

Глава 2.2.3. Создание нового Материала

Создание Материала может быть сделано только в привязке к Макету (Вёрстке) или к Портфелю. Для создания Материала необходимо:

1. Сделать *Макет*, в котором нужно создать материал, текущим и нажать на кнопку **[Создать материал]**.



Кнопка **[Создать материал]**

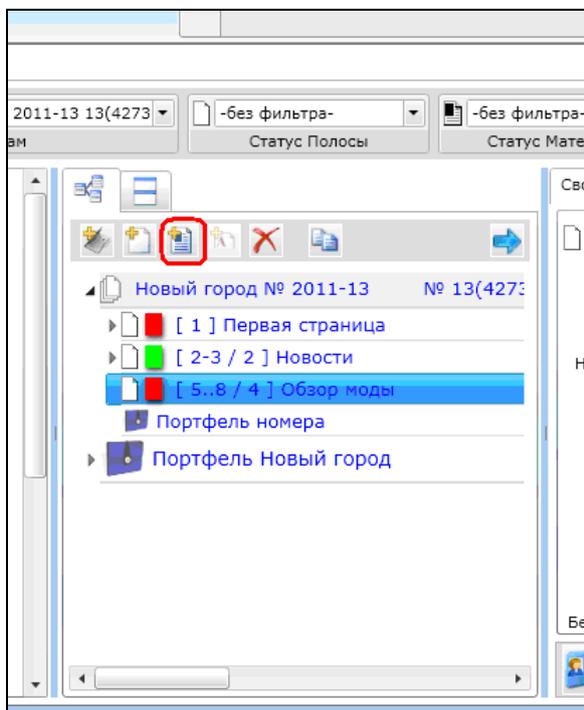


Рис. 2.2.3.1.
Отмечена кнопка **[Создать материал]**, текущий *Макет* выделен.

После нажатия на кнопку **[Создать материал]** появляется диалоговое окно задания свойств Нового материала

2. Заполнить необходимые поля для задания свойств нового материала и нажать на кнопку **[Готово (ОК)]** диалогового окна.

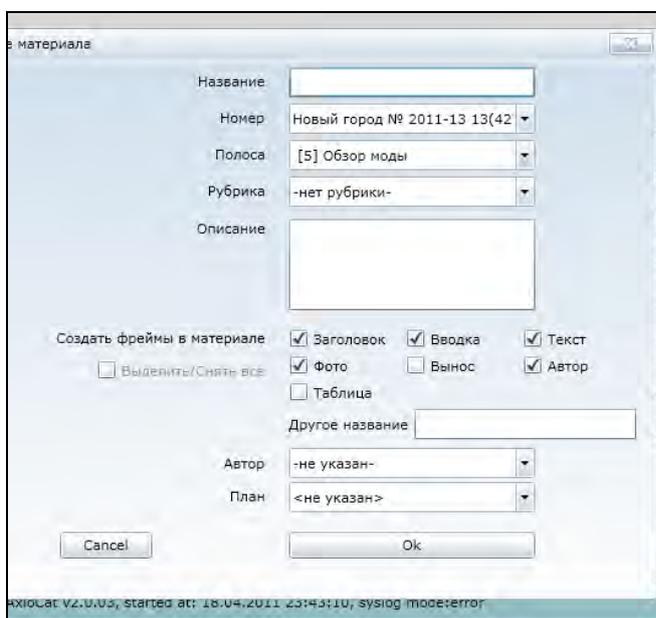


Рис. 2.2.3.2.
Список полей диалогового окна «Добавление нового материала».

Список полей Диалогового окна «Добавление нового материала»

Название	—	Название создаваемого материала. Изначально поле пустое, необходимо его заполнить названием нового материала.
Номер	—	Номер, в котором создается материал. По умолчанию текущий (выделенный в <i>Дереве каталога</i>) <i>Номер</i>
Полоса	—	Полоса, <i>Макет</i> , в котором создается материал. По умолчанию текущий (выделенный в <i>Дереве каталога</i>) макет.
Рубрика	—	Выбор рубрики материала из заранее заданного в системе списка рубрик.
Описание	—	Описание материала. Поле, в котором можно указать любые комментарии или описание к материалу.
Создать фреймы в материале	—	Выбор фреймов, составляющих материал: Заголовок, Вводка, Текст, Фото, Вынос, Автор, Таблица. Необходимо отметить галочками нужные составляющие.
Другое название	—	В этом поле можно написать свое название для фрейма, если нужно создать нестандартный фрейм, название которого отсутствует в списке.
Автор	—	Автор материала. Заполняется из списка или задаётся непосредственно вводом с клавиатуры.
План	—	План сдачи материала (расписание дедлайнов). Может быть выбрано из списка заранее зарегистрированных в системе планов сдачи (см. описание План сдачи).

Список полей диалогового окна «Добавление нового материала» может изменяться в зависимости от версии и настроек системы.

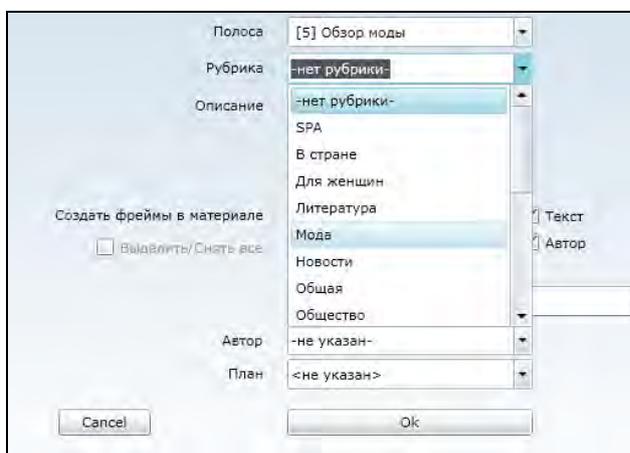


Рис. 2.2.3.3.
Список выбора рубрики.

