

# Rapport for

# Obligatorisk oppgave 08

## – Flash

Link til Flash Banner:

[http://elevarbeid.webstudent.no/dmk1\\_netstudier/annette\\_dahlen](http://elevarbeid.webstudent.no/dmk1_netstudier/annette_dahlen)

Link til Flash Fotogalleri:

[http://elevarbeid.webstudent.no/dmk1\\_netstudier/annette\\_dahlen/Flash/Flash\\_fotogalleri.swf](http://elevarbeid.webstudent.no/dmk1_netstudier/annette_dahlen/Flash/Flash_fotogalleri.swf)

Av Annette Berg Dahlen,

Multimediadesign,

Noroff Institutt

Februar/Mars 2012

## Innledning

Dette er den største oppgaven så langt dette semesteret, og den består av to deler; et Flash fotogalleri og et Flash interaktivt banner. Oppgaven har et tidsrom på 5 uker. Gjennom oppgaven skal studenten opparbeide kunnskap om scripting og koding, interaktivitet og brukervennlighet, samt verktøy benyttet innen arbeid med skjermbaserte medier. Det skal produseres en enkel *motion graphic* basert flashproduksjon til denne oppgaven.

### Tolkning av oppgaven

I denne oppgaven skulle man oppnå en grunnleggende forståelse og beherskelse for scripting for Flash-teknologi og motion graphic arbeid. Dette ble utført gjennom oppgavens to deler: 1. å produsere et Flash fotogalleri for *fotoessayet*, fra Oblig.07; 2. å lage et Flash interaktivt banner som skal reklamere for og linke til Flash galleriet. Programmet Adobe Flash, og Action Script 3.0 er benyttet for å løse oppgavene: "*Kommandoene som brukes i Flash kalles for Action Script. Action Script er et lite programmeringsspråk som består av mer enn 550 forskjellige kommandoer*" (Brynildsen, 2003b: 49).

Til utarbeidelsen av et Flash fotogalleri nettsted har 3 sider blitt laget; 2 hovedsider og en galleriside. På gallerisiden kan brukeren få opp hvert enkelt fotografi fra fotoessayet individuelt, og klikke seg videre eller tilbake til andre fotografier i serien, samt klikke seg tilbake til hovedsiden. Logo, design og layout til fotogalleriet er blitt utarbeidet, og interaktivitet er utført med Action Script 3.0.

Til utarbeidelsen av en Flash interaktiv banner har en logo med enkel animasjon blitt utviklet. Banneret er linket til fotogalleriet med Action Script 3.0, og integrert i *mitt enkle nettsted*, fra Oblig.06.

### Konsept og målgruppe

Konseptet er å lage et fotogalleri og en banner som står i stil til hverandre. Det har blitt utarbeidet en logo med hensyn til fotoessayets innhold og hva som er viktig for personen som er blitt portrettert. Målgruppen til Flash fotogalleri og banner er hovedsaklig studenter i klassen min, lærere og andre studenter ved Noroff, samt personer som følger bloggen min. Det er veldig viktig å vite hvem som er publikum til det man lager, og utvikle deretter

(Brynildsen, 2003b). Nettsiden til fotogalleriet er en side som er svært vanskelig å søke opp for personer som ikke allerede vet om det, eller har en link. Derfor er målgruppen liten og begrenset. En nettside bygget opp i Flash krever dessuten at brukeren har en Flash Player installert, altså en *plug-in*, en tilleggsprogramvare (Flash intro leksjon).

### Budskap/oppnådd handling

Det ønskede resultatet med denne oppgaven er at brukeren som kommer til banneret på mitt enkle nettsted, Oblig.06, skal føres videre til fotogalleriet. I fotogalleriet skal brukeren benytte knapper for å komme seg frem eller tilbake i galleriet. Nettstedet skal være brukervennlig, interessant og enkelt å oppfatte for brukerne. Dette er viktige punkter jeg har fokusert på i mitt arbeid, og Flash kan være med på å forbedre brukeropplevelsene (Brynildsen, 2003b). Fotogalleriet skal være med på å få frem budskapet i fotoessayet, og animasjonen skal illustrere og understreke hva som er viktig for personen i fotografiene.

# Research og arbeidsprosess

## Inspirasjonsmetode

Med utgangspunkt i min forrige oppgave, Oblig.07- Fotoessay, har utformingen først og fremst blitt til med hensyn til fotografiene. Det ene bildet i fotoessayet skulle fungere som en forside, og dette var ønskelig å gjenskape i fotogalleriet. Den samme rekkefølgen i fotografiene er valgt, og de er ikke blitt redigert ytterligere.

