

4 СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ЕЛЕКТРОННОЇ КНИГИ

4.1 Мета роботи

Вивчення особливостей процесу створення мультимедійної електронної книги засобами програми InDesign.

Після виконання лабораторної роботи студент повинен знати:

1. особливості використання майстра сторінок;
2. особливості створення елементів навігації;
3. особливості роботи з мультимедіа об'єктами, налаштування їх властивостей і дій;
4. специфіку створення і використання інтерактивного змісту та закладок;
5. специфіку створення проектів електронних видань, придатних також для друку;

уміти:

1. створювати мультимедійні електронні книги;
2. розробляти оригінальний дизайн проекту;
3. розробляти елементи навігації проекту;
4. визначати властивості і дії мультимедіа компонентів відання;
5. вбудовувати текст, зображення, відео, аудіо;
6. створювати елементи керування аудіо та відео;
7. налаштовувати інтерактивні та мультимедіа елементи так, щоб вони не псували вигляд сторінок видання під час отримання друкованої версії.

4.2 Методичні вказівки з організації самостійної роботи

Електронне видання. Електронний документ, який пройшов редакційно-видавниче опрацювання, має вихідні відомості та призначений для розповсюдження в незмінному вигляді.

Електронний аналог друкованого видання. Електронне видання, що в основному відтворює відповідне друковане видання, зберігаючи розташування на сторінці тексту, ілюстрацій, посилань, приміток тощо.

Мультимедійне електронне видання. Електронне видання, в якому рівнозначно та взаємопов'язано за допомогою відповідних програмних засобів

існує текстова, звукова, графічна та інша інформація мультимедійної електронної книги.

Створення інтерактивних електронних книг є складним процесом. Проект має враховувати особливості сприйняття інформації в електронних книгах, що вимагає доброго розуміння призначення цих книг та особливостей використання інтерактивних елементів.

Також варто враховувати, чим відрізняються електронні книги від традиційних носіїв. Так, деякі елементи оформлення, які полегшують сприйняття матеріалу у паперових виданнях (наприклад, широкі поля, великі зображення), можуть ускладнити читання електронної книги. Для верстання тексту електронної книги використовують, здебільшого інші правила, ніж для верстання паперової. Макетування інтерактивних мультимедійних видань концептуально відрізняється від підготовки макетів для друкованих видань і потребує спеціалізованого програмного забезпечення та відповідних професійних навичок.

Виберіть друковане видання (казку), яке буде покладено в основу мультимедійної електронної книги. Підготуйте текстові, графічні, відео і аудіо-файли, які планується включити в мультимедійну електронну книгу.

Створіть проект та розробіть макет обкладинки електронної книги. Розробіть макети сторінок мультимедійної книги. Створіть кнопки для переходу між сторінками мультимедійної книги. Кнопки мають бути у вигляді персонажа казки або об'єкта, про який в казці говориться.

Збережіть підготовлений матеріал в спеціально створеній робочій теці.

У довідковій системі на сайті Adobe ознайомитись з можливостями програми Adobe InDesign, етапами налаштування та будування мультимедіа об'єктів, використання елементів керування аудіо та відео, що мають бути використані в проекті.

Інтерактивний зміст та закладки.

Зміст (ТОС) може містити список розділів книжки, журналу або іншої публікації; відображати список ілюстрацій, рекламодавців або фотографій розробників; або містити інші відомості, які допомагають читачам знайти інформацію в документі або файлі книжки. Один документ може містити декілька змістів, наприклад список глав і список ілюстрацій.

Кожний зміст є окремим матеріалом, який складається із заголовка та списку елементів, відсортованих за номерами сторінок або за алфавітом. Елементи, включно з номерами сторінок, отримуються безпосередньо зі змісту

документа і у будь-який час можуть бути оновлені, навіть у декількох документах файлу книжки.

Процес створення змісту складається з трьох основних кроків. По-перше, створіть і застосуйте стилі абзаців, які використовуватимуться як основа для змісту. По-друге, вкажіть стилі, які стилі використовуються в змісті, і спосіб його форматування. По-третє, завантажте зміст у документ.

