

MASARYKOVA UNIVERZITA
FAKULTA INFORMATIKY



Elektronická autorská prezentácia do mobilných zariadení

BAKALÁRSKA PRÁCA

Miroslav Kolesár

Brno, jar 2014

Prehlásenie

Prehlasujem, že táto bakalárska práca je mojím pôvodným autorským dielom, ktoré som vypracoval samostatne. Všetky zdroje, pramene a literatúru, ktoré som pri vypracovaní používal alebo z nich čerpal, v práci riadne citujem s uvedením úplného odkazu na príslušný zdroj.

Miroslav Kolesár

Vedúci práce: MgA. Jana Malíková

Pod'akovanie

Ďakujem predovšetkým MgA. Jane Malíkovej za odborné vedenie a konzultácie, ktoré mi pomohli pri spracovaní tejto práce. Ďalej ďakujem mojej priateľke Dine za trpezlivosť a podporu. V neposledom rade ďakujem mojej mame za to, že mi umožnila štúdium na tejto škole.

Zhrnutie

Teoretická časť práce sa zaoberá problematikou autorského portfólia, jeho grafickou a typografickou úpravou pre tlač aj elektronické zariadenia. Praktická časť popisuje proces tvorby osobného autorského portfólia. Výstupom praktickej časti je autorské portfólio pre tlač a tablety spolu s podrobným návodom na tvorbu elektronických publikácií v Adobe InDesign.

Kľúčové slová

digitálna publikácia, portfólio, layout, autorská prezentácia, typografia, tablet, aplikácia

Obsah

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | Úvod | 3 |
| 1.1 | <i>Teoretické ciele</i> | 3 |
| 1.2 | <i>Praktické ciele</i> | 3 |
| 2 | Autorská prezentácia | 4 |
| 2.1 | <i>Vysvetlenie pojmu</i> | 4 |
| 2.2 | <i>Fyzická prezentácia</i> | 4 |
| 2.2.1 | <i>Vizitka</i> | 4 |
| 2.2.2 | <i>Portfólio</i> | 4 |
| 2.3 | <i>Elektronická prezentácia</i> | 5 |
| 2.3.1 | <i>Internetová stránka</i> | 5 |
| 2.3.2 | <i>Sociálne siete</i> | 6 |
| 2.3.3 | <i>Tablety</i> | 7 |
| 3 | Layout | 8 |
| 3.1 | <i>Základné pravidlá a pojmy</i> | 8 |
| 3.1.1 | <i>Zlatý rez</i> | 8 |
| 3.1.2 | <i>Pravidlo tretín</i> | 9 |
| 3.1.3 | <i>Vizuálny stred</i> | 9 |
| 3.1.4 | <i>Fibonacciho čísla pri tvorbe layoutu</i> | 9 |
| 3.1.5 | <i>Renardove čísla</i> | 10 |
| 3.2 | <i>Mriežky a objekty</i> | 10 |
| 3.3 | <i>Adaptívny layout</i> | 12 |
| 3.3.1 | <i>Veľkosť a rozlíšenie displeja</i> | 12 |
| 3.3.2 | <i>Hustota pixelov displeja</i> | 13 |
| 3.4 | <i>Rozdiely v layoute pre tlač a elektronické zariadenia</i> | 14 |
| 4 | Typografia a písmo | 15 |
| 4.1 | <i>Sadzba textu</i> | 15 |
| 4.1.1 | <i>Rozpal písma</i> | 15 |
| 4.1.2 | <i>Preklad</i> | 15 |
| 4.1.3 | <i>Ligatúry</i> | 16 |
| 4.2 | <i>Rozdiely v typografii medzi elektronickými a tlačnými dokumentami</i> | 16 |
| 5 | Digitálne publikovanie | 17 |
| 5.1 | <i>Príklady použitia a výstupné formáty</i> | 17 |
| 5.1.1 | <i>PDF</i> | 17 |
| 5.1.2 | <i>ePub</i> | 17 |
| 5.1.3 | <i>Aplikácia</i> | 17 |
| 5.2 | <i>Adobe InDesign</i> | 19 |

| | | |
|-------|--|----|
| 5.2.1 | Alternate layout a Liquid layout | 20 |
| 5.2.2 | Content Collector/Placer/Conveyor | 21 |
| 5.2.3 | Adobe Content Viewer | 21 |
| 5.2.4 | Adobe Digital Publishing Suite | 22 |
| 5.3 | <i>Alternatívny softvér</i> | 24 |
| 5.3.1 | iBooks Author | 24 |
| 5.3.2 | Booktype | 24 |
| 5.3.3 | Inkling Habitat | 24 |
| 5.3.4 | Baker Framework | 25 |
| 5.4 | <i>Rozdiely medzi elektronickou a tlačenou publikáciou</i> | 25 |
| 6 | Distribúcia | 26 |
| 6.1 | <i>Apple App Store</i> | 26 |
| 6.2 | <i>Google Play</i> | 26 |
| 6.3 | <i>Stiahnuteľný PDF súbor</i> | 26 |
| 7 | Návrh a príprava autorskej prezentácie | 27 |
| 7.1 | <i>Analýza trhu</i> | 27 |
| 7.2 | <i>Výber materiálu</i> | 27 |
| 7.3 | <i>Tvorba skíc</i> | 27 |
| 7.4 | <i>Finálny návrh v Adobe Illustrator</i> | 29 |
| 7.5 | <i>Voľba technológie</i> | 31 |
| 7.6 | <i>Príprava dát</i> | 31 |
| 7.6.1 | <i>Obrázky</i> | 31 |
| 7.6.2 | <i>Video</i> | 31 |
| 8 | Práca v Adobe InDesign | 32 |
| 8.1 | <i>Alternatívny layout dokumentu pre tlač</i> | 32 |
| 8.2 | <i>Interaktívne objekty</i> | 32 |
| 8.2.1 | <i>Slideshow</i> | 32 |
| 8.2.2 | <i>Video</i> | 35 |
| 8.2.3 | <i>Audio</i> | 39 |
| 8.2.4 | <i>Webový obsah</i> | 40 |
| 8.2.5 | <i>Posúvanie obsahu</i> | 43 |
| 8.2.6 | <i>360°Slideshow</i> | 48 |
| 8.2.7 | <i>Odkazy</i> | 49 |
| 8.3 | <i>Layout pre rôzne zariadenia</i> | 51 |
| 8.4 | <i>Testovanie, export a distribúcia</i> | 51 |
| 8.4.1 | <i>Testovanie na PC a mobilných zariadeniach</i> | 51 |
| 8.4.2 | <i>Vytvorenie aplikácie</i> | 53 |
| 9 | Záver | 55 |
| 10 | Prílohy | 60 |

1 Úvod

Popularita tabletov a mobilných telefónov s dotykovou obrazovkou po predstavení telefónu iPhone v roku 2007 a tabletu iPad v roku 2010 spoločnosťou Apple priniesla nové možnosti v oblasti elektronických publikácií. Spoločnosť The Condé Nast Publications v roku 2010 predstavila elektronickú verziu časopisu Wired určenú pre tablety a ukázala tak možnosti využitia týchto zariadení a naznačila novú cestu, ktorou sa bude uberať publikovanie. [12] Príklad tejto firmy nasledovalo mnoho ďalších vydavateľstiev, a portfólio svojich tlačených časopisov rozšírili o elektronické publikácie. Týmto krokom svojim čitateľom sprístupnili obsah, ktorý klasické publikácie obsahovať nemôžu. Podobný proces nastal aj u prezentácie firmy, alebo osobného portfólia – interaktívne prezentácie, ktoré dokážu svoju užívateľskou prívetivosťou vzbudiť záujem začína mnoho spoločností i jednotlivcov využívať ako formu propagácie. Vizuálne prezentovanie produktov a služieb napomáha zákazníkovi pri jeho rozhodovaní o kúpe výrobku alebo služby.

1.1 Teoretické ciele

Teoretická časť práce sa zaoberá problematikou autorského portfólia, analýzou foriem a možností interaktívnych elektronických prezentácií pre tablety, ich typografickú a grafickú úpravou. Nasledujúca časť bakalárskej práce porovnáva návrh layoutu¹ pre mobilné zariadenia a tlačené dokumenty a rozoberá kľúčové rozdiely medzi nimi. Zaoberá sa dostupným softvérom a kapitola venovaná distribúcii rozoberá možnosti cesty prezentácie k zákazníkovi.

1.2 Praktické ciele

Cieľom praktickej časti je vytvorenie osobnej autorskej elektronickej prezentácie obsahujúcej fotografie, grafiku a video v programe Adobe InDesign na základe grafického manuálu vytvoreného v predmete Grafický Design II a dodržania jednotného vizuálneho štýlu. Výstupom je autorské portfólio vo formáte DPS aplikácie, jeho tlačená verzia a podrobný návod na tvorbu digitálnych publikácií v aplikácii Adobe InDesign.

1. Pojem layout je definovaný v tretej kapitole tejto práce.

2 Autorská prezentácia

2.1 Vysvetlenie pojmu

V oblasti fotografie a grafického designu pojem autorská prezentácia chápeme pod významom predstavenia najlepších diel autora. Účelom prezentácie je zvyčajne predaj produktu, alebo služby, no využitie je takmer neobmedzené – od ukážok tvorby na pracovných pohovoroch u grafických designérov alebo architektov, až po získavanie odozvy od kolegov pri výskume a vývoji. [20] Autorskú prezentáciu je podľa formy možné rozdeliť do dvoch kategórií, a to prezentácia fyzická a elektronická. [33]

2.2 Fyzická prezentácia

2.2.1 Vizitka

Vizitka je v sfére marketingu štandardným spôsobom podávania základných informácií o spoločnosti, alebo osobe. Vizitka je súčasťou celkovej vizuálnej identity a svojím vzhľadom jednoznačne definuje osobu, alebo spoločnosť od ktorej vizitka pochádza. S cieľom odlíšenia sa od konkurencie sa v praxi okrem štandardnej veľkosti 9x5cm používajú rôznorodé veľkosti, formáty a materiály vizitiek.

2.2.2 Portfólio

V čase digitálnych technológií drvivá väčšina kreatívnych ľudí používa internetové portfólio, zatiaľ čo jeho klasická hmatateľná podoba ostáva čoraz viac v zabudnutí. Práve preto, ak designér takýmto portfóliom disponuje, je to jeho osobná výhoda voči ostatným konkurentom. Fyzické portfólio môže mať mnoho podôb, ktoré závisia od rôznych faktorov, napríklad, ako často je portfólio aktualizované. Môže to byť viazaná brožúra, alebo aj samostatné listy. V oblasti grafiky, fotografie či architektúry je časté použitie tlačeného portfólia ako doplnku k životopisu pri prijímacích pohovoroch. [20]

Podľa knihy *Graphic Design: A user's manual* od Adriana Shaughnessyho má fyzická verzia portfólia dva hlavné aspekty. Prvým je samotný obsah portfólia, práce designéra či fotografa a druhým, nemenej dôležitým aspektom je, akým spôsobom je obsah podávaný klientovi. Tieto dva aspekty musia existovať v harmónii, pretože bez kvalitného obsahu je forma úplne nepodstatná a naopak, zlý spôsob prezentovania anuluje kvalitu obsahu.

Pozastavím sa najskôr pri druhom aspekte. Prezentovaný materiál by v prvom rade mal byť bezchybný, úhľadne uložený a hlavne nepokrčený a bez akýchkoľvek známok nečistôt, či odtlačkov prstov. Obsahom portfólia je výber najrepresentatívnejších prác logicky usporiadaných do sekcií. Podľa druhu zamerania, daná práca môže obsahovať krátky popis. Pri dostatku obsahového materiálu je vhodné, ak internetové a tlačené portfólio obsahujú aspoň čiastočne odlišné práce. Nedochoádza potom k momentu, keď klient po prelistovaní portfólia nenarazil na nič nové a všetky práce už zhladol na webovej stránke. [33]

2.3 Elektronická prezentácia

2.3.1 Internetová stránka

Prvým miestom, kde klient, alebo agentúra začína hľadanie fotografa, designéra, alebo inej osoby u ktorej sa o jej najatí rozhoduje na základe predchádzajúcej práce, je internet. Preto je v súčasnosti absolútnym základom prezentovania tvorby internetové portfólio. V digitálnej dobe je oveľa väčším problémom vyčnievať z radu svojím online elektronickým portfóliom, ako jeho tlačenou verziou z dôvodu obrovskej konkurencie v tejto oblasti. Internetové portfólio je veľmi dostupným spôsobom ako sa prezentovať a tomu odpovedá aj kvantita prezentácií. Z tohto dôvodu je nesmierne dôležité zaujať internetovým portfóliom hneď v prvom okamžiku. O úspechu, alebo neúspechu internetového portfólia rozhodujú štyri kľúčové faktory [33]:

1. Jasné a zrozumiteľné vyjadrenie kto sme
2. Čo robíme
3. Ukážky samotnej práce
4. Možnosť jednoduchého kontaktu

Definovaním osobných údajov, vzdelania, prípadne dosiahnutých úspechov a určením presného zamerania je klientovi podaná informácia na základe ktorej sa dozvie, či sú poskytované služby pre neho vhodné. Obsahová stránka portfólia by mala pokrývať všetky základné kategórie práce a rozsah jednotlivých kategórií by mal byť minimalistický v zmysle – radšej jedna či dve skvelé práce, ako 10 priemerných. Internetové portfólio by malo klientovi umožňovať jednoduchú formu kontaktu – e-mail, telefónne číslo, prípadne kontaktný formulár.

2.3.2 Sociálne siete

K internetovej prezentácii, mimo vlastného portfólia, neoddeliteľne patria sociálne siete. Pre potreby grafického designu a fotografie môžeme sociálne siete rozdeliť do dvoch kategórií:

1. Sociálne siete slúžiace na prezentovanie a propagáciu prác širokej verejnosti. Napríklad Facebook, Twitter, Google+.
2. Komunitné sociálne siete zamerané na zviditeľnenie sa v danom odbore, získanie konštruktívnej kritiky alebo pracovných príležitostí. Príklady komunitných sociálnych sietí: Behance Network, Dribbble, LinkedIn, DeviantArt, DesignRelated, 500px. . .

Nie je nevyhnutné vlastniť účet na každej sociálnej sieti, pomôcť pri výbere môže nasledujúci stručný rozbor profesionálnych sociálnych sietí s uvedeným zameraním, dôvodmi ich používania a krátkou históriou.

Behance Network

Behance Network je jedna z najznámejších a najúspešnejších sociálnych sietí určených pre grafikov a designérov. Jej vznik sa datuje do roku 2006 a odvtedy poskytuje možnosti vytvárania portfólií, komunikácie či hľadania práce. Registrovanie používateľov na tejto sociálnej sieti nie je žiadnym spôsobom obmedzené. Sociálna sieť Behance Network sa stala súčasťou služby Creative Cloud od spoločnosti Adobe. Pridávanie novej tvorby a získavanie odozvy integrované priamo v aplikáciach môže byť dôvodom pre použitie práve tejto sociálnej siete. [16]

DesignRelated

Projekt DesignRelated odštartoval v roku 2009. Používateľom umožňuje vytvárať vlastné portfóliá, komunikovať s ostatnými designermi, získavať inšpiráciu v ich práci, ale aj pracovné príležitosti. Kvalita obsahu tejto komunitnej sociálnej siete je zabezpečená obmedzením registrácie nových používateľov na základe posúdenia aktuálneho portfólia. [18]

500px

Webstránka 500px je v prevádzke od roku 2009 a jej popularita má stúpajúcu tendenciu. Je určená pre fotografov a vyznačuje sa veľmi kvalitným obsahom, možnosťou tvorby portfólií a predaja fotografií. [1]

LinkedIn

Narozdiel od vyššie uvedených sociálnych sietí, portál LinkedIn nie je zameraný primárne na prezentovanie tvorby a komunikáciu s ostatnými ľuďmi v odbore, ale zameranie je viac komerčné. Jednotlivci, alebo spoločnosti túto sociálnu sieť využívajú s cieľom nájsť pracovnú silu, alebo prácu v rôznych odboroch. V prevádzke je od roku 2003. [29]

2.3.3 Tablety

Elektronická prezentácia na mobilných zariadenia ako je tablet spája výhody fyzickej a internetovej prezentácie tým, že záujemcovi o produkt, alebo službu dovoľuje zariadenie s prezentáciou fyzicky chytiť do rúk a listovať v nej podobne ako v tlačnom katalógu a zároveň si zachováva nízkonákladovosť a možnosť jednoduchej a rýchlej aktualizácie obsahu. Pridanou hodnotou oproti tlačenej verzii sú médiá nedostupné v tlači ako audio a video, prípadne väčšie množstvo obsahu. Možnosťami a výberom vhodného formátu digitálnej prezentácie pre tablet sa zaoberá kapitola Digitálne publikovanie.

3 Layout

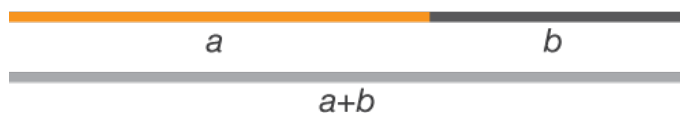
Gavin Ambrose a Paul Harris vo svojej knihe Layout, definovali tento pojem ako umiestnenie objektov, obrázkov a typografie na stránku. Primárnym účelom takéhoto rozmiestňovania je pripraviť pre diváka obsah v čo najčitateľnejšej, logicky usporiadanej a zrozumiteľnej podobe. Niektoré layouty pôsobia pre ľudské oko zaujímavejšie, príjemnejšie zatiaľ čo iné vytvárajú opačný dojem. [10] Grafické rozloženie objektov na stránke sa riadi princípmi, ktoré sú výsledkom stáročí vývoja tlačiarenských techník a ktorých základné myšlienky sú aplikovateľné aj na elektronické publikácie.

3.1 Základné pravidlá a pojmy

Niektoré zavedené a používané normy pri rozvrhovaní stránky sú výsledkom práce stredovekých učencov, iné vznikli postupným vývojom v neskorších obdobiach. Všetky významné diela výtvarných umelcov nesú v sebe zakomponované poznatky a objavy vtedajších matematikov a tieto vedomosti môžeme uplatniť aj v dnešnom designe. Namiesto náhodného určovania pomeru, použitím číselných radov zachováme vzájomný pomer a vzájomnú harmóniu medzi jednotlivými objektmi. [10]

3.1.1 Zlatý rez

Za zlatý rez je považované rozdelenie v pomere 8:13, pri tomto rozdelení, je vzťah väčšej časti k menšej rovnaký, ako väčšej časti k celku, je označovaný gréckym písmenom Φ a jeho hodnota je približne 1.618. V prírode sa tento pomer vyskytuje pri rastových obrazcoch ulít, včelích plástoch, alebo v pomere plutiev delfína k jeho telu [10]. Zlatý rez je v tvorbe layoutu používaný pri navrhovaní sadzobného obrazca.

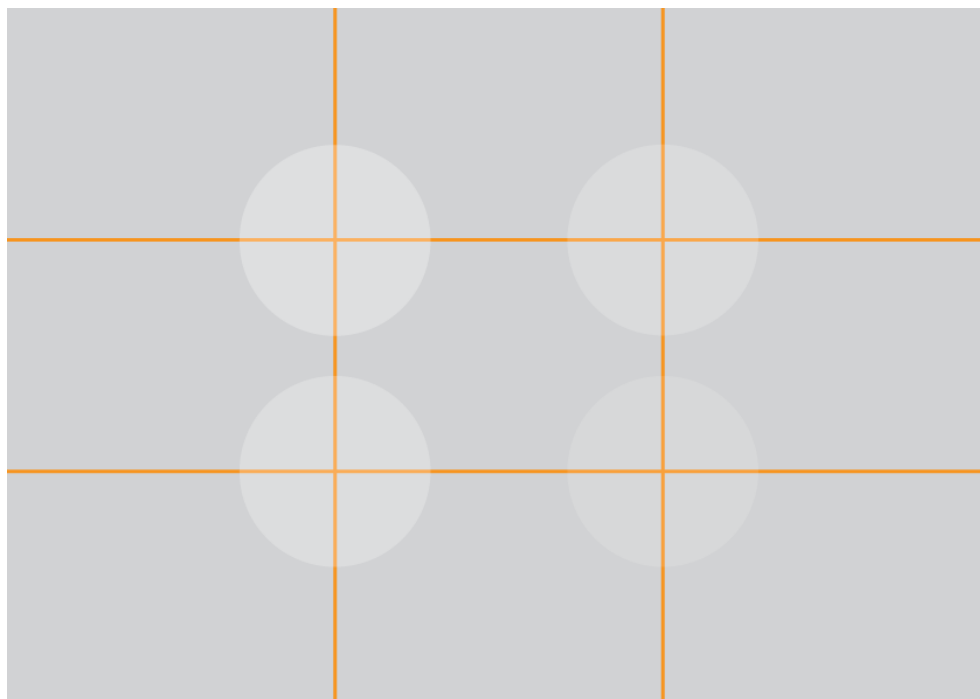


Obr. 3.1: Zlatý rez [10]

$$\frac{a+b}{a} = \frac{a}{b} = \Phi$$

3.1.2 Pravidlo tretín

Známy prostriedok fotografov je možné použiť aj pri návrhu rozloženia obsahu, väčšinou ide o umiestnenie značky alebo logotypu v ľavej hornej časti, či navigácia v ľavej, alebo hornej časti. [26]



Obr. 3.2: Diagram zobrazuje oblasti v priesečníkoch tretín, kde divák najskôr začína hľadať objekty [10]

3.1.3 Vizualný stred

Je bod na ktorom spočívne pohľad diváka, oproti matematickému stredu, sa vizualný stred nachádza o niečo vyššie a vpravo. V prípade umiestnenia do matematického stredu má divák pocit, že objekt sa nachádza nižšie ako v skutočnosti.

