

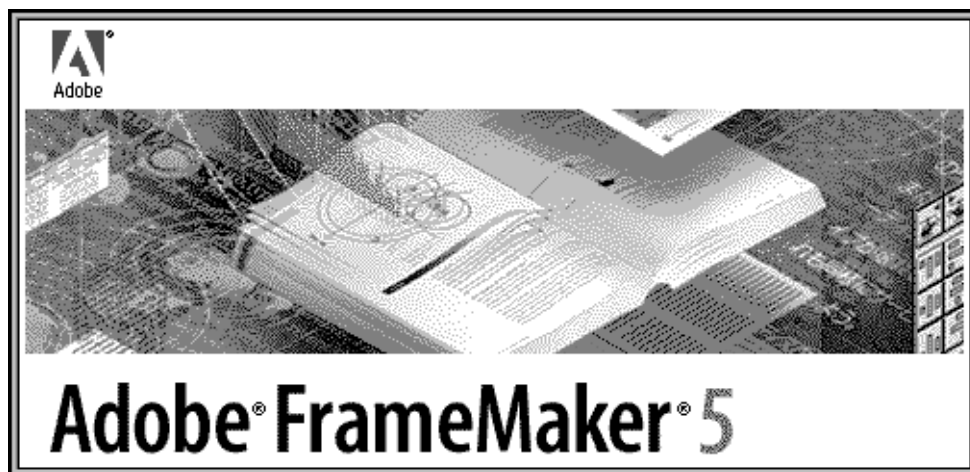


Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

TEGNEVERKTØY OG GRAFIKK

I

FRAMEMAKER



Utarbeidet ved IT-avdelingen, NTNU
ITEA/DESK
Trine Fresvig, Nina Kotte
Høsten 1996
Ny versjon, 0. april 1996

1 HENSIKTEN MED DETTE HEFTET.....	1
1.1 Konvensjoner i dette heftet	1
1.2 Hvordan lære seg å bruke FrameMaker	2

2 FORBEREDE EN TEGNING	3
2.1 Vise Tegnepaletten.....	3
2.2 Vise den store Tegnepaletten (bare UNIX/Macintosh).....	4
2.3 Rutenett og Snap	5
<i>Rutenett mellomrom</i>	6
3 DE FORSKJELLIGE TEGNEOBJEKTENE	6
3.1 Tegne et objekt.....	6
<i>Linje</i>	6
<i>Rektangel, kvadrat, ellipse og sirkel</i>	7
<i>Polylinjer og polygoner</i>	7
<i>Likesidede polygoner</i>	7
<i>Bue</i>	8
<i>Frihåndskurve</i>	8
<i>Uforankrede bilderammer</i>	9
<i>Tegne flere like objekttyper etter hverandre</i>	9
4 VELGE OBJEKTER.....	9
4.1 De ulike merkevertøyene	10
4.2 Merke et objekt	10
4.3 Merke flere objekter på en gang	10
4.4 Avmerke objekter.....	11
5 ENDRE OBJEKTEGENSKAPER	12
5.1 Endre grafikkegenskaper.....	12
<i>Finne egenskapene til et objekt</i>	13
5.2 Overføre egenskaper fra et objekt til et annet.....	13
6 SETTE OPP LINJEEGENSKAPER	13
6.1 Endre oppsettet for linjebredde	14
6.2 Endre oppsettet for Linjeende	14
<i>Velge Linjeende for best mulig sammenbinding av linjer</i>	15
6.3 Endre utseende på pilhodet	15
<i>Lage egne pilhoder</i>	15
6.4 Endre mønsteret for linjestil.....	16
<i>Lage en prikket linje med runde prikker</i>	16
7 KOMBINERE TEKST OG GRAFIKK.....	17
7.1 Legge til en Tekstlinje.....	17
<i>Legge til en ny tekstlinje</i>	18
<i>Endre tegnformatet for en tekstlinje</i>	18
<i>Endre språk for en tekstlinje</i>	18
7.2 Lage en tekstramme	18

<i>Rette opp en overfylt tekstramme</i>	18
7.3 Lage invertert tekst.....	19
<i>Lage invertert tekst med en tekstramme</i>	20
7.4 Legge til figurtittel	20
<i>Bruke fler-celle tabeller for grafikk</i>	21
5.1 La teksten flyte rundt grafikken	21
<i>La teksten flyte rundt importert grafikk</i>	22
<i>Korrigerer måten teksten løper rundt grafikken</i>	22

REDIGERING AV GRAFIKK

24

6 ARRANGERE OBJEKTER	24
6.1 Flytte et objekt	24
6.2 Bestemme eksakt posisjon for et objekt.....	25
6.3 Slette et objekt.....	26
6.4 Duplisere et objekt	26
6.5 Klippe ut, kopiere og lime inn et objekt.....	26
6.6 Endre stablingen av objekter.....	26
6.7 Lage en skygge på et objekt.....	27
6.8 Gruppere objekter/Fjerne gruppering av objekter.....	27
6.9 Føye sammen linjer og kurver	28
<i>Dersom du føyer sammen linjer ved et uhell</i>	28
6.10 Justere objekter	29
<i>Justere et enkelt objekt i en grafikkramme eller på siden</i>	29
6.11 Endre justeringen på en tekstlinje	29
6.12 Distribudere objekter.....	30
7 SNU OG ROTERE ET OBJEKT	31
7.1 Snu et objekt.....	32
<i>Tekst i et snudd objekt</i>	32
7.2 Rotere et objekt	32
<i>Spesifisere nøyaktig rotasjonsvinkel</i>	32
7.3 Rotere en likning eller grafikkramme	33
7.4 Fjerne eller repetere rotasjon av et objekt.....	33
8 ENDRE STØRRELSE OG FORM PÅ ET OBJEKT.....	33
8.1 Endre størrelsen på et objekt.....	33
<i>Endre størrelsen på et objekt helt nøyaktig</i>	33
<i>Endre størrelsen på et objekt uten å endre objektets proporsjoner</i>	34
8.2 Glatte eller fjerne glatting på et objekt.....	34
8.3 Endre hjørneradiusen på et avrundet rektangel.....	34
8.4 Maskering av objekter.....	35
8.5 Redigere et polygon eller en polylinje	36
8.6 Redigere en kurve	37
8.7 Redigere en bue.....	37
<i>Spesifisere start- og sluttvinkler på en bue</i>	38
8.8 Legge til eller fjerne hjørner	38
9 MÅLE OBJEKTER	39
9.1 Måle et objekt.....	39
9.2 Finne et objekts posisjon.....	39

9.3 Måle en hvilken som helst distanse på siden	39
---	----

FORANKRET GRAFIKK

41

<i>Forankrede rammer følger teksten</i>	41
<i>Forankrede grafikkrammer er typiske FrameMaker objekter</i>	41
10 LAGE EN FORANKRET GRAFIKKRAMME.....	42
10.1 Lage en forankret ramme	42
10.2 Plassere en forankret grafikkramme ved innsettingspunktet	42
10.3 Plassere en forankret grafikkramme i en tekstspalte.....	43
10.4 Plassere en forankret grafikkramme utenfor en spalte	45
10.5 Plassere en forankret grafikkramme i margen	48
<i>Flytende tekst rundt en forankret grafikkramme</i>	48
<i>Innrykk og flytende tekst</i>	48
10.6 Lage en grafikkramme automatisk.....	49
11 FYLLE EN FORANKRET GRAFIKKRAMME	49
11.1 Merke en forankret grafikkramme	49
11.2 Sette inn grafikk i en forankret ramme	49
<i>Grafikkobjektet flytter seg ikke med rammen</i>	50
11.3 Sette inn tekst i en grafikkramme	50
<i>Sette inn en figurttittel</i>	50
<i>Hindre at innholdet av en forankret ramme klippes</i>	50
11.4 Sett objekter du allerede har laget inn i en forankret ramme	51
12 REDIGERE EN FORANKRET GRAFIKKRAMME.....	51
12.1 Forandre innstillingene til en forankret ramme.....	51
12.2 Kopiere og slette forankrede rammer.....	51
12.3 Flytte ankersymbolet til en forankret ramme	52
12.4 Flytte en forankret grafikkramme	52
<i>Flytte en grafikkramme inn i en spalte</i>	52
<i>Rotere en forankret grafikkramme</i>	52
<i>Endre størrelsen til en forankret grafikkramme</i>	53
<i>Endre tegneinnstillingene til en forankret grafikkramme</i>	53

IMPORTERE GRAFIKK

54

<i>Importerte grafikkobjekter skiller seg ikke fra objekter du tegner</i>	54
<i>Farge- og gråtonebilder blir behandlet som bitmaps</i>	54
<i>Vektorgrafikk kan være svarthvitt, gråtone eller farge</i>	54
<i>Du kan importere grafikk enten ved å kopiere direkte inn eller ved referanse</i>	54
<i>Du kan bygge inn eller pakke inn grafikkobjekter</i>	54
13 IMPORTERE OG ENDRE GRAFIKK	55
13.1 Importere grafikk	55
<i>Valg av dpi-verdi</i>	56
<i>Dele opp et PICT-bilde (Macintosh)</i>	56
<i>Rotere et PICT-bilde (Macintosh)</i>	57
<i>Redigere grafikk som er importert ved referanse (Macintosh)</i>	57
13.2 Endre skaleringen til en bitmap	57

13.3 Importere en QuickTime-film (Macintosh)	57
13.4 Importere PostScript-kode	57
<i>Redigere PostScript-kode</i>	58
<i>Referere til eksterne PostScript-filer</i>	58
<i>Hvordan FrameMaker skriver PostScript-kode</i>	58
13.5 Behandling av grafikk som er importert ved referanse	58
<i>Lage en liste av importert grafikk</i>	59
13.6 Innebygde og pakkede objekt	59
<i>Objektinnpakking (Windows)</i>	59
<i>Innebygging av objekter (Macintosh)</i>	60

INNLEDNING

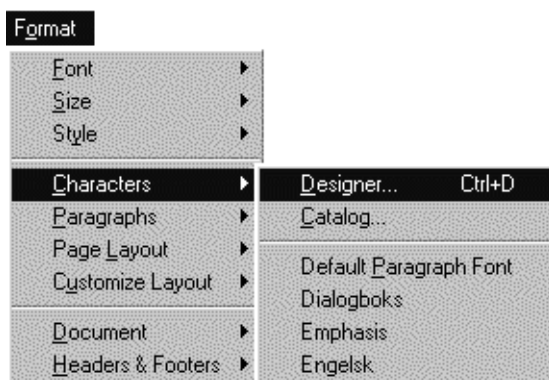
1 HENSIKTEN MED DETTE HEFTET

Dette heftet er beregnet på dem som allerede behersker de grunnleggende funksjonene i FrameMaker, og som har lyst til å lære mer om bruk av grafikk og tegneverktøy. Dette heftet tar for seg funksjoner man trenger for å illustrere dokumenter i FrameMaker

I samme serie som dette heftet finnes også heftene «Ligningseditoren i FrameMaker», «Store dokumenter i FrameMaker» og «Fra Word til FrameMaker». Det finnes også et innføringshefte for FrameMaker på adressen <http://www.itea.ntnu.no/itea.info/programvare/frame-help.html>. Mer informasjon om bruk og anskaffelse av FrameMaker finnes på adressen <http://www.ntnu.no/itea.info/programvare/framemaker.html>.

1.1 Konvensjoner i dette heftet

Menyvalg noteres slik: **File►Open**, som betyr: velg kommandoen Open på menyen File. «Triple» menyvalg beskrives på samme måte: **Format►Characters►Designer**, som beskriver menyvalget i figuren under.



Hurtigtaster er beskrevet på følgende måte: Ctrl+v betyr hold nede kontrolltasten samtidig som man trykker v-tasten. Esc m p betyr at man skal taste Esc, m og p i rekkefølge. På menyene er hurtigtastene ofte skrevet på denne måten [!mp]. Tegnet ! står for Esc-tasten.

Teksteksempler er skrevet på følgende måte: **Se <\$paratext>på side <\$paranum>**
Dette betyr at du skal skrive inn «Se <\$paratext>på side <\$paranum>» nøyaktig slik som det står.

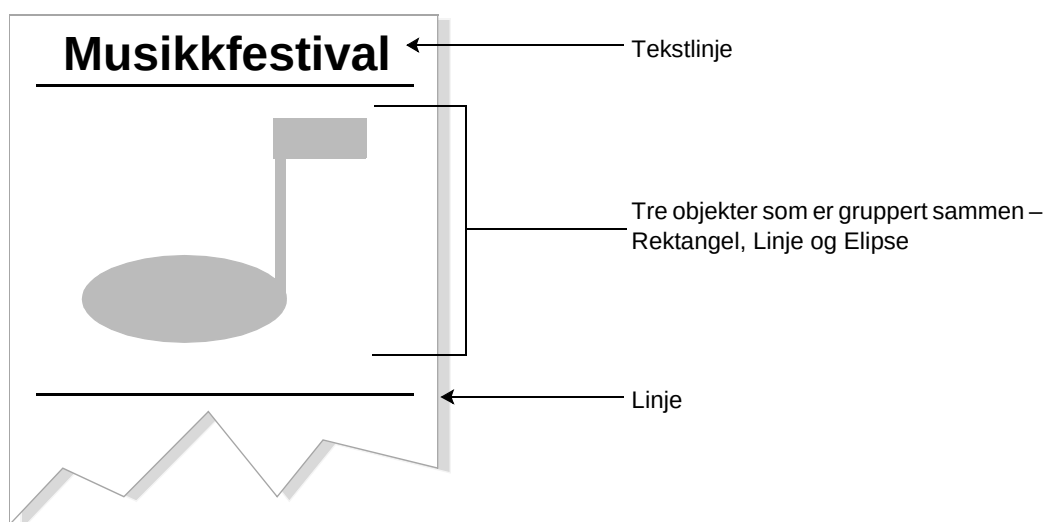
Enkelte avsnitt i heftet vil være merket med symbolene  eller  i margin. Lyspæren betyr at i dette avsnittet finner du et tips som det kan være lurt å merke seg. Utopstegnet betyr at i dette avsnittet står det noe viktig. (Det kan enten være noe som du bør gjøre eller noe som du ikke bør gjøre.)

1.2 Hvordan lære seg å bruke FrameMaker

Det tar litt tid å lære seg de grunnleggende funksjonene i FrameMaker, men når man først har kommet igang, vil forhåpentligvis tankegangen bak «skinne igjennom» og det blir lettere å skjønne hvordan programmet er oppbygd. FrameMaker inneholder en «tutorial», et interaktivt opplæringsprogram som kan være utmerket å begynne med. Det startes ved å velge Help►Tutorial.

ILLUSTRERE ET DOKUMENT

Du lager egne illustrasjoner til et dokument ved hjelp av tegneverktøyet i FrameMaker. Tegneverktøyet brukes til å lage objekter som rette linjer, kurver, sirkler, polygoner, tekstlinjer og tekstrammer. Disse objektene kombinerer du for å lage de tegningene du vil ha.

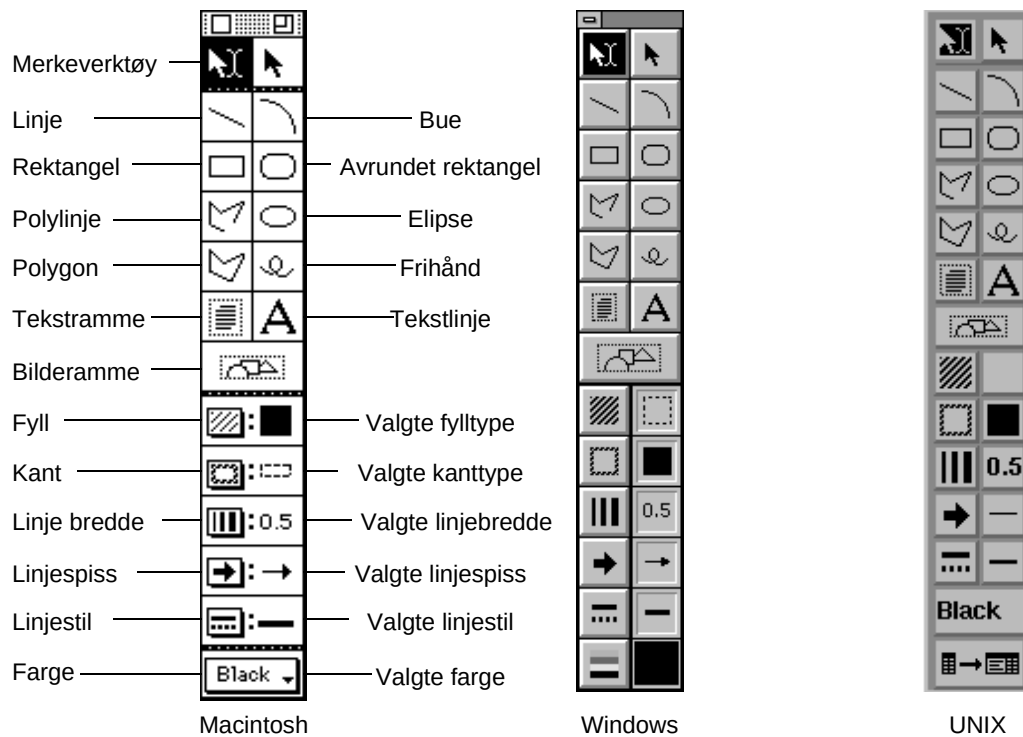


2 FORBEREDE EN TEGNING

2.1 Vise Tegnepaletten

- **Velg Graphics►Tools...**
...eller

- **Klikk på knappen for Tegnepaletten på høyre side av dokumentvinduet.** 
- Du får opp følgende knapperekke:



2.2 Vise den store Tegnepaletten (bare UNIX/Macintosh)

Hvis du har stor nok skjerm, er den store Tegnepaletten å foretrekke.

- **Klikk på zoom-knappen på den lille Tegnepaletten for å vise den store Tegnepaletten.**



UNIX

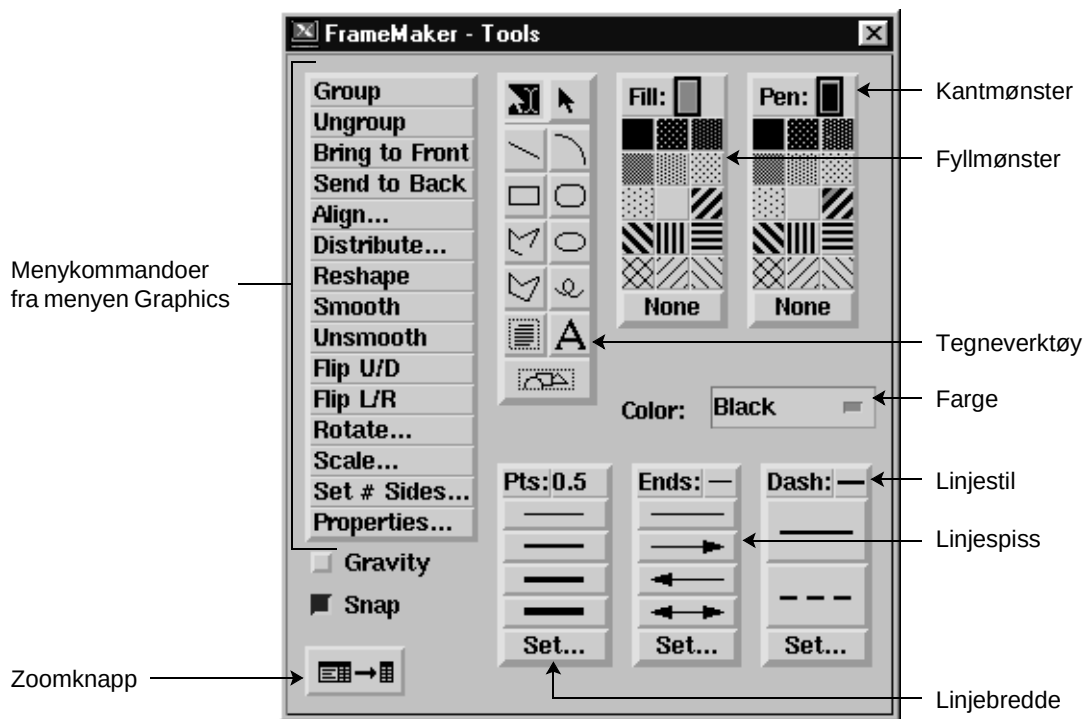


Macintosh

Zoomknappen

- **Klikk på zoom-knappen på den store Tegnepaletten for å vise den lille Tegnepaletten.**

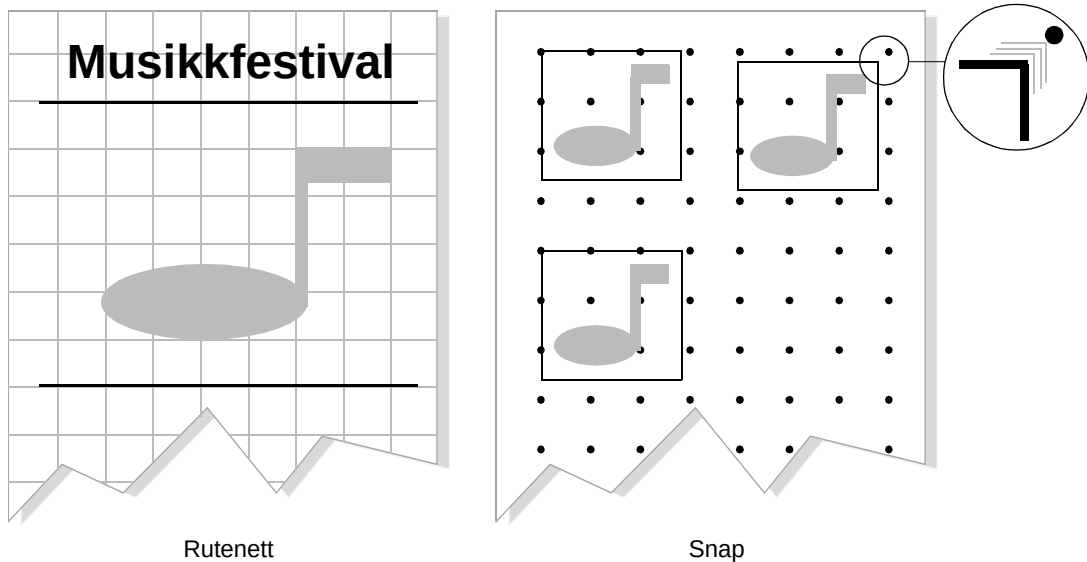
Slik ser den store Tegnepaletten ut (UNIX):



Alle kommandoene på den store Tegnepaletten er tilgjengelige enten som rullegardinmenyer i den lille Tegnepaletten eller i menyen Graphics.

