



**LIVING
WEB
DESIGN**



LIVING WEB DESIGN

Η τέχνη του animation και του storyboard στο σχεδιασμό ιστοσελίδων.

MARIOS LINAKIS PgDip, MA (CSM)



linakis
digital

MARIOS LINAKIS & LINAKIS DIGITAL

Ποιος είμαι.

Σπούδασα Graphic και Communication design στο Brighton University και Central St. Martin's College of Art & Design, UAL. Δίδαξα γραφικές τέχνες και τυπογραφία στον ΑΚΤΟ. Συμμετέχω σε ημερίδες, fora και portfolio reviews στην Ελλάδα και το εξωτερικό καθώς και σε κριτικές επιτροπές Ελληνικών και διεθνών βραβείων design. Είμαι ιδρυτής της Linakis digital, έργα της οποίας βραβεύονται διεθνώς τα τελευταία 14 χρόνια.

Conferences, workshops, fora.

Design Athens & Πανόραμα design, Ένωση Γραφιστών Ελλάδας, Digitized, Behance portfolio reviews, Ελληνικό Πανόραμα Επιχειρηματικότητας, Microsoft Devdays.

Κριτικές επιτροπές.

European design awards 2006, Epica awards 2009-2011, ΕΒΓΕ 2003, Ermis digital awards 2008-2017

Βραβεύσεις

5 Red dot awards

1 German design council award

7 European design awards

9 ΕΒΓΕ

6 Ermis design awards, 10 Ermis digital awards

ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Σκοπός του εργαστηρίου

Σκοπός του εργαστηρίου είναι να μάθουμε να σχεδιάζουμε web sites όχι μόνο στη διάσταση του χώρου αλλά και στη διάσταση του χρόνου. Ή μάλλον καλύτερα, να μάθουμε να σχεδιάζουμε τον χώρο με εργαλείο μας το χρόνο. Θα καταγράψουμε βασικές αξίες και τεχνικές του animation, ώστε να εμπνευστούμε από αυτό και να κάνουμε σχέδια που δεν το χρησιμοποιούν ως μια προσθήκη, αλλά ως ένα από τα κύρια σχεδιαστικά εργαλεία ανάμεσα στο layout, την εικόνα και την τυπογραφία. Θα μάθουμε να σκεφτόμαστε ως interactive σκηνοθέτες πριν από γραφίστες για να γίνουμε intuitively interactive (ενστικτωδώς interactive).

Θα ασχοληθούμε συγκεκριμένα με το Interactive animation, δηλαδή αυτό που συμβαίνει σε ένα σχέδιο, όταν ο χρήστης κουνάει το ποντίκι του. Ακούγεται απλό, αλλά δεν είναι. Η τέχνη του interactive animation απαιτεί από όλους μας μία ανώτερη εγκεφαλική λειτουργία.

Μέθοδος

Το εργαστήριο χωρίζεται σε δύο μέρη: Τη θεωρία και την πράξη.

Μέρος 1ο. Θεωρία

Στο πρώτο μέρος θα δούμε γιατί χρειαζόμαστε το interactive animation. Θα ερευνήσουμε βασικές αρχές και τεχνικές μέσα από πολλά παραδείγματα και θα καταλήξουμε σε συμπεράσματα, τα οποία θα χρησιμοποιήσουμε σαν τεχνική στο 2ο μέρος.

Μέρος 2ο. Στην πράξη

Στο τέλος της πρώτης μέρας θα αποφασίσει ο καθένας τη θεματολογία για το homepage ενός web site που θέλει να σχεδιάσει. Αυτό θα αποτελέσει το πρακτικό έργο του. Για τη διευκόλυνση της διαδικασίας θα πρέπει επίσης να σκεφτείτε ένα βασικό μενού του site σας καθώς και το περιεχόμενο του

ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

Πρόγραμμα

Σάββατο

Παρουσίαση.

Living web design. To Interactive animation.

Σχεδιάζω το δικό μου interactive homepage.

Ορισμός brief για το δικό σας homepage. Θέμα, βασικό μενού, περιεχόμενο.

Κυριακή

Σχεδιάζω το δικό μου interactive homepage. Interactive storyboard στο χέρι.

Brainstorming και σχεδιασμός σε χαρτί και μολύβι. Επιλογή

Τι θα χρειαστείτε.

Το laptop σας. Πρόσβαση online. Photoshop, Illustrator, Excel ή Word. Το επιλεγμένο θέμα σας. Και πολλή ενέργεια.

**LIVING
WEB
DESIGN.
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣ
Η.**

ΣΤΗ ΘΕΩΡΙΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ


A. ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ΤΟ ANIMATION;

1. IT'S ALIVE.
2. ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ
3. ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΚΑΤΙ «ΖΩΝΤΑΝΟ»; ΤΙ ΕΙΝΑΙ ANIMATION?
4. ΤΙ ΕΙΝΑΙ «ΖΩΝΤΑΝΟ» ΣΤΟ WEB; INTERACTIVE ANIMATION & INTERACTIVE ΧΡΟΝΟΣ.

B. ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

1. ΠΕΝΤΕ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ.
2. INTERACTIVE IDEA.
3. ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.
4. ΒΑΣΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ INTERACTION. ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΔΡΑΣΕΙΣ: CLICK, SCROLL, DRAG...
5. PHYSICS.

Γ. INTERACTIVE STORYBOARD. ΠΩΣ ΘΑ ΤΟ ΦΤΙΑΞΩ



**A.
ΓΙΑΤΙ
ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ
ANIMATION;**

A1

ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ANIMATION; IT'S ALIVE

Η τέχνη πάντα εμπνεόταν από την πραγματικότητα. Και στη φύση όλα κινούνται. Ζούμε σε έναν φυσικό κόσμο με συγκεκριμένες διαστάσεις, συνθήκες, φυσικούς νόμους και δυνάμεις όπως η βαρύτητα, το φως, η έλξη και η απώθηση, η τριβή, η επιτάχυνση και η αδράνεια. Ζούμε σε έναν κόσμο στον οποίο το μέγεθος του χρόνου είναι ίσως το βασικότερο. Στη φύση, στην ίδια τη ζωή, τίποτα δεν είναι στάσιμο.

Space advisor

<http://www.space-advisor.ca/en/>

Γιατί λοιπόν να είναι κάτι στάσιμο στον digital κόσμο; Το animation μιλάει στην ίδια την ανθρώπινη φύση μας. Οτιδήποτε κινείται ή οτιδήποτε αποτυπώνει την πρόθεση μίας κίνησης μας συνεπαίρνει. Γι' αυτό το animation είναι ίσως το σπουδαιότερο εργαλείο σχεδιασμού στον 21ο αιώνα

A2

ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ANIMATION; ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ

Από την αρχή της ανθρώπινης ιστορίας, οι δημιουργοί ένοιωθαν την ανάγκη να δαμάσουν και να αποτυπώσουν την έννοια του κυλιόμενου χρόνου. Ήταν και παραμένει η επιθυμία του καθενός μας να καταλάβει τις αλλαγές της ζωής και εν τέλει η επιθυμία να ξεγελάσει το θάνατο. Σ αυτή τους την προσπάθεια οι δημιουργοί χρησιμοποίησαν διάφορες μεθόδους.

Lascaux cave

<https://www.youtube.com/watch?v=qNwMvVB5Lkl>

Egyptian temple at Karnak II

<https://vimeo.com/11948177>

Η μετόπη του Παρθενώνα. Η Μάχη των Λαπιθών και των Κενταύρων

<https://nyppagesix.files.wordpress.com/2014/10/marbles.jpg?quality=90&strip=all>

Zoetrope

<https://vimeo.com/134634850>

Emile Cohl. Phasmatographie

<https://www.youtube.com/watch?v=36VCrhuylb8>

The Horse in motion. By Eadweard Muybridge 1878

<https://www.youtube.com/watch?v=heRuLp7CyTM>

The Astronomer's dream - Georges Méliès, 1898

<https://www.youtube.com/watch?v=g8SMliQZUcs>

Felix the cat

<https://www.youtube.com/watch?v=fsRullIZs9M>

A3

ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ANIMATION;

ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΚΑΤΙ ΖΩΝΤΑΝΟ; ΤΙ ΕΙΝΑΙ ANIMATION;

Όταν βλέπω τα βακτήρια να αλλάζουν τη μορφή ή τη θέση τους στο χώρο, καταλαβαίνω ότι είναι «ζωντανά». Αλλά και στην ανόργανη φύση, όταν ένα χέρι σπρώχνει ένα μπαλάκι και αυτό πέφτει στο πάτωμα, καταλαβαίνω ότι κάτι έχει συμβεί, κάτι έχει αλλάξει στο χρόνο. Με την ίδια αρχή λειτουργεί ο κινηματογράφος, τα κόμικς, αλλά και εικόνες ή τυπογραφία με αφηγηματικότητα.

Το animation απασχολείται με το «ζωντανό» , δηλαδή παράγεται όταν κάτι αλλάζει τη μορφή του στο χρόνο. Animation είναι η μεταμόρφωση του χώρου στο χρόνο.

Με τα σημερινά μέσα, η αποτύπωση κάθε αλλαγής του χώρου στο χρόνο γίνεται με τρεις κύριους τρόπους:

A3

ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ANIMATION;

ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΚΑΤΙ ΖΩΝΤΑΝΟ; ΤΙ ΕΙΝΑΙ ANIMATION;

NO 1. ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΚΙΝΗΣΗΣ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

NO 1. ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΚΙΝΗΣΗΣ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ.

