

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ**

**Методичні рекомендації**  
**до виконання лабораторних робіт**  
**з навчальної дисципліни**  
**"ТЕХНОЛОГІЇ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАВНИЦТВА"**  
**для студентів напряму підготовки 6.051501**  
**"Видавничо-поліграфічна справа"**  
**всіх форм навчання**

Затверджено на засіданні кафедри комп'ютерних систем і технологій.  
Протокол № 11 від 08.04.2014 р.

**Укладач** Бондар І. О.

**M54**        Методичні рекомендації до виконання лабораторних робіт з навчальної дисципліни "Технології електронного видавництва" для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа" всіх форм навчання / укл. І. О. Бондар. – Х. : Вид. ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2014. – 84 с. (Укр. мов.)

Запропоновано вісім лабораторних робіт, що структуровані за темами лекційного матеріалу. Подані лабораторні роботи супроводжуються великою кількістю пояснювального та ілюстративного матеріалу у вигляді рисунків і відповідних діалогових вікон, містять контрольні запитання та завдання.

Виконання поставлених завдань сприятиме закріпленню теоретичного матеріалу та одержанню практичних навичок зі створення електронних мультимедійних видань різного спрямування та ступеня складності.

Рекомендовано для студентів напряму підготовки 6.051501 "Видавничо-поліграфічна справа".

## Вступ

Методичні рекомендації призначені для виконання лабораторних робіт з навчальної дисципліни "Технології електронного видавництва".

Виконання даних робіт дозволить студентам закріпити теоретичний матеріал навчальної дисципліни, набути практичних навичок роботи з використання прикладних програмних пакетів для реалізації процесів проектування та розробки електронних видань у вигляді цифрових фотоальбомів, on/off-line інтерактивних презентацій та мультимедійних електронних видань розважального та навчального характеру.

Основною цільовою спрямованістю перших двох лабораторних робіт є формування у студентів вмінь щодо створення електронних видань у вигляді цифрового фотоальбому та on-line електронної презентації. Інші лабораторні роботи спрямовані на отримання навичок роботи з проектування структури, розробки пропозицій до представлення мультимедійної оболонки продукту й подання окремих його елементів, та прикладного втілення у вигляді мультимедійного каталогу та мультимедійної казки для дітей дошкільного та шкільного віку.

Інші лабораторні роботи спрямовані на отримання навичок роботи з проектування структури, підготовці та опрацюванню окремих елементів для створення цілісного мультимедійного видання навчального характеру та окремих його складових (блоку теоретичного навчання, відеосимуляції роботи програмного забезпечення та інтерактивних тестів за темами теоретичного матеріалу). Придбання навичок з розробки таких елементів надає можливість для отримання наприкінці лабораторного практикуму цілісного інтерактивного й адаптивного мультимедійного навчального видання з можливістю включення різного виду контенту, елементів активної та пасивної симуляції та елементів тестування для оцінки рівня отриманих знань за створеним мультимедійним виданням.

У кожній лабораторній роботі спочатку подано загальні відомості щодо програмного середовища, яке буде використано та інформацію з організації самостійної роботи студентів, необхідну для підготовки до виконання лабораторної роботи. Потім наведено порядок виконання роботи з формулюванням завдань і докладним описом конкретних дій, необхідних для їх практичної реалізації. Наприкінці лабораторної роботи подано перелік практичних результатів, що виносяться до захисту, зміст електронного варіанта звіту, який оформляється за результатами виконання роботи, та перелік контрольних запитань та завдань.

# Лабораторна робота № 1

## Створення цифрового фотоальбому засобами програми FlipAlbum

**Мета роботи:** одержання практичних навичок з організації процесів створення, редагування, перегляду та запису на CD цифрового фотоальбому засобами програми FlipAlbum.

У результаті виконання лабораторної роботи студент повинен

**знати:**

функціональні можливості програми FlipAlbum;

особливості здійснення процесів створення, редагування, перегляду та запису цифрового альбому;

параметри настроювання та керування цифровим фотоальбомом;

особливості процесів імпорту та експорту цифрового фотоальбому;

**вміти:**

створювати, редагувати, переглядати та записувати цифрові фотоальбоми на CD;

працювати з параметрами настроювання та керування цифровим фотоальбомом;

імпортувати та експортувати цифрові фотоальбоми.

### 1.1. Загальні відомості про середовище розробки

Програма FlipAlbum (розробка компанії E-Book Systems) дозволяє створювати цифрові фотоальбоми, каталоги, презентації й інформаційні бюлетені зі сторінками, що перегортаються.

Програма може автоматично створити фотоальбом із заданого набору фотографій, дозволяє додавати фонове зображення і фоновий звук (для усього альбому і для кожної сторінки окремо). У програмі передбачені можливості для оформлення фотографій рамками, додавання коментарів, включення в альбом відеороликів і GIF-анімації. Вона має вбудований редактор графіки, підтримує усі основні графічні, аудіо і відеоформати:

- зображення (gif, jpg, png, bmp, wmf, ico, psx, tif, pcd, psd);
- open Electronic Book Package Format (формат упакування відкритих електронних книг – orf);

- звукові файли (mp3, mid, wav);
- відеофайли (avi, mpg).

FlipAlbum дозволяє встановлювати гіперпосилання, закладки сторінок і маркери, настроювати внутрішню навігацію і режим показу, вибирати формат альбому і т. д.

У програмі є можливість для запису готових фото-відеоальбомів на компакт-диски і перегляду (з ручним управлінням та в режимі слайдшоу) на будь-якому ПК, без установки самої програми. Можна записати альбом на компакт-диск для перегляду на CD-плеєрі в режимі слайдшоу.

FlipAlbum дозволяє зашифрувати фотографії: встановити пароль на запуск альбому і дату закінчення його працездатності, дозволити або заборонити друк фотографій, додати водяні знаки до фотографій, рекламну заставку.

Програма дозволяє створити фотоальбом за допомогою "майстра". Для цього у вікні "Быстрого старта" (рис. 1.1) необхідно вибрати попередньо створену папку з зображеннями за темою і натиснути кнопку "Далее".



Рис. 1.1. Вікно швидкого старту

У наступному вікні (рис. 1.2) вибирається формат фотоальбому.



Рис. 1.2. Вікно вибору формату листа фотоальбому

Потім у новому вікні (рис. 1.3) вибирається тема фотоальбому і натискається кнопка "Готово". Спершу можна вибрати одну із стандартних тем.



Рис. 1.3. Вікно вибору теми для фотоальбому

Такий спосіб створення фотоальбому має ряд переваг. По-перше, це швидко і зручно. По-друге, інтерфейс і підказки. "Майстри" інтуїтивно зрозумілі і дозволяють легко орієнтуватися в програмі.

Переваги цієї програми в тому, що зміст формується автоматично, залишається лише виправити його текст і зовнішній вигляд. Змінити стиль змісту можна, клацнувши в контекстному меню на пункті "Модифікувати содержание". При цьому з'являється вікно "Стиль" (рис. 1.4), у якому можна вибрати бажані налаштування заголовка і рядків.

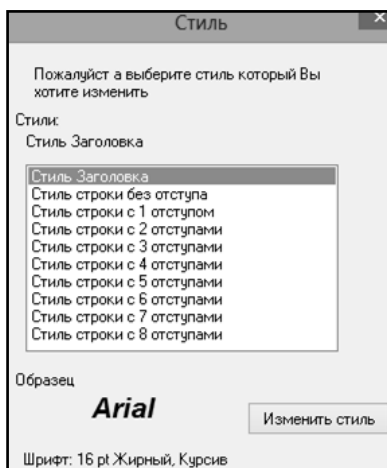


Рис. 1.4. Стиль змісту

Є можливість додавати у фотоальбом закладки, розділяючи його тим самим на окремі смислові підрозділи (частини). Для закладок можна вибрати стиль, форму, ефекти (рис. 1.5). Робота із закладками виконується в пункті меню "Закладки".

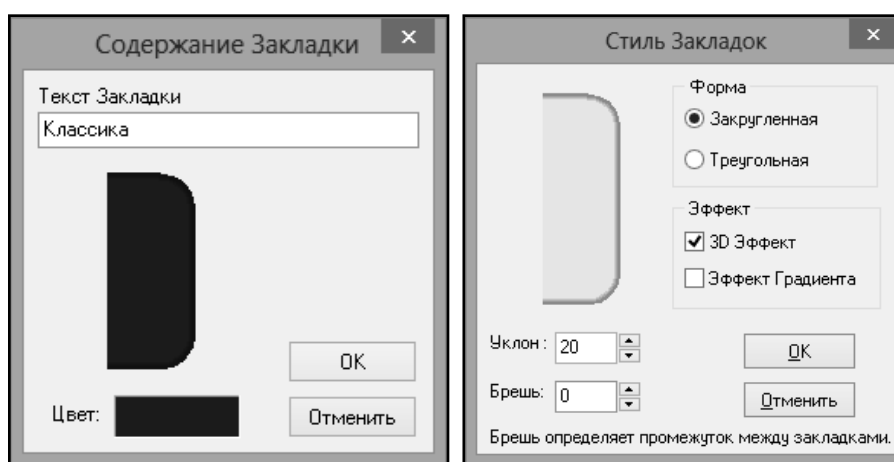


Рис. 1.5. Створення змісту і стилю закладки

FlipAlbum дозволяє створити для фотоальбому власну тему. Для цього необхідно вибрати в меню "Инструменты" пункт "Создать Тему", потім у вікні (рис. 1.6), що з'явилося, замінити стандартне оформлення сторінок власним. Ця функція зручна тим, що за бажання легко можна створити ще один альбом з таким же оформленням.

*Примітка:* завантажувана тема (обклашка лицева, обклашка зворотня, розворот, права і ліва сторінки) повинна бути попередньо створена за допомогою спеціалізованої програми для роботи з графічними зображеннями, наприклад, програми Phoroshop.

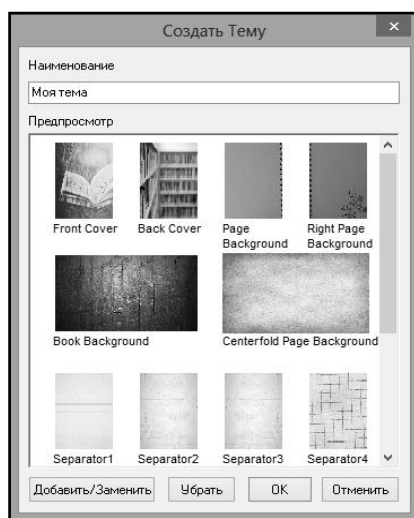


Рис. 1.6. Створення теми

За допомогою меню "Настройки" проводиться оформлення зовнішнього вигляду фотоальбому: "Обложка Альбома", "Фон Альбома", "Фон Страницы", "Поля Страниц", "Отображать", "Звук", "Прочее" (рис. 1.7).





Рис. 1.7. Налаштування фотоальбому

Тут можна внести зміни відносно фонових зображень сторінок, полів, додати фоновий звук, змінити шрифт колонтитулів та ін.

Програма дозволяє вибрати вид швидкозшивача (рис. 1.8).

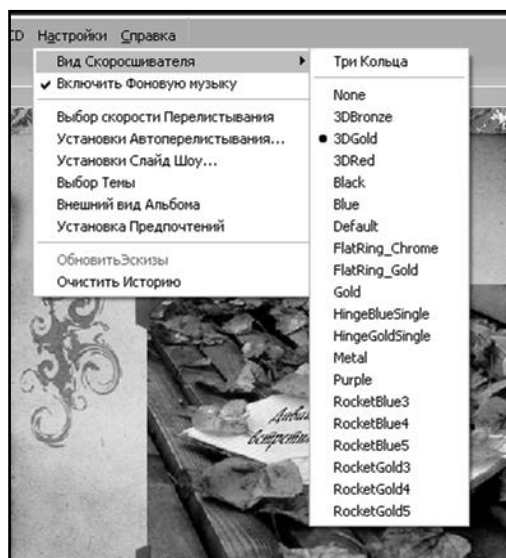


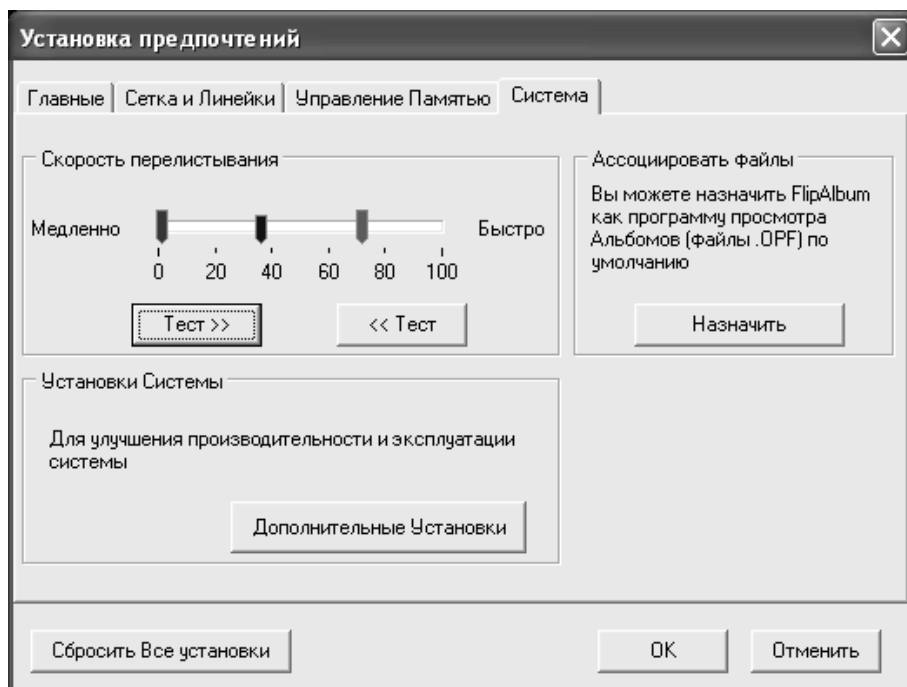
Рис. 1.8. Вибір виду швидкозшивача

Для графічних і мультимедійних об'єктів, при необхідності, можна встановлювати ефекти, варіюючи при цьому різними параметрами, додавати фігурні вирізки і примітки (рис. 1.9).



**Рис. 1.9. Додавання фігурних вирізок і приміток для графічних об'єктів**

Встановити швидкість та напрям перегортання, інтервал, а також дію із закінчення перегортання можна скориставшись функціями вікон "Установка предпочтений" (рис. 1.10) і "Настройки Автоперелистывания" (рис. 1.11).



**Рис. 1.10. Установка швидкості перегортання**

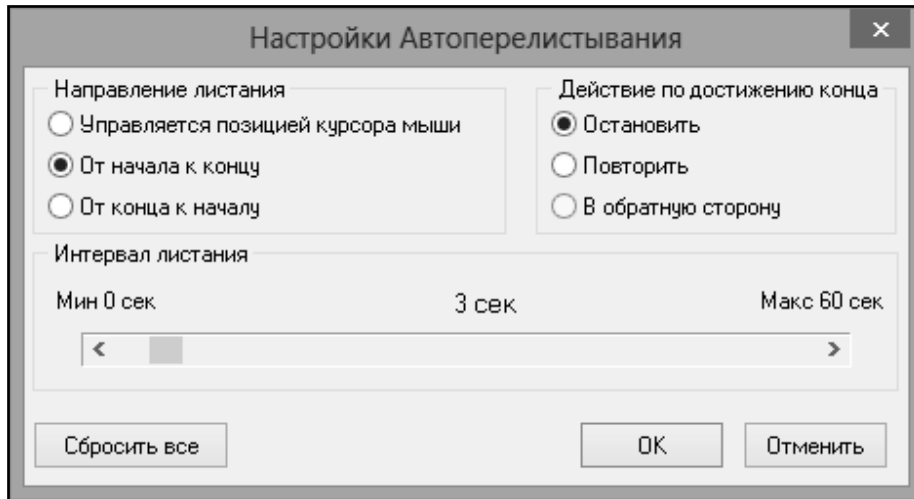


Рис. 1.11. **Налаштування Автоперегортання**

Відредагований фотоальбом готується для запису на CD таким чином (рис. 1.12). Для входу у фотоальбом можна передбачити використання парольного захисту (рис. 1.13).

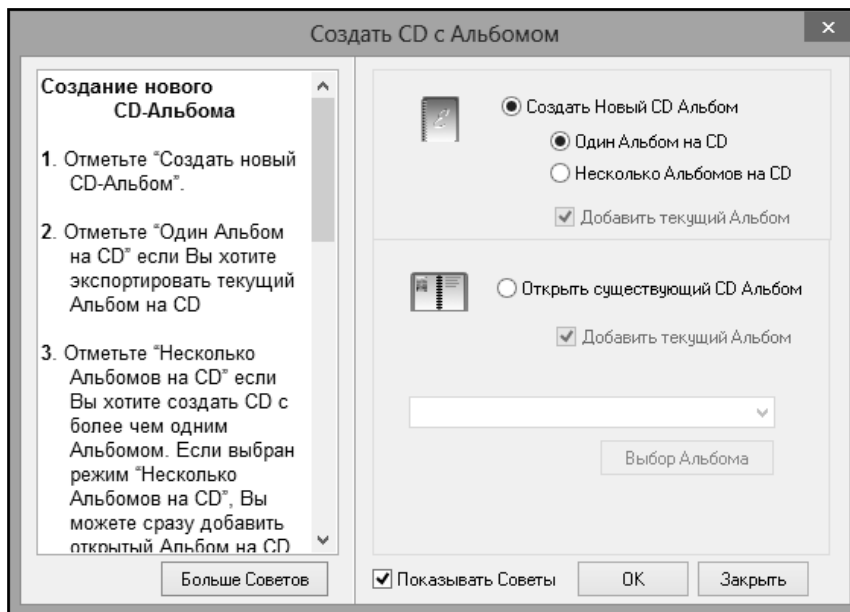
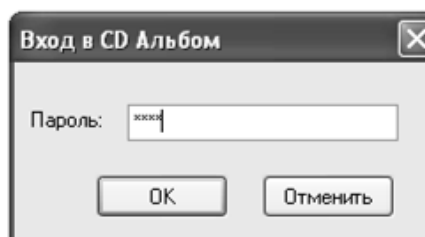


Рис. 1.12. **Створення фотоальбому для запису на CD**



## Рис. 1.13. Вхід у фотоальбом

### 1.2. Порядок виконання лабораторної роботи

Лабораторна робота складається з двох частин:

- підготовча частина;
- практична частина.

#### 1.2.1. Підготовча частина

Підготовча частина містить інформацію з організації самостійної роботи студентів, необхідну для підготовки до виконання лабораторної роботи. Студенту необхідно:

1) детально ознайомитися з файлом довідки програми FlipAlbum. Виклик файлу-довідки здійснюється з середовища або з теки, в якій встановлена програма;

2) приготувати робочу теку з матеріалом (10 зображень), який планується включити в міні-альбом "HORSE". Матеріал із зображеннями (теку "HORSE") взяти у викладача;

3) вибрати тему для створення фотоальбому в рамках індивідуального завдання. Тема вибирається з переліку, наведеного в табл. 1.1;

4) створити робочу теку в якій зберегти матеріал (текст, графіка, відео і аудіофайли), який планується включити в цей фотоальбом. Матеріал підібрати самостійно (вимоги: не менше 15 фото; 1 відео і 1-го аудіофайлів; відомості про автора фотоальбому (П. І. П., курс, група)).

Таблиця 1.1

#### Індивідуальні теми для створення фотоальбомів

№ теми	Назва теми	№ теми	Назва теми
1	Реальність буття	19	Героїчний вчинок
2	Поговоримо ...	20	Між небом і землею
3	Чуттєвість ...	21	Поезія 20-го століття
4	Біда не приходять одна	22	Літературні шедеври

5	Любов і вічність	23	Картини – це фотографії життя
6	Правда і брехня	24	Золоті сторінки історії
7	Хто ж ти – ексцентрична натура?	25	А музика звучить ...
8	Моменти натхнення	26	Кіно в деталях
9	Народні прикмети	27	Спортивні досягнення
10	Неймовірно, але факт	28	Світло і тінь
11	Що таке добре і що таке погано?	29	Весь світ у тебе на долоні
12	Місце зустрічі змінити не можна	30	Душі незримі поривання
13	До чого призводять природні катаклізми	31	Цікаві спостереження
14	Крок до перемоги	32	Самовираження
15	Мій сон (чи одкровення)	33	Я і ти
16	Задзеркалля	34	Від чого виступають сльози ...
17	Війна і мир	35	Сміх подовжує життя
18	Біле на чорному	36	Мрія і реальність

### 1.2.2. Практична частина

Практична частина складається з 2-х етапів:

етап 1 (загальний) – спрямований на виконання загального завдання "Створення цифрового міні-альбому під назву HORSE;

етап 2 (індивідуальний) – спрямований на виконання індивідуального завдання "Створення цифрового фотоальбому за темою *"найменування теми фотоальбому"*.

#### Етап 1 (загальний).

**Формулювання завдання:** створити цифровий міні-фотоальбом "HORSE".

Дії:

1. Завантажити програму і одним із способів створити фотоальбом (10 зображень).

2. Задати назву фотоальбому, сформувати зміст і додати дві закладки. Визначити стиль закладок і модифікувати стиль сторінки "Содержание".

3. Зберегти, закрити і відкрити (для редагування) фотоальбом.

4. Вибрати тему фотоальбому і настроїти його зовнішній вигляд (меню "Настройки"). Налаштування зовнішнього вигляду включає роботу з такими трьома вкладками: "Обложка Альбома", "Фон Альбома" і "Фон Страницы".

5. Для 7 фото встановити (за допомогою контекстного меню) "Эффекты" → "Выбрать фигурную вырезку" і "Добавить рамки".

6. Додати не менш 2-х тематичних коментарів на сторінки фотоальбому.

7. Настроїти автоперегорання.

8. Зберегти відредагований фотоальбом і перевірити його на працездатність.

## **Етап 2 (індивідуальний).**

**Формулювання завдання:** створити цифровий фотоальбом "найменування фотоальбому", розкривши ідею, закладену в його назві.

Дії:

1. Описати ідею, що закладається вами у фотоальбом.

2. Завантажити програму і одним із способів створити фотоальбом. Обґрунтувати вибір способу створення фотоальбому.

3. Задати назву фотоальбому, сформулювати зміст і додати у фотоальбом закладки (кількість закладок задається самостійно). Визначити стиль закладок.

4. Модифікувати стиль сторінки "Содержание".

5. Зберегти, закрити і відкрити (для редагування) створений альбом.

6. Створити і застосувати для фотоальбому власну тему. *Примітка:* тему створити за допомогою Photoshop. Як вбудовувати тему див. пункт довідки програми №8.5 "Создание собственной Темы Альбома".

7. Налаштувати зовнішній вид фотоальбому (меню "Настройки"). Налаштування зовнішнього виду включає роботу з усіма вкладками: "Обложка Альбома", "Фон Альбома", "Фон Страницы", "Поля Страниц", "Отображать", "Звук", "Прочее".

8. Вибрати вид швидкозшивача.

9. Встановити "Эффекты" (фігурні вирізки, рамки) для фотографій.

10. Які ефекти ще раціонально застосувати? Застосуйте їх.

11. За допомогою програми FlipAlbum Image Editor відредагувати 2 зображення фотоальбому. За кожним зображенням описати:

- які інструменти використовувалися, які встановлювалися значення параметрів;
- проаналізувати якість отриманих результатів, порівнявши зображення до редагування і після.

12. Додати тематичні коментарі на сторінки фотоальбому.

13. Вставити об'єкти Multi-Media (у фотоальбомі повинно бути не менш 2-х об'єктів) і пояснити, який тип вставки раціонально вибрати.

14. Вибрати варіант перегортання (встановити необхідні параметри).

15. Додати в "Избранное" одну із сторінок фотоальбому.

16. Зберегти відредагований фотоальбом і перевірити його на працездатність.

17. Зробити версію цифрового фотоальбому для запису на CD і перевірити її на працездатність (на запуск). Примітка: записувати на диск не треба.

***Практичні результати роботи, що захищаються студентами:***

Цифровий міні-фотоальбом "HORSE".

Цифровий фотоальбом за обраною темою "найменування".

Підготовлена версія фотоальбому "найменування" для запису на CD.

### **1.3. Зміст електронного варіанта звіту**

Електронний варіант звіту повинен містити такі складові:

1. Стандартний титульний аркуш із зазначенням номера і теми лабораторної роботи.

2. Опис мети лабораторної роботи і формулювання завдання (тільки індивідуального).

3. Порядок виконання (тільки індивідуального) завдання з описом виконаної послідовності дій, вказівкою використовуваних вікон (усі вікна мають бути пронумеровані і підписані) і показом кінцевих результатів роботи.

4. Висновки по роботі.

## 1.4. Контрольні запитання та завдання

1. Дайте визначення поняття "електронне видавництво".
2. Дайте визначення поняття "електронне видання".
3. Наведіть основні типи електронних видань та запропонуйте приклади до кожного з типів.
4. Опишіть порядок створення цифрового фотоальбому. Які параметри при цьому треба налаштувати та у якій послідовності?
5. Яким чином виконується завантаження власної теми оформлення фотоальбому?
6. Для чого використовуються переваги "Сітка та лінійка"?
7. Для чого використовується перевага "Керування пам'яттю"?
8. Яким чином можна зробити додавання нових (що не входять у стандартний комплекс) фігурних вирізок для графічних об'єктів?
9. Яким чином відбувається створення версії для CD?
10. У чому полягає різниця між версією для CD та телеверсією?

