


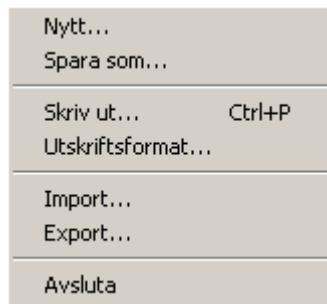
Manager 1.5

Introduktion till menyer och verktygsrader.

För att öppna en karta klicka **Öppna fil**  knappen som finns till vänster i den övre verktygsraden. I den meny som öppnas pekar Du på den bankarta som skall öppnas och dubbelklickar.

Menyer

Arkiv



Nytt...- funktion för att göra en helt ny karta.

Spara som...- med denna funktion sparar man kartfilen antingen som en *.stf fil eller i form av shapefiler (*.shp).

Skriv ut...- skriver ut den aktuella skärmbilden.

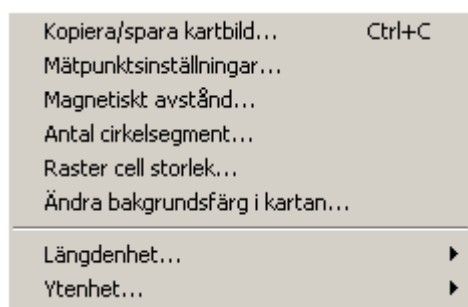
Utskriftsformat...- kallar fram den aktuella skrivarens dialog för skrivarinställningar.

Import...- importerar filer till databasen.

Export...- exporterar ut olika data från kartans databas i form av textfiler.

Avsluta – avslutar programmet.

Redigera



Kopiera/spara kartbild...- kopierar och sparar den aktuella skärmbilden i Urklipp.

Mätpunktsinställningar...- funktion för att ändra storlek på siffror och punkter som skrivs ut när man lägger ut avstånd i form av cirkelsektorer (modulen Arbete).

Magnetiskt avstånd...- när man ritat linjer eller har 'Flyttfunktionen' aktiv är detta känsligheten vid anknytning av punkt till punkt eller punkt till linje. Avståndet anges i meter.

Antal cirkelsegment...- anger antalet cirkelsegment som används i funktionen **Ny cirkel**. Det förinställda värdet är 24. Önskas ett annat antal, skriv in detta och klicka OK. Det nya värdet ligger kvar under den aktuella sessionen dvs avslutas programmet återgår värdet till 24 nästa gång det startas.

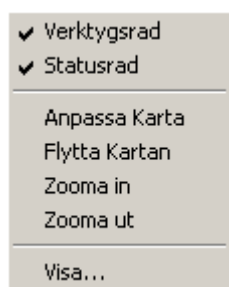
Raster cell storlek...- storleken i meter på de rasterceller som ritas ut när en rastergrafisk analys visas. Värdet kan ändras.

Ändra bakgrundsfärg i kartan...- funktion för att ändra kartans bakgrundsfärg.

Längdenhet...- med denna funktion ändras visningen av längder. Längder kan visas antingen i meter, yards eller fot. Markera den måttenhet i vilken längder skall visas. Funktionen påverkar funktionen Mät avstånd, Rita cirkelsektorer och Infofunktionen.

Ytenhet...- med denna funktion kan ytmått väljas att visas med de olika enheterna kvadratmeter, kvadratyards, kvadratfot, tunnland eller hektar. Markera det alternativ i vilket ytmåtten skall visas.

Visa



Verktysgrad – stänger av/på visningen av den övre verktysgraden.

Statusrad – stänger av/på visningen av meddelanderaden (statusraden)

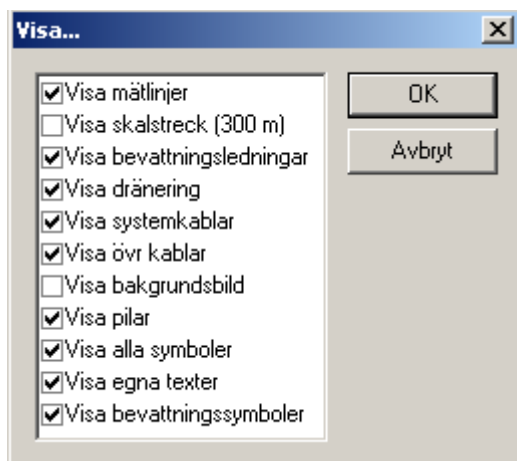
Anpassa karta – anpassar bankartans storlek så att hela kartan syns på skärmen.