3.1.4 Fibonacciho čísla pri tvorbe layoutu

Fibonacciho čísla sú matematickou postupnosťou v ktorej každé číslo je súčtom predchádzajúcich dvoch čísel v rade. Pri tvorbe layoutu designérovi

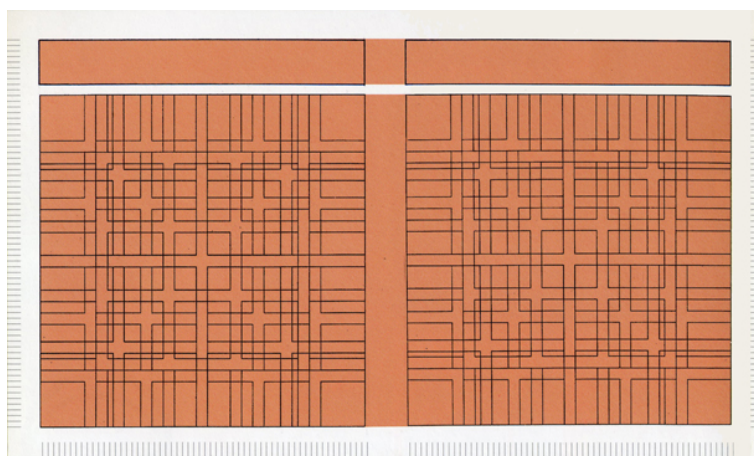
pomáhajú s vytvorením primerane umiesteného sadzobného obrazca. Napríklad v mriežke o veľkosti 34x55 jednotiek je textová časť umiestená 8 jednotiek od horného kraja, 8 od vonkajšieho 5 od vnútorného a 13 jednotiek od dolného okraja. [10]

3.1.5 Renardove čísla

Renardov systém delí interval od 1 do 10 na 5, 10, 20 alebo 40 zaokrúhlených hodnôt. Renardove čísla sú špecifikované v štandarde ISO 3. Pri vychádzaní zo základného radu R5 (1.00, 1.60, 2.50, 4.00, 6.30) môže designér rozdeliť stránku o veľkosti A4 na časti s veľkosťou 10mm, 16mm, 25mm, 40mm, 63mm 100mm, 160mm a 250mm. [10]

3.2 Mriežky a objekty

Mriežky sú pri tvorbe layoutu nenahraditeľným, aj keď na prvý pohľad neviditeľným stavebným prvkom. Umiestňovanie pomocou mriežok je pre človeka prirodzené, a navyše pridáva designu pravidelnosť a logickú štruktúru. Základnými stavebnými prvkami mriežky sú stĺpce, moduly, okraje, zóny a linky. [41] Príkladom využitia mriežok v designérskej praxi sú periodické publikácie. Tvorba rozloženia stránok pre noviny a časopisy si vyžadovala flexibilitu, rýchlosť a presnosť, preto v 60. rokoch 20. storočia navrhol švajčiarsky typograf Karl Gerstner systém 58 dielnej mriežky, ktorá umožňovala jednoducho a rýchlo vytvárať rozloženie stránok s rôznorodým obsahom. [39]



Obr. 3.3: Mriežka vytvorená Karlom Gerstnerom pre časopis Capital[39]

Pri práci rozlišujeme niekoľko základných druhov mriežok. Príklady ich využitia sú analyzované na nasledujúcich riadkoch. V prílohe A je dostupná ukážka každého popisovaného druhu mriežky.

Jednostĺpcová mriežka

Najvýznamnejším pôsobiskom tohto druhu mriežky sú prípady, kde podstatu designu tvorí dlhý súvislý text, napríklad beletria.

Dvojstĺpcová mriežka

Taktiež často používaná v prípade veľkého množstva textu, ktorý však pomocou sekundárneho stĺpca môže byť doplnený o obrázky, alebo vysvetlivky.

Viacstĺpcová mriežka

Viacstĺpcová mriežka najčastejšie nachádza uplatnenie v časopisoch, alebo webových stránkach, pretože disponuje veľkou flexibilitou umiestňovania textu, obrázkov a v prípade webových portálov aj reklám či animácií.

Modulárna mriežka

Disponuje najvyššou mierou flexibility a je používaná napríklad pri tvorbe novín, kalendárov, alebo rôznych tabuliek.

Hierarchická mriežka

Narozdiel od predchádzajúcich prípadov, pomocou hierarchickej mriežky je obsah umiestňovaný do horizontálnych blokov a nie vertikálnych. Takýto prístup je často používaný na webe alebo pri tvorbe plagátov.

Mriežka účiaria

Účiarie je pomyselná linka ktorá predstavuje základnú doťažnicu písma a vizuálne vodítko pre umiestnenie a vyrovnanie ostatných prvkov na stránke. Veľkosť mriežky účiaria sa viaže na veľkosť použitého písma. Takže napríklad v layoute s mriežkou účiaria o veľkosti 12b môže byť použité písmo o veľkosti 10b a preklad s veľkosťou 2b. [10] [11]

Prázdne miesto

Prázdne miesto je dôležitým a často podceňovaným prvkom designu, je to priestor bez grafických prvkov a textu. Švajčiarsky typograf Jan Tschichold o ňom hovoril ako o „plúcach designu“. [10] V divákovi môže vyvolávať dojem luxusu a extravagancie. Prázdne miesto vytvára priestor okolo jednotlivých objektov, uľahčuje divákovi pochopiteľnosť a zvyšuje čitateľnosť

designu. Vedie zrak pozorovateľa na želané miesto a môže tak byť aj kompozičným prvkom layoutu. Prázdne miesto tiež slúži ako oddeľovač prvkov, ktoré spolu logicky nesúvisia.

3.3 Adaptívny layout

Popularizácia tabletov a mobilných telefónov priniesla výrazné zmeny v tvorbe a vôbec v uvažovaní o layoute. Zásadným problémom tvorby layoutu pre tieto zariadenia je obrovský počet tabletov a mobilných telefónov s rôznorodou veľkosťou displeja a hustotou pixelov a pomerom strán. Designér sa v tomto prípade už nemôže viac spoliehať na pevnú veľkosť papiera a musí sledovať technické parametre cieľových zariadení. Potrebná je príprava dokumentu tak, aby sa jeho vzhľad prispôbil zariadeniu na ktorom je prehliadaný a zároveň faktu, že zariadenie je možné používať tak vo vertikálnej ako aj horizontálnej polohe. Adaptívny layout je ovplyvňovaný faktormi analyzovanými v nasledujúcich podkapitolách.

3.3.1 Veľkosť a rozlíšenie displeja

Veľkosť a rozlíšenie displeja priamo vplývajú na rozhodovanie o návrhu layoutu, veľkosti ovládacích prvkov, veľkosti a type písma. Vo všeobecnosti, pred samotným začiatkom procesu grafického návrhu, je žiadúce zistiť tieto parametre na webových stránkach výrobcu zariadenia. Typicky sa však u tabletov s displejom v rozmedzí 7–10 palcov rozlíšenie pohybuje v hodnotách. [21]

- QXGA: 2048x1536 pixelov
- WXGA: 1366x768 alebo 1280x800 pixelov
- XGA: 1024x768 pixelov
- WSVGA: 1024x600 pixelov

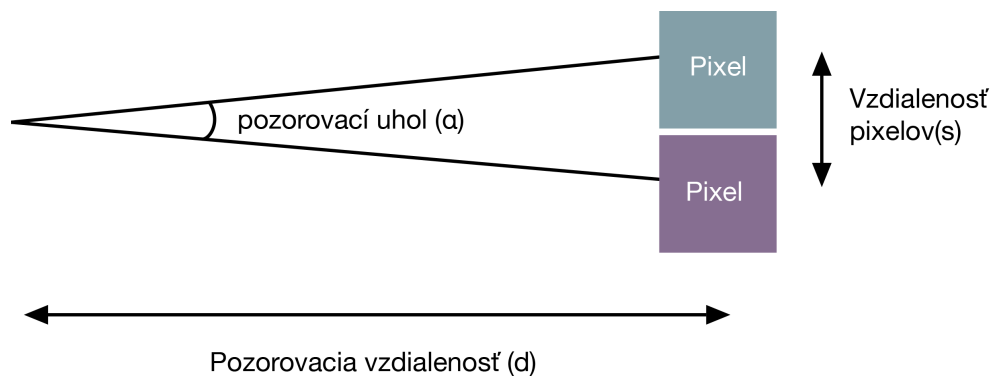
U mobilných telefónov sa veľkosť displeja pohybuje v medziach od 2 do 5 palcov a rozlíšenie v rozsahu [21]:

- QVGA: quarter VGA (240x320 pixelov)
- HVGA: half VGA (320x480 pixelov)
- WVGA: wide VGA (480x800 pixelov)
- FWVGA: full wide VGA (480x854 pixelov)

- nHD: one-ninth high definition (360x640 pixelov)
- qHD: one-quarter high definition (540x960 pixelov)

3.3.2 Hustota pixelov displeja

K problémom s rozlíšením a pomerom strán displeja s ktorým webdesignéri zápasia už roky sa v poslednom období pridáva nový fenomén a to zvyšovanie hustoty pixelov. HiDPI, alebo Retina displeje sú definované ako zobrazovacie zariadenia s hustotou pixelov udávanou v DPI, alebo PPI takou vysokou, že ľudské oko nedokáže rozlíšiť jednotlivé pixely. Táto hodnota hustoty obrazových bodov však nie je jednotná pre všetky zariadenia a líši sa v závislosti od vzdialenosti medzi okom pozorovateľa a plochou obrazovky. Vzdialenosť z akej sa užívateľ pozerá na mobilný telefón je iná, vzdialenosť pri sledovaní obrazovky počítača. To aký veľký môže byť bod, aby nebol samostatne rozoznateľný z určitej vzdialenosti, určuje obrázok 3.4 a z neho vychádzajúci vzorec. [24]



Obr. 3.4: Hustota pixelov [24]

$$\tan\left(\frac{\alpha}{2}\right) = \frac{s}{2d}$$

Hustota pixelov je udávaná v PPI (pixels per inch) u iOS zariadení a v DPI (dots per inch) u Android zariadení. U mobilných zariadení došlo k výraznému nárastu hustoty pixelov zo 132PPI v prípade Apple iPad prvej generácie na 264PPI pri iPad-e štvrtej generácie. Obdobným procesom prešli zariadenia aj u iných výrobcov. Pri vytváraní layoutu pre mobilné zariadenia je preto potrebné používať bitmapovú grafiku v dostatočne veľkom rozlíšení, aby pri jej škálovaní nedochádzalo k efektu posterizácie.

3.4 Rozdiely v layoute pre tlač a elektronické zariadenia

Rôznorodosť zobrazovacích zariadení nutne zohľadňovať pri návrhu rozloženia stránky a pripraviť aspoň dve alternatívne situácie – layout pre mobilný telefón a layout pre tablet. V prípade zobrazenia obsahu na tablete je možné zvážiť použitie viacstĺpcovej sadzby, zatiaľ čo pri zobrazení na malej obrazovke mobilného telefónu je z hľadiska zachovania čitateľnosti obsahu vhodné použitie jednostĺpcovej sadzby. Alternatívnou možnosťou pri tvorbe je vedomé vylúčenie niektorého typu cieľových zariadení – napríklad mobilu. Takýto postup je pomerne častý v prípade digitálnych časopisov s veľkým množstvom obsahu. Ďalšou z komplikácií pri vytváraní elektronických publikácií je fakt, že mobilné zariadenia je možné používať v horizontálnej aj vertikálnej polohe. Prezentácia by na tieto zmeny mala reagovať a využívať možnosti zariadenia. Z tohto dôvodu je potrebné v každej elektronickej publikácii pre mobilné zariadenia pripraviť dva rôzne layouty – pre vertikálnu i horizontálnu polohu prístroja.

4 Typografia a písmo

Kniha Typografie od Gavina Ambrosa a Paula Harrisa definuje typografiu ako spôsob, akým sa napísanej myšlienke prepožičiava vizuálna forma. [11] Typografia výrazne ovplyvňuje emočné vlastnosti designu a môže byť neutrálna, ale aj symbolicky ladiť s obsahom textu.

4.1 Sadzba textu

Sadzbu môžeme definovať ako súbor pravidiel pre prácu s textom umiestnený na stránke s cieľom dosiahnutia želaného efektu. Účel sadzby textu veľmi dobre definuje citát z knihy Typografie od G. Ambrosa, Paula Harrisa:

„Promyšlená sazba textu umožňuje řízené sdělování informací. Správnou sazbou můžete dosáhnout libovolného záměru, ať už má být vaše dílo naléhavé, stylizované, historizující archaické, nebo moderní.“ [11]

4.1.1 Rozpal písma

Rozpal písma je úprava medzier medzi dvoma znakmi v slove, nakoľko niektoré dvojice písmen majú tendenciu opticky sa od seba vzd'aloovať, alebo naopak približovať sa. Všeobecné pravidlo rozpalu podľa prednášky doc. Mgr. Vítězslava Švalbacha:

„Čím uzavřenější jsou písmena, tím menší část jejich vnitřní plochy se stává součástí plochy mezi písmeny; proto se tato písmena staví ve větších vzájemných vzdálenostech. Čím otevřenější jsou písmena, tím větší část vnitřní písmene se zahrnuje do plochy mezi písmeny; proto se tato písmena kreslí v menších vzájemných vzdálenostech.“ [38]

Jedná sa napríklad o problematiku dvojice písmen A V, alebo O Q. S potrebou rozpalu písma sa stretávame zväčša u verzálok. U mínusiek tento problém nie je tak výrazný. [11]

4.1.2 Preklad

Preklad udáva veľkosť medzery medzi riadkami v bloku textu. Táto medzera pridáva do textového bloku prázdne miesto a tým zvyšuje čitateľnosť.

4.1.3 Ligatúry

Termín ligatúra pochádza z latinského slova *ligare*, čiže zviazať. Ligatúra je typografický prvok, ktorý sa používa v prípade znakov, ktoré do seba zasahujú, alebo sa vzájomne rušia. V takomto prípade sa z danej skupiny písmen prepojením horných doľahov, alebo predĺžením priečky vytvorí jedna litera nazývaná ligatúra. Najčastejšie ide o skupiny znakov ako *fi*, *ffi*, *fl* u mínusiek a znaky *TY*, alebo *TW* u verzálok. [11]

4.2 Rozdiely v typografii medzi elektronickými a tlačnými dokumentami

Rozdiel v použití písem v tlačovom a digitálnom výstupe už nie vďaka displejom s vysokou hustotou pixelov taký markantný ako v minulosti. Kvôli nedostatočnému rozlíšeniu displejov dochádzalo k rozmazaniu jemných serifov u serifových písiem a to spôsobovalo zníženie ich čitateľnosti. Riešením tohto problému bolo používanie bezserifových písiem v prípade, že bol dokument určený pre zobrazenie na displeji. [23] Avšak s nástupom obrazoviek s vysokou hustotou pixelov prestáva byť tento problém relevantný. Takzvané retina displeje, alebo displeje s vyššou hustotou pixelov ako dokáže vnímať ľudské oko, sa chovajú rovnako, ako ich papierový ekvivalent, teda nedochádza k rozpixelovaniu, či rozmazaniu serifov a použitie týchto písiem teda nepredstavuje problém. Napriek tomuto faktoru, zariadenia s nižšou hustotou pixelov tvoria veľkú väčšinu zobrazovacích zariadení. Použitie serifových písiem je na uvážení designéra, no v rámci zachovania spätnej kompatibility, je dobré obmedziť použitie serifových písiem, a to hlavne v malých veľkostiach.

Výhodou použitia aplikácie Adobe InDesign na sadzbu elektronických publikácií je dostupnosť rovnakých nástrojov ako na sadzbu tlačných dokumentov vrátane nastavenia rozpalu, ligatúr či mriežky účiaria. V prípade použitia technológií HTML5 a CSS3 takéto možnosti práce s textom nie sú dostupné, alebo sú výrazne obmedzené – napríklad komplikované použitie viacstĺpcovej sadzby textu.

5 Digitálne publikovanie

5.1 Príklady použitia a výstupné formáty

Medzi dostupnými formátmi elektronickej publikácie sú značné rozdiely v ich možnostiach a celkovom chovaní sa daného formátu na určitej platforme. Tvorba elektronickej publikácie preto vyžaduje dôkladné naplánovanie a zváženie výhod a nevýhod dostupných formátov. V nasledujúcich odstavcoch sa nachádza popis výhod, nevýhod, dostupných funkcií a vhodného použitia jednotlivých formátov.

5.1.1 PDF

Formát stránkových dokumentov so širokou škálou využitia, môže byť voľne dostupný na webe, pripojený ako príloha e-mailu. PDF dokumenty je možné prehliadať na takmer ľubovoľnom zariadení. Formát nie je vhodný na distribuovanie spoplatneného obsahu, nakoľko PDF súbory nie je možné predávať v obchodoch Apple App Store či Google Play. [17]

5.1.2 ePub

Zväčša používaný na publikovanie dlhých textových dokumentov ako sú knihy alebo používateľské manuály. [17] Formát je vhodný na distribuovanie jednorázovo plateného obsahu (napríklad knihy). ePub súbory môžu byť predávané v elektronických obchodoch Amazon, iBooks a ďalších. Nevýhodou je nutnosť špecializovanej aplikácie na prezeranie ePub súborov.

5.1.3 Aplikácia

Aplikácia určená pre tablety s operačným systémom Android, alebo iOS. Výhodou je možnosť predaja prostredníctvom obchodov s aplikáciami pre danú platformu formou jednorázového poplatku, alebo predplatného. Nevýhodou zase zložitejší vývoj digitálnej publikácie. [17] Samostatná aplikácia slúži ako špecializovaný prehliadač obsahu vytvoreného v Adobe InDesign alebo technológiou HTML5 (napr. Baker Framework ¹)

1. Baker Framework je popísaný v kapitole 5.3 tejto práce

Tabuľka č.1 priraduje k rôznym typom publikácií vhodné formáty. [22]

| | PDF | ePub | Aplikácia |
|-----------|-----|------|-----------|
| Časopis | – | – | Áno |
| Katalóg | Áno | – | Áno |
| Portfólio | – | – | Áno |
| Kniha | – | Áno | – |
| Dokument | Áno | – | – |

Tabuľka č.2 zobrazuje dostupnosť interaktívnych prvkov v jednotlivých formátoch. [22]

| | PDF | ePub | Aplikácia |
|---------------------|-----|------|-----------|
| Video | Áno | Áno | Áno |
| Audio | Áno | Áno | Áno |
| Viacstavové objekty | – | – | Áno |
| Panorámy | – | – | Áno |
| Tlačidlá a odkazy | Áno | Áno | Áno |
| Vkladanie HTML | – | Áno | Áno |
| Animácie | Áno | – | Áno |
| Rolovanie obsahu | Áno | – | Áno |
| Možnosti analýzy | – | Áno | Áno |

Časopis: National Geographic

Digitálna verzia časopisu National Geographic je ukážkou možností elektronických publikácií. Čitateľa na stránke upúta množstvo pridaného obsahu oproti tlačnej verzii magazínu. Jedná sa o video, interaktívne prezentácie, galérie, 360°prezentácie či dokonca zvuky prírody. Časopis National Geographic je vytvorený pomocou programu Adobe InDesign a distribuovaný ako multi-folio² DPS (Digital Publishing Suite) aplikácia. Snímky obrazoviek publikácie sú súčasťou prílohy C.

2. Pojem multi-folio je objasnený v kapitole 5.2 tejto práce

Katalóg: The University of British Columbia

Interaktívny katalóg prezentujúci univerzitu, študijné odbory či priestory školy. Publikácia obsahuje množstvo interaktívnych prvkov vrátane videa. Katalóg je vytvorený v Adobe InDesign a distribuovaný ako single-folio³ DPS aplikácia. Snímky obrazoviek publikácie sú súčasťou prílohy C.

Portfólio: Jon Low

Portfólio fotografa obsahujúce obrazové dáta a video. Digitálna publikácia je vytvorená technológiou HTML5 a CSS3, následne pomocou Baker Frameworku „zabalená“ a distribuovaná ako samostatná aplikácia. Použitie Baker Frameworku umožňuje do aplikácie neskôr pridávať ďalšie samostatné vydania (obdobu multi-folio DPS aplikácie). Snímky obrazoviek publikácie sú súčasťou prílohy C.

