

УДК 004.032

ПРОЕКТИРОВАНИЕ МОДУЛЬНОЙ СЕТКИ И ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА МУЛЬТИМЕДИЙНОГО ИЗДАНИЯ «ДОМАШНИЕ ПИТОМЦЫ»

Д. В. Комарова*

Контактный тел.: 050-967-67-79

E-mail: kan4ik@bk.ru

А. В. Бизюк

Доцент*

Контактный тел.: (057) 7021-378

E-mail: abizuk@mail.ru

*Кафедра "Медиасистемы и технологии"

Харьковский национальный университет

радиоэлектроники

пр. Ленина, 14, г. Харьков, Украина, 61000

У статті наведені результати розробки інтерактивного навчального мультимедійного додатка «Домашні вихованці». У ході розробки була створена модульна сітка і графічний дизайн програми, також був виконаний аналіз існуючих прийомів застосування різних типів модульних сіток в розробці мультимедійних додатків

Ключові слова: інтерактивність, мультимедіа, додаток

В статье приведены результаты разработки интерактивного обучающего мультимедийного приложения «Домашние питомцы». В ходе разработки была создана модульная сетка и графический дизайн приложения, также был выполнен анализ существующих приемов применения различных типов модульных сеток в разработке мультимедийных приложений

Ключевые слова: интерактивность, мультимедиа, приложение

The results of the development of interactive multimedia training application "Pet." are given. During the development of modular grid and graphic design applications were established and analysis of existing methods use different types of modular networks in the development of multimedia applications was also carried out

Keywords: interactivity, multimedia application

1. Введение

Широкое внедрение компьютерных и информационных технологий в издательское дело и полиграфию не только коренным образом изменило доредакционные и послепечатные процессы, но и явилось побудительным моментом в рождении новых форм представления информации пользователю с использованием оригинальных методов ее доставки и применением принципиально новых типов носителей данных. Этому в значительной степени способствовало развитие сетевых технологий, технологий баз и банков данных, гипертекстовых технологий и гиперграфических систем. Их совместное использование привело к появлению мультимедийных электронных изданий.

2. Актуальность

Актуальность данной работы обуславливается тем, что модульная сетка привносит в дизайн порядок, цельность и связь всех его частей. Она позволяет рационально организовать любое графическое пространство, будь то бланк, визитка, постер, книга, сайт, интерьер, сохраняя во всех его элементах единство стиля. Также модульная сетка заметно ускоряет весь процесс создания дизайна, ведь работать по

шаблону гораздо легче, чем всякий раз начинать все заново.

3. Цель исследования

Целью данной работы является создание интерактивного обучающего мультимедийного приложения «Домашние питомцы». Приложение рассчитано для детей дошкольного возраста и посвящено развитию навыков зрительного восприятия и узнавания животных у детей.

4. Теоретическая часть

Модульная сетка является набором невидимых направляющих, вдоль которых располагаются элементы приложения. Она облегчает размещение элементов на страницах, обеспечивает визуальную связь между отдельными блоками и сохраняет преемственность дизайна при переходе от одной страницы к другой. Модульная система упрощает и ускоряет художественное конструирование и создаёт благоприятные условия для автоматизации вёрстки.

Особенностью разрабатываемого интерактивного издания является то, что каждое из предложенных изображений животных будет оформлено в виде ги-

перссылки, которая позволит более подробно ознакомиться с ними. В издании будет предусмотрена возможность прослушивания аудио, которое издает звук выбранного животного. В данном приложении также предполагается вывод текстовой информации об интересных фактах просматриваемого животного, видео о животном.

В разрабатываемом издании каждое животное составляет отдельный раздел, в котором возможно просмотреть все предложенные материалы в разделе.

Надписи в приложении выполнены в едином стиле, черным цветом. Основной геометрической формой, присутствующей в приложении, является прямоугольник со скругленными краями различного размера. Все страницы мультимедийного приложения имеют одинаковую структуру, что позволит пользователю быстро находить информацию на любой странице приложения.

Кнопки расположены на одном уровне на общей горизонтальной линии, на одинаковых расстояниях друг от друга, что создает устойчивость всей композиции и выразительную линейную последовательность. Выравнивание текста в приложении по левую сторону. Заголовок и изображения животных на одном элементе центрированы.

Одним из самых важных этапов в разработке интерфейса приложения является выбор цветового решения. Цвет как средство выразительности выполняет в детском подсознании смысловые функции. Обычно дети используют яркую окраску, которая делает рисунок привлекательным.

При исследовании учеными воздействия цветов на подсознания ребенка были выделены следующие – воздействие красного, желтого и других ярких цветов не раздражает детей дошкольного возраста, а даже успокаивает, позволяет ребенку чувствовать себя комфортно.

Подобные факты дают основания считать, что нервная система здорового ребенка нуждается в энергетическом воздействии длинноволновой части спектра (преимущественно); яркие, светлые оттенки оказывают на ЦНС влияние, без которого она обойтись не может.

Исходя из этого, цветовое решение дизайнера будет иметь яркие и насыщенные цвета.

Для выделения зоны чтения будет использован светло серый цвет, а для текста черный.

Модульная сетка и дизайн приложения представлена на рис. 1 - 3.



Рис. 1. Модульная сетка начальной страницы



Рис. 2. Модульная сетка главной страницы



Рис. 3. Модульная сетка страницы «Животное»

5. Выводы

В ходе исследования были выделены типичные элементы, необходимые для электронных изданий данного типа, выполнена разработка графического дизайна и модульной сетки приложения.

6. Литература

1. Гасов В.М. Методы и средства подготовки электронных изданий [Текст]: уч. пособие / В.М. Гасов, А.М. Цыганенко. – М.: МГУП:2001. – 735с.
2. Avi Itzkovitch. Проектирование интерфейсов, ориентированных на маленьких детей [Эл.изд.]: <http://habrahabr.ru/blogs/ui/139523/>.
3. Гудман Д. JavaScript. Библия пользователя [Текст]: уч. Пособие / Д. Гудман, М. Моррисон. – М.: Вильямс: 2006.–1184с.