



Vill du skriva en bok är programmet yWriter7 ett helt ovärderligt verktyg som ser till att du aldrig tappar den röda tråden.

KOLL PÅ KARAKTÄRER OCH HANDLING

Bästa hjälpen för dig med författardrömmar

För många författare är det en lika stor utmaning att strukturera en berättelse som att hitta på den, men nu blir det mycket enklare.



Journalist
Martin Lorentsen

Om du någonsin har försökt skriva en bok, eller du kanske känner en författare, då har du nog insett att en bra bok inte bara handlar om att bara vara duktig på att skriva och att ha en bra historia i huvudet.

Konsten att skriva handlar lika mycket om att kunna strukturera sitt arbete och hålla reda på handling, karaktärer och platser. Det kan vara en stor utmaning även för erfarna manusförfattare i Hollywood, vilket kan leda till ologiska hål i intrigen och konstiga hopp i handlingen lätt

smyger sig in. Böcker och manus har en tendens att utvecklas åt oväntade håll under skrivprocessen, vilket kan leda till förvirring.

Det är här programmet yWriter7 kommer som en blixtnöjs från en klar himmel. Det gör det enkelt att dela upp historier i bitar, så att du istället för att arbeta med ett långt dokument kan organisera det du skriver som scener och kapitel, vilka enkelt kan flyttas runt och redigeras.

Kapitel och karaktärer

I yWriter7 kan du skapa alla platser och karaktärer som självständiga element. Du kan skapa din huvudperson och karaktären med namn,

utseende, motiv och mål, biografi och en bild. Du kan också skapa platser och beskriva hur platsen ser ut och var den ligger geografiskt.

Karaktärerna och platserna kan du sedan lägga till i de scener du skapar. Klickar på en karaktär eller plats i programmets översikt, och du kan snabbt och enkelt se var de förekommer i berättelsen. Det gör att det blir lättare att hålla reda på trådarna i handlingen och undvika fel och inkonsekventa detaljer.

I princip kan du skriva allt direkt i programmet, men eftersom det inte finns någon stavningskontroll rekommenderar vi att du använder en ordbehandlare som du är bekant med för att skriva texterna. När du skrivit färdigt ett avsnitt kopierar du det från ordbehandlaren med det vanliga kortkommandot Ctrl + C och klistrar in det till yWriter7 med kortkommandot Ctrl + V.

BONNIER PC yWriter7

Strukturerar boken du håller på att skriva så att du kan hålla ordning på handlingen, karaktärerna och platserna som förekommer.

Språk
Svenska

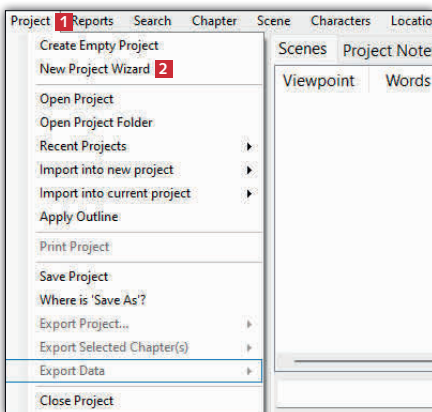
Fungerar med
Windows 10 och 11

Hämta programmet på vår webbplats:
pctidningen.se/2502

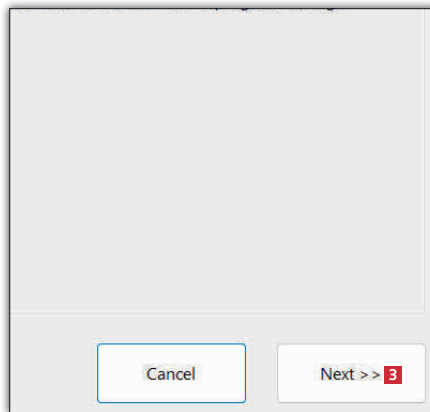



Kom igång med ditt skrivande

Varje manuskript som du strukturerar med yWriter måste skapas som ett projekt i programmet. Det är först när du har skapat projektet som du kan börja organisera ditt arbete. I det här exemplet är det en bok.