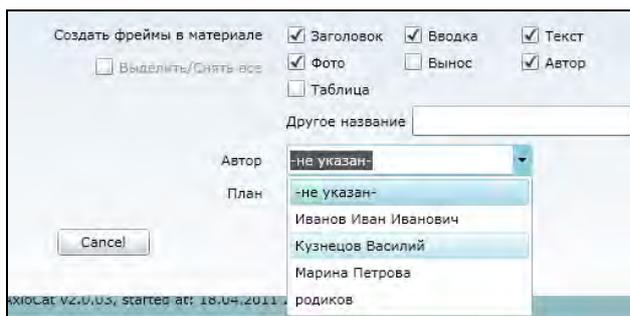


Рис. 2.2.3.4.
Список выбора автора.

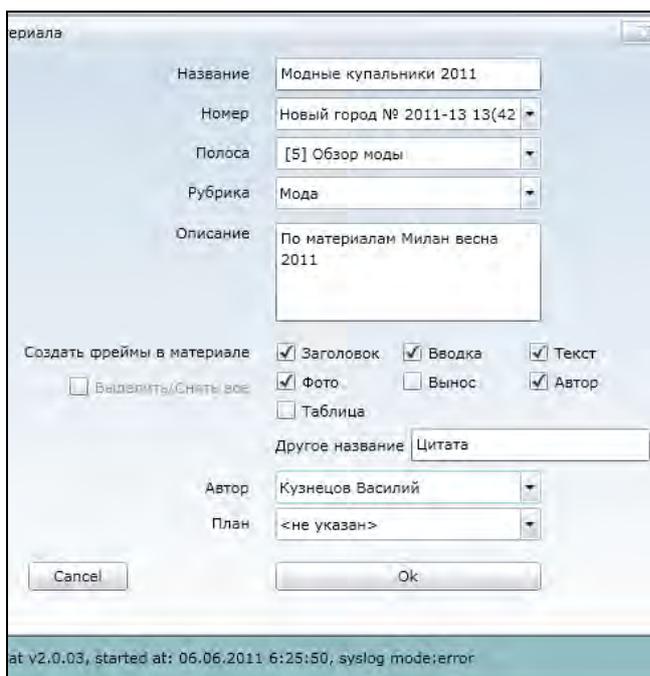


Рис. 2.2.3.5.
Пример заполнения полей диалогового окна «Добавление нового материала».

Пример заполнения полей Диалогового окна «Добавление нового материала»

Название	—	Название материала «Модные купальники 2011».
Номер	—	Создается в номере «Новый город № 2011-13(4273)».
Полоса	—	Создается в Макете «[5] Обзор моды».
Рубрика	—	Задана рубрика нового материала: «Мода».
Описание	—	Задан комментарий для редактора.
Создать фреймы в материале	—	Отмечены необходимые фреймы: Заголовок, Вводка, Текст, Фото, Автор. Таким образом новый материал будет состоять из этих фреймов.
Другое название	—	Введено нестандартное название Фрейма «Цитата». Фрейм «Цитата» будет создан в Материале вместе с другими стандартными фреймами.
Автор	—	Выбран автор Кузнецов Василий. Автор может быть введен с клавиатуры или выбран из списка.
План	—	Собственный план сдачи для материала не указан, то есть материалу будет назначен план сдачи по умолчанию – заданный для Макета.

После нажатия на кнопку **[Готово (ОК)]** диалогового окна «Добавление нового материала», *Материал* с заданными свойствами будет создан в системе.

3. После создания *Материала* он станет текущим и в основной части рабочего поля экрана (в *Дереве каталога*) отобразится содержание текущего *Материала* и *Номера*.

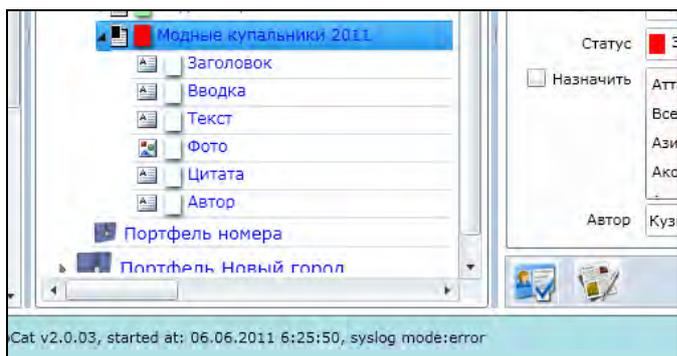


Рис. 2.2.3.6.
Созданный новый материал
«Модные купальники 2011»
выделен.



Глава 2.2.4. Изменение Статуса Материала

Для каждого *Материала* может быть установлен *Статус*, который отображает уровень его готовности или текущее состояние. Текущий *Статус* выбирается из *Списка статусов*, который задаётся при внедрении системы и может быть изменён в разделе *Настройки*.

