

Multimedya Tasarım Rehberi - 2

Multimedyanın Grafik Tasarımı Nasıl Yapılmalı?

Dr. Oğuzhan Özcan

MSÜ Mimarlık Fakültesi
Bina Bilgisi Bilim Dalı

Multimedya temelde bir prezantasyon şekli olduğuna göre, kullanıcı açısından albenisi oldukça önemlidir. Ancak çok etkileyici bir grafik anlatımın multimedyanın çok kullanışlı olduğu göstermez. İyi bir multimedya grafiğinin kendine özgü başka kuralları da vardır. Bu sayıda multimedyanın kendine özgü kurallarını inceleyeceğiz.

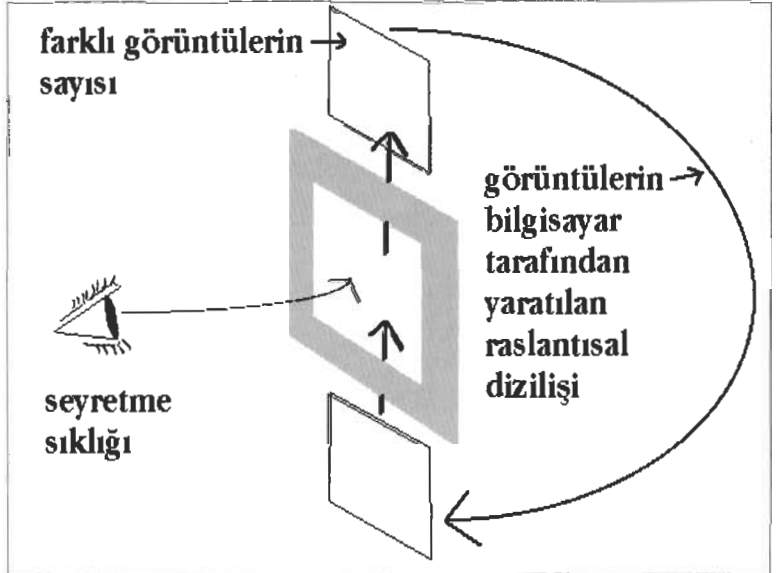
Bir arayüzün tasarlanmasında çeşitlilik, sadelik, görsel işitsel anlatımın öncülüğü olmak üzere üç ana unsur vardır.

Çeşitlilik

Geleneksel anlamda bir konu, video kaydı, slayt gösterisi, kâğıda basılı takdim gibi teknikler aracılığıyla izlenir ve her seferinde izleyici, verilmek istenen mesajı, değiştirilmesi mümkün olmayan bir sıra içinde algılar. *Statik semantik model* olarak tanımlanan bu tür prezantasyonlarda belirli bir başlangıç ve son vardır [Tollender91 s.303-335]. Sıkça görüldüğü gibi bu prezantasyonların ilk etkisi, daha sonraki seyredilişlerde düşer [Dyer82].

Eğer her seyredilişte, kullanıcının ilgisi sürekli olarak en üst düzeyde tutulmak isteniyorsa, ideal anlamda multimedya sistemi içinde sunulan takdimlerin, her kullanımda farklı bir şekilde kullanıcının karşıs-

na çıkması sağlanmalıdır (şekil 1). Ancak her seferinde farklı bir takdimin özellikle sistemin açılış, tanıtım ve multimedya prezantasyonlarında sunulması oldukça zordur. (Açılış ve tanıtım için CAD+Ekim sayısına bakınız). Bir multimedya presentasyonunda, içindeki bilgilerin sırasının değiştirilemediği birden fazla takdim, kullanıma sunulur. Kullanıcı ilgi duyduğu, video klip, animasyon, sabit görüntü, metin gibi presentasyonlardan birini, ilgili düğmeyi tıklayarak seyreder. Ancak kullanıcı, birkaç kullanımdan sonra, bütün seçenekleri ve takdimleri artık tahmin



Şekil 1- Bir Multimedya prezantasyonu kullanıcının defalarca seyretmesi, ekranda geçen farklı görüntülerin sayısı ve bu görüntülerin rasantsal olarak farklı zamanlarda ekrana geliş şekline bağlıdır.

edebilir ve böylece sistem ilginçliğini yavaş yavaş kaybeder.

