

gif の説明：

自分は **flash** などを利用してアニメーションを作るとき、ベースの動作、ウェブアニメーションにある動きと一緒に考えたら、最基準動きなんです。この動作いろいろ組み合わせると簡単なアニメーションもうできると思う。ほかにまだある、例えば人物やものを画面から消えるとき薄くなるとか、動きのリズムをうまく制御できると、ものの重さもう感じられるとか。

まだほかの既存ウェブアニメーションツールを試して思ったこと。

#### 1、Animatorn

ブラウザ上のオープンソース。いろいろなスプライトを提供する、ユーザーの好みに合わせて、バックグラウンドとスプライトと音楽組み合わせで、簡単なアニメーションが作れる。自分書いた絵と音楽もうアップロードできるが、**flash** のように動かせない。そしたら、オンラインスライドやデジタルアルバムを作るツールとして利用できる。動画作るとき、タイムラインと既存の動作ボタン両方利用できる。コンピュータと携帯デバイスとも利用できる。たくさんの素材をアップロードすると、ブラウザのスピードが落ちる、反応でいいない。

#### 2、Mugeda

プロトタイプや **mook up** を作るときデザインツール、各デバイスの必要なサイズとか解像度新しいプロジェクト始めるとき選択できる。おもにポスターやデザインのインタラクティブを示すが必要なとき利用できる。

#### 3、HTML5 MAKER

ウェブアニメーションをオンラインで作れるツールというけど、機能が少なく、まだスライドを作るとき利用するツールだ。ユーザーインタフェースすごく簡単で、誰でもスライドをすぐ作られる。ページが変わるときも、いろいろな動画効果を提供する。例えば **easy-in/out** とか。

#### 4、Hippanni animator

簡単なウェブアニメーションを作るツールです。デスクトップ無料でダウンロードできる。プロのバージョンはお金かかる。いろいろな **Web** 解像度や携帯デバイスのサイズもう提供している。ウェブアニメーション、ゲームの演示ビデオとかいろいろ作れる、でも、ブラウザ版はない。オンラインするとき友達と一緒に動画作れる。しかも他人の 0 オープンソースもうダウンロードできる、勉強として助かる。

特徴をまとめる

ブラウザ上のウェブアニメーションツールはおもにスライドとか動きポスターを作るとき利用できるツールだ。まだ、既存の動くスプライトを提供している。自分書いた絵を動かせるなんかなかなか少ない。だいたいユーザーインタフェースは **adobe** の **Photoshop** に近い。アニメーション機能もう **p p t** の動画機能と似ている。

オンラインオープンツールなので、**SNS** との繋がりが重視している。シェアするボタンをすぐ目に入る。

テクノロジーの部分まだわかりにくい.....