

medier24.com

Tom Ottmar har brukt fire år på denne «Flash-dødaren»: Snart lanseres Anitool

Gard L. Michalsen

– **Anitool** åpner opp for en hel verden av kreative muligheter på nett. Uten koding eller tunge programmer. Dette er enkelt, webbasert – og rimelig!

Tom Ottmar er naturlig nok full av lovord om sitt nye verktøy, når Medier24 besøker den engasjerte utviklerens hjemmekontor på Skøyen i Oslo.

Så har han da også brukt fire år på å utvikle **Anitool**, før det nå lanseres for betatesting.

Omtrent like lang tid det har tatt for Adobes problemfylte Flash-format å dø:

– I 2011 varslet Steve Jobs at de ikke kom til å tillate Flash-innhold på iPad og iPhone. Jeg så det komme, og at HTML5 kom til å bli det neste.

– Og nå skjer det endelig noe – i dag skriker bransjen etter noe som enkelt kan erstatte Flash...

En av veteranene

Kanskje kan Anitool bli en av disse erstatningene? Men før vi kommer så langt: **Tom Ottmar** vil for mange være et kjent navn.

Han er en av mediebransjens virkelige nettveteraner og pionerer, og har jobbet i blant annet **NRK** og **Aftenposten**.

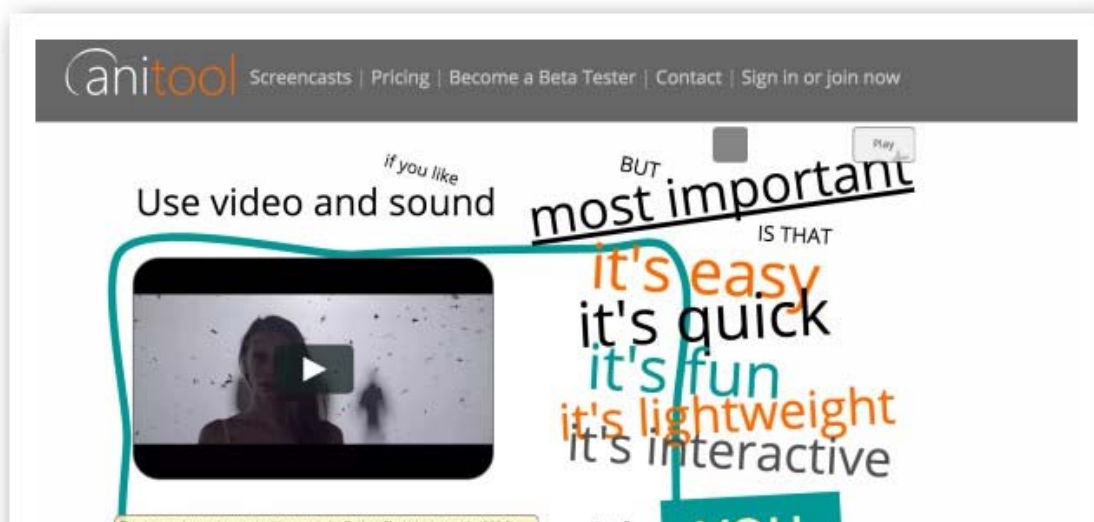
Ottmar var i sin tid med å lage NRKs første nettsider. Samtidig utviklet han **Startsiden** som et verktøy han selv kunne bruke.

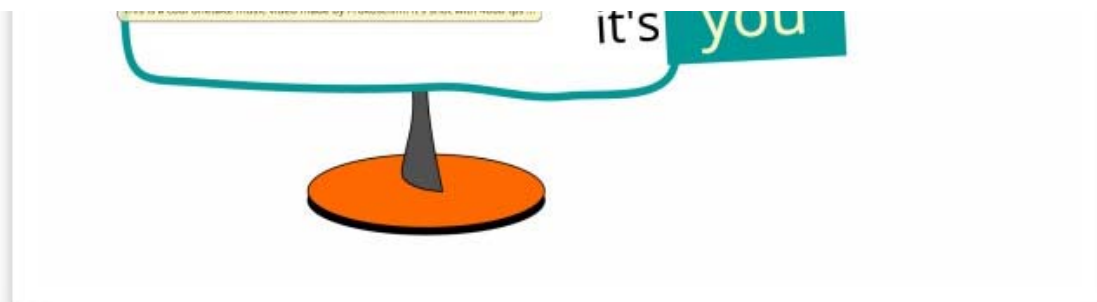
Men det ble mange andre som også brukte portalen, og Startsiden ble ganske raskt solgt for en pen sum til Telenor.

Siden den gang har Ottmar jobbet som utvikler og journalist på flere store og små prosjekter innenfor reise, portaler og journalistikk.

Noen av disse prosjektene ble starten på det som nå er blitt **Anitool**:

– **Jeg så at teknikken for presentasjon kunne brukes til noe. Og at det manglet et godt verktøy for å lage animasjon, sier Ottmar.**





- *Fra forsiden på Anitool.com. Bla lenger ned i saken for å se en enkel animasjon live – og mer presentasjon av Anitool.*

Fire års utvikling

Det håper han nå å lansere med Anitool.com. Kort sagt er det et animasjonsverktøy som Ottmar mener kan brukes til det meste.

