

## Hvorfor bruke animasjoner?

Animasjoner - hva, hvorfor og hvordan? | Animasjoner - bruk og utvikling | Hvorfor bruke animasjoner?



---

### Animasjonens funksjon

Animasjon kan være alt fra "bevegelig tekst" eller "bevegelig grafikk", i form av enkle objekter eller figurer i bevegelse, til "3D-modellering" og muligheten til å bevege seg i et rom, landskap eller objekt.

En animasjon kan

- [påkalle oppmerksomhet](#)
- [skape stemning](#)
- [være informasjonsbærer](#)

Her er det ikke nødvendigvis enter-eller.

---

### Oppmerksomhetsskapere

Den bortskjemte Internett-bruker stanser ikke opp for informasjon som er pakket inn i gråpapir. Det må skje noe mer enn å legge ut en tekst. Et animert bilde med en kort fengende tekst kan virke motiverende for å se på tekstens budskap. Grafiske animasjoner, en liten bevegelse i all beskjedenhets, evt. mer bevegelse kan gi leserne en spennende velkomst til en hjemmeside. Bruken av animasjoner må derimot ikke være ureflektert eller overdrives. Selv om bevegelse normalt tiltrekker seg vår fulle oppmerksomhet, kan det på web'en snarere være omvendt. Vi møter så mange animasjoner at flimrende billedsekvenser alene ikke vil holde oppmerksomheten vår fanget lenge. Dessuten har brukerne oppdaget at oppmerksomheten ofte fanges av noe som er uten interesse og som de ikke ønsker å se på. Hvis brukerne oppfatter at bevegelige designelementer vanligvis er unyttige, vil de bli oversett.

---

### Stemningskapere

Animasjoner kan skape stemninger som styrer våre reaksjonsmønstre. Animasjoner kan utnytte menneskets nysgjerrighet. De kan f.eks. legge opp til en oppdagelsestur i en slottsruin eller på et varehus, der vi får lyst til å åpne dører og skuffer for å ta en titt inn på jakt etter nye opplevelser og erfaringer. Slike bevegelige interaktive effekter som skal sette oss inn i tredimensjonale omgivelser på en todimensjonal skjerm, krever stor innsats av animatøren, men også enklere animasjoner kan skape en stemning som kan tiltale oss, skjerpe våre sanser og øke vår beredskap til å oppdage og å utforske.

---

### Informasjonsbærere

Animasjoner kan gi oss innblikk i prosesser som vi normalt er avskåret fra å se, f.eks. hva som foregår i stjernenes atomkjerner langt ute i verdensrommet, eller prosesser som er for uoversiktlige og tidskrevende å studere med det blotte øye. Da kan animasjoner være det eneste mediet som kan illustrere hele prosessforløpet. Animasjoner er ikke bundet til å ta med alle detaljene, men kan forenkle en komplisert virkelighet ved å fokusere på de mer vesentlige trekkene.

---

### Animasjonens hensikt

Noen animasjoner blir brukt bare for moro, andre for mer eller mindre bevisst å oppnå noe. De kan brukes til underholdning, til ulike presentasjonsformål eller i pedagogisk hensikt. Uansett anvendelsesområde bør du ha gode grunner for å bruke animasjon. Unngå animasjoner dersom ikke-animert grafikk kan kommunisere ditt poeng like bra.



---

### Hvorfor animasjoner kan være nyttige

Verdens fremste ekspert på nettfunksjonalitet, [Jakob Nielsen](#), angir syv grunner til at animasjoner kan være nyttige:

- [vise sammenheng ved overganger](#)

- [vise dimensjon ved overganger](#)
- [illustrere endringer over tid](#)
- [sammensatte visninger](#)
- [berike grafiske framstillinger](#)
- [visualisere tredimensjonale strukturer](#)
- [påkalle oppmerksomhet](#)

#### Referanser:

- Jakob Nielsen, Funksjonell webdesign, Vett & Viten, 2002, Norsk utgave. Kap. "Animasjon", s.143-149  
Originaltittel: 'Designing Web Usability: The Practice of Simplicity', New Riders Publishing, 2000.
- Jakob Nielsen, Jakob Nielsen's Alertbox for December 1995: Guidelines for Multimedia on the Web. [Animation](#). Se denne lenken for eksempler.

---

#### Viser sammenheng ved overganger

Hvis et eller annet har to eller flere tilstander, vil det være mye lettere for brukerne å forstå tilstandsendringene hvis overgangene animeres i stedet for at de kommer momentant. Gjennom en animert overgang vil en bruker via sanseapparatet kunne registrere ulike trinn, i stedet for å måtte koble inn kunnskap og erfaring for å trekke slutninger om overgangene. (sml. Jakob Nielsen (1), s. 145)

Eksempel: En animasjon som illustrerer Pytagoras setning ved å animere flyttingen av ulike kvadrater og trekanter for å vise at to areal har samme størrelse.