Для того, чтобы изменить *Статус материала*, нужно:

1. Выделить нужный *Материал* в списке материалов (в Дереве каталога)

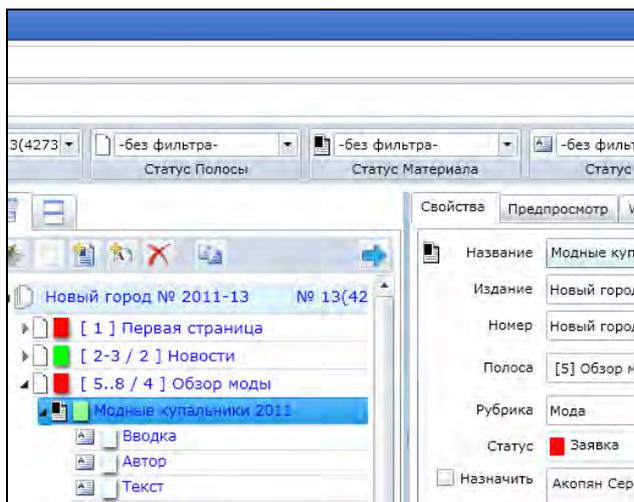


Рис. 2.2.4.1.
В Дереве каталога выделен *Материал* «Модные купальники 2011»

2. В закладке *Свойства* открыть список *Статус* и выбрать из списка нужный (кликнуть мышью). После этого нажать на кнопку **[Применить]**.



Кнопка **[Применить]**

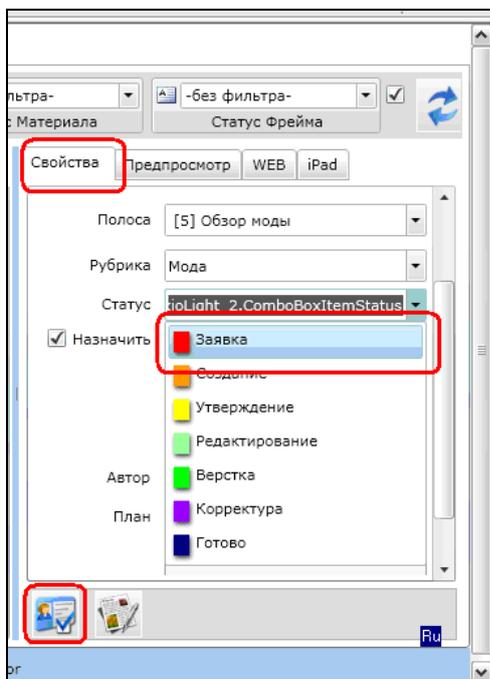


Рис. 2.2.4.2.
Отмечена открытая *Закладка Свойства*, отмечен выбранный *Статус* «Заявка» в *Списке статусов*, отмечена кнопка **[Применить]**.

Замечание.

Если *Закладка Свойства* не видна (не является текущей), нужно перейти на неё (кликнуть мышью по закладке «Свойства» на *Панели свойств* материала в правой части экрана).

Замечание.

Если *Панель свойств* материала в правой части экрана не видна (находится в *Скрытом виде*), нужно сделать её видимой (открыть панель), кликнув мышью на кнопке **[Отобразить панель свойств]** или на кнопке **[Отображение по умолчанию]**.



Кнопка **[Показать панель свойств]**.

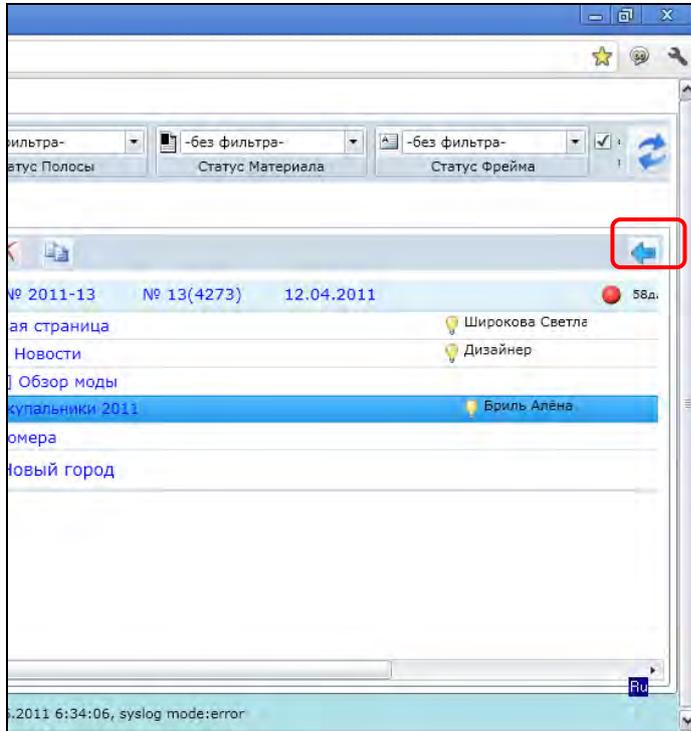


Рис. 2.2.4.3.

Отмечена кнопка **[Показать панель свойств]**.

3. Выбираем нужный статус из *Списка статусов*, например, *Статус «Редактирование»* и нажимаем на кнопку **[Применить]** внизу *Панели свойств*.



Кнопка **[Применить]**.

