

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ РАДІОЕЛЕКТРОНІКИ

Кафедра МСТ

Звіт
з лабораторної роботи №3
на тему:
«СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЕЛЕКТРОННОГО КАТАЛОГУ»

Виконала:
ст. гр. ВПВПС-19-2
Голуб О. А.

Перевірила:
ас. каф. МСТ
Краєвська Н. О.

Харків 2021

3.1 Мета роботи

Вивчення особливостей процесу створення мультимедійного електронного каталогу засобами програми Adobe InDesign.

3.2 Хід роботи

3.2.1 Сформували мету створення мультимедійного каталогу.

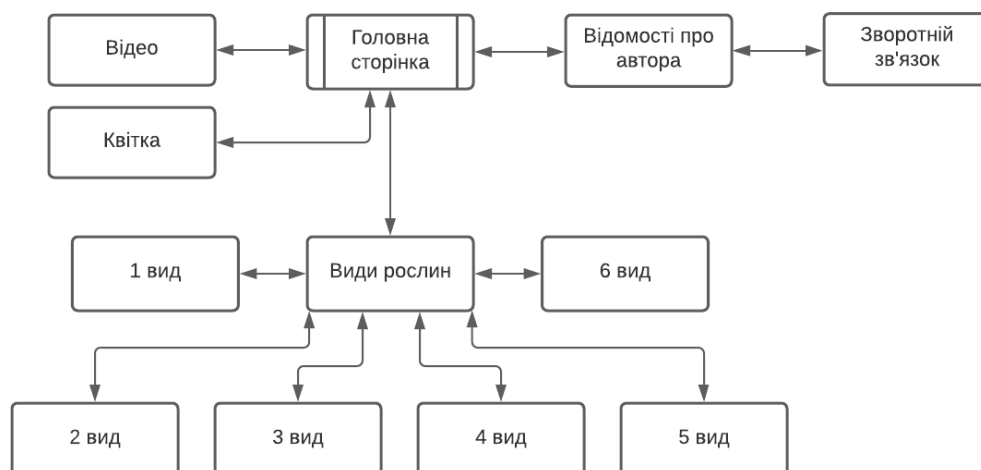
Мета: створити зручний і функціональний каталог кімнатних рослин, який буде містити достатню кількість відомостей про рослини, щоб прийняти рішення при покупці.

Тип каталогу – інформаційний.

Цільовою аудиторію каталогу є люди від 15 років, які цікавляться кімнатними рослинами.

Концепція проекту: створення каталогу кімнатних рослин актуально, тому що, людей, які цікавляться квітами насправді дуже багато. Каталог це гарний спосіб познайомити майбутнього покупця з різними рослинами які продає фірма. Головною задачею проекту є створення зрозумілого та цікавого каталогу за допомогою різних інтерактивів у вигляді супроводжуючої музики, кнопок, та насичених картинок рослин.

3.2.2 Структурна схема мультимедійного каталогу.



3.2.3 Створили наступні сторінки:

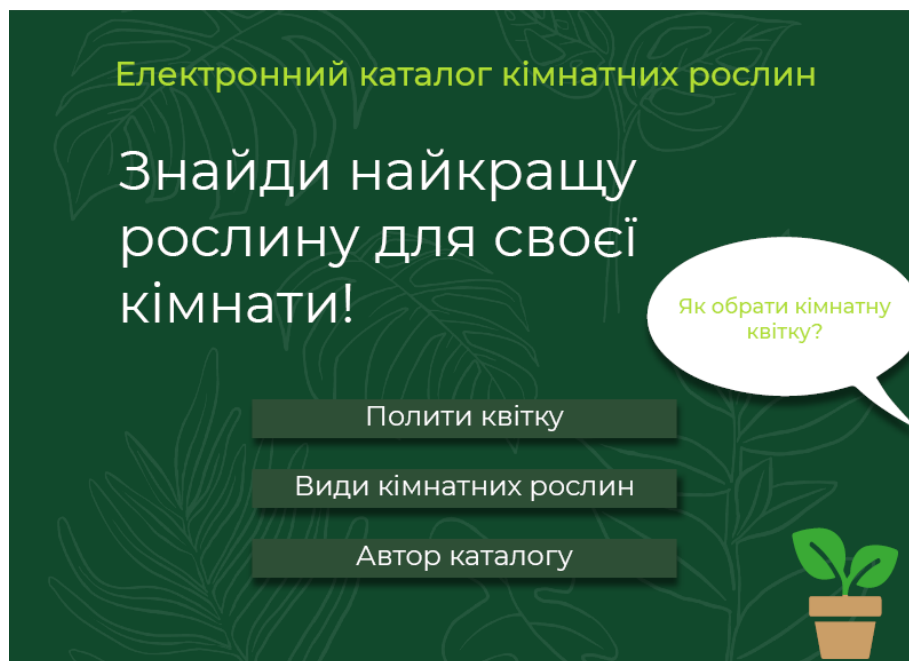


Рисунок 3.1 – титульна сторінка

Види кімнатних рослин

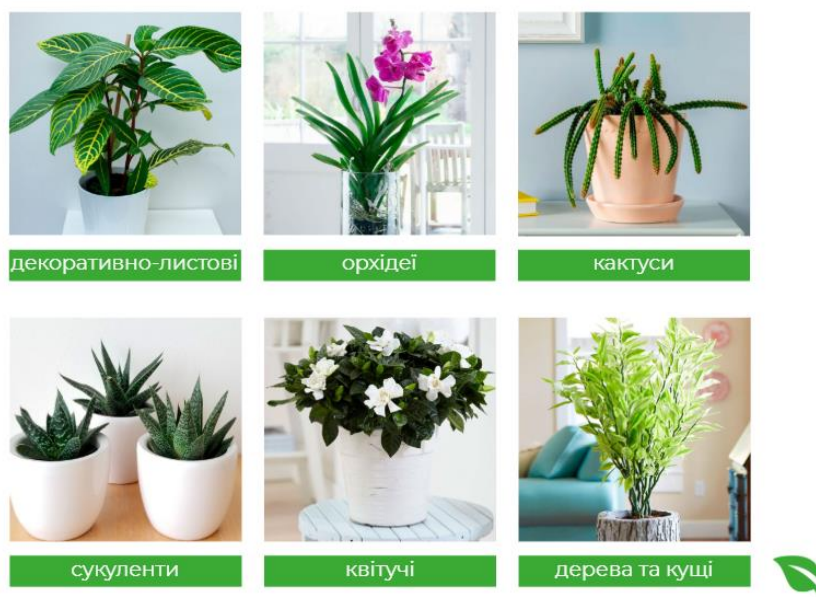


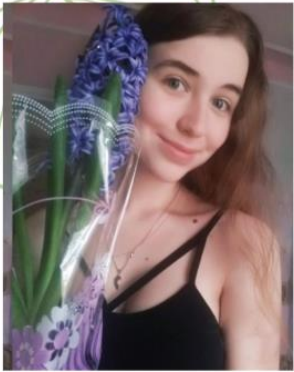
Рисунок 3.2 – типова сторінка каталогу

Зворотній зв'язок

ім'я, прізвище	електронна пошта
Ваше повідомлення	

Відправити

Рисунок 3.3 – сторінка зворотного зв'язку



Автор каталогу

Голуб Олена Андрівна
студентка групи ВПВПС-19-2

Метою створення каталогу є познайомити людину з достатньою кількістю відомостей про рослини, щоб прийняти рішення при покупці, допоможе підшукати відповідну рослину на різний смак.

Мої контакти:


+380 95 405 2993


olena.holub@nure.ua


@allenenochekk



Рисунок 3.4 – сторінка з відомостями про автора мультимедійного електронного каталогу



Рисунок 3.6 – ескіз кнопок

3.2.3 Створили наступні інтерактивні елементи.

1. На сторінку було додано відео, для цього перейшовши у вікно мультимедіа знаходимо “вмістити відео”, вибираємо потрібне відео з папки.

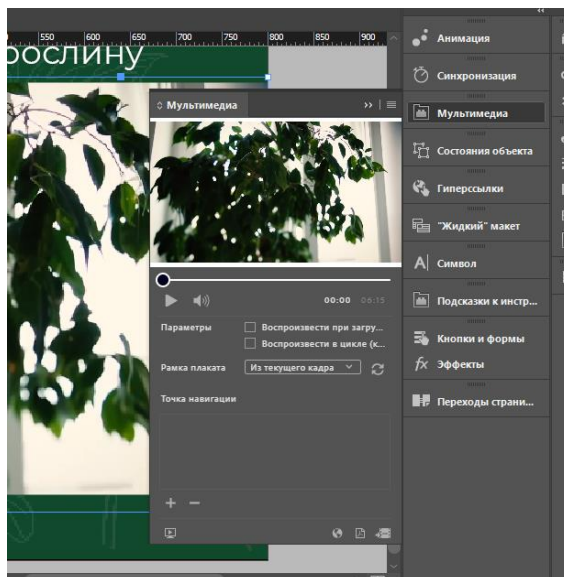


Рисунок 3.7 – вставлення відео на сторінку

2. Додали переходи між сторінками. У вікні Переходи вибираємо перехід зменшити та проміняємо його для усіх сторінок.