Flytta kartan – samma funktion som  i verktysgraden.

Zooma in – samma funktion som  i verktysgraden.

Zooma ut – samma funktion som  i verktysgraden.

Visa...- funktion kallar fram dialogen 'Visa' ...



Markera eller avmarkera för att visa eller dölja olika sorters objekt på kartan.

Fönster

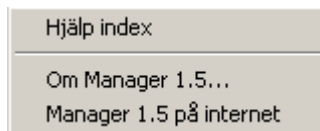


Överlappande – överlappar kartfönster om flera sådana är öppnade.

Sida vid sida – lägger kartfönster sida vid sida om flera sådana är öppnade.

Arrangera ikoner – arrangerar ikoner.

Hjälp



Hjälp index – finns ingen hjälpfunktion inlagd i programmet.

Om Manager 1.5... - info om programmet.


Manager 1.5 på Internet – tar dig till programmets hemsida på nätet.


Den övre verktygsraden består av verktyg som är gemensamma för alla moduler.





 **Öppna fil** – dubbelklicka på den aktuella kartans namn i menyn och kartan öppnas.

 **Kopiera** - kopierar den aktuella skärmbilden till klippbordet.


 **Anpassa zooming av kartan till bakgrundsbild** - justerar kartan till skärmen så att en pixel (bildpunkt) i bakgrundsbilden passar ihop med en pixel på skärmen. Detta fungerar naturligtvis endast om det finns en rasterbild som bakgrund i den aktuella bankartan.


 **Anpassa kartan** - justerar bankartans storlek så att hela kartan syns på skärmen.


 **Flytta kartan** – klicka på knappen och håll den vänstra musknappen nedtryckt. Flytta pekaren i den riktning och med det avstånd du vill flytta kartan. Släpp upp knappen och kartan flyttas i den riktning och med det avstånd pekaren flyttades.

 **Zoom** – dra pekaren med vänster musknapp intryckt för att rita upp en zoomningsrektangel. När den vänstra musknappen släpps upp zoomas innehållet i rektangeln in

 **Zooma ner** – varje klick minskar zoomningsnivån med 10 procent

 **Ändra symbolstorlek** - när denna knapp är intryckt kan storleken på alla utlagda symboler med samma namn ändras. För att göra detta zooma in på aktuell symbol – modulen som symbolen tillhör måste vara aktiv. Placera pekaren i mitten på symbolen. Tryck ner vänster musknapp och håll den nedtryckt och dra. En rektangel visas som följer med i storlek när du drar pekaren. Hur stor denna är visas i meddelanderadens vänstra hörn. När kvadraten har nått önskad storlek släpp upp musknappen. Alla symboler med samma namn som den aktuella får nu den nya storleken.

 **Gå till hål** – en meny visas där Du först väljer bana (om där finns mer än en) och sedan hål. Klicka på aktuellt hål och detta centreras i mitten av programfönstret.

 **Gå till nästa** – tar dig till nästa hål.



Lägg till ny rad – knappen används när en tabell är öppnad och man vill lägga till en ny rad. Klicka knappen och en ny rad läggs till i tabellen.



Ta bort rad – används när man har en öppnad tabell och vill ta bort en rad. För att ta bort raden markerar man denna och klickar sedan denna knapp och den aktuella raden i tabellen raderas.



Skriv ut - skriver ut den aktuella bilden som syns på skärmen.



Skriv ut i bestämd skala – vid klick öppnas en dialogruta. I denna skriver man in i vilken skala kartan skall skrivas ut. Klicka Ok och kartan skrivs ut i den angivna skalan.



Om Manager - info om det aktuella programmet.



Mät avstånd – klicka på startpunkten för det avstånd som skall mätas. Flytta sedan pekaren till slutpunkten och dubbelklicka. En linje ritas mellan punkterna och avståndet skrivs ut vid linjens mittpunkt. Om man inte avslutar med dubbelklick kan man fortsätta att klicka på nästa punkt osv. Avstånden mellan de närmast på varandra följande punkterna skrivs ut som ovan. Dubbelklicka för att avsluta. Under mätningens gång visas i meddelanderadens vänstra hörn avståndet mellan pekarens aktuella läge och den sist satta punkten – vänstra värdet - medan det högra värdet visar hela mätningens längd. Standardinställningen är meter. Om Du vill ha avståndet i yards eller feet välj 'Redigeramenyn' och sedan längdenheter. Markera den önskade måttenheten och alla mätningar kommer nu att anges i den nya enheten.



