

Bruk f.eks. *løvebildet i Microsofts Clip Art* som eksempel. Start med å klikke på tallet 1, som da farges rødt. Plasser det i det feltet du vil starte med. Ta så ett tall av gangen i rekkefølge, og benytt så mange du ønsker. Kropp, ansikt og øre kan f.eks. få tallene 1, 2, 3 for å høre sammen. Glem ikke å ta med detaljer som f.eks. en bakfot, som ellers ikke vil kunne fargelegges.

Hvis du vil starte forfra klikker du på viskelæret. Når du er ferdig klikker du på OK. Bidefeltene tømmes for farge, og et svart/hvitt bilde vises. Nå kan du se om bildet fungerer som ventet. Klikk evt. på viskelæret for å fjerne det.

2 Definisjon av farger i feltene

Her velger du hvilke farger feltene i bildet skal ha når det benyttes i *Tall og bokstaver*. Når bildet brukes i *Maleboka* kan du naturligvis male med alle farger, uavhengig av hvilke farger du har valgt her. Velg først en farge, og klikk så på tallet i feltet. Du behøver ikke å gjøre dette i en bestemt rekkefølge. Om du vil bytte til en annen farge, kan du male over den første ved å klikke på tallet igjen. Klikk på OK når du er ferdig.

3 Valg av navn og lyd

Bildet lagres nå automatisk i programmet. Velg *filnavn* på bildet og klikk OK. Velg om du vil ha en bestemt lyd til bildet, hvis ikke får det tilfeldig valgte lyder. Lyden vil evt. bli brukt som belønningslyd ved bryterstyring i *Maleboka*, og når bildet er ferdigmalt i *Tall og bokstaver*. Programmet har noen .wav lyder du kan benytte. Når du er ferdig får du melding om at bildet er lagt til programmet.

Bruk av egne bilder i programmet

Når du starter *Maleboka* eller *Tall og bokstaver* vil *Egne bilder* være forhåndsvalgte, og programmets bilder "Trakoblet" - *hvis du har markert "Lagre ved avslutt" i Innstillingsmenyen*. Om et bilde anvendes med musestyring i *Maleboka* vil det ha sitt opprinnelige utseende, og du kan male feltene med egne farger. Hvis du bruker bryterstyring, eller i *Tall og bokstaver*, vil bildet vises svart/hvitt med dine definisjoner av felter. Du har samme mulighet her til å "snu" bilder og lage postkort som med programmets bilder.

Du kan bytte til programmets opprinnelige bilder, eller ha begge alternativer samtidig. Funksjonen "Hoppe over" fungerer også med dine egne bilder, om det er et bilde som du ikke vil bruke.

A fjerne et egendefinert bilde

Start Verktøyet med Ctrl+V. Svar *Nei* på spm. om du vil legge til et bilde, og *Ja* på spørsmålet "*Vil du fjerne et bilde?*". Bla i dine egne bilder og velg *Fjern* av de bildene du ikke er fornøyd med. NB. Du kan kun fjerne egne bilder.

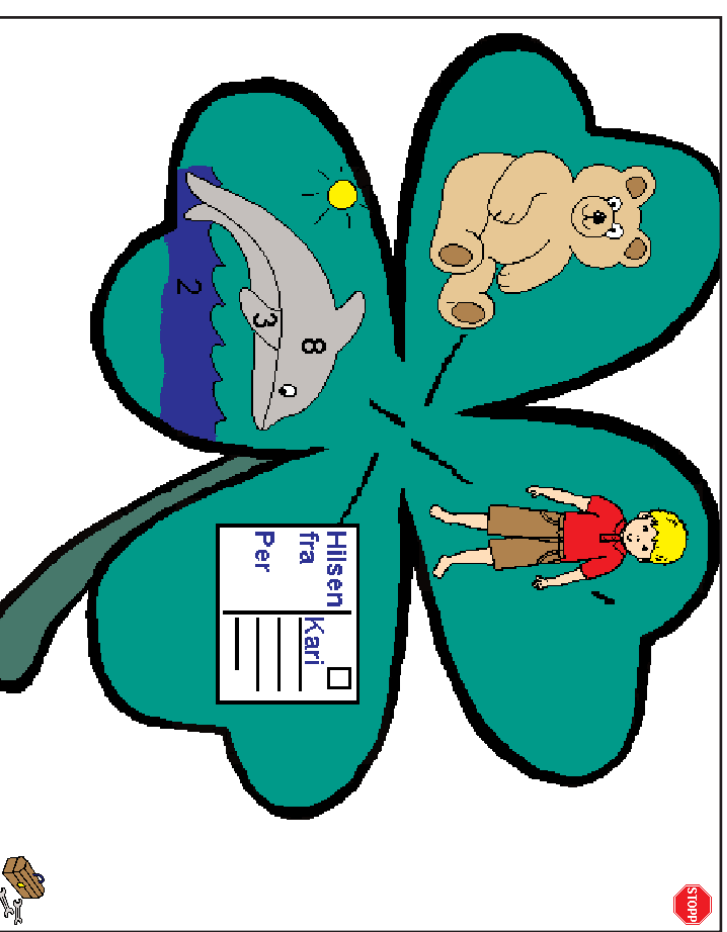
Fargekløveren er et lekeprogram for hjem og skole med pedagogisk innhold.