Research-prosessen startet med besøk på hovedbiblioteket i Oslo, og nærbiblioteket. Her fantes mange gode og inspirerende bøker om Flash, animasjon, interaktivitet, illustrasjon og Action Script 3.0. I følge Brynildsen (2003a) er historien om Flash på mange måter historien om den kreative programmereren, Jonathan Gay, som startet å leke med *Lego* for å utvikle animasjonsprogrammet Flash.

Den første uken ble brukt til å studere bøker, HTML-leksjoner fra Noroff, samt se gjennom 40 læringsvideoer om programmet Adobe Flash. Det har vært svært nyttig å jobbe parallelt med læringsaktiviteter om programmet Adobe Flash, animasjon og interaktivitet for å opparbeide kunnskap og erfaring, samtidig som denne oppgaven gradvis har tatt form.

## Kreativ metode

*"Inspirasjon er selve kilden til gode ideer"* (Hva er ideer og kreativitet leksjon).

Allerede i den andre uken ble en metode for å samle inspirasjon benyttet, i form av et moodboard. Moodboardet bærer et preg av herre-mote gjennom tidene, tilbehør og jeans. Allerede her vises en begrenset målgruppe, stil og sjanger. Videre ble det produsert to A4-ark med skisser til forslag for logo, som skal benyttes både i banner og fotogalleri. Skissene har blitt til ved inspirasjon fra moodboardet og egne impulser. I prosessen videre har det blitt skissert noen raske forslag til design og layout for oppsett i fotogalleriet og plassering. Videre har det blitt laget presentasjons skisser av galleriside, hovedside og banner på hvert sitt A4-ark, for å jobbe mer nøyaktig med layout og komposisjon (Typografisk garnityr og rammer leksjon). Prosessen har fungert godt, og det har vært til stor hjelp å benytte skisser for veiledning og forslag. Til resultatet i denne oppgaven har plassering blitt hentet fra skissene, samt utforming.

De to siste ukene i denne oppgaven har blitt brukt til utarbeidelse av fotogalleri, og deretter har animasjon av logo blitt utformet. Det var nødvendig å opparbeide kunnskap om programmet før arbeidet med galleri og banner kunne begynne. Disse to ukene har vært produktive, men også krevende og frustrerende siden man sitter med dette hver dag og kun har seg selv til hjelp.

## Analyse

*"Animasjon er en samlebetegnelse for det å skape liv i noe som egentlig er dødt"* (Brynildsen, 2003a:89). For utforming av animasjon har tegneverktøyene i Flash blitt benyttet, blant annet selection tool, subselection, line tool, pencil tool, paint bucket, text tool og free transform (Flash tools leksjon); *"Animasjon skapes ved at et element forandres over tid"* (Animasjon leksjon). Tid er nøkkelen til animasjon, og dette er tatt hensyn til i utarbeidelsen av en enkel animasjon til banneret. Totalt er animasjonen på 10 sek, altså 240 frames, hvor det er lagt inn pauser innimellom for en bedre flyt.

I denne oppgaven har symbolene *movie clip* og *button* blitt benyttet, siden de åpner muligheten for programmering og interaktivitet, samt fleksibilitet (Flash symbols leksjon). Fokuset har vært å lage knapper med funksjoner som er brukervennlige, og innhold som interesserer brukeren. Å lage innhold i Flash kan sammenlignes med å designe et fysisk produkt: *"Det vi lager i Flash er ikke til å ta og føle på, men vi presenterer brukeren for et grafisk uttrykk med innebygd interaktivitet i form av knapper som starter animasjoner"* (Brynildsen, 2003b:211).

# Designvalg

## Stiluttrykk

Det er mange måter man kan presentere fotografier på, og man har mange muligheter ved bruk av Flash. Mitt galleri består av få og enkle elementer, som gjentar seg gjennom hele visningen. Det har vært svært krevende å animere logoen, samt å designe den for å fange interesse og oppmerksomhet. Mye tid er langt inn i utviklingen av logoen, og ønsket var at animasjonen skulle resultere i å gi brukeren et godt og morsomt førsteinntrykk, samt at den skulle være synlig (Logo Branding leksjon). Logo og knapper er plassert på samme sted i fotogalleriet, for at brukeren skal kunne orientere seg lett rundt på de forskjellige sidene (Nettsted- og sidestruktur leksjon).