Kallar fram en dialogruta där enhet och datum kan ändras.



Tabeller – öppnar databasen. Dubbelklicka på den tabell som skall öppnas. Ändringar kan göras i tabellerna.

Under fliken *Lists of objects* finns följande tabeller:

1. *Infrastructure areas – name and size* – lista med namn och storlek på ytor som ligger inlagda i infrastrukturmodulen.
2. *Land Use areas – name and size* – lista med namn och storlek på ytor som lagts in i spelytemodulen.
3. *Irrigation devices (rotors, valves etc)* – lista med spridare, ventiler etc som lagts in i bevattningsmodulen.
4. *Pipes, cables etc* – lista med nummer och annan information om inlagda bevattningsledningar, dränering och olika kablar.

Under fliken *Add/remove objects* finns följande tabeller:

1. *Add/remove types of rotors used on the course* – tabell där man lägger in information om de olika typer av spridare som finns på banan.
2. *Add/remove symbols in the symbol library* – tabell där samtliga symboler som används i programmet är inlagda. Du kan själv göra dina egna symboler och sedan lägga in dem i denna tabell och bestämma i vilken modul de skall användas.
3. *Course Guide Info* – tabell där man lägger in hålnummer, avstånd från olika tees, hcp och par för varje hål på banan. Denna information används sedan vid utskrift av banguider i modulen 'Arbete'.

Under fliken *Samples* ligger följande tabeller:

1. *Sample schema points* – tabell med utsatta punkter som används vid rastergrafiska analyser av jordprover etc.
2. *Sample schemas* – tabell med uppgifter om olika mätscheman som gjorts.
3. *Sample values* – tabell med analysvärden.
4. *Samples-name, schema and type* – tabell med uppgifter om gjorda provtagningar.



Information – den här knappen är aktiv när man är inne i någon av modulerna Arbete, Bevattning, Spelytor eller Infrastruktur. Tryck in knappen för att aktivera funktionen. Peka sedan på det aktuella objektet på kartan. Klicka och objektet markeras och en dialogruta öppnas. Dialogrutan kan variera i utseende och innehåll beroende på vilken typ av objekt som klickats och vilken modul som är aktiv. Är man t ex i bevattningsmodulen kan man få information om spridare, ventiler, rör etc. Om man är inne i spelyttemodulen kan man klicka på greener, fairways, bunkrar och tees för information.





Visa statistik – öppnar dialogrutan 'Visa statistik'. Markera aktuellt alternativ genom peka på den aktuella textraden och klicka. Om alternativet 'Namnen på G, FW, T och Bkrar' markerats visas namnen på alla greener, fairways, tees, och bunkrar som finns utlagda på kartan. Namnen skrivs ut i respektive ytas mittpunkt. Markeras textraden 'Storlek i valda enheter' visas också storleken på de ovan angivna objekten utskrivna under objektets namn. Klicka på ett markerat alternativ för att avmarkera det.


Rapporter – öppnar dialogrutan 'Rapport'. Dubbelklicka i dialogrutan på den rapport som skall öppnas. Följande rapporter finns:

1. *Greens-areas* – rapport som listar inlagda greener och deras storlek.
2. *Fairways-areas* – rapport som listar inlagda fairways och deras storlek.
3. *Tees-areas* – rapport som listar tees och deras storlek.
4. *Bunkers-areas* – rapport som listar inlagda bunkrar och deras storlek.
5. *Rotors per hole* – rapport som listar inlagda spridare per hål.
6. *Pipes etc* – listar inlagda bevattningsrör, dränering och olika slags av kablar.

Funktioner som återfinns i flera moduler.

