

Multimedya Tasarım Rehberi-5 Bir Bilgiye Erişim Şeklinin Tasarımı

Oğuzhan Özcan

MSÜ Mimarlık Fakültesi

E-mail: binabil@TRMSU.bitnet

Geçtiğimiz bölümlerde, önce multimedya tasarımında kullanılan araç-gereçler, ve temel terimler; sonra grafik tasarım ve yardım eklerinin neler olabileceği anlatılmıştı.

Yazı dizisinin bu son bölümündeyseniz multimedya oluşturulan erişim dizisinin tasarım ilkelerinin neler olabileceği, erişim dizileri olasılıkları belirli bir sınıflama içinde irdelenmektedir.

ERİŞİM

Belirli bir konu için geliştirilecek bir hypermedya sisteminde iki türlü erişim olmalıdır: *Görsel bir bilgiye erişim* ve *görsel bir bilgiden erişim*.

Görsel bir bilgiye erişim olasılıkları

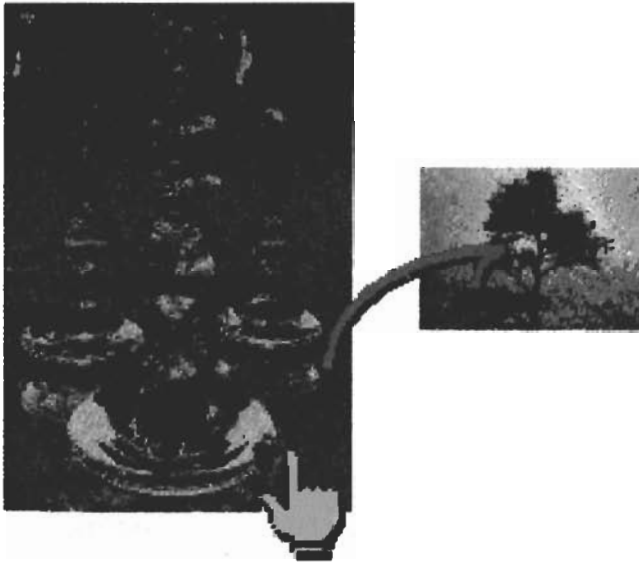
Görsel bir bilgiye erişimde üç olasılık vardır:

1. Görsel bir bilgiden başka bir görsel bilgiye erişim: Bu olasılıkta, kullanıcı istediği görsel bilgiye üç şekilde erişir. Birincisi, istenilen bir görsel bilgiye ulaşmak için, kullanıcı ekranda görülen imajı *tıklar ya da dokunur* (şekil 1).

İkincisi, kullanıcı imajın herhangi bir yerine dokunduğu zaman çıkan bir 'tıkla-aç' menüden, erişilmek istenen görsel bilginin adını tıklar (şekil 2)

Üçüncüsü, kullanıcı bir harita üzerinde bir rota belirleyerek, istediği ardışık görüntülere erişir (şekil 3).

Bu son teknik, özellikle bir animasyon rotasının (path) belirlenmesi için çok uygundur. Rotanın belirlenmesi için, kullanıcı plan üzerinde gösterilen, rota parçacıklarından istediği birinin köşesini tıklamalıdır. Rota parçacığının, örneğin sağ köşesi tıklanıyorsa, animasyonun kamera yönü otomatik olarak sağa çevrilir. Her rota parçacığı, tıklanmış olduğunu, renginin koyulaşmasıyla belli eder. Tıklanan her rota parçacığı bir önceki tıklanmış ve daha koyu renkte görünen rota parçacığıyla birleşir. Rota tespiti bittiğinde, sistem seçilen rota parçacıklarını, seçilme sırasına göre dizer ve tek bir animasyon rotası haline getirir. Bütün bu işlemler bittiğinde seçilen rotayı gösteren animasyon ekran üzerinde belirir (şekil 4).



Şekil 1- Görsel bir bilgiye, görsel bir bilgiden tıklama ya da dokunma yoluyla erişim.

Rota parçacıklarının her birinde, merkeze, sağa ve sola yönelmiş animasyon görüntüleri bulunmaktadır. Seçilen rotayı gösteren animasyon penceresi ekrana çıktığında, animasyon, merkezi görüş açısı içinde izlenebilir. Ancak kullanıcı, animasyon penceresi altında bulunan düğmeleri kullanarak, sağ ve sol tarafa yönelmiş animasyonları da ekrana getirebilir.

