Animace pro Moderní Web

Jiří Lex

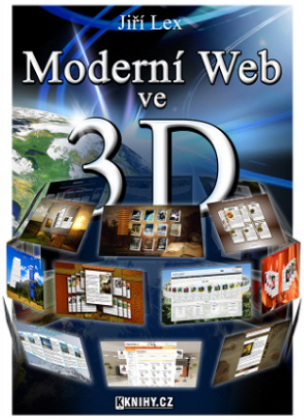
KNIHY.CZ

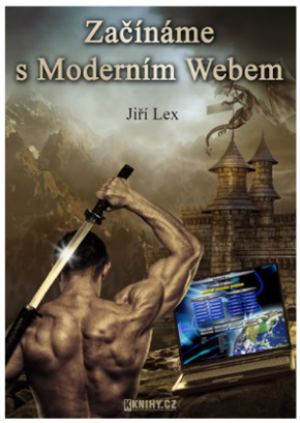
Animace pro Moderní Web
Jiří Lex
1. vydání
Vydáno v září 2017 jako 60. publikace nakladatelství
Nakladatel: Pavel Kohout (www.kknihy.cz***)***

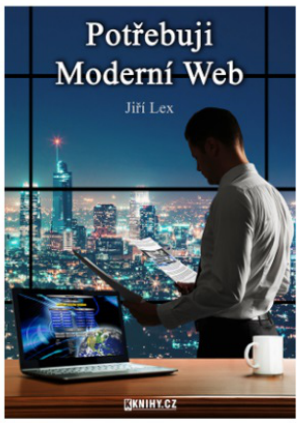
ISBN:
epub: ISBN 978-80-7570-065-0
mobi: ISBN 978-80-7570-066-7
pdf: ISBN 978-80-7570-067-4

Moderní Web .com

Již vyšlo:







Úvod

Současné trendy a vývoj se ne vždy dají předpovědět. Vlastně je to skoro nemožné a jedná se spíše o odhad, což platí dvojnásob, pokud se jedná o současný svět internetu. Vždy záleží spíše na tom, kdo jako první posbírá co nejvíce informací z daného oboru, dokáže je správně vyhodnotit a najít v nich potenciál.

Někdy se ten potenciál objeví hned, jindy až později, a třeba i za několik let. Prakticky nikdy jsem nezažil, že by něco, nějaký nápad či věc, neměli nějaké využití dnes, zítra, za rok nebo i za pár století v oboru, který myslitel zamýšlel a častěji v nějakém úplně jiném.

V oblasti internetu a současného směřování vývoje webdesignu to platí mnohonásobně. Už díky rychlosti, se kterou přichází nové technologie, standardy a postupy při tvorbě webových stránek.

Těchto několik řádků se dá shrnout tak, že pokud vás něco napadne a sdělíte to ostatním, většinou to najde dříve nebo později nějaké využití.

V této, již páté, knize od Moderního Webu se podíváme na to, jak pokračuje vývoj webdesignu a hlavně na masivnější rozvoj nejnovějšího trendu animací pro webové stránky.

Ukážeme si nějaké příklady a jejich využití v praxi. Dále si vysvětlíme, kde animace používat, kde ne, a pokud ano, tak jakým způsobem. Vše s ohledem na uživatele a komerční využití, aby animace přinášely zisk a užitek.

Použití

Kniha je určena převážně pro webdesignéry a příbuzné obory, od programátorů přes front-endové odborníky po marketingová oddělení.

Knihy většinou píši tak, aby jim rozuměl i ten, kdo není přímo z oboru, nevyzná se ve zdrojovém kódu, ale i tak si chce udělat obrázek o tom, jak se co dělá a mohl třeba s webdesignérem lépe komunikovat.

Těm z vás, kterým programování či kódování nic neříká, stačí jen vynechat tabulky se zdrojovými kódy.

Pár slov autora

Knížku jsem plánoval už dlouho. Dokonce jako jednu z prvních, ne-li úplně první. Nakonec jsem dal přednost jiným tématům a tohle, které se jevilo jako komerčně hodně ziskové oproti těm předchozím, si trochu sobecky nechával pro sebe a v ostatních knihách jen tu a tam něco v nějakém odstavci předhodil.