Η αλλαγή, αλλοίωση ή μεταμόρφωση μίας στατικής εικόνας (η μία μετά την άλλη σε αλληλουχία). Τα λεγόμενα «καρέ». Αυτό είναι το σινεμά και το animation.

The bouncing ball

<https://vimeo.com/38920924>

Steamboat Willie

<https://www.youtube.com/watch?v=7NQyzcDnMdE>

The animated gif

https://www.google.gr/search?q=90s+animated+gifs&espv=2&biw=1753&bih=990&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi__Y3twrrRAhV0F8AKHbwtAaUQ_AUIBigB#imgsrc=GPzznhIxMtHKgM%3A

Fractals

https://www.youtube.com/watch?v=BTiZD7p_oTc

Box live performance, The creators project

<https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo>

John Franzen, Each line, one breath

https://www.youtube.com/watch?v=8cL_f5QR29E

John Edmark. Strobe animated sculptures

<https://vimeo.com/116582567>

A3

ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ANIMATION;

ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΚΑΤΙ ΖΩΝΤΑΝΟ; ΤΙ ΕΙΝΑΙ ANIMATION;

NO 2. ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΚΙΝΗΣΗΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ

NO 2. ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΚΙΝΗΣΗΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ.

Η βασική αρχή των comics, και των μετόπων του Παρθενώνα , η απαρχή του σινεμά μέσω της τέχνης της Χρονογραφίας. Καταγράφω μία σειρά «εικόνων», τη μία δίπλα στην άλλη, που αποτυπώνουν την εξέλιξη μιας κίνησης. Αργότερα η μέθοδος αυτή χρησιμοποιήθηκε για την αποτύπωση μίας «ιστορίας», δηλαδή μίας αφήγησης με νόημα.

Chronography

<http://io9.gizmodo.com/chronophotography-the-photos-that-revealed-the-secrets-1684269150>

Come full circle

<http://www.perceptualedge.com/blog/wp-content/uploads/2016/03/Surfer-Photos.jpg>

A3

ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ANIMATION;

ΤΙ ΚΑΝΕΙ ΚΑΤΙ ΖΩΝΤΑΝΟ; ΤΙ ΕΙΝΑΙ ANIMATION;

ΝΟ 3. ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΕΝΝΟΙΑΣ: ΚΙΝΗΣΗ ΜΕ ΜΙΑ ΣΤΑΤΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ

ΝΟ 3. ΚΑΤΑΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΕΝΝΟΙΑΣ: ΚΙΝΗΣΗΣ ΜΕ ΜΙΑ ΣΤΑΤΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ.

Η έννοια του «ζωντανού» και της κίνησης, η έννοια δηλαδή ότι κάτι έχει συμβεί ή θα συμβεί δεν είναι απαραίτητο να είναι «κινούμενη». Μπορεί συχνά να είναι μια στατική εικόνα που αποτυπώνει ή υποδηλώνει μία ιστορία, μία αφήγηση, ένα παιχνίδι με νόημα τον ίδιο το χρόνο.

Conceptual photography

https://www.google.gr/search?q=famous+conceptual+photographers&espv=2&biw=1753&bih=991&site=webhp&source=lnms&tbm=isch&sa=X&sqi=2&ved=0ahUKEwjS9LW7lbrRAhUCXBQKHZyYCSAQ_AUIBigB#tbn=isch&q=old+conceptual+photographers&imgsrc=rlCuNKHnkvwezM%3A

Concrete poetry

<http://pleasedonotbend.co.uk/work/concerning-concrete-poetry/>

[https://gr.pinterest.com/search/pins/?q=concrete%20poetry&rs=typed&term_meta\[\]=concrete%7Ctyped&term_meta\[\]=poetry%7Ctyped](https://gr.pinterest.com/search/pins/?q=concrete%20poetry&rs=typed&term_meta[]=concrete%7Ctyped&term_meta[]=poetry%7Ctyped)

Joseph Kosuth

<http://www.skny.com/artists/joseph-kosuth/featured-works?view=slider#2>

AlwaysChapas

<https://www.flickr.com/photos/alwayschapas/2971478344/in/set-72157608174037177/lightbox/>

Marcos Faunner

<https://www.typographicposters.com/marcos-faunner/>

Antique Botanical prints

<https://www.etsy.com/listing/243029420/plant-parts-cross-sections-antique?ref=related-4>

ΓΙΑΤΙ ΧΡΕΙΑΖΟΜΑΙ ANIMATION;

ΤΙ ΕΙΝΑΙ «ΖΩΝΤΑΝΟ» ΣΤΟ WEB; INTERACTIVE ANIMATION ΚΑΙ INTERACTIVE ΧΡΟΝΟΣ.