Kniha: Martin Štefunko – Ekonómia slobody

Elektronická kniha vo formáte ePub, obsahuje množstvo textu a minimum interaktivity. Vhodne zvolený Formát ePub je ideálny na zobrazovanie dlhých textov ako knihy alebo manuály. Jeho výhodou je zobraziteľnosť na širšom spektre zariadení: čítačky kníh, tablety, mobilné telefóny a bežné desktopové počítače. Publikácie vo formáte ePub je možné predávať v špecializovaných obchodoch ako Amazon a iBooks. Snímky obrazoviek publikácie sú súčasťou prílohy C.

Dokument: SABMiller Annual Report

Interaktívny PDF dokument obsahujúci základnú navigáciu (nasledujúca strana, predchádzajúca strana, úvodná stránka dokumentu) a klikateľný obsah dokumentu. Vhodne zvolený formát PDF je možné zobrazovať na takmer ľubovoľnom zariadení, umiestniť voľne na stiahnutie na webstránke alebo pripojiť ako e-mailovú prílohu. Snímky obrazoviek publikácie sú súčasťou prílohy C.

5.2 Adobe InDesign

Spoločnosť Adobe vo svojom balíku Creative Suite 6 zareagovala na rastúcu popularitu tabletov a nadviazala na pridávanie nástrojov pre tvorbu multimedialných publikácií z predošlých dvoch verzií programu. Uľahčila tým tvorbu multimedialných publikácií pre designérov používajúcich tento soft-

3. Pojem single-folio je objasnený v kapitole 5.2 tejto práce

vér k tvorbe klasických tlačených publikácií. Aplikáciu InDesign používa mnoho významných svetových vydavateľstiev k tvorbe svojich magazínov – napríklad Nation Geographic, ELLE, Culture, Best Life, ale aj mnoho firiem využíva elektronické brožúry ako formu propagácie aktuálnych produktov, napríklad Panasonic, Canon či Nikon. [3] Adobe Digital Publishing Suite umožňuje bez nutnosti programovania, so znalosťami nástrojov a pracovného prostredia programu InDesign vytvoriť interaktívnu digitálnu publikáciu, ktorá je distribuovaná vo forme natívnej aplikácie mobilného operačného systému.

5.2.1 Alternate layout a Liquid layout

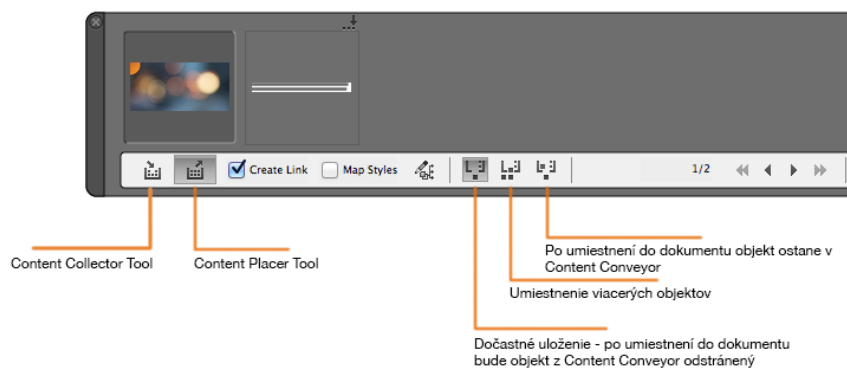
Medzi najvýznamnejšie novinky patrí tzv. Alternate layout, ktorý umožňuje adaptovať jeden InDesign dokument na zariadenia s rôznou veľkosťou a zároveň horizontálnu aj vertikálnu polohu displeja týchto zariadení. Alternate layout však nie je určený výhradne pre elektronické zariadenia, ale je možné ho použiť taktiež pri tlačených médiách, kde výrazne uľahčuje vytváranie variácií dokumentu s inou veľkosťou, či pomerom strán.[17] Designér nie je limitovaný len jedným alternatívnym layoutom. Dokument ich môže obsahovať ľubovoľné množstvo. Alternatívne layouts sú prepojené so základným návrhom vzťahom rodič potomok – a teda všetky zmeny vykonané v rodičovskom layoute sa prejavujú v jeho potomkoch. Pri opačnom postupe – editovaní potomka sa zmeny neprejavujú v ostatných dokumentoch, ale vznikne objekt, ktorý je nezávislý od ostatných. Funkcia alternatívnych layoutov je veľmi úzko prepojená s funkciou liquid layout, ktorá sa stará o transformovanie layoutu do zmenených rozmerov podľa predpísaných pravidiel [17]:

- Scale: všetky objekty na stránke sú zväčšené, alebo zmenšené podľa potrieb so zachovaným pomerom strán.
- Re-center: obsah si zachová pôvodnú veľkosť a bude umiestnený do stredu novej stránky.
- Object based: Umožňuje nastaviť ku ktorej strane/stranám bude objekt prichytávaný a ktorý z rozmerov výška/šírka sa bude meniť. Vyžaduje individuálne nastavenia každého objektu.
- Guide based: Špeciálne pomocné linky (Liquid Guides) určujú kde sa má meniť výška alebo šírka objektu. Linky sú vytvárané zapnutím nástroja Page Tool.

Názov Liquid layout na prvý pohľad nabáda k myšlienke, že pomocou tejto technológie sa obsah vytvorený v Adobe InDesign prispôsobí zariadeniu na ktorom je prehliadaný. To však nie je pravda a technológia Liquid Layout slúži len na prispôsobenie rozloženia v aplikácii InDesign, nie na koncovom zariadení. V prípade, že koncové zariadenie má iný pomer strán ako dokument, tak dokument bude zväčšený resp. zmenšený a zobrazený v pôvodnom pomere strán s potrebnými čiernymi pásmi po stranách.

5.2.2 Content Collector/Placer/Conveyor

Trojica nástrojov s funkcionalitou podobnou vylepšenej schránke, umožňuje umiestňovať a prenášať objekty v rámci jedného, ale aj medzi viacerými dokumentami. [17] Pracovný postup s nástrojmi vyzerá nasledovne: pomocou nástroja Content Collector zvolíme textový rámček, rámec s grafikou, alebo iným obsahom. Zvolený obsah bude zobrazený v lište Content Conveyor. Takýmto spôsobom môžeme zvoliť samostatný objekt, alebo skupinu objektov a vytvoriť tak kolekciu. V novom dokumente potom pomocou nástroja Content Placer zvolíme a umiestnime objekty v novom dokumente s možnosťou zachovania prepojenia – objekty tak ostanú navzájom prepojené.



Obr. 5.1: Popis nástrojov v palete Content Collector/Placer/Conveyor

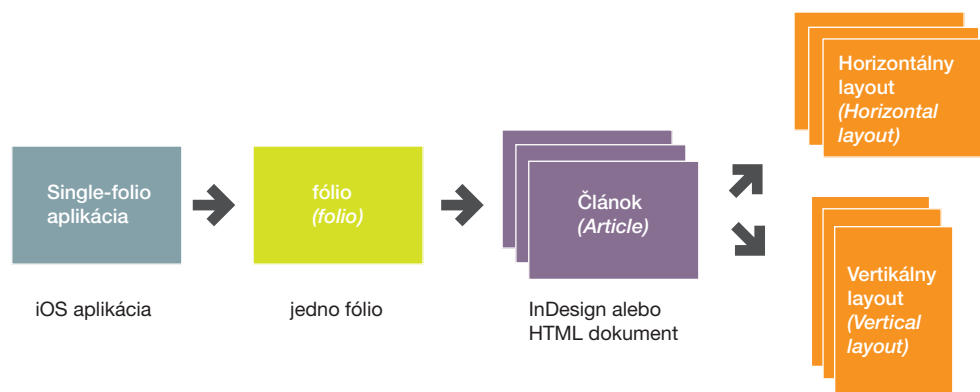
5.2.3 Adobe Content Viewer

Aplikácia Adobe Content Viewer slúži na testovanie aplikácií v procese tvorby priamo na koncovom zariadení, alebo v okne operačného systému na ktorom je aplikácia vytváraná. Testovanie prebieha pomocou panelu Fo-

lio Builder v Adobe InDesign, alebo spustením súboru vo formáte folio priamo v programe Adobe Content Viewer. K dispozícii je pre platformy iOS, Android, Mac OS X a Microsoft Windows.

5.2.4 Adobe Digital Publishing Suite

Služba Digital Publishing Suite umožňuje zjednodušiť tvorbu natívnych aplikácií pre platformy iOS, a Android zo súboru vytvoreného v Adobe InDesign. Digital Publishing Suite okrem toho umožňuje analýzu jednotlivých článkov, ktoré druhy médií sú u užívateľov najpopulárnejšie, ktorá stránka prezentácie je najdlhšie prezeraná. Publikáciu je možné distribuovať ako samostatnú aplikáciu – zobrazenú na pracovnej ploche, alebo ako súčasť aplikácie Newsstand (v operačnom systéme iOS určenej pre časopisy – novinový stánok). Služba Digital Publishing Suite je dostupná v troch verziách s rôznym odstupňovaním ponúkaných možností. [7]

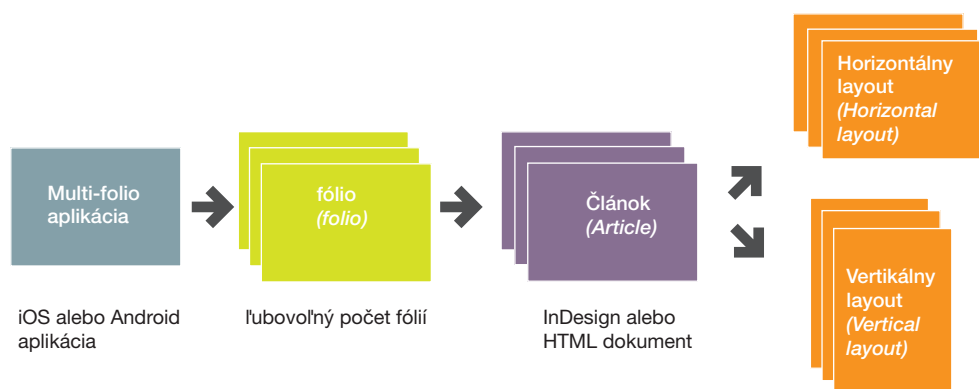


Obr. 5.2: Single-folio aplikácia obsahuje práve jedno folio skladajúce sa z ľubovoľného množstva článkov[17]

Digital Publishing Suite – Single Edition

Najdostupnejšia verzia, ktorá predplatiteľom služby Creative Cloud (61€ mesačne) umožňuje publikovať neobmedzené množstvo Single Edition aplikácií pre tablety iPad. Pre ostatných zákazníkov je tu možnosť poplatku 362€ za publikovanie jednej aplikácie. DPS Single Edition umožňuje vytvorenie a zverejnenie Single-folio publikácie (vnútri aplikácie nie je možné kupovať/sťahovať ďalšie publikácie) bez možnosti predplatného. Vlastnosti Single-folio aplikácie sú znázornené na obrázku 5.2.

Táto varianta teda nie je vhodná na publikovanie časopisov, ale postačuje napríklad pri zverejňovaní katalógov, kníh alebo portfólií. V čase



Obr. 5.3: Multi-folio aplikácia môže obsahovať ľubovoľné množstvo fólií.[17]

písania bakalárskej práce služba nie je dostupná pre operačný systém Android, Windows ani mobilné telefóny iPhone. Single Edition aplikácia môže byť umiestnená v obchode AppStore, nie však zobrazená v aplikácii Newsstand. [7] [8]

Digital Publishing Suite – Professional Edition

Edícia v cene 436,65€ mesačne umožňuje vytvorenie a zverejnenie ľubovoľného počtu publikácií, ich editáciu a aktualizáciu. Pomocou digital Publishing Suite – Professional Edition je možné vytvárať publikácie pre mobilné platformy iOS a Android. Podpora operačného systému Windows je vo fáze prípravy. Oproti verzii Single Edition pridáva možnosť vytvárania multi-folio aplikácií a predplatného. Multi-folio aplikácia je „obálka“ do ktorej je možné neskôr pridávať a spoplatňovať jednotlivé fólia – napríklad vydania časopisov. Vzťah aplikácia/folio je načrtnutý na obrázku 5.3. Takáto aplikácia môže byť zobrazená v aplikácii Newsstand. [7] [8]

Digital Publishing Suite – Enterprise Edition

Verzia určená pre veľké vydavateľstvá a korporácie, vychádza z Professional Edition. Ponúka výhodnejšie poplatky za distribúciu veľkého množstva aplikácií. Cena je určovaná po konzultácii s firmou Adobe. [7] [8]

5.3 Alternatívny softvér

Adobe InDesign nie je jediná aplikácia pre tvorbu elektronických publikácií – jej výhodou je však multiplatformovosť ako samotnej aplikácie, ktorá je dostupná pre operačný systém Mac OS X a Microsoft Windows, tak univerzálnosť výstupných aplikácií. Nevýhodou softvéru od spoločnosti Adobe je finančná náročnosť a niektoré technické obmedzenia popísané v predchádzajúcej kapitole. Kapitola alternatívny softvér obsahuje súhrn aplikácií z rôznych oblastí digitálneho publikovania – od knihy až po digitálny časopis.

5.3.1 iBooks Author

Aplikácia iBooks Author od spoločnosti Apple disponuje jednoduchým užívateľským rozhraním a množstvom preddefinovaných upraviteľných šablón. Program je distribuovaný zadarmo. Medzi výhody aplikácie patrí okamžitý náhľad spracovávaného dokumentu na iPad-e. Nevýhodami tohto programu je dostupnosť len pre Mac OS X, nemožnosť exportovať publikáciu do iného formátu ako PDF, prípadne odoslať priamo do obchodu iBooks Store. [13]

5.3.2 Booktype

Cloudová open-source služba umožňujúca spoluprácu viacerých autorov pri písaní kníh. Služba má webové drag&drop rozhranie a podporuje výstup publikácií prispôbených ako pre tlač, tak aj pre elektronické zariadenia vo formátoch pdf, epub, mobi a html. Reálne využitie tejto služby je skôr vo vytváraní publikácií zameraných na textový obsah ako sú firemné správy či knihy pre mobilné zariadenia. [35]

5.3.3 Inkling Habitat

Spoločnosť Inkling vytvorila kompletnú platformu slúžiacu na distribúciu digitálnych publikácií pre iOS a Android. Digitálne publikácie od spoločnosti Inkling vytvorené v HTML5 a CSS3 sa vyznačujú veľkým množstvom multimediálneho obsahu, ako videá, zvuk, či animácie. Tieto elektronické publikácie boli vytvorené interným nástrojom firmy nazývaným Inkling Habitat, ktorý bol vo februári 2013 sprístupnený verejnosti. [40] Jedná sa o webovú službu s možnosťou kooperácie viacerých autorov počas tvorby elektronickej publikácie, ktorú je následne možné exportovať do formátu ePub, alebo priamo publikovať v obchode Inkling Store. [28]

5.3.4 Baker Framework

Jednou z najzaujímavejších alternatív k Adobe InDesign je Open Source projekt Baker Framework. Pre menšie vydavateľstvá, alebo jednotlivcov, vyžadujúcich minimalizáciu cenových nákladov ponúka export pre zariadenia s operačným systémom iOS a Android, možnosť predplatného vnútri aplikácie (porovnateľná funkcionálna s Adobe DPS Professional Edition za 436€ mesačne). Nevýhodou je nemožnosť využitia aplikácie Adobe InDesign v procese tvorby a s tým spojená väčšia časová náročnosť na prípravu publikácie. Obsah je nutné prevádzať do HTML5 a CSS3. Výsledná elektronická publikácia je distribuovaná vo forme samostatnej aplikácie, alebo aplikácie pre Newsstand (miesto pre zobrazovanie časopisov na zariadeniach s operačným systémom iOS). [15]

5.4 Rozdiely medzi elektronickou a tlačenou publikáciou

Základným rozdielom pri vytváraní dokumentov pre tlač a elektronické publikovanie je použitie farebného priestoru. V prípade tlače je používaný farebný priestor CMYK a v elektronických dokumentoch farebný priestor RGB. Významným rozdielom je závislosť od veľkosti a rozlíšenia obrazovky zariadenia, na ktorom je elektronický dokument prehliadaný. Digitálne a tlačené dokumenty sa líšia v množstve obsahu, v tlačených médiách je množstvo limitované nákladmi, zatiaľ čo u elektronických médií tento problém nenastáva a môžu tak za rovnakú cenu priniesť zákazníkovi väčšie množstvo obsahu. Výhodou digitálneho publikovania je možnosť využívať druhy médií nedostupné v klasických publikáciách a to video, audio, interaktívny a online obsah.

6 Distribúcia

6.1 Apple App Store

S možnosťou exportu do formátu natívnych aplikácií mobilných zariadení prostredníctvom Adobe Digital Publishing Suite sa otvorila možnosť zverejnenia autorskej prezentácie veľkému množstvu ľudí používajúcich mobilné zariadenia od spoločnosti Apple – umiestnenie v obchode App Store. Nevýhodou tohto riešenia, je nutnosť členstva v iOS Developer Program, ktorého cena je 99\$ za rok a potreba použitia počítača s operačným systémom Mac OS pri vytváraní aplikácie. Aplikáciu je možné nahráť na webe <https://itunesconnect.apple.com/>. V prípade multi-folio aplikácie existuje možnosť voľby medzi samostatnou aplikáciou a aplikáciou pre Newsstand. [17]

6.2 Google Play

Alternatívou voči App Store pre používateľov mobilných zariadení s operačným systémom Android je internetový obchod Google Play. Podobne ako v prípade App Store je nutný registračný poplatok vo výške 25\$. V prípade operačného systému Android je výsledná aplikácia nahrávaná na webe <https://play.google.com/apps/publish/>

6.3 Stiahnuteľný PDF súbor

Všetky vyššie spomenuté alternatívy slúžiace na distribúciu digitálnych publikácií sú pomerne finančne náročné a pre začínajúcich designérov, či fotografov nedostupné. Pri osobnom kontakte s klientom úplne postačuje, ak je publikácia vo formáte PDF umiestená v tablete. V prípade, že ju chceme zverejniť širšej verejnosti, je možné elektronickú publikáciu umiestniť vo svojom internetovom portfóliu na voľné stiahnutie.

7 Návrh a príprava autorskej prezentácie

7.1 Analýza trhu

Prvou fázou návrhu autorskej prezentácie bol prieskum aktuálnej situácie na trhu v oblasti počítačovej grafiky a fotografie. Po vyhľadanií elektronických i tlačených portfólií grafických štúdií, fotografov aj grafikov na voľnej nohe, nasledovalo porovnanie úrovne obsahu, grafického spracovania a typu prezentácie. Výsledkom prieskumu bolo zistenie, že väčšina portfólií je veľkostne prispôsobená prehliadaniu na tablete. V prípade tlačených verzií je formát zvyčajne odvodený od veľkosti strany minimálne A4. Najčastejšou formou distribúcie bol súbor vo formáte PDF a natívna aplikácia v App Store. Preskum trhu je súčasťou prílohy B.

7.2 Výber materiálu

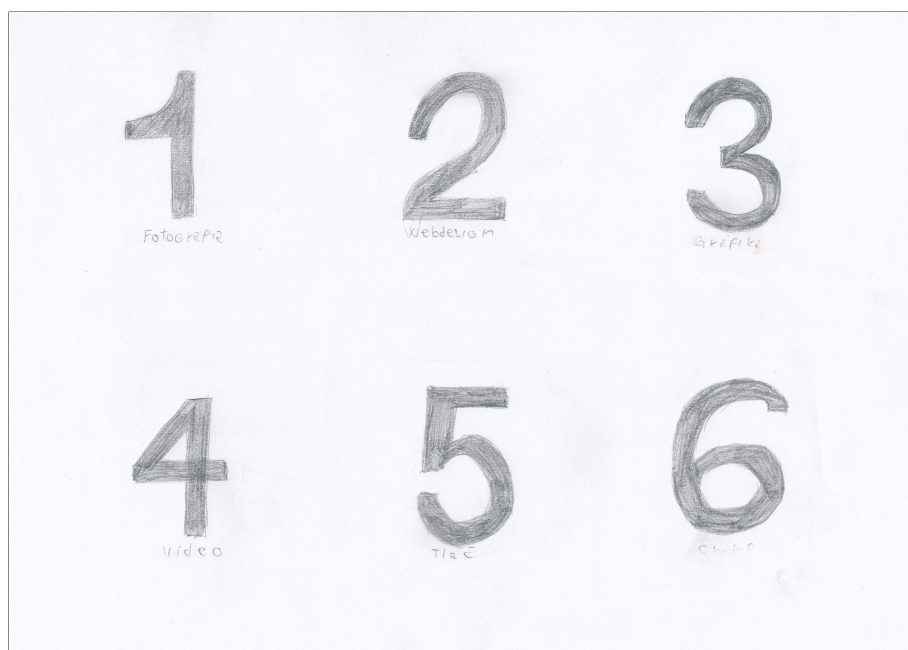
Jednou z najdôležitejších častí pracovného postupu je správny výber materiálu, ktorý bude prezentácia obsahovať. Výber bol prevádzaný v niekoľkých krokoch. Prvým bol širší výber prác z grafického a fotografického portfólia. V nasledujúcej fáze boli vybrané práce v menšom formáte vytlačené na fotografický papier a zvolený užší okruh prác a ich tématické zameranie. Zvolené kategórie portfólia:

- Fotografia
- Webdesign
- Vizualna identita
- Video
- Tlač

7.3 Tvorba skíc

Pri návrhu layoutu bol kladený dôraz predovšetkým na priestor pre prezentovanú tvorbu, nakoľko ide o hlavnú úlohu autorského portfólia a textové informácie nie sú v tomto prípade veľmi obsiahle.

