

3 СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО ЕЛЕКТРОННОГО КАТАЛОГУ

3.1 Мета роботи

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

Після виконання лабораторної роботи студент повинен знати:

1. функціональні можливості програми Adobe InDesign;
2. особливості здійснення процесів створення і редагування мультимедійного електронного каталогу;
3. особливості процесу налаштування властивостей і дій інтерактивних компонентів проекту;
4. специфіку створення і використання об'єктів з кількома станами;

уміти:

1. створювати мультимедійні електронні каталоги;
2. додавати таблиці до електронного видання;
3. використовувати елементи введення даних для створення форм зворотного зв'язку та замовлення товарів;
4. визначати властивості і дії інтерактивних компонентів;
5. вбудовувати анімацію, відео, аудіо, фото, текст, таблиці;
6. створювати і використовувати об'єкти з кількома станами.

3.2 Методичні вказівки з організації самостійної роботи

Електронний каталог товарів та послуг виконує роль онлайн-вітрини з необмеженою кількістю найменувань. Каталог – зручний і функціональний носій рекламної інформації. Може містити достатню кількість відомостей про продукт, щоб прийняти рішення про покупку.

Каталог здатний донести до споживача значний обсяг інформації в короткий термін – це його основна перевага перед іншими рекламними носіями такими як листівки, ліфлети та інше. Однак, цей фактор значно підвищує вимоги до систематизації інформації і дизайну.

Фірмові каталоги бувають двох видів (в залежності від головної мети створення):

- інформаційні (каталог товарів та послуг);
- презентаційні (іміджевий каталог).

Інформаційні каталоги покликані детально розповідати про послуги і демонструвати товари, які пропонує компанія. Основна увага при створенні дизайну інформаційного каталогу приділяється гармонійному розміщенню великого обсягу інформації.

Іміджевий каталог може бути складений кардинально в іншому ключі і нести в собі інформацію про основні цінності компанії, конкурентні переваги або просто красиво і ефектно представляти бренд. Тут важливо яскраво подати і оформити інформацію, використовуючи ефектні ілюстрації, фотографії та рекламні слогани.

Як правило, в інформаційному каталозі більше текстової інформації, а в іміджевому велика площа віддана під ілюстрації.

Оберіть тип каталогу. Залежно від типу каталогу виберіть продукцію/послуги та спосіб їх представлення у каталогу.

Підготуйте текстові, графічні, відео і аудіо-файли, які плануєте включити в мультимедійний каталог. Збережіть підготовлений матеріал в спеціально створеній робочій теці.

Створіть проект та розробіть макет обкладинки мультимедійного каталогу, кнопки (запропонуйте авторський дизайн) для переходу між сторінками мультимедійного каталогу.

Ознайомтеся зі створенням та використанням форм та об'єктів з кількома станами. Ознайомтеся з процесом додавання таблиць у програмі InDesign

У довідковій системі на сайті Adobe ознайомитись з можливостями програми Adobe InDesign, етапами створення інтерактивних форм та об'єктів з кількома станами. Нижче приведено деякі особливості даних інтерактивних елементів, що мають бути використані в проекті.

Для введення даних, створення форм зворотного зв'язку та замовлення товарів можна скористатися інструментом інтерактивних форм.

Робота з формами. Можна розробляти форми в InDesign і експортувати їх безпосередньо до PDF. Тепер InDesign підтримує поля форм і додаткові дії з формами. Бібліотека кнопок та форм («Вікно» > «Інтерактивне» > «Кнопки та форми») містить шаблони, що можна використовувати для розробки інтерактивних форм.

За допомогою InDesign можна створювати прості форми. Ви можете додавати елементи простих форм на сторінках документів. Підтримуються стандартні типи полів, такі як текстові поля, кнопки-перемикачі, кнопки-

прапорці та підписи. Окрім того, можна додавати дії, щоб надіслати форму електронною поштою або роздрукувати її.

Крім базового оформлення можна також скористатися творчими інструментами в InDesign, щоб надати формі оригінального вигляду.

