

5 СТВОРЕННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОЇ ІНСТРУКЦІЇ З ВИКОРИСТАННЯ НОВОЇ ПРОГРАМНОЇ ФУНКЦІЇ

5.1 Мета роботи

Вивчення особливостей процесу створення мультимедійної інструкції з використання нової програмної функції засобами програми InDesign.

Після виконання лабораторної роботи студент повинен знати:

1. особливості створення елементів управління і навігації проекту;
2. специфіку роботи з інструментами вирівнювання, групування і направляючими;
3. особливості налаштування властивостей і дій компонентів проекту;
4. особливості вбудовування тексту, зображень, відео, аудіо, анімації;
5. специфіку створення складних послідовних анімацій;
6. особливості використання рідких макетів, що дозволяють гнучко пристосовувати оформлення до різних розмірів, орієнтацій чи пропорцій сторінок;

уміти:

1. створювати мультимедійні інструкції;
2. розробляти оригінальний дизайн проекту;
3. розробляти елементи управління і навігації за проектом;
4. визначати властивості і дії компонентів;
5. вбудовувати текст, зображення, відео, аудіо, анімацію;
6. створювати і використовувати складні анімації елементів видання.
7. пристосовувати дизайн проекту до різних розмірів, орієнтацій чи пропорцій сторінок.

5.2 Методичні вказівки з організації самостійної роботи

Існує багато видів електронних інструкцій. Серед них можна виділити: технологічні, посадові, інструкція з експлуатації та інші.

Технологічна інструкція. Документ, що містить відомості про порядок та послідовність виконання операцій технологічного процесу обробки даних. В інструкції наводять перелік посад, на які поширюється дана інструкція. При необхідності в інструкції має бути вказівка про порядок реєстрації виконаної операції.

Інструкція з експлуатації. Документ що містить відомості про АСУ (призначення, функції, регламент і режими роботи), вказівки про заходи з техніки безпеки, порядок роботи персоналу, порядок перевірки правильності функціонування технічних засобів, правила технічної експлуатації, вказівку про дії при аварійному відключенні технічних засобів і різних режимах роботи об'єкта. При цьому інструкцію складають окремо на кожний вид обладнання для кожного виконавця або групи виконавців при виконанні ними однакових функцій.

Посадова інструкція. Документ що містить розділи: права і обов'язки посадової особи щодо забезпечення функціонування АСУ; опис дій посадової особи, пов'язаних з функціонуванням АСУ.

Однак сьогодні набувають популярності інструкції менш формального типу, наприклад інструкції з використання нової програмної функції. Такі види електронних документів зазвичай супроводжують оновлення чи доповнення програмного забезпечення. Зосереджуючись не на правилах загальної експлуатації об'єкта, а саме на тій частині, що змінилася.

Сформулюйте основну ідею мультимедійної інструкції. Оберіть тип. Виберіть стилістичний напрям, у рамках якого буде виконано оформлення.

Підготувати початковий матеріал (текст, зображення, відео, аудіо), який планується включити в проект. Створіть авторський дизайн для навігації проекту (переходів між сторінками мультимедіа інструкції). Збережіть підготовлений матеріал в спеціально створеній робочій теці.

Створіть проект та розробіть макет обкладинки мультимедіа інструкції.

Ознайомтеся зі створенням складних послідовних анімацій та особливостями використання рідких макетів у програмі InDesign.

У довідковій системи на сайті Adobe можна дізнатись про можливості програми Adobe InDesign, етапами створення складних анімацій та адаптації дизайну проекту до різних розмірів, орієнтацій чи пропорцій сторінок. Нижче приведено деякі особливості налаштування даних функцій елементів, що мають бути використані в проекті.

Складні послідовні анімації. За допомогою анімаційних ефектів можна налаштувати переміщення об'єктів в експортованих файлах. Наприклад, можна застосувати до зображення стиль руху, завдяки якому воно буде з'являтися з лівого боку екрана та водночас зменшуватись та обертатись.

Використання панелі «Час» для змінення порядку анімації. За допомогою панелі «Час» можна змінювати порядок відтворення анімованих об'єктів. На

панелі «Час» перелічено анімації на поточному розвороті, згруповані за подіями сторінки, які призначено кожній з анімацій. Наприклад, можна внести зміни до набору анімацій, що відбуваються під час завантаження сторінки, а потім – до іншого набору анімацій, що запускаються в разі натискання сторінки.