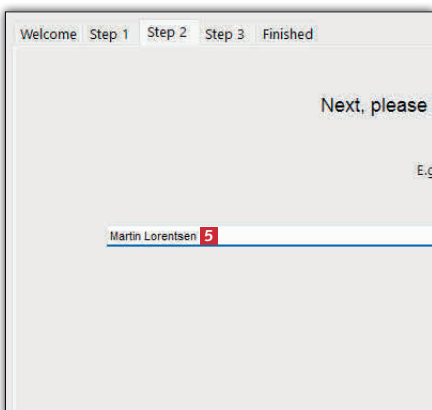
1 Hämta och installera yWriter7 från vår webbplats. Öppna programmet och klicka på fliken **Project** 1 uppe till vänster. Välj **New Project Wizard** 2.



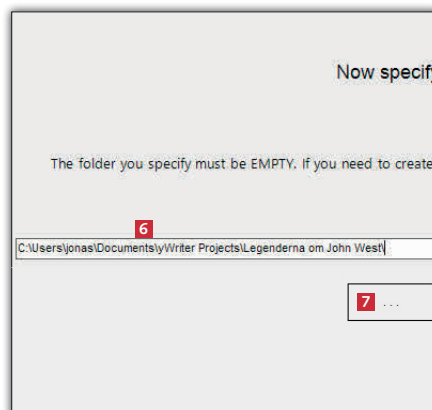
2 I fönstret som öppnas klickar du på **Next** 3 nere till höger.



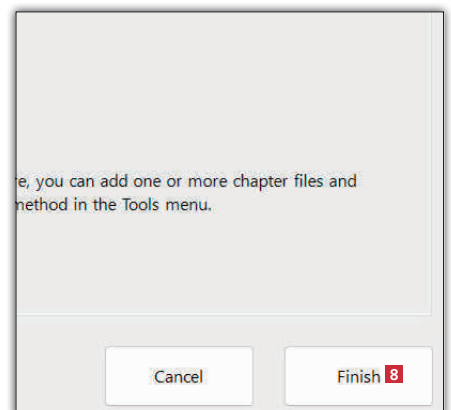
3 Skriv titeln på boken i fältet 4. Klicka sedan på knappen **Next** nere till höger.



4 Skriv in författarens namn 5 och klicka på **Next**.



5 Projektet sparas i en mapp i biblioteket **Dokument** 6. Du kan välja en annan plats genom att klicka på de tre punkterna 7 och välja en annan mapp på datorn.

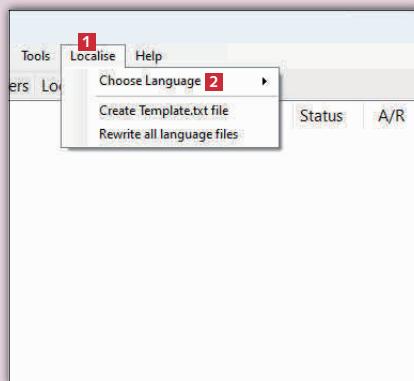


6 Slutligen klickar du på **Finish** 8. Ditt projekt är skapat och du är redo att börja utforma din bok.

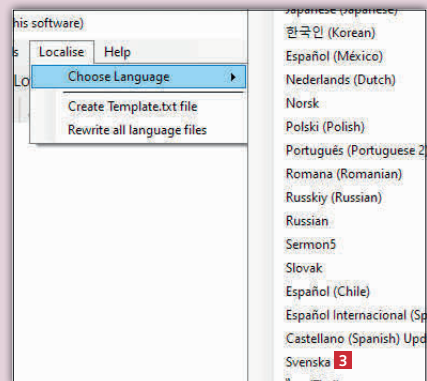


Få yWriter7 på svenska

Du kan ändra programspråket till svenska, vilket gör att det blir mycket lättare att navigera i menyerna.