7. NÁVRH A PRÍPRAVA AUTORSKEJ PREZENTÁCIE



Obr. 7.1: Návrh obsahu/navigácie portfólia.



Obr. 7.2: Návrh rozloženia grafického obsahu a textu.

7.4 Finálny návrh v Adobe Illustrator

Hlavné písmo autorskej prezentácie bolo zvolené podľa Grafického manuálu značky. Jen ním bezserifové písmo Helvetica Neue. Písmo má moderný charakter a poskytuje dostatok rezov pre variabilitu použitia. Voľba bezserifového písma umožňuje zároveň zachovať dobrú čitateľnosť aj na displejoch s nižším rozlíšením.

HELVETICA
NEUE
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 12345
67890 »&?!(,.)

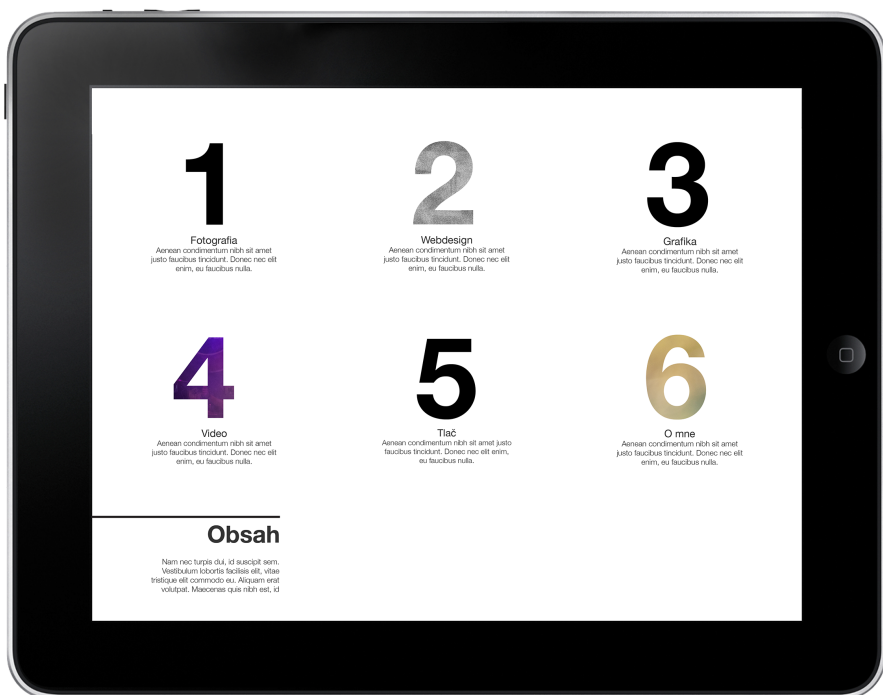
Obr. 7.3: Písmo Helvetica Neue bolo zvolené podľa grafického manuálu.

Návrh designu bol zo skíc prenesený do vektorového grafického editora Adobe Illustrator. Na základe teoretických poznatkov z kapitoly Layout tejto práce bola na rozloženie grafických prvkov použitá dvojstĺpcová mriežka. Širší stĺpec obsahuje obrazové dáta, a doplnkový užší stĺpec je určený pre text. V procese návrhu bol zvolený jednotný layout pre tlač i digitálnu publikáciu. Prínosom digitálnej verzie publikácie sú obsahové dáta navyše.

7. NÁVRH A PRÍPRAVA AUTORSKEJ PREZENTÁCIE



Obr. 7.4: Layout pre vertikálnu i horizontálnu polohu zariadenia.



Obr. 7.5: Finálny návrh obsahu/navigácie portfólia.

7.5 Voľba technológie

Zvážením ceny, výhod a nevýhod jednotlivých variánt Adobe Digital Publishing Suite bola zvolená verzia Single Edition. Výsledná Adobe DPS aplikácia obsahujúca jedno folio je na účely publikovania autorského portfólia dostačujúca. Nevýhodou tejto voľby je možnosť vytvorenia aplikácie len pre tablety iPad¹. Vytvorenie aplikácie pre zariadenia s operačným systémom Android ani mobilné telefóny iPhone nie je možné.

7.6 Príprava dát

7.6.1 Obrázky

Príprava obrazových dát sa značne líši podľa cieľového výstupu – závisí od toho, či produktom bude tlačaná verzia dokumentu a zároveň digitálna, alebo iba digitálna. Zároveň záleží na fyzickej veľkosti tlačeného dokumentu.

V prípade samostatnej digitálnej publikácie bude pre zachovanie maximálnej kvality obrazového výstupu bitmapových súborov potrebné orientovať sa podľa maximálneho rozlíšenia cieľového zariadenia. Vo všeobecnosti je lepšie pripraviť dáta pre zariadenia s displejmi s vysokou hustotou pixelov. Napríklad tablet iPad s retina displejom disponuje rozlíšením 2048x1536 pixelov, zatiaľ čo staršie verzie používali displej s rozlíšením 1024x768 pixelov. [17]

Pokiaľ výstupom bude aj tlačný dokument, rozlíšenie obrázkov sa bude odvíjať od veľkosti tlačového média a kvality výstupu (zvyčajne 300dpi). Takto pripravené podklady je možné využiť i vo verzii pre tablet. Adobe InDesign samozrejme umožňuje aj používanie vektorových formátov ako SVG, EPS či AI. [17]

7.6.2 Video

Najuniverzálnejším a odporúčaným formátom videa pre DPS je MP4 s kódovaním H.264. Rozlíšenie videa závisí od jeho použitia, a teda či bude prehrávané v režime celej obrazovky, alebo iba v preddefinovanej veľkosti bez možnosti spustenia režimu celej obrazovky. V prvom prípade je odporúčané rozlíšenie fullHD(1920x1080 px), v druhom prípade, podľa veľkosti okna v ktorom bude video prehrávané. [5]

1. Výslednú publikáciu je možné prostredníctvom panelu Folio Builder v Adobe InDesign otestovať aj na tabletoch s operačným systémom Android, nie však distribuovať

8 Práca v Adobe InDesign

8.1 Alternatívny layout dokumentu pre tlač

Častým scenárom pri tvorbe elektronických publikácií je, že slúžia ako doplnok ku klasickej tlačenej verzii dokumentu a priamo z neho vychádzajú. Takýto postup má výhodu v predpripravených obrazových dátach z tlačenej verzie. V prvom kroku je spracovaná tlačenná verzia dokumentu, z ktorej neskôr pomocou Alternate layout, a Liquid layout bude vytvorená digitálna verzia.

Takýto postup bol použitý pri tvorbe autorského portfólia – z návrhov layoutu vytvorených v Adobe Illustrator bola v aplikácii Adobe InDesign spracovaná verzia pre tlač. Z tohto dokumentu bolo pomocou technológie Alternate layout a Liquid layout vytvorené nové rozloženie určené pre horizontálnu polohu tabletu iPad. Nastavenie pravidla transformovania na Guide-based a vytvorenie vodiacich liniek (Liquid Guides) zabezpečilo transformáciu do nového alternatívneho layoutu.¹ Nasledovalo pridanie interaktívnych prvkov – klikateľných galérií, videa, webového obsahu a rolovacích rámcov. Podrobný postup vytvárania interaktívnych prvkov je popísaný v nasledujúcej kapitole.

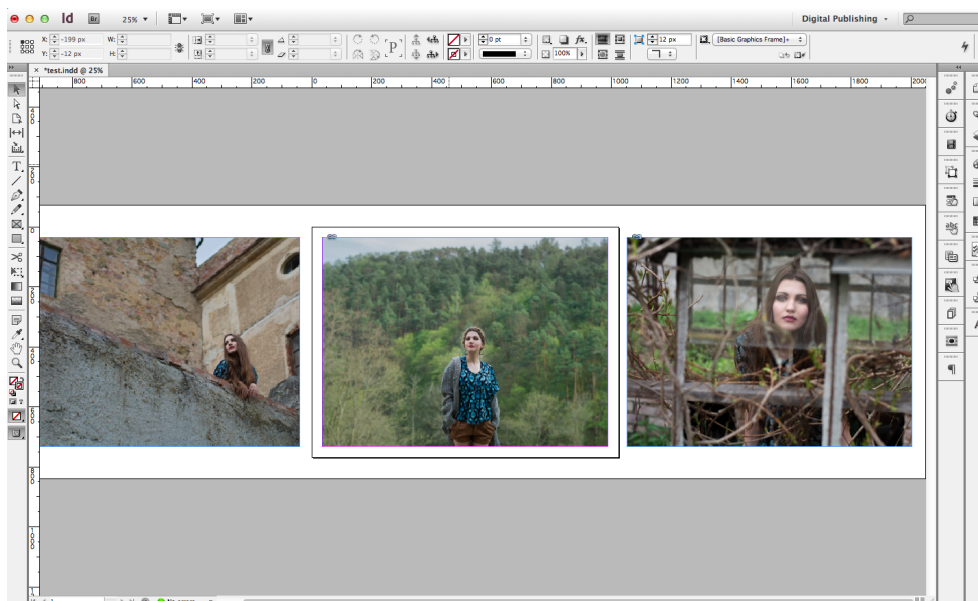
8.2 Interaktívne objekty

8.2.1 Slideshow

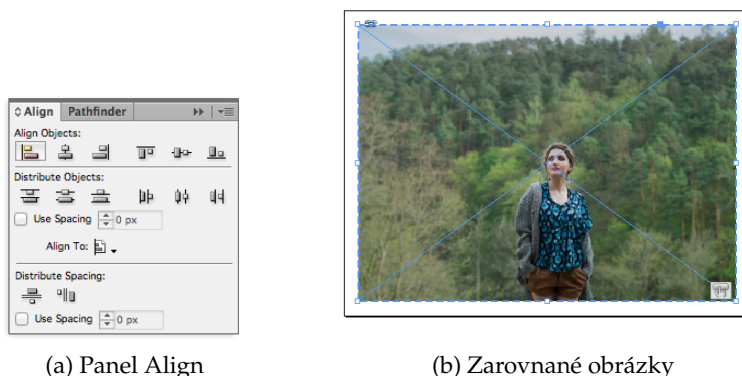
Adobe InDesign umožňuje autorom elektronických publikácií pridať vloženie interaktívnych galérií a slideshow. Princíp spočíva v tom, že požadované obrázky budú „naskladané“ v dokumente nad sebou vo forme viacstavového objektu a prepínanie medzi stavmi objektu bude vykonávané prostredníctvom tlačidla, alebo viacerých tlačidiel (nasledujúci/predchádzajúci). Ukážka postupu práce pri vytváraní interaktívnej prezentácie fotografií:

1. Nástrojom Rectangle Frame Tool vytvoríme rovnako veľké rámce do ktorých umiestnime fotografie (File->Place).
2. Označíme rámce a pomocou palety nástrojov Align umiestnime tak, aby sa prekrývali.
3. Vyberieme viditeľnú fotografiu a v paletе nástrojov Object States ju prevedieme na viacstavový objekt.

1. Kapitola 5.2.1 obsahuje podrobnejšie informácie o nástrojoch Alternate a Liquid layout



Obr. 8.1: Slideshow

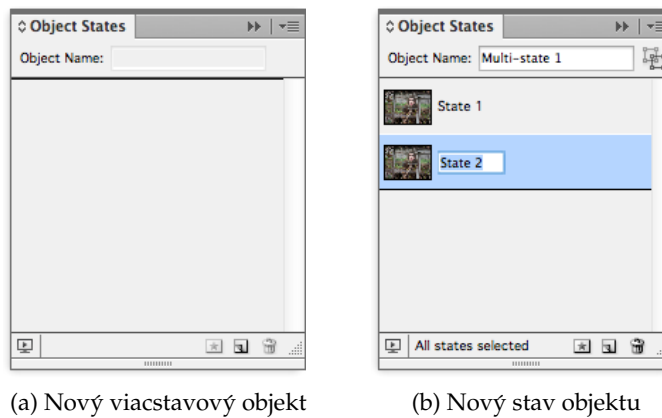


(a) Panel Align

(b) Zarovnané obrázky

Obr. 8.2: Zarovnanie obrázkov

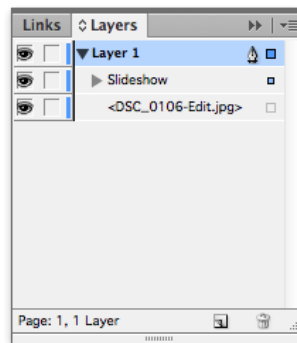
4. Zobrazíme si vrstvy dokumentu v palette Layers a skryjeme viacstavový objekt. Vyberieme ďalšiu z fotografií, vystrihneme (CTRL-X, resp. CMD-X). V palette layers znovu zobrazíme viacstavový objekt a vytvoríme v ňom nový stav, do ktorého vložíme vystrihnutú fotografiu (kliknutie pravým tlačidlom myši na nový stav ->Paste Into State). Postup opakujeme so všetkými fotografiami.



(a) Nový viacstavový objekt

(b) Nový stav objektu

Obr. 8.3: Panel Object States



Obr. 8.4: Vrstvy prezentácie

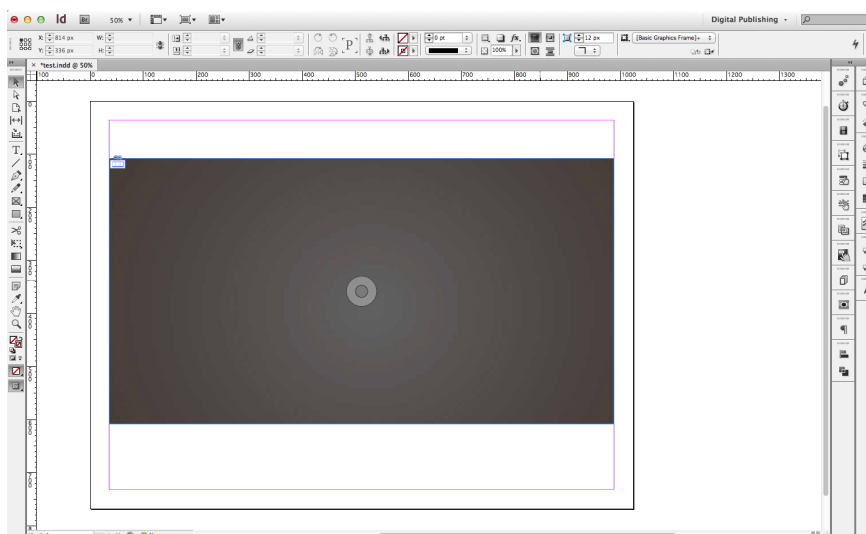
5. V ďalšom kroku vytvoríme tlačidlo, ktorým budeme prepínať stavy objektu. V ukážke použijeme neviditeľné tlačidlo, ktoré bude pokrývať celú fotografiu, tlačidlo však môže byť akýkoľvek vytvorený, alebo importovaný grafický objekt. Nástrojom Rectangle Frame Tool vytvoríme rámec pokrývajúci celý viacstavový objekt. Zobrazíme panel Buttons and Forms a prevedieme ho na tlačidlo (Button), pomenujeme, zvolíme udalosť, pri ktorej sa akcia spustí (v ukážke je to on Release or Tap, teda po kliknutí, alebo ťuknutí prstom) pridáme vykonávanú akciu – v ukážke je to Go To Next State. Táto akcia prepne stav objektu na nasledujúci. Zvolíme na ktorý objekt sa akcia aplikuje (InDesign automaticky vyberie posledný vytvorený objekt). Výsledným produktom je prezentácia fotografií, ktoré sa po stlačení menia.

8.2.2 Video

Do elektronickej publikácie je možné zakomponovať video dvoma rôznymi spôsobmi. Prvým z nich je vloženie videa do samotného dokumentu a druhým je streamovanie z internetu. Prvý menovaný spôsob má výhodu v tom, že je dostupný vždy, aj bez prístupu k internetu, nevýhodou je že výrazne zvyšuje veľkosť výslednej aplikácie. Druhý spôsob, je streamovanie videa z internetu, ktoré neovplyvňuje veľkosť samotnej aplikácie, no vyžaduje pripojenie k internetu. Oba spôsoby majú svoje využitie, ale výhodnejšie je prídanie videa priamo do aplikácie, vzhľadom na to, že mnoho ľudí číta a prezerá vopred stiahnuté elektronicke publikácie napríklad na dovolenke, alebo vo vlaku, teda často bez pripojenia k internetu. [5]

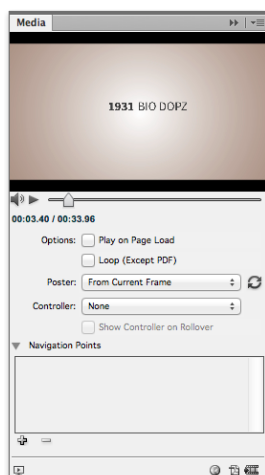
Video súčasťou aplikácie

1. Video v predpripravenom formáte vložíme do aplikácie Adobe InDesign rovnakým spôsobom ako ostatné médiá, zvolíme položku Place z menu File.

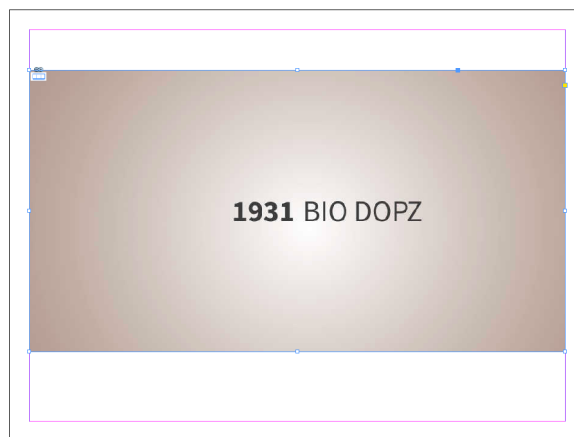


Obr. 8.5: Video v InDesign dokumente

2. Označené video môžeme upravovať nasledovne, zobrazíme paletu media, v ktorej môžeme nastaviť tzv. poster, teda obrázok z videa, ktorý sa bude zobrazovať pred samotným prehrávaním. InDesign ďalej v tejto palette umožňuje nastaviť ktoré ovládacie prvky videa budú zobrazené.



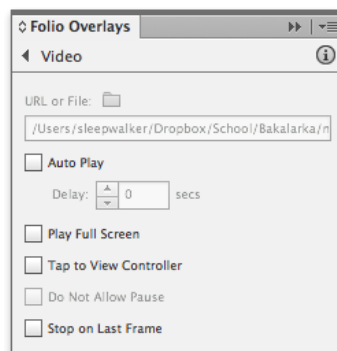
(a) Panel Media



(b) Nový úvodný obrázok

Obr. 8.6: Nastavenia nového úvodného obrázku videa

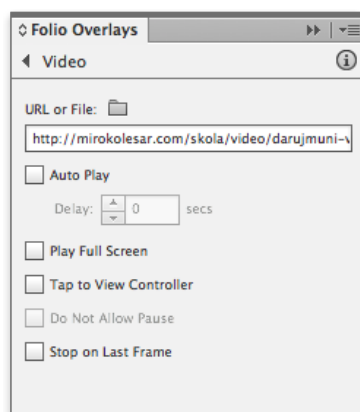
3. V palete Folio Overlays sa nachádzajú ďalšie nastavenia videa, ako je prehrávanie v režime celej obrazovky alebo automatické prehrávanie.



Obr. 8.7: Panel Video

Streamované video

1. Nástrojom Rectangle Frame Tool vytvoríme rámeček o požadovanej veľkosti videa.
2. V paneli Folio Overlays zvolíme Video a vložíme odkaz na video súbor.



