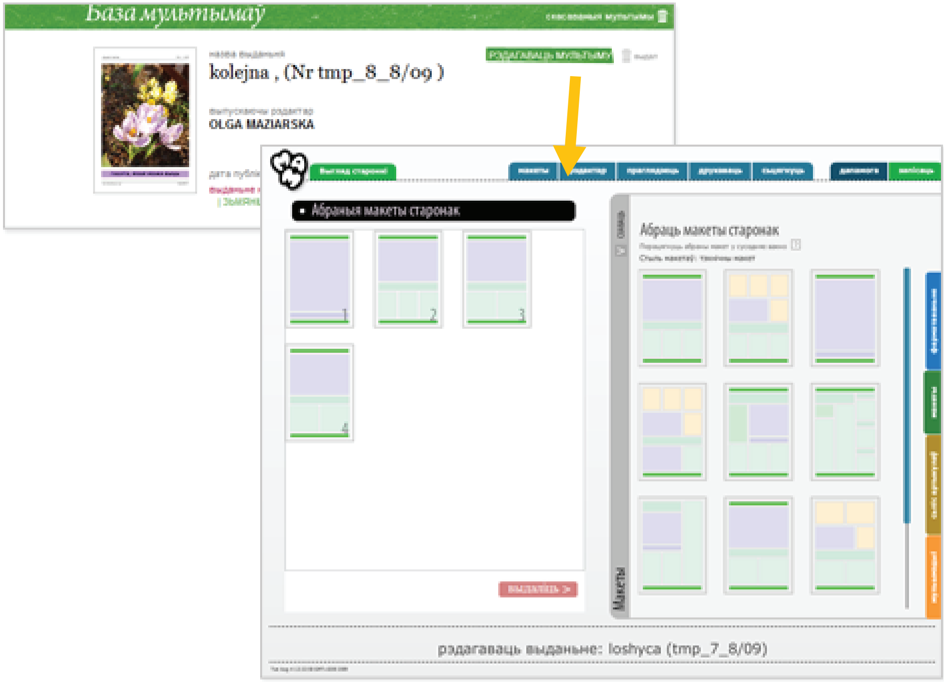
ІНСТРУКЦЫЯ ДЛЯ РЭДАКТАРАЎ МУЛЬТЫМАЎ
АНІМАТАРАЎ, ЛІДЭРАЎ РЭДАКЦЫІ І ІНШЫХ ХВОРЫХ НА ЖУРНАЛІСТЫКУ

УСЯ СЫСТЭМА СКЛАДАЕЦЦА ЗЬ ДЗЬВЮХ ЧАСТАК:

1. Рэдакцыйнага парталу, даступнага пад закладкай Мая рэдакцыя
   – яна ўтрымлівае ўсе наладкі, выбар макетаў, а таксама базу тэкстаў

2. Рабочы стол – кнопка РЭДАГУЙ МУЛЬТЫМУ з правага боку ад выданьня
   служыць для ўкладаньня макету, заліўкі тэкстаў, дадаваньня здымкаў – то бок для стварэньня мультымы.



