

# Compad voor Windows Handleiding Ontwerpstudio

(c) 2004 Compad Software

# Inhoudsopgave

	<b>0</b>
<b>Deel I Aan de slag</b>	<b>5</b>
1 Afdrukken van gegevens .....	5
Alle gegevens afdrukken .....	5
Geselecteerde gegevens afdrukken .....	6
Selecteren van een layout .....	6
Etiketten afdrukken .....	6
Sneltoetsen voor het selecteren van gegevens .....	7
2 Kopieren van een project .....	7
3 Aanpassen van een layout .....	7
<b>Deel II Het werkgebied leren kennen</b>	<b>10</b>
1 Lineaal .....	11
2 Knoppenbalk Objecten .....	11
3 Knoppenbalk Acties .....	12
4 Context menu .....	13
5 Werkblad .....	14
6 Voorbeeld .....	14
7 Statusbalk .....	16
8 Weergave modes .....	16
9 Lagen venster .....	17
10 Variabelen venster .....	17
<b>Deel III Project</b>	<b>20</b>
1 Lijst projecten .....	20
2 Etiket projecten .....	21
3 Kaart projecten .....	21
<b>Deel IV Objecten</b>	<b>23</b>
1 Werken met objecten .....	24
Object plaatsen .....	24
Objecten selecteren .....	24
Grootte aanpassen .....	25
Verplaatsen .....	27
Verwijderen .....	28
Kopiëren .....	29
Ordenen .....	30
Meerdere objecten even groot maken .....	31
Objectnaam .....	32
Meerdere objecten uitlijnen .....	34
Object eigenschappen .....	36
Objectenlijst .....	37
2 Lijn objecten .....	38
Toevoegen lijnobject .....	38
Lijneigenschappen .....	40
3 Rechthoek objecten .....	40
Toevoegen rechthoek .....	40
Rechthoek eigenschappen .....	42

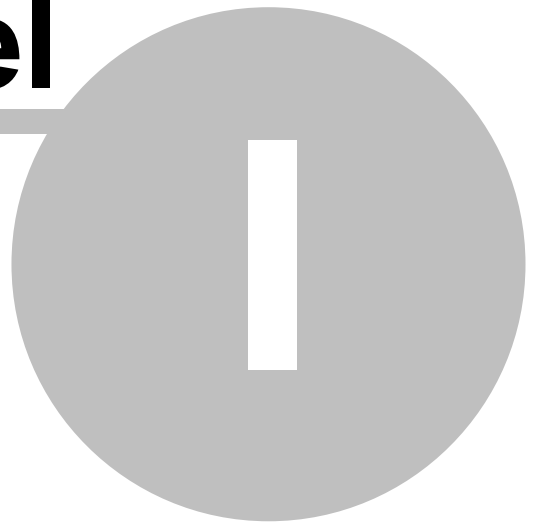
<b>4 Ovaal / cirkel objecten .....</b>	<b>43</b>
Toevoegen ovaal / cirkel .....	44
Ovaal / cirkel eigenschappen .....	45
<b>5 Afbeelding objecten .....</b>	<b>46</b>
Toevoegen afbeelding .....	46
afbeelding eigenschappen .....	48
<b>6 Barcode objecten .....</b>	<b>51</b>
Toevoegen barcode .....	52
barcode eigenschappen .....	53
<b>7 Tekst objecten .....</b>	<b>57</b>
Toevoegen tekst .....	57
<b>Tekst eigenschappen .....</b>	<b>59</b>
Paragraven.....	60
Tekst bewerken.....	62
Variabele en functies.....	63
Functies .....	65
Operatoren (+-*).....	66
Tekst .....	67
Conditie Cond().....	67
Datum functies Date().....	69
Financiële weergave FStr().....	70
Tab .....	71
Paragraaf eigenschappen.....	71
<b>Object eigenschappen .....</b>	<b>74</b>
<b>Deel V Basishandeling .....</b>	<b>77</b>
<b>1 Basishandeling patroon .....</b>	<b>77</b>
<b>2 Basishandeling kleur .....</b>	<b>77</b>
<b>3 Basishandeling lettertype .....</b>	<b>77</b>
<b>Deel VI Tabellen .....</b>	<b>79</b>
<b>1 Toevoegen tabel .....</b>	<b>79</b>
<b>2 Tabel eigenschappen .....</b>	<b>81</b>
<b>Kopregel .....</b>	<b>82</b>
Kolommen.....	82
Toevoegen kolom.....	82
Wijzigen kolom .....	83
Verwijderen kolom.....	84
Kolom verplaatsen.....	85
Kolom kopiëren .....	87
Kolom plakken .....	88
Volgorde van de kolom aanpassen.....	89
Kolom eigenschappen.....	89
Tekst kolom.....	94
Afbeelding kolom.....	94
Barcode kolom.....	94
RTF kolom .....	94
Grafiek kolom.....	94
HTML kolom.....	94
Regeldefinitie .....	94
Regeldefinitie voorwaarden.....	94
Regeldefinitie layout.....	94
<b>Dataregel .....</b>	<b>94</b>
<b>Voetregel .....</b>	<b>94</b>
<b>Kopgroepregel .....</b>	<b>94</b>
<b>Voetgroepregel .....</b>	<b>94</b>

## Inhoudsopgave

---

Opmaak .....	94
Regel .....	94
<b>Deel VII Geformateerde tekst</b>	<b>96</b>
<b>Deel VIII Grafieken</b>	<b>98</b>
<b>Deel IX HTML Tekst</b>	<b>100</b>
<b>Deel X Lagen</b>	<b>102</b>
<b>Deel XI Weergave voorwaarden</b>	<b>104</b>
<b>Index</b>	<b>0</b>

**Deel**



# 1 Aan de slag

Compad voor Windows beschikt over een complete interne ontwerpstudio die u in staat stelt om de layout van al uw rapporten en etiketten geheel naar eigen wens in te richten. Om snel aan de slag te kunnen lever Compad levert een aantal standaard rapport layouts mee die u kunt gebruiken. U kunt eventueel de meegeleverde standaard rapporten kopiëren en aanpassen aan uw eigen wensen.

Deze handleiding beschrijft hoe u met de ontwerpstudio kunt werken.

Allereerst wordt beschreven hoe u in Compad gegevens kunt afdrukken. Dit wordt beschreven onder [Afdrukken van gegevens](#)<sup>[5]</sup>.

Daarna wordt beschreven hoe u een rapportlayout kunt kopiëren. Dit wordt beschreven onder [Kopiëren van een project](#)<sup>[7]</sup>.

Heeft u eenmaal een project gekopieerd, dan kunt u de layout aanpassen. Hoe u in de ontwerpstudio de layout kunt aanpassen wordt beschreven in de volgende delen.

## 1.1 Afdrukken van gegevens

Vanuit ieder onderhouden venster in Compad kunt u gegevens afdrukken. Zo kunt u vanuit het venster Artikelen Onderhouden bijvoorbeeld artikel lijsten en artikel etiketten afdrukken. Wilt u een lijst van omzegtgroepen afdrukken, dan gaat u naar Omzegtgroepen Onderhouden.

### Werkwijze gegevens afdrukken

1. Selecteer in het hoofdmenu welke type gegevens u wilt afdrukken. Om artikelgegevens af te drukken kiest u bijvoorbeeld voor Artikelen Onderhouden. U ziet nu een Onderhouden venster.
2. Selecteer eventueel de gegevens die u wilt afdrukken. Zie ook [Alle gegevens afdrukken](#)<sup>[5]</sup> en [Geselecteerde gegevens afdrukken](#)<sup>[6]</sup>.
3. Klik in het snelmenu op Afdrukken. U ziet nu het venster Afdrukken.
4. Selecteer de layout waarmee u de gegevens wilt afdrukken. Zie ook [Selecteren van een layout](#)<sup>[6]</sup>.
5. Onder de lijst ziet u welke gegevens u gaat afdrukken. Zie ook [Alle gegevens afdrukken](#)<sup>[5]</sup> en [Geselecteerde gegevens afdrukken](#)<sup>[6]</sup>.
6. Klik op Afdrukken in het snelmenu.
7. Als u een etiket layout heeft geselecteerd, dan kunt u aangeven hoeveel etiketten u van ieder record wilt afdrukken. Zie ook [Etiketten afdrukken](#)<sup>[6]</sup>.
8. Afhankelijk van de instelling van de layout worden de gegevens nu afgedrukt of kunt u kiezen hoe u de gegevens wilt afdrukken.
9. Uw rapport wordt nu afgedrukt of op het scherm getoond.

### 1.1.1 Alle gegevens afdrukken

Met alle gegevens afdrukken wordt bedoeld dat u alle records wilt afdrukken. Bij Artikelen Onderhouden kunt u bijvoorbeeld alle ingevoerde artikelen afdrukken.

#### Werkwijze alle gegevens afdrukken

1. Selecteer in het hoofdmenu welke type gegevens u wilt afdrukken. Om artikelgegevens af te drukken kiest u bijvoorbeeld voor Artikelen Onderhouden. U ziet nu een Onderhouden venster.
2. Klik in het snelmenu op Afdrukken. U ziet nu het venster Afdrukken.
3. Selecteer de layout waarmee u de gegevens wilt afdrukken. Zie ook [Selecteren van een layout](#)<sup>[6]</sup>.
4. Onder de lijst ziet u welke gegevens u gaat afdrukken. Kies Alle gegevens.
5. Klik op Afdrukken in het snelmenu.
6. Als u een etiket layout heeft geselecteerd, dan kunt u aangeven hoeveel etiketten u van ieder record wilt afdrukken. Zie ook [Etiketten afdrukken](#)<sup>[6]</sup>.

- 7 Afhankelijk van de instelling van de layout worden de gegevens nu afgedrukt of kunt u kiezen hoe u de gegevens wilt afdrukken.
- 8 Uw rapport wordt nu afgedrukt of op het scherm getoond.

### 1.1.2 Geselecteerde gegevens afdrukken

Met Compad hoeft u niet altijd alle gegevens af te drukken. Het is bijvoorbeeld mogelijk om etiketten van slechts enkele artikelen af te drukken. Hiervoor moet u in het Onderhouden venster aangeven welke gegevens (artikelen, omzetcategorieën e.d.) u wilt afdrukken.

#### Werkwijze gegevens selecteren

1. Selecteer in het hoofdmenu welke type gegevens u wilt afdrukken. Om artikelgegevens af te drukken kiest u bijvoorbeeld voor Artikelen Onderhouden. U ziet nu een Onderhouden venster.
2. Gebruik sneltoetsen om gegevens te selecteren. Zie ook [Sneltoetsen voor het selecteren van gegevens](#)<sup>[7]</sup>.
3. Klik in het snelmenu op Afdrukken.
4. Als u een etiket layout heeft geselecteerd, dan kunt u aangeven hoeveel etiketten u van ieder record wilt afdrukken. Zie ook [Etiketten afdrukken](#)<sup>[6]</sup>.
5. Afhankelijk van de instelling van de layout worden de gegevens nu afgedrukt of kunt u kiezen hoe u de gegevens wilt afdrukken.
6. Uw rapport wordt nu afgedrukt of op het scherm getoond.

