

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ РАДІОЕЛЕКТРОНІКИ

Кафедра МСТ

Звіт

з лабораторної роботи №4

на тему:

«СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ЕЛЕКТРОННОЇ КНИГИ»

Виконала:

ст. гр. ВПВПС-19-2

Голуб О. А.

Перевірила:

ас. каф. МСТ

Краєвська Н. О.

Харків 2021

4.1 Мета роботи

Вивчення особливостей процесу створення мультимедійної електронної книги засобами програми InDesign.

4.2 Хід роботи

1. *Сформулювали мету створення мультимедійної електронної книги.*

Назва мультимедійної електронної книги: “Білосніжка і сім гномів”

Мета мультимедійної електронної книги розвинути соціально значимі емоції у дітей, викликати у дітей інтерес за допомогою різних інтерактивів.

2. *Характеристика цільової аудиторії*

Вік від 4 до 13, переважно дівчата. Переваги в сприйнятті: відео, аудіо, ілюстрації – так як вікова аудиторія діти, вони більше візуали.

3. *Структурна схему мультимедійної електронної книги створена в Lucidchart (рис 1). Схема відбиває логіку взаємозв'язку між окремими сторінками проекту.*

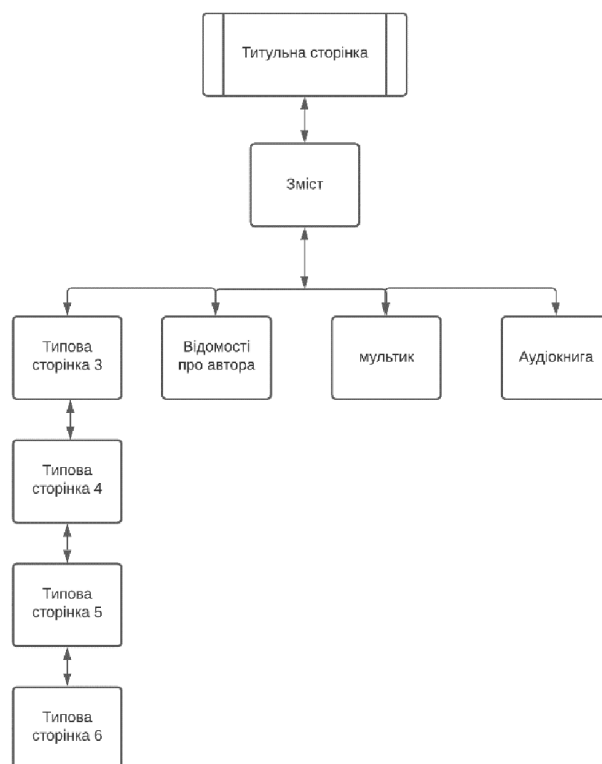


Рисунок 1 - Структурна схема мультимедійної електронної книги

4. Специфікація до книги, в якій описані зміст елементного складу усіх сторінок проекту.

Сторінка	Елементи кожної сторінки
Титульна сторінка	Містить назву книги, назву автора, кнопки переходу на наступну сторінку у вигляді відкушеного яблука.
Зміст	Містить автоматично створений зміст, номер сторінки, кнопки у вигляді цілого яблука для переходу на попередню сторінку та відкушеного яблука, при натисненні на неї здійснюється перехід на наступну сторінку.
Мультфільм	Містить мультфільм та кнопки: переходу між сторінками, навігації відео у вигляді пташок.
Аудіо книга	Містить кнопку переходу на попередню сторінку, кнопки навігації аудіо книги у вигляді пташки зеленого та червоного кольору, запуску та зупинки аудіо. Містить ілюстрацію до книги та заголовки.
Сторінка 3 - 6	Містить текстовий блок, ілюстрацію яка зображує описані в книзі події, кнопки переходу між сторінками.

