

# Redaktörsmanual



**ProcessMap**  
Version 3.4

## Copyright

Denna manual är skyddad enligt upphovsrättslagen. Ändringar vad gäller innehållet eller kopiering, delvis eller fullständig, är inte tillåtet utan tillstånd från upphovsrättsinnehavaren.

Redaktörsmanual för ProcessMap version 3.4

Skapad 3 maj, 2009

Senast redigerad 16 september 2015

© Meriworks AB

## Innehåll

<b>I.</b>	<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
1.1.	Förutsättningar	3
1.2.	Typografisk konvention	3
1.3.	Relation till annan dokumentation	3
1.4.	Förutsättningar EPiServer	3
<b>2.</b>	<b>ProcessMap Editor</b>	<b>4</b>
2.1.	Windows SmartScreen -varning	4
2.2.	Gränssnitt	5
2.2.1.	Startknapp	6
2.2.2.	Kopiera karta	6
2.2.3.	Snabbåtkomstmenyn	6
2.2.4.	Zoom	8
2.2.5.	Flikrad	8
2.2.6.	Linjaler	11
2.2.7.	Rutnät	11
2.2.8.	Snabbmenyer	12
2.3.	Att rita en process	14
2.3.1.	Symbolegenskaper	14
2.3.2.	Manipulera objekt	14
2.3.3.	Välja en symbol	15
2.3.4.	Markera flera symboler	15
2.3.5.	Flytta en symbol	16
2.3.6.	Rotera en symbol	16
2.3.7.	Storleksförändra symboler	18
2.3.8.	Kopiera symbolformat	18
2.3.9.	Ändra en symbols färg	19
2.3.10.	Addera text	20
2.3.11.	Ta bort text	20
2.3.12.	Byta teckensnitt	21
2.3.13.	Textjustering	21
2.4.	Använda linjer	23
2.4.1.	Linjetyper	23
2.4.2.	Ändra egenskaper för en linje	25
2.4.3.	Flytta linjer	26
2.4.4.	Linjetext	26
2.4.5.	Ansluta linjer	27
2.4.6.	Koppla linjer	28
2.4.7.	Omdirigera linjer	28
2.4.8.	Textobjekt	28
2.5.	Redigera en processkarta	29
2.6.	Arrangera symboler	29
2.6.1.	Gruppera objekt	30
2.7.	Justering av symboler	31

2.8.	Formatera symboler _____	33
2.8.1.	Linjeinställningar _____	33
2.8.2.	Symbolinställningar _____	35
2.8.3.	Text _____	36
2.8.4.	Avancerade inställningar _____	37
2.9.	Egna symboler _____	42
2.10.	Lägga till innehåll _____	42
2.10.1.	URL _____	44
2.10.2.	E-post _____	44
2.10.3.	EPiServer _____	45
2.10.4.	EpiServer -innehåll _____	46

# 1. Introduktion

Välkommen!

ProcessMap är en modul till EPiServer. Den används för att visualisera processer och knyta ihop olika steg av en process med t ex dokument, websidor eller andra källor. ProcessMap är helt integrerat i EPiServers miljö och därför kan samma funktioner för sökningar eller versionskontroll användas. Processkartor skapas enkelt med det inbyggda, intuitiva ritprogrammet.

Denna manual beskriver hur redaktören, en person vars vardagliga uppgifter är att skapa innehåll i EPiServer, kan använda ProcessMap på det bästa sättet.

## 1.1. Förutsättningar

Editorn kräver en fungerande installation. Information om hur man installerar ProcessMap finns i manualen "ProcessMap: Installation och konfiguration".

## 1.2. Typografisk konvention

Vissa typografiska konventioner används i denna manual.

För löptexten används "Times" teckensnitt. Textnoter, tips och varningar visas i fet text.

**Notera!** En notering. Visar viktig information.

**Tips!** Ett tips. Ger dig ett förslag eller rekommendation.

**Varning!** En varning. Visar ett problem som kan uppstå och vad man kan göra för att undvika det.

## 1.3. Relation till annan dokumentation

Denna manual är avsedd för redaktören. Det finns även en annan manual; "ProcessMap: Installation och administrationsmanual" som är avsedd för administratörer och utvecklare. Rekommenderad läsning är också EPiServers standarddokumentation. Handböckerna till ProcessMap finns också online på vår webbsajt: <http://www.meriworks.se>.

## 1.4. Förutsättningar EPiServer

För att kunna använda ProcessMap så måste man ha ett redaktörskonto i EpiServer samt EPiServer-innehåll med en ProcessMap-egenskap. Grundläggande kunskaper i hur man skapar och redigerar sidor är också nödvändigt. Mer information hur man gör detta finns i EPiServers redaktörsmanual.

## 2. ProcessMap Editor

ProcessMaps grafiska editor är enkel att använda för att rita processkartor. Tryck på **Editera processkartan** placerad en bit ned på informationssidan för att starta editorn. Editorn startas i ett separat fönster. Knappen **Ta bort** raderar den aktuella processkartan.

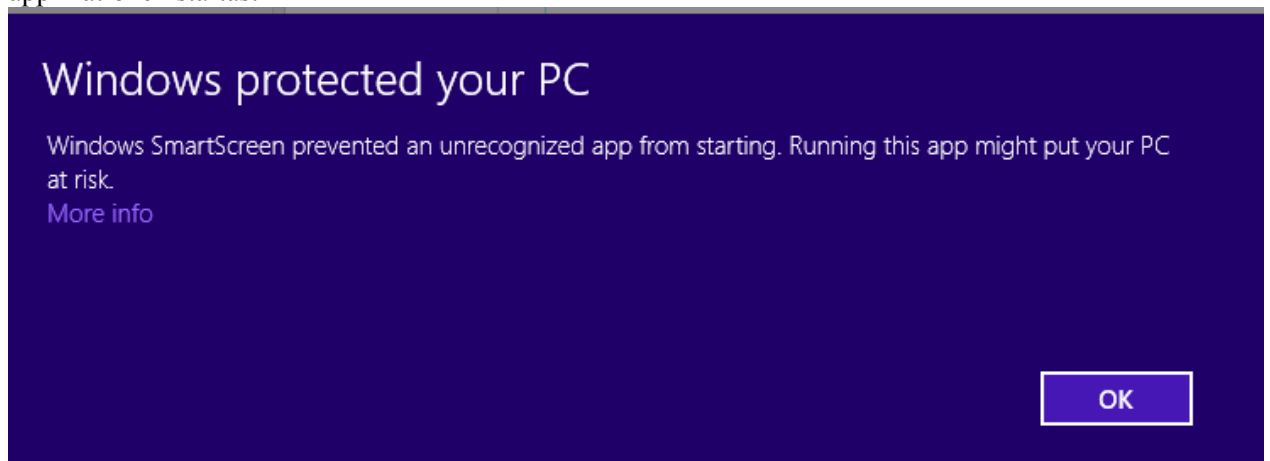


Knapp för att starta ProcessMaps editor.

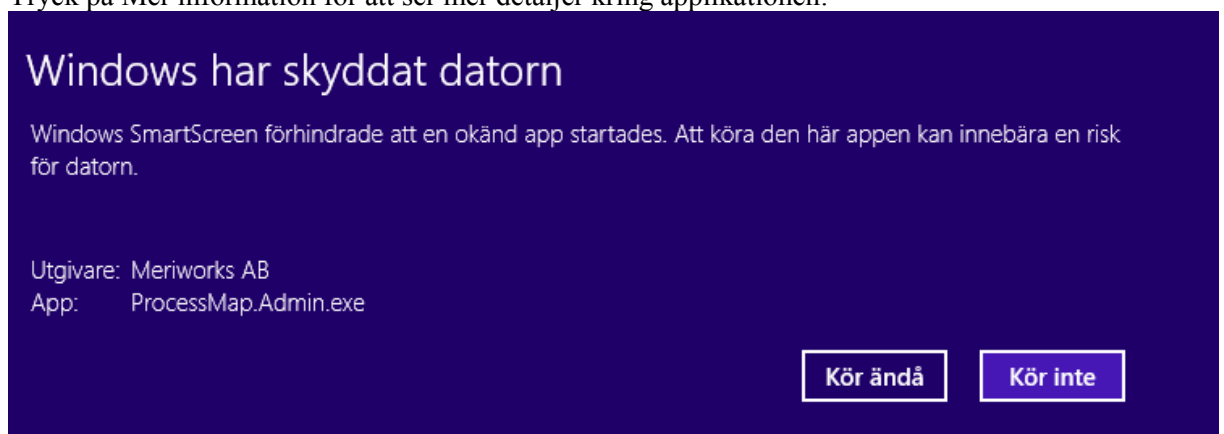
**Notera! När gränssnittet laddas så visas ett antal hjälpfönster för ClickOnce. Ifall du blir tillfrågad att ladda hem/öppna applikationen så svara Ja. I övrigt kan dessa hjälpfönster ignoreras.**

### 2.1. Windows SmartScreen -varning

Vid användning utav Windows version 8 eller nyare så kan nedan dialog presenteras när applikationen startas:



Tryck på Mer information för att se mer detaljer kring applikationen.

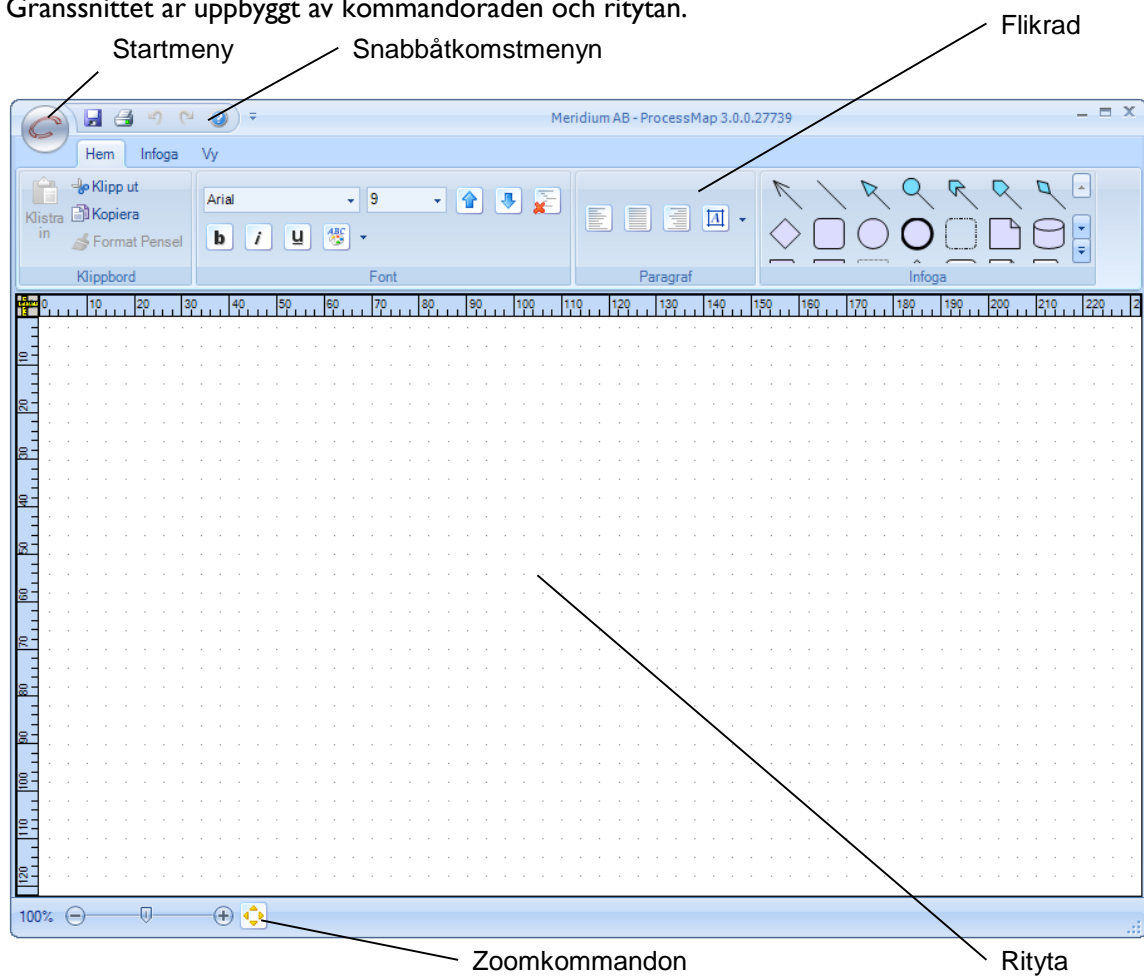


Verifiera att applikationens utgivare är Meriworks AB och klicka sedan på **Kör ändå** för att starta ProcessMap.

Mer information om Microsoft SmartScreen -filter finns på [Microsofts hemsida](#).

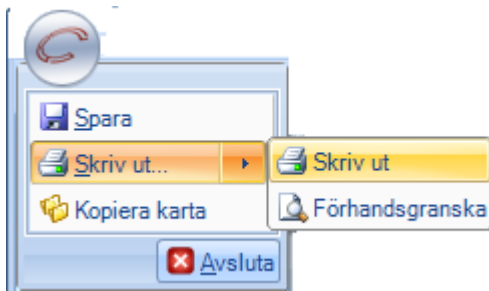
## 2.2. Gränssnitt

Gränssnittet är uppbyggt av kommandoraden och ritytan.