Díky tomu knihu začínám psát v době, kdy jsou animace již v plném proudu a mě tak nezbývá nic jiného, než s klidným svědomím předat své poznatky dál. S klidným svědomím, protože to dnes už stejně dělá každá druhá firma a navíc nás čekají jiné trendy a toto téma bude základem pro plynulý přechod k trendům budoucím.

Nemyslete si ovšem, že v knize nenajdete nic nového. Naopak, jak mám ve zvyku, tak věřím, že nemálo doplním znalosti i odborníkům, kteří se animacím věnují již dlouho.

Řeč tedy bude převážně o animacích webových. Takových, které se dají využít snadno, bez větší námahy a návštěvníkům vašich stránek přinesou prakticky zdarma dojem, že jsou zajímavé a snad i moderní.

Propojíme spolu tedy animace a informace.

Používané technologie

Technologií je více, než si zde vyjmenujeme, ale pro pořádek se podíváme alespoň na některé. Snahy o animace na webu tady byly opravdu již od samotného počátku internetu, proto se možná bude zdát, že jsou již zastaralé či přežité.

Nicméně, jak bylo napsáno v úvodu, tak přišly, světe, div se, nové jednodušší možnosti, jak na webech animovat. Tyto možnosti nepřišly jen tak. Opravdu značná část webdesignérů volala po snazších možnostech, jak vkládat animace na web.

HTML

Jednou z prvních možností, jak animovat na webu, byl samotný jazyk HTML. Už ve svých základech měl možnost nejrůznějších pohybujících se textů a i nejrůznějších hacků, nebo možná přesněji technik, které ovšem zobrazil třeba jen webový prohlížeč, tehdy Internet Explorer.

Ještě teď si vzpomínám na efekt, který dnes již asi fungovat nebude. Efekt načítal stránku jako list papíru. Další, daleko běžnější, byl již zmíněný běžící text přes element `<marquee>`.

Více si o těchto technikách psát nebudeme, protože se už dávno nepoužívají a pravděpodobně z nich ani většina nefunguje. Mnoho učitelů navíc i tvrdí, že působí rušivě.

Ona to pravda je, záleží ovšem, kde a při jaké příležitosti je využijete. Někdy, podobně jako hudba, pomohou se soustředit, jindy naopak opravdu ruší. O tom si ovšem ještě napíšeme později.

Animovaný obrázek ve formátu gif

Tato technika se jako jedna z prvních a poměrně jednoduchých neuvěřitelně rozšířila. Oblíbilo si ji velké množství webmasterů, převážně těch prvních.

Přiznám se, pár animovaných gifů jsem kdysi vytvořil, ale vůbec je nepoužívám. Což neznamená, že vy byste také neměli. Naopak, dnes zažívají comeback, hlavně díky lepšímu zpracování v grafických programech, kdy se dá jednodušeji vytvořit více snímků a rychlejší prohlížeče a počítače je snáze přehrají. Vzniká tak plynulejší přechod mezi snímky a efekt působí moderněji, přirozeněji.

V knize se této technice přímo věnovat nebudeme, ale dá se využít jako alternativní metoda animování.

Javascript

První efekty v javascriptu opravdu uměly ledacos. Animace mohly být propracované a různorodé. Přijde ovšem „ale“. Tehdy neuvěřitelně zahltily paměť prohlížeče a ani dnes nedosahují takového zpracovaní na všech zařízeních, jakého by bylo třeba.

Také bylo pro programátory obtížnější naučit se tento jazyk k animacím používat. Stránky využívající javascript byly často prvními nositeli virů, proto se proti využívání tohoto jazyka velice bojovalo a spousta webmasterů se mu dlouhá léta bránilo.

Dnes je situace přesně opačná, protože prohlížeče i počítače jsou daleko bezpečnější. Názory odborníků se změnily, javascript je hodně podporován a dokonce velice často i vyžadován. Hlavní předností je ovšem jeho nepřekonatelnost. Ne tedy z hlediska efektů na webu, ale z hlediska analyzování pohybu uživatele na stránkách, zpracování dat ve formulářích a mnoha dalších věcí.

Flash animace

Dlouhá léta byly flash animace velice oblíbeným a populárním produktem. Vlastně se jedná o první ucelený systém určený čistě k tvorbě animací a vytváření děje či pohybu na webových stránkách.

