

S programovým balíkem Zoner Context jste se už mohli na stránkách Chipu seznámit v červenci 1997 – tehdy šlo o verzi 2.0. Dnes vám představíme verzi 3.0, která přináší několik podstatných změn a vylepšení programu.

Knížky na obrazovce

Začněme nejprve obecněji. Zoner Context je programový systém pro tvorbu a distribuci hypertextových a multimediálních publikací. Lze jej využít pro výrobu velmi širokého spektra dokumentů – od jednoduchých ceníků přes elektronické časopisy až po složitější multimediální prezentace. Charakteristickým rysem takových publikací je provázání jednotlivých částí dokumentu pomocí hypertextových vazeb, které umožňují přeskakovat z jedné části dokumentu na jinou tak snadno a intuitivně, jak se to v žádné tištěné publikaci nemůže podařit. Hypertextová technologie je tak předurčena k nasazení všude tam, kde je třeba sled textu strukturovat podle aktuálních požadavků čtenáře, a ne podle toho, v jakém pořadí jej napsal autor – tedy v různých příručkách, učebnicích, encyklopediích, sbírkách norem nebo zákonů...

Další výhodou elektronického publikování jsou nízké produkční náklady. Zatímco tištěný časopis musí mít určitý minimální náklad (a když se neprodá, má vydavatel ztrátu), elektronický lze vyrobit v několika málo exemplářích. Když dojdou, není problém nakopírovat další diskety nebo vypálit CD.

Práce s elektronickými dokumenty je také pohotovější. Snadno se v nich provádějí změny a aktualizace (eventuálně opravují chyby) a lze je distribuovat moderními komunikačními prostředky. Doba od vydání publikace do jejího otevření čtenářem se tak zkracuje na minimum, což může být v některých případech rozhodující.

Vlastnosti systému Zoner Context

Podívejme se nyní na základní principy, na nichž byl systém od počátku postaven a které jej stále provázejí:

Nízké systémové nároky. Menší publikace se vejdu na jednu disketu, a to i s volně šiřitelným prohlížečem. Ten funguje i na PC 386 se 4 MB paměti a Windows 3.1, takže vaše publikace může prohlížet opravdu každý. Samotný editor publikací pracuje taktéž i ve Windows 3.1, jen na paměť je poněkud náročnější.

Komfortní hypertextový editor. Svoje publikace vytváříte v pěkném WYSIWYG editoru, jehož ovládání a funkce jsou podobné běžným textovým editorům ve Windows, včetně takových funkcí, jako jsou tabulátory, orámování odstavců nebo jejich styly. Tvorba dokumentů je tak usnadněna a její dobré zvládnutí netrvá s občasnou pomocí manuálu nijak dlouho.

Podpora řady různých formátů. Do publikace lze importovat obrázky v celé řadě bitmapových formátů nebo ve vektorovém formátu WMF. Podporován je animovaný GIF (od verze Context 3.0 i transparentní). Text dokumentu lze importovat a exportovat ze souboru RTF i do něj nebo přes schránku.

Možnost exportu do HTML. Publikaci lze vyexportovat a použít na internetu. Odpadá tím část práce, protože dokument nemusíte pro internet znovu vytvářet nebo předělovat. Context ale není míněn jako HTML editor, takže výsledky exportu nemusí být ve všech případech stoprocentní.

Možnost vytvoření rejstříku. Při sestavování publikace lze zaznamenat klíčová slova do rejstříku, takže čtenář má snadný (a také rychlý) přístup k relevantním stránkám dokumentu.

Fulltextové vyhledávání. Platí jen pro variantu Profi. Fulltextová technologie nabízí rychlé vyhledávání v rozsáhlých publikacích, takže pro pohodlnou práci s dokumenty je vlastně nutností. Vydavatel se tak musí rozhodnout, zda tuto možnost chce svým čtenářům poskytnout (a zaplatí vyšší cenu za Profi variantu programu), nebo bude publikovat méně obsáhlé dokumenty, v nichž lze vyhledávat klasickými metodami (eventuálně je doplní kvalitním rejstříkem).

