

İNTERNET'TE CANLANDIRMA KULLANIMI

Selçuk HÜNERLİ*

Usage of Animation on The Internet

Animation is widely and effectively used on the net as well as the several other fields. The fields of animation that is animated films, games, interactive programs, menus and flash animations and usage of the animations and sound are focused, and examples on the subject are given.

Key Words: Animation, Internet, Web Design, Sound

Giriş

Bilgisayar, tekrar yeteneği ve mantıksal işlem süreçlerini çok hızlı bir şekilde gerçekleştirmekte, bu yüzden de hemen her alanda oldukça etkin bir biçimde kullanılmaktadır. Bilgisayar her ne kadar yararlı bir aygıt olsa da yapısı gereği soğuk bir ara yüze sahiptir. Bilgisayar iletişimi, İnternet'in ortaya çıkması ve buna

* Araş.Gör.Dr.,İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon ve Sinema Bölümü

bağlı olarak kişisel bilgisayarların yaygınlaşması, uzaman olmayan kullanıcıların çoğalmasına neden olmuştur. Bilgisayarların ve İnternet'in daha kolay kullanılabilmesi ve soğuk olan ara yüzün daha sıcak görünebilmesi için grafik canlandırmalardan da yararlanılmaktadır.

İnternet ilk olarak genel kullanıma açıldığında site tasarımları resmi bir görünüm biçimindeydi. Bu siteler yazı ağırlıklıydı ve yazının düzenlenmesi tasarımın ana amacıydı. HTML dilinin bulunması ve web sayfalarının ortaya çıkması sonucu bunların tarayıcılarının da İnternet'te yaygınlaşmasıyla grafik öğelerin kullanımı yaygınlaştı ve tasarım sorunu daha öne çıkmaya başladı. Web sayfalarına kullanıcı çekmek, sayfaların hem hızlı yüklenmesine ve çalışmasına, hem de, tasarımın iyi olmasına bağlı olmuştur. Yoğun olarak ve plansızca grafik öğeler içeren siteler donanım, bağlantı ve tarayıcı yetersizlikleri nedeniyle kullanıcı yitmeye başladılar. Bu durum, İnternet için çözüm geliştiren bilim adamlarını ve iş yerlerini devinime geçiren, çeşitli arayışlara götüren bir aşamaydı. Grafik öğeler ve bunların en önemlisi ve etkilisi canlandırmalar hem kaliteli olacak, hem de çabuk görüntülenerek işlevlerini yerine getireceklerdi.

Bu çalışmada canlandırma ile ilgili bu biçimler araştırılacak ve çeşitli uygulamalarının getirdiği sonuçlar değerlendirilecektir.

A. İnternet ve Canlandırma?

İnternet, bilgisayar ve iletişim uygulayımının yarattığı en önemli çoklu ortamdır (multi-media). Buna bağlı olarak, İnternet'in en güçlü özelliklerinden birisi de metinleri, grafikleri, sesleri ve devinimli görüntüleri bir arada kullanabilmesidir. İnternet'te

canlandırma kullanımına metin, ses ve görüntü içeren, seçenek, oyun, tanıtı, etkileşimli yazılımlar ve filmler biçiminde karşılaşılr. "Hemen hemen her etkileşimli ortam projesinin kalbi onun sanatındadır. Video olsa bile hareket eden ve anime eden geri planlar, detaylar ve nesnelere etkileşimli ortam deneyimlerinin çekirdeğini teşkil ederler." (Blum 1997: 101)

İnternet'te Canlandırmanın Türleri

İnternet'te canlandırmanın türleri iki ayrı açıdan incelenmelidir. Bunlardan ilki Kullanım alanları olarak, ikincisi de uygulamaya açınsındadır.

