



CreateJS for Flash & HTML5 Developers

马鉴

Evangelist, Developer Relations, Adobe



CreateJS Suite



CreateJS Suite



- CreateJS suite诞生于2012年2月



CreateJS Suite



- CreateJS Suite诞生于2012年2月
- CreateJS Suite是一组JS模块化类库的集合
 - 包括5个基本库：SoundJS, EaseJS, PreloadJS, TweenJS和Zoë

CreateJS Suite



- CreateJS Suite诞生于2012年2月
- CreateJS Suite是一组JS模块化类库的集合
 - 包括5个基本库: SoundJS, EaseJS, PreloadJS, TweenJS和Zoë
- 开源项目
 - 官网: <http://www.createjs.com/#!/CreateJS>
 - github: <https://github.com/CreateJS/>

CreateJS Suite



- CreateJS Suite诞生于2012年2月
- CreateJS Suite是一组JS模块化类库的集合
 - 包括5个基本库: SoundJS, EaseJS, PreloadJS, TweenJS和Zoë
- 开源项目
 - 官网: <http://www.createjs.com/#!/CreateJS>
 - github: <https://github.com/CreateJS/>
- CreateJS Suite项目赞助贡献方:
 - Adobe
 - Microsoft
 - Gskinner.com

CreateJS Suite



- CreateJS Suite诞生于2012年2月
- CreateJS Suite是一组JS模块化类库的集合
 - 包括5个基本库: SoundJS, EaseJS, PreloadJS, TweenJS和Zoë
- 开源项目
 - 官网: <http://www.createjs.com/#!/CreateJS>
 - github: <https://github.com/CreateJS/>
- CreateJS Suite项目赞助贡献方:
 - Adobe
 - Microsoft
 - Gskinner.com
- 目的:
 - 帮助开发者更好的构造HTML5 2D应用体验

CreateJS 用例场景

CreateJS用例场景

整合型web动画

CreateJS用例场景

整合型web动画
广告特效

CreateJS用例场景

整合型web动画
广告特效
休闲小游戏

CreateJS用例场景

整合型web动画
广告特效
休闲小游戏
信息型图示

CreateJS用例场景

整合型web动画

广告特效

休闲小游戏

信息型图示

数据可视化

CreateJS用例场景

整合型web动画

广告特效

休闲小游戏

信息型图示

数据可视化

动态图片

EaselJS



EaselJS



- CreateJS Suite的核心，用来创作丰富的Open web 2D交互图像

EaselJS



- CreateJS Suite的核心，用来创作丰富的Open web 2D交互图像
- 提供类似与Flash display list的操作方式，在canvas上对display element操作

EaselJS



- CreateJS Suite的核心，用来创作丰富的Open web 2D交互图像
- 提供类似与Flash display list的操作方式，在canvas上对display element操作
- 支持矢量图形，位图和文本

EaselJS



- CreateJS Suite的核心，用来创作丰富的Open web 2D交互图像
- 提供类似与Flash display list的操作方式，在canvas上对display element操作
- 支持矢量图形，位图和文本
- 支持spritesheets, movieclips和animation

EaselJS



- CreateJS Suite的核心，用来创作丰富的Open web 2D交互图像
- 提供类似与Flash display list的操作方式，在canvas上对display element操作
- 支持矢量图形，位图和文本
- 支持spritesheets, movieclips和animation
- 支持caching, filters和masks

EaselJS



- CreateJS Suite的核心，用来创作丰富的Open web 2D交互图像
- 提供类似与Flash display list的操作方式，在canvas上对display element操作
- 支持矢量图形，位图和文本
- 支持spritesheets, movieclips和animation
- 支持caching, filters和masks
- 鼠标和多点触摸交互支持

EaselJS



- CreateJS Suite的核心，用来创作丰富的Open web 2D交互图像
- 提供类似与Flash display list的操作方式，在canvas上对display element操作
- 支持矢量图形，位图和文本
- 支持spritesheets, movieclips和animation
- 支持caching, filters和masks
- 鼠标和多点触摸交互支持
- 很好的支持图形硬件加速