Bu sorunu önlemek için aşağıdaki kuralların multimedya prezentasyonlarında yer almasında yarar vardır:

1. Her kullanımdan sonra, bilgisayar, erişim sıralarını mümkün olduğunca farklı bir olasılık içinde değiştirmelidir. Ancak kullanıcı, her yeni sıralamanın nasıl çalıştığını öğrenmek için büyük bir efor harcamamalıdır; bütün olasılıkların çalışma prensibi, birbirinin aynısı olmalıdır.

2. Eğer mümkünse, aynı konu için birden fazla takdim hazırlanmalıdır. Kullanıcı sistemi her kullandığında, bunlardan birini seçmelidir.

3. Olasılığın sayısını artırmak için, bilgisayar, ardarda gelen takdimleri rastlantıya dayanan bir sıralama içine sokabilir.

Yukarıdaki kuralların başarıyla uygulanabilmesi, doğal olarak donanım ve yazılımların kapasitelerine bağlıdır.

Çeşitlemeyi artırmak için aşağıdaki kurallara da dikkat edilmelidir:

1. Dinamizm: Dinamik bir takdim yaratabilmek için, öncelikle, hareketlendirilmiş yazı ve grafiklerin kompozisyon içinde sıkça kullanılması gerekmektedir. İkinci olarak, görsel, yazılı ve işitsel anlatımların süresi, özellikle tanıtım bölümlerinde kısa tutulmalıdır.

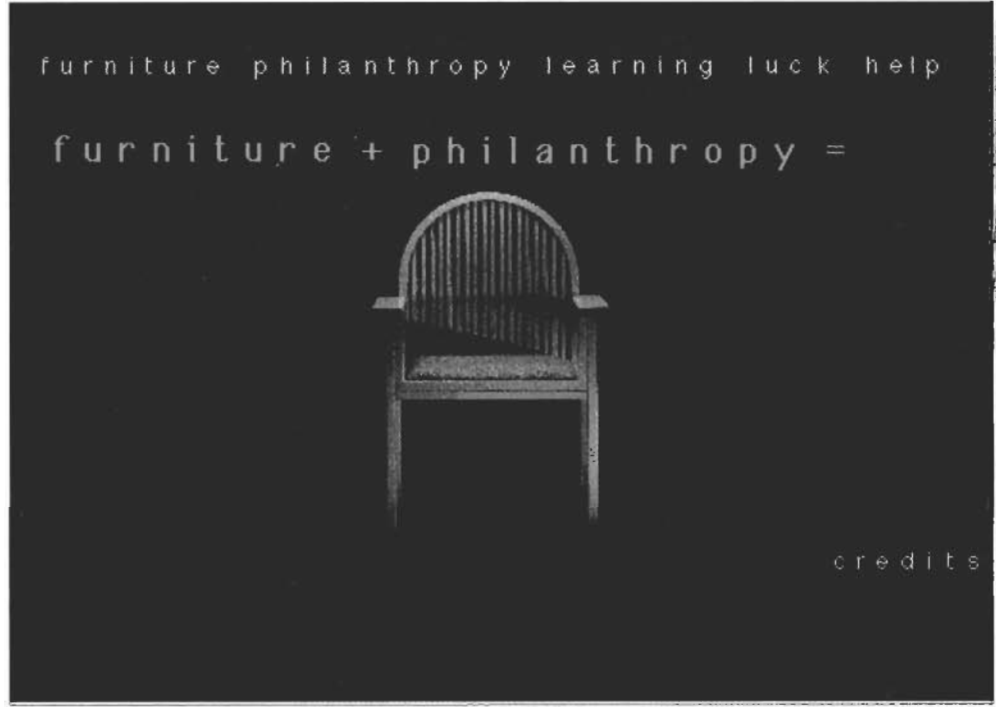
2. Stil: Multimedya tasarımcısı, takdim içinde kullanılan, renkler, dokular, yazı karakterleri, yazılı ve sözlü ifadeler için özgün ve daha önce hiç kullanılmamış bir grafik stil yaratma gayreti göstermelidir (Şekil 2).

Karmaşık bir grafik tasarımı oluşturulmuş bir mekanizmanın öğrenilmesi zor görülebilir ve bundan dolayı sistem kullanıcıya çekici gelmeyebilir. Oysa sade bir grafik tasarımı kullanıcı, sistem gereçlerinin çalışma şeklini kolayca öğrenilebileceği konusunda ikna edilebilir.

Bu açıdan, araçlar, düğmeler ve paletlerin grafikleri aşağıdaki koşullar doğrultusunda düzenlenmelidir:

1. Ekran içinde kullanılan, araç, düğme ve paletlerin ölçüleri mümkün olduğunca küçük olmalıdır. Ekran alanının büyük bir kısmı, görsel ve yazılı bilginin takdimine ayrılmalıdır (şekil 3).