ЧАРГОВАСЬЦЬ ДЗЕЯНЬНЯЎ

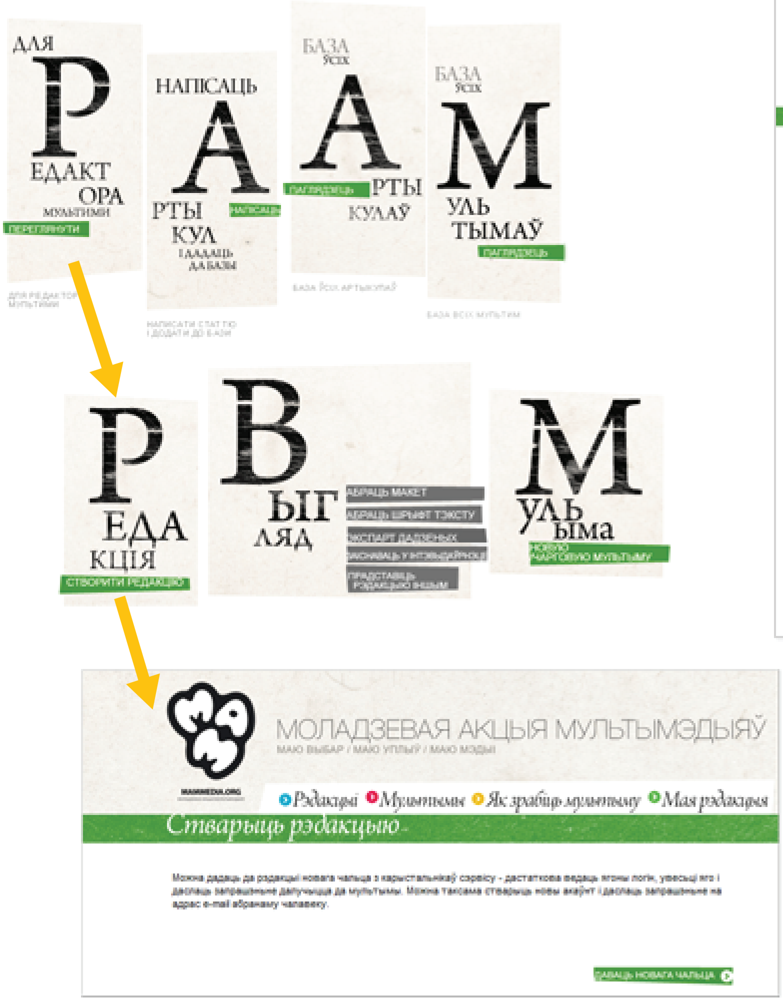
АПІСАНЬНЕ РЭДАКЦЫЙНАГА ПРАЦЭСУ АБО ЯК ЗРАБІЦЬ МУЛЬТЫМУ?

1. Стварыце рэдакцыю

– вырашыце, хто будзе ў Вашай рэдакцыі, і хто якую ролю будзе выконваць. Ролі вельмі важныя – варта іх падабраць адпаведна здольнасьцям і ўменьням чальцоў рэдакцыі, яшчэ да таго, як пачнеце пісаць тэксты. Каб пачаць рэгістрацыю чальцоў рэдакцыі, рэдактар мультымы рэгіструецца сам і рэгіструе мультыму.

Потым запрашае ў рэдакцыю іншых людзей.

- Рэдактар мультымы (галоўны) і намесьнік рэдактара мультымы граюць важную ролю ў рэдакцыі. У мэню Для рэдактара мультымы знаходзяцца ўсе глябальныя наладкі для мультымы.



Тут рэдактар мультымы або намесьнік:

- запісвае іншых асобаў у рэдакцыю - клікні Рэдакцыя ствары рэдакцыю > Дадай новую асобу
- вызначаюць графічны выгляд мультымы (выбіраюць макет, устанаўліваюць шрыфты, а таксама акрэсьліваюць выпускныя зьвесткі, апісаньне мультымы і выданьня, распачынаюць

працу над новым выданьнем шляхам даданьня гэтага новага Выданьня (гэтыя функцыі апісаныя ў далейшай частцы інструкцыі)

сакратар рэдакцыі

- вызначае канчатковы сьпіс тэкстаў, замаўляе тэксты ў журналістаў, забірае іх, зацьвярджае іх памер і дапасаваньне да складзенага рэдактарамі макету, сочыць, каб у рэдакцыі ўсё ішло спраўна.

журналіст

- прапануе тэмы, зьбірае матэрыялы, піша тэкст замоўленага раней памеру

тэматычны рэдактар

- прапануе журналістам тэмы, правярае тэксты, напісаныя журналістамі, распавядае, як карыстацца выбраным рэдакцыяй макетам, усталёўвае выгляд усяго макету выданьня або яго часткі, рэдагуе тэксты з сутнаснага пункту гледжаньня, усталёўвае, якія здымкі будуць суправаджаць тэксты, вызначае выгляд тэксту на старонцы.

карэктар

- рэдагуе тэксты з пункту гледжаньня стылістыкі, адказвае за артаграфічныя памылкі, сочыць за тым, каб тэксты былі на аднолькавым моўным узроўні.

