

Interaktivität

»And this is one way to do technology forecasting; get a sense of where technology is, and then anticipate the next upturn.«
Chris Anderson, Journalist

Dieses Kapitel behandelt den Kern der digitalen Publikationen. Von Medien auf Tablets wird mehr erwartet als von gleichnamigen Printmedien. Das haptische Erlebnis fehlt und will kompensiert werden, durch Videos oder Musik, gesprochene Interviews und Interaktivität. Die Leser erobern auf diese Weise ihr haptisches Erlebnis zurück. Sie möchten in die Inhalte eingreifen und selbst entscheiden, welche Dinge ein- oder ausgeblendet werden. Sie möchten interaktiv mit dem Medium agieren.

Aus diesem Grund beinhalten alle in diesem Buch vorgestellten Tools Möglichkeiten, Interaktivität in die Publikation einzubinden. Wie dies genau funktioniert, erfahren Sie in diesem Kapitel. Dabei werden die interaktiven Möglichkeiten vorgestellt, beispielsweise Videos oder Diashows, und im Anschluss mit den verschiedenen Tools realisiert. Neben Videos (Kapitel 7.3), Audio-Dateien (Kapitel 7.4), Hotspots (Kapitel 7.1), Diashows (Kapitel 7.5), bildlauffähigen Bereichen (Kapitel 7.2), Verlinkungen und HTML-Elementen (Kapitel 7.6) erfahren Sie alles über die produktspezifischen interaktiven Möglichkeiten in Kapitel 7.7, wie beispielsweise das Image Reveal von WoodWing oder die bildlauffähigen Ebenen von Mag+.

7.1 Hotspots

Als Hotspots werden klick- beziehungsweise tippbare Elemente bezeichnet, die eine Änderung der Seitenelemente hervorrufen. Eine Möglichkeit ist, dass Hotspots einem bereits bestehenden Layout ein weiteres Gestaltungselement, sei es Text oder Bildmaterial, hinzufügen (Abbildung 7.1). Diese Art von Hotspots werden im Folgenden einfach nur als Hotspots bezeichnet. Beispielsweise können auf einer Landkarte viele Hotspots platziert sein, die auf das Tippen der Leser hin Informationen über den jeweiligen Ort anzeigen.

Eine andere Möglichkeit wird im Folgenden als Auswahl-Hotspot bezeichnet. Denn Hotspots können nicht nur dem Layout weitere Elemente hinzufügen, sondern diese auch austauschen. Ein Beispiel hierfür sind einige kleine Vorschaubilder, die als Auswahl-Hotspots dienen. Je nachdem, welchen Auswahl-Hotspot die Leser aktivieren, wird dadurch das Bild in voller Größe immer an der gleichen Stelle im Layout angezeigt.

Der Verwendung von Hotspots sind keine Grenzen gesetzt. Immer wenn es semantisch Sinn ergibt, die zur Verfügung stehenden Inhalte auf Hotspots aufzuteilen, können Sie diese auch verwenden. So erzeugen Sie mit Hotspots Spannung, indem Sie Informationen erst auf Interaktion mit den Lesern sichtbar machen, oder nutzen verschiedene Hotspots als Erzählelement, beispielsweise mit einer Zeitleiste. Ein weiterer Vorteil von Hotspots ist die platzsparende Eigenschaft der Funktion, da Inhalte über oder anstelle anderer Inhalte angezeigt werden können. Gerade bei Umsetzungen von



Abbildung 7.1

Hotspots im **PEOPLE-Magazin**: Bei einem Tipp auf den roten Kreis öffnen sich Text und ein Video über dem Hintergrundbild.

Printpublikationen auf das Tablet kommt der Gestaltung der Einsatz von Hotspots zugute.

Hotspots sind mit der Adobe Digital Publishing Suite, WoodWing, Aquafadas und dem Twixl Publisher möglich. Bei Letzterem werden sie wie bei der Adobe Digital Publishing Suite mit Objektstatus und Schaltflächen realisiert. Aus diesem Grund entfällt eine genaue Beschreibung des Twixl Publisher in diesem Kapitel.

7.1.1 Hotspots mit der Adobe Digital Publishing Suite

Das Erstellen von Hotspots oder auch Vollbildvergrößerungen von kleinen Bildern ist in der Digital Publishing Suite zwar etwas umständlich, allerdings derart frei gestaltet, dass Sie sich ohne Einschränkung austoben können. Ein funktionierender Hotspot besteht bei der Adobe Digital Publishing Suite aus folgenden Komponenten:

1. einem Objektstatus, der keine sichtbaren Inhalte enthält, für die Zeit, zu der der Hotspot noch nicht aktiviert ist
2. mindestens einem zweiten Objektstatus, der die Inhalte enthält, die nach dem Tippen auf den Hotspot angezeigt werden
3. einer Schaltfläche, die den befüllten Objektstatus (Punkt 2) aufruft und zumeist aus dem Hotspot-Icon besteht
4. einer zweiten Schaltfläche, die den leeren Objektstatus wieder anzeigt und damit als Schließen-Schaltfläche für die Leser erkennbar ist

Schritt 1: Objektstatus • Die Funktion Objektstatus (Abbildung 7.2) bietet die Möglichkeit, verschiedene Ansichten auf einer Seite einzufügen, die jeweils mittels der Schaltflächen aktiviert werden (Abbildung 7.5). So können Sie beispielsweise Bilder im Vollbild (»visible_01« und »visible_02«) über ein Hotspot-Icon aufrufen (Abbildung 7.3). Der Status »hidden« ist in diesem Fall ein leerer Rahmen, der beim Blättern auf die Seite noch nicht sichtbar ist.