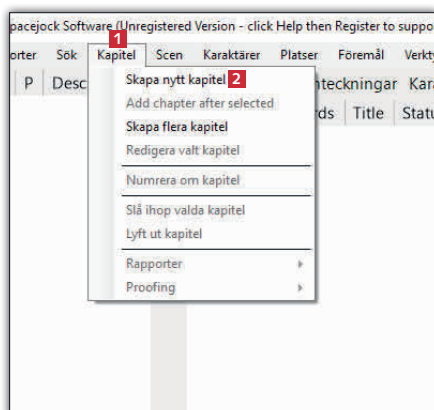
1 Öppna först programmet och klicka på fliken **Localise** **1** i verktygsfältet. Håll muspekaren över **Choose Language** **2**.



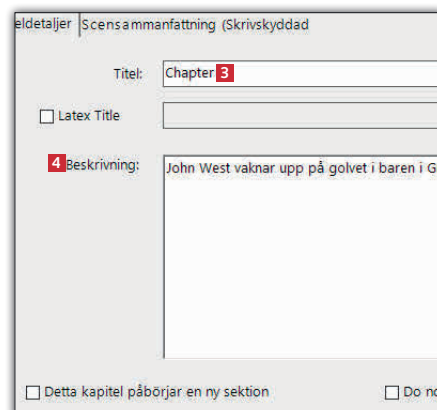
2 Klicka på **Svenska** **3**, och menyer och knappar växlar till svenska. Vissa fält kommer dock fortfarande att vara på engelska.

Lägg till ett kapitel

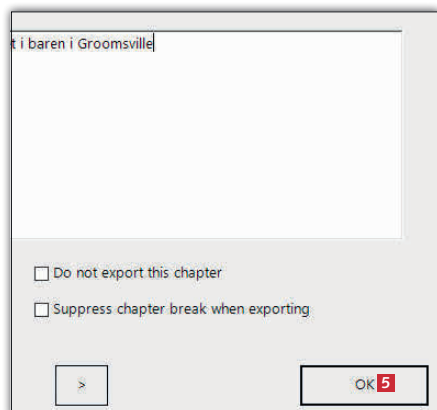
Det är en bra idé att först lägga till ett kapitel i din bok. Varje kapitel du skapar kommer att läggas till i en lista till vänster i programmet, där du enkelt kan bläddra mellan dem.



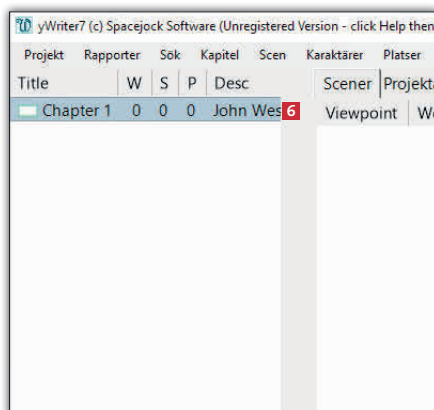
1 Börja med att öppna yWriter7. I programmet klickar du på fliken **Kapitel** **1** och väljer **Skapa nytt kapitel** **2**.



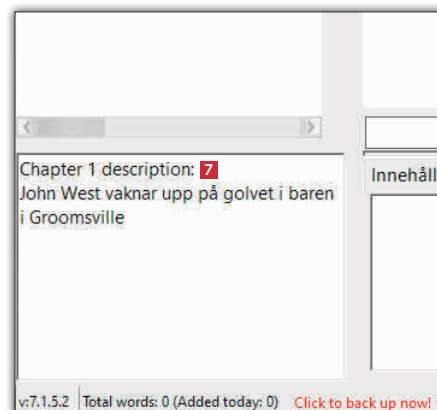
2 Kapitellet får automatiskt namnet **Chapter 1** **3**, och i fältet **Beskrivning** **4** skriver du kort om vad kapitlet innehåller.