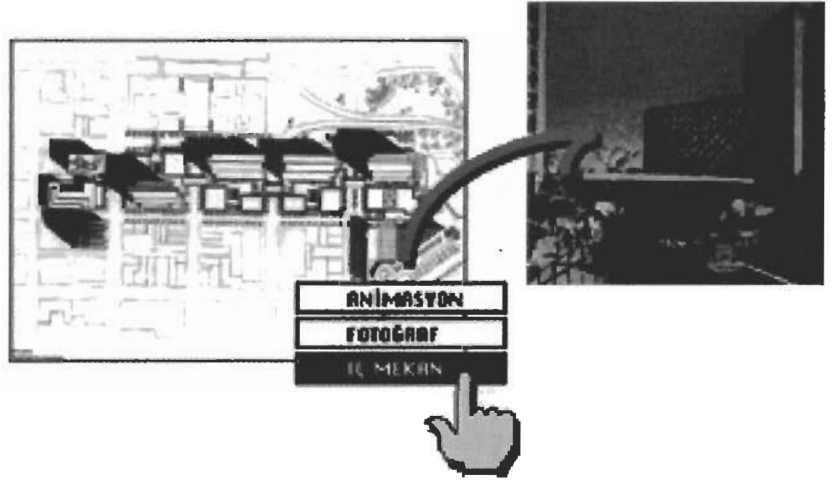
Yukarıda tanımlanan yöntem alternatif olarak, önceden kaydedilmiş bir animasyon yerine, doğrudan binanın bilgisayar modeli üzerinde gözlem yapma olanağı da verilebilir. Bu yöntemde kullanıcı, animasyondaki görüş açısını ve yönünü mouse, joystick ya da pedal gibi aletlerle özgürce kontrol edebilir.

2. Bir sözcükten bir görsel bilgiye erişim: Bu yöntemde kullanıcı, bir metin, araç ya da düğme içine yerleştirilmiş bir sözcüğü tıkladığında, sözcükle ilişkili bir görsel bilgiye erişebilir. Özellikle *etkileşimli ansiklopedilerde*, söz konusu yöntem çok sıklıkla kullanılmaktadır. Bu tür uygulamalarda, sözcüğün etkileşimli olup olmadığını fark etmek için, sözcük kalın harflerle yazılmıştır (şekil 5).

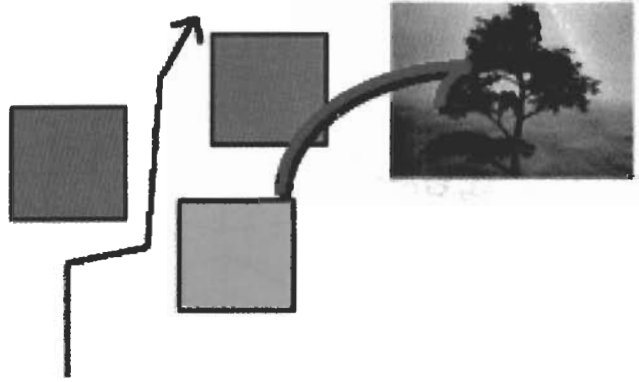
3. Bir sesli bilgiden, bir görsel bilgiye erişim: Bu yöntemde, sesli bilgiyi dinleme süresi bir gösterge üzerinde belirtilir. Bu gösterge, kullanıcıya sesli bilginin hangi aşamasında olduğunu öğrenebilir. Eğer kullanıcı, sesli bilgi içinde anlatılan binayı görmek istiyorsa, gösterge üzerinde konuşmanın geçtiği bölümü tıklamalıdır (şekil 6).

Görsel Bir Bilgiden Erişim Olasılıkları

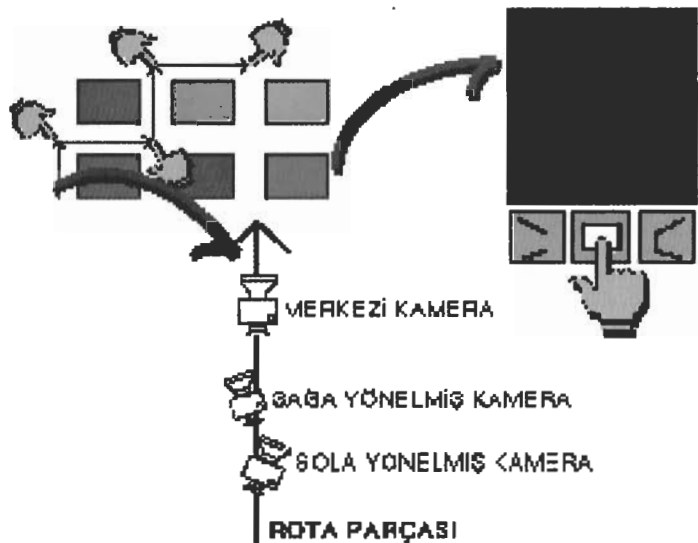
Bu olasılıkta, bir görüntünün yanında bulunan düğmenin ya da doğrudan görüntünün tıklanmasıyla, kullanıcı yazılı ve sesli bir bilgiye erişebilir. Erişilen yazılı bilgi, ekrandaki görüntüyle ilişkili bir kitabın, makalenin ya da kimlik kartının metni olabilir. Kimlik kartı, yapının sahibine, mimarına, konstrüksiyonuna ve



Şekil 2- Tıkla-aç menü aracılığıyla görsel bir bilgiden görsel başaka bir bilgiye erişim.