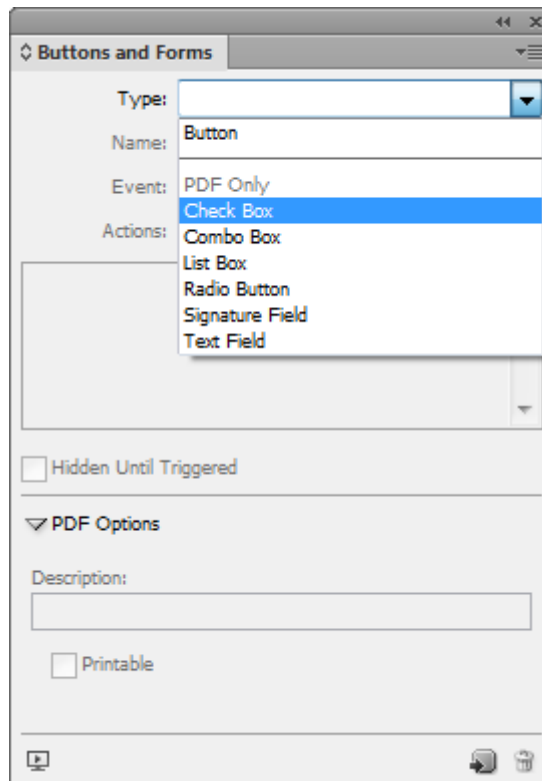


Рисунок 3.1 – Панель «Кнопки та форми».

Щоб створити зручні для використання та зрозумілі форми, необхідно призначити відповідний порядок табуляції. Користувачі можуть переходити з поля на поле без допомоги миші. При натисканні клавіші Tab курсор переміщується на наступне логічне поле.

Існує два способи визначення порядку табуляції у PDF-файлі з тегами: скористайтесь для визначення порядку табуляції панеллю «Статті» (команди меню «Вікно» > «Стаття») чи визначити порядок табуляції через «Об'єкт» > «Інтерактивне» > «Встановити порядок табуляції».

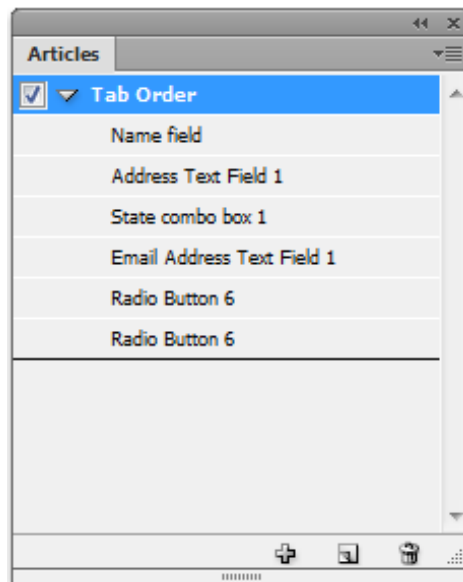


Рисунок 3.2 – Панель «Статті» для визначення порядку табуляції.

Створення об'єктів із різними станами. За допомогою панелі «Стани об'єкта» можна створити декілька версій одного об'єкта. Стан – це версія елемента сторінки. Об'єкт, що має декілька станів, зветься об'єктом із кількома станами.

За допомогою панелі «Стани об'єкта» для одного об'єкта можна створити будь-яку кількість станів. Під час створення кожного стану створюється нова версія елемента сторінки. У кожний момент часу на сторінці може бути відображено тільки один стан. Під час друку або виведення у формат PDF у вихідних даних відображується тільки активний стан об'єкта.

Створення показу слайдів для об'єктів із кількома станами. Одним із найпоширеніших варіантів застосування об'єктів із кількома станами є створення показів слайдів, за допомогою яких у SWF-файлах можна переглядати набори зображень. Наприклад, можна створити показ слайдів із 20 різними зображеннями без необхідності розміщувати всі ці 20 зображень на різних сторінках.

Для цього виконайте наступну послідовність дій:

- Помістіть зображення, які треба включити в показ слайдів. Для отримання найкращих результатів переконайтеся, що всі кадри зображень мають однаковий розмір. Стан не повинен обов'язково бути одним елементом: він може бути й набором елементів.

- Вибравши зображення, відкрийте панель «Стани» («Вікно» > «Інтерактивне» > «Стани об'єкта») та натисніть кнопку «Конвертувати вибране в об'єкт із кількома станами». Зображення з'являться як стани на панелі «Стани

об'єкта». Крім того, навколо виділених зображень з'явиться пунктирна рамка кадру.

- Створіть навігаційні кнопки, що будуть викликати дії «Перейти до наступного стану» та «Перейти до попереднього стану» після відпускання кнопки миші. Див. Створення кнопок.

- На панелі перегляду («Вікно» > «Інтерактивне» > «Перегляд інтерактивності EPUB» / «Перегляд SWF») можна перевірити роботу навігаційних кнопок.

