

АЛЬБЕРТ СЫСОВ

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ ПИСАТЕЛЕЙ И ТВОРЧЕСКИХ ЛЮДЕЙ

Альберт Сысоев

**Программное обеспечение для
писателей и творческих людей**

«Издательские решения»

Сысоев А.

Программное обеспечение для писателей и творческих людей /
А. Сысоев — «Издательские решения»,

ISBN 978-5-44-937908-5

В книге представлен обзор программного обеспечения для управления писательскими художественными проектами. Подробно рассматриваются системы управления литературными произведениями в программах oStorybook, yWriter6, Scrivener. Пример работы с приложениями приводится как процесс написания фантастического рассказа «Станок».

ISBN 978-5-44-937908-5

© Сысоев А.
© Издательские решения

Содержание

Об этой книге	6
Благодарности	7
Введение	8
Об авторе книги	9
1. Строение литературного произведения	10
2. Программное обеспечение для литературного творчества	11
3. Программа «oStorybook»	13
3.1. История программы «oStorybook»	13
3.2. Где взять программу «oStorybook»	14
3.3. Установка программы «oStorybook»	15
3.4. Начинаем работать в «oStorybook»	19
3.5. Принцип работы программы «oStorybook»	21
Конец ознакомительного фрагмента.	24

Программное обеспечение для писателей и творческих людей

Альберт Сысов

© Альберт Сысов, 2019

ISBN 978-5-4493-7908-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Об этой книге

Книга появилась как плод бесплатного проекта курса вебинаров «Программное обеспечение для писателей и творческих людей». Поэтому, долго ломать голову над названием книги не пришлось. Плейлист вебинара: https://www.youtube.com/playlist?list=PLmlaabXOR-Xla76x38B_kafG5mo-i3C4-.

Кому, в первую очередь, будет интересен этот труд? Литераторам, копирайтерам, всем, кто работает с текстом, как произведением искусства. Во вторую очередь на книгу следует обратить внимание студентам ВУЗов, ученым, блогерам, а также всем, кто считает, что необходимо управлять своими творческими проектами, связанными с написанием текстов.

Описание программного обеспечения в книге подразумевает, что вы опытный пользователь и выражение «Кликнуть пункт «Копировать», меню «Правка» не введет вас в когнитивный диссонанс. В нашей планетарной сети Интернет, очень много, как платных, так и бесплатных материалов на тему работы с компьютером, не поленитесь, ознакомьтесь с ними.

Идеально, представляется автору, если читатель не просто пролистает книгу, а запустит все программы, описываемые тут, на своем компьютере и немного поработает в этих приложениях.

Все использованные в книге названия, которые являются или могут оказаться торговыми марками, фирменными наименованиями или подобным, являются собственностью их правообладателей, любое их упоминание в этой книге используются в целях образования и не несет за собой каких-либо вытекающих явно или косвенно юридических последствий.

Благодарности

Хотелось бы выразить благодарность всем, кто помогал мне и поддерживал в процессе реализации проекта вебинаров, и как следствие, появление на свет этой книги. Спасибо вам всем, самое большое!

В первую очередь я благодарен своей семье, за их поддержку и терпение, на всем пути к публикации. А также литературному объединению «Щеглы» Ирины Щегловой, в социальной сети «ВКонтакте», через вас родилась Идея, с вашей помощью и поддержкой, мне удалось эту идею реализовать.

Особую благодарность мне хотелось бы выразить всем участникам вебинаров и читателям этого нон-фикшн произведения. В любом случае вы узнаете какую-то интересную часть этого мира, а значит потратите время не зря.

Введение

Люди в своей работе используют разнообразные инструменты. Столяр и плотник используют всевозможные рубанки, кронциркуль и прочее. Пожарный использует гидрант и специализированный шланг называемый «рукав». Журналист использует «перо», в понимании прибора для письма. Писатель использует свое воображение, как инструмент создания художественного произведения и лишь затем «перо». Для воплощения своих рассказов, повестей и романов каждый творческий человек, занимающийся литературой, выбирает из множества доступных в XXI веке инструментов.