### Лабораторна робота №2

#### Створення електронної презентації засобами соціального on-line сервісу prezі.com

**Мета роботи:** одержання практичних навичок з організації процесів створення, редагування та керування демонстрацією інтерактивної презентації засобами on-line сервісу prezі.com.

У результаті виконання лабораторної роботи студент повинен

**знати:**

функціональні можливості on-line сервісу prezі.com;



особливості здійснення процесів створення, редагування, перегляду, керування демонстрації, конвертації в off-line та передачі засобами мережі інтерактивної презентації;

особливості настроювання параметрів елементів презентації;

***вміти:***

створювати, редагувати, переглядати, керувати демонстрацією, конвертувати в off-line інтерактивну презентацію та передавати її засобами мережі;

визначати шлях переміщення презентацією;

працювати з параметрами настроювання елементів презентації;

здійснювати командну роботу над презентацією.

## **2.1. Загальні відомості про середовище розробки**

Prezi.com – соціальний сервіс, за допомогою якого можна створити інтерактивну презентацію on-line. Презентації можна зберігати на локальному комп'ютері, а також, публікувати на сайтах і блогах. Можливості Prezi дозволяють створювати презентації нового виду з нелінійною структурою. Усю презентацію можна згорнути в одну картинку, і навпаки, кожен елемент презентації може бути збільшений (акцентований) для детальнішого вивчення і привертання уваги.

Особливість Prezi.com у тому, що це соціальний сервіс, а значить, створювати презентації можна колективно, і цю якість можна використовувати при роботі над спільними проектами. З однією prezi-поверхністю, на якій розміщені компоненти презентації, може працювати одночасно до 10 чоловік.

У презентацію можна вставляти текст, графіки і діаграми, анімацію, аудіо, відео сервісу YouTube, а також, відео з локального ПК таких форматів: FLV, F4V, AVI, MOV, WMV, F4V, MPG, MPEG, MP4, M4V, 3GP.

Готова презентація може бути завантажена на диск, її подальше використання не вимагає при цьому установки програмного забезпечення.

Цей сервіс вимагає реєстрації на ньому учасників (сайт програми: <http://prezi.com>). Зареєстрований користувач отримує 100 Мбайт мережевого простору для реалізації своїх ідей.

Після реєстрації кожен користувач дістає доступ до особистого кабінету і може приступати до створення презентації.

При створенні нової презентації, середовище пропонує скористатися шаблонами, які вже містять траєкторії для переміщення по презентації (рис. 2.1) або створити презентацію "з нуля" (рис. 2.2). Усі шаблони повністю відкриті до будь-яких змін траєкторії роботи користувача і до наповнення контентом (текст, зображення, відео, аудіо, анімація і т. д.).

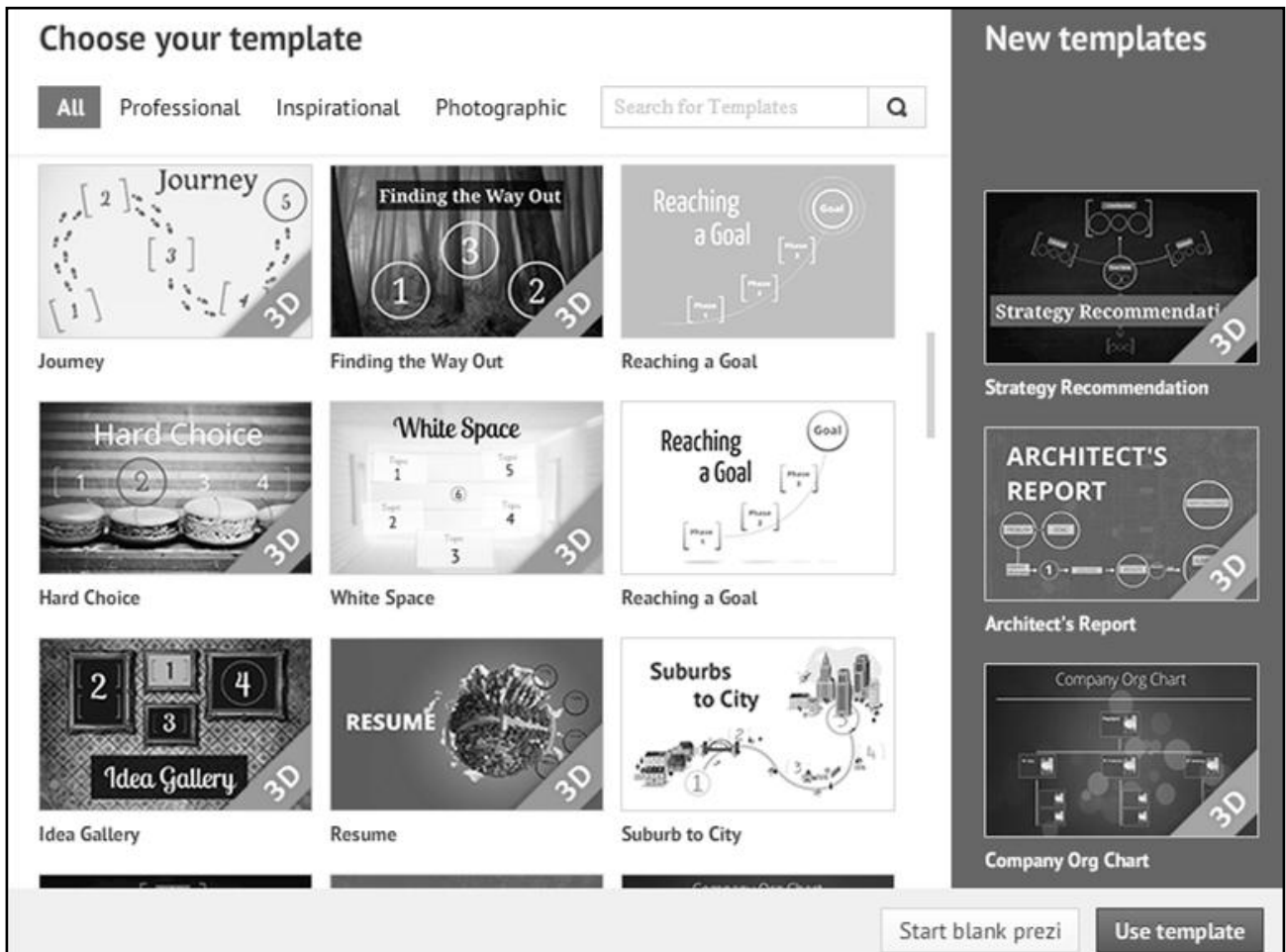


Рис. 2.1. Шаблонні конструкції презентацій

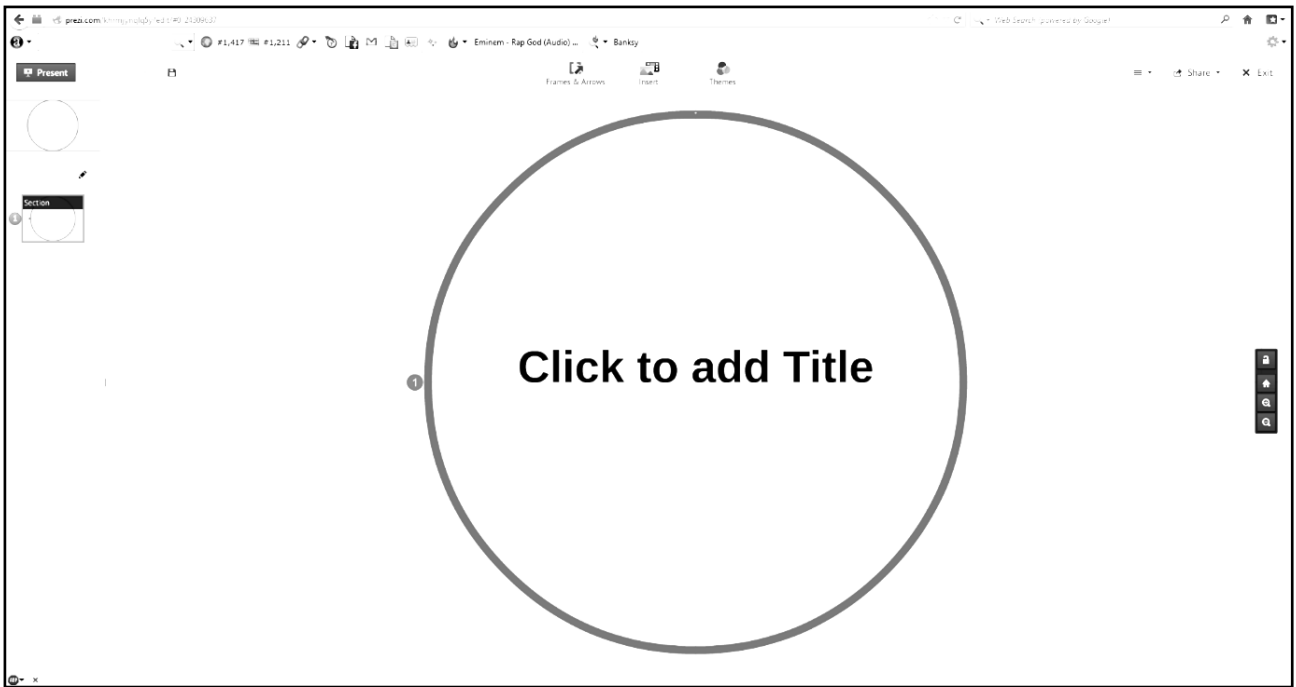


Рис. 2.2. Створення презентації "з нуля"

Усі основні елементи редактора винесені у верхню панель і проілюстровані піктограмами.

Додавання тексту здійснюється виконанням подвійного кліка мишкою по вільній області робочого простору, після чого з'являється фрейм, де друкується текст і де можна вибирати необхідні параметри тексту (рис. 2.3) такі як: колір, розмір, зображення і розташування.



Рис. 2.3. Робота з текстом

Доцільно міняти розмір кадрів і форм, щоб добитися завершення певної задумки в презентації. Зміна розмірів тексту і вставлених зображень з метою вибору відповідного розміру для розміщення у фреймі показана на рис. 2.4.

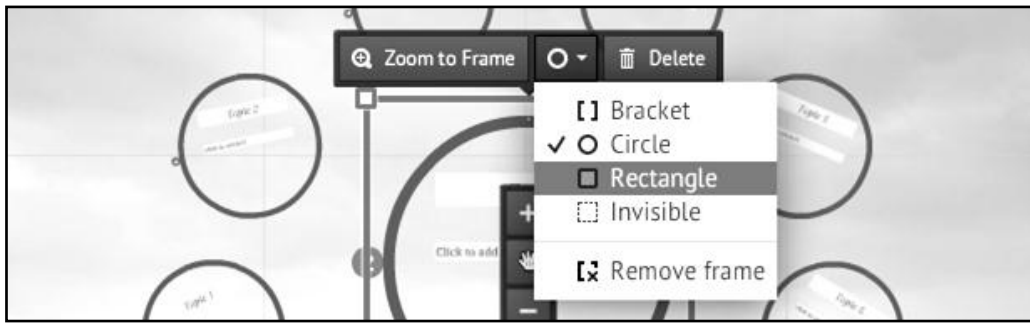


Рис. 2.4. Зміна фрейма зображення

Вставка зображень здійснюється за допомогою команди меню Insert – Image у відповідному вікні (рис. 2.5, рис. 2.6). Після чого в цьому вікні можна вибрати, яким чином здійснити вставку зображення:

- 1) завантажити з комп'ютера, натиснувши на Select Files, і вибрати необхідний файл;
- 2) знайти зображення за допомогою пошуку Google;
- 3) завантажити з Internet, скориставшись командою Search images on web.

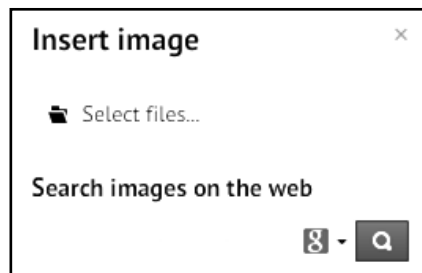
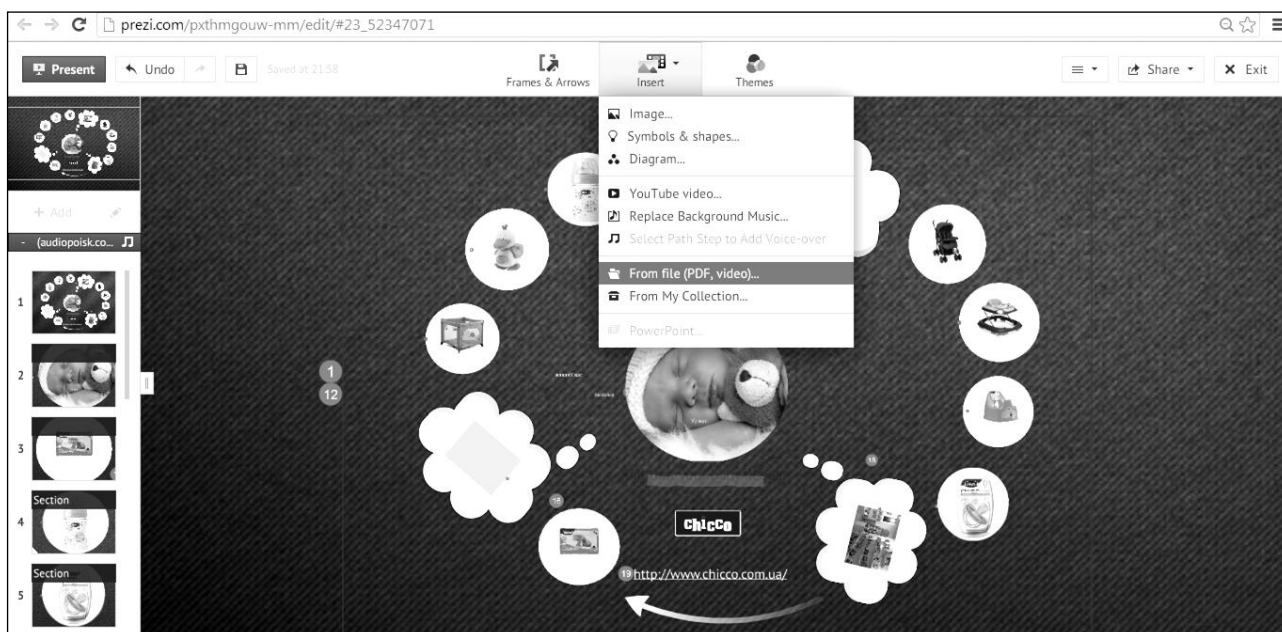


Рис. 2.5. Вставка зображень



## Рис. 2.6. Приклад завантаження зображень

Вставка файлів мультимедіа здійснюється за допомогою команди меню Insert – From file (PDF, video) (рис. 2.7).



## Рис. 2.7. Вставка відеофайлу з комп'ютера

Prezi підтримує роботу із зовнішніми on-line сервісами, такими як Zamzar, CutePDF printer, YouTube та ін.

Zamzar – це онлайн конвертер, який дозволяє здійснювати конвертацію файлів більшості мультимедійних форматів в інші формати. Zamzar конвертує відео, аудіо, графічні і текстові файли (рис. 2.8).

Процес конвертації виконується в чотири етапи:

- 1) вибір файлу, який буде переконвертований з каталогу комп'ютера користувача;
- 2) вибір формату, в який буде переконвертований файл користувача;
- 3) вказівка поштової адреси, на яку буде вислано посилання для скачування перетвореного файлу;
- 4) активізація кнопки "Конвертувати", яка підтверджує дії вибрані користувачем.

CutePDF printer – програма, встановлена як віртуальний принтер. Цей підхід вибраний для того, щоб можна було створювати PDF-файли високої якості і дозволу в усіх програмах, де є функція друку.



Рис. 2.8. Сервіс Zamzar і приклад його роботи

Вставка відеороликів з on-line сервісу YouTube виконується командою меню Insert – YouTube (рис. 2.9).

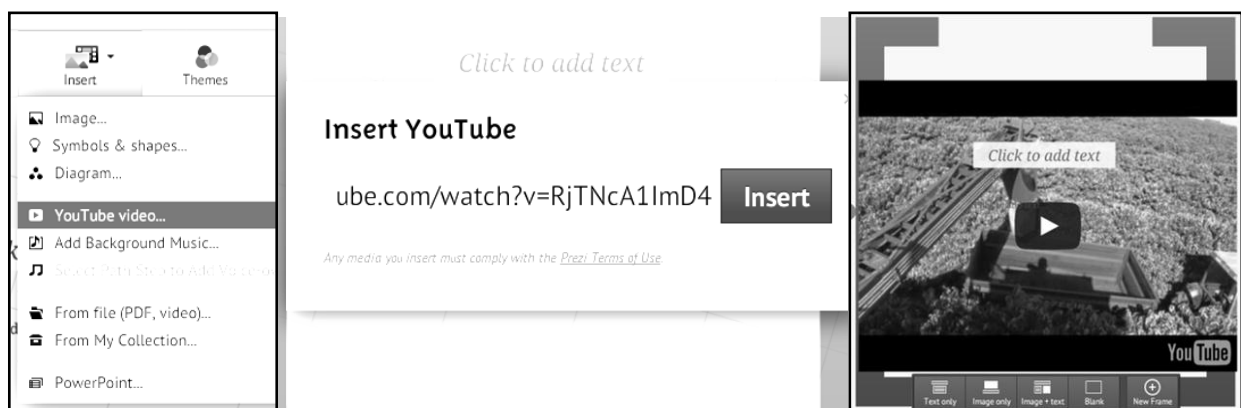


Рис. 2.9. Вставка відео з YouTube

Флэш-анімацію можна вставити тим же способом, що і зображення.

Такі елементи, як стрілки, лінії і маркери вставляються за допомогою команди Frames&Arrows / Draw Arrow (Draw Line, Highlighter...).

Після вибору стрілки або лінії необхідно підвести курсор до фрейма, від якого необхідно провести елемент (рис. 2.10, 2.11).

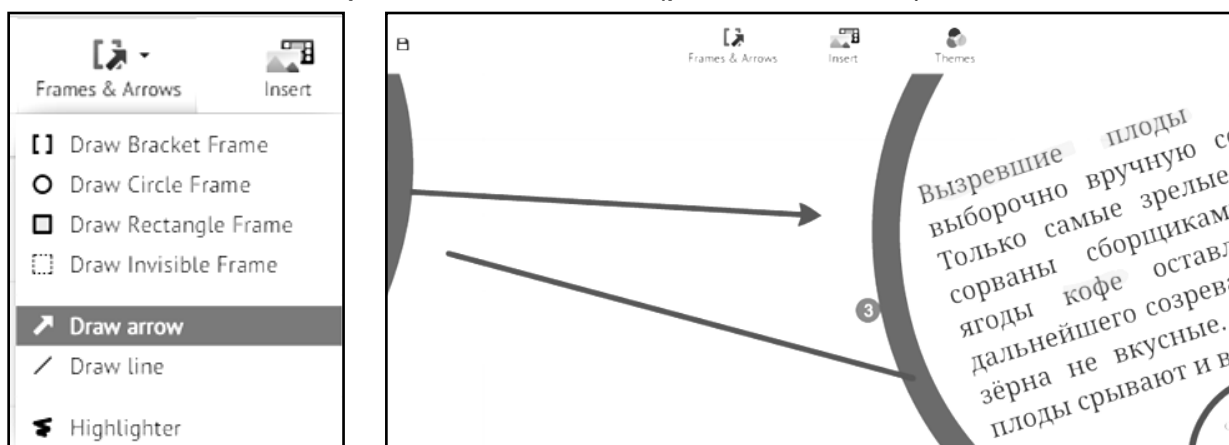


Рис. 2.10. Використання різних елементів



Рис. 2.11. Результат використання стрілок і ліній

Маркером можна просто проводити по необхідній області, наприклад, можна підкреслити текст, зробивши акцент на певній області.

Для роботи з CSS необхідно виконати команди Themes – Customize current theme – Advanced. Після чого, в діалоговому вікні, що з'явилося, вибрати необхідні параметри для презентації (рис. 2.12).

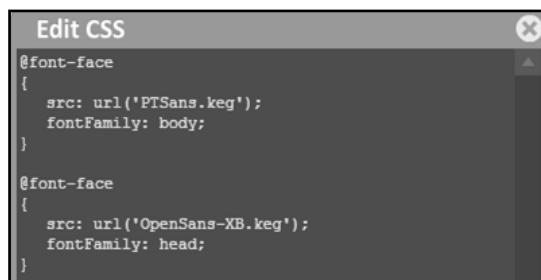


Рис. 2.12. **Робота з CSS**

Вставка посилання відбувається так само, як і вставка тексту. Поведінка посилання генерується автоматично.

Для об'єднання фреймів треба виділити їх і натиснути праву кнопку миші і вибрати команду Group (рис. 2.13).

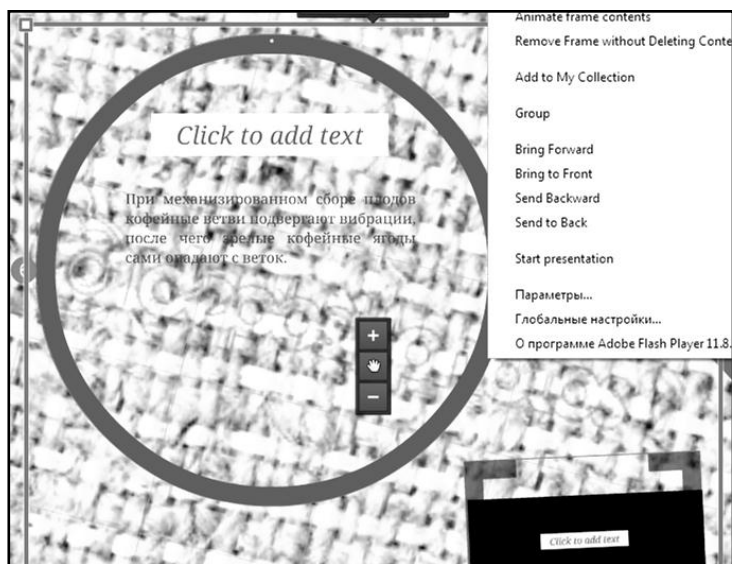
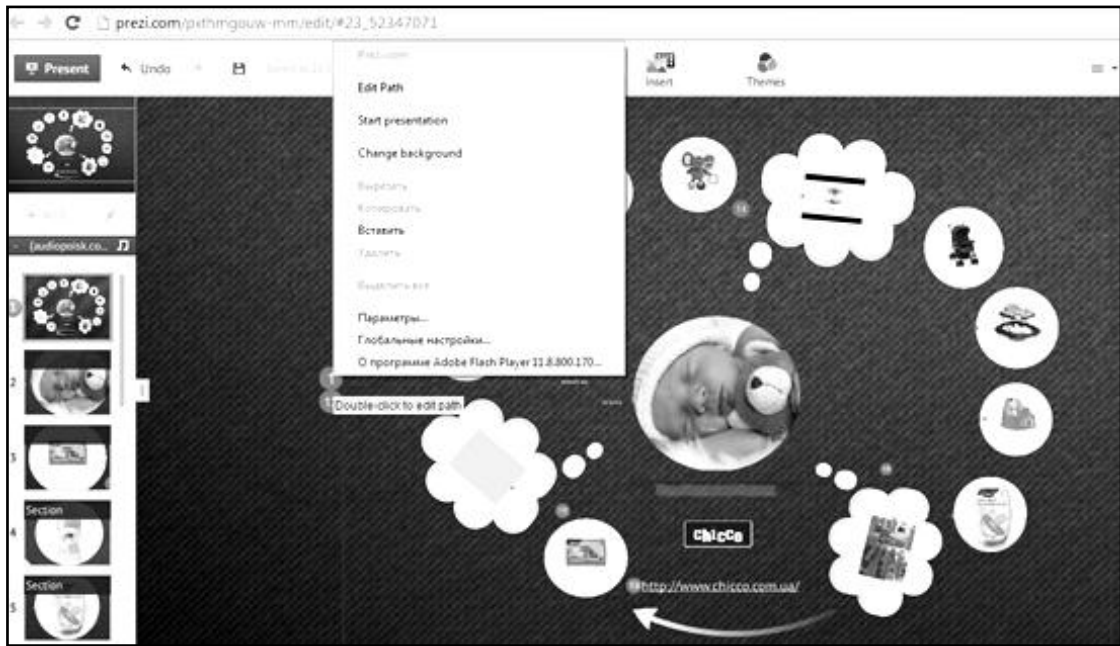


Рис. 2.13. **Приклад об'єднання фреймів**

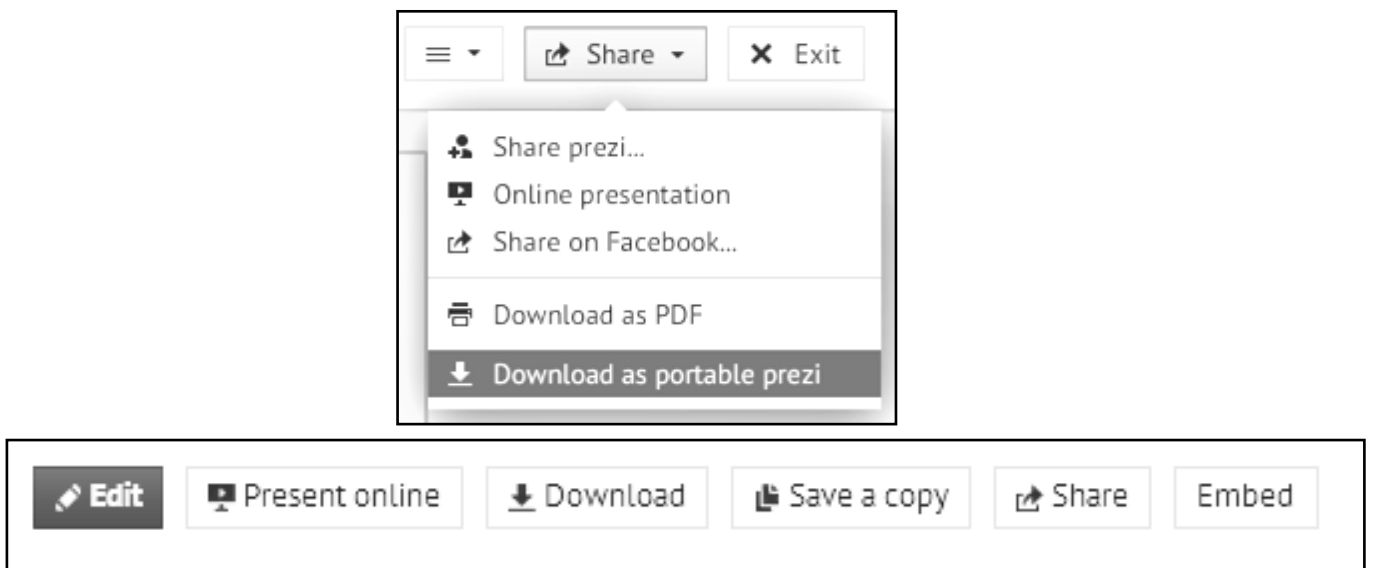
Порядок показу фреймів регулюється інструментом "Path" (рис. 2.14). Завдяки ньому можна виконати повторний показ одного і того ж фрейма і проводити плавний перехід між слайдами.





