

Communicate SymWriter: R1 Lage en tavle

I denne delen beskrives egenskaper som kan brukes for å lage en tavle til å skrive med. Stort sett vil du bare ha bruk for en del av dette når du lager skrivemiljøer.

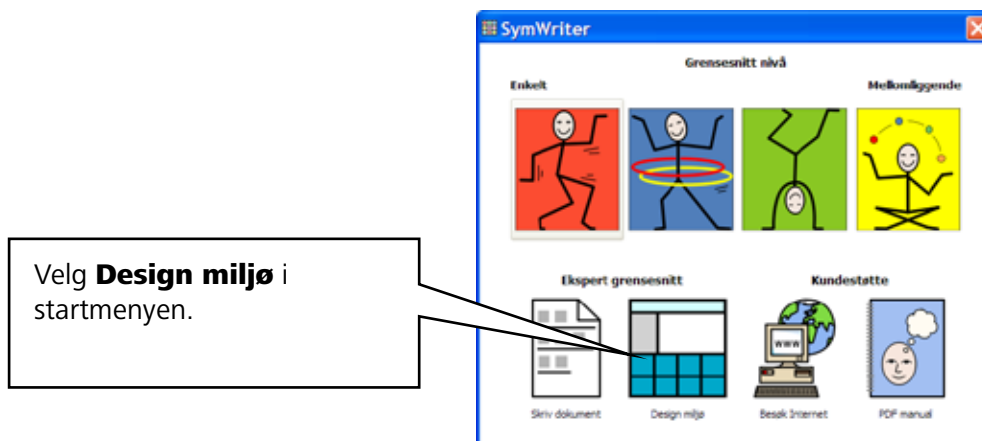
Arbeidsarkene "Kom i gang med ... tavler" inneholder en steg for steg beskrivelse av de viktigste tingene for å lage et miljø. Du finner dem under **Hjelp** menyen.

Innhold

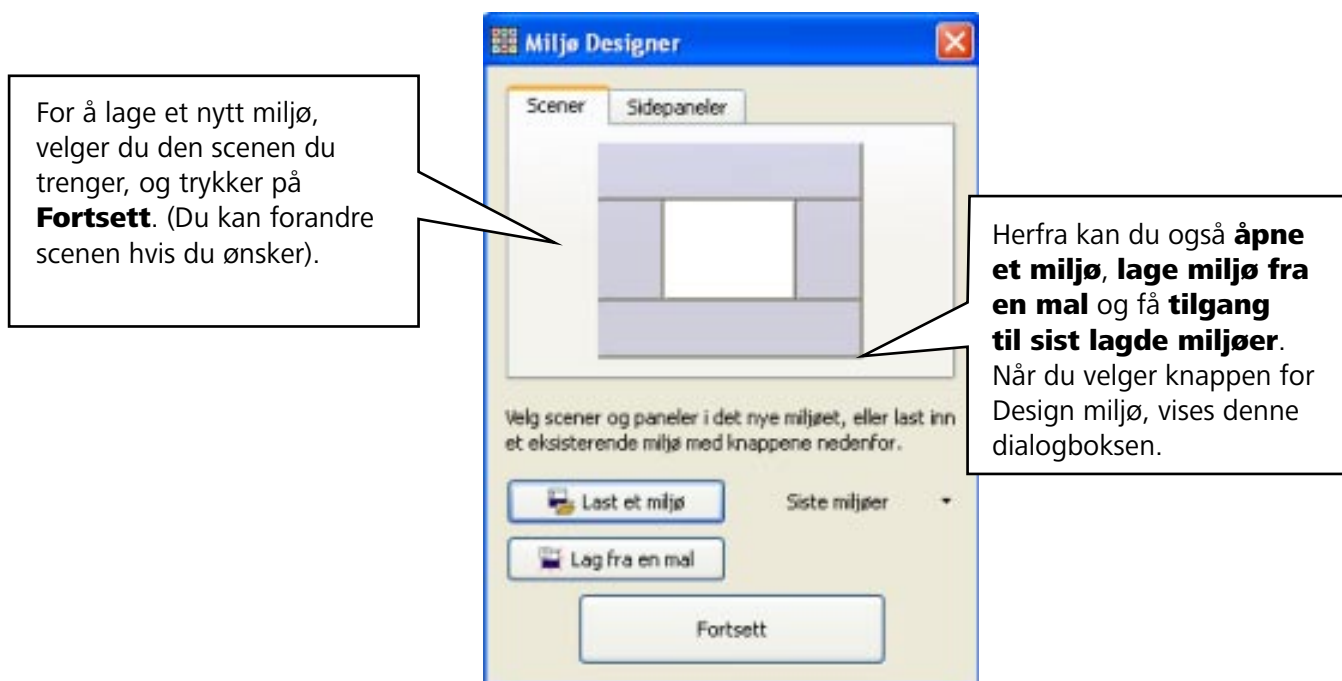
R1.1 Start i Design modus	2
R1.2 Velg tavlas utseende	3
R1.3 Uthev celler	4
R1.4 Flytt og endre størrelse	4
R1.5 Flytt celle kantlinjene	5
R1.6 Slå sammen celler	5
R1.8 Legg innhold i tavla	6
R1.9 Ordne celle funksjoner	6
R1.10 Utvid for å passe	7
R1.11 Rader og kolonner	7
R1.12 Enkle cellehandlinger	8
R1.13 Teste tavler	9
R1.14 Tavlas utseende	10
R1.15 Endre scenens utseende	11