Programmet kjøres på Pentium PC med min. 256 fargers grafikk, lydort og Windows 98 og nyere. Styres med mus, enter/mellomrom/tab eller 1-2 brytere.

© 2002 Datateket i Linköping og HargData AB. Norsk versjon: NorMedia,

Pb. 24, 1450 Nesoddtangen, Tlf. 66915440, Fax 66912045, normediaa@online.no

Fargekløveren v.2.



Løk med farger i *Maleboka*, *Papirdokka*,
Tall og bokstaver og *Postkort* i **Windows 98+**
med flotte bilder, musikk og tale,
samt Verktøy for å legge inn egne bilder
som også kan brukes med bryter(e)
- for barn fra 5 år.

NorMedia, Pb. 24, 1450 Nesoddtangen. Tlf. 66915440 Fax 66912045

Fargekløveren 2

I *Fargekløveren 2* kan du leke med farger på ulike måter i øvelsene *Maleboka*, *Papirdokka*, *Tall og bokstaver* og *Postkort*. Alle malte bilder kan "forvandles" til postkort som kan skrives ut og sendes til adressaten. En kan også lage og bruke egne bilder i øvelsene. I *Innstillingsmenyen* kan en regulere virkemåten.

Installasjon i Windows 98 og nyere

Fargekløveren 2 må installeres på harddisk, og PC-en må være satt opp med min. 256 farger. Sett *CD-en i CD-stasjonen*. Åpne *CD-vinduet*, og dobbeltklikk på *Setup.exe* filen i vinduet. Følg anvisningene på skjermen. Installasjonen danner Windows programgruppen *Lehaga*, og der plasseres programikonet. Programmet legges normalt i mappen C: \Data\ek1, og startes ved å dobbeltklikke på programikonet.

Menybildet

Først kommer du til *hovedmenyen*. Her kan du velge mellom 4 ulike øvelser: *Maleboka*, *Papirdokka*, *Tall og bokstaver* eller *Postkortet*, eller et *Verktøy* for å lage egne bilder. Klikk på et bilde for å starte øvelsen.

Verktøyet er "barnebeskyttet". Dit kommer du kun ved å trykke **Ctrl+V**-tastene, og kan da bearbeide bilder til bruk i *Maleboka* eller *Tall og bokstaver*.

Knapper / ikoner i øvelsene

Øvelsene inneholder ikoner og knapper til forskjellig bruk:

Valg-ikonet eller *F1* bringer deg til *Innstillingsmenyen* i øvelsene.

Pilene på skjermen eller *piltastene på det numeriske tastaturet* bringer deg til neste eller foregående bilde.

Viskelæret eller *R-tasten* visker ut all farge, tekst eller klær i bildene.

Postkortet eller *V-tasten* gir deg mulighet til å lage et postkort av bildet ditt.

Skriver-ikonet eller *P-tasten* gir mulighet for å skrive ut bildet ditt.

STOPP-skillet eller *Esc-tasten* avslutter øvelsen.

A-ikonet tar deg veksel mellom matching av *Tall og bokstaver*.

Mappen i Postkort-øvelsen viser et *Åpne fil-*vindu for henting av bilder.

I *Innstillingsmenyen* velger du *knappene* som skal synes (vises) på skjermen.

Maleboka

I *Maleboka* kan du fargelegge bilder etter ønske. Det fins 30 bilder på ulike nivåer å velge blant. Bla i maleboka til du finner det bildet du vil fargelegge. Velg først den fargen du ønsker, og så det feltet som skal fargelegges.

Hvis du vil bytte farge i et felt kan du male over med en ny farge. Du kan klikke på viskelæret for å fjerne *all* farge. Når bildet er ferdig kan du skrive det ut. Det

kan gjøres som en vanlig utskrift eller som et postkort med tekst på baksida. Når du blar i boka beholdes evt. farger i bildene. Hvis du vil at bildene også skal lagres når programmet avsluttes, må du velge dette i *Innstillingsmenyen*.