Erstellen Sie die Objektstatus und im Anschluss deren Schaltflächen. Um einen Hotspot zu erstellen, benötigen Sie einen Status, der noch keine Elemente enthält. Ziehen Sie hierfür einen leeren Rahmen auf. Danach entwerfen Sie – gerne auf der gleichen Ebene – die Ansicht, die der Leser beim Aktivieren des Hotspots zu Gesicht bekommen soll. Sie können hierfür einen einzigen Rahmen oder eine ganze gruppierte Objekt-Gruppe verwenden. Markieren Sie die beiden Objekte, den leeren Rahmen sowie die Gruppe und klicken Sie auf **1** (Abbildung 7.2) **AUSWAHL IN OBJEKT MIT MEHREREN STATUS UMWANDELN**, so dass in der Objektstatus-Palette die verschiedenen Objektstatus erscheinen. Wichtig ist hierbei, dass jeder Gruppe beziehungsweise jedem Rahmen ein eigener Status zugeordnet wird. Soll ein einziger Objekt-

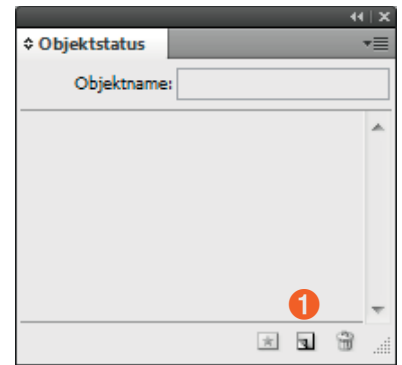


Abbildung 7.2

Die InDesign-Objektstatus-Palette. Hier erstellen Sie Objekte mit mehreren Status und bearbeiten die Status-Elemente.

➔ Weitere Möglichkeiten

Im Gegensatz zu den anderen Tools, die nicht mit Objektstatus arbeiten, können Sie auch innerhalb von Hotspots weitere Hotspots erschaffen. Allerdings müssen Sie dabei beachten, dass diese Schaltflächen, die als Hotspots dienen, immer funktionieren, auch wenn sie gerade nicht sichtbar sind, also der Objektstatus durch einen leeren Objektrahmen präsentiert wird. Die Leser können also unbewusst auch unsichtbare Schaltflächen durch Tippen aktivieren.

status also mehrere Rahmen enthalten, müssen Sie diese vor dem Wandeln gruppieren (**Ctrl**+**g** oder **⌘**+**g**).

Abbildung 7.3

Ein Objekt mit mehreren Status, das auf Aktivierung des Hotspots das Bild im Vollbildmodus vergrößert (»visible_01«). In dieser Vollbildansicht können die Leser dann über eine weitere Schaltfläche das nächste Bild im Vollbildmodus (»visible_02«) aufrufen. Standardmäßig wird ein leerer Rahmen angezeigt (»hidden«).



Innerhalb der Objektstatus-Palette können Sie den Objektnamen sowie die Namen der einzelnen Status ändern. Eine aussagekräftige Benennung ist in jedem Fall hilfreich, vor allem wenn Sie mit vielen Hotspots arbeiten. Neben der Namensgebung können Sie mit der Maus zugleich die Reihenfolge der Status in der Objektstatus-Palette ändern. Außerdem können Sie mit einem Klick auf einen der Status diesen im InDesign-Dokument anzeigen.

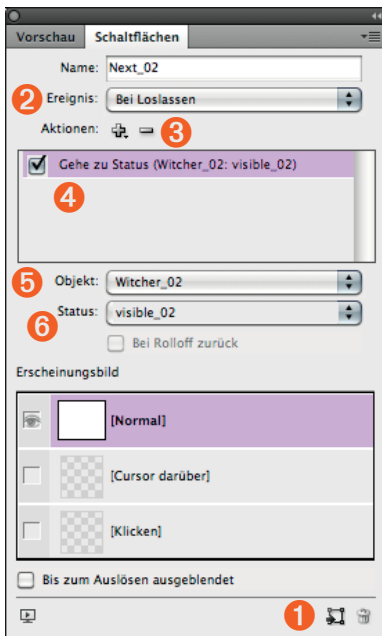


Abbildung 7.4

Die Schaltflächen-Palette eines Hotspot-Icons lädt beim Loslassen den Status »visible_02« des Objekts »Witcher_02«.