Určitě tedy sloužil k tvorbě mnoha efektů, upoutávek a fotogalerií. Někteří webdesignéři si z něj vytvářeli kompletně celé weby a vlastně se k tomuto účelu používá dodnes. Ovšem ve velice malé míře.

Flash si našel své místo na opravdu dlouhou dobu i jako nástroj pro přehrávání videí. Toto místo ale poměrně nedávno opustil.

Dnes má své pevné základy už asi jen jako nástroj pro tvorbu online her a vypadá to, že se jedná o poměrně stabilní místo na mnoho dalších let.

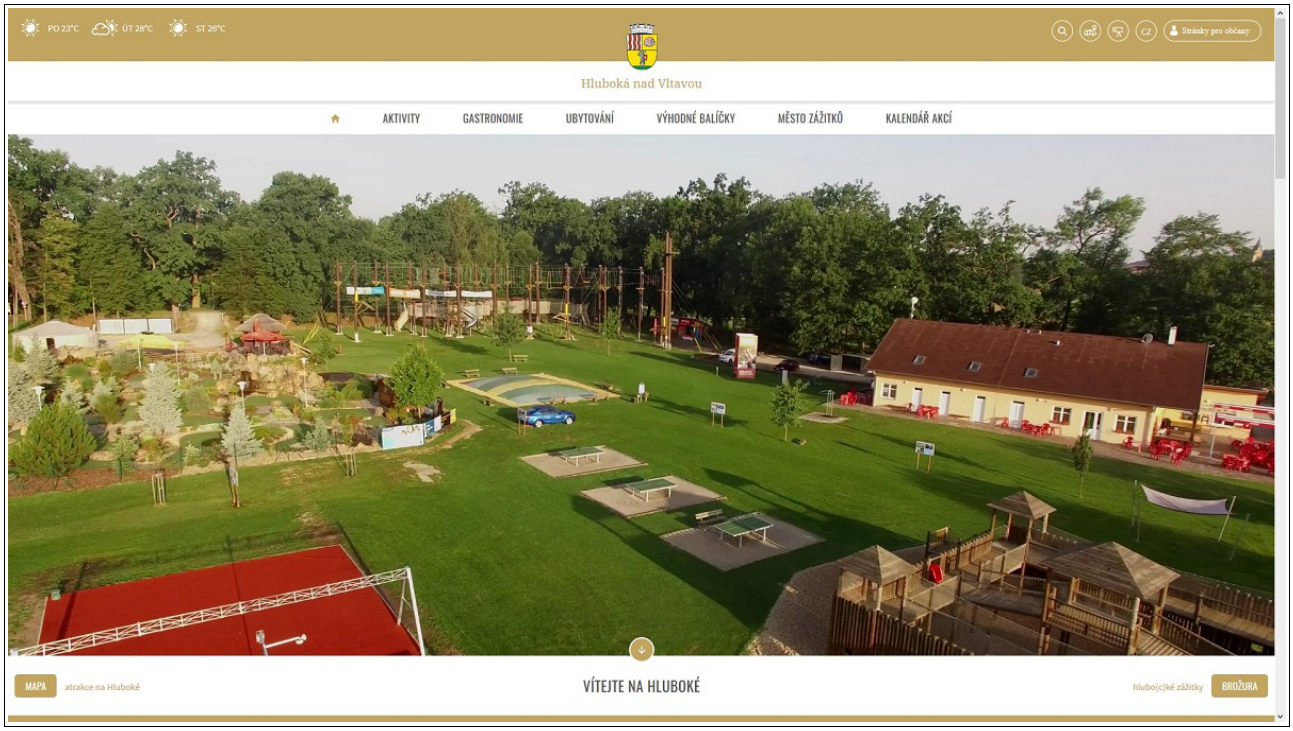
Videa

Zmínili jsme videa. Video animace nebo dokonce animované filmy jsou trochu jinou kapitolou. Ovšem dnes tak trochu berou místo typickým webovým animacím.

Každý, kdo umí vytvořit animovaný film (dnes to není nic těžkého), může video nahrát do stránek a dokonce i do určité míry zamaskovat, že se jedná o video.

Samotné efekty i animace budou vypadat neskutečně působivě. Možná se trochu opakuji, ale můžeme aspoň vidět, jak na sebe jednotlivá témata navazují. Přesněji, návaznost na již vydané knihy od Moderního Webu (http://www.kknihy.cz/produkt/moderni-web-sada-e-knih).