2.3 Rutenett og Snap

Du kan vise et rutenett på skjermen, som kan gjøre det enklere å tegne – spesielt hvis det er viktig å sette opp objekter riktig i forhold til høyde/bredde. I tillegg kan du velge en funksjon som heter *Snap*, som fungerer som en “magnet” for de tegnede objektene. Når du plasserer et objekt på skjermen, vil objektet automatisk bli plassert ved det nærmeste punktet i det usynlige rutenettet. Objektene justeres etter øverste høyre hjørne.



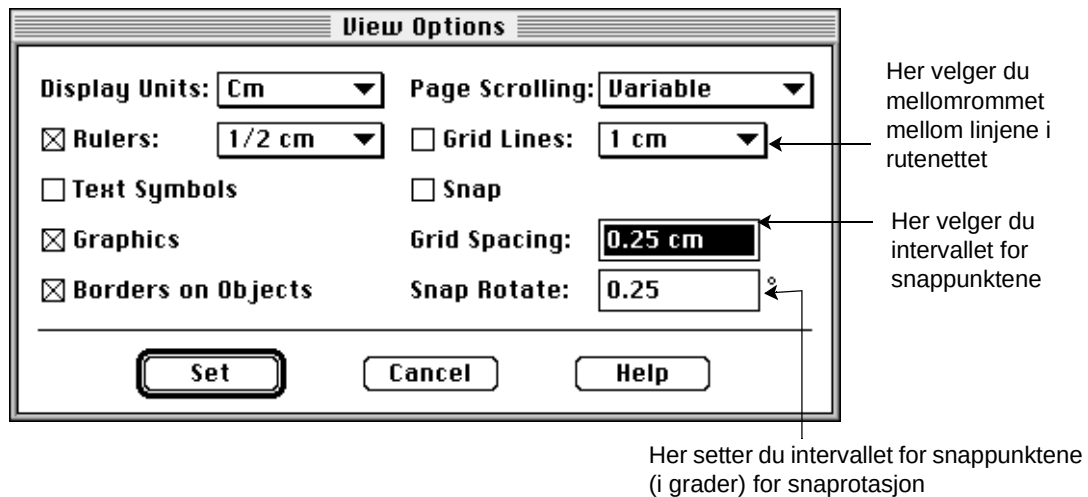
- For å slå rutenettet av/på, velg **View►Grid Lines**.
- For å slå Snap av/på, velg **Graphics►Snap**.

Rutenett mellomrom

Du kan gjøre mellomrommet mellom linjene i rutenettet større eller mindre:

1 Velg **View►Options...**

Du får opp følgende dialogboks:



2 Set de ønskede intervallene for rutenett, snappunkter og snaprotasjon og klikk **Set**.

Intervallet for snappunktene bør gå opp i intervallet for rutenettet. For eksempel: hvis intervallet for snappunktene er 1 cm, bør rutenettet for rutenettet være 1 cm, 0,5 cm eller 0,25 cm.

3 DE FORSKJELLIGE TEGNEOBJEKTENE

Du bruker Linje, Polylinje, Bue og Frihånd til å tegne forskjellige typer linjer. Rektangel, Avrundet rektangel, Elipse og Polygon brukes til å tegne lukkede figurer. For å sette inn tekst i en tegning, bruker du Tekstramme eller Tekstlinje.

Tegnede objekter vil ikke flyttes på siden når du editerer teksten – de er såkalte *Uforankrede* objekter. For at de tegnede objektene skal flyttes sammen med teksten, må disse settes i en *forankret ramme*. Se "Forankret grafikk" på side 41, for informasjon om forankrede rammer.

3.1 Tegne et objekt

Klikk på det ønskede tegneverktøyet.

Linje

- 1 Klikk på linjevertøyet .

2 Klikk der du vil begynne linjen.

3 Klikk der du vil stoppe linjen.

Du kan også klikke og dra fra startpunkt til sluttpunkt.

For å tegne en horisontal, vertikal eller 45-graders linje, SHIFT-klikk eller SHIFT-dra.

Dersom du ønsker å binde sammen flere linjer, kan du enten velge **Graphics►Gravity**, som sørger for å binde linjer sammen når de plasseres nær nok på hverandre, eller du kan bruke polylinjeverktøyet (se side 7) (Gravity må slås på *før* du begynner å tegne).

Rektangel, kvadrat, ellipse og sirkel

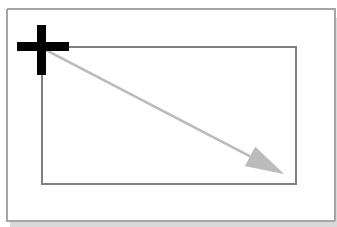
1 Klikk Rektangelverktøyet , Ellipseverktøyet eller Avrundet rektangelverktøyet .

2 Klikk og dra diagonalt over det området du ønsker å sette inn objektet.

SHIFT-klikk for å lage et kvadrat eller en sirkel.

3 Slipp museknappen.

Dersom du ønsker å tegne en ramme rundt grafiske objekter, kan du bruke rektangelverktøyet. Pass i så fall på at fyll-funksjonen er satt til None.



Klikk og dra diagonalt



Slipp

Polylinjer og polygoner

En polylinje er en serie sammenbundne linjesegmenter. Et polygon er en lukket polylinjefigur.

1 Klikk Polylinjeverktøyet eller Polygonverktøyet .

2 Klikk på det punktet der du ønsker at polylinjen eller polygonet skal begynne.

3 Klikk på hvert punkt i polylinjen eller polygonet.

For å lage et horisontalt, vertikalt eller 45-graders segment SHIFT-klikk på et punkt.

4 Dobbeltklikk på det siste punktet.

Likesidede polygoner

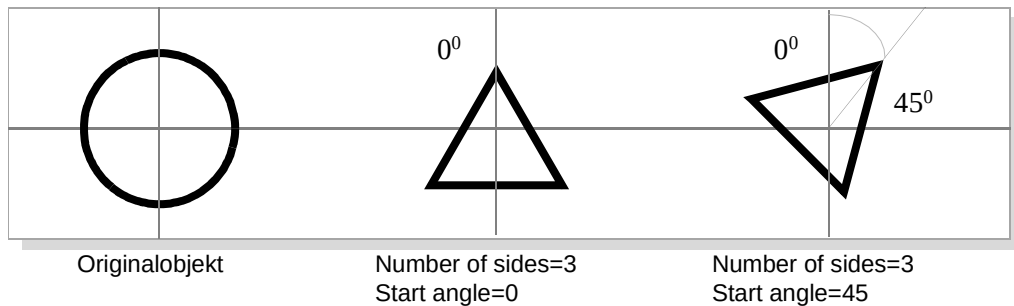
Et likesidet polygon har like sider og like vinkler. For eksempel er et pentagon et likesidet polygon med fem sider.

1 Tegn en sirkel eller et kvadrat, noe større enn det polygonet du ønsker å lage.

Hvis du lager et rektangel eller en ellipse, vil ikke polygonet bli likesidet.

2 Merk objektet og velg **Graphics►Set # Sides.**

3 I dialogboksen Set Number of Sides, spesifiserer du antall sider og polygonets startvinkel.



Bue

En bue er en seksjon av en elipse eller en sirkel. Når du lager en bue i FrameMaker får du automatisk en 90-graders bue. Dersom du ønsker en annen vinkel på buen, tegner du buen først for deretter å endre den. Se "Redigere et polygon eller en polylinje" på side 36 for informasjon om dette.

- 1 Klikk på bueverktøyet** .
- 2 Sett markøren der du vil begynne buen.**
- 3 Klikk og dra langs den banen du vil lage buen etter.**
SHIFT-klikk for å lage en sirkulær bue.
- 4 Slipp musknappen.**
Dersom buen ikke får den fasongen du hadde tenkt – for eksempel konkav i stedet for konveks – ikke slipp museknappen. Hold knappen inne og dra tegnekrysset tilbake til utgangspunktet og tegn buen igjen.

Frihåndskurve

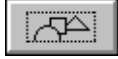
En frihåndskurve fungerer på samme måte som en tegning du lager med penn og papir. Bruk frihåndskurver når du trenger figurer med jevne, buede kurver – Bezier kurver.

- 1 Klikk på frihåndsverktøyet** .
- 2 Sett markøren der du ønsker å starte tegningen.**
- 3 Klikk og dra langs den banen du ønsker å tegne.**
- 4 Slipp musknappen.**
Når du slipper musknappen, vil du se flere såkalte "håndtak" langs banen du nettopp har tegnet. Disse håndtakene brukes til å gjøre om kurvene i tegningen. Se "Redigere en kurve" på side 37, for informasjon om hvordan man redigerer en frihåndskurve.

For å oppnå mer nøyaktig kontroll over formen på kurven, kan man benytte seg av polylinjer eller polygoner for så å glatte ut vinklene i disse. Se "Glatte eller fjerne glatting på et objekt" på side 34 for detaljer.

Uforankrede bilderammer

Du bruker uankrede bilderammer når du ønsker å maskere en tegning og til å oppbevare grafikk på en Reference Page. Se "Maskering av objekter" på side 35. Dersom du vil vite mer om Reference Pages, finner du informasjon om dette under **Help►Reference Pages**.

- 1 **Klikk på Bilderammeverktøyet** .
- 2 **Sett musepekeren der du ønsker å starte rammen.**
- 3 **Dra diagonalt til dit du ønsker at rammen skal slutte.**
SHIFT-dra for å tegne en kvadrat.
- 4 **Slipp museknappen.**

Tegne flere like objekttyper etter hverandre

Etter at du har egnet et objekt, vil markøren vanligvis gå tilbake til merketype () slik at du kan velge objekter. For å tegne et nytt objekt, må du velge tegneverktøyet på nytt.

Dersom du ønsker å tegne flere objekter av samme type (gjelder ikke tekstlinje), kan du SHIFT-klikke på tegneobjektet. Da vil du kunne fortsette å tegne det samme objektet flere ganger. Klikk på et annet tegneverktøy eller merkeverktøyet   når du er ferdig.

4 VELGE OBJEKTER

Når du tegner et objekt blir det automatisk merket. Du kan også merke objekter i ettertid. Et objekt må være merket for at du skal kunne redigere det. Du kan merke et eller flere objekt i gangen.

Når du merker et objekt vises det *håndtak* rundt hele objektet.



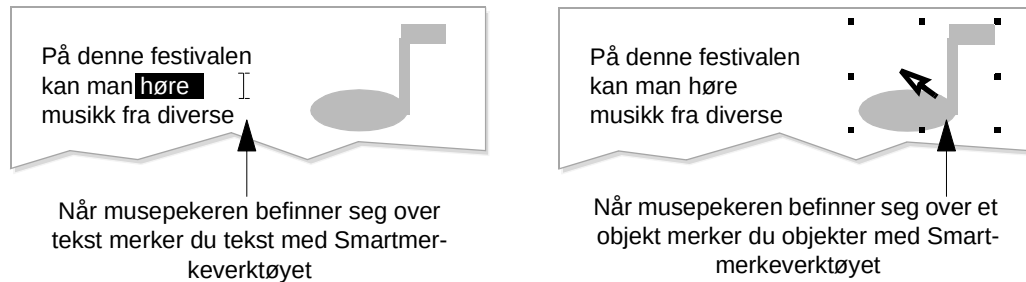
Dra i håndtakene på sidene for å endre høyden eller bredden på objektet. Dra i håndtakene i hjørnene for å endrebåde høyde og bredde på en gang. SHIFT-dra i et hjørnehåndtak for å endre størrelsen på objektet, uten å endre objektets proporsjoner.

4.1 De ulike merkeverktøyene

FrameMaker tilbyr to ulike merkeverktøy – *Smartmerkeverktøyet* og *Objektmerkeverktøyet*. Smartmerkeverktøyet lar deg sette innsettingspunktet i teksten eller velge tekst når musepekeren befinner seg over et område med tekst. Objektmerkeverktøyet merker alltid objekter.



Vanligvis er det smartmerkeverktøyet som er det aktive.



- **Klikk på ønsket merkeverktøy på Tegnepaletten for å bruke dette.**
Vanligvis velges smartmerkeverktøyet automatisk etter at du har tegnet et objekt.
- **Hvis du ønsker å beholde objektmerkeverktøyet aktivt etter at du har tegnet et objekt, SHIFT-klikk på verktøyet på Tegnepaletten.**

4.2 Merke et objekt

Du merker alle objekter (unntatt tekstlinjer og tekstrammer) på samme måte, uansett om du bruker Smartmerkeverktøyet eller Objektmerkeverktøyet.

- **Klikk på et objekt for å merke det.**
Hvis objektet er hult (fylلمønster satt til None), må du klikke på kanten av objektet for å merke det.

Du avmerker alle andre objekter når du merker et nytt objekt.

- **Gjør en av følgende for å merke en tekstlinje eller -ramme, når smartmerkeverktøyet er valgt:**
Windows CTRL-klikk på tekstlinjen eller -rammen
Macintosh: OPTION-klikk på tekstlinjen eller -rammen
UNIX: CTRL-klikk på tekstlinjen eller -rammen

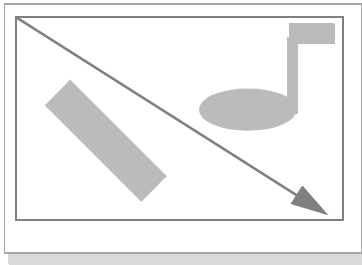
4.3 Merke flere objekter på en gang

Du kan ha bruk for å merke flere objekter på en gang, for eksempel for å justere dem etter samme linje, eller for å endre egenskaper for flere objekter samtidig.

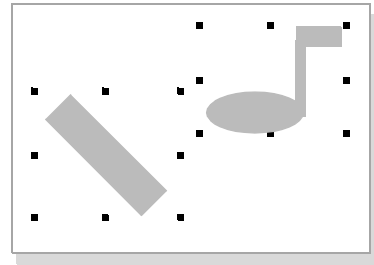
Du kan merke flere objekter på en gang, eller du kan legge til nye objekter i en allerede merket gruppe, men alle objektene må befinne seg på samme side eller i samme ramme for at de skal kunne merkes samtidig. Når du merker en forankret ramme kan ingen andre objekter merkes samtidig.

- **For å merke flere objekter innenfor samme området, pek utenfor området og dra muspekeren diagonalt over området.**

Alle objekter som befinner seg helt innenfor merkeområdet blir merket.



Dra



Slipp

- **For å velge alle objekter i en ramme, merk rammen og velg Edit►Select All in Frame.**
- **For å velge alle objektene på en side, klikk utenfor alle objektene og all tekst på siden. Velg deretter Edit►Select All on Page.**
- **For å legge til et merket objekt til et allerede merket objekt, SHIFT-klikk på objektet.**
Dersom du bruker Smartmerkeverktøyet må du gjøre følgende for å få merket tekstlinjer og tekstrammer:
Windows/Unix: CTRL-klikk
Macintosh: SHIFT-OPTION-klikk
- **For å legge til flere merkede objekter til et allerede merket objekt, hold nede SHIFT og dra diagonalt over de ønskede objektene.**
Alle objekter som befinner seg helt innenfor merkeområdet blir merket.

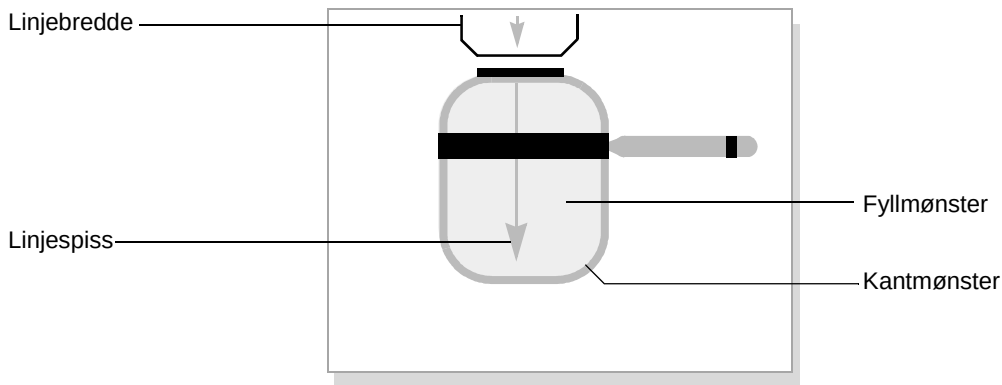
4.4 Avmerke objekter

Du kan ha merket et objekt ved en feiltagelse, eller det kan være ønskelig å merke alle objektene unntatt ett på en side. I slike tilfeller er det tidsbesparende å avmerke et enkelt objekt.

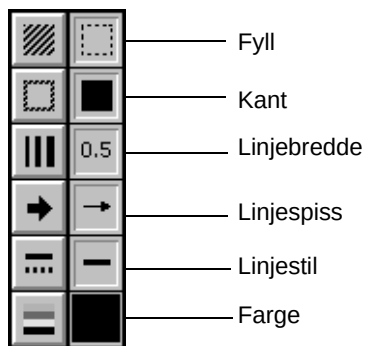
- **For å avmerke det eneste merkede objekt, klikk utenfor objektet.**
- **For å avmerke et av flere objekter, SHIFT-klikk på objektet (ikke på et håndtak).**
- **For å avmerke alle merkede objekter, klikk utenfor det merkede området.**
- **For å avmerke flere objekter i samme området, hold nede SHIFT og dra diagonalt over de ønskede objektene.**
Alle objekter som befinner seg helt innenfor merkeområdet blir avmerket.

5 ENDRE OBJEKTEGENSKAPER

Objektegenskaper inkluderer fyllmønster, kantmønster, linjebredde, linjespiss, farge og linjestil (hvorvidt linjen er heltrukket eller striplet). Kantmønster gjelder for kanten av et objekt, fyllmønster gjelder for det innenfor.



Du velger objektegenskaper fra rullegardinmenyer på Tegnepaletten.



5.1 Endre grafikkegenskaper

Du kan velge egenskaper før du tegner et objekt, eller du kan merke objekter du allerede har tegnet og endre egenskapene for disse.

- **For å fylle et objekt med et mønster: Velg ønsket mønster fra rullegardinmenyen Fyll.**
Hvis du vil gjøre et objekt gjennomsiktig (slik at andre objekter vises under, velg None. Du kan fylle alle objekter unntatt linjer, tekstlinjer og ligninger.
- **For å endre mønster for kant: Velg et mønster fra rullegardinmenyen Kant.**
Hvis du vil lage et objekt uten kant, velg None. For å se et objekt der både fyll og kant er satt til None, skru på **View►Borders**.
- **For å endre linjebredden på en linje eller kant: Velg en bredde fra rullegardinmenyen Linjebredde.**
Du kan endre linjebredde for alle objekter unntatt tekstlinje. (Du kan også bruke kommandoen **Graphics►Object Properties** for å endre linjebredden)

- **For å endre linjespiss: Velg en linjespiss fra rullegardinmenyen Linjespiss.**
Du kan endre linjespissen på linjer, buer, polylinjer og frihåndskurver.
- **For å endre farger: Velg en farge fra rullegardinmenyen Farge.**
Hvis du skal tegne flere objekter med samme farge, SHIFT-klikk når du velger farge første gang. På denne måten vil den valgte fargen bli brukt på alle etterfølgende objekter, helt til du velger ny farge. (Du kan også bruke kommandoen **Graphics►Object Properties** for å endre farge)

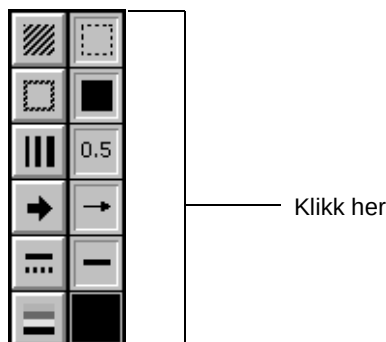
Finne egenskapene til et objekt

Du kan finne egenskapene til et objekt ved å holde ned SHIFT og klikke på **Graphics►Pick up Object Properties**. Objektets egenskaper vises da i Tegnepaletten.