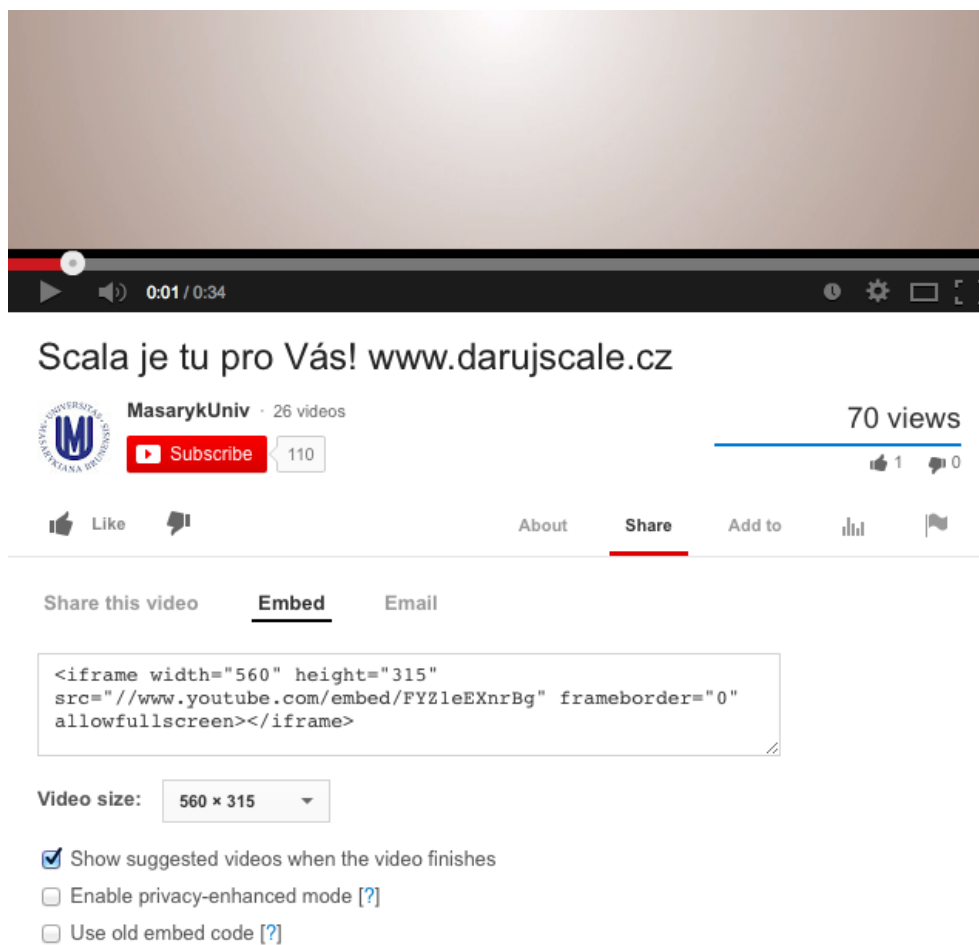
Obr. 8.8: URL adresa streamovaného videa

3. Ostatné nastavenia fungujú rovnako ako v prechádzajúcom prípade

Video z Youtube(resp. iného webu)

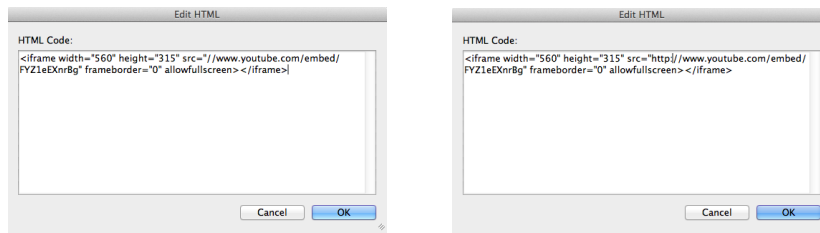
Videá zo serverov ako je Youtube, Vimeo či DailyMotion je nutné vkladať do elektronickej publikácie ako webový obsah.

1. Na stránke s videom otvoríme záložku Share, zvolíme Embed a skopírujeme kód.



Obr. 8.9: Video zo servera Youtube v Adobe InDesign

2. V Adobe InDesign zvolíme Object->Insert HTML, vložíme kód. Pozor, s kódom generovaným serverom Youtube si InDesign neporadí a preto je potrebná drobná úprava. Na začiatok URL adresy je potrebné dopísať „http:“.

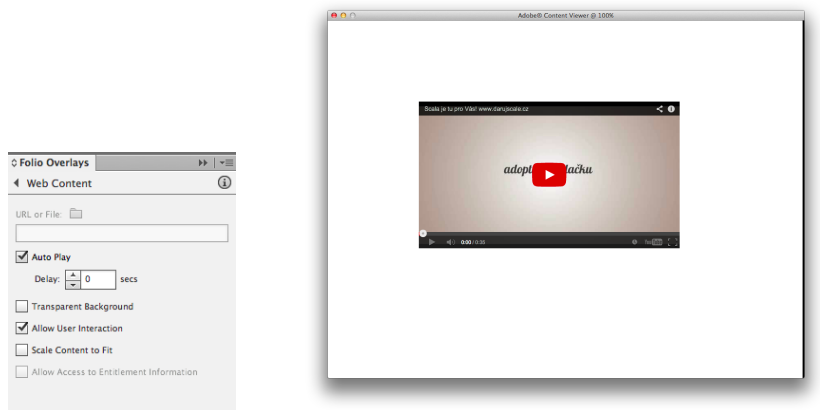


(a) Vkladanie HTML

(b) Úprava kódu

Obr. 8.10: Vloženie a úprava kódu

3. V paneli Folio Overlays zvolíme Video a zaškrtneme Auto Play.



(a) Web content, označenie voľby Autoplay

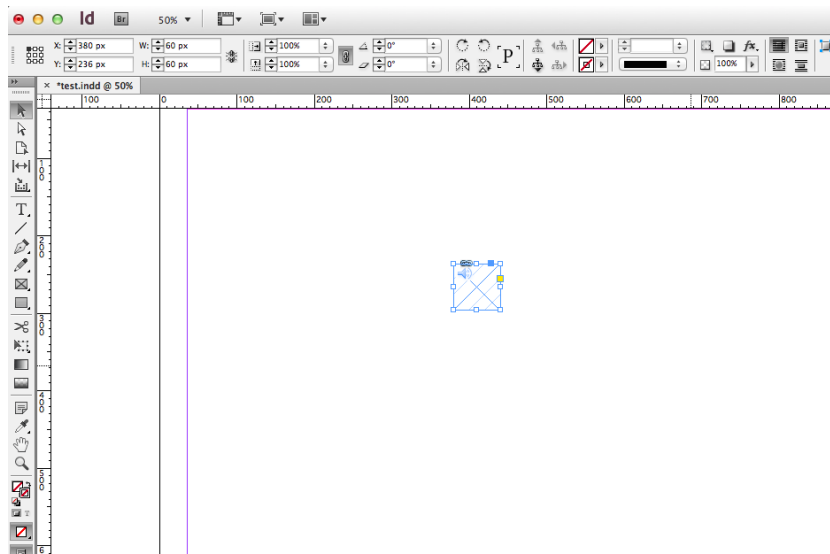
(b) Výsledný dokument v Adobe Content Viewer

Obr. 8.11: Nastavenie a odtestovanie.

8.2.3 Audio

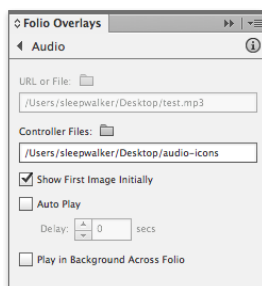
Vkladanie audio súborov.

1. Z menu File zvolíme položku place a vyberieme požadovaný audio súbor

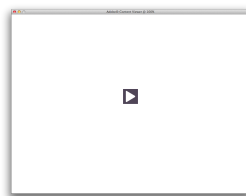


Obr. 8.12: Pridanie audio súboru

2. V palete Folio Overlays → Audio zvolíme adresár so súbormi ovládacích prvkov (pause, play) vo formáte png. Formát názvu súborov je nasledovný: `nazov_play.png`, `nazov_pause.png`. Názov súboru môže byť ľubovoľný, no musí obsahovať príponu `_play`, resp. `_pause`.



(a) Voľba adresára



(b) Ikona play



(c) Ikona pause

Obr. 8.13: Voľba ikon prehrávača hudby

8.2.4 Webový obsah

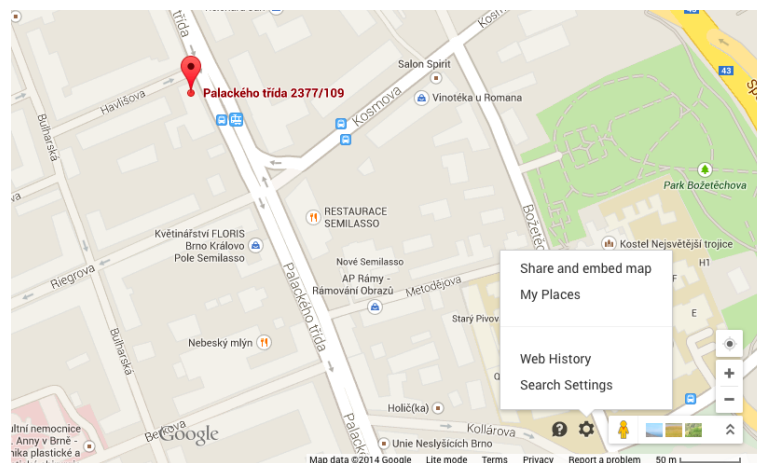
Zaujímavým doplnkom elektronickej publikácie môže byť online webový dokument, napríklad aktuálne tweets zo sociálnej siete Twitter, statusy z Facebooku na kontaktnej stránke, alebo interaktívna mapa s adresou spoloč-

nosti. Primárne by však elektronická publikácia mala fungovať bez pripojenia k internetu a tak nie je vhodné týmto spôsobom pridávať do dokumentu kľúčové informácie. Ukážka pridávania webového obsahu:

1. Nástrojom Rectangle Frame Tool vytvoríme rámec, v ktorom chceme text zobrazovať.
2. V paneli Folio Overlays zvolíme položku Web Content, vyplníme URL adresu webového dokumentu, alebo zvolíme lokálny HTML súbor a zaškrtneme Autoplay (inak bude webový obsah spustený až po ťuknutí)

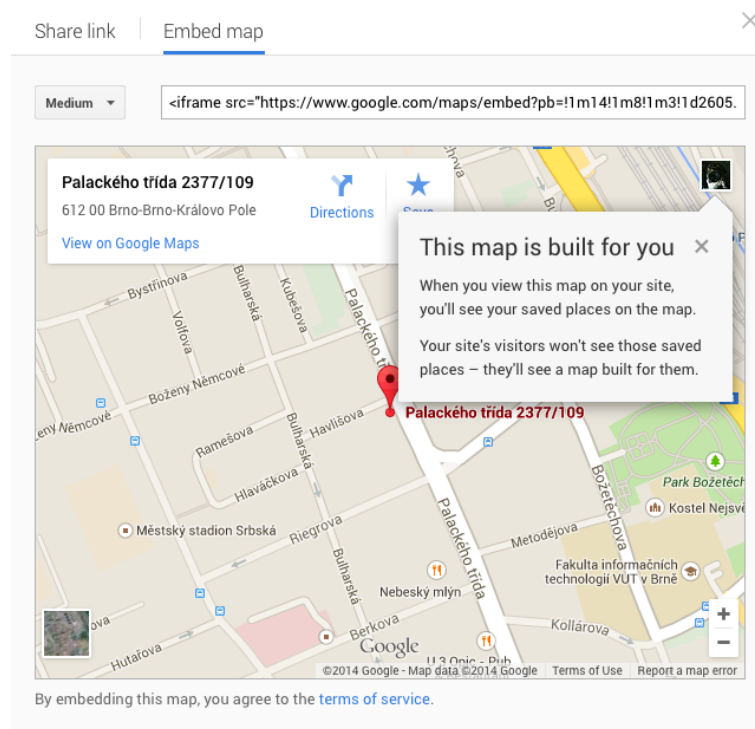
Ďalšou možnosťou je pridať tzv. HTML snippet, teda kúsok HTML kódu priamo do elektronickej publikácie. Túto funkcionality je možné využiť napríklad na zobrazenie máp od spoločnosti Google.

1. Na stránke <http://maps.google.com> vyhľadáme časť mapy ktorú chceme zobraziť. V pravom dolnom rohu klikneme na ikonu ozubeného kolieska a zvolíme Share and embed map.

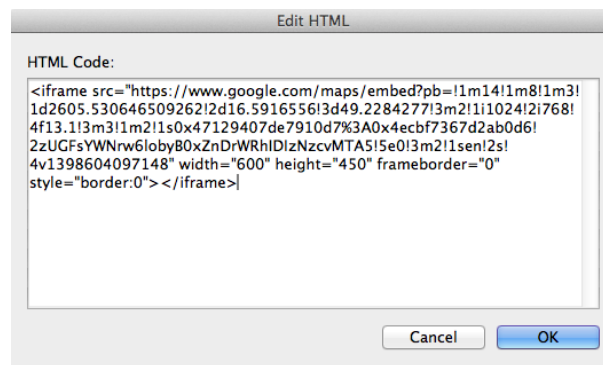


Obr. 8.14: Google Mapy

2. Zvolíme položku Embed map a skopírujeme kód.
3. V Adobe InDesign zvolíme z menu Object položku Insert HTML, kam skopírujeme kód zo stránky Google.

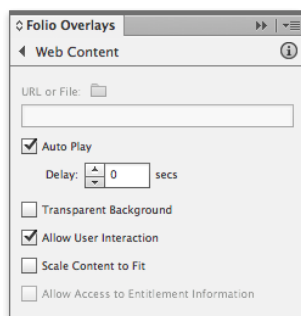


Obr. 8.15: Získanie kódu mapy

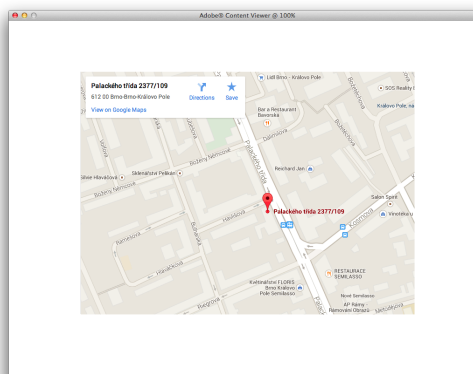


Obr. 8.16: Vloženie mapy do Adobe Indesign

4. V paneli Folio overlays → Web content zaškrtneme Autoplay (inak bude webový obsah spustený až po ťuknutí)



(a) Automatické prehrávanie webového obsahu



(b) Odtesovanie mapy

Obr. 8.17: Google mapy v Adobe InDesign

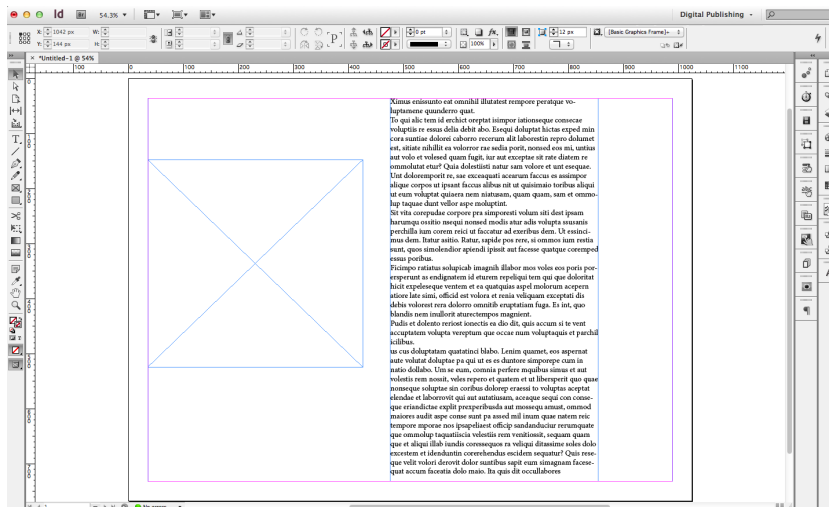
8.2.5 Posúvanie obsahu

Jednou z výhod elektronickej publikácie oproti klasickej je možnosť pridať dodatočný obsah či už textový, alebo obrazový bez potreby pridať ďalšie strany dokumentu. Spomínaná vlastnosť je dobre využiteľná napríklad v prípade, že množstvo obsahu presahuje jednu stranu dokumentu, ale nedostačuje na zaplnenie dvoch strán. V takomto prípade je možné použiť funkciu Scrollable frame (Rámec s posuvným obsahom).

Vytváranie posuvného textového obsahu

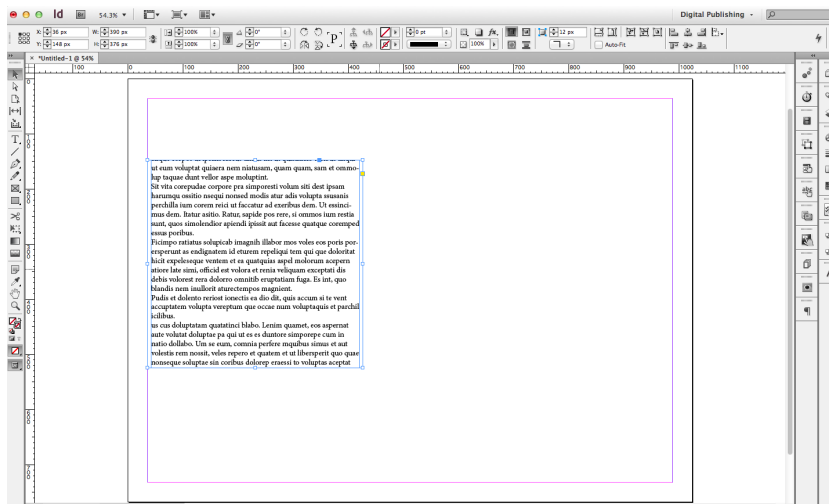
1. Nástrojom Type Tool vytvoríme rámec, ktorý vyplníme požadovaným textovým obsahom. Rámec musí byť vyplnený tak, aby text nepresahoval okraj rámca.
2. Nástrojom Rectangle Frame Tool vytvoríme rámec, v ktorom chceme text zobrazovať. Rámec by mal byť o 5–10px širší, ako textový obsah, kvôli zobrazovaniu scrollbaru.

8. PRÁCA V ADOBE INDESIGN



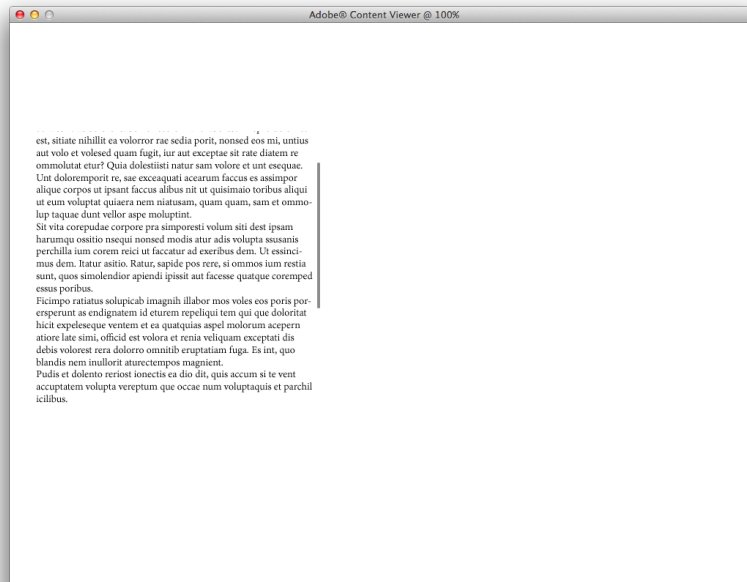
Obr. 8.18: Vytvorenie rámca a textu ktorý vňom bude zobrazený

3. Označíme textový rámec a vystrihneme ho – pomocou stlačenia klávesovej skratky (CTRL+X, resp CMD+X), alebo z položky Edit ->Cut v menu programu.
4. Označíme cieľový rámec a znovu v menu edit zvolíme položku paste into (pozor, nie paste!)