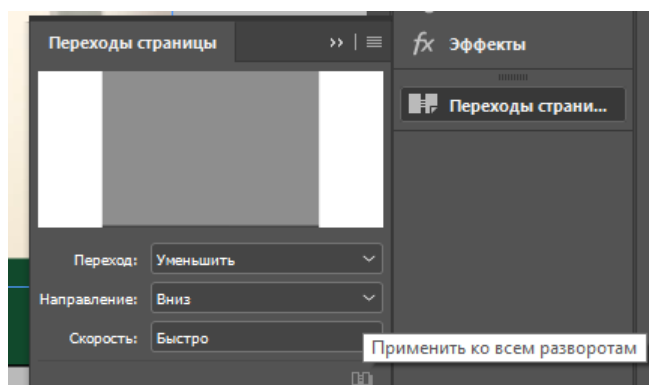


Рисунок 3.8 – переходи між сторінками

3. Створили кнопки для переходу між сторінками та налаштували. Спочатку розробили дизайн кнопки, це буде листик. Виділяємо об'єкт та створюємо кнопку, у вікні налаштування кнопки зробимо наступне оформлення. Якщо кнопка не натиснута - зелений колір, курсор над кнопкою – світло зелений, натиснута – темно зелений колір. Також додаємо операцію – Перейти на першу сторінку. Таким чином тепер з сторінки з видами рослин ми можемо перейти до першої сторінки каталогу. Таку кнопку додали до інших сторінок де вона потрібна та налаштували відповідно до розміщення.