 **Text** – aktiverar textfunktionen. Klicka på det ställe på kartan där den aktuella texten skall visas. En dialogruta öppnas där den aktuella texten skrivs in. Klicka OK och texten skrivs ut på kartan. För att ändra texttyp etc. klicka på den utlagda texten och dialogrutan 'Ändra textsnitt' öppnas. I dialogen ändrar Du typsnitt, färg och storlek på den aktuella texten. Textens storlek anges i meter. Ändringar gjorda i dialogrutan är aktiva tills den åter öppnas och nya förändringar görs.

 **Flytta** – funktion för att flytta objekt på kartan. De objekt som kan flyttas beror på vilken modul som är aktiv. För att flytta ett objekt - symboler, punkter i linjer och textboxar - klicka på det aktuella objektet och dra det till dess nya position. Flyttningsfunktionen är speciellt praktisk vid digitalisering (dragning av linjer). Om t.ex Spelytemodulen är öppen och Flyttafunktionen aktiverad markeras alla punkter i linjerna som begränsar de aktuella spelytorna. Alla linjernas punkter är omskrivna med en cirkel vars radie är lika med det magnetiska avståndet. För att flytta enskilda punkter peka innanför aktuell punkts cirkel och dra. Vid klickning på ett linjesegment - linjen mellan två punkter - när pekaren är närmare linjen än det magnetiska avståndet läggs en ny punkt till i den klickade positionen. Om man drar i en punkt och placerar den innanför en närbelägen punkts cirkel (magnetiska avstånd) försvinner den flyttade punkten. Genom att använda de här funktionerna är det enkelt att göra ändringar i de linjer som har ritats.

 **Ta bort** - när den här funktionen är aktiv pekar du på aktuellt objekt och klickar. En meddelanderuta visas som frågar om det är det här objektet som skall tas bort. *Läs alltid meddelanderutan* eftersom du kan ha placerat pekaren på ett sådant sätt att mer än ett objekt kan påverkas av klickningen. Detta beror på att två eller fler objekt helt eller delvis kan ha delar liggande inom pekarens magnetiska avstånd. Om detta är fallet och den första meddelanderutan inte är den rätta ska du klicka på **Nej**-knappen och den andra meddelanderutan öppnas. Om detta är den rätta klicka OK knappen och objektet tas bort. I vissa fall kan man behöva klicka bort tre eller flera meddelanderutor innan den rätta kommer fram. Emellertid, ett specialfall är när man vill ta bort en linje eller en del av en linje. I detta fall kommer alltid som första meddelanderuta en fråga om man vill ta bort det aktuella linjesegmentet. Svarar man Nej kommer det en andra meddelanderuta med frågan om hela linjen skall tas bort. Känsligheten i funktionen beror på det magnetiska avståndet. Skulle det vara problem att t ex ta bort små detaljer kan Du antingen zooma in eller ändra på det magnetiska avståndet (i Redigeramenyn).

Programmet består av de fyra modulerna Arbete, Bevattning, Mark- användning och Infrastruktur.

I den vertikala verktygsraden till vänster finns en knapp för varje modul tillsammans med en knapp för att avsluta. Klicka aktuell knapp för att gå in i en modul. När man gör detta ändras den horisontella verktygsraden och verktygen för den aktuella modulen aktiveras.



Arbete - är den modul som används när man skall göra en arbetsorder, skriva ut banguide eller placera ut håflaggor. Modulen innehåller följande verktyg:



Pil – placera pekaren i den tänkta pilens startpunkt. Håll den vänstra musknappen nedtryckt och dra den i den riktning och med den längd som du vill pilen skall få. Släpp musknappen och pilen ritas ut.



Ändra linjetyp (pil) - klicka på en pil och en dialogruta öppnas där man kan ändra färg och bredd på den aktuella pilen.



Symbol – placera pekaren på bankartan där symbolen skall placeras. Klicka och en dialogruta öppnas. Markera vilken typ av symbol som skall användas och klicka på OK-knappen. Den nya symbolen ritas ut.




Text – se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.