### 1.1.3 Selecteren van een layout

In het venster Afdrukken kunt u bij Rapporten verschillende soorten rapporten kiezen.

Er zijn 3 soorten rapporten. Ieder rapport heeft een eigen icoontje, waaraan u kunt zien wat het rapport type is.



Standaard meegeleverd etiket.



Door de gebruiker aangepast etiket.



Standaard meegeleverde lijst.



Door de gebruiker aangepaste lijst.



Standaard meegeleverde kaart.



Door de gebruiker aangepaste kaart.

Standaard meegeleverde etiketten, lijsten en kaarten kunt u niet aanpassen.

Als u een meegeleverd etiket, lijst of kaart als basis wilt gebruiken voor uw eigen layout, dan kunt u de layout kopiëren. Zie ook [Kopiëren van een project](#)<sup>[7]</sup>.

Zie ook [Projecten](#)<sup>[20]</sup>

### 1.1.4 Etiketten afdrukken

Als u een etiket layout kiest, dan kunt u opgeven hoeveel etiketten u van ieder (geselecteerd) item wilt afdrukken.

Zo u in één keer meerdere etiketten afdrukken met dezelfde inhoud.

#### Werkwijze etiketten afdrukken

1. Selecteer in het hoofdmenu welke type gegevens u wilt afdrukken. Om artikelgegevens af te drukken kiest u bijvoorbeeld voor Artikelen Onderhouden. U ziet nu een Onderhouden venster.
2. Klik in het snelmenu op Afdrukken. U ziet nu het venster Afdrukken.
3. Selecteer een etiket layout. Zie ook [Selecteren van een layout](#)<sup>[6]</sup>.

4. Onder de lijst ziet u welke gegevens u gaat afdrukken. Kies Alle gegevens of kies Selectie.
5. Klik op Afdrukken in het snelmenu.
6. Het venster Etiket Aantal verschijnt. Voer een standaard aantal in (bijvoorbeeld 2 als u van ieder item 2 etiketten wilt afdrukken) en druk op Uitvoeren.
7. Druk op Ok. De etiketten worden nu afgedrukt.

### 1.1.5 Sneltoetsen voor het selecteren van gegevens

In ieder onderhouden venster kunt u met de volgende toetsen en met de muis gegevens selecteren. Geselecteerde gegevens worden blauw weergegeven.

SHIFT + ↑	Voegt het item boven het huidige item toe aan de lijst met geselecteerde items
SHIFT + ↓	Voegt het item onder het huidige item toe aan de lijst met geselecteerde items
CTRL + Linker muisknop	Voegt het item waarop is geklikt toe aan de lijst met geselecteerde items
↑	Verwijdert alle items uit de lijst met geselecteerde items en voegt het item boven het huidige item toe aan de lijst met geselecteerde items.
↓	Verwijdert alle items uit de lijst met geselecteerde items en voegt het item onder het huidige item toe aan de lijst met geselecteerde items.
Linker muisknop	Verwijdert alle items uit de lijst met geselecteerde items en voegt het item waarop is geselecteert to aan de lijst met geselecteerde items.

## 1.2 Kopieren van een project

U kunt als gebruiker geen standaard meegeleverde lijsten, etiketten en kaarten aanpassen aan uw eigen wensen. Wel kunt u een layout (beter gezegd, een project) kopiëren. De kopie kunt u wel aanpassen.

U kunt aan de hand van het icoontje voor de rapportnaam zien of u de layout kunt wijzigen: Als er een hoofd in het icoontje staat, dan kunt u de layout aanpassen. Zie ook [Selecteren van een layout](#) <sup>[6]</sup>.

### Werkwijze layout kopiëren

1. Klik in een onderhouden venster op Afdrukken. U ziet het venster Afdrukken.
2. Selecteer de layout die u wilt aanpassen.
3. Klik in het snelmenu op Kopieren.
4. Geef de naam in die u aan de nieuwe layout wilt geven. Merk op dat de naam nog niet mag bestaan.
5. U komt terug in het venster afdrukken, en de nieuwe layout is toegevoegd aan de lijst.



De naam van een layout mag o.a. geen punten en sterretjes bevatten. Zo is de naam "Artikellijst A4" toegestaan, en de naam "Artikellijst , A4" niet.

## 1.3 Aanpassen van een layout

Als u een standaard layout heeft gekopieerd, dan kunt u deze aanpassen. Gekopieerde layouts herkent u aan het icoontje dat voor de naam staat. Zie ook [Selecteren van een layout](#) <sup>[6]</sup>.

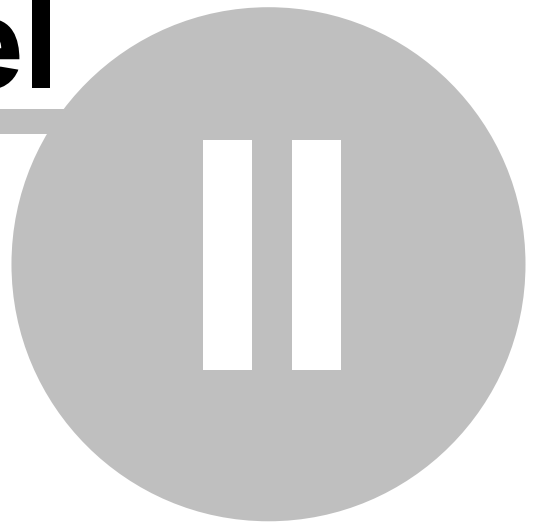
### Werkwijze starten ontwerpstudio

1. Selecteer in het hoofdmenu van welke type gegevens u een layout wilt aanpassen. Om artikelgegevens af te drukken kiest u bijvoorbeeld voor Artikelen Onderhouden. U ziet nu een Onderhouden venster.
2. Klik in het snelmenu op Afdrukken. U ziet nu het venster Afdrukken.
3. Selecteer de layout die u wilt aanpassen, of kopieer eerst een standaard layout. Zie ook [Selecteren van een layout](#) <sup>[6]</sup> en [Kopieren van een project](#) <sup>[7]</sup>.



4. Klik op ontwerpen in het snelmenu. De ontwerpstudio wordt nu gestart.

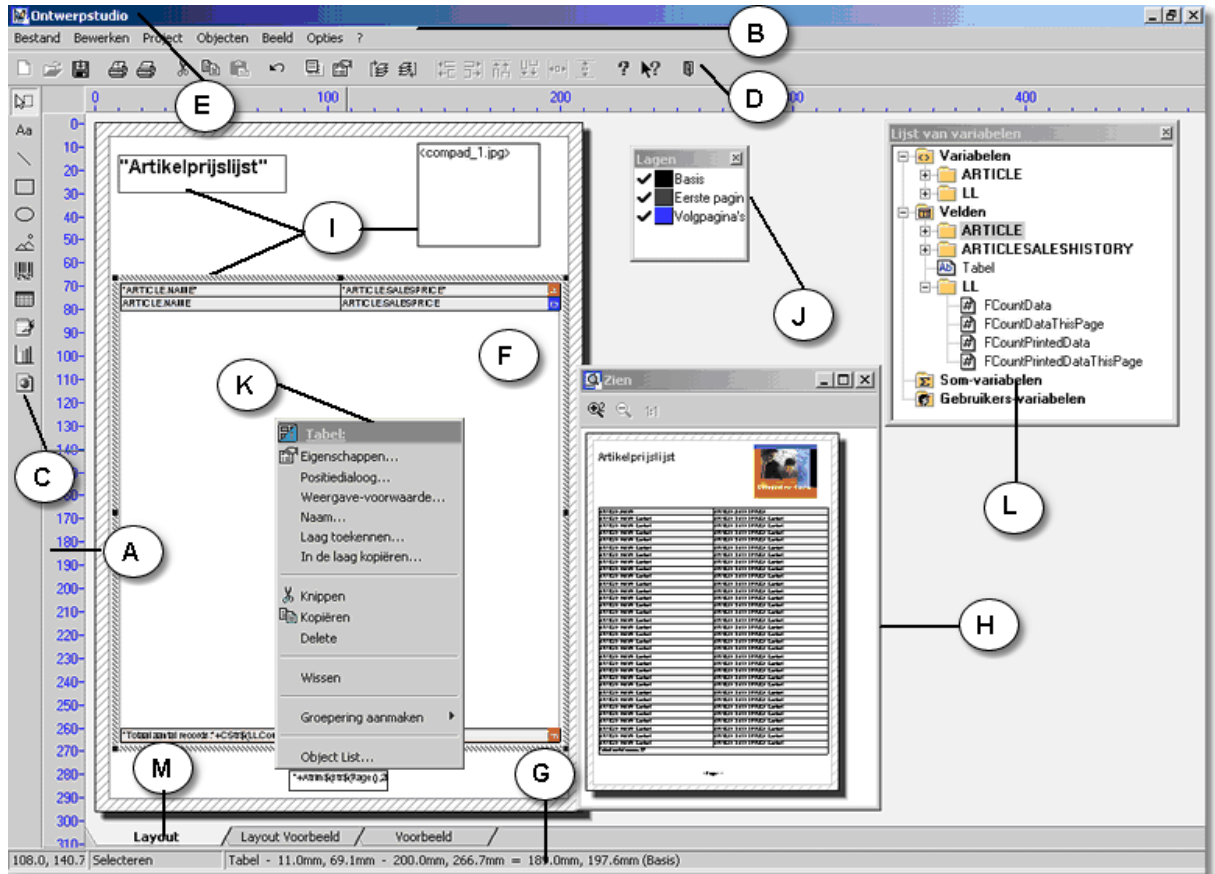
**Deel**



## 2 Het werkgebied leren kennen

Tijdens het werken met de ontwerpstudio zult u ontdekken dat er vaak meer dan één manier is om dezelfde taak uit te voeren. Om de uitgebreide bewerkingsmogelijkheden van de ontwerpstudio optimaal te gebruiken laten we eerst de verschillende onderdelen van de ontwerpstudio zien.

Het werkgebied van de ontwerpstudio bestaat uit een aantal elementen. In de onderstaande afbeelding worden het werkgebied met de benaming van de elementen weergegeven.



