

## ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ

### РАЗДЕЛ V. СОЗДАНИЕ МАКЕТА ИНТЕРАКТИВНОГО ПОРТФОЛИО (V СЕМЕСТР)

#### **Тема №1. Типы презентаций**

1. Линейные презентации.
2. Нелинейные презентации.
3. Циклические презентации.
4. Смешанные презентации.

#### **Практическое занятие №1**

##### **Создание структуры электронного интерактивного авторского портфолио**

*Термины:* портфолио, презентация, растровое CGM, GIF, JPEG, изображение, векторное изображение, пиксель, разрешение, растровый редактор, Adobe Photoshop, AdobeInDesign, Adobe Illustrator, формат, модуль, модульная сетка, презентация, портфолио.

*Выполнить:*

1. Собрать и проанализировать аналоги электронных портфолио в сети Интернет.
2. На базе анализа аналогов создать общую концепцию авторского портфолио.
3. Создать на базе анализа аналогов структуру авторского портфолио.
4. Выполнить модульное построение страницы портфолио.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Тема №2. Работа с интерактивными документами**

1. Создание нового интерактивного документа.
2. Использование палитры Buttons and Forms.
3. Создание интерактивных закладок и текстовых ссылок.
4. Создание интерактивных гиперссылок.
5. Использование палитры Hyperlinks.

#### **Практическое занятие №1** **Создание безусловных переходов**

*Термины:* вёрстка, информационная навигация, компьютерная графика, контекст, контент, линейность устройства, система вёрстки, мультимедиа, интерактивность, ссылка, кнопка, интерактивный переход, фрейм, палитра Buttons and Forms, палитра Hyperlinks, гиперссылка, анимация, полоса, тайминг.

*Выполнить:*

1. Создать две страницы, которые визуально отличаются.
2. На первой странице построить кнопку.
3. Назначить функцию одному из состояний кнопки.
4. Протестировать действие функции перехода между страницами с помощью кнопки.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Тема №3 Создание кнопок для системы постраничной навигации**

1. Манипулирование объектами (окно Transformation)

2. Блокировка объектов
3. Порядок перекрывания объектов

### **Практическое занятие №1** **Создание статичной и анимированной кнопки**

*Термины:* ССИТТ, BMP, RGB, гамма коррекция, интерфейс, кегль, классификатор, файл, физическая модель объекта, шкала цветового охвата, интерактивность, компьютерная анимация, уровень интерактивности, формат файла.

*Выполнить:*

1. Создать активный элемент - кнопку.
2. Создать визуальное подтверждение состояния кнопки, зависит от действий пользователя.
3. Создать кнопку, в которой активная зона не совпадает с графическим элементом.
4. Проанализировать созданные кнопки, в контексте метафоры инструмента управления..

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

### **Практическое занятие №2** **Создание макетов навигационного меню**

*Термины:* навигация, меню, функция перехода, мастер страниц, палитра Pages, помещенная графика, встроенная графика, палитра Links, палитра Layers, перемещение объектов, масштабирование объектов, копирование, дублирование объектов, инструменты ряда графических примитивов.

*Выполнить:*

1. Построить макеты действующих навигационных меню:
  - горизонтальное - стиль «гиперссылки»
  - горизонтальное - стиль «кнопка»
  - вертикальное - стиль «гиперссылки»
  - вертикальное - стиль «кнопка»
  - «карта ссылок».
2. Протестировать действие функции перехода между страницами

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

### **Практическое занятие №3** **Создание нескольких действующих по линейной и нелинейной схеме построения мультимедиа-проектов**

*Термины:* EPS, Flash Video, разрешающая способность, ICC, Intelligent Driver, JFIF, пункт, графический планшет, интерполяция, гипер среда, навигация. образование безусловных переходов, линейная схема, нелинейная схема, мультимедиа, векторизация, визуализация, макетирование, макет, контекст.

*Выполнить:*

1. Проанализировать линейную схему построения ресурсов.
2. Проанализировать нелинейную схему построения ресурсов.
3. Создать необходимое количество визуально отличных узлов (страниц).

4. Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки-схемы необходимые активные элементы (кнопки).
5. Собрать макет действует.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Практическое занятие №4**

##### **Создание действующего макета состоящего из нескольких страниц по иерархической и смешанной схеме построения мультимедиа-проектов**

*Термины:* иерархическая схема, смешанная схема, отображение, цветовое решение, палитра Color, инструмент Rep.