2. Eğer mümkünse, içlerinde ne tür bir fonksiyonun ol-

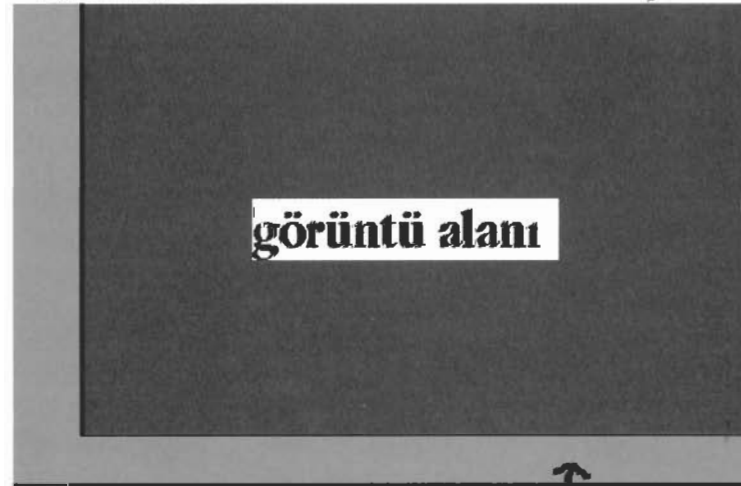


Şekil 2- Interactive multimedya "Kiosk'un tanıtım bandı, Director 4.0 ©1994, MacroMedia Inc.

duğunu açıklamak için araçlar ve düğmelerin üstüne, fonksiyonlarını anlatan görsel simgeler konulmalıdır.

3. Sistemin kullanımını kolayca öğrenmek için, kullanıcı sunulan fonksiyonlar minimum araç ve düğmelerle işletilmelidir.

4. Görsel ve yazılı bilgileri incelenirken, sistem gereçlerine dikkat çekilmemesi için bu gereçlerin üzerinde minimum renk ve doku kullanılması ve parlak renklerden kaçınılması gerekmektedir.



Şekil 3- Grafik ekranın organizasyonu

Görsel - İşitsel Anlatımın Öncülüğü

Öğrenim açısından en etkili anlatım şekli bilindiği gibi görsel - işitsel anlatım şeklindedir. Uzun yazılı açıklamalar multimedya sistemler için uygun değildir ve kullanıcı bilinçli olarak istediği sürece bu tür açıklamalar kullanılmalıdır [Gill81]. Bu nedenle, multimedya sistemleri içindeki takdimler mümkün olduğunca çok, görsel-işitsel anlatım formu içinde hazırlanmalıdır.

Ancak bir düşüncenin yazılı açıklamalar olmadan anlatılması her zaman için kolay değildir. Çünkü animasyon, video-klip gibi hareketli anlatımlarda, görsel ve işitsel bilgilerin her zaman yakalanması mümkün olmayabilir [Mark91]. Bu amaç için, yazılı bir dilin avantajlarından yararlanmak zorundayız.

Bu açıdan yazılı bilgiler, konu başlığını ve ana mesajı vurgulayan kısa metinler halinde takdim içerisinde yer alabilir. Kısa metinler, görsel olarak grafik tasarımın bir parçası olduğundan bilginin algılanmasında daha etkili olmaktadır.

Gelecek sayı: Mutimedyanın Can Damarı: Rotalar

Kaynaklar:

[Dyer82] Dyer G. (1982). *Advertising as Communication*, The Chaucer Press., İngiltere.

[Gill81] Gill, Bop. (1981). *Forget the Rules You Ever Learned About Graphic Design. Including the Ones in This Book*, Watson Guptill, ABD.

[Mark91] Mark E. (1991) *Case Studies in Moviemaking and Computer Aided Design in Electronic Design Studio* editör: Mc Cullough M., Mitchel W.J., Purcell P, MIT press s. 393-411.

[Tollender91] Tollander Carl (1991). "Collabrative Engines for Multi-Participant Cyberspace". in *CyberSpace* editör: Benedikt M., MIT Press, ABD. s. 303-335

Teşekkür:

MacroMedia'nın Türkiye Temsici 3-P Bilgisayar adına Kiosk'un tanıtım bandını yayınlama iznini verdikleri için, İhsan Taşer ve Orhan İkiz'e teşekkür ederim.