

ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ ИНТЕРАКТИВНОГО ЭЛЕКТРОННОГО ЖУРНАЛА

Бондарь И. А.

Харьковский национальный университет радиоэлектроники

Одним из наиболее перспективных и интересных направлений сферы электронного издательства является разработка электронных интерактивных журналов со специализированным контентом (трёхмерное моделирование, анимация и т.д.). Разработка подобного журнала является сложным и многоэтапным процессом, реализация которого связана с решением ряда аналитических и прикладных задач, таких как: а) анализ средств визуализации интерактивных электронных изданий; б) анализ специфики оформления электронных журналов; в) исследование технических особенностей устройств, предназначенных для отображения цифрового контента; г) анализ инструментальных средств создания интерактивных журналов для планшетов; д) формирование и реализация этапов разработки интерактивного журнала.

В процессе решения данных задач необходимо учитывать ряд важных особенностей. Так, анализируя средства визуализации интерактивных электронных изданий (устройства на основе электронных чернил, мобильные телефоны, планшетные (сенсорные) компьютеры), стоит отметить, что наибольшее распространение получили именно планшетные компьютеры [1]. Имея полноценный цветной экран с высокой разрешающей способностью, они достаточно быстро заняли лидирующие позиции на рынке мобильных гаджетов. Гибкая платформа, на которой разрабатываются планшетные компьютеры, предоставляет разработчикам широкие возможности для проектирования интерактивных приложений с широкими возможностями для отображения мультимедийного контента [2]. Интерактивные электронные журналы предоставляют новый способ продажи контента в электронном пространстве. Это продвигает интересную и востребованную современную тенденцию, которая приводит к смещению вектора интереса с самого устройства на контент, который на нём стоит (например, стоимость контента может в два и более раз превышать стоимость самого планшета).

Учитывая насыщенность отечественного рынка планшетными компьютерами с различными характеристиками диагонали экрана и разрешающей способностью, сверстать для каждого планшета качественно оформленное, выдержанное в едином стиле издание достаточно не просто. Добавляет сложность и тот факт, что интерактивный журнал должен иметь две ориентации представления одного и того же контента, поэтому придерживаться модульной сетки сложно. В данном случае может прийти на помощь стиль «Швейцарский панк» (он же типографика «Новой волны» [3]). Объединяя эмоциональный посыл (можно нажимать кнопки, приближаться к объектам, складывать оригами, гладить животных и т.д.), неожиданные впечатления (например, на странице журнала «Популярная механика» с информацией про землетрясения, когда пользователь касается красной зоны внизу экрана, срабатывает анимация, имитирующая на экране землетрясение, распространяющимися вдоль экрана волнами [4]) и типографический порядок, данный стиль позволяет игнорировать мировые тенденции верстки издания в две, три, четыре колонки. Использование стиля «Швейцарский панк» предоставляет большие возможности для дизайнера-верстальщика в плане вольной верстки (пример – верстка журналу «GQ», при которой текст располагается хаотично на странице, а блоки рисунков гармонично вписываются в общую композицию).

В процессе создания цифровых публикаций для планшетных компьютеров необходимо учитывать технические особенности устройств, на которых планируется отображать контент электронных интерактивных изданий, ещё и потому, что разница в разрешающей способности (разрешающая способность устройств фирмы Apple 1024×768 или 2048×1536 пикселей, а устройств на базе Android – 1024×600 или 1280×800) влияет на целостность показа страниц издания. Так, даже разница в несколько десятков пикселей может привести к потере части панорамы или видео, которые могут оказаться за границами

экрана. В результате, разработчик такого издания может столкнуться с проблемой некорректного отображения мультимедийной составляющей на различных планшетах.

Ещё одной важной особенностью для ведения корректного процесса подготовки текстовой составляющей электронного журнала является анализ отображения шрифтов разными устройствами. Отличием от печатных изданий является рекомендованный размер кегля для текста 12 пт или 16 пт, а учёт заложенных шрифтов ведет к ограничению творческой составляющей дизайнера-верстальщика. Например, у iPad заложена поддержка 58 шрифтов, но большая часть из них предназначена только для латинского алфавита, а ОС Android поддерживает только 3 семейства шрифтов: Droid Serif, Droid Sans и Droid Sans Mono. С одной стороны, перевод текста в кривые может решить данную проблему, но с другой, это значительно увеличит объём файла, что может негативно повлиять на продажу журнала (поставляется через беспроводные каналы) и занимаемую память (ограничивается, в основном, 16–64 Гб).

Из наиболее известных и востребованных платформ для создания электронных изданий стоит выделить Adobe Digital Publishing Suite и Apple iBook. Однако, компания Apple, в силу стратегии своего развития, позиционирует среду iBook как средство разработки для своих устройств. В тоже время, компания Adobe предлагает кроссплатформенное решение в составе Digital Suite, которое поддерживается на трёх основных ОС (Android, iOS, BlackBerry) и модификации Android для Kindle Fire. В результате, создание интерактивных электронных журналов на основе технологии Adobe Digital Publishing Suite является более целесообразным.

Существующие средства создания электронных журналов работают в едином ключе: создание макета издания в специализированном редакторе; публикация издания на сервере издательской системы; проверка на совместимость с устройствами для публикации на сервере компании; публикация проверенного издания для продажи в электронном киоске/магазине.

Процесс разработки интерактивного электронного журнала предлагается осуществлять в соответствии со следующими этапами: 1) разработка концепции и структуры электронного журнала (содержания, рубрик и т.д.); 2) разработка дизайна электронного журнала (если выбран стиль «Швейцарский панк», привязка к модульной сетки не осуществляется, вертикальная и горизонтальная верстка отличаются в соответствии с шириной экрана); 3) разработка интерактивных элементов (это могут быть гиперссылки, слайд-шоу, аудио и видео, панорамы, прокручиваемые фреймы и т.д.); 4) тестирование интерактивного электронного журнала (при проведении тестирования на специализированном имитаторе планшетных устройств, который позволяет просмотреть издание не экране монитора, необходимо учитывать, что данный способ не предназначен для демонстрации работы с интерактивными элементами, для которых необходимо более одного прикосновения одновременно, например, изображений, подготовленных для сдвига и масштабирования. Вторым способом тестирования является просмотр электронного журнала непосредственно на планшетном компьютере.

Таким образом, для разработки интерактивных электронных журналов необходимо предварительное изучение технических особенностей устройств визуализации контента, специфики оформления электронных изданий, возможностей инструментальных средств создания интерактивных журналов и, безусловно, знание этапов их прикладной разработки.

1. Война за мобильность [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: http://club.cnews.ru/blogs/entry/vojna_za_mobilnost. – Заголовок с экрана.

2. Основные операционные системы для планшетов [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://goo.gl/w2GKm>. – Заголовок с экрана.

3. Швейцарский панк или типографика "новой волны" [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://goo.gl/lpD5s>. – Заголовок с экрана.

4. Популярная механика [Электронный ресурс]. – Электронные данные. – Режим доступа: <http://www.porpmech.ru/ipad>. – Заголовок с экрана.