

Personal Brain: Создание проекта

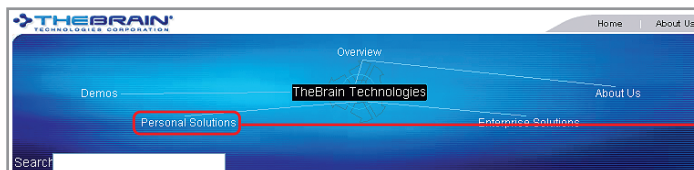
Упорядочивание информации — это вечный процесс. Одним из средств, позволяющих «построить» данные, являются специальные программы — персональные информационные менеджеры. Сегодня мы поговорим о технологии работы с одной из программ этого типа, а именно — Personal Brain v. 3.0.

1 Установка программы

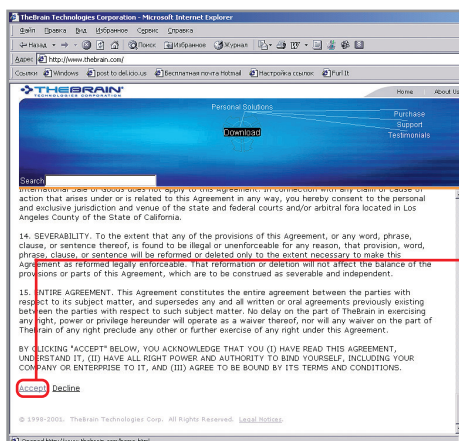
Используя подобные программы, можно создать не только удобную структуру данных, присвоив каждому объекту тип и ключевые слова, но и схематическое представление структуры, что позволит легко ориентироваться во всех ее элементах.

ШАГ 1

Сначала необходимо установить программу. Для этого с сайта Personal Brain (www.thebrain.com) скачайте дистрибутив.



2 После того как вы получите пароль доступа, введите электронный адрес и пароль для начала загрузки.



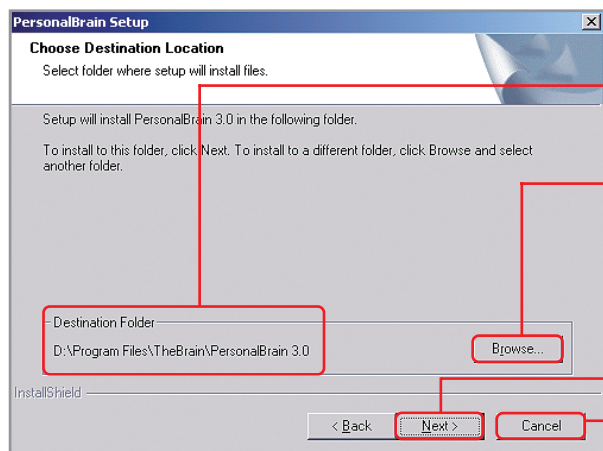
3 На экране появится лицензионное соглашение. Прочитав его, нажмите на ссылку **Accept**.

1 Первое, что необходимо сделать, — зарегистрироваться (ссылка **Register Now**), заполнив указанные в регистрационной форме поля.

Теперь вам необходимо провести еще одну стандартную операцию, а именно указать месторасположение файла дистрибутива на вашем жестком диске. После этого начнется загрузка.

ШАГ 2

Для установки программы необходимо запустить файл инсталляции, дважды щелкнув по пиктограмме загруженного файла.



1 На первом этапе установки **Personal Brain** предлагает прочесть лицензионное соглашение. Далее необходимо определить каталог, в который будет установлена непосредственно сама программа.

2 Изменить расположение папки, установленное по умолчанию, можно, нажав на кнопку **Browse**.

3 Для перехода к следующему шагу нажмите на кнопку **Next**.

4 Чтобы отказаться от установки, нажмите на кнопку **Cancel**.

2 Создание объекта

После завершения процесса установки пункт для запуска программы будет добавлен в главное меню. Для запуска **Personal Brain** выберите **Пуск → Все программы → Personal Brain → Personal Brain 3.0**.