**Рис. 2.14. Редагування порядку об'єктів між слайдами**

Виконати завантаження презентації на комп'ютер користувача можна вибравши необхідну презентацію в головному меню, в меню презентації натиснути кнопку "Download" (рис. 2.15).



**Рис. 2.15. Меню презентації**

Отримати URL-адрес презентації можна, зайшовши в меню Share, вибрати Share Prezi. Автоматично згенерує посилання (рис. 2.16).

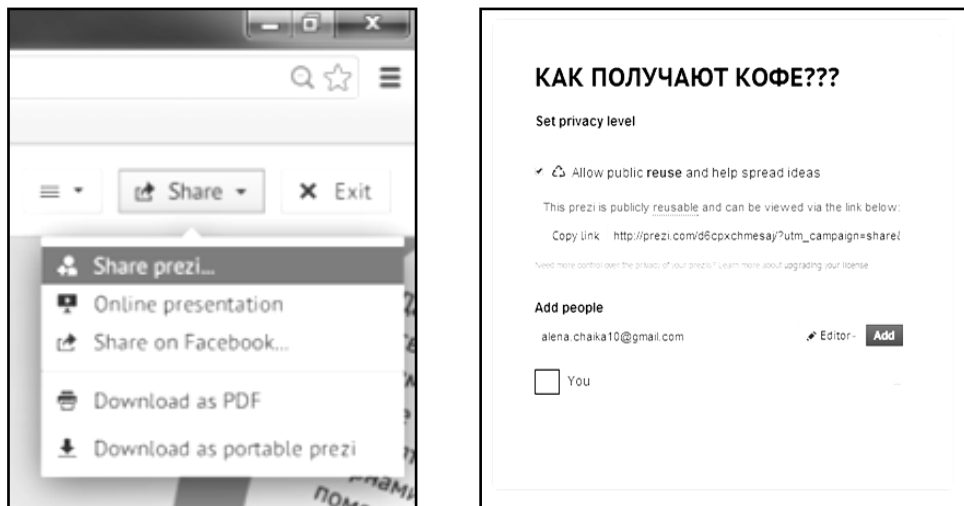


Рис. 2.16. Генератор посилань

Для отримання посилань редагування презентації декількома користувачами, слід натиснути в меню презентації кнопку "Share" і в меню, що з'явилося, вибрати необхідну закладку, яка згенерує посилання.

## 2.2. Порядок виконання лабораторної роботи

Лабораторна робота складається з двох частин:

- підготовча частина;
- практична частина.

### 2.2.1. Підготовча частина

Підготовча частина містить інформацію з організації самостійної роботи студентів, необхідну для підготовки до виконання лабораторної роботи. Студенту необхідно:

- 1) зареєструватися на сайті [prezi.com](http://prezi.com);
- 2) ознайомитися з матеріалом, що надається за такими корисними посиланнями: <http://prezi.com>, <http://prezi-narusskom.ru>, <http://www.oprezi.ru>, <http://mainprezi.blogspot.com>;
- 3) визначитися з напрямом для створення інтерактивної презентації. Створювана в роботі презентація може бути орієнтована на один з 2-х напрямів: "А" – представлення процесу створення електронного видання (від ідеї до отриманого результату), розробленого на основі однієї з попередніх лабораторних робіт; "Б"

– презентація товару/послуги (най-менування товару/послуги вибирається студентом самостійно, вибір узгоджується з викладачем);

4) підготувати робочу теку з матеріалом, який планується включити в цю презентацію. Матеріал підібрати самостійно. Вимоги до матеріалу:

- текст (об'єм текстової інформації, що поміщається в презентацію, визначається студентом самостійно, виходячи з міри його достатності для сприйняття і розуміння демонстрованого матеріалу);
- фото (не менше 4);
- відео (не менше 2-х файлів: один – заготовка-вмонтований, другий – з YouTube);
- графіки, діаграми, аудіо й анімаційні елементи (рішення про їх включення приймається студентом самостійно).

### 2.2.2. Практична частина

**Формулювання завдання:** створити інтерактивну презентацію за темою "*назва теми*" засобами соціального on-line сервісу [prezi.com](http://prezi.com).

Дії:

1. Вказати напрям для створення інтерактивної презентації.
2. Описати мету створення презентації.
3. Сформуванати структурну схему інтерактивної презентації з усіма переходами між окремими елементами (не менше 10 слайдів).
4. Аргументувати вибір способу створення презентації: на основі конкретного шаблону (тоді, чому за основу вибраний конкретний шаблон) або створення "з нуля".
5. Показати, як здійснюється робота з текстом.
6. Здійснити зміну об'єктів (вказіть змінювані об'єкти) і опишіть, коли такі зміни робити доцільно.
7. Показати, як здійснюється вставка зображень.
8. Здійснити вставку файлів мультимедіа:
  - показати як працювати з on-line сервісом "Zamzar";

- показати як працювати з on-line сервісом "CutePDF printer";
- показати як працювати зі вставкою з YouTube;
- показати як вставляти флеш-анімацію.

9. Продемонструвати на слайдах використання елементів:

- стрілки;
- лінії (на вибір: прямі та інструмент для вільного малювання);
- маркер.

10. Вставити в презентацію не менше одного посилання.

11. Об'єднати декілька об'єктів у фрейми. Які різновиди фреймів вами були використані в презентації?

12. Показати, як ви визначаєте порядок показу об'єктів презентації. Якщо у вашій презентації є необхідність у зверненні до одного і того ж об'єкта кілька разів, покажіть, як це реалізовано.

13. Завантажити готову презентацію на диск.

14. Отримати URL-адресу презентації.

15. Здійснити публікацію презентації так, щоб цей продукт був доступний для перегляду іншим користувачам.

16. Показати, яким чином можна здійснити командну роботу над презентацією. Для цього, підключити до роботи над своєю презентацією одного студента-одногрупника, утворюючи таким чином команду. Вкажіть, хто буде другим членом команди. Покажіть посилання, що пересилається йому. Обопільно внесіть по одній зміні в переслані один одному презентації.

17. Зберегти зміни і завантажити (доповнену) презентацію на диск.

***Практичні результати роботи, що захищаються студентами:***

- 1) інтерактивна презентація на диску (без зміни від співавтора);
- 2) інтерактивна презентація на диску (зі зміною, внесеною співавтором).

### **2.3. Зміст електронного варіанта звіту**

Електронний варіант звіту повинен містити такі складові:

1. Стандартний титульний аркуш із вказівкою номера і теми лабораторної роботи.
2. Опис мети лабораторної роботи і формулювання завдання.
3. Порядок виконання завдання з описом виконуваної послідовності дій, вказівкою використовуваних вікон і наведенням кінцевих результатів роботи.
4. Висновки по роботі.

## 2.4. Контрольні запитання та завдання

1. Для чого призначений сервіс Prezi?
2. Яким чином виконується робота з текстом? Що при цьому можна змінювати?
3. Яким чином здійснюється вставка зображень?
4. Для чого потрібний on-line сервіс "Zamzar" і як з ним працювати?
5. Для чого потрібний on-line сервіс "CutePDF printer" і як з ним працювати?
6. Яким чином здійснюється вставка відеофайлів?
7. Яким чином здійснюється вставка флеш-анімації?
8. Як отримати URL-адресу презентації?
9. Як завантажити готову презентацію на диск?
10. Як зробити презентацію доступною для редагування іншим користувачам (для випадку командної роботи з однією презентацією)?

## Лабораторна робота № 3

### Створення мультимедійного електронного каталогу засобами програми AutoPlay Media Studio

**Мета роботи:** одержання практичних навичок з організації процесу створення мультимедійного електронного каталогу засобами програми AutoPlay Media Studio.

У результаті виконання лабораторної роботи студент повинен **знати:**

функціональні можливості програми AutoPlay Media Studio;  
особливості здійснення процесів створення та редагування мультимедійного електронного каталогу на основі шаблонних конструкцій та з "нуля";  
особливості процесу настройки властивостей та дій компонентів;  
специфіку створення та використання скриптів;

**вміти:**

створювати мультимедійні електронні каталоги у вигляді автономних проектів;

використовувати та модернізувати шаблонні конструкції для створення нового проекту;

настроювати властивості всього проекту та окремих його сторінок;

визначати властивості та дії компонентів (кнопок, фреймів, меню та ін.);

вмонтовувати анімацію, відео, аудіо, фото, текст;

створювати та використовувати скрипти.

### **3.1. Загальні відомості про середовище розробки**

AutoPlay Media Studio – візуальний пакет для швидкого і якісного створення AutoRun-меню, інтерактивних презентацій, мультимедійних додатків і так далі. Програма створює усі необхідні файли для автозапуску і його графічну оболонку. Користувачеві залишиться лише записати готовий проект на свій CD/DVD.

AutoPlay Media Studio має широкі можливості і великий набір інструментів для розробки мультимедійних проектів. Використовувати програму можна не лише для створення файлів автозапуску, але і, наприклад, для розробки інтерактивного навчального софтвера або мультимедійної презентації.

Програма дозволяє створювати повноцінні Windows-додатки, що містять графіку, анімацію, музичний супровід. Вона підходить як початкуючим користувачам, так і професіоналам.

Особливості програми:

1) у програму входять вже готові шаблони для оформлення меню з різноманітними кнопками для запуску програм, програвання звуків, друку файлів, відкриття Інтернет-сайтів;

2) можна без зусиль оформити свій проект за допомогою будь-якого контенту: музики, відео, flash-анімації, тексту;

3) проекти, створені за допомогою AutoPlay Media Studio, багато в чому не поступаються професійним продуктам, розробленим на C++/Java;

4) додаток, створений за допомогою AutoPlay Media Studio, на завершальному етапі буде подано у вигляді об'єктної моделі. Ця модель складається з групи окремих сторінок, на кшталт того, як це реалізовано на Інтернет-сайтах. На цих сторінках можна розміщувати будь-які об'єкти (графіку, текст, відео, Flash, HTML та ін.);

5) будь-якому елементу проекту, будь то об'єкт або сторінка, можна надати певну дію. Програма надає сотні різних дій, які можна зв'язати з об'єктами;

6) розширити можливості AutoPlay Media Studio можна також за допомогою додаткових модулів-плагінів. З їх допомогою можна автоматизувати деякі завдання. Наприклад, можна швидко створювати анімовані меню, базу даних, а також управляти ними;

7) можливість створення вікон автозапуску довільної форми з використанням масок прозорості. Такою маскою можуть виступати графічні файли у форматах \*.jpg, \*.bmp, \*.png;

8) можливість запису CD-R (CD-RW) прямо з програми. Готовий проект може бути поданий у вигляді архіву, що саморозпаковується, або збережений окремою текою на жорсткому диску.

Підтримувані ОС: Windows XP / Vista / 7.

Вікно програми AutoPlay Media Studio (рис. 3.1) можна умовно розділити на шість частин: панель меню, панель інструментів, провідник проекту, панель властивостей об'єкту, робоча область, панель розміру проекту.

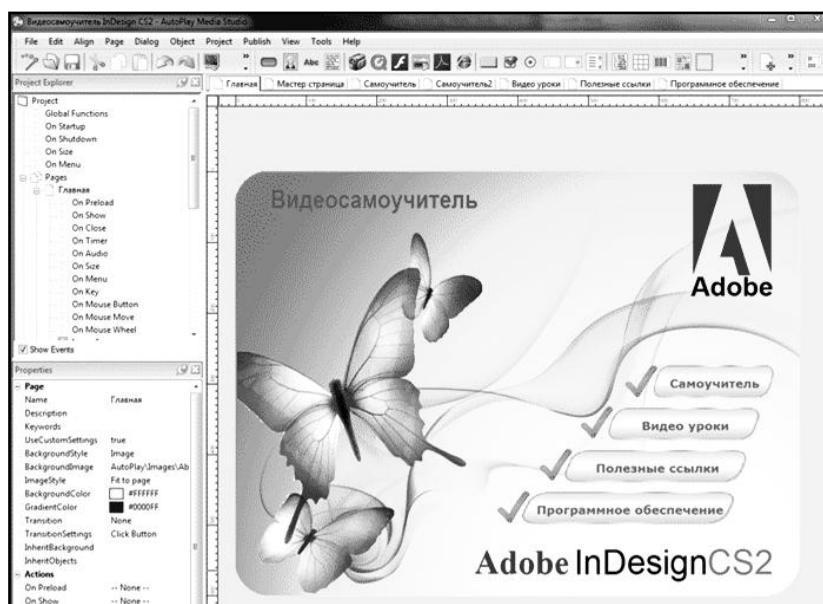


Рис. 3.1. AutoPlay Media Studio

Меню "Файл" містить команди на збереження, відкриття і створення нового проекту. Можна експортувати свій проект як файл шаблону проекту (\*.APT) і як архів проекту (\*.APZ). При збереженні в якості шаблону буде можливість ввести ім'я автора, контактну інформацію, веб-сайт і так далі. Збереження в якості архіву може бути використане з метою створення резервної копії. У будь-якому з цих випадків перед експортом будуть доступні параметри з оптимізації проекту. Команда "Відкрити" дозволить відкрити раніше створений проект Indigoroze AutoPlay Media Studio версій 3 – 8, а також файл архіву і шаблону проекту. При відкритті файлів проекту більш ранньої версії AutoPlay Media Studio 8.0 проведе конвертацію в новий формат без зміни початкового файлу проекту. Команда "Створити новий проект", окрім можливості створити проект "з нуля", дозволяє відкрити один з п'ятнадцяти попередньо встановлених шаблонних проектів, з можливістю їх редагування, або ж перейти на офіційний сайт розширень і плагінів AutoPlay Media Studio 8.0 і в розділі шаблонів проглянути доступні шаблони.

Меню "Правка" містить дуже звичні команди. Вирізати, вставити, групувати і так далі. У цьому ж меню знаходиться доступ до налаштувань програми.

Програма AutoPlay Media Studio дозволяє накладати об'єкти (кнопки, зображення і так далі) один на один. У цьому меню знаходяться опції, що дозволяють переміщати об'єкти вище або нижче.



Меню "Сторінка" містить команди зі створення, видалення, дублювання і перейменування сторінок. За допомогою, наприклад, дублювання можна створювати копії однотипних сторінок, змінюючи в них тільки основний контент, а допоміжні елементи, фон, кнопки управління вікнами і так далі залишати.

Меню "Вид" дозволить включити\відключити панелі інструментів AutoPlay Media Studio 8.0, сітку, прив'язку до сітки і різні додаткові панелі (галерея кнопок, редактор скриптів, провідник об'єктів і так далі).

Панель інструментів містить основні візуальні інструменти, за допомогою яких створюється проект. Вона складається з декількох невеликих панелей (Стандартна, Об'єкти, Сторінки, Вирівнювання), які можна переміщати або відключати.

Провідник проекту (рис. 3.2) містить список усіх сторінок, дій, діалогів і об'єктів проекту в деревовидному вигляді. За допомогою цієї панелі (Провідник проекту) можна отримати доступ до редагування, копіювання і інших дій майже над будь-яким об'єктом у проекті.

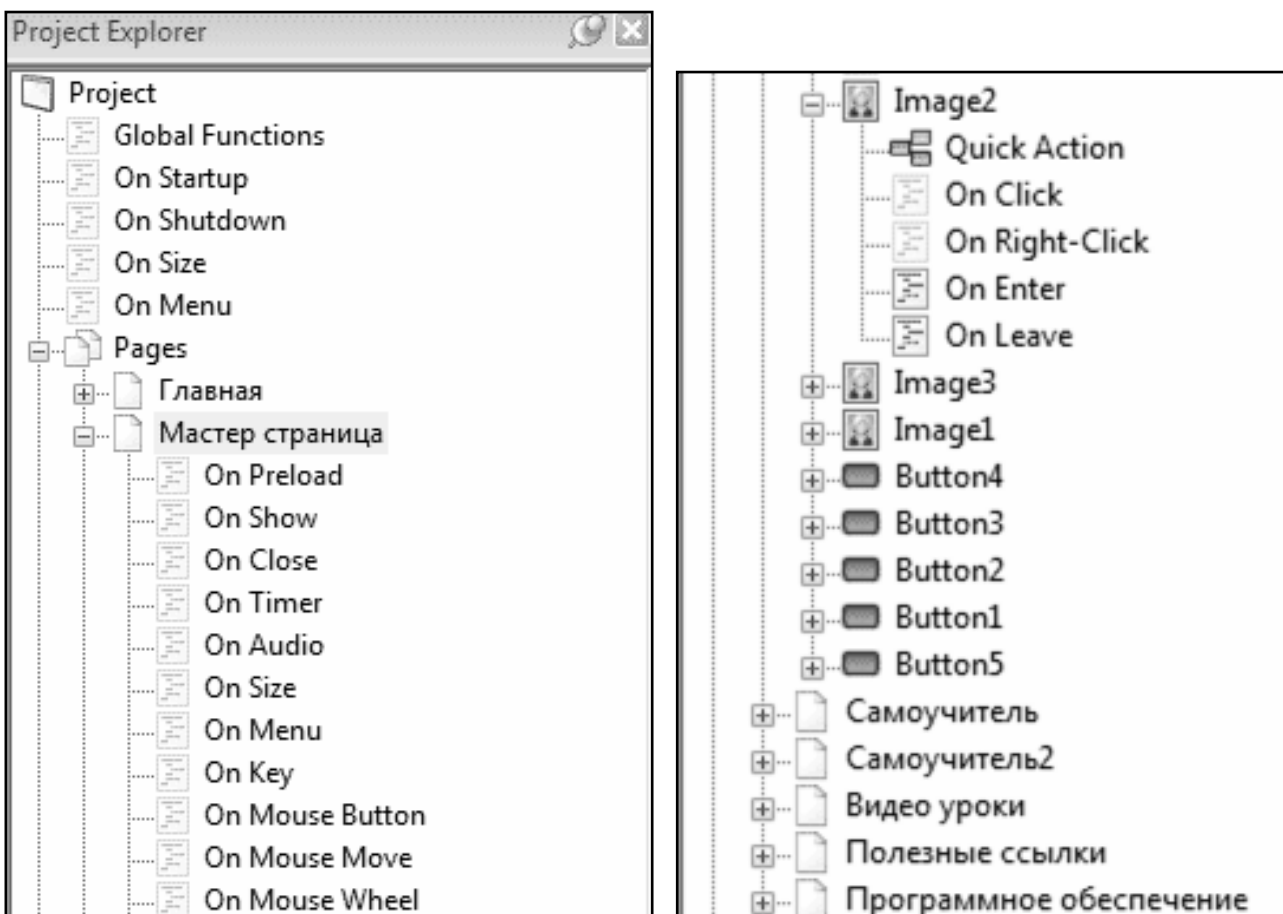


Рис. 3.2. Провідник проекту

Провідник проекту дає можливість отримати доступ до деяких пунктів Панелі меню.

Панель властивостей об'єкту містить опції, які можна міняти для вибраного об'єкта.

Робоча область – це зона вікна AutoPlay Media Studio, в якій безпосередньо створюється проект. У верхній частині розташована горизонтальна лінійка і вкладки листів проекту. У лівій частині області знаходиться вертикальна лінійка.

Панель розміру проекту відображає розмір готового проекту з усіма зовнішніми файлами.

Налаштування AutoPlay Media Studio складаються з тринадцяти основних розділів. Деякі з розділів мають підрозділи.

1. Побудова. На цій вкладці можна вибрати швидкість запису проекту на CD-диск, вказати AutoPlay Media Studio 8.0 ігнорувати будь-які попередження, підписати код і інші опції, пов'язані з кінцевим етапом створення готової програми.

2. Підпис коду. У налаштуваннях підпису коду можна впровадити у програму сертифікат, що засвідчує автора, а також підключити файл з іншою інформацією про розробника.

3. Документування. На цій вкладці зібрані налаштування для автоматичного збереження проекту.

4. Оточення. На цій вкладці можна настроїти кольори для виділених і згрупованих об'єктів, вибрати тему призначеного для користувача інтерфейсу і так далі.

5. Директорії. На цій вкладці можна вказати директорії для тимчасового і постійного збереження проекту за умовчанням і шлях до файлу налаштувань.

6. Об'єкти. Налаштування шрифтів для відображення тексту на різних об'єктах (кнопках, спадаючих списках).

7. Перетягання. Налаштування дій при перетяганні мишею для файлів і скриптів. Вставка на сторінку/блог. Налаштування дій при перетяганні мишею для різних об'єктів на сторінку або блог. Вставка на об'єкт. Налаштування дій при перетяганні мишею для різних об'єктів на інші об'єкти.

8. Асоціація з файлами.

9. Попередній перегляд ресурсу. Налаштування для автовідтворення відео\аудіо файлів, що вставляються в проект.

10. Редактор скриптів.

11. Перевірка орфографії. Налаштування перевірки орфографії з можливістю підключення призначеного для користувача словника.

12. Автостарт. Налаштування дії при старті самої IndigoRose AutoPlay Media Studio.

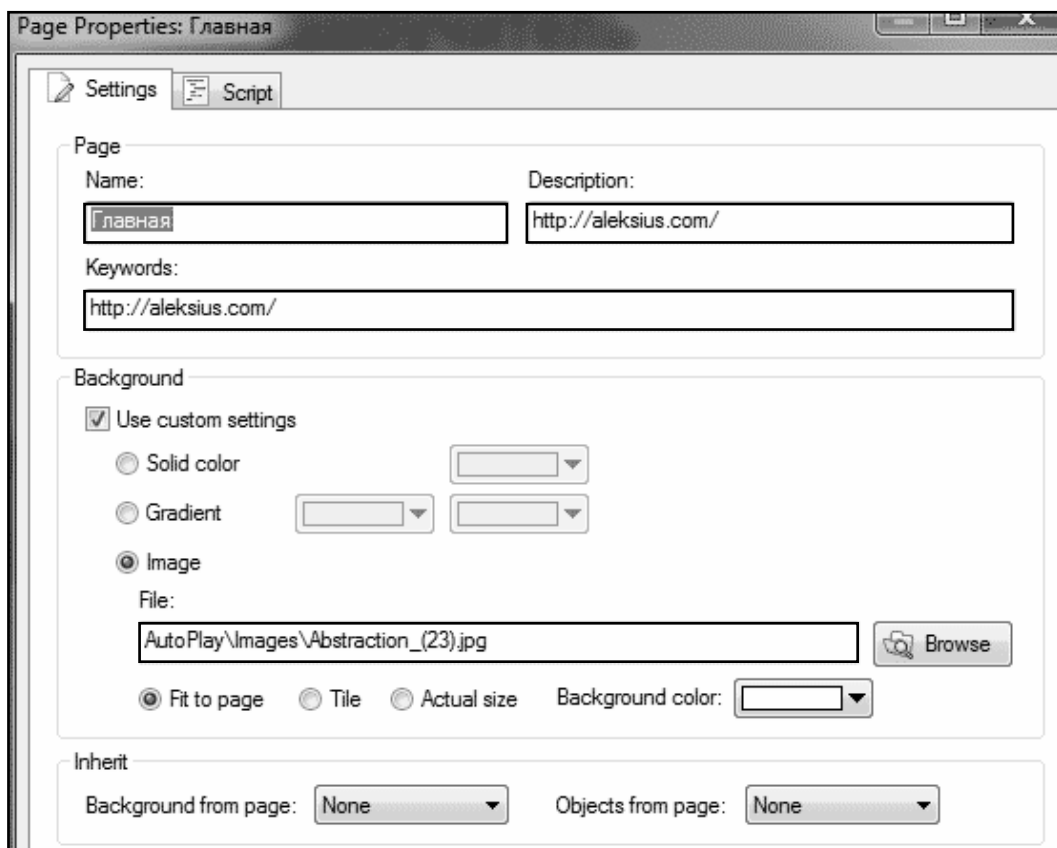
13. Оновлення. Налаштування періоду перевірки оновлення AutoPlay Media Studio.