İnternet'te Canlandırmanın Kullanıldığı Yerler açısından Türleri

1. Seçenekler (Menü)

Web (world wide web) sayfalarının en önemli özelliklerinden biri tek bir imleç dokunumuyla aynı sayfa içindeki bölümlere veya başka sayfalara gönderen bağlantılar içermesidir. Bu bağlantılar bölüm başlıklarında olabildiği gibi, metin içlerinde, devinimli ve devinimsiz görüntü üzerinde de bulunabilir.

Bütünleşik bir web sitesinin içinde gezinebilmek ve içeriğini anlayabilmek için ilgili bölümlere göndermeler yapan bağlantıları içeren bir seçenek bölümü zorunlu olarak bulunur. Gerek tecimsel, gerek amatör, gerekse kültürel yada eğitim amaçlı olan ve birbirinden farklı birden fazla sayfadan oluşan web siteleri, tasarımlarının gereği web sayfasının herhangi bir yerinde (üst, sağ yan, sol yan, orta, alt veya bu seçeneklerin birkaçını birden kullanırlar) bu bağlantıları verirler.

Bilgisayarlılar ve kullanıcılar tarafından İngilizce menue kelimesinden dolayı menü olarak anılan bu seçenek bağlantıları site tasarımının bir gereği olarak son derece güzelduyusal öğeler içerecek yapılandırılırlar. Bunun amacı site kullanıcısının ilgisini ve beğenisini çekmektir. Bunun yanında gidilecek bölümleri anlatan kimi görsel simgeler de yine bu bağlantılarda kullanılmaktadır. Canlandırma bu seçeneklerin vazgeçilmez görsel özelliklerinden biri olarak karşımıza çıkar. İmleç bağlantı görüntüsünün ya da yazısının üzerine geldiğinde, ya aynı görüntünün üzerinde değişiklikler olur, ya da sayfanın herhangi bir yerinde gidilecek yer ile ilgili ipucu taşıyan bir canlandırma görüntüsü belirir.

Bu tür seçenekler çok ilgi çektikleri gibi olumsuz yönleri de olabilir. Örneğin yüklü grafik öğeler barındıran seçenekler içeren bir sitenin kullanıcının bilgisayarına gelmesi uzun zaman alabilir. Bu da kullanıcının beklemekten sıkılmasına ve siteyi terk etmesine neden olur. Bundan dolayı site tasarımcıları mutlaka yalnızca metinden oluşan seçenekleri de sayfalara eklerler.

2. Tanıtı Alanları (Banner)

İnternet üzerinde yayınlanan web sitesi ve sayfalarının artması, İnternet kullanıcılarına sunulan ürünlerin, hizmetlerin fazlaşması ve içeriğinin çoğalması nedeniyle tanıtı alanları yolu ile tanıtım oldukça önem kazanmıştır. Tanıtı alanlarının amaçları web sitesini, ziyaret eden kullanıcılara kampanya, ürün ve hizmetleri duyurmak, tanıtımı yapılan ürün ve hizmetlerin bulunduğu sayfalara kullanıcı yönlendirmek, Başka web sitelerinde ve sayfalarında, kampanya, ürün ve hizmet bilgilerini duyurarak, kullanıcıları istenen

web sitesine, ürün ve hizmete çekmek olarak özetlenebilir.(Intersoft 2002)

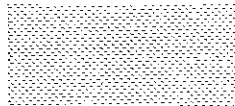
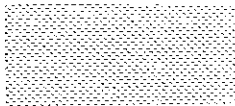
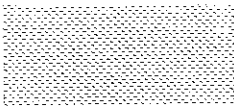
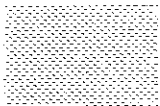
İnternet'te tanıtı alanları için yerleşmiş bazı standartlar bulunmaktadır. Bu standartlar tanıtı alanları boyut ve dosya büyüklüklerine ilişkindir. Yayınlanacak tanıtı alanları devinimsiz olabileceği gibi kullanıcıların dikkatini daha çok çekebilme amacı ile canlandırmalı olabilirler. Her iki durumda da önerilen dosya büyüklükleri 10-13 kb. arasında ve standart çözünürlükleri 72 dpi (dots per inch/ inç başına düşen nokta sayısı) olmalıdır. Uygun dosya biçimleri gif, jpeg ve Flash gibi ek programlar yardımıyla çalışan canlandırmalar olabilir.