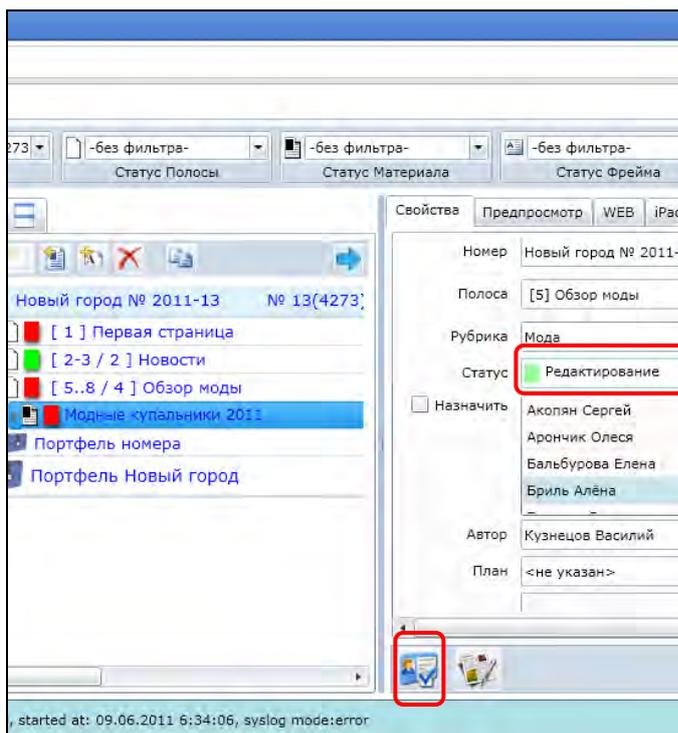


Рис. 2.2.4.4.

Отмечен выбранный *Статус «Редактирование»*. Отмечена кнопка **[Применить]**.

4. После нажатия кнопки **[Применить]**, *Статус материала* изменится. Это отобразится соответствующим цветным маркером статуса в *Дереве каталога*.

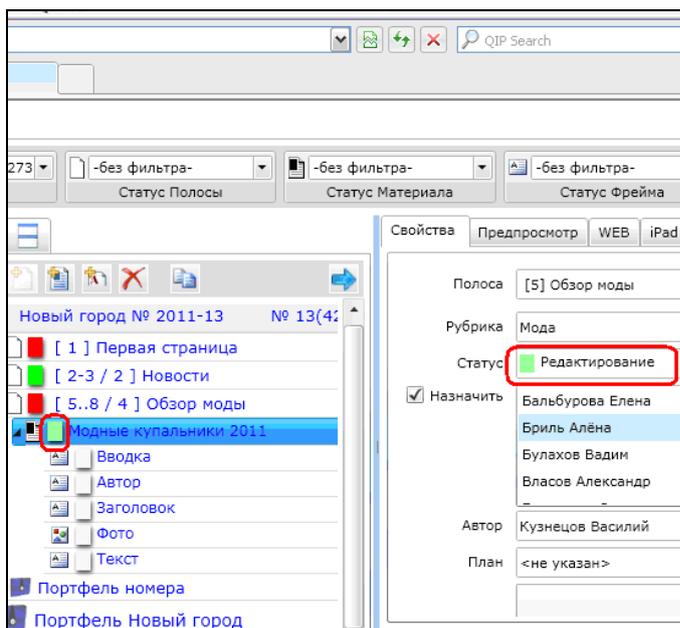


Рис. 2.2.4.5.
Отмечен выбранный *Статус* «Редактирование» и измененный цвет *Статуса Материала*.

5. Каждому *Статусу* соответствует свой цвет маркера, который позволяет быстро сделать вывод о состоянии производства *Материала*.

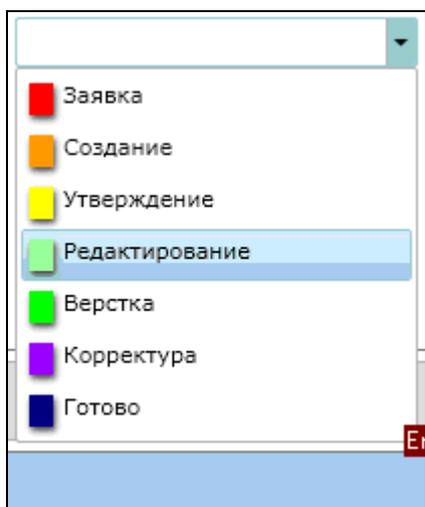


Рис. 2.2.4.6.
Список *Статусов Материала* с соответствующими цветами. Выделен *Статус* «Редактирование».

Замечание.

Статусы и их цвета на рисунке показаны для примера. Конкретный список статусов зависит от конфигурации системы, настроенной для конкретного издания, задаётся при внедрении системы и может быть изменён в разделе *Настройки*.



Глава 2.2.5. Загрузка изображений

В редакционной системе AxioCat изображения прикрепляются непосредственно к *Материалу*, к которому они относятся, так что на уровне *Дерева каталога* отображается, что *Фрейм изображения* является составной частью *Материала*. Также отдельным *Фреймом* (отдельной составной частью *Материала*) является текстовый фрейм *Подписи к изображению*. Изображение может быть загружено в уже существующий в *Материале* пустой *Фрейм изображения* или может быть загружено с одновременным созданием нового *Фрейма*.

Для добавления *Изображений (Иллюстраций)* к материалу в уже существующий *Фрейм изображения* необходимо:

1. Выбрать *Материал* в списке материалов и перейти в *Режим редактирования* выбранного материала.

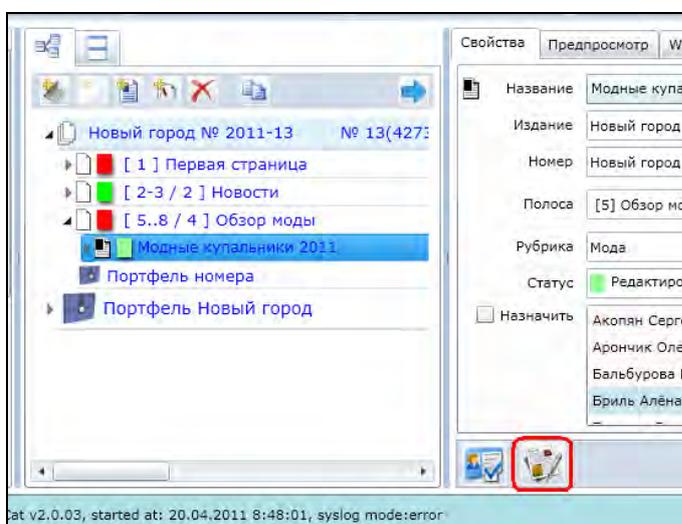


Рис. 2.2.5.1. Переход в редактирование материала. Отмечена кнопка **[Редактировать]** в закладке *Свойства*.