- |                          |                      |                  |
|--------------------------|----------------------|------------------|
| A Lineaal                | G Statusbalk         | M Weergave modus |
| B Menubalk               | H Voorbeeld venster  |                  |
| C Knoppenbalk 'Objecten' | I Objecten           |                  |
| D Knoppenbalk 'Acties'   | J Lagen venster      |                  |
| E Titelbalk              | K Contextmenu        |                  |
| F Werkblad               | L Variabelen venster |                  |

**Zie ook :**

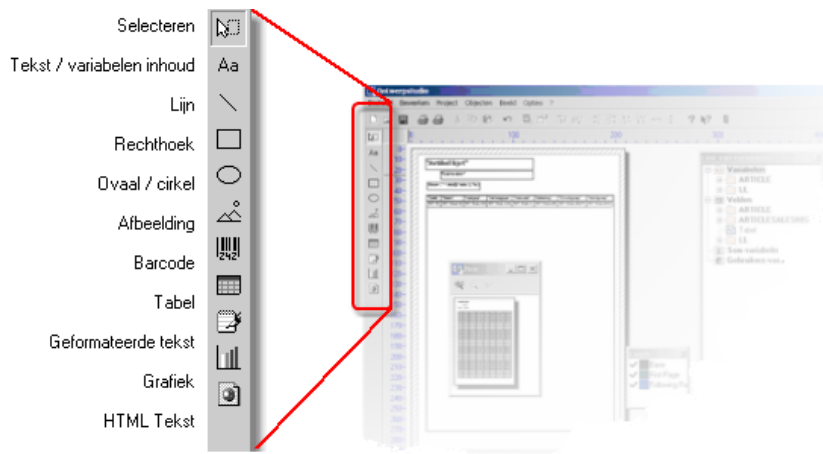
- Knoppenbalk Objecten
- Knoppenbalk Acties
- Menubalk
- Lagen venster
- Voorbeeld venster
- Variabelen venster
- Werkblad modus tabblad
- Statusbalk

## 2.1 Lineaal












De lineaal vormt een frame om het werkgebied. De maateenheid van de lineaal wordt automatisch overgenomen van configuratie van uw besturingssysteem Windows. De huidige muispositie wordt in de lineaal weergegeven met twee lijnen op zowel de horizontale en verticale lineaal. Tevens wordt de muispositie linksonder in de statusbalk weergegeven in de eenheid die overeenkomt met de configuratie van Windows.

## 2.2 Knoppenbalk Objecten

De knoppenbalk objecten is vergelijkbaar met een gereedschapkist. In de gereedschapkist vindt u gereedschap voor het selecteren, tekenen en bewerken van de rapportlayout. Hieronder is de betekenis van alle gereedschappen weergegeven.



U kunt desgewenst de knoppenbalk Objecten weergeven of verbergen door in de menu balk te kiezen voor **Beeld | Vensters | Toolbar 'Objecten'**. De meeste knoppen op de knoppenbalk Objecten spreken voorzich. Maar door de muis op een knop te plaatsen (zonder op de muisknop te klikken) verschijnt er een korte toelichting. Deze toelichting wordt ook wel *tooltip* genoemd. De functies die beschikbaar zijn via de knoppenbalk Objecten zijn ook in het menu beschikbaar Objecten beschikbaar (via **Objecten | Selecteren** en **Objecten | Invoegen**).

Knop	Corresponderend menu item	Sneltoets
	Objecten > Selecteren > Selectiemode	CTRL + S
	Objecten > Invoegen > Tekst	CTRL + T
	Objecten > Invoegen > Lijn	CTRL + L
	Objecten > Invoegen > Rechthoek	CTRL + R
	Objecten > Invoegen > Ovaal	CTRL + I
	Objecten > Invoegen > Afbeelding	CTRL + P
	Objecten > Invoegen > Barcode	CTRL + B
	Objecten > Invoegen > Tabel	CTRL + E
	Objecten > Invoegen > Geformateerde tekst	
	Objecten > Invoegen > Grafiek	
	Objecten > Invoegen > HTML Tekst	

U kunt een object toevoegen aan het werkblad door op de desbetreffende knop te in de knoppenbalk Objecten te klikken of door het object te selecteren via de menubalk. De knop die u heeft gekozen wordt lichter weergegeven dan de overige knoppen in de knoppenbalk Objecten.

**Belangrijk**

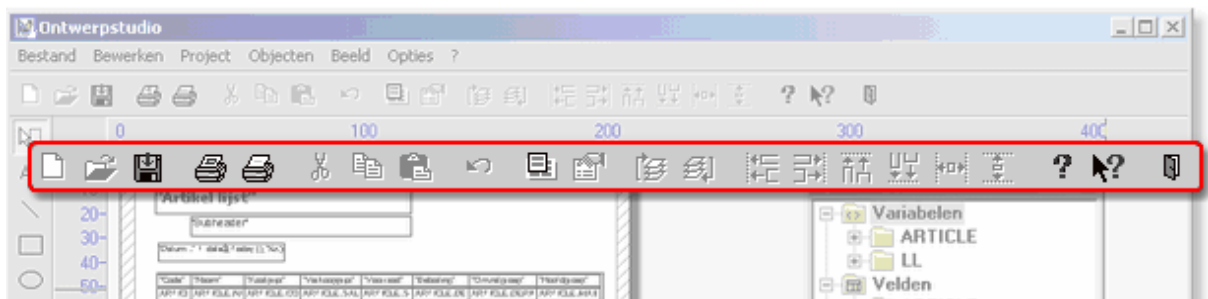
U kunt de knoppenbalk Objecten weergeven of verbergen door middel van de functie **Beeld > Vensters > Toolbar Objecten**

**Zie ook :**





















Lijn  
Tekst  
Rechthoek  
Ovaal  
Afbeelding  
Barcode  
Tabel  
Geformeerde tekst  
Grafiek  
HTML Tekst

## 2.3 Knoppenbalk Acties

Bovenaan het werkgebied van de ontwerpstudio vindt u de knoppenbalk Acties. Deze knoppenbalk geeft u toegang tot de belangrijkste functies, zoals afdrucken, kopiëren, plakken, eigenschappen, etc.



De knoppenbalk die in de ontwerpstudio wordt weergegeven kan eventueel afwijken van de bovenstaande knoppenbalk. Daarnaast kunnen bepaalde functies op de knoppenbalk actie uitgeschakeld zijn, omdat deze alleen beschikbaar zijn als er een of meerdere objecten zijn geselecteerd. Op de knoppenbalk Acties kunnen de volgende knoppen aanwezig zijn:

Knop	Corresponderend menu item	Sneltoets
	Bestand > Opslaan	
	Bestand > Afdrukvoorbeeld > Afdrukvoorbeeld met kaders	
	Bestand > Afdrukvoorbeeld > Afdrukvoorbeeld met kaders	
	Bewerken > Knippen	SHIFT+DEL
	Bewerken > Kopieren	CTRL+INS
	Bewerken > Plakken	SHIFT+INS
	Bewerken > Ongedaan maken	ALT+BACKSPACE
	Project > Pagina instelling	
	Objecten > Eigenschappen	ENTER
	Objecten > Ordenen > Naar de voorgrond	CTRL+HOME
	Objecten > Ordenen > Naar de achtergrond	CTRL+END
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Links	
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Rechts	
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Boven	
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Onder	
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Horizontaal Grootte aanpassen	
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Horizontaal Grootte aanpassen	
	? (Help) > inhoud	F1
	? (help) > Contextgevoelig	SHIFT + F1
	Bestand > Afsluiten	ALT+F4



#### Tip

U kunt de knoppenbalk Object Acties en weergeven of verbergen door middel van de functie **Beeld > Vensters > Toolbar Acties**

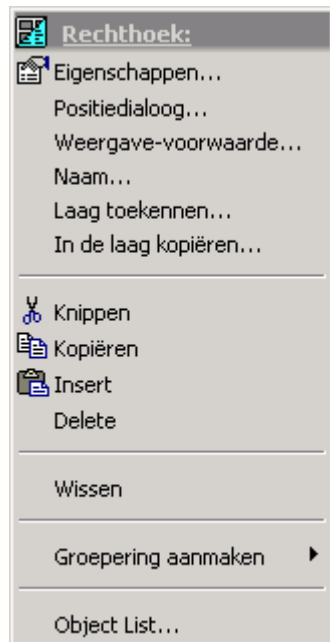
Zie ook:

## 2.4 Context menu

De belangrijkste functies van het geselecteerde object kunnen worden geselecteerd via het context menu. Een context menu geeft u alle mogelijke acties voor het op dat moment geselecteerde object in het werkgebied.

**Werkwijze gebruik contextmenu**

1. Plaats de muisaanwijzer op het object waarop u een bepaalde bewerking wilt uitvoeren.
2. Klik op de rechtermuisknop om het contextmenu te activeren. Een voorbeeld van het contextmenu voor een rechthoek is hieronder weergegeven.



3. Klik met de linkermuisknop de opdracht die u wilt uitvoeren. Wanneer u geen optie in het contextmenu wilt selecteren, plaatst dan de muisaanwijzer buiten het contextmenu en klik daarna op de linkermuisknop. Het contextmenu wordt gesloten.



#### Tip

Deze functionaliteit kun u desgewenst in- of uitschakelen door te kiezen voor de menu functie **Opties** in de menubalk. In het venster **Opties** dat wordt geactiveerd selecteert u het Tabblad **Compatibiliteit**. Middels het aankruis vakje **menu rechtse muisknop** kunt u het context menu in of uitschakelen.

## 2.5 Werkblad

Het werkblad is de ruimte (de pagina) waarop u uw layout kunt wijzigen. De grootte van het werkblad hangt van van de pagina instellingen.

## 2.6 Voorbeeld

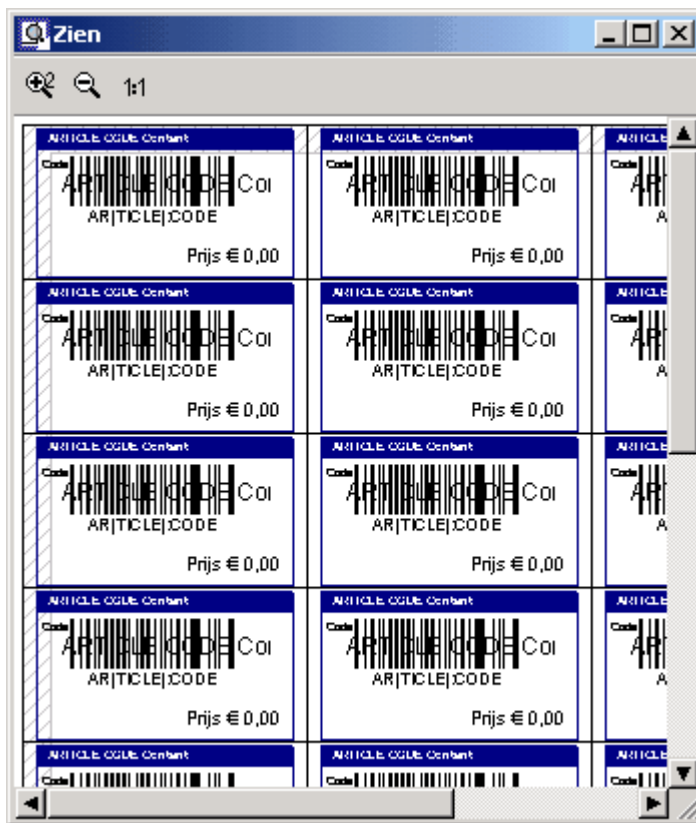
In het venster voorbeeld vindt u het afdrukvoorbeeld van de layout die op dat moment geopend is.



#### Tip

U kunt het venster Afdrukvoorbeeld weergeven of verbergen door middel van de functie **Beeld > Vensters > Voorbeeld**

Als u in het voorbeeld venster klikt dan wordt het venster gemaximaliseerd weergegeven. Klikt u nogmaals in het venster klikt dan wordt het venster Voorbeeld in het vorige formaat weergegeven.