Obr. 8.19: Vloženia textu do rámca

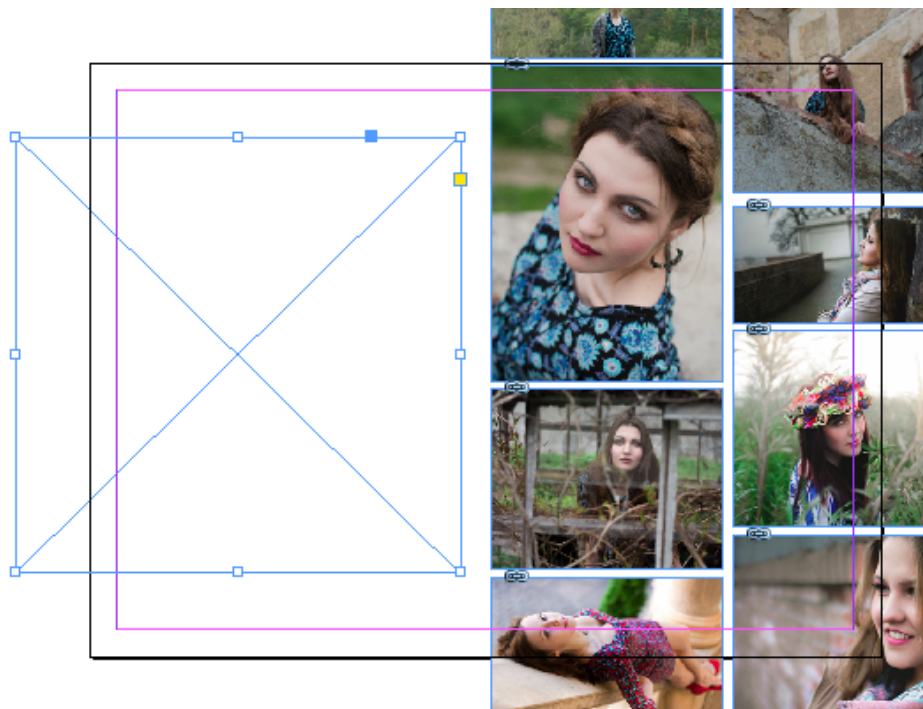
5. Následne zobrazíme panel Folio Overlays v ktorom zvolíme položku Scrollable Frame. Nastavíme požadované parametre.



Obr. 8.20: Testovanie v Adobe Content Viewer

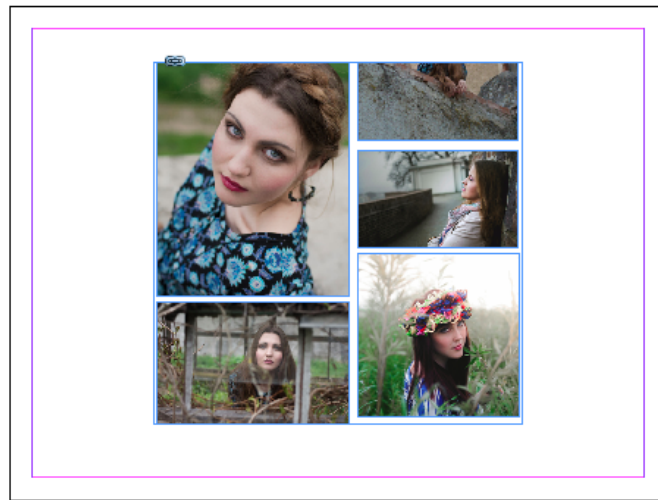
Vytváranie posuvného obrazového obsahu

1. Pomocou nástroja Rectangle Frame Tool (F) vytvoríme na stránke rámce, ktoré vyplníme jednotlivými obrázkami a cieľový rámec, v ktorom sa bude obsah zobrazovať. Z menu File zvolíme položku Place, vyberieme obrázok a klikneme na rámec v ktorom obrázok chceme



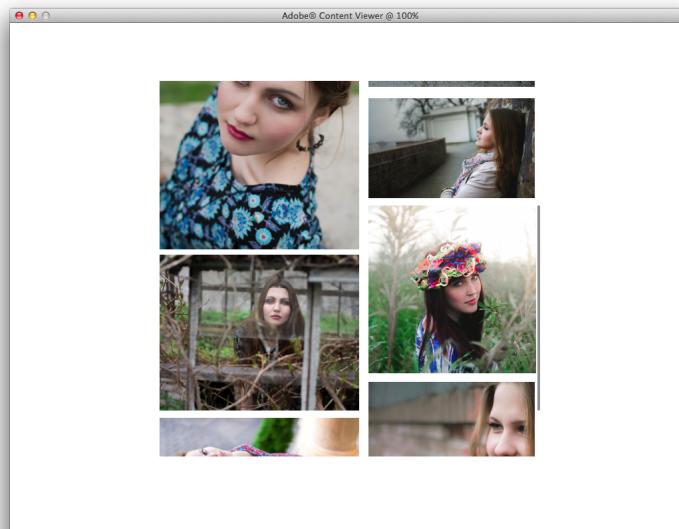
Obr. 8.21: Vytvorenie rámca a obrazového obsahu

2. Označíme všetky obrázky na stránke a z menu Object zvolíme položku Group
3. Označíme skupinu obrázkov a vystrihneme ju pomocou Edit ->Cut, alebo CTRL+X, resp. CMD+X.
4. Označíme cieľový rámec v ktorom chceme obrázky rolovať a zvolíme Edit->Paste Into (pozor, nie paste!)



Obr. 8.22: Vloženie obrázkov do rámca

5. Následne zobrazíme panel Folio Overlays v ktorom zvolíme položku Scrollable Frame. Nastavíme požadované parametre.

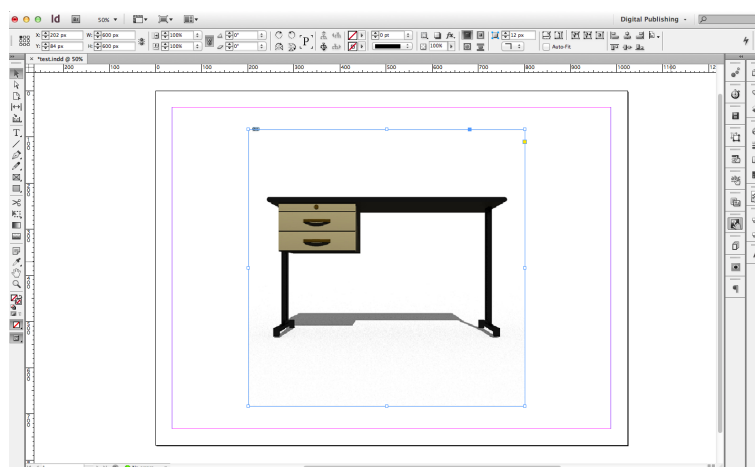


Obr. 8.23: Testovanie v Adobe Content Viewer

8.2.6 360°Slideshow

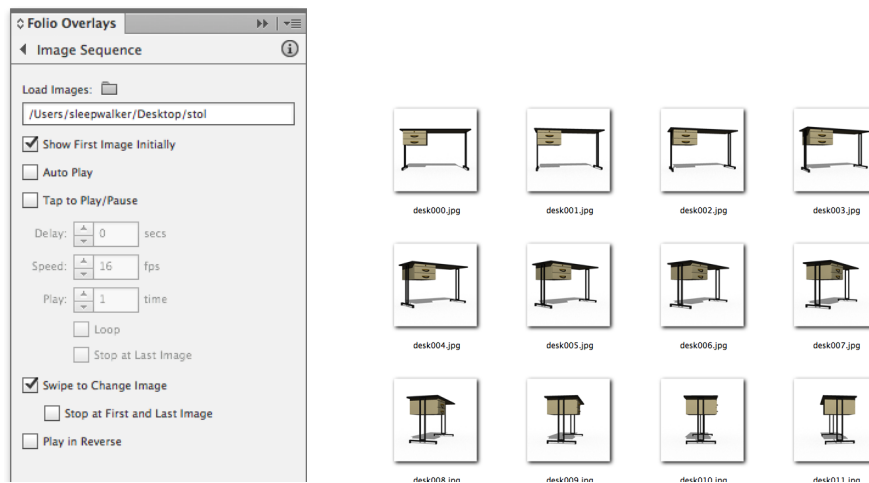
Vizuálne zaujímavým prvkom elektronickej prezentácie firmy môže byť ukážka produktu, ktorý si používateľ môže pohybom prsta otáčať a prezerať z požadovaného uhla. Princíp fungovania spočíva podobne ako u slideshow z prekrývajúcich sa navzájom nadväzujúcich fotografií a prepínania ich viditeľnosti. [17] Sekvenciu obrázkov z 3D modelu je možné vyrenderovať v takmer ľubovoľnej 3D grafickej aplikácii.

1. Pomocou nástroja Rectangle Frame Tool vytvoríme rámec o rozmeroch obrázku.



Obr. 8.24: Vytvorenie 360°prezentácie

2. Vyplníme ho prvou fotografiou zo série
3. V paneli Folio Overlays zvolíme Image Sequence a vyberieme adresár s obrázkami, ktoré sú pomenované rovnakým názvom so vzostupnou príponou, teda napríklad image001.jpg, image002.jpg...



(a) Nastavenia sekvencie obrázkov

(b) Sekvencia obrázkov

Obr. 8.25: Naseba nadväzujúce obrázky

8.2.7 Odkazy

Odkaz na URL adresu / e-mail

1. Pomocou File ->Place importujeme objekt, ktorý chceme používať ako tlačidlo, alebo vytvoríme neviditeľné tlačidlo pomocou Rectangle Frame Tool.
2. Označíme objekt a v paneli Buttons and Forms ho prevedieme na tlačidlo. Pridáme požadovanú akciu – v tomto prípade Go To URL a vyplníme URL adresu.
3. V prípade e-mailu zmeníme http:// na mailto://, teda odoslanie e-mailu na adresu meno@server.com bude vyzeráť nasledovne: mailto://meno@server.com [17]

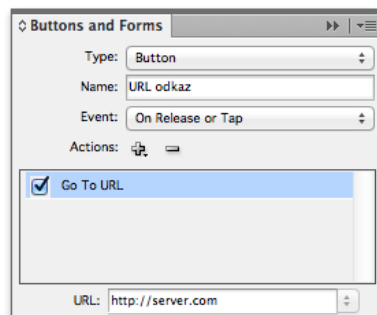
Odkaz na stránku dokumentu

1. Pomocou File ->Place importujeme objekt, ktorý chceme používať ako tlačidlo, alebo vytvoríme neviditeľné tlačidlo pomocou Rectangle Frame Tool.

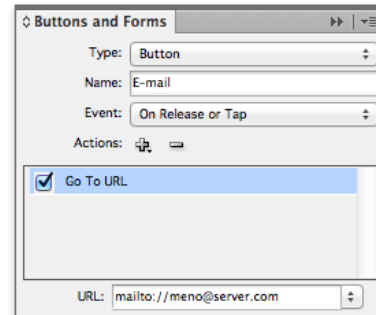
2. Označíme objekt a v paneli Buttons and Forms ho prevedieme na tlačidlo. Pridáme požadovanú akciu – v tomto prípade Go To Page a vyplníme číslo stránky. [17]

Odkaz na článok

1. Pomocou File->Place importujeme objekt, ktorý chceme používať ako tlačidlo, alebo vytvoríme neviditeľné tlačidlo pomocou Rectangle Frame Tool.
2. Zmeníme http:// na navto://. Odkaz na článok Obsah bude vyzeráť nasledovne: navto://Obsah [17]

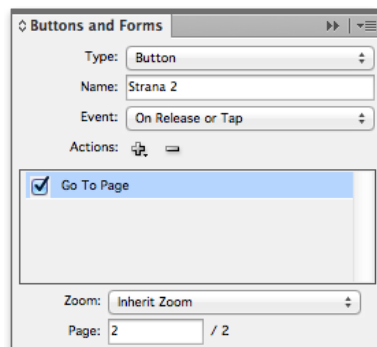


(a) Odkaz na URL adresu

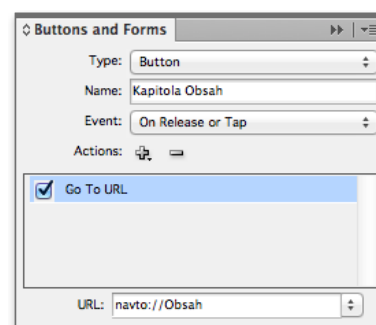


(b) Odkaz na E-mail

Obr. 8.26: Odkazy na URL adresu a E-mail



(a) Odkaz na stránku dokumentu



(b) Odkaz na článok

Obr. 8.27: Odkazy na stránku dokumentu a článok

8.3 Layout pre rôzne zariadenia

Po odtestovaní funkčnosti v programe Adobe Content Viewer bolo na základe už spracovaného interaktívneho dokumentu pomocou technológií Alternate a Liquid layout vytvorené nové alternatívne rozloženie pre tablet iPad vo vertikálnej polohe. Pri vytváraní tohoto alternatívneho layoutu bolo použité nastavenie Object-based a prevedené potrebné manuálne úpravy rozloženia po transformácii.

Takto vzniknuté rozloženie (iPad V) je navzájom previazané so zdrojovým dokumentom (iPad H). Všetky obsahové zmeny (nie však zmeny v umiestnení objektov) vykonané v zdrojovom dokumente sa prenású do dokumentov odvodených. Podľa potrieb upravíme rozmiestenie a veľkosť objektov, v layoute iPad V.

Následne boli rovnakým spôsobom z rozložení pre iPad vytvorené alternatívne rozloženia pre tablety s operačným systémom Android ktorých rozlíšenie je v Adobe InDesign definované ako 1280x800px, (pomer strán 16:10).

Vzhľadom na veľké množstvo tabletov s rôznym pomerom strán a veľkosťou displeja nie je osobitný layout pre OS Android nutne potrebný. Ak v dokumente nebude definovaný, bude prispôbosený layout určený pre iPad (s pomerom strán 4:3). Pomer strán publikácie však na všetkých zariadeniach ostane 4:3 a v prípade potreby budú pridané čierne pásy po stranách. [17]

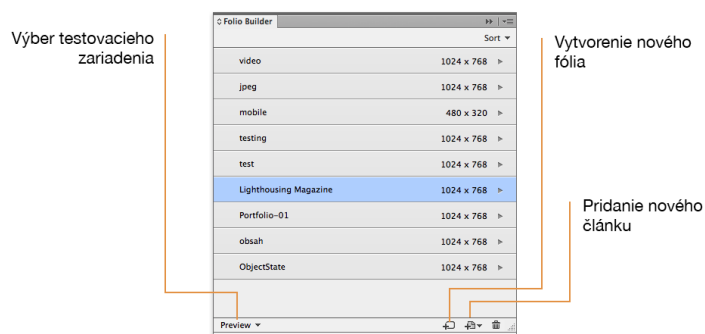
8.4 Testovanie, export a distribúcia

8.4.1 Testovanie na PC a mobilných zariadeniach

InDesign umožňuje testovanie vytváraného dokumentu v priebehu práce prostredníctvom aplikácie Adobe Content Viewer, na PC, alebo priamo na cieľovom mobilnom zariadení s iOS, alebo operačným systémom Android. Aplikácia je voľne na stiahnutie v obchodoch AppStore, resp. Google Play.

1. V paneli Folio Builder klikneme na Create new folio.
2. Zvolíme cieľové zariadenie a nastavíme parametre.

3. Pridáme nový článok (Article) zvolením súboru, alebo vložením práve otvoreného súboru.
4. Označíme požadované folio a v možnosti Preview vyberieme zariadení na ktorom chceme fólio zobrazíť. Zariadenie musí byť pripojené prostredníctvom USB kábla a musí na ňom byť spustená aplikácia Adobe Content Viewer. Inak sa zariadenie v tejto ponuke nezobrazí.



Obr. 8.28: Testovanie dokumentu pomocou panelu Folio Builder

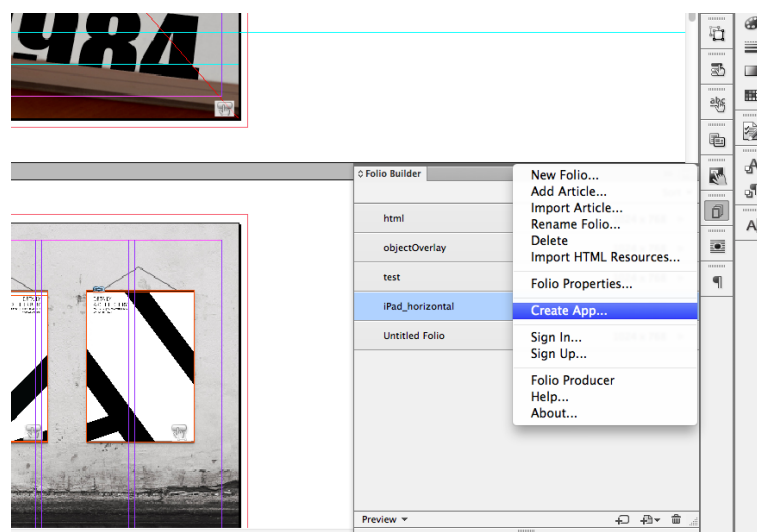
8.4.2 Vytvorenie aplikácie

iOS

Požiadavky:

1. iOS Developer Program (99\$ ročne) [14]
2. Počítač s operačným systémom Mac OSX
3. Xcode

V paneli Folio Builder vyberieme Fólio, ktoré chceme previesť na aplikáciu a z menu v pravom hornom rohu panelu zvolíme Create App. Týmto spustíme aplikáciu DPS App Builder v ktorej po zadaní prihlasovacích údajov a overení, že užívateľ je členom CreativeCloud, DPS Single, Professional, alebo Enterprise Edition vygenerujeme finálnu aplikáciu, ktorú je možné nainštalovať prostredníctvom iTunes na testovací tablet iPad, alebo odoslať do Apple App Store. V procese vytvárania aplikácie je potrebné zadať UDID (unikátny kód) testovacích zariadení. To znamená, že výslednú aplikáciu je pred odoslaním do Apple App Store možné nainštalovať len na tieto zariadenia.[6]



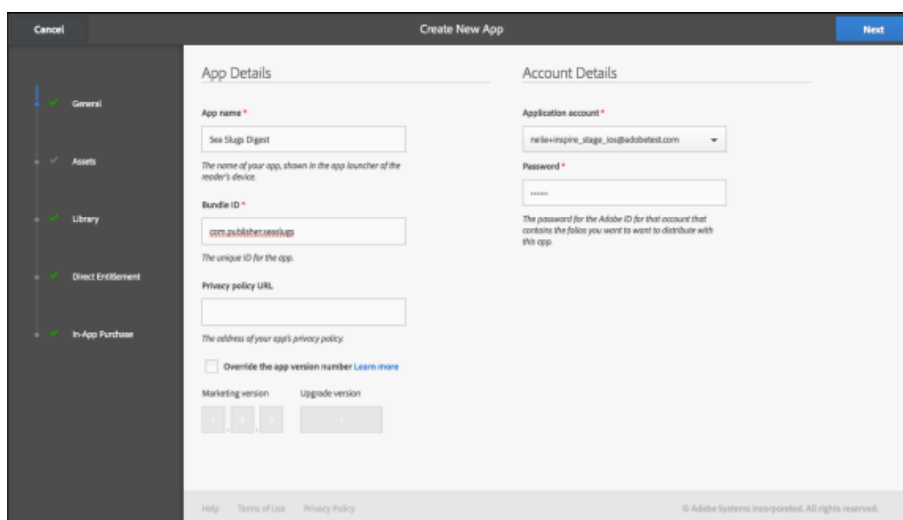
Obr. 8.29: Vytvorenie aplikácie

Android

Na vytvorenie aplikácie operačného systému Android je nutné vlastniť Adobe DPS vo verzii Professional, alebo Enterprise. Samotné vytvorenie Android aplikácie prebieha na webe <https://appbuilder.digitalpublishing.acrobat.com/> [7]

Požiadavky:

1. Google Play Developer účet (25\$ ročne) [25]
2. Ikona aplikácie vo formáte .png v rozlíšení minimálne 96x96px
3. Platný certifikát [9]



The screenshot shows the 'Create New App' form in the Adobe DPS App Builder. The form is divided into two main sections: 'App Details' and 'Account Details'. On the left, there is a sidebar with navigation options: 'General', 'Assets', 'Library', 'Direct Entitlement', and 'In-App Purchase'. The 'App Details' section includes fields for 'App name' (filled with 'See Skaps Digest'), 'Bundle ID' (filled with 'com.publisher.seeskap'), and 'Privacy policy URL'. Below these are checkboxes for 'Override the app version number' and 'Learn more', and two version input fields: 'Marketing version' and 'Upgrade version'. The 'Account Details' section includes a dropdown for 'Application account' (filled with 'rele+inspire_stage_ios@adobe.com') and a 'Password' field. At the bottom of the form, there are links for 'Help', 'Terms of Use', and 'Privacy Policy', and a copyright notice: '© Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.'

Obr. 8.30: Webová aplikácia DPS App Builder [4]

9 Záver

Výsledkom praktickej časti bakalárskej práce je digitálne i tlačené osobné autorské portfólio a návod na tvorbu elektronických publikácií v Adobe InDesign. Výsledok práce je súhrnom teoretických poznatkov tlačových médií a rozsiahlej problematiky digitálneho publikovania.

Významný prínos praktickej časti práce vidím v získaní nových poznatkov a skúseností v oblasti digitálneho publikovania ktoré by som rád rozširoval ďalej. Nezanedbateľným prínosom je vytvorenie osobného portfólia zahŕňajúceho výber prác z oblasti grafického designu.

Prínos práce ďalej vidím v prepojení teoretických poznatkov a praktických postupov tvorby elektronických publikácií. Moju prácu je tak možné využiť ako návod, ktorý zahŕňa pracovné postupy od prípravy dát, cez interaktívne prvky a testovanie až po export publikácie. Myslím si, že takýto návod môže pomôcť napríklad študentom Ateliéru grafického designu v rýchlejšom zvládnutí techniky tvorby elektronických publikácií, a tým prispieje k tvorbe bohatých elektronických publikácií.