R1.1 Start i Design modus

For å lage et miljø velger du knappen for **Design miljø**.



Dette vil åpne Miljø Designer dialogen.



R1.2 Velg tavlas utseende

Når man arbeider med tavler og scener brukes 2 modi.

- Tekst modus brukes for å skrive tekst i celler.
- Pil modus brukes til de fleste andre formål, f.eks. å endre størrelse, flytting og koblinger.

Man forandrer modus ved enten å trykke på tekst eller pil ikonet eller ved å trykke på **F2**.



For å lage tavler må du være i **Pil modus**.



Ny tavle: Velg ikonet for tavle på verktøylinja eller fra menyen Fil – Nytt miljø.

Velg antall kolonner

Velg antall rader.

Velg om du vil ha symboler og tekst eller bare tekst i cellene. (Du kan forandre dette i cellene senere)

Trykk på **Last Standarder** for å gjeninnsette standard farger etc..

Trykk på **Lagre Standarder** for å lagre den aktive innstillingen som standard.

Trykk på **Lag** og du får et miniatyrbilde av en tavle som følger musmarkøren. Du kan plassere en tavle på toppen, nederst, til høyre eller til venstre i scenebildet. Når du beveger musa rundt på scenen, vil en del av scenen bli blå for å vise at den er klar til å ta i mot tavla. Trykk når du er i det området som tavla skal være. Resten av dette avsnittet går ut fra at tavla er plassert nederst.

(Du har kanskje allerede laget en scene som er klar til å ta i mot en tavle).

R1.3 Uthev celler

Celler kan utheves for at det skal være samme handling på alle uthevede celler.

Metode 1. Dra musmarkøren over en gruppe av celler.

Metode 2. Hold **Ctrl** nede og trykk på de cellene du vil utheve



R1.4 Flytt og endre størrelse.

I eksemplet nedenfor har vi valgt en tavle på 4 x 2 plassert nederst.

Dra på linjene for å posisjonere tavla.

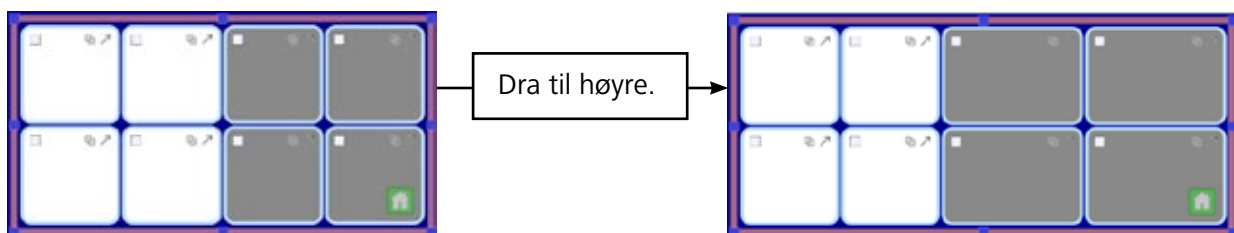
Bruk dra punktene på sidelinjene for å endre størrelsen på tavla, slik at den passer til ditt bruk.

