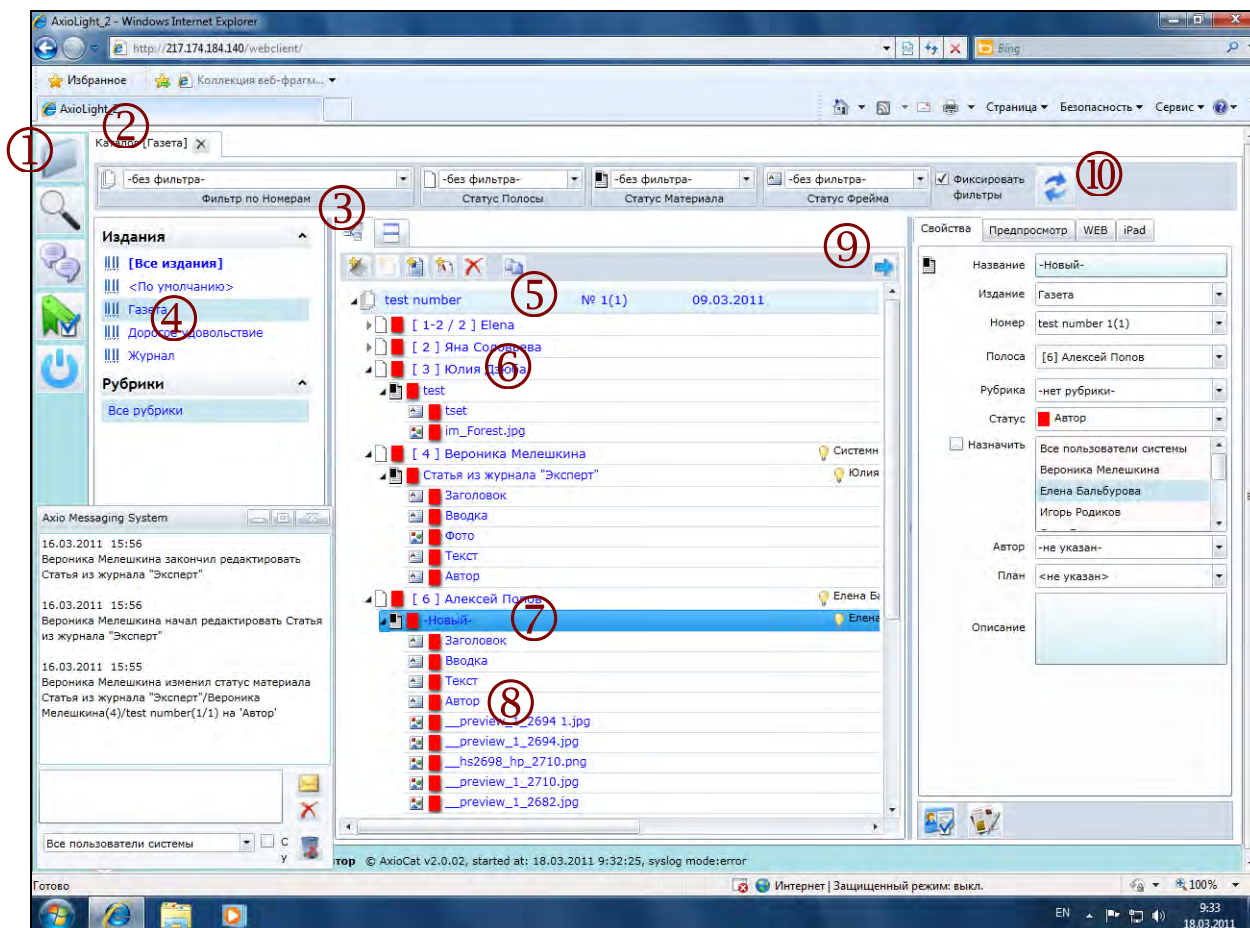


Раздел 2.2. AxioLight. Каталог

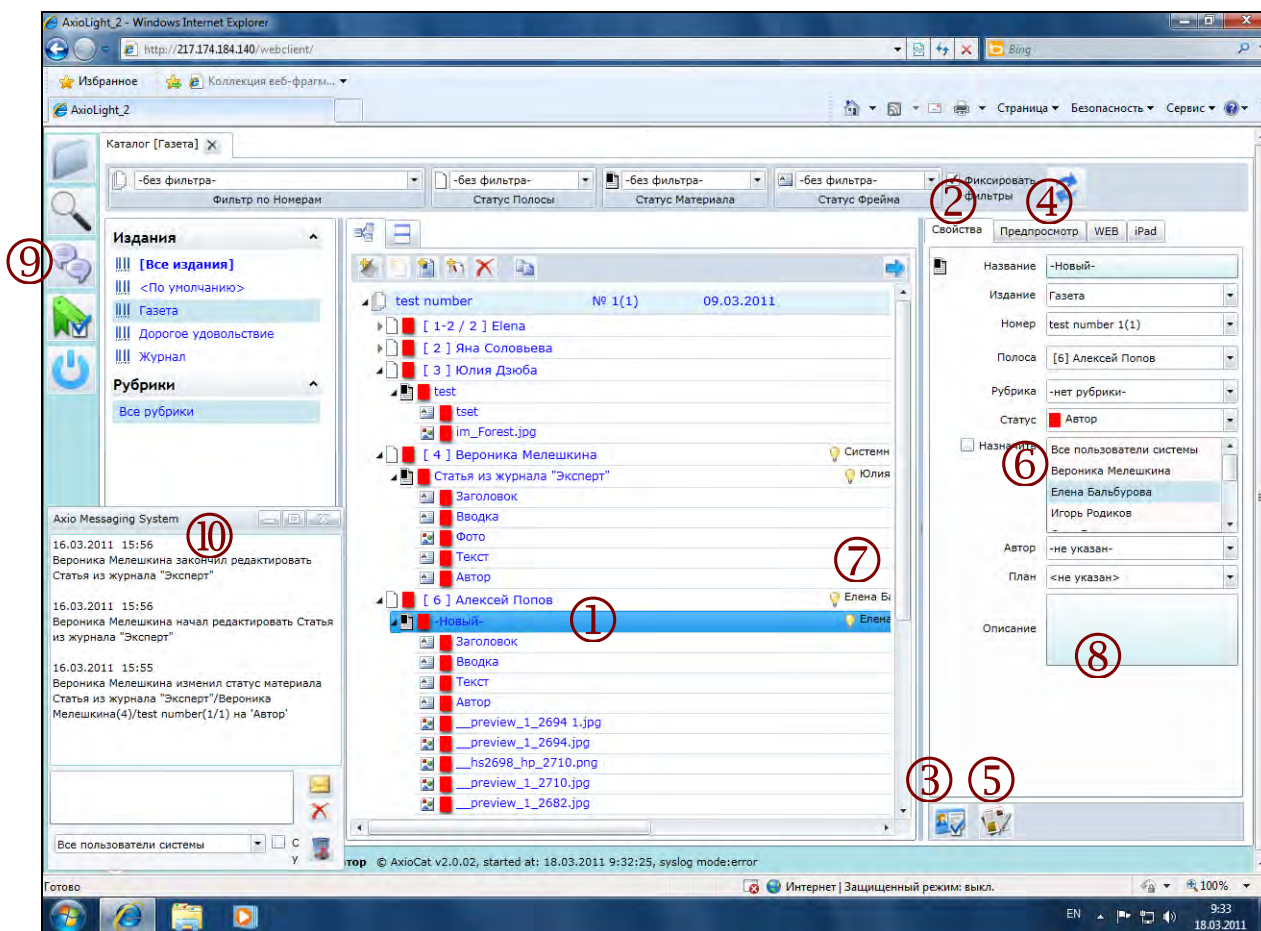
Глава 2.2.1. Основные элементы интерфейса программы AxioLight