*Выполнить:*

1. Проанализировать иерархическую схему построения ресурсов.
2. Проанализировать смешанную схему построения ресурсов.
3. Создать необходимое количество визуально отличных узлов (страниц).
4. Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки-схемы необходимые активные элементы (кнопки).
5. Собрать макет действует.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Практическое занятие №5**

##### **Добавление статического текста**

*Термины:* палитра Character, палитра Paragraph, стиль текстового решения, форматирование, кегль, абзац, интерлиньяж, абзацная отбивка, трекинг, кернинг, буква, глиф, колонцифра, сериф, начертание, гарнитура, меню Type, автопереносы, маркер ввода и вывода текста, перевести текст в кривые, язык переносов, базовая линия, инструмент вода текста, текст по пути, текст в области, выключка.

*Выполнить:*

1. Внести в проект элемент - текстовое поле.
2. Выставить необходимые параметры.
3. Внести в проект элемент управления - изменения текста.
4. Связать между элемент управления с текстовым полем.
5. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Практическое занятие №6**

##### **Добавление динамического текста как внешней переменной**

*Термины:* функция Find Font, функция Change Case, функция Story, наклон текста, фрейм текстовый, библиографический список, буклет, врезка, колонтитул, закладка, компиляция, сноска, инструмент частичного выделения, текстовый фрейм.

*Выполнить:*

1. Внести в проект элемент - текстовое поле.
2. Выставить необходимые параметры.

3. Внести в проект элемент управления - кнопка-текст.
4. Вставить в текстовое поле отрывок текста и анимировать его.
5. Связать между элемент управления с текстовым полем.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

#### **Тема №4. Функции создания Multi-state Object**

1. Палитра Multi-state Object.
2. Создание галереи изображений с помощью Multi-state Object.
3. Использование палитры Object State.

##### **Практическое занятие №1**

##### **Добавление статической пиксельной графики как внешней переменной**

*Термины:* текстура, фильтрация, цветовое пространство, анкор, веб-стандарт, верстка, внешняя ссылка, внутренняя ссылка, взаимная ссылка, гипертекст, домашняя страница, исходящая ссылка, оптимизация, поисковый запрос, текстовый редактор, тег, типографика, электронная почта, юзабилити.

*Выполнить:*

1. Создать проект
2. Построить элемент управления.
3. Создать внешнюю структуру проекта.
4. Написать функцию, загружает изображения.
5. Связать функцию с элементом управления.
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

##### **Практическое занятие №2**

##### **Добавление динамической пиксельной графики как внешней переменной**

*Термины:* альфа-канал, кривая безье, оптимизация графики, 2d-презентация, динамика изображения, переменная составляющая, постоянная составляющая, фрактальная графика, трёхмерная графика, рендеринг, двумерная анимация, моделирование, скетч, заливка.

*Выполнить:*

1. Создать проект.
2. Построить элемент управления, загружает изображения.
3. Написать функцию, загружает изображения.
4. Связать функцию с элементом управления.
5. Создать элементы, управляющие воспроизведением динамического изображения
6. Протестировать макет.

*Литература:* [1—С. 14-17; 2—С. 10-23; 3—С.7-8; 83-85; 4—С. 80-96]

##### **Практическое занятие №3**

##### **Создание и динамическое изменение сложных модулей мультимедиа-проекта**

*Термины:* секция, вкладка, меню Edit, меню Layout, мультимедийный файл, аудиофайл, видеофайл, Цифровые аудиоформаты, компрессия, инструмент создания графических фреймов, меню Object, меню View, контрольная панель, рабочая область, область страницы.

*Выполнить:*

1. Разработать схематическое решение модульного проекта.
2. Создать базовый проект.
3. Создать модули загружаются.
4. Создать навигационное меню базового проекта.
5. Написать функции, загружают модули.
6. Связать функции загрузки с элементами навигационного меню.
7. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

#### **Практическое занятие №4** **Создание действующей модели личного портфолио** **по выбранной схеме**

*Термины:* добавление страниц, удаление страниц, переименование страниц, толщина и расположение обводки, сплошные заливки, градиентные заливки, прозрачность заливки, коррекция цвета, маски, команда Place, команда Export, основной и фоновый цвет, полосы прокрутки, окна диалога, интерполяция, обрезание изображения, выделение областей изображения, масштабирование выделенной области, поворот.

*Выполнить:*

1. Проанализировать схемы построения ресурсов.
2. Разработать схему портфолио, содержащее все необходимые узлы.
3. Создать проект, содержащий необходимое количество узлов (страниц).
4. Расставить маркеры.
5. Проанализировать связи между узлами проекта и добавить в узловые блоки схемы необходимы активные элементы (кнопки).
6. Написать необходимые функции, и закрепить их за соответствующими кнопками.
7. Собрать действующий макет.
8. Протестировать макет.

