



#### TSUKASA TOUKURA

SHIFTBRAIN.inc

Interactive Designer Frontend Engineer

**AWWWARDS** 

2016 Member of Jury

# CSS ANIMATION

# TRANSITION

or

KEYFRAME

# translate3d - GPU Layer will-change RequestAnimationFrame

# translate3d - GPU Layer will-change RequestAnimationFrame

EASING

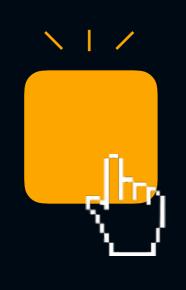
ANIMATION -----

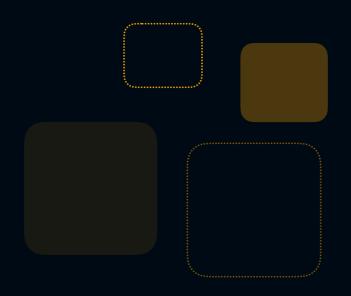
DELAY&VALUE

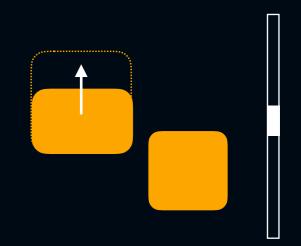
LAYER

ユーザーが「気持ち良いい」と感じるか、

ストレスを感じるかを決める重要な要素







**HOVER** 

0.4s - 0.8s

PAGE TRANSITION

0.8s - 1.6s

SCROLL TRANSITION

0.6s - 1.0s

アニメーションの用途やデザインに応じてベースの時間を決める 何度も使ってみて感覚として自然に感じるものを選ぶ

アニメーションに表情をつける表現要素。

デザインやコンセプトに合ったイージング

を選択することが重要

#### **EASING FUNCTION**

http://easings.net/ja

cubic-bezier

http://cubic-bezier.com

同じ秒数でも緩急の強弱によってアニメーションの表情は大きく変わる 何のプロパティをアニメーションさせるかによっても感じ方は変わる。

#### ex.

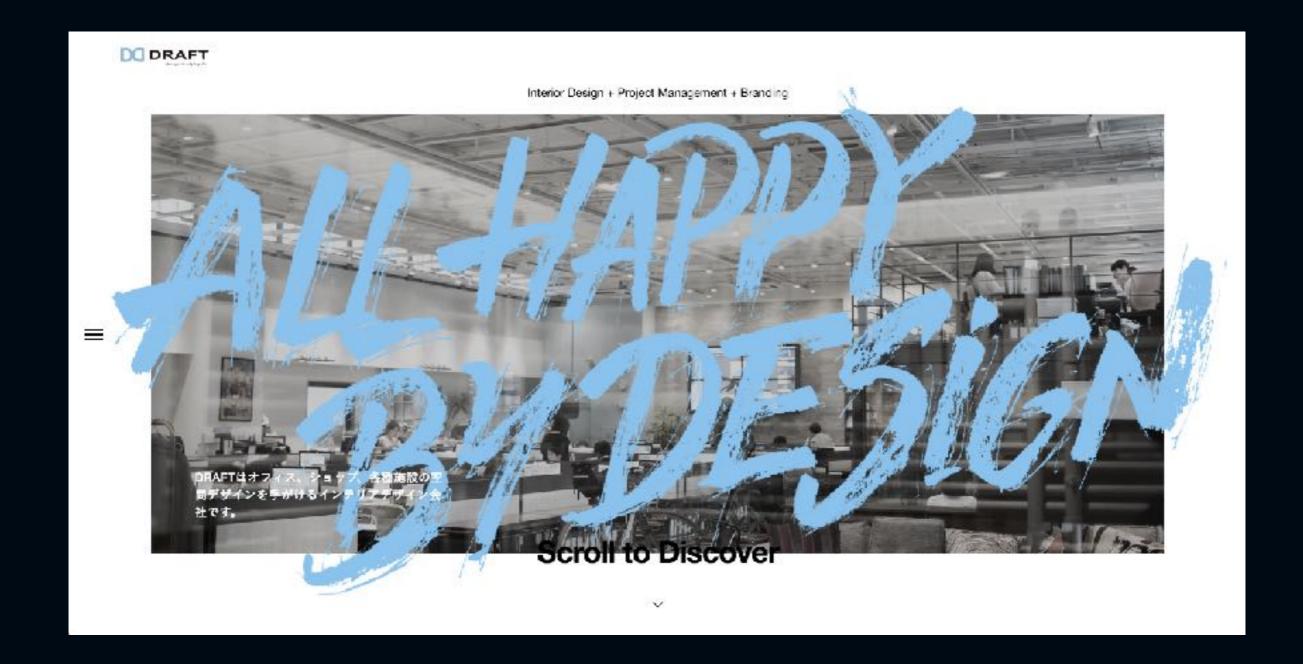
Expo系:急激な加速or減速が特徴。

Outは最後に長めの余韻を残す。

迫力のあるアニメーションに使いやすいが、

プロパティの振り幅が大きいと大げさに見えるので

注意が必要



#### ex. DRAFT Corporate website

- 全体的にシンプルなデザイン
- 力強いグラフィックがアクセント
  - ・全体の要素アニメーションはCubicのイージングで大 人しめのイージング
  - ・力強いグラフィックの描画SVGアニメーションは個別にイージングをかけることで書いてる感じに

### まとめ

何度も何度も繰り返し練習することで アニメーションの練度は上がっていく

### まとめ

いきなり完璧な答えなんて見つからない

ググってコピペするのではなく、

自分で良いと思う調整値を見つけましょう

#### INPUT

アニメーションのヒントは

webサイトが全てではない

映画・ゲーム・アニメなどなど

様々なコンテンツを注意深く観察してみると

引き出しが増えて幸せ

# INPUT

vimeo



おすすめ

#### THANK YOU!!

# WE ARE LOOKING FOR A FRONTEND ENGINEER