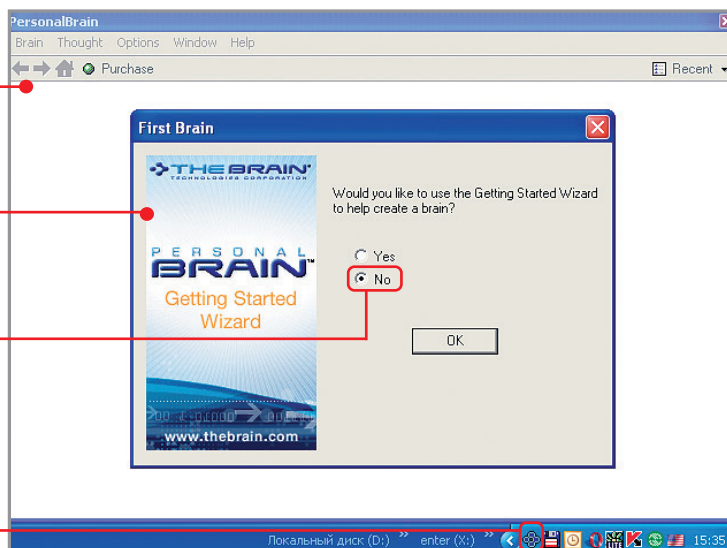
ШАГ 1

1 После запуска перед вами откроется главное окно программы.

2 В этом окне программа предлагает запустить Мастер для создания структуры **Personal Brain**.

3 Отметив переключатель **No**, можно перейти в самостоятельный режим работы.

4 Значок программы будет расположен в системном трее. Щелкнув по нему, можно активировать окно **Personal Brain**.



ШАГ 2

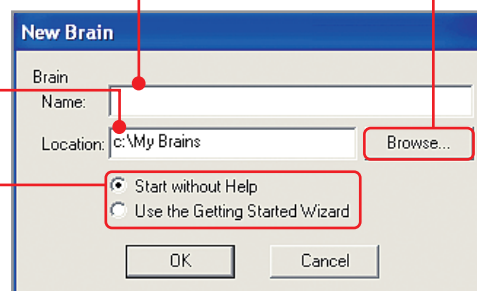
Для создания новой структуры в **Personal Brain** нужно выбрать пункт меню **Brain → New Brain**.

1 В этой строке указывается имя проекта.

2 Здесь задается размещение проекта на жестком диске вашего компьютера.

4 Эти переключатели позволяют настроить режим работы программы: обычный или с использованием **Мастера**.

3 Изменить расположение, указанное по умолчанию, можно, используя кнопку **Browse**.



На этом подготовительный процесс завершен и можно приступать непосредственно к созданию структуры **Personal Brain**.



ШАГ 3

По умолчанию в созданной структуре уже размещен один элемент, и вам необходимо определить его свойства.

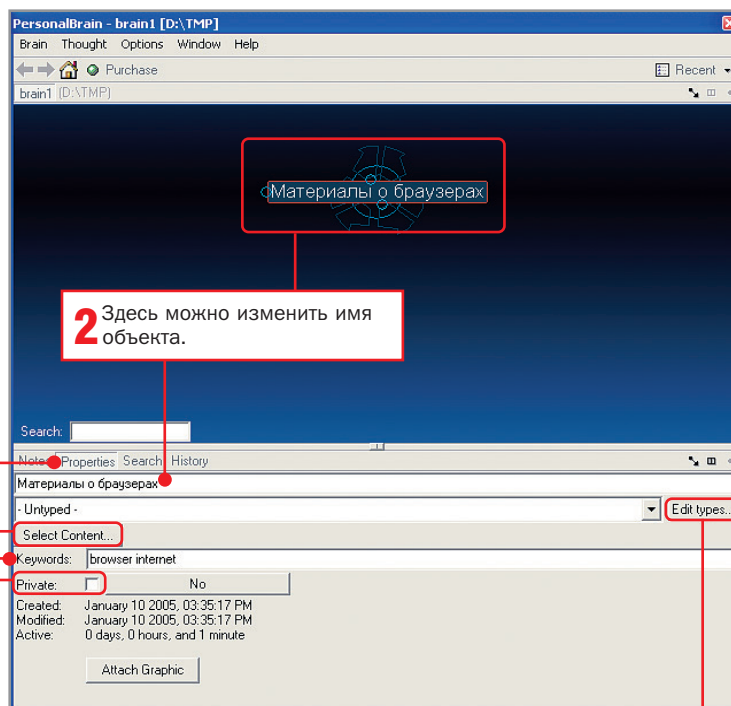
1 Перейдите на вкладку **Properties** (она находится в нижней части окна **Personal Brain**).