3. Ескізи сторінок:

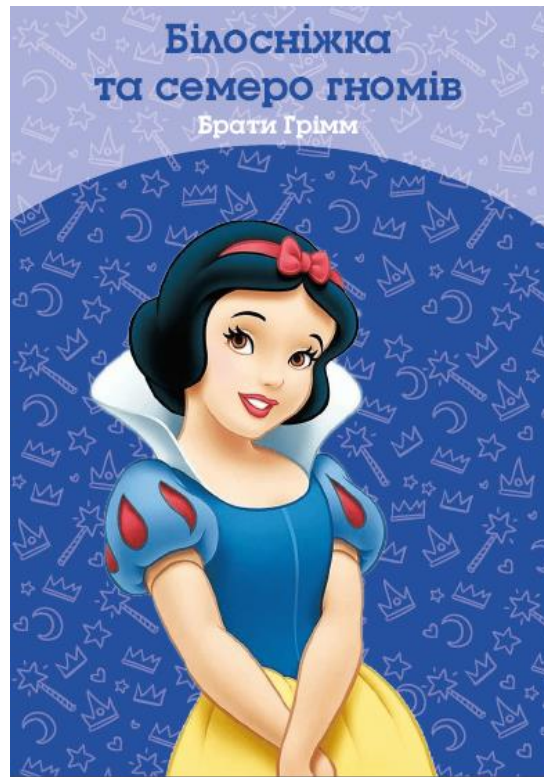


Рисунок 2 - Титульна з оригінальним дизайном



Рисунок 3 - Відомості про автора видання та про оригінальну книгу

Злякалася королева і аж позеленіла з заздрощів. Відтоді вона так зненавиділа Білосніжку, що в неї серце переверталось, коли вона бачила її. Вона ні вдень, ні вночі не знаходила спокою. Нарешті, покликала лісника та й каже йому:

- Відведи дівчину в ліс, щоб мої очі більше не бачили її. А там убий і принеси мені з неї печінку, тоді я знатиму, що ти виконав мій наказ.

Як лісникові було не послухатись королеви?



6



Повів він Білосніжку в ліс, а там витяг мисливського ножа й хотів уже її вбити, але дівчинка заплакала й почала його просити:

- Ох, чоловіче добрий, не вбивай мене, я піду собі в ліс і більше ніколи не вернуся до замку.

Вона була така гарна, що лісник пожалів її і сказав:

- Ну добре, йди, бідолахо!

А сам подумав: «Однаково тебе скоро з'їдять дикі звірі». Та все ж таки в нього ніби камінь з душі звалився, що йому не довелося вбивати її.

Повз нього саме пробігав молоденький дикий кабан. Лісник заколов його, вирізав із нього печінку й відніс королеві на доказ того, що він убив Білосніжку. Лиха королева взяла її і віддала собакам.

А бідолашна дівчинка лишилася в лісі сама, як палець. Стоїть вона, тремтить зі страху, приглядається до кожного листочка навколо й не знає, що їй робити. Потім пішла куди очі бачать, по гострому камінні й по колочках. Повз неї пробігали дикі звірі, але жодне її не зачепило.

Ішла вона, йшла, поки ноги несли, а як почало вечоріти, побачила маленьку хатку й зайшла до неї відпочити.