ProcessMap gränssnitt

### 2.2.1. Startknapp

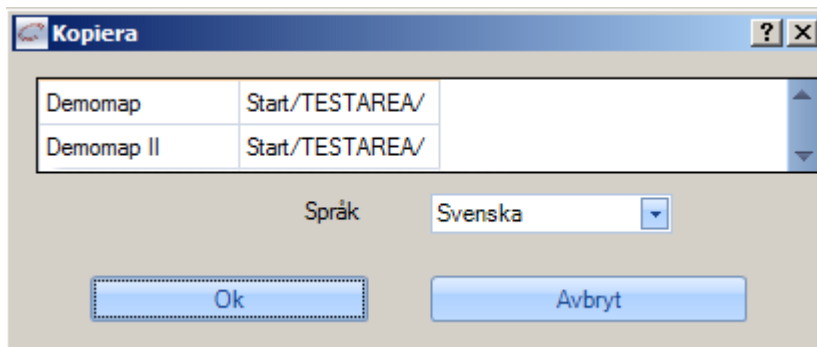


ProcessMap startknapp

Startknappen hanterar de vanligaste kommandon som används för att spara eller skriva ut. Det går också att kopiera en existerande karta genom att använda kommandot **Kopiera karta**. Kommandot **Avsluta** stänger ProcessMap-editorn. Användaren får en fråga om den nuvarande processkartan ska sparas innan editorn stängs, om processkartan har ändrats.

### 2.2.2. Kopiera karta

Kommandot **Kopiera karta** startar en dialogruta som listar de processkartor som är tillgängliga för kopiering.

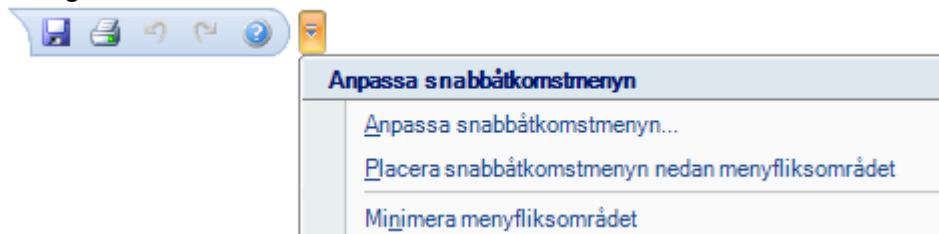


Dialogruta för kopiera

**Notera! Listan på tillgängliga processkartor kan vara begränsade pga. aktuella användarrättigheter.**

### 2.2.3. Snabbåtkomstmenyn

Snabbåtkomstmenyn är ett enkelt sätt att komma åt de vanligaste kommandona. Menyn är konfigurerbar.



Snabbåtkomstmenyn



Standardkommandona är: Spara, Skriv ut, Ångra, Gör om och Hjälp.

Spara

Sparar den aktuella processkartan.

Skriv ut

Skriver ut den aktuella processkartan.

Ångra

Ångrar det senaste kommandot.

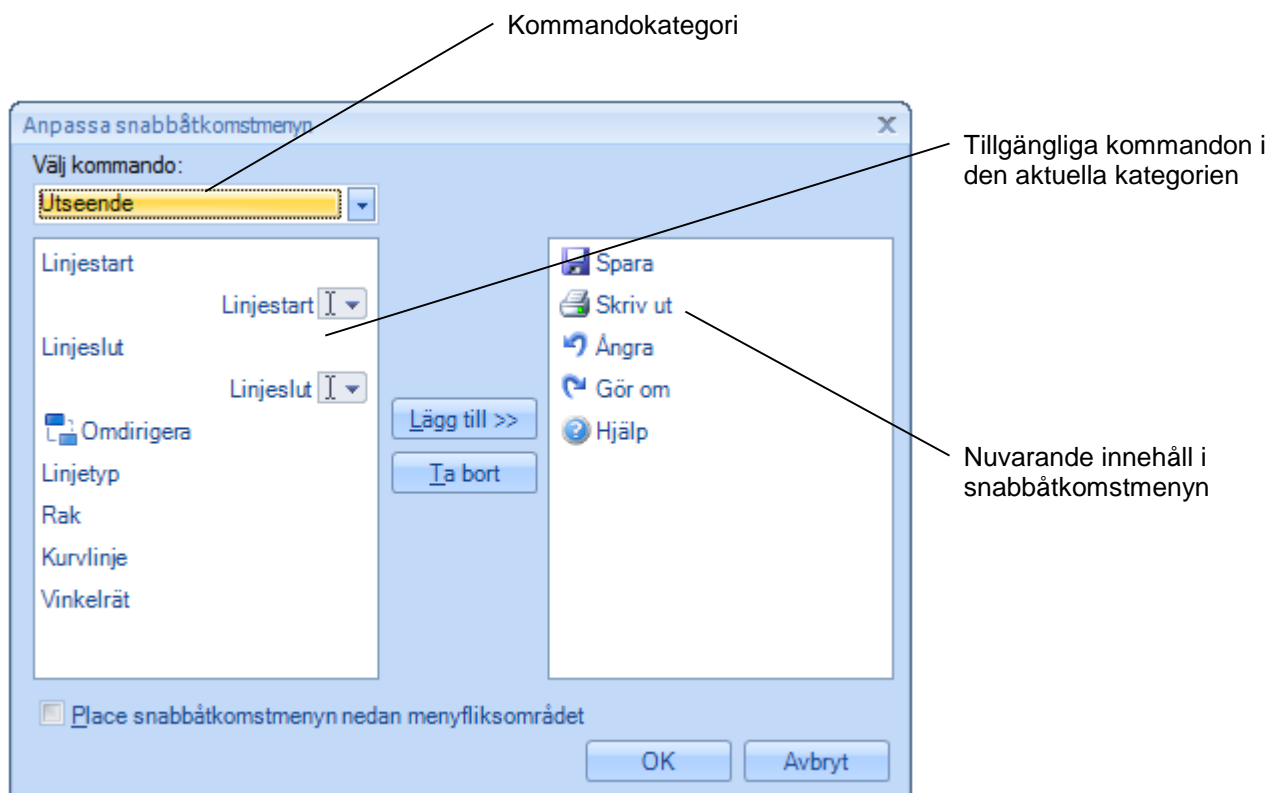
Gör om

Om du vill göra om en ändring när du har ångrat.

Hjälp

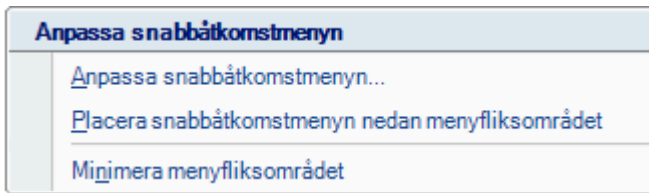
Visar sammanhangsanpassad hjälp.

Editorn startas genom att knappen till höger om snabbåtkomstmenyn väljs följt av menyvalet **Anpassa snabbåtkomstmenyn...**



Editor för snabbåtkomstmenyn

De tillgängliga kommandona är indelade i olika kategorier. Växla kategori genom att använda rullistan i övre vänstra hörnet. Flytta ett kommando till menyn genom att välja kommandot i det vänstra fönstret följt av ett tryck på **Lägg till>>**. Välj ett kommando i det högra fönstret och tryck **Ta bort** för att ta bort ett kommando från menyn



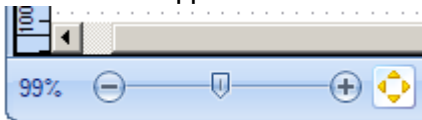
Meny för snabbåtkomstmenyn

Menykommandot **Placera snabbåtkomstmenyn nedan menyfliksområdet** ändrar placering av menyn till placering under kommandoraden. Växla placering genom att välja **Placera snabbåtkomstmenyn ovan menyfliksområdet**.

Menykommandot **Minimera menyfliksområdet** kommer temporärt dölja kommandoraden för att maximera ritytan. Återställ kommandoraden genom att välja **Maximera menyfliksområdet**.

#### 2.2.4. Zoom

Zoom kommandona är placerade i nedre vänstra hörnet av editorn. Använd reglaget eller plus eller minusknappen för att ändra zoom-inställningarna.



Zoom-inställningar

Knappen längst till höger ställer in zoomen så att alla objekt på ritytan blir synliga.

**Tips! Det går också att ändra zoom-inställningarna genom att hålla ner CTRL och använda mushjulet.**

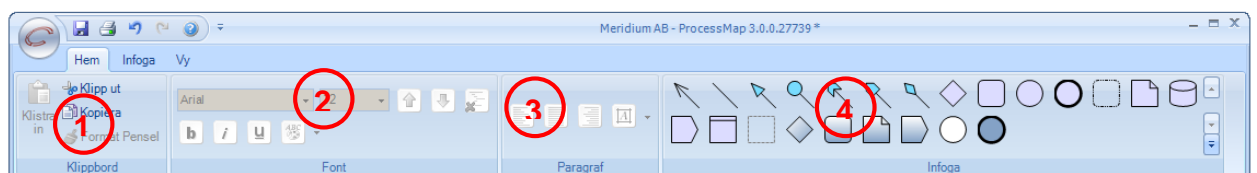
#### 2.2.5. Flikrad

Kommandoraden har fyra flikar: Hem, Infoga, Vy och Format. Fliken "Format" är endast synlig om en symbol eller linje är vald.



Flikraden

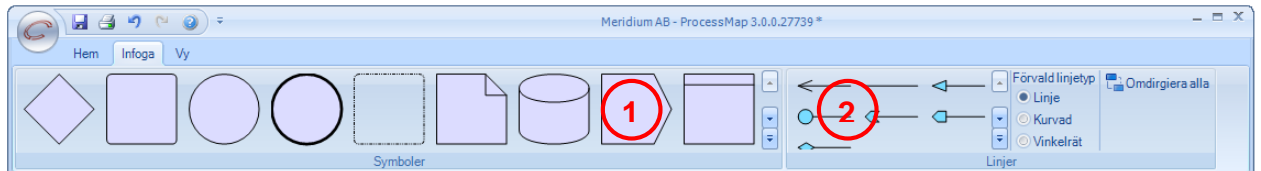
##### Fliken "Hem"



1. Klippbord  
Används för kommandon som kopiera och klistra in.
2. Font  
Används för att ställa in typsnitt och stilar i symboler och text objekt.

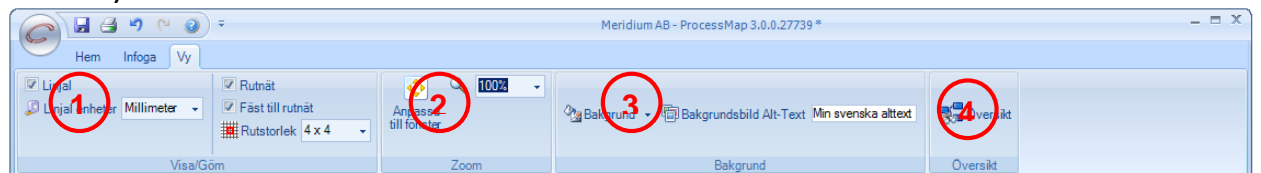
3. Paragraf  
Används för att justera text, både horisontellt och vertikalt.
4. Infoga  
Används för att välja vilken symbol eller linje som ska infogas.

### Fliken "Infoga"



1. Symboler  
Används för att välja vilken symbol som ska infogas.
2. Linjer  
Används för att välja vilken linje som ska infogas.

### Fliken "Vy"

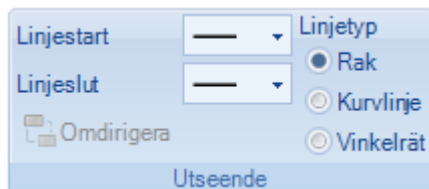


1. Visa/Göm  
Används för inställningar gällande linjal, rutnät och rutnätets avstånd.
2. Zoom  
Inställningar för zoom av ritytan. Detta kommando finns också tillgängligt i det nedre vänstra hörnet av applikationen
3. Bakgrund  
Används för inställningar av bakgrundens färg, bakgrundsbild och beskrivningstext för ritytan.
4. Översikt  
Används för att få en snabb översiktskarta över den aktuella processkartan.

## Fliken "Format"

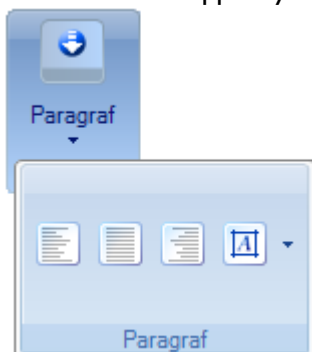


1. **Arrangera**  
Används för att ordna symboler, både sorteringsordning i djupled, gruppering och justering.
2. **Storlek**  
Används för storleksinställningar för symboler.
3. **Egenskaper**  
Används för att lägga till text, alt-text samt länkar.
4. **Symbolstil**  
Används för att ställa in symbolens och konturlinjens färg . Den här inställningen är bara synlig om en symbol är vald.
5. **Utseende**  
Används för att ställa in olika linjeegenskaper som exempelvis startsymbol. Denna inställning är bara synlig om en linje är vald.



Linjeutseende

Vissa delar av en flik kommer att förminskas om applikationen minskas i storlek. Inställningen visas som en knapp. Tryck på knappen för att visa inställningen.

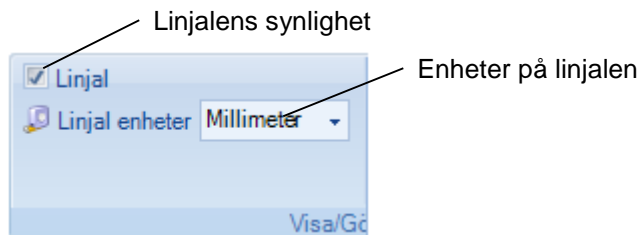


Minimerad inställning

**Notera! Fliken "Format" är endast synlig om ett objekt är valt.**

### 2.2.6. Linjaler

Ritytan omges av linjaler. Linjalinställningar som enhet och synlighet sätts genom inställningar på fliken ”Vy”. Inställningen **Linjal** visar eller gömmer linjalen. Inställningen **Linjal enheter** växlar linjalens enheter mellan pixlar och millimeter.