Temaet i fotoessayet er det som skaper helhet og holder bildene sammen, og det har vært viktig å ha fokus på å la bildene kommunisere (Fotoessay leksjon). Derfor har det blitt bygget opp en design hvor bildene skal ta fokus, ikke andre elementer.

## Typografi

*"Typografi er kunsten eller prosessen i forbindelse med å arrangere tekst på en side"* (egen oversettelse, etter Finkelstein & Leete, 2001:103). I denne sammenhengen, for små mengder med tekst, egner Flash seg godt, særlig hvis det er ønskelig med animasjon som en effekt (Finkelstein & Leete, 2001).

Fonten Copperplate, en serif font designet av Frederic W. Goudy, er brukt til all tekst både på banner og i fotogalleri (Wikipedia). Dette er gjort for å skape en helhet i layouten og designet, og fordi denne fonten er lett leselig og brukervennlig. Skrift vekten normal og bold har blitt benyttet, med en størrelse på 50pt og 25pt (Innføring i typografi leksjon). Fonten er integrert i Flash, og vil ikke skalere seg i forhold til resolusjonen, slik som det kan forekomme i HTML (Flash intro leksjon).

## Farger

Fargene som er brukt i layout og design av fotogalleri og banner er svart og hvitt, samt grå og blå. Dette er farger som går igjen i fotografiene, og er med på å skape en gjentakelse og

helhet i designet. Fargene skal ikke ta fokus fra fotografiene, kun være elementer som er med på å forsterke helhetsinntrykket. Svart og grå er farger som blir assosiert med noe trist eller negativt, og kan symbolisere mørkhet, lidelse, sorg og tomhet. Hvit er en farge som kan symbolisere renhet og uskyld, mens blå kan symbolisere evighet, trofasthet, fred, håp og tro (Fargens symbolikk leksjon). Den blå fargen skal illustrere den virkelige fargen til jeans, og her spiller trofasthet en stor rolle for modellen som blir fotografert, siden forholdet hans til jeans handler om å være trofast og at det skal vare en evighet.

### Komposisjon, layout, grid

*”Kompresjon gjør at bildene bruker mindre plass når de lagres på en datamaskin, mot at man mister litt kvalitet”* (Brynildsen, 2003: 15): fotografiene er blitt komprimert fra formatet TIFF til JPEG-formatet, som egner seg bedre for skjermbaserte medier. Det som er utarbeidet i Flash er blitt eksportert fra en kildefil (FLA) til en SWF fil.

Hjelpemidler som rutenett (50px x 50px), linjal og hjelpelinjer er benyttet for nøyaktig plassering av elementer. ShapeTween er prøvd ut i prosessen som et hjelpemiddel for effekten morphing, altså det å gå fra en form til en annen (Brynildsen, 2003a). Dette hjelpemiddelet ble ikke brukt til det resultatet som er lastet opp på mitt enkle nettsted. Det endte med at utformingen av animasjonen måtte gjøres manuelt, frame for frame. Dette skapte veldig mye mer jobb enn planlagt, men resultatet ble mye bedre og animasjonen mer troverdig.

Flyt og luft i designet er vektlagt for å oppnå det som var ønskelig for utvikling av layout (Grid leksjon). Et rektangulært format er benyttet både til fotogalleri og banner, mens det er brukt symmetri til galleri og asymmetri til banner (Komposisjonsprinsipper leksjon). Rammene som er laget til fotogalleriet er designet for å orientere brukeren mot fotografiene.

# Egenevaluering

## Refleksjon rundt eget produkt

Jeg er svært tilfredsstilt med mitt ferdige produkt, både fotogalleri og banner. Når det gjelder animasjonen på banneret har jeg gitt meg selv litt av en utfordring, og det var litt av en prosess å få til det resultatet jeg står igjen med. Jeg kunne jobbet enda mer med forandringen i formene på jeansen, men føler resultatet er morsomt og mer troverdig enn ved bruk av *tweening*. Siden dette var min opprinnelige idé, ønsket jeg ikke å bytte logo/animasjon underveis i prosessen. Gjennom utviklingen av denne animasjonen står jeg igjen med mange nye erfaringer og kunnskap, som jeg kommer til å ta med meg videre.