2. В *Текстовом редакторе* перейти на закладку *Изображения (Иллюстрации)*. Выделить (кликнуть мышью) выбранный *Фрейм изображения*. Выбранный фрейм выделяется черным контуром.

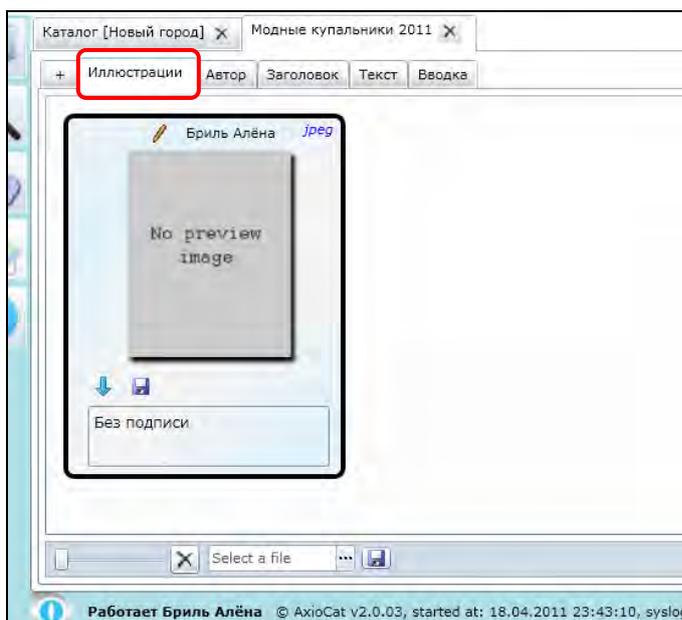


Рис. 2.2.5.2. Отмечена закладка *Изображения (Иллюстрации)*. Выбранный *Фрейм изображения* выделен черным контуром. Выбранный фрейм является пустым, в него ещё не загружено изображение.

- Для загрузки *Изображения* в выбранный фрейм необходимо нажать на кнопку **[Выбрать файл]** на *нижней панели кнопок* окна.

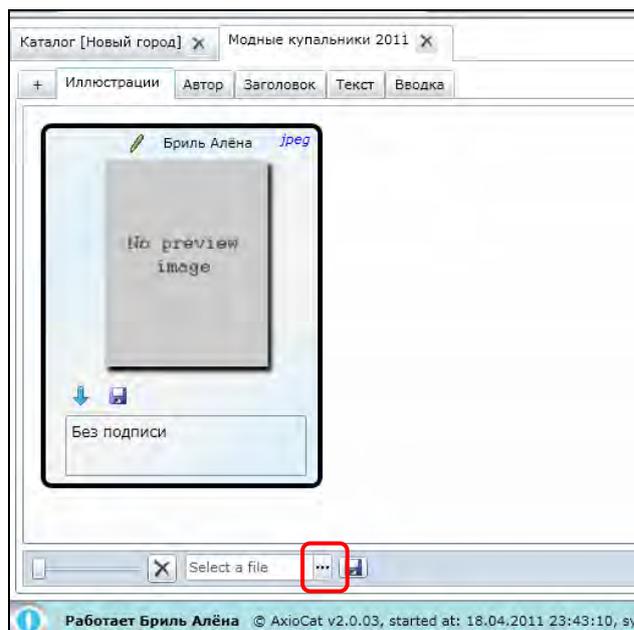
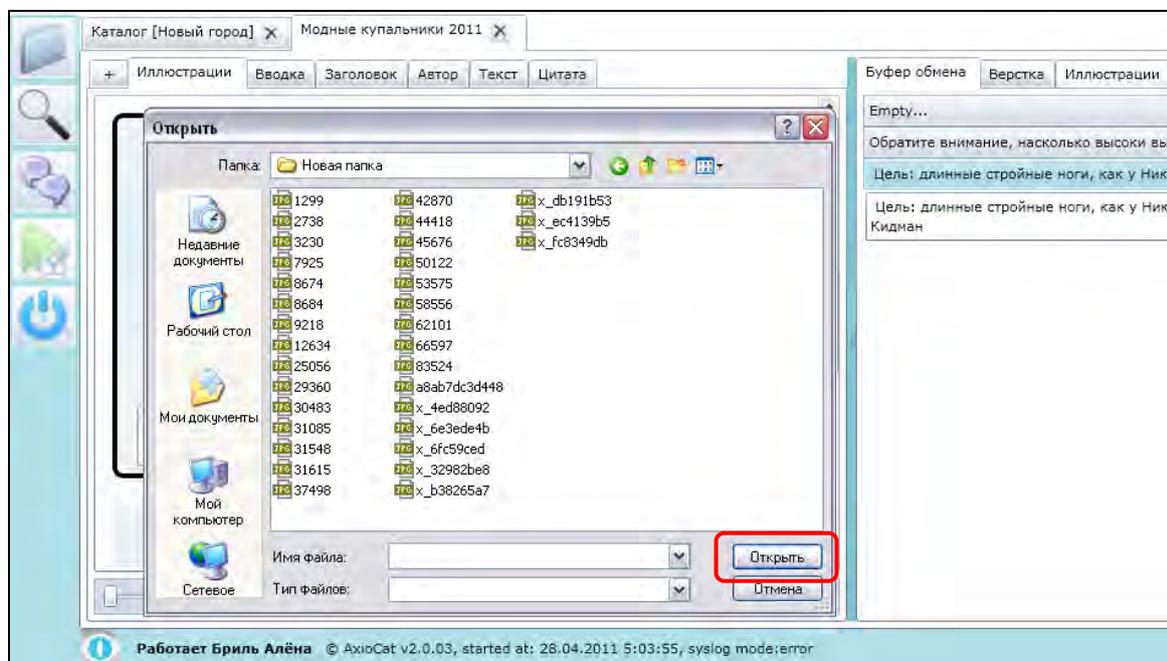