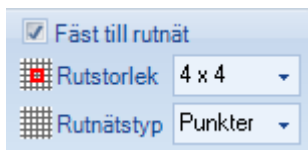
Inställningar för linjal

### 2.2.7. Rutnät

Beroende på inställningarna så kan ritytan visa ett rutnät. Detta rutnät tvingar de symboler som placeras ut att ”snäppas fast” vid närmaste rutnätspunkt. Varje rutnät har ett förutbestämt avstånd mellan punkterna. Det finns tre typer av rutnät:

Punkter	Rutnätet visas som små punkter på ritytan
Dolt	Punkterna visas inte på ritytan, men är ändå aktiva
Linje	Rutnätet visas som små linjer på ritytan

Inställningarna för rutnätet kan enkelt nås på fliken ”Vy”.



Inställningar för rutnät

Rutnätstyp ställer in hur rutnätet ska visas. Valet **Fäst till rutnät** aktiverar eller deaktiverar rutnätet. Optionen **Rutstorlek** ställer in delningen på rutnätet. Värdet anges i pixlar.

**Notera! Rutnätet kan vara synligt även om det inte är aktivt eftersom kommandona **Fäst till rutnät** och **Rutnät** är separerade.**

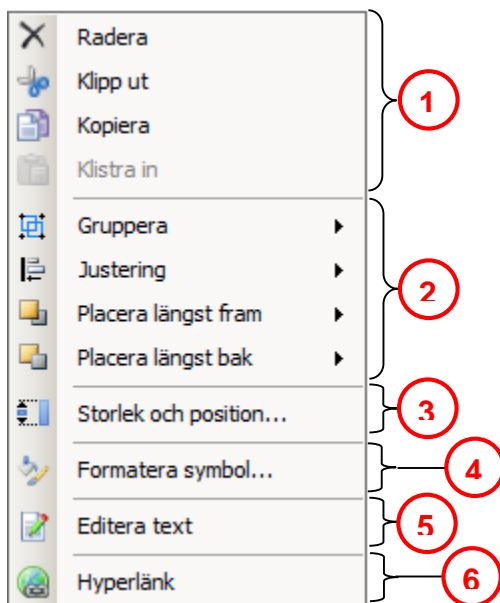
## 2.2.8. Snabbmenyer

Snabbmenyerna startas genom att hålla höger musknapp nedtryckt. De kommandon som finns i snabbmenyerna kan också hittas i kommandoflikarna, men arbets sättet kan bli snabbare när snabbmenyerna används eftersom de olika kommandona finns direkt i anslutning till ritytan.

**Tips! Maximera ritytan genom att välja optionen *Minimera menyfliksområdet i snabbåtkomstmenyn.***

Snabbmeny för symboler/linjer

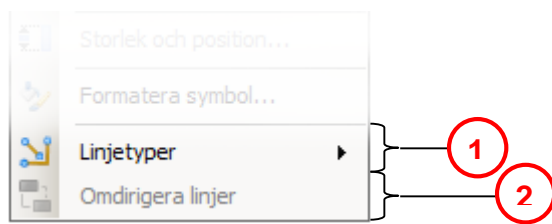
Denna meny startas genom att hålla höger musknapp nedtryckt samtidigt som en linje eller symbol är aktiv.



Snabbmeny

1. Editera  
Används för standardkommandon som klipp ut, kopiera och klistra in.
2. Justera/gruppera  
Används för att gruppera och justera symboler.
3. Storlek och position  
Används för inställningar av storlek, vinkel och position.
4. Formatera symbol  
Används för symbolegenskaper som färg, linjetyp, fyllningsfärg mm.
5. Editera text  
Används för att editera text i symboler.
6. Hyperlänk  
Används för att addera länkar till symboler med hjälp av länke editorn.

Menyns innehåll ändras till viss del när en linje är aktiv.



Snabbmeny för linjer

1. Linjetyper  
Används för att ändra linjetyp.
2. Omdirigera linjer  
Används för att omdirigera linjer. Denna inställning är bara tillgänglig för vinkelräta linjer.

#### Snabbmeny för ritytan

Denna meny startas genom att hålla höger musknapp nedtryckt utan att något objekt eller linje är aktiv.

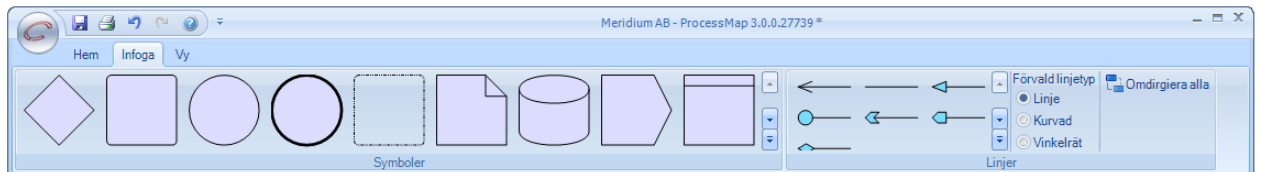


Snabbmeny för ritytan

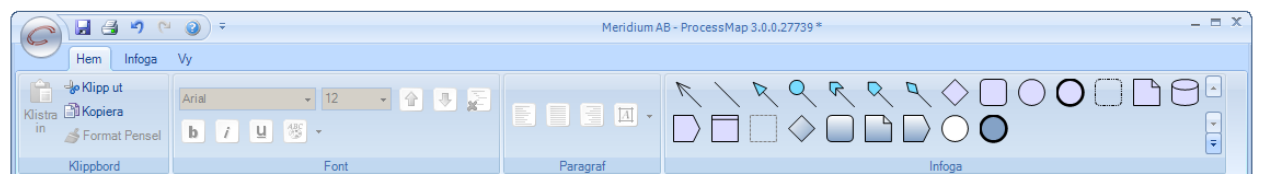
1. Editera  
Klistra in innehållet i klippboken med detta kommando.
2. Linjaler  
Ställ in egenskaper som synlighet för linjalen och delning för rutnätet. Se stycke 2.2.6 för mer information.
3. Bakgrundsinställningar  
Ställ in egenskaper för bakgrunden som färg, färgton eller bildbakgrund med detta kommando.
4. Omdirigera linjer/Övergångar  
Välj typ av linjeövergångar eller omdirigera linjer automatiskt med dessa två kommandon.

## 2.3. Att rita en process

Börja med att välja en symbol från symbol- eller linjebiblioteket som finns på fliken ”Hem” eller ”Infoga” i flikraden. Tryck ner vänster musknapp och dra musen för att ställa in symbolens storlek. Linjelängd sätts genom att trycka ner vänster musknapp vid insättningspunkten och sedan dra muspekaren till slutpunktens position. Alla symboler har en förvald storlek och färg. Linjer har en fördefinierad färg, samt anslutningstyp för start och slutpunkt.



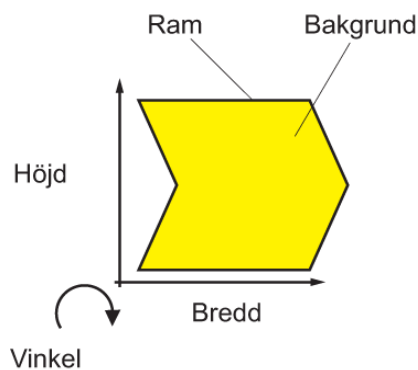
Symbol och linjebibliotek på fliken ”Infoga”



Symbol och linjebibliotek på fliken ”Hem”

### 2.3.1. Symbolegenskaper

En symbol består av ett antal egenskaper. Se symbolen nedan för en förklaring av dessa egenskaper.



Symbolegenskaper

**Notera! Egenskapen ”vinkel” är endast tillgänglig för vissa symboler.**

### 2.3.2. Manipulera objekt

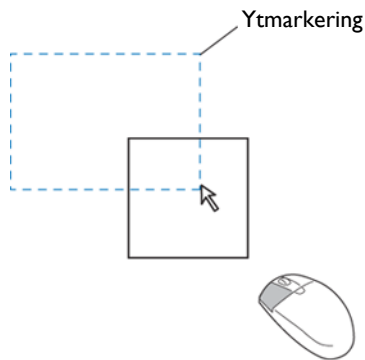
För att kunna manipulera objekt, som att flytta eller gruppera, måste objektet vara aktivt. ProcessMap 3 har inget speciellt kommandoläge för val av objekt till skillnad från tidigare versioner.



### 2.3.3. Välja en symbol

Innan det är möjligt att modifiera ett objekt så måste objektet markeras. Peka på objektet med musen och tryck på vänster musknapp. Det är också möjligt att markera ett (eller flera objekt) genom att göra en ytmarkering.

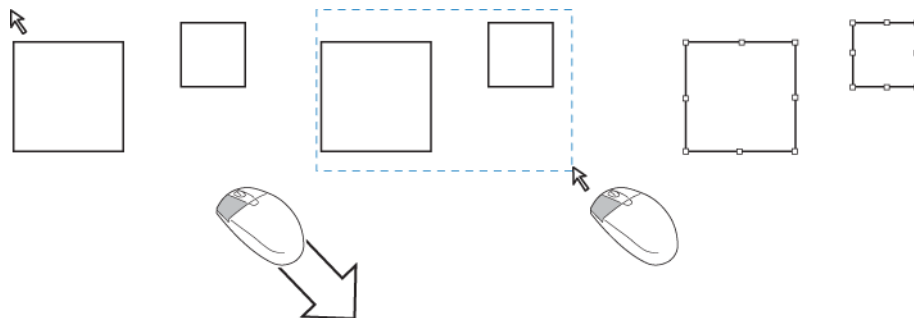
Markeringen är den tillfälliga avgränsning som skapas när vänster musknapp hålls nere och muspilen samtidigt förflyttas i ritytan. Markeringen behöver inte fullständigt innesluta symboler för att dessa skall bli markerade.



*Ytmarkera symbol*

### 2.3.4. Markera flera symboler

Flera objekt kan markeras samtidigt antingen genom en ytmarkering eller genom att klicka med vänster musknapp på de symboler som skall väljas och samtidigt hålla nere CTRL-knappen.

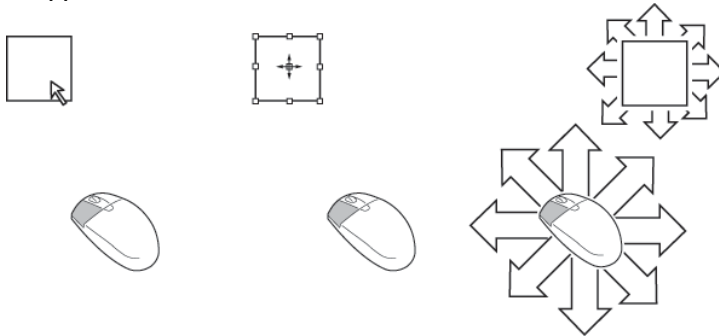


*Markera flera symboler*

**Notera! Markeringen behöver inte fullständigt innesluta de symboler som skall bli markerade.**

### 2.3.5. Flytta en symbol

Markera en symbol genom att peka på den med muspekaren positionerad i centrum av symbolen och tryck på vänster musknapp. Muspekaren kommer att växla utseende från en pekare till ett kors. Tryck igen och håll knappen nertryckt. Flytta musen till symbolens nya position och släpp knappen.

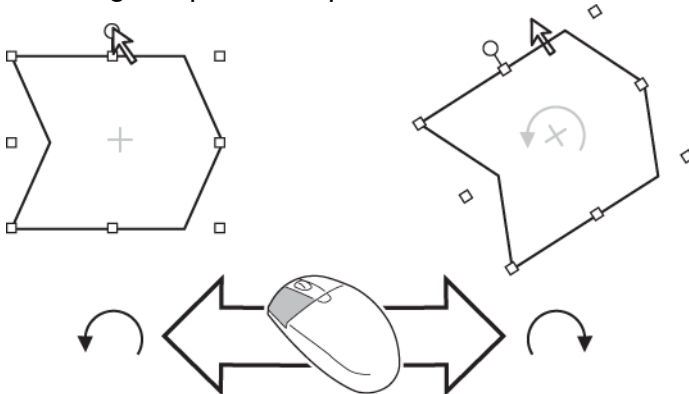


*Flytta en symbol*

**Tips! Det går också att flytta en markerad symbol med hjälp av piltangenterna, eller CTRL plus piltangenterna för att finjustera.**

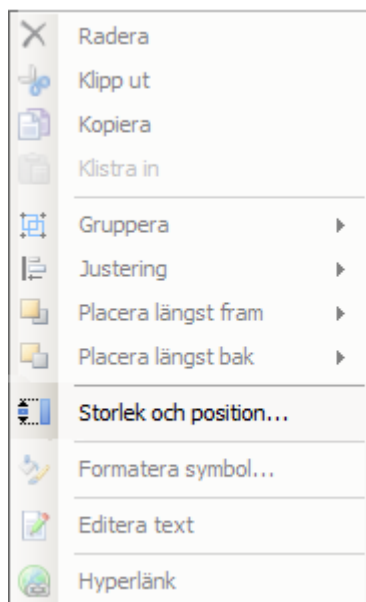
### 2.3.6. Roterar en symbol

En del symboler är utrustade med ett "rotationshandtag". Sätt pilen på handtaget, tryck vänster musknapp och flytta muspilen åt höger för att rotera symbolen medurs. Flytta åt vänster för att få en moturs rotering. Det är också möjligt att rotera en symbol direkt genom att ange ett värde direkt i egenskapsfältet. Ett positivt värde innebär medurs rotation och ett negativt värde moturs.