До основних операцій з об'єктами в AutoPlay Media Studio відносяться такі: вибір, положення, угруповання, блокування, приховання, вирівнювання.

Спеціально для цього в AutoPlay Media Studio передбачено спеціальне меню "Вибір". Також можна скористатися панеллю "Провідник проекту".

Для переміщення об'єкта вгору або вниз в AutoPlay Media Studio передбачено меню "Положення".

У більшості випадків програма, що створюється в AutoPlay Media Studio, складається не з одного вікна, на якому розташовані усі об'єкти, а з декількох. Це нагадує веб-сайт. У проектах AutoPlay Media Studio це називається сторінки. У сторінок є властивості (рис. 3.3).



### Рис. 3.3. Властивості сторінки

У властивостях сторінки можна задати ім'я сторінки, яке відобразиться в провіднику проекту, опис сторінки, фоновий колір сторінки і фоновий градієнт. У якості фону можна використовувати зображення, якщо воно буде менше, ніж розмір вікна, то одночасно вказати і колір фону. Можна задати анімацію при зміні сторінки.

## 3.2. Порядок виконання лабораторної роботи

Лабораторна робота складається з двох частин:

- підготовча частина;
- практична частина.

### 3.2.1. Підготовча частина

Підготовча частина містить інформацію з організації самостійної роботи студентів, необхідну для підготовки до виконання лабораторної роботи. Студенту необхідно:

- 1) вибрати продукцію, яка входить в каталог;
- 2) підготувати текстові, графічні, відео і аудіо-файли, які планується включити в мультимедійний каталог;
- 3) створити зображення-маску для обкладинки мультимедійного каталогу. Примітка: маска для обкладинки створюється в Photoshop;
- 4) створити кнопки (запропонувати авторський дизайн) для переходу між сторінками мультимедійного каталогу;
- 5) зберегти підготовлений матеріал у спеціально створеній робочій теці;
- 6) детально ознайомитися з файлом довідки програми AutoPlay Media Studio (файл "Довідка по AutoPlay Media Studio.doc");
- 7) ознайомитися з матеріалом, що завантажується з наведених корисних посилань:  
<http://www.autoplaymediastudio.com;>  
<https://aleksius.com/articles-2/miscellaneous/65-review-autoplay-media-studio-part-1;>  
<http://www.indigorse.com/products/autoplay-media-studio/video-tutorials;>  
<http://www.indigorse.com/products/autoplay-media-studio/free-trial-download;>  
<http://www.indigorse.com/products/autoplay-media-studio/frequently-asked-questions;>

<http://www.indigoroze.com/products/autoplay-media-studio/online-users-guide>.

### 3.2.2. Практична частина

Практична частина складається з 2-х етапів:

етап 1 (загальний) – спрямований на ознайомлення з середовищем розробки та його функціональними можливостями;

етап 2 (індивідуальний) – спрямований на виконання індивідуального завдання зі створення мультимедійного каталогу.

#### **Етап 1 (загальний) включає такі дії:**

1) ознайомитися з шаблонами проектів, наведених у середовищі AutoPlay Media Studio: як задаються властивості елементів, як здійснюються переходи між сторінками проекту, як вбудовуються зображення, як викликається відео і аудіо;

2) вибрати один із шаблонів і доповнити його елементами. Перевірити працездатність проекту з внесеними змінами.

#### **Етап 2 (індивідуальний).**

**Формулювання завдання:** створити мультимедійний каталог "*вказати продукцію*".

Дії:

1. Сформулювати мету створення мультимедійного каталогу.

2. Охарактеризувати цільову аудиторію (вік, переваги в сприйнятті: відео, аудіо, фото і т. д.).

3. Запропонувати концепцію проекту (тобто, який має бути мультимедійний каталог для цієї цільової аудиторії, якими особливостями він повинен володіти?).

4. Сформулювати структурну схему мультимедійного каталогу. Пояснення: схема повинна відбивати логіку взаємозв'язку між окремими сторінками проекту і компонентний склад посилань: на анімацію, відео, аудіо, фото, текст.

5. Запропонувати ескіз таких сторінок:

- титульної;
- змісту;
- типової сторінки (яка її структура, чи використовуються фрейми);
- сторінки з вихідними відомостями;

- сторінки з відомостями про автора мультимедійного каталогу.
6. Описати спосіб створення проекту (на основі шаблонів або "з нуля").
  7. Детально описати:
    - роботу з параметрами проекту;
    - налаштування параметрів усіх сторінок проекту;
    - особливості подання і налаштування роботи (визначення дій, ефектів, формування скриптів) компонентів проекту: кнопок, меню, відео, анімації, аудіо;
    - особливості відображення текстової і графічної інформації;
    - процес отримання виконаного файлу.
  8. Протестувати проект (які виявлені недоліки?) і усунути недоліки.

***Практичний результат роботи, що захищається студентами:*** повнофункціональний мультимедійний каталог продукції "вказати назву продукцію".

### **3.3. Зміст електронного варіанта звіту**

Електронний варіант звіту повинен містити такі складові:

1. Стандартний титульний аркуш із вказівкою номера і теми лабораторної роботи.
2. Опис мети лабораторної роботи і формулювання завдання.
3. Порядок виконання завдання з описом відповідних дій, ілюстрацією використовуваних вікон і наведенням кінцевих результатів роботи.
4. Висновки по роботі.

### **3.4. Контрольні запитання та завдання**

1. Дайте визначення понять "технологія", "інформаційний продукт" та "комп'ютерна інформаційна технологія".
2. Наведіть приклад побудови структурної схеми електронного видання.

3. Наведіть схему типового процесу розробки електронних видань. Розкрийте змістове навантаження кожного з її етапів.

4. Наведіть функціональні можливості програми AutoPlay Media Studio та опишіть послідовність процесу створення мультимедійного електронного видання за допомогою даного забезпечення.

5. На основі конкретних прикладів створення електронних видань здійсніть порівняння функціональних можливостей програмного забезпечення FlipAlbum, FlipPublisher та AutoPlay Media Studio.

## **Лабораторна робота № 4**

### **Створення мультимедійної електронної книги засобами програми AutoPlay Media Studio**

**Мета роботи:** одержання практичних навичок з організації процесу створення мультимедійної електронної книги засобами програми AutoPlay Media Studio.

У результаті виконання лабораторної роботи студент повинен

**знати:**

особливості використання майстер-сторінок;

особливості використання елементів навігації;

особливості роботи з об'єктами, настроювання їх властивостей та дій;

специфіку створення та настроювання скриптів;

специфіку створення автоматично відтворюваного проекту;

**вміти:**

створювати мультимедійні електронні книги;

розробляти оригінальний дизайн проекту та окремих його складових елементів (форм, кнопок тощо);

розробляти елементи навігації проекту;

визначати властивості та дії компонентів проекту (кнопок, текстових блоків та ін.);

вмонтовувати текст, зображення, відео, аудіо;

вмонтовувати інсталяційні пакети та заархівовані файли;

створювати та використовувати скрипти;

створювати автоматично відтворюваний проект.

## 4.1. Загальні відомості про середовище розробки

Елемент "Діалог" в AutoPlay Media Studio схожий із сторінкою. На ньому можуть розташовуватися різні об'єкти (рисунки, кнопки і т. д.). Але на відміну від сторінки, "Діалог" відображається окремо поверх основного вікна програми. "Діалог", так само як і сторінки, відображається у вигляді вкладок над робочою частиною AutoPlay Media Studio. У "Діалозі", як і у сторінки, є властивості і редактор скриптів (рис. 4.1).

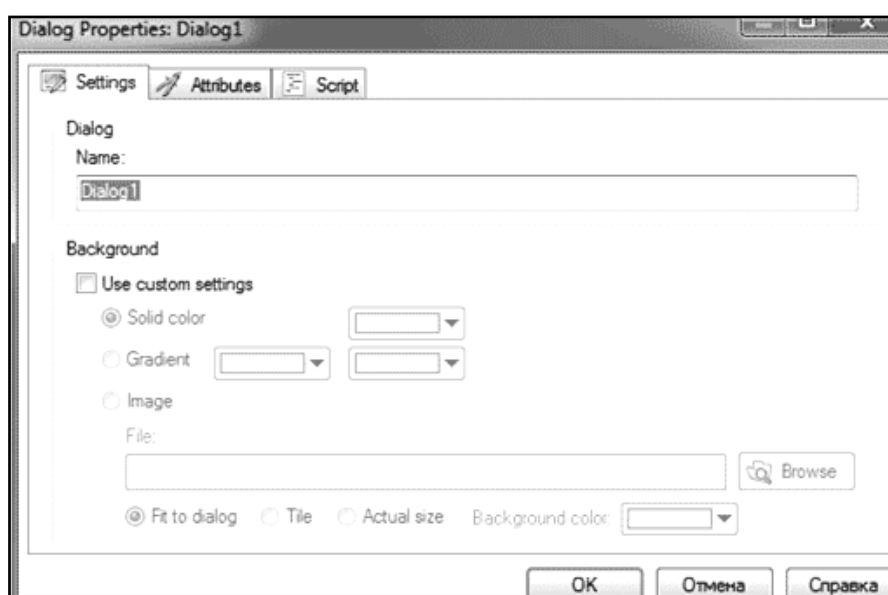


Рис. 4.1. Властивості та редактор скриптів "Діалогу"

Окрім цього є ще і вкладка "Атрибути". У ній можете вибрати "стиль" відображення вікна "Діалогу" і його розміри.



У програмі є меню "Об'єкти", за допомогою якого можна додавати об'єкти на сторінку, а потім їх редагувати.

У об'єктів в AutoPlay Media Studio є властивості. Редагуючи ці властивості можна міняти зовнішній вигляд об'єкту, функціональність, реакцію на користувача, місце розташування на сторінці і т. д.

Властивості об'єкту "Кнопка" розділені на чотири вкладки:

1. Налаштування.
2. Атрибути.
3. Швидка дія.
4. Скрипти.

На вкладці "Налаштування" можна вибрати один з 254-х доступних за умовчанням в AutoPlay Media Studio "стилів" кнопок.

Стосовно шрифтів, як у випадку із шрифтами на сайтах, слід передбачити їх наявність на комп'ютерах цільових користувачів.

Вкладка "Атрибути" (рис. 4.2) дозволяє вам задати ім'я об'єкту, яке відобразатиметься в провіднику проекту, зробіть об'єкт неактивним /активним, невидимим/видимим, задати йому ширину і висоту, позицію (координати) на сторінці і спливаючу підказку. Для спливаючої підказки, як і для напису на кнопці, доступна перевірка орфографії.

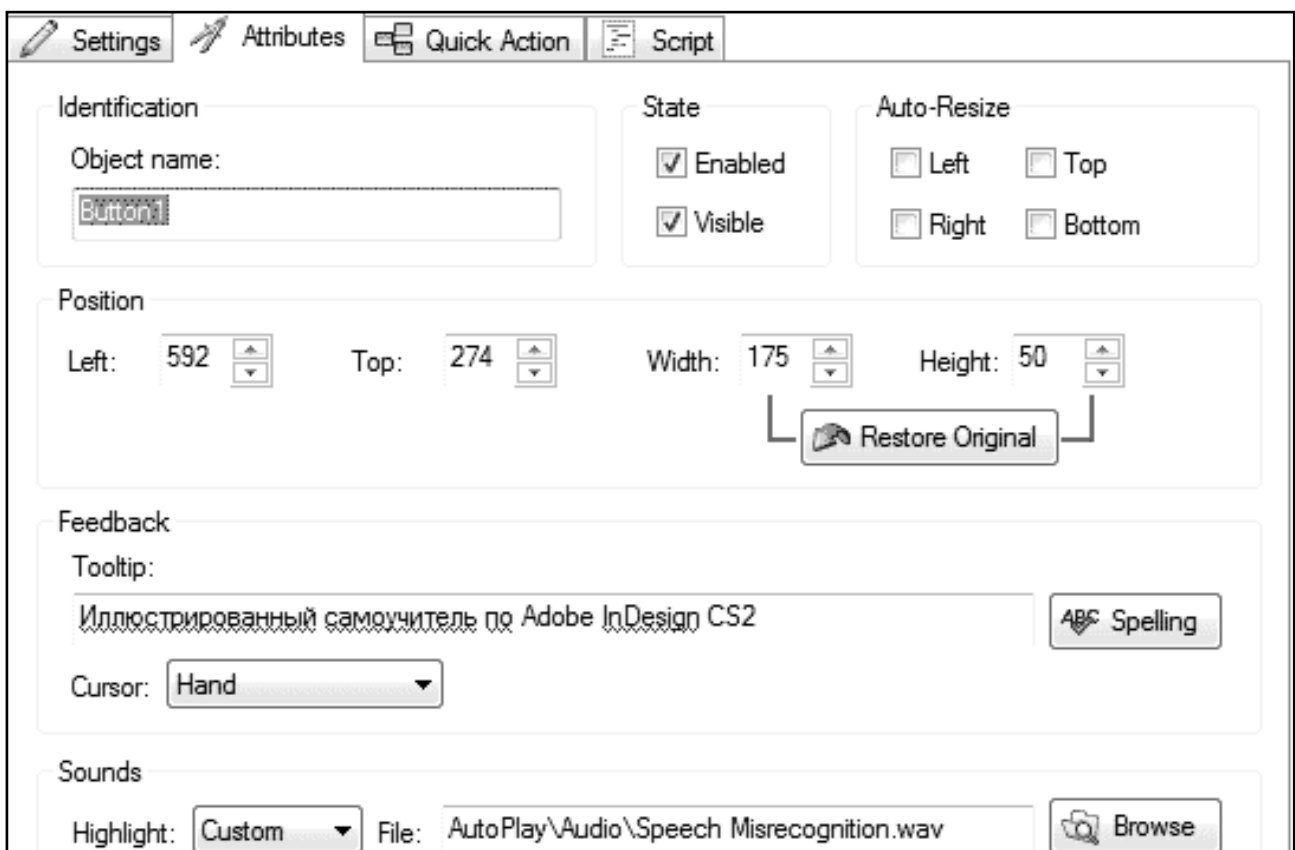


Рис. 4.2. Вкладка "Атрибути"

Неактивний об'єкт підсвічуватиметься сірим у готовій програмі і в проекті AutoPlay Media Studio і не буде доступний для використання. Прихований об'єкт при старті сторінки не буде показаний.

Окрім цього, ви можете вказати, що необхідно змінити вид курсору зі звичайної стрілки на один з п'ятнадцяти доступних. Наприклад, рука. Можна задавати звук на натиснення або наведення миші на кнопку. Можна вибрати як один з п'ятдесяти двох вбудованих звукових ефектів (\*.OGG), так і вказати свій файл.

Вкладка "Швидка дія" містить список дій, які можуть відбуватися при натисненні користувачем на кнопку.

Якщо ви не знайшли у бібліотеці IndigoRose AutoPlay Media Studio відповідної по дизайну кнопки, то можна створити свою, використовуючи зображення, створені в растровому (чи векторному, за умови збереження зображення в одному з таких форматів: \*.APM; \*.BMP; \*.EMF; \*.JPG; \*.PCD; \*.PCX; \*.PSD; \*.PNG; \*.TGA; \*.TIF; \*.WMF) редакторі, і за допомогою редактора кнопок AutoPlay Media Studio (рис. 4.3).

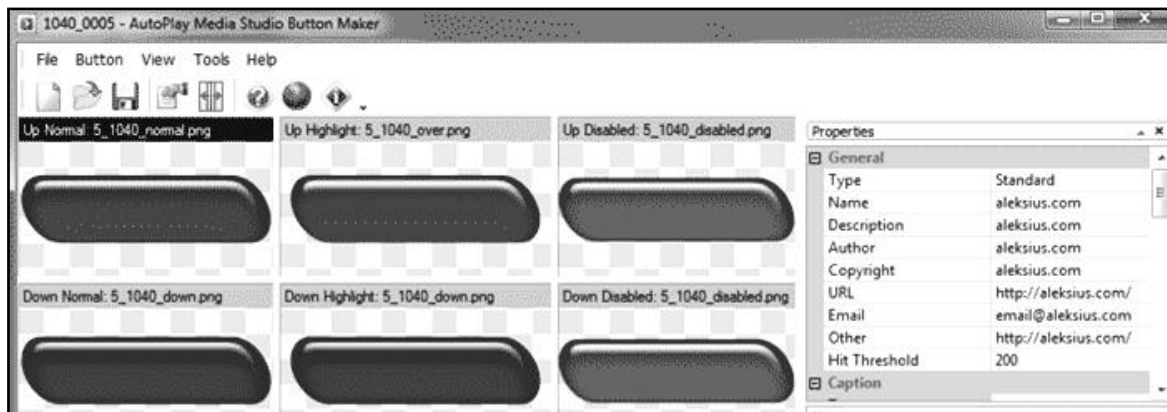


Рис. 4.3. Редактор кнопок

Надалі, необхідно вказати шляхи до шести зображень для шести різних станів кнопок.

1. Верх нормальне.
2. Низ нормальне.
3. Верх наведене.
4. Низ наведене.

5. Верх відключене.

6. Низ відключене.

У редакторві кнопок задається тип кнопки, відомості про її автора, текст напису на кнопці, шрифт і колір шрифту. При цьому шрифт і його колір задається для шести різних станів кнопок, перерахованих вище.

У правому нижньому кутку вікна редактора кнопок AutoPlay Media Studio можна перевірити працездатність кнопки. Після закінчення, необхідно зберегти кнопку у форматі \*.BTN і можна її використовувати у своєму проекті.

AutoPlay Media Studio дозволяє використовувати як об'єкт "Зображення" формати таких файлів: \*.BMP, \*.JPG, \*.GIF, \*.PCX, \*.PNG, \*.TGA, \*.TIF, \*.WMF, \*.APM, \*.EMF, \*.PSD, \*.PCD. Властивості об'єкта "Зображення" розділені на чотири вкладки.

1. Налаштування.

2. Атрибути. Ця вкладка аналогічна вкладці об'єкта "Кнопка".

3. Швидкі дії. Ця вкладка аналогічна вкладці об'єкта "Кнопка".

4. Скрипти. Ця вкладка доступна для багатьох об'єктів і дозволяє істотно розширювати їх функціональність.

Вкладка "Налаштування" містить опцію прозорості (для завдання прозорості всьому об'єкту) і опцію "Прозорість за кольором". За допомогою прозорості за кольором ви можете вказати, який колір на зображенні треба зробити прозорим і наскільки.

Напис може використовуватися для невеликого тексту (наприклад, заголовка) на сторінці вашої програми. Властивості об'єкта "Напис" розділені на чотири вкладки, аналогічні за змістом та функціональністю об'єкта "Зображення".

Вкладка "Налаштування" містить опції, які допоможуть повернути текст на 90, 180 і 270 градусів.

Об'єкт "Параграф" може містити великий фрагмент тексту. Властивості об'єкту "Параграф" розділені на чотири вкладки, аналогічні за змістом та функціональністю об'єкта "Зображення".

У налаштуваннях цього об'єкту можна задати колір фону абзацу або зробити його прозорим. Також задати колір межі фону, якщо вона потрібна. В об'єкті "Параграф" є можливість використання смуг прокрутки. Можна задати для нього один з дванадцяти стилів відображення.

Інші опції схожі з опціями вкладки "Налаштування" об'єкта "Кнопка".

## 4.2. Порядок виконання лабораторної роботи

Лабораторна робота складається з двох частин:

- підготовча частина;
- практична частина.

### 4.2.1. Підготовча частина

Підготовча частина містить інформацію з організації самостійної роботи студентів, необхідну для підготовки до виконання лабораторної роботи. Студенту необхідно:

- 1) вибрати друковане видання (казку), яке буде покладено в основу мультимедійної електронної книги;
- 2) підготувати текстові, графічні, відео і аудіо-файли, які планується включити в мультимедійну електронну книгу;
- 3) створити зображення-маску для обкладинки мультимедійної книги. Примітка: маска для обкладинки створюється в Photoshop;
- 4) створити кнопки для переходу між сторінками мультимедійної книги; Примітка: кнопки мають бути у вигляді персонажа казки або об'єкта, про який в казці говориться;
- 5) зберегти підготовлений матеріал в спеціально створеній робочій теці;
- 6) детально ознайомитися з файлом довідки програми – файл "Довідка по AutoPlay Media Studio.doc"

### 4.2.2. Практична частина

**Формулювання завдання:** створити мультимедійну електронну книгу "вказати назву книги і її автора".

Основні вимоги до структури і контенту:

- 1) об'єм книги має бути не менше 8 і не більше 20 сторінок;
- 2) книга повинна містити не менше 10 різновидів об'єктів (Label, Paragraph, RichText);
- 3) книга повинна включати зображення, що візуалізують розвиток подій за сюжетом казки (не менше 8 зображень);

- 4) книга повинна мати 1 аудіо з професійним озвучуванням і 1 – з авторським (досить озвучити 1 абзац тексту);
- 5) книга повинна включати не менше 1 відео;
- 6) книга повинна забезпечити можливість перевірки наявності програмного забезпечення, необхідного для роботи з мультимедійною електронною книгою в операційній системі користувача;
- 7) книга повинна надати усі відомості про друковане видання, на основі якого створено мультимедійне видання;
- 8) книга повинна включати мінімальні системні вимоги;
- 9) книга повинна містити дані про автора мультимедійного видання.

Дії:

1. Сформулювати мету створення мультимедійної електронної книги.
2. Охарактеризувати цільову аудиторію (вікова група, переваги в сприйнятті: відео, аудіо, фото і т. д.).
3. Сформувати структурну схему мультимедійної електронної книги. Пояснення: схема повинна відбивати логіку взаємозв'язку між окремими сторінками проекту.
4. Розробити специфікацію до проекту, в якій описати зміст елементного складу усіх сторінок проекту. Наприклад, "Типова сторінка 1" міститиме: зображення, що ілюструє описувані події; текстовий подієвий блок; кнопки у вигляді персонажа для переходу вперед, назад, до змісту; індикатор запуску/виключення аудіо-фрагмента.
5. Розробити оригінальний дизайн:
  - обов'язкове використання маски для проекту книги;
  - обов'язкове використання майстер-сторінки.Зробити її ескіз.

*Примітка:* при розробці майстер-сторінки необхідно використовувати інструменти вирівнювання, угруповання:

- обов'язкове використання нестандартних кнопок (у вигляді персонажа казки або об'єкта, про який в казці розповідається) для переходу за проектом;

- обов'язкове використання кнопки, розробленої за допомогою елемента AutoPlay Media Studio Button Maker. Описати процес створення такої кнопки і сферу її застосування;
- обов'язкове використання нестандартної іконки для проекту.

6. Визначити склад і розташування елементів навігації (основного меню, кнопок управління вікном проекту).

7. Описати:

- налаштування властивостей усіх сторінок проекту у такому вигляді: "сторінка проекту → назва властивості → значення властивості";
- значення усіх властивостей використовуваних у проекті об'єктів у такому вигляді: "об'єкт → назва властивості → значення властивості";
- особливості налаштування роботи об'єктів проекту (кнопок, зображень, міток (Label), текстових блоків (Paragraph, RichText), відео тощо).

*Примітка:* проект повинен містити не менше 10 різновидів об'єктів.

8. Використовувати для певних елементів проекту "*вказати конкретні елементи*" зміну розміру, кольору шрифту і так далі при наведенні на них курсора миші і повернення в початковий стан.

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

10. Обов'язкове використання скриптів (не менше 6 скриптів). Показати, для яких цілей використовується кожен із скриптів у вигляді:

"об'єкт → скрипт → результат".

11. Включити перевірку наявності програмного забезпечення, необхідного для роботи з мультимедійною електронною книгою в операційній системі користувача.

12. Описати процес отримання створюваного файлу.

13. Протестувати проект (які виявлені недоліки?). Усунути недоліки.

**Практичний результат роботи, що захищається студентами:** повнофункціональна мультимедійна електронна книга "вказати назву книги і її автора".

### **4.3. Зміст електронного варіанта звіту**

Електронний варіант звіту повинен містити такі складові:

1. Стандартний титульний аркуш із вказівкою номера і теми лабораторної роботи.
2. Опис мети лабораторної роботи і формулювання завдання.
3. Порядок виконання завдання з описом відповідних дій, ілюстрацією використуваних вікон і показом кінцевих результатів роботи.
4. Висновки по роботі.

### **4.4. Контрольні запитання та завдання**

1. Класифікуйте електронні видання за характером взаємодії користувача і електронного видання.
2. Що таке технічне завдання? Які складові повинно містити технічне завдання на проектування електронного видання? Наведіть його приклад.
3. У чому полягає функціональне призначення елемента "Діалог" в AutoPlay Media Studio?
4. Для чого використовуються майстер-сторінки? Наведіть приклади, коли доцільно та недоцільно їх використовувати.
5. Яким чином виконується налаштування властивостей об'єктів?

## **Лабораторна робота № 5**

### **Створення електронного підручника засобами програми SunRay BookOffice**

**Мета роботи:** одержання практичних навичок з організації процесу створення електронного підручника в різних форматах (chm, exe, rtf, html, pdf, на основі xml-шаблону) засобами програми SunRav BookOffice.