Блокнота с карандашом вполне достаточно, чтобы сделать художественный набросок или написать эссе, так сказать на одном дыхании, пока не иссяк поток сознания. Но когда писатель поставил перед собой задачу создать остросюжетный роман со множеством героев и событий, то количество блокнотов, тетрадок и просто бумажек начинает очень быстро увеличиваться. Мне это известно не понаслышке, потому, что я считал и до сих пор считаю, что проще и быстрее писать ручкой, в моем случае чернильной. Но чем более усложнялись мои задумки, тем больше я запутывался в героях и событиях. С появлением в моей жизни компьютера, не того, на котором компьютерные игры являлись основной задачей, а уже более серьезной техники с установленным MS DOS, я смог использовать возможности файловой системы. Создавая на каждую главу каталог, а в текстовых файлах описывая сюжет.

С тех пор прошло много лет. Компьютер, из сложной и дорогой игрушки стал «другом человека». А я решил вернуться к своему юношескому увлечению литературой. Являясь профессиональным айтишником, имея привычку максимально все автоматизировать, мне пришла в голову идея найти программное обеспечение, специально созданное для писателей. С первой попытки были найдены программы, которые преследовали цель борьбы с нашей любимой и обожаемой, ровно, как и ненавидимой писательской ленью. Как вам программа, которая уничтожает ваш роман, если вы за сутки не наберете, скажем двадцать тысяч символов? Она реально все стирала, без возможности, как-то, что-то вернуть назад. Вторая моя попытка увенчалась успехом, и я открыл для себя ряд программ, в которых так или иначе работал над своими проектами.

Кстати интересный факт. В начале этого проекта мне виделась серия из четырех книг, в которых мне что-то там представлялось... Чтобы конкретнее понять, чего же мне хотелось бы видеть, я открыл одну из своих любимых программ и все подробно описал. Обретя план и описание идеи у меня сложилась картина того, что будет в целом. Вы сейчас можете лицезреть, что в итоге вышло. Лишний раз я убеждаюсь, что будет не лишним представить моим коллегам «по перу», обзор и демонстрацию некоторых приложений. Но осилив первую программу, я понял, что в одну книгу все поместить не получится. Вернувшись к программе я быстро, без потери содержимого, все поменял, разделив все на несколько книг. Изменение структуры не составило труда, ровно, как и то, что я дописал эти несколько предложений непосредственно перед публикацией первой части. Все необходимые файлы, которые я описываю здесь, вы можете взять в общедоступной папке на Яндекс диск по адресу: <https://yadi.sk/d/pgGQgtm4ioJZwg>

Об авторе книги

Мой творческий псевдоним – Альберт Сысоев. Он имеет свою лирическую историю возникновения, но это совершенно другая тема... Не будем об этом.

В жизни я профессиональный айтишник, по роду деятельности связан с большим количеством электронного оборудования, не только с компьютерами. Творческую деятельность на литературном поприще начал лет в девять, и на протяжении своей жизни так или иначе возвращался к писательскому труду, который для меня является любительским. А как известно, все громкие открытия, например, в астрономии, сделаны именно любителями.

1. Строеение литературного произведения

Как известно все литературные произведения строятся по определенным правилам. Автор как-бы рассказывает своему читателю определенную историю с заведомо, только ему, известной сюжетной линией. Рассказчик вынужден «держат в голове», если он свой рассказ придумал, все имена и особенности характеров героев. Последовательность событий, которые приводят персонажей к той или иной развязке сюжета. А также много разных мелочей, из-за которых сюжет поворачивается так или иначе. Знакомо, не правда ли?

Кто не смог с точностью до самой последней мелочи все запомнить, начинает некоторые вещи записывать. И таким образом постепенно, на бумаге, появляются строки художественного литературного творения. Автор, осознав, что у него получилось, как сейчас модно говорить, «написал книгу», хоть книги в наше время издают, а не пишут, перетерпев эйфорию от своей собственной талантливости и сообразительности берется целиком перечитывать свое произведение.

Тот ужас, который посещает некоторых писателей от прочтения своего литературного детища, может даже завести его в творческий кризис, и депрессивное состояние. Ведь писатель начинал свое произведение с широкоплечего, черноволосого красавца, главного героя, а все закончилось каким-то седовласым качком неудачником, которому постоянно везет и патроны у этого персонажа никогда не заканчиваются. Я утрирую, разумеется. Бывает, где-то ошибся, что-то подзабыл, некоторые детали спутал, а в итоге получаются на столько серьезные логические ошибки сюжета, что любой читатель может и пальцем у виска покрутить.