Dokonce ani takové video není třeba maskovat. Pokud skutečně vezmete videokameru s vysokým rozlišením a natočíte pár snímků, které vložíte na web, tak upoutávky získají úplně jiný rozměr.



01. *Podívat se můžeme třeba na webové stránky města Hluboká nad Vltavou, na kterých se autoři jakoby inspirovali jednou z mých knížek a vytvořili sérii několika krátkých videosnímků, které nahradily klasické fotografie ve slideru. K vidění na: https://www.hluboka.cz*

jQuery

Jedná se tedy o javascript nebo přesněji jeho knihovnu, kterou si můžeme stáhnout na webu http://jquery.com

Její využití je poměrně jednoduché. Bylo o ní sepsáno několik knih a do určité míry se tak stává standardem mnoha dnešních webdesignérů.

Má mnoho funkcí a její hlavní výhodou je jednoduchost. Naučí se ji rychle využívat i ti z vás, kteří neovládají javascript.

O samotných efektech a hlavně tedy animacích si ještě budeme podrobněji psát později i v této knize.

02. *O jQuery a některých efektech jsme si psali již v první knize nebo se můžete podívat i na základní výuku na mých stránkách: http://moderniweb.com/3d/vyuka-jquery.php*

CSS3 animace

No a konečně tu máme naše oblíbené CSS3 animace. Nevím, zda je vhodné o nich psát jako o novince, ale vzhledem k tomu, že z těchto vyjmenovaných metod animování na webu jsou nejmladší, tak snad ano. Vlastně druhé nejmladší. Pravdou je, že o trochu mladší jsou videoanimace jazyka HTML5, které si svou komerčně využívanou podporu našly o něco později než CSS3 animace.

Někdo může namítat, že se jedná o stejnou technologii, ale jak jsem již psal, jazyk HTML5 není CSS3 a funguje samostatně. Trochu otřepaná fráze, kterou jsem uváděl výuku na svém webu již v roce 2012, ale jako malá vzpomínka pro ty, co ji znají, se sem snad hodí. No ano, je to už 5 let co jsem poprvé otevřel knihu o jazyce CSS3 a tehdy se tento jazyk skoro vůbec nepoužíval.

Za tu dobu se jazyk uchytil poměrně hodně. Je oproti javascriptu rychleji zpracován prohlížečem a zároveň je o dost bezpečnější. Nicméně i tak má své hranice, proto je dobré jej s javascriptem při práci tu a tam propojit.

Může ovšem fungovat samostatně a pro většinu efektů je plně dostačující.

Využití

Konečně se dostáváme k něčemu, aspoň doufám, pro většinu z vás novému. Jedná se tedy o nejdůležitější otázku vůbec, proto si ji rozebereme velice podrobně.

Využití animací je poměrně rozsáhlé. Od již zmíněného zjednodušení po systematické předkládání informací tak, abychom je stihli vstřebat a ani tak se to občas nepovede.

Čekání

Světe, div se, animace a celkově sledování nějakého pohybu nám zkracuje čas. Přesněji tedy vnímání času. Úplně jednoduše se dá napsat, že něco zaměstná náš mozek.

Takže pokud máme zaměstnaný mozek nějakou činností nebo sledováním nějaké činnosti, hned se cítíme lépe, nejsme tolik nervózní a dokonce někdy přijde i zvědavost.

Záleží ovšem na složitosti animace. Čím je animace složitější, tím déle se na ni vydržíme dívat, aniž odpoutáme svůj zrak.

Konstantní, neustále se opakující animace nebo stejný cyklus pořád dokola, nás za chvilku začne nudit. Pro programátora i tvůrce takové opakující se animace nebo činnosti je určitě jednodušší ji vymyslet a udržovat, ale brzy se omrzí.

Pokud jsme dokonce nuceni sledovat nebo se účastnit neustále se opakujícího cyklu, začínáme být nejen znudění, ale i podráždění.

Ale pokud tu a tam změníme tempo, nastavíme více cyklů, občas zpomalíme, občas zrychlíme, hned tu máme nějakou změnu, a tedy i lepší zážitek. Viz třeba horská dráha proti obyčejnému vláčku, který jezdí kolem dokola. Co myslíte, že vás bude bavit více?