Рис. 2.2.5.3.
Отмечена кнопка **[Выбрать файл]** ([...]) на нижней панели.

- После нажатия на кнопку **[Выбрать файл]** появится стандартное окно выбора файла (Диалоговое окно операционной системы). В появившемся диалоговом окне выбора файла необходимо выбрать нужный файл и нажать на кнопку **[Открыть]**.

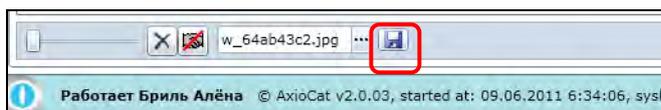
Рис. 2.2.5.4. Диалоговое окно выбора файла. Отмечена кнопка **[Открыть]**.



- Для сохранения изображения нужно нажать на кнопку **[Сохранить]** на нижней панели.



Рис. 2.2.5.5.
Отмечена кнопка **[Сохранить]** на нижней панели кнопок.



- Система сохранит изображение и после окончания процесса сохранения будет показано соответствующее информационное сообщение *«Изображение загружено»*.

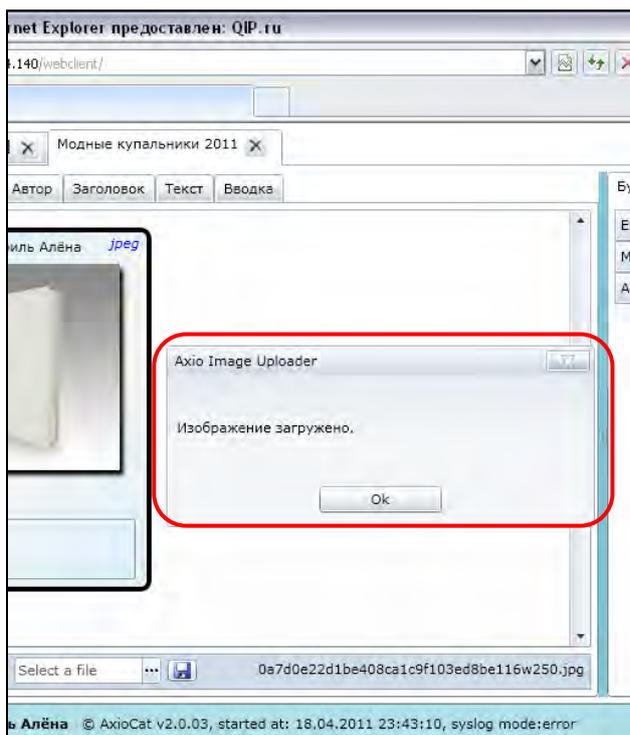


Рис. 2.2.5.6.
Отмечено окно сообщения *«Изображение загружено»*. Чтобы закрыть сообщение, необходимо нажать на кнопку **[ОК]**.

- Для того чтобы увидеть превью загруженного изображения, нужно «переключиться» между любыми двумя закладками текстового редактора.

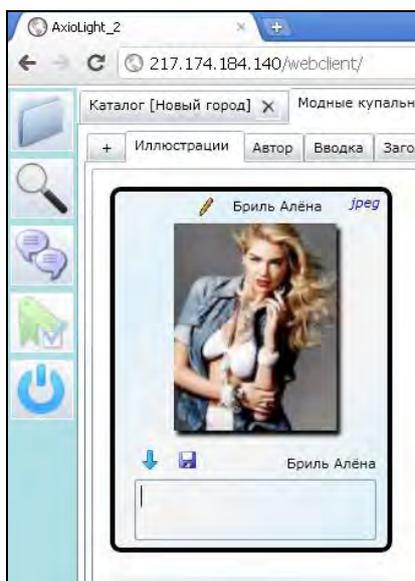


Рис. 2.2.5.7.
Изображение загружено.

8. Система позволяет загружать любое нужное количество *Изображений (Иллюстраций)* в любой *Материал*.

