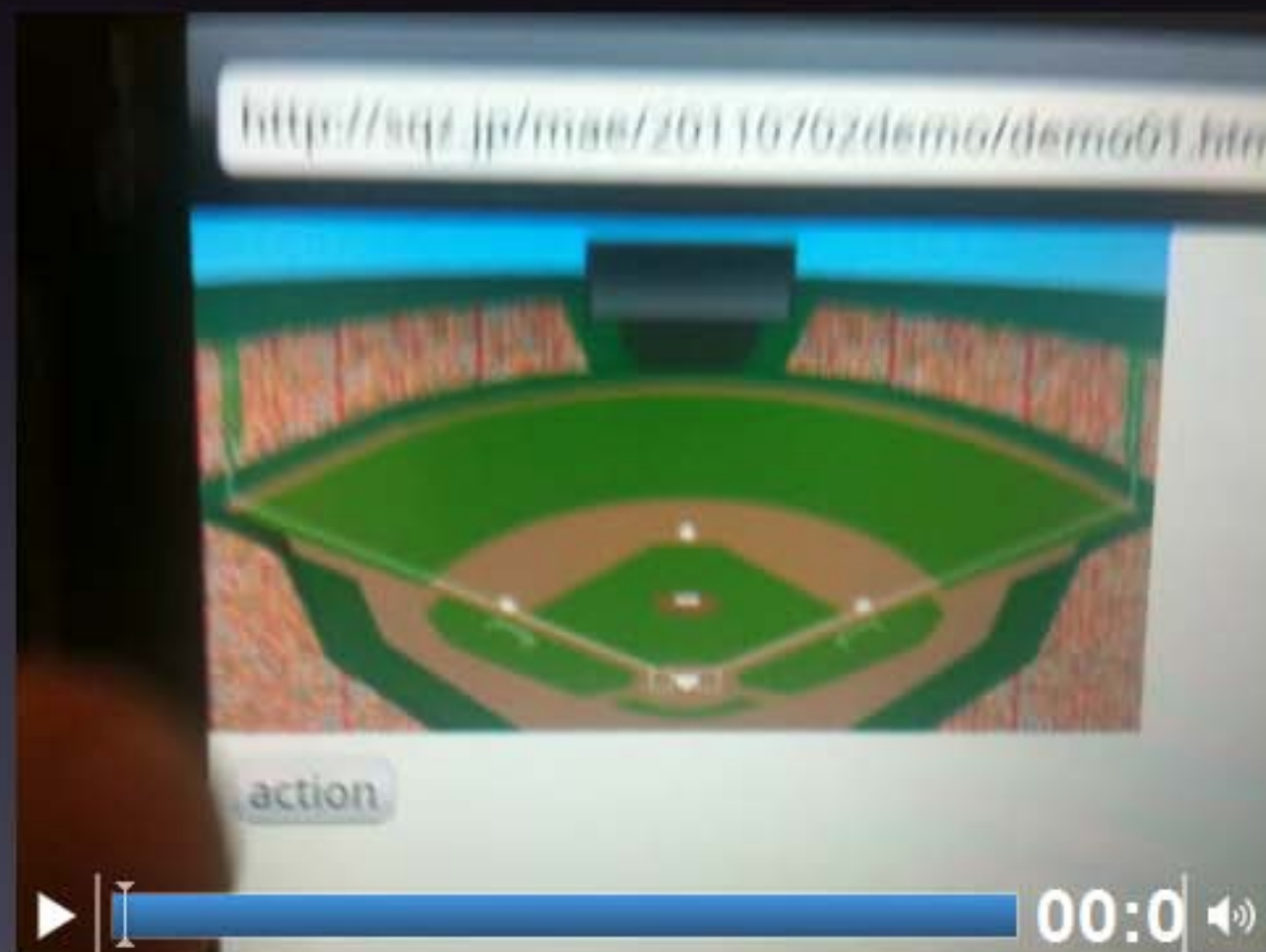


※このスライドはGoogle Chromeで表示されています。

協力：HONOKA GRAPHICS

<http://blog.hgr.jp/>

続いてこちらもごらんください



Androidで再生



もひとつこちらもごらんください



iPhoneで再生

# これはなんですか？

「canvas」をもちいたアニメーションです

# 「canvas」って？

その前に「アニメーション」の現状を振り返ってみましょう

# Webにおけるアニメーション表現

Flashの独壇場からさまざまな選択肢へ



# Why?

8割ぐらいはこのひとのせい？



iOSのFlash非採用(消費電力の問題？)

# こういったものがあるか？

JavaScript(jQueryのanimate等)

CSS3(transition/animation等)

SVG(例：SVG少女)

canvas

etc..

# canvasとは？

JavaScriptを使って画像を描画する

Chrome(1.0-),Firefox(1.5-),safari(1.3-),Opera(9.0-)

で実装済み

IEは9から実装

ひと通りのドロー系操作をサポート

矩形、円、塗りつぶし、アルファ、パス

ベジェ曲線、ファイル取り込み、テキスト表示、etc...

# canvasのサンプル



createRadialGradient: グラデーションの設定

fillRect: 矩形の描画

ビットマップとして出力される

# ビットマップ？

「この丸を右に〇〇ピクセル移動」という命令は存在しない  
どうやってアニメーションを？

# どうやってアニメーション？

実は描画が非常に高速

アニメーションに見えるように描画しまくる！

例えば1秒間に24コマ？

どんだけJavaScript書かなあかんねん？



# というわけでサンプルライブラリ

を作ってみました。

**CSSnITE**  
in OKAYAMA を動かします。



# 利用方法

(激しく前略)

//フレーム数を設定

AM.animationInit(24);

//動作設定

AM.straightMoveSet({

startFrame: 0, //開始フレーム

endFrame: 5, //終了フレーム

startPosition: [0,0], //開始位置

endPosition: [100,100], //終了位置

imageObj: logoImg //画像またはcanvasオブジェクト

});

//アニメーション実行

AM.doAnimation({

//背景画像またはcanvasオブジェクト

backgroundImage: bgImg

});

# 冒頭のデモも今回作成した ライブラリでつくりました

<http://sqz.jp/mae/>にてデモを公開中ですので  
興味のある方は一度お試しください。

<http://bit.ly/jvzgvc>

ありがとうございました

<http://sqz.jp/mae/>

<http://bit.ly/jvzgvc>