Günümüzde web siteleri tanınmak amacıyla birbirleri ile anlaşarak ya da tanıtı alanları değişim servislerine üye olarak karşılıklı tanıtım değişimi yapmaktadırlar. tanıtı takası sırasında, tanıtı alanlarının standart ölçülerde olması son derece önemlidir. Bu standartlar İnternet Advertising Bureau tarafından belirlenir ve aşağıdaki gibidir: (IAB 2002)

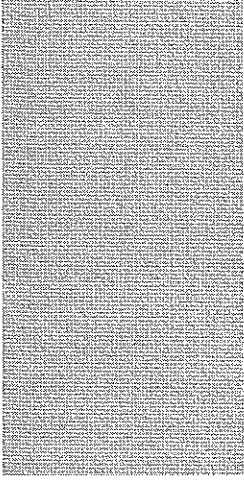
468 x 60 Pixels (tam boy)



234 x 60 Pixels (Yarım Boy)



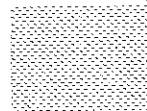
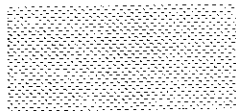
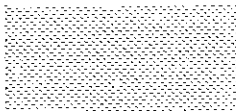
120 x 240 Pixels (Dikey Tanıtı)



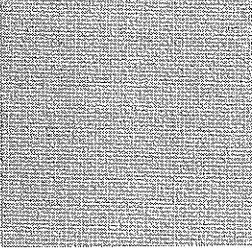
120 x 90 Pixels (Düğme 1)



120 x 60 Pixels (Yarım 2)



125 x 125 Pixels (Kare Düğme)



88 x 31 Pixels (Küçük Düğme)



3. Oyunlar

Kişisel bilgisayarların yaygınlaşması ve evlere girmesinin nedenlerinden biri bu tür bilgisayarların üstün yetenekleri ile işleri kolaylaştırması olduğu gibi, bir diğeri de bilgisayar oyunlarıdır. Oyunlar etkileşimli olarak çalışan yazılımlardandır. Ancak, onları diğer etkileşimli yazılımlardan ayıran en önemli özellikleri yalnızca eğlence amacıyla üretilmiş olmalarıdır.

Bilgisayar oyunları İnternet'te yaygınlaşmış ve pek çok web sitesinin kullanıcı çekmek için sayfalarında bulundurduğu en önemli canlandırma içeren yazılımlardır.

İnternet'te iki tür oyun yazılımı vardır. Bunlardan ilki bireysel oyun yazılımlarıdır. Tecimsel amaçlı ya da bedelsiz olarak indirilebilen yazılımlardır. İkinci türse, İnternet ağı üzerinde eşzamanlı olarak kullanıcıları karşı karşıya getiren ve bu şekilde oynanan oyunlardır. Bunlar da çeşitli kağıt oyunlarının, tavl,

satranç gibi oyunların bilgisayar sürümleriyle birlikte yalnızca bilgisayar için üretilmiş oyunların sürümleri de olabilmektedirler.

Oyun programları, hangi tür oyun olursa olsun görsel öğelerden oluştukları için canlandırma yöntemini kullanmak zorundadırlar. Verilen komutlara göre önceden hazırlanmış bir dizi canlandırma görüntüsü devinime geçerek, oyunun istenilen bölümünün gerçekleşmesini sağlar.

