



Vil du skrive en bok, kan programmet yWriter7 sørge for at du aldri mister oversikten.

ORDEN PÅ PERSONER OG HANDLING:

Førstehjelp for deg som vil skrive bok

Mange forfattere synes det er minst like krevende å strukturere en historie som det er fortelle den, men nå blir det lettere.



Journalist
Martin Lorentsen

Hvis du noen gang har prøvd å skrive en bok, eller kanskje du kjenner en forfatter, så vet du kanskje at det å skrive en god bok ikke bare handler om å være skrivefør og faktisk ha en historie å fortelle.

Kunsten å skrive handler i like høy grad om å ha struktur og oversikt over arbeidet og holde orden på handling, personer og steder. Den oppgaven kan være en stor utfordring selv for drevne forfattere. I filmbransjen har det for eksempel lett for å oppstå både ulogiske hendelser og

huller i plottet. Historiene kan få sitt eget liv og utvikle seg i uforutsette retninger under skriveprosessen. Det skaper forvirring.

Det er her programmet yWriter7 kommer inn. Det gjør det nemlig mulig å bryte opp historien i mindre enheter, slik at du i stedet for å jobbe med ett langt dokument, kan organisere fortellingen som en serie av scener og kapitler som er lette å flytte på og redigere.

Kapitler og karakterer

Med yWriter7 kan du opprette personer og steder som selvstendige elementer. Du kan etablere en hovedperson, komplett med navn, beskri-

velse av utseende, motiver og mål, en biografi og et bilde. Du kan også opprette steder og forklare hvordan de ser ut, og ikke minst hvor på kloden de befinner seg.

Deretter kan personer og steder legges til i scenene du dikter opp. Klikker du på en figur eller et sted fra programoversikten, ser du raskt hvor i historien personen eller stedet opptrer. Det gjør det lettere å holde orden på trådene i plottet og unngå logiske tabber.

Du kan også skrive selve historien rett i programmet, men det mangler viktige språkverktøy som stave- og grammatikkkontroll. Derfor er det bedre å bruke et tekstbehandlingsprogram du er fortrolig med, til å skrive tekstene. Deretter kan du kopiere dem fra tekstbehandlingsprogrammet ved hjelp av hurtigtastene Ctrl + C og bruke Ctrl + V til å sette teksten inn i yWriter7.



yWriter7

Gir struktur til en bok du er i ferd med å skrive, slik at du beholder oversikten over handling, personer og steder i boken.

Språk
Norsk

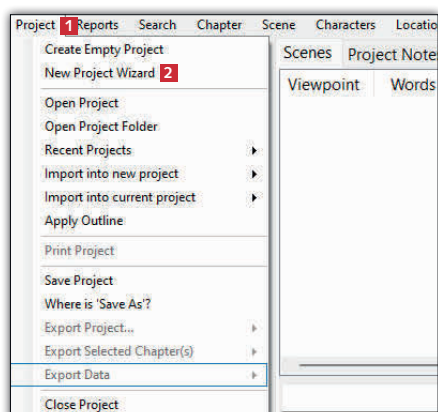
Virker med
Windows 10 og 11

Programmet laster du ned fra:
komputer.no/2502

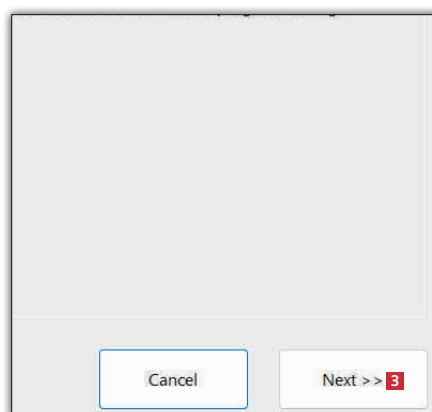



Slik kommer du i gang med boken

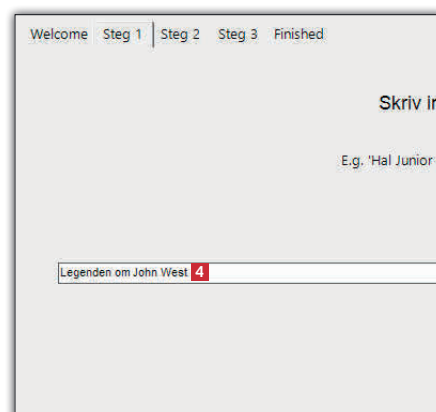
Hvert manuskript du strukturerer med yWriter, lagres som et prosjekt i programmet. Først når du har opprettet prosjektet, kan du begynne å organisere verket. I dette eksempelet er det snakk om en bok.