Literatúra

- [1] 500px.com. The premier photography community [online].
Dostupné z: <http://500px.com/about>, [cit. 2012-11-24].
- [2] abduzeedo.com. Awesome brochure and print design inspiration [online]. Dostupné z:
<http://abduzeedo.com/awesome-brochure-and-print-design-inspiration>, [cit. 2013-04-16].
- [3] adobe.com. Adobe digital publishing suite: Showcase gallery [online].
Dostupné z:
<http://blogs.adobe.com/digitalpublishinggalleries/>, [cit. 2012-11-24].
- [4] adobe.com. Building native dps apps for android devices [online].
Dostupné z:
<http://helpx.adobe.com/digital-publishing-suite/help/building-android-apps.html>, [cit. 2013-10-16].
- [5] adobe.com. Digital publishing suite help: Video overlays [online].
Dostupné z:
<http://helpx.adobe.com/digital-publishing-suite/help/video-overlays.html>, [cit. 2014-02-11].
- [6] adobe.com. Step by step guide to publishing ipad apps. Dostupné z:
http://help.adobe.com/en_US/ppcompdoc/Step_by_step_guide_to_dps.se.pdf, [cit. 2014-04-06].
- [7] adobe.com. Adobe digital publishing suite [online].
Dostupné z:
<http://www.adobe.com/products/digital-publishing-suite-family.html>, [cit. 2014-04-19].
- [8] adobe.com. Understanding different types of dps apps [online].
Dostupné z:
<http://helpx.adobe.com/digital-publishing-suite/help/dps-publishing-overview.html>, [cit. 2014-04-19].
- [9] adobe.com. Dps publishing process for android devices [online].
Dostupné z:
<http://helpx.adobe.com/digital-publishing-suite/kb/publishing-process-android-amazon-mobile.html>, [cit. 2014-04-22].

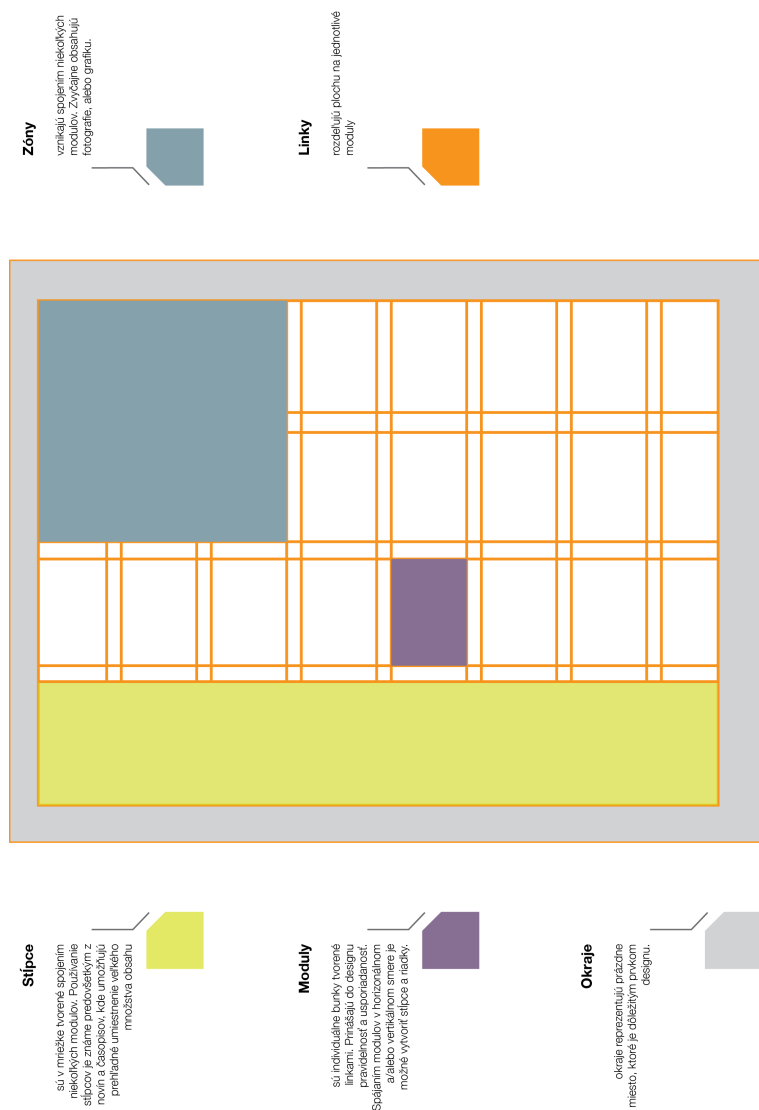
-
- [10] G. Ambrose and P. Harris. *Layout: velký průvodce grafickou úpravou*. Computer Press, Brno, 2009.
- [11] G. Ambrose and P. Harris. *Typografie: Grafický design*. Computer Press, Brno, 2010.
- [12] C. Anderson. Wired magazine's ipad edition goes live [online]. Dostupné z: http://www.wired.com/2010/05/mag_editors_letter/, [cit. 2012-11-24].
- [13] apple.com. ibooks author [online]. Dostupné z: <http://www.apple.com/ibooks-author/>, [cit. 2013-05-17].
- [14] apple.com. ios developer program [online]. Dostupné z: <https://developer.apple.com/programs/ios/>, [cit. 2014-04-22].
- [15] bakerframework.com. Baker framework [online]. Dostupné z: <http://www.bakerframework.com/>, [cit. 2014-04-18].
- [16] behance.com. Behance :: About behance [online]. Dostupné z: <https://www.behance.net/about>, [cit. 2012-11-24].
- [17] S. Cohan and D. Burns. *Digital Publishing with Adobe InDesign CS6*. Adobe Press, Berkeley, 2012.
- [18] designrelated.com. The all new design:related [online]. Dostupné z: <http://www.designrelated.com/main/about>, [cit. 2012-11-24].
- [19] distriqt Pty. Marija ivkovic portfolio [online]. Dostupné z: <https://itunes.apple.com/us/app/marija-ivkovic-portfolio/id459956316?mt=8>, [cit. 2013-10-21].
- [20] J. Dytrtová. *Prezentační design*. Tribum EU, Brno, 2009.
- [21] equasys.de. Standard resolutions [online]. Dostupné z: <http://www.equasys.de/standardresolution.html>, [cit. 2012-11-06].
- [22] H. Ford. What's the difference between an epub, a pdf and a digital publication? [online]. Dostupné z: <http://floatlearning.com/2013/05/whats-the-difference-between-an-epub-a-pdf-and-a-digital-publication/>, [cit. 2013-03-07].
- [23] L. Franz. *Typographic web design: how to think like a typographer in HTML an CSS*. John Wiley & Sons, Chichester, 2012.

-
- [24] R. Gaywood. Retina display macs, ipads, and hidpi: Doing the math [online]. Dostupné z: <http://www.tuaw.com/2012/03/01/retina-display-macs-ipads-and-hidpi-doing-the-math/>, [cit. 2013-03-07].
- [25] google.com. Google play developer [online]. Dostupné z: <https://play.google.com/apps/publish/signup/>, [cit. 2014-04-22].
- [26] A. Gupta. Applying mathematics to web design [online]. Dostupné z: <http://www.smashingmagazine.com/2010/02/09/applying-mathematics-to-web-design/>, [cit. 2012-12-01].
- [27] M. Hložka. Architectural portfolio [online]. Dostupné z: http://issuu.com/martinhlozka/docs/martin_hlozka_portfolio, [cit. 2014-04-30].
- [28] inkling.com. The only collaborative publishing environment designed for professionals [online]. Dostupné z: <https://www.inkling.com/habitat/>, [cit. 2014-04-18].
- [29] linkedin.com. About us — linkedin [online]. Dostupné z: <http://www.linkedin.com/about-us>, [cit. 2012-11-24].
- [30] J. Lura. John lura: Architecture portfolio [online]. Dostupné z: <https://itunes.apple.com/cz/app/john-lura-architecture-portfolio/id540878727?mt=8>, [cit. 2013-10-21].
- [31] S. Neagu. Stefan neagu portfolio [online]. Dostupné z: <https://itunes.apple.com/us/app/stefan-neagu-photographer/id649242083?mt=8>, [cit. 2013-10-22].
- [32] sabmiller.com. Sabmiller annual report [online]. Dostupné z: http://www.sabmiller.com/files/reports/ar2013/2013_annual_report_interactive.pdf, [cit. 2014-04-29].
- [33] A. Shaughnessy. *Graphic Design: A User's Manual*. Laurence King Publishing Ltd, 2009.
- [34] N. G. Society. National geographic magazine [online]. Dostupné z: <https://itunes.apple.com/us/app/national-geographic-magazine/-id418671597?mt=8>, [cit. 2014-04-29].
- [35] sourcefabric.org. The open source platform to help you write and publish print and digital [online]. Dostupné z: <http://www.sourcefabric.org/en/booktype>, [cit. 2014-04-17].

-
- [36] M. Štefanko. Ekonómia slobody ekonómia slobody ekonómia slobody [online]. Dostupné z: <https://itunes.apple.com/cz/book/ekonomia-slobody/id73974423-8?mt=11>, [cit. 2014-04-29].
- [37] J. L. Studios. Jon low studios portfolio. Dostupné z: <https://itunes.apple.com/us/app/jon-low-studios/id568827957?mt=8>, [cit. 2014-04-29].
- [38] V. Švalbach. Základy vizuální komunikace: Rozpal písma [online]. Dostupné z: http://is.muni.cz/th/172976/fi.b/prezentace/prednaska_rozpalpisma.pdf, [cit. 2012-12-01].
- [39] thinkingform.com. Thinking capital magazine no:1 designed by karl gerstner [online]. Dostupné z: <http://thinkingform.com/2011/11/28/thinking-capital-magazine-no1-designed-by-karl-gerstner/>, [cit. 2012-12-01].
- [40] S. Tibken. Inkling takes on amazon, apple with new e-book publishing tool [online]. Dostupné z: <http://www.cnet.com/news/inkling-takes-on-amazon-apple-with-new-e-book-publishing-tool>, [cit. 2013-03-14].
- [41] B. Tondreau. *Layout Essentials: 100 design principles for using grids*. Number ISBN 978-1-59253-472-2. Rockport publishers, Inc, 2009.
- [42] UBC. Ubc undergraduate viewbook 2014 [online]. Dostupné z: <https://itunes.apple.com/tc/app/ubc-undergraduate-viewbook/id-725050532?mt=8>, [cit. 2014-04-29].

10 Prílohy



Príloha A





Obr. 10.1: Základné pojmy pri práci s mriežkami [41]

| Jednostľpcová mriežka | | Jednostľpcová mriežka | |
|---|--|--|--|
| <p>Levem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nam ut nunc et, blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae. Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempor dai vel libero ultrices fermentum. In tortor enim, rhoncus quis commodo ac, sagittis eu dai. Quisque volutpat nulla rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus quis augue conneretur non cursus turpis tempus. Aenean sodales vehicula nulla, ac conseqat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed est.</p> <p>Point libero torce, interdum ut condimentum rutrum, vestibulum quis velit. Ut vel nunc urna, sit amet suscipit massa. Vivamus ultrices frugiat ipsum nec placerat. Aliquam pulvinar aliquam ullamcorper. Duis iaculis laoreet ac odio ornare congue lectus nulla iaculis. Nullam et sapien nec magna commodo hendrerit sit amet non urna. Sed sed massa velit, vel cursus magna. Point tincidunt interdum laoreet, eu tempus eros iaculis in.</p> <p>Mauris aliquam frugiat arcu, non tempus ante cursus ut. Ut vel enim lorem. Cras ac dai dolor. Quisque vitae aliquam purus. Vestibulum non sodales libero. Fusce molestie et et tellus blandit cursus. Point eros arcu, pellentesque nec faucibus eu, rutrum et metus. Aliquam nec leo a est rhoncus volutpat ac sit amet magna. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque pulvinar conneretur hendrerit.</p> <p>Integer lectus urna, pulvinar quis egetas vel, iaculis id dolor. Sed purus lectus, viverra imperdiet iaculis ut, semper et orci. Donec ornare purus nec laoreet vehicula dapibus. Quisque facilis odio ac velit egetas dapibus. Aenean dignissim, mi non ornare adipiscing, orci torque egetas nunc, qui dapibus laoreet et in leo. Nullam in mi quam. Nunc sed congue et. Donec porta conneretur lacinia. Donec congue aliquet purus, eget auctor justo ultrices eu. Curabitur sagittis aliquam rhoncus. Mauris sed nunc torce, vel scelerisque torce. Suspendisse ullamcorper facilis posuere. Nam nec eros vivae et conneretur cursus ac sed laoreet.</p> <p>Prasent hendrerit laoreet a nulla suscipit dapibus. Ut et arcu sit amet magna gravida aliquet. Vivamus fringilla vehicula quam et blandit. Quisque ipsum odio, conseqat et scelerisque in, lobortis eget arcu. Sed ullamcorper dignissim suscipit. Mauris volutpat pulvinar enim, nec sodales ipsum dapibus nec. Aenean conatallis condimentum libero et conseqat. Fusce id nibb erat, sit amet vehicula dolor. Aenean tempus nunc et orci adipiscing euismod. Maecenas ante augue, condimentum a molestiada ut, tempus et metus. Mauris adipiscing sem et massa rutrum egetas. Suspendisse sagittis, erat eget suscipit scelerisque, urna laoreet auctor orci, vitae pellentesque purus sem eget sapien. Mauris sit amet libero sit amet arcu hendrerit interdum. Sed vitae tellus mi, sed porta erat. Quisque dapibus nulla vitae nunc euismod nec hendrerit tellus fringilla. Nulla ut turpis eget urna mollis viverra.</p> <p>Levem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nam ut nunc et, blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae. Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempor dai vel libero ultrices fermentum. In tortor enim, rhoncus quis commodo ac, sagittis eu dai. Quisque volutpat nulla rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus quis augue conneretur non cursus turpis tempus. Aenean sodales vehicula nulla, ac conseqat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed est.</p> | | <p>Levem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nam ut nunc et, blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae. Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempor dai vel libero ultrices fermentum. In tortor enim, rhoncus quis commodo ac, sagittis eu dai. Quisque volutpat nulla rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus quis augue conneretur non cursus turpis tempus. Aenean sodales vehicula nulla, ac conseqat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed est.</p> <p>Point libero torce, interdum ut condimentum rutrum, vestibulum quis velit. Ut vel nunc urna, sit amet suscipit massa. Vivamus ultrices frugiat ipsum nec placerat. Aliquam pulvinar aliquam ullamcorper. Duis iaculis laoreet ac odio ornare congue lectus nulla iaculis. Nullam et sapien nec magna commodo hendrerit sit amet non urna. Sed sed massa velit, vel cursus magna. Point tincidunt interdum laoreet, eu tempus eros iaculis in.</p> <p>Mauris aliquam frugiat arcu, non tempus ante cursus ut. Ut vel enim lorem. Cras ac dai dolor. Quisque vitae aliquam purus. Vestibulum non sodales libero. Fusce molestie et et tellus blandit cursus. Point eros arcu, pellentesque nec faucibus eu, rutrum et metus. Aliquam nec leo a est rhoncus volutpat ac sit amet magna. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque pulvinar conneretur hendrerit.</p> <p>Integer lectus urna, pulvinar quis egetas vel, iaculis id dolor. Sed purus lectus, viverra imperdiet iaculis ut, semper et orci. Donec ornare purus nec laoreet vehicula dapibus. Quisque facilis odio ac velit egetas dapibus. Aenean dignissim, mi non ornare adipiscing, orci torque egetas nunc, qui dapibus laoreet et in leo. Nullam in mi quam. Nunc sed congue et. Donec porta conneretur lacinia. Donec congue aliquet purus, eget auctor justo ultrices eu. Curabitur sagittis aliquam rhoncus. Mauris sed nunc torce, vel scelerisque torce. Suspendisse ullamcorper facilis posuere. Nam nec eros vivae et conneretur cursus ac sed laoreet.</p> <p>Prasent hendrerit laoreet a nulla suscipit dapibus. Ut et arcu sit amet magna gravida aliquet. Vivamus fringilla vehicula quam et blandit. Quisque ipsum odio, conseqat et scelerisque in, lobortis eget arcu. Sed ullamcorper dignissim suscipit. Mauris volutpat pulvinar enim, nec sodales ipsum dapibus nec. Aenean conatallis condimentum libero et conseqat. Fusce id nibb erat, sit amet vehicula dolor. Aenean tempus nunc et orci adipiscing euismod. Maecenas ante augue, condimentum a molestiada ut, tempus et metus. Mauris adipiscing sem et massa rutrum egetas. Suspendisse sagittis, erat eget suscipit scelerisque, urna laoreet auctor orci, vitae pellentesque purus sem eget sapien. Mauris sit amet libero sit amet arcu hendrerit interdum. Sed vitae tellus mi, sed porta erat. Quisque dapibus nulla vitae nunc euismod nec hendrerit tellus fringilla. Nulla ut turpis eget urna mollis viverra.</p> | |

Obr. 10.2: Jednostľpcová mriežka [41]