Графік

- Адказвае за графічны выгляд мультымы, выбірае і апрацоўвае здымкі, рыхтуе іншыя графічныя элемэнты, такія, як віньетка, інфаграфікі, грае важную ролю ў складаньні (вёрстцы) мультымы, вызначае колеры ці памер важных элемэнтаў, такіх як назва ці лід. Сочыць, каб канчатковы выгляд зьвярстанай старонкі быў добры, каб яна прыгожа выглядала і прыцягвала чытача. Узорам для графіка зьяўляюцца прыкладныя рэалізацыі старонак, выкладзеныя пад закладкай Макеты (з правага боку – зялёная закладка)

2. Правядзіце сход рэдакцыі

Вырашыце, пра што хочаце пісаць, якая тэматыка вас цікавіць, ці любіце рабіць здымкі і ці будзеце іх выкарыстоўваць

Разгледзьце ўсе макеты – наяўныя ў файлах pdf, прачытайце, чым яны характэрныя. Аглядаючы макеты перад тым, як выбраць, варта зьвярнуць асаблівую ўвагу, доўгія ці кароткія тэксты вы будзеце пісаць, ці шмат здымкаў будзеце ўжываць і якую тэматыку будзе асьвятляць вашая мультыма. Макеты мы назвалі так, каб назвы паказвалі на іхны характар:

Тэхнічны макет

- вельмі прымітыўны, служыць толькі для тэкстаў, няварта яго выбіраць, бо ў яго вельмі невялікія магчымасьці

Інфармацыйны макет

- як паказвае сама назва, гэта макет для мультымаў інфармацыйнага характару, у якіх шмат тэкстаў і параўнальна мала здымкаў. Здымкі на гэтых макетах зьяўляюцца дадаткам да тэкстаў. Паводле выгляду такі макет нагадвае інфармацыйную штодзённую газэту, такую як Rzeczpospolita, Gazeta

Культурніцкі макет

- служыць для апісаньня грамадска-культурніцкіх падзеяў. Утрымлівае больш графічных элемэнтаў, чым іншыя, мае шмат варыянтаў ўжываньня здымкаў, якія зьяўляюцца важным элемэнтам старонкі, а ня толькі ілюстрацыяй да тэксту. Укладаючы чарговыя старонкі паводле гэтага макету – заўжды зважайце, ці добра яны выглядаюць у пары. Гэты макет падобны да макетаў штотыднёвых часопісаў, такіх як Wprost, Przekrój, Polityka.

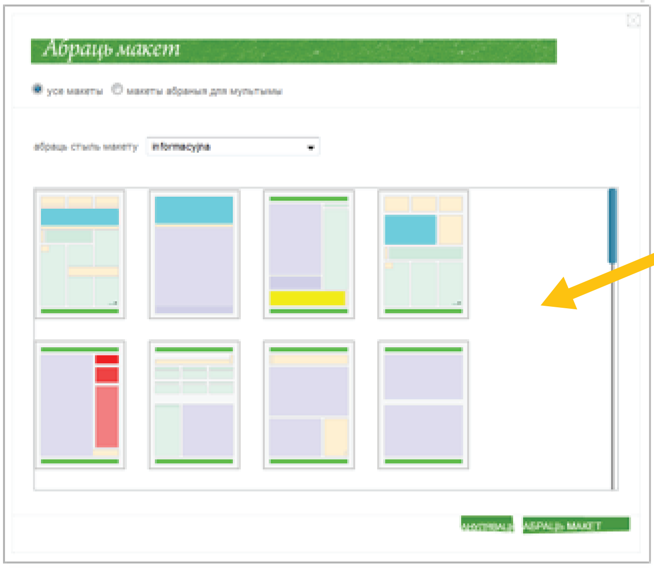
Макет-раскладанка

- трэба глядзець на пары старонак, ці пасуюць яны адна да адной. Гэты макет утрымлівае шмат здымкаў, каляровага фону. Надаецца да параўнальна кароткіх тэкстаў вельмі індывідуальнага характару. Макет для тых, хто любіць свабоду і экспрэсію. Цяжка падаць прыклад выданьня, якое мае такі макет.