3 Klicka på knappen **OK** **5** nere till höger i fönstret.



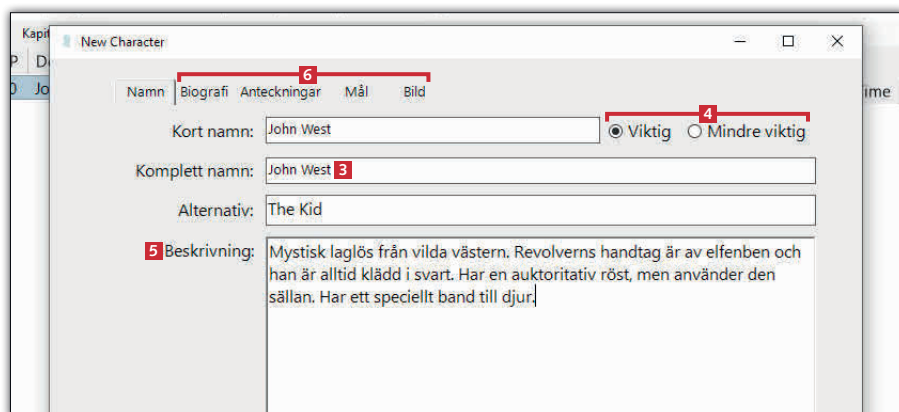
4 Kapitellet läggs till i en lista på programmets vänstra sida. Alla kapitel som du skapar kommer att hamna här. Klicka på kapitlet **6**.



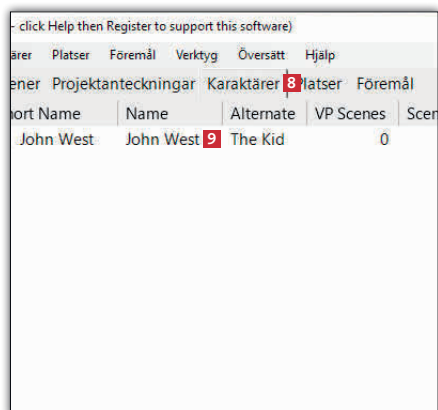
5 Längst ner till vänster kan du se beskrivningen **7** du gav kapitlet i steg 2, som du kan uppdatera vartefter du skriver innehållet i kapitlet.

Skapa en karaktär

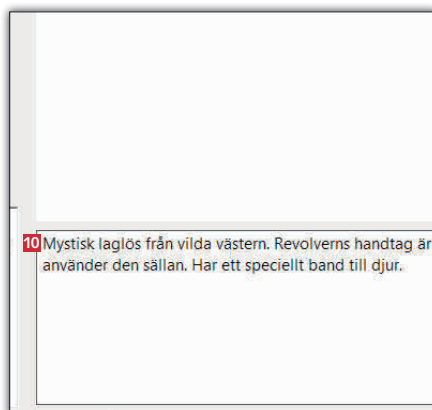
I yWriter7 kan du skapa profiler för karaktärerna i din bok. Du kan sedan lägga till dessa karaktärer i kapitel och scener för att på så sätt hålla reda på var olika karaktärer dyker upp i din berättelse.



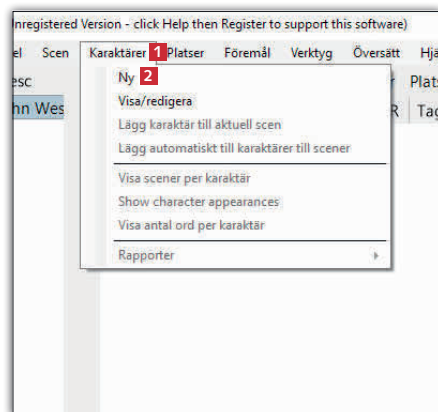
2 Skriv karaktärens hela namn **3** vid **Komplett namn**. **Kort namn** och **Alternativ** är extra namn som är valfria att lägga till. Välj om personen har en viktig eller mindre viktig roll i handlingen **4**, samt en beskrivning av karaktären **5**. Du kan också lägga till många fler detaljer om personen **6** om det skulle behövas.



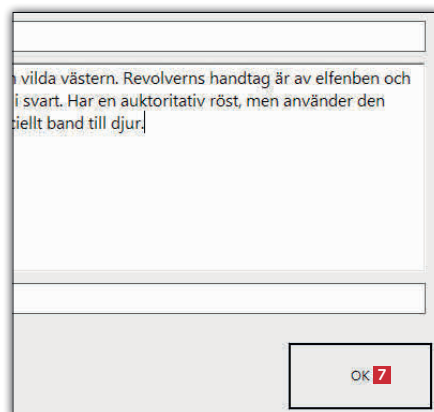
4 Under kategorin **Karaktärer** **8** visas samtliga karaktärer du har lagt till. Klicka på en karaktär **9**.



5 I rutan visas beskrivningen **10** av den karaktär som du har valt. Du kan skapa alla karaktärer du behöver på samma sätt.



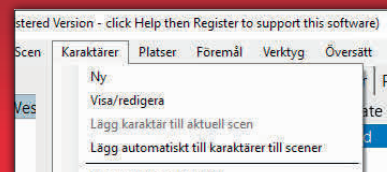
1 Öppna yWriter7, klicka på fliken **Karaktärer** **1** i programmets verktygsfält och välj **Ny** **2** i menyn.



3 När all relevant information har matats in klickar du på **OK** **7** längst ned till höger i fönstret.

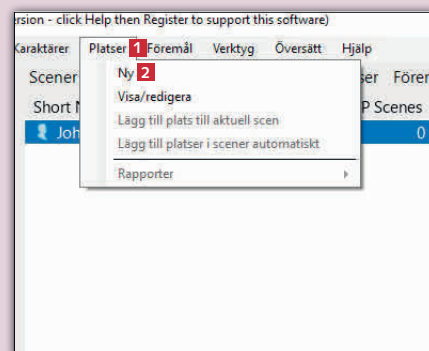
Redigera en karaktär

Du kan gå tillbaka till en karaktär och redigera den. Klicka bara på **Karaktärer** i verktygsfältet följt av **Visa/redigera** för att visa bokens alla skapade karaktärer. Här ska du dubbelklicka på den karaktär som du vill redigera. Resten fungerar som när du skapar en ny karaktär.



Få ordning på tider och platser

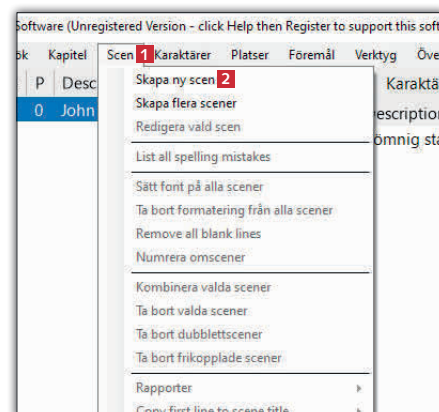
I en bok utspelar sig handlingen vanligtvis på flera olika platser. Du kan skapa profiler för alla platser i din bok, som du sedan kan placera i scener och kapitel.



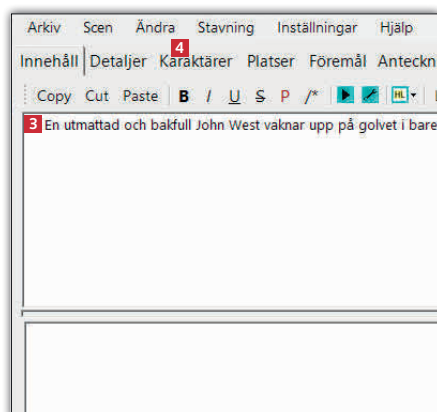
1 Börja med att öppna yWriter7 och klicka på fliken **Platser** **1** i programmets verktygsfält. Klicka på alternativet **Ny** **2**.

Skapa en scen med personer och platser

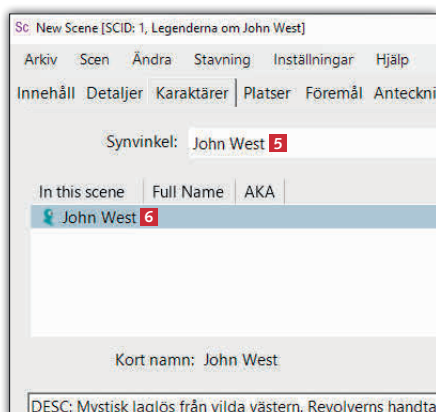
I yWriter7 är din bok uppbyggd kring scener som du infogar i kapitlen, och det är i scenerna som du lägger till de skapade personerna och platserna.



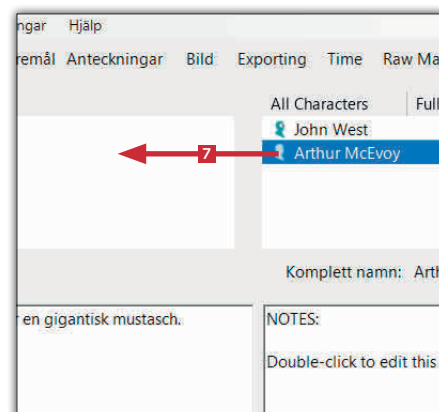
1 Öppna yWriter7 och klicka på fliken **Scen** **1** i verktygsfältet. Välj alternativet **Skapa ny scen** **2**.



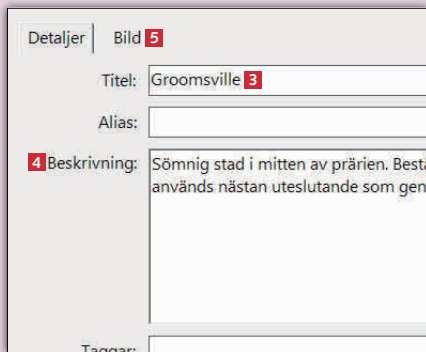
2 Skriv vad som utspelar sig i scenen **3**. Du kan klistra in text från en ordbehandlare om du har kopierat den till Urklippshanteraren. Klicka sedan på **Karaktärer** **4**.



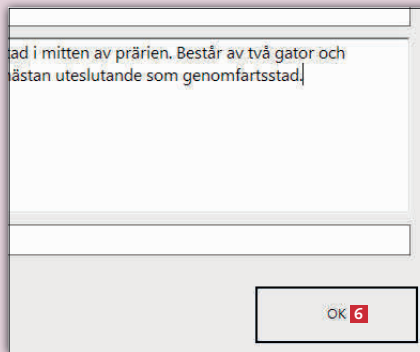
3 Vid **Synvinkel** **5** väljer du den karaktär som står i centrum för scenen. **In this scene** **6** visar vilka av dina skapade karaktärer som medverkar i scenen.



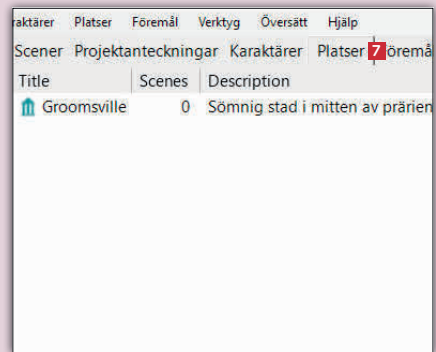
4 Klicka på en karaktär **7** under **All Characters** till höger i fönstret, håll musknappen nedtryckt, dra personen till det vänstra fältet, och släpp musknappen.