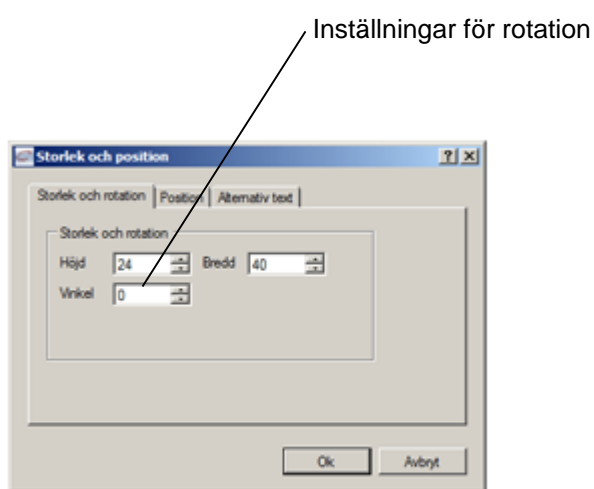


*Roterar symboler*

En symbol kan också roteras antingen genom att använda fliken "Format" eller snabbmenyn. Välj symbolen och välj kommandot **Storlek och position...** Positiva värden roterar symbolen medsols och negativa värden roterar symbolen motsols.

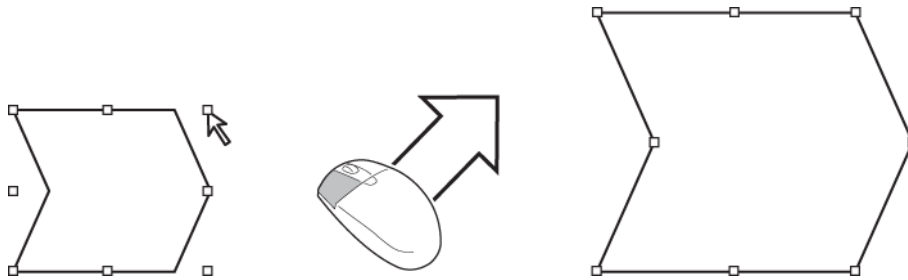


Snabbmeny för symbolrotation

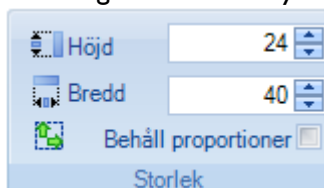


### 2.3.7. Storleksförändra symboler

Välj symbol. Förändra storleken genom att klicka på någon av de vita hörnrutorna som visas på symbolen. Håll knappen nedtryckt medan du flyttar muspilen.

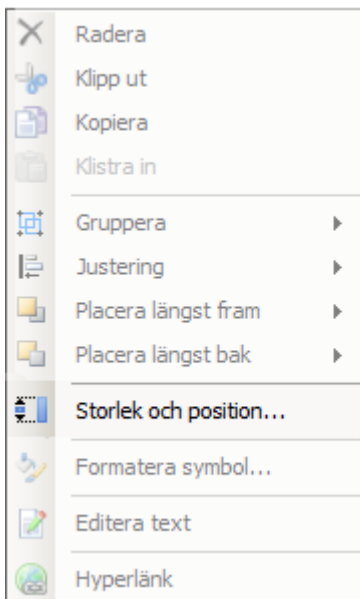


Ett annat sätt att storleksförändra en symbol är att använda fliken "Format". Ändra fälten **Bredd** och **Höjd** till ett lämpligt värde. Valet **Behåll proportioner** tvingar höjd och bredd att skalas likformigt oavsett hur symbolen storleksförändras.

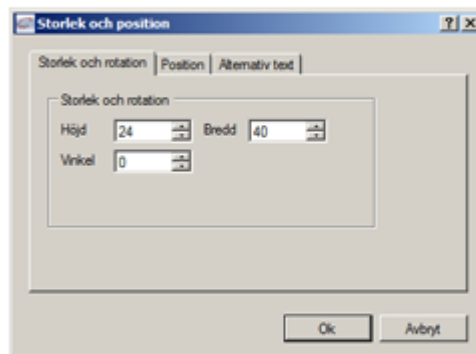


Formatfliken storleksinställningar

Ytterligare ett alternativt sätt är snabbmenyn. Välj **Storlek och position...**



Snabbmenyns storleksinställningar

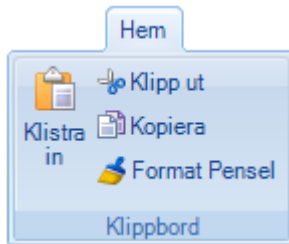


**Notera! Det är bara fyrkanterna som visas i hörnen som låter dig förändra storleken i både x och y-led.**

**Notera! Alla symboler har en bestämd minimistorlek, vilken inte kan underskridas.**

### 2.3.8. Kopiera symbolformat

Det är möjligt att kopiera alla symbolegenskaper till en annan symbol genom att använda formatpenseln. Den överför alla egenskaper utom formen till den nya symbolen.



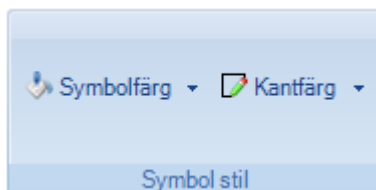
Formatpensel

Starta genom att välja den symbol med de egenskaper som ska överföras. Tryck på formatpenseln. Muspekaren ändrar utseende till en pensel. Välj målsymbolen genom att aktivera den. Målsymbolen har nu ärvt alla egenskaper som källsymbolen har.

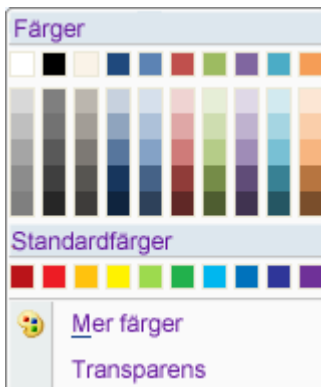
**Notera! Dubbelklicka på formatpenseln för att behålla den aktiv. På detta sätt går det att överföra egenskaper till flera objekt. Klicka ytterligare en gång på formatpenseln för att avaktivera den.**

### 2.3.9. Ändra en symbols färg

Alla symboler har en förvald färg för ram respektive bakgrund. Färgerna kan enkelt ändras via fliken "Format". Välj den symbol vars färger du vill ändra och ändra din symbols bakgrundsfärg med knappen **Symbolfärg**. Kantfärgen sätts genom att använda knappen **Kantfärg**.



Symbol- och kantfärg

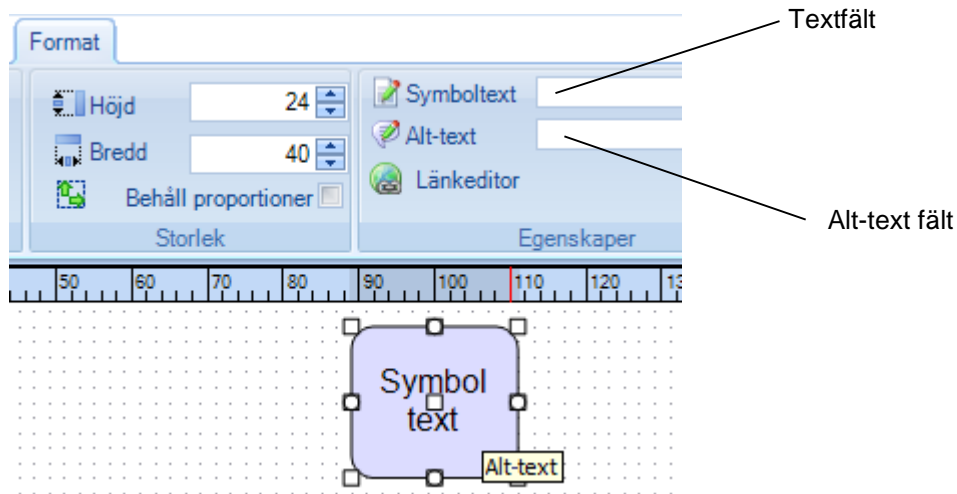


Färgpalett

**Notera! Administratören bestämmer vilka färger som finns tillgängliga.**

### 2.3.10. Addera text

Text adderas i textfältet som finns på fliken "Format". Texten visas inne i symbolen.




Symboltext

Standarplacering av texten är i symbolens mitt. Textjustering, font och fontstorlek kan enkelt ändras med inställningarna på fliken "Hem". Se stycke 2.3.13 för textinställningar.

Det är möjligt att addera text till flera symboler samtidigt. Välj symbolerna antingen genom att välja ytmarkering eller genom att hålla CTRL-tangenten nedtryckt och sen klicka på symbolerna med vänster musknapp.

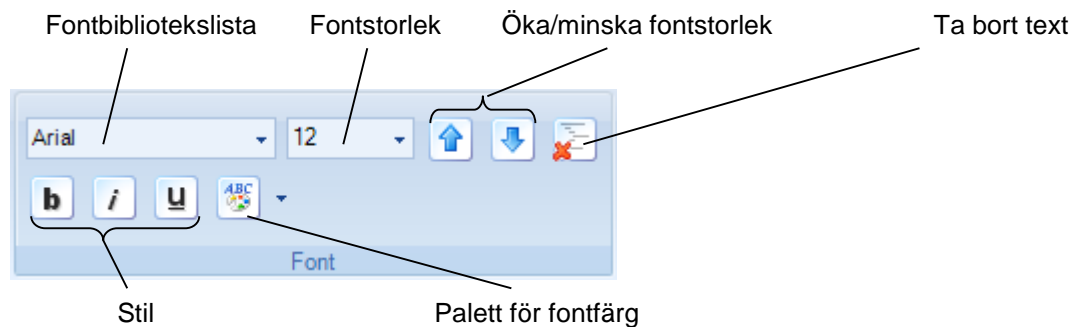
**Tips! Det går också att addera text genom att dubbelklicka på symbolen.**

### 2.3.11. Ta bort text

Dubbelklicka på symbolen och ta bort texten genom att använda standardkommandon som ta bort eller klipp ut, eller välj symbolen och använd textborttagningsverktyget  som hittas på fliken "Hem".

### 2.3.12. Byta teckensnitt

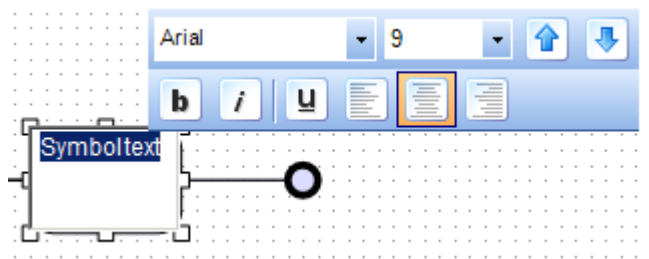
Alla symboler har ett standardteckensnitt som används för text som visas i symbolen. Fonttypen kan enkelt bytas på hemfliken. Aktivera symbolen genom att klicka på den. Ändra font genom att byta font i fontbibliotekslistan.



#### Fontinställningar

Ändra fontfärg genom att använda färgpaletten. Aktivera paletten genom att tryck på palettknappen. Välj en färg från paletten.

Det är också möjligt att ändra font och stil genom att dubbelklicka på symbolen och, när texten är aktiv, hålla höger musknapp nedtryckt. Detta startar menyn för fontinställning.

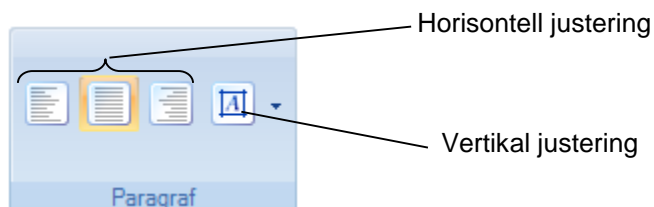


#### Meny för fontinställning

**Notera! Administratören ställer in hur färgpaletten är uppbyggd (antal färger och nyanser).**

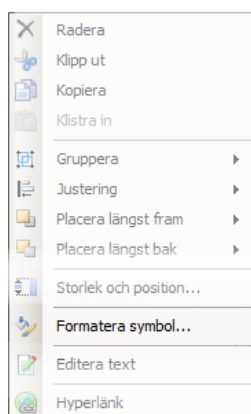
### 2.3.13. Textjustering

Textjustering kan sättas till vänster, centrerad och höger. Aktivera symbolen och växla till fliken "Hem". Använd paragrafinställningarna för att ändra horisontell och vertikal justering.



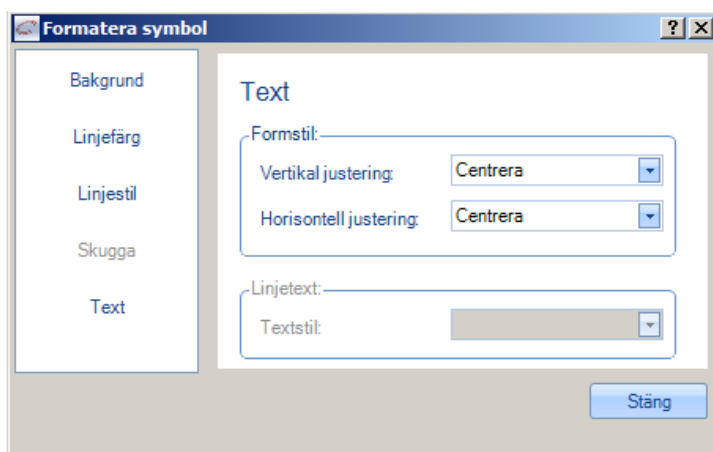
#### Paragrafinställningar

Ett alternativt sätt är att välja symbolen och högerklicka för att starta snabbmenyn. Välj alternativet **Formatera symbol...**



### Snabbmeny

Välj inställningen Text i det högra fönstret. Ändra textjustering genom att ändra vertikal eller horisontell textjustering.