Tavleviseren viser tavlene i lite format.

Du kan gi tavla et navn ved å **dobbelklikke** i boksen under miniatyrtavla i tavleviseren til høyre i skjermbildet

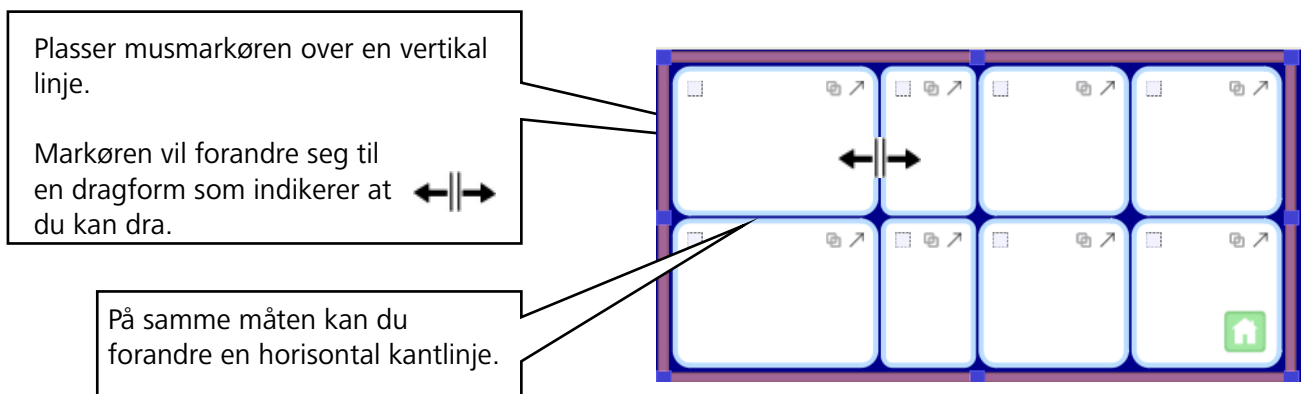
Du kan justere høyden på scenen ved å dra i den tynne grå justeringslinja på toppen.

Hvis du markerer et antall hele kolonner og drar horisontalt, så vil bare de markerte kolonnene bli endret.



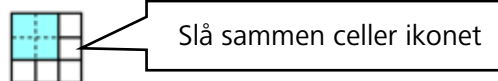
Hvis du markerer et antall hele rader og drar vertikalt, så vil bare de markerte radene endre størrelse. Du kan gi tavla et navn ved å dobbeltklikke i boksen under miniatyrtavla i tavleviseren til høyre i skjermbildet.