7



Рисунок 4 - Типова текстова сторінка

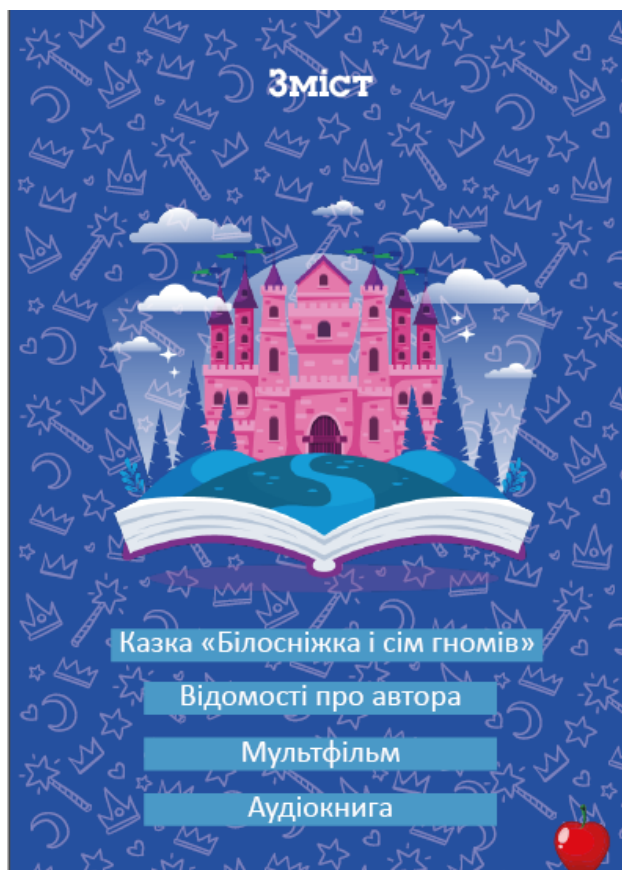


Рисунок 5 - Типова сторінка з зображенням

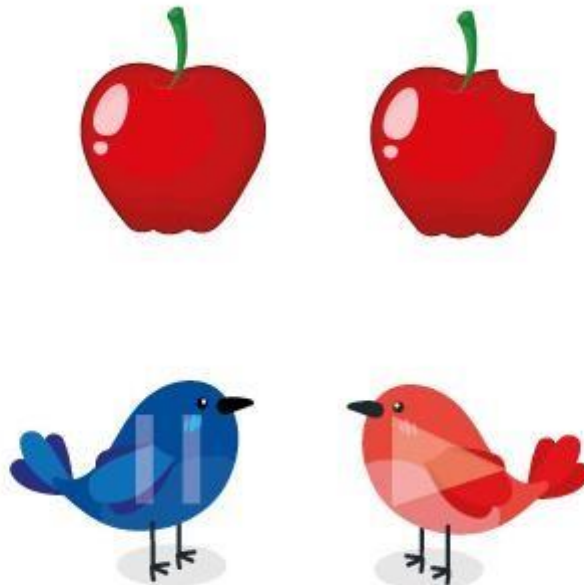


Рисунок 6 - Дизайн нестандартних кнопок для переходу по проекту та включення виключення аудіо і відео.

4. Работа з кнопками та майстером сторінок

За допомогою майстера сторінок створили нумерацію для кожної сторінки (рис. 7).