У результаті виконання лабораторної роботи студент повинен

**знати:**

функціональні можливості програми SunRav BookEditor та SunRav BookReader пакета SunRav BookOffice;

особливості здійснення процесів створення та редагування електронних підручників різних форматів;

особливості роботи зі стилями, таблицями, посиланнями, здійсненням імпорту;

специфіку налаштування властивостей електронного підручника;

**вміти:**

створювати та редагувати електронні підручники таких форматів, як: chm, exe, rtf, html, pdf, вільний формат (на основі шаблонів);

вбудовувати аудіо та відео файли, зображення (png, jpeg, gif), flash, OLE-об'єкти;

працювати зі стилями, таблицями та посиланнями;

налаштувати властивості електронного підручника;

озвучувати та налаштувати властивості перегляду створених електронних підручників.

## 5.1. Загальні відомості про середовище розробки

SunRav BookOffice (розробник: SunRav Software) – комплексне рішення для створення, редагування і перегляду електронних книг, підручників, публікацій. Пакет орієнтований на застосування в навчальних закладах (школах, коледжах, університетах), оскільки дозволяє швидко формувати різноманітні електронні навчальні посібники, підручники, довідники, методичні рекомендації.

Програма має Word-подібний інтерфейс, відрізняється простотою застосування і надає широкі можливості для роботи з мультимедійною інформацією – в книгах можна використовувати аудіо- і відеофайли, зображення (PNG, JPEG, GIF і animated gif), Flash, будь-які OLE-об'єкти і т. д.

Пакет об'єднує дві програми: SunRav BookEditor, призначену для створення і редагування електронних книг (рис. 5.1), і SunRav BookReader, яка забезпечує їх швидкий і зручний перегляд. Остання програма



дозволяє не лише переглядати електронні публікації, створені в програмі SunRav BookEditor, але і застосовуватися для перегляду текстових, HTML, RTF-документів і дос-документів.

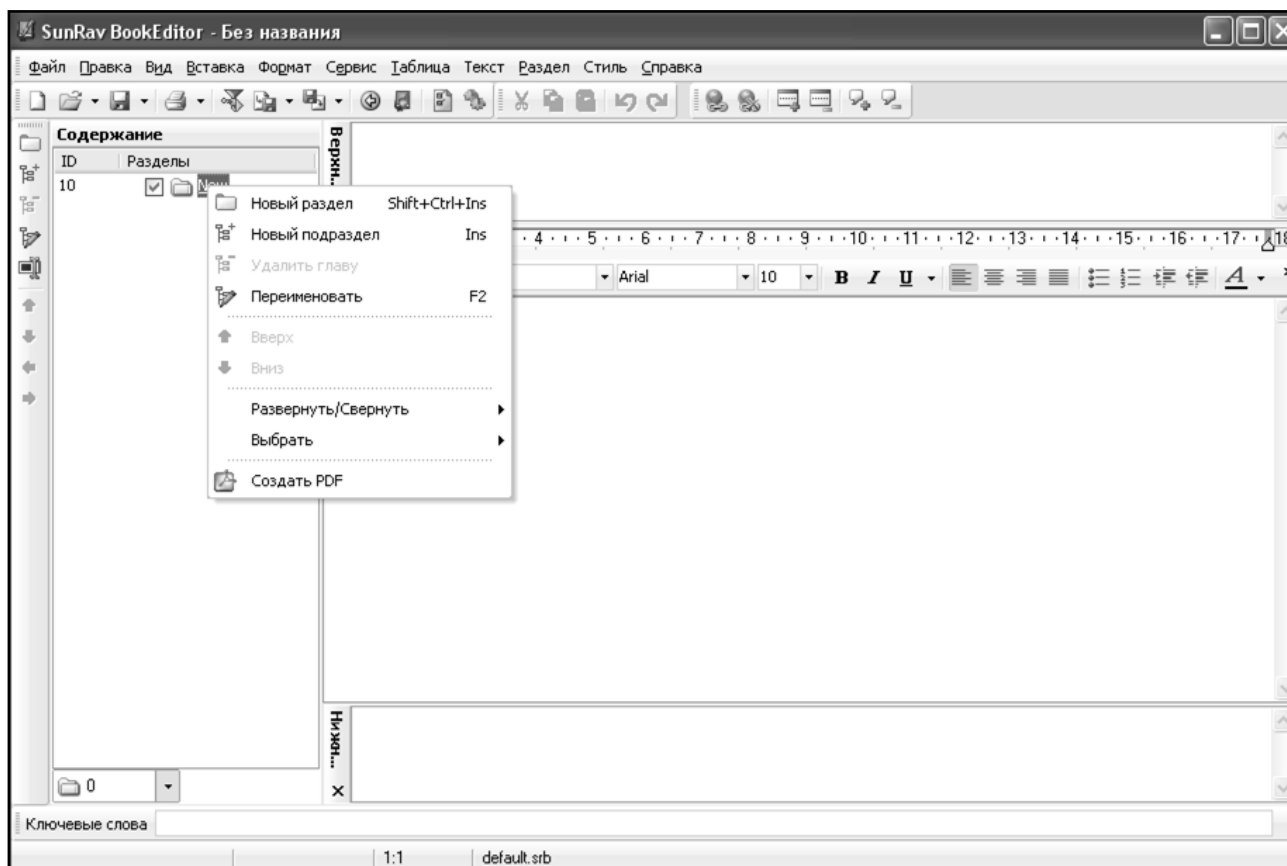


Рис. 5.1. Вікно створення нового проекту у SunRav BookEditor

За допомогою SunRav BookEditor можна створювати електронні публікації і компіювати їх в EXE, HTML, CHM-файли або PDF-документи. При необхідності можна імпортувати і експортувати створені публікації у файли MS Office. Можливе створення документів і в інших текстових форматах, що реалізовано за рахунок застосування додаткових шаблонів. Вбудована система перевірки орфографії дозволяє перевіряти правопис прямо в процесі підготовки книги.

Потужна система посилань з необмеженим рівнем їх вкладення забезпечує створення посилань з будь-якого місця книги на окремі глави цієї ж книги, на інші книги, на тести (для цього потрібна програма tTester від SunRav Software), web-сторінки або на будь-які інші документи. Мож-

ливе відкриття посилань у спливаючих вікнах, зовнішній вигляд яких настраюється за бажанням розробника.

Підтримка вбудованих стилів дозволяє швидко формувати окремі фрагменти тексту. Створені електронні книги можуть поширюватися на CD- і DVD-дисках разом з безкоштовною програмою для їх швидкого читання SunRav BookReader.

Розробка починається зі змісту (рис. 5.2), після чого приступають до її наповнення контентом. Кожна сторінка складається з трьох частин: заголовка (звичайно це назва згори), основний зміст і нижній колонтитул (додаткова інформація знизу).

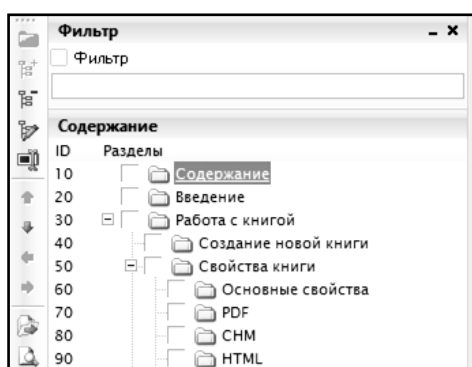


Рис. 5.2. Приклад формування змісту електронного підручника

Зв'язуючою ланкою електронного підручника є гіперпосилання, яке дозволяє встановити взаємозв'язок між інформаційними блоками в змісті. Можливі види гіперпосилань показані у вікні (рис. 5.3).

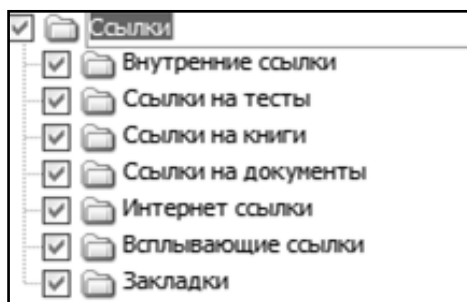


Рис. 5.3. Видів посилань

При створенні посилання є можливість зробити її спливаючою, тоді користувачу не доведеться переходити на іншу сторінку електронного підручника, щоб прочитати необхідну інформацію – вона відобразиться усередині спливаючого вікна, колір і стиль якого можна настроїти.

У середовищі є можливість створювати текстові спливаючі підказки (рис. 5.4), які з'являтимуться біля виділеного слова при наведеному курсорі (текст з підказкою виділяється зеленим кольором).

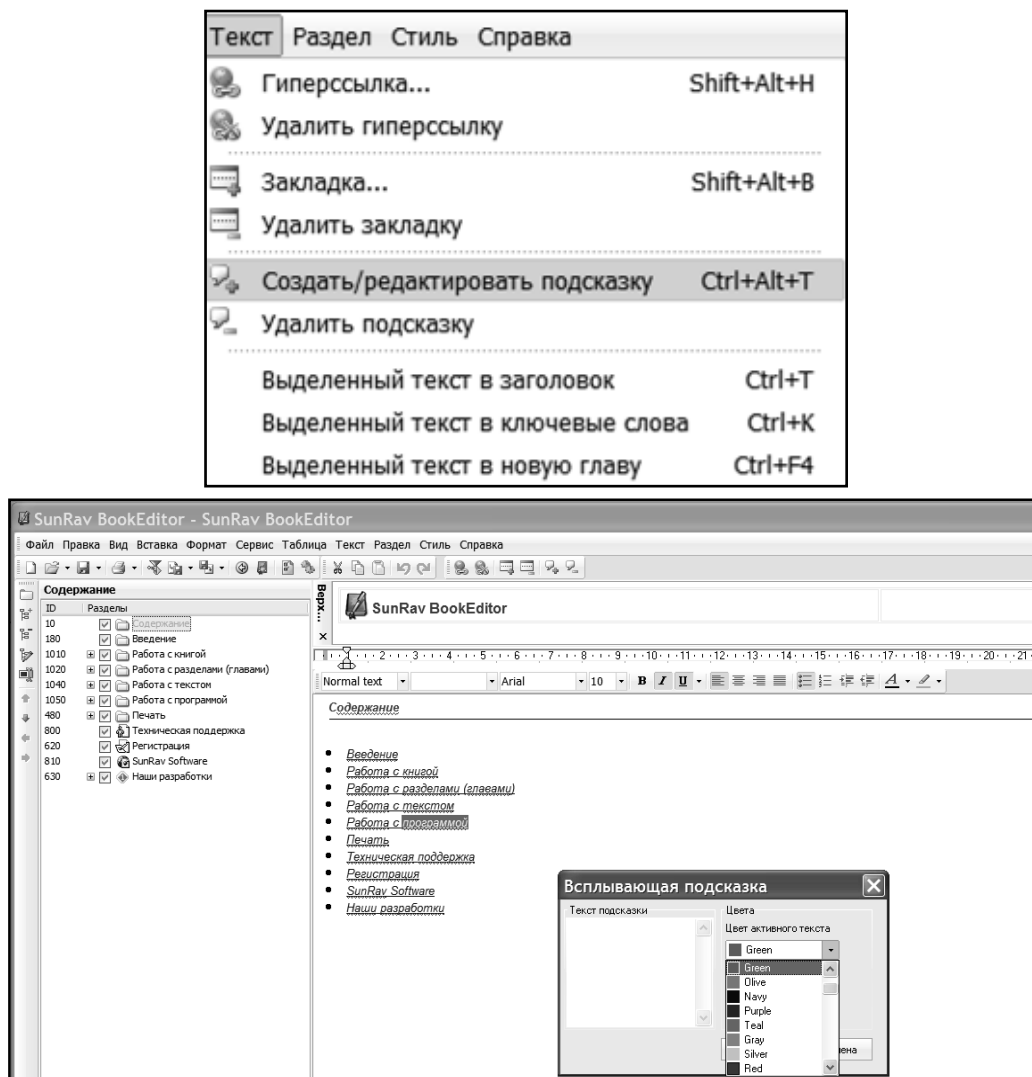


Рис. 5.4. Приклад створення спливаючої підказки

Окрім тексту і гіперпосилань, у зміст сторінки можна вставити велику кількість об'єктів: символи, таблиці, зображення, аудіо, відео, GIF-анімацію, флеш-ролики (формат SWF), OLE-об'єкти, лінії, розриви сторінки, різні інтерактивні елементи (програмовані радіокнопки, форми введення та ін.).

Також підтримується імпорт різних текстових файлів.

Для створення об'єктів проекту необхідно в меню "Вставка" вибрати об'єкт (рис. 5.5), що цікавить.

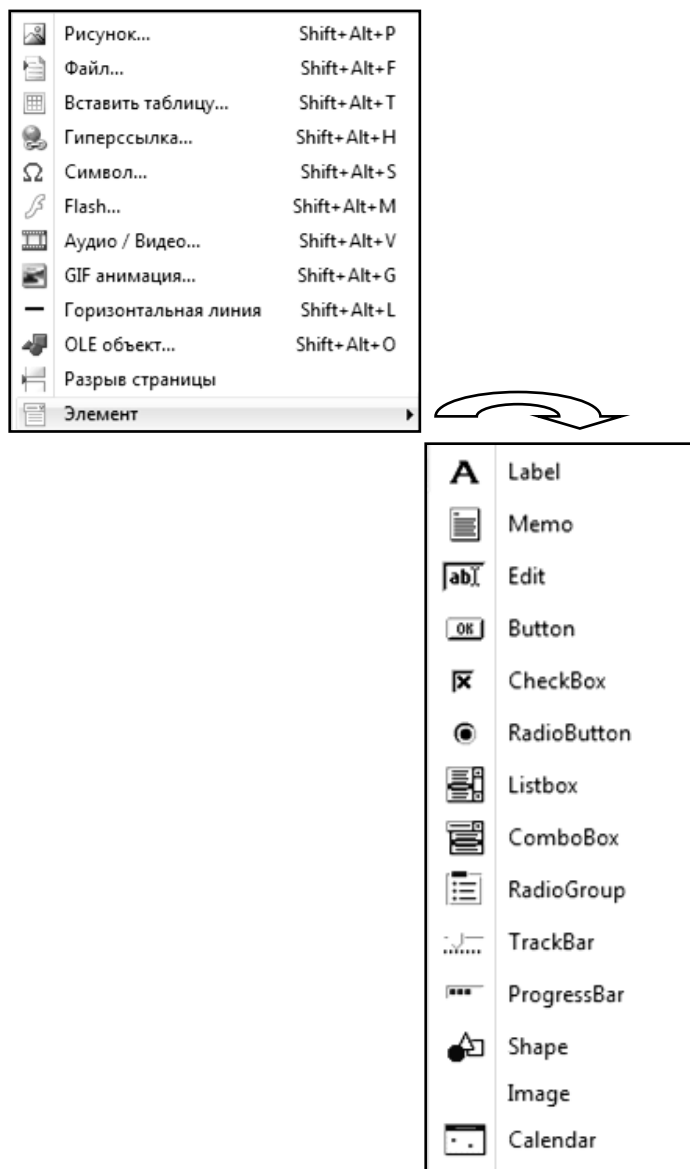


Рис. 5.5. Вставка деяких видів об'єктів

Контент редагується і форматується за допомогою відповідних піктограм і пунктів меню програми. Середовище дозволяє створювати і застосовувати для об'єктів призначені для користувача стилі.

Перед здійсненням експорту у формат (EXE, CHM, HTML, RTF, PDF або формат на основі шаблонів), що цікавить, для нього необхідно виконати налаштування параметрів на співвідносній формату вкладці у вікні "Властивості книги" (рис. 5.6) і вказати параметри для проекту у вікні "Налаштування" (рис. 5.7).

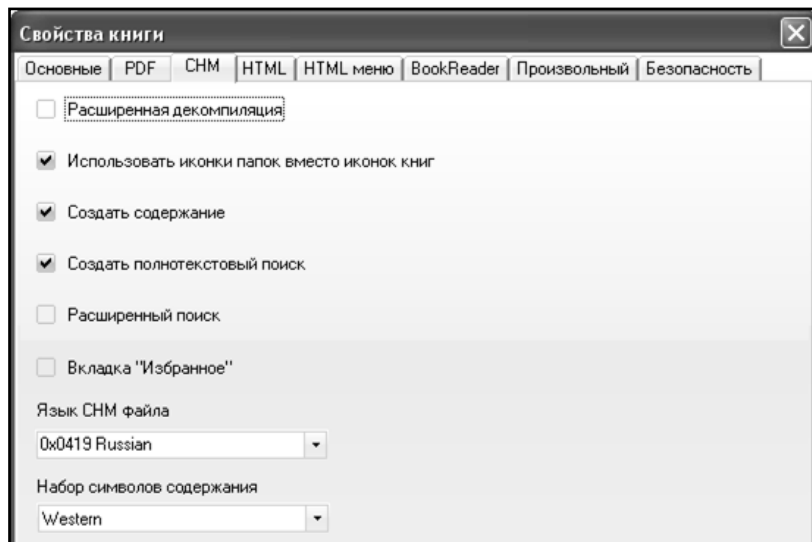


Рис. 5.6. Приклад налаштування параметрів для проекту, експортованого у формат СНМ

Для экспорту проекту в цьому форматі потрібна наявність СНМ-компілятора (треба встановити програму Microsoft HTML Workshop), завантажити його можна з офіційного сайту Microsoft при першому запуску програми.

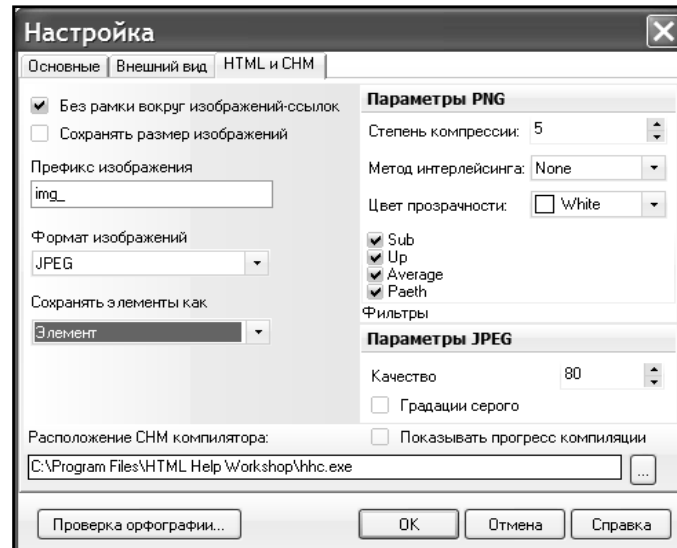


Рис. 5.7. Налаштування параметрів для проекту, що експортується у формати HTML і СНМ

Перед компіляцією книги в СНМ спочатку відбувається її експорт у набір HTML сторінок. Тому на скомпільований файл впливають HTML

параметри. Безпосередньо процес експорту проводиться так, як зображено на рис. 5.8.

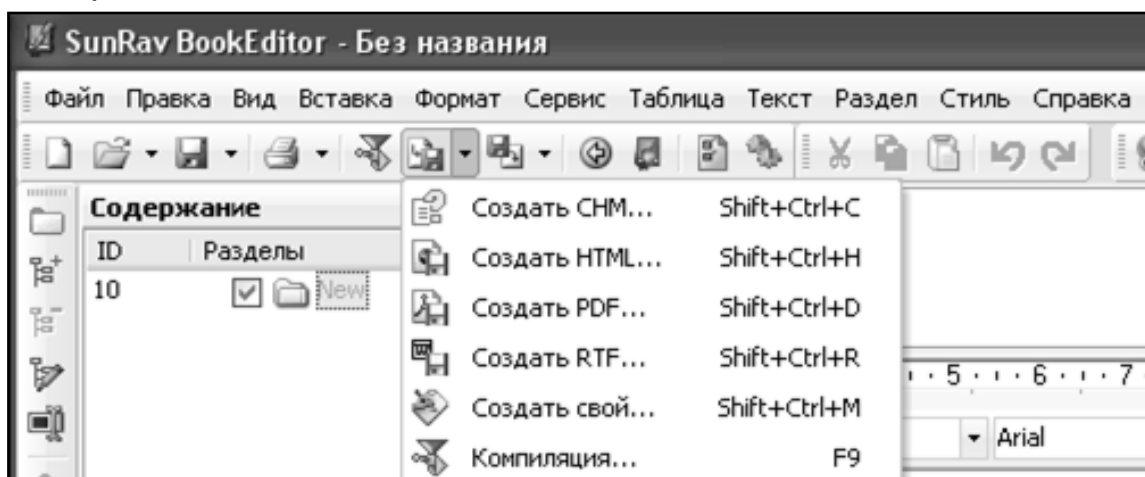


Рис. 5.8. Експорт проекту в різні формати

Програма SunRav BookReader пакету SunRav BookOffice забезпечує підтримку таких функцій при роботі з проектом електронного видання: автопрокрутка, озвучування книги голосом, показ деревовидного змісту, використання "гарячих" клавіш, індексний і повнотекстовий пошук по усьому електронному виданню, підтримка теки "обране", масштабування і ведення історії перегляду.

## 5.2. Порядок виконання лабораторної роботи

Лабораторна робота складається з двох частин:

- підготовча частина;
- практична частина.

### 5.2.1. Підготовча частина

Підготовча частина містить інформацію з організації самостійної роботи студентів, необхідну для підготовки до виконання лабораторної роботи. Студенту необхідно:

- 1) вибрати матеріал (конспект лекцій або лабораторний практикум), який буде покладений в основу електронного підручника;
- 2) продумати структуру підручника;

3) підготувати і зберегти в робочій теці текстову, графічну, відео, аудіо-інформацію, яку планується включити в електронний підручник;

4) детально ознайомитися з файлом довідки.

### 5.2.2. Практична частина

*Примітка.* У роботі будуть створені електронні підручники різних форматів; а саме: обов'язкові формати – EXE, CHM, HTML, RTF; додаткове завдання з форматом: PDF і форматом на основі шаблонів.

*Примітка:* для компіляції книги у формат CHM потрібно встановити програму Microsoft HTML Workshop. Ця програма поширюється безкоштовно і її можна завантажити з сайту компанії Microsoft за таким посиланням: <http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=14188>.

**Формулювання завдання:** створити електронний підручник "*вказати тип видання (конспект лекцій або лабораторний практикум)*" за дисципліною "*вказати найменування дисципліни*" у форматах "*вказати формати*".

Дії:

1. Сформулювати мету створення електронного підручника.
2. Описати цільову аудиторію (курс, спеціальність).
3. Сформулювати структурну схему електронного підручника, яка відбиває логіку взаємозв'язку між окремими сторінками книги.
4. Описати специфіку створення електронного підручника, його розділів (повинно бути не менше 3 розділів), підрозділів (повинно бути не менше 2 підрозділів у кожному розділі).
5. Описати особливості роботи з об'єктами: "малюнок" (не менше 10 рисунків), "файл" (не менше 1 файлу), "таблиця" (не менше 5 таблиць), "символ" (не менше 4 символів), "аудіо" (не менше 1 аудіо), "відео" (не менше 1 відео), "GIF" (не менше 2), "OLE-об'єкти" (не менше 2).

*Примітка:* для вставки відео раціонально його переконвертувати в swf і вставити як об'єкт flash або прописати вставку через код html.

6. Створити призначений для користувача стиль і застосувати його в електронному підручнику.
7. Описати особливості редагування електронного підручника.
8. Описати, яким чином забезпечується безпека книги.
9. Перевірити коректність масштабування (шрифти).

10. Проглянути книгу з озвучуванням.

11. Описати відмінності в створених підручниках різних форматів (параметри, що настроюються, відмінності при перегляді і т. д.).

12. Перевірити працездатність і правильність функціонування створеного електронного підручника за кожним з розширень.

***Практичні результати роботи, що захищаються студентами:***

1. Електронний підручник у форматах EXE, CHM, HTML, RTF.

2. Електронний підручник у форматі PDF і форматі на основі шаблонної конструкції.

### **5.3. Зміст електронного варіанта звіту**

Електронний варіант звіту повинен містити такі складові:

1. Стандартний титульний аркуш із вказівкою номера і теми лабораторної роботи.

2. Опис мети лабораторної роботи і формулювання завдання.

3. Порядок виконання завдання (створення електронного підручника з різними розширеннями) з описом відповідних дій, ілюстрацією використуваних вікон і наведенням кінцевих результатів роботи.

4. Висновки по роботі.

### **5.4. Контрольні запитання та завдання**

1. У яких розширеннях можна створювати проекти електронних видань у середовищі SunRav BookOffice?

2. Які види посилань надає створювати SunRav BookOffice?

3. Як створити спливаючу підказку? Що при цьому треба настроювати?

4. Які види об'єктів можна вставляти в проект?

5. Яким чином виконується вставка OLE-об'єкта? Які параметри при цьому настроюються?

6. Для чого використовується формат CHM і як у ньому створити електронне видання?



7. Які параметри необхідно встановити перед початком експорту для форматів CHM і HTML?
8. Які параметри необхідно встановити перед початком експорту для форматів EXE і RTF?
9. Яким чином виконується експорт проекту?
10. Які функціональні можливості має SunRay BookReader і що необхідно виконати, щоб вони стали доступні?

## **Лабораторна робота №6**

### **Розробка електронного мультимедійного видання навчального спрямування засобами Adobe Captivate**

**Мета роботи:** одержання практичних навичок з організації процесу створення мультимедійного видання навчального спрямування (на вільну тему) засобами програми електронного навчання Adobe Captivate.

У результаті виконання лабораторної роботи студент повинен

**знати:**

- основні функціональні можливості Adobe Captivate;
- основні етапи розробки електронного навчального видання;
- специфіку настроювання слайдів (властивостей, дій);
- види неінтерактивних та інтерактивних елементів;
- особливості публікації проекту;

**вміти:**

- оформлювати слайди в середовищі Adobe Captivate;
- працювати з основними об'єктами програми Adobe Captivate для створення повнофункціонального навчального електронного мультимедійного видання;
- використовувати в проекті неінтерактивні та інтерактивні елементи;
- синхронізувати дані Microsoft PowerPoint та Adobe Captivate;
- створювати слайд-шоу;
- публікувати проекти в різних розширеннях.