R1.5 Flytt celle kantlinjene



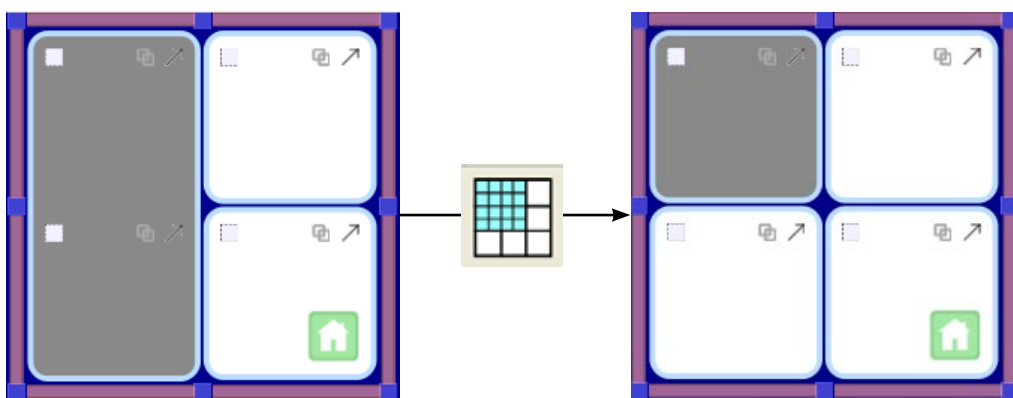
R1.6 Slå sammen celler

Markerte celler kan slås sammen. Velg ikonet for å **Slå sammen celler** eller velg fra menyen; **Miljø, Tavler** og **Slå sammen celler**.



R1.7 Del opp celler

Celler som tidligere er blitt slått sammen kan også deles igjen. Marker den sammenslåtte cellen og velg ikonet for **Del opp celler** på verktøylinja eller velg fra menyen, **Miljø – Tavler – Del opp celler**. Du kan ikke dele celler som ikke tidligere er blitt slått sammen.



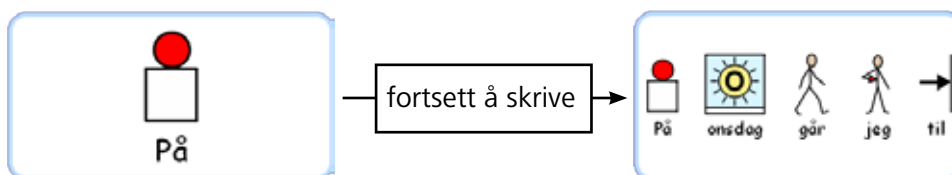
R1.8 Legg innhold i tavla

For å skrive en tekst i tavla, må programmet være i **tekstmodus**. For å flytte eller endre størrelse må du være i **pilmodus**. Du finner ikonene for å skifte modus på verktøylinjas, eller du kan trykke på **F2** tasten.



Når du er i tekst modus kan du starte å skrive i cellene. Virkemåten i del A i denne manualen er den samme, bortsett fra at innholdet i feltet automatisk endrer størrelse for å passe i tavla. Merk at det er ofte lurt å midtjustere teksten.

Lag en basistavle med fire felt. Dra den ut horisontalt til passe skrivestørrelse når du er i pil modus. Bytt til tekst modus og skriv som under i de øverste 2 feltene.



R1.9 Ordne celle funksjoner

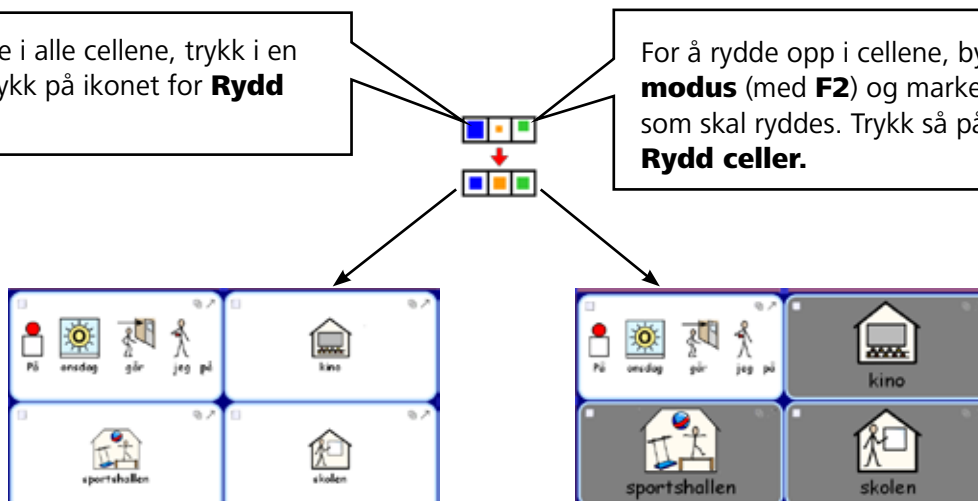
Når man skriver i en tavle, er det ofte slik at tekst- og grafikkstørrelsen vil variere fra celle til celle. Bruk ikonet for **Rydd celler** for å få en pen layout.