Ochrana autora. Ve výsledné publikaci lze zakázat tisk a kopírování částí textu do schránky. Editování publikace může být blokováno heslem, takže změny pak nemůže provádět nikdo jiný než autor.

Soubor publikace může být komprimován (nelze v něm přečíst původní text) a obrázky lze spojit do jednoho velkého souboru – snadněji se s nimi manipuluje a nikdo je nemůže bez dovození zkopírovat.

Součásti balíku Zoner Context

Celý programový systém obsahuje několik samostatných programů s různou funkcí:

Zoner Context – volně šiřitelný prohlížeč publikací. Charakteristická je pro něj jednoduchost ovládání a nízké nároky na výkon počítače a kapacitu paměti.

Zoner Context Editor – program pro vytváření hypertextových a multimediálních publikací. Jádro celého systému, které ve verzi 3.0 doznalo největších změn.

Zoner Context Compiler – pomocný program pro sestavení instalačních disket nebo CD pro snadnou distribuci publikace. Ve verzi 3.0 má podobu standardního průvodce.

Zoner Media Explorer – program pro správu obrazových a multimediálních souborů. Podpůrný nástroj pro přehledné zpracování většího množství obrázků v publikaci.

Novinky ve verzi 3.0

Věnujme nyní svou pozornost hlavním změnám, které přináší nová verze produktu.

Asi nejdůležitější novinkou je možnost individuálního nastavení parametrů prohlížeče. Autor tak má možnost zcela ovlivnit způsob, jakým se bude publikace zobrazovat – pomocná okna (obsah publikace a stránky, příbuzná témata) lze minimalizovat, případně úplně odstranit. Podobně lze

odstranit panel nástrojů, který nabízí základní funkce prohlížeče – skok o stránku zpět, skok na úvodní stranu, vyhledávání, tisk apod. Zdánlivě to vypadá nesmyslně, protože čtenář tak bude vlastně připraven o některé funkce programu. Ale není tomu tak. V nové verzi je totiž implementována možnost definovat tzv. systémové odskoky, které nahrazují funkce obsažené ve standardním panelu nástrojů. Autor publikace se tedy může rozhodnout, že (například z estetických důvodů) odstraní původní ovládací panel, má ale možnost potřebné funkce umístit přímo na stránky dokumentu, případně si vytvořit vlastní ovládací panel, kterým původní nahradí. S výhodou tu lze použít animovaná tlačítka, která mohou spolu s dalšími prvky dát publikaci jedinečný charakter. Málokdo asi stojí o to, aby jeho prezentace vypadala stejně jako všechny ostatní.

Další krok od unifikovaného stylu poskytuje možnost bitmapového pozadí. Místo jednobarevného podkladu můžete nyní použít decentní bitmapový obrázek nebo vzor. Ten může tvořit “podtisk” jak pod zobrazenou stránkou, tak pod navigačními okny pro obsah publikace. V rámci maximálního přizpůsobení žádaného vzhledu lze také definovat pevný rozměr okna pro zobrazení, zrušit menu prohlížeče nebo třeba odstranit systémová tlačítka pro manipulaci s oknem programu.

Autoři programu mysleli také na ty, kdo potřebují vytvářet opravdu rozsáhlé dokumenty. Definovat pro každou stránku parametry jednotlivě (a eventuálně překreslovat opakující se prvky) by bylo opravdu úmorné, ne-li nemožné. Proto je v nové verzi k dispozici pomůcka v podobě vzorových stránek. Na těch si jednou nadefinujete společné prvky, a pak je už pohodlně používáte jako předlohu pro ostatní vytvářené stránky. Je jen škoda, že autoři nepostoupili ještě o něco dál. Jak užitečná by byla možnost definovat (například na vzorové stránce) vodítka nebo síť a k nim potom přichytávat objekty na stránce. V tomto bodě Zoner Context kopíruje častý nešvar – všechny objekty můžete snadno umístit, posouvat a přehazovat na stránce za pomoci myši. Jestliže je ale chcete mít přesně srovnány nebo byste chtěli jejich umístění nastavit číselně, máte smůlu.