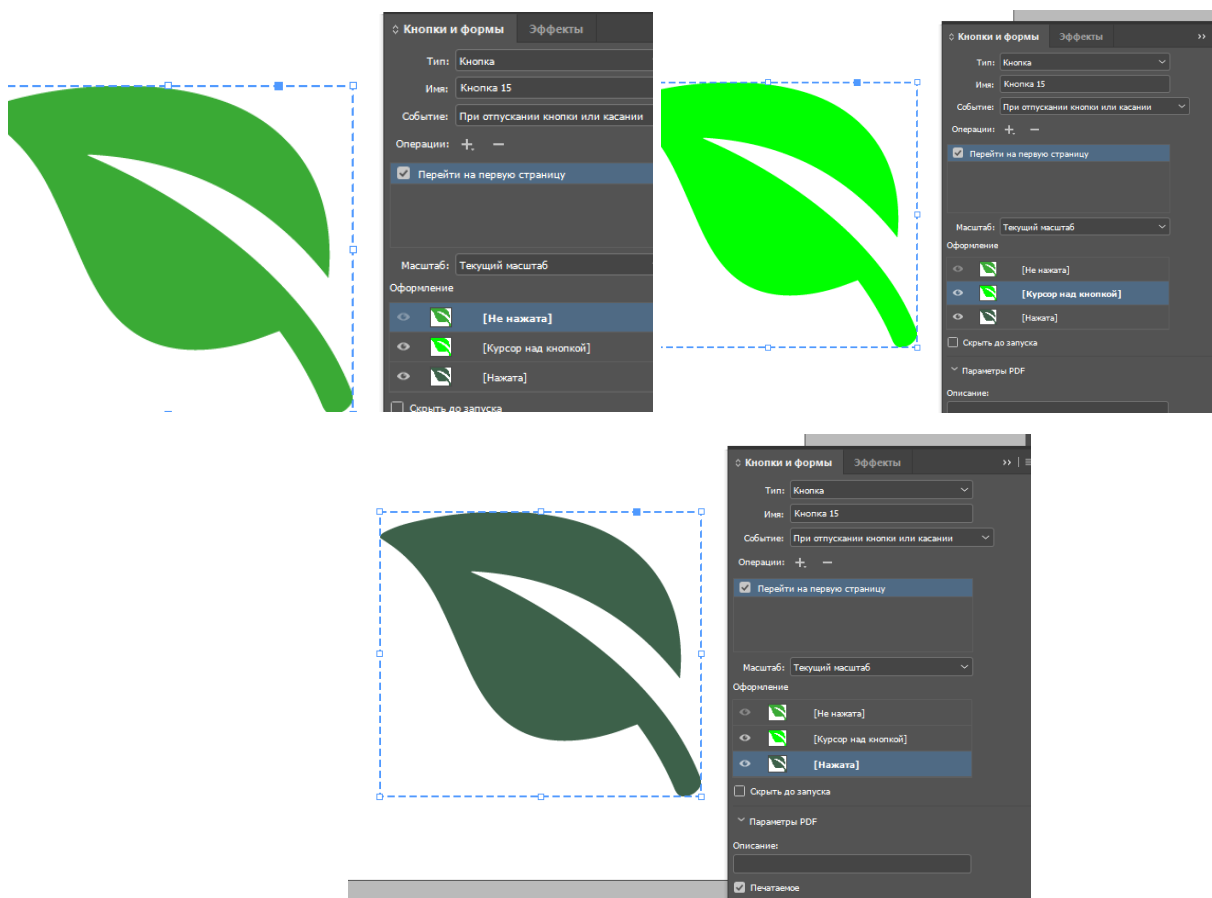


Рисунок 3.9 – налаштування кнопки переходу між сторінками

Так як у каталозі на головній сторінці знаходиться меню, створено відповідні кнопки. Для їх створення виконали дії які вказані у пункті 3, в операції обрано було пункт перейти до сторінки.

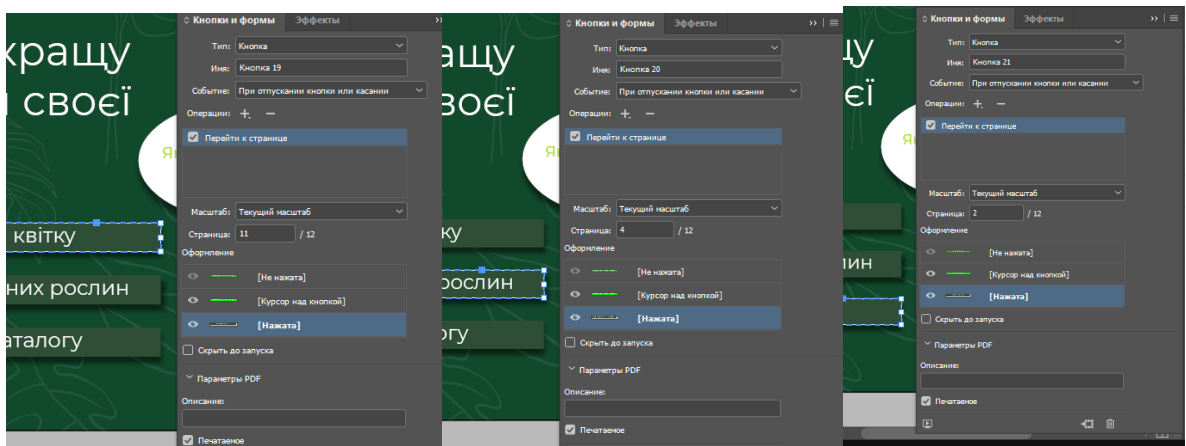


Рисунок 3.10 – налаштування кнопок на головній сторінці

Далі для головної сторінки було додано аудіо, через вікно Мультимедіа. Для того, щоб можна було ставити на паузу або запускати відео створили кнопку. Кнопка має вигляд грошика з рослиною, при наведенні курсора на неї починає лунати аудіо та кнопка стає прозорішою, якщо треба вимкнути музику то при натисканні на кнопку звук зупиняється.