Skriv følgende i egnede celler:



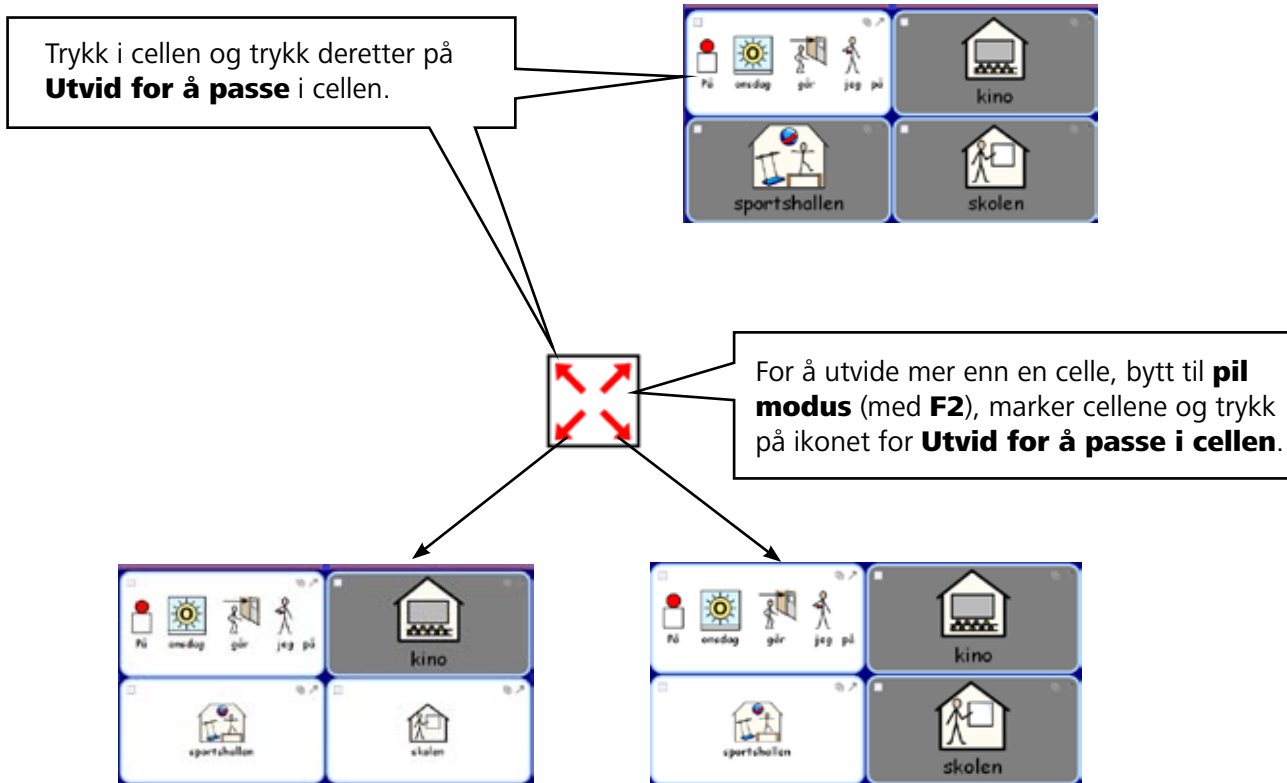
For å rydde i alle cellene, trykk i en celle og trykk på ikonet for **Rydd celler**.

For å rydde opp i cellene, bytt til **pilmodus** (med **F2**) og marker cellene som skal ryddes. Trykk så på ikonet for **Rydd celler**.