5.2 Overføre egenskaper fra et objekt til et annet

Du kan ha behov for å overføre egenskaper fra et objekt til et annet, dersom du vil at objektene skal se like ut.

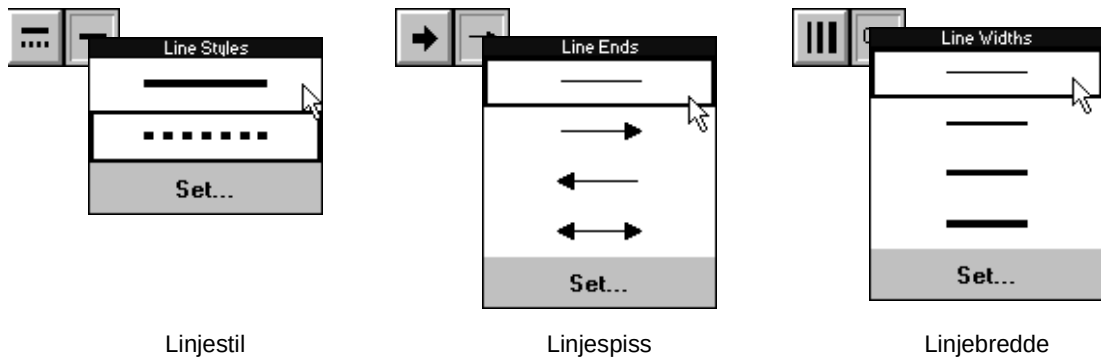
- 1 **Velg objektet som har de egenskapene du ønsker å overføre.**
- 2 **Hold nede SHIFT mens du velger Graphics►Pick up Object Properties.**
Dette objektets egenskaper settes inn som valgte egenskaper på Tegnepaletten.
- 3 **Velg objektet eller objektene du ønsker å endre.**
- 4 **Klikk på de egenskapene på Tegnepaletten som du ønsker å overføre til det merkede objektet.**



6 SETTE OPP LINJEEGENSKAPER

Du kan endre oppsettet på mange av egenskapene på Tegnepaletten. For eksempel kan du endre valgene for linjebredde, designe dine egne linjespiss og bruke prikker i stede for striper

i striplede linjer. Nye linjetykkelser forblir endret til du endrer dem på nytt. Alle andre endringer i oppsettet beholdes til du endrer dem på nytt eller til du slår av FrameMaker.



Endringer som gjøres i oppsettet vil ikke innvirke på gamle objekter.

6.1 Endre oppsettet for linjebredde

I utgangspunktet kan du velge mellom fire ulike tykkelser på rullegardinmenyen Linjebredde. Du kan endre bredden på alle disse.

1 Velg Set fra rullegardinmenyen Linjebredde.

2 I dialogboksen Line Width Options skriver du ønskede linjebredder. Klikk deretter Set.

Du kan skrive verdiene i den orden du selv vil. Når du klikker Set, blir verdiene sortert i rekkefølge med den minste verdien som det øverste valget på rullegardinmenyen.

Hvis du vil ha tilbake verdiene slik de var da du startet FrameMaker klikker du Get Default.

6.2 Endre oppsettet for Linjeende

Linjeende (Line Cap) bestemmer stilen på en linje uten pilhode. Du kan velge mellom Utstikkende (Projecting), Avrundet (Rounded) og Flat (Butt).



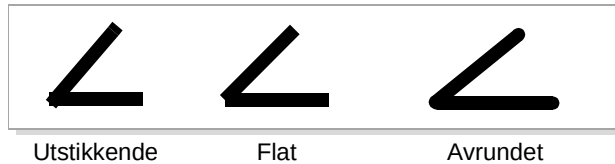
Utstikkende linjeende bruker en firkantet linjeende som stikker ut forbi punktet der linjen avsluttes. Avrundet bruker en avrundet linjeende som stikker ut forbi punktet der linjen avsluttes. Flat linjeende slutter i det punktet linjen avsluttes.

1 Velg Set fra rullegardinmenyenmenyen Line Ends på Tegnepaletten.

2 I dialogboksen Line End Options, velger du ønsket cap. Klikk deretter Set.

Velge Linjeende for best mulig sammenbinding av linjer

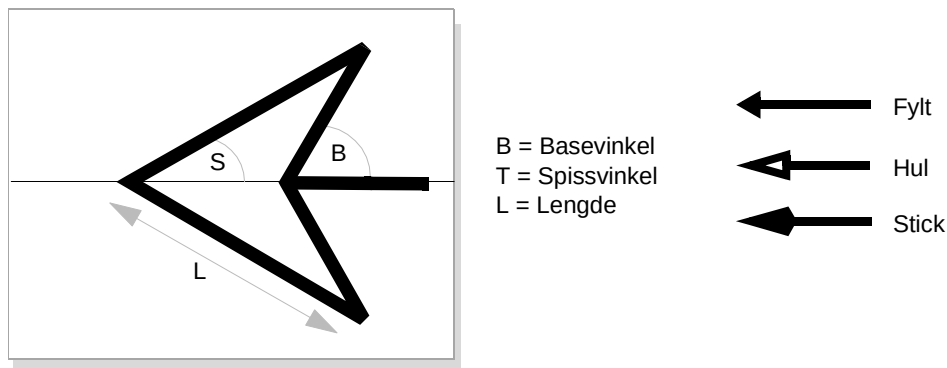
Når to tynne linjer settes sammen, vil du kanskje ikke se noen forskjell i bruken av Utstikkende, Avrundet og Flat, men når to tykke linjer settes sammen kan det se ut som linjene ikke møtes skikkelig.



Du får et rent møtepunkt dersom linjene er av samme tykkelse, møtes i rett vinkel og du bruker Utstikkende linjeende for begge linjer. Hvis linjene ikke møtes i rett vinkel, kan du prøve avrundet linjeende i stedet. Hvis linjene ikke er av samme tykkelse, kan du prøve Flat linjeende for den tynneste linjen.

6.3 Endre utseende på pilhoder

Du kan velge blant flere standard pilhoder, eller du kan designe dine egne. Utseende på pilhoder bestemmes av Basevinkel, Spissvinkel, og Lengde. Pilhoder kan være fylt, hul eller tegnet med «Stick».



Du kan lage dine egne pilhoder. Se "Lage egne pilhoder", under.

- 1 Velg Set fra rullegardinmenyen Line Ends på Tegnepaletten.
- 2 I dialogboksen Line End Option velger du en av standard pilhodene. Klikk deretter Set.

Lage egne pilhoder

Her ser du noen eksempler på hvordan ulike kombinasjoner av basevinkel, spissvinkel og lengde kan lage ulike pilhoder

Pilhode	Basevinkel	Spissvinkel	Lengde
	70 ⁰	30 ⁰	10 punkt

Pilhode	Basevinkel	Spissvinkel	Lengde
	80 ⁰	30 ⁰	10 punkt
	70 ⁰	15 ⁰	10 punkt
	70 ⁰	30 ⁰	5 punkt

Basevinkel: Mellom 10⁰ og 175⁰ (og minst 5⁰ større inn Tip vinkel). FrameMaker ignorerer basevinkelen når du velger Stick

Spissvinkel: Mellom 5⁰ og 85⁰

Lengde: mellom 0 og 225 punkt

6.4 Endre mønsteret for linjestil

Du kan endre mønsteret for prikkete linjer i rullegardinmenyen Line Style. Mønstrene som vises i rullegardinmenyen vil ikke endre seg, men FrameMaker vil bruke de nye mønstrene.

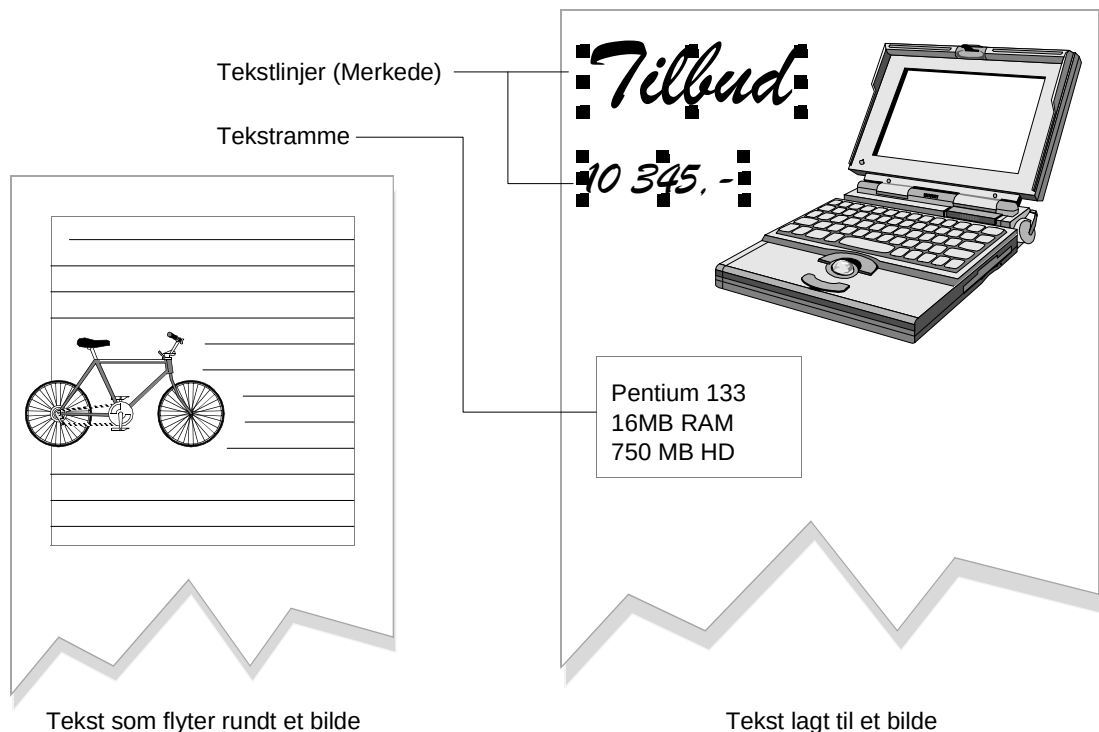
- 1 I rullegardinmenyen Line Style velger du Set.
- 2 I dialogboksen Dashed Line Options, velger du et av mønstrene og klikker Set.

Lage en prikket linje med runde prikker

For å lage en prikkete linje med runde prikker i stedet for firkantede, bruk en prikket linje med avrundet linjeende. Se "Endre oppsettet for Linjeende" på side 14.

7 KOMBINERE TEKST OG GRAFIKK

Du kan legge til enkeltlinjer med tekst eller tekststrammer til en illustrasjon. Bruk Tekstlinje-verktøyet for enkle linjer. Bruk Tekststrammeverktøyet for å sette inn tekst som går over flere linjer.



7.1 Legge til en Tekstlinje

En tekstlinje er en enkel linje med tekst som FrameMaker behandler uavhengig av all annen tekst. Tekstlinjer øker eller minsker i lengde etterhvert som du skriver og redigerer teksten i dem, men de skifter ikke linje automatisk. Hvis teksten i en tekstlinje går utenfor en tekststramme, vil ikke tekstlinjen begynne på en ny linje.

Du kan bruke tekstformater på en tekstlinje og du kan også endre språket i dem. Du kan derimot ikke bruke avsnittsformater. Du kan heller ikke sette inn forankrede rammer, Markere, variabler, kryssreferanser eller kondisjonal tekst.

1 Velg Tekstlinjeverktøyet fra Tegnepaletten ().

Muspila endrer seg til en tekstmerkemarkør med en strek gjennom () når du flytter den til dokumentvinduet. Den lille horisontale streken indikerer tekstlinjens grunnlinje.

2 Klikk på det stedet du ønsker å begynne tekstlinjen.

3 Skriv inn teksten.

FrameMaker bruker det sist valgte tegnformatet som tegnformat for tekstlinjen. Du kan endre dette tegnformatet når som helst.

Legge til en ny tekstlinje

Hvis du trykker Linjeskift i en tekstlinje, lager FrameMaker en ny tekstlinje under den forrige. Disse linjene er to uavhengige tekstlinjer, og kan flyttes, formateres og slettes hver for seg.

Endre tegnformatet for en tekstlinje

Du endrer tegnformat for en tekstlinje på samme måte som for all annen tekst. Du kan endre tegnformatet for flere tekstlinjer på en gang, ved å merke dem og så endre tegnformatet.

Endre språk for en tekstlinje

Du må endre språket for en tekstlinje dersom du vil stavekontrollere tekstlinjene på et annet språk enn det som er standard i malen.

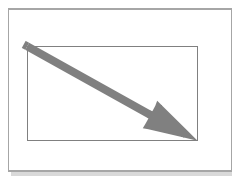
- 1 **Merk tekstlinjen du ønsker å endre.**
- 2 **Velg **Graphics►Object Properties**.**
- 3 **Velg riktig språk fra rullegardinmenyen **Language**.**

7.2 Lage en tekstramme

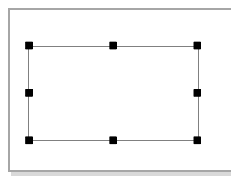
Tekstrammer kan inneholde flere linjer med tekst. Den rammen du skriver i på Body Page er en tekstramme som FrameMaker oppretter automatisk hver gang du oppretter et nytt dokument. (Velg **View►Borders** for å se «usynlige» rammer på skjermen)

Du bruker tekstrammer for tekst som skal gå over flere linjer. Du må også bruke tekstrammer dersom du ønsker å sette inn variabler, kryssreferanser eller Markere og dersom du ønsker å sette inkludere teksten i en generert liste (innholdsfortegnelser og indekser).

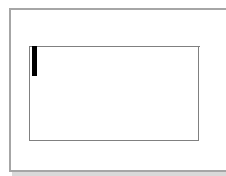
- 1 **Velg Tekstrammeverktøyet fra Tegnepaletten ().**
- 2 **Klikk og dra diagonalt der du vil sette inn tekstrammen.**
- 3 **Slipp musknappen.**
- 4 **I dialogboksen **Create New Text Frame**, spesifiserer du antall kolonner og eventuelt mellomrom mellom kolonnene (dersom du vil ha mer enn en kolonne).**
- 5 **Dobbeltklikk inne i tekstrammen for å sette inn innsetningspunktet.**
- 6 **Skriv inn teksten.**



Dra



Slipp



Dobbeltklikk



Skriv

Rette opp en overfylt tekstramme

Når du skriver inn mere tekst enn det er plass til i en tekstramme vil den «flyte over». Innsetningspunktet forsvinner under nederste kanten på ramma og teksten vil forsvinne. Hvis ramme-

ne er synlige, vil bunnlinjen i en overfylt ramme vises som en heltrukket i stedet for en striplete linje. (Velg **View►Borders** for å se rammene)

I tilfeller der rammen er for liten, vil teksten «flyte over», og deler av

Overfylt tekstramme

Når teksten flyter over kan du endre størrelsen på ramma, slik at den passer til teksten. Du kan også minske tekststørrelsen dersom ramma ikke kan være større. Gjør følgende for å øke størrelsen på ramma:

1 Merk ramma.

Windows/UNIX: CTRL-klikk på ramma

Macintosh: OPTION-klikk på ramma

2 Endre størrelsen ved å dra i håndtakene på ramma.

Se "Velge objekter" på side 9.

7.3 Lage invertert tekst

Invertert tekst er tekst som er skrevet med lys skrift på mørk bakgrunn.

1 Tegn et objekt som kan fungere som bakgrunn for teksten.

Vanligvis lønner det seg å bruke et fyllmønster som er nesten svart.

2 Lag en tekstlinje og skriv inn ønsket tekst, utenfor bakgrunnsobjektet.

3 Flytt tekstlinjen slik at den delvis overlapper bakgrunnsobjektet.

4 Merk tekstlinjen.

Windows/UNIX: CTRL-klikk på tekstlinjen

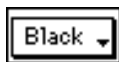
Macintosh: OPTION-klikk på tekstlinjen

5 Velg hvit fra fargemenyen på Tegnepaletten.

Windows:



Macintosh:



UNIX:

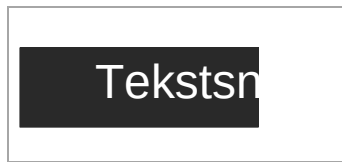


Dersom teksten legger seg under bakgrunnsobjektet, velger du **Graphics►Bring to Front**.

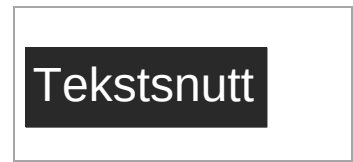
6 Flytt tekstlinjen slik at alle bokstavene ligger oppå bakgrunnsobjektet.



Flytt teksten slik at den delvis ligger over bakgrunnsobjektet



Velg hvit tekst



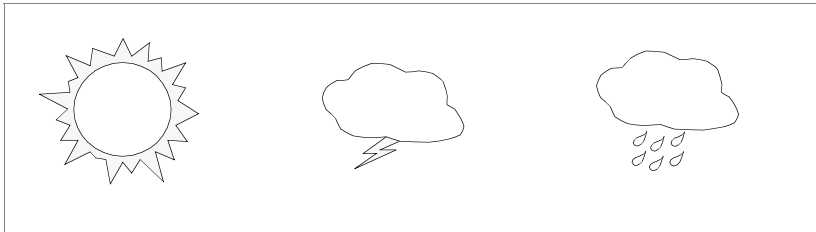
Flytt teksten slik at den ligger helt over bakgrunnsobjektet

Lage invertert tekst med en tekstramme

Lag en tekstramme og bruk ønsket linjebredde, fyll og farge. Deretter endrer du tekstfargen ved hjelp av Character Designer.

7.4 Legge til figurttittel

Du kan bruke både tekstlinje og tekstramme som tittel på grafikken, men det kan være enklere å benytte seg av tabellfunksjonen i FrameMaker i stedet. Illustrasjonen nedenfor er en en-celle tabell med tabelltittelen satt inn under tabellen.



Figur1: Værvarslinga for mandag

Du kan også bruke flercelle tabeller for å lage ulike varianter med sammensetningen av tekst og grafikk. Se "Bruke fler-celle tabeller for grafikk" på side 21.

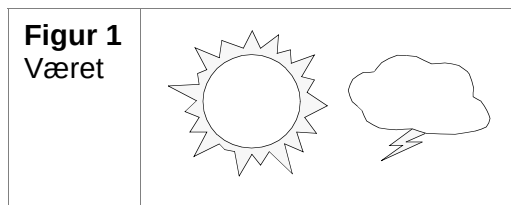
Det kreves litt forkunnskaper om avsnittsformater, tabellformater og forankrede rammer før du gir deg i kast med å sette grafikk inn i tabeller. Se kapittelet "Forankret grafikk" på side 41 for mer informasjon om forankret grafikk. Se **Help>Contents>Paragraph Formats** for å lære om avsnittsformater. Se **Help>Contents>Tables** for å lære mer om tabellformater. Du kan også lære mere om avsnittsformater i heftet «Litt om FrameMaker».

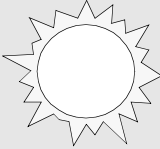
- 1 Lag en en-cellet tabell som er vid nok til å sette grafikken inn i.**
Velg **Table>Insert Table**.
- 2 Spesifiser hvor tittelen skal plasseres.**
Sett innsetningspunktet i tabellen. Velg **Table>Table Designer**. Under **Properties>Basic**, velger du Below Table eller Abowe Table i rullegardinmenyen Title Position.
- 3 Formater tabelltittelen.**
Sett innsetningspunktet i tabelltittelen, og velg **Format>Paragraphs>Designer**.
- 4 Endre cellens avsnittsformat slik at størrelsen på en forankret ramme påvirker avsnittets linjeavstand.**
I dialogboksen Paragraph Designer, under Basic Properties slår du av Fixed under Line Spacing.
- 5 Sett innsetningspunktet i cellen og lag en forankret ramme.**
Velg **Special>Anchored Frame**. Velg At Insertion Point fra rullegardinmenyen Anchoring Position.
- 6 Sett inn grafikken i den forankrede rammen, og endre størrelsen på rammen dersom ønskelig.**
Hvis den forankrede rammen er høyere enn cellen, vil cellehøyden tilpasses rammens høyde automatisk.

- 7 Hvis rammen er bredere enn cellen, endrer du kolonnebredden.
Velg **Table►Resize Columns**.

Bruke fler-celle tabeller for grafikk

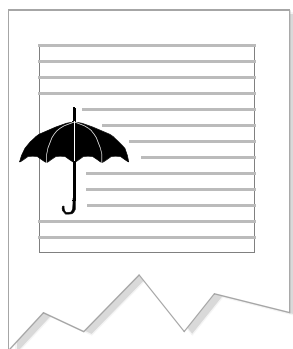
Du kan oppnå forskjellige effekter ved å benytte fler-celle tabeller til grafikken. De følgende illustrasjonene er laget ved bruk av to-celle tabell.



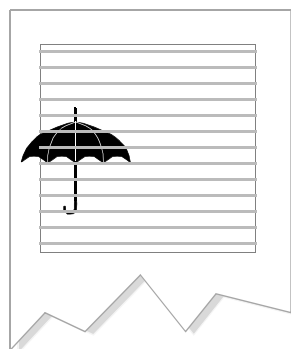
1. Sol og fint vær 2. Lettere overskyet 3. Regn 4. Mer regn 5. Bedre	  
--	--

5.1 La teksten flyte rundt grafikken

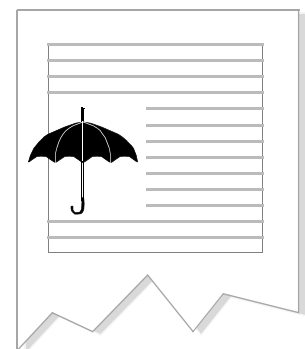
Du kan få teksten i en ramme til å flyte rundt grafikken. Når teksten plasseres direkte på siden i en uankred ramme (Unanchored Frame), kan teksten følge konturene i bildet, eller den kan følge konturene av en «imaginær» ramme rundt grafikken.



Teksten løper rundt
konturene av bildet
(Run around Contur)



Teksten løper ikke
rundt bildet
(No runaround)



Teksten løper rundt en
imaginær ramme
(Run around Bounding
Box)

Dette kan for eksempel brukes for å sette inn en innfelt forbokstav i starten av hvert kapittel.¹ For informasjon om hvordan du lar teksten flyte rundt forankrede rammer, se "Flytende tekst rundt en forankret grafikkramme" på side 48. Teksten vil ikke løpe rundt tekst laget med Tekstlinjeverktøyet eller en ligning.

1. Innfeldt forbokstav bør gjøres ved hjelp av en forankret ramme, for at bokstaven i rammen skal følge teksten. Se "Lage en forankret grafikkramme" på side 42.

1 Tegn eller plasser grafikken på enten en Master eller en Body Page.

Når du setter inn grafikken på en Master Page vil grafikken fungere som bakgrunnsgrafikk på alle tilhørende Body Pages. Du kan få teksten til å løpe rundt grafikken på samtlige Body Pages.



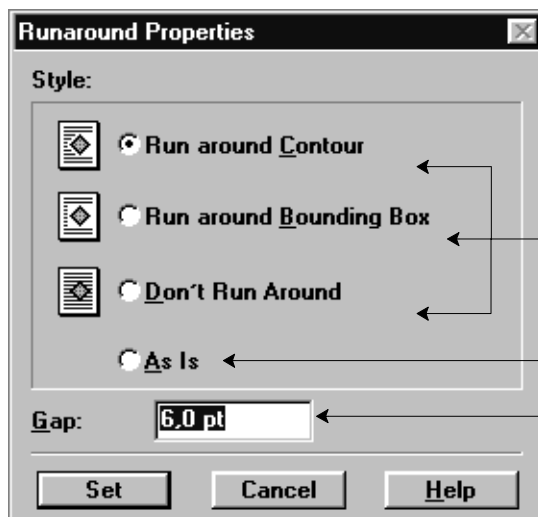
Sørg for å klikke i marginen på siden før du importerer eller limer inn grafikken. På denne måten vil du ikke ha noe innsettingspunkt i en tekstramme, og grafikken vil ikke settes inn i en forankret ramme.

2 Merk grafikken.

Hvis grafikken består av flere objekter, merk alle sammen.

3 Velg **Graphics►Runaround Properties**.

Du får opp følgende dialogboks:



Velg hvordan teksten skal løpe

Indikerer at egenskapene for hvordan teksten løper ikke er de samme for flere av de merkede objektene

Bestemmer mellomrommet mellom tekst og grafikk

4 I dialogboksen Runaround Properties velger du hvordan teksten skal løpe, og hvor stort mellomrom det skal være mellom grafikk og tekst.

5 Klikk Set.

Dersom ingen av alternativene gir deg det resultatet du vil ha, kan du prøve å legge til et objekt i nærheten av grafikken, for å lage den kontureffekten du er ute etter. Se "Korrigerer måten teksten løper rundt grafikken" på side 22.

La teksten flyte rundt importert grafikk

Hvis du vil at teksten skal flyte rundt importert grafikk, må grafikken ligge bak tekstrammen. Dette gjør du ved å merke grafikken og velge **Graphics►Send to Back**.

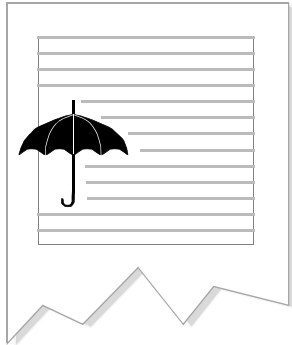
Korrigerer måten teksten løper rundt grafikken

Hvis du ikke liker måten teksten løper rundt grafikken på, kan du endre dette ved å legge til et objekt til den originale grafikken. Over den originale grafikken tegner du et objekt som har

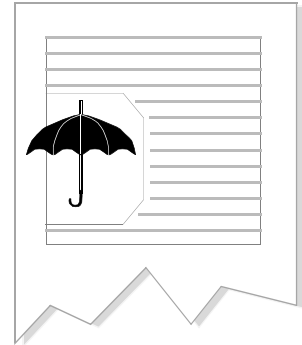
ILLUSTRERE ET DOKUMENT

Kombinere tekst og grafikk

sånn noenlunde den fasongen du vil at teksten skal løpe rundt. Merk objektet og sett Fyll- og Kantegenskapene til None. Deretter redigerer du objektet slik at teksten løper slik du ønsker.



Slik vil teksten løpe i utgangspunktet



Slik vil teksten løpe når du har satt inn et ekstra objekt

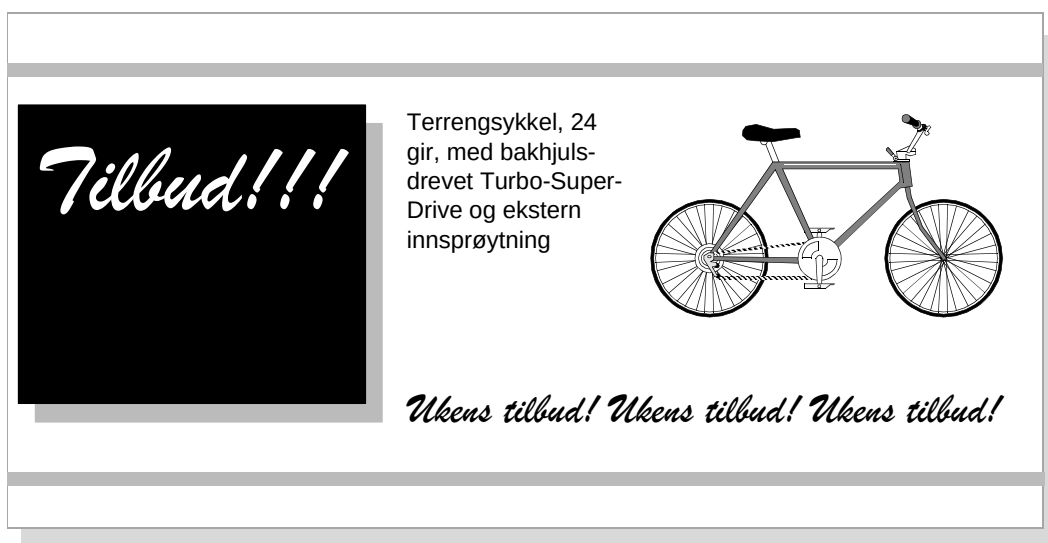
For informasjon om hvordan du endrer Fyll- og Kantegenskaper, se "Endre grafikkegenskaper" på side 12.

REDIGERING AV GRAFIKK

6 ARRANGERE OBJEKTER

Etter at du har laget et objekt har du ofte behov for å flytte eller duplisere det. Objekter du ikke har behov for lengre, sletter du. Du kan flytte og duplisere objekter direkte på siden, eller i en grafikkramme. Du kan binde sammen flere objekt og endre størrelsen og form på dem. Du kan legge objekter på Utklipstavla og lime dem inn igjen i det samme dokumentet eller i et annet dokument.

Du kan arrangere objekter i forhold til andre objekter. I eksempelet under er det skyggelagte tilbudsskiltet laget ved hjelp av to rektangler med ulik fyllfarge. Disse er plassert oppå hverandre og deretter gruppert sammen til et enkelt objekt. Rektangelet, tekstrammen og bildet er justert etter toppen på objektene, og distribuert med like mye mellomrom mellom objektene. Tekstlinjen og rektangelet er justert langs bunnen.



6.1 Flytte et objekt

Du kan flytte et objekt ved å dra i det, eller du kan flytte det over små avstander ved hjelp av piltastene på tastaturet. For informasjon om hvordan du plasserer et objekt helt nøyaktig, se "Bestemme eksakt posisjon for et objekt" på side 25.

Dersom du vil flytte et objekt over flere sider, eller til et annet dokument, bruker du Klipp Ut/Lim Inn-funksjonen (Cut/Paste). Se "Klippe ut, kopiere og lime inn et objekt" på side 26 for mer informasjon.

- **For å flytte et objekt til noenlunde presis posisjon, merk objektet og dra i rammen (ikke i håndtakene).**
SHIFT-dra for å flytte objektet vannrett eller loddrett.

Når du drar i objektet, vil dokumentets Statuslinje vise avstanden fra øverste venstre hjørne av objektet til øverste venstre hjørne av arket (eller rammen, dersom objektet befinner seg i en ramme). Dersom linjalene vises vil linjer på linjalen vise deg objektets posisjon.

x: 0,398 cm y: 1,847 cm

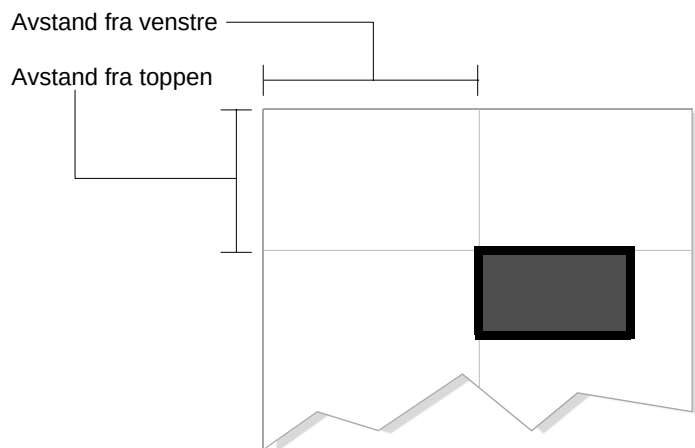
- **For å flytte et objekt over svært små avstander av gangen, bruker du piltastene på tastaturet.**

Avstanden objektet flyttes, avhenger av hvilke taster du kombinerer med piltastene. Zoom dokumentet inn for å flytte over enda mindre avstander.

Windows	Macintosh	UNIX	Zoom	Flytter objektet
ALT-pil	OPTION-pil	CTRL-pil	50%	2,0 punkt
			100%	1,0 punkt
			200%	0,5 punkt
ALT-SHIFT-pil	OPTION-SHIFT-pil	CTRL-SHIFT-pil	50%	12,0 punkt
			100%	6,0 punkt
			200%	3,0 punkt

6.2 Bestemme eksakt posisjon for et objekt

Du kan bestemme et objekts avstand fra venstre side og toppen av arket (eller rammen, dersom objektet er satt inn i en ramme). På denne måten kan du spesifisere et objekts nøyaktige posisjon



- 1 Merk objektet.
- 2 Velg Graphics►Object Properties.
- 3 I dialogboksen Object Properties spesifiserer du objektets avstand fra venstre og toppen til arket eller rammen.
- 4 Klikk Set.

6.3 Slette et objekt

- **Merk objektet og trykk DELETE.**

6.4 Duplisere et objekt

Du kan duplisere et objekt på en enkel måte uten bruk av Utklipstavla:

- **Merk objektet. Pek på objektet (ikke et håndtak) og gjør en av følgende:**
Windows: ALT- dra for å duplisere objektet.
Macintosh: CONTROL-dra for å duplisere objektet.
UNIX: CTRL-dra for å duplisere objektet.

6.5 Klippe ut, kopiere og lime inn et objekt

Du kan bruke Klipp Ut, Kopier og Lim Inn (Cut, Copy og Paste på Editmenyen) for å flytte et objekt. Kommandoene Klipp Ut og Kopier legger en kopi av objektet på Utklipstavla. Derfra kan du lime inn objektet i det dokumentet du hentet objektet fra eller i et annet dokument.

Objekter blir liggende på Utklipstavla til du velger Kopier eller Klipp Ut neste gang, eller til du slår av maskina.

1 Merk objektet og velg deretter Edit►Cut eller Edit►Copy.

Cut fjerner objektet fra det originale stedet og legger en kopi på Utklipstavla, Copy beholder objektet på det originale stedet og legger en kopi på Utklipstavla.

2 Velg hvor du vil lime inn objektet, og velg deretter Edit►Paste.

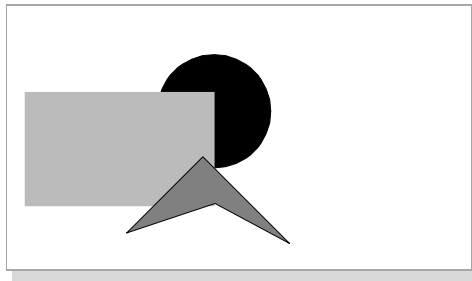
For å lime inn et objekt...	...klikker du...
På en side	I margen på siden
I en eksisterende grafikkramme	På kanten av rammen
I teksten	I teksten, der du vil sette inn objektet.

6.6 Endre stablingen av objekter

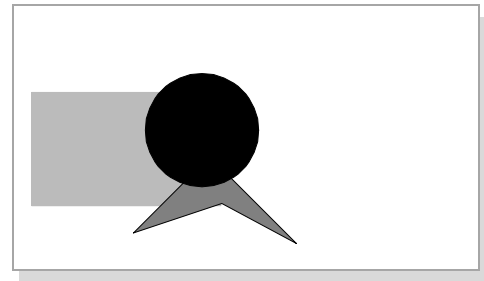
Når du tegner eller limer inn objekter, plasserer FrameMaker objektet over alle andre objekter på siden eller i grafikkrammen. Hvis objektet er fylt, vil det dekke over objekter i bakgrunnen. Du kan kontrollere overlappingen av objekter, ved å plassere dem foran eller bak andre objekter.

Når du klikker på overlappende objekter, merker FrameMaker objektet som ligger øverst.

- For å plassere et objekt øverst, merker du objektet og velger **Graphics►Bring to Front**.
- For å plassere et objekt bakerst, merker du objektet og velger **Graphics►Send to Back**.



Sirkelen bakerst

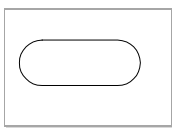


Sirkelen foran

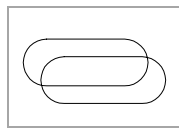
6.7 Lage en skygge på et objekt

Du bruker skygge når du vil at et objekt skal gi inntrykk av dybde. Når du vil lage en skygge, bruker du to like objekter og plasserer dem over hverandre slik at den nederste ser ut som en skygge.

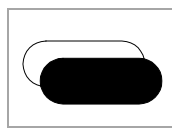
- 1 Tegn objektet du vil lage en skygge på.
- 2 Merk objektet, velg **Edit►Copy** og **Edit►Paste**.
En kopi av objektet legger seg over det originale objektet.
- 3 Merk kopien, velg grå eller svart fyllfarge ved hjelp av Tegnepaletten.
- 4 Sørg for at kopien fortsatt er merket og velg **Graphics►Send to Back**.
Kopien legger seg bak originalen.
- 5 Flytt kopien slik at du får den skyggen du ønsker.



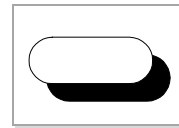
Tegn



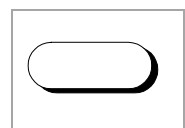
Kopier og Lim Inn



Endre Fyllmønster



Plasser bakerst



Flytt

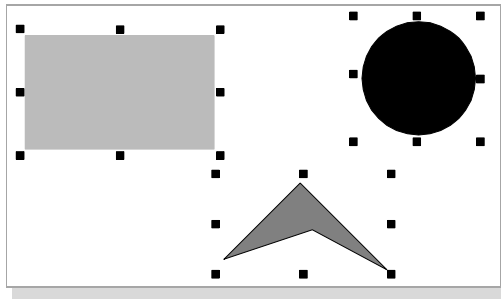
6.8 Gruppere objekter/Fjerne gruppering av objekter

Når flere objekter (bortsett fra Bilderammer) er del av den samme grafikken, kan du gruppere to eller flere objekter, slik at de framstår som et objekt.

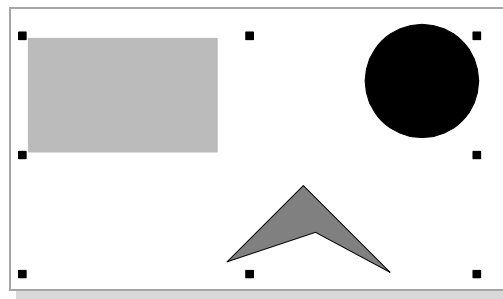
Du kan gruppere objektgrupper slik at de danner en enda større gruppe, og fungerer som hierarkier av grupper.

- **For å gruppere objekter, merker du først alle de objektene du vil gruppere og velger deretter Graphics►Group.**

Et sett med håndtak vises rundt hele gruppen.



Merk objektene



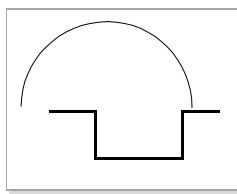
Grupper

- **For å fjerne gruppering av objekter, merker du gruppen og velger Graphics►Ungroup.**

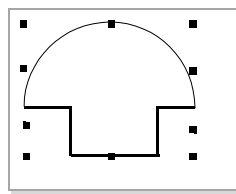
Dersom gruppen består av flere grupper, må du velge Ungroup flere ganger for å fjerne grupperingen av alle objektene.

6.9 Føye sammen linjer og kurver

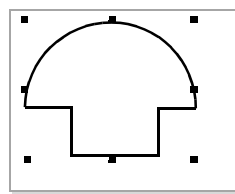
Du kan lage komplekse figurer ved å sette sammen individuelle linjer, polylinjer og buer. Endepunktene på objektene må møtes og objektene kan ikke være gruppert. Sammensetning av linjer, polylinjer og buer lager hele objekter, og du kan endre den nye figures egenskaper, slik som Kant, Linjebredde, Fyllmønster og farge.



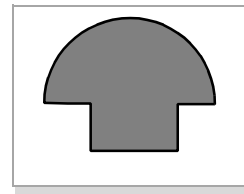
Tegn objektene



Posisjoner objektene og merk dem



Føy sammen objektene



Velg ønsket fyllmønster

1 Posisjoner objektene slik at endepunktene møtes.

Endepunktene på linjene eller kurvene må ikke ligge mer enn 1 punkt fra hverandre. Skru på Snap og Gravity (fra menyen Graphics) og Zoom inn dersom nødvendig.

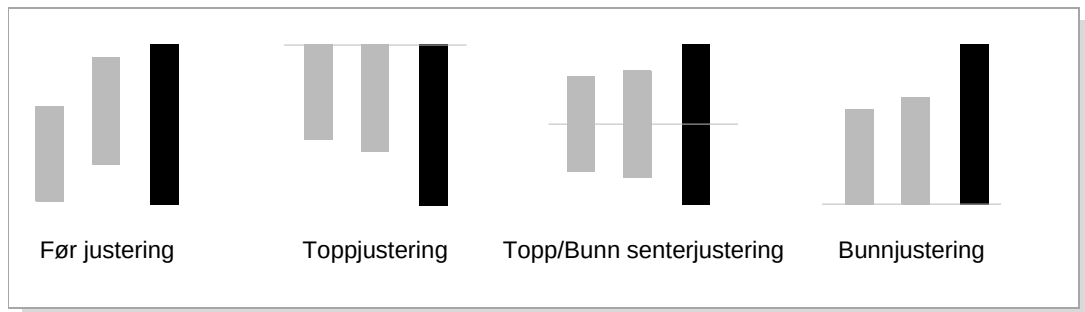
2 Merk objektene og velg Graphics►Join.

Dersom du føyer sammen linjer ved et uhell

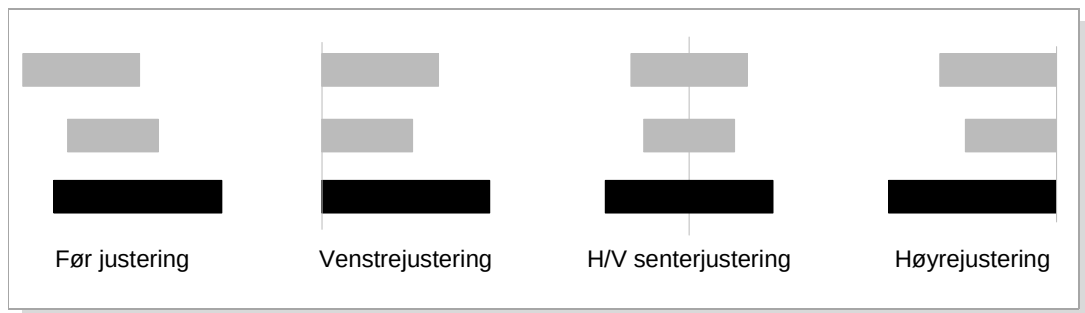
Dersom du føyer sammen linjer ved et uhell, må du straks velge **Edit►Undo**. Du kan ikke fjerne sammenføyning på et senere tidspunkt. Da må du slette objektet og tegne de individuelle linjene på nytt.

6.10 Justere objekter

Du kan justere objekter (untatt Bilderammer) etter hverandre. Du kan spesifisere Topp- og Bunnjustering.



Du kan også spesifisere Høyre- og Venstrejustering.



FrameMaker justerer objektene etter det sist valgte objektet. I illustrasjonen er det sist valgte objektet svart.

- 1 **Merk objektene.**
- 2 **Velg Graphics►Align.**
- 3 **I dialogboksen Align, velger du den justeringen du vil ha. Klikk deretter Align.**

Justere et enkelt objekt i en grafikkramme eller på siden

Du kan justere et enkelt objekt i en grafikkramme eller på en side – for eksempel langs venstre kant av grafikkrammen. Merk bare det objektet du ønsker å justere. Velg deretter **Graphics►Align**, og bestem hvordan objektet skal justeres i rammen eller på arket.

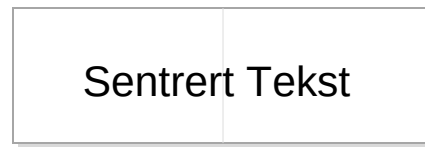
6.11 Endre justeringen på en tekstlinje

Når du lager en tekstlinje, blir denne automatisk venstrejustert. Du kan endre justeringen til høyre- eller midtjuster.

FrameMaker tar vare på justeringen når du setter inn ny tekst i tekstlinjen – for eksempel forblir en sentrert linje sentrert.



Sentrert ord



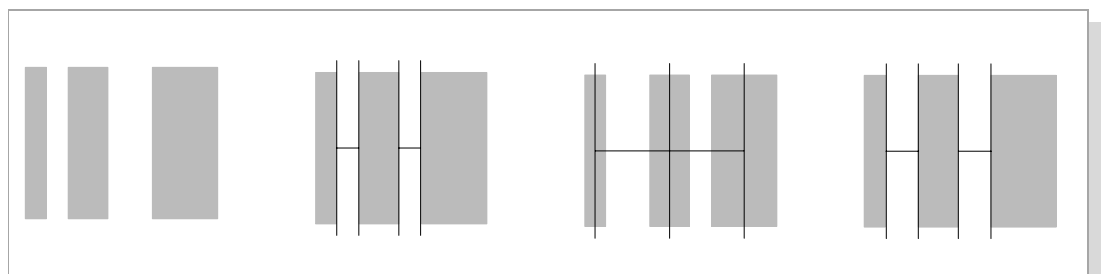
Sentrert setning

- 1 **Merk tekstobjektet.**
- 2 **Velg Graphics►Object Properties.**
- 3 **I dialogboksen Object Properties, velger du ny justering fra rullegardinmenyen Alignment. Klikk deretter Set.**

6.12 Distribuere objekter

Du kan flytte objekter – distribuere dem – slik at de har like mye mellomrom mellom seg. Du kan distribuere objekter horisontalt og vertikalt. Hvis du spesifiserer nøyaktig mellomrom mellom objektene (edge gap), flytter FrameMaker alle de merkede objektene untatt det øverste eller det til venstre. Dersom du spesifiserer at senter i objektene skal settes like langt fra hverandre, flytter FrameMaker alle de merkede objektene untatt det øverste og det nederste eller det lengst til høyre og det lengst til venstre.

Horisontal distribusjon



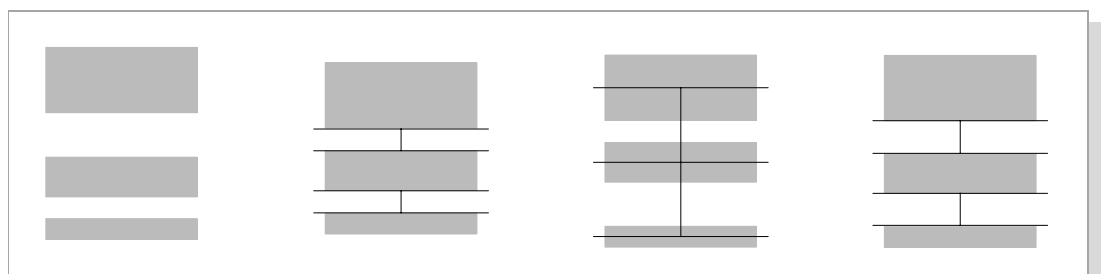
Objektene slik de ble tegnet

Edge gap=0,3 cm

Lik avstand mellom senterene

Lik avstand mellom kantene

Vertikal distribusjon



Objektene slik de ble tegnet

Edge gap=0,3 cm

Lik avstand mellom senterene

Lik avstand mellom kantene

1 Merk objektene.

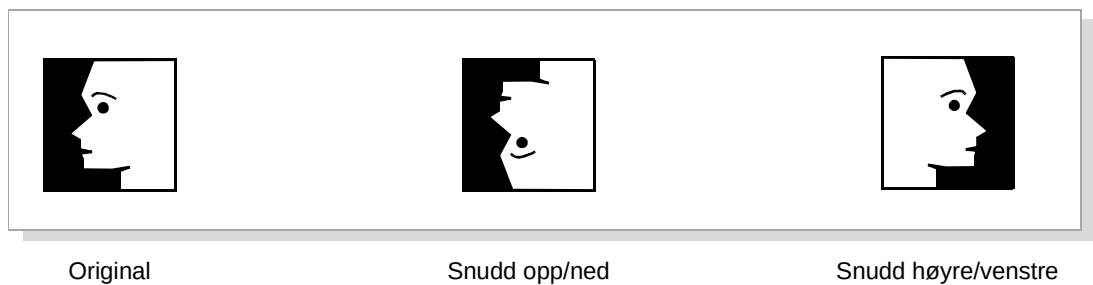
Du kan merke objektene i en hvilken som helst rekkefølge.

2 Velg Graphics►Distribute.

3 I dialogboksen Distribute, velger du det mellomrommet du vil ha. Klikk deretter Distribute.

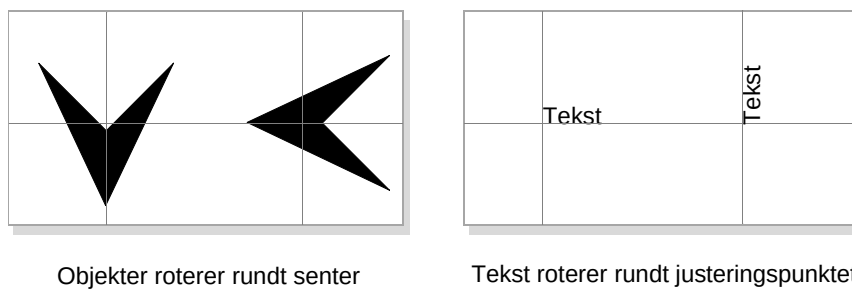
7 SNU OG ROTERE ET OBJEKT

Du kan lage et speilbilde av dokumentet ved å snu det opp/ned eller høyre/venstre.



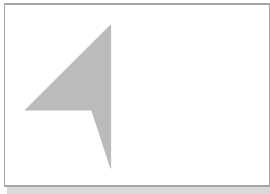
Du kan rotere alle objekt (bortsett fra ligninger og grafikkrammer) i en hvilken som helst vinkel. Du kan rotere grafikkrammer og ligninger i 90° vinkler.

Alle objekter (bortsett fra ligninger og tekstlinjer) roterer rundt senter. Ligninger og tekstlinjer roterer rundt justeringspunktet.

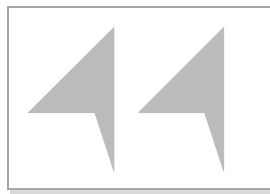


7.1 Snu et objekt

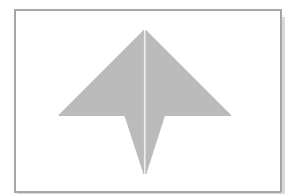
- For å snu et objekt, merk objektet og velg **Graphics►Flip Left/Right** eller **Graphics►Flip Up/Down**.
- For å lage symmetriske objekt, tegner du et objekt, kopierer det, snur kopien og flytter kopien til den ligger inntil originalen.



Tegn



Lag kopi



Snu og flytt

I stedet for å flytte kopien kan du bruke kommandoen **Distribute** og sette mellomrom (edge gap) til 0 (null), for å forsikre deg om at objektene settes sammen nøyaktig. Se "Distribuere objekter" på side 30.

Tekst i et snudd objekt

Når du snur et objekt som inneholder tekst, vil du ikke snu bokstavene i teksten – bare tekstens justeringspunkt.

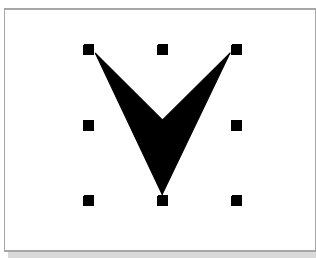
7.2 Rotere et objekt

Du kan rotere alle objekt (untatt ligninger og grafikkrammer) i en hvilken som helst vinkel ved å dra i dem. Du kan også spesifisere nøyaktig rotasjonsvinkel.

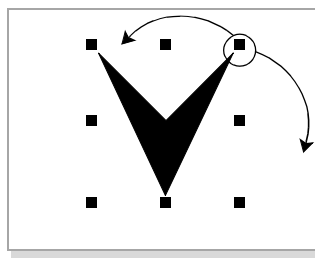
1 Merk objektet.

2 Gjør en av følgende.

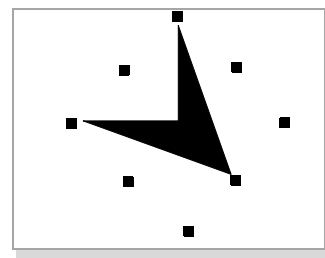
Windows: ALT-dra i et håndtak
Macintosh: COMMAND-dra i et håndtak
UNIX: CTRL-dra i et håndtak



Merk



Dra



Slipp

Spesifisere nøyaktig rotasjonsvinkel

Du spesifiserer nøyaktig rotasjon av et objekt, ved å merke objektet og velge **Graphics►Rotate**. I dialogboksen **Rotate** skriver du inn rotasjonsvinkel og velger "Clockwise" eller "Counterclockwise".

7.3 Rotere en likning eller grafikkramme

Ligninger og grafikkrammer kan roteres 90⁰ (eller multipler av 90⁰).

- 1 Merk ligningen eller grafikkrammen.
- 2 Velg Graphics►Rotate.
- 3 I dialogboksen Rotate, velger du den rotasjonen du vil. Klikk deretter Rotate.

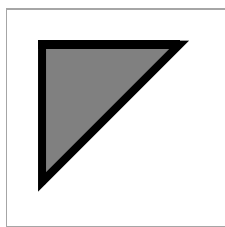
7.4 Fjerne eller repetere rotasjon av et objekt

- For å fjerne rotasjonen på et objekt, merker du objektet og trykker Esc g 0 (null).
- For å repetere en rotasjon, merker du objektet og trykker Esc g 1 (en).

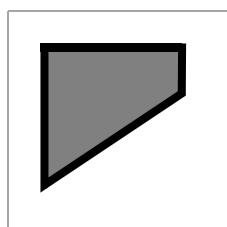
8 ENDRE STØRRELSE OG FORM PÅ ET OBJEKT

Du kan ha bruk for å endre størrelse eller form på et objekt for å oppnå den fasongen du ønsker. Du kan endre størrelsen på et objekt så nøyaktig som du vil.

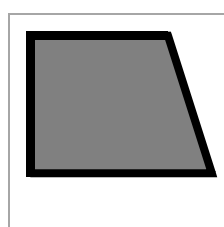
Det er nesten ubegrensede muligheter når du skal endre fasongen på et objekt. For eksempel kan du legge til et hjørne, flytte et hjørne for å endre formen, glatte ut hjørnene i polygoner og frihåndskurver.



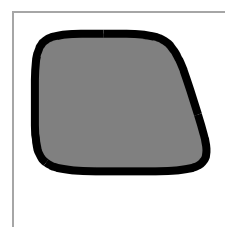
Polygon



Nytt hjørne lagt til



Hjørne flyttet



Glattet

Du kan også maskere objekter for å fjerne uønskede deler av et objekt. Du kan maskere både tegninger og importerte bilder.

8.1 Endre størrelsen på et objekt

Du kan endre størrelsen på alle objekter untatt tekstlinjer.

- 1 Merk objektet.
- 2 Dra i et av håndtakene.

Endre størrelsen på et objekt helt nøyaktig

- 1 Merk objektet.
- 2 Velg Graphics►Scale.

3 Velg skaleringsfaktor.

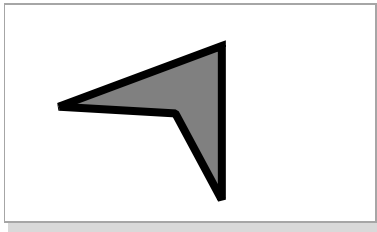
Denne er alltid relativ til objektets størrelse, så 100% betyr ingen endring.

Endre størrelsen på et objekt uten å endre objektets proporsjoner

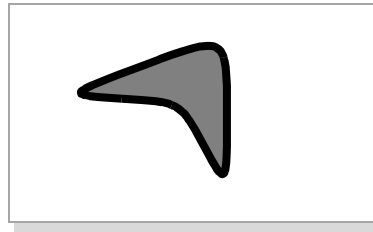
- **SHIFT-dra i et av hjørnene på objektet.**

8.2 Glatte eller fjerne glatting på et objekt

Du kan glatte kantene på polylinjer, polygoner, rektangler og avrundede rektangler. Når du glatter et slikt objekt gjør du om hjørnene til kurver. Dersom du fjerner glattingen, gjenoppretter du hjørnene.



Før glatting

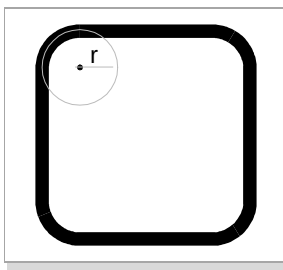


Etter glatting

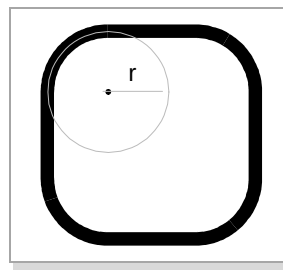
- **For å glatte objekt, merk objektet og velg Graphics►Smooth.**
- **For å fjerne glatting på et objekt, merk objektet og velg Graphics►Unsmooth.**
Når du fjerner glatting på en frihåndskurve, kan objektet få en litt annen fasong enn det hadde før du glattet.

8.3 Endre hjørneradiusen på et avrundet rektangel

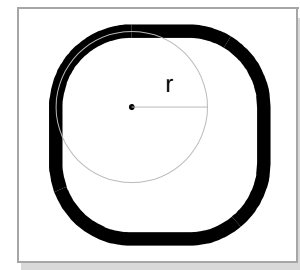
Du kan spesifisere «rundheten» på hjørnene i et avrundet rektangel ved å spesifisere radiusen på en imaginær sirkel tegnet i hjørnet på rektangelet.



Radius (r) = 0,5 cm



Radius (r) = 0,8 cm



Radius (r) = 1 cm

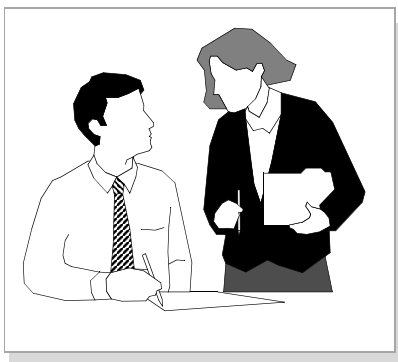
Når du spesifiserer hjørneradius, endrer du også objekttegenskapene for Avrundet Rektangel-verktøyet. Nye avrundede rektangel vil bruke de nye egenskapene, helt til du endrer dem igjen eller til du avslutter FrameMaker.

- 1 **Merk et avrundet rektangel.**
- 2 **Velg Graphics►Object Properties.**
- 3 **I dialogboksen Object Properties spesifiserer du hjørneradiusen. Klikk deretter Set.**

Den største meningsfulle radiusen du kan bruke, er halvparten av den korteste rektangelsiden.

8.4 Maskering av objekter

Når du ønsker å maskere kantene på en illustrasjon, bruker du en forankret eller en uforankret ramme.



Umaskert grafikk

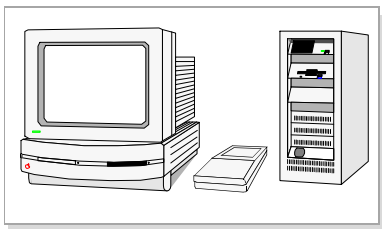


Grafikk plassert i en grafikk-
ramme og maskert

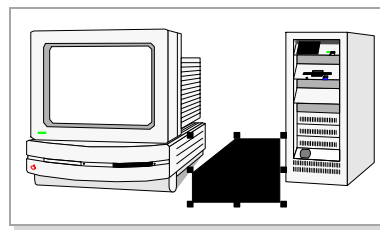
En forankret grafikkramme flytter seg med teksten den er forankret i. En uforankret ramme blir stående der den er plassert, uavhengig av teksten rundt

Når du ønsker å maskere et område av en illustrasjon – spesielt dersom dette området er midt i illustrasjonen – kan du dekke over området med et objekt med usynlig kant.

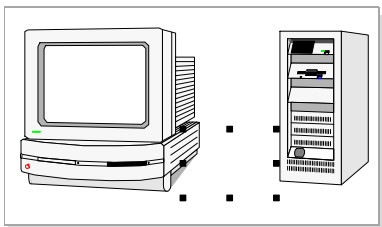
- For å maskere kantene på en illustrasjon, lag en grafikkramme som du setter illustrasjonen inn i. Endre størrelsen på grafikkrammen slik at de områdene du ønsker å maskere vekk havner utenfor rammen.
- For å maskere et område i en illustrasjon, plasserer du et objekt (for eksempel et polygon) over det aktuelle området. Sett Fyllegenskaper til hvit og Kantegenskaper til None.



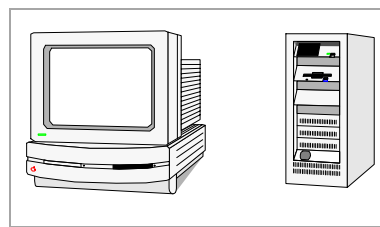
Original illustrasjon



Merket polygon over den delen som skal maskeres



Hvit Kant- og Fyllmønster



Resultat

8.5 Redigere et polygon eller en polylinje

Du endrer formen på et polygon eller en polylinje ved å flytte objektets hjørner, et av gangen.

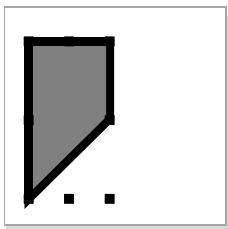
1 Merk objektet.

2 Velg Graphics►Reshape.

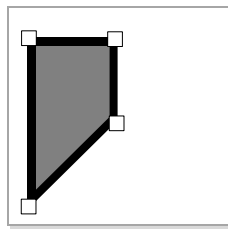
Redigeringshåndtak vises i hvert hjørne av objektet.

3 Dra i et av redigeringshåndtakene.

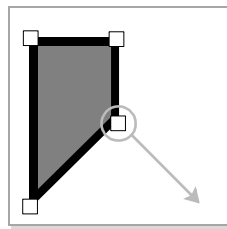
For å flytte håndtaket horisontalt eller vertikalt, SHIFT-dra.



