

**Міністерство освіти і науки України  
Українська академія друкарства  
Кафедра інформаційних мультимедійних технологій**

**Методичні вказівки і завдання  
до виконання лабораторних робіт  
з дисципліни „Електронні видання, веб-дизайн”  
для бакалаврату спеціальності  
061 „Журналістика”**

**Львів, УАД, 2019**

Методичні рекомендації розроблені з урахуванням Законів України "Про видавничу справу", "Про освіту" та Методичних рекомендацій і вимог щодо структури, змісту та обсягів навчальної та навчально-методичної літератури для Української академії друкарства, якими необхідно керуватися при підготовці навчальної та навчально-методичної літератури для випуску їх через видавництва.

## ЗМІСТ

Мета дисципліни

Теми лабораторних занять

Вступ

Рекомендації до виконання лабораторних робіт

Лабораторна робота №1 .....	5
Лабораторна робота №2.....	6
Лабораторна робота №3.....	8
Лабораторна робота №4.....	10
Лабораторна робота №5.....	12
Лабораторна робота №6.....	14
Лабораторна робота №7.....	16
Лабораторна робота №8.....	19

Дисципліна “Електронні видання, веб-дизайн” передбачає ознайомлення студентів з розвитком електронного видавництва, характеристиками електронних видань, історією розвитку мультимедійної системи Інтернет, основними проблемами функціонування сучасного комунікаційного простору та важливістю в його розвитку Інтернет-технологій, поняттям електронних видань та специфікою їх створення, поширення та аналізу.

У результаті вивчення курсу студенти повинні *знати:*

- особливості електронного видавництва;
- історію розвитку Інтернет;
- специфіку електронних видань, їх класифікацію;
- особливості мови HTML;
- опрацювання тексту на html-сторінках;
- опрацювання графіки на html-сторінках;
- створення PDF документів;

*уміти:*

- вільно володіти комп'ютером;
- здійснювати кваліфікований пошук необхідної інформації;
- аналізувати електронні видання за різними параметрами;
- створити проект власного html-видання;
- наповнювати контентом електронні видання.

## ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ

ЛР № З/П	Зміст занять	Кількість годин
1	2	3
<b>Змістовий модуль. Основи електронного видавництва та характеристика електронних видань</b>		
1(Т3)	Основні фізичні елементи розмітки HTML-сторінок	2
2(Т5)	Гіперпосилання і навігація по сайту	2
3(Т4)	Опрацювання зображень і їх оптимізація для Web	2
4(Т4)	Застосування графіки і об'єктів на HTML-сторінках	2
5(Т6)	Компонування елементів видання за допомогою таблиць	2
6(Т7)	Компонування елементів видання за допомогою фреймів	2
7(Т7)	Застосування форм на web-сторінках	2
8(Т8)	Основи перегляду PDF-файлів і пошуку текстової інформації в них	2
9(Т9)	Створення PDF документів	2
<b>Усього годин:</b>		<b>18</b>

## Лабораторна робота №1

**ТЕМА:** Основні фізичні елементи розмітки HTML-сторінок

**Мета:** навчитись використовувати фізичні елементи розмітки текстової інформації для створення html-сторінок

### **Вказівки:**

Запустіть у браузері наведені нижче коди сторінок з використанням тегів форматування тексту. Уважно вивчіть і проаналізуйте запропоновані зразки.

### **Приклад 1:**

Приклад створення найпростішої html-сторінки

```
<html>
<body bgcolor="yellow">
<h2>Дивись. Кольоровий фон!</h2>
Цей текст буде відображений у вікні браузера.
<!-- Цей текст не буде відображений у вікні браузера, це коментар. -->
</body>
</html>
```

### **Приклад 2:**

Зразок коду для створення параграфів і заголовків різних рівнів.

```
<html>
<body>
<h1 align="center">Це заголовок 1, він вирівняний по центру
сторінки.</h1>
<h2>Це заголовок другого рівня</h2>
<p>Цей параграф відобразиться зверху горизонтальної лінії.</p>
<p>Це <br>пара<br>граф з переносами слів</p>
<hr>
<p>Цей параграф відобразиться знизу від горизонтальної лінійки.</p>
</body>
</html>
```

## Завдання:

1. Напишіть подані HTML-коди.
2. Допишіть рядок тексту, який буде червоного кольору і розміром 10 п.
3. Поставте горизонтальну лінійку, яка буде синього кольору, товщиною 5п., розміром-350 пікселів.
4. Напишіть рядок тексту, який буде закресленим.
5. Додайте рядок тексту, який виведеться підкресленим жирним курсивом.
6. Напишіть рядок тексту, яка вирівняна справа.
7. Поставте горизонтальну лінійку, яка буде жовтого кольору, товщиною 8п., розміром-250 пікселів, вирівняна справа.
8. Додайте рядок тексту, який буде розриватись після 2 слова.
9. Напишіть заголовок 3-го рівня.
10. Допишіть математичне рівняння  $y=x^4+2x^2+x-1$ .
11. Збережіть роботу в своїй папці.