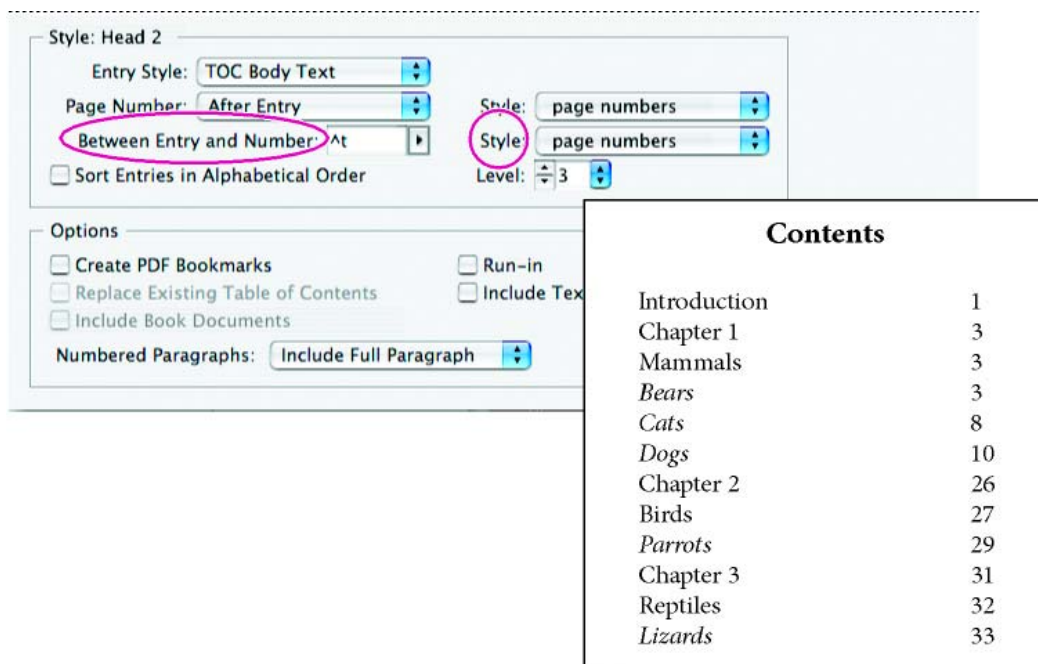


Рисунок 4.1 – Панель створення змісту публікації.

Елементи змісту можна автоматично додавати до панелі «Закладки» для використання в документах, експортованих як Adobe PDF.

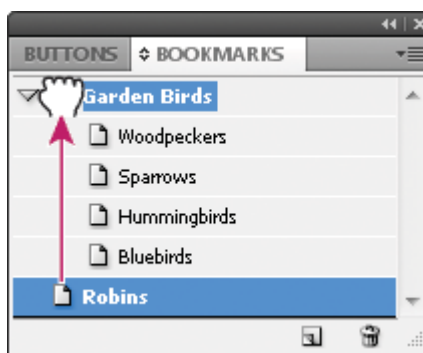


Рисунок 4.2 – Панель «Закладки» вікна Acrobat або Adobe Reader.

Закладка є текстовим посиланням з репрезентативним текстом, що полегшує навігацію в документах, що експортуються як Adobe PDF. Закладки,

які ви створюєте у документі InDesign, з'являються на вкладці «Закладки» на лівому боці вікна Acrobat або Adobe Reader. За кожною закладкою здійснюється перехід до текстової прив'язки чи сторінки.

Елементи керування аудіо та відео. Додані до документа фільми та відеокліпи можна відтворювати, якщо документ експортовано до Adobe PDF, або якщо ви експортуєте його до XML із перепризначенням тегів.

Ви можете імпортувати відеофайли у файли з кодуванням H.264 (як-от MP4). Можна імпортувати аудіофайли у форматі MP3. Типи файлів мультимедіа, як-от QuickTime (.MOV), AVI та MPEG, підтримуються в експортованих PDF-файлах. Щоб у повній мірі скористатися багатими можливостями підтримки мультимедіа, які забезпечуються програмами Acrobat 9 і Adobe Reader 9 або пізніших версій, рекомендується використовувати такі формати файлів, як MP4 та MP3.

Залишайте доріжки файлів мультимедіа, які ви додавали в документ InDesign впродовж виробничого циклу. Якщо ви перемістили зв'язаний кліп мультимедіа після додавання його до документа, використовуйте панель «Зв'язки» для повторного приєднання кліпу. Якщо ви відправляєте документ InDesign іншій особі, включайте будь-які файли мультимедіа, які ви додавали.

Зміна параметрів фільму. Для зміни параметрів фільму використовуйте панель «Мультимедіа».

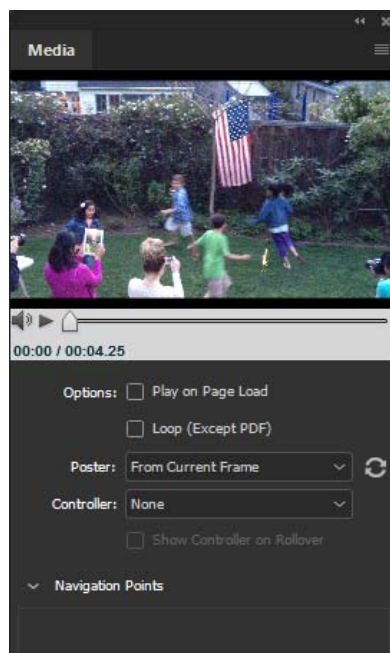


Рисунок 4.3 – Зміна параметрів відео.