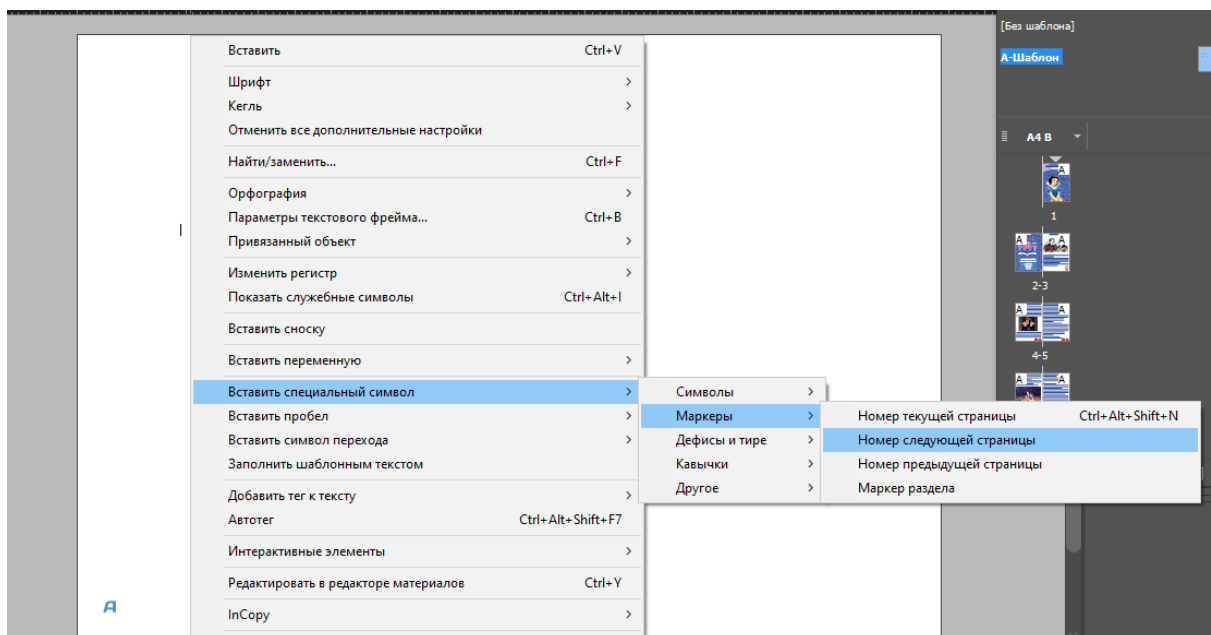


Рисунок 7 – Налаштування нумерації сторінок

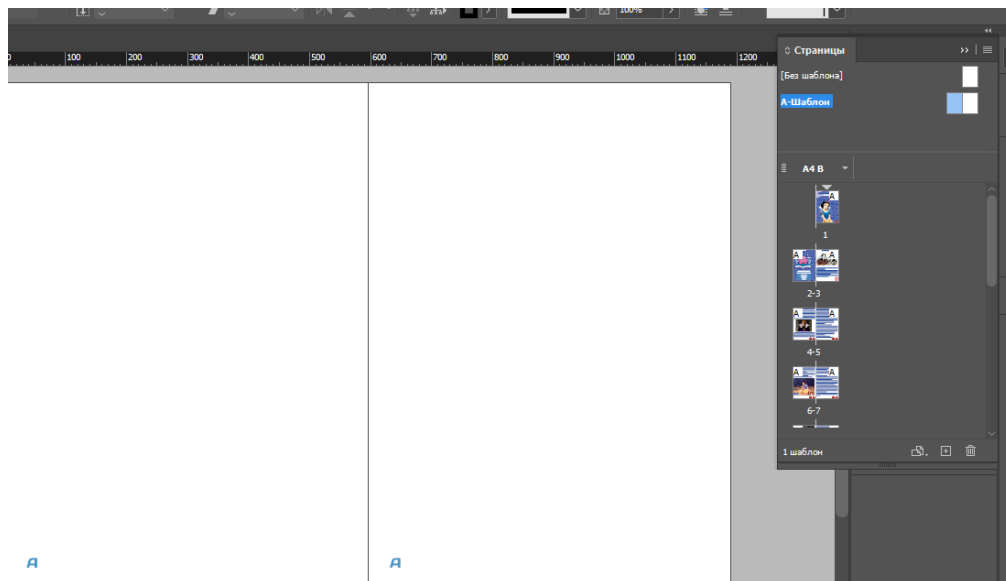


Рисунок 8 – робота з шаблонами сторінок

Створили дизайн кнопок, для переходу до інших сторінок зробили яблущка, а для запуску і зупинки аудіо пташок. Налаштували кнопки(рис. 9)

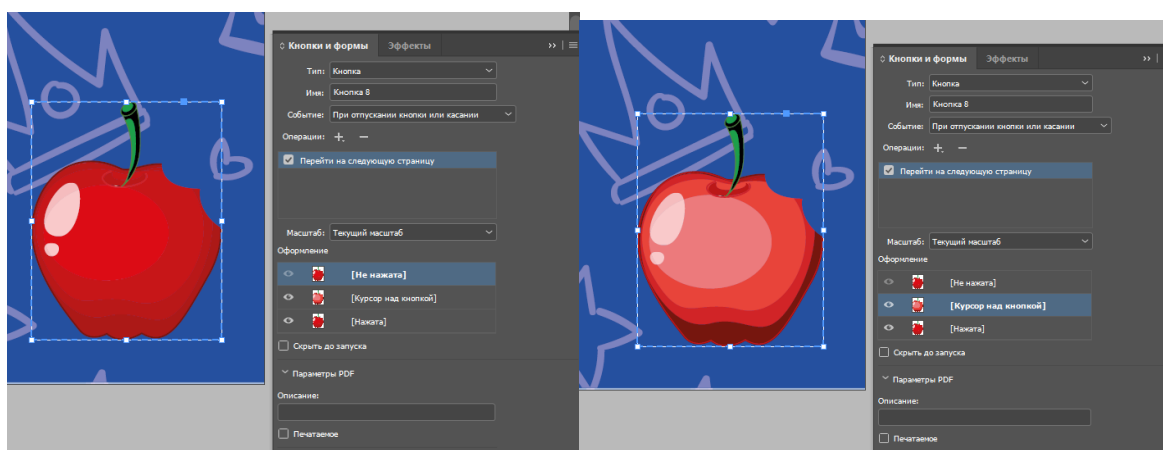


Рисунок 9 – Налаштування кнопок

5. *Додали аудіокнигу, мультфільм, озвучили 3 сторінки тексту.*

Спочатку додали на сторінку аудіокнигу (рис. 10) , та налаштували відповідні кнопки, створені раніше (рис.11).

