

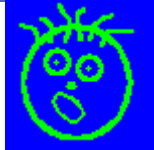
Generasjoner av animasjoner. Web-animasjoner siden 1995...

Animasjoner - hva, hvorfor og hvordan? | Animasjoner - bruk og utvikling | Generasjoner av animasjoner

Tre generasjoner Web-animasjoner

WWW var opprinnelig ikke konstruert for å vise levende bilder og lyd. En rekke forskjellige løsninger har likevel gjort dette mulig. I sin historisk-tekniske oversikt beskriver Skjulstad/Varvin tre generasjoner "levende bilder" på web. Artikkelen er interessant og detaljert. Her gis en kort oppsummering:

Referanse: I sin tilstandsrapport "Levende bilder på WWW", Gunnar Liestøl og Terje Rasmussen (red.): Internett i endring, Institutt for Media og Kommunikasjon, Novus 2001, belyser Synne Skjulstad og Gunhild Varvin bruken av levende bilder på WWW i et historisk og teknologisk perspektiv.



Lette animasjoner - 1. generasjon

Hjemmesider krydret med GIF-animasjoner ble vanlig i løpet av 1995. Ved å bruke GIF-animasjoner kan en få en rekke bevegelige områder innen en og samme side. Dersom disse ikke er strukturert ut fra et ordnende prinsipp, kan resultatet lett bli en estetisk katastrofe. GIF-animasjoner kan med hell settes inn i større statiske komposisjoner og gi liv til disse. Lyd kan også brukes som strukturerende element.

Streaming og flash - 2. generasjon

Man har gradvis gått over fra å benytte GIF-animasjoner til å lage animasjoner i Flash. Dette er også en overgang fra ren pikselgrafikk til vektorgrafikk. Dette gjør at filene blir lettere, og det tar kortere tid å laste dem ned. Når filene lastes raskt ned skremmer man ikke bort utålmodige surfere med lang ventetid. Det blir derfor mulig å la nettsteder ha dynamiske inngangspartier med animasjon. Dynamisk bevegelse krever større arbeid fra designeren for å få sider til å fungere som en helhet. Nyere nettsteder som inneholder levende bilder, har en annen struktur enn forgjengere som var statiske.



Dynamiske tunneler: 3. generasjon

Med bruken av vektorbasert Flash er det blitt mulig å lage dynamiske inngangspartier der levende bilder benyttes som tunneler. Disse lokker brukeren gjennom nettstedet. Dette er et relativt nytt fenomen som har overtatt etter statiske tunneler, som man måtte klikke seg gjennom. Dette gjør overgangen mellom ulike deler av nettstedet mykere. Tunnelene kan være reklame for resten av nettstedet og kan fungere som en integrert del av innholdet på nettstedet. Disse tunnelene er noen ganger for lange. Da blir de et irritasjonsmoment hvis ikke brukeren gis mulighet til å hoppe over dem. Det er ofte lagt inn elementer som brukeren kan leke seg med, mens flash-filen laster seg ned.