Конечно у каждого писателя есть свой любимый блокнот и ручка. Но этого инструментария становится недостаточно в наше время сериалов, по телевизору, и серий книг, на полках магазинов. Представьте себе, что вы написали двенадцать книг бестселлеров. Издатель требует тринадцатую книгу, а вы потеряли творческий интерес к этой работе. Как сочинять?

Теперь представьте, что у вас на компьютере установлено программное обеспечение, в котором воедино в четком структурированном виде собраны все ваши персонажи, сюжетные линии и направления, книги, главы, эпизоды... Ведь действительно, зачем запоминать большое количество деталей, если всегда можно что-то почерпнуть из ранее придуманных сюжетов и героев. Вы открываете программу, специально разработанную для писателей и сценаристов, в которой без труда находите, что, например, во второй книге серии у вас промелькнул как-то второстепенный персонаж, позавчерашней свежести, но имевший какое-то отношение к общему сюжету. И вот она идея! Вы делаете этого персонажа главным героем своего тринадцатого бестселлера и на полученный гонорар от пятисот тысячного тиража летите отдыхать в теплые края.

Разумеется, что любой, заранее и скрупулезно, спланированный проект обречен на удачу. Поэтому, чтобы писателям стало возможным с легкостью планировать и сочинять без спутанности и отрыва от выбранной сюжетной линии, появилось программное обеспечение, специализированное как раз для творческой аудитории.

Нет, это не всем известные текстовые редакторы, типа компьютерного блокнота или программы Microsoft Word. Эти программы похожи на базы данных, в которых вы можете создавать структуру и зависимости, при создании ваших шедевров. Разумеется, в них тоже можно набирать текст, который опять же будет структурирован и привязан к тем или иным главам или частям ваших произведений.

2. Программное обеспечение для литературного творчества

Немного расскажу, какие программы я встречал в своей жизни, а также о тех программах, которые мы более подробно здесь рассмотрим. Итак, все программное обеспечение для писателей можно разделить на две больших группы. Первая группа программ – это инструменты для непосредственного написания текста произведения, то есть всевозможные текстовые редакторы, такие как Microsoft Word, Open Office Writer и подобные. Все программы первой группы объединяет одно общее свойство, в них вы создаете текст.

Раньше, когда не было программ второй группы мы пользовались в основном приложениями для создания текстов. Со временем появились программы второй группы, где работа с текстом стала всего лишь одной из функций, но не основной задачей. В программном обеспечении, отнесенным мной ко второй группе, непосредственной целью ставится создание художественного произведения как системы управления проектом. Во вторую группу входят такие программы как CELTX, Liquid Story Binder XE, Scrivener, Storybook и продолжение этого проекта oStorybook, yWriter6. Интересный факт.

Не знаю, как сейчас, во время прочтения этих строк вами, но, когда данный труд только создавался ответом на вопрос поисковым сайтам в Интернет «Программы для писателей» в первых строках выходили сайты со статьями-рейтингами о ПО для писателей, в которых основными программами были текстовые редакторы из первой группы. Такое ощущение, что поисковики всех писателей считают не иначе как графоманами.

Мы с вами рассмотрим три, на мой взгляд, заслуживающих внимания писателя, системы создания художественных работ. Не могу на 100% утверждать, что только художественных, потому что в подобных приложениях можно с легкостью создавать и научные работы, я бы даже скорее сказал нужно. Думаю, любой ученый, познакомившийся с возможностями подобных программ, я имею в виду ПО второй группы, с удовольствием продолжит свою диссертацию в каком-либо из этих приложений.

Кто есть писатель? Человек, который придумывает персонажей и сюжеты или тот, кто садиться за написание какого-либо произведения и не отрывая свое внимание создает некий текст? Вопрос довольно спорный. Тем не менее, ваш покорный слуга, считает, что именно синтез фантазии и графомании делает из человека настоящего писателя. А если писатель умеет планировать и управлять своим творчеством, то из-под его пера выходят поистине интересные и красивые работы. В принцип данного курса я заложил идею о том, что каждое ваше произведение, будь то эссе, рассказ, повесть или эпопея можно представить, как определенный отдельный проект, в котором написание текста важная, но не основная задача. При таком идеологическом подходе, даже ваша прокрастинация может обидеться и уйти.

