

Multimedya Tasarım Rehberi - 1

Tasarımda kullanılan temel gereçler

Dr. Oğuzhan Özcan

MSÜ Mimarlık Fakültesi
Bina Bilgisi Bilim Dalı

Bu ayki sayıdan başlayarak iyi bir multimedya tasarımı yapabilmek için gereken temel prensipleri açıklayıcı bir rehber sunuyoruz. Söz konusu rehber, multimedya tasarımının karmaşık yapısını çeşitli uygulamalar, örnekler ve yeni yazılım imkanları ortaya serilerek anlatılmaktadır. Bu araştırmanın amacı, multimedya tasarımına yeni başlayanlar için bir başucu rehberi oluşturmaktır.

Multimedya tasarımında en önem unsur kullanıcının multimedya sistemini kolayca öğrenmesi ve sıkılmadan kullanmasıdır.

Bir multimedya sistemini kolayca öğrenebilmek için, kullanıcı, sistem içindekileri nasıl çalıştırabileceğini görmeli ve anlamalıdır. Bu nedenle hypermedya tasarımcısı, kullanıcı (human-user) ile bilgisayar (computer) arasındaki iletişimi sağlayan arayüzü (interface) çok iyi organize etmesi gerekmektedir. Bu tasarım eylemi genelde 'insan-bilgisayar arayüzü tasarımı' (human-computer interface design) olarak adlandırılmaktadır [Illingworth89 s.211].

Söz konusu tasarım eylemi içinde, bilgisayar bilimi, görsel sanatlar ve psikoloji biliminin integrasyonu çok önemli bir yer tutar [Laurel92]. İnsan-bilgisayar arayüzü tasarımı'nın en belirgin ve açıklayıcı ilkeleri ilk olarak Apple'ın Masaüstü Bilgisayarları Arayüzü için geliştirilmiştir. Bu tasarım prensipleri

içinde, kullanıcıyla bilgisayar takdimi arasındaki iletişimi sağlayan temel kurallar sıralanmıştır [HyperCard87 s.175-183]. Öyleyse bir yazılımın arayüzüyle multimedya sisteminin ara yüzü temel olarak birbirinden farklı değildir. Bu kurallar dikkatle incelendiğinde, bir konunun takdim edilmesi ve görsel analizlerinin yapılması için multimedya sistemi içinde dört ana bölümün olması gerektiği anlaşılır:

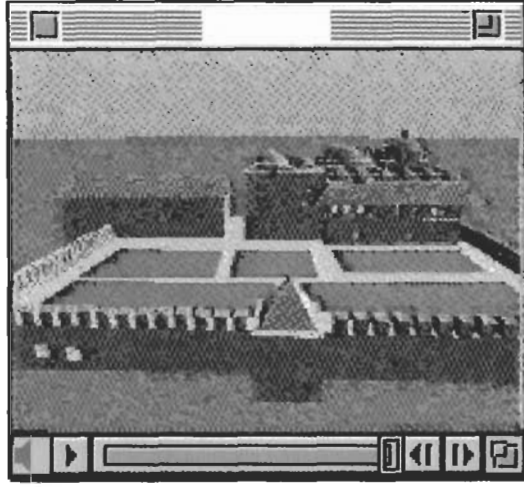
1. Açılış: Bu bölüm, sistemin, tasarımcının, yapımcının ve sistemi geliştiren yazılımcının adını içerir ve kullanıcı sistemi çalıştırmaya başladığında ilk önce karşısına bu bölüm çıkar (şekil 1).

2. Tanıtım :Bu bölümde kullanıcıya, sistemin amacının ne olduğu ve sistem içinde kullanıcıya ne tür işletim olanaklarının sağlandığı anlatılır.