Pokud by chtěl někdo zajít do příliš velkých extrémů a vytvářet neuvěřitelně složité animace, tak může, ale nemusím snad připomínat, že pokud se třeba jen čeká na načtení obrázku nebo dokumentu, tak stačí opravdu jen malá změna v cyklu. Ukážeme si to později na příkladech.

Čím delší je čekání, tím více musí být změn. Pokud dokonce přidáte i změnu světelnosti elementu, hned je tu další prvek. Můžete třeba dokonce vytvořit poskakující míček nebo několik míčků, které neustále mění pozici. Když dáte těm míčkům i příběh, emoce a vzájemné interakce, máte vyhráno a z čekání se stává zábava.

Pozor ovšem na případy, kdy dojde k načtení dokumentu, a lidi o tento načítací příběh přijdou a neuvidí jej do konce. Náhle přijde zklamání.

Celé bych to nazval syndromem dívání se do ohně. Už naši předkové se vydrželi dlouhé hodiny dívat do ohně. Sami si můžete všimnout, že sledovat oheň u táboráku nebo v kempu je obdobná zábava, jako třeba sledovat televizi nebo poslouchat rádio.

On opravdu pro naše předky oheň byl nejen zdrojem ochrany, tepla a lepší přípravy potravin, ale i zábavou. Zábavné je nejen plápolání ohně, ale právě i postupná změna intenzity hoření, pohlcování větve, interakce, pokud do něj něco hodíte a podobně.

Na dnešního člověka to zas tak nepůsobí, ale na naše předky to mělo úplně jiný efekt. Občas můžeme vidět i v dobových filmech, jak se kolem ohňů vytvářely hry, kulturní tradice až legendy nebo třeba fantastické příběhy o oživlém ohni.

Podobně na nás působí nejen oheň, ale třeba i vodní hladina, listí stromů ve větru či horská neposečená louka. Nejen příroda, ale i sledování nočního města z paneláku nebo pohled na společenský tanec i chaos diskoték.

Největší radost a údiv míváme, pokud dokonce ten chaos či pohyb můžeme nějak ovlivnit. Hození kamene do vody, klacku do ohně nebo zvolání nějakého hesla k davu lidí.

Každý, kdo zkoušel třeba mluvit k davu nebo celkově má podobné zkušenosti, může si občas všimnout spontánních reakcí, které dávají následné masové reakci dokonce i řád. Něco ve stylu mexické vlny, ale spontánní a přirozené. Nejlépe to jde vidět dnes spíše u zvířat, zejména ptáků, například jejich let ve formacích.

Pro nás je důležité pochopit, jak moc silný je tento instinkt a jak jej využít. Tvůrci her ho dnes využívají celkem běžně. My to od nich můžeme převzít a dokonce snad i vylepšit. Nakonec někdo opravdu může zajít tak daleko, že při delším čekání vytvoří nějakou malou pinkající hru, ale je otázka, zda je to dnes relevantní, když se neustále zrychlují nejrůznější systémy, připojení a celkově je spíše kladen důraz na zkrácení doby čekání.

Pokud ovšem efekty a animace budou tak složité nebo obsah tak dlouhý, že se na načtení stránky znova bude čekat příliš dlouho, už víme, co dělat a hlavně i proč to dělat.

Zábava

V předchozím tématu jsme nakousli otázku zábavy. Pohyb je opravdu zábava. Někdo by mohl namítat, že i ležet na pohovce je zábava, nicméně i při tom ležení musíte něco dělat, jinak se začnete nudit.

Nejčastěji tedy sledovat televizi a kupodivu, v televizi je nějaký pohyb. Někdo může koukat z okna nebo na hrající si děti. I zde ovšem očekáváme nějaký pohyb. Od pohybujících se stromů ve větru po hrající si děti na pískovišti přes projíždějící auta či lidi procházející kolem.

Spousta mladých lidí, které ještě pohyb tolik nebolí jako ty starší, vám zase bude tvrdit, že je lepší běhat, skákat nebo, u těch o něco starších, i tančit.

Samozřejmě na počítači tu zábavu máme opět v podobě počítačových her, které se pohybovat prostě musí, snad až na nějaké logické hry s čísly nebo kartami, kde ovšem pohyb si už o trochu chytřejší lidé představují sami ve své hlavě. To znamená, že hráči karet nebo šachů si na vyšší úrovni už sami představují pohyb, tedy tahy soupeře a k zábavě jim tak stačí vlastní mysl.