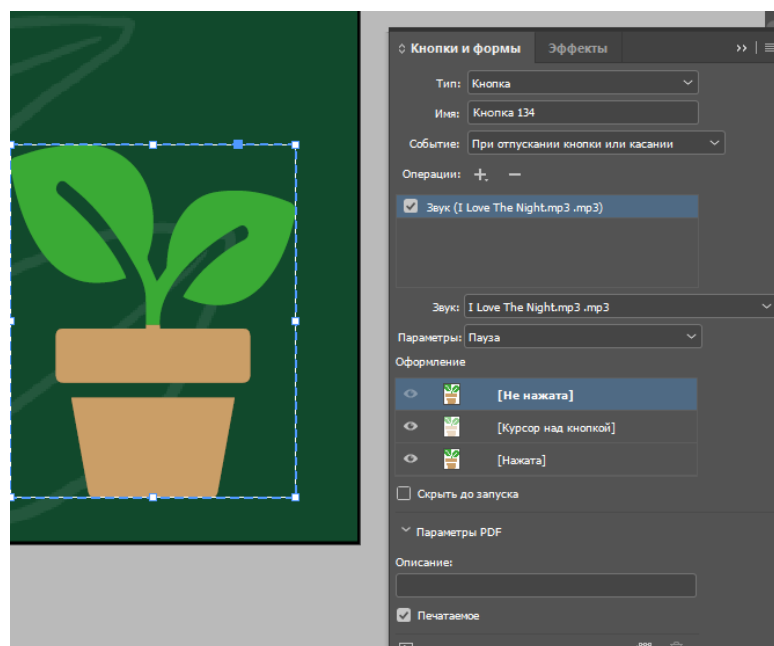


Рисунок 3.11 – налаштування кнопки звуку.

Сторінка автора каталогу має кнопку зворотного зв'язку у формі серця, яка переходить до відповідної сторінки з формою. Налаштування кнопки приведені нижче на скріншотах. Також було додано анімацію до кнопки, коли курсор наведений на кнопку, вона починає пульсувати.

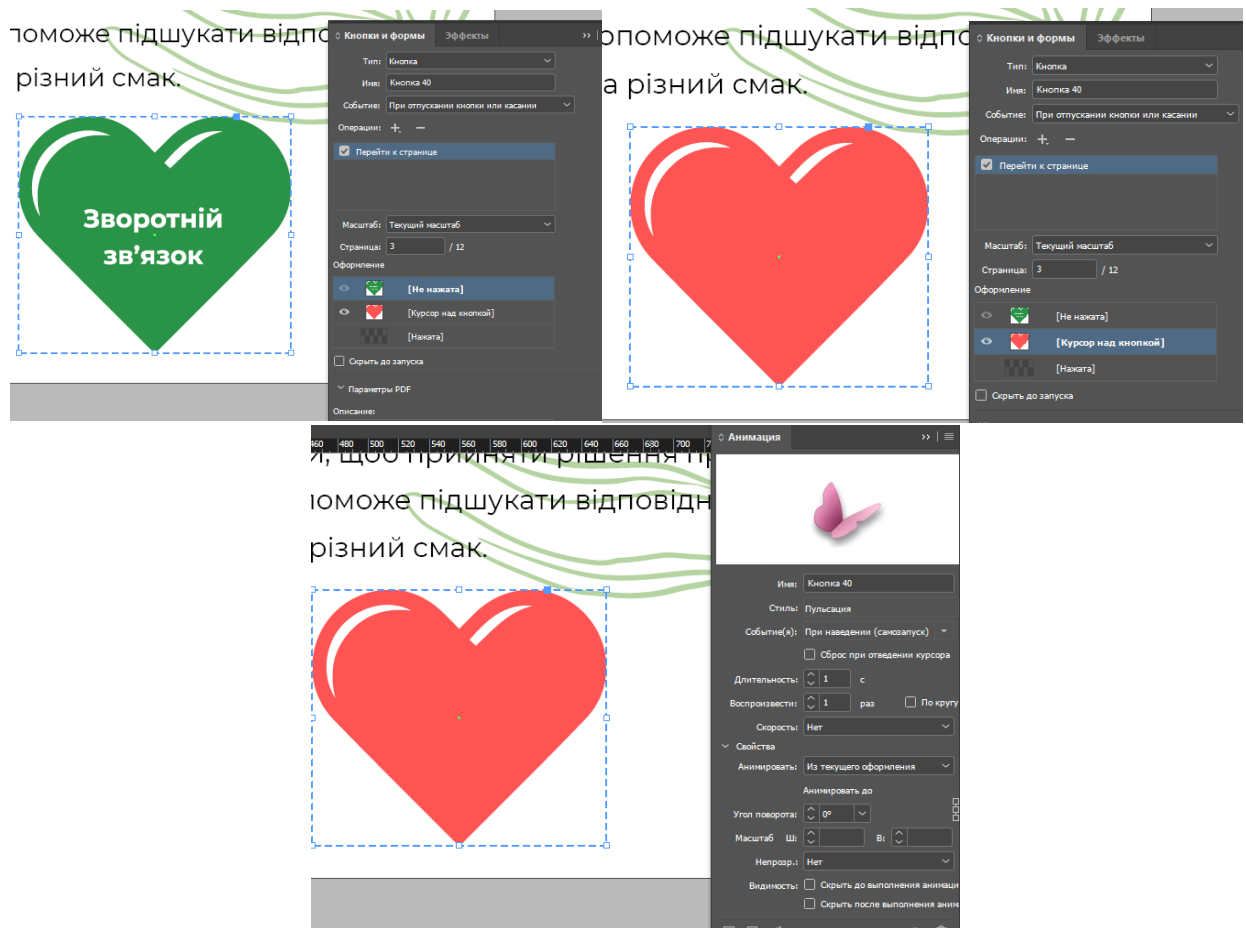


Рисунок 3.11 – налаштування кнопки зворотного зв'язку.