Контролер. Якщо файл фільму є файлом кодування H.264, можна визначити попередньо сформовані обкладинки контролера, які дають змогу призупиняти, запускати та зупиняти фільм у різноманітні способи. У разі вибору «Показувати контролер при ролловері» елементи керування відображаються після наведення курсору миші на об'єкт мультимедіа. Використовуйте панель «Перегляд» для попереднього перегляду вибраної обкладинки контролера. Якщо файл фільму має старий формат (наприклад, .AVI або .MPEG), можна вибрати параметр «Немає» або «Показати контролер», який забезпечить відображення базового контролера з функціями призупинення, запуску та зупинення фільму. Використовуйте панель «Перегляд» для перевірки параметрів контролера.

Навігаційні точки. Щоб створити навігаційну точку, перейдіть до певного відеокадру, а потім клацніть значок із символом плюс. Навігаційні точки корисні, якщо потрібно відтворювати відео з різних початкових пунктів. Під час створення кнопки для відтворення відео можна використати параметр «Відтворити від точки навігації», щоб відтворювати відео починаючи з будь-якої доданої навігаційної точки.

Зміна параметрів звуку. Для зміни параметрів звуку використовуйте панель «Мультимедіа».

Відтворювати при завантаженні сторінки. Відтворення звуку під час переходу до сторінки, на якій розміщено звуковий об'єкт. Якщо для інших елементів сторінки також встановлено відтворення під час завантаження сторінки, визначте порядок відтворення за допомогою панелі «Час». Зупинити при перегортанні сторінки. Відтворення звукового файлу MP3 зупинятиметься після переходу до іншої сторінки. Якщо аудіофайл має формат, відмінний від MP3, цей параметр недоступний. Цикл. Циклічне відтворення звуку MP3. Якщо початковий файл має формат, інший ніж MP3, цей параметр недоступний.

4.3 Порядок виконання роботи і методичні вказівки до її виконання

Виконати індивідуальне завдання «Створити мультимедійну електронну книгу «вказати назву книги і її авторів».

Основні вимоги до структури і контенту.

1. Об'єм книги має бути не менше 8 і не більше 20 екранів.

2. У книзі мають використовуватися власні стилі заголовків та тексту абзаців.
3. Книга повинна містити інтерактивний автоматично створений зміст.
4. Книга повинна включати зображення, що візуалізують розвиток подій за сюжетом казки (не менше 8 зображень).
5. Книга повинна мати 1 аудіо з професійним озвучуванням і 1 – з авторським (досить озвучити декілька абзаців тексту) та мати елементи керування.
6. Книга повинна включати не менше 1 відео та мати елементи керування.
7. Книга повинна забезпечити можливості друку без псування вигляду інтерактивними та мультимедійними елементами.
8. Книга повинна надати усі відомості про друковане видання, на основі якого створено мультимедійне видання.
9. Книга повинна містити дані про автора мультимедійного видання.

Порядок виконання роботи.

1. Сформулювати мету створення мультимедійної електронної книги.
2. Охарактеризувати цільову аудиторію (вікова група, переваги в сприйнятті: відео, аудіо, фото і так далі).
3. Сформувати структурну схему мультимедійної електронної книги. Схема повинна відбивати логіку взаємозв'язку між окремими сторінками проекту.
4. Розробити специфікацію до проекту, в якій описати зміст елементного складу усіх сторінок проекту. Наприклад, «Типова сторінка 1» міститиме: зображення, що ілюструє описувані події; текстовий блок; кнопки у вигляді персонажа для переходу вперед, назад, до змісту; індикатор запуску та зупинки аудіо-фрагмента.
5. Розробити оригінальний дизайн:
 - обов'язкове використання титульної сторінки книги;
 - обов'язкове використання майстер-сторінки. Зробити її ескіз.
 - обов'язкове використання нестандартних кнопок (у вигляді персонажа казки або об'єкта, про який в казці розповідається) для переходу по проекту;
6. Визначити склад і розташування елементів навігації, закладок та змісту.

7. Описати особливості налаштування роботи об'єктів (кнопок, зображень, текстових блоків, анімації, відео, аудіо) проекту.

8. Використовувати для певних елементів проекту (вказати конкретні елементи) зміну розміру, кольору шрифту і так далі при наведенні на них курсора миші (і повернення в початковий стан при відході курсора миші з об'єкту).

9. Реалізувати спливаючі підказки при наведенні на них курсора миші.

10. Обґрунтувати вибір формату файлу створюваного електронного видання.

11. Протестувати проект, виявити недоліки та усунути їх.

4.4 Зміст звіту

Стандартний титульний аркуш з темою та номером лабораторної роботи.

Мета лабораторної роботи і формулювання завдання.

Порядок виконання завдання з описом виконуваної послідовності дій, ескізи сторінок і показ кінцевих результатів роботи.

Висновки по роботі.

4.5 Контрольні запитання і завдання

1. Класифікуйте електронні видання по характеру взаємодії користувача і електронного видання.
2. Про що говорить принцип повноти?
3. Що таке технічне завдання? Які складові повинно містити технічне завдання на проектування електронного видання?
4. Для його використовуються майстер-сторінки? Наведіть приклади, коли доцільно та недоцільно їх використовувати.
5. Як автоматично створити зміст електронного видання у програмі InDesign?