Работа с каталогом



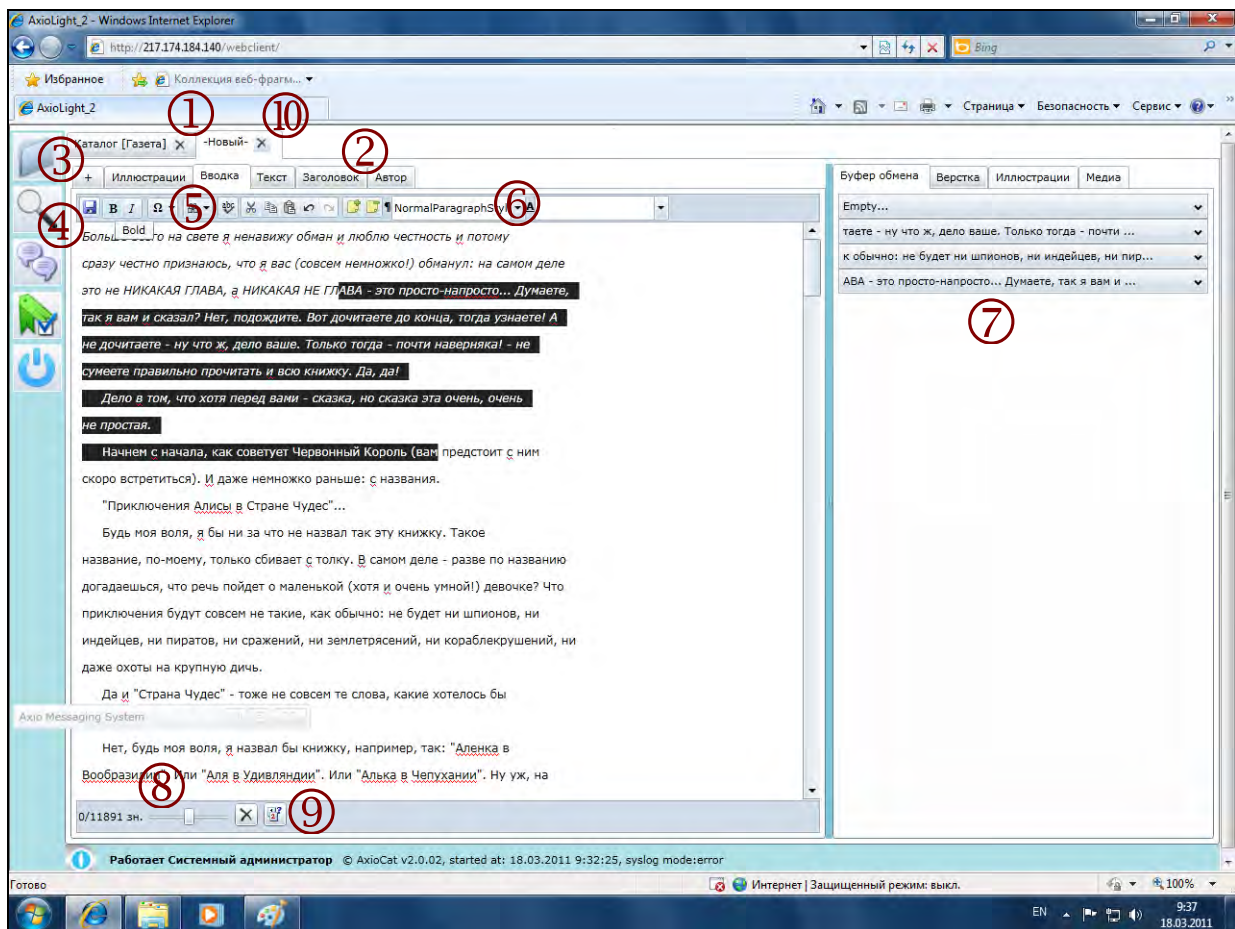
1. Кнопка **[Каталог]** (открыть новый раздел Каталог).
2. Раздел *Каталог* (Закладка раздела).
3. Закладка *Структура* (Иерархическое представление, Дерево каталога).
4. *Список изданий*, выбранное Издание (Первый уровень иерархической структуры представления материалов).
5. *Номер издания* (Первый уровень иерархической структуры представления материалов).
6. *Вёрстка, Макет*, файл InDesign (Второй уровень иерархической структуры представления материалов). *Вёрстка (Макет)* может состоять из одной или нескольких *Полос* (страниц).
7. *Материал, статья* (Третий уровень иерархической структуры представления материалов). *Материал* иерархически подчинён *Вёрстке (Макету)*. Одна *Вёрстка* может содержать несколько *Материалов*.
8. *Фрейм*, часть материала, файл или блок текста (Четвертый уровень иерархической структуры представления материалов, *Фреймы* могут быть разных типов: *Тексты, Изображения, Медиафайлы*, что отражается иконкой фрейма).
9. Кнопка **[Скрыть панель свойств]** (расширение таблицы каталога).
10. Кнопка **[Обновить]**, обновляет содержание каталога.



Свойства объекта



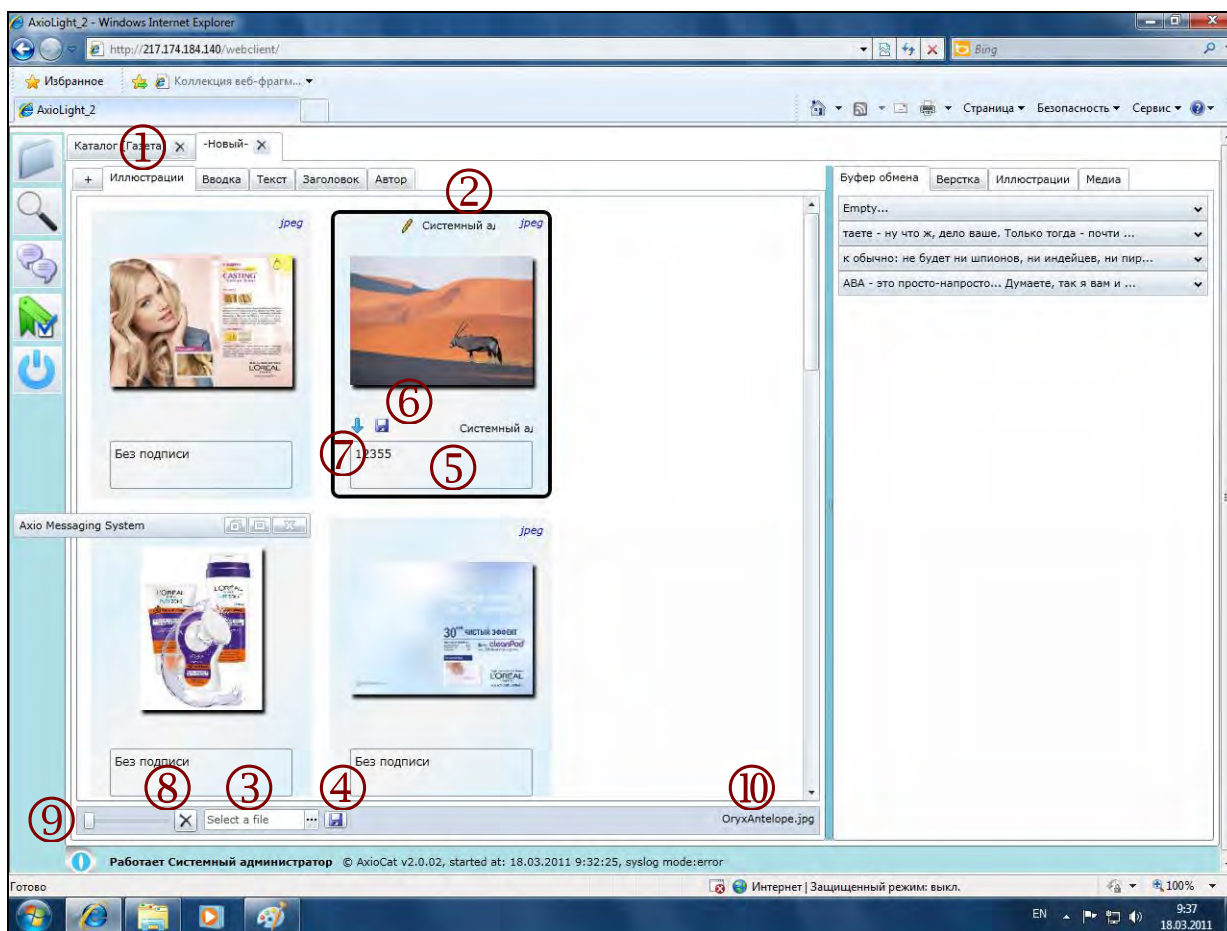
1. Выделенный (текущий) объект, может быть *Номером*, *Вёрсткой (Макетом)*, *Материалом* или *Фреймом*. На скриншоте выделен *Материал* под названием «-Новый-».
2. Свойства выделенного объекта (*Закладка Свойства*). *Паспорт документа*.
3. Кнопка **[Применить изменение свойств]** . Для изменения свойств нужно исправить значение в нужных полях и нажать на кнопку **[Применить]**.
4. Закладка *Предварительный просмотр объекта*.
5. Кнопка **[Редактировать]**  материал (статью). Редактировать можно только *Материал*, при этом для редактирования открываются все *Фреймы* материала (с учётом правила блокировки разными пользователями). Для редактирования материала открывается встроенный *Текстовый редактор*.
6. Свойство *Назначение* (кому направлен в работу *Материал*). Для задания *Назначения* нужно выбрать *Пользователя* из списка, поставить галочку *Назначение* слева от списка и нажать на кнопку **[Применить]**.
7. Отображение *Назначения* (*Пользователя*, которому назначен или передан материал) в иерархической структуре материалов.
8. Поле *Замечания* для *Материала*. В этом поле можно указать необходимые требования или пожелания.
9. Кнопка **[Система сообщений]** .
10. Окно *Системы сообщений*.





Текстовый редактор



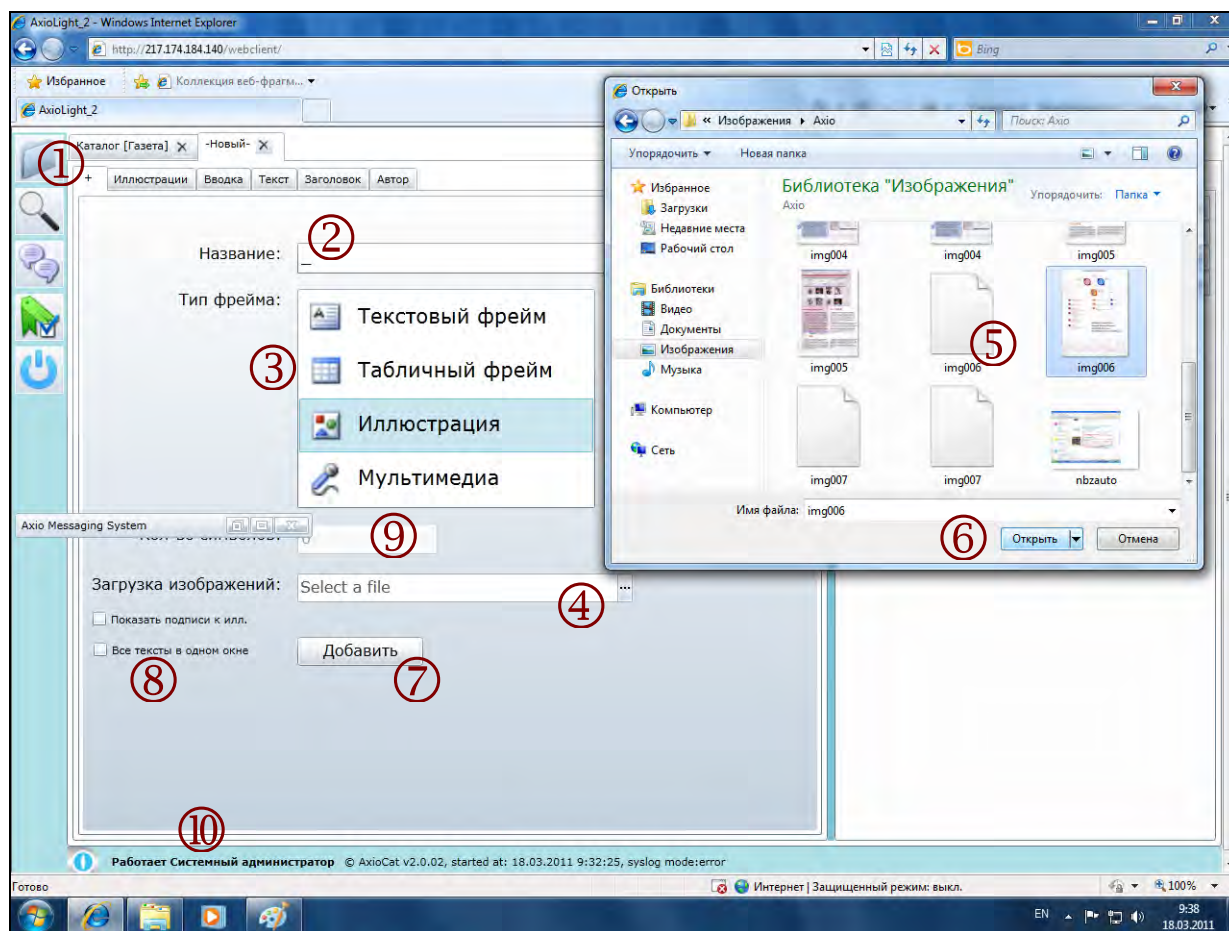
1. Закладка *Текстового редактора* (открытый *Материал*). Одновременно для редактирования может быть открыто несколько материалов.
2. Закладки отдельных *Фреймов* текущего *Материала*. Существует режим работы с отображением всех *Фреймов* в одной *Закладке*.
3. Закладка *Добавить новый Фрейм [+]*.
4. Кнопка **[Сохранить изменения]** .
5. Элементы управления и выделения текста. Панель кнопок: **[Жирный]**, **[Курсив]**, **[Вставить символ]**, **[Орфография]**, **[Вырезать]**, **[Копировать]**, **[Вставить]**, **[Отменить последнее действие]**, **[Заметки]** («Примечания на полях», *Стикеры*).
6. Список стилей абзацев и стилей символов.
7. История буфера обмена (вырезанных фрагментов).
8. Регулировка размера шрифта отображения текста на экране.
9. Просмотр сохраненных *Версий* материала.
10. Кнопка **[Закрывает редактор]** .

Работа с иллюстрациями



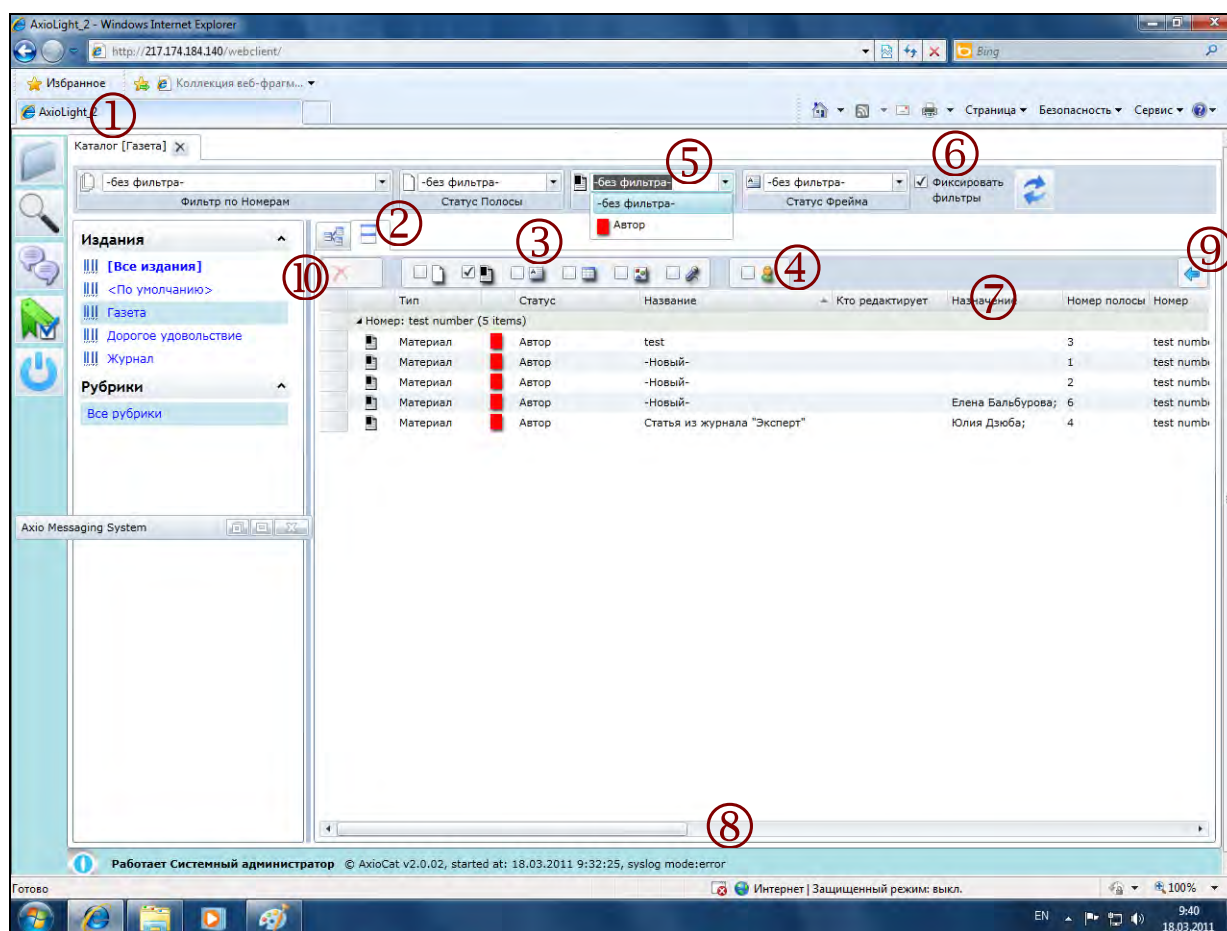
1. Закладка *Иллюстрации* (для текущего открытого *Материала*).
2. *Выделенное изображение* (отмечено чёрной рамкой). Отметка о блокировке *Выделенного изображения*.
3. Кнопка **[Выбрать файл]** для замены *Выделенного изображения* (файл закачивается в систему и заменяет собой текущий файл изображения).
4. Кнопка **[Закачать выбранный файл]** . Кнопка доступна только после *Выделения* изображения.
5. *Фрейм подписи* к изображению.
6. Кнопка **[Сохранить подпись]** к изображению  (для выделенного *Текущего* изображения).
7. Кнопка **[Выгрузить]** изображение из системы на жесткий диск  (для выделенного *Текущего* изображения).
8. Кнопка **[Удалить]** изображение  (для выделенного *Текущего* изображения).
9. Слайдер регулировки размера отображения изображений.
10. Имя файла *Выделенного (текущего) изображения*.



Добавление нового фрейма в Редактируемый Материал



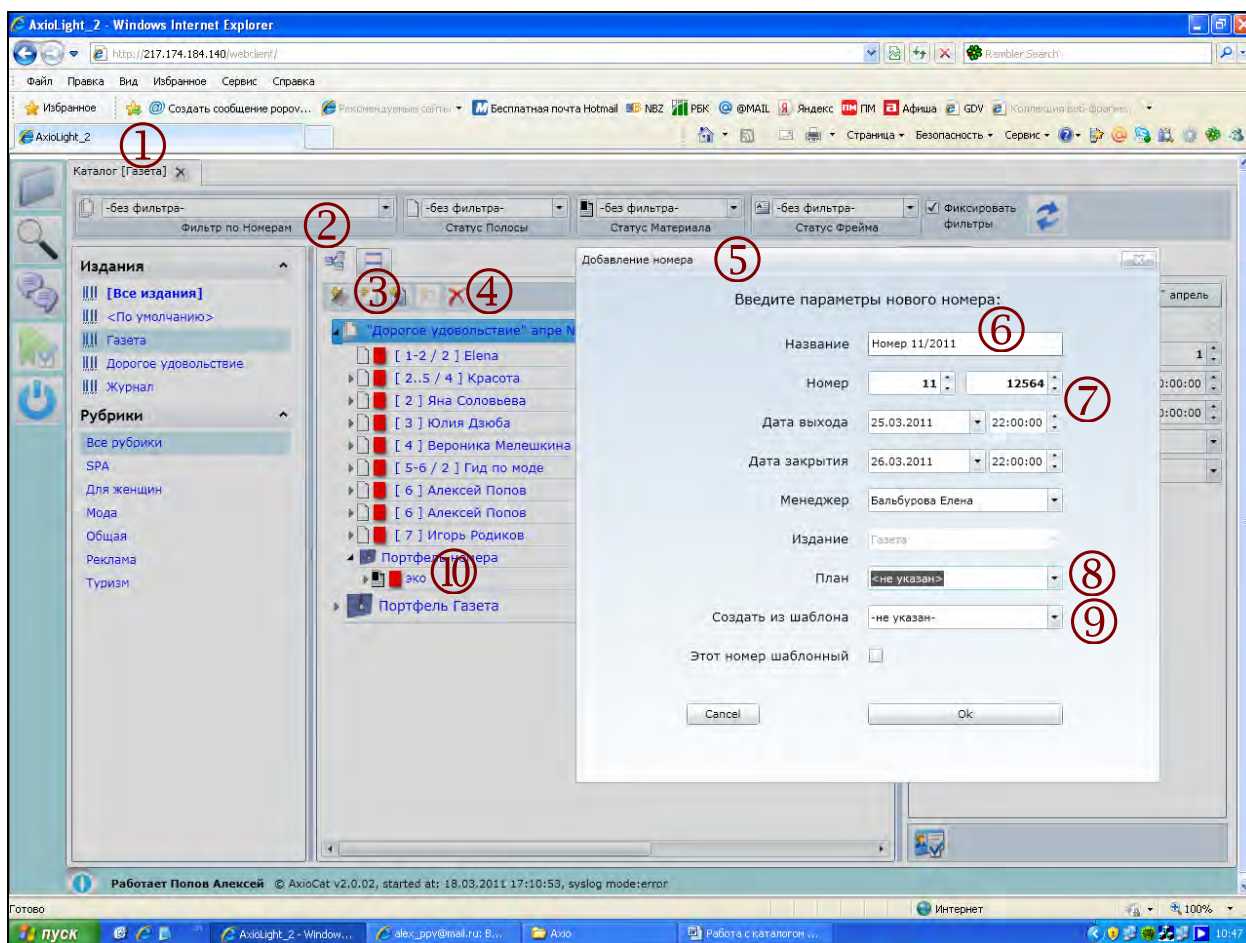
1. Закладка *Добавить новый Фрейм* [+].
2. Ввод *Названия Фрейма* (обязательно для любого *Фрейма*). Результирующее имя *Фрейма* для *Изображения* складывается из введенного в поле значения и *Имени файла Изображения*.
3. Выбор типа *Фрейма*.
4. Выбор файла изображения (возможен выбор нескольких файлов).
5. Окно *Выбора файла* (стандартное диалоговое окно операционной системы, допускается выбор нескольких файлов). Список файлов.
6. Кнопка **[Выбор отмеченных в списке файлов]**. Эта кнопка закрывает диалоговое окно выбора файла.
7. Кнопка **[Добавить]**. Сохраняет файлы изображений в систему. Для добавления *Изображений* к *Материалу* нужно: 1) Ввести в поле *Название* значение, которое будет добавлено к именам файлов, например, «_» или «Фото»; 2) Выбрать нужные файлы изображений в диалоге *Загрузка изображений*; 3) Нажать на кнопку **[Добавить]**.
8. *Индикатор* (галочка) *Отобразить все тексты в одном окне*. Переключает отображение всех *Текстовых фреймов* редактируемого *Материала* в одно окно (а не в разных *Закладках*). В этом режиме пользователь, редактирующий материал, блокирует одновременно все фреймы редактируемого *Материала*.
9. Поле задания *Планового количества* знаков для *текстового Фрейма*.
10. Текущий *Пользователь*. Отображение имени работающего в системе пользователя.