Pokud jde o velké publikace, ještě jedna schopnost programu je zajímavá – tzv. řetězení souborů. V jedné publikaci je možné spojit více připravených souborů a vytvářet mezi nimi hypertextové vazby. Na dílčích částech rozsáhlé publikace tak může pracovat několik lidí najednou, protože jejich soubory se propojí při kompletaci celé publikace.

Další užitečnou funkcí je kontrola vazeb v dokumentu. Při editaci se snadno může stát, že některá stránka vypadne z obsahu, ztratí se obrázek nebo jeden z odkazů najednou ukazuje na neexistující stranu. Takové chyby dokáže kontrola zachytit a nabízí i možnost okamžitě odskočit na dotýčnou stránku a zjednat nápravu.

Závěrem zmiňme ještě vyskakovací okna, která mohou obsahovat stručnou poznámku k textu, kvůli níž by bylo zbytečné odskakovat na samostatnou stránku. A jen pro úplnost uvedme ještě možnost odskoků na definovaných oblastech bitových map, práci s průhlednými GIF nebo novou funkci *undo* (o krok zpět), kdovíproč implementovanou až ve verzi 3.0 programu.

Nejen editor

A abychom nemluvili stále jen o jednom programu z celého balíku (byť tom hlavním), zmiňme se pár slovy ještě o jeho dalších součástech.

Zoner Media Explorer je program, který má šanci udržet pořádek ve vašich obrázcích a multimediálních souborech. Díky tomu, že zobrazuje náhledy všech takových souborů v adresáři, máte možnost snadno najít obrázek, který zrovna potřebujete vložit do své publikace.

Při poklepání na náhled se obrázek zobrazí v programu Zoner Viewer. Ten umí provádět konverze jednotlivých obrazových formátů a nabízí také činnosti, jako je změna rozměrů, nastavení jasu a kontrastu nebo oříznutí zbytečných částí obrázku.

Zoner Media Explorer samozřejmě nabízí obvyklé operace se soubory (kopírování, přesunutí, mazání, přejmenování). V podstatě se chová velmi podobně jako standardní Průzkumník ve Windows – až na jednu (pro někoho podstatnou) drobnost. Při listování v seznamu souborů nelze použít klávesu backspace pro skok do nadřazené složky. Maličkost, ale dobrý program by měl umožňovat i kvalitní ovládání klávesnicí, ne jen pomocí myši.

V krabici s produktem nalezne uživatel kromě CD s instalací systému ještě kompakt s výběrem klipartů a bitmapových obrázků Task Force Clipart. Těch pár (asi tisíc) pěkných obrázků jistě rádi využijete ve svých publikacích. Už proto, že nejsou zdaleka tak okoukané jako ty corelovské.

Závěrem

Zoner Context 3.0 je profesionální nástroj, který dobře dělá to, k čemu je určen. Pokud z něj ale chcete exportovat soubory na internet, připravte se, že si budete muset s publikací trochu vyhrát – ne všechno je vždy WYSIWYG. Budete-li pracovat s více obrázky nebo dokonce videem, nebude vám zase rozhodně stačit paměť 4 MB.

I s 16 MB byla občas odezva programu dlouhá. Vliv má samozřejmě i to, že při vytváření publikace potřebuje mít autor většinou spuštěný i Media Explorer a z důvodů přizpůsobení i prohlížeč Context.

Jakub Hynek

Hypertext a fulltext – co je co

Hypertext znamená provázání jednotlivých částí dokumentu pomocí odkazů (hypertextových vazeb), tedy zvýrazněných slov, slovních spojení nebo obrázků, které odkazují na jinou stránku nebo část dokumentu. Klasickým příkladem hypertextu může být nápověda ve Windows nebo internetové stránky.

Fulltext je označení pro technologii zpracování textu, umožňující rychlé vyhledávání v rozsáhlých souborech. Při jejich tvorbě se vytvářejí zvláštní indexové soubory, které popisují výskyt jednotlivých slov v textu. Samotné vyhledávání potom neprobíhá v celém textu, ale v jeho zjednodušeném obrazu – indexovém souboru.