Рассмотрим три программы управления вашими творческими работами. Они написаны в разное время разными людьми, но все эти программы относятся ко второй группе по моей классификации, позволяя системно управлять производением. Разработка наших французских коллег oStorybook распространяется под лицензией GNU GPL, что в нашем случае можно понимать, как – бесплатно. Написанная на платформе Java и имеющая красочный интерфейс программа, думаю, найдет своих пользователей, когда вы познакомитесь подробнее с основными ее возможностями. Так же расскажу про одно интересное приложение, написанное англоязычным писателем в первую очередь для себя самого, но получившее признание у многих творческих людей – yWriter, автор представляет ее в бесплатное пользование, но не откажется от пожертвований. Заключительным станет обзор платной программы Scrivener, кото-

рая в первую очередь создавалась для сценаристов, но что есть рассказ? А те, кто внимательно отнесется к данному проекту я расскажу, как в данной программе на законных основаниях работать бесплатно, но рассказ мой об этом будет не в части посвященной Scrivener, как говорят некоторые видео-блоггеры – «следите за движением». А в самом заключении коснусь темы форматирования текста и верстки книг. Потому, что любой уважающий себя писатель разбирается в правильном форматировании своих текстов, чтобы при подготовке вашего бестселлера к печати, верстальщик не сломал себе мозг, да и самим будет приятно работать с современными электронными издательствами, когда текст выглядит как надо, не разбрасывая абзацы по разным страницам.

Приступим...

3. Программа «oStorybook»

3.1. История программы «oStorybook»

На web-сайте программы самый ранний Copyright¹, на программу, написан 2012 год. Из презентации, становится понятно, что oStorybook – бесплатное программное обеспечение для писателей, эссеистов, писателей. Используемый от наброска до оконченого произведения. oStorybook позволяет вам никогда не упускать из виду сюжет своей истории. oStorybook помогает вам сохранить контроль над различными событиями в вашей литературной работе.

Изначально, oStorybook создан на основе программы Storybook Мартина Мустуна, который позиционировался как бесплатный инструмент для написания художественной прозы: романов, повестей, рассказов, сценариев. Но с 2015 года ни одного нового релиза программы больше не было. Storybook написана на Java и использует встроенную базу данных, хранящую все изменения по ходу их выполнения. Позволяет выбрать один из многих языков пользовательского интерфейса, включая русский. Разработка программы была подхвачена проектом oStorybook, который и был основан на исходном коде Storybook Мартина Мустуна.

oStorybook поможет вам структурировать свою работу, он позволит управлять персонажами, местами, сценами, объектами, ориентирами и даже идеями. Простой интерфейс позволяет определять каждый элемент и каждую сцену, сохраняя при этом постоянный вид вашей работы, благодаря понятным и практичным инструментам.

oStorybook поможет вам структурировать свою работу, он позволит управлять персонажами, местами, сценами, объектами, ориентирами и даже идеями. Простой интерфейс позволяет определять каждый элемент и каждую сцену, сохраняя при этом постоянный вид вашей работы благодаря понятным и практичным инструментам.

¹ Copyright – означает авторское право.

3.2. Где взять программу «oStorybook»

В разделе загрузок web-сайта программы есть ссылка на дистрибутив: <http://ostorybook.tuxfamily.org/articles.php?lng=en&pg=393&mnuid=2&tconfig=3>