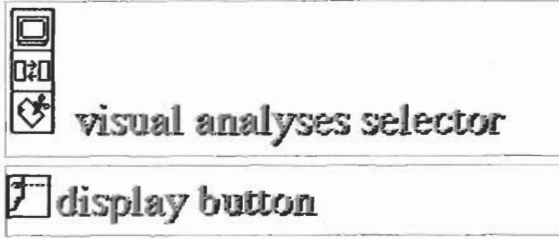
(Sistemin amacına ve tasarımın yapısına bağlı olarak açıl-



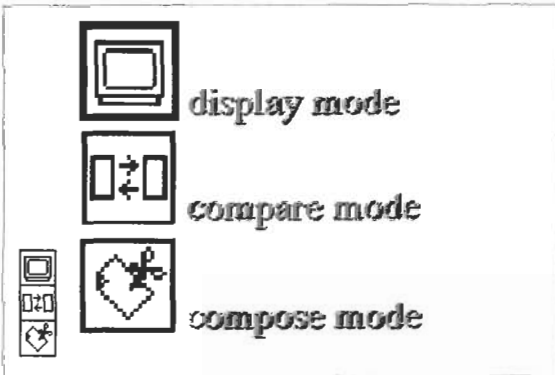
Şekil 1 - ArchiDraw II 5.7'nin Finder'te



Şekil 2- Topkapı Sarayı Projesi'nde kullanılan Pencerelerden Biri, © 1993 Oğuzban Özcan



Şekil 3- Topkapı Sarayı Projesi'nde kullanılan Araçların Biri, © 1993-Oğuzban Özcan



Şekil 4- Topkapı Sarayı Projesi'nde kullanılan Görsel Analiz Aracı üzerindeki düğmeler © 1993-Oğuzban Özcan

ış ve tanıtım bölümleri birleştirilebilir.)

3. Multimedya Presentasyonu: Bu bölüm hypermedya sisteminin iki ana modülünden biridir. Modül içerisinde çeşitli görsel-işitsel presentasyonlar vardır; ancak izleyici presentasyonların içindeki bilgileri hiçbir şekilde yeniden düzenleyemez.

4. Medya Düzenleme Ortamı: Bu bölüm, kullanıcının, bilgisayar görüntülerini ve animasyonlarını, görsel,yazılı ve işitsel kayıtları, görsel analiz ihtiyaçları doğrultusunda yeniden düzenlenmesine olanak veren modüldür.

Bir hypermedya sisteminin geliştirilmesinde, yazılım olanakları, sistem gereçleri, grafik tasarım, yardım, rota ve kullanıcı reaksiyonu olmak üzere beş önemli unsur vardır.

Sistem Gereçleri

Sistem gereçleri, bir hypermedya sistemi içinde sağlanmış olan olanakların kullanılmasına, mevcut bilgi kaynaklarına erişilmesine ve istenilen bir bilginin ekran üzerinde gösterilmesine yardımcı olurlar. Hypermedya tasarımcısı kendine özgü sistem gereçleri tasarlayabilir; ancak standart ve bilinen gereçlerin kullanılmasında yarar vardır. Çünkü kullanıcının daha önceki deneyimlerini, söz konusu uygulamaya taşımada ve bu uygulamayı daha çabuk öğrenmesinde standart ve bilinen gereçler daha fazla yardımcı olur.

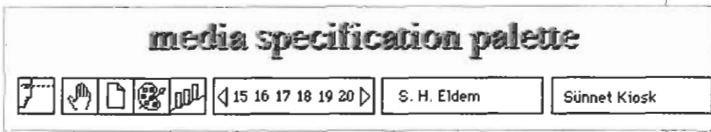
Bu alanda, en çok Apple Masaüstü Bilgisayarları Arabirimi için geliştirilmiş standart sistem gereçleri kullanılmaktadır ve bunlar yedi değişik türdedir:

1. Finder: Eğer sistemde birden fazla modül varsa, bu modüllerin adları ya da simgeleri, bir *finder* üzerinde yerleştirilirler. Kullanıcı istediği bir modülünün arayüzüne, modülün adını ya da simgesini tıklayarak ulaşır (şekil 1).