4. Etkileşimli yazılımlar

Oyunların dışındaki etkileşimli yazılımlar çeşitli yardımcı eğitim yazılımları, hesap makinesi gibi işlevsel yardımcı programlar ve doldurulması gereken formlardan oluşmaktadır. Formların dışındaki yardımcı programlar, tıpkı oyunlarda kullanılan türde canlandırmalar içerirler ve aynı biçimde çalışırlar.

5. Uzun ya da Kısa ölçekli Filmler

Canlandırma, özellikle sinema alanında uzun çevrimli filmler ve ağırlıklı olarak Disney'in oluşturduğu filmler ile gündemde kalmış, bunun yanında Disney'e karşıt Amerikan, Avrupa filmleri ile sinema salonlarında gösterime girmiştir. Canlandırma, video ve televizyon alanındaki gelişmeler nedeniyle 80'li yıllarda bir duraklama dönemi geçirmişse de 1990'lı yılları başından itibaren gelişen teknolojinin yaratıcı olanaklarından da yararlanarak, çizgi tekniği yüksek ve estetik (Dedeal 1999: 14) değerlerin iyi kullanıldığı filmler yeni sunum yöntemleriyle izleyici karşısına çıkmış ve beğeni kazanmıştır.

Bunun yanında gerçek görüntülü sinema filmlerinde çeşitli görsel etkiler yaratmak için kullanılan canlandırma, kendini asıl

Jurrassic Park, *Godzilla*, *Terminator II* gibi sanal kahramanların yer aldığı filmlerde göstermiştir. Bu kahramanların gerçeğe en yakın biçimiyle görselleştirilmesi ve gerçek görüntülerin içine eklenmesi bilgisayar canlandırmasıyla gerçekleşmiş ve geçmişteki örneklerine oranla çok başarılı olmuştur.

Uzun ölçekli filmlerde bu gelişmeler yaşanırken canlandırma filmleri kendini asıl olarak kısa ölçekli filmlerle göstermiştir. Maliyet ve yöntem açısından çok özgür olan bu tür canlandırmanın gelişmesine katkıda bulunduğu gibi çok önemli canlandırma filmleri kısa film olarak gösterime girmiştir.

Bütün bu filmler artık İnternet'te gerek tecimsel amaçla gerekse, serbest olarak çeşitli sayısal biçimlerde kullanıcı hizmetine sunulmaktadır. Aynı zamanda salonlarda gösterime girme şansı bulamayan filmler de yine İnternet aracılığıyla izleyicisiyle buluşabilmektedir.

İnternet'te Canlandırmanın Uygulayım Açısından Türleri

1. GIF Canlandırmalar

Gif bir bitmap grafik sıkıştırmasıdır. Bitmap grafik komutları, bir görüntüyü küçük noktalara böler ve bilgisayara her nokta hakkında bilgi vererek görüntünün oluşmasını gerçekleştirir. Dolayısıyla bu dosyalar bilgisayar üzerinde fazla yer kaplarlar.

Gif dosyaları düzenlemeleri web tasarımcılarının devinimli görüntüler hazırlayabilmesine olanak sağlar. Canlandırma yapmak için gereken yazılımlar kolay kullanımlı ve ucuzdur. Web tarayıcılarının tümü gif canlandırmayı desteklediği için web sitesini izleyecek bütün kullanıcılar bu canlandırmaları sorunsuz bir biçimde görebilirler. Ancak, gif canlandırma kullanımında dikkat

edilmesi gereken en önemli sorunlar gif dosyalarının büyüklüğü, sayfa tasarımında dikkatli kullanılmamışsa dikkat dağıtıcı olmalarıdır.

