

АЛЬБЕРТ СЫСОЕВ

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДЛЯ ПИСАТЕЛЕЙ И ТВОРЧЕСКИХ ЛЮДЕЙ



Альберт Сысоев
**Программное обеспечение для
писателей и творческих людей**

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=39425293
ISBN 9785449379085*

Аннотация

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».

Содержание

Об этой книге	5
Благодарности	7
Введение	8
Об авторе книги	11
1. Строение литературного произведения	12
2. Программное обеспечение для литературного творчества	15
Конец ознакомительного фрагмента.	16

Программное обеспечение для писателей и творческих людей

Альберт Сысоев

© Альберт Сысоев, 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, блоггерам, 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 при-

ложениях.

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 познаете 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 колле-

гам «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 сможете 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. Строение 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 «держать 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, уWriter6. Интересный факт.

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.