Fotogalleriet er det jeg er mest fornøyd med i denne oppgaven, og synes den viser fotografiene på en fin og presentabel måte. Det har vært mye jobb med å få til knapper og koding riktig, så jeg er veldig fornøyd med at alt fungerer slik jeg ønsket. Jeg kunne designet en bakgrunn, men mitt opprinnelige ønske var at galleriet skulle være stilfullt og enkelt. Det er flere design og brukermuligheter med Flash enn med HTML, og ut i fra disse tre oppgavene jeg har hatt dette semesteret har jeg lært svært mye. Jeg håper å kunne jobbe videre med både HTML, Flash og fotografering, samt en kombinasjon av alle slik som i denne oppgaven.

## Utvikling og prosess

Det har vært svært viktig å holde flash filmen ryddig og oversiktlig, og dette har gjort det enkelt å gå tilbake og redigere. Navngiving har blitt gjort nøye, og det å låse lag man ikke jobber med. Selv synes jeg at jeg kom for tregt i gang, men igjen skyldes dette mangel på kunnskap og erfaring både i programmet og med utvikling av animasjon.

Gjennom disse 5 ukene har jeg lært veldig mye nytt som jeg kommer til å ta med meg videre. Jeg synes selv jeg har gått veldig dypt inn i dette området, kanskje litt for dypt i forhold til det oppgaven ba om og i forhold til det jeg har klart å produsere. Med hensyn til det som skulle produseres og mine kunnskaper på disse ukene jeg er svært fornøyd med min egen utvikling. Det var en god følelse når alt gikk som det skulle siste uken, og ting mer eller mindre falt på plass av seg selv. Dette skyldes et langt tidsrom, betydelige litterære studier,



mye prøvelse og feiling, samt økende kunnskap og forståelse for programmet og hensyn man må ta til webbaserte medier.

## Konklusjon

I løpet av oppgavens periode har jeg lært at det tar tid å lære seg å bruke et nytt program med nye verktøy, og at begrensningen er mine egne ferdigheter og min egen tid. Det jeg kommer til å ta med meg videre var at jeg lærte mye av meg selv i løpet av denne perioden, og det viktigste av alt var at jeg hadde det gøy. Jeg håper jeg får anledning til å jobbe mer med oppbygging av gallerier til meg selv og kunder, siden det var denne delen jeg likte best med denne oppgaven. Til utarbeidelse av en portfolio kommer jeg garantert til å benytte Flash og interaktivitet med Action Script, og har allerede tenkt på plassering av elementer, navigasjon og farger. For virkelig å utfordre meg selv har jeg lyst til å jobbe med lyd til mitt neste galleri, for virkelig å løfte stemningen i fremvisningen.

# Kildehenvisning og referanser

## Litteratur

Brynildsen J. C. (2003a). *Forstå Flash: Illustrasjon og animasjon*, Vett & Viten AS.

Brynildsen J. C. (2003b). *Forstå Flash: Fra topp til bunn*, Vett & Viten AS.

Finkelstein, E. & Leete, G. (2001). *Flash 5 for dummies*, IDG Books Worldwide, Inc.

Shupe, R. (2008). *Learning Action Script 3.0*, O`Reilly Media, Inc.

## Internett

[http://en.wikipedia.org/wiki/Copperplate\\_Gothic](http://en.wikipedia.org/wiki/Copperplate_Gothic), sist besøkt 28.02.12

[http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_banner](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_banner), sist besøkt 09.03.12

[http://www.kostyme.org/katalog/kostymetips\\_itrasby/tips\\_itrasby.htm](http://www.kostyme.org/katalog/kostymetips_itrasby/tips_itrasby.htm), sist besøkt 21.02.12

[http://www.w3schools.com/browsers/browsers\\_resolution\\_higher.asp](http://www.w3schools.com/browsers/browsers_resolution_higher.asp), sist besøkt 06.03.12

## HTML-Leksjoner

Animasjon, Fargens symbolikk, Flash Intro, Flash symbols, Flash tools, Fotoessay, Grid, Hva er idèer og kreativitet, Innføring i typografi, Komposisjonsprinsipper, Logo branding, Nettsted- og sidestruktur, Typografisk garnityr og rammer.

## Blogg-innlegg

<http://annettebd.wordpress.com/2012/03/06/obligatorisk-oppgave-08-flash/>

<http://annettebd.wordpress.com/2012/03/09/oblig-08-skisser/>

<http://annettebd.wordpress.com/2012/03/10/oblig-08-storrelse-og-dimensjon/>

<http://annettebd.wordpress.com/2012/03/12/oblig-08-galleri-prosess/>

<http://annettebd.wordpress.com/2012/03/14/oblig-08-banner-prosess/>

<http://annettebd.wordpress.com/2012/03/16/oblig-08-ferdig/>