#### **6.1. Загальні відомості про середовище розробки**

Adobe Captivate (раніше відома як RoboDemo) – програма електронного навчання для Microsoft Windows, і з п'ятої версії для Mac OS X,

яка може бути використана для створення електронних підручників, демонстрації програмного забезпечення, запису відео уроків, створення симуляції програми, створення навчальних презентацій і різних тестів у .swf форматі. Можливо конвертувати згенерований Adobe Captivate .swf в .avi, для завантаження на сайти відеохостингу.

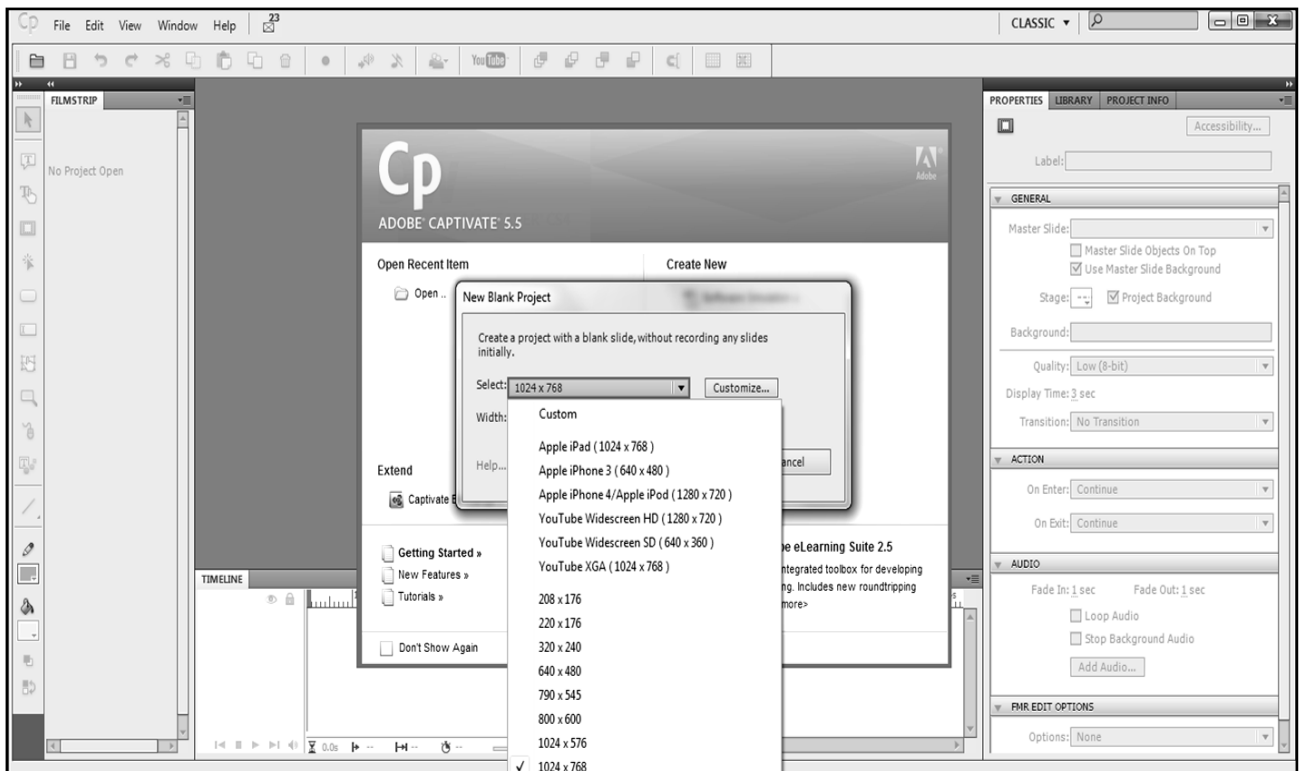
Для створення симуляцій програм Captivate може використовувати праву і ліву кнопку миші і натиснення клавіш. Adobe Captivate також можна використовувати для створення скринкастів, підкастів, і конвертації презентацій Microsoft PowerPoint у формат Adobe Flash.

За допомогою Captivate можна створювати і редагувати інтерактивні демонстрації програм, симуляції, підкасти, скринкасти, ігри й уроки. Для демонстрацій програм, можливий запис у реальному часі. Створені за допомогою Captivate скринкасти займають набагато менше місця, ніж повноцінні записи з екрану.

Користувачі можуть редагувати Captivate презентації для додавання ефектів, активних точок, текстових частин, відео і так далі. Автори можуть редагувати зміст і змінювати час появи того або іншого елемента. Натиснення на активні точки може переводити на інші слайди і на зовнішні посилання.

Captivate підтримує імпорт зображень, презентацій PowerPoint, відео, .flv і аудіо у будь-який слайд проекту.

Створюваний в Adobe Captivate документ називається проектом. Він складається з окремих слайдів, які можна додавати, редагувати і видаляти. Коли робота над проектом завершується, його "публікують" – зберігають у вигляді кліпу. Створення нового проекту здійснюється таким чином: File – New Blank Project (рис. 6.1).



**Рис. 6.1. Вікно створення нового проекту в середовищі Adobe Captivate**

Справа у вікні програми розташована панель властивостей Properties, за допомогою якої можна переглядати і змінювати значення параметрів об'єктів. У нижній частині вікна знаходиться шкала часу Timeline (рис. 6.2), за допомогою якої можна управляти тривалістю відтворення усього слайду, часом початку/закінчення відтворення кожного з розташованих на ньому об'єктів, а також тривалістю і послідовністю їх відтворення. Користуючись розташованими на панелі інструментів елементами (рис. 6.3), на слайдах можна малювати різні фігури, створювати текстові написи, кнопки, області масштабування, розфарбовувати об'єкти та ін.

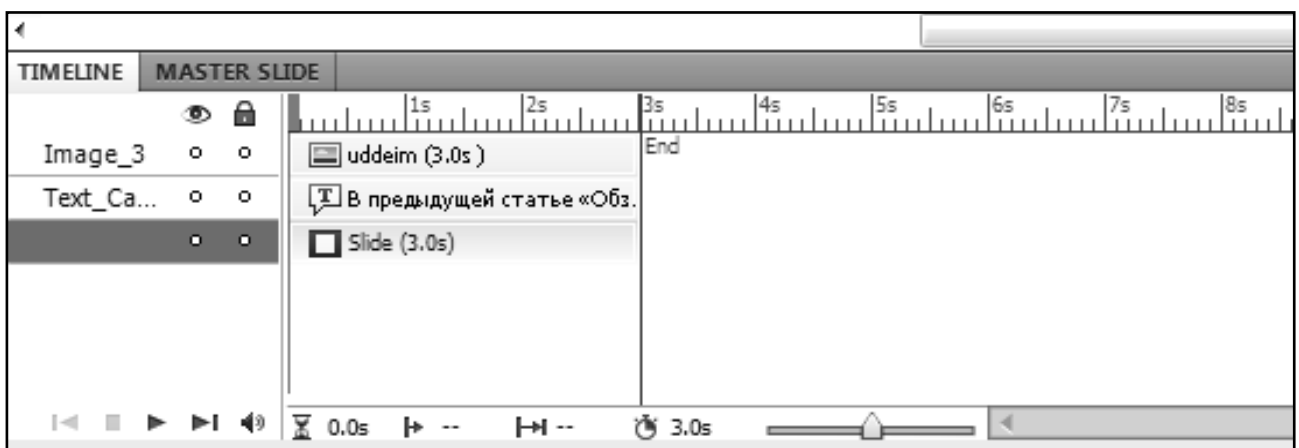


Рис. 6.2. **Управління часом життя об'єкту на слайді**



Рис. 6.3. **Панель інструментів**

Для створення нового проекту можна:

- 1) імпортувати в Adobe Captivate презентацію PowerPoint і допрацювати її (File – New Project – From MS PowerPoint);
- 2) імпортувати об'єкти (зображення) в Adobe Captivate (File – New Project – Image Slideshow);
- 3) створити порожній проект, щоб додати в нього необхідні об'єкти (File – New Project – Blank Project);
- 4) скористатися одним з шаблонів, які пропонує програма (File – New Project – Project From Template);
- 5) записати за допомогою Adobe Captivate дії, що виконуються в прикладній програмі, яку користувач хоче продемонструвати.

Програма підтримує роботу зі слайдами таких видів:

- а) порожні слайди – створюються, коли проект робиться "з нуля";
- б) слайди зображень – можуть містити рисунок у форматі JPG, JPEG, GIF, PNG, BMP, ICJ, EMF, WMF, вставлений як фон слайду;
- в) слайди з тестом – забезпечують функціональність, необхідну для створення тестів і опитувачів;
- г) слайди PowerPoint – слайди, що були імпортовані з презентації PowerPoint;
- д) майстер-слайди – містять однакові для усього проекту елементи (фон, логотип, заголовок, нижній колонтитул і т. д.), полегшуючи і прискорюючи створення єдиного за оформленням проекту. Один майстер-слайд створюється програмою за умовчанням.

Можна самостійно створити декілька майстер-слайдів для різних потреб. Проте, одночасно із слайдом може бути пов'язаний тільки 1 майстер-слайд.

На майстер-слайді можна створити не будь-який об'єкт, а тільки текстовий напис, спливаючий напис, спливаюче зображення і рамку, що підсвічується. Також можна додати до майстер-слайду текстову аніма-

цію, віджет, зображення, анімацію і файли формату FLV або F4V. Звуковий супровід для майстер-слайду створювати не можливо.

Для оформлення слайдів у меню Window – Master Slide раціонально створити 2 майстер-слайди (рис. 6.4): для головної сторінки (першою) і для усіх інших.

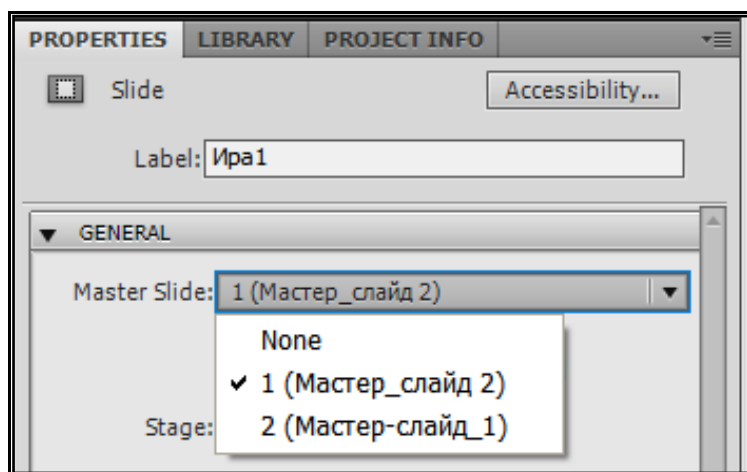
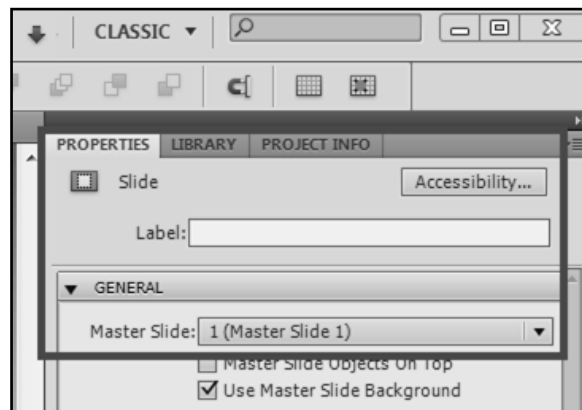


Рис. 6.4. Панель інструментів

Управління властивостями слайду, до якого застосовується майстер-слайд, здійснюється за допомогою панелі властивостей: у списку Master Slide можна вибрати необхідний майстер-слайд або відмовитися від нього.

Для створення іншого майстер-слайду необхідно натиснути ПКМ і вибрати Slides – Master Slide (аналогічно створюються слайди в панелі FILMSTRIP – рис. 2.5). Для вставки фонового зображення проводиться натиснення ПКМ і вибирається Objects – Image.

Для застосування майстер-слайду необхідно виділити слайди в панелі FILMSTRIP, до яких необхідно застосувати той або інший майстер-слайд і на панелі PROPERTIS задати потрібний майстер-слайд (рис. 6.5).



**Рис. 6.5. Налаштування панелі PROPERTIS при роботі з майстер-слайдом**

Задати відображення об'єктів майстер-слайда поверх об'єктів слайду можна за допомогою прапорця "Master Slide Object On Top", а задати для слайду саме такий фон, як у майстер-слайда можна за допомогою прапорця "Use Master Slide Background".

Для створення об'єктів проекту можна користуватися панеллю інструментів у лівій частині програми або меню "Insert" (рис. 6.6).

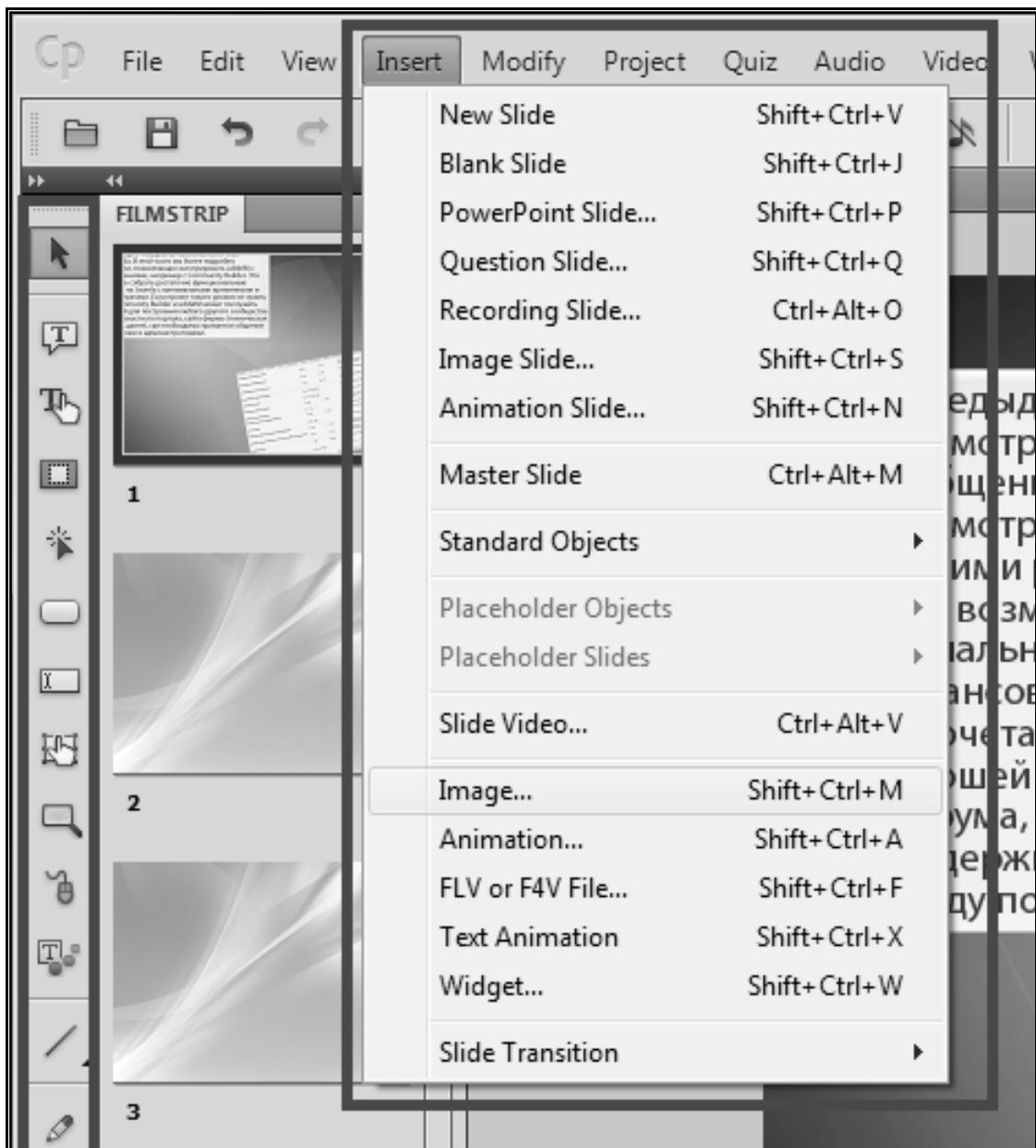


Рис. 6.6. Перелік можливих об'єктів проекту

У слайд можна вставити не лише рисунок або поле, але й інший слайд. Такий вкладений слайд називають **слайдлетом**. Цей об'єкт має власну шкалу часу, яка автоматично відображається після його вибору.

Місце, призначене для зберігання ресурсів – аудіофайлів, зображень, анімації і т. д. називається **бібліотекою**. У бібліотеку поточного проекту можна імпортувати об'єкти з інших проектів і шаблонів Adobe Captivate.

Для зміни будь-яких доступних властивостей або задання дій для об'єктів необхідно виділити об'єкт і скористатися меню Modify або панеллю PROPERTIS (рис. 6.7).

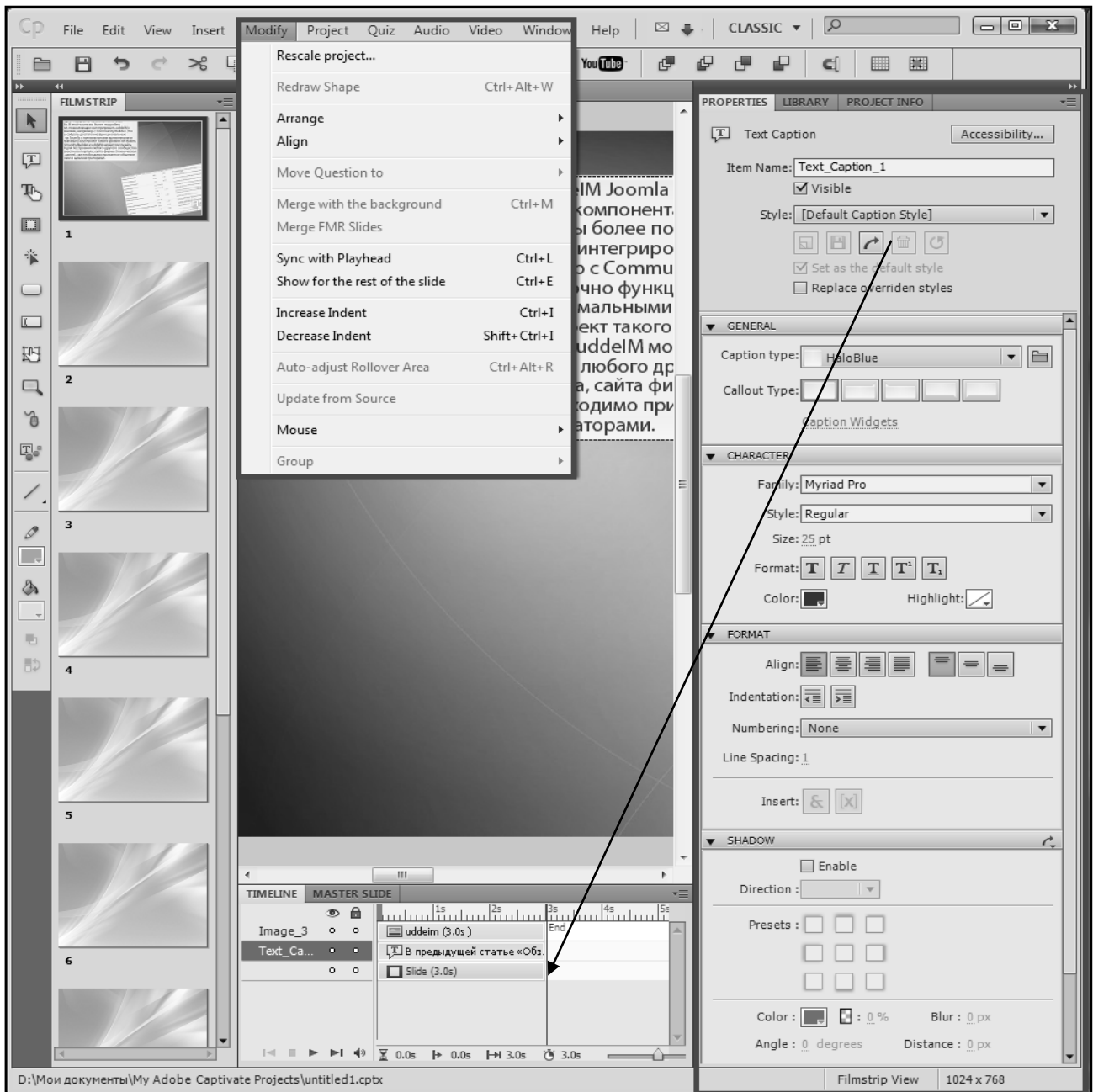


Рис. 6.7. Панелі роботи з властивостями об'єкту

Середовище надає можливість налаштування і створення призначеного для користувача стилю для об'єктів проекту, що розробляється. Для цього необхідно перейти в меню Edit – Object Style Manager (рис. 6.8) і настроїти усі необхідні стилі об'єктів (Captions, Button, Text Entry Box button, Highlight Box, Rollover Area і т. д.). Створити власний стиль для будь-якого об'єкту можна за допомогою кнопки Clone.



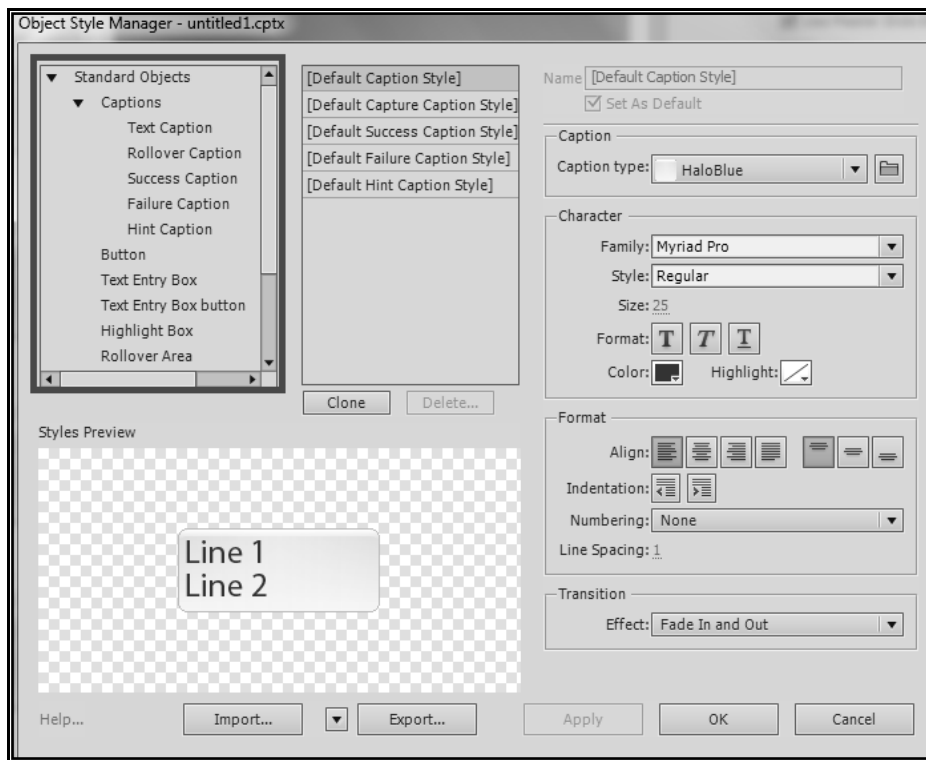


Рис. 6.8. Налаштування/створення стилів об'єктів

Для об'єкту Button у цьому ж вікні можна задати власне зображення (рис. 6.9).

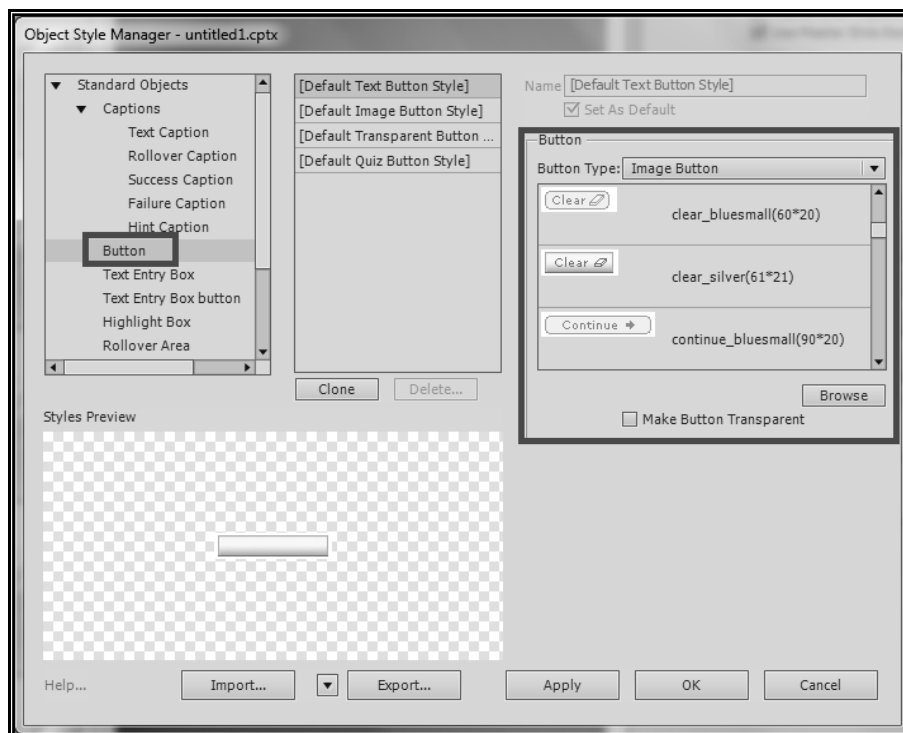


Рис. 6.9. Приклад налаштування об'єкту Button

Для вставки віджета в проект необхідно перейти в меню "Insert" – "Widget".