EaselJS

EaselJS

```
var myCanvas = document.getElementById("myCanvas")
//创建一个stage object, 将myCanvas传递
var stage = new createjs.Stage(myCanvas)
//创建text object
var myText = new createjs.Text("--fps", "bold 18px Arial", "#29ed1f")
myText.x = 100;
myText.y = 100;
myText.rotation = 100;
//将text添加至EaselJS stage场景
stage.addChild(myText);
stage.update();
```


EaselJS

```
var myCanvas = document.getElementById("myCanvas")
//创建一个stage object, 将myCanvas传递
var stage = new createjs.Stage(myCanvas)
//创建text object
var myText = new createjs.Text("--fps", "bold 18px Arial", "#29ed1f")
myText.x = 100;
myText.y = 100;
myText.rotation = 100;
//将text添加至EaselJS stage场景
stage.addChild(myText);
stage.update();
```

Demos

TweenJS



TweenJS



- 强大的JS Tween和animation库

TweenJS



- 强大的JS Tween和animation库
- 简单易用

TweenJS



- 强大的JS Tween和animation库
- 简单易用
- 可以序列化多个Tweens

TweenJS



- 强大的JS Tween和animation库
- 简单易用
- 可以序列化多个Tweens
- 支持css属性

TweenJS



- 强大的JS Tween和animation库
- 简单易用
- 可以序列化多个Tweens
- 支持css属性
- 可以同Ease1JS很好的协作，但又彼此独立

TweenJS



- 强大的JS Tween和animation库
- 简单易用
- 可以序列化多个Tweens
- 支持css属性
- 可以同EaselJS很好的协作，但又彼此独立

```
//创建一个shape对象应用一个circle绘制
var circle = new createjs.Shape();
circle.graphics.beginFill("#FF0000").drawCircle(0,0,50);

//在绘制的circle上应用一个Tween序列
createjs.Tween.get(circle, {loop:true}, true)
  .to({x:500,y:200,alpha:0.1},1000,createjs.Ease.get(1))
  .to({y:400})
  .call(myfunction)
  .wait(800)
  .to({y:0,alpha:1},300)
  .call(complete)
```


TweenJS



- 强大的JS Tween和animation库
- 简单易用
- 可以序列化多个Tweens
- 支持css属性
- 可以同Ease1JS很好的协作，但又彼此独立

```
//创建一个shape对象应用一个circle绘制
var circle = new createjs.Shape();
circle.graphics.beginFill("#FF0000").drawCircle(0,0,50);

//在绘制的circle上应用一个Tween序列
createjs.Tween.get(circle, {loop:true}, true)
  .to({x:500,y:200,alpha:0.1},1000,createjs.Ease.get(1))
  .to({y:400})
  .call(myfunction)
  .wait(800)
  .to({y:0,alpha:1},300)
  .call(complete)
```

Demos

SoundJS



SoundJS

- 跨多浏览器



SoundJS



- 跨多浏览器
- 使用plug-in架构播放音频

SoundJS



- 跨多浏览器
- 使用plug-in架构播放音频
- 非常简单的给动画和游戏添加声音

SoundJS



- 跨多浏览器
- 使用plug-in架构播放音频
- 非常简单的给动画和游戏添加声音
- 支持HTML5 audio Tag,web Audio和Flash Player, 支持audio类型检测

SoundJS



- 跨多浏览器
- 使用plug-in架构播放音频
- 非常简单的给动画和游戏添加声音
- 支持HTML5 audio Tag,web Audio和Flash Player, 支持audio类型检测
- *暂不支持ios

SoundJS



- 跨多浏览器
- 使用plug-in架构播放音频
- 非常简单的给动画和游戏添加声音
- 支持HTML5 audio Tag, web Audio和Flash Player, 支持audio类型检测
- *暂不支持ios

```
//创建一个sound对象用来播放音乐  
var mySound = createjs.SoundJS.play("myBeats")
```

```
//恢复sound  
mySound.resume()  
//暂停sound  
mySound.pause()  
//设置volume  
mySound.setVolume()
```