Для сторінок з описами рослин додали три кнопки, які будуть позначати температуру, освітлення та полив для рослини. Налаштували колір кнопки відповідно стану та обрали подію “курсор наведено”. Далі створили текст, який буде з’являтися при наведенні на кнопку та перетворили його також у кнопку налаштували подію – “курсор наведено”, поставили помітку “сховати до запуску”. У налаштуванні кнопок температури, освітлення та поливу вибрали операцію “Показати, сховати кнопки та форми” вибрали ту кнопку тексту яка буде видима. З наступними кнопками для кожної рослини виконали такі ж дії.

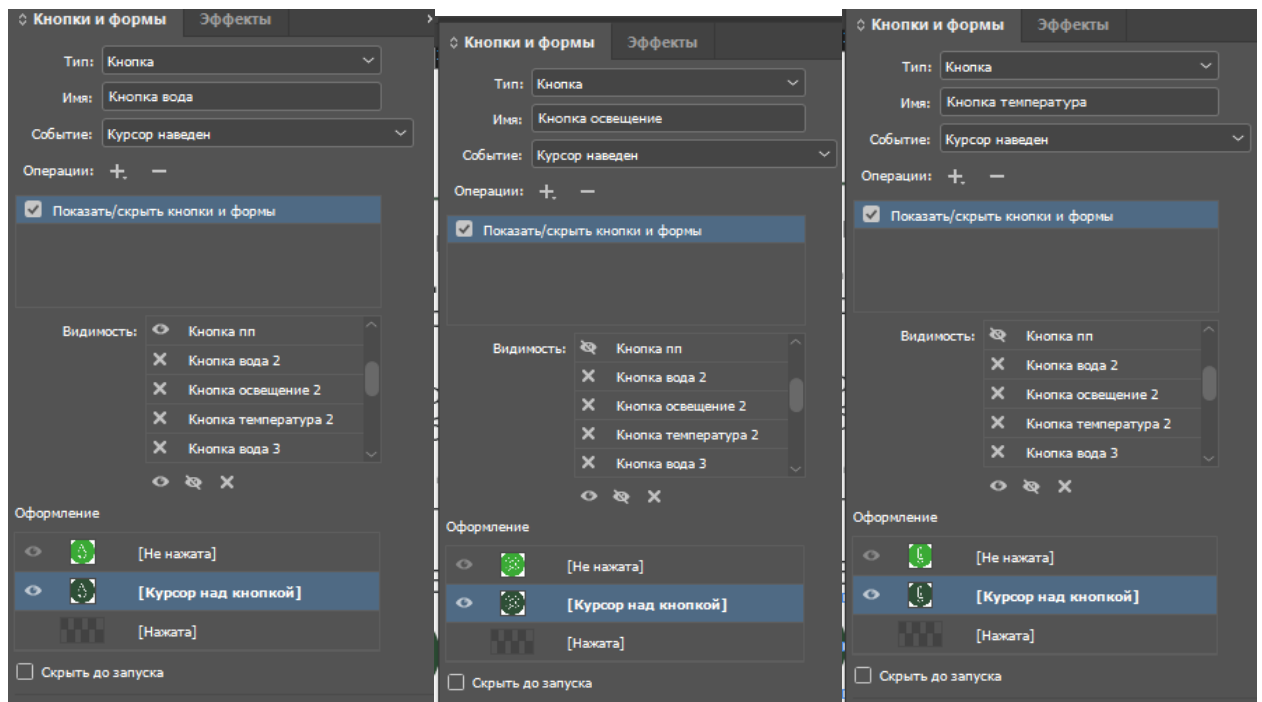


Рисунок 3.12 – налаштування кнопок температура, освітлення та полив

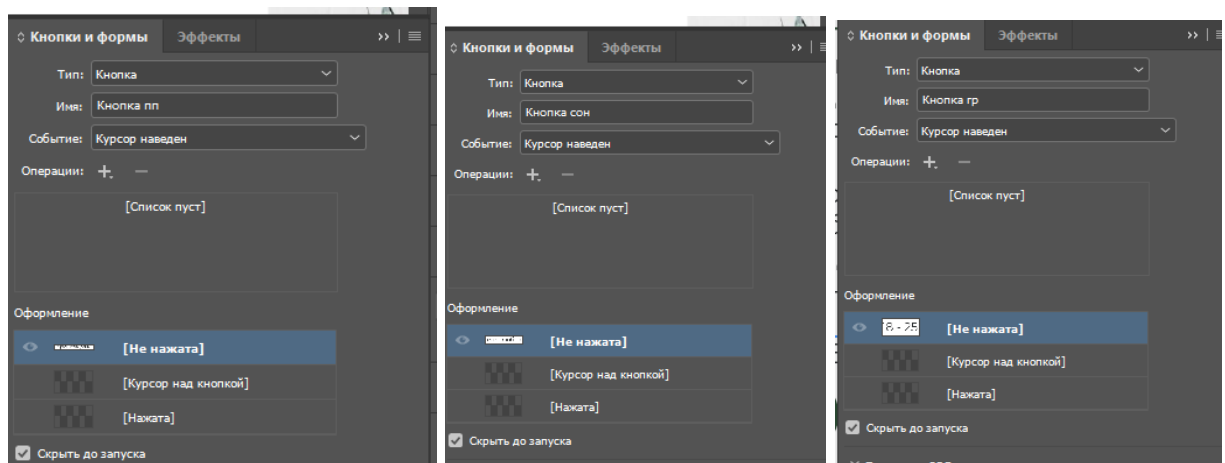


Рисунок 3.14 – кнопки з текстом



Рисунок 3.15 – результат створення кнопок

На сторінці моя квітка розміщені відомості про рослину і сама квітка. Створили зміну стану квітки. Поливаючи її, вона виростає. Для цього спочатку створили квітку та лійку у Illustrator. Перейшли у вікно стан

об'єкту та додали новий стан у Стані 2 збільшили квітку. Тепер створимо кнопку з лійки, у налаштуваннях кнопки в операції додали “Перейти до попереднього стану”. Щоб інтерактив виглядав цікавіше, додали до лійки анімацію. Тепер при наведенні на лійку, вона рухається, а при натисненні на неї квітка виростає.