INTERACTIVE ANIMATION


Η βασική διαφορά μεταξύ ενός παραδοσιακού animation και του animation για το web είναι η έννοια του interaction, δηλαδή της αντίδρασης του animation μου στις εντολές του χρήστη. Έτσι στο web ο χρόνος μέσα στον οποίο παράγεται το animation δεν είναι γραμμικός, με αρχή, μέση και τέλος, αλλά αδόμητος και απρόβλεπτος όπως και οι αποφάσεις του χρήστη μου.

INTERACTIVE ΧΡΟΝΟΣ

Με την γέννηση του internet, ο χρήστης, απέκτησε για πρώτη φορά την ικανότητα να ελέγχει ο ίδιος ποιο κομμάτι, πόσο και τι θα βλέπει μέσα σε ένα οποιοδήποτε web site. Ο χρήστης κινείται μη γραμμικά μέσα σε μια αλληλουχία σελίδων ή ενοτήτων. Η αφετηρία, και το τέλος ενός animation είναι έννοιες που πρέπει να ξαναδούμε. Ο χρήστης ξεκινά όπου θέλει, φεύγει, επιστρέφει, πηδάει σε άλλη ενότητα, και όλα σε άγνωστο δικό του χρόνο και ρυθμό. Άρα ο δημιουργός πρέπει να δαμάσει την έννοια του προσωπικού χρόνου του χρήστη, του interactive χρόνου.

Audiograph. Pilopriests Album: Trans

<http://audiograph.xyz/>



**B.
ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ
ΜΕ
ANIMATION**

ΠΕΝΤΕ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Ο interactive χρόνος, δηλαδή το γεγονός ότι ο δημιουργός δεν μπορεί να ελέγξει το πότε, το πόσο και το πόσο γρήγορα θα «δει» ο θεατής το δημιούργημά του γεννά μία σειρά ερωτήσεων. Αυτές τις ερωτήσεις θα απαντήσουμε με παραδείγματα, ώστε να κάνουμε έναν πεντάλογο που πρέπει να ρωτάμε ξανά και ξανά όταν σχεδιάζουμε web sites.

- Πως γίνεται μία καλή γραφιστική ιδέα, interactive;
- Πόσο «διαρκεί» η παρουσίαση μίας σελίδας; Θα είναι άμεση ή περισσότερο αφηγηματική;
- Πόσο χρόνο «χρειάζεται» μια σελίδα για να αναπτύξει όλη την πληροφορία της;
- Πως καταλαβαίνει ο χρήστης ότι μια σελίδα «τελείωσε» να φορτώνει;
- Τι συμβαίνει σε μια σελίδα όταν ο χρήστης φεύγει κατά τη διάρκειά της εξέλιξής της;
- Πως σηματοδοτούμε ότι μια σελίδα είναι ενεργή και όχι νεκρή;
- Πως διατηρούμε το ενδιαφέρον του χρήστη όταν αυτός ξαναμπει στη σελίδα μας;

The million dollar homepage (interactive ιδέα)

<http://www.milliondollarhomepage.com/>

Over the tiny hills (interactive ιδέα)

<http://www.overthetinyhills.com/>

Linakis digital (interactive ιδέα, physics)

<https://www.linakis.com/en>

Rainforest Foods (αφήγηση, loop)

<https://www.rainforestfoods.com/experience/#!/>

Huge albums of the year (μετάβαση από κεφάλαιο σε κεφάλαιο)

<http://mixtape.hugeinc.com>

Jenny Johannesson (loading)

<http://www.jennyjohannesson.com/>

Orient express (αέρινη κίνηση, ενεργή σελίδα)

<http://orient-express.com/>

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ**1. Interactive Ιδέα**

Θα έχει η σελίδα μου μία interactive ιδέα;

2. Αφήγηση

Η σελίδα μου θα χτίζεται καθώς την επισκέπτεται ο χρήστης ή θα προϋπάρχει; (αφήγηση και σενάριο)

3. Σενάριο

Εάν ναι, πρέπει να ορίσω ένα σενάριο σε storyboard. Να σχεδιάσω κάτι που θα κάνει loop. Επίσης, πότε θα κάνει load η σελίδα μου; Μήπως αυτό είναι πηγή έμπνευσης;

4. Ζωντανή και όχι νεκρή σελίδα

Πως θα «δείξω» ότι η σελίδα μου είναι ενεργή, ότι είναι ζωντανή και δεν έχει κολλήσει; Πώς θα μεταβεί ο χρήστης από τη μία σελίδα στην άλλη; Μήπως πρέπει να φτιάξω «Κεφάλαια»;

5. Ρυθμός

Η σελίδα μου θα είναι αργή ή γρήγορη. Τα animations μου θα είναι γλυκά ή edgy;