---

#### Viser dimensjon ved overganger

En brukers bevegelse langs ulike navigasjonsakser, f.eks. fram og tilbake mellom en rekke objekter eller opp og ned mellom flere nivåer, kan illustreres ved animasjon. (sml. Jakob Nielsen (1), s. 145)

Eksempel: Å bla fram til neste eller tilbake til forrige objekt kan f.eks. vises ved et animert sveip fra henholdsvis høyre til venstre og venstre til høyre (hvis lesing starter fra venstre i gjeldende språk). Hvis brukeren beveger seg til et annet nivå i et hypermedium, kan en animasjon som viser en "ned-animasjon" f.eks. fra hyperkobling til fotnote, vise at en går til et underliggende nivå. En animasjon av en "åpen iris" viser at en suges opp og inn til en annen samling objekter. Zooming ut av et lite objekt til en forstørrelse eller zooming inn slik at det større objektet forminskes eller lukkes, viser at et nytt objekt har "vokst ut" av et tidligere objekt, eller at et objekt minimeres eller lukkes.

---

#### Illustrere endringer over tid

Fordi en animasjon er noe som vises over tid, gir den et en-til-en-bilde av fenomener som endres over tid. (sml. Jakob Nielsen (1), s. 145)

Eksempel: Avskoging av regnskogene kan vises på et kart med en animasjon som viser endringene i området over tid. Et prosjektils bane kan animeres gjennom en sekvens av ulike posisjoner (i 2D eller 3D) til bestemte tidspunkter.

---

#### Sammensatte visninger

Animasjon kan også brukes til å vise flere informasjonsobjekter på samme sted. (sml. Jakob Nielsen (1), s. 146)

Eksempel: Et brukerskjerm-bilde kan være forsynt med forklaringer som popper opp når brukeren beveger markøren over de ulike hyperkoblingene. Noen deler av bildet kan være aktive områder, evt. merket med en vandrede eller flimrende streklinje, som viser alternative bilder ved mus-over eller -nedenfor. Menneskekroppen kan illustreres, f.eks. ved å skrelle av ulike kroppsdeler: muskler, nervesystem eller skjelett.

---

#### Berike grafiske framstillinger

En del informasjon er lettere å visualisere med bevegelse enn med stillbilder. Animasjon er den beste måten å illustrere alle slags endringer på. (sml. Jakob Nielsen (1), s. 146)

Eksempel: Ved design av ikoner er det alltid lettere å illustrere objekter enn operasjoner. Det innarbeidede ikonet for viskelær kan i enkelte programmer forveksles med ikoner som gir annet verktøy eller funksjon. Ved å bruke et animert ikon der viskelæret beveges over bakgrunnen og punkter blir borte, vil verktøyets funksjon komme klart fram. Selvsagt bør grafikken på ikonet bare bevege seg hvis brukeren viser spesiell interesse for det, f.eks. ved å plassere musepekeren over det.

---

#### Visualisere tredimensjonale strukturer

Siden en dataskjerm er todimensjonal, vil brukere aldri kunne få full forståelse av en tredimensjonal struktur bare ved

hjelp av én enkelt illustrasjon, uansett hvor godt den er laget. Ved hjelp av animasjon kan en få fram de tredimensjonale egenskapene hos objekter og gjøre det lettere for brukere å oppfatte objektenes romlige natur. En behøver nødvendigvis ikke la objektet spinne helt rundt. Det kan være nok at det svinger sakte fram og tilbake. Det bør beveges langsomt, slik at brukeren greier å fange opp hvordan objektet ser ut. En kan la brukeren bevege tredimensjonale objekter, men ofte er det bedre at designeren avgjør hvilken animasjon som skaper best forståelse av objektet. (sml. Jakob Nielsen (1), s. 146)

Eksempel: En geometrisk figur, for eksempel et oktaeder, eller en konstruksjonstegning av en bil, kan tilrettelegges slik at brukeren beveger objektet med en styreenhet. En slik brukerstyrt animasjon krever at brukeren forstår hvordan han kan bevege objektet. Med en todimensjonal styreenhet er ikke dette uten videre enkelt.

---

### Påkalle oppmerksomhet

I første omgang kan det synes som om enhver animasjon kan regnes som fornuftig ut fra målet om å "påkalle oppmerksomhet". Forskjellen mellom en god og en dårlig måte å påkalle oppmerksomhet på ligger i om animasjonen er av verdi for brukeren. Ofte blir ikke brukeren hjulpet ved å få noe animert. Til slutt nevnes noen få tilfeller der animasjonenes evne til å dominere brukerens visuelle oppmerksomhet med fordel kan utnyttes. (sml. Jakob Nielsen (1), s. 147)

Eksempel: En animert overskrift har god virkning, hvis målet er å gjøre brukeren oppmerksom på ett bestemt element eller ny informasjon. Animert tekst bør lages som en engangsanimasjon, f.eks. tekst som glir inn fra høyre, som vokser ut av den første bokstaven eller som gradvis blir større. Tekst bør aldri være i kontinuerlig bevegelse, siden bevegelig tekst er mye vanskeligere å lese enn tekst som står i ro. Brukerens oppmerksomhet skal fanges av animasjonen når den begynner. Deretter bør teksten kunne leses i fred og ro. Et annet eksempel på en animasjon som har brukerverdi, ville være et privat nettsted med et klassebilde som hadde en kobling til noe sånt som "Se klassebildet mitt." Hvis brukeren fulgte lenken, ville det være greit med en animert sirkel eller pil som viste hvor forfatteren sto på bildet. Et annet eksempel kunne være en side med mye stoff, der ett punkt på siden er nytt eller spesielt viktig. Det ville da være bra å la en engangsanimasjon påkalle brukerens oppmerksomhet.