Gif canlandırmalarını hazırlayabilmek için kullanılan pek çok yazılımlar vardır. Bu yazılımlar çok sayıdaki gif biçimindeki görüntü dosyalarının birleştirilmesi ve istenilen süreyle arka arkaya görülmesini sağlayan dosyalar yaparlar. Ayrıca resimlerin saydamlığı ve arka arkaya oynaması seçenekleri de bu yazılımlar aracılığı ile oluşturulur. . (Hacettepe 2002)

Gif canlandırma boyutları oranında fazla yer kaplamaktadır. Canlandırmada kullanılan her görüntü tekrar sıkıştırılmadıkları için kendi boyutunu korur. Dolayısıyla kaç görüntü dosyası kullanıldıysa, gif canlandırmanın boyutu da o kadar büyük olacaktır. Günümüzde kullanılan çeşitli gif sıkıştırma yazılımları bu sorunu kısmen çözebilmekte ancak yeniden sıkışan görüntüler, kayıplar nedeniyle kötü görünebilmektedirler.

2. Ek Gösterim Programlarıyla Çalışan Canlandırmalar

Web sitelerinin tasarımlarında grafik öğeler sıkça kullanılmaya başlandığında daha önce de sözü geçen canlandırma türlerinin fazla yer kaplamaları ve sayfaların geç yüklenmesi, dolayısıyla da kullanıcı kayıpları söz konusu olmaya başladı. Ayrıca gif türünde hazırlanan canlandırmaların kimi uygulamalarda güzelduyusal grüntü verememeleri, İnternet çözümleri geliştiren firmaları ve bilim adamlarını bu konu üzerinde çalışmaya yöneltmiştir. Bunun sonucunda ortaya çıkan canlandırma programları ağırlıklı olarak, bitmap sıkıştırması görüntü dosyalarına karşılık olarak gelişen "...vektörel grafik öğelerini kullanırlar.

Vektörel grafikler matematiksel bir formül ve konum belirleyen koordinatlardan oluşur".(Ulrich 2000: 4) Bu nedenle görüntü niteliği son derece iyi, ve konumları da dosya boyutları büyümeden görüntünün istenen büyüklükte görünebilmesine neden olurlar. İnternet için son derece iyi çözümler sunan uygulamalardır.

Ancak, bu tür yazılımlarla hazırlanan seçenek, oyun ve filmler, İnternet tarayıcısında bulunan ek bir gösterim yazılımı aracılığıyla görüntülenebilirler. Görüntü kalitesinin yüksekliği, sunduğu canlandırma seçeneklerinin çokluğu, daha az yer kaplaması ve ses ögesinin etkin bir biçimde kullanılabilmesi nedeniyle bu tür canlandırmalar son derece yaygın görülmektedir. Bu programların en önemlilerinden biri Macromedia yazılım evinin ürettiği Flash canlandırma programıdır. Günümüzde bu yazılımla üretilen ve kullanıma sunulan pek çok site ve canlandırma filmi bulunmaktadır. Bu yazılıma karşılık olarak başka canlandırma yazılımları da ortaya çıkmıştır. Bunlardan bir diğeri de Newtek yazılım evinin geliştirdiği Aura isimli yazılımdır.

3. Uygulama Dosyaları olarak çalışan Canlandırmalar

İnternet için hazırlanan kimi oyunlarda karşılaşılan bir durumdur. Oyun dosyaları hazırlandıktan sonra uygulama dosyaları olarak kaydedilirler. Bu dosyalar bilgisayar içinde kendi kendine çalışabilen küçük yazılımlardır. İnternet aracılığıyla indirilerek kullanılmaktadır.

Yine bağımsız olarak çalışabilen yazılımlar yaratan Java dilinin bir benzeri olarak küçük uygulama dosyaları yaratan java script dosyaları da tarayıcılar tarafından desteklenmekte ve güzel

görünümlü ve işlevli canlandırmalar içeren seçenekler, oyunlar ve görüntüler oluşturulabilmektedir.

4. Film Biçimleri

Çeşitli yöntemlerle hazırlanmış olan kısa ve uzun ölçekli canlandırma filmlerinin İnternet üzerinde izlenmesini sağlamak ve dağıtabilmek için filmlerin önce sayısal biçime dönüştürülmesi gerekmektedir. Ardından, İnternet üzerinden sorunsuz bir biçimde aktarımını sağlamak için bu dosyaların yine sayısal biçimlerde sıkıştırılarak sitelere yerleştirilmesi gerekir. Bu filmler aynı biçimlerde e-posta aracılığıyla da kullanıcılara gönderilebilirler.