Работа с каталогом в табличном виде



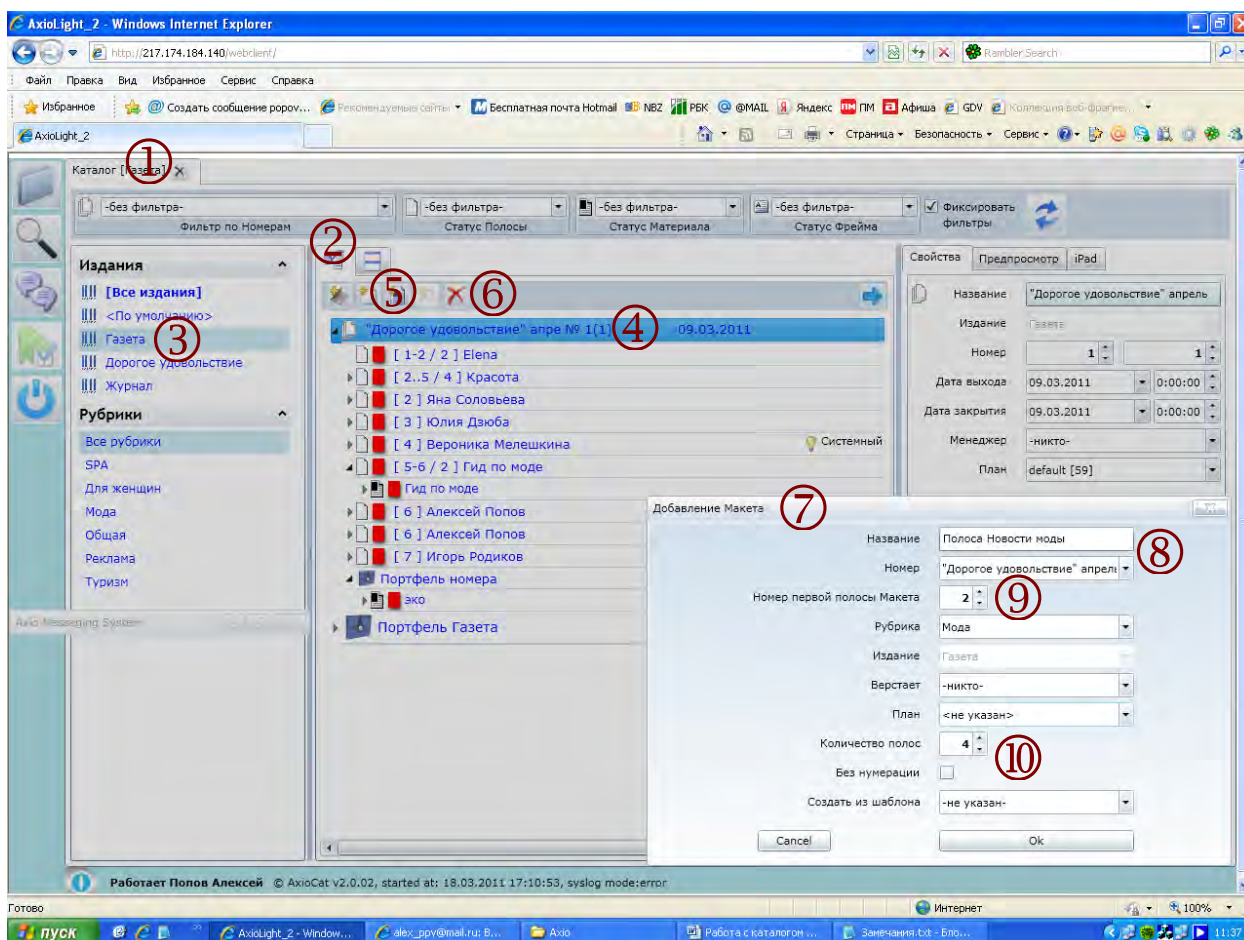
1. *Раздел Каталог.*
2. Закладка *Таблица* (закладки *Структура* и *Таблица* позволяют переключаться между разными представлениями текущего *Издания*).
3. Фильтр типа объектов (*Макет*, *Материал*, *Фрейм* по типам: *Текст*, *Таблица*, *Изображение*, *Медиа*). По умолчанию выбор типа объектов настроен на отображение *Материалов*.
4. Фильтр *Мои материалы*. Отображает только те объекты, которые направлены (поле *Назначение*) текущему пользователю.
5. Фильтр по статусам *Макета*, *Материала* и *Фрейма*. Позволяет выбрать объекты, находящиеся на определенном статусе производства.
6. *Индикатор* (галочка) *Фиксировать фильтры*. Позволяет сохранить значение текущего фильтра при переключении между изданиями и номерами. Таким образом, можно всегда работать с объектами только на определенном статусе.
7. **[Заголовок колонки]**, является кнопкой сортировки по значениям колонки таблицы. Для выполнения сортировки необходимо нажать мышью на заголовок колонки таблицы.
8. *Горизонтальный слайдер* для прокрутки таблицы. Для регулировки отображения ширину колонок можно изменять, подведя курсор к границе колонок.
9. Кнопка **[Отобразить/Скрыть]**  *Панель свойств* выделенного объекта.
10. Кнопка **[Удалить выделенный объект]** . Работает в соответствии с назначенными правами пользователей. При удалении объекта он перемещается в *Портфель номера* или в *Портфель издания* (Папка *Портфель*).



Создание нового номера издания



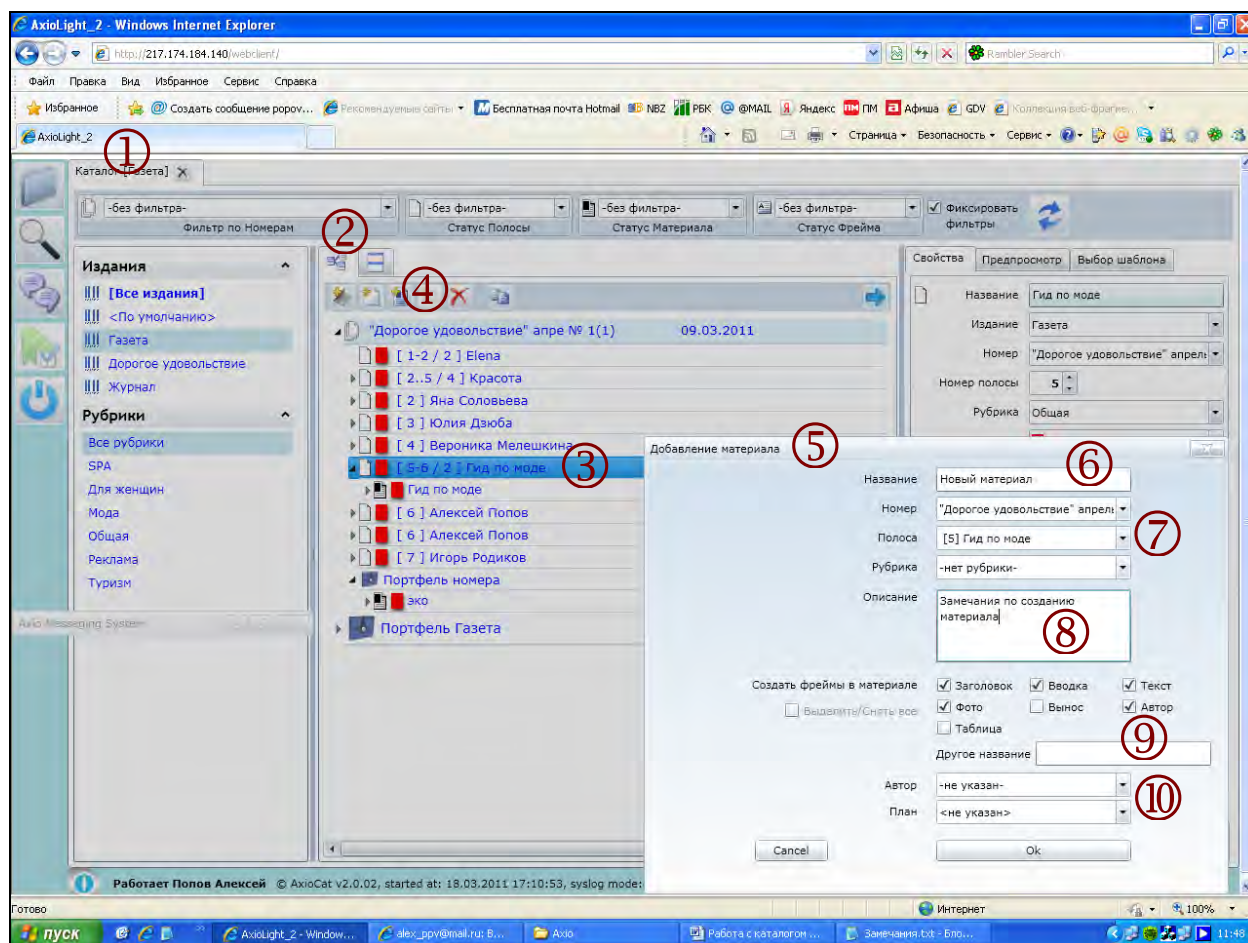
1. Раздел *Каталог* (Закладка раздела)
2. Закладка *Структура* (Иерархическое представление, Дерево каталога)
3. Кнопки **[Создать новый]**: *Номер*, *Макет*, *Материал*, *Фрейм*. Работает в соответствии с назначенными правами пользователей. Правило работы кнопок **[Создать новый]**: Можно создать объект на том же уровне, что и *Выделенный* (текущий) или на уровне ниже внутри текущего. При выделенном *Номере* можно создать новый *Номер* или *Макет* внутри текущего *Номера*; При выделенном *Макете* можно создать новый *Макет* или *Материал* внутри текущего *Макета*; При выделенном *Материале* можно создать новый *Материал* или *Фрейм* внутри текущего *Материала*.
4. Кнопка **[Удалить выделенный объект]** . Работает в соответствии с назначенными правами пользователей. При удалении объекта он перемещается в *Портфель номера* или в *Портфель издания* (Папка *Портфель*).
5. Диалоговое окно создания *Нового номера*. Для создания Нового номера нужно нажать на кнопку **[Создать новый номер]** .
6. Поле *Название*. Впоследствии может быть изменено путём изменения *Свойств объекта* (*Паспорта документа*).
7. Специфические поля *Паспорта документа* для *Номера*: *Номер в году*, *Сквозной номер*, *Дата выхода* (Титульная дата), *Дата закрытия* (дедлайн).
8. Выбор *Плана сдачи* (Расписание дедлайнов материалов по статусам).
9. Выбор *Шаблона номера* (Шаблон файлов InDesign, должен быть задан в системе).
10. Папки *Портфель номера* и *Портфель издания*.


Создание нового Макета



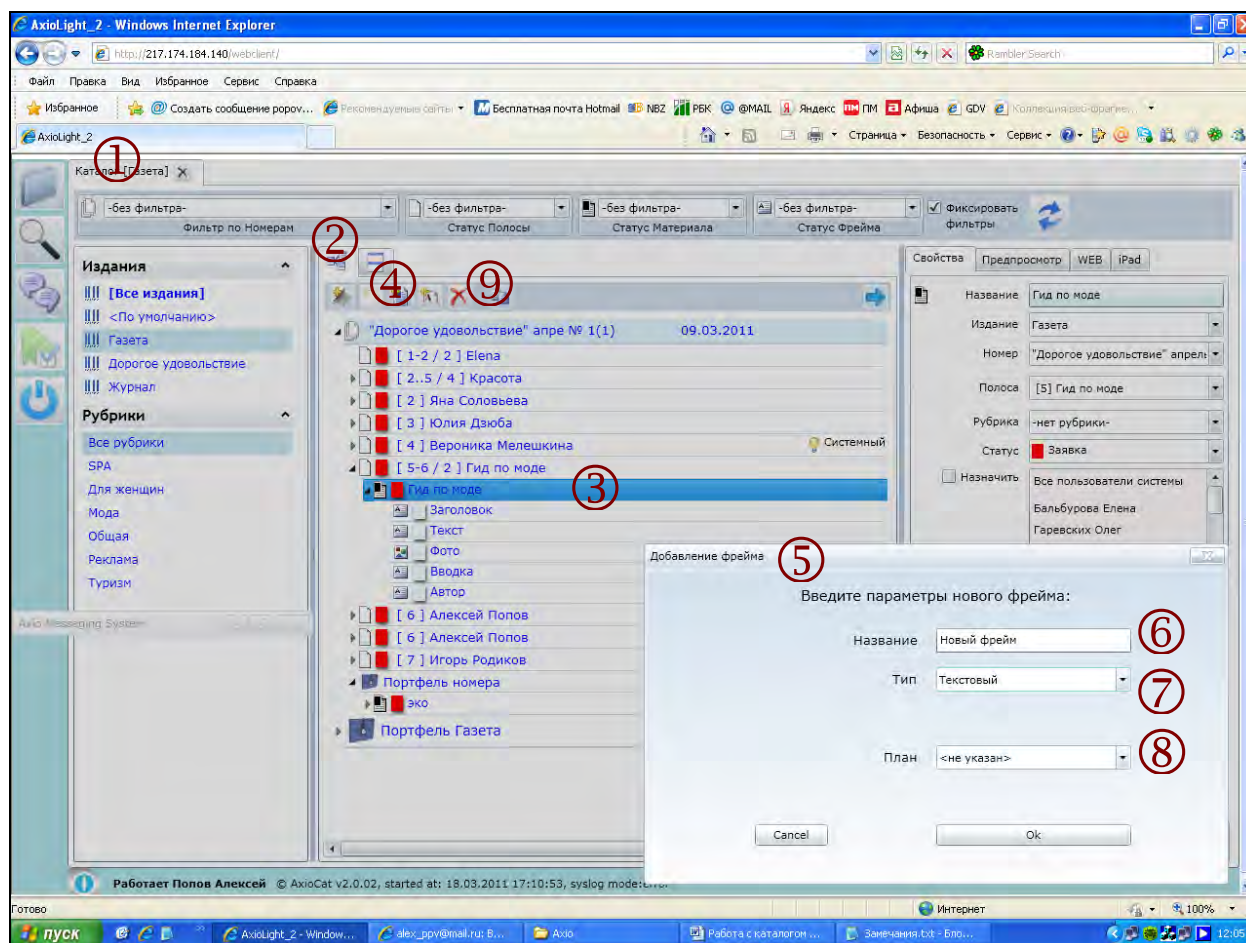
1. *Раздел Каталог* (Закладка раздела).
2. Закладка *Структура* (Иерархическое представление, Дерево каталога).
3. Выделенное (текущее) *Издание*.
4. Выделенный (текущий) *Номер издания*.
5. Кнопка **[Создать новый макет]** . Правило работы Кнопок **[Создать новый]**: Можно создать объект на том же уровне, что и выделенный (текущий) или на уровне ниже внутри текущего. Создать новый *Макет (Вёрстку)* можно при выделенном *Номере издания* и при выделенном *Макете в Номере издания*.
6. Кнопка **[Удалить выделенный объект]** . Работает в соответствии с назначенными правами пользователей. При удалении объекта он перемещается в *Портфель номера* или в *Портфель издания* (Папка *Портфель*).
7. Диалоговое окно создания *Нового макета (Вёрстки)*.
8. Поля *Паспорта документа*. *Название*, *В каком номере издания находится*, *Рубрика*, *Назначенный верстальщик*, *План сдачи*, *Шаблон*. Впоследствии может быть изменено путём изменения *Свойств объекта (Паспорта документа)*.
9. Специфические поля *Паспорта документа* для *Макета (Вёрстки)*: *Номер первой полосы* (управляет расположением *Макета (Вёрстки)* внутри *Номера* по порядку следования).
10. Специфические поля *Паспорта документа* для *Макета (Вёрстки)*: *Количество полос* (управляет выбором количества пустых *Полос* для отображения в режиме *Просмотр номера*, а также отображается в *Структуре* каталога).