SoundJS



- 跨多浏览器
- 使用plug-in架构播放音频
- 非常简单的给动画和游戏添加声音
- 支持HTML5 audio Tag, web Audio和Flash Player, 支持audio类型检测
- *暂不支持ios

```
//创建一个sound对象用来播放音乐  
var mySound = createjs.SoundJS.play("myBeats")  
  
//恢复sound  
mySound.resume()  
//暂停sound  
mySound.pause()  
//设置volume  
mySound.setVolume()
```

Demos

PreloadJS



PreloadJS

- 在读取资源时允许开发者对其管理



PreloadJS



- 在读取资源时允许开发者对其管理
- 易于使用

PreloadJS



- 在读取资源时允许开发者对其管理
- 易于使用
- 支持images, sounds, js, data和其他资源文件

PreloadJS



- 在读取资源时允许开发者对其管理
- 易于使用
- 支持images, sounds, js, data和其他资源文件
- 支持多个预加载队列

PreloadJS



- 在读取资源时允许开发者对其管理
- 易于使用
- 支持images, sounds, js, data和其他资源文件
- 支持多个预加载队列
- 支持暂停和继续功能

PreloadJS



- 在读取资源时允许开发者对其管理
- 易于使用
- 支持images, sounds, js, data和其他资源文件
- 支持多个预加载队列
- 支持暂停和继续功能
- 提供加载进度信息且具备on complete事件

PreloadJS



- 在读取资源时允许开发者对其管理
- 易于使用
- 支持images, sounds, js, data和其他资源文件
- 支持多个预加载队列
- 支持暂停和继续功能
- 提供加载进度信息且具备on complete事件

```
//创建一个asset manifest容纳所有assets  
var manifest=[{id:myImage,src:"img/myImage.jpg"},{id:mySound,src:"sounds/  
mySound.mp3"}];
```

```
//创建一个PreloadJS对象,绑定on complete事件,读取manifest  
var preload = new createjs.PreloadJS();  
preload.onComplete = handleLoadComplete;  
preload.loadManifest(manifest);
```

```
//assets读取完调用  
function handleLoadComplete(){  
    ...  
}
```

PreloadJS



- 在读取资源时允许开发者对其管理
- 易于使用
- 支持images, sounds, js, data和其他资源文件
- 支持多个预加载队列
- 支持暂停和继续功能
- 提供加载进度信息且具备on complete事件

```
//创建一个asset manifest容纳所有assets  
var manifest=[{id:myImage,src:"img/myImage.jpg"},{id:mySound,src:"sounds/  
mySound.mp3"}];
```

```
//创建一个PreloadJS对象,绑定on complete事件,读取manifest  
var preload = new createjs.PreloadJS();  
preload.onComplete = handleLoadComplete;  
preload.loadManifest(manifest);
```

```
//assets读取完调用  
function handleLoadComplete(){  
    ...  
}
```