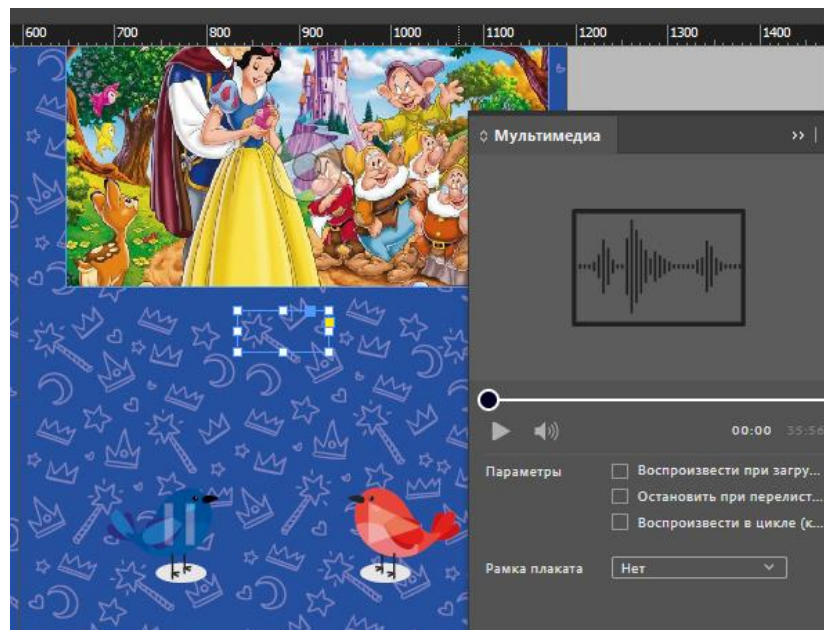


Рисунок 10 – Додали аудіофайл на сторінку

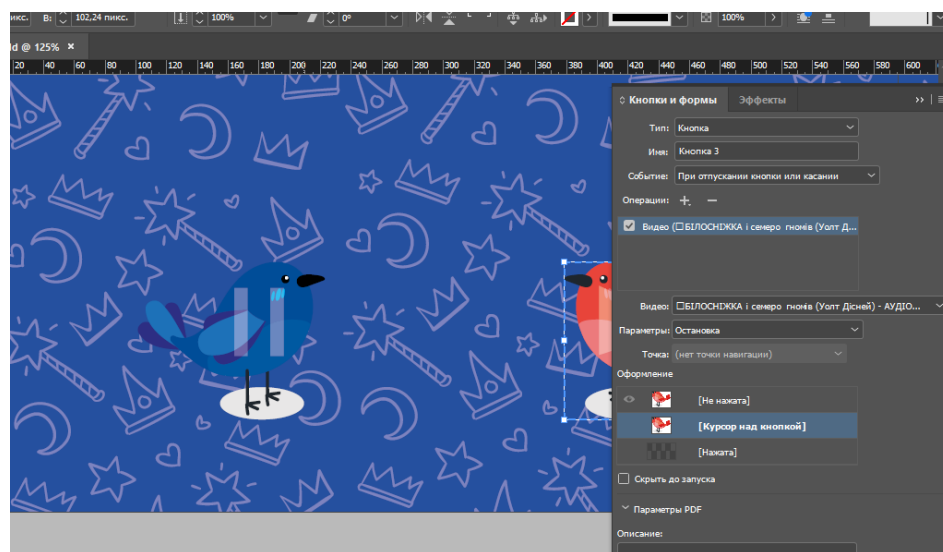


Рисунок 11 – Налаштували кнопки запуску та зупинки аудіокниги

Далі додали до сторінки мультфільму відео та обрали вибір зображення, для того, щоб при друці замість відео була просто картинка.