Fra annonser, reklame, enkle tegnefilmer, journalistikk, presentasjoner, interaktiv journalistikk, hva det skulle være.

Elementer av film, bilder og annet innhold kan integreres.

– Tenk at du kan ta hvert eneste element på en webside – tekst, bilder, bokser, tegninger, lyd og video – og fritt sette dem i bevegelse eller endre på dem. Her er «alt» mulig, sier han.

Og alt basert på HTML5, uten behov for Flash, Java eller andre problemer.

– Alt dette er gammelt nytt og det er opplest og vedtatt at animasjoner og effekter nå skal lages med html5, css og javascript. Men de enkle verktøyene finnes ikke, mener Ottmar.

Fire år har det tatt å lage Anitool. For å lage noe som er nettbasert og enkelt, men samtidig et kraftig verktøy «under».

– Vi har lagt ned utrolig mye jobb i grensesnittet og arbeidsflyten. Det er litt annerledes å bruke Anitool enn for eksempel Adobes produkter, men straks man venner seg til det, er det enkelt og går mye raskere, mener Tom Ottmar.

Det kan også håndtere mange objekter og stor kompleksitet – på en enklere måte, sier han:

– Anitool øker produksjonsfarten og krever mindre teknisk kunnskap enn andre verktøy. Det er dermed et klassisk «disruptivt» produkt..

Bruker «Greensock»-motor

For de teknisk innvidde er det som kommer ut av Anitool HTML5-innhold, og muliggjør blant annet morfing av SVG-grafikk for vektorbaserte animasjoner.

Bak ligger også en motor utviklet av amerikanske **Greensock**, som i sin tid stod bak motoren i Flash og nå har utviklet et bibliotek for webanimasjon.

– Men Greensock i seg selv krever masse håndkoding. Vi «slipper fri» de kreative mulighetene, og gjør det tilgjengelig for mange, sier Ottmar.

Historier, filmer eller andre produksjoner fra Anitool kan også gjøres interaktive; leseren kan fylle ut informasjon, animasjonen kan hente innhold fra RSS-feeder – eller en nettavvis.

Interessant for journalister vil også muligheten for søyler, diagrammer og kurver være – ellers polls, avstemninger og

quizer.

– Mulighetene er mange, slår gründeren fast.

Eller kanskje bare en enkel bannerannonse – som ikke er en tung flash?

Denne animasjonen er for eksempel bare 42 kilobyte stor:

Slipper inn betatestere

Flere slike historier kan du se i denne saken, eller på Anitool.com.

De er i seg selv ikke visuelt revolusjonerende. Og nei, det er helt korrekt, svarer Tom Ottmar selv.

Animasjonene som så langt er laget, handler mest om å vise en liten brøk av hva som er teknisk mulig.

Nå skal Ottmar samarbeide med andre for å produsere noen gode eksempler:

– Dette er relativt primitive ting siden det er de aller første reelle produksjonene og siden jeg selv slett ikke er en animatør, sier han.

– Men vi har gjort en avtale med animasjonsbyrået **Racecar** om å drive betatesting med dem – og få frem noe som er mer «state-of-the-art». De er et av landets proffeste animasjonsbyråer, legger Ottmar til.

I disse tider slipper han også andre betatestere til, som kan melde seg interesserte på hjemmesiden.

Og målgruppen kan være både mediebransje, animatører, designere og andre.

Abonnementsbasert verktøy

– For dem som lærer seg verktøyet, tror jeg det kan bli noe å tjene penger på – for å lage enda bedre og raskere produkter for kundene, sier Tom Ottmar.

Når det blir lansert, blir det mulig å teste og lære seg Anitool gratis. Derfra vil det komme en abonnementsbasert prising, avhengig av hvor stor kapasitet man trenger.

Det billigste abonnementet vil koste 20 dollar i måneden.

Med en litt utradisjonell begrunnelse bak:

– Det er litt for å skremme bort folk i starten. Jeg vil rett og slett ikke ha for mange inn på en gang, sier han.

Foruten Ottmar selv, står også medeier **Torgeir Eye Færavaag** bak, som medeier i selskapet **Omnitale AS**.

Og når Ottmar nå nærmer seg lansering er han utradisjonelt nok **ikke** på jakt etter investorer.

– Hva er ambisjonene og målet? Å bli kjemperik?

– Nei, jeg vil ikke ha noen eksterne kjøpere nå. Om noen kommer med en kjøpesum, så må man selvsagt vurdere det, men det blir rent hypotetisk. Formålet er ikke å selge, jeg drives av den faglige utfordringen, sier han.

Tvert i mot har gründeren nå lyst til å se et produkt gå hele løpet, før han selger seg ut selv:

– **Særlig i en tid der folk løper etter «de kjappe app-pengene».**
Dette ligger mye arbeid og utvikling bak. Nå håper jeg å se Anitool komme i mål!

- **FILM:** For deg som vil se mer av hvordan du jobber i Anitool kan du se opplæringsfilmen under. Se også flere slike på Anitool.com/documentation.