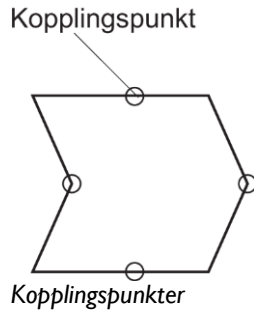


### Formatera symbol textjustering



## 2.4. Använda linjer

Olika linjer kan användas för att koppla ihop symboler med varandra. Dessa linjer finns i linjebiblioteket. Alla egenskaper kan ändras efter att linjen skapats. Linjerna kan dock endast kopplas ihop med en symbols kopplingspunkter. De flesta symboler har flera kopplingspunkter som är valbara. Dessa visas som små runda ringar när muspilen är positionerad ovan en symbol.



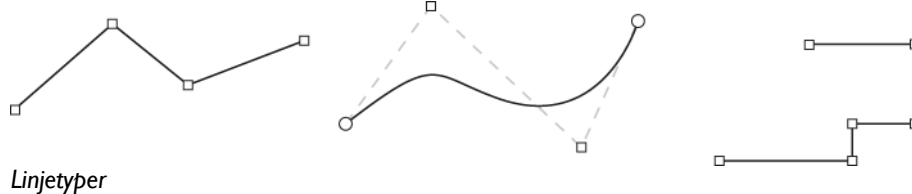
**Notera! Det finns symboler som saknar kopplingspunkter.**

**Notera! Den valda linjetypen förblir aktiv tills dess en annan linjetyp valts.**

Markera en linjetyp. Positionera musmarkören i direkt närhet till kopplingspunkten för en symbol. Markören förändras till en pekande hand när linjen är färdig för att anslutas till kopplingspunkten. Tryck vänster musknapp och flytta markören till kopplingspunkten på den andra symbolen. Linjen kommer automatiskt att fästa vid den närmaste kopplingspunkten, både på den första och den andra symbolen.

### 2.4.1. Linjetyper

Det finns tre olika linjetyper tillgängliga; linje, kurvad samt vinkelrät linje.



## Linje

Alla linjer är ursprungligen polygonlinjer. En polygonlinje är en rak linje mellan två punkter med möjligheten att skapa fler linjepunkter. Positionera muspilen på linjen, tryck på vänster musknapp och dra för att skapa en ny linjepunkt.

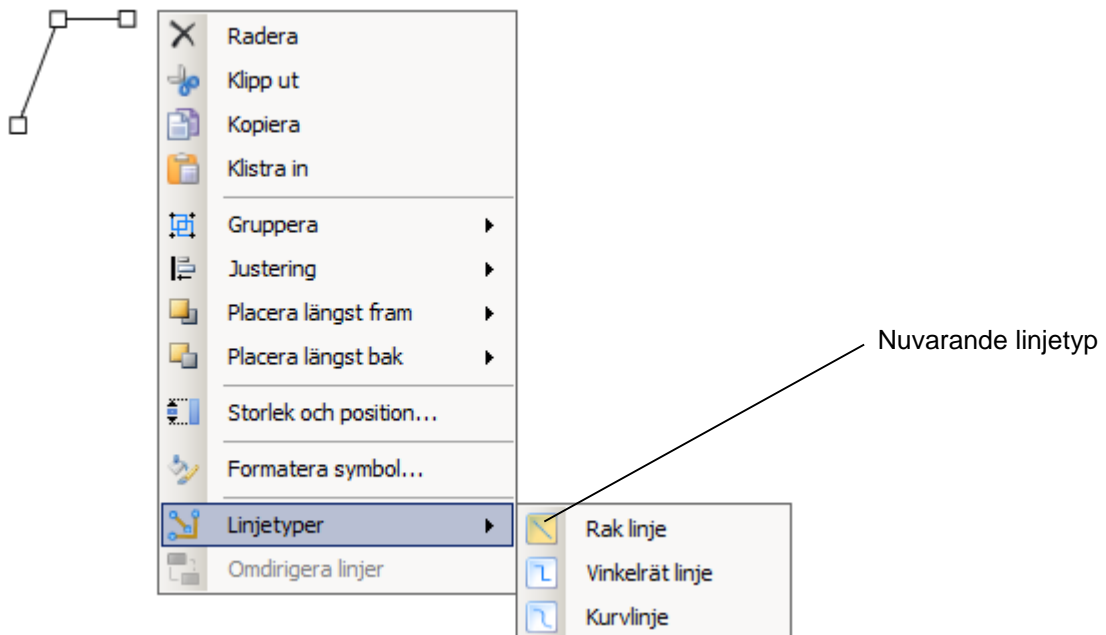
## Kurvad linje

En bezierlinje är en kurva som är utrustad med handtag. Dessa handtag fungerar som reglage för att justera kurvans utseende. Antalet handtag på en bezierlinje kan inte förändras.

## Vinkelrät

En vinkelrät linje kan bara vara horisontell eller vertikal. Varje segment av linjen är vinkelrät mot det segment den är kopplad till. Positionera muspilen till linjen och tryck på vänster musknapp för att skapa ett nytt segment.

Den aktuella linjetypen markeras i snabbmenyn. Välj linjen och starta snabbmenyn. Linjetypen visas i menyvalet Linjetyper. Denna undermeny kan också användas för att ändra linjetyp.

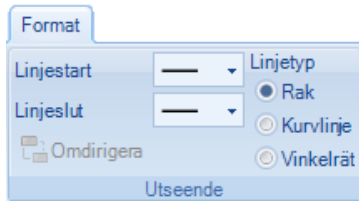


*Linjetyp*

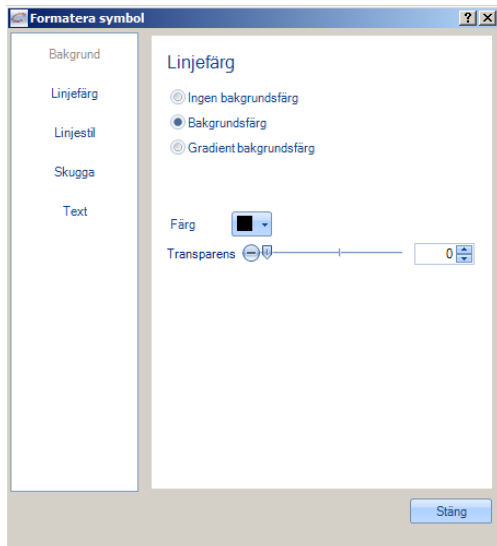
**Tips! En bezierlinje ärver antalet handtag från sin tidigare linjetyp. Därför kan du skapa en polygonlinje, lägga till flera handtag och sedan konvertera denna till en bezierlinje för att få flera handtag att justera linjens utseende med.**

## 2.4.2. Ändra egenskaper för en linje

Alla linjer har egenskaper. Linje egenskaperna kan ändras antingen i fliken "Format" eller i snabbmenyn.



Linjeinställningar på fliken "Format"



Formatera symbol

Exempel på egenskaper som kan ändras är:

Storlek

Linjebredd i pixlar. Standardvärdet är 1.

Färg

Linjens färg.

Startsymbol

Symbolen som visas i början av linjen.

Slutsymbol

Symbolen som visas i slutet av linjen.

Alla egenskaper kan ändras och ändringarna slår igenom omedelbart på ritytan.

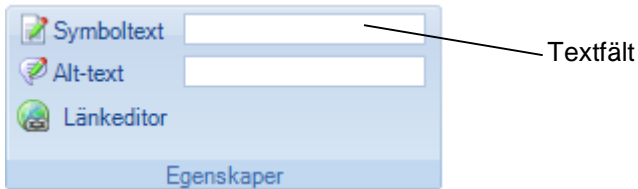
Inställningarna beskrivs mer i detalj i stycke 2.8.1 som behandlar inställningarna för att formatera en linje.

### 2.4.3. Flytta linjer

För att flytta en linje välj linjen och använd sen piltangenterna på tangentbordet. Om musen används kommer fler punkter adderas till linjen eller enbart flytta start eller ändpunkten.

### 2.4.4. Linjetext

Alla linjer kan ha text. Denna text skrivs in i textfältet. Välj linjen och addera text i symboltextfältet som hittas i formatfliken.



Textegenskaper

Textegenskapen kan vara ett av tre alternativ:

Centrerad

Texten är placerad på linjens centerpunkt

Roterad

Texten placeras på och i linje med det längsta linjesegmentet.

Följ

Texten positioneras vid början på det första linjesegmentet

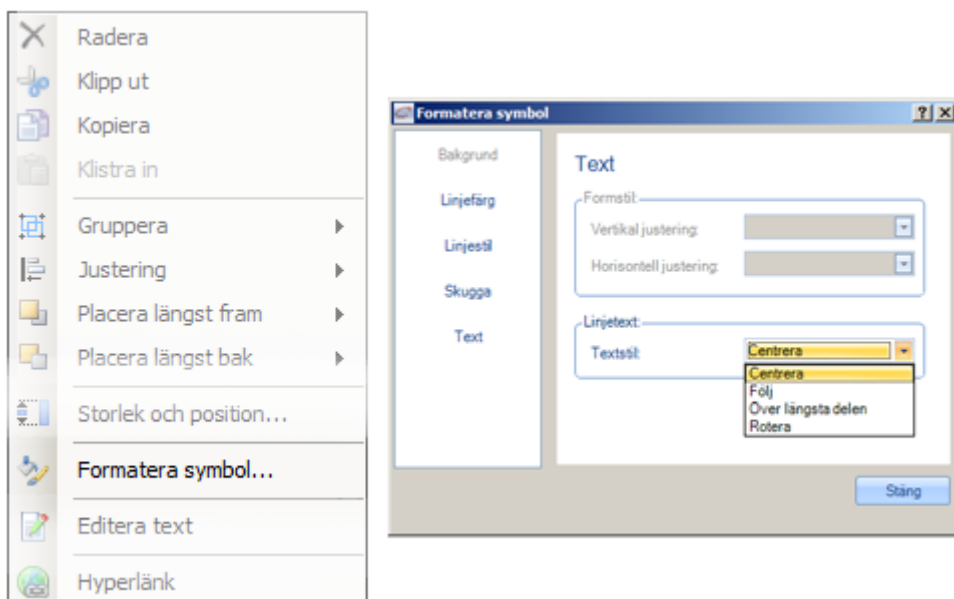
Över längsta delen

Texten placeras över det längsta textsegmentet.



Linjetextalternativ

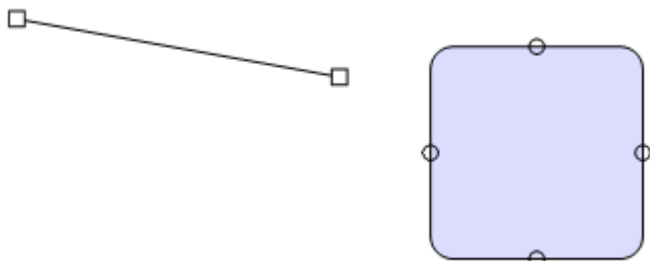
Textinställningarna kan ändras i inställningarna för text i snabbmenyn.



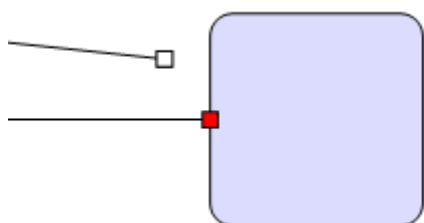
Formatera symbol textinställningar

#### 2.4.5. Ansluta linjer

Linjer kan kopplas ihop med symboler. Flytta en linjes start- eller ändpunkt i närheten av en symbols ram. Symbolens kopplingspunkter tänds up. Flytta ändpunkten på linjen till en av symbolens kopplingspunkter. Kopplingspunkten ändrar färg till rött och är nu ansluten till symbolen.



En linjes ändpunkt och kopplingspunkter på en symbol



Ansluten linje (röd) jämfört med en icke ansluten linje (vit)

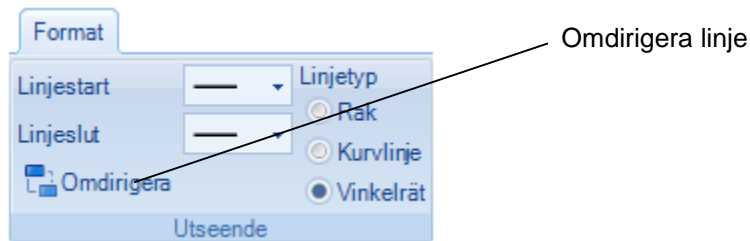
**Notera! En ansluten linje kommer fortsätta att vara ansluten även om symbolen flyttas.**

### 2.4.6. Koppla linjer

Det är inte möjligt att koppla linjer. Däremot går det att positionera linjer på ett sätt så att de verkar vara kopplade. Det enklaste sättet är att rita och positionera om linjerna genom att använda funktionen fäst mot rutnät.

### 2.4.7. Omdirigera linjer

Kommandot omdirigera på fliken "Format" optimerar den valda linjens sträckning. Målet för funktionen är att i mesta möjliga mån undvika hinder som finns i linjens sträckning.