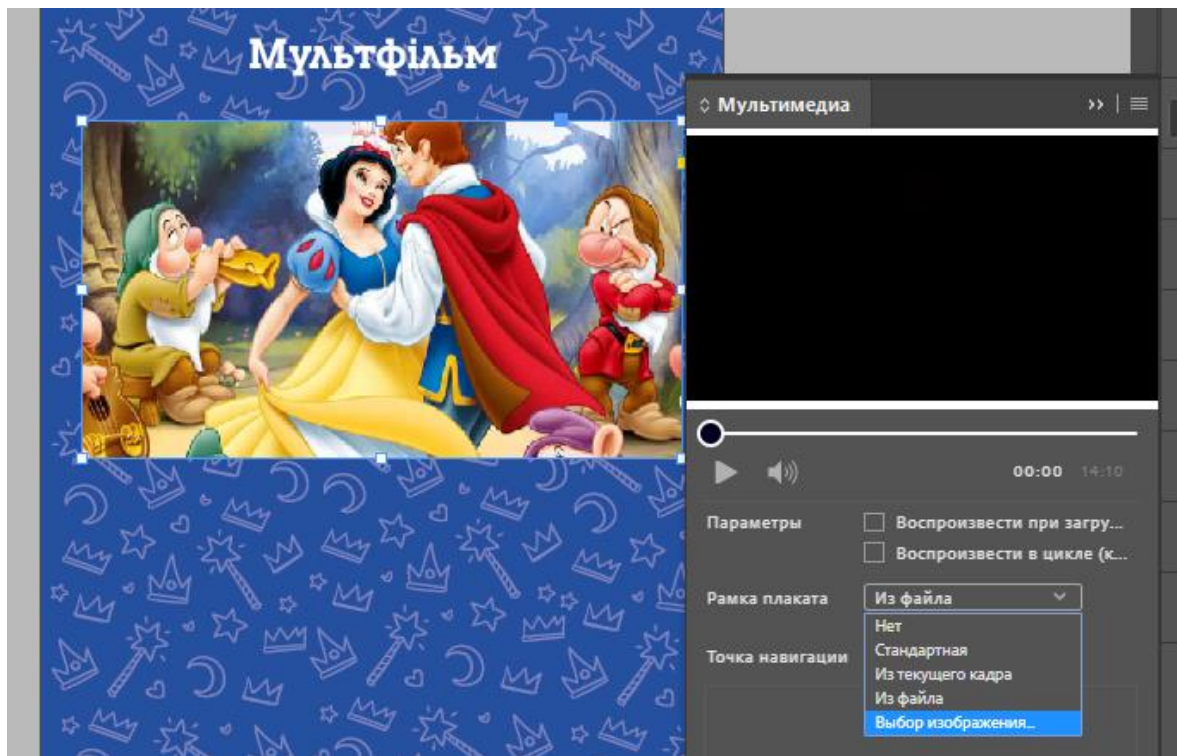


Рисунок 12 – Налаштування відео

Наступник кроком, записали своїм голосом озвучування перших трьох сторінок, додали їх, зайшовши до вікна Мультимедіа. Поставили галочки на Запуск при загрузці та Зупинка при переході до наступної сторінки.