Schritt 2: Schaltflächen • Nun müssen Sie noch erreichen, dass die verschiedenen Objektstatus auch von den Lesern aufgerufen werden können. Hierfür definieren Sie einen Rahmen, beispielsweise ein Hotspot-Icon, über die Schaltflächen-Palette als Schaltfläche. Markieren Sie hierzu den entsprechenden Rahmen und klicken Sie auf **1 OBJEKT IN SCHALTFLÄCHE KONVERTIEREN**. Geben Sie der Schaltfläche im Anschluss einen passenden Namen und wählen Sie als Ereignis aus dem Drop-down-Menü die Option **2 BEIM LOSLASSEN**. Über das Plus-Symbol **3** fügen Sie die Aktion hinzu, die beim Loslassen der Schaltfläche ausgeführt werden soll. Wählen Sie **4 GEHE ZU STATUS**, um die Ansicht des aktivierten Hotspots zu aktivieren. Aus den darunter stehenden Drop-down-Menüs können Sie das passende Objekt **5** und den gewünschten Status **6** auswählen und die Hotspot-Funktion damit zur Hälfte vervollständigen. Es fehlt ein Icon, beispielsweise ein Schließen-Symbol, das als weitere Schaltfläche den ersten Status wieder aufruft und damit den Hotspot schließt. Erstellen Sie hierfür eine weitere Schaltfläche auf die gleiche Weise.

Die Objektstatus-Funktion lässt sich in Verbindung mit den Schaltflächen auf vielerlei Weise nutzen. Neben Hotspots auf Bildern, die weitere Informationen zu diesen liefern, lassen Sie Bilder im Vollbild erscheinen und dort beispielsweise eine Vollbilddiagrammgalerie starten.

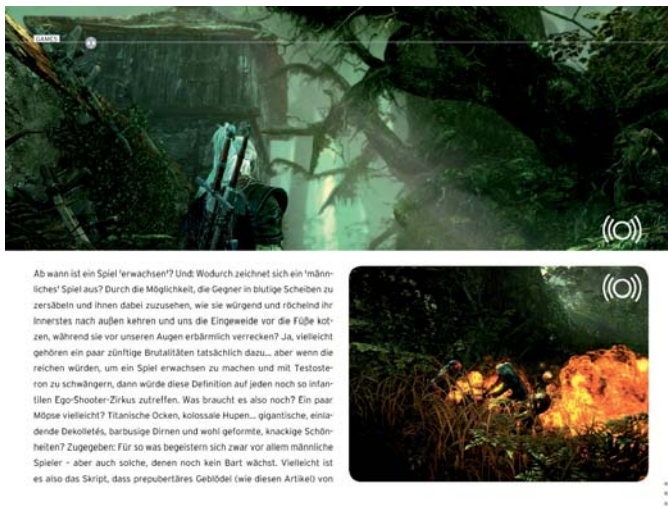


Abbildung 7.5

Das Ergebnis der Hotspots: Da die Digital Publishing Suite keine automatische Vergrößerungsfunktion mitbringt, wird sie über Hotspots und Objektstatus realisiert. Oben: Auf dieser Seite befinden sich zwei sichtbare Hotspots, wobei der untere den Hotspot unseres Beispiels darstellt. Auf Tippen öffnet der Hotspot den Status »visible_01«.

Mitte: Der aktivierte Status »visible_01« enthält ein Bild in Vollbildgröße, eine Bildunterschrift und die Grafik, die einen weiteren Hotspot durch einen weißen Pfeil (rechts) andeutet. Mit dem Tippen auf den weißen Pfeil wird der Status »visible_02« aktiviert.

Unten: Der Status »visible_02« enthält ein Bild, eine Bildunterschrift, einen Hotspot, der den Status »visible_01« aufruft und durch einen weißen Pfeil (links) symbolisiert wird, sowie einen Hotspot, der den Status »hidden« aufruft. Der Status »hidden« besteht aus einem leeren Objekt-rahmen und ist im obigen Bild zu sehen. Die Schaltfläche beziehungsweise der Hotspot, der den Status »hidden« aufruft, wird durch ein weißes Kreuz (oben rechts) dargestellt.

7.1.2 Hotspots mit WoodWing

Bei WoodWing werden Hotspots im Gegensatz zu der Digital Publishing Suite nicht mit dem Objektstatus, sondern über verschiedene Ebenen gelöst. Der Nachteil an dieser Vorgehensweise ist, dass in einem langen Dossier mit vielen Seiten und vielen Hotspots eine große Menge an Ebenen entstehen kann. Eine genaue Benennung der Ebenen sowie möglichst wenige andere Ebenen verhindern, den Überblick zu verlieren. Ein funktionierender Hotspot besteht bei WoodWing aus folgenden InDesign-Komponenten:

1. dem Objekt, das als Hotspot dienen soll, also beispielsweise einem Icon, das die Leser anregt, darauf zu tippen
2. zusätzlichen Inhalten, die erst angezeigt werden, wenn der Hotspot getippt wurde
3. einem Objekt, das den aktivierten Hotspot symbolisiert, beispielsweise ein Hotspot-Icon in anderer Farbe, Form oder Größe
4. einem Objekt, das die Hotspot-Ebene schließt
5. einer Ebene, die die zusätzlichen Inhalte (2), das aktivierte Hotspot-Icon (3) und das Schließen-Objekt (4) enthält

Die Ebene, die alle zusätzlichen Hotspot-Inhalte, das aktivierte Hotspot-Symbol und die Schließen-Schaltfläche enthält, können Sie entweder vor dem Erstellen der Hotspot-Funktion oder danach erstellen. In dieser Anleitung erstellen wir zuerst die Hotspot-Ebene und gestalten anschließend die Hotspot-Inhalte.