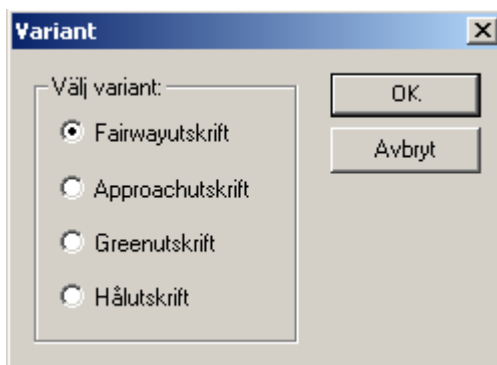
Sätt ut längder – används för att göra banguidesutskriften. Vid klickning öppnas en dialog där man väljer färg på de måttangivelser som skall sätta ut. När man valt färg och klickat Ok pekar och klickar man på den punkt varifrån längdmätningen skall starta som t ex aktuell tee. Vill man ha cirkelsektorer placerade på fairway som visar avstånd till krysset på tee flytta då pekaren vid sidan om och utefter fairway. Samtidigt med flyttningen av pekaren kan man i meddelande radens vänstra hörn se hur långt pekaren befinner sig från det utsatta krysset. När pekaren är på önskat avstånd från det utsatta krysset klicka och håll vänster musknapp nedtryckt och dra pekaren över fairway. I och med att man drar pekaren över fairway ritas en cirkelbåge upp (den maximala storleken på en cirkelsektor är 45 grader). Under det att man ritat ut cirkelsektorn ändras visningen i meddelanderadens vänstra sida till grader. När cirkelbågen har nått önskad längd släpp musknappen.

I cirkelsektorns startpunkt skrivs nu ett avstånd ut **vilket är cirkelbågens avstånd till det utsatta krysset**. För att lägga ut fler cirkelsektorer med olika längder från det aktuella krysset flytta pekaren och gör om proceduren som ovan. När önskat antal cirkelsektorer är utsatta klicka åter knappen **Sätt ut längder** för att avsluta funktionen. För att sätta ut ett nytt kryss och dra upp cirkelsektorer med angivna mått från detta klicka åter igen knappen **Sätt ut längder**. Välj lämpligen nu en ny färg på detta kryss så att man kan skilja på till vilket av kryssen de olika cirkelsektorerna hör. Vill man t ex nu veta olika avstånd fram till en punkt på green så placera krysset på det aktuella stället på greenen. Dra sedan upp nya cirkelsektorer som ovan.

 **Flytta** - se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.

 **Ta bort** – se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.

 **Banguide** – vid klick på denna knapp visas följande dialog:



I dialogen väljer Du vilken typ av Banguidesutskrift som skall göras av det aktuella hålet.


Fairwayutskrift - tar med hela fairwayområdet.

Approachutskrift - tar med området som sträcker sig 150 m från greenens mittpunkt mot tee.

Greenutskrift - tar bara med greenen och ett mindre område runt denna.

Hålutskrift - tar med hela hålet inkluderande tees.


När utskriftsvariant valts klipps hålet eller delar därav - beroende på vilken variant som valts - ut. Utklippet lägger sig i ett nyöppnat fönster och vrids på ett sådant sätt att greenen alltid ligger högst upp. För att anpassa utklippet till den uppritade röda rektangeln klicka knappen nedan. Utskriften sker i A4 format.


 **Anp banguide** – när denna knapp klickas anpassar sig utklippet till den röda rektangeln som finns utritad i fönstret. Finns uppgifter om längder till olika tees och uppgifter för hålnummer, Hcp och Par inlagda i kartan kommer dessa uppgifter också att följa med i Banguidesutskriften.







Bevattning - i den här modulen arbetar Du med bevattningen och andra system som dränering och olika kabeldragningar och de speciella verktyg som hittas här är:





 **Bevattningssymboler** - klicka på kartan i den punkt där symbolen ska placeras. En dialog öppnas i vilken du väljer typ av symbol. Markera typ av symbol och bekräfta med OK. Symbolen ritas ut på aktuell plats.


 **Ny bevattningsledning (ledning)** – för att rita in nya ledningar på kartan tryck först ned denna knapp. Därefter välj vilken typ av ledning som skall ritas ut genom att trycka på någon av knapparna nedan.

 **Använd bevattningsledningslagret** – för att rita in en ny bevattningsledning kontrollera att knappen **Ny bevattningsledning (ledning)** är intryckt. Klicka sedan denna knapp och placera pekaren i den tänkta ledningens startpunkt. Klicka och fortsätt att rita in ledningen. För att avsluta – dubbelklicka. För att redigera den ritade ledningen använd funktionerna  (Flytta) och  (Ta bort).