ΑΡΧΗ, ΜΕΣΗ, LOOP

Από πού ξεκινάμε για να σχεδιάζουμε ένα animated ζωντανό site? Η αρχή δεν μπορεί παρά να είναι στην ίδια την ιδέα του web site μας. Πως μπορούμε να φτιάξουμε μία σελίδα που η ίδια της η ύπαρξη καθορίζεται από τα στοιχεία, τη δράση, το feedback ή οι κινήσεις του χρήστη; Όχι σε επίπεδο εικαστικό ή σχεδιαστικό, αλλά σε επίπεδο υπαρξιακό. Υπάρχουν sites που υπάρχουν μόνο επειδή υπάρχει ο χρήστης. Τα sites αυτά δημιουργούνται μέσα από τη δράση του χρήστη αποτυπώνοντας στοιχεία που αλλάζουν σε πραγματικό χρόνο. Ο χρήστης αλλάζει, το ίδιο το περιεχόμενό τους και άρα τη μορφή τους. Στο σημερινό web οι πραγματικά interactive ιδέες σπανίζουν. Τις περισσότερες φορές ένα καλό animation είναι μόνο εκεί για λόγους εντυπωσιασμού.

Εάν όμως κανείς θέλει να δημιουργήσει ένα απόλυτα interactive animated web site πρέπει να αναζητήσει ιδέες με πυρήνα τη δράση του χρήστη. Και γύρω από αυτή να φτιάξει μια interactive αφήγηση, ένα interactive σενάριο. Δηλαδή ένα σενάριο χωρίς τελειωμό: με αρχή, μέση και loop.

Predictive world

<https://predictiveworld.watchdogs.com>

Because Recollection

<http://www.because-recollection.com/>

Pharrell Williams

<http://pharrellwilliams.com/>

Homo Travellus

<http://homotravellus.com/>

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Σκεφτείτε μία interactive ιδέα. Μία ιδέα που έχει στον πυρήνα τις πληροφορίες, τα στοιχεία ή τη δράση που μπορεί να παρέχει μόνος ο χρήστης.
- Σκεφτείτε μια ιδέα που δεν υπάρχει χωρίς το χρήστη.
- Οι interactive ιδέες δεν έχουν τέλος. Έχουν αρχή, μέση και loop.
- Φτιάξτε ένα interactive σενάριο. (δες Γ. Interactive storyboard)

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.

NO 1. ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΕΝΟΣ ΟΛΟΚΛΗΡΟΥ LAYOUT**NO 1. ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΕΝΟΣ ΟΛΟΚΛΗΡΟΥ LAYOUT**

Με την εξέλιξη των HTML τεχνολογιών, σήμερα μπορούμε να ανιμάρουμε ολόκληρα στοιχεία στο χώρο μιας οθόνης, πολλές φορές τον ίδιο το χώρο. Σήμερα η τάση είναι η μεταμόρφωση ενός ολόκληρου layout/ οθόνης μεταμορφώνοντας το σχήμα ή αλλάζοντας τη θέση επιμέρους στοιχείων, πολλές φορές αλλάζοντας το ίδιο το σχήμα μιας σελίδας ή ολόκληρα backgrounds και φέρνοντας μεγάλες μεταμορφώσεις στην τυπογραφία ή στην εικόνα.

Lionel Durimel<http://www.durimel.io/nel>**Black Balloon**<http://www.blackballoon.fr/>**Sequence**<https://www.sequence.co.uk/>**Panache**<https://panache.fr/>**Legwork Studio**<http://www.legworkstudio.com/>**Adidas ZX**http://www.adidas.co.uk/zx_flux**Du Haihung**<http://www.duhaihang.com/>**Zero financial**<https://zerofinancial.com/>**Toy fight**<http://toyfight.co/what/>

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.

NO 1. ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ ΕΝΟΣ ΟΛΟΚΛΗΡΟΥ LAYOUT

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Αποφασίστε τον πρωταγωνιστή. Θα είναι το background, ένα πρωταγωνιστικό στοιχείο της σελίδας όπως η τυπογραφία ή μικρά πολλά στοιχεία;
- Σκεφτείτε τη μεγάλη εικόνα. Μεταμορφώστε ΟΛΗ τη σελίδα όταν ο χρήστης κάνει hover, scroll ή click ώστε αυτή να αλλάξει τελείως.
- Σκεφτείτε μεγάλες τολμηρές αλλαγές στο layout με εκπλήξεις στο ίψο το σχήμα της σελίδας
- Σκεφτείτε εντάσεις, πολύ μεγάλο με πολύ μικρό.
- Εφαρμόστε ένα layer που αλλοιώνει όλο το design σας.
- Σκεφτείτε αλλαγές στο μπρος- πίσω, δηλαδή στο «βάθος» της σελίδας

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION

NO 2. MICROANIMATIONS

NO 2. MICROANIMATIONS

Στον αντίποδα των μεγάλων σχεδιαστικών αλλαγών μίας σελίδας, βρίσκεται η τεχνική του micoranimations. Microanimations είναι η αλλαγή μικρών, διακριτικών και επιλεκτικών σχεδιαστικών στοιχείων. Αλλάζουμε μόνο σημεία του όλου layout όπως την τυπογραφία, το μέγεθος ή σχήμα των εικόνων.