Wanneer u het venster vergroot zal automatisch het afdrukvoorbeeld meevergrooten, zodat u altijd een zo optimaal voorbeeld heeft.



U kunt het venster vergroten door de muis op de rechter onderkant te plaatsen. Als de muisaanwijzer verandert in een dubbele pijl dan drukt u op de linkermuisknop. Terwijl u de linkermuisknop ingedrukt houdt beweegt u de muis. Tijdens het bewegen van de muis wordt het venster vergroot of verkleint. Deze techniek wordt slepen genoemd. U sleept het venster groter of kleiner.

Naast het vergroten van het venster kunt u de grootte van het afdrukvoorbeeld ook instellen door de vergrotingsfactor in te stellen. Deze kunt u instellen door:

U kunt een willekeurig gebied vergroten door de muisaanwijzer in de linkerbovenhoek van het gebied te plaatsen dat u wilt vergroten. Houdt de linkermuisknop ingedrukt, en sleep de muis naar een andere plaats. U ziet terwijl u sleept dat er een rechthoek wordt weergegeven met gestippelde lijnen.

Als u de linker muisknop los laat, dan wordt het geselecteerde gebied vergroot weergegeven.



Met deze knop kunt u het voorbeeld vergroten (inzoomen).



Met deze knop kunt u het voorbeeld verkleinen (uitzoomen).



Door op deze knop te klikken wordt de vergrotingsfactor zo ingesteld, dat de gehele pagina wordt weergegeven.

U kunt het venster Voorbeeld op iedere gewenste plaats op het werkblad positioneren door de muisaanwijzer op de titelbalk van het venster Voorbeeld te plaatsen. Vervolgens sleept u het venster naar de gewenste positie door de muis te verplaatsen terwijl u de linkermuisknop ingedrukt houdt.

De positie en de grootte van het venster Voorbeeld alsmede de vergrotingsfactor van het



afdrukvoorbeeld wordt per projectsoort door de Ontwerpstudio opgeslagen.

## 2.7 Statusbalk

Onderin het venster van de ontwerpstudio staat de statusbalk.

20.4, 41.6 | Selecteren | Prijs - 4.5mm, 27.4mm - 59.4mm, 33.7mm = 54.9mm, 6.3mm (Base)

Deze statusbalk is verdeeld in de volgende drie secties:

- Aan de linkerkzijde vindt u de actuele positie van de muisaanwijzer. Deze positie wordt weergegeven in de eenheid zoals deze is ingesteld bij de landinstelling van uw besturingssysteem Windows.
- De middelste sectie geeft de huidige modus van de knoppenbalk Objecten weer (bijvoorbeeld Selecteren, Rechthoek, Barcode, etc). Wanneer de knoppenbalk Objecten wordt weergegeven, kunt u deze modus ook in de knoppenbalk zelf aflezen.
- De sectie aan de rechterzijde van de statusbalk geeft u meer informatie over het object dat u heeft geselecteerd. Wanneer u nog geen object heeft geselecteerd dan wordt dit aangegeven met de tekst '- niets is geselecteerd -'.

## 2.8 Weergave modes

Aan de onderzijde van het werkblad kunt u de weergave mode selecteren middels een drietal tabbladen.



### Tip

U kunt de tabbladen weergeven of verbergen door middel van de functie **Beeld > Vensters > Werkblad modus tab**



De drie weergave mogelijkheden die u middels deze tabbladen kunt selecteren zijn.

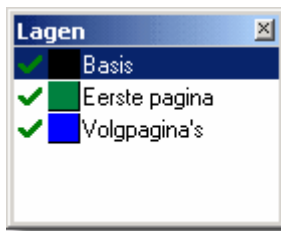
- |                         |  |
|-------------------------|--|
| <b>Layout</b>           | In de layout modus worden alle aanwezige objecten weergegeven als raamwerken (frames). In het raamwerk wordt de naam van de afbeelding, het veld of de formule getoond. Deze weergave mode is ideaal voor het exact positioneren van de objecten. Daarnaast is deze weergave modus de snelste modus.   |
| <b>Layout voorbeeld</b> | In de modus Layout voorbeeld worden de objecten weergegeven in WYSIWYG mode. WYSIWYG is de afkorting voor ' <i>What You See Is What You Get</i> ' en dat houdt in dat dat datgene wat u op het scherm ziet ook datgene is zoals het ook op papier komt.<br>De objecten zijn in deze modus transparant gekleurd. De kleur waarmee de objecten worden weergegeven, komen overeen met de kleur van de laag. |
| <b>Voorbeeld</b>        | De voorbeeld weergave mode komt overeen met het afdrukvoorbeeld dat wordt getoond in het aparte venster Afdrukvoorbeeld dat u kunt activeren via <b>Beeld &gt; Vensters &gt; Voorbeeld</b> . In deze modus kunt u, in tegenstelling tot het venster afdrukvoorbeeld, objecten wijzigen.  |

**Tip**

Als de tabbladen niet zichtbaar zijn, dan kunt u de mode kiezen in het menu **Beeld**. Kies vervolgens voor **Layout**, **Layout voorbeeld** of **Voorbeeld**.

## 2.9 Lagen venster

Het venster Lagen toont de verschillende lagen van een project. U kunt het venster Lagen op iedere gewenste plaats op het werkblad positioneren door de muisaanwijzer op de titelbalk van het venster Lagen te plaatsen. Vervolgens sleept u het venster naar de gewenste positie door de muis te verplaatsen terwijl u de linkermuisknop ingedrukt houdt.



In complexere ontwerpen kunt u de objecten toekennen aan een bepaalde laag. In de weergave mode 'Layout voorbeeld' worden de objecten transparant gekleurd in de kleur corresponderende met de kleur van de laag. Aan een laag kunt u bepaalde condities verbinden. Zo kunt u bijvoorbeeld een laag met objecten alleen laten afdrukken op de eerste pagina en een tweede laag gebruiken voor de overige pagina's.

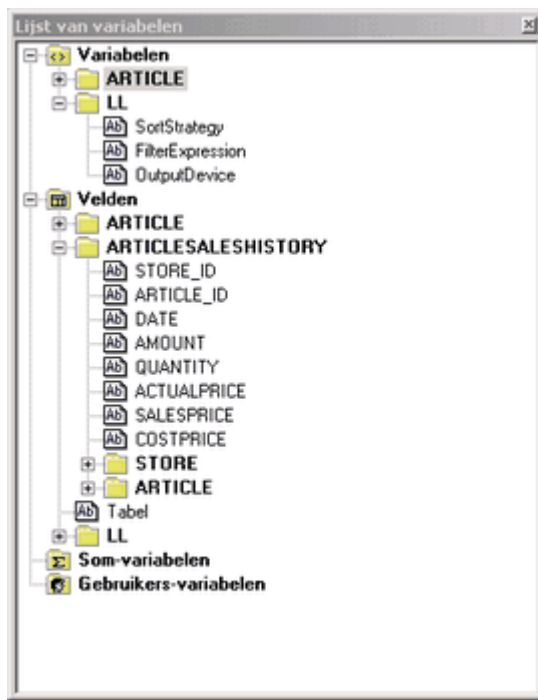
**Tip**

U kunt het venster Lagen weergeven of verbergen door middel van de functie **Beeld > Vensters > Popup lagen**

Zie ook :  
- Lagen

## 2.10 Variabelen venster

De lijst met gegevens die vanuit uw Compad computerprogramma beschikbaar worden gesteld voor dit project worden weergegeven in het venster Variabelen.



Velden, variabelen, interne gegevens, tellers en gebruikersvariabelen worden in een hiërarchische lijst weergegeven. Velden bevatten programmeergegevens die alleen in een tabel geplaatst kunnen worden en alleen lijst/tabel projecten kunnen tabelobjecten bevatten. De inhoud van de velden veranderen zodra er in een tabel een nieuwe regel wordt afgedrukt. Terwijl variabele alleen per pagina veranderen.

Naast de gegevens vanuit programma kunt u als gebruiker ook zelf variabelen definiëren. U moet hierbij denken aan berekening die u veelvuldig moet uitvoeren of denken aan het optellen van het aantal artikelen op een lijst. Deze variabelen worden respectievelijk gebruikersvariabelen en som-variabelen genoemd.

U kunt variabelen eenvoudig vanuit de lijst slepen naar uw werkblad door op de gewenste variabele te klikken en daarna muisaanwijzer naar de gewenste positie te brengen terwijl u de linkermuisknop ingedrukt houdt. Wanneer de linkermuisknop loslaat op een lege plaats op het werkblad dan zal de Ontwerpstudio voor u een nieuw tekst object aanmaken. Laat u de muisknop los op een plaats waar al een tekst object aanwezig is, dan wordt de variabele toegevoegd aan dit tekst object.



### Belangrijk

U kunt het venster Lijst van variabelen weergeven of verbergen door middel van de functie **Beeld > Vensters > Popup variabelen**

### Zie ook :

- Projecten
- Tekst objecten
- Eigen variabelen definiëren

**Deel**



## 3 Project

Met de ontwerpstudio kunt u de layout van uw rapporten en etiketten geheel naar eigen wens instellen. Het ontwerpen van layout wordt ook wel een (ontwerp)project genoemd. Deze projecten kunnen worden onderverdeeld in de volgende drie groepen: lijsten, etiketten en kaarten.

Lijsten	Projecten uit de groep lijsten worden doorgaans het meest gebruikt voor artikellijsten, prijslijsten en openstaande posten lijsten. Deze projecten hebben minimaal één tabel en worden daarom ook weleens tabelprojecten genoemd.
Etiketten	Voor projecten van het type etiketten is geen nadere toelichting noodzakelijk. Etiketten worden doorgaans gebruikt voor verzendetiketten met daarop de naam en adresgegevens van een debiteur, maar ook etiketten worden ook gebruikt voor artikeletiketten en prijskaartjes.
Kaarten(bak)	Projecten van het type kaartenkaart/bak worden doorgaans gebruikt voor complexere layouts zoals facturen en pakbonnen.

Aan de hand van het icoontje voor een layout kunt u zien om wat voor project het gaat. Zie ook [Selecteren van een layout](#) <sup>67</sup>.



### Tip

Wanneer u een nieuw layoutproject wilt starten, dan raden wij u aan om een bestaand project als startpunt te nemen voor uw nieuwe project.

Als u geen bestaande layout als basis neemt voor uw nieuwe project, dan moet u vooraf aangegeven om wat voor soort project het gaat. De ontwerpstudio start dan automatisch de Project Wizard

Zie ook :

- [Lijst projecten](#) <sup>207</sup>
- [Etiket projecten](#) <sup>277</sup>
- [Kaart projecten](#) <sup>277</sup>

### 3.1 Lijst projecten

Lijst projecten worden ook weleens tabelproject genoemd, omdat dergelijke project minimaal één tabel bevat. In de tabel kunt u velden plaatsen en velden bevatten gegevens vanuit het programma. Bij iedere tabelregel worden deze gegevens geactualiseerd. Buiten de tabel kunt u variabele plaatsen. Variabelen bevatten ook gegevens vanuit het Compad programma, echter deze worden aan het begin van iedere pagina van actuele informatie voorzien.