2 Ge platsen ett namn **3** och en beskrivning **4**. Observera att du också kan lägga till en bild av platsen genom att klicka på **Bild 5** och välja en bild på din dator.



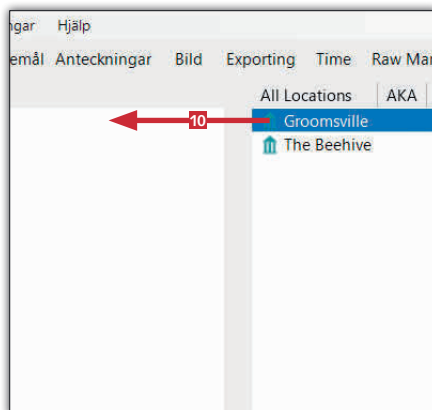
3 När allt är ifyllt klickar du på knappen **OK 6**.



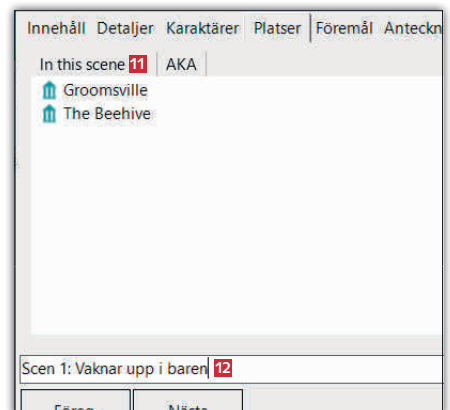
4 Platsen har lagts till i listan över platser. Du hittar listan genom att klicka på fliken **Platser 7**.



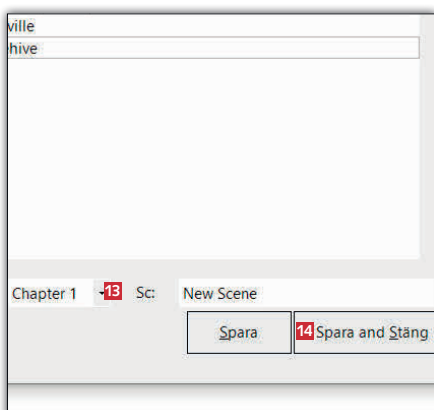
5 Nu har du lagt till ytterligare en person som också är närvarande i scenen **8**. Klicka sedan på fliken **Platser 9**.



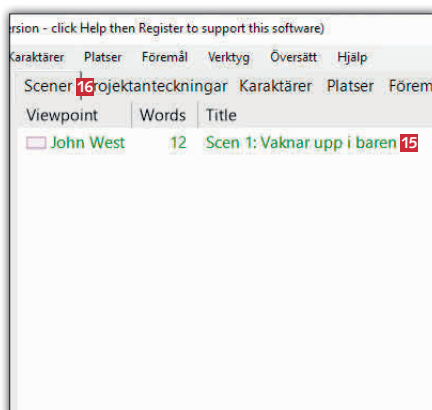
6 I fältet till höger under **All Locations** syns dina skapade platser **10**. Välj platsen där scenen utspelas och flytta den till vänstra rutan på samma sätt som i steg 4.



7 När de relevanta platserna har lagts till under **In this scene 11** ger du scenen ett namn i fältet nere till vänster **12**.



8 Välj ett kapitel där scenen ska vara med **13**, och klicka slutligen på knappen **Spara and Stäng 14**.



9 Scenen har lagts till i översikten över bokens scener **15**, som du hittar under **Scener 16**. När du behöver skapa fler scener till boken är det bara att upprepa processen.

Glöm inte att spara

Det är en mycket god idé att spara projektet löpande för att undvika att arbetet går förlorat. Som standard sparas projektet i en egen mapp i biblioteket Dokument om du inte har valt en annan destination när du skapade projektet. För att spara klickar du bara på **Arkiv** uppe till vänster följt av **Spara Projekt**.