10X16

<http://10x16.com/>

Corentin Fardeau

<http://corentinfardeau.fr/>

Adam Underwear

<https://www.adamunderwear.com/>

Monochrome Paris

<http://www.monochrome.paris/>

The Cinemagraph

<http://cinemagraphs.com/>

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.

NO 2. MICROANIMATIONS

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Αποφασίστε τον πρωταγωνιστή. Θα είναι το background, ένα πρωταγωνιστικό στοιχείο της σελίδας όπως η τυπογραφία ή μικρά πολλά στοιχεία;
- Σκεφτείτε τη μεγάλη εικόνα. Μεταμορφώστε ΟΛΗ τη σελίδα όταν ο χρήστης κάνει hover, scroll ή click ώστε αυτή να αλλάξει τελείως.
- Σκεφτείτε μεγάλες τολμηρές αλλαγές στο layout με εκπλήξεις στο ίψδο το σχήμα της σελίδας
- Σκεφτείτε εντάσεις, πολύ μεγάλο με πολύ μικρό.
- Εφαρμόστε ένα layer που αλλοιώνει όλο το design σας.
- Σκεφτείτε αλλαγές στο μπρος- πίσω, δηλαδή στο «βάθος» της σελίδας

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.

NO 3. DATA VISUALIZATION**NO 3. DATA VISUALIZATION**

Όπως είδαμε και στην αρχή όταν κοιτούσαμε interactive ιδέες, το web είναι συχνά η αποτύπωση μίας συλλογής στοιχείων χρηστών. Αυτά συνήθως αποτελούν ένα ξεχωριστό είδος web sites με data visualization (οπτικοποίηση ζωντανών πληροφοριών). Αυτά τα data έρχονται δυναμικά από κάποια πηγή και αποτυπώνονται με τη μορφή πολλών μικρών όμοιων συμβόλων.

I remember<http://i-remember.fr/en>**Raw awards**<http://rawawards.gr>**Codeology**<http://codeology.braintreepayments.com/>**Getty endless**<http://www.gettyendless.com/>**Sound city project**<http://soundcityproject.com/>

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION
ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.
No 3. DATA VISUALIZATION

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Εάν έχετε την πηγαία πληροφορία, αποφασίστε ένα data visualization web site και κάντε μόνο αυτό.
- Βρείτε την πηγή των data. Αυτά θα σας οδηγήσουν στην εικαστική γραφή. Αποτυπώστε τα σχηματικά ώστε να συμπεριφέρονται καλά μεγάλα και μικρά.
- Χρησιμοποιείτε τεχνολογίες svg
- Δώστε τους κίνηση που ταιριάζει στο είδος της πληροφορίας που αποτυπώνουν.
- Σκεφτείτε τον όγκο του data, τους περιορισμούς των επεξεργαστών
- Σκεφτείτε το loading. Πολλά data σημαίνει χρόνος φορτώματος.

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION
ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.
NO 4. ΜΑΣΚΕΣ. REVEAL, HIDE

NO 4. ΜΑΣΚΕΣ. REVEAL, HIDE

Οι μάσκες και τα layers είναι μία από τις πιο παραδοσιακές σχεδιαστικές μέθοδος. Επειδή ακολουθούν μια λογική εικαστικών στοιχείων που εμφανίζονται μέσα σε ή κόβονται από μία φόρμα (πχ μία εικόνα μέσα στη φόρμα ενός γράμματος) ενδείκνυνται για animation. Όταν όλο αυτό δέσει με μια interactive κίνηση που ανταποκρίνεται στη δράση του χρήστη, μπορούμε να έχουμε ένα εντυπωσιακό εικαστικό και νοηματικό αποτέλεσμα

Smash TV

<http://iamsmash.tv/#>

KLM I fly 50

https://www.ifly50.com/en_gr/50

Nurture digital

<http://www.nurturedigital.com/>

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.

NO 4. ΜΑΣΚΕΣ. REVEAL, HIDE

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Δουλέψτε με layers και μόνο με layers
- Σκεφτείτε παραδοσιακές σχεδιαστικές «Photoshop» τεχνικές όπως overlay, multiply, κλπ. Κάντε μίξη εικαστικών στοιχείων με αλλαγή χρωμάτων σε στατικές μορφές.
- Σκεφτείτε τυπογραφικά.
- Προσθέστε τον παράγοντα: έκπληξη
- Σκεφτείτε μικρές κινήσεις που θα ζωντανέψουν το στατικό εικαστικό και μεγάλες κινήσεις στο click, hover, drag του χρήστη.
- Σκεφτείτε το loading

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.