1. Erstellen Sie das Objekt, das als Hotspot dienen soll, und markieren Sie dessen Objektrahmen. Das Objekt kann auch eine Gruppe mehrerer Objekte sein.
2. Öffnen Sie die WoodWing-Hotspot-Palette und setzen Sie ein Häkchen bei **HOTSPOT AKTIVIEREN** ❶. Wählen Sie außerdem die Möglichkeit **AUTOMATISCH ANZEIGEN** ❷, wenn der Inhalt der Hotspot-Ebene beim Blättern auf die Seite direkt sichtbar sein soll. Diese Funktion eignet sich besonders für Auswahl-Hotspots, da die Leser direkt beim Blättern auf die Seite diese Funktion entdecken. Achten Sie jedoch darauf, dass auch der automatisch angezeigte Hotspot mit einem Tippen auf das aktivierte Hotspot-Icon wieder ausgeblendet wird. Ihr Layout sollte darunter also nicht leer sein.
3. Wenn Ihre Hotspot-Inhalte und deren Ebene noch nicht erstellt wurden, so wählen Sie die Option **NEUE EBENE ERSTELLEN** ❸ und tragen in das zugehörige Feld einen aussagekräftigen Ebenennamen ein. Haben Sie

die Inhalte bereits auf einer anderen Ebene erstellt, so aktivieren Sie die Funktion **VORHANDENE EBENE VERWENDEN** 4 und wählen die passende Ebene auf der darunter stehenden Liste aus. Klicken Sie in beiden Fällen auf die Schaltfläche **EBENE BEARBEITEN** 5, um die gegebenenfalls bereits erstellte Ebene einzublenden beziehungsweise die noch nicht vorhandene Ebene zu erstellen. Sie befinden sich direkt auf der Hotspot-Ebene, es sei denn, Sie haben die Ebene bereits erstellt und gesperrt.

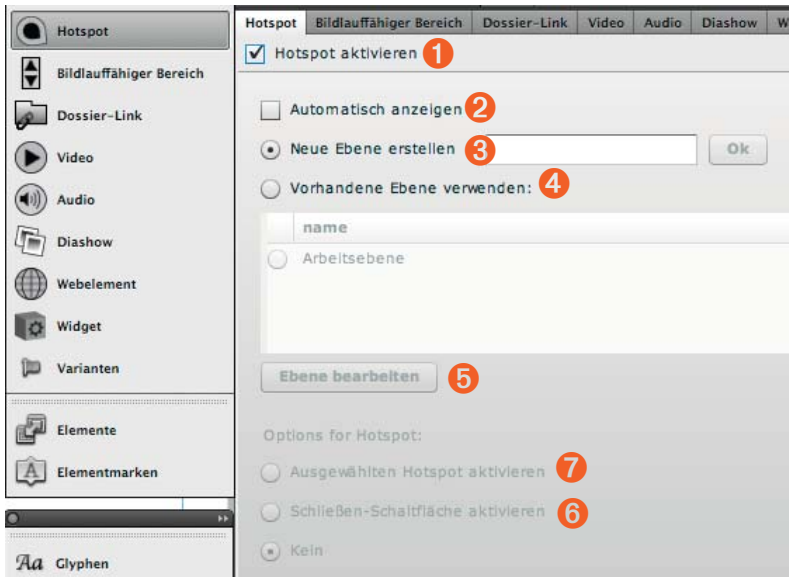


Abbildung 7.6

Die Hotspot-Palette von WoodWing. Hier verweisen Sie auf die Hotspot-Ebenen und können diese mit einem Klick direkt bearbeiten.

4. Gestalten Sie die Inhalte des Hotspots. Sie können auf der Ebene Videos, bildtaffähige Bereiche, Sounds, Weblinks und Diashows, jedoch keine weiteren Hotspots verwenden.
5. Vergessen Sie nicht, ein Objekt einzubauen, das den aktivierten Hotspot symbolisiert. Dieser kann entweder exakt so aussehen wie das Objekt, das den Hotspot aktiviert, oder sich in Form, Farbe, Text oder komplett unterscheiden.
6. Fügen Sie optional eine Schaltfläche auf der Hotspot-Ebene ein, die diese Ebene wieder schließt. Markieren Sie den Rahmen und wählen Sie die Funktion **SCHLIESSEN-SCHALTFLÄCHE AKTIVIEREN** in der Hotspot-Palette aus 6.
7. Für Auswahl-Hotspots (Abbildung 7.7) benötigen Sie außerdem ein Objekt, das die anderen Hotspot-Symbole der Seite tippbar macht. Hierfür markieren Sie einen Rahmen, der genau so platziert ist, dass sich die anderen Hotspots in vertikaler oder horizontaler Richtung befinden.

Tipp

Um Objekte von einer Ebene auf eine andere zu kopieren und dabei exakt die gleiche Platzierung zu erreichen, ziehen Sie das Objekt in der Ebenen-Palette mit gedrückter ALT-Taste auf die andere Ebene.

Markieren Sie den Rahmen und wählen Sie die Funktion AUSGEWÄHLTEN HOTSPOT AKTIVIEREN **7**.

Abbildung 7.7

Auswahl-Hotspots mit WoodWing im deutschen **Rolling Stone**. Der rote Button befindet sich jeweils auf der Hotspot-Ebene und muss als ausgewählter Hotspot aktiviert werden, damit die grauen Buttons darunter und darüber tippbar bleiben.