5 К объектам **Personal Brain** можно присоединить файл одного из предлагаемых типов. Для этого нажмите на кнопку **Select Content**.

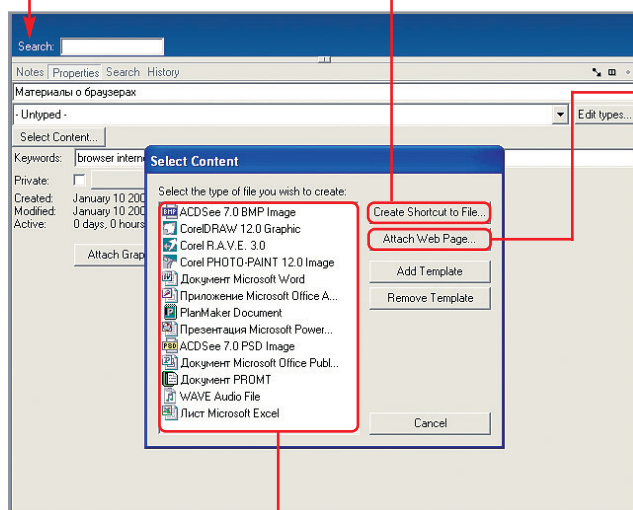
3 В строке **Keywords** можно задать ключевые слова через пробел. Позднее, при работе с проектом, это поможет быстрее находить необходимую информацию.

4 Отметив этот переключатель, можно закрыть доступ к содержимому данного объекта.

6 Используя кнопку **Create Shortcut to File**, вы можете присоединить к объекту готовый файл, сохраненный на диске.



9 Объектам и связям между ними можно присваивать разные типы. Для этого следует нажать на кнопку **Edit Types**.



7 Кнопка **Attach Web Page** позволяет присвоить объекту **Personal Brain** веб-страницу с указанным адресом.

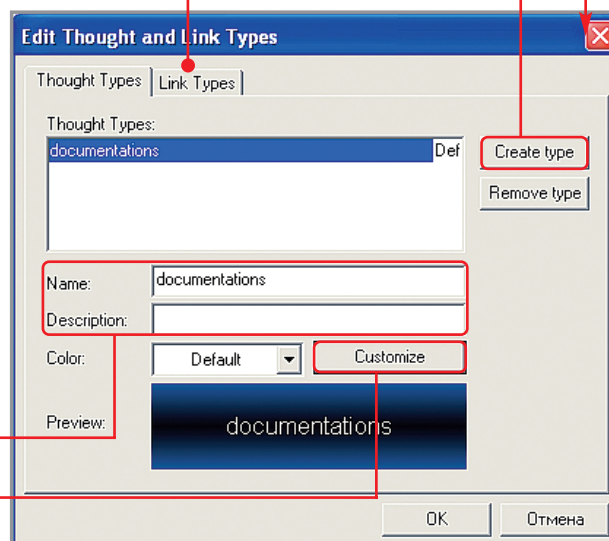
13 На вкладке **Link Types** настраивается тип связи.

10 Создать новый тип объекта можно, используя кнопку **Create type**.

8 Для того чтобы создать новый объект одного из предложенных типов, необходимо дважды щелкнуть по названию типа объекта. В результате будет запущено соответствующее приложение.

11 В строках **Name** и **Description** задаются имя и описание объекта.

12 Также можно установить цвет выделения объекта, используя кнопку **Customize**.