 **Använd dräneringslagret** – för att rita in en ny dränering gör på samma sätt som för att rita in en ny bevattningsledning med den skillnaden att du klickar denna knapp istället.

 **Använd lagret för systemkablar** – för att rita in en ny systemkabel gör på samma sätt som för att rita in en ny bevattningsledning med den skillnaden att du klickar denna knapp istället.

 **Använd lagret för övriga kablar** – för att rita in en ny övrig kabel gör på samma sätt som för att rita in en ny bevattningsledning med den skillnaden att du klickar denna knapp istället.

 **Bevattning av/på** – använd **Gå till hål** funktionen för att gå till det aktuella hålet. Klicka sedan på den här knappen. Om spridarna namngets på rätt sätt och data som typ av spridare, munstycke och vattentryck lagts in kommer den bevattnade ytan att färgas blå. För att stänga av funktionen klicka knappen **Bevattning av/på** ännu en gång. Det är bara det hålet som har blivit aktiverat genom kommandot **Gå till hål** eller **Gå till nästa** som funktionen fungerar på. Om du vill se hur stor den bevattnade ytan är klicka på **Visa Statistik** och markera "Storlek i valda enheter" I texten som nu kommer fram i skärmens övre högra hörn kan visas den bevattnade ytan i antal hektar.



Ändra linjetyp (rör eller ledningar) – klicka på ett rör eller ledning – knappen för aktuell rör- eller ledningstyp skall vara nedtryckt - och en dialogruta syns där du kan ändra färg, linjetyp och bredd på det aktuella röret/ledningen. För att kunna ändra linjetyp måste röret/ledningens bredd vara satt till 1.0.



Flytta - se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.



Ta bort – se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.



Markanvändning - i den här modulen arbetar du med spelytorna dvs . tees, fairways, greener, bunkrar, semiruff och andra spelytor. I denna modul återfinns följande verktyg:



Ny linje – klicka för att rita en linje. För varje klick läggs en ny punkt till linjen. Dubbelklicka för att avsluta. För att förbinda en punkt med en annan punkt i en linje placera pekaren inom den aktuella punktens magnetiska avstånd och klicka. Du ser om den aktuella punkten ligger inom det magnetiska avståndet genom att pekaren ändrar form till en mörk rektangel.



Ny yta – med den här funktionen gör man ytor. När pekaren är placerad inne i en sluten polygon – ett område som begränsas av ritade linjer – vilken ännu inte har fått en yta eller när en yta tagits bort från ett område klickar du knappen **Ny yta**. Dialogrutan 'Ny yta' öppnas. Här skriver du in det namn du vill ge ytan. Klicka OK och området färgas ljusgult vilket visar att det aktuella området har fått en yta. Ibland kan du få upp en meddelanderuta som säger att en yta inte kunde skapas. Orsaken till detta kan vara att polygonen inte är sluten eller att några av linjesegmenten är dubbla dvs det är två linjer eller segment ovanpå varandra. För att rätta till detta kan du använda **Flytta** funktionen i den nedre huvudmenyn (se denna).



Ny cirkel – placera pekaren i den tänkta cirkelns mittpunkt. Håll vänster musknapp intryckt och dra pekaren ut från mittpunkten. I meddelanderadens vänstra hörn kan du under pekarens förflyttning se hur cirkelns radie ändras. Släpp vänster musknapp när cirkeln fått önskad storlek. Den utritade cirkeln består av 24 cirkelsegment vilket är det förinställda värdet. För att ändra antalet segment klicka **Redigera** i menyraden och välj därefter **Antal cirkelsegment**.



Ändra linjetyp – klicka på en linje som begränsar någon av spelytorna och dialogrutan 'Linjetyp' öppnas. I denna ändrar du färg, linjemönster och bredd på den aktuella linjen. För att kunna ändra linjemönster måste den aktuella linjens bredd vara satt till 1.0.



Ändra ytfärg – klicka på en yta och dialogrutan "Färg" öppnas. Välj färg och klicka sedan på OK och den aktuella ytan får den nya färgen.



Ändra färg på alla ytor av samma sort – öppnar dialogrutan 'Ändra färg på alla ytor av samma sort' där du först markerar vilken typ av yta som skall färgas. Välj sedan färg och klicka OK. Alla ytor av samma sort kommer nu automatiskt att erhålla den valda färgen.