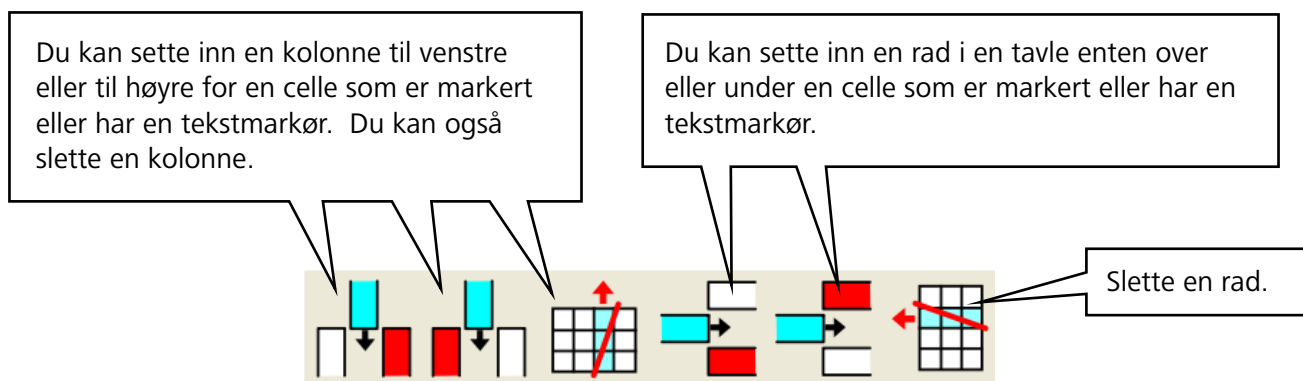


R1.10 Utvid for å passe

Hvis du ønsker å fylle cellen igjen etter at du har ryddet, trykker du i cellen du vil endre og trykker på ikonet for **Utvid for å passe i cellen**. Det kan du også gjøre med en gruppe markerte celler.



R1.11 Rader og kolonner



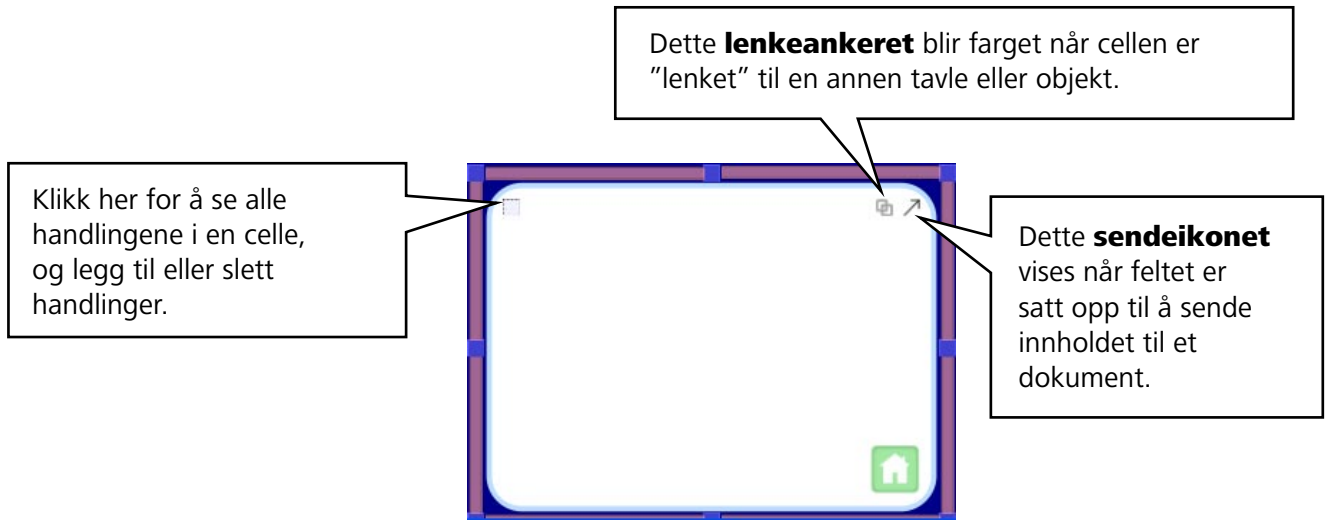
For å sette inn eller slette en rad eller kolonne, må du være i pil modus.