Linjeställningar

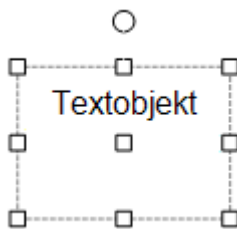
**Notera! Kommandot för att omdirigera linjer fungerar enbart på vinkelräta linjer.**

### 2.4.8. Textobjekt

Text kan också adderas med speciella textobjekt. Textobjekten delar de flesta egenskaper med vanliga objekt och kan manipuleras på liknande sätt.

Välj textobjektet från symbolbiblioteket. Textobjektet har en streckad ram. Objektets bakgrund kan sättas genom att ändra de vanliga symbolinställningarna, men som standard är den satt till genomskinlig.

Addera text genom att antingen ändra textinställningen på fliken "Format" eller genom att dubbelklicka på symbolen.



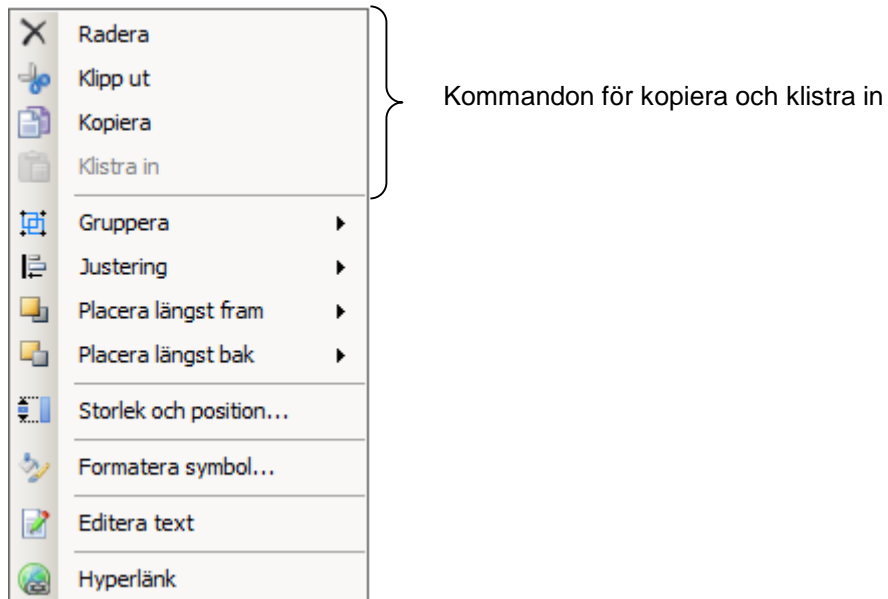
Textobjekt

**Notera! Om textobjektet är för litet så kommer texten att truneras. Använd handtagen för storleksförändring för att skala objektet till en korrekt storlek.**

**Notera! Användning av textobjekt kan begränsas av administratören och är därför inte alltid tillgängligt.**

## 2.5. Redigera en processkarta

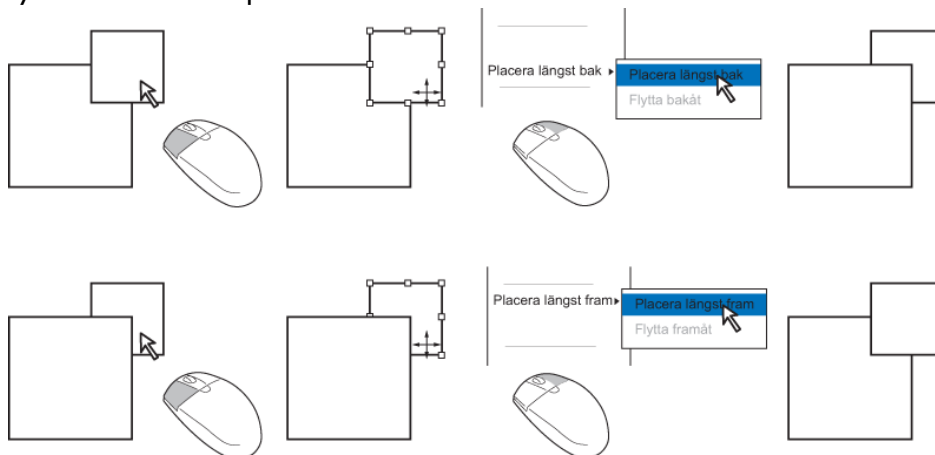
Editorn i ProcessMap erbjuder samma funktionalitet som Windows vad gäller kopiera, klipp ut och klistra in. Välj en symbol och högerklicka för att starta snabbmenyn.



Snabbmeny

## 2.6. Arrangera symboler

Det finns inga lager på ritytan, men symboler kan ändå placeras ovan eller under varandra. Hur symbolerna staplas avgörs vid ritögonblicket. Välj en symbol och högerklicka. Ange därefter om symbolen skall vara placerad över eller under.



Placera symboler ovanpå varandra ("stacka")

### 2.6.1. Gruppera objekt

Alla symboler kan grupperas för att fungera som en enhet. Markera de objekt som skall grupperas och högerklicka, välj **Gruppera**. De markerade symbolerna kommer nu att vara en grupp som kan flyttas ihop osv.

För att ta bort så väljer du gruppen, högerklickar och väljer **Dela upp grupp** i popup-menyn.

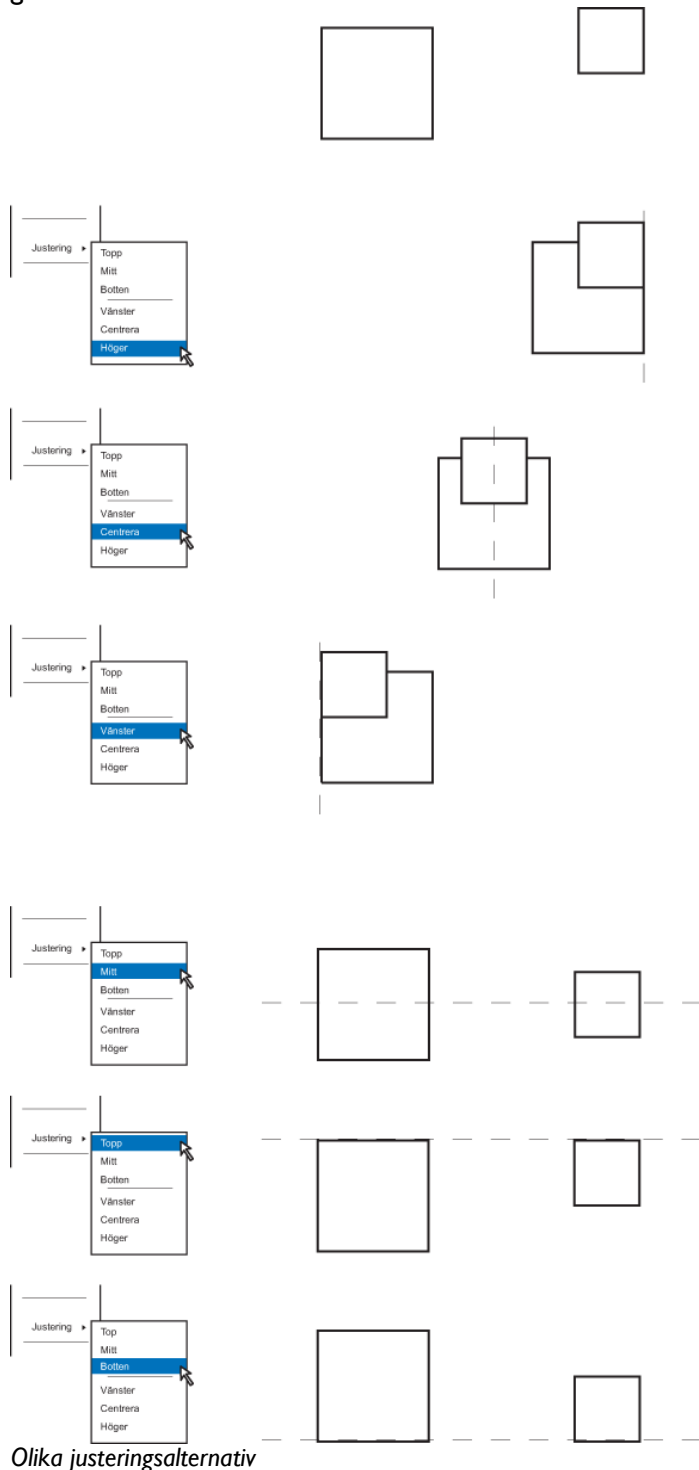


*Gruppera symboler*

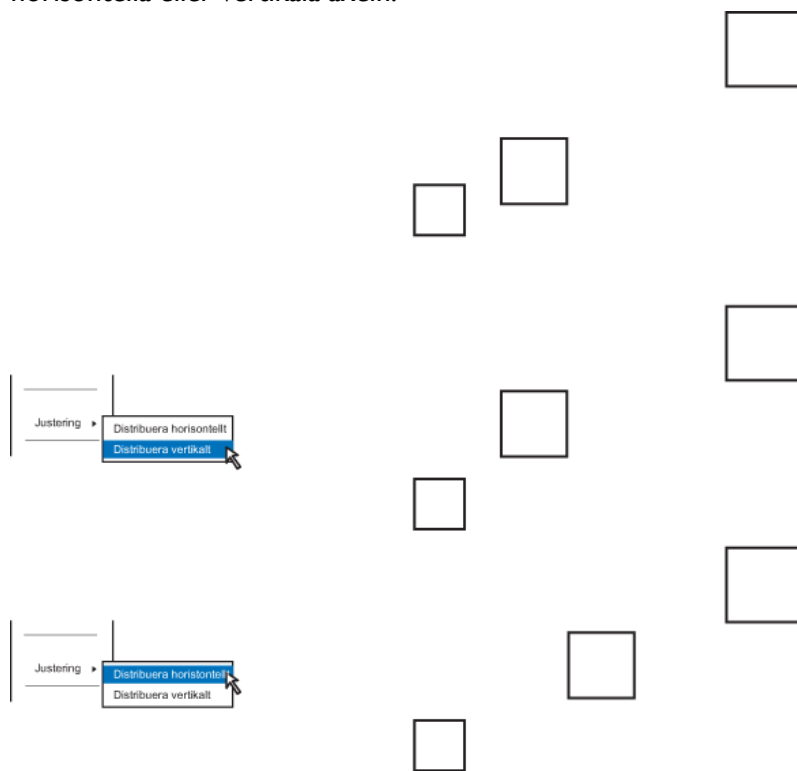


## 2.7. Justering av symboler

Symboler kan justeras längs en vertikal eller en horisontell axel. För symboler som skall justeras vertikalt så väljer ni något av menyvalen **Topp**, **Mitt** eller **Botten**. Vid horisontell justering väljer ni **Vänster**, **Centrera** eller **Höger**. Alla objekt som skall justeras måste vara valda innan valet görs.



Menyvalen **Distribuera horisontellt** och **Distribuera vertikalt** distribuerar objekten utmed den horisontella eller vertikala axeln.



*Distribuera symboler*

## 2.8. Formatera symboler

Inställningsfönstret för symbolinställningar startas genom att välja **Formatera symbol...** i snabbmenyn. Inställningsfönstret innehåller en mängd olika inställningar. Eftersom inställningarna används för alla symboler, linjer och tom bakgrunder så är alla val inte alltid möjliga att använda.

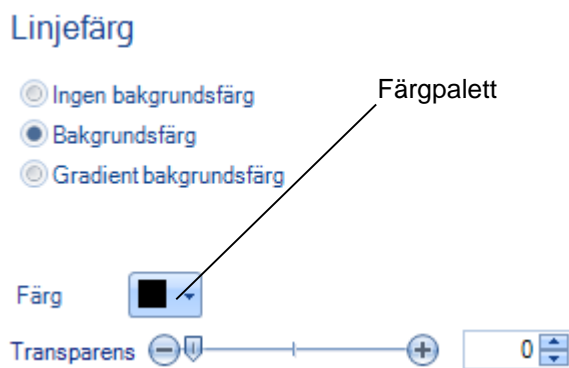
**Notera! Administratören kan begränsa antalet tillgängliga inställningar.**

**Notera! Ingen av inställningssidorna har en ångraknapp. Använd kommandot Ångra i snabbåtkomstmenyn för att ångra en inställning.**

### 2.8.1. Linjeinställningar

Linjeinställningarna är tillgängliga om en linje eller symbol är vald. En linje påverkas direkt medan inställningarna bara gäller ramen på en symbol.

Inställningar för linjefärg



Inställningen **Bakgrundsfärg** sätter linjefärgen. Knappen **Färg** visar en färgpalett. Transparens sätts antingen genom att använda reglaget eller genom att skriva ett värde i rutan. Värdet "0" är ingen transparens och värdet "100" är helt transparent. Inställningen **Ingen bakgrundsfärg** ska bara användas när symboler hanteras eftersom den inställningen gör linjer osynliga.

## Linjestil

Linjestil hanterar olika inställningar för linjer, eller ramen om det gäller symboler.

### Linjestil

Bredd:

Linjeform:

Punktstil:

Anslutningstyp:

Ändringar:

Starttyp:  Ändtyp:

Startstorlek:  Ändstorlek:

*Inställningar för linjestil*

### Bredd

Denna inställning ställer in linjebredd. Tryck på upp eller nedpilen i rutan eller skriv in ett värde för att ställa in bredden. Värdet anges i pixlar.

### Linjeform

Denna inställning ställer in linjetypen. Välj en linjetyp från rullningslistan.



*Linjeform*

### Punktstil

Denna inställning ställer in punktstilen. Välj en punktstil från rullningslistan.