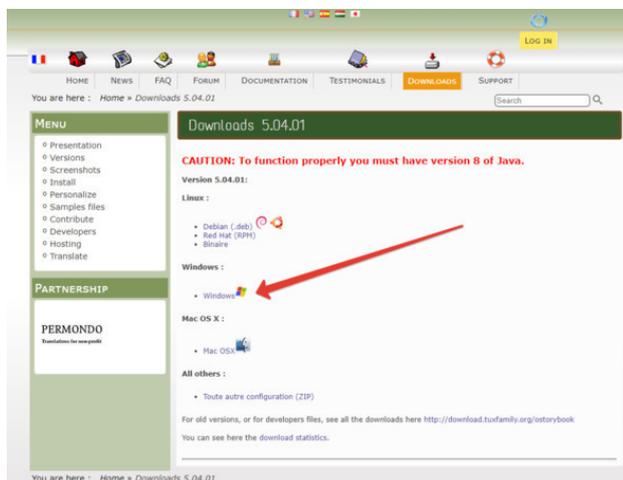


Рис. 3.2.1

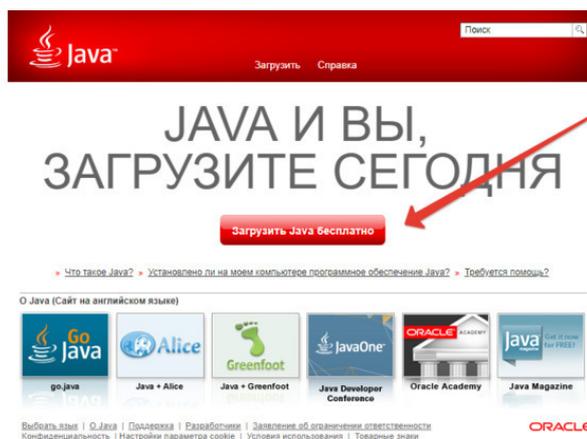


Рис. 3.2.2

Для работы программы вам потребуется Java версии не ниже восьмой, которую вы можете бесплатно получить по адресу: <https://java.com/ru/>

3.3. Установка программы «oStorybook»

Вы скачали с web-сайта программы установочный файл и Java для вашей платформы, теперь следует запустить файл oStorybook-X.X.X. exe, чтобы начать процесс инсталляции программы.



Рис. 3.3.1

К сожалению программа установщик не имеет нашего родного, великого и могучего в качестве языка интерфейса установщика. По этой причине продолжаем установку программы на английском языке, рисунок 3.3.1. Нажимаем кнопку «ОК».



Рис. 3.3.2

В следующем окне программы, смотрите рисунок 3.3.2, нам предлагают принять лицензию GNU GPL версии 3, которая говорит о том, что это программное обеспечение является абсолютно бесплатным даже для коммерческого использования. Чтобы продолжить, нам следует принять данные условия нажав кнопку «I Agree». Ознакомиться с принципами применения лицензии GNU GPL, а так же прочитать перевод на русский язык вы можете по адресу: <https://www.gnu.org/licenses/quick-guide-gplv3.ru.html>.

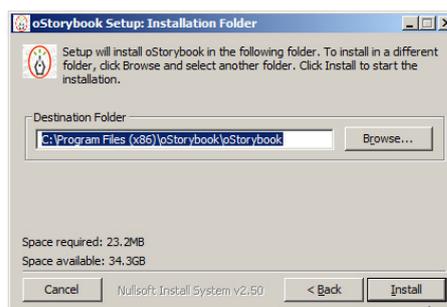


Рис. 3.3.3

Теперь, программа установки предлагает нам выбрать путь, по которому будут находиться все файлы программы, смотрите рисунок 3.3.3. Дабы не было проблем с работой приложения, моей рекомендацией будет, установка по умолчанию, то есть туда, как предлагает установщик. Для продолжения нажимаем кнопку «INSTALL». Если же вы пожелаете использовать другую папку для установки, то нажмите кнопку «Browse...» и вам откроется окно выбора папок, укажите нужную вам, и нажмите кнопку «OK». Вы, наверное, заметили, что в Windows™ многоточие на кнопках говорит о том, что после нажатия на нее откроется еще какое-либо окно.

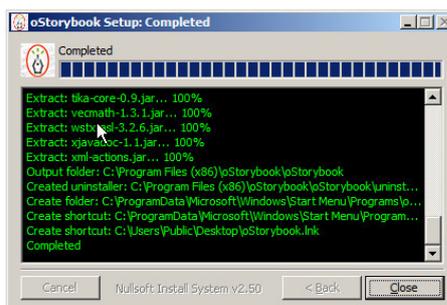


Рис. 3.3.4

Произойдет установка программы. И вам останется только закрыть установщик, нажав кнопку «Close». Смотрите рисунок 3.3.4.