## *Лабораторна робота №2*

### ТЕМА: Гіперпосилання і навігація по сайту

Мета: навчитись використовувати гіперпосилання для зв'язування html-сторінок

#### Вказівки:

Уважно вивчіть і проаналізуйте запропоновані зразки гіпертекстових посилань.

#### Приклад 1:

Це найпростіший приклад гіперпосилання.

```
<A HREF="HTTP://www.unian.net">"Ласкаво просимо на unian.net"</A>
```

Вона буде виглядати так: “Ласкаво просимо на unian.net”

#### Приклад 2:

Наступний параметр визначає, в якому вікні (фреймі) завантажити гіперпосилання.

```
<A TARGET="*" HREF="lab1.html"></A>
```

де \* може приймати наступні значення:

TOP - завантажує гіперпосилання по всьому вікна браузера (якщо до цього існувало розбиття на фрейми, то воно зникне).

BLANK - завантажує гіперпосилання в новому вікні браузера.

SELF – завантажує вміст сторінки, у вікно, яке містить це посилання

PARENT - завантажує вміст сторінки, заданим по-силанням, у вікно, що є безпосереднім власником набору фреймів.

Приклад 3:

Малюнок, як гіперпосилання:

```
<A HREF="lab1.html"><IMG SRC="шлях на малюнок"></A>
```

Приклад 4:

Посилання всередині документу:

Для початку потрібного встановити закладку там, де повинен потрапляти користувач при натиску на посиланні.

Сама закладка буде такою:

```
<A NAME="Ім'я закладки"> ... .. </a>
```

Посилання на закладку в тому ж документі має наступний вигляд:

```
<A HREF="#Ім'я закладки"> Посилання на закладку </a>
```

А якщо потрібно перейти на закладку в інший документ:

```
<A HREF="Ім'я документа#Ім'я закладки"> Посилання на закладку в іншому документі </a>
```

Приклад 5:

Посилання на поштову адресу:

Для того, щоб виконати посилання на поштову скриньку, замість адреси сторінки ви пишете свій e-mail:

```
<A HREF="MAILTO:поштовий адрес"> Моя пошта </a>
```

Завдання:

1. Створіть три HTML- сторінки.
2. За допомогою гіперпосилань зв'яжіть 1 сторінку з 2 і 3.
3. Виконайте на 3 сторінці перехід на вашу поштову скриньку.
4. Друга HTML-сторінка має складатися з 5-ти текстових розділів.
5. Виконайте перехід з 2-го розділу на 4-ий.

6. Виконайте перехід з першої сторінки на розділ 5 другої сторінки.
7. За допомогою гіперпосилань зв'яжіть 3 сторінку з 2 і 1.
8. За допомогою гіперпосилань зв'яжіть 2 сторінку з 1 і 3.
9. На першій сторінці виконайте внутрішнє посилання з кінця сторінки на її початок.
10. Збережіть роботу в своїй папці.

### *Лабораторна робота №3*

**ТЕМА: Графіка для Web-сторінок. Активні зображення**

**Мета: навчитись опрацьовувати зображення і розміщати їх на html-сторінці**

#### **Вказівки:**

Уважно вивчіть і проаналізуйте запропоновані зразки:

#### **Приклад 1:**

Помістити малюнок на сторінку можна використавши наступний тег:

```
<IMG SRC="image.gif" BORDER="Розмір рамки навколо малюнка">
```

По замовчуванню її немає, тобто BORDER="0"

#### **Приклад 2:**

Для зображення можна вказати наступні параметри: ширину, висоту і вирівнювання наступними тегами:

```
<IMG SRC="image.gif" WIDTH="Ширина зображення в пікселях" HEIGHT="Висота зображення в пікселях" ALIGN=" * ">
```

де \* може приймати наступні значення:

LEFT - по лівому краю.

RIGHT - по правому краю.

TOP - вирівнюють верхній кут зображення з верхньою лінією поточного текстового рядка.

MIDDLE - вирівнює базову лінію поточного текстового рядка з центром зображення.

ABSMIDDLE - вирівнює центр поточного текстового рядка з центром зображення.



**BOTTOM** - вирівнюють нижній кут зображення з базовою лінією поточного текстового рядка.

**ABSBOTTOM** - вирівнює нижній кут зображення з нижнім кутом поточного текстового рядка.

### Приклад 3:

Інші теги атрибута зображення:

```
<IMG SRC="image.gif" HSPACE="Відступ_1"  
VSPACE="Відступ_2" ALT="Підказка" NAME="Ім'я">
```

**HSPACE** - горизонтальний відступ графічного зображення в пікселях.

**VSPACE** - вертикальний відступ в пікселях.

**ALT** - це повідомлення, яке виводиться замість картинки, якщо вона не показується. Крім того, ви побачите цей текст у вигляді підказки, коли курсор миші знаходиться на малюнку.

