

INTERAKTIVNE

VSEBINE NA INTERNETU - III. DEL (PRIPRAVA INTERAKTIVNE PREDSTAVITVE IN VNAŠANJE VSEBINE)

V prejšnjih dveh člankih smo pripravili osnovo, zdaj pa se lahko posvetimo izdelavi interaktivnih predstavitev. Nekatere konkretne informacije se bodo opirale na Macromedia Flash, ki je najbolj razširjen program za izdelavo interaktivnih vsebin. Poleg te pa je pomembno tudi testiranje pred objavo, zato bom celoten postopek opisal v dveh člankih.

Izdelava interaktivnih vsebin

V grobem jo lahko razdelimo na naslednje korake:

- določitev dimenzij interaktivne predstavitve
- razdelitev delovne površine po vsebini
- vnašanje vsebine (besedilo, gumbi, grafike, slike, zvok, video)
- izdelava animacijskih učinkov in povezovanje v zaključeno celoto
- testiranje pred objavo

Prvi trije koraki so opisani v tem članku, zadnja dva, skupaj s tipičnimi napakami uporabe, pa v naslednjem.

Določanje dimenzij interaktivne predstavitve

Pri določanju dimenzij interaktivne predstavitve se moramo osrediniti na uporabnika naših vsebin in posledično na njegovo strojno opremo. S tem imam v mislih ločljivost monitorja, na katerem bo gledal interaktivne vsebine. Glede na trenutno stanje tehnologije lahko sklepamo, da ima vsaj 95 odstotkov uporabnikov vsaj 17-inčni samostojni monitor (CRT ali LCD) ali 15-inčnega na prenosnem računalniku. Privzeta nastavitve ločljivosti pri teh napravah je 1024 × 768 pik. Taki monitorji so torej sposobni prikazovati v vodoravni liniji 1024 in v navpični liniji 768 slikovnih pik. Naprej izhajamo iz dejstva, da bomo najverjetneje interaktivne vsebine postavili na

svetovni splet, torej jih bodo uporabniki gledali s pomočjo spletnih brskalnikov (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Netscape Navigator itn.). Na sliki 1 je prikaz interaktivne vsebine s spletnim brskalnikom Internet Explorer.

Kot je razvidno iz slike 1, je površina za prikaz vsebine (prikazana z rdečim okvirjem) manjša od dimenzij prikaza monitorja zaradi naslovne vrstice, vrstice z menijskimi ukazi, raznih gumbov na glavi programskega okna, statusne vrstice, opravilne vrstice itn. Pri primeru s slike 1 je površina za prikaz velika približno 1000 × 600 slikovnih točk.

Če si torej pri določanju dimenzij interaktivne predstavitve nastavimo večje vrednosti od omenjenih, bodo uporabniki (17-inčni monitorji ali 15-inčni prenosniki) pri prikazu dobili vodoravne in navpične drsnike. Pri večini spletnih portalov navpični drsnik niti ni napaka uporabnosti, saj je načrtovana tako, da je vsebina prikazana v navpični strukturi. To pomeni, da je širina fiksna, višina pa je odvisna od obsega vsebine. Tako se za prikaz vsebine uporablja navpični drsnik. Primere pregledovanja vsebine z navpičnim drsnikom si lahko pogledate na najbolj znanih slovenskih multimedijskih portalih (<http://www.rtv slo.si>, [Slika 1: Prikaz interaktivne vsebine s spletnim brskalnikom.](http://24ur.com ipd.).</p></div><div data-bbox=)



Veliko večja napaka pa je, če moramo za pregledovanje vsebine uporabljati vodoravni drsnik. Edini sprejemljiv primer uporabe tega je prikaz panoramskih slik, katerih dimenzije širine so veliko večje kot dimenzije višine (faktor 5 ali več). Če bi torej pri njih omejili prikaz po širini, recimo 1000 slikovnih pik, bi bila višina prikazane panoramske slike samo še 200 ali manj slikovnih pik. Opisani primeri so prikazani na spletni strani Grafičarja.

Pri osebnih predstavitev (portfelj) pa želimo celotno predstavitev brez drsnikov in da je vsa vsebina prikazana znotraj omenjenih dimenzij za prikaz (1000 x 600). Prav tako ne sme biti drsnikov pri spletnih igrah, pri katerih je zelo nezaželeno, da bi igralec med igranjem igre moral še premikati drsnike za prikaz vsebine. Zato po navadi priporočam izdelovalcem interaktivnih predstavitev nastavitve »zanesljivih« dimenzij interaktivne predstavitve 900 x 600.

Razdelitev delovne površine po vsebini

Že v prejšnjem članku smo na kratko omenili pomembnost razdelitve delovne površine po vsebini. Za jasno ponazoritev naj še enkrat uporabim sliko razdelitve glavne strani, ki sem jo prikazal že v prejšnjem članku.