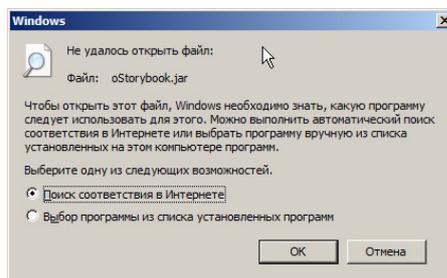


Рис. 3.3.5

Немаловажно знать, установлена ли у вас вычислительная платформа Java™. Для того, чтобы это узнать одним из способов будет запустить oStorybook из меню «Пуск» или через ярлык на «Рабочем столе». Если вы увидели окно с красочным названием программы, то значит Java™ у вас установлена, и дальнейших действий не требуется, если же Windows™ потребовал выбрать программу, например, как на рисунке 3.3.5, которой следует открыть файл oStorybook.jar, или открылся архиватор, то вам надо будет, всего лишь, установить платформу Java™. Это просто и не вызовет особых хлопот.

Достаточно скачать установщик с сайта <https://java.com/ru/> и запустить его. Перед вами откроется окно установочной программы платформы Java™.



Рис. 3.3.6

В этом окне следует нажать кнопку «Install». Смотрите рисунок 3.3.6.



Рис. 3.3.7

В этом окне, рисунок 3.3.7, нажмите кнопку «ОК». Если кому интересно, то тут написано, что компания Oracle следует своему плану «дорожной карте» по выпуску дистрибутивов Java SE™, и с января 2019 года корпоративные пользователи смогут получать эту вычислительную платформу только в специализированном разделе сайта, предназначенном только для клиентов компании Oracle.



Рис. 3.3.8

На рисунке 3.3.8 представлен вид окна в процессе установки вычислительной платформы Java™. Сделаю маленькое отступление. Да, действительно, очень большое количество электронного оборудования сейчас работает под управлением этой платформы. Поэтому заявленные «3 миллиарда устройств запущены на Java™» вполне соответствует действительности. Но мы отвлеклись.



Рис. 3.3.9

После завершения установки Java™, на вашем мониторе, вы увидите подобное окно, как на рисунке 3.3.9. Нажмите кнопку «Close». Теперь программа oStorybook запустится без проблем.

3.4. Начинаем работать в «oStorybook»

При первом запуске программа попросит вас выбрать язык интерфейса. Тут есть русский язык, поэтому следует выбрать именно его, смотрите рисунок 3.4.1.

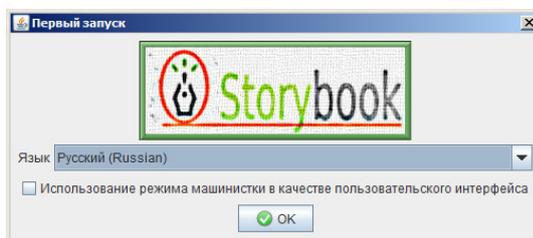


Рис. 3.4.1

Ни в коем случае не отмечайте чекбокс «Использование режима машинистки в качестве пользовательского интерфейса». Иначе вы перейдете в режим набора текста, а это, не узнав о всех функциях программы, нам пока рано делать. Нажимайте кнопку «ОК».

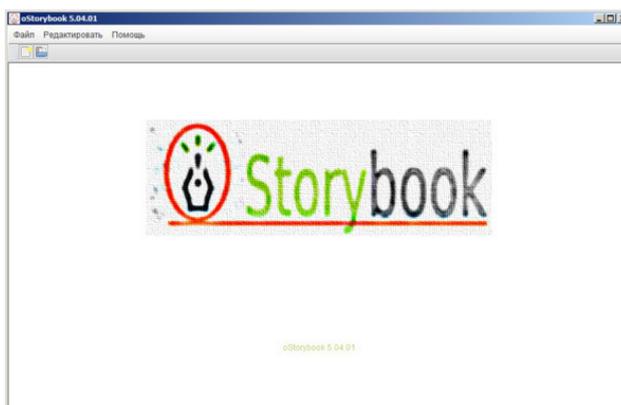


Рис. 3.4.2

Перед вами откроется основное окно программы. Смотрите рисунок 3.4.2. Теперь вы можете открыть свой, уже имеющийся, проект, либо создать новый. Так как мы только начинаем изучать возможности данного приложения, давайте создадим новый проект. Откроем меню «Файл» и выберем пункт «Новый», как на рисунке 3.4.3.