Ändra ytmönster – klicka på aktuell yta och dialogrutan 'Ytmönster' öppnas. Välj mönster och klicka OK. Den aktuella ytan får nu det valda mönstret



Pil - placera pekaren på bankartan där du vill lägga ut en pil. Håll vänstra musknappen nedtryckt och dra sedan pekaren i den riktning och med den längd pilen skall få. Släpp musknappen och pilen ritas ut.



Ny symbol – placera pekaren där du vill att den nya symbolen ska placeras. Klicka och en dialogruta öppnas. Markera den önskade symboltypen och klicka sedan OK och symbolen ritas ut.



Text – se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.



Flytta - se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.



Ta bort – se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.



Mätschema – funktion där man lägger in provtagningspunkters placering och namnger aktuellt mätschema.



Mätningar – funktionen där data för de olika provtagningspunkterna läggs in och där analyser av data som t. ex. jordanalyser visas.



Infrastruktur – det här är modulen där infrastrukturobjekt som vägar, dammar, skog etc hanteras. Modulens verktyg är:



Ny linje – klicka för att rita en linje. För varje klick läggs en ny punkt till linjen. Dubbel-klicka för att avsluta. För att förbinda en punkt med en annan punkt i en linje placerar du pekaren inom den aktuella punktens magnetiska avstånd och klickar. Du ser om den aktuella punkten ligger inom det magnetiska avståndet genom att pekaren då ändrar form till en mörk rektangel.



Ny yta – med den här funktionen gör man ytor. När pekaren är placerad inne i en sluten polygon – ett område som begränsas av ritade linjer – vilken ännu inte har en yta eller när en yta tagits bort från ett område klickar du knappen **Ny yta**. Dialogrutan 'Ny yta' öppnas. Här skriver Du in det namn du vill ge ytan. När OK klickas färgas området ljusgult vilket visar att det aktuella området har fått en yta. Ibland kan Du få upp en meddelanderuta som säger att en yta inte kunde skapas. Orsaken till detta kan vara att polygonen inte är sluten eller att några av linjesegmenten är dubbla dvs det är två linjer eller segment ovanpå varandra. För att rätta till detta kan Du använda **Flytta** funktionen i den nedre huvudmenyn (se denna).



Ny cirkel – placera pekaren i den tänkta cirkelns mittpunkt. Håll vänster musknapp intryckt och dra pekaren ut från mittpunkten. I meddelanderadens vänstra hörn kan du under pekarens förflyttning se hur cirkelns radie ändras. Släpp vänster musknapp när cirkeln fått önskad storlek. Den utritade cirkeln består av 24 cirkelsegment vilket är det förinställda värdet. För att ändra antalet segment klicka **Redigera** i menyraden och välj därefter **Antal cirkelsegment...**



Ändra linjetyp – klicka på en linje som begränsar någon av infrastrukturytorna och dialogrutan 'Linjetyp' öppnas. I denna ändrar du färg, linjemönster och bredd på den aktuella linjen. För att kunna ändra linjemönster måste den aktuella linjens bredd vara satt till 1.0.



Färga om alla linjer som har samma färg - klicka på en linje som begränsar någon av infrastrukturytorna och dialogrutan 'Färg' öppnas. Välj färg och klicka OK. Alla linjer som nu hade samma färg som den valda linjen kommer att få den nya färgen.



Ändra ytfärg – klicka på en yta och dialogrutan "Färg" öppnas. Välj färg och klicka sedan på OK och den aktuella ytan får den nya färgen.



Färga om ytor som har samma färg - klicka på en infrastrukturyta och dialogrutan 'Färg' öppnas. Välj färg och klicka OK. Alla infrastrukturytor som hade samma färg som den valda ytan kommer nu att ändra färg till den nya färgen.



Ändra ytmönster – klicka på aktuell yta och dialogrutan 'Ytmönster' öppnas. Välj mönster och klicka OK. Den aktuella ytan får nu det valda mönstret



Ny symbol – placera pekaren där du vill att den nya symbolen ska placeras. Klicka och en dialogruta öppnas. Markera den symboltyp du vill placera på den aktuella platsen och klicka OK.



Text – se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.



Flytta - se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.



Ta bort – se 'Funktioner som återfinns i flera moduler'.