

CreateJS 最新情報

- Adobe MAX 2013 から -

株式会社ICS 池田泰延

@clockmaker

2013/05/10 CreateJS勉強会(第3回) @ マイクロソフト

Adobe MAXに参加してきました (5/6-5/8, ロサンゼルス)



その中でCreateJSの作者 Grant Skinner先生のセッションがありました



CreateJS: Building Rich Interactive Experiences in HTML5

セッションの内容はこちらにまとめてます


<http://togetter.com/li/499513>

すべて ニュース 社会 地域 芸能・スポーツ IT・Web 科学・教養 カルチャー 趣味 生活 仕事 ネタ・お笑い ログ・日記 震災

トップ > IT・Web > プログラミング > Adobe MAX 2013 - Create.. いいね! 1.6万

createjs flash javascript html5 + 1 day ago

Adobe MAX 2013 - CreateJS: Building Rich Interactive Experiences in HTML5




Grant SkinnerによるHTML5 CanvasフレームワークのCreateJSについてのセッションです。

- ・ CreateJSの概要紹介
- ・ CreateJSの事例
- ・ パナー制作の方法
- ・ ゲーム制作を通してのCreateJSの使い方紹介
- ・ 最適化の方法

[▼続きを読む\(残り5行\)](#)

by [clockmaker](#)

★ 4 fav 👤 1576 view いいね! 2 Tweet 10 B! 1

 4


まとめ ▼メニューを開く

[まとめを作成する](#)

キーワードを入力して検索 検索

キーワード ユーザ名

プロフィール

 株式会社 ICS 代表。筑波大学非常勤講師。ニカニカル。ニシタケ

Adobe TVでMAXの全セッションが
公開されるはずですよ

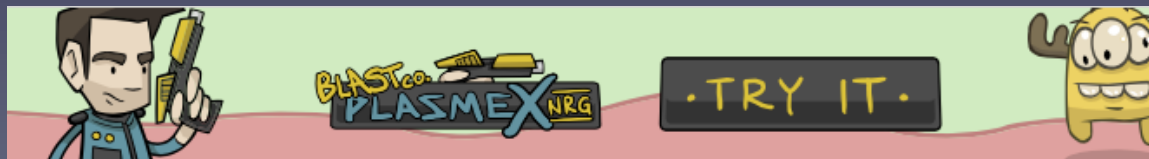
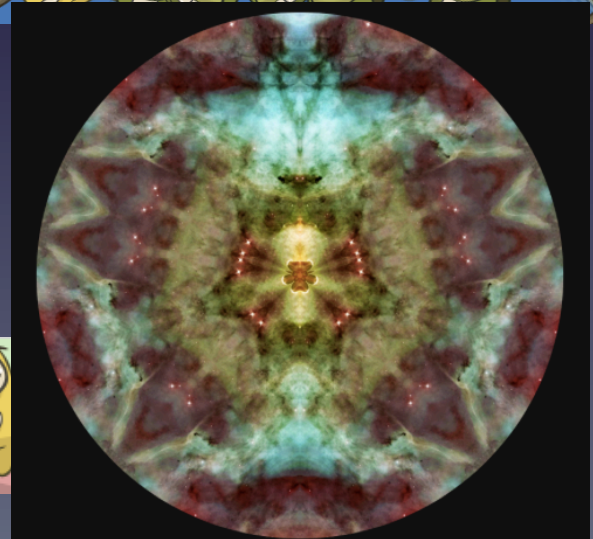
このセッションで発表されたことを紹介します

セッションの概要

- CreateJSの概要
- CreateJSの事例
- バナー制作の方法
- ゲーム制作を通してのCreateJSの解説
 - ワークフロー紹介
 - 最適化手法の紹介
 - 現在のCreateJSの情勢

Sandbox

<https://github.com/createjs/sandbox/>



セッションの概要

- CreateJSの概要
- CreateJSの事例
- バナー制作の方法
- ゲーム制作を通してのCreateJSの解説
 - ワークフロー紹介
 - 最適化手法の紹介
 - 現在のCreateJSの情勢

Vector vs Bitmap

ベクター

- ファイルサイズが小さい
- スケーラブル
- ダイナミック

ビットマップ

- 高速！

Vector vs Bitmap



Toolkit for CreateJSで作った
シェイプアニメーションを利用し、
オブジェクトを200個配置してFPSを計測

Vector

- ファイルサイズ：78KB
- 5FPS

Bitmap

- 380KB
- 60FPS

※スプライトシートを使用

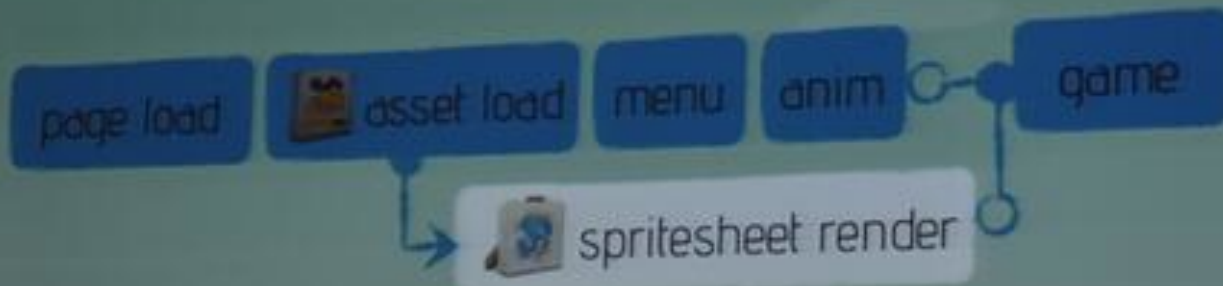
SpriteSheetBuilderクラス

- 機能
 - ランタイム時に任意のムービークリップを
スプライトシートに変換
- メリット
 - ベクター情報のまま読み込むため
ファイルサイズが小さい
 - ビットマップにするため高速に描画される

GARY(Sandboxでダウンロード可)
<https://github.com/createjs/sandbox/>



初期化時のパイプライン



セッションの概要

- CreateJSの概要
- CreateJSの事例
- バナー制作の方法
- ゲーム制作を通してのCreateJSの解説
 - ワークフロー紹介
 - 最適化手法の紹介
 - 現在のCreateJSの情勢

CDNの利用が伸びている

CDN hits in 30 days
(thanks Adobe!)



ロードマップ



ご清聴ありがとうございました
Thank you for your attention

株式会社ICS 池田泰延

Twitter : clockmaker