Demos

Zoë



Zoë



- 基于Adobe AIR

Zoë



- 基于Adobe AIR
- 将SWF动画输出为EaselJS的sprite sheets, 可以在Canvas和CSS中使用

Zoë

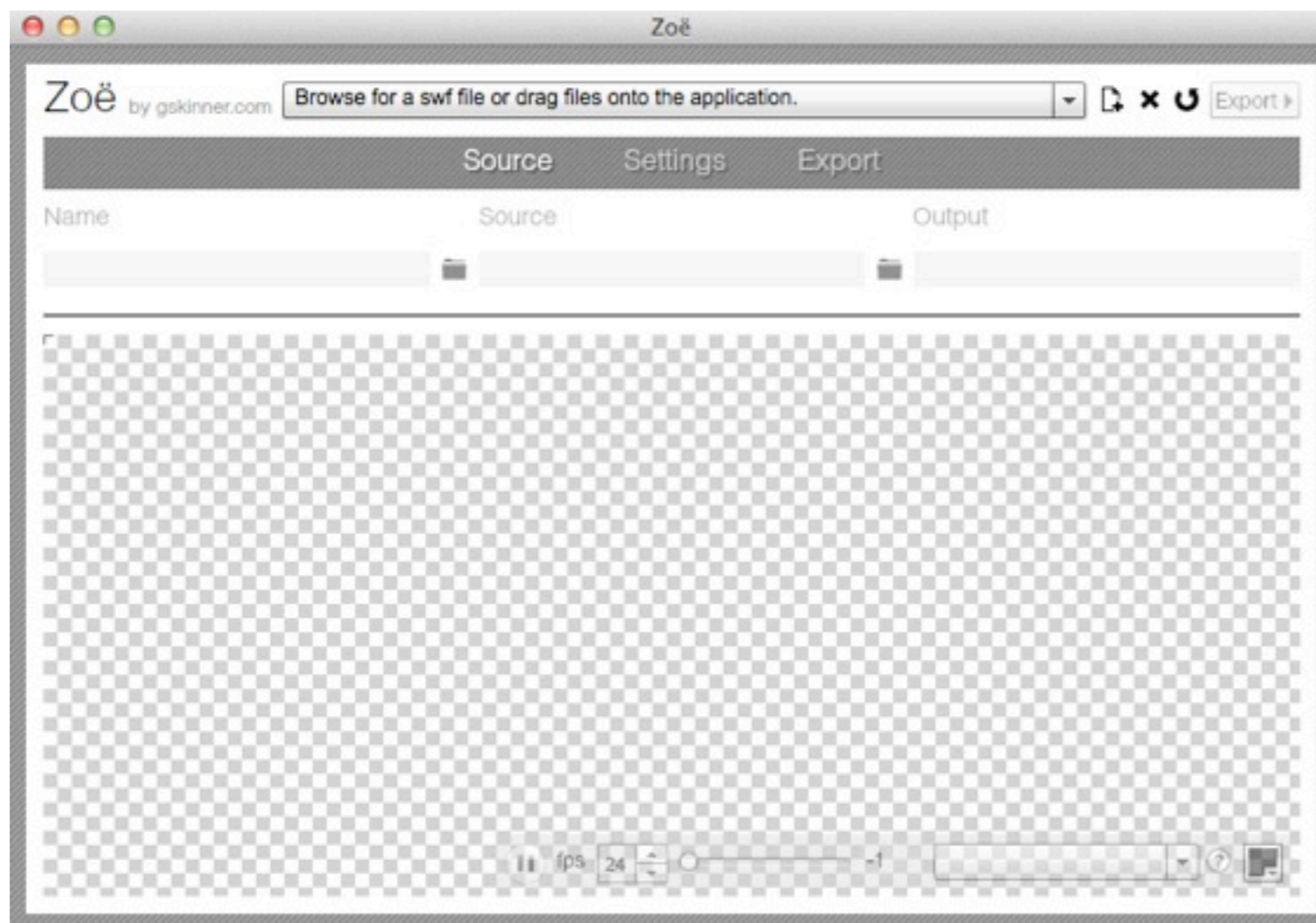


- 基于Adobe AIR
- 将SWF动画输出为EaselJS的sprite sheets, 可以在Canvas和CSS中使用
- 自动检测sprite sheets图形尺寸