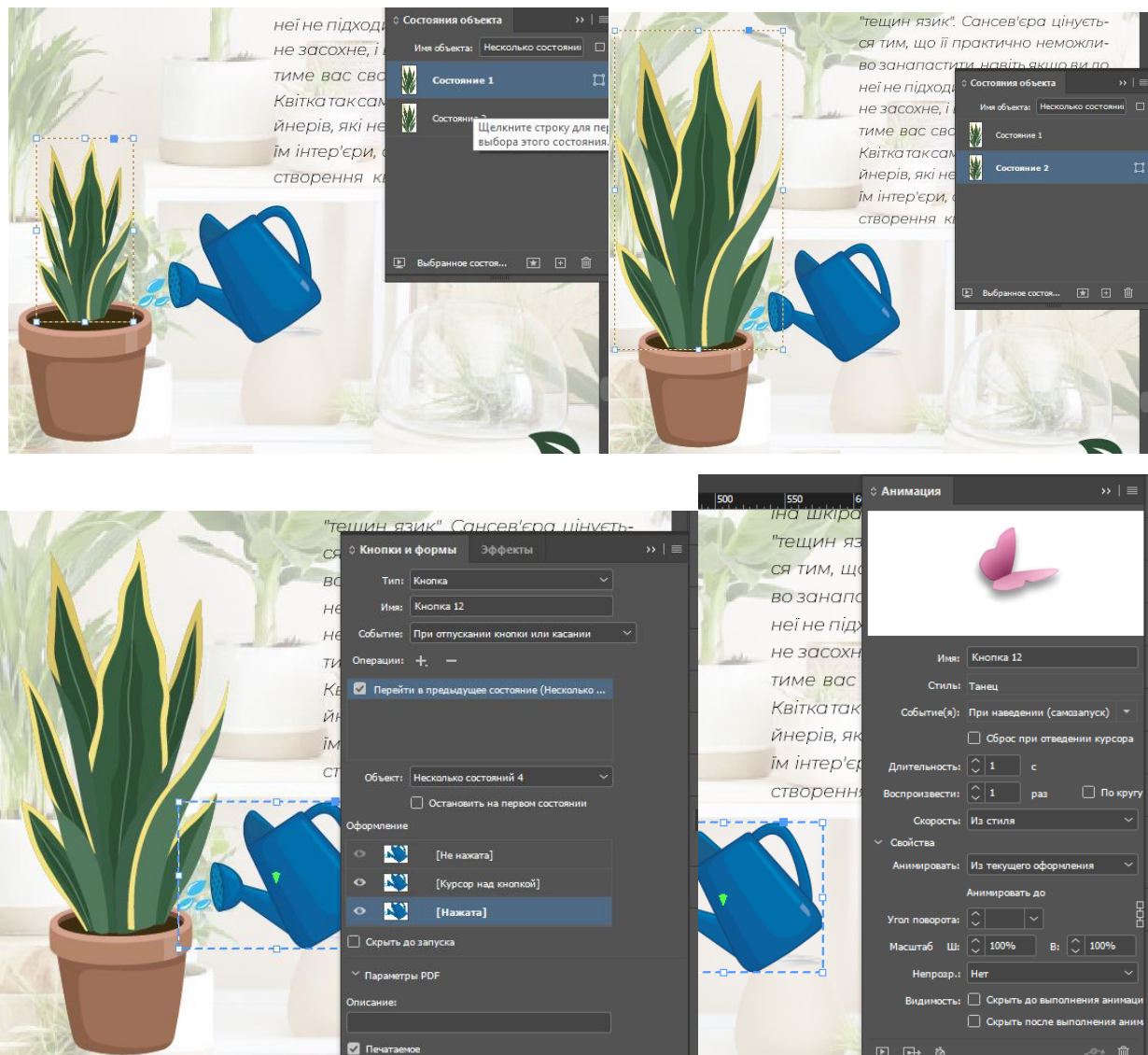


Рисунок 3.16 – створення зміни стану об'єкту

3.2.4 Використали таблиці на сторінці зворотного зв'язку. Перейшли до таблиці обрали створити таблицю, визначили кількість стовпчиків та рядків, розмалювали, додали текст.

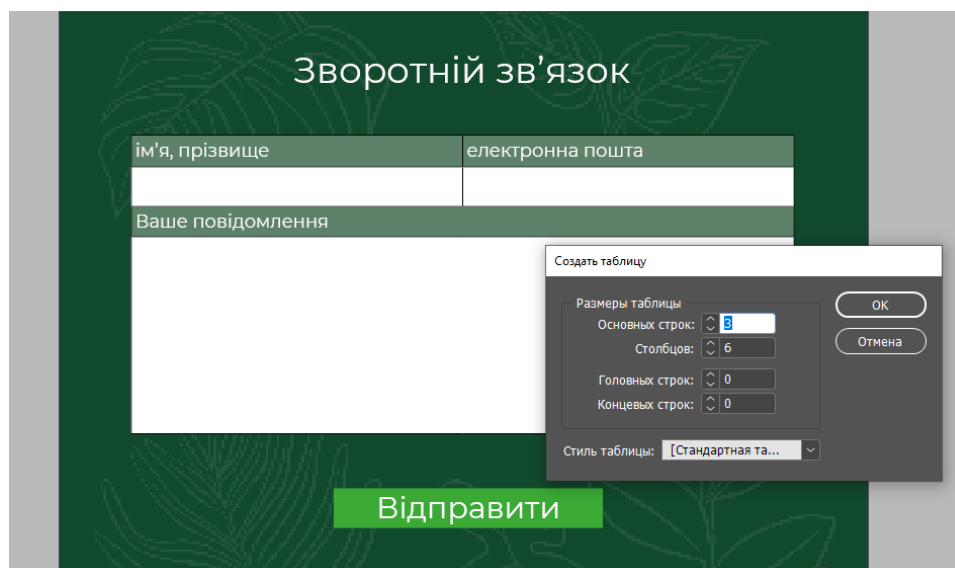


Рисунок 3.17 – работа с таблицей

3.2.5 Зберегли документу у форматі EPUB.

3.3 Висновки

У ході лабораторної роботи був створений електронний каталог кімнатних рослин. Каталог – зручний і функціональний носій рекламної інформації. Може містити достатню кількість відомостей про продукт, щоб прийняти рішення про покупку.

Під час виконання вивчали функціональні можливості програми Adobe InDesign: додавали таблиці до електронного видання; використовували елементи введення даних для створення форм зворотного зв'язку; визначали властивості і дії інтерактивних компонентів; вбудовували анімацію, відео, аудіо, фото, текст, таблиці; створили і використали об'єкти з кількома станами.