NO 5. Η ΜΕΤΑΒΑΣΗ. SEAMLESS ANIMATION**NO 5. Η ΜΕΤΑΒΑΣΗ. SEAMLESS ANIMATION**

Όπως είδαμε παραπάνω, τα web sites είναι εξ' ορισμού οντότητες αρθρωτές. Όλα τα web sites έχουν ξεχωριστές σελίδες ή «κεφάλαια» μέσα σε σελίδες. Ακόμη και ένα slide show έργων αποτελεί ένα σύνολο από διαφορετικές σχεδιαστικές οντότητες. Το πως πηγαίνει λοιπόν ο χρήστης από το ένα στο άλλο, και άρα το πώς ο σχεδιαστής βασίζεται στον τρόπο μετάβασης είναι πολύ συχνά πηγή έμπνευσης. Και ένας τρόπος να σχεδιάσουμε μέσα από το animation.

Dess<http://desfrpclyg.cluster006.ovh.net/>**Species in pieces**<http://www.species-in-pieces.com/#>**Bouguessa**<https://bouguessa.com/home>**Toy fight**<http://toyfight.co/>

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.

NO 5. Η ΜΕΤΑΒΑΣΗ. SEAMLESS ANIMATION

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Σκεφτείτε σε ποια κεφάλαια, σελίδες ή πληροφορίες θέλετε να κάνετε τη μετάβαση.
- Σκεφτείτε τον τρόπο animation, . Την κίνηση δηλαδή που θα κάνετε τη μετάβαση.
- Εφαρμόστε seamless animation δηλαδή της μετάβασης χωρίς «ραφές» από το ένα layout στο άλλο.
- Αποφασίστε ένα “ουδέτερο» σκηνικό στο οποίο καταλήγουν όλα και από το οποίο ξαναστήνονται όλα.
- Σχεδιάστε με layers
- Εφαρμόστε τεχνικές parallaxing δηλαδή κίνηση layers σε διαφορετικούς χρόνους.

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.

NO 6. THE ANIMATED GIF EFFECT. ΩΜΑ ΣΤΗΜΕΝΑ LAYOUTS**NO 6. THE ANIMATED GIF EFFECT. ΩΜΑ ΣΤΗΜΕΝΑ LAYOUTS.**

Όλες οι παραπάνω τεχνικές βασίζονται σε σύνθετες λογικές και τεχνολογίες. Σε κινήσεις, μεταβάσεις και αλλαγές πολύπλοκες με ενιαίες, γλυκές κινήσεις. Παρόλα αυτά στο web του σήμερα δεν είναι απαραίτητο να καταφεύγει κανείς στην υπερπαραγωγή. Στον αντίποδα βρίσκεται μία εξίσου σημαντική και αποτελεσματική τεχνική του απλού, ωμού, στακάτου animation. Τα animations αυτά καθορίζονται από την έλλειψη αφηγηματικότητας. Είναι δηλαδή ακαριαία και ωμά, δεν απαιτούν χρόνο για να υπάρξουν και να εξελιχθούν και βασίζονται σε απλές και κοφτές κινήσει του χρήστη.

Riccardo Zanutta<http://riccardozanutta.com/>**Kinetic**<http://kinetic.com.sg/>**Carsonified**<http://www.carsonified.com/>**Dada**<http://dada-data.net/en/>

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΣΧΕΔΙΑΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΕ ANIMATION.

NO 6. THE ANIMATED GIF EFFECT. ΩΜΑ ΣΤΗΜΕΝΑ LAYOUTS

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Σχεδιάστε ένα design σε layers
- Ανακατέψτε τυπογραφία, εικόνα και εικονογραφία.
- Σχεδιάστε μία δική σας αναγνωρίσιμη εικαστική γλώσσα. Μία vintage ή ωμή ή pixel εικαστική γλώσσα.
- Σχεδιάστε με επίπεδα βάθους, κάτι που βρίσκεται πίσω ή μπροστά από κάτι άλλο. Σχεδιάστε με μάσκες.
- Αποφασίστε μία και μόνο αισθητική και λογική animation.
- Εφαρμόστε animations σύντομα, επαναλαμβανόμενα, με ωμή και τραχιά κίνηση, όπως το παλιά animated gifs ή τα παλιά video games.
- Σκεφτείτε με parallaxing

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATIONS

ΒΑΣΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ INTERACTION. ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΔΡΑΣΗΣ. CLICK, SCROLL, DRAG...