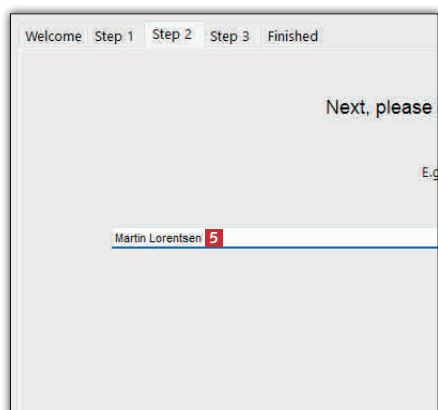
1 Aller først må du laste ned og installere yWriter7 fra nettsiden vår. Åpne programmet, og klikk på fanen **Project** **1** øverst til venstre. Velg **New Project Wizard** **2**.



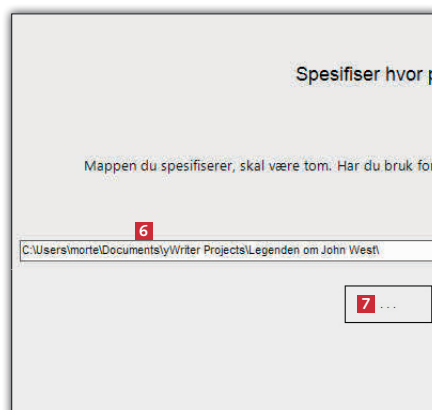
2 I vinduet som åpnes, klikker du på **Next** **3** nederst til høyre.



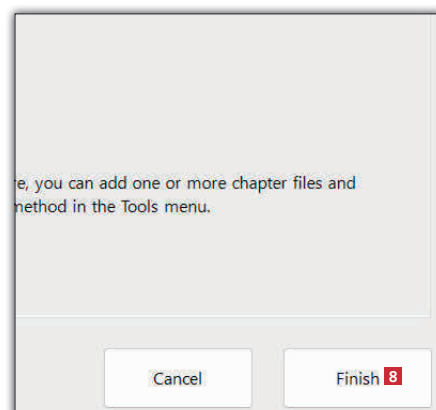
3 Skriv boktittelen i feltet **4**. Deretter klikker du igjen på **Next** nederst til høyre.



4 Skriv forfatterens navn **5**, og klikk på **Next** igjen.



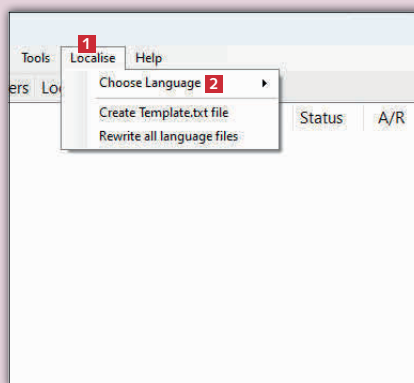
5 Prosjektet lagres i en mappe i biblioteket **Dokumenter** **6** på pc-en. Du kan endre plassering ved å klikke på de tre prikkene **7** og velge en annen mappe.



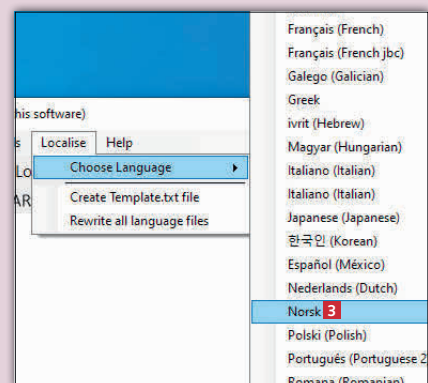
6 Til slutt klikker du på **Finish** **8**. Prosjektet er opprettet, og du er klar til å strukturere boken.

Programmet fås også på norsk

Du kan endre programspråket til norsk og dermed gjøre det vesentlig lettere å navigere i menyene.



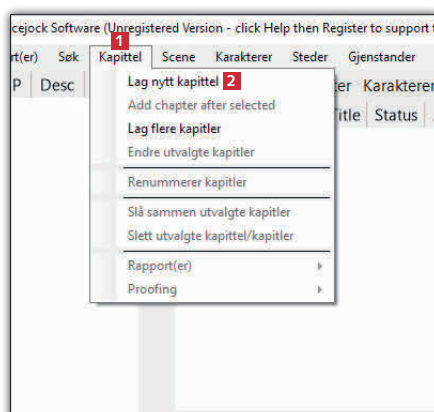
1 Åpne først programmet, og klikk på fanen **Localise** **1** i verktøylinjen. Hold musen over **Choose Language** **2**.



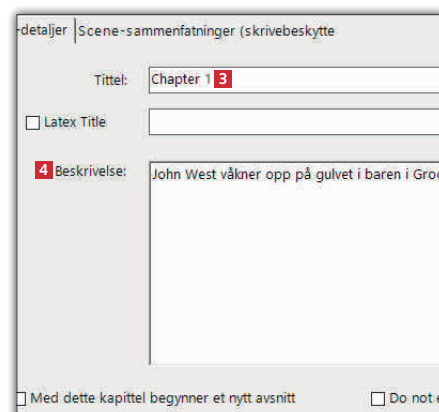
2 Klikk på **Norsk** **3** i språklisten, så endres programmenyer og knapper til norsk. Enkelte felt vil likevel fortsatt være på engelsk.

Legg til et kapittel

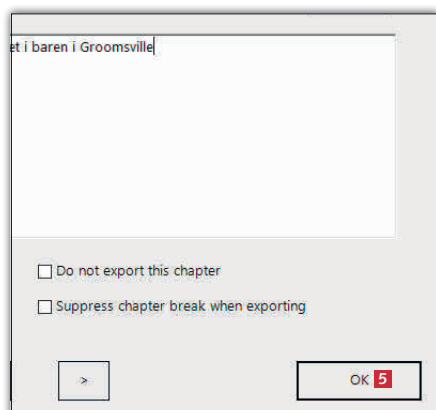
Det er en god idé å starte prosjektet med å legge til et kapittel i boken. Hvert kapittel du oppretter, legges til i en liste til venstre i programmet, der det er lett å bla gjennom dem.



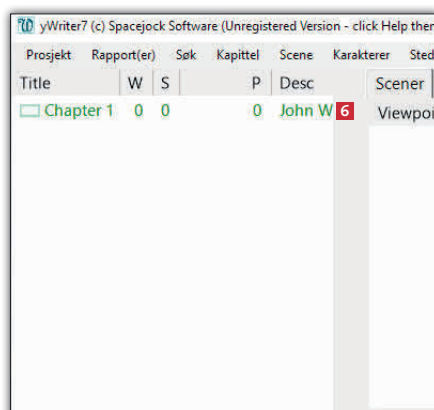
1 Først åpner du yWriter7. Klikk på fanen **Kapittel** **1**, og velg **Lag nytt kapittel** **2**.



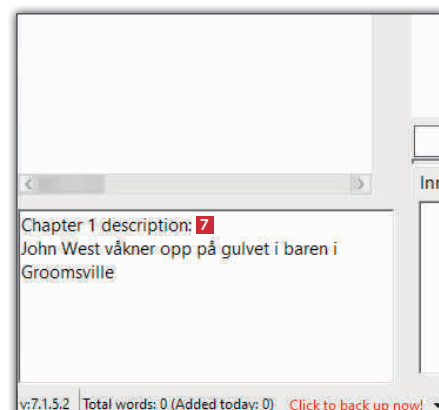
2 Kapittelet får navnet **Chapter 1** **3**. I feltet ved **Beskrivelse** **4** gir du kapittelet en beskrivelse.