Zoë



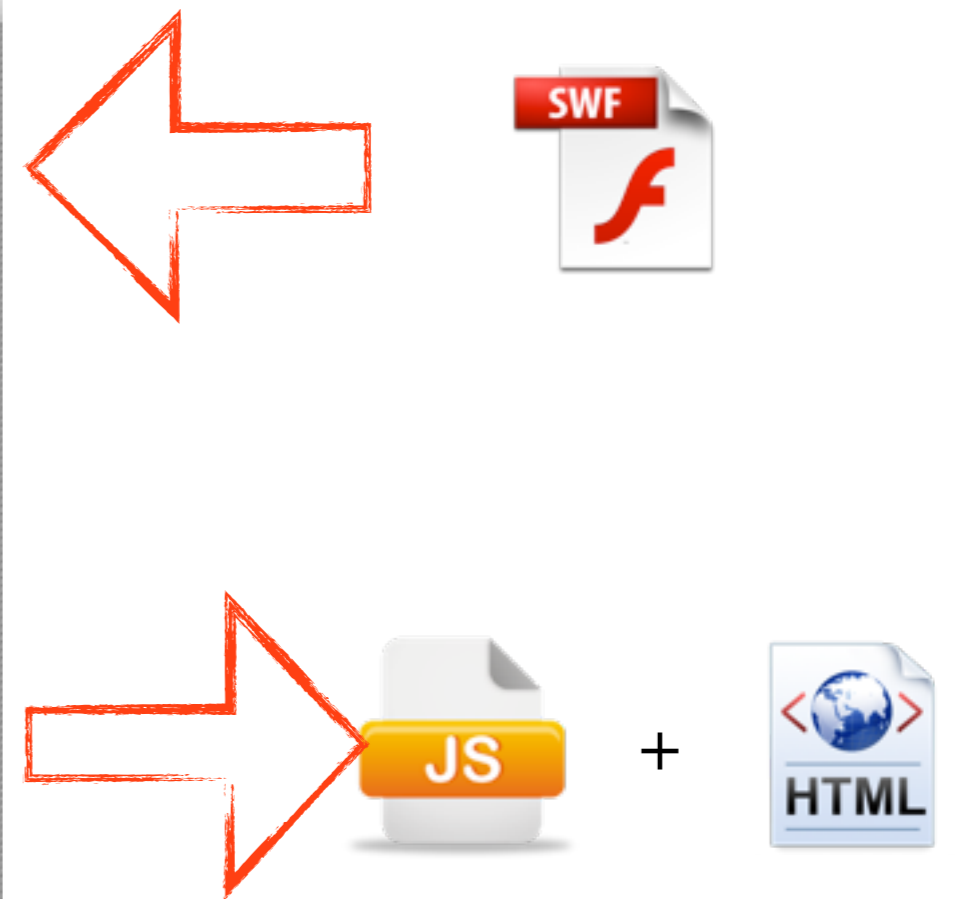
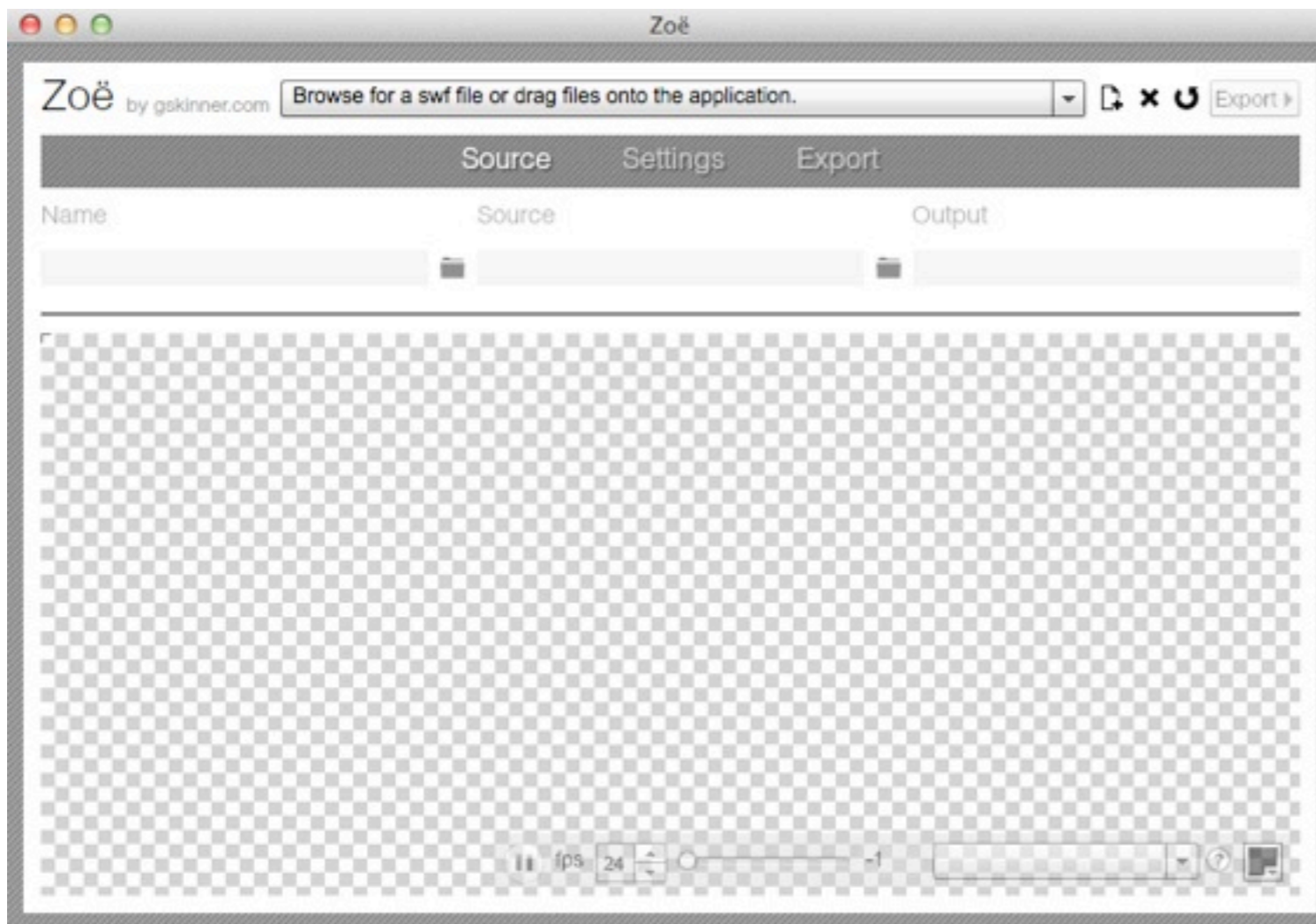
- 基于Adobe AIR
- 将SWF动画输出为EaselJS的sprite sheets, 可以在Canvas和CSS中使用
- 自动检测sprite sheets图形尺寸



