

ПРОБЛЕМЫ ПОДГОТОВКИ МАКЕТОВ ТЕМАТИЧЕСКИХ CD

Жерносек Александр Николаевич, заведующий сектором электронной обработки аудиовизуальных документов НББ

Виноградская Ольга Михайловна, инженер-программист сектора электронной обработки аудиовизуальных документов НББ

В рамках этой темы говориться не только о разработке дисков, но и о проблемах создания любых мультимедийных приложений, в любом формате, на любых носителях, созданных на основе баз данных и других цифровых ресурсов НББ.

Сам процесс создания мультимедийного ресурса можно рассмотреть условно состоящим из нескольких этапов.

Первый включает: формирование (задание) самой темы ресурса и определение целевой аудитории потребителей. Здесь целесообразно учитывать компетенцию потенциального потребителя в теме готовящегося проекта и предполагаемый тираж будущего продукта. В соответствии с этими критериями решаются вопросы о серьезности и важности будущего графического оформления программного модуля и упаковки, а также сложности внедренных в продукт специальных поисковых и визуальных модулей. Т. е. если основным предполагаемым потребителем будет рядовой пользователь, условно назовем его “обычный”, то акцент стоит сделать на удобстве пользования и привлекательности продукта; если же предполагаемый получатель продукта – профессиональный пользователь, то он больше оценит объем представленной информации, ее доскональность и актуальность, чем красоту и удобство пользования, хотя, конечно, это остается немаловажно.

Только после определения задания в рамках вышеприведенных критериев можно подойти к планированию работ, т. е. ко второму этапу.

На втором этапе происходит сбор материала и планирование общей структуры будущего мультимедийного продукта, и соответственно сформированному ранее заданию создается логическая структура программных модулей и структура графического оформления. Если программирование и дизайн могут выполняться во вполне планируемые сроки штатными сотрудниками, то для формирования и обработки исчерпывающего и адекватного контента необходимо привлечение специалиста именно в области темы проекта. Понятно, что для создания двух разных мультимедийных ресурсов (например, “о машиностроении” и “энциклопедии предметов антиквариата”), придется привлекать сторонних специалистов разных специальностей.

Третий этап – это непосредственно сам рабочий процесс по программированию, оцифровке и графическому дизайну. Особых организационных сложностей на этой стадии нет, за исключением того, что к данному этапу нужно приступать только тогда, когда заказчиком на

предыдущих этапах однозначно сформированы и одобрены все структурные и дизайнерские требования, а также известны и учтены указания по соответствию будущего продукта существующим стандартам, ГОСТам и правовой защищенности доступной в будущем с этого ресурса информации. Последующее внесение в задание, на первый взгляд заказчика, небольших поправок может повлечь изменение всей структуры проекта и соответственно вернет целую рабочую группу в начало всего этапа работ.

В НББ за последние несколько лет были созданы несколько десятков мультимедийных приложений. В основном это базы на CD с оцифрованной литературой и документами в виде набора графических pdf-файлов и с применением в этих базах минимальных поисковых и навигационных механизмов. По мере распространения информационных технологий среди массового пользователя все больше возникает необходимость донести “упакованный” на CD- или DVD-диск материал в удобном, понятном и красивом виде, т. е. с расчетом не только на внутри- и межбиблиотечное, но и на домашнее пользование “обычного” потребителя.

Также получает все большее признание и распространение такой способ доступа к информации, как Интернет. Сейчас (не говоря уж о самой ближайшей перспективе) высокоскоростные сети позволяют оперировать большим объемом данных (соразмерных объемам CD- и DVD-дисков) сразу между пользователем (получателем) и держателем (автором) этой информации, минуя те самые физические носители (CD, DVD, и т. п.), поэтому довольно перспективным и актуальным является проектирование мультимедийных баз данных для Интернета и интранет-сетей. Здесь важно при составлении плана работ и даже еще при составлении самого задания понимать, что с точки зрения программирования и графического дизайна один и тот же мультимедиа-продукт для физического носителя и для размещения в Интернете – совершенно разные технические задачи. Поэтому, исключая процесс сбора и оцифровки рабочего материала, создание сразу двух вариантов мультимедиа-проектов для DVD и для Интернета займет почти двойное время. Кроме того, мультимедийные продукты, размещенные в локальных и общественных сетях, по сравнению с вариантом для дисков, сами не являются абсолютно статичными и независимыми от среды хранения (т. е. самой сети), значит требуют постоянной поддержки и какого-то минимального обслуживания хотя бы на время актуальности содержащегося в нем материала. Имидж-каталог НББ в версиях для Интернета (<http://image.nlb.by/>) и на DVD – один из первых и вполне удачных примеров создания полноценных мультимедийных ресурсов силами сотрудников Национальной библиотеки, в частности отделом электронной обработки фондов.