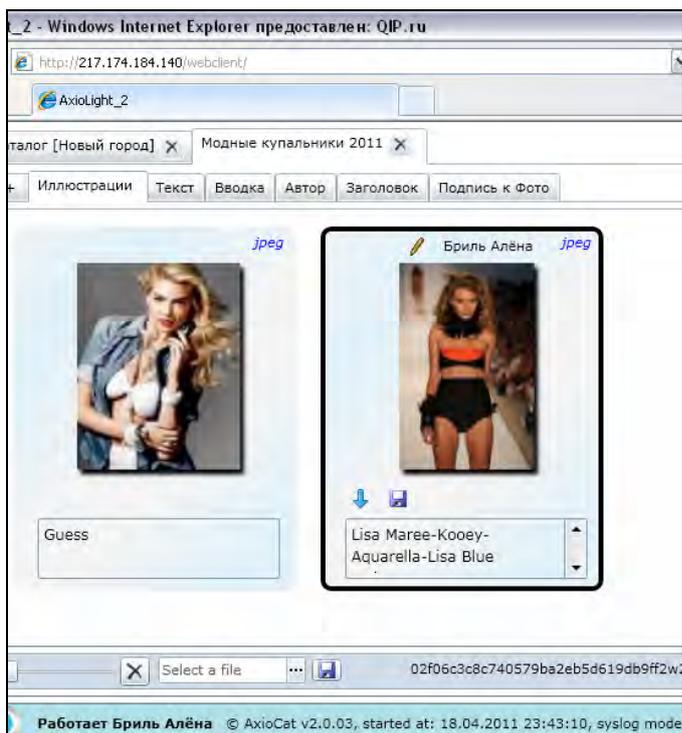


Рис. 2.2.5.8.
Добавлено еще одно *Изображение*.

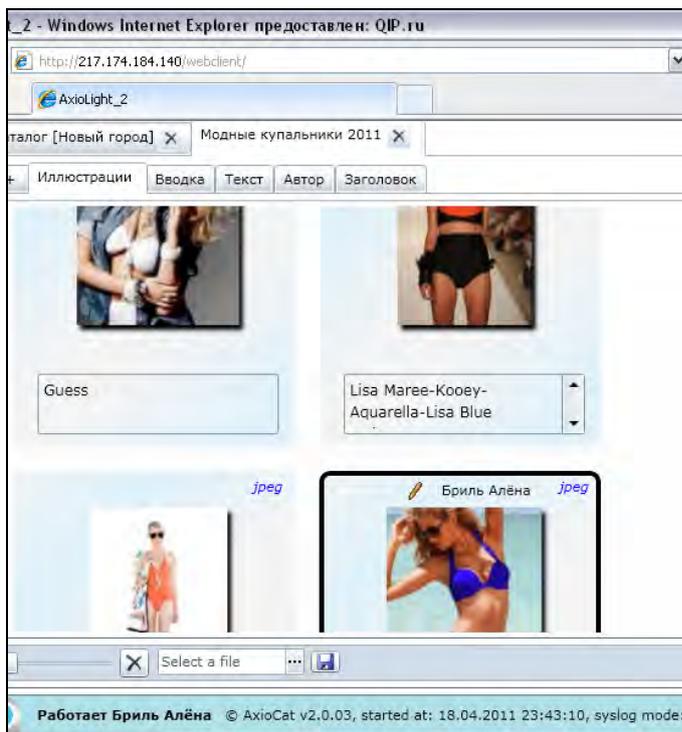


Рис. 2.2.5.9.
Добавлено несколько *Изображений*.

□

Глава 2.2.6. Создание подписи к изображению

В редакционной системе AxioCat подпись к изображению хранится в отдельном *Текстовом фрейме*, системно связанным с *Изображением*, так что всегда известно, какая *Подпись* относится к какому *Изображению*. В интерфейсе программы AxioLight фрейм подписи всегда находится рядом с соответствующим изображением.

Текстовый фрейм *Подписи к изображению* создаётся автоматически при загрузке изображения в систему, и отображается соответствующей областью внизу каждого *Изображения* на *Закладке Изображения (Иллюстрации) Текстового редактора*. Однако в *Дереве каталога* фрейм подписи к изображению не будет отображаться до тех пор, пока в него не будет введён какой-нибудь текст.

Таким образом пустой Фрейм подписи в Дереве каталога не виден, а заполненный Фрейм подписи к изображению виден и в Дереве каталога и в Табличном виде.

Для того чтобы создать *Подпись к Изображению (Иллюстрации)* необходимо:

1. Выделить нужное Изображение.

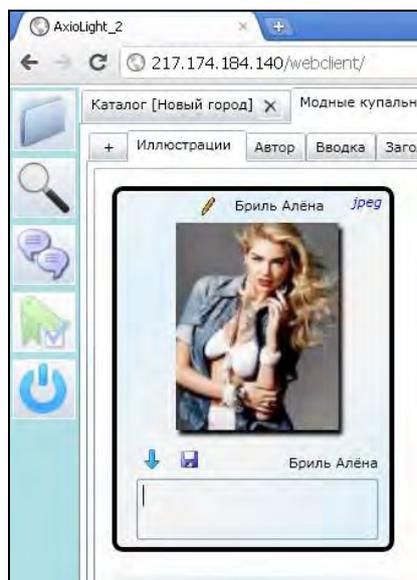


Рис. 2.2.6.1.
Черным контуром выделяется активное *Изображение*.

2. Кликнуть мышью на область подписи (область ниже превью изображения) и ввести необходимый текст.

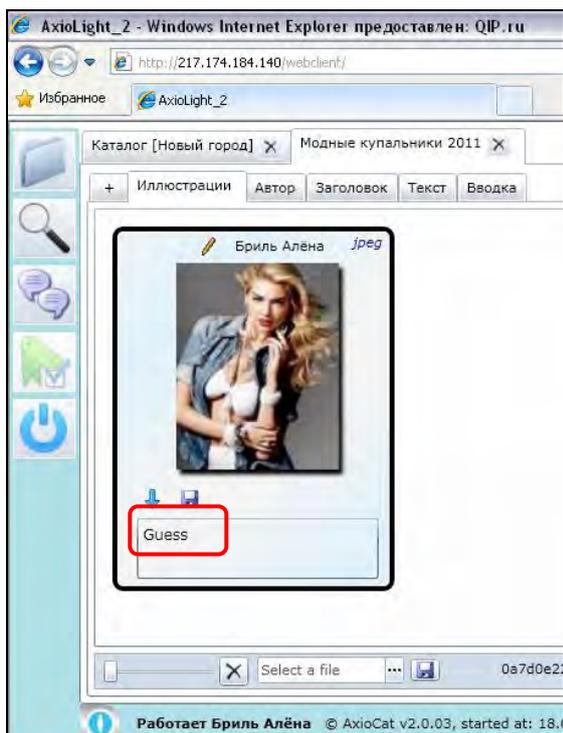


Рис. 2.2.6.2.
Отмечена Подпись к изображению.