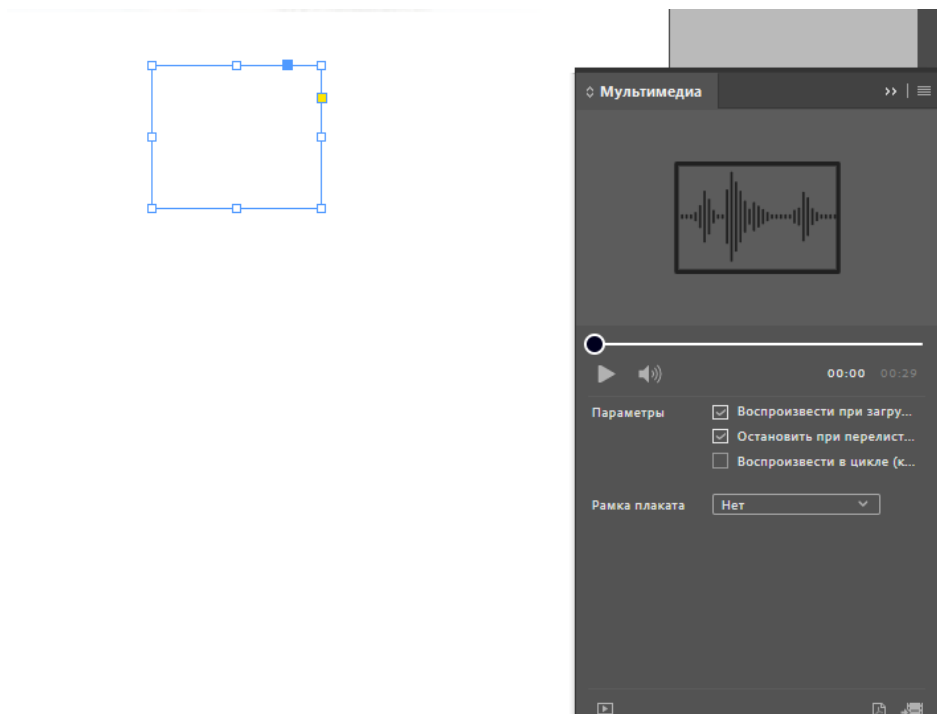


Рисунок 13 – Налаштування озвучування власним голосом

6. Додавання гіперсилок до Змісту

Обрали у змісті потрібний текст, відкрили створили нову гіперсилку , у вікні налаштування обрали Зв'язати – Сторінку, та у Сторінках обрали потрібну сторінку на яку нас зі змісту буде переносити.

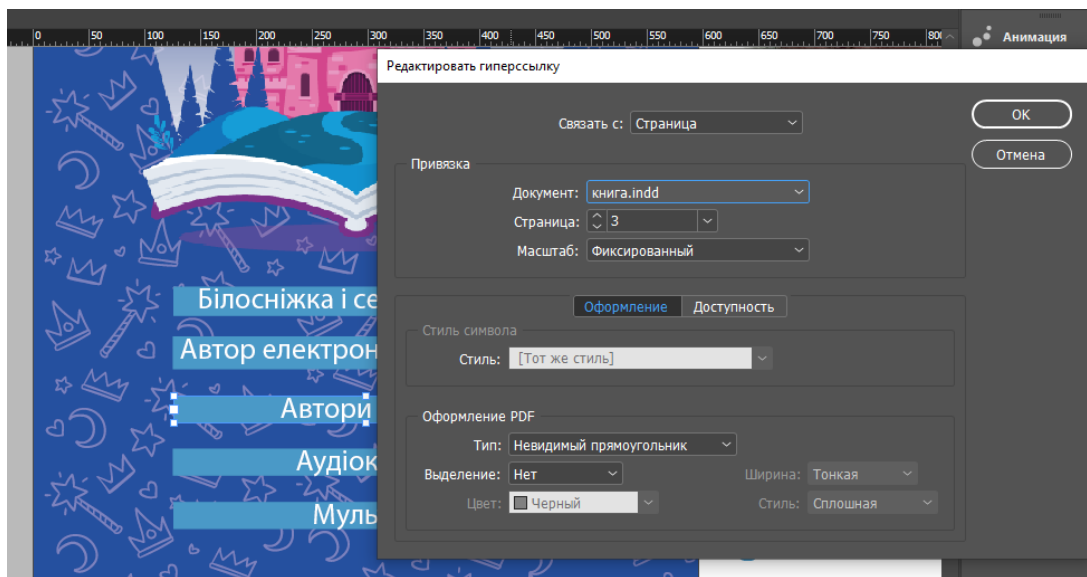


Рисунок 14 – Налаштування гіперсилки на сторінку автори книги

Таким чином створили електронну книгу, зберегли її у форматі PDF для друку та у форматі Ераб.

4.3 Висновки

У ході лабораторної роботи було створено електронну книгу «Білосніжка та семеро гномів». Під час створення якої навчилися розробляти оригінальний дизайн проекту; розробляти елементи навігації проекту; визначати властивості і дії мультимедіа компонентів видання; вбудовувати текст, зображення, відео, аудіо; створювати елементи керування аудіо та відео; налаштовували інтерактивні та мультимедіа елементи так, щоб вони не псували вигляд сторінок видання підчас отримання друкованої версії.