Verktøyet

Denne delen kan bare nås ved at du trykker **Ctrl+V**-tastene på tastaturet.

I *Verktøyet* kan du tilpasse bilder som du deretter kan bruke i øvelsene

Maleboka samt *Tall og bokstaver*. Her klargjøres også bildene for bryterstyring i disse øvelsene. Uansett bruk av bildene er prosedyren den samme. Ved å følge anvisningene i programmet steg for steg, kommer bildet ditt til å passe for både *Maleboka* og *Tall og bokstaver*, samt med både mus og brytere.

Hvilke bilder kan benyttes?

* Bildene må være av type **.bmp** (bitmap) eller **.wmf** (Windows metafile).

* Bildene må ikke ha tonede fargelagte felt.

* Bildene må ha tydelige og heltrukne svarte konturer i alle felt. Best er det om du benytter *svart/hvite* bilder med gode konturer, men andre kan også virke.

A legge til et bilde i programmet

Når du starter *Verktøyet*

åpnes *Verktøy-vinduet*: og du blir spurt: "*Vil du legge til et bilde?*"

Svar *Ja* for å fortsette.

Svarer du *Nei* får du

spørsmål om du vil fort-

sette i *Verktøyet*. Når du

har definert egne bilder vil

du i stedet få spørsmål om

du vil fjerne bilder (se bak-

erst). Du kan benytte opp

til 30 egne bilder. Svarer

du *Ja* åpnes et *Åpne fil*

vindu hvor du kan hente

det bildet du vil definere.

Klikk på *Åpne*.

Definisjonen av bildet gjøres i 3 steg:

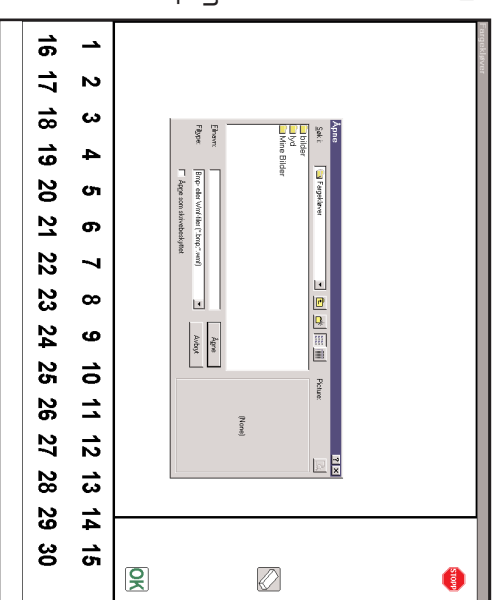
1 Definisjon av feltene i bildet

Du bør planlegge hvordan du vil plassere ut tall i feltene, da rekkefølgen og plasseringen vil påvirke det ferdige bildet på disse måtene:

* Ved bryterstyring vil fargeleggingsfeltene bli markert i den rekkefølge du har plassert tallene i. Du vil kanskje ha store felt i starten og detaljer senere.

* Punktet der du plasserer tallet er der det/bokstaven vises i *Tall og bokstaver*. * Om du vil at flere felt skal fargelegges samtidig (for å forenkle billedetaljene eller for å redusere antall felt), skal disse defineres med tall *etter hverandre*, og deretter fargelegges med *samme farge* (nedenfor).

* Når flere felt hører sammen på denne måten, bør du sette det første tallet i det største feltet, da dette er det stedet hvor tallet eller bokstaven senere vil bli vist når bildet skal brukes i *Tall og bokstaver*.



Postkortet

I *Postkortet* kan du lage postkort av andre bilder på maskinen - egne tegninger eller bilder fra andre programmer. Bildene må være av filtype *bitmap* (.bmp) eller *Windows metafile* (.wmf) og lagret i max 256 farger.

Når du tegner et bilde i f.eks. Paint kan du lagre bildet i 256 fargers format selv om PC-en din er satt opp med flere farger.

Når du klikker på *mappe-knappen* åpnes et *Åpne fil* vindu. Du kan da søke på harddisken etter det bildet du ønsker. Når du markerer et bilde vises det i rammen til høyre i vinduet. Hvis du lager egne bilder i et tegneprogram kan du evt. lagre disse i Fargekløverens mappe "*Mine bilder*", så det blir lett å finne dem når du vil lage et postkort.

Når du har valgt bilde klikker du på *Åpne*. Bildet blir da plassert på framsida av postkortet. Velg så postkortknappen og fyll ut baksida (s.3).