3. После ввода Подписи сохранить её кнопкой **[Сохранить]**, расположенной непосредственно над областью Подписи к изображению.



Кнопка **[Сохранить]**

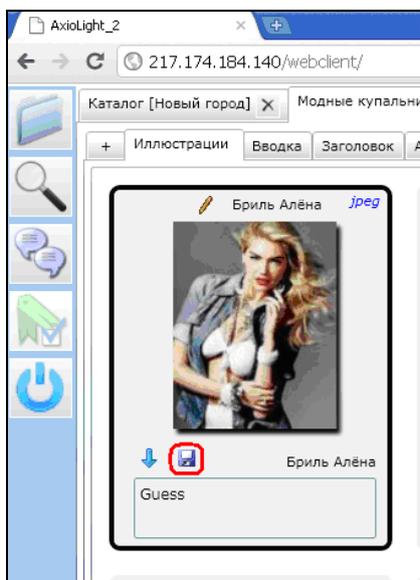


Рис. 2.2.6.3.
Сохранение подписи к изображению.
Отмечена кнопка **[Сохранить]**.

4. К каждому *Изображению (Иллюстрации)* может быть введена своя *Подпись*.

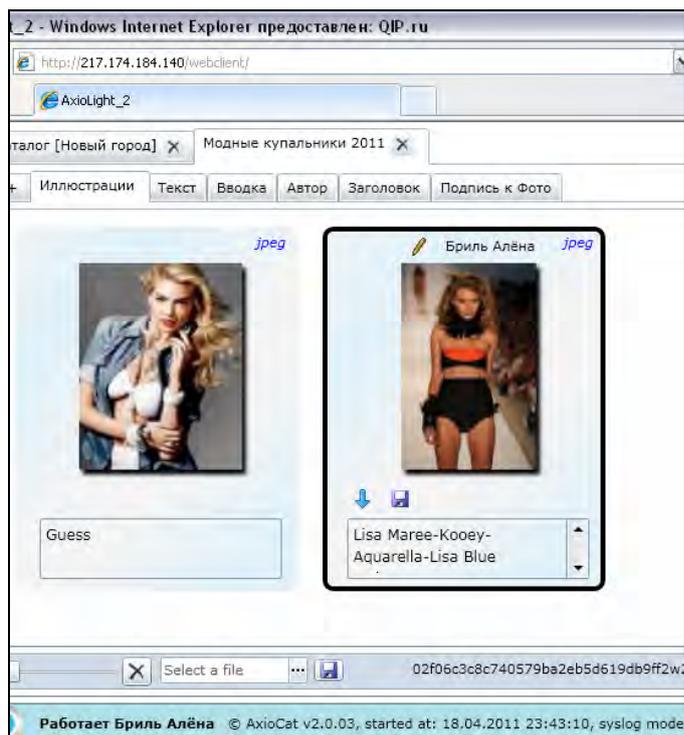


Рис. 2.2.6.4.
Добавлено еще одно *Изображение с Подписью*.

5. В *Дереве каталога* в структуре *Материала* фрейм *Изображения* и фрейм *Подписи к изображению* отображаются как отдельные объекты. Наименования фреймов соответствуют друг другу.

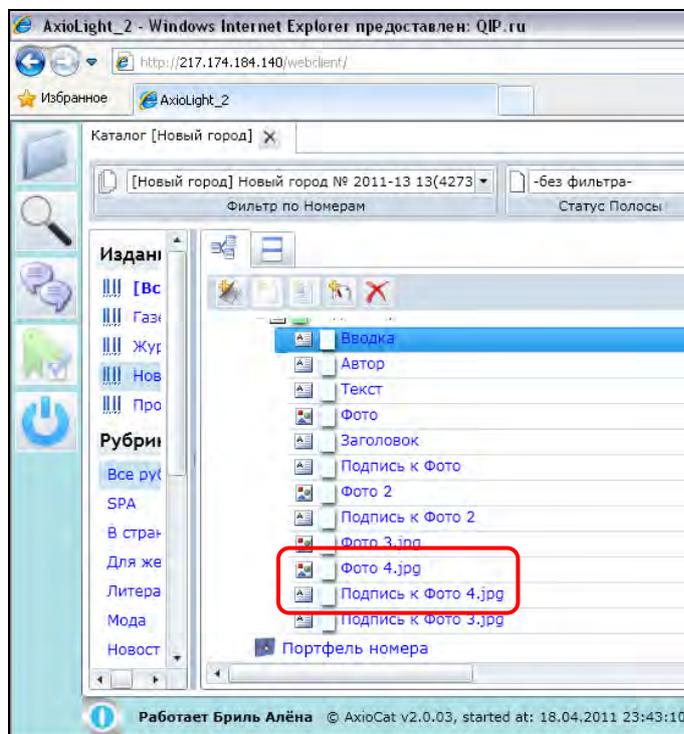


Рис. 2.2.6.5.
Список *Фреймов*, составляющих *Материал*.
Отмечены *Фрейм изображения* и *Фрейм подписи*.

□