**NAME** - задає ім'я зображення.

### Приклад 4:

Зразок побудови активних зображень (карт):

```
<IMG SRC="image.gif" USEMAP="#imap">  
<MAP NAME="imap">  
<AREA SHAPE="rect" COORDS="0,0,100,100" HREF="lab1.html">  
<AREA SHAPE="rect" COORDS="100,0,200,100"  
HREF="lab2.html">  
</MAP>
```

**AREA** – визначає активну область зображення;

**SHAPE** – форма активної області (rect - прямокутна, circle – кругла, poly - багатокутна);

**COORDS** – координати активної області;

**HREF** – вказує адрес документу, на який потрібно перейти.

### Завдання:

1. Помістіть фотографію на першу HTML-сторінку;
2. Задайте їй ширину і висоту – 75%;
3. Вирівняйте фотографію зліва;
4. Задайте обтікання текстом в 15 пікселів.
5. Помістіть дві ілюстрації на другій сторінці, задайте їм вирівнювання зліва.
6. Вкажіть підписи до ілюстрацій, які вирівняні по нижній базовій лінії ілюстрації.

7. Задайте підказки всім ілюстраціям.
8. Перетворіть одну з ілюстрацій в гіперпосилання.
9. Перетворіть одне із зображень в активне, форму активної області вибираєм довільну.
10. Збережіть роботу в своїй папці.

### *Лабораторна робота №4*

**ТЕМА:** *Компонування елементів видання за допомогою таблиць*

**Мета:** *навчитись використовувати таблиці для компонування елементів html-сторінок*

**Вказівки:**

Уважно вивчіть і проаналізуйте запропоновані зразки:

**Приклад 1:**

Приклад простої таблиці:

```
<TABLE WIDTH="350" BORDER="1" TABLE CELSPACNG="15"
CELLPADDING="35">
  <TR>
    <TD>1</TD>
    <TD>2</TD>
    <TD>3</TD>
  </TR>
  <TR>
    <TD>4</TD>
    <TD>5</TD>
    <TD>6</TD>
  </TR>
</TABLE>
```

Параметр WIDTH="350" говорить про ширину таблиці в пікселях або у відсотках від екрану (у нас вона 350 пікселів), а BORDER="1"- товщина межі таблиці. Тег <TR> позначає рядок таблиці, <TD> - комірку таблиці. <TABLE CELSPACNG="відступ між комірками в пікселях" CELLPADDING="відстань від меж осередку комірки до її границь в пікселях">

**Приклад 2:**

```
<TABLE WIDTH="350" BORDER="1" TABLE ALIGN="RIGHT"
BGBCOLOR="BLUE">
  <TR BGBCOLOR="GREEN" >
    <TD>1</TD>
```

```
<TD>2</TD>
<TD>3</TD>
</TR>
<TR>
<TD>4</TD>
<TD>5</TD>
<TD BGCOLOR="RED" >6</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Параметри <TABLE BGCOLOR="Назва кольору фону таблиці">, <TABLE BACKGROUND="Адрес ім'я малюнка">, <TABLE BORDER-COLOR="Назва кольору меж таблиці">, <TABLE ALIGN="LEFT"> - вказує вирівнювання таблиці.

### Приклад 3:

```
<TABLE WIDTH="350" BORDER="1">
<TR>
<TD COLSPAN="2">1+2</TD>
<TD ROWSPAN="2">3+6</TD>
</TR>
<TR>
<TD>4</TD>
<TD>5</TD>
</TR>
</TABLE>
```

Параметри <TD COLSPAN="Число об'єднаних комірок по горизонталі" ROWSPAN="Число об'єднаних комірок по вертикалі">.

### Завдання:

1. Створіть таблицю розміром на всю HTML-сторінку (підказка: задайте ширину і висоту 100%);
2. Вона містить 3 рядки в кожному по 2 комірки;
3. О'єднайте в першому рядку дві комірки по горизонталі. Задайте висоту рядка – 15%;
4. Задайте в першому рядку заголовок вашої сторінки з елементами фізичного форматування тексту;
5. О'єднайте перші комірки другого і третього рядка по вертикалі. Вкажіть ширину стовбця – 20%, висоту – 85%;
6. Перелічіть в цій комірці список гіперпосилань на всі

- лабораторні роботи;
7. В другій комірці другого рядка розмістіть ваш логотип;
  8. В останньому рядку підпишіть свою роботу;
  9. Задайте довільні кольори фону і комірок;
  10. Межі таблиці зробіть невидимими;
  11. Збережіть роботу в своїй папці.

### *Лабораторна робота №5*

**ТЕМА:** *Компонування елементів видання за допомогою фреймів*

**Мета:** *навчитись використовувати фрейми для для компонування елементів html-сторінок*

#### **Вказівки:**

Уважно вивчіть і проаналізуйте запропоновані зразки:

#### **Приклад 1:**

Цей приклад показує, як створити набір вертикальних фреймів із трьома різними документами.