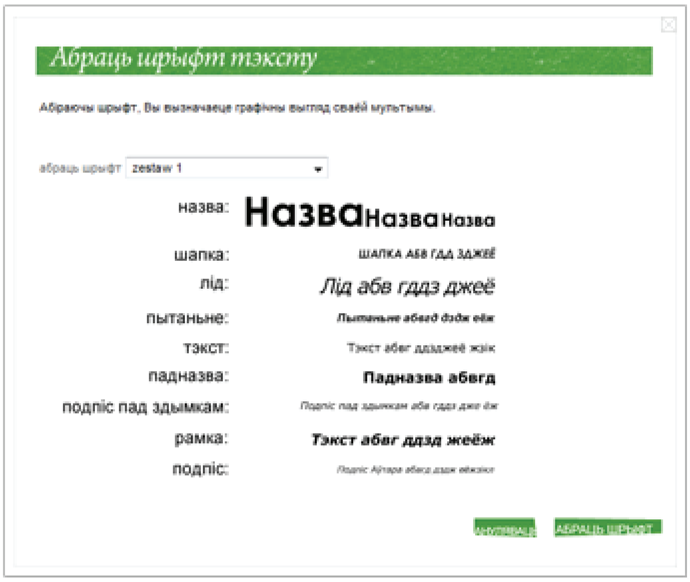
ЧАРГОВАСЬЦЬ ДЗЕЯНЬНЯЎ

Устанавіце, каторы з макетаў найбольш пасуе да тэматыкі вашай мультымы і характару тэкстаў, якія вы маеце намер пісаць. Гэта вельмі важны момант выбару, можна яго зьмяніць пазьней, аднак кожная зьмена макету або набору шрыфтоў зьявіцца толькі ў выданьні, якое вы дадасьцё пасьля гэтай зьмены. Таму найперш трэба зрабіць спробу – ці сапраўды ваш выбар быў добры.

- Рэдактар мультымы ўсталёўвае макет — клікні Для рэдактара мультымы / Выгляд -> Выберы макет - зрабі выбар макету, які вы будзеце выкарыстоўваць.



- Калі выбераце макет, выберыце від шрыфту - клікні Выгляд > Выберы шрыфты.



Фонт (шрыфт) вызначае характар мультымы. Такія шрыфты, як times new roman, выглядаюць паважна. У тэксьце мультымы лепш выглядаюць шрыфты простыя, такія як verdana ці arial. Мы падалі прыклады, як для кожнага набору шрыфтоў будуць выглядаць найважнейшыя элементы тэксту: загаловак, лід, падзагаловак, тэкст і інш.

Цяпер усталюй, хто з рэдакцыі будзе зьмешчаны ў выпускных зьвестках – напэўна, усе. Клікні Перанясі ў выпускныя зьвесткі і клікні ўсе прозьвішчы, якія маюць быць у выпускных зьвестках, а потым клікні кнопку Перанясі. Будзе створаны артыкул, які пазьней можна заліць у макет мультымы.

Можаш таксама ўсталяваць інтэрнэт-тэгі – клікні Wygląd -> Прамоцыя ў інтэрнэце

Напрыканцы адрэдагуй апісаньне ў профілі мультымы, каб ён быў як мага больш поўны – клікні Прадстаў рэдакцыю іншым. Сюды можаш дадаць здымак свае рэдакцыі

ЧАРГОВАСЬЦЬ ДЗЕЯНЬНЯЎ

Калі гэта ўсё ўжо зроблена:

3. Дадайце тэкставае

гэта будзе выданьне, на якім вы праверыце, ці спраўджваюцца вашыя задумкі

На староньцы Для рэдактара мультымы – клікні Дадай новую/чарговую мультыму

- Тэкставае выданьне служыць для таго, каб пагуляць з макетам, пабачыць, ці спраўджвае ён вашыя чаканьні, ці матэрыял, які вы зьбіраеце – тэксты, здымкі – будзе добра выглядаць у абраным макеце. Гэта дазволіць асвоіць інструмэнты, якія вы маеце ў распараджэньні: Рэдактар тэкстаў (абавязкова зьвярніце ўвагу на стылі і жанры тэкстаў)

- Выбар тэксту ў Рэдактары (спіс стыляў зь левага боку над тэкставым полем) вельмі важны – дзякуючы яму будзе лягчэй абыходзіцца з тэкстам у макеце (выдалі лішнія пустыя радкі, прабелы, водступы, зазнач падзагалоўкі, пытаньні, рамкі і да т.п.) – падрабязнасьці знойдзеш у інструкцыі.