“Film ,TV, ya da çoklu ortam (multimedya) amaçlı, ardışık görüntülerin (hareketli görüntülerin) sıkıştırılmasındaki yaygın formatlar ise M-JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, ve video konferans amaçlı, H 261 olarak tanınır.” (Durmaz 1999: 207) İnternet için bu sıkıştırma oranları da yetmemektedir. Ayrıca Avi, Mov gibi formatlara çevrilmeleri ve Qicktime, Realltime, Media Player gibi yazılımların da gösterim için bilgisayarda bulunması gerekmektedir.

Sonuç

“Genel anlamda canlandırma, gerçekte devinimi olmayan nesne ya da görüntülerin devinimliymiş izlenimi verecek biçimde düzenlenmesi ve kaydedilmesi yoluyla elde edilen görüntüdür. Canlandırma sinemasıysa, bu görüntülerin belirli bir senaryo çerçevesinde sinema dili kullanılarak bir araya getirilmesidir.” (Hünerli 2000: 147)

Yukarıdaki canlandırma tanımına uyan görüntü biçimlerini kullanmayan web sitesi yok gibidir. Dolayısıyla İnternet'in canlandırmadan etkin bir biçimde yararlandığını söylemek doğru olur.

İnternet'te canlandırma, kullanım alanı olarak, seçenekler (menü),tanıtı alanları (Banner), oyunlar, etkileşimli yazılımlar, kısa ya da uzun ölçekli filmler biçiminde, uygulayım açısından ise, GIF Canlandırmalar, ek yazılım eşliğinde çalışan canlandırmalar, uygulama dosyaları biçimindeki canlandırmalar değişik film kayıt biçimleri olarak bulunur.

İnternet'teki uygulamalara bakıldığında, son derece başarılı tasarımlarla karşılaştığı gibi, son derece ciddi ve büyük kurumların sitelerinde yanlış kullanımlar da görülmektedir. Bunun nedeni, kullanıcıların İnternet bağlantı hızları düşünülmeden yapılan büyük canlandırmalar ile grafik tasarım kurallarına dikkat edilmeden hazırlanan kötü görünümlü canlandırmalardır. Bu tür yanlışların çözümü başarılı sitelerin incelenmesi ve bu konuda oluşmuş kimi standartlara ve kurallara uyulmasıyla gerçekleşebilir. Son olarak doğru ve etkili yapıldığında canlandırma dosyalarının İnternet'in kullanımını kolaylaştırdığı ve eğlenceli bir duruma getirdiği, dolayısıyla kullanıcı sayısını arttırdığından söz etmek gerekir.

Kaynakça

-Blum, Brian (1997). Etkileşimli Ortam: Başarının Esasları, Çev. Murat Düzgün, Sistem Yayıncılık, İstanbul.

- Dedeal, Mehmet Naci (1999). Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma, Pusula Yayıncılık, İstanbul.
- Durmaz, Ahmet (1999). Dijital Televizyonun Temelleri, T.C. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Hacettepe Üniversitesi (2002). "Çoklu Ortam ve Multimedya", <http://www.hacettepe.edu.tr/> 08.04.2002.
- İnternet Advertising Bureau (2002) "Interactive Marketing Units: Banners and Buttons", <http://www.iab.net/> 07.04.2002.
- Hünerli, Selçuk (2002). Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli, Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Intersoft (2002). "Banner Tasarımı", www.intersoft.com.tr/ 01.04.2002.
- Ulrich, Katherine (2000). Makromedia Flash 4, Çev. Ali Halaç, Sistem Yayıncılık, İstanbul.