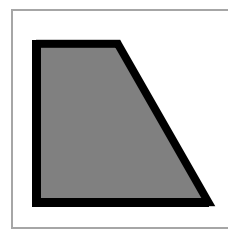
Merk



Velg Reshape



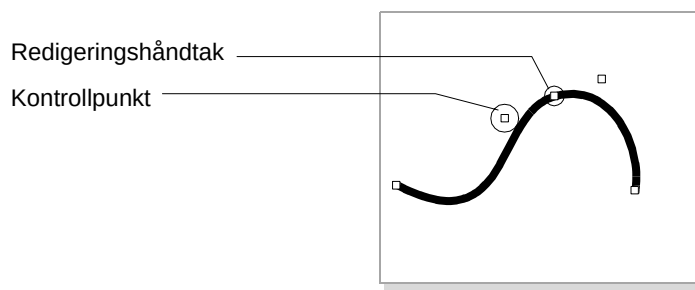
Dra



Slipp

8.6 Redigere en kurve

Du kan lage figurer med kontinuerlige, jevne kurver enten ved å tegne dem med Frihåndsverktøyet eller ved å tegne polygoner som du glatter ut etterpå. Du bruker redigeringshåndtak og kontrollpunkt for å endre kurvens form.



Du kan sette inn nye redigeringshåndtak ved hvert punkt som skal definere kurven. Bortsett fra i endene har hvert redigeringshåndtak to kontrollpunkt.

1 Merk kurven og velg **Graphics►Reshape**.

Redigeringshåndtak vises ved alle punkt som definere kurven. Kontrollpunkt vises ved hvert redigeringshåndtak.

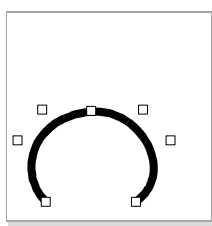
2 Hvis kontrollpunktene ikke er de du trenger, klikk på redigeringshåndtaket der du vil endre kurven.

Kontrollpunkt kommer til syne rundt det redigeringshåndtaket du klikket på.

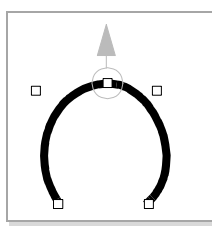
3 Dra i et redigeringshåndtak eller dra og roter et kontrollpunkt.

Når du drar i et redigeringshåndtak endrer du kurvens posisjon ved håndtaket.

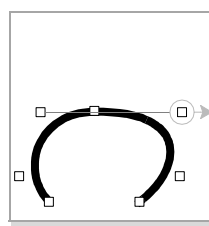
Når du drar eller roter et kontrollpunkt endrer du kurvingen rundt punktet. Når du begynner å dra, vises en hendel langs kanten av kurven. Du kan oppnå ulike effekter ved å dra langs hendelen eller å rotere den.



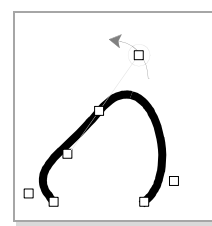
Velg Reshape



Dra redigeringshåndtak



Dra kontrollpunkt



Roter kontrollpunkt

8.7 Redigere en bue

Den enkleste måten å endre en bue på, er å dra i endepunktene

Du kan også redigere buen ved å spesifisere start- og sluttvinkler på buen. Se "Spesifisere start- og sluttvinkler på en bue" på side 38.

1 Merk buen.

2 Velg Graphics►Reshape.

Redigeringshåndtak vises i hver ende av buen.

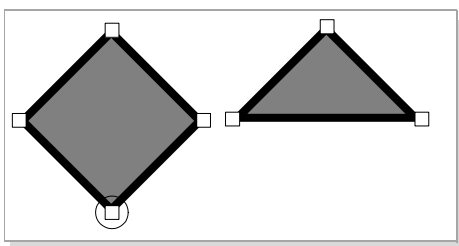
3 Dra i redigeringshåndtakene.

Spesifisere start- og sluttvinkler på en bue

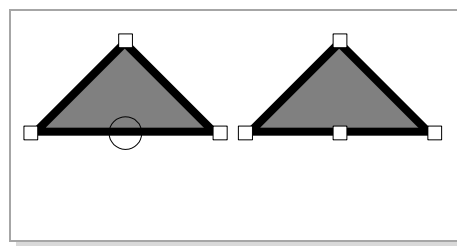
For å spesifisere start- og sluttvinkelen, merk buen og velg **Graphics►Object Properties**. Skriv inn start- og sluttvinkelverdiene i dialogboksen Object Properties. Klikk deretter Set.

8.8 Legge til eller fjerne hjørner

Du kan legge til sider og hjørner til en linje, polylinje eller et polygon ved å legge til redigeringshåndtak. Du kan også fjerne sider og hjørner ved å slette redigeringshåndtak.



Fjerne et håndtak



Legge til et håndtak

Du kan også legge til eller fjerne antall redigeringshåndtak på en kurve for å endre antall punkt som definerer kurven.

1 Merk linjen, polylinjen eller kurven.

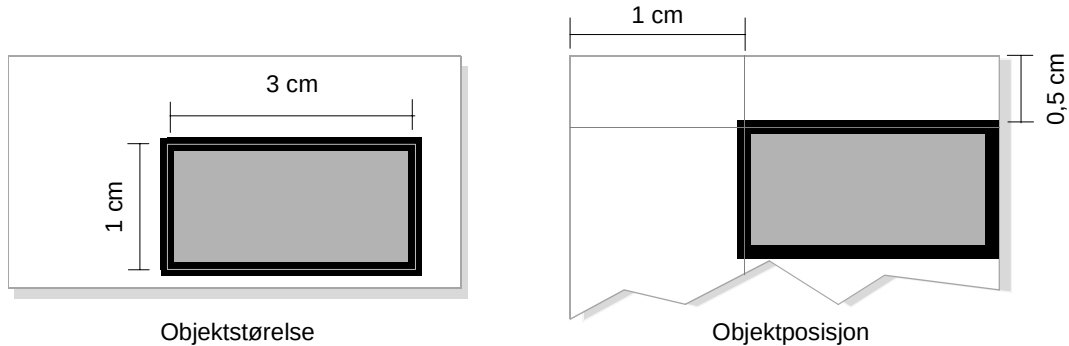
2 Velg Graphics►Reshape.

3 Gjør følgende:

Windows:	CTRL-klikk på kanten av objektet for å legge til et håndtak der du vil sette inn et nytt hjørne. CTRL-klikk på et håndtak for å fjerne et håndtak.
Macintosh:	COMMAND-OPTION-klikk på kanten av objektet for å legge til et håndtak der du vil sette inn et nytt hjørne. COMMAND-OPTION-klikk på et håndtak for å fjerne et håndtak.
UNIX:	Klikk med den midterste museknappen for å legge til et håndtak der du vil sette inn et nytt hjørne. Klikk med den midterste museknappen for å fjerne et håndtak.

9 MÅLE OBJEKTER

Etterhvert som du arrangerer og redigerer objektene i en illustrasjon, kan du få bruk for å vite nøyaktig dimensjon og posisjon på objektene.



9.1 Måle et objekt

Du kan bruke musa eller en dialogboks.

- **Med Snap slått av, merk objektet, pek på et av håndtakene og hold nede museknappen. (Velg Graphics►Snap for å slå Snap av/på.)**
Dimensjonene vises til venstre i Statuslinjen.

- **Merk objektet og velg Graphics►Object Properties.**
I dialogboksen Object Properties vises høyden og bredden i boksen Size area.

9.2 Finne et objekts posisjon

Du kan se posisjonen til et objekt når det står i ro på arket eller når du drar til en ny posisjon med musa.

- **For å finne posisjonen på et objekt som står i ro, merk objektet og velg Graphics►Object Properties.**
Les av objektets posisjon i området Offset From.
- **For å finne et objekts posisjon mens du drar det til en ny posisjon, se i Statuslinja.**

9.3 Måle en hvilken som helst distanse på siden

Du kan måle distansen mellom to objekter på en side.

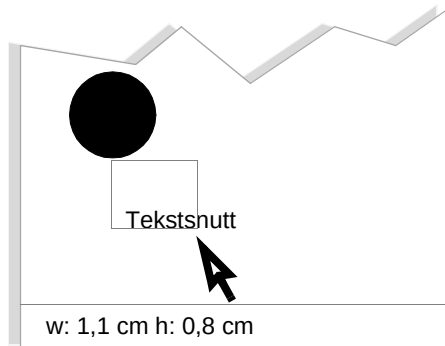
- 1 **Pek med musa der du vil begynne å måle.**

- 2 **Lage en merkeramme ved å gjøre følgende**

Windows:	CTRL-dra med høyre musknapp.
Macintosh:	COMMAND-dra
UNIX:	CTRL-SHIFT-dra

3 Dra til merkerammen omslutter det du ønsker å måle.

Dimensjonene på merkerammen vises i Statuslinja. I eksempelet under er det høyden som er viktig. Her ønsker man å vite avstanden fra bunnen av sirkelen til bunnen av teksten.



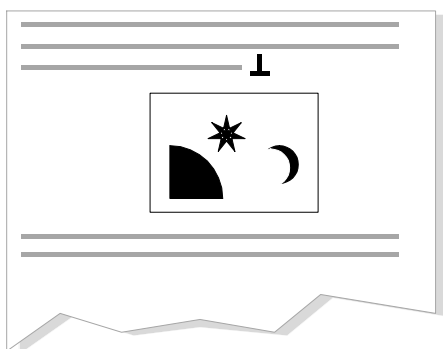
FORANKRET GRAFIKK

Dersom du ønsker å sette inn en tegning på et spesielt sted i en tekst er det ofte lurt å sette tegningen inn i en forankret ramme. Selv om du redigerer teksten vil den forankrede rammen og innholdet i den følge teksten automatisk.

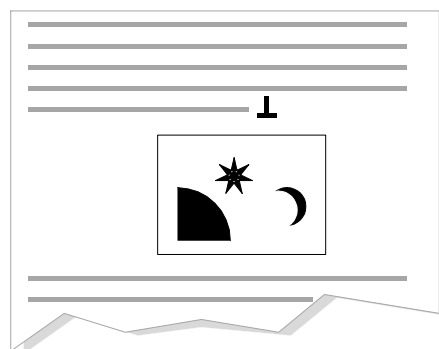
Forankrede rammer følger teksten

En forankret ramme er et objekt som kan inneholde andre objekter. Den kan inneholde grafikk som du har tegnet, *clip art* som du har kopiert fra andre dokumenter, grafikk som du har kopiert fra et annet dokument, importert grafikk og tekst.

Når du forankrer en grafikkramme til et spesielt avsnitt setter FrameMaker inn et ankersymbol (⌵) ved innsetningspunktet. Grafikkrammen – og alt i den – følger ankersymbolet slik at ikke trenger å flytte grafikken dersom du redigerer teksten.



Før innsetting av mer tekst



Etter innsetting av mer tekst

Dersom du ønsker at en illustrasjon eller en tegning skal stå på et bestemt sted på siden, for eksempel en logo, bør du ikke bruke en forankret grafikkramme. Da bør du heller tegne, lime inn eller importere tegningen direkte på siden. Grafikk eller tegninger som er uforankret følger nemlig ikke teksten og vil holde seg på det stedet du setter dem.

Forankrede grafikkrammer er typiske FrameMaker objekter

Du kan kopiere og lime inn ankrede grafikkrammer og du kan endre størrelsen ved å dra i håndtakene. Grafikkrammene har objekttegenskaper som for eksempel linjetype, linjestil, linjespiss, kanttype og fylltype. Du kan gjøre en grafikkramme synlig (på en utskrift) ved å endre disse egenskapene. Synlige grafikkrammer kan brukes som en bord eller en bakgrunn for innholdet i dem.

10 LAGE EN FORANKRET GRAFIKKRAMME

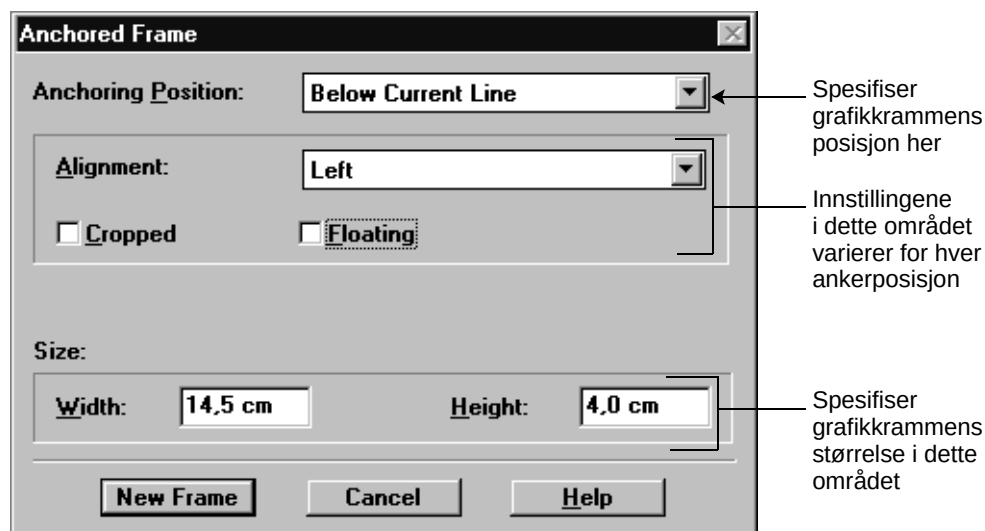
Når du lager en forankret ramme med **Anchored Frame**-kommandoen, må du spesifisere størrelse og posisjon. Grafikkrammen kan plasseres ved innsettingspunktet eller i fire andre posisjoner i spalten: På toppen av et avsnitt (med teksten flytende rundt), rett under linjen som inneholder innsettingspunktet, på toppen av spalten og i bunnen av spalten. Den forankrede grafikkrammen kan også plasseres utenfor en tekstspalte.

Det er mulig å lage en forankret grafikkramme inne i en tekstramme eller i en tabellcelle (fordi FrameMaker skiller ikke på en tabellcelle og en tekstramme), men ikke i en tekstlinje.

10.1 Lage en forankret ramme

Når du lager en forankret grafikkramme må du spesifisere posisjonen til rammen. Posisjonen er relativ i forhold til innsettingspunktet. Du må også spesifisere andre egenskaper til grafikkrammen. Egenskapene til grafikkrammen kan endres senere, se "Redigere en forankret grafikkramme" på side 51 for detaljer.

- 1 Klikk i teksten der du vil plassere ankersymbolet (⌵).
- 2 Velg **Special ► Anchored Frame**.
- 3 Velg grafikkrammens ankerposisjon og spesifiser størrelsen til grafikkrammen.



- 4 Klikk på knappen **New Frame**.
Dersom valget **View ► Text Symbols** er slått på kommer det til syne et ankersymbol der innsettingspunktet er satt.

10.2 Plassere en forankret grafikkramme ved innsettingspunktet

Dersom du ønsker å sette inn grafikk på en linje i et avsnitt, bør du plassere den forankrede grafikkrammen ved innsettingspunktet, det vil si **At Insertion Point** er valgt. Grafikkrammen blir behandlet som et enkelt tegn.

Når en forankret grafikkramme er plassert ved innsetningspunktet kan du justere posisjonen til grafikkrammen opp eller ned relativt til grunnlinjen.

1 Velg Special►Anchored Frame►Anchoring Position►At Insertion Point.

Valget **Distance above Baseline** kommer frem i det midterste området i dialogboksen.

2 Skriv inn den vertikale posisjonen til grafikkrammen under valget Distance above Baseline.

Her kan man skrive inn den relative posisjonen. Skriver man inn 3 pt, blir rammen flyttet 3 punkter over grunnlinjen. En negativ verdi flytter rammen under grunnlinjen.



Når grafikkrammen dekker over tekst

Noen ganger kan en grafikkramme dekke over teksten på den forrige linjen og den etterfølgende. En måte å motvirke dette på er å slå av valget **Fixed Line Spacing**. Det finner du ved å klikke på linjeavstandsknappen  som du finner på formatlinjen. Velg deretter **Custom** og i dialogboksen **Custom Line Spacing** som kommer frem, slår du av valget **Fixed Line Spacing**. (Dette valget finner du også i Paragraph Designer, under Properties►Basic)



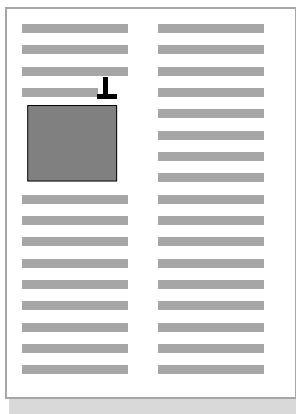
Krympe rammen rundt et grafikkobjekt (Shrink-Wrap)

For å krympe en grafikkramme slik at den passer med innholdet i den velger du rammen eller et av objektene i den og trykker tastene **Esc m p** i rekkefølge. For å forstørre rammen og plassere den under linjen som inneholder ankersymbolet taster du **Esc m e** i rekkefølge. Det er ofte greit å forstørre en ramme dersom du skal gjøre noen endringer i den. Deretter kan du krympe rammen igjen.

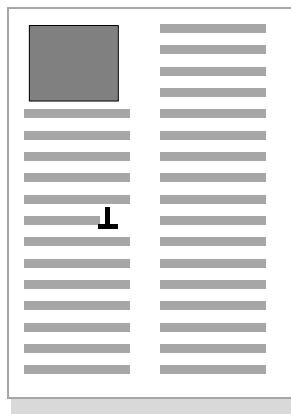
10.3 Plassere en forankret grafikkramme i en tekstspalte

1 Velg plassering av grafikkrammen i Anchoring Position-menyen

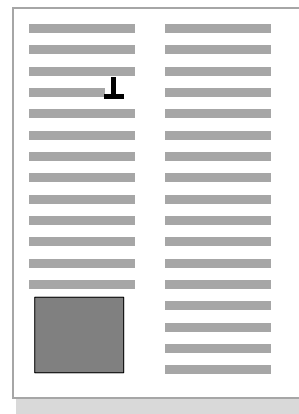
I en tekstspalte kan du velge om du skal sette inn grafikkrammen under linjen som innsetningspunktet er i, på toppen av spalten eller i bunnen.



Under linjen

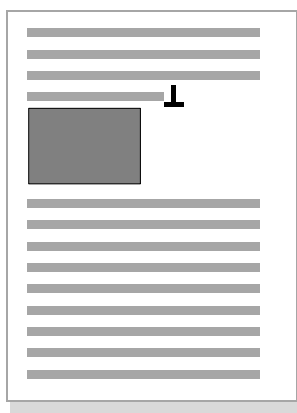


På toppen av spalten

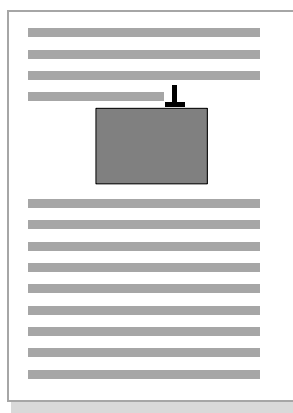


På bunnen av spalten

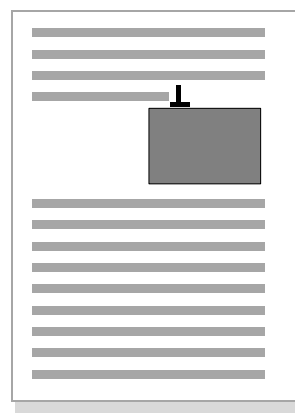
2 Du kan også velge om grafikkrammen skal være venstre-, høyre- eller midtjustert.



Venstrejustert



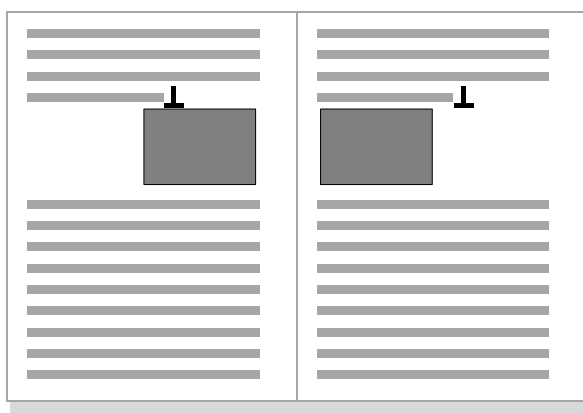
Midtjustert



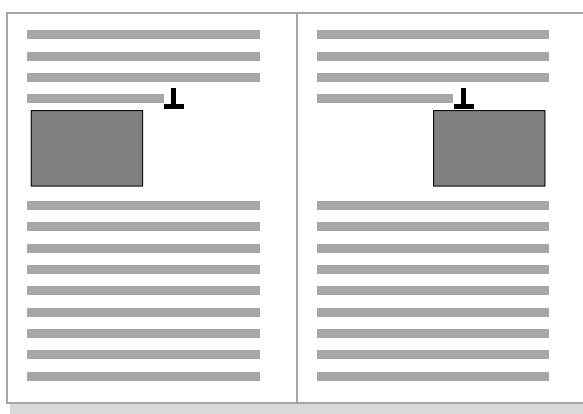
Høyrejustert

3 Dobbeltsidige dokument.

For dobbeltsidige dokument kan du også velge om kanten på grafikkrammen skal være nærmest innbindingen (**Side Closer to Binding**) eller lengst unna innbindingen (**Side Farther from Binding**)



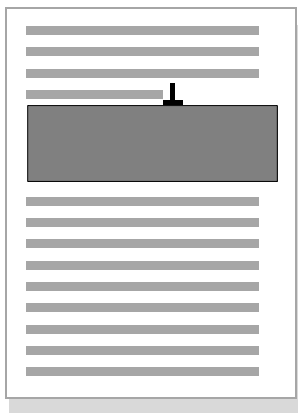
Grafikkrammen plassert nærmest innbindingen



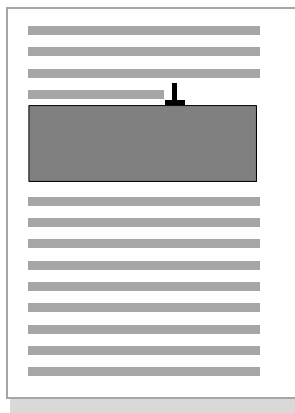
Grafikkrammen plassert lengst unna innbindingen

4 Grafikkrammen går over margen.

Du kan hindre at en grafikkramme går over kanten på tekstspalten ved å velge **Cropped** i dialogboksen **Anchored Frame** under **Special►Anchored Frame**.