```
<HTML>
<FRAMESET COLS="50%,25%,25%">
<FRAME SRC="FRAME_1.HTML">
<FRAME SRC="FRAME_2.HTML">
<FRAME SRC="FRAME_3.HTML">
</FRAMESET>
</HTML>
```

#### **Приклад 2:**

Цей приклад показує, як створити набір горизонтальних фреймів із трьома різними документами.

```
<HTML>
<FRAMESET ROWS="25%,50%,25%">
<FRAME SRC="FRAME_1.HTML">
<FRAME SRC="FRAME_2.HTML">
<FRAME SRC="FRAME_3.HTML">
</FRAMESET>
</HTML>
```

#### **Приклад 3:**

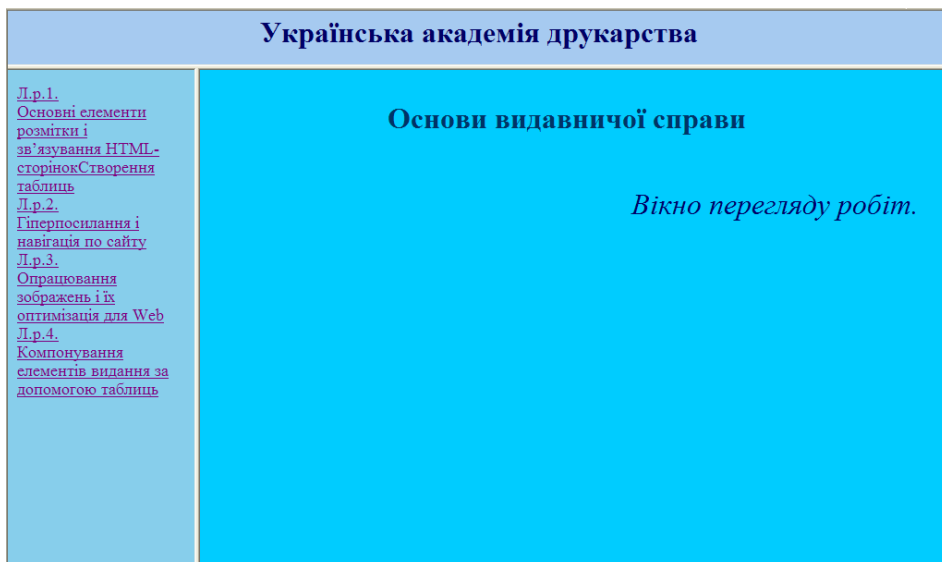
Цей приклад показує, як зробити набір фреймів із трьома документами, і як розділити їх на рядки й стовпці. При цьому не всі границі фреймів можна пересунути.

```
<HTML>
<FRAMESET ROWS="15%,85%">
<FRAME SRC="FRAME_1.HTML">
<FRAMESET COLS="25%,75%">
<FRAME NORESIZE="NORESIZES" SRC="FRAME_2.HTML">
<FRAME SRC="FRAME_3.HTML" NAME=MAINFRAME>
</FRAMESET>
</FRAMESET>
</HTML>
```

Тег <FRAMESET> визначає, як розділити вікно на фрейми. Кожен FRAMESET визначає набір рядків або стовпців. Значення ROWS/COLS вказують величину області екрана, що будуть займати кожен рядок/стовпець. Тег <FRAME> визначає, який HTML документ помістити в кожен фрейм. Тег <FRAME> має атрибут NORESIZE="NORESIZES", що забороняє змінювати розмір фрейму користувачеві.

### Завдання:

Запропонуйте власний код для сторінки, яка зображена нижче на малюнку.



Збережіть роботу у своїй папці.

## Лабораторна робота №6

### ТЕМА: Застосування форм на web- сторінках

Мета: навчитись використовувати форми для організації діалогу з користувачем HTML-сторінки

#### Вказівки:

Уважно вивчіть і проаналізуйте запропоновані зразки:

#### Приклад 1:

Це приклад форми “Текстовий рядок”

```
<INPUT TYPE = text NAME= "text1" SIZE =30 VALUE ="Введіть текст">
```

Атрибут TYPE=text визначає вікно для введення одного рядка тексту. Параметр SIZE задає розмір вікна в символах.

#### Приклад 2:

Приклад форми “Текстове вікно” задається в наступному вигляді:

```
<TEXTAREA NAME= text3 COLS= 30 ROWS= 5 WRAP=VIRTUAL>  
Спочатку заданий текст </TEXTAREA>
```

Параметр COLS задає кількість символів в рядку, параметр ROWS задає кількість рядків у вікні, необов'язковий параметр WRAP=VIRTUAL задає лінійку прокрутки.

#### Приклад 3:

“Радіокнопка”: TYPE=radio

```
<INPUT TYPE = radio NAME = color VALUE = “Червона” checked>  
Червона  
<INPUT TYPE = radio NAME = color VALUE = “Синя”> Синя  
<INPUT TYPE = radio NAME = color VALUE = “Зелена”> Зелена
```

Може бути задано декілька радіокнопок з однаковим ім'ям (тобто значенням параметра NAME), але вони будуть взаємовиключаючими: може бути натиснена (CHECKED) тільки одна з них. Ми отримали 3 кнопки, з них відмічена Червона. При натисненні на іншу кнопку попередня звільняється.

#### Приклад 4:

“Помічений квадрат”: TYPE=checkbox

```
<INPUT TYPE = checkbox NAME = box VALUE = “Word” checked>  
Word
```

```
<INPUT TYPE = checkbox NAME = box VALUE = "Excel" > Excel  
<INPUT TYPE = checkbox NAME = box VALUE = "Access"> Access
```

### Приклад 5:

Для задання керуючої кнопки запуску передачі даних треба записати наступну команду:

```
<INPUT TYPE = submit NAME = "botton1" VALUE = "Довільний  
текст">
```

де:

INPUT - команда створення керуючого елемента.

TYPE - параметр, що визначає керуючий елемент.

submit - значення цього параметра (в цьому випадку керуюча кнопка).

NAME - параметр, що задає ім'я змінної.

botton1 - ім'я змінної.

VALUE - параметр, що задає текст, який відображається на керуючому елементі.

Довільний текст - значення тексту на керуючому елементі.

### Завдання:

Запропонуйте власний код для сторінки, яка зображена нижче на малюнку.

**Бланк резюме**

**Фамілія**

**Ім'я**

**Побатькові**

**Стать:**  Чол  Жін

**Професійна діяльність:**

**Якими професійними програмами володіте:**

CorelDraw

Word

Excel

Adobe Photoshop

Macromedia Flash

**Відправити:**

Збережіть роботу у своїй папці.

## *Лабораторна робота №7*

**ТЕМА: Основи перегляду PDF-файлів і пошуку текстової інформації в них**

**Мета: навчитись переглядати pdf-файли і здійснювати пошук текстової інформації в них**

### **Вказівки:**

#### *I. Перегляд PDF-документу*

Програмою Adobe Reader ви можете відкривати будь-які PDF-документи і проглядати їх зміст. Документ у форматі PDF можна відкрити двома способами: основним і допоміжним. Основний спосіб — безпосереднє відкриття документу програмою Adobe Reader. Додатковий спосіб — це проглядання PDF-документу всередині інтернет-браузера.

#### *II. Масштабування сторінки*

Виконується за допомогою палітри Select & Zoom (Виділення і масштабування).

#### *III. Прокрутка сторінки*

Для прокрутки сторінки, яка не поміщається в межах робочого вікна, окрім смуг прокрутки можна використовувати інструмент Hand (Рука), розміщений в палітрі Select & Zoom (Виділення і масштабування).

#### *IV. Палітра навігації*

Програма Adobe Reader має в своєму розпорядженні палітру Pan & Zoom (Панорама і масштаб), що нагадує палітру Navigator (Навігатор) в програмах Adobe Photoshop і Adobe Illustrator.

#### *V. Пошук текстової інформації*

Для пошуку окремого слова, сукупності слів або частини слова ви можете використовувати команди Find (Знайти) і Search (Шукати) меню Edit (Правка).

### **Завдання:**

1. Виберіть команду Open (Відкрити) документ Proba.pdf в папці ОВС.



2. Виберіть команду Preferences (Установки за замовчуванням) меню Edit (Правка).
3. У діалоговому вікні, що відкрилося, відкрийте розділ Internet (Інтернет).
4. Встановіть прапорець Display PDF in browser (Відображати PDF в браузері).
5. Якщо палітра відсутня на екрані, відкрийте меню View | Toolbars (Перегляд | Інструментальні палітри) і клацніть на команді Select & Zoom (Виділення і масштабування).
6. Для збільшення зображення на екрані клацніть кілька разів на кнопці із знаком плюс. Кожне клацання збільшує зображення.
7. Для зменшення зображення на екрані клацніть кілька разів на кнопці із знаком мінус.
8. За замовчуванням палітра не містить всіх інструментів масштабування. Для того, щоб вивести і інші інструменти, натискуйте праву кнопку миші в межах палітри. У списку, що відкрився, виберіть необхідний інструмент, він з'явиться в палітрі.
9. Для того, щоб розмістити всі інструменти на палітрі, виконаєте команду Show All Tools (Показати всі інструменти).
10. Збільшіть певну область, використовуючи інструмент Marquee Zoom (Область масштабування).
11. Для зменшення сторінки можете використовувати інструмент Marquee Zoom (Область масштабування) з клавішею <Ctrl>.
12. Виберіть інструмент Dynamic Zoom (Динамічне масштабування), так зможете інтерактивно змінювати масштаб сторінки на екрані. Натискуйте кнопку миші і переміщайте її вгору — сторінка почне збільшуватися, переміщайте вниз — почне зменшуватися.
13. Відобразіть на екрані сторінку цілком, клацніть на кнопці Fit Page (Відображати сторінку цілком).
14. Кнопка Fit Width (Відображати сторінку по ширині) дозволить вам змінити відображення сторінки так, щоб вона зменшилась повністю по ширині. Це найбільш зручний варіант для читання документу.

15. Відкрийте меню View | Zoom (Перегляд | Масштабування) і ви побачите, що деякі команди дублюються в цьому меню.
16. Відобразіть розворот неперервний на екрані.
17. Виконайте одну з команд Clockwise (За годинниковою стрілкою) або Counterclockwise (Проти годинникової стрілки).
18. Виконаєте команду Pan & Zoom Window (Панорама і масштаб) меню Tools | Select and Zoom.
19. Виконайте команду Hide Toolbars (Заховати палітри інструментів) меню View | Toolbars (Перегляд | Палітри інструментів). На екрані зберігається тільки рядок головного меню.
20. Виконайте команду Full Screen Mode (У весь екран) меню Window (Вікно).
21. Для виключення повноекранного режиму ще раз клацніть на поєднанні клавіш <Ctrl>+<L> або на клавіші <Esc>.
22. Виконайте команду Bookmarks (Закладки) меню View | Navigation Panels (Перегляд | Навігаційні панелі).
23. У списку закладок, що відкрився, клацніть на будь-якій з них, щоб перейти до відповідного фрагменту документу.
24. Виберіть команду Find (Знайти) меню Edit (Правка).
25. У однойменній панелі, що відкрилася, введіть слово *контраст* і натисніть трикутну кнопку поряд з полем введення.
26. У списку, що відкрився, виконайте команду Find Next in Current PDF (Шукати наступне в поточному PDF-документі).
