商业计划书

目录

[项目介绍 1](#_Toc132232483)

[项目名称 1](#_Toc132232484)

[项目简介 1](#_Toc132232485)

[组成部分 1](#_Toc132232486)

[用户画像 3](#_Toc132232487)

[应用场景举例 3](#_Toc132232488)

[竞争对手分析 3](#_Toc132232489)

# 项目介绍

## 项目名称

|  |  |
| --- | --- |
| 中文名 | 花火网 |
| 英文名 | huahuo.online |
| 名称释义 | 本项目的特点是，用户能制作出如花般美丽，如火般动态的动画。同时，也可以谐音花活，寓意用户可以随意玩各种花活。  同时，把项目名称倒过来就是火花，致敬曾经的2d动画引擎Flash. |

## 项目简介

### 组成部分

本项目预计由如下部分组成：

1. 在线动画编辑器(Editor)

通过该编辑器，可以用比较直观，图形化，傻瓜化的方式制作基于时间轴的2D矢量动画。动画编辑器的主要特点和功能如下：

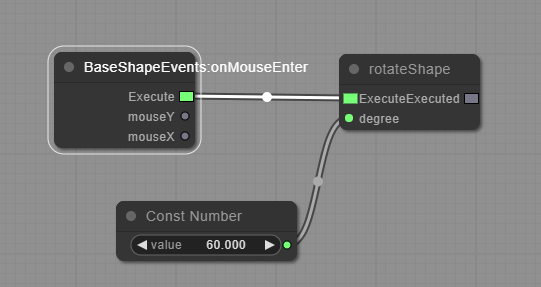
* 1. 完全在线，无需安装。同时，动画制作者的工程文件全部存储在云端，动画制作者直接浏览器打开登录就能选择之前的存档继续工作。也可以一键共享，实现多人共同编辑。
  2. 操作简单，有趣，直观，方便。例如花火网内置了中心对称和镜面对称功能，可以让毫无美术基础的动画制作者很容易的画出如下图所示的各种对称图形。

Icon, circle

Description automatically generated Icon

Description automatically generated with low confidence

* 1. 编辑器基于时间轴动画，动画制作者只要设定好起始和结束帧的状态，既可以方便的制做旋转平移缩放等等仿射变换的动画，也可以制作各种变形动画。、
  2. 编辑器还支持其他很多方便的功能，例如骨骼动画，粒子系统，遮罩动画等等。同时也将支持常见的编辑器操作，例如Ctrl-Z/Ctrl-C/Ctrl-V
  3. 编辑器支持基于节点事件图(Event Node Graph)的逻辑编辑模块，从而赋予动画制作者制作可交互的动画的能力。



* 1. 编辑器的整体设计，基于对象-组件的插件式开发方式，有很高的可扩展能力。对于部分专业用户，可以自行设计并应用更高级的组件来扩展系统现有的功能。
  2. 利用编辑器制作的动画，动画制作者可以自行选择存盘到本地，或者上传云端。如果动画制作者觉得自己制作的动画组件(Element)可以被其他动画制作者利用，那么他也可以选择有偿或者无偿发布 (Publish)这个组件。从而被其他动画制作者在花火资源库中看到。动画本身也可以选择公开发布或者私密发布，所有上述操作都是一站式的。发布以后，该动画可以在各大社交平台非常方便的进行分享。
  3. 编辑器内置花火网素材库，通过该素材库，即可以浏览花火网第一方的素材，也可以浏览其他动画制作者创造并上传的第三方素材，从而让动画制作者选择素材更为广泛和容易。同时，对于会员动画制作者，也可以调用AIGC引擎，通过Text Prompt生成指定的素材。

1. 动画播放端(Player)

该模块的主要功能是让普通终端用户通过各种平台(手机、PC、网页)浏览其他用户做完的各种类型的动画，该模块大体上采用类似抖音或者Bilibili的界面设计，用户可以自行选择是左右滑动来看动画，还是通过首页推荐的方式来看动画。

所有动画都可以有弹幕，评分等等指标，后台系统将学习用户的喜好来推荐用户最有可能感兴趣的动画。

同时，因为动画可以互动，因此每个互动动画(游戏)的制作者都可以对该互动动画(游戏)设置排行榜功能。通过排行榜提高终端用户的粘性。

1. 后台

提供用户的登录认证、用户动画和组件的后台存储、支付交易、榜单管理等等各种后台功能。

### 用户画像

本系统的用户，主要分为动画制作者(动画编辑器)和普通终端用户(动画播放端)。

普通终端用户可以是任何喜欢看小动画或者玩小游戏的任何人。

动画制作者可以是任何想方便的做一些小动画的人，无论是经常做动画的人或者是偶尔想做一下的人，都可以利用本平台迅速地制作出自己想做的动画并发布。请注意，专业的动画制作者或者专业的游戏开发者不是本平台的目标客户，他们可以用更好地工具制作动画。

### 应用场景举例

1. 老师可以利用本平台制作一些可互动的动画，从而让学生用更为形象的方式进行学习。同时因为本平台将有榜单功能，学生可以进行良性竞争，从而获得更大的进步。
2. 在各种情况下，用户都可以利用本平台自行制作各类电子贺卡并分享。例如男女朋友互诉衷肠，结婚纪念日，亲密朋友的生日，员工入职纪念日，结婚大屏幕动画等等。
3. 用户可以制作自己的非常个性化的个人网站，展示自己的个性。例如中小学班级，可以制作小教室，点击每一个座位都会弹出一些关于这个同学的介绍。只要支付非常少量的费用，这个网站都可以被长久的保持，这样即使过了十年二十年以后，大家依然可以很方便的回忆起曾经的同学和过去的事情。
4. 中小学的各种小报，海报。目前大部分都是用PPT制作，但是PPT的动画功能还是比较固定的，无法达到一些互动交互的效果，通过本平台用户可以制作一些交互性更强的可交互海报，并一键分享。
5. 中小企业宣传动画制作，目前的企业宣传海报基本都是静态图片或者视频，与用户没有互动。通过本平台，中小企业也可以快速制作一些小动画，小交互。例如，拉面馆可以设计一些小游戏，让用户通过快速点击来制作虚拟拉面。或者，淘宝商家可以制作一些关于小家电的交互式小游戏，帮助用户更好地理解产品用法。
6. 由于本平台有基于事件节点图的逻辑编辑功能，因此一些小朋友也可以借助本平台进行一些编程和逻辑思维的简单学习。

总之，本平台的应用范围是非常广泛的，受众也基本没有门槛。能做的事情基本上只受限于动画制作者的想象力。

### 竞争对手分析

经过多年发展，目前的动画制作领域确实已经有很多专业软件。例如，Adobe Animator, OpenToonZ。 但是这些软件要么收费高昂，安装复杂，要么需要一些比较深的专业知识才能掌握。可以这么说，自从Flash结束生命周期以后，普通用户基本没有机会制作动画了。也正是因为这样，目前的互联网反而以文字和视频为主。网页交互反而没有曾经的Flash时代繁盛。

而Power Point/KeyNote等软件，与本软件定位又有不同。这些软件以展示为主，基本没有交互功能。

除了这些专业软件，其他在线动画制作软件也有很多，但是这些总体上看大多需要导出才能分享。与本平台定位都有差别。例如Krita(<https://krita.org/zh/>) 手绘功能非常强大，但是动画功能相对比较弱，交互功能基本没有。例如来画(<https://laihua.com> )，基本以展示为主，制作动画的自由度不高，功能不够强。

# 商业模式