Bryterstyring i øvelsene

Se side 5 for mer info om bryteinnstillinger og skannemetoder etc..

Maleboka

Feltet som skal fargelegges markeres med et *rutenett*. Når du har valgt farge via skanning, blir neste detalj i bildet markert. Når hele bildet er fargelagt får du belønningss lyd, og skan-rammen flytter seg automatisk til *Blå-knappen*. Nå kan du også *skanne knappene: Stopp, Bla, Viske, Postkort* og *Uskrift*.

Knappen for Innstillingsmenyen kan *ikke* skannes. Hvis du vil avbryte fargelegging og gå til knappene *før* bildet er ferdig velger du *opp-pila*. Hvis du har valgt rad/kolonne-skanning kommer du til knappene ved å velge den øverste fargeraden og så flytte markøren til og forbi slutten av denne.

Postkortet

Postkortet fungerer som beskrevet på side 3, men med en *rød ramme* som du flytter. Egen tekst må tastes inn fra tastaturet eller via et program med *bryterstyrt skjermastatur*. I postkortdelen - der du henter inn andre bilder for å lage postkort, må du benytte mus.

Papirdokka

Her velger du kategori for klær, plagg og farge på samme måte som ved musestyring, men med den røde skanne-markøren i stedet.

Tall og bokstaver

Ett og ett tall vises, og du skal finne tilsvarende blant tallene på valgraden ned-erst. Funksjonsknappene når du ved hjelp av *opp-pila*.

Menyen

Når programmet er satt opp for bryterstyring, skannes de fire øvelsene og stopp-ikonet med en rød ramme. Verktøy-delene kan ikke nås med brytere.

Postkort-knappen

Bla gjennom hilsenene med *Mellomrom-tasten* eller høyre musknapp. Velg den hilsenen du vil ha ved å trykke på *Enter* el. *venstre musknapp*. Du kan fylle ut med egen tekst også. Skal du kun skrive egen tekst eller ingen ting velger du den tomme linja blant hilsenene.

Flytt markøren til adresse-linjen med *Enter* eller *venstre musknapp*. Skrivemarkøren følger også med når du flytter muspekeren. Pek med musa rett på skrive-linja og skriv inn teksten. Så velger du skriver for *utskrift*, og postkortet skrives ut. Etter at papiret er kommet ut av skriveren, bretter du det og kortet er klart. *Stopp-knappen* tar deg til framsida av kortet.

Innstillingsmenyen - Maleboka

I *Innstillingsmenyen* kan du endre og lagre nye innstillinger, for eks. for lyder, styring, markør, antall farger og synlige knapper etc..

Menyene er litt ulike i de forskjellige øvelsene, og er beskrevet i de respektive avsnittene. *Grå* felt er bare tilgjengelige når du har valgt bryterstyring.

Valg av bilde

Det fins 30

bilder å bla i gjennom.

Marker "*Hopp over*" for de

bildene du ikke vil ha med i

maleboka.

Bilder med få og store felt

kommer først i boka, og mer

komplekse etter hvert.

Startbildet velges tilfeldig av program-

met.

Antall farger

Velg 6, 8, 12 eller 18 utvalgte farger. Du kan også komponere ditt eget fargekart under "*Eget valg*", og bestemme farger og nyanser.

Synlige knapper

Normalt er at alle knappene synlige på skjermen. *Opp- og ned-pilene* kan bare velges ved bryterstyring. Avmarker i rutene for knapper du vil skule. Knappenes funksjoner er fortsatt tilgjengelig - *men bare fra tastaturet*.

Lyd

Ferdig bilde (Bryterstyring): Her velger du evt. belønningsslyd til slutt.

Postkort: Her velger du om du vil ha de skrevne hilsenene opplest.

Lagre ved avslutt

Innstillinger: Velg her om innstillingene skal lagres når du avslutter.

Farger i bilder: Velg her om du vil at fargelagte bilder skal lagres.

Grunninnstilling

Her kan du tilbakestille alle innstillingene til de opprinnelige. Også lagrede innstillinger slettes. Du kan også slette fargene fra tegningene i øvelsen.

Bruk bilder

Programmets egne: her benyttes kun programmets 30 basisbilder.

Egne: Marker her hvis du har laget egne bilder, og vil bruke disse i stedet. Du kan evt. krysse av begge alternativene samtidig.

Styremåte

Grunninnstillingen er styring med mus (eller Enter- og pil-tastene).