ШАГ 4

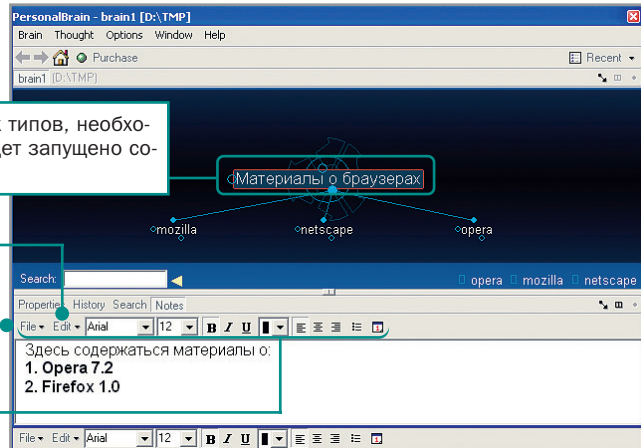
Чтобы снабдить объект пояснительной заметкой, зайдите на вкладку **Notes**.

Для того чтобы создать новый объект одного из предложенных типов, необходимо дважды щелкнуть по названию объекта. В результате будет запущено соответствующее приложение.

Меню **Edit** содержит пункты для редактирования заметок.

Выбрав **File** → **Save**, вы сможете сохранить текст заметки.

Используя кнопки на панели инструментов, можно отформатировать текст заметки.

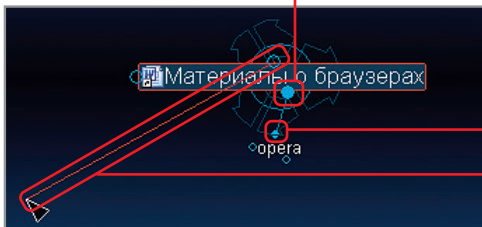


3 Работа с объектами

Структура или объект **Personal Brain** может содержать объекты трех типов: **parent** — объект высшего уровня; **child** — объект низшего уровня; **jump** — объект того же уровня. Объекты **Personal Brain** можно связывать между собой.

ШАГ 1

1 Для добавления объекта низшего уровня необходимо найти соответствующий значок (появится всплывающая подсказка **Drag to create child**).

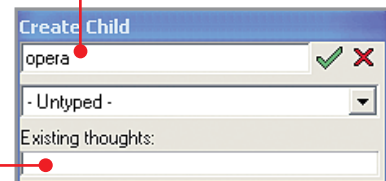


2 Затем этот значок необходимо оттянуть в сторону при нажатой клавише мыши.

4 После того как вы отпустите кнопку мыши, появится окно, в котором следует заполнить поля. В первой строке задается имя объекта.

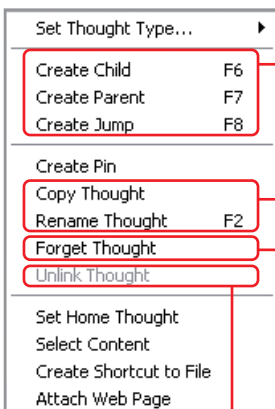
3 У вас должна получиться линия.

5 Если вы начали набирать название, похожее на одно из уже существующих, в строке **Existing thoughts** появятся названия-подсказки добавленных объектов.



ШАГ 2

Некоторые пункты управления созданным объектом доступны через контекстное меню. Чтобы вызвать его, нажмите на объект правой клавишей мыши.

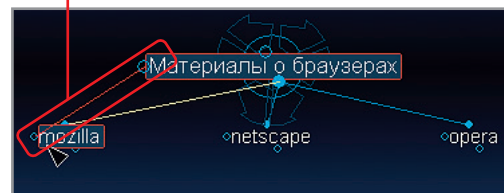


1 Используя эти пункты, вы можете создать объект соответствующего типа.

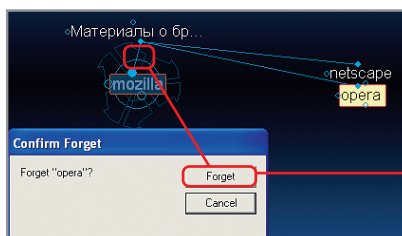
2 Эти пункты позволяют переименовать или скопировать объект.

3 Пункт **Forget Thought** отвечает за удаление объекта.

5 Созданные элементы можно соединять между собой. Для этого необходимо переместить маркер (например, для создания элемента того же уровня — маркер **jump**) на значок другого элемента.



4 Пункт **Unlink Thought** позволяет разорвать связь между объектами.



6 Для удаления связи необходимо щелкнуть на созданной связи и подтвердить удаление, нажав **Forget**.

Надежда Баловская