Управляти відтворенням можна і за допомогою кнопок Play, Stop, Pause, розташованих в нижній частині тимчасової шкали.

Для перегляду проміжних або кінцевих результатів необхідно використовувати меню "File" – "Preview". Для публікації проекту: меню "File" – "Publish".

## **6.2. Порядок виконання лабораторної роботи**

Лабораторна робота складається з двох частин:

- підготовча частина;
- практична частина.

### **6.2.1. Підготовча частина**

Підготовча частина містить інформацію з організації самостійної роботи студентів, необхідну для підготовки до виконання лабораторної роботи. Студенту необхідно:

- 1) вибрати тему (можна дисципліну з раніше пройдених або поточних), якій буде присвячено навчальне електронне мультимедійне видання;
- 2) підібрати зображення (фонові) для оформлення слайдів електронного видання;
- 3) підібрати текст (6 – 10 сторінок) із зображеннями (8 – 10 зображень) і таблицями (до 3 таблиць);
- 4) підібрати відеоролик (3 – 5 хвилин);
- 5) записати звуковий супровід для пояснення будь-якого фрагмента інформації (3 – 5 хвилин);
- 6) підібрати презентацію у форматі PPT (Microsoft PowerPoint), що містить до 10 слайдів з текстами і зображеннями;
- 7) підібрати 10 – 15 зображень для створення слайд-шоу;
- 8) зберегти підготовлений матеріал у спеціально створеній робочій теці.

## 6.2.2. Практична частина

Практична частина складається з 2-х етапів:

етап 1 (загальний) – спрямований на ознайомлення з середовищем розробки та його функціональними можливостями на основі виконання трьох загальних завдань;

етап 2 (індивідуальний) – спрямований на виконання індивідуального завдання зі створення електронного мультимедійного видання навчального характеру.

### **Етап 1 (загальний) включає такі дії:**

1) практично виконати загальні завдання, описані у таких файлах: "Завдання 1 (побудувати об'єкти).doc", "Завдання 2 (на неінтерактивні елементи).doc", "Завдання 3 (на інтерактивні елементи).doc";

2) опублікувати результати виконання загальних завдань 1 – 3 у вигляді кліпів та показати їх викладачеві.

### **Етап 2 (індивідуальний).**

**Формулювання завдання:** створити електронне мультимедійне видання навчального характеру за темою "*вказати назву теми*".

Дії:

1. В Adobe Captivate на підставі проекту "Blank Project" створити навчальне електронне мультимедійне видання (підручник – не менше 12 слайдів) на вибрану раніше тему з використанням раніше підготовлених текстів, зображень, відео і аудіо.

2. Оформити видання (фон) за допомогою раніше підібраних фонових зображень (використання майстер-слайдів обов'язково).

3. Обов'язково змінити стилі для стандартних об'єктів (Captions, Button, Text Entry Box button) так, щоб разом вони створювали цілісну композицію. При зміні стилів елементів управління, а також при їх розміщенні, обов'язково застосовувати правила і рекомендації навігації, що пред'являється до елементів.

4. Створити власний стиль для будь-якого об'єкту.

5. Для об'єкту Button обов'язково створити власне унікальне зображення.

6. При створенні електронного мультимедійного видання обов'язково використати не менше 3 неінтерактивних і 2 інтерактивних елементів (вказати, які саме використовувалися, і як відбувалося налаштування їх функціонування).

7. При створенні електронного мультимедійного видання обов'язково використати віджети (не менше 5).

8. Протестувати видання й усунути знайдені помилки.

9. Експортувати проект у максимальну кількість доступних форматів.

10. На підставі "From Microsoft PowerPoint" імпортувати в проект Adobe Captivate презентацію Microsoft PowerPoint. Доповнити її новими інтерактивними елементами (кнопками) і віджетами. Додати відео і звук.

11. Експортувати проект у максимальну кількість доступних для публікації форматів.

12. Adobe Captivate на підставі проекту "Image Slideshow" створити слайд-шоу, доповнити його музичним супроводом і текстовими поясненнями. Обов'язково використовувати інтерактивні об'єкти.

13. Експортувати проект у максимальну кількість доступних для публікації форматів.

### ***Практичні результати роботи, що захищаються студентами:***

1. Три проекти загальних завдань (за файлами "Завдання 1 (побудувати об'єкти).doc", "Завдання 2 (на неінтерактивні елементи).doc", "Завдання 3 (на інтерактивні елементи).doc").

2. Електронне мультимедійне видання навчального характеру в декількох форматах (не менш 2-х форматів публікації).

3. Проект на основі "From Microsoft PowerPoint" (не менш 2-х форматів публікації).

4. Проект на основі "Image Slideshow" (не менш 2-х форматів публікації).

### **6.3. Зміст електронного варіанта звіту**

Електронний варіант звіту повинен містити такі складові:

1. Стандартний титульний аркуш із вказівкою номера і теми лабораторної роботи.

2. Опис мети лабораторної роботи і формулювання завдання.
3. Порядок виконання завдання з описом виконуваної послідовності дій, вказівкою використаних вікон (усі вікна мають бути пронумеровані і підписані) і наведенням кінцевих результатів роботи.
4. Висновки по роботі.

#### **6.4. Контрольні запитання та завдання**

1. Які існують способи створення нового проекту в Adobe Captivate? У чому полягає їх відмінність? Наведіть приклади, коли доцільно вибирати кожен із способів.
2. Для чого призначена шкала Timeline? Які дії вона дозволяє виконувати?
3. Яке функціональне призначення майстер-слайда? Які дії не можна виконувати з майстер-слайдами?
4. Яким чином проводиться налаштування властивостей об'єктів? Наведіть приклади.
5. Які об'єкти відносяться до неінтерактивних? Коротко охарактеризуйте кожний з них.
6. Які об'єкти відносяться до інтерактивних? Коротко охарактеризуйте кожний з них.
7. Що таке слайдлет? Коли виникає необхідність у створенні слайдлетів?
8. Як створити новий стиль для об'єктів проекту Captions, Button, Text Entry Box button, Highlight Box і Rollover Area?
9. Яким чином здійснюється імпорт об'єктів з іншого проекту або шаблону?
10. У яких розширеннях можна публікувати проект? Опишіть відмінні особливості налаштування параметрів проектів, що публікуються в різних розширеннях.

## **Лабораторна робота № 7**

### **Створення симуляції роботи програмного забезпечення, як елемента електронного мультимедійного навчального видання**

**Мета роботи:** одержання практичних навичок з організації процесу створення симуляційного елемента мультимедійного навчального видання засобами програми Adobe Captivate.

У результаті виконання лабораторної роботи студент повинен **знати:**

режими запису симуляції та їх різновиди;  
специфіку настроювання параметрів запису симуляції;  
особливості здійснення запису в рамках кожного з видів;  
особливості публікації відео;

**вміти:**

записувати відео симуляції у різних режимах;  
виконувати попереднє настроювання запису відео;  
записувати відео симуляції у різних режимах;  
публікувати відео симуляції у різних форматах.

#### **7.1. Загальні відомості про середовище розробки**

Adobe Captivate пропонує **три режими запису:**

- автоматичний (Automatic Mode);
- ручний (Manual Recording);
- запис відео (Video Demo).

В автоматичному режимі програма записує дії у вигляді знімків екрану і розміщує кожен на окремому слайді проекту. Вона фіксує рухи покажчика, клацання мишею, натиснення клавіш клавіатури і системні події.

Існує **чотири різновиди автоматичного режиму запису:**

- режим демонстрації (Demonstration mode);

- режим моделювання (Training Simulation mode);
- режим моделювання з оцінкою (Assessment Simulation mode);
- режим, призначений для користувача (Custom mode).

*Примітка:* розрізняються режими тим, які об'єкти програма автоматично додає в слайди під час запису виконуваних дій.

У режимі "Demonstration mode" інтерактивність не підтримується (користувач може тільки спостерігати за тим, що відбувається на екрані).

Доцільно використовувати цей режим при необхідності відобразити послідовність виконання певного завдання або показати функціональність програмного забезпечення.

У режимі "Training Simulation mode" краще створювати навчальні матеріали, в яких від користувача вимагається виконати певну послідовність дій або скористатися певними функціями програмного забезпечення. Відтворення наступного слайду, записаного в цьому режимі, почнеться лише після того, як користувач безпомилково виконає усі необхідні дії на поточному слайді.

Режим "Assessment Simulation mode", зазвичай, використовується для перевірки того, чи досить добре користувач освоїв роботу з певною функцією програмного забезпечення.

Можна настроїти програму Adobe Captivate так, щоб вона оцінювала кожне коректне клацання мишею. Кількість спроб дати правильну відповідь можна обмежити. Якщо користувач, вичерпавши їх ліміт, так і не клацне в потрібному місці, відтворення кліпу продовжиться, але за невдалі спроби не буде нараховано жодного балу.

Режим "Custom mode", зазвичай, використовується, коли потрібна комбінація вище наведених режимів (через специфіку створюваної симуляції).

Ручний режим рекомендується застосовувати при необхідності показати складну і тривалу послідовність дій, оскільки він дозволяє вибрати найважливіші етапи і записати в проект тільки відповідні йому знімки екрану.

У режимі запису відео усі дії в реальному часі записуються у відео-кліп, який розміщується на одному слайді. Слайди проекту на панелі слайдів позначаються значком відеокамери. Цей режим доцільно вико-

ристовувати для демонстрації складних динамічних процедур, таких як малювання об'єкту. Варто пам'ятати, що режим запису відео значно збільшує об'єм файлу проекту.

Загальні параметри запису Adobe Captivate містяться в категорії Recording діалогового вікна Preferences (рис. 7.1).

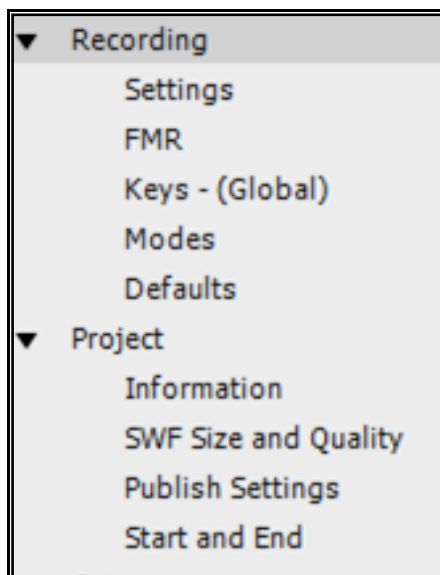


Рис. 7.1. Категорія Recording діалогового вікна Preferences

Параметри, що задаються за умовчанням для усіх автоматичних режимів запису, подані в категорії Modes (рис. 7.2).



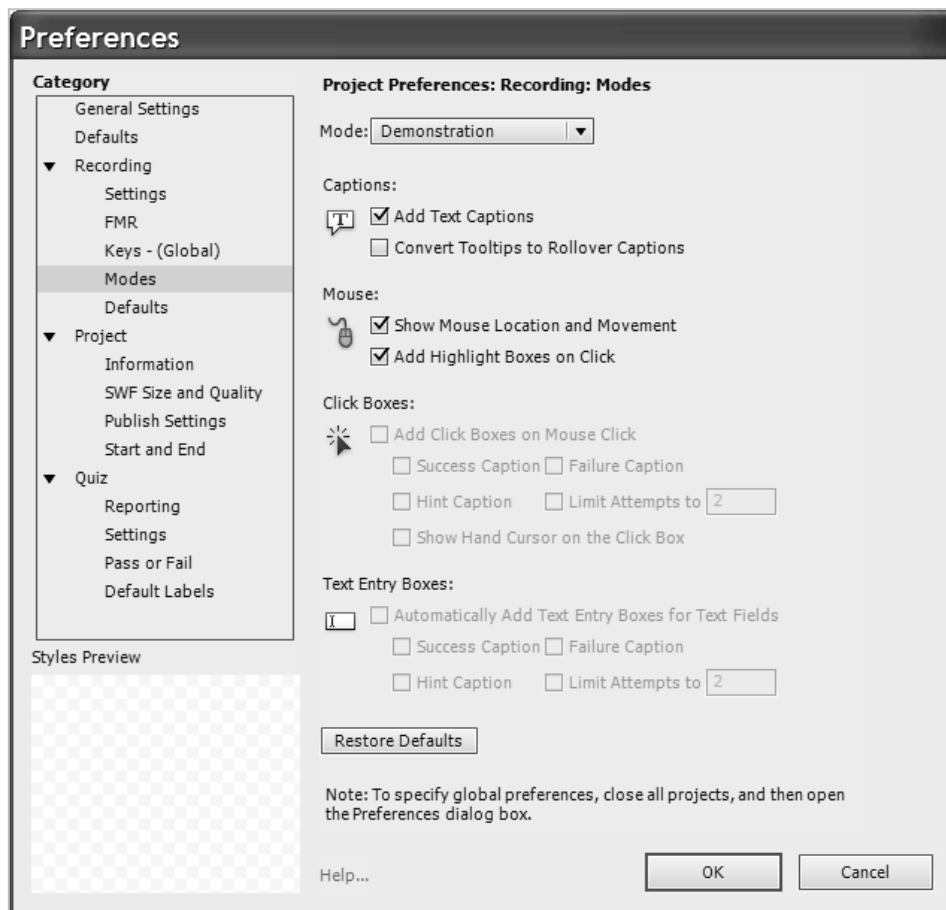


Рис. 7.2. Категорія Modes діалогового вікна Preferences

Запис нового проекту виконується відповідно до такої послідовності кроків:

1) виконати команду File – Record new project. Відкриється вікно вибору режиму запису і з'явиться рамка, що визначає межі записуваної області (рис. 7.3);

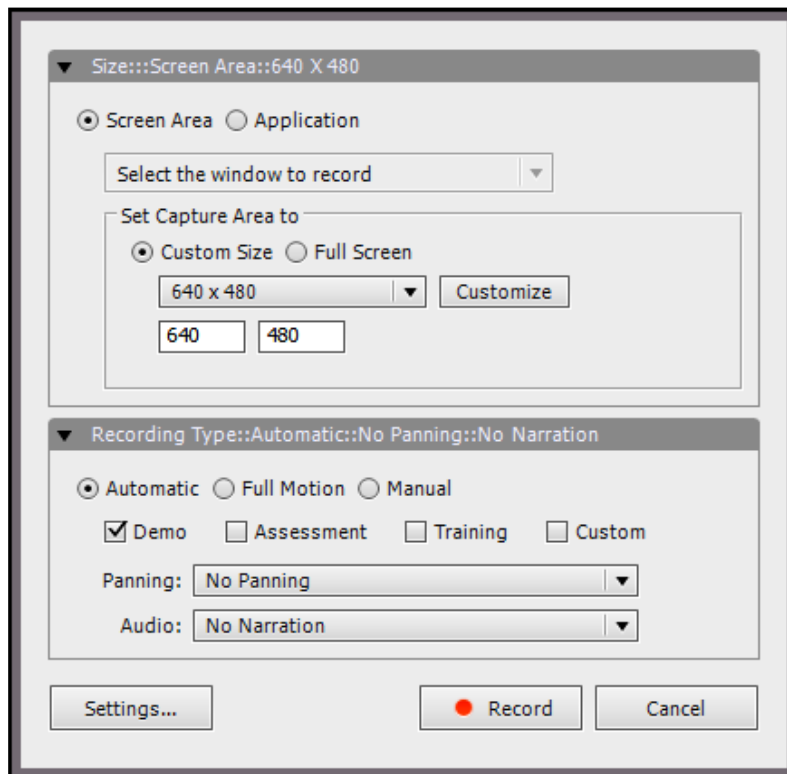


Рис. 7.3. Вікно вибору режиму запису

2) далі, потрібно вибрати необхідний варіант запису Screen Area або Application. Якщо це Screen Area, програма записує усі дії, що виконуються у рамках заданої області екрану. Треба вказати розміри області екрану для запису (червоної рамки): увесь екран (вибрати перемикач Full Screen) або ділянку певних розмірів (вибрати перемикач Custom Size і вказати ширину та висоту області в пікселях). Якщо це Application, у списку "Select the window to record" вказати програму, вікно якої треба записувати, і задати розміри цього вікна;

3) у ділянці "Recording Type" вибрати режим запису за допомогою перемикачів Automatic (автоматичний) і Manual (ручний). Для автоматичного режиму вказати його різновид за допомогою прапорців Demo (режим демонстрації), Assessment (режим моделювання з оцінкою), Training (режим моделювання) і Custom (режим, призначений для користувача);

4) у списку Panning вибрати пункт Automatic Panning (червона рамка, що визначає область запису, автоматично переміщатиметься за покажчиком миші) або Manual Panning (доведеться самостійно переміщати червону рамку в ті частини екрану, де виконуватимуться записувані дії);

5) якщо потрібно, щоб виконувані в процесі запису дії мали звуковий супровід, у списку Audio вибирається пристрій запису аудіо;

6) клацнути кнопку Record, щоб почати запис (виконувани усередині червоної рамки дії записуватимуться);

7) якщо використовується ручний режим запису, при виконанні поточної дії треба натискати клавішу PrintScreen кожного разу, коли треба записати копію екрану;

8) щоб завершити процес запису необхідно натиснути кнопку End або клацнути по значку програми.

*Примітка:* в проект можна додавати нові слайди, що створюються в одному з режимів запису: кнопка Record additional slides або по команді Insert – Recording Slide.

## **7.2. Порядок виконання лабораторної роботи**

Лабораторна робота складається з двох частин:

- підготовча частина;
- практична частина.

### **7.2.1. Підготовча частина**

Підготовча частина містить інформацію з організації самостійної роботи студентів, необхідну для підготовки до виконання лабораторної роботи. Студенту необхідно:

1) вибрати предметну область для навчання, для якої буде призначена створювана в цій роботі симуляція (можна програму, оболонку або раніше створене мультимедійне електронне видання);

2) продумати ідею, яка буде закладена в симуляцію;

3) розробити сценарій для симуляції;

4) знайомитися з відео-прикладом по роботі з Adobe Captivate у рамках створення запису з екрану.

### **7.2.2. Практична частина**

Практична частина складається з 2-х етапів:

етап 1 (загальний) – спрямований на ознайомлення зі специфікою створення симуляції на основі виконання загального завдання;

етап 2 (індивідуальний) – спрямований на створення різних видів симуляцій у різних режимах.

**Етап 1 (загальний) включає наступні дії:**

- 1) практично виконати загальне завдання для створення симуляції (файл "Завдання на запис з екрану.doc");
- 2) опублікувати результат виконання загального завдання у вигляді кліпу та показати їх викладачеві.

**Етап 2 (індивідуальний).**

**Формулювання завдання:** створити чотири види симуляції роботи програмного забезпечення, як складові елементи електронного навчального мультимедійного видання.

Дії:

1. Описати головну ідею, яка буде закладена в симуляцію.
2. В Adobe Captivate на підставі проекту "Blank Project" створити заготовку для проекту симуляції.
3. Виконати створення симуляції в усіх 3 режимах (Automatic Mode, Manual Recording, Video Demo). При виборі автоматичного режиму використовувати 2 види з 4 можливих (Demonstration mode, Training Simulation mode, Assessment Simulation mode, Custom mode).
4. Протестувати створені симуляції на коректність роботи (які виявлені недоліки?). Усунути недоліки.
5. Описати відмінні особливості створених вами симуляцій (в процесі створення і в процесі роботи користувача). Які доступні елементи, можливості?
6. Опублікувати створені симуляції (їх кількість на даний момент становить 4) індивідуальний проект у вибраних вами форматах (застосовуйте не менш 2-х видів форматів).
7. Викликати дві із створених проектів симуляцій з мультимедійного видання навчального характеру, розробленого на попередній лабораторній роботі.

**Практичні результати роботи, що захищаються студентами:**

1. Опублікований запис з екрану при навчанні користувача роботі з "Калькулятором/Блокнотом/Paint" (загальне завдання).

2. Опубліковані індивідуальні 4 проекти симуляцій (2 – на автоматичний режим і по 1 на запис відео і ручний режим).

3. Опубліковане мультимедійне видання навчального характеру з викликом 2-х симуляцій.

### **7.3. Зміст електронного варіанта звіту**

Електронний варіант звіту повинен містити такі складові:

1. Стандартний титульний аркуш із вказівкою номера і теми лабораторної роботи.

2. Опис мети лабораторної роботи і формулювання завдання.

3. Порядок виконання завдання з описом виконуваної послідовності дій, вказівкою використовуваних вікон (усі вікна мають бути пронумеровані і підписані) та наведенням кінцевих результатів роботи.

4. Висновки по роботі.

### **7.4. Контрольні запитання та завдання**

1. Які виділяють режими запису проектів в Adobe Captivate? У чому полягає їх відмінність?

2. У чому полягає відмінність між різновидами автоматичного режиму?

3. Які операції Adobe Captivate здійснює в режимі демонстрації?

4. Які операції Adobe Captivate здійснює в режимі моделювання?

5. Які операції Adobe Captivate здійснює в режимі моделювання з оцінкою?

6. Які операції Adobe Captivate здійснює в режимі, призначеному для користувача?

7. Яка інформація міститься в категорії Modes? Охарактеризуйте її.

8. Опишіть поетапно процес здійсненні запису нового проекту.

9. Яким чином виконати запис додаткових слайдів?

10. У якому з розширень краще всього здійснити публікацію проекту, щоб його можна було використовувати як

один з елементів електронного мультимедійного навчального видання, що забезпечує підтримку процесу навчання на основі застосування симуляції?

## **Лабораторна робота № 8**

### **Розробка інтерактивного комплексу для тестування, як елемента мультимедійного навчального видання**

**Мета заняття:** одержання практичних навичок з організації процесу створення блоку для тестування рівня отриманих знань засобами програми електронного навчання Adobe Captivate.

У результаті виконання лабораторної роботи студент повинен:

**знати:**

вимоги до створення тестів;

основні етапи створення тестів;

особливості попереднього настроювання тестів;

специфіку настроювання роботи різних видів питань;

особливості організації інтерактивної складової блоку для тестування;

особливості публікації тестів;

**вміти:**

створювати тести в середовищі Adobe Captivate;

виконувати попереднє настроювання тесту;

працювати з основними типами питань для створення тестів;

реалізовувати інтерактивну складову комплексу для тестування;

публікувати тести у різних форматах;

вмонтовувати тест у структуру мультимедійного навчального видання.

### **8.1. Загальні відомості про середовище розробки**

Adobe Captivate пропонує декілька різновидів тестових слайдів, які можна вставляти в проект з метою організації оцінювання. Є можливість управляти процесом тестування залежно від того, як відповідає користувач.

*Примітка:* програма дозволяє задати одну дію (наприклад, перехід до наступного слайду), якщо користувач дасть правильну відповідь, і іншу дію (наприклад, відкриття URL або файлу) – у разі невірної відповіді.

Можна оцінювати успішність користувачів за допомогою тестових звітів Captivate, які містять інформацію про кількість проведених спроб відповісти на питання, правильних і неправильних відповідей. Такі звіти можна передавати в систему управління навчанням (LMS), наприклад, в Adobe Connect 9.

**Установка параметрів тесту:** спочатку необхідно встановити необхідні значення для параметрів, які визначають властивості тестів, а потім переходити безпосередньо до їх створення. Порушивши вказаний порядок, розробник вимушений буде вручну вносити зміни в кожен слайд, якщо з'ясується, що задані параметри не підходять.

Установка загальних параметрів, що стосуються усіх слайдів тесту:

1. Виконати команду Edit – Preferences – категорія Quiz – Settings (табл. 8.1).