Hvis du bruker en 5-funksjonsbryter som tilsvarer dette behøver du ikke å gjøre noen endringer her. Hvis du vil benytte 1 eller 2 brytere klikker du på denne knappen og kommer til et vindu for oppsett av bryterstyringen. Ved bryterstyring er markøren en *rød ramme* som flyttes over alternativene. Om du bruker 1 bryter flyttes markøren automatisk, med skannetid på 1 - 5 sek.

Ved valg av 2 brytere flytter du markøren med den ene bryteren og bekrefter valget med den andre. Du kan også flytte med *Tab* eller *Mellomrom* (parallelt på tastaturet), eller velge med *Mellomrom* eller *Enter-tastene*.

Ved valg av 2 brytere kan du også velge om du vil at musmarkøren skal vises samtidig, og være aktiv eller ikke. Hvis du velger bort denne funksjonen kan *Innstillingsmenyen* kun nås med *F1-tasten*.

Som *grunninnstilling* vil farger og tall som er så få at de rommes på en rad, skannes *lineært*, dvs. en av gangen fra venstre til høyre.

Når antall farger og tall tar to rader *skjer skanningen rad / kolonne-vis*, dvs. først velger du rad, og deretter skanner du raden fra venstre og velger den fargen du vil ha. Hvis du ønsker *lineær* skanning i stedet for *rad/kolonne* skanning velger du det evt. her.

Valg av pilmarkør

Her kan du velge om du evt. vil ha en annen musmarkør. Velg blant tre ulike størrelser på piler eller en maleboks. I alle muspeker-variantene kommer markøren til å endre farge ut fra den du har valgt å fargelegge med.

Papirdokka

I *Papirdokka* venter Knut, Kari, Per og Eva på å bli påkledd.

Velg først hvilke type klær de skal ha på seg på over- / underkroppen, føt- tene, hodet eller hele dressen. Velg så plagg ut fra 5 alternativer, og velg til slutt farge. Du kan bare kle ett plagg av gangen på hver kroppsdél. Du får se alternativene du kan velge, avh. av hvilke klær du allerede har valgt til dokka.

Innstillingsmenyen - Papirdokka

Du kan gjøre samme innstillinger her som i *Maleboka*.

Tall og bokstaver

I Tall og bokstaver fargelegger du et bilde ved å matche bokstaver eller tall, eller ved å løse matteoppgaver. Velg nivå i Innstillingsmenyen. Antall tall som skal matches avhenger av antall felt som skal fargelegges.

Innstillingsmenyen - Tall

Lyd: Ved ferdig bilde: Her velges evt. belønning når bildet er ferdig. *Tall*: Her velger du om du vil ha tallene lest opp når du peker på dem. *Postkort*: Vennligst se *Maleboka*.

Vanskelighetsgrad: Velg blant følgende alternativer:

Enkle tall: Tallmatching i tallområdet 1-10. Klikk først på et tall i valg-radene under bildet. Tallet blir rødt i stedet for svart. Finn samme tall i bildet, og klikk i feltet, som da fargelegges med en valgt farge. I blant vil flere felt bli fylt med samme farge. *Addisjon*: Regn ut summen av to tall, der svaret kan gå opp til 10. Velg først det tallet du vil regne med i valgraden under bildet, og klikk så på riktig svar i bildet. *Subtraksjon*: Differansen mellom to tall, der svaret er i området 1-10. *Multiplikasjon*: Enkle multiplikasjonstall der svaret er maks. 14. *Divisjon - enkel*: Enkle divisjonstall der du deler med 1 eller 2. *Divisjon - vanskelig*: Her kan du dele med divisor opp til 5.

Visse tall

Her kan du velge om du vil at tallene på valgraden nederst i skjermen skal presenteres i stigende rekkefølge eller ikke. For nivåene ved utregning av tall, kan det være fornuftig å ha tallene i tilfeldig orden.

Andre innstillingsmuligheter: se *Innstillingsmenyen* for *Maleboka*.

Innstillingsmenyen - Bokstaver

Du kan veksle mellom tall og bokstaver med **A** - knappen.

Lyd: Ved ferdig bilde: Her velges evt. belønningsslyd når bildet er ferdig.

Postkort: Her velger du om du vil ha de skrevne hilsenene opplest.

Bokstaver: *Store*: Matching av store bokstaver, *Små*: Matching av små bokst.

Store/små: Matche fra store bokstaver på valgraden til små bokstaver i bildet.

Små/store: Matche fra små bokstaver på valgraden til store bokstaver i bildet.

Visse bokstaver

Rekkefølge: øvelsen starter med bokstaven "A".

Tilfeldig: tilfeldig valgte bokstaver vises.

Se Innstillingsmenyen for *Maleboka* for andre innstillinger.