Рис. 3.4.3

Теперь перед вами откроется окно создания нового проекта. Смотрите рисунок 3.4.4.

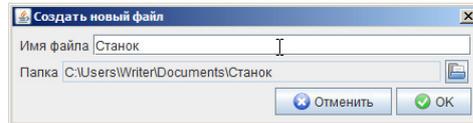


Рис. 3.4.4

Для наглядности мы разберем работу программы на примере написания маленького рассказа. Подопытным я выбрал свой рассказ «Станок», про токаря профессионала, который никогда не терялся в любой жизненной ситуации и добивался своего. Рассказ фантастический. На рисунке 3.4.4 уже стоит название файла и выбрана папка, в которой будет работать данный проект.

После нажатия кнопки «ОК» перед вами откроется основное окно программы с изначальной структурой проекта. Смотрите рисунок 3.4.5.

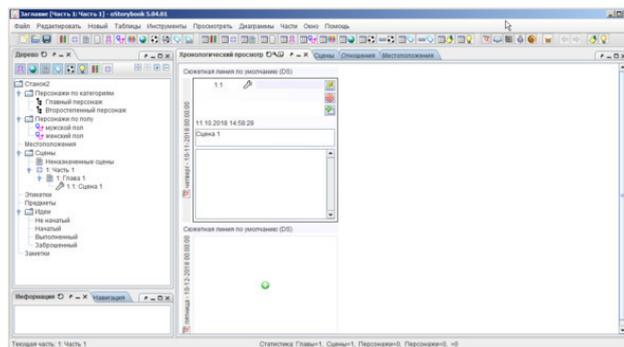


Рис. 3.4.5

Компьютеру потребуется какое-то время, чтобы сквозь платформу Java™ создать всю файловую структуру, записать файл. По завершении, приложение предстанет перед вами окном, распахантым на весь экран, рисунок 3.4.5. Теперь можно приступать к работе. Но прежде давайте я вам расскажу про принципы работы в этой программе.

3.5. Принцип работы программы «oStorybook»

Логика работы программы oStorybook подразумевает, что вы создаете объекты вашего проекта, например, персонажей, сцены, идеи и что-то подобное. Вся структура отображается в окне «Дерево», рисунок 3.5.1.

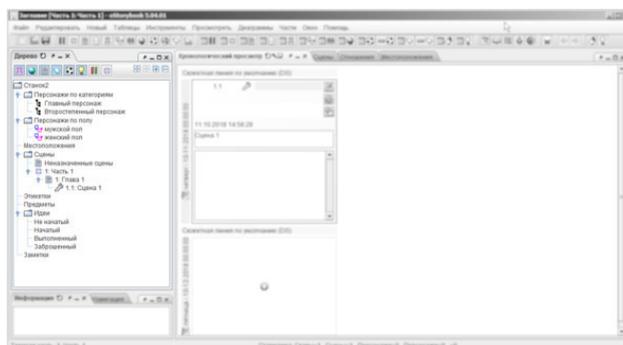


Рис. 3.5.1

Чтобы не оставлять вас наедине с неизвестным интерфейсом, давайте попробуем, на практике показать, как работать с программой и представим в ней первую часть рассказа «Станок». Я не буду глубоко рассказывать вам о каждом элементе панели инструментов и меню, а поведу разговор только об основных значках и пунктах. В ваших силах самостоятельно изучить оставшееся не раскрытыми элементы, что между прочим еще и интересно, уже обладая знаниями об принципах работы приложения.

Как мы с вами выяснили, смотрите рисунок 3.5.1, слева, сверху главного окна программы, находится сама структура всего вашего литературного произведения. Принцип построения структуры произведения древовидный и включает в себя:

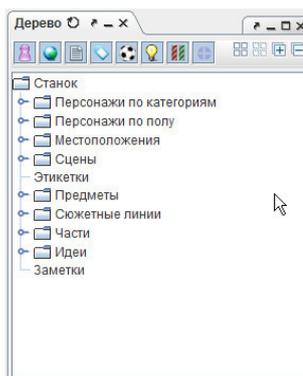


Рис. 3.5.2

1. Персонажи, именно здесь создаются и структурируются по группам все герои вашего произведения. Хотя разделов всего два, но оба они касаются только ваших героев, поэтому в своем объяснении я объединил это в один пункт;

2. Местоположения, где описываются все места, в которых происходят события вашего литературного труда;

3. Сцены, то самое место в структуре проекта, где вы разбиваете части и главы на отдельные сцены, либо события. **Именно в этом разделе пишется текст вашего будущего бестселлера;**

4. Этикетки. Любите «вешать ярлыки», не забудьте описать их в этом разделе. Этикетки можно группировать;

5. Предметы. Какие-то вещи очень важны для вашего сюжета? Обязательно придумайте историю этих вещей и поместите их в этот раздел;

6. Сюжетные линии. Он является основным пунктом, чтобы ваша творческая работа была структурированной, и вы не запутались в развитии своих сюжетов;

7. Части. Задумали написать трилогию? Все можно связать и отследить, разбив трилогию на три «Части» в этом разделе. А уже в секции «Сцены», смотрите пункт 3, каждую часть вы сможете разбить на главы, в которых будут созданы «Сцены»;

8. Идеи, это как раз то, что по большей части отличает графомана от писателя. Здесь вы можете описать идею всего вашего литературного творения в целом, либо какие-то возникающие во время творчества мысли;

9. Заметки, хотя и содержатся в дереве структуры проекта, но создаются и отображаются как-то независимо от всего остального древа.

На рисунке 3.5.2 включено отображение всех ветвей проекта. Чтобы вам стало понятнее, рассмотрим интерфейс значков и меню более детально, смотрите рисунок 3.5.3:

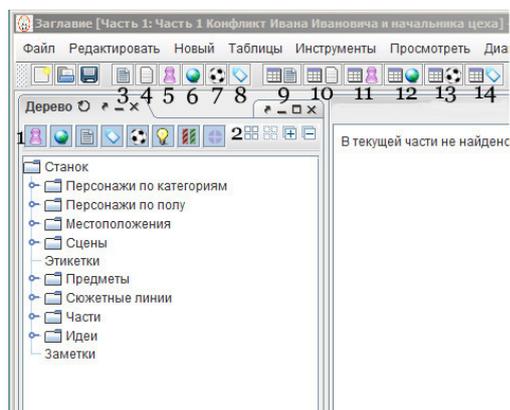


Рис. 3.5.3

1. Группа значков, при нажатии на которых будут спрятаны или отображены разделы в древовидной структуре проекта;

2. Иконки для групповой работы с объектами «Дерева», в частности с их помощью вы можете спрятать или отобразить все разделы «Дерева», или развернуть и свернуть все подразделы разом;

3. Иконка для создания новой Главы;

4. Иконка для создания новой Сцены;

5. Иконка для создания нового Персонажа;

6. Иконка для создания нового Местоположения;

7. Иконка для создания нового Предмета;

8. Иконка для создания новой Этикетки;

9. Эта иконка откроет отображение окна «Главы», в правой части окна программы, со списком всех глав произведения;

10. Иконка под этим номером откроет отображение окна «Сцены», в которой вы увидите список сцен вашего проекта в правой части окна программы, причем только той «Части» вашего произведения, который выбран в меню «Части», по умолчанию это «Часть 1». Подробнее об этом будет рассказано дальше;

11. Окно отображения списка всех персонажей вне зависимости от группировки позволит открыть эта иконка;
12. Список всех «Местоположений» в вашем произведении откроется в одноименном окне, при клике этой иконки;
13. Все «Предметы», которые вы описали, будут отображаться при нажатии на эту кнопку;
14. Окно «Этикетки» отображается при активации мышкой этой иконки.

Представлен лишь базовый набор иконок, который вы получаете сразу после установки программы. Но если щелкнуть правой кнопкой мыши по пустому полю панели инструментов, это там, где иконки располагаются, между группами значков, то откроется окошко для выбора отображения дополнительных значков.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.