

Hvad er Anime.js?

Anime.js er et kompakt open-source JavaScript animations bibliotek med et simpelt, men stærkt API, som er skabt af en enkelt udvikler ved navn Julian Garnier. Anime.js ligner keyframes på steroider, der er mange elementer som biblioteket kan, som keyframes også kan. Det er bare meget nemmere at arbejde med. I skrivende stund har jeg brugt version V.3.

Hvad er formålet med Anime.js?

Anime.js har til formål at gøre det simpelt for en frontend udvikler at tilføje smarte animationer til deres elementer i et projekt. Det kan både arbejde sammen med CSS, DOM attributter, og JavaScript objekter. Dette gør det også nemmere at arbejde med animationer igennem anime.js.

Anvendelsesområder

For at bruge anime.js skal man hente biblioteket igennem deres hjemmeside "animejs.com". Det gør man ved at trykke på download linket, som fører en hen til deres GitHub repository. Her kan man scrolle ned til en "Getting started" sektion. Her kan man enten downloade biblioteket via npm, eller manuelt.

Anime.js kan anvendes i JavaScript. Derimod har biblioteket en nem funktion som kan ramme klasser og id'er i dit CSS eller HTML, uden at man først skal til at oprette parameter med blandt andet getElementId, for at arbejde med disse elementer.

anime.js fungerer som basis oftest sådan her: anime({Indhold skrives her}). Inde i funktionen kan man så bruge funktionen "targets: (skriv dit target)". Det er denne funktion der kan ramme både id og classes, og er meget hjælpsom til at spare på koden.

Ellers bruger man mange css funktioner som easing, transform, duration, og delay, bare for at nævne nogle få ud af mange.

Forbedringer og ønsker til Anime.js

Jeg har ikke så meget at sige om anime.js. Jeg synes det er et meget godt library, og det er stadig under stærk udvikling med version V.4 tæt på udgivelse.

Hvis der skulle være noget, var der en situation hvor jeg arbejdede med min header "Tic Tac Toe", hvor jeg smed en delay på Tac og Toe. Fordi de havde et delay på, tog det længere tid for dem at starte det første loop, og kom ud af sync med ordet Tac. Jeg måtte løse det ved at smide en delay på Tac. Jeg ved dog ikke om det er noget der kan forbedres, da jeg ikke ved om der findes et hurtig fix for den situation.