- Калі ў тэкставым выданьні ўсё будзе выглядаць добра – шрыфты табе падабаюцца, уклад пасуе да тэкстаў, якія ў цябе ўжо ёсьць – можаш прыступіць уласна да рэдагаваньня тэкстаў.

- Калі тэкставае выданьне не апраўдвае тваіх чаканьняў – падумай, чаму: тут ёсьць дзьве магчымасьці:

- Зьмяніць набор шрыфтоў (фонтаў) – мэню Мая рэдакцыя > Для рэдактара мультымы > Выберы шрыфты

- Зьмяніць макет – мэню Мая рэдакцыя > Для рэдактара мультымы > Выберы макет

Памятай пасьля кожнай такой зьмены — яе эфэкт ты можаш убачыць у чарговым дададзеным выданьні – калі ты выканаў зьмену макету або шрыфтоў, дадай чарговае тэкставае выданьне. Спробаў можна рабіць колькі хочаш, потым іх проста выдаліш.

УВАГА: тэксты, якія ты дадаваў у Рэдактары да першага тэкставага выданьня, прыпісаныя менавіта да яго. Ты ня знойдзеш іх у сьпісе тэстаў для другога тэкставага выданьня. Каб зьмяніць прыпіску тэкста да выданьня, увайдзі у мэню Мая рэдакцыя > База ўсіх артыкулаў

там даступныя два сьпісы: апублікаваныя артыкулы (за першым разам ён павінны быць пусты), а таксама заплянаваныя артыкулы – клікні ў закладку Плянаваныя

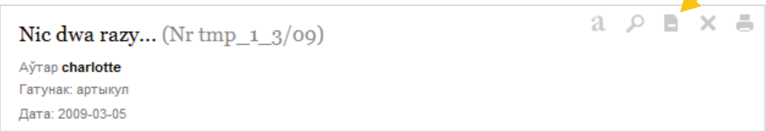
Убачыш там сьпіс артыкулаў, з правага боку артыкула знойдзеш значкі: рэдагуй артыкул, прагледзі артыкул, выдалі прыпіску да выданьня, выдалі артыкул з базы і друкуй. Клікні ў значок выдалі прыпіску і пацьвердзь. Значок зьменіць стан на дадай прыпіску, клікні ў яго паўторна і прыпішы тэкст да другога тэкставага выданьня або да адпаведнага выданьня, над якім пачынаеш працу. Дзякуючы гэтым дзеяньням, на рабочым стале, у сьпісе артыкулаў, зьявяцца толькі тыя артыкулы, якія ты хочаш уклaсьці ў выданьне. Гэтыя дзеяньні паўтары для ўсіх артыкулаў, зь якімі ты хочаш працаваць у гэтым выданьні.

Калі ты скончыў спробы і маеш ужо сабраныя тэксты і здымкі для выданьня – можаш прыступаць да самога макетаваньня выданьня.

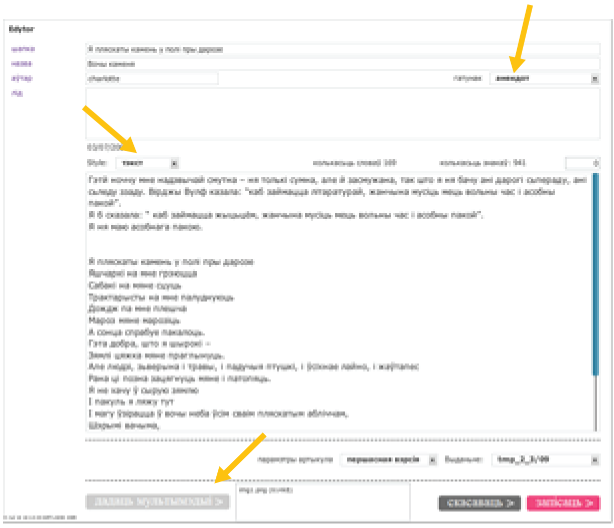
4. Макетаваньне выданьня

Ствары выданьне разам з апісаньнем – мэню Мая рэдакцыя > Для рэдактара мультымы > Дадай новую/чарговую мультымуМультиму