Tipp

Sie können einem Button mehrere Aktionen zuordnen. Fügen Sie dazu einfach mehrere Aktionen über den CREATE-Button hinzu (Abbildung 7.8).

7.1.3 Hotspot-Buttons mit Aquafadas

Hotspots werden bei Aquafadas über die Button-Funktion eingerichtet. Folgende Möglichkeiten bietet diese Funktion:

- ▶ Öffnen eines Pop-ups mit Slideshows, Webseiten oder Videos im Fenster oder Vollbild
- ▶ Vergrößern eines Bildes auf Vollbild
- ▶ Ändern der Sichtbarkeit von Objekten
- ▶ Buttons, die einen Auswahl-Hotspot erzeugen. Diese Funktion wird in Verbindung mit der Diashow realisiert (siehe Kapitel 7.5.3).
- ▶ Link auf eine Internetseite (siehe Kapitel 7.6.3)
- ▶ Link auf einen anderen Artikel (siehe Kapitel 7.6.3)
- ▶ Öffnen von interaktiven Elementen. Zurzeit unterstützt Aquafadas einzig die interaktive Mal-Funktion.

Im folgenden Abschnitt über Hotspots erfahren Sie, wie Slideshows, Webseiten, Videos, Bilder im Vollbild und die veränderte Sichtbarkeit von Objekten verwendet werden. Die anderen Hotspot-Funktionen werden in den oben genannten Kapiteln näher erläutert.

Vollbildfunktion • Markieren Sie den Rahmen eines Objekts, der als Button dienen soll, und öffnen Sie die AVE-Interactivity-Palette. Wählen Sie dort die Button-Funktion aus und geben Sie dem Objekt einen Namen **1**. Über das Drop-down-Menü ADD TAP ACTIONS **2** wählen Sie die Aktion SHOW FULL-SCREEN **3** und bestätigen diese mit einem Klick auf die Schaltfläche CREATE **4**. Daraufhin erscheint im oberen Teil der Button-Palette die Vollbildaktion **5**. Das Bild, das Sie vergrößern möchten, wählen Sie nach einem Klick auf die Schaltfläche SELECT **6** und einem darauf folgenden Mausklick auf das Objekt aus. Wenn Sie mit der Funktion nicht zufrieden sind, löschen Sie die Aktion mit einem Klick auf das X **7** wieder aus der Button-Palette.

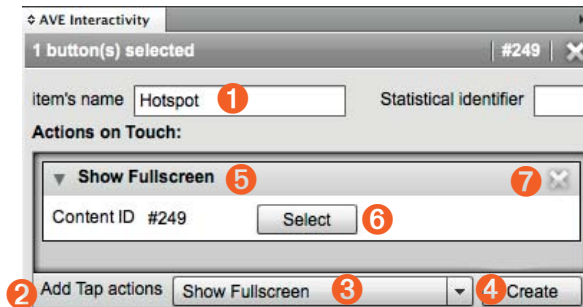


Abbildung 7.8

Die Button-Funktion von Aquafadas. Hier wählen Sie die gewünschte Aktion, die der Button ausführen soll, und stellen sogleich deren Optionen ein.

Pop-ups • Markieren Sie einen Objektrahmen, der als Pop-up-Button dienen soll, und öffnen Sie die Button-Palette der AVE-Interactivity-Palette. Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü neben ADD TAP ACTIONS ❶ (Abbildung 7.9) die Aktion SHOW POP-UP und bestätigen Sie diese mit einem Klick auf die Schaltfläche CREATE ❷. Entscheiden Sie sich zuerst zwischen einem klassischen Pop-up im Fenster oder einem Vollbild-Pop-up ❸. Danach legen Sie den Inhalt des Pop-ups über die Schaltfläche CONTENT ❹ fest. Sie haben die Wahl zwischen Webseiten, Slideshows und Video.

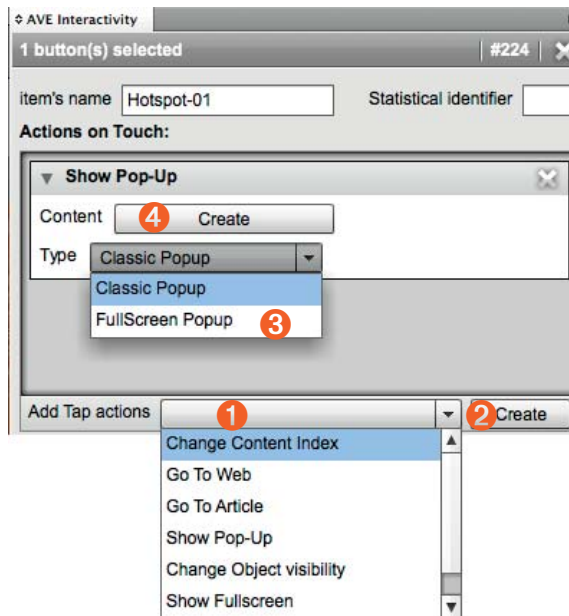


Abbildung 7.9

Die Button-Pop-up-Funktion bei Aquafadas

1. Für ein Video-Pop-up wählen Sie MOVIE ❶. Es öffnet sich die Aquafadas-Video-Palette, die Sie näher in Kapitel 7.3.3 kennenlernen. Wie Sie das Video erstellen, wird dort beschrieben. Der einzige Unterschied zwischen den beiden Paletten besteht in der Möglichkeit, die Maße des Video-Pop-ups anzugeben. Tragen Sie die Breite ❹ und die Höhe ❺ des Videos in die Formularfelder ein. Hat Ihr Video ein anderes Format,

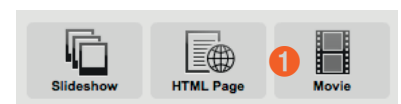


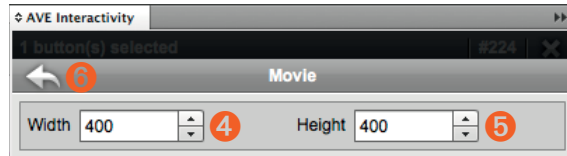
Abbildung 7.10

Die drei möglichen Button-Pop-up-Aktionen bei Aquafadas

so erscheint es mit schwarzen Balken auf dem Tablet. Ein Klick auf den Pfeil 6 führt Sie zurück in die Button-Palette.

Abbildung 7.11

Für Pop-ups steht Ihnen außer der Standard-Funktionen auch die Bemaßung der Pop-ups zur freien Wahl

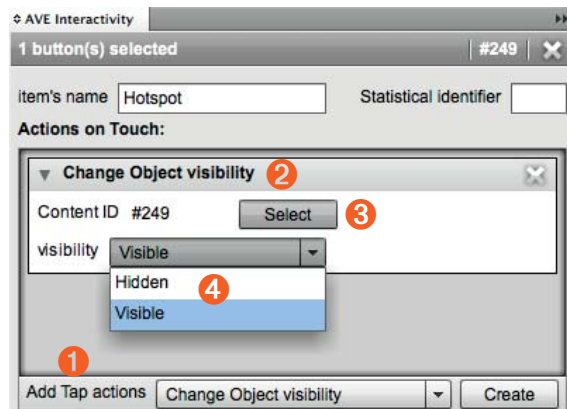


2. Für ein Pop-up, das eine Internetseite aufruft, wählen Sie HTML PAGE (Abbildung 7.10). Das Fenster, das sich öffnet, ist das standardmäßige Webseiten-Fenster, das in Kapitel 7.6.3 genauer beschrieben wird. Auch hier besteht der einzige Unterschied zu dem Standard-Fenster in der Möglichkeit, die Maße des Web-Pop-ups anzugeben.
3. Eine Slideshow fügen Sie über den gleichnamigen Button SLIDESHOW hinzu. Ihnen steht, wie schon bei Videos und Webseiten, die Standard-Slideshow zur Verfügung, die in Kapitel 7.5.3 genau erklärt wird. Auch hier können Sie die Maße der Slideshow zusätzlich festlegen.

Ändern der Objektsichtbarkeit • Sie können über einen Button Objekte aus- oder einblenden. Da mehrere Aktionen auf einen Button gelegt werden können, ist es beispielsweise möglich, eine Slideshow anzuzeigen, während zugleich alle anderen Elemente der Seite ausgeblendet werden.

Abbildung 7.12

So ändern Sie die Sichtbarkeit von Objekten mit der Button-Funktion von Aquafadas.



Markieren Sie das Objekt, das als Button dient, und öffnen Sie die Button-Palette über das AVE-Interactivity-Fenster. Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü neben ADD TAP ACTIONS 1 die Aktion CHANGE OBJECT VISIBILITY aus. Im oberen Bereich der Palette erscheint das zugehörige Auswahlmennü für die Objektsichtbarkeit 2. Mit einem Klick auf die SELECT-Schaltfläche 3 und

einem anschließenden Klick auf das Objekt, das ein- oder ausgeblendet werden soll, markieren Sie das Objekt. Im Anschluss legen Sie die Einblenden-Funktion (VISIBLE) oder die Ausblenden-Funktion (HIDDEN) über das Drop-down-Menü VISIBILITY 4 fest.

7.2 Bildlauffähige Bereiche

Bildlauffähige Bereiche sind meist schmale Bereiche, in denen die Leser entweder von links nach rechts oder von oben nach unten wischen können, um weitere Inhalte ins Blickfeld zu ziehen. In den meisten Fällen werden bildlauffähige Bereiche für Text mit Übersatz verwendet, um platzsparend möglichst viel Text auf einer Seite unterzubringen. Allerdings ist das in den wenigsten Fällen lesefreundlich und daher nur in Ausnahmefällen zu empfehlen, beispielsweise bei Zutatenlisten oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen.

Neben purem Text können Sie mit Adobe Bilder und bei WoodWing sogar weitere Medien, Hotspots und Links in bildlauffähige Bereiche integrieren (Abbildung 7.13). Dadurch werden die bildlauffähigen Bereiche zu einer interaktiven Möglichkeit, die Sie höchst kreativ einsetzen können. Bildlauffähige Bereiche sind mit der Adobe Digital Publishing Suite, WoodWing, Aquafadas und PadMan möglich.



Abbildung 7.13

Der deutsche **Rolling Stone** auf dem iPad: Die Nutzung von WoodWing erlaubt bildlauffähige Bereiche mit Hotspots. Daher können Leser den unteren Bereich der Seite nach links und rechts schieben, um weitere Alben auf der Zeitleiste anzuzeigen. Ein Tippen auf ein Album zeigt den redaktionellen Abschnitt im oberen Bereich der Seite an.