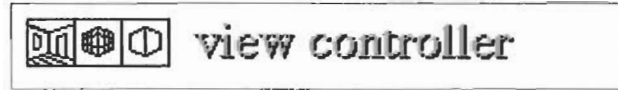
2. Pencere: Bu gereç bilgisayar ekranında, görsel ya da yazılı metinleri bir çerçeve içinde göstermeye yarar. Pencere hareket ettirilebilirler ya da sabit şekilde kullanılırlar. Hareket ettirilebilen bir pencere aynı zamanda, küçültülüp, büyütülebilir. Eğer pencere, belgenin yalnızca bir kısmını ekranda gösterebiliyorsa, diğer bir deyişle, belge ekran alanından daha büyük bir ölçekteyse, görülmeyen diğer bölümler, pencerenin kenarında bulunan yatay ve düşey çubuklarla sürülerek ekrana taşınabilirler (şekil 2).

3. Araç: Arayüzdeki her bir araç, bir fonksiyonu çalıştırmaya yarar. Araç kutusu üzerinde bulunan simge ya da yazı, araçta ne çeşit bir kullanımın olduğunu gösterir. Araç, ya bilgisayar faresiyle ya da dokunmaya hassas ekranlarda, parmak dokunuşlarıyla çalıştırılır (şekil 3).

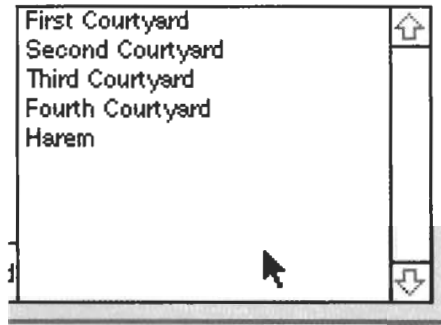
4. i.Düğme: İki çeşit düğme vardır: Bunlardan ilki,



Şekil 5- Topkapı Sarayı Projesi'nde kullanılan Tıkla-Aç menülerinden biri, © 1993-Oğuzban Özcan



Şekil 6- Topkapı Sarayı Projesi'ndeki Mediya Belirleme Paleti © 1993 Oğuzhan Özcan



Şekil 7 - Topkapı Sarayı Projesi'ndeki bir Seçici © 1993 Oğuzhan Özcan

kullanıcının istenilen bir bilgiye ya da bir kaynağa erişmesine yardımcı olur; ikincisi bir 'tıkla-aç' menüyü ya bir palet ya da bir arayüz üzerinde temsil eder. Düğme tıkladığında 'tıkla-aç' menü ekran üzerinde belirir (şekil 4).

5. Tıkla-aç menü; (pop-up menu / pull down menü): Bu menü kendisini temsil eden düğme tıkladığında ortaya çı-

kar. İçinde araçlar ya da yazılı bilgiler bulunur. Menüün ekranda sürekli görülmesi için bilgisayarın faresinin sürekli basılı tutulması gerekmektedir. Kullanıcı istediği araç ve etkileşimli sözcük ya da sözcük grubunu, fare üstündeki basılı düğmeden elini çekmeyerek tıklayabilir (şekil 5).

6. i.Palet: Bu sistem gereci, türdeş araçları, düğmeleri ve tıkla-aç menüleri, hareketli ya da sabit bir pencere içinde toplayan elemandır (şekil 6).

7. i.Seçici: Bu sistem gereci, bir palet içinde bulunan modlardan birini aktif hale getirmeye yarar (şekil 6).

Yukarıda açıklanan yedi değişik araç ve gerecin multimedya tasarımının hangi aşamasında kullanılacağı ileriki bölümlerde yeri gelince açıklanacaktır.

Gelecek Sayı:

Multimedya'nın Grafik Tasarımı Nasıl Yapılmalı.

Kaynaklar:

[Illingworth89] Illingworth V. (ed.) (1990). **Dictionary of Computing**, Third Edition, Oxford University Press, New York, s.212

{Laurel92}[Laurel B. (ed.) (1992). **The Art of Human Computer Interface Design**, Fourth printing, Addison-Wesley Publishing Company Inc., ABD

[HyperCard87] Yazarı bilinmiyor (1987). **HyperCard Stack Design Guidelines**, Apple Computer Inch. Addison-Wesley, ABD