- Експортуйте документ у формат SWF.

Створення гарячих точок кнопки. У деяких випадках може знадобитися, щоб область кнопки («гаряча точка» або «гаряче посилання») була невидимою, доки на неї не буде наведено курсор миші. Наприклад, під час наведення курсору на кнопку на мапі зображення може відображати відповідну область і зникати, коли курсор вийде з цієї області.



Рисунок 3.3 – Гарячі точки в експортованому PDF-файлі.

Відображення прихованого зображення при ролловері. Одним зі способів досягнення ефекту «гарячої точки» є застосування зображення до стану «Ролловер» на панелі «Кнопки». Для цього створіть кнопку, в якій у стані [Ролловер] показується зображення, а у стані [Звичайний] зображення не показується.

Можна створити гарячу точку, яка забезпечуватиме відображення іншого об'єкта при натисканні або наведенні курсору на певний об'єкт. Для цього створіть дві кнопки, приховуйте одну з них і скористайтеся дією «Показати/Приховати кнопки», щоб показувати та приховувати кінцеву кнопку.

3.3 Порядок виконання роботи і методичні вказівки до її виконання

Виконати індивідуальне завдання «Створення мультимедійного каталогу на тему «вказати його назву».

Основні вимоги до структури і контенту.

1. Об'єм каталогу має бути не менше 8 і не більше 15 екранів.
2. У каталозі мають використовуватися власні стилі заголовків та тексту абзаців, авторський дизайн екранів та обкладинки проекту.
3. Каталог повинен включати зображення, анімацію, відео, аудіо, фото, текст, таблиці.
4. Каталог повинен включати не менше однієї інтерактивної форми введення даних для зворотного зв'язку чи замовлення товарів.
5. У каталозі мають використовуватися об'єкти з кількома станами.
6. Каталог повинен надати усі вихідні відомості про електронне видання та дані про автора мультимедійного видання.

Порядок виконання роботи.

1. Сформулюйте мету створення мультимедійного каталогу. Зазначте його тип.
2. Охарактеризуйте цільову аудиторію (вік, переваги в сприйнятті: відео, аудіо, фото і так далі).
3. Запропонуйте концепцію проекту (тобто, який має бути мультимедійний каталог для цієї цільової аудиторії, які в нього функціональні особливості).
4. Розробіть структурну схему мультимедійного каталогу. Схема повинна відбивати логіку взаємозв'язку між окремими екранами проекту і компонентами: анімація, відео, аудіо, фото, текст, таблиці.
5. Запропонуйте ескіз наступних сторінок:
 - титульної;
 - типової сторінки каталогу (структура та інтерактивні елементи);
 - сторінка замовлення товари або зворотного зв'язку залежно від типу каталогу;
 - сторінки з відомостями про автора мультимедійного електронного каталогу.
6. Детально опишіть:
 - використані інтерактивні елементи;

- роботу та налаштування інтерактивних елементів;
- налаштування параметрів усіх сторінок проекту;
- особливості представлення і налаштування роботи (визначення дій, ефектів) компонентів проекту: відео, анімації, аудіо;
- особливості відображення та роботи форм введення даних;
- процес отримання вихідного файлу (публікації проекту).

7. Протестуйте проект, виявіть недоліки та усуньте їх.

3.4 Зміст звіту

Стандартний титульний аркуш з темою та номером лабораторної роботи.

Мета лабораторної роботи і формулювання завдання.

Опис обраного типу каталогу, його призначення.

Порядок виконання завдання з описом виконуваної послідовності дій, зазначення використаних вікон і показ кінцевих результатів роботи.

Висновки по роботі.

3.5 Контрольні запитання і завдання

1. Дайте визначення поняттю «електронний каталог» та охарактеризуйте основні види каталогів.
2. Дайте визначення понять «технологія», «інформаційний продукт» та «комп'ютерна інформаційна технологія».
3. Наведіть приклад побудови структурної схеми електронного видання.
4. Наведіть схему типового процесу розробки електронних видань. Розкрийте змістовне навантаження кожного з її етапів.
5. Опишіть послідовність процесу створення об'єктів з кількома станами та приклади їх використання.
6. Опишіть послідовність процесу створення інтерактивних форм та приклади їх використання.
7. Як створити таблицю у електронному виданні?
8. Які є особливості у використанні елементів для введення даних у виданнях, створених програмою InDesign?