Nejsme daleko od pravdy. Pokud člověku vezmete veškerou zábavu vizuální, zůstává mu už jen vlastní mysl, a tedy častěji spí. Ve snech si už nějaký pohyb a akci představuje. A pokud nespí, tak může vzpomínat nebo si představy pohybu vytvářet sám a vlastně rozvíjet svou fantazii.

Možná proto většina introvertů trávících v jednom pokoji celé dny mívá raději fantasy příběhy a vlastně i živější myšlení s nimi spojené. A staří lidé pak už jen vzpomínají nebo jsem se setkal i s tím, že píší knihy a podobně.

Pro ostatní je tedy lepší ten pohyb vidět, prožívat a dokonce si moci pohyb nějak přehrávat nebo měnit jeho průběh, pokud se vrátíme do světa internetu. Nevýhodou je, že člověk ztratí motivaci pěstovat vlastní fantazii, tedy i myšlení, pokud bude jen sledovat animace a nebude příliš využívat fantazii a představivost. Ale nezoufejte, webové animace z vás hloupého člověka neudělají. Dokonce si myslím, že vám pomůžou věci rychleji pochopit. Pokud byste ovšem sledovali pořád dokola totéž nebo dělali tytéž činnosti, tak ano, trochu asi zakrnět můžete. Jde o to, najít určitou rovnováhu.

Takže vždycky je lepší běžnému člověku umožnit si nějakou akci znova přehrát, pozastavit nebo naopak urychlit. To se dá využít třeba u sliderů a jiných upoutávek a samozřejmě hlavně u videí, pokud nejsou třeba dostatečně krátké, dynamické nebo nemají příliš velký význam pro obsah.

Očekávání a překvapení

Pro lepší zážitek není nic lepšího, než někoho překvapit. Zde je ovšem těžké najít hranici. Dost takto překvapených lidí se může dokonce i vyděsit. To, co by překvapilo a potěšilo vás, jiného může vylekat, dostat do rozpaků či dokonce donutit k odchodu.

Pro překvapení ani nemusíme být super analytici. Stačí udělat úplně jednoduchou akci. Začít průměrnou běžnou animací, kterou každý zná, ale počká na to, co z ní vzejde. Třeba se bude něco postupně objevovat, najednou se vše třeba zrychlí a vyskočí něco srandovního, něco, co absolutně nesedí k tématu, ale právě proto, že to k němu nesedí a přišlo to tak vážně, tak přesně to vytvoří tu zábavu.

Toto občas pobaví i otrlého nebo mrzutého jedince. Příklad si ukážeme, ale ne v takové míře, aby vás to shodilo ze židle, na to jsou odborníci v jiných oborech, zejména u tvůrců reklamního videa.

V praxi to může být buď součástí již zmíněných sliderů, reklamních upoutávek nebo také načítání. Ono opravdu stačí, když se z obyčejného běžného načítacího kolečka najednou stane uprostřed cyklu třeba kolečko velké přes půlku obrazovky a rychle se zase zmenší. Zde ovšem pozor na ten efekt vylekání, ale lidi to většinou snad pochopí.

U očekávání je to podobné. Většinou ale jen v případě, že dokážete vyvolat napětí, což můžeme znát ze starých pomalých připojení, kdy jsme dlouze čekali, než se obrázek ve větším rozlišení načte. Stejně u toho načítání většina z nás seděla a koukala, jak se pomalu načítá.

Obdobným a daleko častěji používaným prvkem je obyčejné procentuální vyjádření doby, po kterou něco nabíhá.

Tento čas se dnes dokonce využívá i naučně. To znamená, že lidem jsou předkládány třeba různé užitečné rady formou krátkých vět nebo občas i vtipných hlášek, které nejsou nezbytně důležité, ale zase nám trochu zlepší prožitek z čekání, co dalšího zajímavého si na nás ten programátor vymyslel.

Čas

Možná, že přesnější termín než čas, je historie. Toto téma tak velice pěkně navazuje na

předchozí. Čas je velice podobný čekání, ale jedná se o něco trochu jiného. Nebudeme si tedy definovat čas, ale to, jak se na něj díváme ze zpětného pohledu.

Takže za sebou máme nějakou událost, přečtený dokument, odstavec nebo provedený nákup na eshopu. A co teď? Je konec, což znamená, že přišlo něco špatného. Zábava byla vybírat zboží, číst článek nebo si hrát hru.