3 Deretter klikker du på **OK** **5** nederst til høyre.



4 Kapittelet er lagt til i en liste til venstre i programmet. Alle kapitlene du oppretter, plasseres her. Klikk på kapittelet **6**.



5 Nederst til venstre ser du beskrivelsen **7** du ga kapittelet i trinn 2, og du kan fortsette arbeidet med å strukturere boken.

Slik oppretter du en person

I yWriter7 kan du lage profiler til menneskene i boken. Personene kan legges til kapitler og scener, og dermed blir det lettere å holde orden på hvor i fortellingen de ulike karakterene opptrer.

2 Skriv personens navn ved **Fullt navn**. **Kallenavn** og **Alternativer** til personen er valgfrie. Velg om vedkommende skal ha en hoved- eller birolle, og lag en beskrivelse av karakteren. Vær klar over at du kan legge til mange flere detaljer om personen, hvis du har behov for det.

4 I kategorien **Karakterer** finner du samtlige personer du har opprettet. Klikk på en av dem.

5 Nå ser du en beskrivelse av den personen du har markert. På samme måte kan du opprette alle de figurene du måtte ønske.

1 Åpne yWriter7, og klikk på fanen **Karakterer** i programmets verktøylinje. Velg **Legg til ny** i menyen.

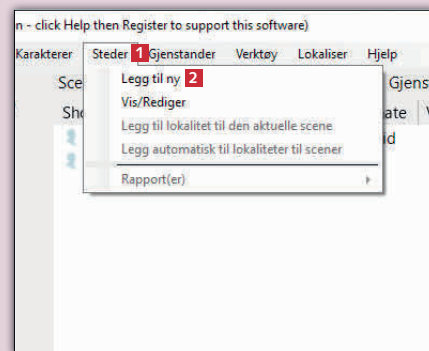
3 Når all relevant informasjon er lagt inn, klikker du på **OK** nederst til høyre i vinduet.

Endre en person

Du kan alltid gå tilbake til en person og redigere detaljene om vedkommende: Klikk på **Karakterer** øverst i verktøylinjen og velg **Vis/Rediger**, slik at du ser alle figurene som er opprettet i boken. Deretter er det bare å dobbeltklikke på personen som skal redigeres.

Kontroll over tid og sted

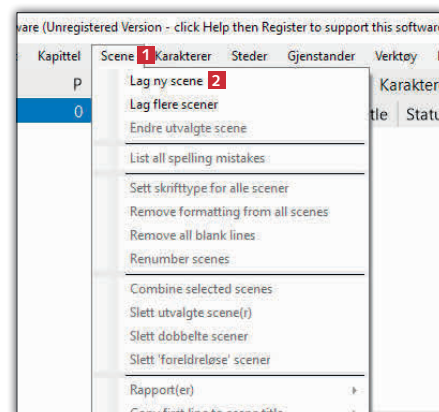
Handlingen i en roman foregår som regel på flere steder. Du kan opprette spesielle profiler for alle stedene som omtales i boken, og disse kan du senere legge inn i scener og kapitler.



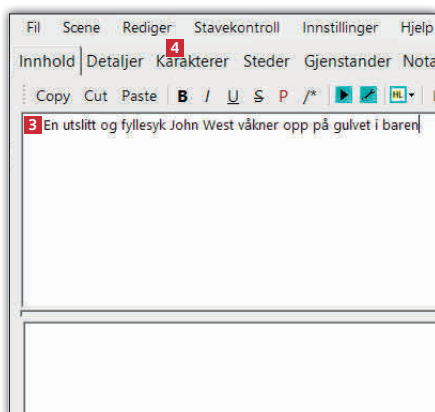
1 Først åpner du yWriter7 og klikker på fanen **Steder** **1** i verktøylinjen. Klikk på **Legg til ny** **2** øverst i menyen.

Lag en scene med personer og steder

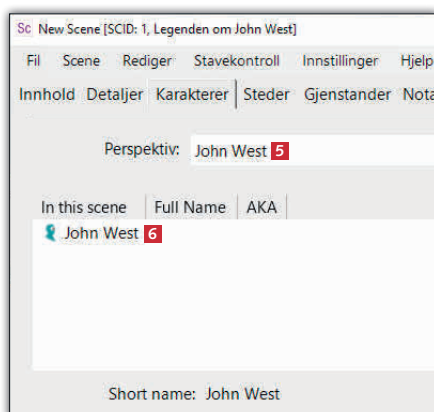
I yWriter7 er boken bygd opp rundt scener som du setter inn i kapitlene, og det er i scenene du legger til personer og steder du har opprettet.



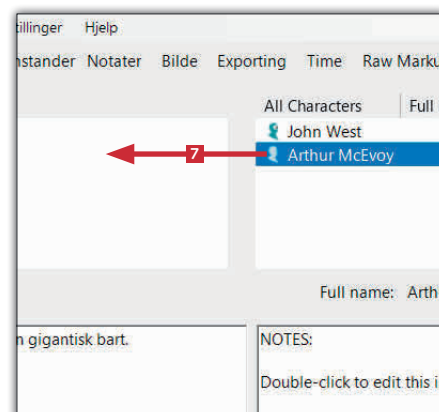
1 Først åpner du yWriter7. Klikk på fanen **Scene** **1** i verktøylinjen, og deretter på **Lag ny scene** **2**.



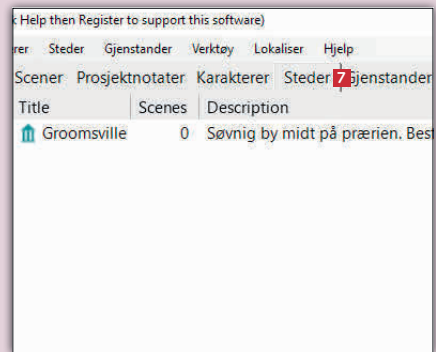
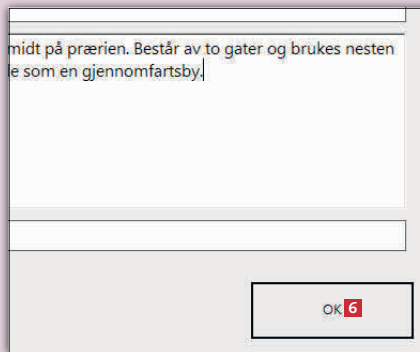
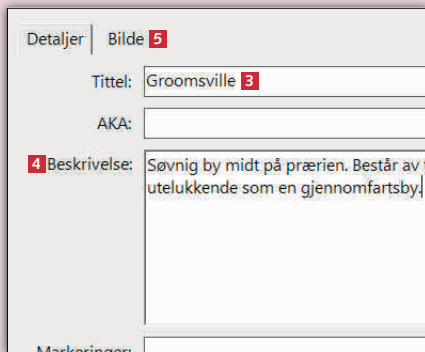
2 Beskriv hva som skjer i scenen **3**. Du kan også legge inn tekst fra et tekstbehandlingsprogram, hvis du har kopiert den til utklippstavlen. Deretter klikker du på **Karakterer** **4**.



3 Ved **Perspektiv** **5** velger du den viktigste personen i den aktuelle scenen. **In this scene** **6** viser hvilke av de opprettede personene som er til stede i scenen.