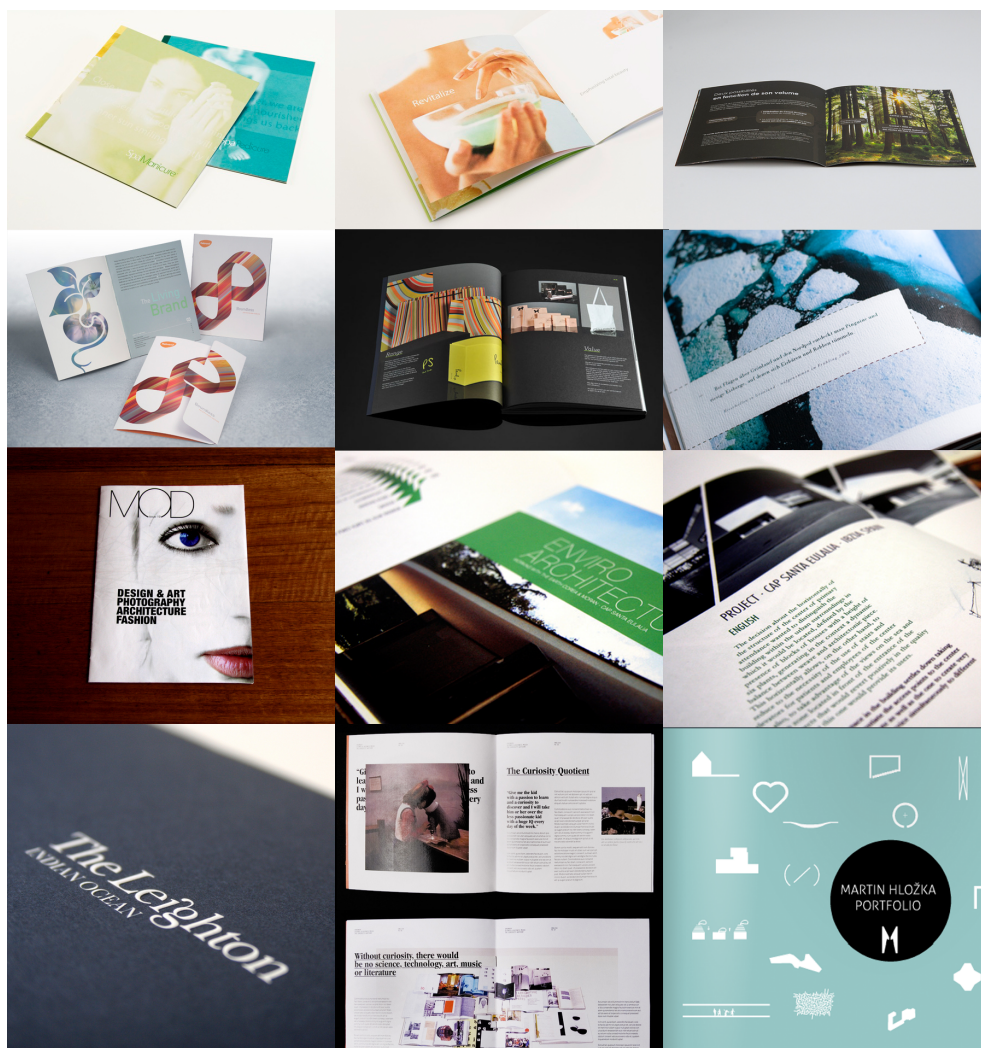
| Dvojstľpcová mriežka | | Dvojstľpcová mriežka | |
|--|--|--|--|
|  <p>Levem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nam ut nunc et, blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae. Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempor dai vel libero ultrices fermentum. In tortor enim, rhoncus quis commodo ac, sagittis eu dai. Quisque volutpat nulla rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus quis augue conneretur non cursus turpis tempus. Aenean sodales vehicula nulla, ac conseqat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed est.</p> <p>Point libero torce, interdum ut condimentum rutrum, vestibulum quis velit. Ut vel nunc urna, sit amet suscipit massa. Vivamus ultrices frugiat ipsum nec placerat. Aliquam pulvinar aliquam ullamcorper. Duis iaculis laoreet ac odio ornare congue lectus nulla iaculis. Nullam et sapien nec magna commodo hendrerit sit amet non urna. Sed sed massa velit, vel cursus magna. Point tincidunt interdum laoreet, eu tempus eros iaculis in.</p> <p>Mauris aliquam frugiat arcu, non tempus ante cursus ut. Ut vel enim lorem. Cras ac dai dolor. Quisque vitae aliquam purus. Vestibulum non sodales libero. Fusce molestie et et tellus blandit cursus. Point eros arcu, pellentesque nec faucibus eu, rutrum et metus. Aliquam nec leo a est rhoncus volutpat ac sit amet magna. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Pellentesque pulvinar conneretur hendrerit.</p> <p>Integer lectus urna, pulvinar quis egetas vel, iaculis id dolor. Sed purus lectus, viverra imperdiet iaculis ut, semper et orci. Donec ornare purus nec laoreet vehicula dapibus. Quisque facilis odio ac velit egetas dapibus. Aenean dignissim, mi non ornare adipiscing, orci torque egetas nunc, qui dapibus laoreet et in leo. Nullam in mi quam. Nunc sed congue et. Donec porta conneretur lacinia. Donec congue aliquet purus, eget auctor justo ultrices eu. Curabitur sagittis aliquam rhoncus. Mauris sed nunc torce, vel scelerisque torce. Suspendisse ullamcorper facilis posuere. Nam nec eros vivae et conneretur cursus ac sed laoreet.</p> <p>Prasent hendrerit laoreet a nulla suscipit dapibus. Ut et arcu sit amet magna gravida aliquet. Vivamus fringilla vehicula quam et blandit. Quisque ipsum odio, conseqat et scelerisque in, lobortis eget arcu. Sed ullamcorper dignissim suscipit. Mauris volutpat pulvinar enim, nec sodales ipsum dapibus nec. Aenean conatallis condimentum libero et conseqat. Fusce id nibb erat, sit amet vehicula dolor. Aenean tempus nunc et orci adipiscing euismod. Maecenas ante augue, condimentum a molestiada ut, tempus et metus. Mauris adipiscing sem et massa rutrum egetas. Suspendisse sagittis, erat eget suscipit scelerisque, urna laoreet auctor orci, vitae pellentesque purus sem eget sapien. Mauris sit amet libero sit amet arcu hendrerit interdum. Sed vitae tellus mi, sed porta erat. Quisque dapibus nulla vitae nunc euismod nec hendrerit tellus fringilla. Nulla ut turpis eget urna mollis viverra.</p> | |  <p>Nunc torce, vel scelerisque torce. Suspendisse ullamcorper facilis posuere. Nam nec eros vivae et conneretur cursus ac sed laoreet.</p> <p>Prasent hendrerit laoreet a nulla suscipit dapibus. Ut et arcu sit amet magna gravida aliquet. Vivamus fringilla vehicula quam et blandit. Quisque ipsum odio, conseqat et scelerisque in, lobortis eget arcu. Sed ullamcorper dignissim suscipit. Mauris volutpat pulvinar enim, nec sodales ipsum dapibus nec. Aenean conatallis condimentum libero et conseqat. Fusce id nibb erat, sit amet vehicula dolor. Aenean tempus nunc et orci adipiscing euismod. Maecenas ante augue, condimentum a molestiada ut, tempus et metus. Mauris adipiscing sem et massa rutrum egetas. Suspendisse sagittis, erat eget suscipit scelerisque, urna laoreet auctor orci, vitae pellentesque purus sem eget sapien. Mauris sit amet libero sit amet arcu hendrerit interdum. Sed vitae tellus mi, sed porta erat. Quisque dapibus nulla vitae nunc euismod nec hendrerit tellus fringilla. Nulla ut turpis eget urna mollis viverra.</p> | |

Obr. 10.3: Dvojstľpcová mriežka [41]

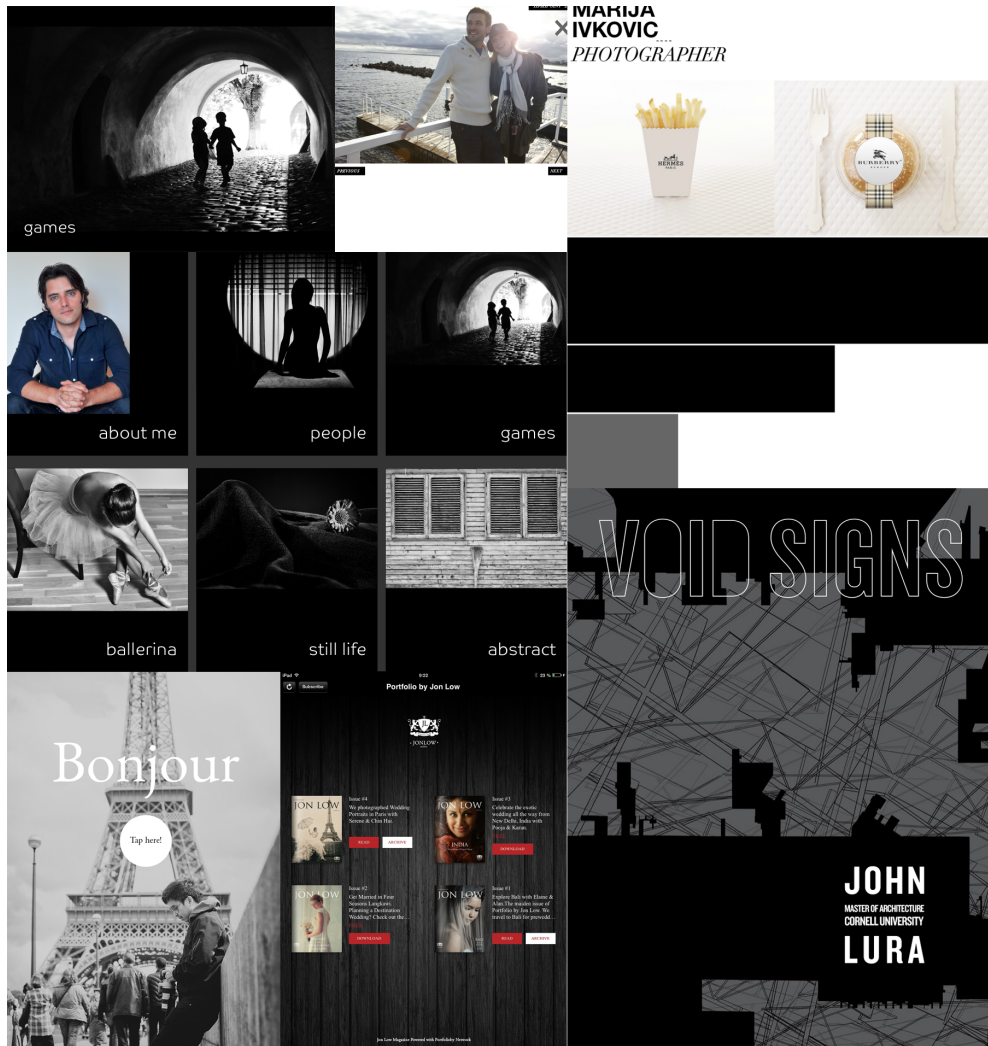
| | |
|--|--|
| <p>Hierarchická mriežka</p>  <p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nunc at nisl dui, ut blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempus dui vel libero ultrices fermentum. In tortor sem, rhoncus qui commodo at, sagittis eu dui. Quisque sollicitudin rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus qui sagge consectetur non cursus turpis tempus. Arcum sodales vehicula nulla, at consequat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed eu.</p> <p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nunc at nisl dui, ut blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempus dui vel libero ultrices fermentum. In tortor sem, rhoncus qui commodo at, sagittis eu dui. Quisque sollicitudin rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus qui sagge consectetur non cursus turpis tempus. Arcum sodales vehicula nulla, at consequat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed eu.</p> <p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nunc at nisl dui, ut blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempus dui vel libero ultrices fermentum. In tortor sem, rhoncus qui commodo at, sagittis eu dui. Quisque sollicitudin rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus qui sagge consectetur non cursus turpis tempus. Arcum sodales vehicula nulla, at consequat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed eu.</p> | <p>Hierarchická mriežka</p> <p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nunc at nisl dui, ut blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempus dui vel libero ultrices fermentum. In tortor sem, rhoncus qui commodo at, sagittis eu dui. Quisque sollicitudin rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus qui sagge consectetur non cursus turpis tempus. Arcum sodales vehicula nulla, at consequat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed eu.</p>  <p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nunc at nisl dui, ut blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempus dui vel libero ultrices fermentum. In tortor sem, rhoncus qui commodo at, sagittis eu dui. Quisque sollicitudin rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus qui sagge consectetur non cursus turpis tempus. Arcum sodales vehicula nulla, at consequat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed eu.</p> <p>>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer sed ante lacus, vestibulum fringilla tellus. Suspendisse potenti. Nam lectus tellus, vehicula vitae ornare sed, imperdiet ac ante. Nunc at nisl dui, ut blandit turpis. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Vestibulum aliquam ante quis turpis tempus non vehicula torce accumsan. Phasellus tempus dui vel libero ultrices fermentum. In tortor sem, rhoncus qui commodo at, sagittis eu dui. Quisque sollicitudin rutrum frugiat. Suspendisse blandit tellus qui sagge consectetur non cursus turpis tempus. Arcum sodales vehicula nulla, at consequat orci laoreet sed. Vivamus placerat sapien a velit porta tempus. Nunc vitae quam eu lacus sagittis gravida sed sed eu.</p> |
|--|--|

Obr. 10.6: Hierarchická mriežka [41]

Príloha B

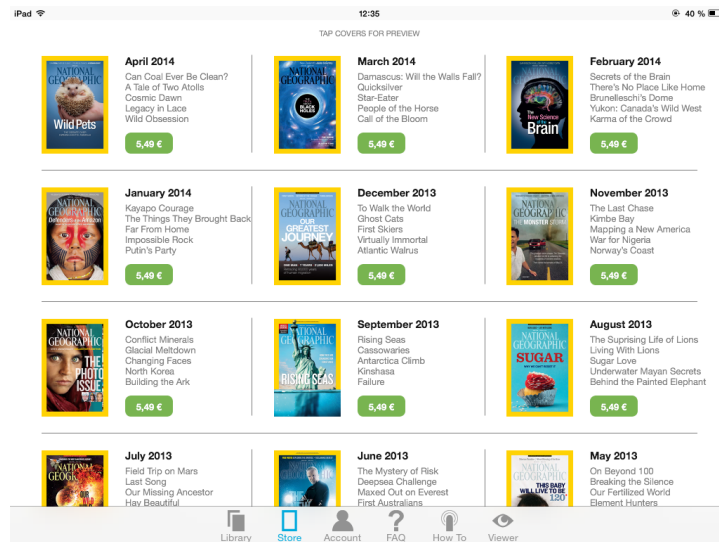


Obr. 10.7: Prieskum trhu na webe [2, 27, 37]

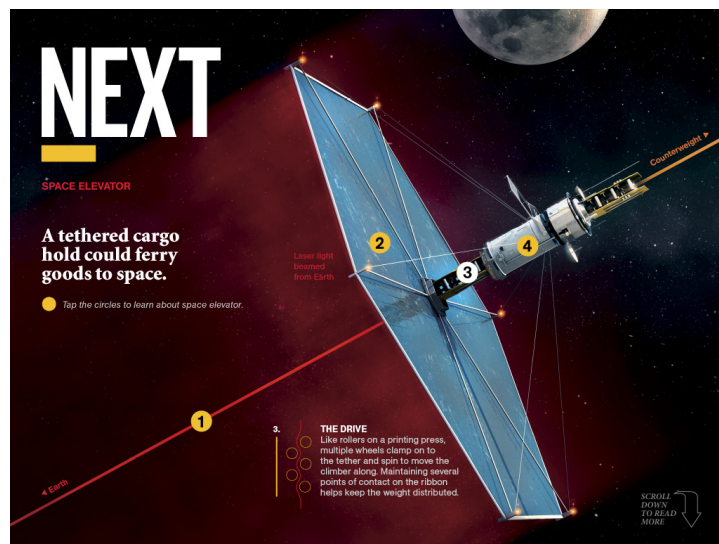


Obr. 10.8: Prieskum trhu na webe [37, 31, 30, 19]

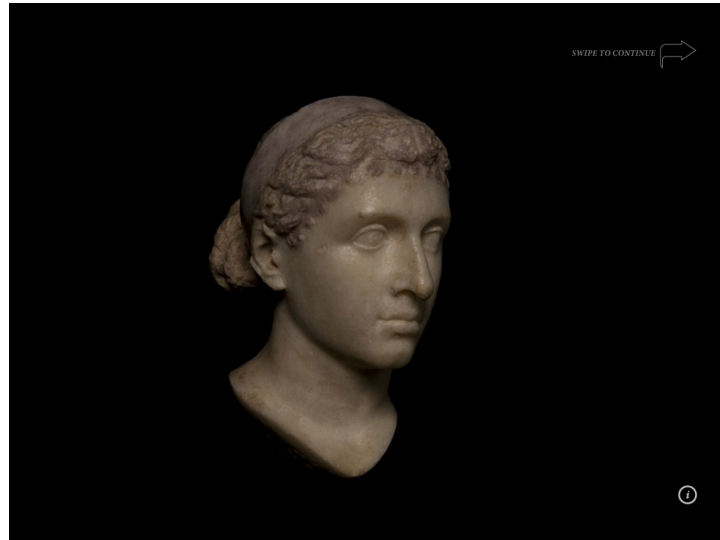
Príloha C



Obr. 10.9: Možnosť nákupu jednotlivých vydaní časopisu National Geographic [34]



Obr. 10.10: National Geographic – interaktívny článok [34]



Obr. 10.11: National Geographic – 360°prezentácia [34]

NOW

TAP THE ANIMAL NAMES TO LEARN ABOUT THEIR SLEEP

24-HOUR SLEEP AVERAGE FOR ADULT MAMMALS*

| | |
|------------|------------------|
| Horse | Dog |
| Cow | House mouse |
| Human | Cat |
| Rabbit | Lion |
| Chimpanzee | Giant armadillo |
| Red fox | Little brown bat |

*IN CAPTIVITY (EXCEPT HUMANS)

40 Winks?

Life is hard, and mammals need their z's to slog through it. But why does a chipmunk need about 15 hours of shut-eye a day, when a giraffe needs only 4.5? One answer, says UCLA sleep researcher Jerome Siegel, lies in the varied ways animals have adapted to be energy efficient and to stay safe.

Consider elephants, which nod off just three-plus hours a day. "To be so big, they have to eat most of the time," Siegel says. In contrast, it makes evolutionary sense for brown bats to conserve energy except during the few hours a night when their insect prey is out. A platypus also can feed less and slumber more (14 hours). Why? Maybe because

SCROLL TEXT

2.9

GRAPHIC: ALVARO VALERO. SOURCE: JEROME M. SIEGEL, UCLA

Obr. 10.12: National Geographic – interaktívny článok [34]



Obr. 10.13: UBC – úvodná stránka publikácie [42]

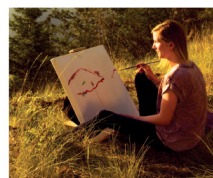
Place



Vancouver
Discover what it's like to live and study in one of the world's most liveable cities.



Okanagan
The majestic scenery of this stunning valley matches the atmosphere on campus.



British Columbia
Study in a place where you can't help but be inspired to grow.

Reputation



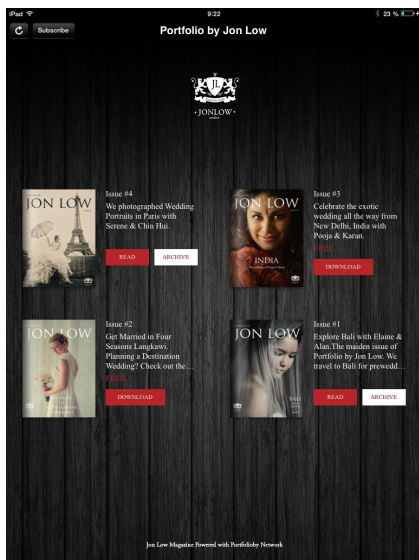
Obr. 10.14: UBC – klikateľný obsah [42]



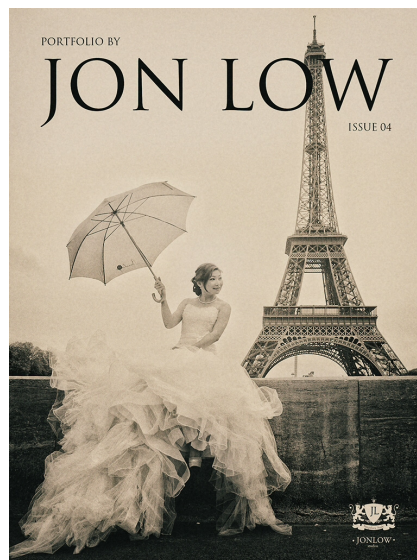
Obr. 10.15: UBC – ukážka z publikácie [42]



Obr. 10.16: UBC – ukážka z publikácie [42]

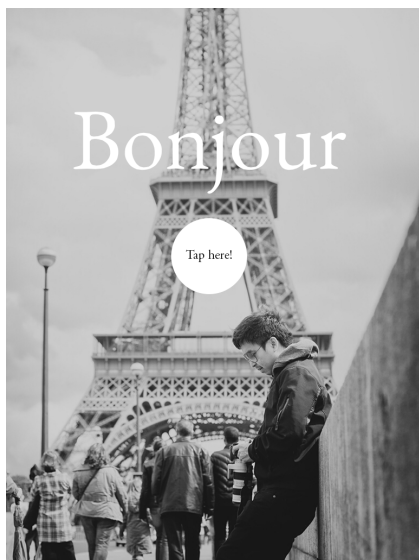


(a)



(b)

Obr. 10.17: Jon Low – Možnosť stiahnutia jednotlivých častí portfólia [37]

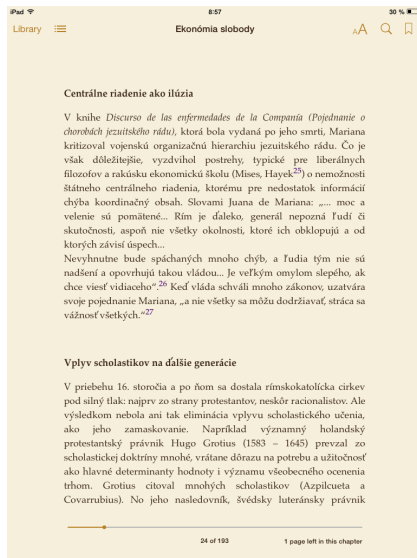


(a)

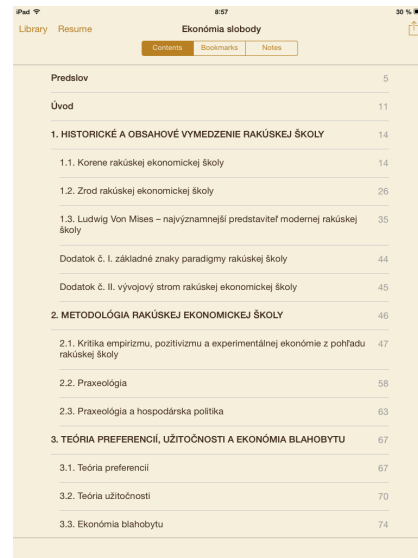


(b)

Obr. 10.18: Jon Low – ukážky z publikácie [37]

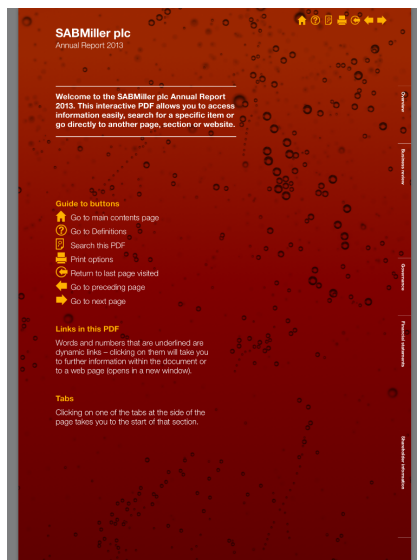


(a)



(b)

Obr. 10.19: Ekonomía slobody – ukážky z publikácie [36]



(a) label 1



(b) label 2

Obr. 10.20: SABMiller – ukážky z publikácie [32]

Príloha D

Obsah tlačenej prílohy

- Autorská prezentácia.

Obsah elektronickej prílohy

- Grafický manuál značky
- Zdrojové súbory elektronickej autorskej prezentácie
- Autorská prezentácia vo formáte folio.