*Punktstil*

### Anslutningstyp

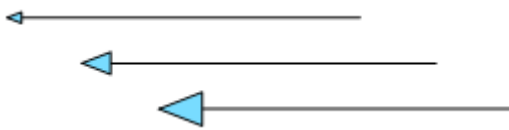
Inställningen för anslutningstyp ställer in vilken typ av anslutning som ska användas mellan olika segment i en vinkelrät linje. De möjliga valen är: round, bevel or miter.



Anslutningstyp round, bevel och miter

### Ändinställningar

Ändinställningar ställer in vilken start och ändtyp som linjen ska ha. Denna inställning gäller enbart för linjer och inte för ramar. Välj en ändtyp från rullningslistan **Starttyp** och **Ändtyp**. Storleksinställningarna ställer in storleken på den aktuella ändtypen.



Linjer med ändtyper satta till 2, 4 respektive 6.

**Notera! Vissa linjetyper i linjebiblioteket är försedda med start och ändsymboler som standard.**

## 2.8.2. Symbolinställningar

Symbolinställningar påverkar enbart bakgrunden på en symbol.

### Bakgrund

#### Bakgrund

- Ingen bakgrundsfärg
- Bakgrundsfärg
- Gradient bakgrundsfärg
- Bild eller texturbakgrund
- Kartbakgrundsfärg



Inställningar för symbolbakgrund

Inställningen **Bakgrundsfärg** ställer in färgen på symbolen. Knappen **Färg** visar en färgpalett. Transparens sätts antingen genom att använda reglaget eller genom att skriva ett värde i rutan. Värdet "0" är ingen transparens och värdet "100" är helt transparent.

Att välja **Ingen bakgrundsfärg** ger samma resultat som att välja bakgrundsfärg och ställa transparens till värdet "100".

### Linjefärg

Inställningen **Linjefärg** ställer färgen på ramen. Se stycke 2.8.1 för vidare instruktioner hur linjefärgen ställs in.

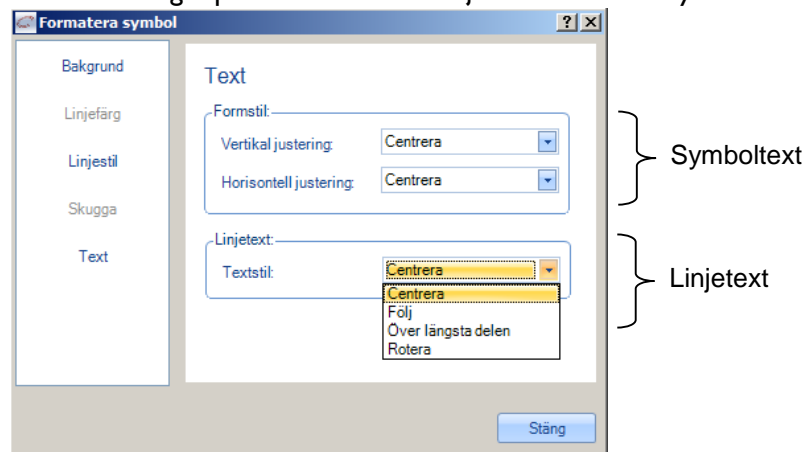
### Linjestil

Inställningen **Linjestil** ställer in linjetyp på ramen. Se stycke 2.8.1 för vidare instruktioner hur linjestil ställs in.

**Notera! Inställningen Bakgrundsfärg kan också användas för att ställa in bakgrundsfärg på ritytan.**

## 2.8.3. Text

Textinställningar påverkar hur en text justeras inom en symbol samt hur text visas längs en linje.



Textinställningar

Använd Formstil för text inom en symbol och Linjetext för text på en linje.

## 2.8.4. Avancerade inställningar

### Gradient fyllningsfärg


En gradient är en area som är fylld med två eller flera färger. Färgerna övertonas i varandra och färgmönstret kan också vara vinklat.

#### Bakgrund

- Ingen bakgrundsfärg
- Bakgrundsfärg
- Gradient bakgrundsfärg
- Bild eller texturbakgrund
- Kartbakgrundsfärg

Förvald färg: 

Typ:

Riktning: 

Vinkel:

#### Gradient inställningar

Position 

Färg 

Transparens 

#### Gradient fyllning

##### Förvald färg

Denna inställning använder helt fördefinierade gradienter. Om denna inställning används kommer resten av inställningarna inte användas.

### Typ

Gradienten kan antingen vara linjär eller rektangulär. Som standard går gradienten från vänster till höger medan en rektangulär gradient försöker efterlikna symbolens form och går från ytterkanten på symbolen och in mot centrum av symbolen.



*Linjär och rektangulär gradient*

### Riktning

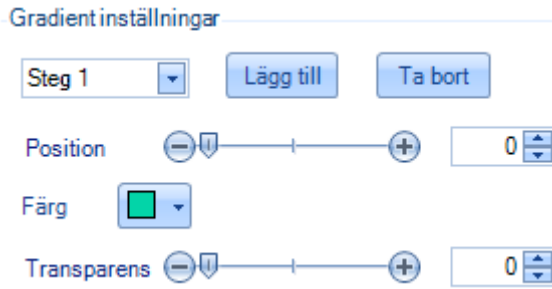
Inställningarna för riktning ställer in gradientens vinkel. Använd de förval som finns i rullisten eller ange ett värde i rutan för vinkel.



*Linjär gradient vid 0 respektive 45 grader*



## Gradient inställning

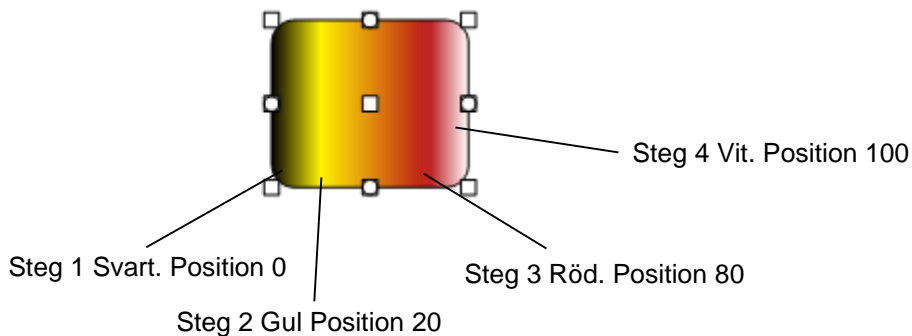


## Gradientinställningar

En gradient kan innehålla ett antal olika färger. Varje färg motsvarar ett steg. Addera steg genom att trycka på knappen **Lägg till**. Ta bort steg genom att välja steg i rullistan och följt av ett tryck på knappen **Ta bort**.

Varje steg har en positionsinställning. Ändra inställningen genom att använda reglaget eller genom att ange ett numerisk värde. Värdet "0" representerar vänster sida av symbolen medan värdet "100" motsvarar högra sidan av symbolen. Varje steg har också en inställning för färg och transparens. Används rullningslistan respektive reglaget för att ställa in dessa värden.

**Notera! Positionsinställningarna är inte applicerbara för det första och sista steget. Dessa steg är alltid positionerade vid "0" respektive "100".**



En symbol med en gradient med 4 steg

**Notera! En gradient kan också användas som bakgrund på ritytan.**

## Bildbakgrund

Bildbakgrunden använder en bild som bakgrund i en symbol istället för en färg.

### Bakgrund

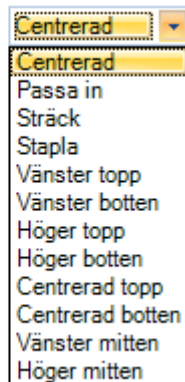
- Ingen bakgrundsfärg
- Bakgrundsfärg
- Gradient bakgrundsfärg
- Bild eller texturbakgrund
- Kartbakgrundsfärg

Justering:

### Bildbakgrund

Ladda bilden genom att trycka på knappen **Fil...** . Välj justering genom att välja ett av alternativen i rullistan.

Justering:



### Bildjustering

Valet **Passa in** placerar bilden i symbolen och behåller bildens förhållande mellan höjd och bredd. Valet **Sträck** fyller hela symbolen med bilden och om symbolen inte har samma förhållande mellan bredd och höjd så kan bilden verka utdragen, antingen i höjd eller sidled. De kvarvarande valen visar en del av bilden, som exempelvis **Vänster topp**, som enbart visar den övre vänstra delen av bilden, så länge som bilden är större än symbolen. Valet **Stapla** staplar bilden horisontellt och vertikalt. Detta kräver att bilden är mindre än symbolen.

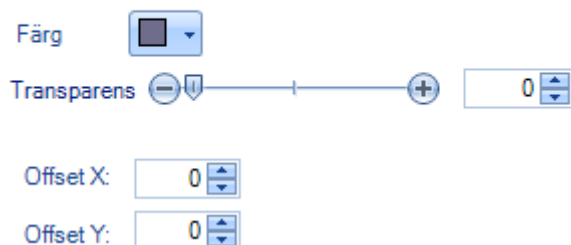


Bildinställningar: Passa in, Sträck och Höger mitten

## Skugga

Inställningarna för skugga adderar en extra kontur i form av en skugga till det valda objektet.

### Skugga



#### Inställningar för skugga

Använd rullisten **Färg** för att ange vilken färg skuggan har samt använd reglaget för att ställa in transparens. Värdet "0" är ingen transparens och värdet "100" är helt transparent.

Använd inställningarna **Offset X** och **Offset Y** för att flytta skuggan. En skugga som till viss del är transparent och lite förskjuten ger intrycket av att objektet svävar över bakgrunden.

**Notera! Möjligheten att lägga till en skugga till ett objekt kan begränsas av administratören.**

## 2.9. Egna symboler

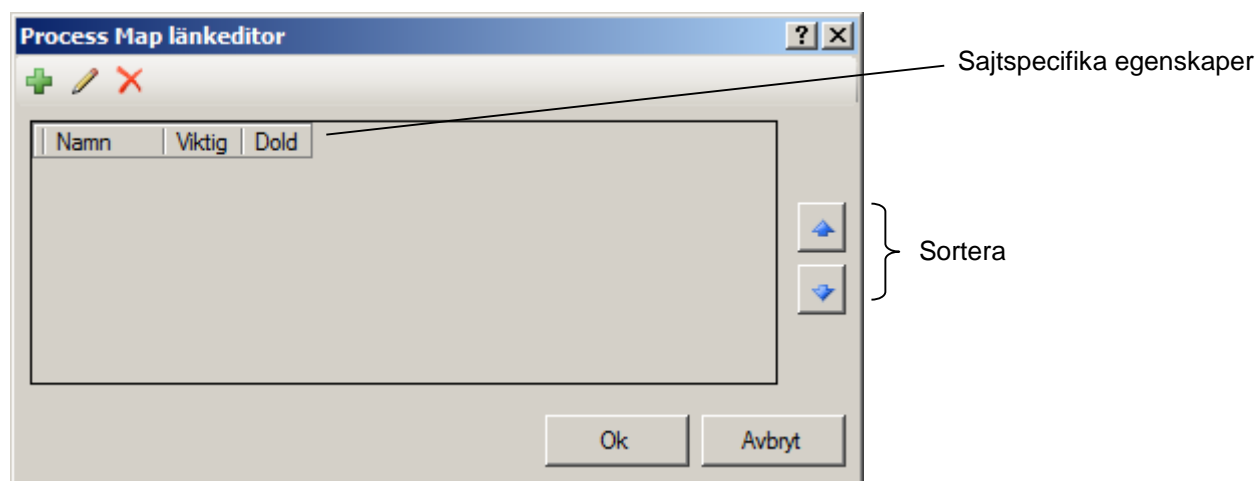
Med ProcessMap följer ett antal standardsymboler. Om ni har behov så går det dock att lägga till egna. För mer information om detta så vänder ni er till dokumentet "ProcessMap: Installations & administrationsmanual".

## 2.10. Lägga till innehåll

För att ytterligare förfina processkartorna så går det att lägga till innehåll till symbolerna. Innehållet kan vara en länk till en webbsida, antingen externt eller internt, en e-postadress eller en fil. En enda symbol kan ha flera typer av innehåll.

Gör så här för att lägga till innehåll till en symbol:

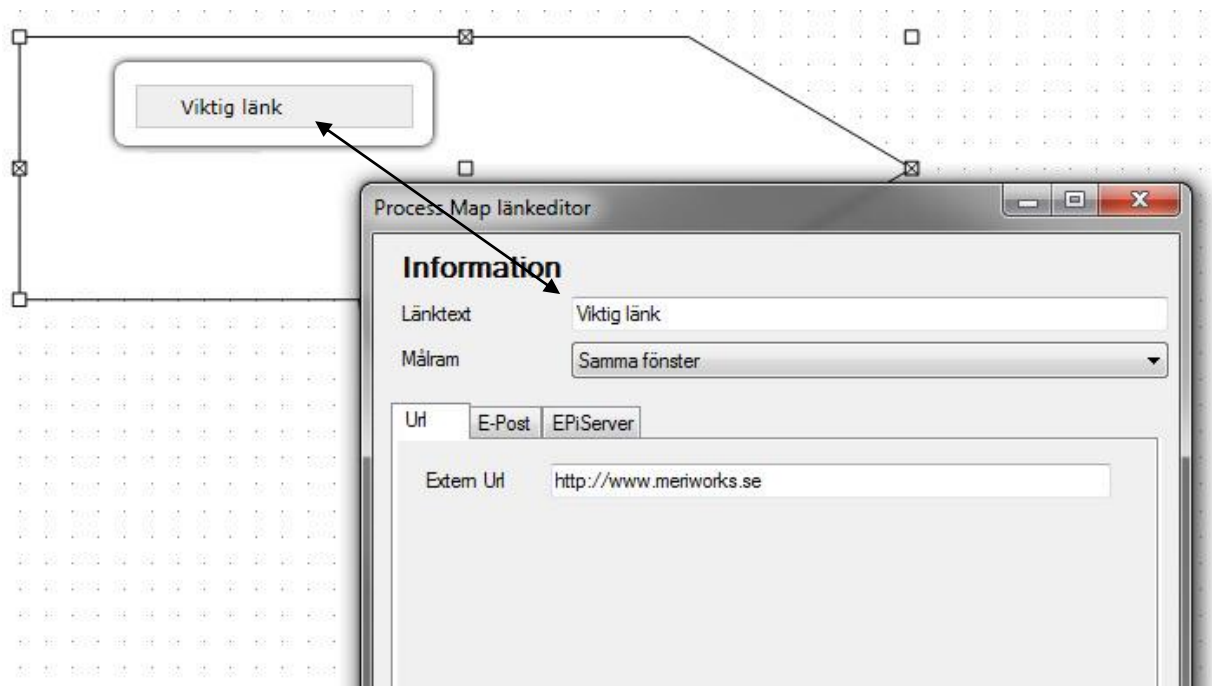
1. Välj en symbol
2. Tryck höger musknapp för att aktivera popup-menyn
3. Välj **Hyperlänk** från menyn, detta startar länkverktyget. Välj **+** för att addera en länk, **✎** för att editera en existerande länk eller **✖** för att ta bort en länk.