27. Після цього первинний вид палітри змінюється, а в документі виділяється шукане слово. При підведенні курсора до цього фрагмента з'являється особливе поле із значком копіювання.
28. Виберіть команду Search (Шукати) меню Edit (Правка) або виконайте вказану раніше команду палітри Find (Знайти).
29. У полі What word or phrase would you like to search for?

(Яке слово або фразу ви хочете шукати?) введіть фразу *початкова категорія*.

30. У полі *Where would you like to search?* (Де ви хочете шукати?) виберіть варіант *In the current PDF document* (У поточному PDF-документі).
31. Клацніть на кнопці *Search* (Шукати). Програма починає процес пошуку, при цьому стає доступною кнопка *Stop* (Зупинити), яка дозволяє у будь-який момент перервати пошук.
32. Збережіть роботу у своїй папці.

### *Лабораторна робота №8*

**ТЕМА: Створення PDF документів**

**Мета: навчитись створювати електронні видання в форматі pdf**

#### **Вказівки:**

Створювати PDF-документ можливо декількома способами:

1. Ви можете використовувати команди *Save As* (Зберегти як) або *Export* (Експортувати). Ця можливість перш за все доступна в програмах *Adobe InDesign*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator* і *Adobe PageMaker*. У них, як правило, всі необхідні компоненти вже встановлені.
2. Можна використовувати модуль *PDFMaker*, який встановлюється в програмах *Microsoft Word* або *Microsoft Excel*.
3. Ви можете використовувати «принтер» *Adobe PDF*. Ця можливість доступна будь-якій програмі, яка має команду *Print* (Друкувати).

В даній лаб. роботі ви можете використовувати плагін *MS Office*, драйвер віртуального принтера, *Adobe Acrobat Professional*.

**Завдання:**

Відформатуйте поданий текст. Надайте йому цікавішого вигляду.

1. Додайте до тексту по змісту зображення.
2. Оформіть поля наступним чином (верхнє і нижнє бордового кольору, лїве і праве оранжевого).
3. У нижній колонтитул додайте номер сторінки і дату.
4. У верхній колонтитул ФІП автора.
5. Збережіть отриманий текст у форматі PDF.
6. Збережіть роботу у своїй папці.

Основні теги	Опис
<html></html>	Вказує програмі проглядання сторінок що це HTML документ.
<body></body>	Визначає видиму частину документа
<meta name="allow-search" content="?">	Вказівка для пошукових систем як слід сканувати дану сторінку
<meta http-equiv="distribution" content="?">	Вказівка для пошукових систем чи відноситься дана сторінка до світових
<meta name="robots" content="?">	Вказівка для пошукових систем як слід сканувати дану сторінку
<meta name="author" content="?">	Вказівка автора сторінки
<meta name="keywords" content="?">	Опис що міститься інформації (для пошукових машин)
<meta http-equiv="content-type" content="text/plain; charset="?">	Вказівка браузеру, в якому кодуванні слід підвантажувати сторінку (Window-1251, KOI8-R, KOI8-U, ISO-8859-5, UTF-8, UTF-16 і ін.)
<meta name="description" content="?">	Ключові слова сторіночки (для пошукових машин)
<title></title>	Вказує назву документа в зміст програми проглядання сторінок
<body bgcolor="?">	Встановлює колір фону документа
<body text="?">	Встановлює колір тексту документа
<body link="?">	Встановлює колір гіперпосилань
<body vlink="?">	Встановлює колір гіперпосилань, на яких ви вже побували
<body alink="?">	Встановлює колір гіперпосилань при натисненні
<h1></h1>	Створює найбільший заголовок
<h2></h2>, <h3></h3>, <h4></h4>, <h5></h5>	Створює заголовки проміжних розмірів

<h6></h6>	Створює найменший заголовок
<b></b>	Створює жирний текст (нерекомендований)
<i></i>	Створює похилий текст (нерекомендований)
<kbd></kbd>	Створює текст, який імітує стиль друкарської машинки
<var></var>	Назва змінних відображається курсивом
<cite></cite>	Виділення цитат курсивом
<address></address>	Відображається курсивом у вигляді окремого абзацу
<em></em>	Похилий текст
<strong></strong>	Жирний текст
<font size="?"></font>	Встановлює розмір тексту в межах від 1 до 7
<font color="?"></font>	Встановлює колір тексту
<a href="URL"></a>	Створює гіперпосилання на інші сайти.
<a target="?"></a>	Вказує в якому вікні відкривати гіперпосилання.
<a href="NAME"></a>	Створює гіперпосилання на іншу сторінку.
<a href="mailto:EMAIL"></a>	Створює гіперпосилання виклику поштової програми для написання листа за вказаною адресою.
<a href="#name"></a>	Створює гіперпосилання на мітку поточної сторінки.
<a name="name"></a>	Відзначає частину тексту, як мітку для гіперпосилань на сторінці.
<a href="NAME#name"></a>	Створює гіперпосилання на мітку іншої сторінки.
<p></p>	Створює новий параграф.
<p align="?"></p>	Вирівнює параграф щодо однієї із сторінок документа, значення: left, right, justify або center
<nobr>	Забароняє переклад рядка.

<code>&lt;wbr&gt;</code>	Вказує де розбивати рядок для перенесення при необхідності.
<code>&lt;br&gt;</code>	Вставляє розбиття рядка.
<code>&lt;blockquote&gt;&lt;/blockquote&gt;</code>	Створює відступи з обох боків тексту.
<code>&lt;dl&gt;&lt;/dl&gt;</code>	Створює список визначень.
<code>&lt;dt&gt;</code>	Визначає кожен з термінів списку.
<code>&lt;dd&gt;</code>	Описує кожне визначення.
<code>&lt;ol&gt;&lt;/ol&gt;</code>	Створює нумерований список.
<code>&lt;li&gt;</code>	Визначає кожен елемент списку.
<code>&lt;ul&gt;&lt;/ul&gt;</code>	Створює нумерований список