Καμία από τις παραπάνω τεχνικές animation δεν έχει αξία εάν δεν αποφασίσετε ταυτόχρονα και το είδος του interaction που θέλετε να έχετε με το χρήστη σας. Όταν σκέφτεστε πως θα κινήσετε κάτι και για ποιο λόγο είναι απαραίτητο πρέπει να σκεφτείτε ταυτόχρονα και με ποια εντολή του χρήστη θα γίνει αυτό. Η δράση του χρήστη έχει άμεση συνέπεια στη διάρκεια, το ύφος, το ρυθμό και το είδος του animation. Click? Hover? Drag? Το πώς θα επιτευχθεί αυτό και το τι είδους τεχνική animation και interaction πάνε πάντα χέρι- χέρι.

CLICK Η CLICK & HOLD**Resn**<http://resn.co.nz>**Booking.com/nye**<http://www.booking.com/nye/>**SCROLL****Panache**<https://panache.fr>**Toinos**<http://www.toinos.com/>**Kikk festival**<http://www.kikk.be/2016/>**DRAG****Black negative**<http://blacknegative.com/>**HOVER/ TRACE****Sirani**<http://www.sirani.com/>**KEYBOARD/SPACE BAR****Patatap**<http://patatap.com/>

B4

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION

ΒΑΣΙΚΕΣ ΤΕΧΝΙΚΕΣ INTERACTION. ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΔΡΑΣΗΣ: CLICK, SCROLL, DRAG...

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Αποφασίστε ποια θα είναι η Interactive γλώσσα του site σας. Αποφασίστε μία από τις παραπάνω κινήσεις.
- Περιοριστείτε σε 1 ή το πολύ 2 κινήσεις.
- Σκεφτείτε την αρχή του: Αρχή, μέση, loop

B5

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATIONS PHYSICS

Ο φυσικός κόσμος όπως είδαμε καις την αρχή είναι η πηγή έμπνευσης και αναφοράς του web animation. Σαν αποτέλεσμα ό,τι προσομοιάζει τον φυσικό κόσμο μπορεί να είναι το μόνο που χρειάζεστε για να δημιουργήσετε. Ερευνώντας τον κόσμο των φυσικών δυνάμεων: βαρύτητα, αδράνεια, έλξη, απώθηση, φυγόκεντρος, κλπ. έχουμε μία ολοκληρωμένη τεχνική animation.

Soulwire

<https://soulwire.co.uk>

B5

ΣΧΕΔΙΑΖΟΥΜΕ ΜΕ ANIMATION PHYSICS

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Αποφασίστε ένα έχετε τα data για να εφαρμόσετε τεχνικές physics
- Διαλέξτε μία και μόνο δύναμη. Πηγαίνετέ τη μέχρι το τέλος
- Εναλλακτικά εφαρμόστε πολλές κάτω από μία Interactive ιδέα.



**Γ.
INTERACTIVE
STORYBOARD.
ΠΩΣ ΘΑ
ΤΟ ΦΤΙΑΞΩ.**



INTERACTIVE STORYBOARD. ΠΩΣ ΘΑ ΤΟ ΦΤΙΑΞΩ.

ΣΗΜΕΙΩΣΤΕ

- Επιλέξτε τη θεματολογία του web site σας.
- Σκεφτείτε μία Interactive ιδέα
- Επιλέξτε μία τεχνική animation
- Επιλέξτε τη βασική interactive κίνηση δράσης
- Με βάση τα δύο παραπάνω επιλέξτε τον πρωταγωνιστή/ ες της σελίδας σας.
- Πάρτε μία μεγάλη κόλλα χαρτί.
- Σχεδιάστε 3 μεγάλα παραλληλόγραμμα τετράγωνα το ένα δίπλα το άλλο. Το καθένα είναι μια οθόνη.
- Αυτές είναι η τρεις φάσεις της σελίδας σας: Αρχή, Μέση, Τέλος. Σχεδιάστε την ίδια σελίδα στις 3 αυτές φάσεις
- Περιγράψτε με λόγια κάτω από την καθεμιά το είδος της interactive δράσης και του animation, το ρυθμό, τον ήχο. Φέρτε παραδείγματα από άλλα sites
- Αφού αποφασίσετε το τελικό σενάριο, σχεδιάστε μία 4η οθόνη που δείχνει που πως και σε ποια σημεία η σελίδα μπαίνει σε loop.



**Δ.
REFERENCES**



REFERENCES

Web designer depot

<http://www.webdesignerdepot.com/2015/05/the-ultimate-guide-to-web-animation/>

The 12 Principles of Animation, “The Illusion of Life: Disney Animation”, 1981.

<https://cssanimation.rocks/principles/>

Awwwards

www.awwwards.com

CSS design awards

<http://cssdesignawards.com/>

**LIVING
WEB
DESIGN.
ΣΑΣ
ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ.**

MARIOS LINAKIS PgDip, MA (CSM)



linakis
digital