Usage of Text in Multimedia

Chapter - 4

Usage of Text in Multimedia (मल्टीमीडिया में टेक्स्ट का उपयोग)

Text डाटा का सरलतम रूप होता है और इसे सबसे कम स्टोरेज स्थान की आवश्यकता होती है| अल्फान्यूमेरिक कैरेक्टर का प्रयोग सूचना को Text के रूप में प्रस्तुत करने के लिए होता है किसी भी डॉक्यूमेंट के निर्माण की मूल इकाई Text ही होता है| एक email मैसेज में प्रायः कुछ Text फील्ड होते ही हैं| हाल ही में हुए इंटरनेट और वर्ल्ड वाइड वेब के विस्फोट से Text का महत्व पहले की अपेक्षा और भी ज्यादा बढ़ गया है| Text एवं symbols जो किसी भी रुप में हो, बोले गए या लिखित रूप में कम्युनिकेशन के सबसे सामान्य सिस्टम होते हैं| Title screen menu एवं बताने के लिए labels Design करना काफी महत्वपूर्ण होता है| जिसमें ऐसे शब्द का प्रयोग किया जाता है जिनका अत्यंत सही एवं सशक्त अर्थ होता है| ताकि आप जो कहना चाहते हैं उसे सही ढंग से व्यक्त किया जा सके टेक्स्ट का प्रयोग नामों, पतों, विवरणों, परिभाषाओं एवं अन्य प्रकार के डाटा के लिए किया जाता है| टेक्स्ट की मुख्य विशेषताओं में Paragraph styling, Character styling, font family एवं Size एक डॉक्यूमेंट में उसकी relative location शामिल होती हैं|

कम्युनिकेशन के लिए टेक्स्ट और सिंबल का प्रयोग करना आधुनिक मानव द्वारा विकसित कार्य है| जिसका आविर्भाव लगभग 6000 वर्ष पहले ही हो चुका था जब वह पहला अर्थपूर्ण चिन्ह मिट्टी के खंडों पर लिखकर इन्हें धूप में सुखाने के लिए छोड़ दिया जाता था| इन चित्रात्मक चिन्हों को केवल शासक वर्ग के सदस्यों एवं ब्राह्मण वर्गों को ही पढ़ने एवं लिखने की अनुमति मिलते थी|

आज Text एवं इसे पढ़ने की क्षमता ही पावर एवं ज्ञान की ओर बढ़ने का रास्ता खोलती है| सर्व आधुनिक सभ्यता में पढ़ाई एवं लिखाई का ज्ञान आवश्यक योग्यता माना जाता है| Text कई तरह के हो सकते हैं जैसे plane text, formatted text एवं hypertext | Plane text को unformatted text भी कहा जाता है जिसमें कैरेक्टर के एक

सीमित सेट में से निश्चित साइज के कैरेक्टर शामिल होते हैं जो देखने में भी बिल्कुल एक जैसे होते हैं| formatted text वह होता है जिन का स्वरूप फोंट पैरामीटर्स का प्रयोग करके बदला जा सकता है जैसे bold, italic, underline, shapes, size, color| हम एक किताब को एक लीनियर मीडियम के रूप में ले सकते हैं जो मूल रूप से शुरू से लेकर आखिरी तक पढ़ने के लिए बनी है|

हाइपरटेक्स्ट को नॉन लीनियर तरीके से पढ़ा जाता है क्योंकि इसमें एक ही डॉक्यूमेंट के अन्य भागों या अन्य डाक्यूमेंट्स को पॉइंट करने वाले लिंक्स होते हैं| Text लगभग सभी मल्टीमीडिया प्रोजेक्ट्स में महत्वपूर्ण भूमिका निभाते हैं लेकिन मल्टीमीडिया Text की डिजाइन एवं कंटेंट अन्य तरह के Text इतना अलग होता है जितना अंतर किताबी Text एवं न्यूज़पेपर मैगजीन के Text में होता है|

किसी मल्टीमीडिया प्रोजेक्ट में Text के इस्तेमाल करने की सीमा इसके लिए इस्तेमाल होने वाले विषय या कंटेंट पर निर्भर करती है उदाहरण के लिए एक रिफरेंस मल्टीमीडिया CD-ROM जैसे "the grilles multimedia encyclopedia" में व्यापक रूप से टेक्स्ट आधारित सूचना शामिल होती है जबकि शैक्षिक विषय जैसे "the reading blaster" जो बच्चों के लिए शब्द सीखने के उद्देश्य से बनाया गया है में Text एवं Pictures दोनों शामिल होते हैं|

Text का प्रयोग मल्टीमीडिया प्रोजेक्ट्स में अलग-अलग तरीकों से होता है ताकि अलग-अलग कार्य किए जा सके आमतौर पर एक मल्टीमीडिया प्रोजेक्ट में निम्न को शामिल किया जाता है-

- टाइटल्स में टेक्स्ट
- मैन्यू या नेविगेशन आइटम्स में टेक्स्ट
- बटन, बार्स या इनके समकक्षों में टेक्स्ट
- टेक्स्ट जो डिस्प्ले करता है
- सूचना की बड़ी मात्रा
- कुछ ऐसा जो स्पीच के साथ साथ बताया जाए
- कुछ ऐसा जो बहुत महत्वपूर्ण हो

Text को किसी एप्लीकेशन में कई तरीकों से Insert किया जा सकता है| सरलतम तरीका है कीबोर्ड जैसी इनपुट डिवाइस का प्रयोग करके Text को टाइप करना किसी मौजूदा डॉक्यूमेंट में Text insert करने का| दूसरा तरीका है कॉपी और पेस्ट करना OCR का प्रयोग डॉक्यूमेंट की एक व्यापक वैरायटी जिसमें पिक्चर्स, ग्राफिक्स, टाइप किया गया टेक्स्ट या हस्तलिखित Text शामिल हो को इनपुट करने के लिए होता है|