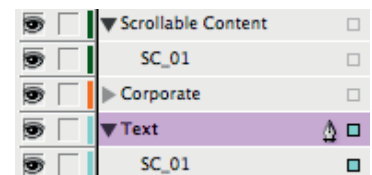


Abbildung 7.14

Bei der Adobe Digital Publishing Suite werden bildlauffähige Bereiche manuell erstellt. Sie dürfen zurzeit nur aus einem Textrahmen bestehen.

7.2.1 Bildlauffähige Bereiche mit der Adobe Digital Publishing Suite

Bildlauffähige Bereiche finden Sie weder im Overlay Creator, noch gibt es überhaupt eine Palette dazu. Denn die bildlauffähigen Bereiche legen Sie vollkommen manuell an. Erstellen Sie hierzu eine neue Ebene mit dem Na-





Tipp

Wenn Sie der Scrollbalken der bildlauffähigen Bereiche stört, können Sie diesen einfach mit einer beispielsweise weißen Fläche überlagern. Dazu muss auch die weiße Fläche ein interaktives Element sein. Duplizieren Sie die weiße Fläche und erstellen Sie daraus ein Objekt mit zwei Status. Hieraus erschaffen Sie mit der Diashow-Funktion (Kapitel 7.5.1) des Overlay Creator eine automatisch abspielende Diashow. Auf diese Weise werden die weißen Flächen über dem Scrollbalken angezeigt.

Tipp

Achten Sie darauf, den Textrahmen der Scrollable-Content-Ebene direkt am Seitenrand zu platzieren, wenn Sie ein Grundlinienraster verwenden. Berühren sich der Textrahmen und die Seitenkante nicht, so wird auch das Grundlinienraster Ihrer Seite nicht auf den Textrahmen angewendet.

men »Scrollable Content«. Dieser muss exakt auf diese Weise geschrieben werden, damit die Adobe Digital Publishing Suite damit umgehen kann. Auf die neue Ebene legen Sie den Textrahmen, der den Inhalt des bildlauffähigen Bereichs enthält. Neben Text können Sie Bilder als verankerte Objekte in den Textrahmen integrieren, die dann ebenfalls im bildlauffähigen Bereich auf dem Tablet angezeigt werden. Der Rahmen darf sich nicht auf der Seite, muss sich allerdings auf der Arbeitsfläche Ihrer Seite befinden. Auf Ihrer Arbeitsebene, die normalerweise die Textrahmen enthält, erstellen Sie einen zweiten, leeren Rahmen, der die Begrenzung des bildlauffähigen Bereichs darstellt. So berechnen Sie die Größen der beiden Rahmen für ein Auf- und Abscrollen:

- ▶ Beide Rahmen, sowohl der leere Rahmen auf der Textebene als auch der Textrahmen auf der Scrollable-Content-Ebene, müssen exakt die gleiche Breite haben, damit der Text auf dem Tablet nur nach oben und unten verschiebbar ist. Weisen die beiden Rahmen eine unterschiedliche Breite auf, so »schlingert« der Text auf dem Tablet im Rahmen.
- ▶ Der leere Rahmen auf der Textebene muss genau die Höhe haben, die Ihr bildlauffähiger Bereich auf dem Tablet besitzen soll.
- ▶ Die Höhe des Textrahmens auf der Scrollable-Content-Ebene ist Ihnen überlassen, allerdings sollte der gesamte Rahmen mit Text gefüllt sein, damit die Leser nicht am Ende des Textrahmens durch einen leeren Bereich scrollen.
- ▶ Die Bildlauffähige-Bereich-Funktion lässt auf dem Endgerät einen circa vier Pixel breiten Scrollbalken entstehen, der beim Lesen stört. Geben Sie dem Textrahmen auf der Scrollable-Content-Ebene also einen Abstand nach rechts von circa sechs Pixeln, um den Scrollbalken nicht über Text laufen zu lassen. Den Abstand nach rechts ändern Sie in den Textrahmenoptionen ( +  oder  + ). Lösen Sie im Register ALLGEMEIN die Kette der ABSTAND ZUM TEXT-Funktion und geben Sie rechts »6 px« ein.

7.2.2 Bildlauffähige Bereiche mit WoodWing

Im Gegensatz zur Digital Publishing Suite bietet WoodWing weitaus mehr Funktionen für die bildlauffähigen Bereiche an. Letztere können aus Bildern, Videos, Texten, Diashows, Hotspots, Dossier-Links und Sounds bestehen. All die Objekte müssen noch nicht einmal gruppiert sein. Denn bildlauffähige Bereiche erstellen Sie, wie schon die Hotspots, auf einer separaten Ebene, was das Layouten und die Fehlerkontrolle einfach macht.