Pri razdelitvi površine se odločimo za postavitev različnih elementov vsebine:

- naslov strani
- glavni navigacijski meni
- vsebina
- povezava na iskalnik
- reklame itn.

Za čim lažjo in bolj logično uporabo je pomembno, da se razdelitve delovne površine čim bolj natančno držimo skozi celotno interaktivno predstavitev. Pri nekaterih specifičnih vsebinah (npr. galerije slik) se postavitev posameznih vsebin lahko delno spremeni, pomembno je le, da ostane navigacijski meni na istem mestu in v isti obliki v vsej interaktivni predstavitvi. Tako se uporabnik intuitivno lahko hitro nauči uporabe navigacije za pregledovanje vsebine. Pri uporabi navigacije je pomembna tudi postavitev in enotnost oblikovanja gumbov »nazaj«, kadar struktura vsebine zahteva njihovo uporabo.

Pri razdelitvi delovne površine si v programih za izdelavo interaktivnih vsebin pomagamo z vodili (guides). Vodila lahko uporabljamo tudi za pravilno postavitev posameznih elementov vsebine (gumbi, ikone slik, slike galerije, besedilni bloki itn.). Uporabo vodil za razdelitev delovne površine po vsebini in pravilno postavitev posameznih elementov prikazuje slika 3.

Vnašanje vsebine

Kot je bilo že na začetku omenjeno, se bo opis vnašanja vsebine nanašal na najbolj razširjen program za izdelavo interaktivnih vsebin Macromedia Flash.

V interaktivno predstavitev lahko vnašamo različno vsebino:

- besedilo
- gumbi
- grafike (vektorska grafika)
- slike (bitna grafika)
- zvok
- video

Pri besedilu moramo biti pozorni na čitljivost pisave; pri tem so mišljeni oblika, velikost, kontrast barve pisave in barve ozadja itn.

Gumbe lahko izdelamo kar v programu Flash, lahko uporabimo knjižnico že izdelanih gumbov v Flashu ali pa grafične podobe gumbov izdelamo v kakem drugem programu (na primer Photoshop) in jih uvozimo v Flash.

Pri uvažanju vektorske grafike načeloma ne bi smelo biti težav, saj delo v Flashu temelji na vektorski grafiki. Izkaže pa se, da jih je kar precej, predvsem zaradi veliko različnih programov za vektorsko grafiko (Adobe Illustrator, CorelDraw, FreeHand itn.), njihovih različnih verzij in posledično veliko različnih formatov zapisa vektorske grafike (.ai, .cdr ipd.).

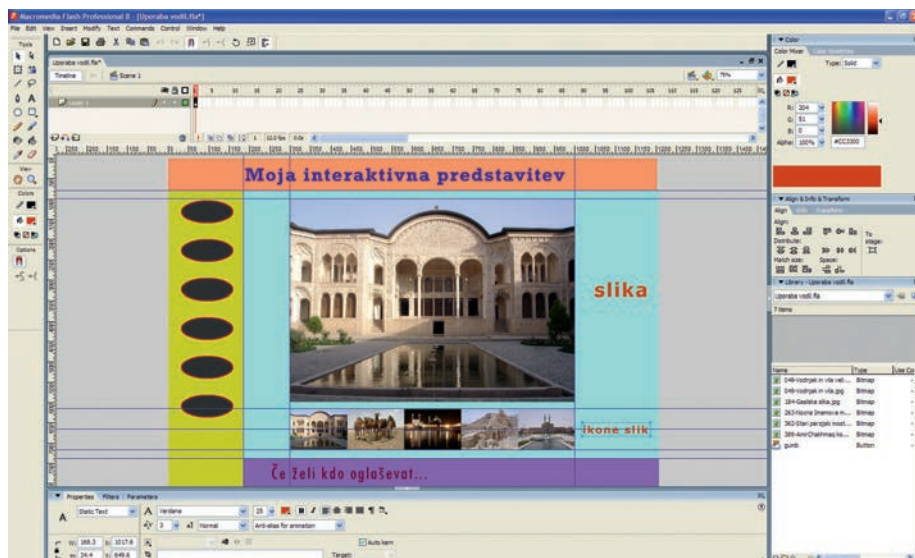
Pri uvažanju bitnih slik moramo biti pozorni predvsem na dimenzije slik in njihove formate. Slike je pred uvažanjem smiselno pripraviti v kakem namenskem programu za optimizacijo slik (ImageReady kot del programa Photoshop). Pri tem je treba določiti dimenzije slik (navsezna na določitev dimenzij interaktivne predstavitve) in določiti format slike (na primer gif za prosojne slike, sicer največkrat formata jpg in png). Dimenzije in formati slik so neposredno povezani z njihovo velikostjo v kB ali MB, kar je seveda bistveno pri uporabi interaktivnih izdelkov, ki so postavljeni na svetovni splet, saj je od tega odvisen čas prenašanja prek internetnih povezav. Neustrezno pripravljene slike lahko zelo otežijo, če ne celo onemogočijo uporabo interaktivnega izdelka, še zlasti če je v predstavitvi veliko



slik (galerija slik). Mnogi se ne zavedajo pomena tega postopka, še posebno v povezavi s sodobnimi digitalnimi fotoaparati, s katerimi slikajo na maksimalni ločljivosti (10 milijonov slikovnih točk in več), in pri tem so posamezne slike lahko velike tudi pet MB in več. Če sliko toliko optimiziramo, da je po kakovosti prikaza še vedno skoraj enaka kot originalna, lahko pridemo do velikosti 100 kB, kar je 50-krat manj! To posledično pomeni 50-krat manj časa za prenos prek internetnih povezav. Če bi recimo za prenos interaktivne galerije prek interneta v tem primeru potrebovali deset sekund, bi bilo to za uporabnike sprejemljivo. Za nepripravljene slike pa bi bil čas prenosa 500 sekund ali več kot osem minut. V tem primeru noben uporabnik ne bo čakal tako dolgo za prikaz in je taka galerija praktično neuporabna.

Zvočna podlaga (glasba v ozadju) zelo pripomore k zanimivosti in privlačnosti interaktivnih vsebin, pri čemer pa sta pomembni dve stvari:

- glasba se mora tematsko nanašati na vsebino izdelka (na primer spletni predstavitvi pogrebnega zavoda ne bodo dali v ozadje kakšne živahne in poskočne glasbe);
- uporabnik mora imeti možnost ustavitve in ponovnega predvajanja glasbe. Večina interaktivnih predstavitev omogoča poleg osnovnih gumbov predvajanja in ustavitve glasbe običajno še drsnik za nastavitev jakosti. Primer gumbov za predvajanje in ustavitve



Slika 3: Uporaba vodil.

glasbe, izbiro različne glasbe in nastavitev jakosti je na spletnem naslovu <http://www.flashmint.com/show-template-2170.html>.

Tako kot zvok tudi video popestri in informativno močno nadgradi interaktivno predstavitev. Tako lahko določene informacije bolj nazorno kot z opisom ali slikami prikažemo z videoposnetkom (na primer prikaz pravilnega obraza pri jadrnanju).

Seveda pa moramo tudi pri vključevanju zvoka in videa vse te elemente prej pripraviti v namenskih programih za obdelavo zvoka (na primer Adobe Audition) in videa (na primer Adobe Premiere in pripadajoči programi).

Povzetek

V tem članku smo najprej spoznali pomembnost priprave interaktivne predstavitve. Sem spadata določitev dimenzij interaktivne predstavitve in razdelitev delovne površine po vsebini. Zelo pomembno je, da ti dve področji dobro izpeljemo, saj je poznejše spreminjanje zelo težavno. V drugem delu članka pa smo spoznali elemente vsebine, ki jo lahko vnašamo v interaktivno predstavitev, in posebnosti teh različnih vsebin.

Literatura:

1. <http://www.flashmint.com/show-template-2170.html>, julij 2009
2. <http://www.rtvsllo.si>, julij 2009
3. <http://24ur.com>, julij 2009



enfoc

Ko profesionalnost postane Pro

PitStop Pro 09 je odslej hitrejši. Vsak del prijaznega uporabniškega vmesnika je dodelan, kar omogoča še enostavnejše izvajanje pogostejše uporabnih avtomatiziranih ukazov.

- Prenovljen del globalnih sprememb (Global Change engine) je razširjen z dodatnimi možnostmi.
- Definirate lahko različne predloge (workspaces), ki omogočajo poljubno vključitev in izključitev ter definicijo različnih ukazov, ki jih hočete.
- Izpopolnjena oblika menijev posameznih orodij omogoča hitro in učinkovito preverjanje in korekcijo dokumentov (dimenzij strani, tiskarskih oznak ipd.).
- Oprema je združljiva z novim certificiranim standardom PDF 2 (Certified PDF 2 standard), ki omogoča prilaganje analzičnih rezultatov v metapodatkovni obliki XMP.

Izpopolnjena raven avtomatizacije vaših delovnih sistemov

PitStop Server 09 omogoča avtomatsko preverjanje in korekcijo dokumentov PDF s pomočjo tako imenovanih vhodnih map.

- Zasnovano na industrijsko-standardizirani analizi Enfocus PDF in avtokorekcijski bazi, kar zagotavlja čim hitrejšo in zanesljivejšo obdelavo PDF-dokumentov.
- Vsebuje paleto novih predvidljivih akcijskih predlog.
- Prikrito procesiranje v dejanskem realnem času za Mac-platfome.
- Enostavnejša integracija v večje sisteme s pomočjo nove ukazne konzole.