Создание нового Материала



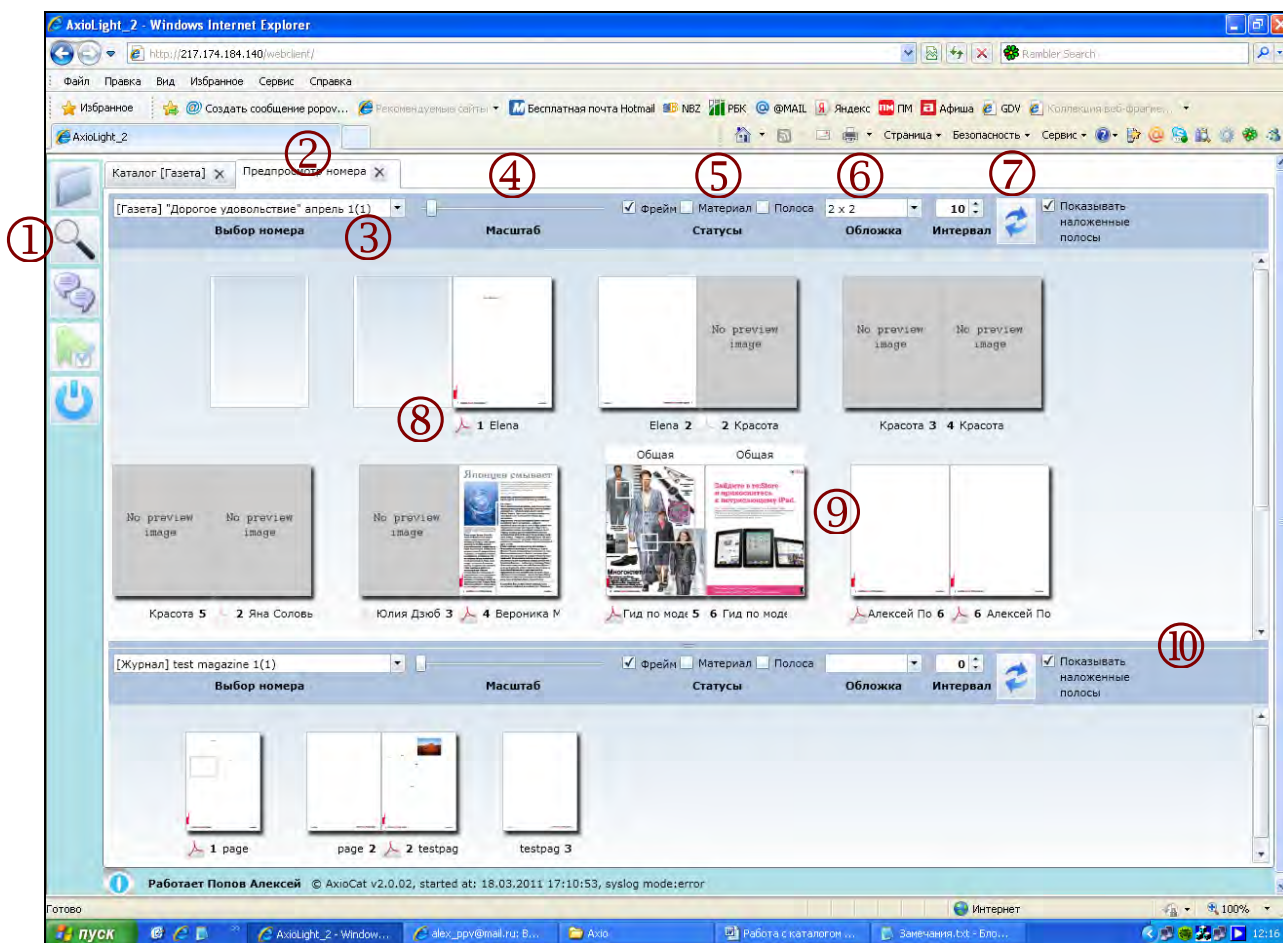
1. Раздел *Каталог* (Закладка раздела).
2. Закладка *Структура* (Иерархическое представление, Дерево каталога).
3. Выделенный (текущий) *Макет*.
4. Кнопка **[Создать новый материал]** . Создать новый *Материал* можно при выделенном *Макете* и при выделенном *Материале* внутри *Макета*.
5. Диалоговое окно создания нового *Материала*.
6. Поля *Паспорта документа*. *Имя Материала*. Отображается в списке материалов. Впоследствии может быть изменено путём изменения *Свойств объекта (Паспорта документа)*.
7. Поля *Паспорта документа*. *В каком номере издания находится, В каком Макете находится, Рубрика*. Впоследствии может быть изменено путём изменения *Свойств объекта (Паспорта документа)*.
8. *Замечания для Макета*. В этом поле в свободной форме можно изложить требования или задание, касающиеся создаваемого материала.
9. Специфические поля *Паспорта документа* для *Материала*: *Состав создаваемых Фреймов* для этого *Материала*. Если необходимо создать нестандартный текстовый *Фрейм*, название которого отсутствует в списке (например, «Цитата»), можно задать его название в поле «*Другое название*».
10. Специфические поля *Паспорта документа* для *Материала*: *Автор*, используется для сбора статистики объемов по авторам.



Создание нового Фрейма



1. Раздел *Каталог* (Закладка раздела).
2. Закладка *Структура* (Иерархическое представление, Дерево каталога).
3. Выделенный (текущий) *Материал*.
4. Кнопка **[Создать новый фрейм]**  Создать новый *Фрейм* можно при выделенном *Материале* и при выделенном *Фрейме* внутри *Материала*.
5. Диалоговое окно создания нового *Фрейма*.
6. Поля *Паспорта документа*. *Имя фрейма*. Отображается в списке *Материалов*. Впоследствии может быть изменено путём изменения *Свойств объекта (Паспорта документа)*.
7. Тип фрейма, выбирается из списка. От этого поля зависят свойства фрейма, например, *Текст* или *Изображение*.
8. *План сдачи*. Настроенный в системе порядок дедлайнов в соответствии с рабочими *Статусами фрейма*.
9. Кнопка **[Удалить текущий объект]** .

Просмотр номера (овервью)



1. Кнопка **[Просмотр]**  (открыть новый *Раздел Просмотр*).
2. *Раздел Просмотр* (Закладка *Просмотра*).
3. Выбор *Номера издания* для просмотра.
4. *Движок* управления размером полос в *Просмотре*.
5. Индикаторы отображения *Статусов* объектов.
6. Выбор отображения *Обложки*. Используется, если *Обложка* верстается отдельным файлом из нескольких страниц.
7. Кнопка **[Обновить]**  и настройка автообновления просмотра в минутах. Индикатор отображения *Полос номера* с одинаковыми номерами полос в виде *Сквозного плана номера*.
8. Иконка выгрузки файла PDF. Выгрузка работает для *Вёрстки (Макета)* целиком (не для отдельной *Полосы*). Иконка **[Выгрузка PDF]** располагается под *Первой полосой вёрстки (макета)*.
9. Элементы отображения *Превью* полосы: *Рубрика, Номер полосы, Имя макета*.
10. Разделитель окна *Просмотра*. Позволяет на одном экране отображать два разных *Номера издания*. По умолчанию *Просмотр* открывается одним окном и *Разделитель* располагается внизу этого окна. При необходимости можно мышью «выдвинуть» разделитель и использовать возможность отображения второго *Номера*.