Pokud jsme celou událost strávili jen díváním do ohně, mohou na konci sledování přijít výčitky svědomí, že jsme vlastně nic neudělali. Jen jsme zírali na pěkné animace a přišli jsme tak o spoustu času.

To je právě ten dvojí pohled. Při nějaké zajímavé činnosti nám čas utíká rychle, ale pokud se zpětně podíváme, co jsme dělali, zjistíme, že jsme vlastně neudělali nic.

Toto zjištění může být i trochu výchovné. Pokud celý rok nic neděláte, na jeho konci můžete nabýt dojmu, že jste nic vlastně nedělali, a tedy, že ten čas nejen rychle utekl, ale navíc byl promrhán. To není dobře.

Tento pocit dnes lidé mívají často. Včetně mě. Pročpak asi?

A jak tomu zabránit? Máme štěstí. Průměrný člověk si během let vytvoří obranu a v podstatě se nedívá zpět. Nebo jen letmo a rychle se zase věnuje nějaké akci, aby na to nemusel myslet. Samozřejmě je lepší, když čas trávíme produktivně a za sebou máme pořádný kus práce a zážitků, ale ne vždy je to možné. Proto se podíváme na naši vnitřní obranu.

Ta je jedním z našich řešení. Pokud například zákazník dokončí nákup, můžeme mu obratem předhodit nějaká další doporučení, třeba právě formou animace, nebo se s ním můžeme jen nějak vtipně rozloučit nebo zákazníkovi dát dodatečnou slevu.

Poděkování za nákup a nějaká ta rekapitulace objednávky je dobrá. Dokonce i zaslání vyrozumění na email ten pocit z dokončeného nákupu, tedy ukončené zábavy, trošku utlumí a přijde očekávání, kdy dorazí zboží a co s ním budu dělat.

Divadla to dělají třeba dlouhým potleskem, který leze lidem na nervy, což je vlastně i záměr, aby neodcházeli zklamaní, že už je konec a tak trochu i za ten konec byli vděční. Velká díla jako Pán prstenů to mají podobné. Propracované dlouhé konce, které většinu spíše otravují.

Už jako dítě jsem si říkal, proč tomu tak je? Vždyť ti velcí autoři musí vědět, že není zábava koukat na dlouhé konce, jak se všichni loučí, žení a žijí šťastně až do smrti.

Tak tady mám odpověď. Druhou metodou je natáhnout konec nebo odchod tak, až každý bude rád, že to skončilo.

Nebo naopak u těch, kteří si událost doslova vychutnávali, přijde zasloužené naplnění formou dodatečného vysvětlení, jak to celé dopadlo. Platí to i u potlesku. Pokud jste se skutečně bavili, tak si i ten potlesk vychutnáte.

Zase tu tedy máme dvojí pohled. Pokud vás něco nadchne, chcete spíš vidět šťastný konec s co nejvíce detaily. Pokud se jednalo o průměrnou nebo podprůměrnou událost, kterou jste třeba nepochopili, jste raději, když už je konec.

Vlastně jsme nepřímo našli odpověď na otázku, proč dnes tolik lidí preferuje špatné konce. Jednoduše se dostatečně nebavili nebo ještě v horším případě trochu trpěli. Později se dokonce podíváme na další faktor, kterým je množství. Čím větší publikum máte, tím menší je pravděpodobnost, že pochopí váš příběh, pokud byl složitý, a tedy budou volat spíše po špatném konci nebo jim minimálně zas tolik vadit nebude. Lepší je složité příběhy přehrávat skalním fanouškům než masám lidí.

S převedením do webdesignu jsou tedy určitě vhodné spíše nějaké dodatečné odměny, například formou ukázky toho, jak ten produkt vypadá. Třeba jen jiný obrázek než ten, který byl vidět na produktové straně. Dále třeba i video, nějaké bonusové materiály, příbuzné zboží, náhledy partnerských webů nebo mě ještě napadá stránka s ujištěním, že jste nakoupili u odborníků, třeba stránka s referencemi.

Co se animací týče, tak v tuto chvíli stačí jen decentní uzavírací animace, která nutně nemusí mít nápis „Konec“ nebo „Děkujeme za nákup“, ale může mít třeba jen formu uzavření stránky a otevření jiné.