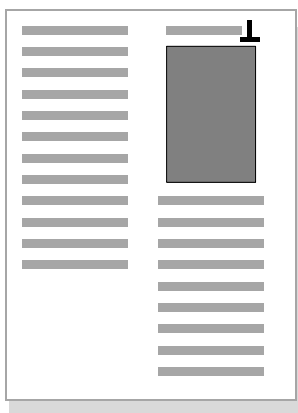
Valget Cropped er slått av



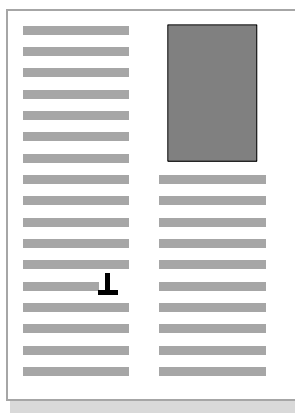
Valget Cropped er slått på

5 La grafikkrammen flyte til neste spalte.

Når valget **Floating** i dialogboksen **Anchored Frame** under **Special►Anchored Frame** er slått av blir både grafikkrammen og ankeret flyttet til den første spalten som har plass til begge. Når **Floating** er slått på flyter grafikkrammen til neste spalte. Derimot blir ankeret stående. Tomrommet blir da fylt med tekst fra neste spalte.



Ikke flytende



Flytende

10.4 Plassere en forankret grafikkramme utenfor en spalte

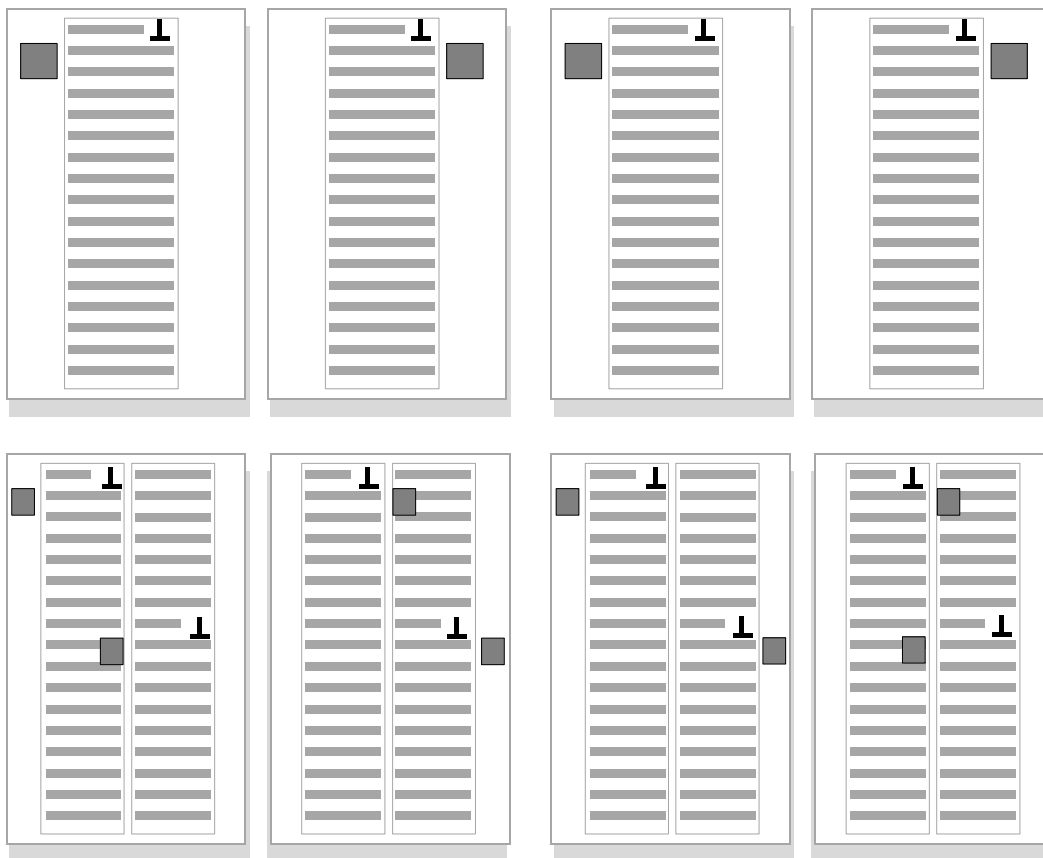
Dersom du ønsker å plassere en forankret grafikkramme utenfor en tekstspalte som befinner seg i en tekstramme kan du velge mellom flere posisjoner, og i tillegg kan du flytte grafikkrammen opp eller ned.

Disse plasseringene er alltid relative til kantene på tekstspalten, slik at på en side med flere spalter kan det hende at grafikkrammen havner mellom spaltene. Man kan sette at grafikkrammen alltid havner i margen selv om siden har flere spalter. Se "Plassere en forankret grafikkramme i margen" på side 48

- 1 Velg **Special►Anchored Frame** og velg deretter **Outside Column** fra **Anchoring Position** menyen.

2 Velg et av valgene fra Side menyen.

Du kan velge om grafikkrammen skal plasseres på den venstre eller den høyre siden av spalten, nærmest sidekanten (**Side Closer to Page Edge**) eller lengst unna (**Side Farther from Page Edge**).



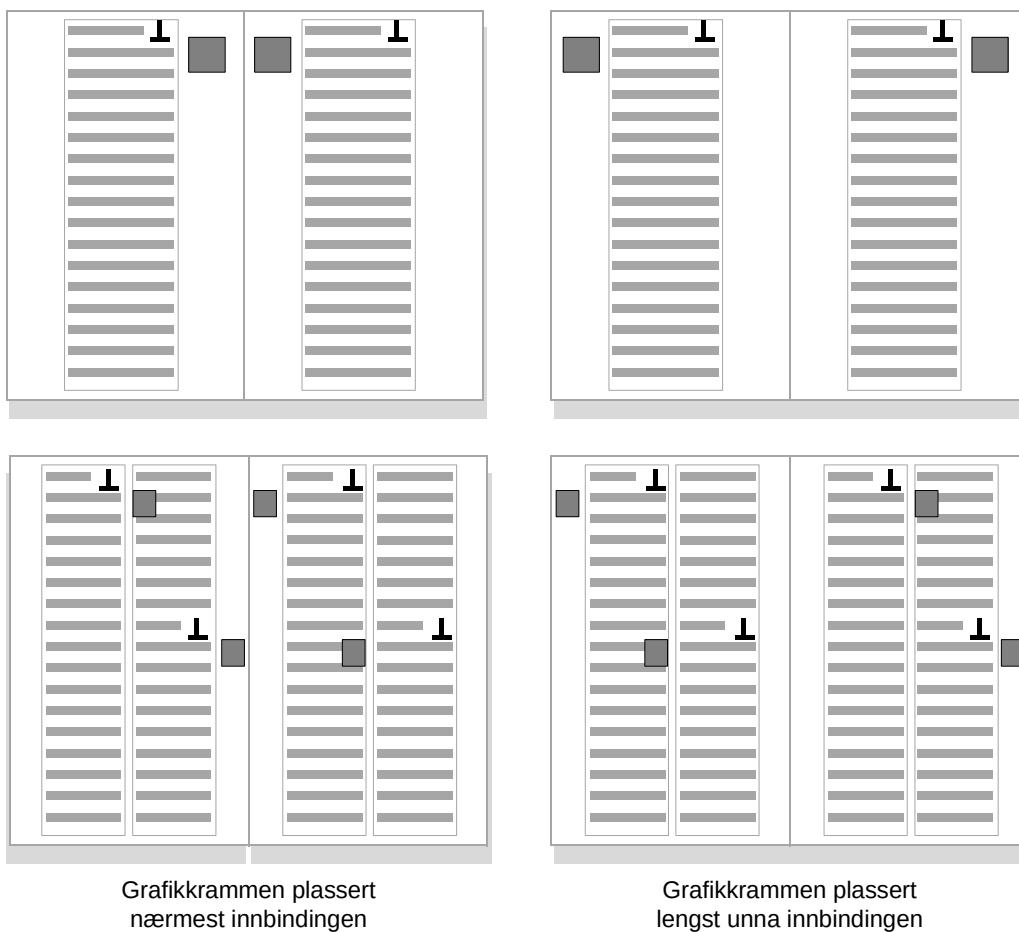
Venstre

Høyre

Grafikkrammen
plassert nærmest

Grafikkrammen
plassert lengst unna

I et dobbeltsidig dokument kan du også velge om grafikkrammen skal plasseres nærmest innbindingen (**Side Closer to Binding**) eller lengst unna (**Side Farther from Binding**).



3 Spesifiser den vertikale posisjonen til grafikkrammen i tekstruten Distance above Baseline.

Dersom du skriver inn 0 (null) blir grafikkrammen justert etter grunnlinjen til skriften. Positive tall flytter grafikkrammen oppover, negative tall flytter den nedover.



Du kan ikke plassere grafikkrammen over toppen eller under bunnen av tekstspalten. Dersom du har satt en plassering høyere eller lavere enn tekstspalten, plasserer FrameMaker grafikkrammen så høyt eller lavt som mulig.

4 Spesifiser den horisontale posisjonen til grafikkrammen i tekstruten Distance from Column.

Dersom du skriver inn 0 (null), blir kanten på grafikkrammen justert med kanten på tekstspalten. Positive tall flytter grafikkrammen bort fra tekstspalten, negative tall flytter den inn i tekstspalten.



10.5 Plassere en forankret grafikkramme i margen

Du kan plassere forankrede rammer slik at de alltid er i margen på siden, selv om du har et dokument med flere spalter. Dette gjør du ved å velge **Special►Anchored Frame** og deretter **Outside Text Frame** i tekstruten **Anchoring Position**. Velg deretter et av valgene i tekstruten **Side**. Klikk deretter på knappen **New Frame**. Posisjonene i margen er relative til kantene på tekstrammen.

I et dokument med bare en spalte, vil valgene **Outside Text Frame** og **Outside Column** ha den samme virkningen.

Flytende tekst rundt en forankret grafikkramme

Når du lar teksten flyte rundt en forankret grafikkramme, kan du velge en av disse plasseringene for grafikkrammen: På den venstre eller høyre siden av spalten eller på siden nærmest eller lengst unna innbindingen dersom du har et dobbeltsidig dokument. Den øverste kanten av den forankrede grafikkrammen er alltid justert langs toppen av avsnittet grafikkrammen er forforankret til.

- 1 Åpne dialogboksen **Anchored Frame** ved å velge **Special►Anchored Frame**. Velg deretter **Run into Paragraph** fra tekstruten **Anchoring Position**.

- 2 Velg ett av valgene fra tekstruten **Alignment**.

I et dobbeltsidig dokument kan du også velge om grafikkrammen skal være nærmest eller lengst unna innbindingen.

- 3 Spesifiser mellomrommet mellom grafikkrammen og teksten i avsnittet.

Innrykk og flytende tekst

Når en grafikkramme er plassert på den venstre siden i et avsnitt blir venstrekanten til grafikkrammen justert langs det venstre innrykket til teksten. På samme måte blir en grafikkramme

som er plassert på den høyre siden i et avsnitt justert langs det høyre innrykket til teksten i avsnittet.

10.6 Lage en grafikkramme automatisk

Når du importerer eller limer inn grafikk i en tekst, lager FrameMaker en forankret grafikkramme automatisk for å forankre grafikken til teksten. Grafikkrammen blir alltid plassert midt på siden under linjen med innsetningspunktet. Etterpå kan du forandre innstillingene til grafikkrammen.

- **Lim et objekt inn i teksten ved innsetningspunktet.**
Klikk eller kopier objektet, klikk i teksten der du vil sette inn ankersymbolet og velg **Edit►Paste**.
- **Importer et grafikkobjekt inn i teksten ved innsetningspunktet**
Klikk i teksten der du vil sette inn ankersymbolet og velg **File►Import►File**. Velg deretter grafikkfilen du ønsker å importere. Se ellers "Importere grafikk" på side 55 for detaljer.

11 FYLLE EN FORANKRET GRAFIKKRAMME

Ofte putter man mange objekter inn i en grafikkramme,– importerte tegninger og bilder, grafikk som man har tegnet, tekstrammer og tekstlinjer.

11.1 Merke en forankret grafikkramme

For å lime eller importere objekter inn i en grafikkramme må du først merke den. Du må også merke grafikkrammen dersom du ønsker å redigere den. Du bruker den samme fremgangsmåten for å merke uforankrede grafikkrammer.

- 1 Dersom kanten på grafikkrammen ikke er synlig, velg **View►Borders**.
- 2 Klikk på kanten til grafikkrammen.

11.2 Sette inn grafikk i en forankret ramme

Du kan tegne inne i en forankret ramme på vanlig måte. Du kan flytte, lime og importere grafikk inn i en allerede eksisterende forankret ramme. Metodene under kan også brukes på uforankrede rammer.

- **For å tegne direkte i en grafikkramme bruker du Tegnepaletten.**
Dersom du starter å tegne utenfor grafikkrammen vil tegningen være på siden og dermed ikke være forankret til teksten.
- **Du flytter et objekt inn i rammen ved å dra objektet til muspekeren er innenfor kanten på rammen.**
Objektet blir plassert i rammen når du drar det over kanten til rammen
- **Du limer et objekt inn i en ramme ved først å merke rammen og deretter velge Edit►Paste.**

- **Du importerer et objekt inn i en ramme ved først å merke rammen og deretter velge File►Import►File.**

Grafikkobjektet flytter seg ikke med rammen

Dersom et grafikkobjekt ser ut som det er plassert i en ramme men ikke flytter seg med rammen når du redigerer teksten rundt rammen, så er antagelig grafikkobjektet plassert *foran* rammen og ikke *i* den. For å flytte grafikkobjektet inn i rammen drar du objektet først helt vekk fra rammen og deretter inn i rammen igjen.

11.3 Sette inn tekst i en grafikkramme

Du kan sette enkle tekstlinjer eller tekstrammer inn i en grafikkramme. Det er greit å bruke tekstlinjer for helt enkle setninger, men dersom du skal skrive litt lengre ting bør man bruke tekstrammer. Du må også bruke tekstrammer dersom du vil at teksten skal inneholde kryssreferanser eller dersom teksten skal være med i en innholdsfortegnelse eller indeks eller lignende.

- **For å sette inn en tekstlinje bruker du Tekstlinjeverktøyet på Tegnepaletten.**
- **For å sette inn en tekstramme bruker du Tekstrammeverktøyet på Tegnepaletten.**

Sette inn en figurtittel

Du kan plassere en figur i en forankret grafikkramme og deretter bruke en tekstramme inne i grafikkrammen for figurtittelen. En annen metode som ofte kan være lettere dersom du skal nummerere figurene er å putte figuren i en tabell med kun én tabellrute og deretter sette opp tabelltittelen som en figurtittel. Se ellers "Legge til figurtittel" på side 20 for detaljer.

Hindre at innholdet av en forankret ramme klippes

Innholdet av en forankret grafikkramme blir klippet dersom det går utenfor kanten på rammen.

Dette kan forhindres på flere måter:

- **Dersom det er plass utenfor rammen kan du lage den større.**
Dersom rammen og innholdet av den blir klippet av kanten på en tekstspalten kan du slå av **Cropping** i dialogboksen **Anchored Frame**. Se "Plassere en forankret grafikkramme i en tekstspalte" på side 43.
- **Dersom det er plass inne i rammen kan du flytte objektet bort fra kanten.**
Se "Flytte et objekt" på side 24 for detaljer.
- **Når innholdet kommer akkurat under kanten til rammen kan du bruke Tegnepaletten til å endre tykkelsen på rammekanten.**
Se "Endre grafikkegenskaper" på side 12 for detaljer.
- **Dersom det ikke er plass til å endre rammen, eller å flytte objektet inne i rammen, kan du endre størrelsen på objektet.**
Se "Endre størrelsen på et objekt uten å endre objektets proporsjoner" på side 34.

11.4 Sett objekter du allerede har laget inn i en forankret ramme

Dersom du har laget en illustrasjon, men har glemt å sette den inn i en forankret ramme, kan dette løses på følgende måte.

- 1 Lag en forankret ramme på det stedet du ønsker å sette inn illustrasjonen.**
Se "Lage en forankret grafikkramme" på side 42.
- 2 Merk og klipp ut alle objektene i illustrasjonen.**
Bruk kommandoen **Edit►Cut**.
- 3 Merk den forankrede rammen ved å klikke på den, og lim inn illustrasjonen.**
Bruk kommandoen **Edit►Paste**.

12 REDIGERE EN FORANKRET GRAFIKKRAMME

Du kan endre innstillingene til en forankret grafikkramme for plassering og størrelse til enhver tid.

Forankrede rammer er objekter på samme måte som rektangler som du lager med Tegnepaletten. Du kan gjøre en forankret ramme synlig ved å endre pennespissen eller fylltypen til en synlig type, og du kan forandre linjetykkelsen og linjetypen til kanten.

12.1 Forandre innstillingene til en forankret ramme

Du kan forandre innstillingene som ble satt da du laget den forankrede rammen.

- 1 Merk rammen.**
- 2 Velg Specia►Anchored Frame.**
- 3 Forandre innstillingene i dialogboksen Anchored Frame og klikk Edit Frame.**

12.2 Kopiere og slette forankrede rammer

Du kopierer eller sletter en forankret ramme på samme måte som du kopierer og sletter andre objekter.

- **For å duplisere en forankret ramme kopierer du rammen (Edit►Copy) og klikker i teksten der du vil kopien skal være, og velg Edit►Paste.**
Når du kopierer en forankret ramme, legger FrameMaker rammen med hele innholdet ut på utklippstavlen.

Når du limer inn rammen, setter FrameMaker ankersymbolet ved innsetningspunktet.

- **Slett en ramme ved å merke den og trykk Delete-tasten.**

12.3 Flytte ankersymbolet til en forankret ramme

Du kan flytte ankersymbolet, og da vil den forankrede rammen være forankret på den nye plasseringen. I noen tilfeller som for eksempel når rammen er plassert på toppen eller i bunnen av en spalte endres ikke plasseringen til rammen selv om ankersymbolet flyttes.

1 Merk rammen.

Du trenger ikke å merke ankersymbolet.

2 Velg **Edit>Cut**.

Når du klipper ut en forankret ramme blir rammen med innhold lagt ut på utklippstavlen.

3 Klikk i teksten der ankersymbolet skal inn.

4 Velg **Edit>Paste**.

Når du limer inn rammen, plasserer FrameMaker ankersymbolet ved innsettingspunktet.

12.4 Flytte en forankret grafikkramme

Når en forankret ramme er forankret utenfor tekstrammen, utenfor en tekstspalte eller ved innsettingspunktet, kan du flytte rammen uten å flytte rammens ankersymbol.

Når en grafikkramme er forankret utenfor en tekstramme eller utenfor en spalte, kan du ikke flytte grafikkrammen over toppen eller under bunnen av tekstrammen.

- **For omtrentlig flytting av den forankrede rammen drar du i den med musen.**
- **For mer presis posisjonering, kan du flytte rammen i små steg ved å bruke piltastene.**
Et trykk på en av piltastene samtidig som du holder ned Alt-tasten flytter objektet en piksel i spesifisert retning. Det vil si et punkt ved 100% zoom, og 2 punkt ved 50% zoom.

Et trykk på en av piltastene samtidig som du holder ned Alt og Shift-tastene flytter objektet 6 piksler i spesifisert retning. Det vil si 6 punkter ved 100% zoom.
- **For størst mulig presisjon, kan du spesifisere plasseringen til den forankrede rammen enten ved å velge **Special>Anchored Frame** eller med **Graphics>Object Properties**.**
Se "Bestemme eksakt posisjon for et objekt" på side 25 for detaljer.