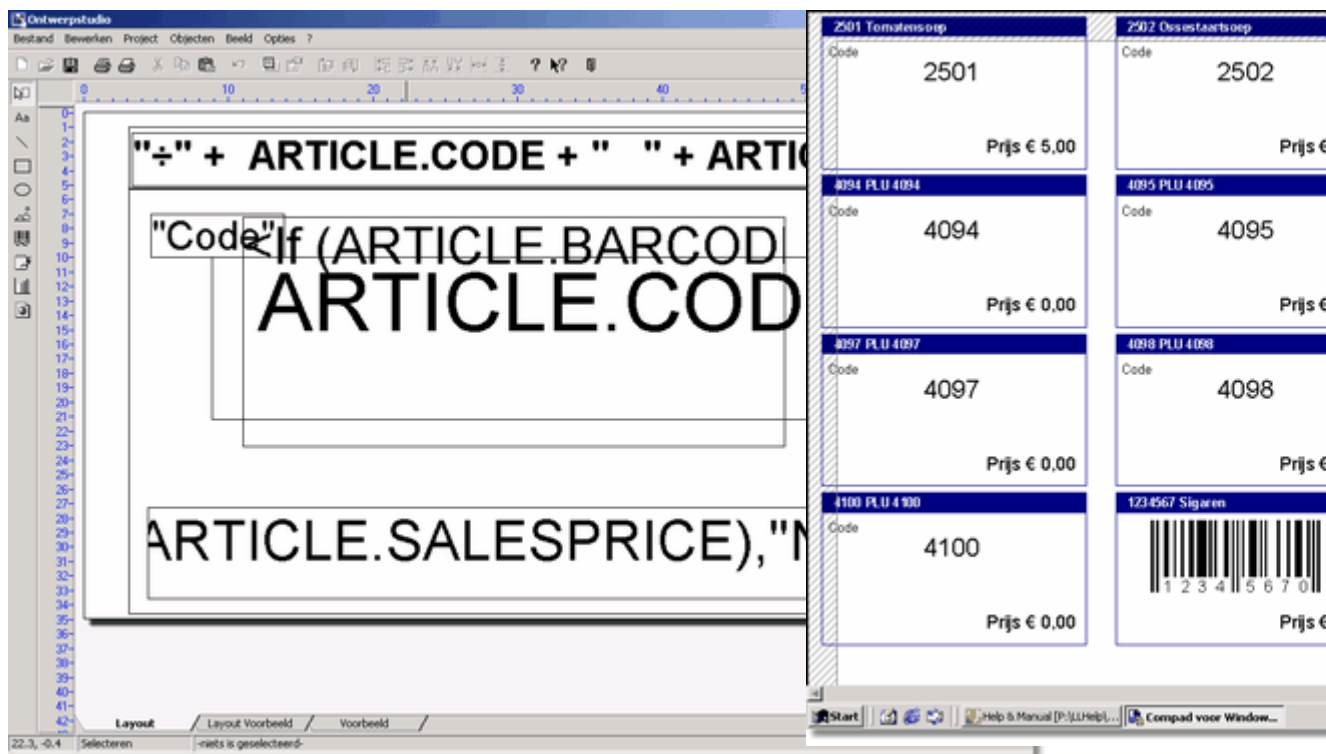
Lijst projecten worden het meest gebruikt en worden ondermeer toegepast voor prijslijsten, openstaande postenlijste en productiestaten. Hieronder vindt u een voorbeeld van een lijst project en het schermafdruck van het project in de ontwerpstudio.

\*\*\*lijst schermafdruck\*\*\*

## 3.2 Etiket projecten

Een ander veel gebruikt project zijn etiket projecten. Etiket projecten worden toegepast voor het ontwerpen van etiketten of schapkaarten. Etiketten worden enkel gebruikt voor het afdrucken van één item zoals bijvoorbeeld een artikel of debiteur. Wanneer u doos etiketten koopt voor uw laser- of deskjetprinter, dan bevat deze doos een aantal etiketvellen. Ieder vel bevat een aantal etiketten. In de ontwerpstudio hoeft u maar één etiket te ontwerpen, ongeacht het aantal etiketten op het vel. De variabele worden na het afdrucken van het etiket automatisch voorzien van de actuele programmagegevens. Omdat de variabele dus altijd de meest actuele gegevens bevat, zijn velden overbodig. Daarom zal het venster 'lijst van variabelen' geen velden bevatten. Ook zal het object om dezelfde reden niet beschikbaar zijn.

Hieronder vindt u een voorbeeld van een etiketproject en een schermafdruk van de Ontwerpstudio waarin het project wordt weergegeven.



\*\*\*\* Schermafdruk etiket project \*\*\*\*

## 3.3 Kaart projecten

Kaart projecten worden zelden gebruikt. De reden hiervoor is dat kaartprojecten geen tabellen kunnen bevatten waardoor de velden niet beschikbaar zijn. In een kaart project zijn dus alleen de variabele beschikbaar en de inhoud van de variabele worden aan het begin van de pagina geactualiseerd. Dit houdt in dat u een kaart project enkel kunt gebruiken voor het afdrucken van stamgegevens zoals een artikelkaart, debiteurenkaart of een personeelskaart. Het kaart projecten lijken het meest op een etiket project.

**Deel**

---

**IV**

## 4 Objecten

Een project bevat één of meerdere elementen zoals afbeeldingen, programmeergegevens, barcodes, tabellen en grafieken. Deze elementen worden "*objecten*" genoemd. Een object bevat informatie die noodzakelijk is voor het afdrukken van het rapport, zoals de actuele inhoud, het lettertype, de kleur en de uitlijning. De Ontwerpstudio kent de volgende objecten die u in uw project kunt gebruiken:

**Tekst**

Deze objecten kunnen vaste tekst als programmeergegevens bevatten. Naast de inhoud kunt u ook het lettertype, de tekstoriëntatie, de tekstkleur als ook de uitlijning instellen.

**Lijn**

Met lijn objecten voegt u lijnen toe aan uw project. De lijndikte als de kleur kunt u middels de eigenschappen van dit object instellen.

**Rechthoek**

Rechthoeken kunnen aan een project worden toegevoegd middels het object Rechthoek. Van een rechthoek kunt u onder andere de lijnkleur en de opvulkleur instellen.

**Cirkel / Ovaal**

Cirkels en Ovalen kunnen worden gedefinieerd middels het object Ovaal. De lijnkleur en de opvulkleur behoren tot de eigenschappen van het object Ovaal.

**Afbeelding**

Het object Afbeelding biedt u de mogelijkheid om vaste afbeeldingen (zoals het bedrijfslogo) of variabele afbeeldingen aan een project toe te voegen. Variabele afbeeldingen zijn afhankelijk van gegevens die vanuit uw computerprogramma worden aangeboden. U moet hierbij denken aan productfoto's die u bij de artikelgegevens heeft vastgelegd.

**Barcode**

Het object Barcode geeft u de mogelijkheid om streepsjescodes aan uw project toe te voegen. U kunt vaste barcodes gebruiken of variabele barcodes, waarbij de barcode wordt bepaald door gegevens vanuit uw computerprogramma. De eigenschappen zoals soort barcode (EAN8, EAN13, 3Code9, etc), de oriëntatie als ook de kleur zijn instelbaar.

**Tabel (lijst)**

Het object Tabel is de manier om een lijst van gegevens op te nemen in uw rapport. Daarom is het object Tabel alleen beschikbaar in projecten van het type lijst/tabel.

**Geformateerde tekst**

Met dit object kunt u grotere hoeveelheden tekst toevoegen aan uw project.

**Grafiek**

Met dit object kunt u grafieken zoals staafdiagram, taartdiagram en lijndiagrammen aan uw rapport toevoegen.

**HTML Tekst**

Het HTML Tekst object stelt u in staat om HTML bestand aan uw project toe te voegen. De HTML bestand kan zich zowel op uw computer staan als elders op het internet.

De verschillende object soorten kunt u op iedere willekeurige positie op het welkblad plaatsen. Desgewenst kunt u de grootte van het object aanpassen, door het object te selecteren en de grootte daarvan aan te passen. De eigenschappen van een object zijn afhankelijk van het type object.

**Zie ook :**

- [Objecten selecteren](#) <sup>[24]</sup>
- [Lijn objecten](#) <sup>[38]</sup>
- [Rechthoek objecten](#) <sup>[40]</sup>
- [Cirkels/Ovaal objecten](#) <sup>[43]</sup>



- [Afbeelding objecten](#) <sup>[46]</sup>
- [Tekst objecten](#) <sup>[57]</sup>
- [Lagen](#) <sup>[17]</sup>

## 4.1 Werken met objecten

Enter topic text here.

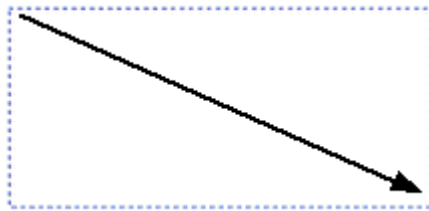
### 4.1.1 Object plaatsen

Wanneer een object wilt toevoegen aan een project, dan selecteert u in de knoppenbalk Objecten het gewenste object dat u op het werkblad wilt plaatsen. Het gekozen object wordt in de knoppenbalk Objecten lichter gekleurd dan de andere objecten. Vervolgens plaats u de muisaanwijzer op de positie waar het object moet beginnen. vervolgens drukt u op de linkermuisknop en houdt deze knop ingedrukt terwijl u de muis naar het eindpunt sleep.

Voor bijvoorbeeld het toevoegen van een rechthoek volgt u de onderstaande procedure.

#### Werkwijze object plaatsen op het werkblad:

1. Kies het object Rechthoek in de knoppenbalk Object. Het object Rechthoek wordt lichter gekleurd dan de andere objecten in de knoppenbalk Objecten.
2. Plaats de muis op de positie waar de linkerbovenhoek van de rechthoek moet komen.
3. Druk op de linkermuisknop en terwijl u de linkerknop ingedrukt houdt verplaatst u de muis naar de rechteronderhoek. Tijdens het verplaatsen van de muis ontstaat er een kader zoals hieronder wordt weergegeven.



4. Wanneer de het gewenste eindpunt is bereikt laat u de linkermuisknop los en het object Rechthoek is aan het project toegevoegd.




Na het toevoegen van een nieuwe object is het object gelijk geselecteerd desgewenst kunt u daarna meteen de eigenschappen van het nieuwe object direct aanpassen. Het venster Eigenschappen kunt u ondermeer activeren vanuit het context menu.

### 4.1.2 Objecten selecteren

Wanneer u de eigenschappen of andere gegevens van een object wilt wijzigen dan moet u het object eerst selecteren. U kunt een object op verschillende manieren selecteren.

#### Selectiemode

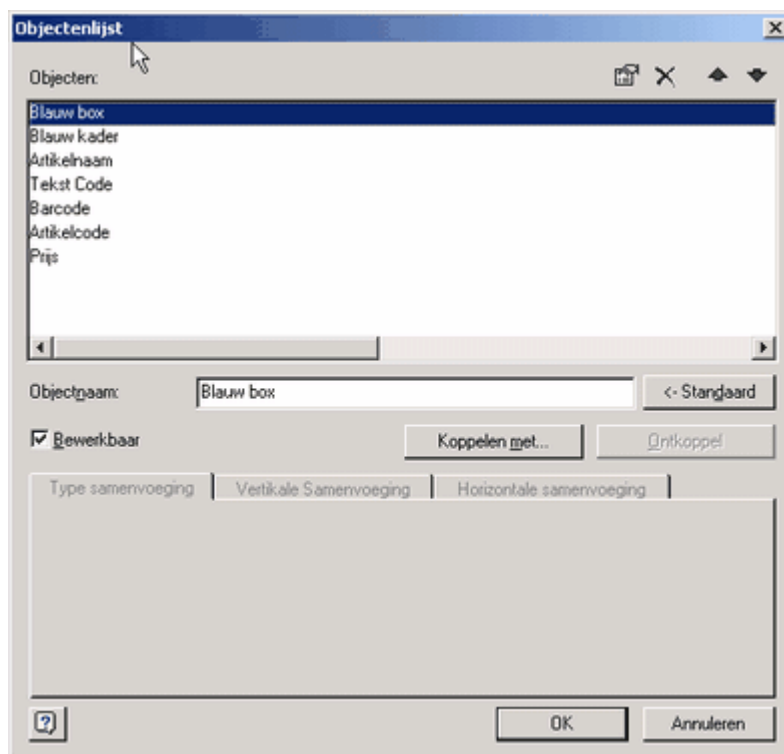
Om een of meerdere objecten te kunnen selecteren moet de selectiemode actief zijn. U kunt de selectiemode activeren door:

- op de selectiemode knop te selecteren in de knoppenbalk Object .
- door te kiezen voor de menu optie **Object | Selecteren | Selectiemode**.

Wanneer de selectiemode is geactiveerd kunt u het gewenste object selecteren door op het object te klikken. Wanneer u meer dan één object wilt selecteren dan kunt u de huidige selectie uitbreiden door tijdens het klikken op de linkermuisknop, de SHIFT toets ingedrukt te houden.

### Selecteren object via Objecten lijst

U kunt ook een object selecteren door middel van de Objecten lijst. In dat geval activeert u via het menu **Objecten | Objecten lijst** het venster Objecten lijst.



U kunt in de objecten lijst het gewenste object selecteren door op de objectnaam te klikken. U kunt de selectie uitbereiden door met de linkermuisknop op de andere objectnamen te klikken terwijl u de CTRL-toets ingedrukt houdt. Als u in de Objectenlijst het object of de objecten heeft geselecteerd dan klikt u op de opdrachtknop Ok. Voor meer informatie over de objectenlijst, zie ook Objectenlijst.

Van een geselecteerd object kunt u de grootte aanpassen of de eigenschappen wijzigen.

### Alle objecten selecteren

U kunt snel alle objecten selecteren door middel van de menu optie **Objecten | Selecteren | Alles selecteren** of door middel van de sneltoets CTRL+A.

Zie ook:

- [Grootte aanpassen](#) <sup>[25]</sup>
- [Objectenlijst](#) <sup>[37]</sup>

## 4.1.3 Grootte aanpassen

Wanneer een object is geselecteerd dan wordt het rondom het object een achttal grijppunten geplaatst. Met deze grijppunten kunt u het object vergroten of verkleinen. Voor het vergroten of

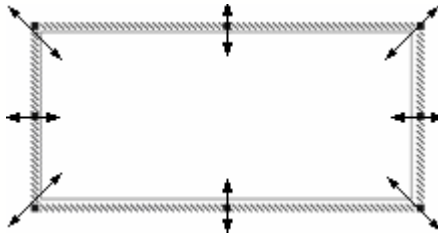
verkleine van een object volgt u de onderstaande werkwijze.

**Werkwijze object grootte aanpassen:**

1. Klik op het object waarvan u dat u qua grootte wilt aanpassen. Het geselecteerde object wordt nu voorzien van een achttal grijppunten.



2. Plaats de muisaanwijzer op een van de acht grijppunten en de muisaanwijzer verandert in een dubbele pijl. Hierbij geven de twee pijlen de richting aan waarin het object vergroot en verkleind kan worden. In de onderstaande afbeelding hebben wij per grijppunt de richting aangegeven waarin u het object kunt vergroten en verkleinen.



3. Door nu de linkermuisknop in te drukken en ingedrukt te houden kunt u door het verplaatsen van de muis in de door de muisaanwijzer aangegeven richting het object vergroten of verkleinen.

**Ingave van de exacte afmeting**

U kunt van een geselecteerd object ook de exacte afmeting ingeven in het dialoogvenster **Plaats en afmeting van het object**. Hiervoor volgt u de onderstaande werkwijze.

**Werkwijze ingave exacte afmeting:**

1. Selecteer het object waarvan u de afmeting wilt vastleggen.
2. Kies menu-optie **Objecten|Positie-dialogvenster** om het dialogvenster **Plaats en afmeting van het object** te activeren.



In het dialogvenster kunt u de exacte objectgrootte vastleggen.

3. Als u de gewenste afmeting heeft opgegeven bevestigt u de nieuwe positie door op de opdrachtknop **Ok** te klikken.

Zie ook

- [Meerdere objecten even groot maken](#)<sup>[37]</sup>
- [Meerdere objecten uitlijnen](#)<sup>[34]</sup>

#### 4.1.4 Verplaatsen

In de ontwerpstudio kunt u één of meerdere objecten verplaatsen door het volgen van de onderstaande werkwijze:

**Werkwijze verplaatsen object:**

1. Klik op het object waarvan u dat u wilt verplaatsen.
2. Plaats de muisaanwijzer midden in het geselecteerde object. De muisaanwijzer verandert in de verplaatsing aanwijzer



3. Door de muis te verplaatsen terwijl u de linkermuisknop ingedrukt houdt, verplaatst u het geselecteerde object. Wanneer u de gewenste positie heeft bereikt, laat u de muisknop los.

### Ingave van de exacte positie

U kunt een geselecteerd object ook positioneren door ingave van de exacte positie in het dialoogvenster **Plaats en afmeting van het object**. Hiervoor volgt u de onderstaande werkwijze.

1. Selecteer het object dat u wilt positioneren
2. Kies menu-optie **Objecten|Positie-dialoogvenster** om het dialoogvenster **Plaats en afmeting van het object** te activeren.



In het dialoogvenster kunt u de exacte positie van de linkerbovenhoek of de rechteronderhoek ingeven. Wanneer u zowel de positie van de linkerbovenhoek als de positie van de rechteronderhoek vastlegt, dan wordt de objectgrootte automatisch aangepast.

3. Als u de gewenste positie heeft opgegeven bevestigd u de nieuwe positie door op de opdrachtknop **Ok** te klikken.


### 4.1.5 Verwijderen

U kunt het object op twee manieren verwijderen, namelijk :

- het werkblad
- de objectenlijst

#### Via het werkblad

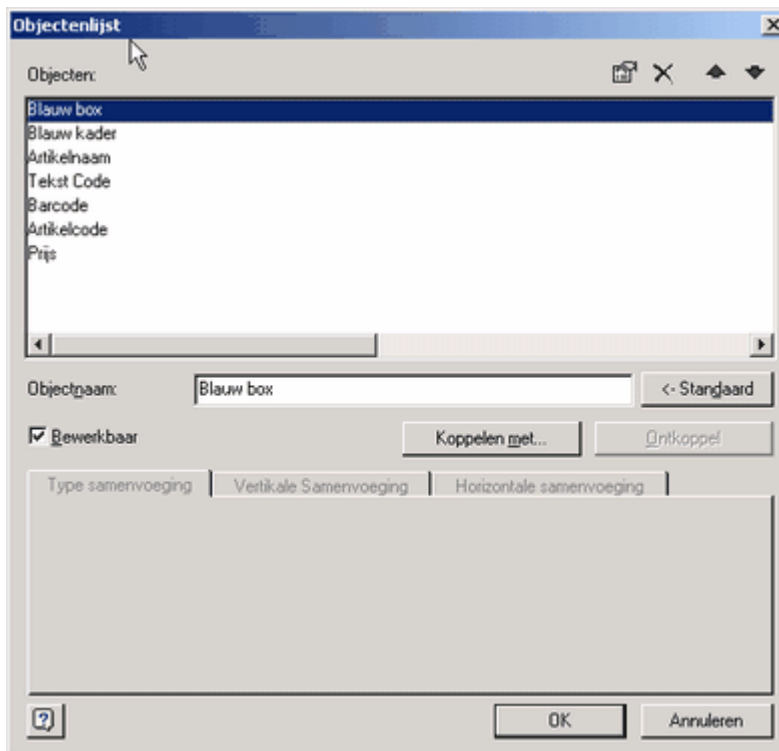
Het object kunt u via het werkblad verwijderen door het te verwijderen object te selecteren en daarna op:

- de delete toets te drukken
- te kiezen voor de menu optie **Bewerken | Knippen**
- op de knop  te klikken in de knoppenbalk Actie

De geselecteerde objecten die u op deze wijze verwijderd worden op het klembord geplaatst. Zie ook [Kopiëren](#) <sup>29</sup>.

## Via de objectenlijst

Ook vanuit de objectenlijst kunt u objecten verwijderen. Hiervoor activeert u de objectenlijst door middel van de menu optie **Objecten | Objectenlijst**. In de objectenlijst kiest het te verwijderen object door op de objectnaam te klikken.



U kunt het geselecteerde object verwijderen door op de knop  te klikken.

### Zie ook:


- [Kopieren](#) 

## 4.1.6 Kopiëren

Voor het kopiëren van een of meerdere objecten selecteert u de te kopiëren objecten. Het kopiëren van de geselecteerde objecten geschiedt in twee stappen, namelijk "kopiëren naar klembord" en vervolgens "plakken vanaf klembord"


### Kopiëren naar klembord

Bij het kopiëren naar klembord worden de geselecteerde gegevens gekopieerd naar een aparte geheugenlocatie dat ook wel klembord wordt genoemd. U kunt de geselecteerde objecten kopiëren naar het klembord door het volgen van een van de onderstaande methodes.

- de toetscombinatie CTRL+C te drukken
- de toetscombinatie CTRL+INS te drukken
- te kiezen voor de menu optie **Bewerken | Kopiëren**
- op de knop  te klikken in de knoppenbalk Actie

### Plakken vanaf het klembord

Als u de informatie weer op het werkblad wilt plakken dan volgt u één van de volgende methodes:

- de toetscombinatie CTRL+V te drukken
- de toetscombinatie SHIFT+INS te drukken
- te kiezen voor de menu optie **Bewerken | Plakken**
- op de knop  te klikken in de knoppenbalk Actie

U kunt gekopieerde objecten die op het klembord staan vaker achter elkaar plakken vanaf het klembord zonder deze opnieuw te kopiëren. Want na de werking plakken vanaf het klembord blijven de gegevens op het klembord gehandhaafd totdat er opnieuw gegevens op het klembord worden geplaatst.



### Belangrijk

Objecten die u verwijderd via de **Bewerken | Knippen** worden op het klembord geplaatst. Zie ook [Verwijderen](#) <sup>[28]</sup>

### Zie ook :

- [Verwijderen](#) <sup>[28]</sup>

## 4.1.7 Ordenen







U kunt objecten ordenen, hierbij wordt een object voor of achter een ander object geplaatst. Deze techniek kan handig zijn wanneer u in bijvoorbeeld een gekleurde cirkel een prijs. Als u cirkel object voor de tekst object dat de prijs bevat plaatst, dan ziet u tijdens shet afdrukken alleen de cirkel en dus geen prijs.

Met de ontwerpstudio kunt u een geselecteerd object een positie naar voren of naar achter verplaatsen of helemaal op de voorgrond of achtergrond plaatsen. De objecten kunnen op twee manieren worden ordenend, te weten:

- via het werkblad
- via de objectenlijst

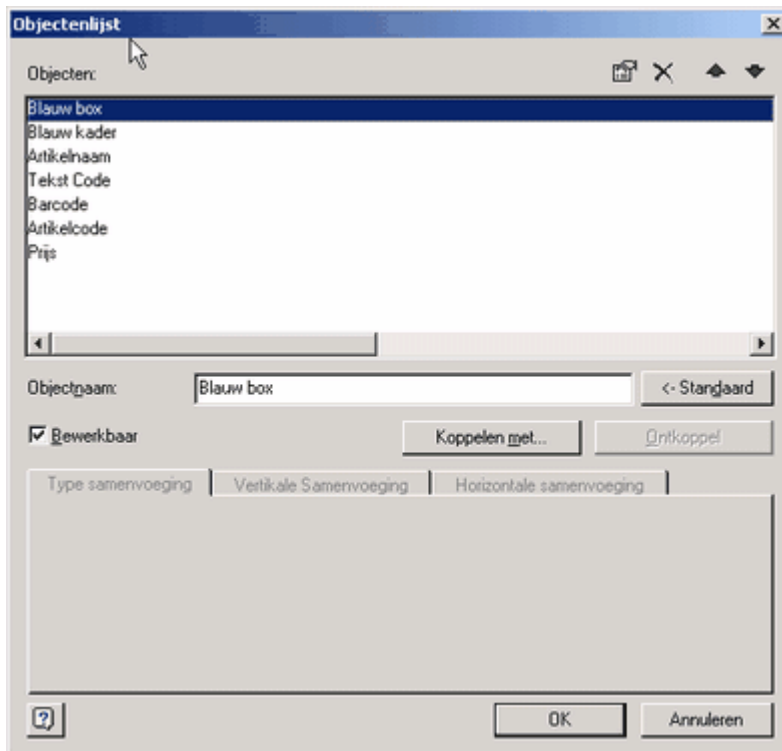
### Via het werkblad

Voor het ordenen van een object via het werkblad moet u het gewenste object eerst selecteren. Daarna kiest u voor de de volgende object

Knop	Corresponderend menu item	Sneltoets
	Objecten > Ordenen > Naar de voorgrond	CTRL+HOME
	Objecten > Ordenen > Naar de achtergrond	CTRL+END
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Links	
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Rechts	
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Boven	
	Objecten > Ordenen > Uitlijnen > Onder	

### Via de objectenlijst

Een andere methode van het ordenen van objecten is via de objectenlijst. Hiervoor activeert u via **Objecten | Objectenlijst** het venster Objectenlijst.



Het gewenste object dat u wilt ordenen kunt u eenvoudig selecteren door op de objectnaam te klikken. Met de twee pijltoetsen in de rechterbovenhoek kunt u het geselecteerde object naar boven of naar onder verplaatsen in de rangorde. De objecten die onderaan in de lijst staan, staan op de voorgrond en de objecten die bovenaan in de lijst staan, staan in de achtergrond.

#### Zie ook :

- [Objectenlijst](#) <sup>[37]</sup>

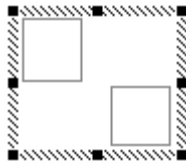
### 4.1.8 Meerdere objecten even groot maken

De ontwerpstudio heeft de mogelijkheid om meerdere objecten qua breedte of hoogte gelijk te maken aande omkadering. Hiervoor volgt u de onderstaande werkwijze:





1. U selecteert het eerste object. Deze kunt u selecteren door middel van selectie mode (CTRL+S) of door middel van de objectenlijst **Objecten | Objectenlijst**.
2. Vervolgens bereidt u de selectie uit met een of meerdere objecten. Afhankelijk of u gebruik maakt van de selectie mode of de objectenlijst volgt u een van de onderstaande methodes:
  - **selectie mode** : klik met de linkermuisknop op de gewenste objecten die u wilt toevoegen aan de selectie en houd hierbij de SHIFT toets ingedrukt.
  - **objectenlijst** : klik met de linkermuisknop op de objectnamen van de objecten die u wilt toevoegen aan de selectie en houd hierbij de CTRL toets ingedrukt. Als u alle gewenste objecten heeft toegevoegd aan de selectie verlaat u het venster objectenlijst door op de opdrachtknop Ok te klikken.

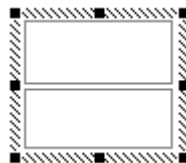
3. De geselecteerde objecten worden omkaderd



4. Desgewenst kunt u de omkadering aanpassen aan het door u gewenste grootte door middel van een van de acht grijppunten.
5. Als u de omkadering in de gewenste grootte heeft ingesteld, kunt u de geselecteerde objecten qua breedte of hoogte even groot maken als de omkadering. Hier voor gebruikte u de volgende knoppen in de knoppenbalk Actie

- voor horizontaal  of middels de menu optie **Objecten | Ordenen | Uitlijnen | Horizontaal grootte aanpassen**
- voor verticaal  of middels de menu optie **Objecten | Ordenen | Uitlijnen | Verticaal grootte aanpassen**

Hieronder ziet het resultaat als wij kiezen voor de horizontale vergroting.



Zie ook :

- [Objecten selecteren](#) <sup>[24]</sup>

#### 4.1.9 Objectnaam

Vooral wanneer uw project veel objecten heeft kan het handig zijn om de objecten van logische namen te voorzien. Een geselecteerd object kunt u op twee manieren van een logische naam voorzien. Namelijk via:

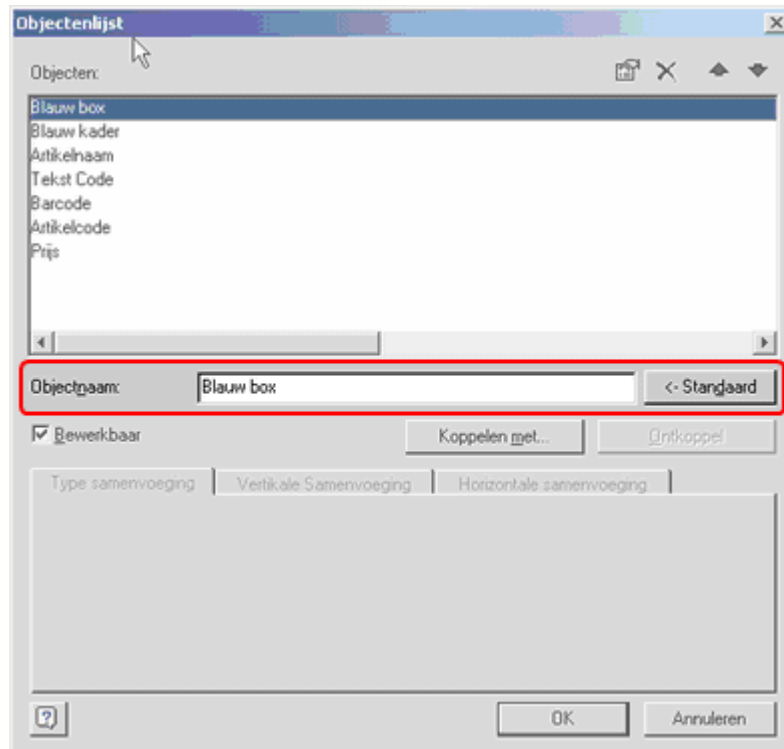
- de objectenlijst
- het dialoogvenster object identificatie

##### Naam vastleggen via de objectenlijst

Voor het aanpassen van de objectnaam via de objectenlijst volgt u de onderstaande procedure:

1. Kies **Objecten | Objectenlijst** om de objectenlijst te activeren.

2.



Selecteer in de objectenlijst het object waarvan uw de naam wilt vastleggen.

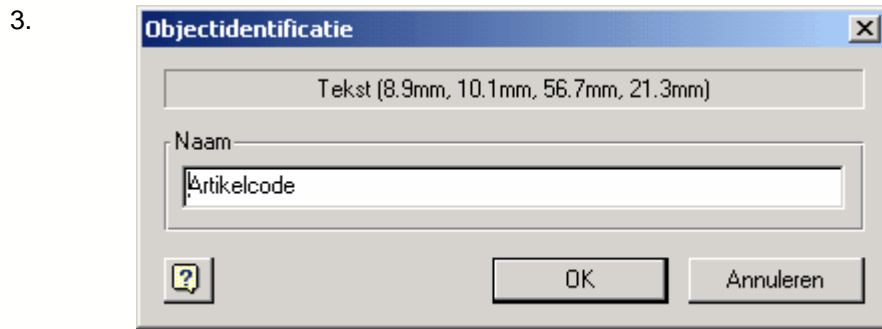
3. Geef in het invoervak **Objectnaam** de naam van het object in.

Zodra u een nieuwe object toevoegt dan krijgt het object door de ontwerpstudio een standaard naam toegekend. Deze naam bestaat uit de omschrijving van het object en de coördinaten. Vooral wanneer uw project veel objecten kent, dan is het handig om de objecten te voorzien van een logische naam. Als u achteraf weer de standaard naam aan het object wilt toekennen, dan klikt u op de opdrachtknop **standaard** en het geselecteerde object krijgt weer de standaard naam.

### **Naam vastleggen via dialoogvenster object identificatie**

U kunt de objectnaam ook aanpassen via het dialoogvenster Object indentificatie. Hiervoor volgt u de volgende werkwijze:

1. Selecteer in het werkblad het object waarvan u de naam wilt wijzigen.
2. Activeer het dialoogvenster Object-identificatie via de menu-optie **Objecten | Naam**. Dit venster kunt u ook activeren via de sneltoets CTRL+SHIFT+ENTER.