Wie schon bei den Hotspots können Sie sich auch bei bildlauffähigen Bereichen entscheiden, ob Sie die Ebene mit den Elementen des bildlauffähigen Bereichs erstellen oder eine separate Ebene für die Objekte anlegen.

fähigen Bereichs vor der Funktion erstellen oder im Anschluss. In diesem Beispiel wird die Ebene vor der Funktion erstellt:

1. Erstellen Sie eine neue Ebene und benennen Sie diese mit einem aussagekräftigen Namen.
2. Gestalten Sie auf dieser Ebene den Inhalt des bildlauffähigen Bereichs. Achten Sie dabei darauf, dass sich dieser normalerweise nur in horizontaler oder nur in vertikaler Richtung bewegen soll. Daher legen Sie die Objekte, beispielsweise viele Bilder nebeneinander in horizontaler Richtung, auch in der gleichen Höhe beziehungsweise der gleichen Breite an.
3. Blenden Sie die neu erstellte Ebene aus und ziehen Sie auf der Arbeitsebene einen Objektrahmen auf, in dem die Leser Ihren bildlauffähigen Bereich bewegen sollen. Dieser Rahmen sollte bei einem vertikalen bildlauffähigen Bereich breiter als der Inhalt des bildlauffähigen Bereichs sein; ein Rahmen für einen horizontalen bildlauffähigen Bereich muss höher sein als dessen Inhalt. Eine Vergrößerung von 2 mm ist allgemein eine gute Größe, an der Sie sich orientieren können. Ist der Rahmen schmaler oder kleiner, so können Leser nicht nur von links nach rechts beziehungsweise von oben nach unten, sondern auch in die andere Richtung scrollen – der Inhalt torkelt im bildlauffähigen Bereich.

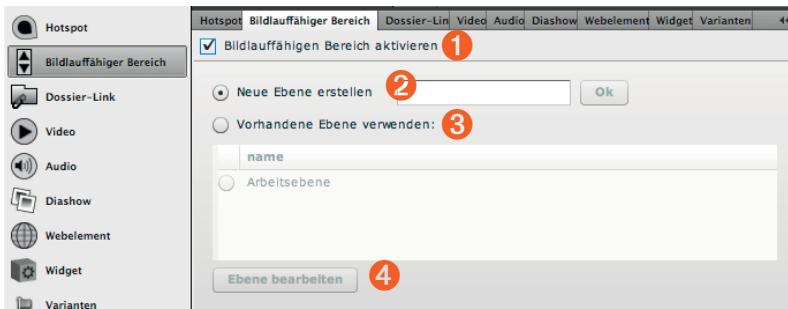


Abbildung 7.15

Das Menü für bildlauffähige Bereiche bei WoodWing. Der Inhalt bildlauffähiger Bereiche wird auf einer neuen Ebene gestaltet, die Sie direkt hier anlegen und benennen können.

4. Markieren Sie den Objektrahmen und öffnen Sie die WoodWing-Palette für den bildlauffähigen Bereich. Dort setzen Sie ein Häkchen bei BILD-LAUFFÄHIGEN BEREICH AKTIVIEREN (1).
5. Wer noch keine Ebene mit den Inhalten des bildlauffähigen Bereichs erstellt hat, wählt NEUE EBENE ERSTELLEN (2) und füllt das nebenstehende Feld mit einem aussagekräftigen Ebenennamen. Besitzen Sie schon eine Ebene, auf der die Inhalte des bildlauffähigen Bereichs liegen, so wählen Sie diese in Verbindung mit der Option VORHANDENE EBENE VERWENDEN (3) aus der unten stehenden Liste aus. Mit einem Klick auf

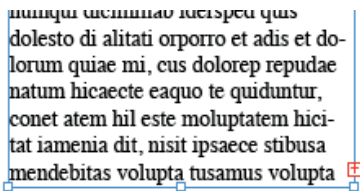


Abbildung 7.16

Textrahmen mit Übersatztext werden von Aquafadas automatisch in bildlauffähige Bereiche gewandelt.

die Schaltfläche **EBENE BEARBEITEN** ④ erstellen Sie die neue Ebene beziehungsweise wechseln auf die ausgewählte, bereits vorhandene Ebene.

7.2.3 Bildlauffähige Bereiche mit Aquafadas

Wie schon bei der Adobe Digital Publishing Suite funktionieren auch bei Aquafadas bildlauffähige Bereiche nur mit Textrahmen. Sie können keine gruppierten Objekte oder andere Medien, beispielsweise Bilder, als bildlauffähige Bereiche definieren. Dafür sind bildlauffähige Bereiche sehr leicht anzulegen. Ziehen Sie einfach einen Textrahmen auf, der die Größe des bildlauffähigen Bereichs hat, und füllen Sie ihn mit dem Text, der später auf dem Tablet in diesem bildlauffähigen Bereich erscheinen soll. Sie erhalten Übersatztext, den Sie an dem roten Kästchen am unteren Ende des Textrahmens ① erkennen. Hieraus erstellt Aquafadas automatisch einen bildlauffähigen Bereich.

7.2.4 Bildlauffähige Bereiche mit PadMan

Um einen bildlauffähigen Bereich zu erstellen, ziehen Sie einen Textrahmen auf, der die Größe des bildlauffähigen Bereichs besitzt. Fügen Sie den Text in den Rahmen, der im bildlauffähigen Bereich erscheinen soll. Der Textrahmen hat nun Übersatztext. Erstellen Sie die Tags mit der PadMan-Palette ① und markieren Sie den Textrahmen ②. Setzen Sie danach das Häkchen bei **Zoom** ③.

Abbildung 7.17

Auch PadMan erstellt bildlauffähige Bereiche aus Textrahmen mit Übersatztext.