Flytte en grafikkramme inn i en spalte

Når du flytter en forankret ramme inn i en spalte (enten ved å endre innstillingen **Distance from Text Frame** i dialogboksen **Anchored Frame** eller ved å dra rammen) vil ikke teksten i spalten justere seg automatisk etter grafikkrammen. For å justere teksten på denne måten, bruk innstillingen **Run into Paragraph** for å flytte rammen helt inn i spalten og for å få teksten til å flytte rundt grafikkrammen automatisk. Se "Flytende tekst rundt en forankret grafikkramme" på side 48 for detaljer.

Rotere en forankret grafikkramme

Du kan rotere en ramme i steg på 90° om gangen. Se "Rotere en likning eller grafikkramme" på side 33 for detaljer.

Endre størrelsen til en forankret grafikkramme

Du endrer størrelsen til en forankret grafikkramme på samme måte som andre objekt.

- **Du endrer størrelsen til en forankret grafikkramme hurtig og omtrentlig ved å merke rammen og deretter dra et av håndtakene med musen.**
- **Du endrer størrelsen til en forankret grafikkramme nøyaktig enten ved å velge Graphics►Object Properties eller Graphics►Scale.**

Endre tegneinnstillingene til en forankret grafikkramme

En forankret grafikkramme har innstillinger som andre objekter. Du kan endre fylltypen, linjetykkelsen, linjetypen osv.

- 1 Merk grafikkrammen.**
- 2 Velg de innstillingene du ønsker på Tegnepaletten.**
Se "Endre grafikkegenskaper" på side 12 for detaljer.

IMPORTERE GRAFIKK

Du kan importere eller lime inn grafikk i et dokument i stedet for å tegne det med Tegnepaletten. Grafikken kan lages med en annen applikasjon eller blitt digitalisert med en skanner.

Importerte grafikkobjekter skiller seg ikke fra objekter du tegner

Du kan importere bitmap, vektorgrafikk (som Encapsulated PostScript) og Desktop Color Separation (DCS) filer. Når et grafikkobjekt først er importert kan du behandle det som et hvilket som helst annet objekt på den måten at du kan kopiere, flytte, gruppere det med andre objekter osv.

Du kan importere PostScript filer inn i en tekstramme. På skjermen ser du PostScript-koden, bildet kommer frem først når det blir skrevet ut på en PostScript skriver.

På en Macintosh kan du også importere QuickTime filmer. Dersom du har installert QuickTime kan du altså spille filmene fra FrameMakerdokumentet.

FrameMaker inneholder filtre som du kan bruke til å importere andre grafikkformater med.

Farge- og gråtonebilder blir behandlet som bitmaps

Bitmaps, gråtonebilder og fargebilder blir som oftest laget i et tegneprogram eller fra grafikk som har blitt digitalisert med en skanner. De kan også bli produsert ved skjerm-dump. Siden alle disse blir importert på samme måten blir termen bitmap brukt om alle disse.

Et bitmap-bilde består av et nett av svarte og hvite punkter. Farge og gråtonebilder består også av punkter som har en bestemt farge.

Vektorgrafikk kan være svarthvitt, gråtone eller farge

Vektorgrafikk inneholder en matematisk beskrivelse av objektene som utgjør grafikken. Som et resultat beholder grafikken skarpheten i bildet dersom du forandrer størrelsen på det. PICT- eller Windows Meta File-format er eksempler på format som inneholder vektorgrafikkinformasjon.

Du kan importere grafikk enten ved å kopiere direkte inn eller ved referanse

Når du limer inn et grafikkobjekt eller importerer det ved kopiering, blir grafikkobjektet en del av dokumentet. Når du importerer ved referanse blir ikke objektet en del av dokumentet men FrameMaker oppdaterer dokumentet dersom grafikken blir endret.

Du kan bygge inn eller pakke inn grafikkobjekter

I Windows kan du bruke Object Embedding and Linking (OLE) for å lime et objekt laget av en annen applikasjon inn i et dokument.

På Macintosh kan du bruke Publish and Subscribe for å plassere grafikk laget av en annen applikasjon inn i et FrameMakerdokument. Grafikken i dokumentet blir da automatisk oppdatert når originalen blir forandret.

13 IMPORTERE OG ENDRE GRAFIKK

Du kan importere en grafikkfil inn i et FrameMakerdokument ved å kopiere det eller ved referanse. Når du importerer en grafikkfil ved å kopiere den lager FrameMakeren kopi av grafikken i dokumentet. Når du kopierer ved referanse lagrer FrameMaker bare navnet på grafikken i dokumentet.

For en liste over grafikkformater som lar seg importere, kan du velge File►Import►File. I rullegardinmenyen List Files of Type, ser du hvilke formater din FrameMakerinstallasjon kan importere. Du kan også se online manualen *Using Frame Products on Multiple Platforms*.

13.1 Importere grafikk

Du kan importere grafikk inn i en forankret eller en uforankret grafikkramme, inn i et rektangel eller direkte på siden. Dersom du ønsker at grafikken skal flytte seg med teksten når du redigerer dokumentet, bør du importere grafikken inn i en forankret grafikkramme. Dersom du ønsker at grafikken skal stå fast på siden, for eksempel når du ønsker å ha en logo eller et brevhode, bør du importere grafikken direkte inn på siden.

I Windows må du noen ganger spesifisere hvilket importfilter som skal brukes. Valg av importfilter er basert på grafikkformatet. Når du importerer en bitmap må du også spesifisere skaleringen i *dots per inch* (dpi). Jo større dpi-verdi jo mindre blir grafikken på siden.

1 Merk hvor du vil plassere grafikken.

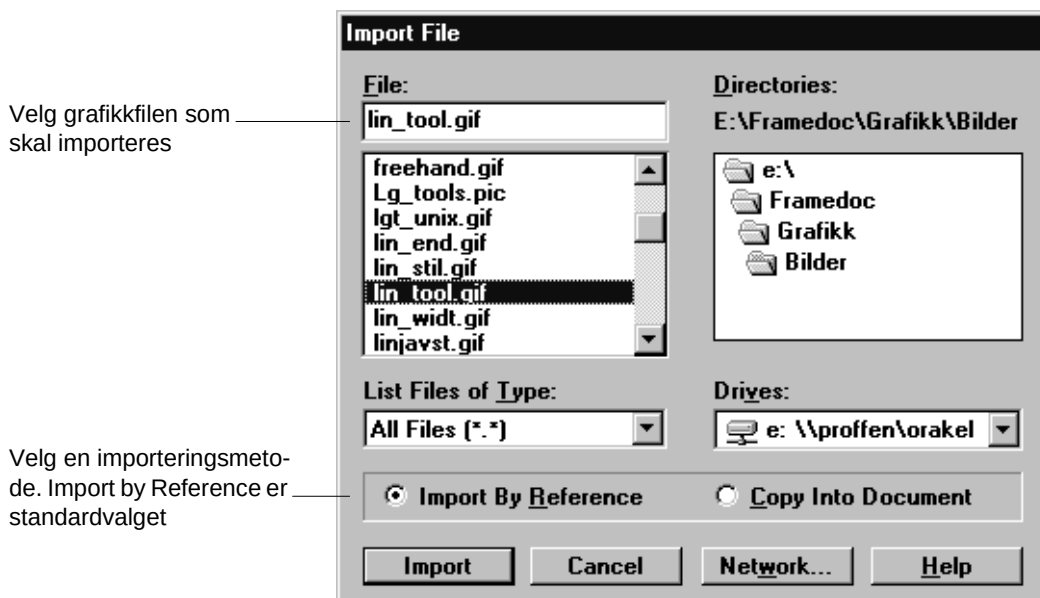
For å plassere grafikken i en grafikkramme, må du merke grafikkrammen. Ønsker du å plassere grafikken i en tekstramme, setter du innsettingspunktet der ankersymbolet skal være.

For å plassere grafikken direkte på siden (uforankret), klikker du i sidemargen – ikke merk noe annet objekt og ikke sett innsettingspunktet i en tekstramme.

For å erstatte importert grafikk, merk objektet som skal erstattes.

2 Velg File►Import►File.

3 Velg grafikkfilen som skal importeres og importeringsmetoden.



Kommandoen Copy into Document er det samme som å bruke Copy og Paste kommandoene for å lime grafikken inn i dokumentet.

4 Klikk Import.

Dersom du ikke importerer bitmap kommer grafikken frem i dokumentet. Importerer du en bitmap på Macintosh kommer dialogboksen **Imported Graphic Scaling** frem. I så fall, gå til trinn 6.

5 Windows

Dersom dialogboksen **Unknown File Type** kommer frem må du velge et importfilter i listen og klikke **Convert**. Dersom du ikke importerer bitmap kommer grafikken frem i dokumentet. Importerer du en bitmap kommer dialogboksen **Imported Graphic Scaling** frem.

6 Velg en skalering og klikk Set

Dersom du importerer en bitmap må du velge skaleringen for grafikken.

Valg av dpi-verdi

For det beste resultatet bør du velge en dpi-verdi som er delelig med oppløsningen på skriveren din. Dersom du har en 300dpi-skriver bør du velge verdiene 75, 100, 150 eller 300. Dersom du har en skriver med høy oppløsning som for eksempel en 1270 dpi eller 2540 dpi skriver kan du også velge en dpi verdi som er delelig med oppløsningen på skriveren med en liten rest.

Dele opp et PICT-bilde (Macintosh)

Dersom dokumentet ditt inneholder et PICT-bilde som ble importert ved kopiering kan du konvertere bildet til de komponentene det består av og deretter redigere objektene ved å bruke tegne- og grafikkommandoene. Konverteringsprosessen er ikke alltid perfekt så du kan miste noe PICT-informasjon. For å konvertere bildet på denne måten, merker du det og velger **Graphics►Ungroup**.

Rotere et PICT-bilde (Macintosh)

Dersom du roterer et importert PICT-bilde eller en side som inneholder et slikt bilde, kan utskriften bli heller dårlig. For å bedre utskriften hjelper det som oftest å konvertere bildet til TIFF-format eller EPS-format, og deretter importere det på nytt.

Redigere grafikk som er importert ved referanse (Macintosh)

Når du trenger å redigere grafikk som er importert ved referanse, kan du åpne applikasjonen som laget grafikken fra FrameMaker og deretter bruke applikasjonen til å redigere bildet. Du åpner en applikasjon ved å Option-dobbelklikke grafikken. Etter redigeringen, lagrer du endringen og grafikken blir oppdatert i FrameMakerdokumentet.

13.2 Endre skaleringen til en bitmap

Dersom du importerer en bitmap kan du lage den større eller mindre ved å endre dpi-verdien til bildet.

- 1 Merk bitmapbildet og velg Graphics►Object Properties**
- 2 Klikk Set dpi i dialogboksen Object Properties**
- 3 Velg en ny dpi-verdi og klikk Set i dialogboksen Imported Graphic Scaling**
Se også " Valg av dpi-verdi" på side 56 for informasjon om skalering av bitmaps.

Du kan også skalere en bitmap ved å forandre størrelsen med musen eller ved å velge **Graphics►Scale**. For å forhindre at bildet blir forvrengt bør du beholde proporsjonene til bildet. Dersom du endrer størrelsen ved hjelp av musen, hold ned Shift-tasten mens du drar i et av hjørnehåndtakene. Dersom du bruker **Scale**-kommandoen må du spesifisere en skaleringsfaktor

13.3 Importere en QuickTime-film (Macintosh)

Du kan importere QuickTime-filmer på samme måte som du importerer annen grafikk. Du kan også spille filmer fra et FrameMakerdokument dersom du har installert QuickTime.

Du kan kopiere, klippe ut og lime inn en film på samme måte som du gjør med et hvilket som helst annet objekt. Dersom du endrer størrelsen på filmen, vil avspillingen og bildekvaliteten bli dårligere.

Når du skriver ut et dokument med en QuickTime-film, vil filmen komme frem som et rektangel inneholdende tittelen på filmen.

13.4 Importere PostScript-kode

Du kan importere PostScript-kode inn i en tekstramme. Dette kan for eksempel være nødvendig dersom du ønsker å importere grafikk med format som FrameMaker ikke leser. I motsetning til når du bruker en EPS-fil (som inneholder forhåndsvisning), vil du ikke se bildet på skjermen. Først når du skriver ut kommer bildet frem i tekstrammen.

- 1 Tegn en tekstramme som skal inneholde PostScript-koden.**

Bruk tekstrammeverktøyet på Tegnepaletten. Noen ganger må du tegne tekstrammen i det nederste venstre av siden, dette er avhengig av PostScript-koden. Se " Hvordan FrameMaker skriver PostScript-kode" på side 58.

2 Skriv, lim eller importer PostScript-koden inn i tekstrammen.

3 Velg **Format**►**Customize Layout**►**Customize Text Frame**

I dialogboksen **Customize Text Frame** slår du på valget **PostScript Code** og klikker **Set**. Du kan fortsatt merke tekstrammen som et objekt, men du kan ikke lenger sette innsetningspunktet i den.

Redigere PostScript-kode

For å redigere koden i en tekstramme med PostScript-kode, må du først merke tekstrammen og velge **Format**►**Customize Layout**►**Customize Text Frame** for å slå av valget **PostScript Code**. Etter redigeringen må du slå dette valget på igjen.

Referere til eksterne PostScript-filer

I en PostScript-tekstramme kan du referere til eksterne Postscript-filer. For å gjøre dette må du skrive inn følgende kommando i begynnelsen av en linje i PostScript-tekstrammen:

```
#include "filename"
```

hvor `filename` representerer navnet til PostScript-filen

FrameMaker forstår UNIX konvensjonen på stinavn; katalognavnene skal være separert med en skråstrek (/). Dersom det hele stinavnet ikke er spesifisert, leter FrameMaker etter filen i det katalogen til dokumentet. I Windows skrives absolutte stinavn med en skråstrek for å indikere rotnivået (for eksempel `/salg/forslag.ps` eller `a:/salg/forslag.ps`). På Macintosh skrives et absolutt stinavn med en skråstrek med navnet på disken (for eksempel `/MyDisk/Salg/Forslag.ps`). Alle andre stinavn er relative

Hvordan FrameMaker skriver PostScript-kode

Når du skriver ut et dokument, setter FrameMaker opp PostScript-stakken for koden i PostScript-tekstrammen. FrameMaker putter høyden og bredden til rammen og de relative koordinatene til tekstrammens nedre venstre hjørne på stakken før den importerte PostScript-koden blir lagret i PostScript-filen. Deretter blir origo (0,0) satt til det nedre venstre hjørnet til tekstrammen. Dersom tekstrammen som inneholder PostScript-koden ikke er plassert nederst til venstre på siden, kan bildet havne på utsiden av arket ved utskrift. PostScriptkoden må kontrollere skaleringen og beskjæringen.

Dersom en tekstramme med PostScript-kode inneholder en feil, kan det godt skje at dokumentet ikke vil skrives ut, eller blir skrevet ut feil.

13.5 Behandling av grafikk som er importert ved referanse

Når du åpner et dokument som inneholder en grafikkfil importert ved referanse, leter FrameMaker etter grafikkfilen med stinavnet som ble spesifisert når filen ble importert, og deretter kommer grafikken til syne i dokumentet.

Dersom FrameMaker ikke finner en grafikkfil er det ofte av en av disse grunnene:

- Dokumentet ble flyttet til et nytt sted, men grafikkfilen står igjen.
- Grafikkfilen ble slettet eller flyttet til et nytt sted.
- Grafikkfilen har fått et nytt navn.

- **Mappen eller katalogen som grafikkfilen ligger i har fått et nytt navn.**
Dersom FrameMaker ikke kan finne grafikkfilen den leter etter, kan du spesifisere den nye plasseringen. Du kan også hoppe over filen og fortsette åpningen av dokumentet.

Dersom et dokument inneholder en importert fil med et navn du ikke kan husk, kan du merke rammen og velge **Graphics►Object Properties** for å finne filnavnet.



Organisere grafikkfiler

Her er noen tips for organiseringen av grafikkfiler

- **Plasser alle grafikkfilene for et dokument i én mappe eller katalog.**
Det er lettere å flytte eller kopiere filer som ligger i samme mappe eller katalog enn dersom de er spredd på flere steder.
- **Legg grafikkfilene i den samme mappen eller katalogen som dokumentet eller i en mappe eller katalog under dokumentmappen eller -katalogen, og importer dem ved referanse.**
Dersom du flytter dokumentmappen eller -katalogen (og undermapper og underkataloger) til en annen plassering, kan FrameMaker fortsatt finne grafikkfilene når du åpner dokumentet.
- **Vær nøye med navnevalget.**
Fornavnet til grafikkfilen bør være deskriptiv, for eksempel **filmeny.eps**. Bruk også en ekstensjon for å indikere at det er en grafikkfil, for eksempel **.eps** for Encapsulated PostScript. Husk at navnekonvensjonene varierer fra plattform til plattform. For eksempel kan du ikke bruke kolon i filnavnet på en Macintosh, unngå lange filnavn i Windows 3.11 og tidligere versjoner. Mellomrom kan skape problemer dersom du flytter filen til UNIX.

Lage en liste av importert grafikk

Du kan lage en liste over all importert grafikk i et dokument. Det kan være nyttig når man for eksempel skal lage en figuroversikt.

- 1 **Sørg for at kildedokumentet er aktivt, og velg deretter File►Generate /Book.**
- 2 **I dialogboksen Generate/Book velger du typen List of References.**
- 3 **Klikk Generate.**
- 4 **Velg Imported Graphics og klikk på venstrepilen slik at Imported Graphics havner i vinduet som heter Include Paragraphs Tagged.**
- 5 **Klikk Generate.**

13.6 Innebygde og pakke objekter

I Windows kan du bruke Object Linking and Embedding (OLE) for å pakke inn objekter laget av en annen applikasjon. Deretter kan du oppdatere objektet fra kildedokumentet.

På Macintosh kan flere applikasjoner dele grafikk med FrameMaker-dokumenter ved å bruke Publish and Subscribe.

Objektinnpakking (Windows)

- 1 **Bruk en applikasjon som støtter OLE for å lage objektet som skal pakkes.**
- 2 **Kopier objektet til utklippstavlen.**

3 Merk plasseringen hvor objektet skal inn.

For å plassere det i en grafikkramme merker du rammen. Sett innsettingspunktet i en tekstramme dersom du vil at FrameMaker skal lage en forankret grafikkramme.

For å plassere objektet direkte på siden klikker du i sidemargen, pass på at ingen tekstrammer eller andre objekter er merket.

For å erstatte et annet objekt, merker du objektet som skal erstattes.

4 Velg Edit►Paste Special.

5 I dialogboksen Paste Special velger du OLE og klikker Paste.

Skal du redigere objektet senere, dobbeltklikker du på objektet. Applikasjonen hvor objektet ble laget åpner seg da automatisk. Etter redigeringen må du lagre endringene, og objektet blir også oppdatert i FrameMaker.

Innebygging av objekter (Macintosh)

FrameMaker støtter Macintosh Publish and Subscribe, som gjør at andre applikasjoner kan dele grafikk med FrameMaker-dokumenter.

Forskjellen mellom å kopiere ved referanse og å abonnere (Subscribe) på en utgivelse (Publish) er at en referert kopi blir oppdatert kun når dokumentet blir åpnet eller skrevet ut.

Du kan spesifisere at en abonnent skal oppdateres automatisk når utgivelsen blir endret, og du kan avslutte abonnementet slik at det ikke blir oppdatert. Ulempen med Publish and Subscribe er at det tar mer diskplass.

1 Bruk en applikasjon som støtter Publish and Subscribe, lag et grafikkobjekt og sett objektet til å være en utgiver (Publisher).

Applikasjonen lagrer en kopi av grafikkobjektet i en egen fil.

FrameMaker kan abonnere på ethvert format som kan bli importert som grafikk, som PICT, TIFF, EPS og QuickTime-filmer.

2 Merk plasseringen hvor objektet skal inn.

For å plassere det i en grafikkramme merker du rammen. Sett innsettingspunktet i en tekstramme dersom du vil at FrameMaker skal lage en forankret grafikkramme.

For å plassere objektet direkte på siden klikker du i sidemargen, pass på at ingen tekstrammer eller andre objekter er merket.

For å erstatte et annet objekt, merker du objektet som skal erstattes.

3 Velg Edit►Subscribe To.

4 I dialogboksen Subscribe To velger du den utgivelsen du vil ha og klikker Subscribe To.

Abonnenten (en kopi av utgivelsen) kommer fram i dokumentet.

Skal du redigere objektet senere, dobbeltklikker du på objektet. Deretter klikker du **Open Publisher** i dialogboksen **Subscriber Options**

Dersom du redigerer en abonnent i dokumentet ditt, – for eksempel forandrer størrelsen, rotasjonsvinkel, farge etc –, vil disse endringene bestå selv om abonnenten blir videre oppdatert av endringer i utgivelsen.

Du kan avslutte et abonnement ved å bryte koblingen til utgivelsen. Merk abonnenten og velg **Edit►Subscriber Options**. Klikk **Cancel Subscriber** i dialogboksen **Subscriber Options**. Abonnenten er fortsatt i dokumentet, men blir ikke oppdatert når utgivelsen endres.