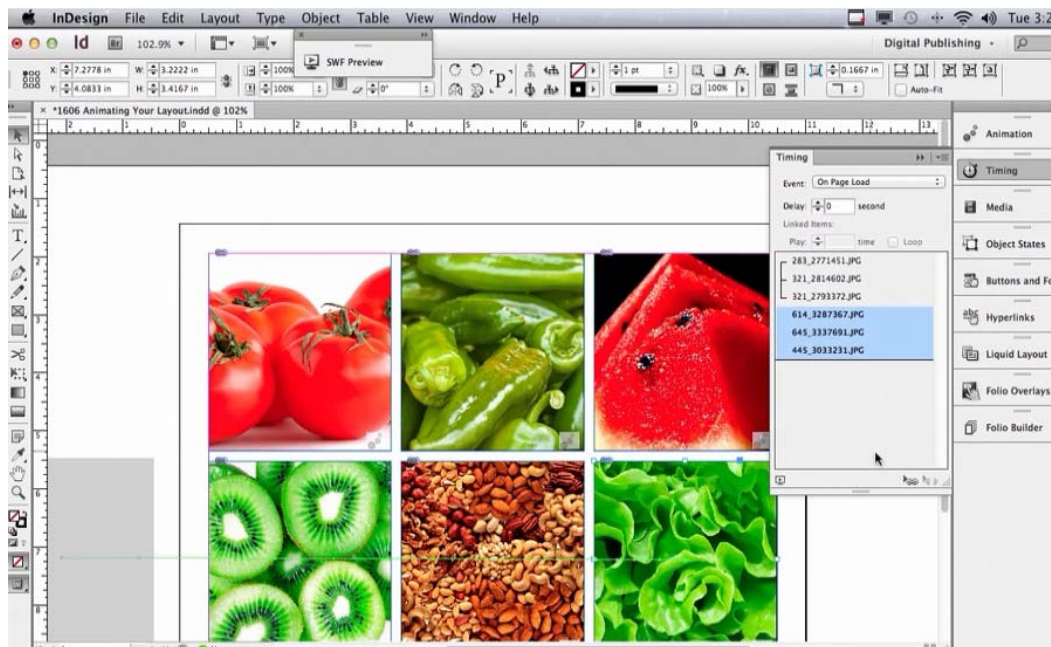


Рисунок 5.1 – Панелі «Час» та анімації на поточному розвороті.

Анімовані об'єкти вказано в порядку, в якому їх було створено. За замовчуванням анімації, що пов'язані з подією завантаження сторінки, запускаються послідовно. Анімації для події натискання сторінки відтворюються послідовно кожного разу, коли на сторінку натиснуто.

Можна змінити порядок анімацій, налаштувати одночасне відтворення об'єктів або затримати відтворення анімації.

Рідкі макети. Правила для рідких макетів сторінок дозволяють гнучко пристосовувати оформлення до різних розмірів, орієнтацій чи пропорцій сторінок.

Для публікування у кількох форматах та розмірах можна обрати режим оформлення, який найкраще підходить для проекту: ручний, напівавтоматичний чи повністю автоматичний. Ступінь контролю над оформленням знижується, коли ви покладаетесь на автоматичні робочі процеси. У InDesign надано кілька вдосконалень, які дозволять знайти оптимально збалансовану за витратами та рівнем контролю стратегію.



Рисунок 5.2 – Рідкі макети.

Рідкі макети допомагають пристосовувати вміст до різних розмірів сторінок, орієнтацій або пристроїв. Застосуйте правила плаваючої сторінки, щоб побачити як адаптується вміст у разі створення альтернативних макетів, зміни розміру орієнтації або пропорцій.

Залежно від мети та макета до різних сторінок можна застосувати різні правила, але до сторінки не можна одночасно застосувати декілька правил. Рідкі макети – це узагальнене поняття, що позначає низку індивідуальних правил плаваючих сторінок: правил масштабування, повторного центрування, правил на основі напрямних та об’єктів. Використовуйте правила плаваючих сторінок для адаптації вмісту до розміру вихідного документа та адаптації макетів під час створення нових сторінок у поточному документі з використанням альтернативних макетів. Цей спосіб є ефективнішим за попередню функцію «Коригування макета».

Щоб застосувати правило плаваючої сторінки, виберіть інструмент «Сторінка» і клацніть потрібну сторінку. Потім оберіть правило плаваючої сторінки на панелі керування. Можна також скористатися меню Макет > Рідкий макет.

Щоб побачити, як працює застосоване правило, виберіть інструмент «Сторінка» та змініть розмір сторінки, перетягуючи маркери. Якщо їх відпустити, сторінка набуде первісного розміру.

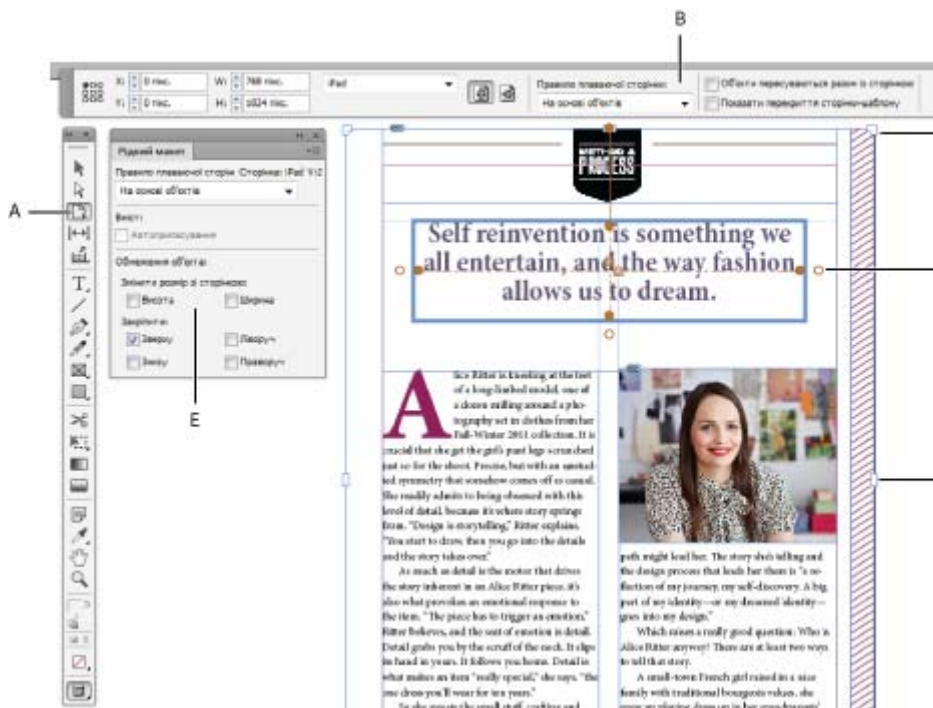


Рисунок 5.3 – Правила плаваючої сторінки.

Правила плаваючої сторінки. До різних сторінок можуть бути застосовані різні правила. Однак у певний момент часу до сторінки можна застосувати лише одне правило плаваючої сторінки.

Масштаб. Увесь вміст сторінки обробляється як група, розмір елементів якої змінюється відповідно до розміру сторінки.

Повторно відцентрувати. Вміст сторінки автоматично центрується незалежно від ширини. На відміну від масштабування, розмір вмісту залишається незмінним.

На основі напрямних. Напрявні – це лінії на сторінці, які визначають розташування вмісту. Під час зміни розміру текстового кадру відбувається перекомпонування (а не масштабування) тексту. Змінюються розміри кадрів із зображеннями та меж кадрування.

На основі об'єктів. Для кожного об'єкта можна задати алгоритм змінення розміру та розташування відносно країв сторінки. Кожен бік рамки розміру або кадру об'єкта може бути або фіксованим, або прив'язаним до відповідного краю сторінки. Наприклад, лівий бік кадру може бути прив'язаним лише до лівого краю сторінки. Висота й ширина можуть бути фіксованими або такими, що змінюються в разі змінення сторінки.

5.3 Порядок виконання роботи і методичні вказівки до її виконання

Виконати індивідуальне завдання «Створити мультимедійну інструкції з використання нової програмної функції «вказати назву функції».

Основні вимоги до структури і контенту.

1. Об'єм інструкції має бути не менше 5 і не більше 10 сторінок.
2. Інструкція повинна містити декілька різновидів об'єктів (не менше 8).
3. Інструкція повинна включати зображення (не менше 10 зображень).
4. Інструкція повинна включати тематичний текст (орієнтуватися на об'єм – не менше 3 аркушів А4);
5. Інструкція повинна включати одне аудіо (авторське озвучування, наприклад, розповідь про можливості нової програмної функції). Тривалість не більше однієї хвилини. Створюється студентом самостійно за темою завдання. Та одне аудіо, наприклад фонова музика.
6. Інструкція повинна включати не менше одного авторського відео (запис з екрану з демонстрацією роботи нової програмної функції). Тривалість не більше однієї хвилини. Створюється студентом самостійно за темою завдання.
7. Інструкція повинна включати складні анімації, послідовності анімацій, які виконуються одночасно для різних елементів сторінки. Анімація має відтворюватися автоматично та як результат дії користувача.
8. Інструкція повинна бути адаптована не менш як до двох різних розмірів, орієнтацій чи пропорцій сторінок.
9. Навігація та схема переходів мають бути розроблені таким чином, щоб максимально приховати від користувача послідовну сторінкову внутрішню організацію видання властиву для проектів InDesign.
10. Інструкція повинна включати обкладинку та відомості про автора.

Порядок виконання роботи.

1. Описати головну ідею та мету, яка буде закладена в основу процесу створення мультимедіа інструкції.
2. Охарактеризувати цільову аудиторію (вікова група, сфера інтересів, рівень підготовки, переваги в сприйнятті: текст, зображення, відео т.д.).
3. Сформулювати основні завдання мультимедіа інструкції (не менш 3-х завдань).
4. Описати.

- Який стилістичний напрям був вибраний для оформлення мультимедіа інструкції?
- Чому вибір був зупинений саме на цьому напрямі?
- Які ознаки стилістичного напрямку планується реалізувати, і як саме це буде виконано в проекті?

5. Сформулювати обмеження і допуски проекту: а) технічні, б) технологічні, в) психологічні, г) економічні.

6. Сформувати структурну схему мультимедіа інструкції. Схема повинна візуалізувати структуру проекту і відбивати логіку взаємозв'язку між окремими його сторінками.

7. Розробити специфікацію до проекту, в якій описати зміст елементного складу усіх сторінок проекту. (Наприклад, «Сторінка 1» міститиме: 1) фонове зображення з ілюстрацією програмного середовища; 2) текстовий тематичний блок, що містить коментарі до функції нової програмної функції; 3) текстовий тематичний блок, що містить назву функції; 4) кнопку з авторським дизайном для переходу за проектом вперед; 5) індикатор включення/виключення фонові музики).

8. Розробити оригінальний дизайн проекту:

- обов'язкове використання майстер-сторінки. Привести її ескіз. При розробці майстер-сторінки необхідно використовувати інструменти вирівнювання і направляючі;
- обов'язкове використання нестандартних кнопок (кнопок з авторським дизайном) для переходу між сторінками.
- визначити склад і розташування елементів управління і навігації за проектом.

9. Продемонструвати використання для певних елементів проекту «Вказати конкретні елементи» зміну розміру, кольори шрифту і так далі при наведенні на них курсора миші (і повернення в початковий стан при відході курсора миші з об'єкту).

11. Продемонструвати роботу анімації на кожній сторінці та в різних розмірах, орієнтації чи пропорціях сторінок.

10. Обґрунтувати вибір формату файлу для публікації проекту.

11. Протестувати проект, виявити недоліки та усунути їх.

5.4 Зміст звіту

Стандартний титульний аркуш з темою та номером лабораторної роботи.

Мета лабораторної роботи і формулювання завдання.

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

Висновки по роботі.

5.5 Контрольні запитання і завдання

1. У чому полягає змістовне навантаження принципів квантування, регулювання та інтегрованості? Наведіть приклади до кожного з принципів.
2. Які виділяють групи вимог до мультимедійних електронних видань?
3. Наведіть та охарактеризуйте основні етапи проектування мультимедійних інструкцій. Розкрийте зміст кожного з етапів.
4. Як запустити анімацію по натисканню на кнопки?
5. За допомогою яких діалогових вікон налаштовується момент запуску анімації?
6. Як адаптувати сторінки видання до різних розмірів, орієнтації чи пропорції екранів?
7. Як реалізувати автоматичний перехід між сторінками?