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

## **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.

#### **Практическое занятие №1**

## **Разработка концепции действующей модели макета интерактивного мультимедийного издания по выбранной теме. Стилизовое решение проекта. Обработка первичных материалов.**

*Термины:* добавление страниц, удаление страниц, переименование страниц, толщина и расположение спецэффекты, создание нового контура, параметры контура, режимы наложения, палитра Align, палитра Transform, палитра Pathfinder.

*Выполнить:*

1. Собрать и проанализировать аналоги электронных периодических изданий.
2. Определиться с направлением собственного электронного издания.
3. На базе проанализированного создать концепцию макета собственного электронного издания.
4. Создать и обосновать название для собственного электронного издания.
5. Создать общую структуру рубрикации для задания по созданию электронного издания
6. Выполнить в векторном редакторе эскиз шапки для собственного электронного издания.
7. Создать эскиз разверстки текста
8. Выполнить планировку разверстки динамического текста.
9. Разверстать статическую растровую графику
10. Создать схему плана динамической растровую графику

*Литература:* [[1](#) — С. 14-17; [2](#) — С. 10-23; [3](#) — С.7-8; 83-85; [4](#) — С. 80-96]

## **Тема №6. Использование блока палитр 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.

### **Практическое занятие №1**

#### **Создание эскиза графического решения макета электронного интерактивного мультимедийного издания по выбранной теме с использованием анимационных объектов.**

*Термины:* добавление страниц, удаление страниц, переименование страниц, толщина и расположение обводки, сплошные заливки, градиентные заливки, прозрачность заливки, коррекция цвета, маски, команда Place, команда Export, основной и фоновый цвет, полосы прокрутки, окна диалога, интерполяция, обрезание изображения, выделение областей изображения, масштабирование выделенной области, поворот.

*Выполнить:*

1. Выполнить модульное построение издания.
2. Создать набросок интерактивного содержания.

3. Создать эскизы и выполнить техническую подготовку первых полос электронного издания.
4. Применить в проекте опции палитры Animation.
5. Создание и работа с Custom Motion Path.
6. Применить в проекте опции палитры Timing
7. Проанализировать альтернативные версии верстки при подготовке электронных макетов для различных устройств.
8. Создать динамическое изменение сложных модулей мультимедиа-проекта

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

### **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.

#### **Практическое занятие №1**

##### **Создание структуры и ряда управляемых анимационных элементов в макете электронного интерактивного мультимедийного издания по выбранной теме**

*Термины:* аудиоформат, видеоформат, видеокодек, аудиокодек, компрессия, тайминг, MP3, мультимедиа, FLV, упаковка файлов, предварительный просмотр, графический фрейм, форматирование, кадрирование, точка привязки, стиль объекта, эффект прозрачности, MP4, AVI, заставка, скрол .

*Выполнить:*

1. Поиск и заверстку аудио-материала
2. Поиск и заверстку видео-материала
1. Создать эскизы и выполнить техническую подготовку основных полос электронного издания.
3. Выполнить анимирование интерактивных кнопок переходов
4. Анимировать текстовые блоки электронного издания
5. Выполнить анимирование изобразительного материала электронного издания
6. Анимировать и интерактивные заголовки электронного издания

*Литература:* [1— С. 14-17; 2— С. 10-23; 3— С.7-8; 83-85; 4— С. 80-96]

### **Тема №8. Создание и сборка проекта. Экспорт полученных проектов в интерактивные форматы Flash, EXE, HTML5 и другие.**

1. Макетирование электронного интерактивного мультимедийного издания по выбранной теме.
2. Экспорт полученных проектов в формат EXE.
3. Экспорт полученных проектов в формат Flash.
4. Экспорт полученных проектов в формат HTML 5.

#### **Практическое занятие №1**

## **Сборка макета электронного интерактивного мультимедийного издания по выбранной теме и его экспорт в различные форматы.**

*Термины:* ссылка, сноска, интерактивная навигация, компиляция, исполняемый файл, анимация элементов, движение вдоль пути, скрипты, интерактивный формат, PDF-формат, SWF-формат, формат HTML5, экспорт.

*Выполнить:*

2. Создать эскизы и выполнить техническую подготовку последних полос электронного издания.
3. Произвести итоговую композиционную и цветовую коррекцию изобразительного материала издания.
4. Перевести сверстанное электронное издание в форматы EXE, HTML5, SWF
5. Создать эскиз экспозиции формата А2 с выполненными страницами электронного издания.

*Литература:* [[1](#)— С. 14-17; [2](#)— С. 10-23; [3](#)— С.7-8; 83-85; [4](#)— С. 80-96]