

# שפת המולטימדיה

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050..2055..2060...2065

ד"ר דוד פסיג

אוניברסיטת בר-אילן

<http://www.passig.com>



# מסגרת ההרצאה

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050..2055..2060...2065

כללי עיצוב חדשים 

Mise en Scene במולטימדיה 

Montage במולטימדיה 



# כללי עיצוב חדשים

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050..2055..2060...2065

ניתן להגדיר עיצוב טוב כעיצוב המאפשר תקשורת אפקטיבית, כאשר העברת מידע, או לחילופין למידה, מתבצעים באופן יעיל.

עיצוב פדגוגי אפקטיבי תלוי לחלוטין, אם כן, במטרות לשמן הוא נועד.



# Mise en scene

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050..2055..2060...2065

בהפקת סרטים, Mise en scene הוא עיסוק  
המטפל בעימוד סצינות בודדות (אלו עצמים  
לכלול, כיצד הם ממוסגרים ועוד).

במולטימדיה יש חלקים המתייחסים אל המיצג.  
אלו הם קבוצות של משאבי מידע, כגון וידאו  
וטקסט, ורכיבי הבקרה הדרושים להפעלתם.  
תצורות אלו פועלות לרוב כ"הקשרים עצמאיים"  
המופיעים ונעלמים כיחידות.



# Montage

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050..2055..2060...2065

בהפקת סרטים, Montage הוא העיסוק המטפל  
בצירוף סצינות (אלו סצינות לחבר, כיצד לחברם  
ברצף ועוד).

במולטימדיה ישנה אפשרות למספר הקשרים,  
המשתתפים בתצוגה שעל המסך בזמנים  
שונים. ההקשרים יכולים להיות שקועים אחד  
במשנהו בהיררכיה, או להופיע ולהעלים  
לסירוגין.



# הקשרי Mise en scene

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050..2055..2060...2065

ישנם ארבעה סוגי הקשרים:

1. קומפוזיציה
2. איזון של מידע
3. אלמנטים דינמיים
4. אלמנטים של פעולה ובקרה



# Mise en scene

## 1. קומפוזיציה - מיחבר

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

עיצוב לצורכי תקשורת והעברת מידע מטיל אילוצים אחדים, השונים במהותם מאילוצים הנובעים מעיצוב לצרכים אמנותיים. יחד עם זאת, קיימת חפיפה ניכרת ביניהם.



# Mise en scene

## 2. איזון של מידע

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

המטרה העיקרית בתקשורת היא להוביל את עיני הצופה, דרך הקומפוזיציה, אל הפעולה הנדרשת להיעשות או אל המידע הצריך להראות תחילה.



# Mise en scene

## 3. אלמנטים דינמיים

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065



כל דבר שנע מושך את עיני הצופה, קשה מאוד לאזן אלמנטים דינמיים מבחינה חזותית. על המעצב להחליט מהו תפקיד הוידאו, ולכמה תחרות הוא זקוק מצד אלמנטים אחרים.

שלושה אלמנטים דינמיים קיימים בקומפוזיציה:

3.1\_ תצוגה דקורטיבית

3.2\_ תכני וידאו

3.3\_ טיפול בנתוני וידאו



Mise-en-scene

# 3.1 תצוגה דקורטיבית

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

מדי פעם, קטעי וידאו משמשים רק לצורכי קישוט של מסכים, ומטרתם להשיג תגובה מתאימה לשאר המסרים. לכן, חשוב לבודד את האלמנטים הנעים. ניתן לעצב מיצג זה באמצעות הצגת קטעי הוידאו בנפרד, או להציגם כאיים (Island Design), הבנויים בקומפוזיציה עם חומרים אחרים.



# Mise-en-scene

## 3.2 תכני וידאו

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

כאשר מטרת המעצב/ת היא שהצופה יזכור את התוכן המוצג, יש למנוע את התחרות של הוידאו עם חומרים אחרים על המסך. שיטת עיצוב מתאימה היא הזום. יש לבחון את תזמון הופעתו של הוידאו והקשריו- לפני, אחרי, או בין חומרים אחרים.



Mise-en-scene

## 3.3 טיפול בנתוני וידאו

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

לעיתים, מטרת הוידאו להצביע על נתונים  
המשתנים בזמן אמת, כגון גרף המתפתח תוך  
כדי מניפולציה של חומרים אחרים. במקרה  
כזה, חשיבותו היחסית של הוידאו משתנה  
בהתאם לדרך בה המצב משתנה בו בכל נקודת  
זמן נתונה.



# Mise en scene

## 4. אלמנטים של פעולה ובקרה

1995...2000...2005...2010...2015...2020...2025...2030...2035...2040...2045...2050...2055...2060...2065

פן זה מתייחס אל צורת הצגתן של הפעולות שהמשתמש יוכל לחולל. מטרתו הכללית של המעצב היא בהירות- לעזור למשתמש לדעת מה לעשות כאשר ההקשר המתאים מופיע. הבהירות טמונה בארכיטקטורת עיצוב המידע ואחראית לה.

4.1\_ עקביות

4.2\_ חשיבות יחסית

4.3\_ פעולות מעבר



# Mise en scene

## 4.1 עקביות

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

התחבולה העיקרית, בהשגת עקביות בעיצוב ממשקי פעולה ובקרה, היא לדעת מתי זה מספיק. לא ניתן להשתמש באותו ממשק לאורך כל הדרך במוצר. לכן, עיתוי נטישת העקביות, אם לצורך קלות השימוש או עבור הבהירות, חשובה יותר מאשר דבקות בה.



# Mise on scene

## 4.2 חשיבות יחסית

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

יש להציג פעולות אפשריות באופן עקבי וברור, אך עליהן לקחת את מקומן המתאים במכלול ההיררכי. בהצגת פעולות חיוני ללכת אחר הכלל "הצורה נמשכת אחר הפונקציה".



# Mise on scene

## 4.3 פעולות מעבר

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065



פעולות בקרה דינמיות בעלות משך בלתי רציף, כגון הודעת שגיאה או אישור, מציגות בפני המעצב בעיות מיוחדות. הנטייה היא לשמור מקום מיוחד עבור מידע או פעולות בקרה דינמיות. אזור זה יכול להימצא בתחום מיקוד תשומת ליבו של המשתמש, אך אינו קרוב במיוחד לפעולה המרכזית המתרחשת על המסך באותו רגע.



# הקשרי Montage

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050..2055..2060...2065

ניתן לחלק את ה-Montage לשלושה חלקים:

1. איזון
2. הפרדה
3. מעבר



# Montage

## 1. איזון

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

המטרה ב- Montage היא להימנע ככל שניתן מלהציג מידע בלתי שמיש, שיתפוס מקום על גבי נכס המרחב היקר של המסך (נכסי מסך). לכן, יש להימנע מלתת מרחב קבוע למשאבים על בסיס של צרכים קצרים.

**1.1 הטמנת מידע:** כאשר חשוב להציג מידע ברמת נגישות עליונה, ניתן להחליש את נגישות המידע שאינו בשימוש באותו הרגע (fade out).



# Montage

## 2. הפרדה

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

הפרדה מתייחסת להפרדה ויזואלית של קונטקסטים על המסך. מטרת ההפרדה היא לשמור על בהירות מרבית של רמות הפעולה הנגישות. מטרה נוספת היא הפרדת המשאבים השונים, בכדי להעניק למשתמש יכולת הבחנה ברורה בין המסרים והמשאבים. זאת ניתן לעשות ע'י קירוב, חסימה ותכונה אחידה.



# Montage

## 3. מעבר

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

את שיטות עיצוב המעברים ניתן לחלק לשלושה:

3.1 המשכיות ואוריינטציה

3.2 שימוש נבון בנכסי מסך

3.3 סגנונות חזותיים של מעברים



Montage

# 3.1 המשכיות ואוריינטציה

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

שמירת תחושת ההמשכיות והאוריינטציה של  
המשתמש, תוך כדי המעברים ממיצג אחד  
למשנהו, הופכות לקריטיות בשיקולי עיצוב של  
ממשקי מולטימדיה. עיקר הסוגייה מתייחס אל  
רמות המידע הארכיטקטוניות של המוצר. עם  
זאת, גם עיצובם הויזואלי של המעברים יכול  
להעלות או להוריד יישום/מוצר שלם.



Montage

# 3.1 המשכיות ואוריינטציה

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

## 3.1.1 התחלפות מידע

ככל שמידע רב יותר נשאר על המסך תוך כדי מעבר אל מסך אחר, כך קל יותר למשתמש לעקוב אחר המידע. במידה וכל המידע מתחלף בו זמנית, ההמשכיות תהיה מינימלית.



# Montage

## 3.2 שימוש בנכסי מסך

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050...2055...2060...2065

המרחב שהמסך מכתוב הוא משאב יקר ערך. לכן, צריכה להיות נטייה למחזר את נכסי המסך בתדירות (המעברים הם השיטות המרכזיות במיחזור). אולם, נטייה זו מתנגשת חזיתית עם סוגיית ההמשכיות. יש להחליט על הקיזוז המתאים בכל מקרה לגופו.



# Montage

## 3.3 סגנונות חזותיים של מעברים

1995...2000...2005...2015...2020...2025...2035...2045...2050..2055..2060...2065

סגנון עיצוב, המשנה אחוז ניכר של מידע ממסך אחד למשנהו, משחרר כמות גדולה של נכסי מסך אך עלול להוביל לתחושת חוסר המשכיות בין קונטקסטים אצל המשתמש. לעומתו, סגנון עיצוב, המשתמש במקטעים קטנים של מעברים, משנה יותר ממסך למסך אך משפר את האוריינטציה של המשתמש עם מכלול המסרים של המוצר.