Zoë



- 基于Adobe AIR
- 将SWF动画输出为EaselJS的sprite sheets, 可以在Canvas和CSS中使用
- 自动检测sprite sheets图形尺寸



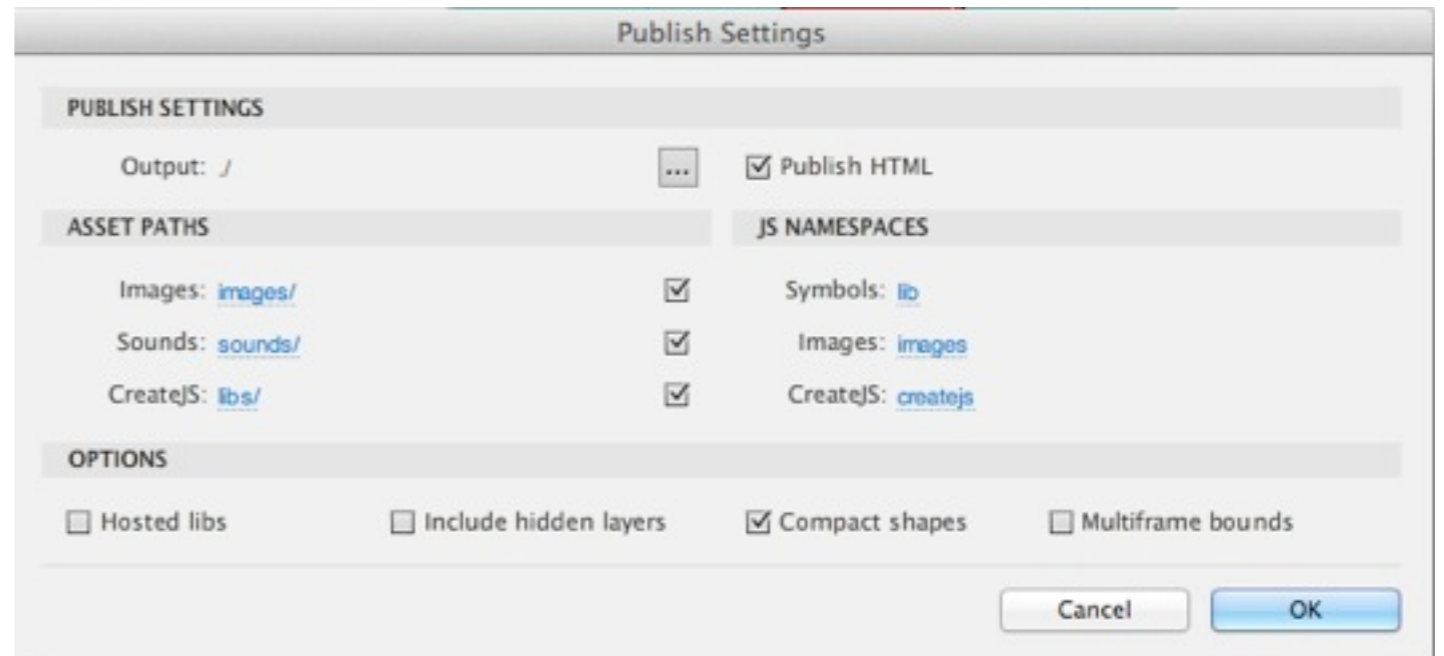
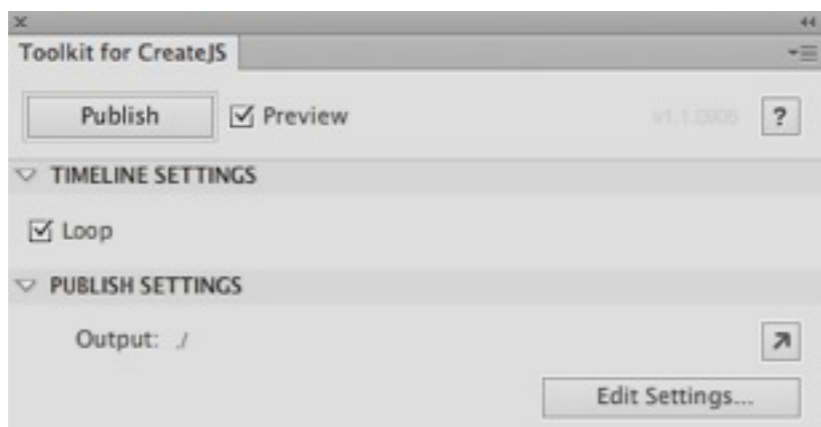
CreateJS Toolkit for Flash Pro



- CreateJS针对Flash Pro的扩展插件
- 允许对Flash动画进行多帧绑定操作
- 支持补间动画，逐帧动画，变形动画
- 支持蒙版层
- WAV导出为mp3格式
- 新的编辑操作界面



Toolkit_for_CreateJS_v1_1.zxp



学习资源

学习资源

- <http://www.createjs.com/#!/CreateJS>

学习资源

- <http://www.createjs.com/#!/CreateJS>
- <https://github.com/CreateJS/>

学习资源

- <http://www.createjs.com/#!/CreateJS>
- <https://github.com/CreateJS/>
- <http://www.atari.com/arcade/developers>

学习资源

- <http://www.createjs.com/#!/CreateJS>
- <https://github.com/CreateJS/>
- <http://www.atari.com/arcade/developers>
- <http://www.adobe.com/devnet/createjs.html>

学习资源

- <http://www.createjs.com/#!/CreateJS>
- <https://github.com/CreateJS/>
- <http://www.atari.com/arcade/developers>
- <http://www.adobe.com/devnet/createjs.html>
- <http://www.adobe.com/products/flash/flash-to-html5.html>

学习资源

- <http://www.createjs.com/#!/CreateJS>
- <https://github.com/CreateJS/>
- <http://www.atari.com/arcade/developers>
- <http://www.adobe.com/devnet/createjs.html>
- <http://www.adobe.com/products/flash/flash-to-html5.html>
- <http://www.atari.com/arcade#!/arcade/atari-promo>



Adobe

谢谢!

weibo.com/7yue