Noen ganger er disse ikonene grålagt (dvs. ikke tilgjengelige). For eksempel hvis du har slått sammen celler er det ingen klare horisontale eller vertikale posisjoner å sette inn **rad** eller **kolonne** i.

Disse funksjonene er også tilgjengelige i menyen **Miljø – Tavler – Rader/kolonner**.

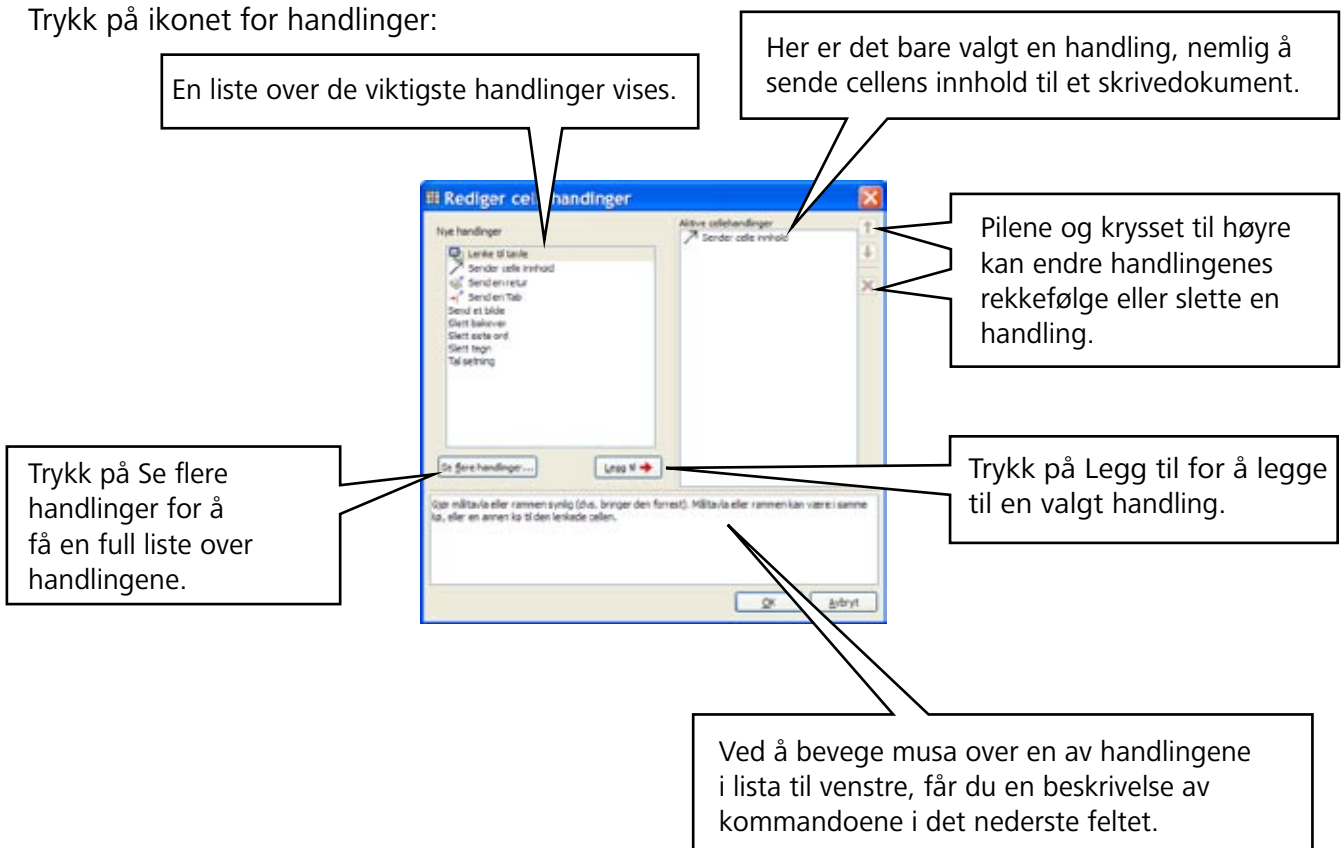
R1.12 Enkle cellehandlinger

I **pil modus** er det opp til 3 små ikoner i en celle.