Länkeeditor

**Notera! Sajtspecifika egenskaper kan exempelvis vara hur en symbol som innehåller en länk presenteras, som t.ex. speciell bakgrundsfärg. Kontakta administratören för information om vilka länkegenskaper som är tillgängliga.**

Om en länk adderas eller ändras så startas länkeeditorn. Det övre statiska fönstret visar information om länkens namn och målalternativ. Ange ett länknamn och ett målalternativ. Länknamnet bör vara kort och informativt. Det är detta namnet som visas i en meny när användaren klickar på symbolen.



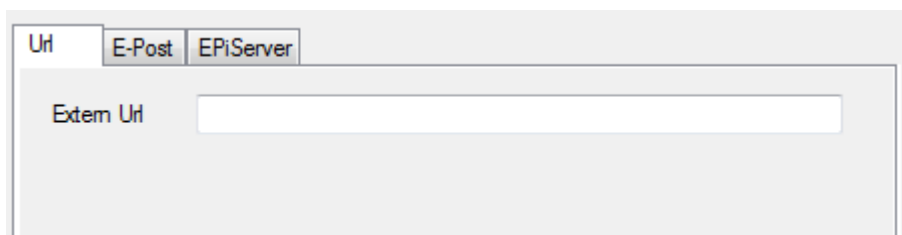
*Länknamn*

Ange i Målram om du vill att länken skall öppnas i samma fönster (som processkartan visas i) eller i ett nytt fönster.

Det finns tre flikar i länkeeditorn, en för varje typ av länk som kan skapas.

**Notera! Det går enbart att ha en länktyp på varje länk. Nya val för länkeställning kommer att skriva över de gamla.**

### 2.10.1. URL

The image shows a software interface with three tabs: 'Url', 'E-Post', and 'EpiServer'. The 'Url' tab is currently selected. Below the tabs, there is a text input field labeled 'Extern Url'.

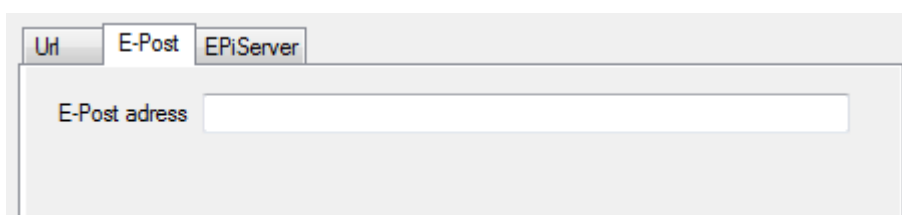
Fliken "URL"

I fliken URL kan du ange en URL till en extern webbsadress, t.ex. en sida eller bild. Ange hela adressen inklusive protokollet för en absolut länk, t.ex. <http://www.meriworks.se>. Ifall URL:en börjar med '/' så blir adressen relativ till websiten.

**Notera! Fliken URL är främst till för att länka till externa resurser. För att skapa en länk till en resurs under EpiServer-sidan, använd fliken EpiServer istället.**

**Notera! För relativa URL:er, som börjar med /, så behöver du skriva hela sökvägen ifrån sidans webrot. T.ex. /artikel skulle skapa en länk till http(s)://minsida.se/artikel**

### 2.10.2. E-post

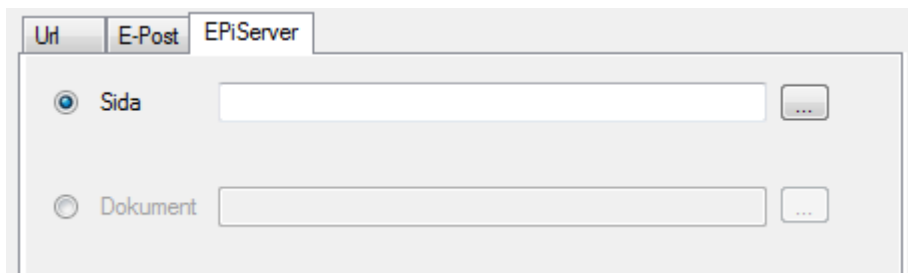
The image shows a software interface with three tabs: 'Url', 'E-Post', and 'EpiServer'. The 'E-Post' tab is currently selected. Below the tabs, there is a text input field labeled 'E-Post adress'.

Fliken "E-post"

E-postadress

Ange en korrekt e-postadress. När användaren klickar på länken så kommer detta att aktivera användarens standardprogram för att skicka e-post.

### 2.10.3. EPiServer



Fliken "EPiServer"

Byt mellan de olika tillgängliga alternativen med envalsknappen till vänster eller genom att helt enkelt klicka ovanpå de olika sektionerna.


#### Sida

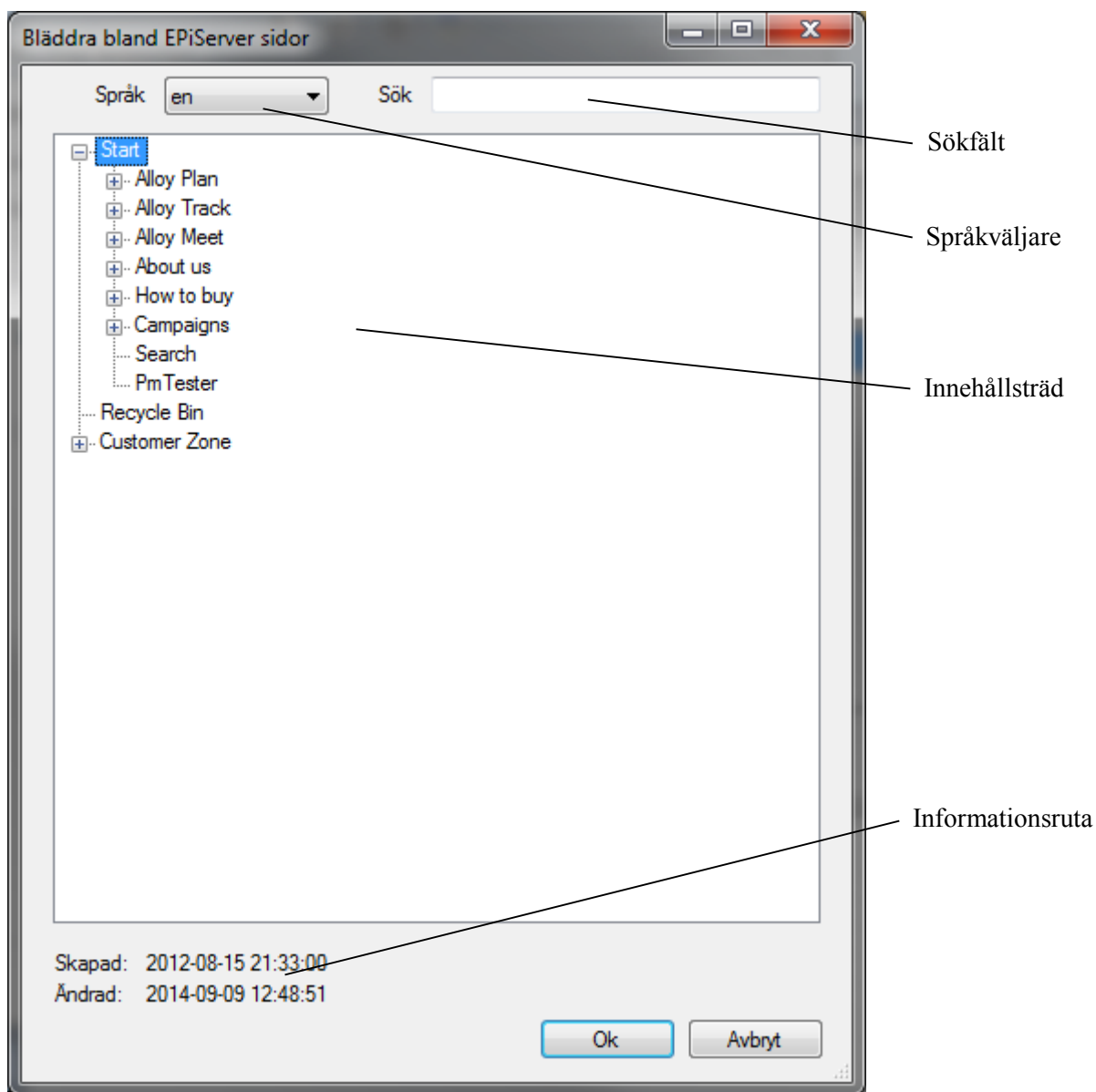
Välj denna funktion om du vill länka till en annan sida i EPiServer. Tryck på  för att öppna EPiServers sidträd.

#### Dokument

Välj ett dokument som finns på denna webbplats. Kontakta er administratör för att få information om var dokumentet är lagrat. Starta filhanteraren med hjälp av knappen .

#### 2.10.4. EpiServer -innehåll

Klicka på  i EpiServer-fliken för att öppna dialogen för EpiServer -innehåll.



*EpiServer -innehåll*

Innehållsträdet visar tillgängligt innehåll i EpiServer. Navigering i trädet sker genom att expandera/minimera de olika trädnoderna och på så sätt leta sig fram till den sida eller dokument man vill länka till.

Knappar och funktioner skiljer sig något mellan Sidor och Dokument.



### Sökfält

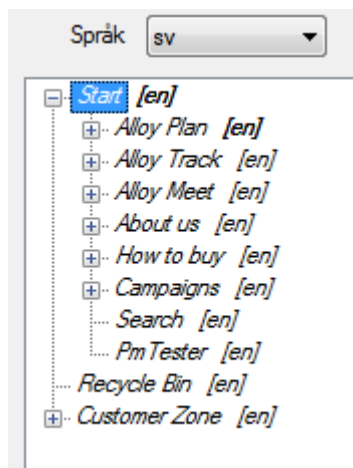
Sökning på specifika sidor eller dokument kan göras antingen på dess namn eller dess ID. Man kan använda en asterisk som sista tecken i sin söksträng för att göra s.k. wildcard-sökningar. Genomför sökningen genom att trycka på **Enter**. Den första sökträffen kommer att markeras i innehållsträdet.

Sökfunktionen använder EpiServers sökning, det krävs därför att detta är konfigurerat för att kunna söka. Kontakta sidadministratören för mer information gällande EpiServer-sökning.

### Språkväljare

Med språkväljaren kan man byta sidträdet mellan olika tillgängliga språk. De språk som har gjorts tillgängliga i EpiServer finns med i språkväljaren. Språkväljaren är enbart tillgänglig när man bläddrar bland sidor.

Ifall man väljer ett språk där en eller flera sidor inte existerar så kommer detta indikeras i sidträdet genom att texten blir kursiv och ett reserv-språk skrivs ut mellan två hakparenteser. Om man länkar till en sådan sida så kommer versionen med reserv-språket användas istället.

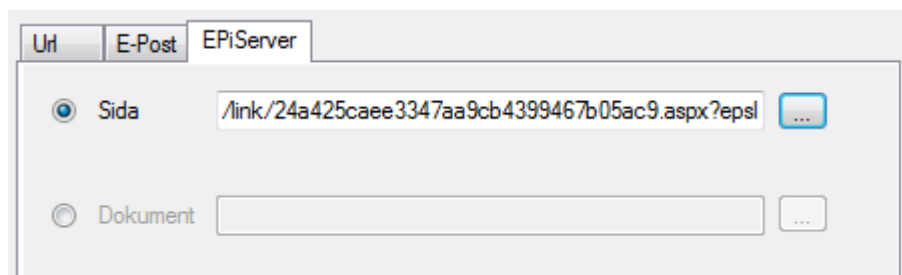


Fallback –språk för sidor

### Informationsruta

Informationsrutan visar grundläggande information för markerad sida eller dokument.

När du har valt en sida eller dokument som du vill länka till, markera den och tryck på **OK** knappen. Träddialogen kommer stängas och markerade innehålls permanenta länk skrivs in i respektive fält. Ifall du vill avbryta, tryck på **Avbryt**.



Efter att ha valt en sida i träddialogen

Bekräfta genom att trycka på **Ok** knappen. Antingen fortsätter du att lägga till olika länkar genom att använda knappen **+** eller så återvänder ni till editorn genom att trycka **Ok**.

När dina symboler fått sitt innehåll så är skapandet av processkartan klar. Sidan kan nu publiceras via EpiServers standardmetoder.