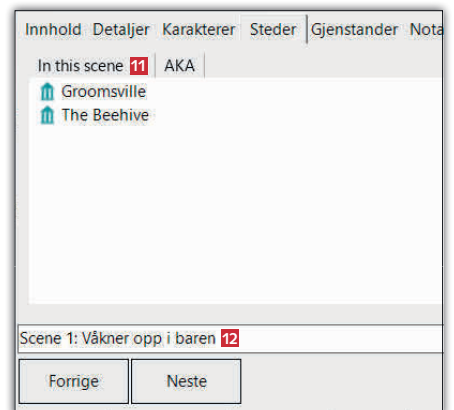
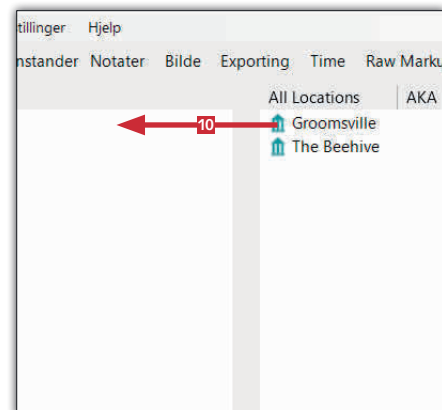
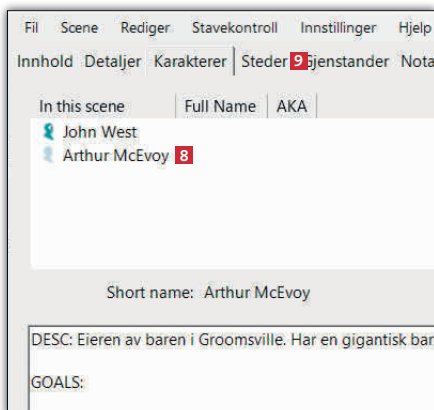
4 Klikk på en person **7** under **All Characters** til høyre i vinduet, hold museknappen inne, dra den valgte personen inn i feltet til venstre og slipp museknappen.



2 Gi stedet et navn **3**, og lag en beskrivelse **4**. Legg merke til at du også kan legge til et bilde av stedet ved å klikke på **Bilde 5**. I så fall velger du et bilde fra pc-en.

3 Når alt er fylt ut, klikker du på **OK 6**.

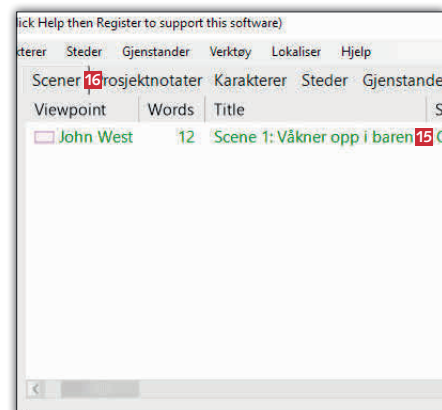
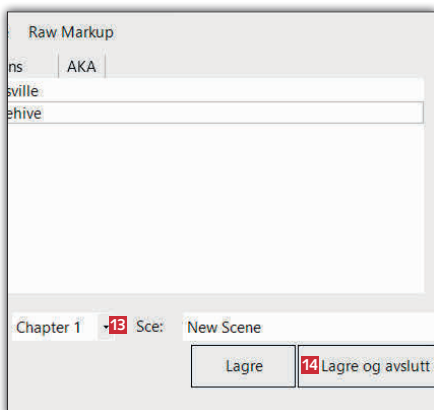
4 Stedet er lagt til i listen. Listen finner du ved å klikke på underfanen **Steder 7**.



5 Du har lagt til vedkommende som også er med i scenen **8**. Deretter klikker du på **Steder 9**.

6 Under **All locations** til høyre, ser du stedene du har lagt til **10**. Klikk på stedet der scenen skal utspille seg, hold museknappen nede, dra scenen til det venstre feltet og slipp.

7 Når de aktuelle stedene er lagt til under **In this scene 11**, gir du scenen et navn i feltet nederst til venstre **12**.



8 Velg et kapittel som scenen skal være en del av **13**, og klikk til slutt på **Lagre og avslutt 14**.

9 Scenen er lagt til i oversikten **15**, som du finner under **Scener 16**. Når du skal opprette flere scener, gjentar du prosessen.

Husk å lagre!

Det er fornuftig å lagre prosjektet fortløpende, slik at ikke arbeidet går tapt. Prosjektet blir i utgangspunktet lagret i bibliotekmappen Dokumenter, med mindre du valgte en annen plassering da du opprettet prosjektet. For å lagre er det bare klikke på **Prosjekt** øverst til venstre fulgt av **Lagre prosjekt**.