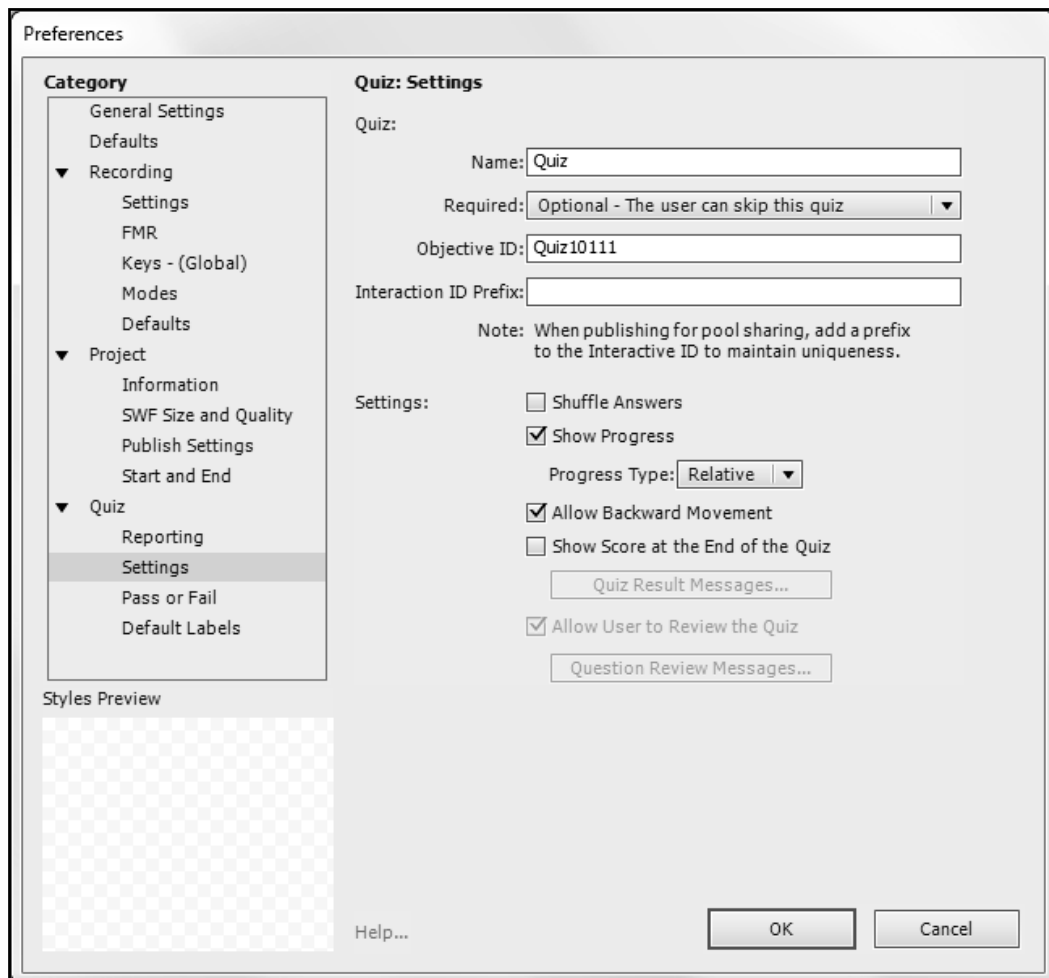


Рис. 8.1. Налаштування Settings

Пояснення до налаштування:

Shuffle Answers – необхідно встановити прапорець, якщо потрібно, щоб у разі повторного проходження тесту питання тестових слайдів відображалися у випадковому порядку;

Show Progress – якщо встановити цей прапорець, користувач бачитиме номер питання, з яким він працює у даний момент;

Allow Backward Movement – у разі установки цього прапорця користувач зможе повернутися до попереднього слайду з питаннями;

Show Score at the End of the Quiz – встановивши цей прапорець, користувач бачитиме, скільки балів він отримав за виконання тесту. Результати виводитимуться на окремому слайді. Щоб задати повідомлення, які на ньому відобразатимуться, необхідно клацнути кнопку Quiz Result Messages (рис. 8.2).

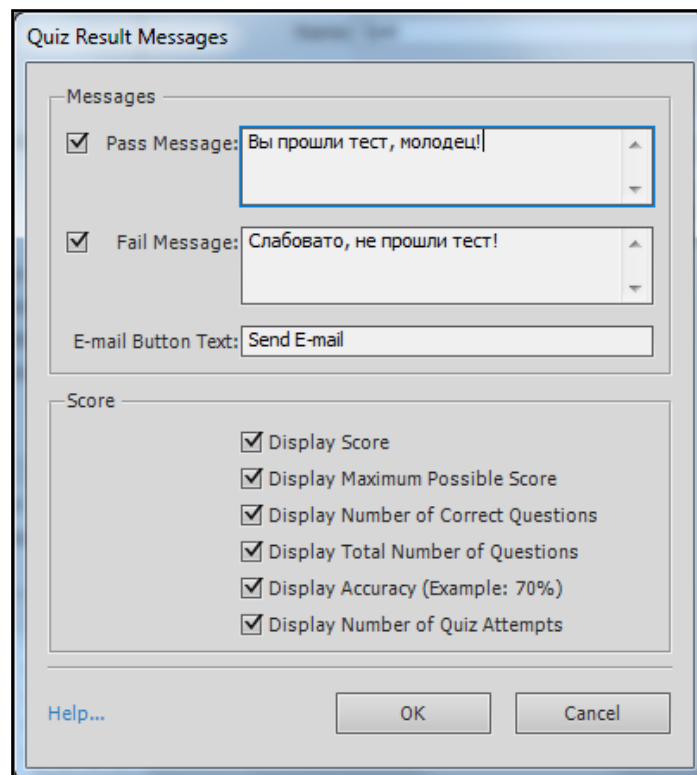


Рис. 8.2. Вікно створення повідомлень

Allow User to Review the Quiz – за допомогою прапорця можна надати користувачам можливість переглядати свої відповіді після тестування і бачити правильні відповіді (рис. 8.3).



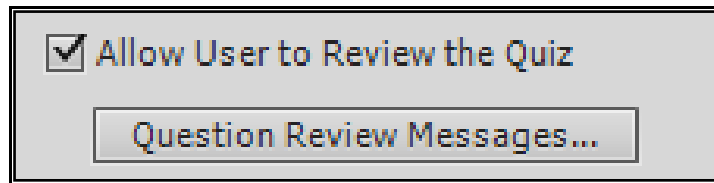


Рис. 8.3. Фрагмент налаштування "Allow User to Review the Quiz"

Якщо прапорець встановлений, на кожному тестовому слайді буде створена область перегляду, а на слайді з результатами – кнопка Review Quiz (рис. 8.4).

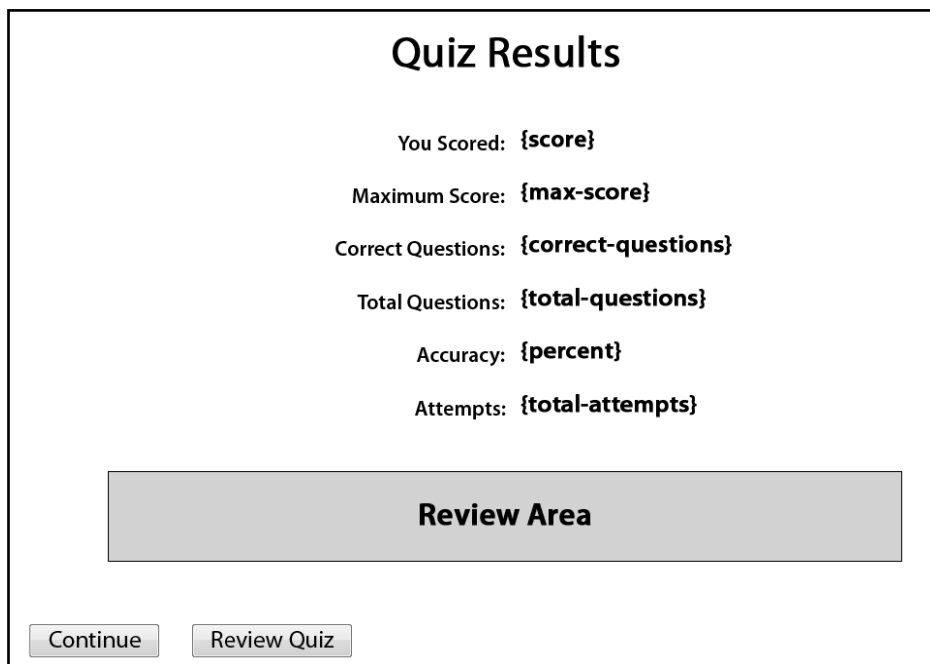


Рис. 8.4. Створення кнопки Review Quiz

Щоб задати повідомлення, які відобразатимуться в області перегляду, необхідно клацнути кнопку Question Review Messages (рис. 8.5).

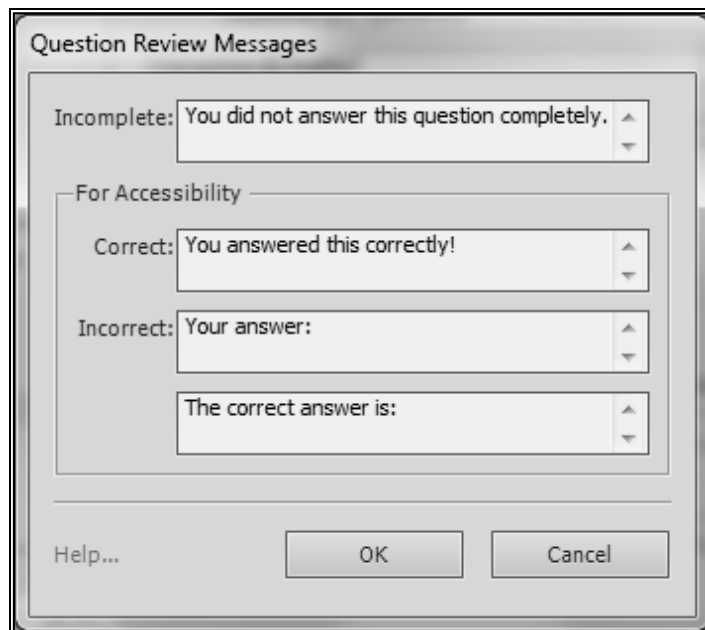


Рис. 8.5. Вікно повідомлень для області перегляду

2. Задати необхідні параметри в області Quiz – Settings:  
 Name – ім'я тесту;  
 Required – визначити, наскільки обов'язковим буде тест.  
 Доступні чотири варіанти (рис. 8.6).

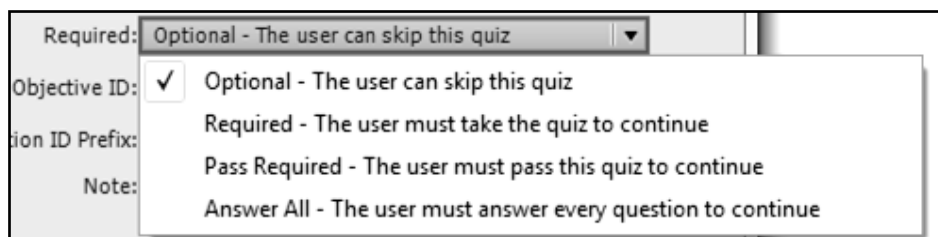


Рис. 8.6. Налаштування Required

*Пояснення до налаштування Required:*

- Optional (користувач може пропустити тест і переглядати кліп далі);
- Required (наступні слайди кліпу відобразяться лише після того, як користувач пройде усі тестові слайди);
- Pass Required (користувач повинен отримати оцінку за результатами тестування);
- Answer All (користувач повинен відповісти на питання, що містяться на усіх тестових слайдах).

3. Задати необхідні параметри у вікні Preferences – категорія Quiz – Pass or Fail (рис. 8.7). У ділянці Quiz – Pass or Fail задається мінімальний відсоток балів (чи їх кількість), необхідних для проходження тесту.

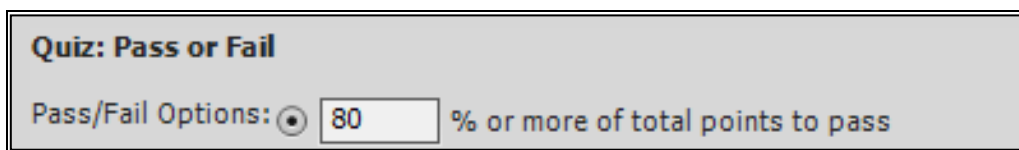


Рис. 8.7. Налаштування % проходження тесту

4. У ділянці If Pasing Grade визначається, що повинно відбуватися у разі виконання тесту (у списку Action вибирається необхідна дія) (табл. 8.8).



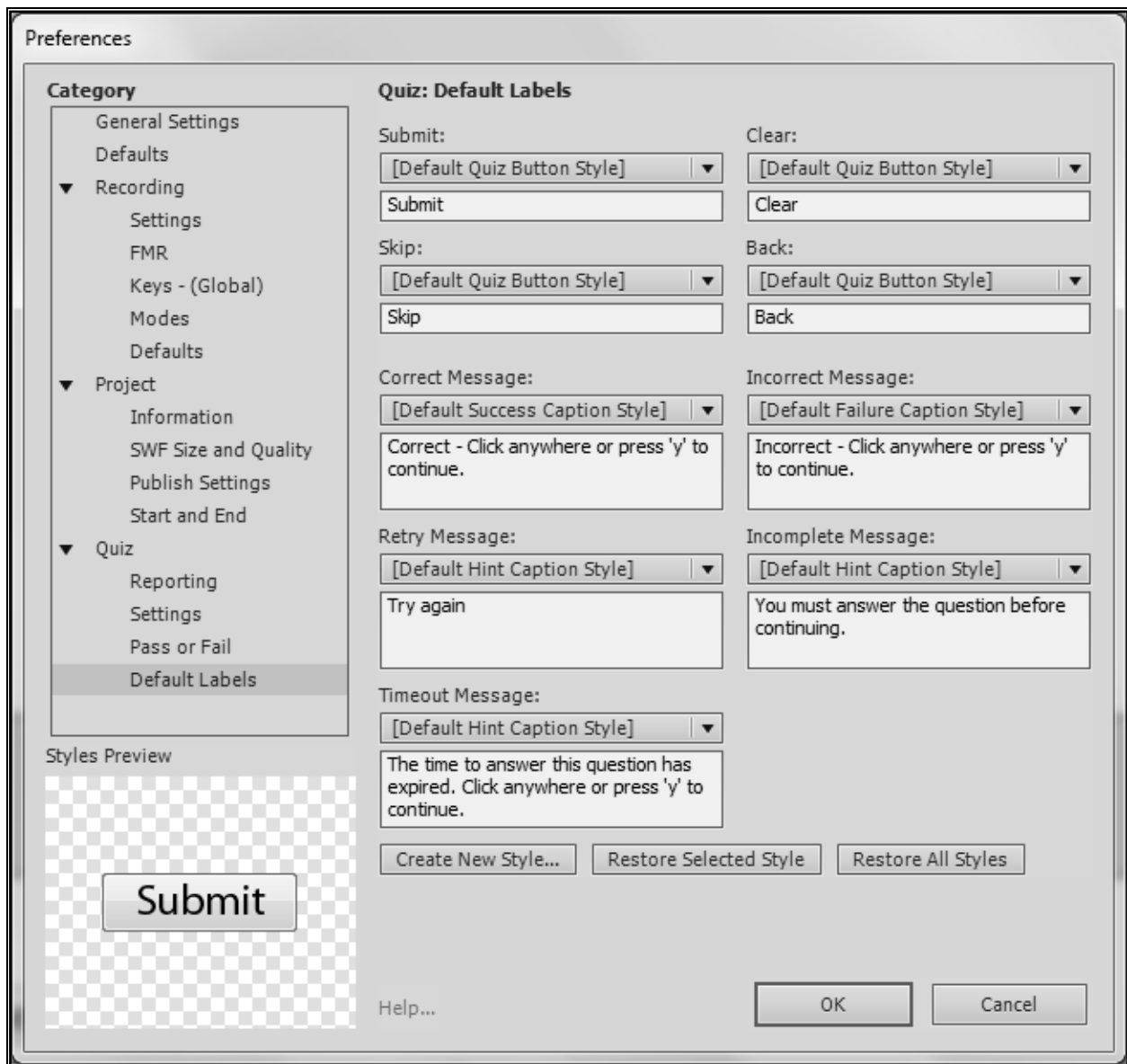
Рис. 8.8. Фрагмент вікна Preferences ділянці "If Pasing Grade"

5. В області If Failing Grade визначається, що повинно відбуватися у тому випадку, якщо користувач не справляється з тестом.

За умовчанням йому надається одна спроба відповісти на питання, після чого здійснюється перехід до наступного питання. Можна збільшити кількість спроб, ввівши потрібне значення в поле Allow User, або взагалі не обмежувати їх, встановивши прапорець Infinite Attempts.

Також, необхідно вказати, що повинно відбуватися при неправильній відповіді. Далі необхідно перекласти потрібною мовою текст повідомлень і назви кнопок, які відобразатимуться на слайдах.

6. У вікні Preferences – категорія Quiz – Default Labels (рис. 8.9) у Default Labels задаються написи для кнопок і текст для повідомлень.



**Рис. 8.9. Вікно з налаштуваннями для Default Labels**  
*Текст і формат для повідомлень:*

- Correct Message – відображається, якщо відповідь правильна;
- Incorrect Message – відображається, якщо відповідь неправильна;
- Retry Message – відображається при неправильній відповіді, якщо надається можливість зробити декілька спроб відповісти на питання;
- Incomplete Message – повідомлення про те, що для продовження тесту користувач повинен дати відповідь на питання;

- Timeout Message – відображається, коли користувач не відповів на питання у відведений для цього час.

Після завдання параметрів для усього тесту (Preferences – категорія Quiz) виконуються дії щодо його створення:

1) вибрати слайд, після якого буде тест;

2) виконати команду Quiz – Question Slide і у вікні Insert Questions (рис. 8.10) за допомогою прапорців вказати, питання якого типу буде містити тест;

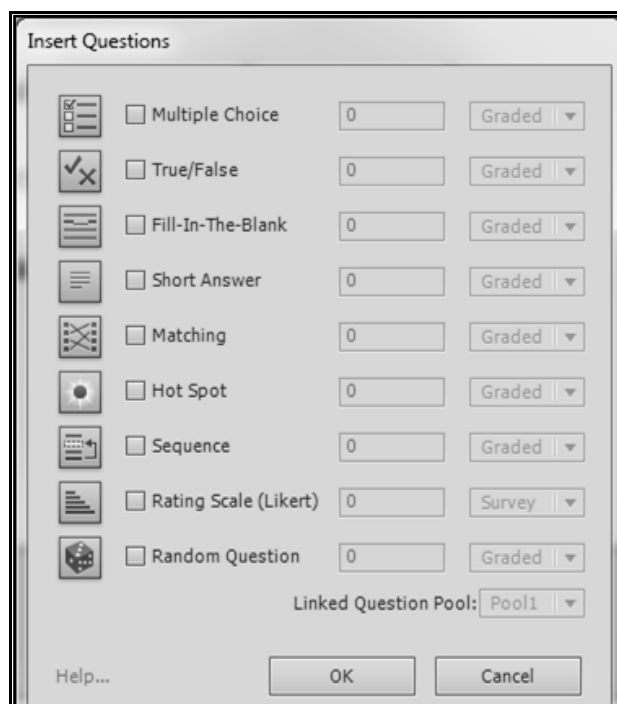


Рис. 8.10. Вікно типів тестових питань

3) Captivate створить у проекті відповідну кількість слайдів з питаннями, а також підсумковий слайд з результатами тестування (якщо це було задано). Далі, слайди редагуються: ввести питання, визначити, яка кількість балів повинна нараховуватися за правильну відповідь, визначити, які можливості для навігації по тесту отримає користувач.

### 8.2.2. Практична частина

Практична частина складається з 2-х етапів:

етап 1 (загальний) – спрямований на ознайомлення зі специфікою створення тестів на основі виконання загального завдання;

етап 2 (індивідуальний) – спрямований на створення інтерактивного комплексу для тестування.

**Етап 1 (загальний) включає наступні дії:**

- 1) практично виконати загальне завдання для створення тесту (файл "Завдання на створення тестів.doc");
- 2) опублікувати результат виконання загального завдання у вигляді кліпу та показати їх викладачеві.

**Етап 2 (індивідуальний).**

**Формулювання завдання:** створити інтерактивний комплекс для тестування, як складовий елемент електронного навчального мультимедійного видання, що забезпечує контроль рівня отриманих знань.

Дії:

1. Сформулювати мету створення інтерактивного тексту для обраної предметної області й охарактеризувати цільову аудиторію.
2. Описати, за рахунок чого буде реалізована інтерактивна складова тесту.
3. Виконати попереднє налаштування для усього тесту.
4. Перекласти українською мовою текст повідомлень і назви кнопок, які відобразатимуться на слайдах тесту.
5. Створите 20 тестових запитань (питання різних типів – не менше 5 типів). Обов'язково використовувати усі типи питань (без 2 останніх типів – вони використовуються при створенні опитувачів).
6. Протестувати проект (які виявлені недоліки?). Усунути недоліки.
7. Опублікувати проект тесту в максимальній кількості доступних форматів (не менш 2-х).
8. Викликати створений проект з мультимедійного видання навчального характеру, розробленого на попередній лабораторній роботі.

**Практичні результати роботи, що захищаються студентами:**

1. Опублікований проект тесту з інформатики (загальне завдання).

2. Опублікований інтерактивний комплекс для тестування за "вказати дисципліну" в різних розширеннях (не менш 2-х).

3. Опубліковане мультимедійне видання навчального характеру з викликом створеного інтерактивного комплексу для тестування, як його складового елемента.

### **8.3. Зміст електронного варіанта звіту**

Електронний варіант звіту повинен містити такі складові:

1. Стандартний титульний аркуш із вказівкою номера і теми лабораторної роботи.

2. Мета лабораторної роботи і формулювання завдання.

3. Порядок виконання завдання з описом виконаної послідовності дій, вказівкою використовуваних вікон (усі вікна мають бути пронумеровані і підписані) та наведенням кінцевих результатів роботи.

4. Висновки по роботі.

### **8.4. Контрольні запитання та завдання**

1. Опишіть функціональне призначення загальних параметрів, що стосуються усіх слайдів тесту.

2. Яка інформація міститься у вікні створення повідомлень?

3. Які дії необхідно виконати, щоб на кожному тестовому слайді була створена область перегляду, а на слайді з результатами – кнопка Review Quiz?

4. Охарактеризуйте усі варіанти, що визначають обов'язковість проходження тесту. У чому їх відмінність?

5. Яким чином виконується налаштування % проходження тесту?

6. Як визначити, що повинно відбуватися у разі виконання або невиконання тесту користувачем?

7. Чи можна повністю зняти обмеження на кількість спроб проходження тесту? Наведіть приклад, коли таке робити доцільно.

8. Яким чином задаються написи для кнопок і тексту повідомлень?

9. Які типи тестових питань може містити тест?  
Наведіть приклади питань для кожного типу.

### **Рекомендована література**

Бондарь И. А. Мультимедийный дидактический комплекс по обучению информатике школьников с нарушением слуха / И. А. Бондарь // Problems of modern pedagogics in the context of international educational standards development: Material digest of the XL International Research and Practice Conference and I stage of the Championship in Pedagogical sciences. – London : IASHE, 2013. – P. 131 – 133.

Бондар І. О. Методика вибору елементів програмного комплексу для створення й обробки мультимедійного видання / І. О. Бондар, О. І. Хорошевський // Квалілогія книги. – Львів : Львів. ак. друк. – Випуск № 1(17). – 2010. – С. 4–12.

Воган Т. Самое полное руководство по созданию мультимедийных проектов / Т. Воган ; пер. с англ. М. И. Талачевой. – М. : НТ "Пресс", 2006. – 520 с.

Вопросы и ответы по AutoPlay Media Studio [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.indigorose.com/products/autoplay-media-studio/frequently-asked-questions>.

ДСТУ 7157:2010. Інформація та документація. Видання електронні. Основні види та вихідні відомості. – К. : Держспоживстандарт України, 2010. – 17 с.

Обзор AutoPlay Media Studio (часть 1). Программа для создания меню диска [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://aleksius.com/articles-2/miscellaneous/65-review-autoplay-media-studio-part-1>.

Сучасні технології електронних мультимедійних видань : монографія // під ред. О.І. Пушкаря. – Х. : ІНЖЕК, 2012. – 424 с.

Чепмен Н. Цифровые технологии мультимедиа / Н. Чепмен, Дж. Чепмен; пер. с англ. – М. : Изд. ВИЛЬЯМС, 2006. – 624 с.

Шаблоны, кнопки, примеры, плагины, скрипты и многое другое для AutoPlay Media Studio [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.autoplaymediastudio.com>.



## Зміст

Вступ .....	3
Лабораторна робота № 1. Створення цифрового фотоальбому засобами програми FlipAlbum .....	4
Лабораторна робота № 2. Створення електронної презентації засобами соціального on-line сервісу prezi.com .....	16
Лабораторна робота № 3. Створення мультимедійного електронного каталогу засобами програми AutoPlay Media Studio .....	28
Лабораторна робота № 4. Створення мультимедійної електронної книги засобами програми AutoPlay Media Studio .....	37
Лабораторна робота № 5. Створення електронного підручника засобами програми SunRav BookOffice .....	45
Лабораторна робота № 6. Розробка електронного мультимедійного видання навчального спрямування засобами Adobe Captivate.....	54
Лабораторна робота № 7. Створення симуляції роботи програмного забезпечення, як елемента електронного мультимедійного навчального видання.....	66
Лабораторна робота № 8. Розробка інтерактивного комплексу для тестування, як елемента мультимедійного навчального видання..	73
Рекомендована література .....	82

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

**Методичні рекомендації  
до виконання лабораторних робіт  
з навчальної дисципліни  
"ТЕХНОЛОГІЇ ЕЛЕКТРОННОГО ВИДАВНИЦТВА"  
для студентів напряму підготовки 6.051501  
"Видавничо-поліграфічна справа"  
всіх форм навчання**

Укладач **Бондар** Ірина Олександрівна

Відповідальний за випуск **Пушкар** О. І.

Редактор **Промський** М. Н.

Коректор **Маркова** Т. А.

План 2014 р. Поз. № 133.

Підп. до друку

Формат 60 x 90 1/16. Папір MultiCopy. Друк Riso.

Ум.-друк. арк. 5,25. Обл.-вид. арк. 6,56. Тираж

прим. Зам. №

---

Видавець і виготівник – видавництво ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 61166, м. Харків, пр. Леніна, 9-А  
Свідоцтво про внесення до Державного реєстру суб'єктів видавничої справи  
Дк № 481 від 13.06.2001 р.