<code>&lt;div align=""&gt;&lt;/div&gt;</code>	Тег використовується для форматування великих блоків тексту HTML документа, також використовується в таблицях стилів.
<code>&lt;img src="name"&gt;</code>	Додає зображення в HTML документ.
<code>&lt;img src="name" align=""&gt;</code>	Вирівнює зображення до однієї із сторін документа, приймає значення: left, right, center; bottom, top, middle.
<code>&lt;img src="name" border=""&gt;</code>	Встановлює товщину рамки навколо зображення.
<code>&lt;img src="name" vspase=""&gt;</code>	Встановлює поля зверху і знизу.
<code>&lt;img src="name" hspase=""&gt;</code>	Встановлює поля збоків.
<code>&lt;img src="name" alt=""&gt;</code>	Спливаюча підказка при наведенні на зображення.
<code>&lt;hr&gt;</code>	Додає в HTML документ горизонтальну лінію.
<code>&lt;hr size=""&gt;</code>	Встановлює висоту (товщину) лінії.
<code>&lt;hr width=""&gt;</code>	Встановлює ширину лінії, можна вказати ширину в пікселях або відсотках.
<code>&lt;hr noshade&gt;</code>	Створює лінію без тіні.
<code>&lt;hr color=""&gt;</code>	Задає лінії певний колір.
<code>&lt;hr size=""&gt;</code>	Встановлює висоту (товщину) лі-

	ніі.
<hr width="?">	Встановлює ширину лінії, можна вказати ширину в пікселях або відсотках.
<hr noshade>	Створює лінію без тіні.
<table></table>	Створює таблицю.
<tr></tr>	Визначає рядок в таблиці.
<td></td>	Визначає окремий осередок в таблиці.
<th></th>	Визначає заголовок таблиці (нормальний осередок з відцентрованим жирним текстом).
<caption></caption>	Визначає підпис таблиці.
<table border="#">	Задає товщину рамки таблиці.
<table cellspacing="#">	Задає відстань між осередками таблиці.
<table cellpadding="#">	Задає відстань між вмістом осередку і її рамкою.
<table width="#">	Встановлює ширину таблиці в пікселях або відсотках від ширини документа.
<table height="#">	Встановлює висоту таблиці в пікселях або відсотках від висоти документа.
<tr align="?"> або <td align="?">	Встановлює вирівнювання осередків в таблиці, приймає значення: left, center, або right.
<tr valign="?"> або <td valign="?">	Встановлює вертикальне вирівнювання для елементів таблиці, приймає значення : top, middle, або bottom.
<td colspan="#">	Об'єднує комірки по горизонталі.
<td rowspan="#">	Об'єднує комірки по вертикалі.
<td width="#">	Встановлює ширину комірки таблиці в пікселях або відсотках.
<td height="#">	Встановлює висоту комірки таблиці в пікселях або відсотках.



<code>&lt;frameset rows="value,value"&gt;</code>	Визначає рядки в таблиці фреймів.
<code>&lt;frameset cols="value,value"&gt;</code>	Визначає стовпці в таблиці фреймів.
<code>&lt;frame&gt;</code>	Визначає одиничний фрейм в таблиці фреймів.
<code>&lt;noframes&gt;&lt;/noframes&gt;</code>	Визначає, що буде показане у вікні браузера, якщо він не підтримує фрейми.
<code>&lt;frame src="URL"&gt;</code>	Визначає який з HTML документів буде показаний у фреймі.
<code>&lt;frame name="name"&gt;</code>	Вказує ім'я фрейма, що дозволяє перенаправляти інформацію цього фрейму в область іншого фрейму.
<code>&lt;frame marginwidth="#"&gt;</code>	Визначає величину відступів по лівому і правому краю.
<code>&lt;frame marginheight="#"&gt;</code>	Визначає величину відступів по верхньому і нижньому краю.
<code>&lt;frame scrolling=VALUE&gt;</code>	Вказує чи буде виводитись лінійка прокрутки у фреймі; значення value може бути "yes", "no", або "auto".
<code>&lt;frame noresize&gt;</code>	Перешкоджає зміні розмірів фрейма користувачем.
<code>&lt;iframe&gt;&lt;/iframe&gt;</code>	Створює контейнер, який може містити будь-які елементи. Решта елементів обтікає цей контейнер.
<code>&lt;iframe src="URL"&gt;</code>	Визначає який з HTML документів буде показаний в іфреймі.
<code>&lt;iframe name="name"&gt;</code>	Вказує ім'я іфрейма, що дозволяє перенаправляти інформацію в цей іфрейм .
<code>&lt;iframe vspase="#"&gt;</code>	Встановлює поля зверху і знизу від іфрейма.
<code>&lt;iframe hspase="#"&gt;</code>	Встановлює поля збоків і ззовні від іфрейма.
<code>&lt;iframe marginwidth="#"&gt;</code>	Визначає величину відступів по

	лівому і правому краях.
<iframe marginheight="#">	Визначає величину відступів по верхньому і нижньому краях.
<iframe scrolling=VALUE>	Вказує чи буде виводиться лінійка прокрутки в іфреймі; значення value може бути "yes", "no", або "auto".
<iframe width="#">	Визначає ширину іфрейма
<iframe height="#">	Визначає висоту іфрейма;
<iframe title="?">	Текст спливаючої підказки.
<form></form>	Створює форми.
<select multiple name="NAME" size="?"></select>	Створює меню. Size встановлює к-ть пунктів меню, яке буде показано на екрані.
<option>	Вказує кожен окремий елемент меню.
<select name="NAME"></select>	Створює спадаюче меню.
<textarea name="NAME" cols=40 rows=8></textarea>	Створює вікно для введення тексту. Columns вказує ширину вікна; rows вказує його висоту.
<input type="checkbox" name="NAME">	Створює checkbox.
<input type="radio" name="NAME" value="x">	Створює radio кнопку.
<input type="text" name="foo" size=20>	Створює рядок для введення тексту. Параметром Size указується довжина в символах.
<input type="submit" value="NAME">	Створює кнопку "Відправити"
<input type="image" border="0" name="NAME" src="name.gif">	Створює кнопку "Відправити" з використанням зображення
<input type="reset">	Створює кнопку "Очистити"