- Выкарыстай выразныя паменшаныя макеты і ствары сабе патрэбны шпігель (спробны макет) – вызнач пасьлядоўнасьць тэкстаў. Зацьвердзі тэмы і іх чарговасьць разам з усёй рэдакцыяй – г.зв. рэдакцыйнай калегіяй.
- Рэдактар выданьня хай дадасьць тэксты да патрэбнага выданьня (База ўсіх артыкулаў – Плянаваныя – значок Прыпішы да выданьня)



- Пераканайцеся, што ўсе тэксты адкарэктаваныя, маюць нададзены стыль і прыпісаны адпаведны жанр. Тут можаш таксама дадаць у артыкул здымкі, фільмы або гукі. Памятай, што раней іх трэба адпаведна аптымізаваць.



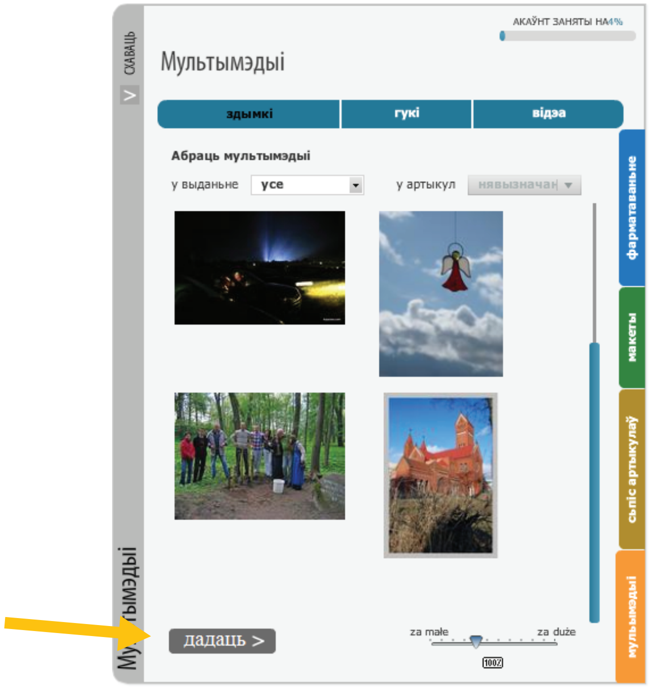
- Выкладзі на рабочы стол адпаведны макет – памятай, што ты заўсёды можаш яго зьмяніць. Макет укладваеш, перацягваючы мышкай выбраныя старонкі з правай часткі рабочага стала на левы бок, які называецца шпігелем.

Дадай у закладцы Мультымэдыі здымкі да гэтага выданьня. Памятай, што кожны здымак трэба апісаць – апісаньне зьявіцца на полі подпіс на макеце. Здымкі на макеце дапасоўваюцца на шырыню. У гарызантальныя палі ўстаў гарызантальныя здымкі, а ў вэртыкальныя палі– адпаведна вэртыкальныя здымкі. Калі спатрэбіцца, здымкі падрэж у іншай праграме.

ЧАРГОВАСЬЦЬ ДЗЕЯНЬНЯЎ

- Якщо маєш все зібране на робочому столі (тексти, фото, складений макет), то почни перетягувати тексти, фото. Розпочни формаьувати тексти так, щоб вони гарно виглядали..

- Няхай ўзорам табе паслужаць прагляды файлаў pdf у Дапамозе, якія паказваюць падрабязнасьці макета. Там жа знойдзеш усе абавязковыя вымярэньні здымкаў.



УДАЧЫ !