Třetím řešením, a možná i tím nejrozumnějším, je zabránit výčitkám. Udělat čas, který člověk strávil na webu nebo sledováním animací a reklam, nějak užitečným.

Dnes můžeme vidět reklamy plné rozumových hlášek a frází, takže čas strávený sledováním nějaké bezmyšlenkovité animace je možné obohatit třeba o tipy, rady a triky, nejlépe se vztahující k vašemu oboru. Samozřejmě, pokud je na to dostatek času.

To znamená, že je dobré animaci obohatit o něco užitečného, nejlépe k tématu. Může to být ale i něco zábavného, i když to je kupodivu sporné. Lidé na zábavu rádi vzpomínají, dokonce i dlouho, ale když je jí moc, tak na rozdíl od vědění si jí přestanou vážit.

Je zajímavé, že můžeme vidět stovky dětí, jak je nějaká činnost přestane bavit, ale málokdy nějakého vědce, kterého by omrzelo vědění. Obecně zábava omrzí dříve než nějaké vědění či umění. Myslím ale, že i to je možné, třeba kvůli příliš velkému vlivu okolí, nemoci, zranění nebo jen zahlcením informací.

Pro nás se tedy hodí poznání, které nám říká, že třeba film natočený čistě jen jako zábavný, tedy komedie, nás příliš nedonutí se na něj dívat podruhé, ale film, který je třeba zábavný a navíc ještě plný různých podprahových významů, narážek nebo postřehů, je téměř vždy o něco úspěšnější.

Je to dáno už samotným základem, o kterém jsme si už psali. Je tam zábava a ještě něco navíc. To "navíc" dělá film lepším než jen obyčejně zábavným. A to vše jen díky tomu, že byl rozšířen o něco dalšího.

Samozřejmě to neplatí vždy, záleží na kvalitě obou filmů a dalších faktorech, ale teoreticky pokud mají stejný základ, tak rozšíření nebo větší složitost a propracovanost je vždy o něco lepší.

Podvědomí

Videa tedy mohou ovlivnit nejen naše vědomé sledování, ale i to podvědomé. Existuje omezené množství sdělení, které naše vědomí dokáže přijmout. Zbytek zpracuje naše podvědomí.

Obecně je podvědomí docela podceňovanou silou naší mysli. Funguje mnohonásobně rychleji než vědomí a podle mě se vlastně jedná o tzv. šestý smysl či instinkt.

Podíváme se třeba na animace pozadí. Pomalu a přirozeně se pohybující animace na pozadí webu mohou spíše uklidnit, dokonce pomáhat k již zmíněnému lepšímu soustředění a navíc i k potřebnému dobrému pocitu.

Moc pěkný příklad jsem viděl třeba jako úvodní menu hry Zaklínač 3 - O víně a krvi, nebo můžeme kouknout pro změnu na jiné, třeba webové, dílo s videotapetou. Není sice tak uklidňující jako dílo od profesionálních tvůrců, ale jako příklad to může stačit.

03. *Jedná se o webovou šablonu, k vidění na: http://moderniweb.com/eshop/68-animovaná-šablona-s-videotapetou-čas.html nebo možná lepší bude video: https://youtu.be/rwdvLfen7tY?list=UUyB6cRqCVpxeqgwz1TTtkYw*

I zde je animace možná až příliš rychlá, ale šablona je určena pro web s ne příliš dlouhou návštěvností, rychlým výběrem, a tedy i snahou o rychlý dobrý dojem z designu. Jiný, možná lepší, příklad byl vidět na obrázku **č. 2**, kde musíte sledovat černé pozadí, nikoli ty dva bannery s knihami.

Na obrázku **č. 2** je přidán také efekt utlumení pozadí. To je proto, aby opravdu jen uklidňoval a vyvolal tak dobrý dojem. Pokud by tam to blikání hvězdiček bylo pořád, nemělo by to takový efekt. Takto bude mít podvědomí návštěvníka po utlumení pozadí hned volný prostor na vnímání dalších prvků na webu, a tedy krátké soustředění na další prvky na webu.

Něco v kombinaci indiánského běhu a stimulace mozku, kdy indiáni chvilku běželi, pak šli, pak zase běželi a zase šli. Touto metodou uběhli větší vzdálenosti. Podle mě by to podobně mohlo fungovat i na lidské podvědomí.