Når det bare er en tavle, er lenkene grå. Legge til tavler og lenking av tavler er omtalt i Referanse arket **R3 Lenkede tavler**.

Trykk på ikonet for handlinger:



Bruk av handlinger gjennomgås nøye i Referanseark **R4 Bruke handlinger**.

R1.13 Teste tavler

Hvis du har laget en tavle med tekst/bilder og handlinger, vil du teste den.

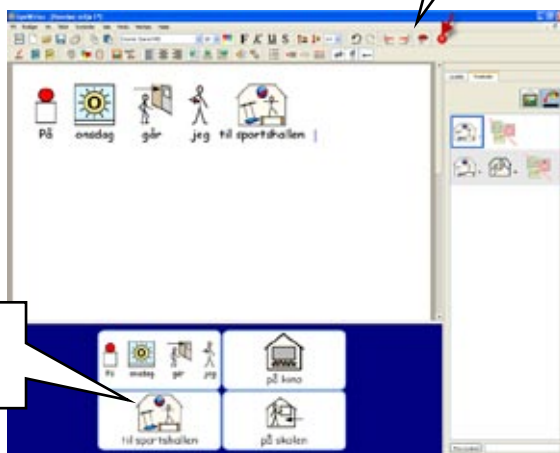
Trykk på det grønne **Kjør** ikonet på verktøylinja (alternativt velg **Avslutt Design modus** fra menyen).



Hvis du ikke har lagret miljøet ditt, vil du bli spurt om du vil lagre nå. Du kan enten velge å lagre eller å kjøre uten å lagre. Vi anbefaler å lagre, eller å lagre en kopi, slik at du kan starte miljøet på nytt om nødvendig.

Programmet vil nå bytte til skrive modus, med fullt skrivegrensesnitt. Når du er ferdig med å teste, kan du trykke på den røde redigeringsknappen (eller alternativt i menyen velg **Verktøy – Gå til Designer – Bekreft**)

2. Trykk på Rediger ikonet for å gå tilbake til Design modus.



1. Velg felt for å skrive i dokumentet.

R1.14 Tavlas utseende

Pass på å være i pil modus. Høyreklikk i en tavle.

Velg **Rediger tavlas utseende**

Trykk på disse knappene for å skifte mellom farger og gjennomsiktig.

Her er bildet som viser effekten av de forandringene du gjør.

Trykk på disse knappene for å sette fargene på kant, bakgrunn og linje.

Trykk for å **Bruke endringene** du har gjort.

Denne setter automatisk farge for å vise at en celle er koblet til en annen tavle. Se Referanse ark R3. Lenkede tavler

Bruk disse feltene for å sette størrelsen på de angitte egenskapene.

Du kan velge innstillinger for den enkelte celle eller cellegruppe ved først å markere cellen (cellene):

Marker cellene du vil forandre.

Høyreklikk

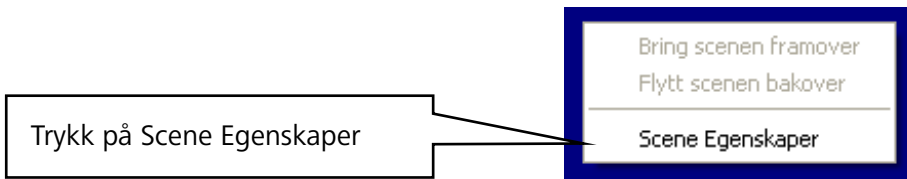
Velg **Rediger tavlas utseende**.

Bare de valgte cellene blir forandret.

På denne måten kan for forandre utseende til alle valgte felt når som helst.

R1.15 Endre scenens utseende

Høyreklikk på scenens bakgrunn (utenfor tavla) for å vise menyen for denne.



I dialogboksen som vises kan du forandre farge på scenen eller benytt fargeovergang:

