

КУРС ЛЕКЦИЙ

РАЗДЕЛ VI. СОЗДАНИЕ МАКЕТА ЭЛЕКТРОННОГО ИЗДАНИЯ (VI СЕМЕСТР)

Тема 5. Теоретические основы подготовки макетов электронных публикаций.

1. История развития мобильных электронных устройств.
2. Сравнение электронных публикаций и бумажных изданий.
3. Определение и особенности электронных публикаций.
4. Методика сравнения форматов электронных публикаций.
5. Сравнительная характеристика различных форматов электронных публикаций.

Развитие основ передачи информации происходило у человечества постепенно и плавно. Сначала мифы и легенды передавались из поколения в поколение в вербальной, т. е. словесной форме. С ростом количества накопленной и необходимой для передачи информации, методы и средства, конечно, требовали развития, и человечество постепенно изобретало живопись, письмо, скульптуру; одновременно совершенствовались материалы, на которые данная информация переносилась: от стен древних пещер через папирус и бересту к изобретению бумаги и т. д. Одним из краеугольных камней развития систем сохранения и трансляции человеческих знаний стало изобретение Гуттенбергом в 1440 году процесса книгопечатания, который стал на пять с лишним веков основным методом хранения и распространения информации среди людей, а чтение — основным средством получения данных знаний. Книги стали не только инструментом тиражирования информации, но и сформировали новый пласт культуры, стали источником духовного и морального обогащения человека. Дальнейшее развитие типографских и полиграфических технологий позволило создавать и прочие средства информатизации — газеты, журналы, альманахи и др.

Следующим шагом в развитии этого процесса стало изобретение возможности цветной печати, что открыло новые горизонты — передачу полноцветных фотографий, рисунков, схем, картин. Это даю возможность существенно расширить виды представления данных и упростить процесс восприятия человеческим мозгом информации.

В начале XX века появились радио и телевидение, кинематограф. Для хранения информации этих типов позже начали использоваться магнитные и оптические носители. Модель передачи информации вновь претерпела революцию. Тем не менее, книги остались все так же актуальны, да к тому же приобрели несколько новейших областей, о которых появилась необходимость хранить и передавать информацию. Одновременно с этим, стремительно шел процесс развития журнальной и газетной публицистики, создавалось все больше и больше специализированных и общеинформационных изданий.

С появлением в конце 80-х годов персональных компьютеров и широким их распространением, а также постепенным внедрением Интернета и связанных с ним технологий, вновь произошла информационная революция. На этот раз, одна из самых масштабных. Техника хранения и передачи информации, как в текстовом, так и во многих других форматах, стала более универсальной и позволила получить доступ к информации огромному количеству людей одновременно.

В тот период многие начинали пророчить книжной индустрии скорый закат. Специалисты приводили доводы о том, что изобретение сети Интернет сделает производство книг ненужным и, как любая рудиментарная технология, она скоро завершит свое существование, оставаясь лишь уделом узкого круга коллекционеров или любителей. Однако рынок и в этот раз повел себя по-другому. Скептики не учли один

немаловажный нюанс. Книга чаще всего используется человеком в моменты времени, когда он параллельно производит какое-либо действие, не требующее его внимания. Скажем, в дороге либо на отдыхе. Чтение информации с экрана компьютера в данном случае либо невозможно, либо связано с огромным количеством сложностей. Даже в случае с использованием ноутбука, заряда батареи хватает, в большинстве случаев, максимум на 3 часа чтения. Немаловажное значение сыграло также приятное тактильное ощущение, которое человек испытывает при чтении. Эти особенности стали причиной того, что книги и другие публикации на бумажных носителях вновь пережили очередной информационный "переворот" и укрепили свои позиции, продолжая развиваться в новых областях. То же произошло и с журналами, газетами и прочими видами изданий.

Сегодня мы можем наблюдать новую революцию в развитии способов хранения и передачи информации. Она связана с появлением новых планшетных цифровых устройств и персональных цифровых книг на основе электронных чернил. Давайте остановимся на этом моменте немного подробнее, исследуем историю появления данного вида устройств, попытаемся заглянуть в будущее и понять, каким образом эта тихая революция, разворачивающаяся у нас на глазах, повлияет на ход информационной истории человечества.

История развития мобильных электронных устройств

Если обратиться к истории, первые попытки создать подобие современных планшетных компьютеров были предприняты в 1960-х годах после появления в сериале "Звездный путь" концепта устройства PADD (Personal Access Display Device). Через некоторое время после этого, в 1968 году в киномане Стенли Кубрика "2001: Космическая одиссея" появилось устройство newspad, описанное им как будущее развитие и альтернатива привычным телевидению и газетам. В том же году Аланом Кеем была предложена концепция устройства для обучения Dynabook, в котором были воплощены идеи графического интерфейса взаимодействия с пользователем. В 1987 году компания Apple представляет концепцию электронного секретаря в виде планшетного компьютера Knowledge Navigator.

Одновременно с этим, некоторыми компаниями были проведены попытки создания не просто планшетных устройств, а специализированных устройств для чтения. Так компанией DEC в 1996 году было представлено устройство Lectrice. Это был небольшой планшетный компьютер с сенсорным черно-белым дисплеем. Большой популярности данное устройство не нашло в силу его завышенной стоимости. Позже, в 1998 году, компании NuvoMedia и Softbook попытались вновь внедрить подобные устройства, и вновь безуспешно, и снова по той же причине — слишком высокая стоимость. Их устройства, как и предшественник, не нашли популярности у клиентов, хотя продолжали выпускаться вплоть до 2006 года.

Рывком для развития обеих ветвей планшетных технологий стал 2007 год, когда были представлены сразу же две удивительных технологии от двух крупных игроков компьютерного рынка — компании Sony и Apple. Первая стала катализатором резкого подъема рынка электронных книг в связи с появлением экранов с технологией электронной бумаги. Вторая же представила на конференции MacWorld Expo 9 января 2007 года карманный компьютер или смартфон iPhone. Позже, в 2010 году важно отметить два события, ставшие некоей эволюцией прошлых — презентация 27 января компанией Apple интернет-планшета iPad и факт опережения продаж электронных книг над их бумажными аналогами. Дальнейшее развитие технологий на сегодняшний день представляет собой постоянное укрепление позиций планшетных устройств, т. е. количественный рост после качественного скачка, произведенного в 2007 году.

В истории развития данных технологий четко прослеживаются две принципиальные тенденции. Первая заключается в том, что с каждым новым этапом эволюции мобильных устройств основной упор делался на облегчение восприятия и прирост различных форм

представления информации, что являлось удовлетворением соответствующих требований рынка. Вторая основная тенденция сводится к тому, что с момента начала истории происходит экспоненциальное ускорение процесса информатизации человечества. С момента начала развития технологий в XV веке после книгопечатания, следующий знаковый этап в развитии настал только лишь в начале XX века, после чего скорость развития начала стремительно увеличиваться, и в XX веке мы можем проследить как минимум 3 революционных момента, а за первое десятилетие XXI века уже произошла как минимум одна информационная революция. Что ждет нас в ближайшие годы, предположить достаточно трудно, как и то, переживут ли классические бумажные книги текущий переворот в мобильной индустрии. Последние показатели крупнейших книжных продавцов показывают, что издательский мир, каким мы его привыкли видеть, скоро прекратит свое существование. Продажи электронных книг и изданий уже превышают бумажные носители в полтора раза. Подрастает поколение, с рождения привыкшее черпать информацию из электронных источников. Все эти факторы вынуждают издательский рынок подстраиваться и создавать новейшие бизнес-стратегии, основанные на электронных публикациях.

Сравнение электронных публикаций и бумажных изданий

Проводить сравнение бумажных и электронных изданий достаточно неблагоприятное занятие. Оно напоминает рассуждения об отличии театра и кинематографа или автомобилей и лошадей. В этих ситуациях из прошлого люди тоже пытались сравнивать данные вещи как новые и старые технологии. Скажем, автомобиль гораздо быстрее лошади, но при этом существуют места и ситуации, куда и когда автомобилю будет просто невозможно попасть. Точно так же и с электронными изданиями и бумажными книгами. В электронном виде ряд книг просто не сможет быть издан из-за некоторых особенностей, скажем детские книжки-игрушки, либо книги для людей с ограниченными способностями, написанные шрифтом Брайля.

Сравнение кино и театров также является абсолютно бессмысленным. В театральных спектаклях куда большее значение придается чувствам и эмоциям, испытываемым человеком, в то время как кинематограф передает больше действий и сюжетных линий, может гораздо глубже погрузить человека в атмосферу показываемого за счет многообразия декораций. Та же ситуация происходит и с книгами, когда пользователи электронных книг не могут получить от них те кинестетические ощущения, как при чтении бумажных вариантов, не могут ощутить запахи и непередаваемое чувство старины при взаимодействии с раритетными изданиями. В целом, в этом и заключается основное отличие данных миров, а более детальный анализ мы проведем уже в следующих главах этой книги.

Определение и особенности электронных публикаций

Электронная публикация, по сути, это версия бумажной книги либо любого другого произведения, хранение которой осуществляется в электронном виде. т. е. с помощью цифровых данных. Электронная публикация может быть создана несколькими способами. Во-первых, с помощью сканирования готового бумажного издания. Во-вторых, с нуля с помощью компьютера. Для электронных публикаций свойственны такие признаки, как интерактивность, масштабируемость, высокий уровень медианополненности и пр. Они могут быть представлены в различных форматах.

Методика сравнения форматов электронных публикаций

Чтобы разобраться в их особенностях электронных публикаций и оценить преимущества и недостатки каждого из форматов, в которых они могут храниться, сформулируем ряд требований, которые необходимо к ним предъявлять.

- *Читабельность*, т. е. легкость и удобство при чтении текста. Так как это качество, в большинстве случаев, обеспечивается на аппаратном уровне, т. е. с помощью устройств чтения, к самому файлу будут предъявляться еще два требования.

- *Масштабируемость*, т. е. возможность читать и изучать информацию при различных разрешающих способностях и размерах экрана устройства.

- *Полиграфичность*. т. е. способность файлового формата к хранению информации о форматировании, внедренных иллюстрациях, оглавлении и т. д.

- *Кроссплатформенность*, т. е. свойство документа корректно отображаться на любых устройствах, от экрана персонального компьютера до специализированных устройств. Чем больше устройств способны отобразить без изменений оригинальный макет, тем выше, соответственно, показатель кроссплатформенности.

- *Конвертируемость* — очень важный параметр, обеспечивающий возможность сохранения документа без изменения его внешнего представления. В силу природы стремительного развития информационных технологий и устройств, связанных с этой областью, очень важно всегда сохранять возможность перевода информации в другой формат файла.

- *Интерактивность*, что предоставляет пользователю функции обратной связи с публикацией и позволяет сделать взаимодействие гораздо более интересным, а представление информации интуитивно понятным. К этому же свойству относятся такие немаловажные моменты, как внедрение перекрестных- и гиперссылок.

- *Поддержка мультимедийности*, включающая в себя функции добавления в публикацию фото, аудио- и видеозаписей, анимации и других возможностей.

- *Возможность редактирования*, что подразумевает под собой способность файла к внесению пользователем изменений. Это может быть полезно в двух случаях. Во-первых, когда бывает необходимо внести в текст коррективы и. во-вторых, когда пользователю дается возможность оставлять в тексте свои пометки либо комментарии. В большинстве случаев, они могут ограничиваться закладками.

Сравнительная характеристика различных форматов электронных публикаций

Итак, разобравшись с методикой, приступим к анализу популярных на сегодняшний день форматов электронных публикаций с учетом вышеупомянутых параметров.

Формат TXT (обычный текст)

Это простейший формат хранения 8-битных значений, каждое из которых соответствует либо символу, либо управляющему коду.

Масштабируемость данного формата сильно зависит от того, каким образом сверстан текст. Если присутствуют переносы на новые строки, абзацы, принудительное форматирование с выравниванием, то масштабируемость можно оценить как очень низкую. В случае если текст идет одной непрерывной строкой без внедрения специальных не печатаемых символов, то масштабируемость можно характеризовать как высокую.

Свойство полиграфичности у обычного текстового формата практически отсутствует из-за скупого набора средств разметки и практической невозможности их расширить.

Кроссплатформенность можно характеризовать как практически абсолютную, т. к. текстовые документы воспринимаются большинством существующих устройств.

Конвертируемость также абсолютна, в связи с тем, что из файла с расширением txt элементарно получить любой другой файл с полным сохранением внешнего вида документа.

Функции интерактивности, как и мультимедийности, отсутствуют — не поддерживается даже внедрение гиперссылок.

Возможность редактирования почти абсолютная на любом устройстве и на всех этапах жизненного цикла документа.

В качестве рецензии относительно параметров данного формата файлов для хранения электронных публикаций можно отметить следующее: данный формат использовался повсеместно на заре эпохи формирования электронных библиотек. Однако сейчас, с появлением новых потребностей человека и, соответственно, форматов хранения разнородных данных, формат TXT потерял свою актуальность и его можно обнаружить только в редких местах, и то, чаще всего, конвертированный в формат HTML перед выводом конечному пользователю.

Формат RTF

Формат RTF (Rich Text Format) был стандартизирован и введен в 1987 году компанией Microsoft для возможности переноса текста с различным форматированием из одной программы в другую. Для этого он и используется по сей день. Данный формат адекватно воспринимается большинством современных текстовых редакторов и, чаще всего, корректно передает внедренные стили и форматирование текста.

Масштабируемость для него можно определить как почти абсолютную из-за поддержки плавающего текста, автоматического переноса строк, автопереносов слов и параметрических отступов в тексте.

Полиграфичность можно охарактеризовать на уровне выше среднего. Это обуславливается наличием большого количество функций форматирования, внедрения изображений и т. д.

Кроссплатформенность и конвертируемость у данного формата почти абсолютная, и это вполне очевидно. Он создавался именно для того, чтобы стать универсальным текстовым форматом и прекрасно с этой функцией справляется. Интерактивность находится на низком уровне. Поддерживаются только лишь гиперссылки и, в некоторых случаях, кнопки. Внедрение анимации возможно только на уровне изображений в формате GIF.

Поддержка мультимедиафайлов ограничивается только графическими картинками. Функция внедрения музыкальных и видеофайлов отсутствует. Уровень редактируемости у данного формата почти абсолютный, т. к. он разработан именно для создания файлов со сложной версткой. В заключение отметим, что формат RTF до сих пор широко используется для хранения электронных документов в русскоязычных онлайн-библиотеках главным образом из-за его широкой поддержки различными программами и устройствами. Однако с развитием специализированных устройств для чтения и необходимостью применять универсальные форматы, использование формата RTF с каждым годом существенно снижается.

Формат DOC

Формат DOC — это внутренний формат файлов программы Microsoft Word, предназначенный для хранения текстовых документов, созданных в этой программе. Масштабируемость, конвертируемость и полиграфичность у данного формата весьма высоки по тем же причинам, что и предыдущего формата. Кроссплатформенность, несмотря на поддержку многими специализированными пакетами, можно охарактеризовать все же как достаточно низкую по причине того, что данный формат является закрытым и права на его использование и модификацию принадлежат компании Microsoft. Интерактивность в формате DOC существует несколько в более расширенном варианте, нежели чем в RTF, однако все равно ограничена только поддержкой гипертекста и некоторых видов кнопок, хотя в новом формате DOCX имеется возможность внедрения еще нескольких типов мультимедийных вложений, таких как музыка и видеофайлы. Редактируемость данного формата определяется как абсолютная, т. к. он предназначен как раз для создания и редактирования больших массивов текста. Как резюме по данному формату, отметим лишь, что он приобрел такую популярность лишь благодаря широкому распространению программного пакета Microsoft Office и рассматривать его как

полноценный формат хранения электронных, а в особенности интерактивных документов, не стоит. Кроме того, последние версии пакетов Office используют уже обновленный формат DOCX, основанный на языке XML, о котором мы поговорим немного позднее.

Форматы документов HTML (HTML, HTM, MHT, CHM)

Язык HTML (Hypertext Markup Language) изначально был создан для верстки текста при необходимости его отображения в сети Интернет. На сегодняшний день он повсеместно используется для этих целей на всех онлайн-ресурсах. Если рассмотреть данный формат в рамках нашей системы сравнения, мы увидим следующий результат. Полиграфичность и масштабируемость можно оценить очень высоко, т. к. данный язык поддерживает абсолютно все виды верстки, существующие в настоящее время, хотя это происходит не всегда очевидным и прямым способом, и для некоторых видов отображения информации приходится придумывать достаточно изощренные способы. Кроссплатформенность, как и конвертируемость у данного формата абсолютная. Из-за специфики данного языка и повсеместного использования данного формата для хранения web-данных, все без исключения устройства, в той или иной степени, но всегда корректно, отображают HTML-файлы. Маленькая ремарка — "в той или иной степени" — относится, скорей, даже не к самому формату, а к сопутствующим интерактивным и мультимедийным элементам, о которых мы поговорим далее, но которые могут не поддерживаться уже самим устройством. Что касается поддержки мультимедийных и интерактивных элементов, несомненно, язык HTML снабжен всеми необходимыми средствами для этого. Более того, важно отметить, что именно этот язык сильно способствовал становлению и развитию спектра данных элементов. Необходимость расширения возможных видов представляемой информации в сети Интернет увеличивала со временем и возможности языка в этой области. А вновь появляющиеся возможности, в свою очередь, порождали огромный поток той самой информации или контента. Это цикличное взаимодействие и сделало язык HTML столь универсальным инструментом верстки электронных публикаций. Несмотря на все плюсы формата HTML, он не нашел своего повсеместного применения при создании макетов таких видов публикаций, как электронные книги. Далеко не всем нравится воспринимать большой объем информации при чтении в браузере. При использовании же специализированной программы чтения или же электронного устройства HTML, как правило, конвертируется в обычный текст и теряет большинство своих преимуществ. Однако не стоит забывать еще об одном формате, основанном на языке HTML. Это формат CHM, изначально предназначавшийся для подготовки файлов справки к программному обеспечению. Компактность и высокий уровень интерактивности делают его весьма удобным для разного вида электронных справочников и руководств. Как пример, можно рассмотреть компьютерные пособия одного из крупнейших издательств O'Reilly, в которых наличие интерактивного глоссария и контекстного поиска значительно улучшает процесс восприятия информации. Ряд этих достоинств перечеркивает один важнейший недостаток. Этот формат жестко привязан к операционной системе Windows, что делает его не кроссплатформенным.

Формат Adobe Acrobat — PDF

Программный пакет Adobe Acrobat и соответствующий ему формат PDF изначально разрабатывались для нужд полиграфии и предназначались для платформеннонезависимого переноса макетов печатных изданий. В последнее время данный формат активно развивается компанией Adobe также для создания интерактивных публикаций. Рассмотрим формат PDF подробнее относительно наших типичных параметров. Полиграфичность у данного формата абсолютная, и это не удивительно. Он был создан разработчиками именно для этих целей. Прекрасно распознаются различные виды текста, растровая и даже векторная графика. PDF-файлы обеспечивают управление версткой даже в сложных типографских вариантах, как-то: текст в несколько столбцов и

альтернативные стили для лицевой и обратной сторон. Это, кстати, делает файлы данного формата достаточно объемными, что, конечно, трудно назвать преимуществом. Еще одной проблемной областью этого формата является низкий уровень масштабируемости. Нельзя сказать, что он полностью отсутствует. Верстка изданий в формате PDF жесткая, т. е. не существует плавающих переносов и абзацев, изображения привязаны к конкретному месту в тексте, а текст, в свою очередь, к определенной верстке на странице. Изменить эту особенность, к сожалению, нельзя. Так как формат изначально настраивался на вывод документов на печать, жесткая привязка каждого элемента к конкретному месту страницы является обязательным условием. Таким образом, в связи с тем, что PDF-документы являются сложно переформатируемыми, их трудно адаптировать к малогабаритным экранам многих мобильных устройств, поэтому разработчикам, верстальщикам и дизайнерам приходится создавать параллельно несколько версий одного и того же документа для разных размеров экранов конечных устройств. Кроссплатформенность у PDF выше среднего, но для чтения файлов данного формата нужно установить специальную программу. Благо, сейчас подобных программ огромное множество и они созданы практически для всех известных платформ, как компьютерных, так и мобильных.

Что касается интерактивности и мультимедийности, здесь они присутствуют в полном объеме. Есть возможность внедрения музыкальных файлов, видеоматериала, интерактивных кнопок, гиперссылок, оглавления и системы закладок, перекрестных ссылок и многого другого. Отсутствует, разве что, способность использования анимации внутри документа.

С другой стороны, редактируемость и конвертируемость находятся на крайне низком уровне. Хотя PDF и стал стандартом международной организации по стандартизации (ISO 32000-1:2008), традиционно его контролирует одна корпорация — Adobe Systems. В связи с этим, возможность редактирования конечного PDF-файла реализована лишь в специализированных (и весьма дорогостоящих) пакетах данной компании.

Несмотря на то, что PDF-файлы можно генерировать с помощью широкого спектра инструментов с графическим интерфейсом, даже таких как Microsoft Word, он остается весьма сложным для изучения стандартом, следовательно, разработчикам стороннего программного обеспечения достаточно трудно создавать собственный код для генерации PDF-файлов. Кроме того, хоть и имеется возможность извлечь текст из PDF-документа программно, не все документы размечены таким образом, чтобы это стало возможным. Это и делает параметр конвертируемости крайне низким.

Как результат, формат PDF имеет ряд ограничений и особенностей, но, несмотря на это, благодаря огромному количеству возможностей, зачастую подходит для создания и хранения электронных публикаций.

Формат DjVu

Формат DjVu (DejaVu от франц. *déjà vu* — "уже виденное") создан компанией AT&T специально для хранения компактно представленной информации с сети Интернет. Подобно форматам mp3 и dixv, в момент своего появления и быстрого развития, он произвел небольшую революцию в процессах свободного распространения информации. По существу, файлы в формате DjVu трудно назвать документами, т. к., формально, это многостраничный растровый графический файл. При его генерации особые алгоритмы как бы отделяют текст от фона и иллюстраций и сжимают их после этого с различными разрешениями, что позволяет довести компрессию в документе вплоть до 500 раз при сохранении весьма приемлемого качества.

Таким образом, в случае если публикация содержит большое количество исходного кода программ, схем, сложных таблиц, формул, то формат DjVu представляется крайне интересным, т. к. содержит книгу в неизменном виде. Кроме того, в качестве преимущества нельзя не отметить, что последние версии данного формата приобрели

способность хранить текст в отдельном слое, что дает возможность его выделять и копировать. Однако, как и во всех прочих форматах, у него есть свои недостатки. Прекрасно справляющийся с обработкой и отображением большого массива текста, схем и прочей графической информации, формат DjVu абсолютно бессилён перед изданиями, содержащими цветные фотографии или рисунки. Они в нём выглядят крайне непрезентабельно. Кроме того, размер файла при внедрении в него полноцветных изображений начинает расти в геометрической прогрессии. Исходя из всего вышесказанного, можно судить о том, что параметр полиграфичности у данного формата находится на достаточно высоком уровне при низком уровне масштабируемости (зависит от того, насколько хорошо программа или устройство для просмотра поддерживает сглаживание) и практически полном отсутствии возможности редактирования и перевода в другой формат.

Что касается кроссплатформенности, данный параметр также весьма слаб, т. к. формат требует специализированных программ для просмотра, коих на сегодняшний день не так уж и мало, но созданы они не для всех систем и платформ. В заключение, интерактивность ограничивается неким подобием гиперссылок, в то время как возможность внедрения мультимедийных файлов полностью отсутствует.

Форматы на основе языка XML

Для начала рассмотрим все наши параметры применительно к данным форматам, а потом подробней разберемся в их особенностях. Итак, высокая полиграфичность, абсолютная масштабируемость, практически абсолютная кроссплатформенность и конвертируемость, полная поддержка интерактивных элементов и мультимедийных данных и, как правило, практически абсолютная редактируемость. На первый взгляд похоже на идеальный формат для хранения электронных публикаций. Но прежде чем ответить на этот вопрос, давайте разберемся поподробней, что же это за волшебные форматы.

XML (eXtensible Markup Language) — расширяемый язык разметки, созданный для структурированных данных в текстовом формате. Теоретически, он задумывался таким образом, чтобы быть удобочитаемым как на программном уровне, так и человеком. С помощью данного языка можно записывать и обрабатывать практически любые данные, вне зависимости от их объема, структуры и сложности. На базе XML создано большое количество структурированных подмножеств для решения конкретных задач, например язык для записи математических формул (MathML), химических элементов, хранения медицинской документации. Даже новые форматы, созданные компанией Microsoft для хранения файлов пакета Office (Word, Excel), являются, по сути, файлами на языке XML, запакованными в один архив с соответствующим расширением.

Кроме того, поскольку файлы XML — это обыкновенный текст, не требуется каких-либо специфических инструментов для его обработки и при потере какой-либо части данных, остальные не просто сохраняются, но и остаются доступны для работы. Скажем, можно создать XML-документ любой сложности в Блокноте и после этого переслать коллеге просто скопированный из него фрагмент кода, который он с легкостью сможет использовать и редактировать так же в Блокноте.

В отличие от HTML, в XML не существует фиксированных элементов разметки текста, как, к примеру, теги <body>, <header> и т. д., и набор средств разметки может быть произвольным. Разумеется, для упорядочивания данных есть набор описаний и требований к данному формату, называемый "спецификация" или *DTD* (Document Type Definition — описание типа документа).

Формат ePub

Формат ePub (Electronic Publication) — это формат переформатируемых цифровых книг и документов, стандартизированный ассоциацией IDPF (International Digital

Publishing Forum) для индустрии цифровых изданий. Хотя первыми данный формат освоили традиционные издатели книг, ничто в этом формате не ограничивает его использование исключительно книгами. С помощью свободно распространяемых и коммерческих инструментов можно легко конвертировать в данный формат документы, электронные издания, HTML-страницы и прочие публикации, в том числе содержащие графику, иллюстрации и другое мультимедийное наполнение. Проанализируем данный формат с точки зрения наших характеристик. Так как он основан на языке XML, к нему применимы практически все значения наших параметров из предыдущего раздела. Полиграфичность высока и зависит, в основном, от программы или устройства, на котором пользователь планирует производить чтение (ридеры). Масштабируемость в случае ePub практически абсолютная, во всех ридерах, будь то программные или системные устройства, реализована функция изменения размера шрифта, а это не что иное, как реализованный потенциал заложенной в формате масштабируемости.

Кроссплатформенность у данного формата практически абсолютная и, как и предыдущие два параметра, непосредственно зависит от программно-аппаратной среды, которая, в свою очередь, на сегодняшний день, бурно развивается. Уже сейчас можно сказать, что данный формат, благодаря использованию крупнейшими продавцами электронных книг на рынке, такими как Amazon (в данном магазине используется формат MOBI, ничем кроме расширения не отличающийся от ePub) и iBooks, получил повсеместную поддержку на большинстве современных устройств чтения. Параметры конвертируемости и редактируемости можно оценить как средние, т. к. для осуществления и одной и другой операции не требуется специальных знаний, и они не представляют никаких сложностей, однако для их реализации, чаще всего, требуется специальное программное обеспечение.

Что касается возможностей внедрения интерактивной и мультимедийной составляющей при использовании формата ePub, то они практически безграничны. Имеется возможность добавления гиперссылок и изображений. Так в новых версиях iBooks, к примеру, появились опции присоединения таких сложных элементов, как интерактивные схемы и даже, в некоторой степени, 3d-модели.

Именно по этим причинам, широко растущая на сегодняшний день индустрия цифровых книг избрала для себя и в настоящее время активно внедряет и использует в качестве основного стандарта хранения данных формат ePub. Ассоциация IDPF приняла ePub в качестве стандарта в октябре 2007 года, а уже в начале 2008 года произошел значительный скачок в количестве устройств и программ, поддерживающих данный стандарт. Среди них и устройства на основе электронных чернил, о которых мы говорили ранее, такие как Sony PRS и карманные планшеты, к примеру, Apple iPhone. Про данные устройства и особенности применения в них формата ePub мы поговорим позже в этой книге. Пока же обсудим еще один формат, который, в отличие от остальных, изначально не был предназначен для создания и хранения электронных публикаций, но, обладая рядом явных преимуществ, такое свойство со временем приобрел — формат Flash-графики.

Форматы Flash-графики — SWF и FLA

Как уже было сказано, *Flash-графика* весьма условно относится к данной области, но в последние несколько лет, благодаря активному внедрению компанией Adobe новейших разработок в развитие flash-технологий, база возможностей рассматриваемых форматов существенно расширилась и на равных конкурирует с более традиционными форматами, о которых мы говорили ранее.

Adobe Flash (ранее Macromedia Flash) — это программный комплекс для создания и воспроизведения мультимедийных публикаций и web-графики. Эта платформа широко используется для создания анимации, баннеров в сети Интернет, презентаций и прочих решений, требующих максимального использования мультимедийных возможностей.

Кроме всего прочего, данный стандарт поддерживает воспроизведение аудио- и видеозаписей, позволяет работать как с растровой, так и с векторной графикой, и даже поддерживает потоковую трансляцию аудио- и видеоматериалов и, в какой-то степени, трехмерную графику.

Как мы уже делали ранее, пройдемся по нашим параметрам и проанализируем Flash и технологию с их точки зрения; хотя в данном случае сделать это будет несколько проблематично, т. к., еще раз повторяясь, рассматриваемый формат изначально не предназначался для решения разбираемых нами задач.

Рассмотрим в первую очередь параметры масштабируемости, редактируемости и полиграфичности. Их можно характеризовать как относительные. В связи с тем, что данная технология является программной платформой с собственными стандартами, для ее воспроизведения требуется специальное программное обеспечение — Adobe Flash Player. Он представляет собой виртуальную машину, на которой выполняется код программы. Что касается собственно языка, на котором создается вся итоговая среда, это *Action Script* — достаточно сложный и многогранный объектно-ориентированный язык программирования, дающий очень широкие возможности для выполнения поставленных задач. Таким образом, если автору необходимо реализовать в той или иной степени масштабируемость, он программным способом закладывает в свою публикацию этот функционал; если необходимо дать возможность пользователю в каком-либо месте редактировать материал внутри публикации, такая функция закладывается на этапе создания; если же необходимо зафиксировать верстку, внедрить функции печати, то это также делается создателем на этапе программной разработки. В этом, собственно, и заключается относительность этих параметров. Кстати, именно благодаря заложенному в этой технологии расширяемому программному потенциалу, параметр интерактивность можно определить как абсолютный из всех рассматриваемых нами форматов. Параметр кроссплатформенности до 2007 года был почти абсолютным, но, при презентации устройства iPhone компанией Apple, данная ситуация резко изменилась. По экономическим и политическим мотивам создатель знаменитых устройств, по сегодняшний день, отказывается внедрять в свои устройства поддержку Flash, объясняя это своей политикой воспрепятствования свободному распространению пиратских материалов через сеть Интернет. Поэтому, на настоящий момент, кроссплатформенность формата Flash является средней.

Как уже было сказано ранее, мультимедийность находится на высочайшем уровне, т. к. именно для хранения мультимедийных данных, в основном, Flash и был создан. Конвертируемость, однако, практически отсутствует, и, в связи с тем, что это закрытый формат, ее реализация внешними средствами также весьма затруднительна.

Итак, мы рассмотрели все параметры, по которым проводилась сравнительная характеристика. Теперь остановимся на очевидных недостатках данной платформы. Во-первых, неэффективность виртуальной машины Flash Player приводит к чрезмерным нагрузкам на центральный процессор устройства, на котором производится просмотр. Во-вторых, в данной технологии заложен недостаточный функционал по контролю за возникновением ошибок, что зачастую приводит к отказам как самих приложений, так и к "зависанию" всего устройства. Наконец, небольшой недостаток заключается в том, что в приложениях и публикациях на основе Flash нет возможности использовать правую кнопку мыши — она зарезервирована разработчиками для сервисных функций настройки виртуальной машины Flash Player.

Adobe Digital Publishing Suite. Формат FOLIO

Заключительная в нашем списке, но далеко не последняя по значимости технология — цифровые публикации DPS (Digital Publishing Suite), представленная компанией Adobe в 2011 году, является самой молодой из рассматриваемых нами. Несмотря на это, данная

технология явилась своеобразным тихим технологическим прорывом, вобрав в себя все необходимые для цифровой издательской деятельности функции.

Adobe Digital Publishing Suite — это набор программных средств, позволяющий пользователям создавать и работать с интерактивным содержимым в хорошо знакомом журнальном или книжном формате. Данная среда позволяет дизайнерам, работающим над привычными изданиями в программе InDesign, настраивать и, в последующем, экспортировать полученные документы для просмотра на устройствах с платформами iOS, Android, Blackberry Playbook. Что примечательно, для просмотра итоговых публикаций не требуется устанавливать какие-либо специальные программы, а само издание можно скачать непосредственно в профильном магазине (Apple App Store, Android Market, Blackberry App World), как приложение.

Пакет дает возможность для издателей расширять свои публикации новыми возможностями, такими как манипуляция пальцами (в том числе MultiTouch) для просмотра, интерактивное перелистывание, изменения масштаба просмотра, внедрение панорамных изображений, 3d-просмотр и многие другие. Исходя из наших параметров, масштабируемость можно оценить как среднюю, т. к. для реализации данной особенности технология предписывает создавать для каждого конкретного устройства макет своего размера, как для горизонтального, так и для вертикального расположения устройства. Таким образом, если автор захочет получить издание, приспособленное для просмотра на iPad, Android-планшете и PlayBook, ему потребуется создать 6 макетов для своей публикации. Причем, что немаловажно, для горизонтальной и вертикальной верстки, чаще всего, приходится кардинально изменять дизайн-решение. Полиграфичность у данного формата очень высока — за счет фиксированной верстки доступны все возможные средства форматирования. Кроссплатформенность выше среднего — как уже было сказано, формат поддерживается основными мобильными платформами. На основные компьютерные платформы (PC и Mac) создано специализированное бесплатное программное обеспечение. Вместе с тем, из-за закрытости формата, параметр кроссплатформенности относителен и может со временем меняться как в сторону расширения, так и в сторону узкой сегментированности на определенных устройствах, что, конечно, маловероятно и, несомненно, находится вне интересов компании Adobe.

По причине вышеизложенных моментов, параметры конвертируемости и редактируемости абсолютно не реализованы. Более того, компания-разработчик технологии никогда не станет внедрять данные параметры, т. к. это разрушило бы коммерческую составляющую новейшего программного комплекса, коим является Digital Publishing Suite. Об этом мы еще поговорим в следующих главах этой книги. С другой стороны, параметры интерактивности и мультимедийности реализованы здесь во всем своем многообразии и с применением большинства необходимых форм представления информации (фото, звук, видео, гиперссылки, интерактивные элементы и т. д.).

Исходя из рассматриваемых форматов, данный лекционный материал состоит из описания процесса создания и методики работы с интерактивными документами, которые могут быть созданы в триал (trial) версии пакете InDesign CS6 (с сохранением в форматах Flash и PDF), давая исчерпывающую информацию и полный обзор функций программы в этой области.

Контрольные вопросы:

1. Что представляет собой смешанные презентации?
2. Какие существуют классификации презентаций?
3. На какие типы делятся презентации?
4. Что представляет собой линейная презентация?
5. Что представляет собой нелинейная презентация?
6. Что представляет собой циклическая презентация?

Литература: [1—С. 9-21; 2—С. 48-71; 3—С.95-97; 4—С. 419-426]

Тема 6. Использование блока палитры Interactive. Использование альтернативных версий и плавающей верстки при подготовке макетов для различных устройств.

1. Использование палитры Animation.
2. Создание и работа с Custom Motion Path.
3. Регулировка времени в проекте.
4. Использование палитры Timing.
5. Использование альтернативных версий и плавающей верстки при подготовке макетов для различных устройств.

Использование палитры Animation

В данном разделе мы научимся добавлять в наш проект анимацию и разберемся с тем, что такое предустановки движения и каким образом можно ими управлять. Нам снова потребуется третья страница нашей публикации с галереей. Для нашего первого анимационного опыта давайте разработаем такое поведение кнопок миниатюр, при котором наведение на них мыши будет вызывать увеличение их в размере. В тот же момент, когда указатель мыши будет выходить за область действия кнопки, они должны возвращаться к своему стандартному размеру.

Первый шаг, с которого мы начнем работу, — выделим первую кнопку и откроем палитру Animation (рис. 1.53), которую можно вызвать, выбрав в главном меню пункт Window > Interactive > Animation.

Здесь мы увидим достаточно большое количество настроек. Давайте "пройдемся" по каждой из них. Самая первая — поле Name — как понятно из названия, это имя объекта. Обратите внимание, что если мы изменим имя здесь, то эти изменения отразятся на всех остальных палитрах, в том числе Buttons and Forms, если мы работаем с кнопками, как в этом случае. Следующий пункт настройки — раскрывающийся список Preset — это предустановка анимации, т. е. набор настроек, собранный в единую группу, применяемую одновременно. Как вы видите, здесь их очень много. Вы можете выбрать любой из пунктов и посмотреть демонстрацию того, как они работают в верхней части палитры. Для реализации нашей задумки лучше всего подойдет Preset под названием Grow или рост. Чуть ниже расположен пункт настроек Event, уже знакомый нам по работе с кнопками, — это событие, которое должно побудить начало анимации. Импульсы здесь представлены четырьмя вариантами — On Page Load (при загрузке страницы), On Page Click (при щелчке по странице), On Click (Self) (при щелчке по самому объекту) и On Roll Over (при наведении на объект курсора мыши). Последний вариант — это именно то, что нам нужно. Обязательно обратите внимание, что когда мы выбрали последний вариант, прошлый выбор все равно остался актуальным, и анимация будет происходить после одного из этих событий. Так что не забудьте отключить ненужный вариант.

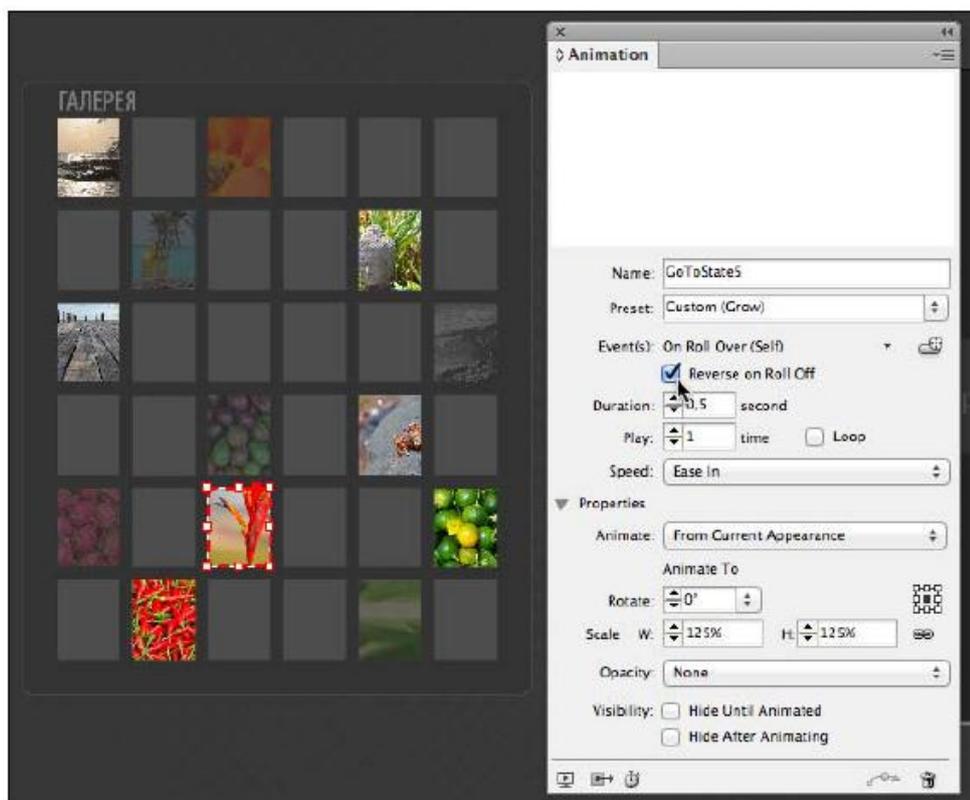


Рис. 1.53. Вид палитры Animation при работе с интерактивными объектами

После выбора On Roll Over (Self) в качестве события, для нас делается доступной опция Reverse on Roll Off, т. е. выполнить обратную анимацию в момент ухода указателя мыши из области действия кнопки. Нам необходимо включить ее. Сейчас обратим наше внимание на кнопку, которая расположена несколько правее этих настроек и называется Create button trigger. Если вы нажмете ее, то увидите, что форма вашего курсора изменилась, и теперь он стал похож на прицел. С помощью данного инструмента можно, щелкнув по любому фрейму, придать ему текущие настройки, выбранные в настоящий момент в палитре Animation. Причем, если щелкнуть по элементу, который, скажем, не является кнопкой, то он автоматически будет конвертирован в нее.

Следующая группа настроек отвечает за время проигрывания анимации (Duration) и количество раз, которые она будет повторяться. Установим первую на 0,5 секунды, а вторую оставим по умолчанию равной 1. Если вы выберете опцию Loop, то анимация будет повторяться циклично бесконечное количество раз. Последняя опция в этой логической группе — Speed отвечает за регулирование скорости на "входе" и "выходе" анимации, проще говоря, за замедление проигрывания в начале (In) или конце (Out) анимации. Для того чтобы понять, как работает каждая из них, попробуйте посмотреть, как они меняют характеристики движения объекта в верхней части палитры. Вариант From Preset устанавливает такой вариант, который был изначально заложен в предустановках анимации, в нашем случае Grow. Выберем Ease In для нашей анимации. Завершающий раздел настроек — Properties — позволяет еще более детально регулировать, как будет вести себя анимация. Если под этой надписью вы не видите настроек, нажмите на маленький треугольник слева от нее. Первый пункт данных настроек — раскрывающийся список Animate — мы рассмотрим несколько позже. Пока же, перейдем к следующим — Rotate — угол, на который будет поворачиваться объект при анимации, и Scale — масштаб по ширине (W) и высоте (H), в котором будет трансформироваться объект. В данных полях, по умолчанию, установлено значение 200, 200 — это настройка также получена из предварительной установки (Preset). Нам нужно изменить ее до значений 125,

125 для того, чтобы добиться эффекта небольшого увеличения. Цепочка справа от заполняемых полей W и H является индикатором того, что значения изменяются с соблюдением пропорции объекта, а матрица из девяти маленьких квадратов позволяет настроить, из какой точки объекта будет происходить трансформация.

В нашем случае, можно оставить эти параметры без изменений. Раскрывающийся список Opacity позволяет настроить направление действия Fade — плавного исчезновения или появления объекта. Этот эффект достигается за счет привязки значения прозрачности ко времени. Оставим в этом списке значение None, как это было установлено по умолчанию. Две последних опции, одна из которых вам уже знакома, отвечают за отключение отображения объекта до и после анимации соответственно. Когда все настроено, можно нажать кнопку SWF Preview, расположенную в левом нижнем углу палитры для просмотра результата. Теперь можете навести указатель мыши на выбранную вами миниатюру, и вы увидите, как она увеличится в размерах (рис. 1.54), причем в начале увеличение будет происходить медленней, чем в конце. Это и есть тот самый эффект Ease In, который мы выбрали в настройках.

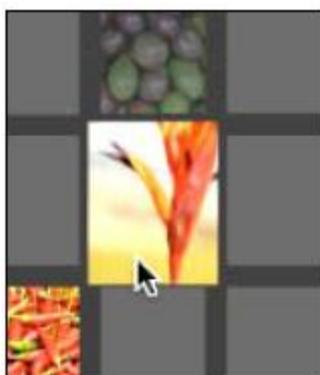


Рис. 1.54. Результат настройки анимации

Осталось лишь применить подобные настройки для всех остальных кнопок. Можно делать это каждый раз вручную, но есть более быстрый и удобный способ — создание собственных предустановок анимации или Motion Preset. Для этого необходимо выбрать в контекстном меню палитры Animation пункт Save и в открывшемся диалоговом окне Save Preset задать имя для создаваемых предустановок, например ThumbnailGrow. Как вы видите, теперь в раскрывающемся списке Preset указывается уже наше название вместо Custom (Grow). Теперь, все, что нам нужно сделать, — это применить наши параметры предустановки (Preset) ко всем остальным кнопкам, просто выбрав его в раскрывающемся списке Preset. Обратите внимание, что данные предварительные настройки сохраняют все значения из всех полей кроме двух. Вручную каждый раз вам придется задавать, во-первых, Event и, во-вторых, Speed. Но, в любом случае, это уже значительно меньше, чем если настраивать все опции. Когда все готово, то можно запустить просмотр и насладиться прекрасными увеличивающимися миниатюрами. В завершение хочется отметить, что, несмотря на огромное обилие возможных видов анимации, старайтесь никогда не перегружать вашу публикацию сложными переходами, большим количеством движения и тому подобными эффектами, если вы четко не понимаете, какую цель тем самым преследуете. Это изобилие не только увеличит объем вашего файла и скорость загрузки проекта, но и может отвлечь пользователя от той информации, которую вы изначально пытались ему преподнести.

Создание и работа с Custom Motion Path

В данном разделе мы будем развивать наши навыки по работе с анимацией и научимся задавать и настраивать параметры движения по заданному контуру. Для начала

работы, перейдем к первой странице нашей публикации и отобразим слой, который называется *cover overlays*. В нем находятся своего рода "заглушки", закрывающие изображения на обложке. Нашей задачей будет создать такую анимацию, при которой после открытия страницы эти заглушки по очереди откроют все изображения, "уплыв" вверх листа. Но так как форма изображений предполагает наклон, эти заглушки должны двигаться также под углом. Для этого нам и понадобится контур движения. Давайте приступим. Когда мы говорим о таком понятии, как *Motion Path*, нужно понимать, что это не что иное, как обыкновенный векторный контур, который мы можем конвертировать в "маршрут" движения наших объектов.

Для создания нашего первого контура выберите инструмент Direct Selection (белая стрелка) и выделите вертикальную грань крайней правой заглушки. Ее мы используем в качестве заготовки, чтобы правильно зафиксировать угол движения. Скопируйте и вставьте эту линию с помощью команд, вызываемых сочетанием клавиш <Ctrl>+<C> и <Ctrl>+<V> соответственно. После этого переместите ее таким образом, чтобы нижняя точка полученной линии совпала с центром заглушки.

Теперь, чтобы конвертировать обычную векторную линию в Motion Path, нужно одновременно с ней выделить объект, который будет по ней двигаться, в нашем случае заглушку, и выбрать в контекстном меню палитры Animation пункт Convert to Motion Path (рис. 1.55). После того как мы это сделали, вы можете обратить внимание на то, что контур, который мы использовали, стал зеленым и на нем появились точки, которые условно обозначают кадры анимации. Также, если вы нажмете кнопку Show animation проху в левой нижней части палитры Animation (рис. 1.56), то увидите конечное положение вашего объекта.

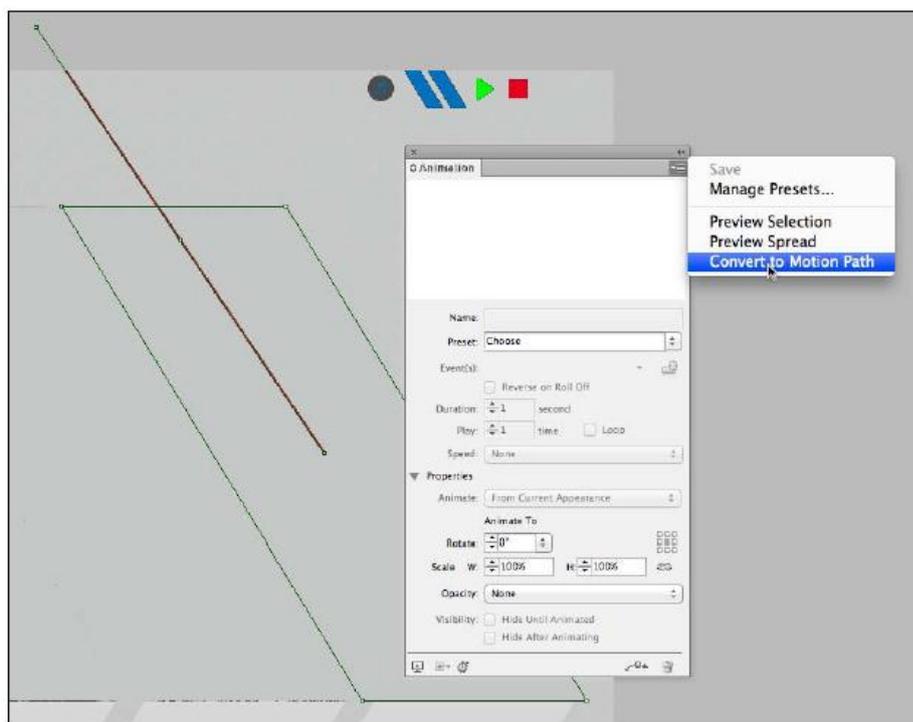


Рис. 1.55. Настройка Custom Motion Path

На секунду отвлечемся от этого процесса и откроем палитру Animation. В ней осталась еще одна не изученная нами функция, находящаяся в разделе Properties и имеющая название Animate. В настоящий момент она имеет настройку From Current Appearance. Попробуйте изменить ее на To Current Appearance или To Current Location. Как вы видите, эта опция означает, будет ли текущее состояние объекта считаться

начальным или же конечным для настроек внешнего вида (Appearance) и положения (Location) соответственно. В нашем случае, как вы понимаете, необходимо оставить настройку From Current Appearance.

Следующее действие, которое нам нужно предпринять, — изменить размер вновь созданного Motion Path для того, чтобы "заглушка" целиком исчезла за пределами листа.

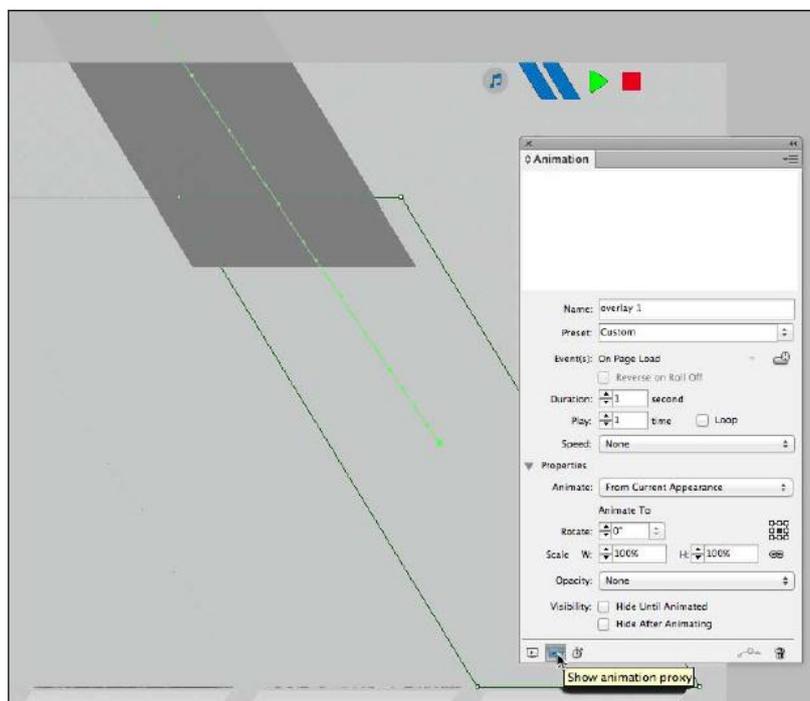


Рис. 1.56. Состояние объектов после конвертации в Custom Motion Path

Для этого с помощью известных вам инструментов трансформации просто измените размер контура, задающего движение. Не забывайте при трансформации держать нажатой клавишу <Shift> для соблюдения пропорций объекта. Когда контур готов, осталось лишь настроить параметры анимации. В первую очередь изменим время анимации на 0,25 секунды — этого будет вполне достаточно для достижения желаемого визуального эффекта. Во-вторых, для настройки Speed выберем уже знакомое нам значение Ease In. Посмотрим, что получилось в результате. Анимация работает как надо и теперь нужно скопировать контур движения из первого объекта с помощью сочетания горячих клавиш <Ctrl>+<C> и вставить в любом месте для последующего использования во всех остальных изображениях по аналогии с первой анимацией. Для того чтобы обратить ваше внимание на возможные сложности, давайте будем создавать наши анимационные заглушки не по порядку, а в случайной последовательности, т. е., например, можете начать с крайней левой, а потом сделать вторую справа и т. д. Когда вы завершите работу над всеми элементами, посмотрите, что получилось. Как вы видите, анимация работает хорошо, но последовательность движения была построена на основании порядка ее создания. Это не всегда нас устраивает, поэтому в следующем разделе мы научимся, каким образом можно управлять этой последовательностью.

Регулировка времени в проекте

В данном разделе мы научимся управлять временем действия в нашей анимации, а также настраивать правильные последовательности в случаях, когда имеются несколько анимаций, идущих подряд. В прошлом разделе мы создали и настроили контуры движения для заглушек, закрывающих изображения на первой странице нашей публикации. Однако в конце мы столкнулись с проблемой. Она заключается в том, что

при формировании порядка анимаций InDesign берет в качестве последовательности их воспроизведения тот порядок, в котором они были созданы. Давайте исправим эту неточность. Для этого воспользуемся палитрой Timing, которая как раз таки позволяет контролировать порядок, в котором будут происходить те или иные события в публикации (рис. 1.57). Для того чтобы ее отобразить, выберите в главном меню пункт Window > Interactive > Timing.

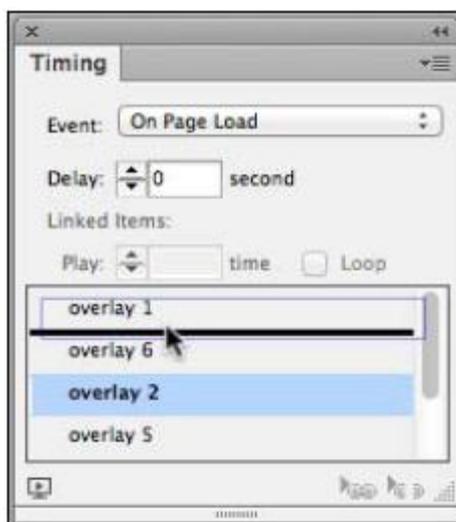


Рис. 1.57. Вид палитры Timing во время работы

В этой панели, как вы видите, находится весь "сценарий" нашего документа. Каждый пункт можно перемещать друг относительно друга (перетаскиванием мышью), тем самым настраивая последовательность, в которой будут происходить события в публикации. Давайте выстроим теперь все анимационные движения наших заглушек в правильном порядке и посмотрим в палитре SWF Preview на результат наших действий. Для большего удобства заглушки названы согласно их реальной последовательности именами overlay 1—overlay 6. Теперь ряд воспроизведения восстановлен, и все заглушки двигаются по очереди. В данной палитре также имеется еще две немаловажных опции. Первая из них — Delay, с помощью которой можно настроить задержку перед проигрыванием анимации. Вторая (Play...times) позволяет запускать анимацию для объектов в группах по несколько раз или в цикле при выборе опции Loop. Наконец, давайте представим ситуацию, в которой мы хотим, чтобы все объекты двигались одновременно. Для этого в нижней правой части палитры Timing предусмотрена специальная кнопка Play Together. Обратите внимание на то, что для того, чтобы ей воспользоваться, предварительно нужно выделить те объекты, которые вы предпочитаете видеть перемещающимися вместе. Если вы хотите прервать эту связь, нажмите кнопку, расположенную рядом — Play Separately.

Использование альтернативных версий и плавающей верстки при подготовке макетов для различных устройств

Продолжая разговор про подготовку макетов электронных публикаций, немаловажно затронуть тему альтернативной верстки. Давайте разберемся, что кроется под этим понятием. В эпоху печатных изданий для каждого из них создавался единственный макет, который приводился к соответствию техническим требованиям типографии и затем отправлялся на печать. В эпоху развития электронных публикаций ситуация несколько изменилась. Как вы уже знаете, при разработке и подготовке макетов мы ориентируемся на определенные целевые устройства, на которых впоследствии пользователь будет просматривать наше издание. Кроме того, у каждого современного

устройства существует встроенный датчик ориентации, который позволяет определить, в вертикальном или горизонтальном положении просматривается публикация. Таким образом, для обеспечения совместимости мы будем иметь от двух (если мы ориентируемся только на одно устройство) до, в некоторых случаях, десяти-двенадцати макетов по сути одного и того же издания.

Ранее нам приходилось создавать макеты в различных файлах, особым образом называть их и вся эта работа осуществлялась вручную, что существенно увеличивало время, затраченное на каждую из публикаций. С приходом версии CS6 ситуация коренным образом изменилась. В данном разделе мы разберемся с несколькими новейшими разработками в области верстки публикаций для мобильных устройств, которые предлагает нам компания Adobe в обновленном пакете InDesign.

Начнем мы с того, что познакомимся с крайне удобной инновацией, которая называется *Alternate Layout*. По сути, *Alternate Layout* — это набор дополнительных размеров и версток нашего издания, хранящихся при этом в одном файле с основной версткой. Чтобы лучше это понять, давайте откроем палитру Pages нашей публикации. Для примера представим, что у нас есть необходимость сделать вторую версию обложки для устройства с другим размером экрана. Если раньше для данного задания потребовалось бы создавать отдельный документ, то теперь достаточно лишь выбрать из главного меню пункт *Layout > Create Alternate Layout* или нажать на стрелку рядом с надписью *Original* в палитре Pages и также выбрать *Create Alternate Layout* (рис. 1.58).

В открывшемся диалоговом окне вы можете задать имя, источник, итоговые размеры и ориентацию для создаваемой альтернативной верстки. В нижней части окна мы видим раскрывающийся список *Liquid Page Rule*, о котором поговорим чуть позже, а пока что обратите внимание на три опции ниже. Опция (флажок) *Link Stories* включает режим связки текстовых блоков в оригинальной и создаваемой версии верстки. Это означает, что любые изменения в тексте исходного блока незамедлительно будут отражены во вновь создаваемом на всем протяжении работы. Вторая опция — *Copy Text Styles to New Style Group* — позволяет создавать в палитре *Character* и *Paragraph Styles* папки, содержащие копии стилей для каждой из версий верстки. Последняя же опция — *Smart Text Reflow* — позволяет добавлять дополнительные страницы к макету в случае, если при изменении размеров возникает переполнение текстового блока.

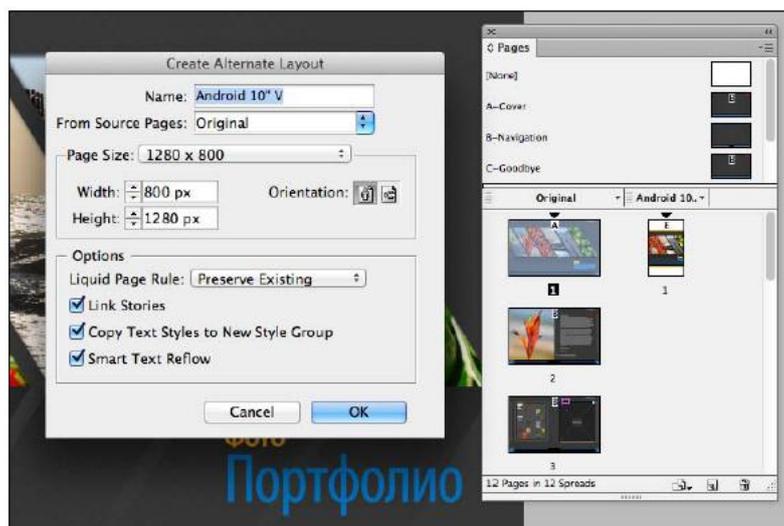


Рис. 1.58. Вид палитры Pages и диалогового окна *Create Alternate Layout* при создании альтернативной верстки

Если мы хотим создать альтернативную версию только для какой-либо одной страницы, можно указать рядом с именем источника *Original:номер страницы*, например

Original:1 — будет создана альтернативная верстка только для первой страницы. После этого обратите внимание на палитру Pages. Если мы увеличим нашу палитру по ширине, то вы увидите, что теперь в ней появилась вновь созданная альтернативная верстка. При этом, теперь выбрав одну из версий и внося в нее определенные изменения, вторая версия останется прежней. Это дает нам возможность использовать данную функцию не только для создания разных версий для устройств с различными размерами экрана, но и просто хранить и, например, демонстрировать заказчику разные версии дизайна в одном файле. Давайте создадим еще одну альтернативную верстку, на этот раз меньшего размера и другой ориентации. Перейдите к ней и, если нажать горячую клавишу <W> для включения режима просмотра, вы увидите, что часть текста и графических элементов просто пропали за пределами рабочей области (рис. 1.59).



Рис. 1.59. Демонстрация проблемы, возникающей при применении альтернативной верстки

Для решения этой задачи компанией Adobe предложена еще одна интересная функция — *Liquid Layout* или плавающая верстка, которая содержит в себе несколько алгоритмов или правил, позволяющих автоматически корректировать верстку под заданный размер макета. Для того чтобы разобраться в том, как она работает, мы, отменив создание альтернативной верстки, можем использовать инструмент Page Tool. Выбрав его, давайте вручную изменим размеры нашего листа. Как вы видите, результат от таких действий не очень нас устраивает — размеры листа изменились, но все элементы на нем остались на тех же местах, где они стояли до этого, и нам предстоит большая работа по их переверстке. Для более элегантного решения данной задачи давайте познакомимся с новой палитрой в InDesign CS6, которая стала эволюцией функционала *Layout Adjustments* и называется *Liquid Layout*. Вызвать ее можно, обратившись к пункту главного меню Window > Interactive > Liquid Layout. В первую очередь обратите внимание на то, что настройки данной палитры доступны только при изменении размера листа с помощью инструмента Page или при использовании Alternate Layout, о котором мы поговорим чуть позже.

Итак, давайте вернем наш файл к исходному состоянию, вновь выберем инструмент Page, но на этот раз обратим наше внимание на пункт Liquid Layout Rule в панели настроек. Давайте выберем в нем пункт Object-Based и вновь изменим размеры листа. Как вы видите, эффект совершенно другой — все объекты, как по волшебству, следуют за формой листа, максимально вписываясь в него. В этом и заключается функция Liquid Layout (рис. 1.60).

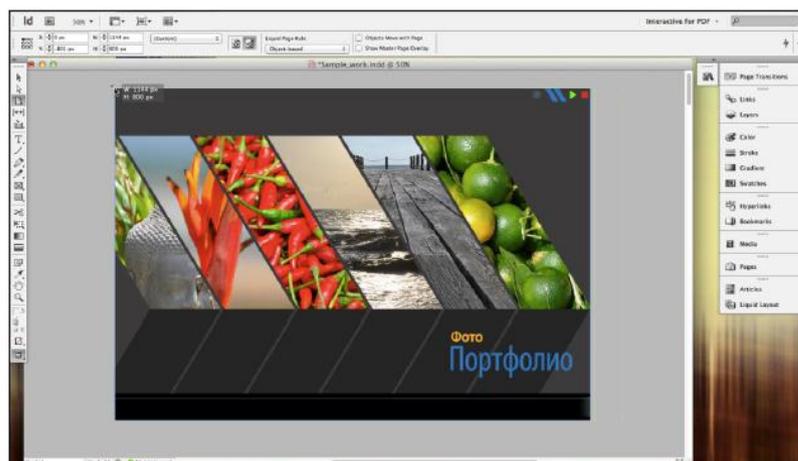


Рис. 1.60. Демонстрация эффекта включения правила Object-based Liquid Layout

Теперь вернемся к палитре Liquid Layout (рис. 1.61). Здесь можно, во-первых, выбрать метод или правило, по которому будет происходить трансформирование и перемещение объектов при изменении размера листа. Всего на сегодняшний день существует четыре подобных правила в раскрывающемся списке Liquid Page Rule:

- Scale — масштабирует и перемещает объекты в той же пропорции, в которой изменяется сам лист.
- Re-Center — определяет положение общего центра всех объектов относительно центра листа и меняет его пропорционально изменяющемуся размеру листа. Сами объекты не трансформируются.
- Object-based — позволяет для каждого конкретного (предварительно выделенного) объекта настроить свое поведение при изменении размера листа. Для этого служат опции в нижней части палитры и специальные пиктограммы на самом объекте:
- Resize with Page — позволяет включить или отключить возможность масштабирования объекта отдельно по горизонтали и вертикали. При одновременном включении опций масштабирование будет происходить пропорционально. Данная опция дублируется смежными пиктограммами в виде замка или волны.
- Pin — позволяет закрепить расстояния от края листа до объекта. Данная опция дублируется пиктограммами в виде окружностей на краях контейнера объекта.

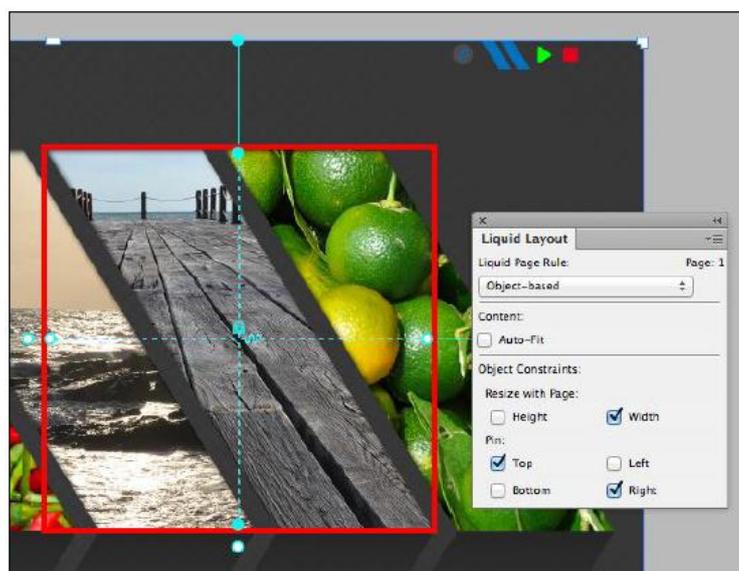


Рис. 1.61. Вид палитры Liquid Layout при работе с объектами верстки

Auto-Fit — данная опция означает, что изображение внутри фрейма (при наличии вложенности) будет масштабироваться вместе с фреймом, при этом используя то же правило Liquid Layout, что и фрейм.

- Guide-based — позволяет зафиксировать области влияния трансформации листа на внутренний контент. Для этого требуется при включенном инструменте Page

- Tool поместить на рабочую область направляющие линии. Как вы видите, они отмечены пунктиром и называются *Liquid Guides*. Теперь, когда вы трансформируете лист, данные направляющие указывают, в каких областях и в каких направлениях следует перемещать и масштабировать объекты. Кроме этого существует вариант наследования настроек поведения *Liquid Layout* от мастера, на основе которого создана данная страница. Для этого следует выбрать

- Controlled by Master. Если же вы желаете полностью отключить данную функцию, необходимо выбрать Off. Когда мы разобрались с настройками *Liquid Layout*, давайте вернемся к нашему первому примеру и попробуем совместить первую и вторую инновацию, т. е.

- Alternate Layout и Liquid Layout. В первую очередь, подготовьте все элементы в вашей верстке для работ с Liquid Layout. Когда все готово, попробуйте создать новую альтернативную верстку и при этом обратите внимание на небольшой раскрывающийся список Liquid Page Rule в открывшемся диалоговом окне Create

- Alternate Layout. Здесь вы можете выбрать одно из правил плавающей верстки, о которых мы говорили ранее, для использования его непосредственно при создании новой альтернативной верстки. После нажатия на кнопку ОК вы увидите, что оно корректно применилось в новой верстке. Таким образом, используя данные новые возможности, которые предоставляет нам InDesign CS6, мы можем на порядок улучшить производительность нашей работы, сделав ее при этом структурной и упорядоченной.

Обзор основных инструментов для работы

Для создания, изменения, настройки, сохранения и многих других задач мы будем использовать достаточно большое количество инструментов в программном пакете триал (trial) версии Adobe InDesign. Определимся с терминологией, чтобы было понятно, о каких именно элементах идет речь, а также определим местоположение большинства из них в интерфейсе программы.

Все управляющие элементы в триал (trial) версии InDesign можно разделить на несколько принципиальных групп.

- *Панели* — это стационарные области в рабочем пространстве. Чаще всего, говоря о панелях, мы будем иметь в виду *панель инструментов* в левой части рабочей области и *управляющую панель* в верхней ее части. Панелями, однако, в контексте могут также называться области в том или ином окне, в которых сгруппирован ряд однородных функций.

- *Диалоговые окна* — это окна, всплывающие по нажатию на те или иные кнопки в программе. Чтобы точно определить для себя, что это, вы можете выбрать инструмент "прямоугольник" и щелкнуть один раз мышью в любом месте вашего документа. При этом откроется диалоговое окно создания прямоугольника. Именно об управляющих элементах такого типа мы будем говорить, называя их диалоговыми окнами.

- *Палитры* — это симбиоз диалогового окна и панели. Вызываются они, чаще всего, с помощью команды главного меню Window... и содержат в себе группу функций, направленных на реализацию какой-то одной задачи. В нашей работе мы будем использовать, в основном, палитры из группы Interactive, а также некоторые, не входящие ни в одну из групп.

Остальные виды управляющих элементов, такие как инструменты, раскрывающиеся списки, несомненно, уже знакомы вам.

Для каждой из глав данной книги мы будем использовать свой набор инструментов, в значительной степени отличающийся друг от друга. При этом для каждой из функций обязательно дается обзор действий, которые необходимо совершить для того, чтобы она стала доступна для работы.

Последний момент, на который хотелось бы обратить внимание в связи с обзором интерфейса, — это удивительная возможность InDesign, да и большинства других продуктов компании Adobe, сохранять внешний вид своей рабочей области при помощи *Workspace*. Чтобы сделать это, после того как вами будут вызваны все не обходимые панели и выстроено их положение на экране, выберите пункт меню Window > Workspace > New Workspace. В открывшемся окне вы сможете задать имя для своего рабочего пространства и сохранить его.

Теперь, после открытия программы, даже если какие-то из панелей исчезли, вы с легкостью сможете вернуться к сохраненному виду вашей рабочей области.

Контрольные вопросы:

1. Что представляет собой смешанные презентации?
2. Какие существуют классификации презентаций?
3. На какие типы делятся презентации?
4. Что представляет собой линейная презентация?
5. Что представляет собой нелинейная презентация?
6. Что представляет собой циклическая презентация?

Литература: [1— С. 80-92; 2— С. 372-397; 3— С.199-207; 4— С. 176-194]

Тема 7. Использование мультимедийных файлов в проекте.

1. Использование аудиофайлов в проекте.
2. Использование видеофайлов в проекте.
3. Использование палитры Media.
4. Создание эффектов Page Transitions.

Использование видеофайлов в проекте

В этом разделе мы научимся добавлять в наши интерактивные проекты видеофайлы и управлять их поведением. Давайте перейдем на четвертую страницу нашей публикации и сфокусируемся на левом верхнем углу. Здесь расположена заготовка для внедрения видеофрагмента. Ниже находится заготовка для кнопки запуска проигрывания видео. Для начала работы перейдите в режим отображения Normal (горячая клавиша <W>) и выделите содержимое фрейма-заготовки, щелкнув по полупрозрачной окружности в центре фрейма, которая, кстати, называется Content Grabber. После этого удалите это изображение. Теперь, когда все подготовлено, поместим, так же как мы делали со звуковым файлом, внутрь проекта видеофайл, к примеру Movie.f4v. Предпочтительными форматами видео для InDesign являются FLV, F4V и H.264. Несмотря на то, что некоторые другие форматы также поддерживаются, публикации с ними могут быть корректно экспортированы только в формат PDF. Для того чтобы поместить видеофайл сразу же совпадающий по размеру с подготовленным фреймом, подведите указатель мыши к левому верхнему углу фрейма, дождитесь, когда у значка стрелки появятся маленькие линии, щелкните и проведите до нижнего правого угла таким образом, чтобы произошла "привязка" к нему. Теперь можно отпустить кнопку мыши. Как вы видите, видео было помещено в нашу публикацию (рис. 1.43), но так как оно находится не в формате HD, пропорции его сторон равны 3:4. Это не дает ему полностью вписаться в размеры нашего фрейма. К этому мы вернемся немного позже, а сейчас вновь, как и в

прошлом разделе, где мы работали с аудиофайлами, обратимся к палитре Media (рис. 1.44).



Рис. 1.43. Отображение помещенного видеоклипа

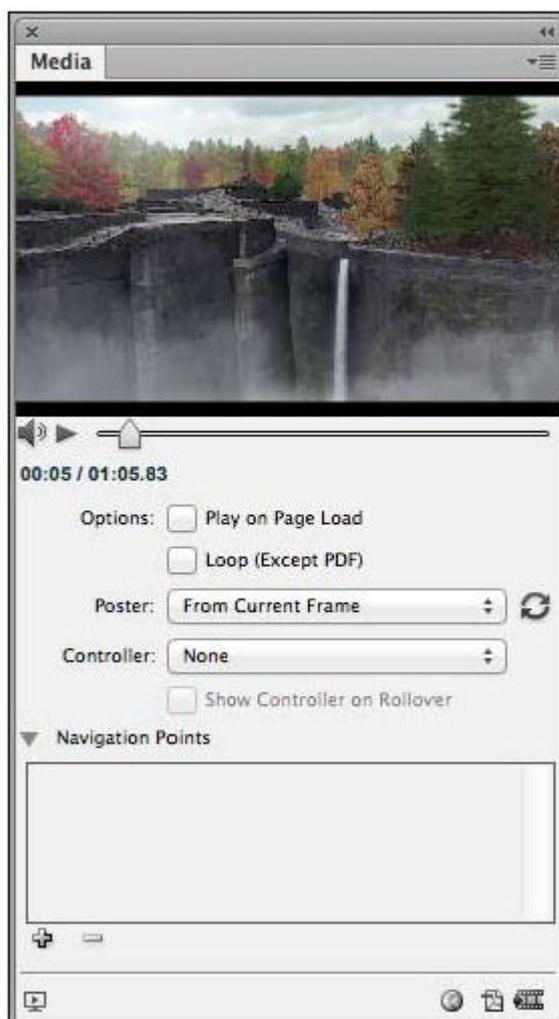


Рис. 1.44. Вид палитры Media при работе с видеофайлами

Как вы уже успели заметить, она выглядит несколько по-другому, нежели чем когда мы работали с аудиосодержимым. Так же, как и раньше, мы можем в верхней части этой палитры просмотреть видео, немного ниже находятся настройки. Разберемся в них немного подробнее. Здесь мы видим уже знакомые вам опции (Options): Play on Page Load, отвечающую за запуск проигрывания видео при открытии страницы, Loop (Экспорт PDF) для зацикливания проигрывания видефрагмента (обратите внимание, что данная опция будет работать только при экспорте вашего проекта в формат Flash). Кроме того, имеется раскрывающийся список Poster, предназначенный для настройки внешнего вида фрейма в моменты, когда видео не проигрывается. Однако набор возможных параметров в данном списке немного отличается. Итак, значение None — так же, как и раньше, означает пустое поле, Standard — значок в виде ленты с кадрами, а Choose Image... — выбор изображения в качестве "заглушки". Вместе с ними, здесь появляется дополнительный пункт From Current Frame, означающий, что в момент, когда видео не проигрывается и не находится в режиме паузы, будет отображаться кадр, который в настоящий момент выбран в верхней части палитры. Выберем значение Choose Image... и подберем нужное нам изображение. Когда это будет сделано, вы увидите, что изображение заполнило видеофрейм, но не совпадает с ним по размеру. Для того чтобы корректировать размеры этого изображения, нужно два раза нажать на Content Grabber (полупрозрачный круг внутри изображения) (рис. 1.45).

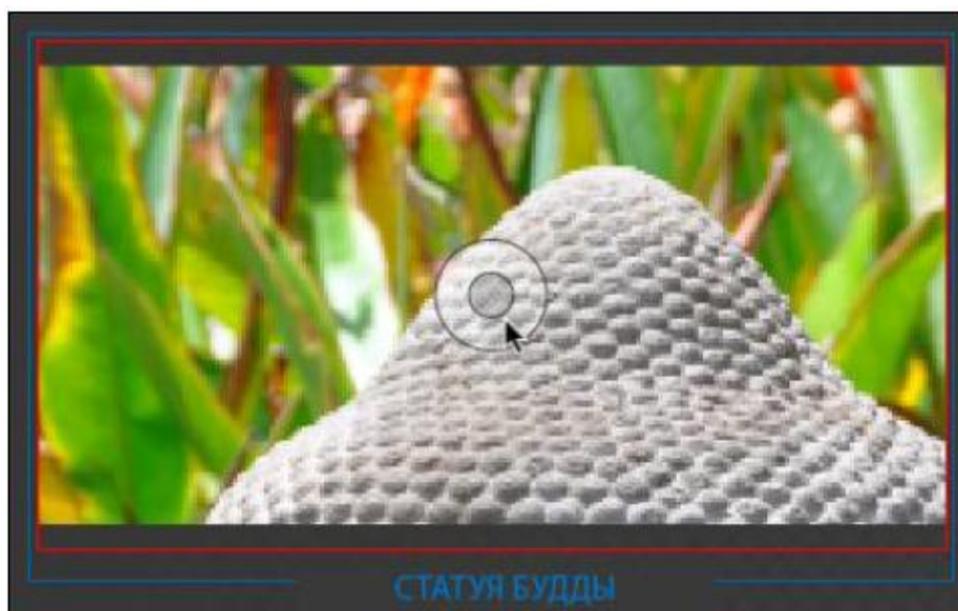


Рис. 1.45. Внешнее отображение Content Grabber

Масштабируйте выбранное вами изображение, чтобы оно вписывалось в размеры фрейма. Как вы видите, в нашем случае, по краям все равно остались поля. Чуть позже мы решим эту проблему, а пока в раскрывающемся списке Poster снова установим значение None. Еще один раскрывающийся список для настроек называется Controller и отвечает за то, какой набор кнопок будет представлен в линейке управления проигрыванием после запуска видеофайла. Мы не будем подробно обсуждать каждый из представленных вариантов, просто запомните, что они отличаются только набором кнопок. Если вы захотите понять, как выглядит каждый, просто попробуйте переключать их и просматривать результат. Для нашей ситуации давайте выберем значение SkinOverSeekMute. Опция (флажок) Show Controller on Rollover позволяет отображать строку управления проигрыванием каждый раз при наведении курсора мыши на это

видео. Чуть ниже мы видим еще один важный раздел видеопараметров — Navigation Points. Для чего же нужны эти параметры? Чтобы быстро это понять, вспомните любой последний фильм, который вы смотрели на DVD. На пульте вашего плеера обязательно есть кнопка, позволяющая переключиться на следующую сцену. Так вот Navigation Points или навигационные точки — это и есть своего рода разметка, по которой проигрыватель, будь то устройство или программа, понимает, где начинаются и заканчиваются сцены. Для создания новой навигационной точки нажмите на кнопку в виде плюса в левом нижнем углу палитры. После этого вам будет предложено как-то назвать вновь созданную точку. С помощью кнопки в форме знака минус, которая располагается там же, можно удалять эти точки. Мы сделали достаточно много настроек и теперь можно посмотреть, что у нас получилось. Давайте откроем палитру SWF Preview и запустим наш проект. Как вы можете видеть, на его месте находится пустое поле. Это произошло из-за того, что у нас не определено, по какому событию будет происходить проигрывание видео. Вспомните схему "объект-событие-действие". Мы пока успели определить только последний пункт из них. Давайте продолжим с остальными. Поместите во фрейм, который остался от удаленной картинке, любое изображение, после чего переместите и масштабируйте его таким образом, чтобы он занимал весь контейнер. После этого выделите соответствующую заготовку и создайте из нее, как вы уже умеете, кнопку PlayVideo. На событие On Release or Tap этой кнопки задайте действие Video. После этого внизу вы увидите настройки, очень похожие на то, что мы видели в разделе Sound, однако с темисключением, что в самом низу добавился еще один пункт, который называется Point. Также в раскрывающемся списке Options добавился еще один пункт Play from Navigation Point. Совместное использование этого пункта с каким-либо элементом из списка Point позволит вам начать проигрывание видео именно с того отрезка, который вы сами определите.

Эта функция существенно расширяет возможности работы с видеофрагментами. В нашем случае, однако, давайте установим просто вариант Play для простого начала проигрывания. По аналогии создайте и настройте действия для кнопки Stop, указав в действии Video соответствующую опцию. Когда основное действие настроено, вернемся, наконец, к решению нашей задачи с полями вокруг видеофайла. Для этого, в первую очередь, мы будем использовать картинку, которую мы загрузили, в качестве "заглушки", пока видео не проигрывается, и будем скрывать ее при нажатии на кнопку PlayVideo и снова отображать при нажатии кнопки StopVideo. Для того чтобы это сделать, превратите эту картинку в кнопку и потом настройте опции ее видимости по нажатию на соответствующие клавиши, как мы делали в одном из предыдущих разделов, когда создавали HotSpot. Также будет полезно предварительно скопировать этот фрейм, он нам еще понадобится.

Наконец, позаботимся о том, чтобы избавиться от непропорциональных полей слева и справа от видеофрейма. Для того чтобы сделать это, вставьте предусмотрительно скопированный ранее фрейм, удалите из него картинку и, используя палитру Swatches, залейте его черным цветом. После этого останется лишь переместить его на задний план страницы. После того, как все это сделано, перейдите в палитру SWF Preview и попробуйте, как работают все функции, которые мы только что внедрили. Обратите особое внимание на внешний вид видеоролика. Как вы видите, по его краям теперь просто находятся аккуратные черные полосы. Именно для этого мы и вставили дополнительный черный фрейм позади всех элементов.

Создание эффектов Page Transitions

В этом разделе мы научимся создавать и настраивать интерактивные переходы между страницами. Для начала поговорим о том, что же такое переходы между страницами. По сути, это процесс превращения одной страницы в другую. Он может быть мгновенным и незаметным глазу, но, в то же время, с определенными настройками, может

стать интересным дизайнерским решением для вашего проекта. Итак, начнем по порядку. Переходы между страницами или эффекты Page Transitions работают при экспорте как в PDF-документы, так и при использовании Flash. Существует несколько способов применить эти эффекты. Давайте перейдем к первой странице нашей публикации и организуем интерактивный переход с первой на вторую страницу. Первый способ сделать это — щелчок правой кнопкой мыши по значку первой страницы в палитре Pages и выбор в появившемся контекстном меню пункта Page Attributes > Page Transitions > Choose... Эта же опция доступна также из контекстного меню палитры Pages. Пользуйтесь тем способом, который вам удобен.

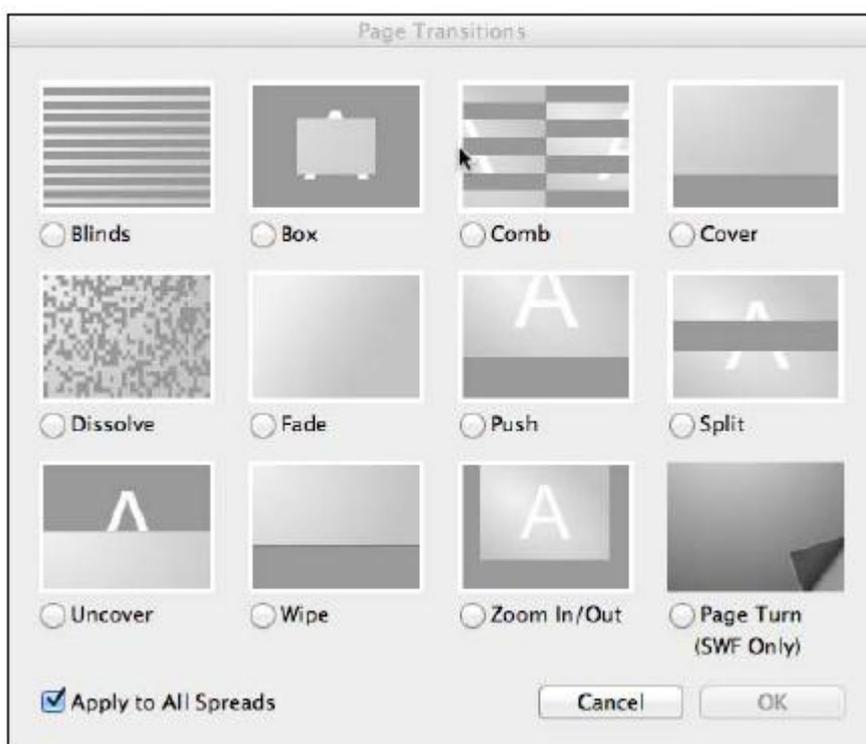


Рис. 1.46. Вид диалогового окна Page Transitions

В открывшемся диалоговом окне Page Transitions (рис. 1.46) вы можете выбрать тот вид перехода, который вам нравится; внизу также имеется опция для применения данного типа перехода для всех страниц в документе. Для более обстоятельного просмотра каждого из вариантов просто наведите на него курсор мыши. Обратите внимание на то, что последний вариант перехода, т. е. Page Turn (SWF Only) (переворот страницы), рассчитан только для использования при экспорте Flash.

Как только вы применили к странице один из вариантов перехода, рядом с ней в палитре Pages появляется значок, постоянно напоминающий об этом. Теперь попробуйте снова перейти к пункту меню Page Transitions. Вы увидите, что вдобавок к предыдущей опции сейчас появилось две дополнительных, позволяющих изменять и удалять настройки перехода страниц. Если мы выберем опцию Edit, т. е. вариант изменения, для нас откроется палитра, которую мы еще не видели — Page Transitions (рис. 1.47).

Она содержит в себе настройки, позволяющие изменять поведение каждого из увиденных вами ранее вариантов. Например, для перехода типа Blinds доступны варианты выбора направления распространения эффекта — Direction и его скорости — Speed. Для других эффектов некоторые настройки могут быть заблокированы, как например, если мы выберем значение Fade, то опция Direction станет недоступна. Кстати, в правом нижнем углу этой палитры также есть кнопка для применения выбранного перехода страницы на весь документ.



Рис. 1.47. Вид палитры Page Transitions и соответствующих индикаторов в палитре Pages

Давайте выберем для нашего документа эффект с названием Box, установим среднюю скорость его воспроизведения (Medium) и в настройках раскрывающегося списка Direction укажем значения In. После этого давайте экспортируем наш документ в интерактивный PDF и просмотрим его. Попробуйте полистать страницы. Для достижения большего эффекта при отображении Page Transitions документ должен быть открыт в полноэкранном режиме. Если вы используете Adobe Acrobat Reader, нажмите комбинацию горячих клавиш <Ctrl>+<L>, в противном случае найдите в основном меню вашей программы для просмотра опцию перехода в полноэкранный режим.

Контрольные вопросы:

1. Что представляет собой смешанные презентации?
2. Какие существуют классификации презентаций?
3. На какие типы делятся презентации?
4. Что представляет собой линейная презентация?
5. Что представляет собой нелинейная презентация?
6. Что представляет собой циклическая презентация?

Литература: [[1](#)— С. 64-74; [2](#)— С. 276-309; [3](#)— С.235-268; [4](#)— С. 326-348]

Тема 8. Создание и сборка проекта. Экспорт полученных проектов в интерактивные форматы Flash, EXE, HTML5 и другие.

1. Экспорт полученных проектов в формат Interactive PDF.
2. Экспорт полученных проектов в формат Flash.
3. Экспорт полученных проектов в формат HTML 5.

Экспорт полученных проектов в форматы Interactive PDF и Flash

В этом разделе мы научимся экспортировать полностью разработанную интерактивную публикацию в два главных формата, специально разработанных для хранения данных этого типа — *Interactive PDF* и *Flash*. В первую очередь давайте разберемся с PDF-файлами. Для того чтобы начать работать над экспортом в этот формат, выберите пункт главного меню File > Export, придумайте файлу название, например

example.pdf. Очень важно не забыть в раскрывающемся списке Save as Type выбрать в качестве сохраняемого формата

Adobe PDF (Interactive). Если вы не сделаете этого, после экспорта интерактивные элементы не будут работать. Нажмите кнопку Save, и для вас откроется диалоговое окно настройки опций экспорта — Export to Interactive PDF (рис. 1.62). Давайте кратко рассмотрим все из них. В верхней части окна вы можете выбрать, экспортировать ли все страницы вашей публикации или же выбрать последовательность или диапазон нужных вам страниц.

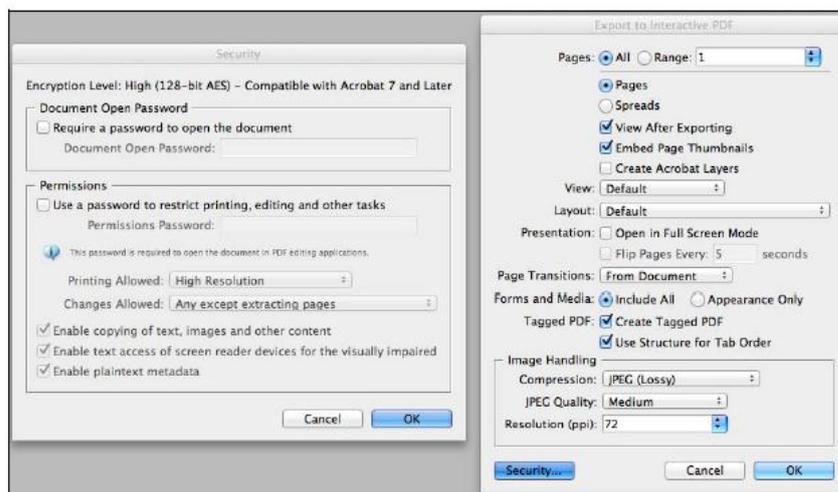


Рис. 1.62. Вид диалогового окна Export to Interactive PDF и его дополнительных настроек безопасности

Ниже расположено два переключателя для выбора — Pages и Spreads, позволяющих экспортировать документ (при изначальной верстке его в виде разворотов) либо сохраняя его в виде разворотов, либо трансформируя в отдельно стоящие страницы. Далее следует флажок View After Exporting, указывающий программе открыть получившийся документ сразу же после экспорта. Установленный флажок Embedded Page Thumbnails немного увеличивает размер получаемого файла, но при этом внедряет в него миниатюры страниц, что позволяет в дальнейшем таким программам, как InDesign, просматривать их без открытия. Обе этих опции желательно оставлять всегда включенными. Следующий флажок — Create Acrobat Layers — внедряет в получаемый файл клон слоевой структуры документа, что позволяет, к примеру, непосредственно в программе просмотра включать или отключать видимость тех или иных слоев. Оставим эту опцию отключенной. Раскрывающийся список View дает нам возможность выбрать, в каком размере будет открываться файл при запуске, оставим здесь все по умолчанию, т. е. значение Default, как и в следующем раскрывающемся списке — Layout. Он отвечает за то, в каком виде страницы будут располагаться друг относительно друга — разворотами, по одной странице, последовательно и т. д. Следующий далее флажок Open in Full Screen Mode дает нам возможность установить режим, при котором публикация будет всегда открываться в полноэкранном режиме. Это может быть очень полезно, если она будет использована для проведения презентаций. В этом случае, одновременно с этой опцией можно настроить автоматический переворот страниц в заданный промежуток времени. Это делается с помощью установки флажка Flip Pages Every и задания соответствующего значения в поле seconds. В нашем проекте также оставим эти опции отключенными.

С помощью настройки значения в раскрывающемся списке Page Transitions можно установить принудительные варианты переходов страниц. При этом все настройки из документа будут игнорироваться. Выбрав же в этом списке значение From Document, все настройки списка Page Transitions будут браться из вашего документа. Выберем для

нашего документа именно это значение. Здесь также можно выбрать None. В данном случае любые настройки Page Transitions не попадут в конечный документ.

Ниже, в группе переключателей Forms and Media, вы имеете возможность выбора, внедрить ли в публикацию полный функционал всех управляющих элементов (Include All) или только их внешнее представление (Appearance Only). Выберем переключатель Include All, чтобы получить полностью рабочую версию публикации.

Опция создания PDF-тегов — флажок Create Tagged PDF — достаточно специфична и позволяет включить режим метки всех содержащихся в файле элементов. К данным меткам можно позже обращаться через программу просмотра. Данная опция может быть очень полезна в случае, когда вы создаете интерактивную PDF-форму для заполнения. Если совместно с ней установить следующий флажок — Use Structure for Tab Order, то нажатие на клавишу <Tab> при просмотре документа будет приводить к переключению между интерактивными элементами на странице, что сделает заполнение формы более удобным. Последние три раскрывающихся списка настроек дают нам возможность выбрать, будет ли осуществляться сжатие изображений в итоговом документе (Compression), и если будет, то в какой степени (JPEG Quality) и до какого разрешения (Resolution (ppi)). Решение по данным вопросам всегда принимается в зависимости от того, на каких устройствах планируется просматривать публикацию. Кнопка Security, расположенная в левом нижнем углу, позволяет открыть настройки безопасности нашего вновь создаваемого документа. В них можно установить пароли на открытие, печать и изменения нашего документа. После того как настройка всех параметров будет завершена, для экспорта полученного документа нажмите кнопку ОК. Так как мы оставили установленным флажок View After Exporting, то после обработки вы увидите ваш документ сразу же в окне программы просмотра и сможете проверить, корректно ли соблюдены все параметры, которые вы настроили. Итак, поздравляю, вы только что создали свой первый интерактивный PDF-документ.

Теперь давайте продолжим работать с уже другим типом интерактивных файлов для экспорта — Flash. В данном варианте у нас есть два основных формата, в которых сохраняются файлы. Первый — SWF — служит для простого просмотра публикаций и презентаций в специальных программах и интернет-браузерах. Второй формат — FLA — предназначен для открытия и дальнейшей обработки документов в профессиональном редакторе, таком как Adobe Flash Professional. Мы последовательно разберемся во всех настройках, как в одном, так и в другом случае.

Итак, начнем с SWF. Для экспорта в этот формат необходимо использовать пункт главного меню File > Export и в нижней части открывшегося диалогового окна в списке Format выбрать значение Flash Player (SWF). В результате откроется диалоговое окно Export SWF с двумя вкладками: General и Advanced (рис. 1.63).

Рассмотрим эти вкладки. Начнем по порядку с вкладки General (см. рис. 1.63, слева).

- В разделе Export представлен ряд настроек, связанных с экспортом документа. Переключатели Selection, All Pages, Range позволяют выбрать, нужно ли экспортировать только выделенную область, все страницы, либо же диапазон страниц, который, кстати, здесь же и указывается. Переключатель Selection будет недоступен, если мы до запуска этого диалогового окна не выделим какой-либо объект в нашем документе.

Флажок Generate HTML File позволяет вместе с SWF-презентацией создать веб-страницу с Flash-содержимым, которую сразу же можно разместить в сети Интернет. Обратите внимание на то, что если в вашем документе используются мультимедийные файлы, такие как видео, также будет создана папка resources, в которую будут помещены оригиналы этих файлов. Флажок View SWF after Exporting уже нам знаком и позволяет открыть для просмотра полученный документ сразу же после экспорта.

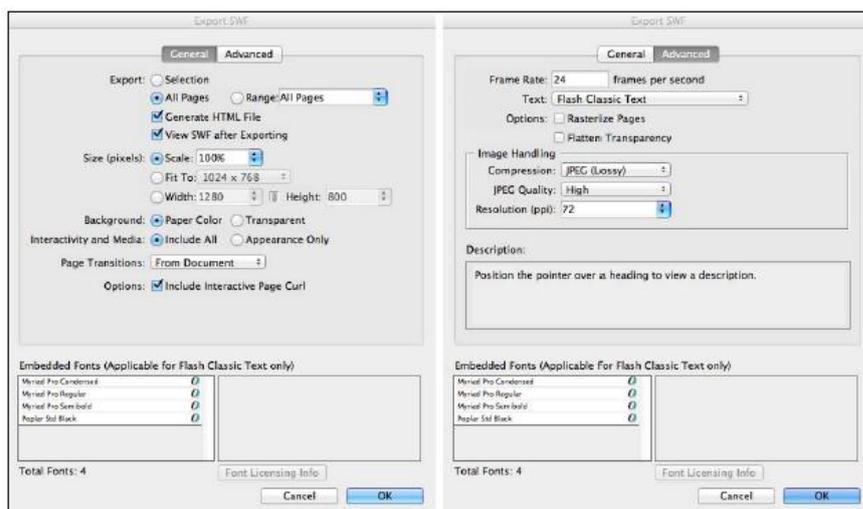


Рис. 1.63. Вид вкладок General и Advanced диалогового окна Export SWF

- Второй условный раздел Size (pixels) отвечает за размеры в нашей публикации и представлен рядом настроек. Переключатель Scale и соответствующее поле задает масштаб, в котором будет экспортироваться и, в последующем, отображаться публикация.

Переключатель Fit To и соответствующее поле позволяет указать, в окно какого размера необходимо вписать размеры публикации. Если же выбраны настройки Width и Height, то можно вручную задать размеры получаемого документа, причем, отключив значок связи *Link* между ними, можно делать это, игнорируя его исходные пропорции.

- В группе переключателей Background можно выбрать, каким цветом будут отображаться участки публикации с прозрачностью, если таковые имеются. Переключатель Paper Color означает, что они примут цвет бумаги, заданный в InDesign, а Transparent — что они останутся прозрачными и будут окрашены в зависимости от того, какой фон будет присутствовать на заднем плане.

- Группа переключателей Interactive and Media и раскрывающийся список Page Transitions знакомы нам по экспорту в формат PDF, однако здесь имеется еще одна опция — флажок Include Interactive Page Curl, отвечающий за включение режима интерактивной имитации перелистывания. Оставьте его установленным при экспорте, и вы сможете листать страницы в вашей публикации, как в настоящей книге.

Теперь давайте перейдем к вкладке Advanced (см. рис. 1.63, справа), где можно управлять рядом дополнительных опций, предоставляющих ряд дополнительных возможностей.

- Frame Rate — число кадров в секунду. Значение, установленное по умолчанию, а именно 24 кадра в секунду подходит для абсолютного большинства случаев и, кстати, соответствует данному же параметру, стоящему по умолчанию в программе Adobe Flash Professional. Большее количество кадров в секунду может создать ощущение плавной анимации, но при этом существенно увеличивает объем памяти, занимаемый файлом. Помните, что изменением количества кадров не получится изменить время анимации объекта.

- Следующий раскрывающийся список — Text — дает нам выбор из трех вариантов: Flash Classic Text — сохраняет при экспорте текст в виде текста, не отменяя возможности для его выделения и поиска браузером. Convert to Outlines — конвертирует текст в векторные контуры. Convert to Pixels — растрирует текст и превращает его в пиксельную графику. Для большинства случаев рекомендуется использовать значение по умолчанию, т. е. Flash Classic Text. В случае данного выбора в нижней части данного окна мы сможем увидеть перечень внедряемых в публикацию шрифтов.

- С помощью опции Rasterize Pages можно целиком растривать все содержимое публикации.
- Настройка Flatten Transparency удаляет прозрачность из объектов, оставляя только ее видимость. Будьте осторожны с этой опцией. Если использовать ее, то все интерактивные элементы потеряют свой функционал и не будут работать.
- Последний раздел в данном диалоговом окне — Image Handling. Он прекрасно знаком вам по настройкам экспорта PDF. Однако еще раз хочу напомнить, что всегда желательно сверять разрешение конечного документа с тем, на каких устройствах он будет просматриваться, чтобы добиться максимального качества при отображении и максимального эффекта для зрителя. Теперь, когда мы знаем, каким образом осуществляется экспорт в формат SWF, давайте также разберемся, на какие настройки следует обратить внимание при экспорте в формат FLA. Для экспорта в этот формат необходимо использовать пункт главного меню File > Export и в нижней части открывшегося диалогового окна в раскрывающемся списке Format выбрать значение Flash CS6 Professional (FLA), в результате откроется диалоговое окно Export Flash CS6 Professional (FLA) (рис. 1.64). Как вы видите, настройки расположены несколько по-другому, но если внимательно разобраться, то они точно такие же. На самом деле, единственное отличие кроется в раскрывающемся списке Text. Здесь появился еще один пункт, который называется Flash TLF Text. TLF расшифровывается как Text Layout Framework, и, если вы много работаете во Flash, вы должны понимать преимущества данной опции.

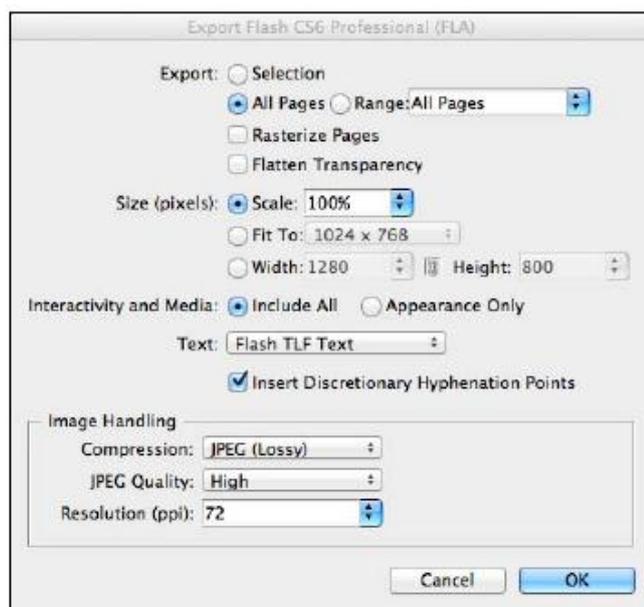


Рис. 1.64. Вид диалогового окна Export Flash CS6 Professional (FLA)

Контрольные вопросы:

7. Что представляет собой смешанные презентации?
8. Какие существуют классификации презентаций?
9. На какие типы делятся презентации?
10. Что представляет собой линейная презентация?
11. Что представляет собой нелинейная презентация?
12. Что представляет собой циклическая презентация?

Литература: [1 — С. 92-97; 2 — С. 426-436; 440-458; 462-487; 3 — С.269-288; 4 — С. 408-431]