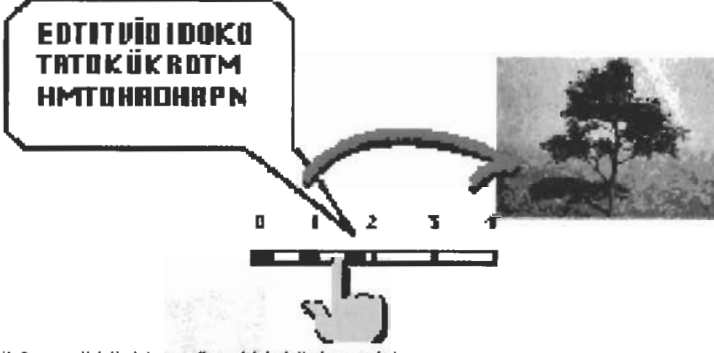
Şekil 3- Harita üzerinde, belirli bir rota tespit edilerek ardışık görüntülere erişim.



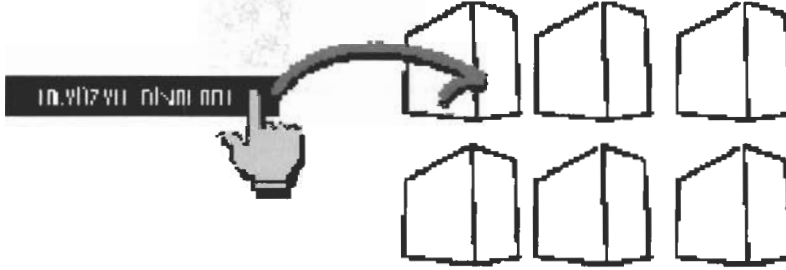
Şekil 4- Animasyon rotasının belirlenme yöntemi.



Şekil 5- Bir sözcükten, bir görsel bilgiye erişim.



Şekil 6- sesli bilgiden görsel bir bilgiye erişim.



Şekil 7- Seçmeli dizi



Şekil 8- görsel-yazılı-görsel bilgi dizisi



Şekil 9- yazılı-görsel-yazılı bilgi dizisi

malzemelerine ait özet bilgileri içeren tablolarıdır. Sesli bilgiler ise, görüntüyle ilgili bir müzik parçasını ya da yapıya ait bilgileri içerir.

Erişim dizileri

1. Sistematiik dizi: Bir bilgiye, mimari ölçeklere bağı olarak sistematiik bir şekilde erişilebilir. Üç deęişik sistematiik dizi vardır:

Birincisi, detaylardan başlayarak kademeli olarak, vaziyet planı, mahalle ve şehir ölçeğinde yapıyı gösteren imajlara erişmeyi sağlar.

İkincisi, birincisinin tam tersi olarak, kentsel ölçekten başlanarak, daha detaylı ölçeklere inen bir dizi içinde yapıyı görsel olarak incelemeye yarar.

Yukarıda özetlenen her iki tür erişim dizisi tek bir erişim dizisi içinde de bulunabilir. Bu üçüncü alternatifte, kullanıcı binayı herhangi bir ölçekte izlemeye başlar ve daha sonra kullanıcı binanın ya büyük ölçeklerdeki ya da küçük ölçeklerdeki imajlarına sistematiik bir şekilde erişir. Ancak her erişim dizisinin bitiş noktası gene başlangıçtaki ölçekle aynı olmalıdır.

2. Seçmeli dizi: Kullanıcı bu yöntemle, belli türdeki bilgilere erişebilir. Örneğin, belirli bir çağa ait binaları gösteren gravürlere (şekil 7). Bunu yapabilmek için, kullanıcı erişmek istediği bilginin türünü ya arayüz üzerinde bulunan düğmelerle (simge esaslı erişim) ya da türünü yazarak (komut esaslı erişim) belirler.

3. Görsel ve yazılı bilgiler arasındaki ardışık düzene dayalı dizi: Hypermedya sisteminin amacına bağı olarak erişim dizisi, bir görsel bilginin bir yazılı bilgiyi izlediği ardışık düzen içinde oluşturulabilir. Bu yöntemde iki olasılık vardır: İlk olasılıkta, kullanıcı taramasına görsel bir bilgiden başlar; daha sonra yazılı bir bilgiye erişir. Bir sonraki aşamada gene bir görsel bilgiye ulaşır (görsel-yazılı-görsel bilgi dizisi) (şekil 8).

İkinci olasılıkta, aynı ardışık düzen, bu kez yazılı bir bilgiden başlar, görsel bir bilgiyle devam eder ve başka bir yazılı bilgiyle son bulur. (yazılı-görsel-yazılı bilgi dizisi) (şekil 9).