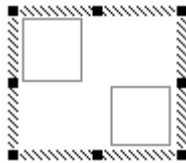


3. Geef in het invoervak **Naam** de objectnaam in en bevestig de nieuwe objectnaam met de opdrachtknop **Ok**.

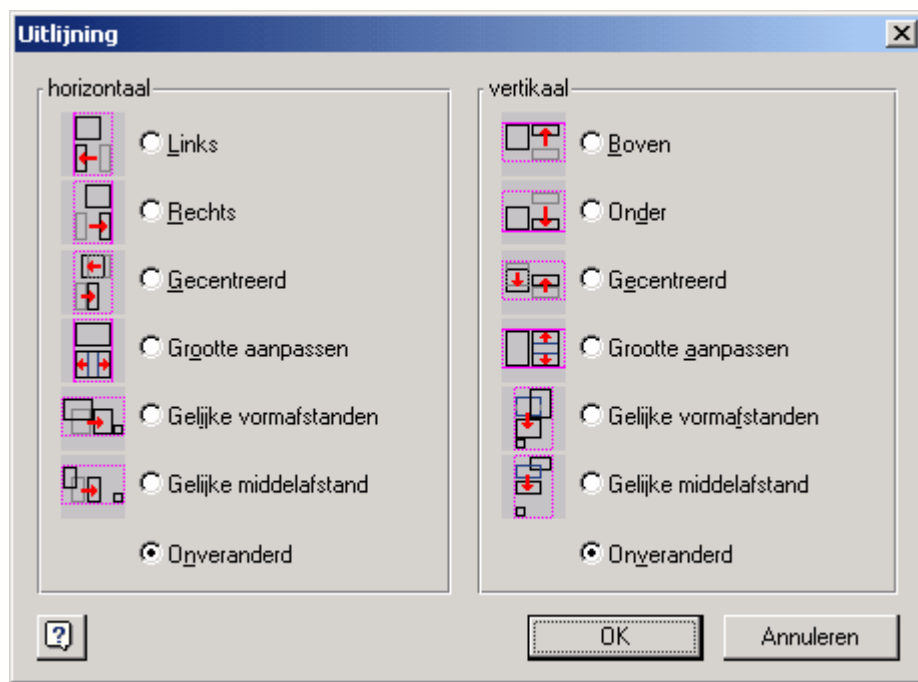
#### 4.1.10 Meerdere objecten uitlijnen

Met de ontwerpstudio kunt u ook meerdere objecten uitlijnen. U kunt objectenonderandere links, rechts, onder of boven uitlijnen. Voor het uitlijnen van de objecten volgt u de volgende werkwijze

1. U selecteert het eerste object. Deze kunt u selecteren door middel van selectie mode (CTRL+S) of door middel van de objectenlijst **Objecten | Objectenlijst**.
2. Vervolgens bereidt u de selectie uit met een of meerdere objecten. Afhankelijk of u gebruik maakt van de selectie mode of de objectenlijst volgt u een van de onderstaande methodes:
  - **selectie mode** : klik met de linkermuisknop op de gewenste objecten die u wilt toevoegen aan de selectie en houd hierbij de SHIFT toets ingedrukt.
  - **objectenlijst** : klik met de linkermuisknop op de objectnamen van de objecten die u wilt toevoegen aan de selectie en houd hierbij de CTRL toets ingedrukt. Als u alle gewenste objecten heeft toegevoegd aan de selectie verlaat u het venster objectenlijst door op de opdrachtknop Ok te klikken.
3. De geselecteerde objecten worden omkaderd







4. Kies voor de menu optie **Objecten | Ordenen | Uitlijnen** om het venster Uitlijnen te activeren



5. Stel in het venster Uitlijning de gewenste uitlijning in en bevestig uw keuze door op de opdrachtknop Ok te klikken.

Het uitlijnen via het dialoogvenster Uitlijning is erg handig wanneer u de geselecteerde objecten zowel horizontaal als verticaal wilt uitlijnen. In plaats van het uitlijnen via het dialoogvenster Uitlijnen kunt u de geselecteerde objecten ook versneld uitlijnen door middel van de volgende knoppen op de knoppenbalk Actie:

Knop	Omschrijving
	Links uitlijnen
	Rechts uitlijnen
	Boven uitlijnen
	Onder uitlijnen

**Zie ook :**


- [Objecten selecteren](#) <sup>[24]</sup>

### 4.1.11 Object eigenschappen

De eigenschappen van een object zijn afhankelijk van het soort object. Kunt u van een lijn object enkel de lijndikte en de lijnkleur instellen, terwijl u van een rechthoek meer eigenschappen kunt instellen. Er zijn verschillende manieren om de eigenschappen van een object aan te passen.

#### Via het werkblad

Om de eigenschappen van een object aan te kunnen passen, moet u het object eerst selecteren. Daarna kunt u het venster eigenschappen activeren door :

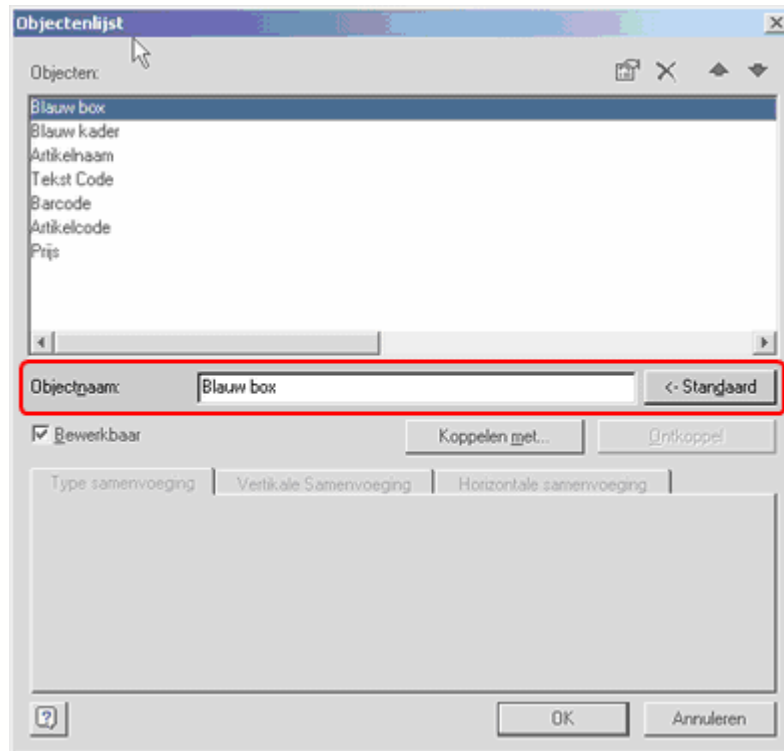
- te kiezen voor de menu optie **Objecten | Eigenschappen**
- door de ENTER toets
- door te kiezen voor de optie **eigenschappen** in het context menu (dit menu kunt u activeren via de rechtermuisknop)
- door te klikken op de knop eigenschappen () in de knoppenbalk Actie

#### Via de objectenlijst


Voor het activeren van het venster eigenschappen vanuit de objectenlijst volgt u de onderstaande procedure:

1. Kies **Objecten | Objectenlijst** om de objectenlijst te activeren.

2.



Selecteer in de objectenlijst het object waarvan u de eigenschappen wilt aanpassen.

3. Klik op de knop eigenschappen 

Zie ook

- Eigenschappen lijn
- Eigenschappen rechthoek
- Eigenschappen Ovaal/Cirkel
- Eigenschappen Afbeelding
- Eigenschappen Barcode
- Eigenschappen Tekst
- Eigenschappen Geformeteerde tekst
- Eigenschappen Grafieken
- Eigenschappen HTML tekst

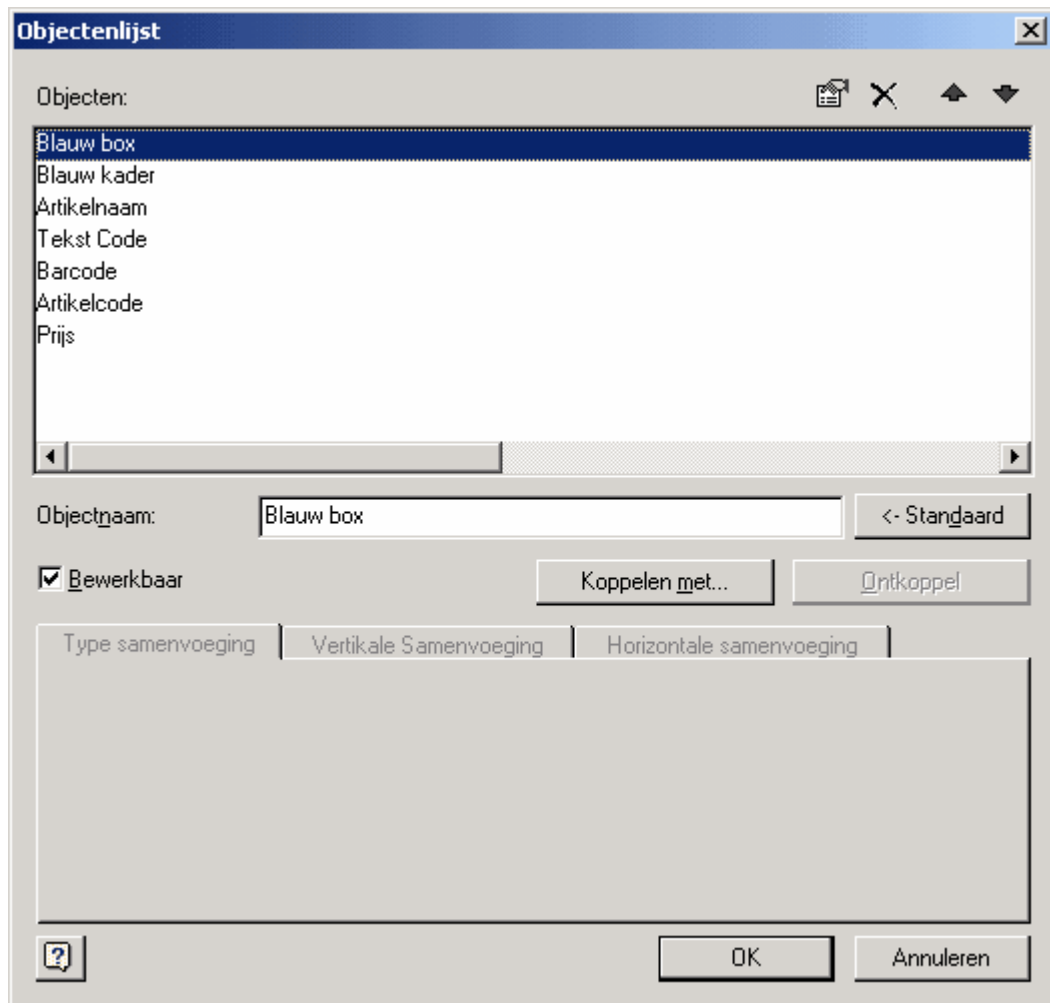
#### 4.1.12 Objectenlijst

De objectenlijst geeft u een overzicht van de aanwezige objecten. Dit overzicht is bijzonder handig wanneer u één of meerdere objecten wilt selecteren in een project met veel objecten of objecten die elkaar overlappen. Maar de objectenlijst kunt u ook gebruiken voor :

- het verplaatsen van objecten naar de voor- of achtergrond;
- het verwijderen van objecten
- het toekennen / wijzigen van de objectnaam
- het wijzigen van de object eigenschappen

- het koppelen van objecten

U kunt de objectenlijst activeren via de menu-optie **Objecten | Objectenlijst** of met de sneltoets ster (\*) op het numerieke toetsenbord.




## 4.2 Lijn objecten

Lijn objecten zijn zeer eenvoudige objecten, maar worden desondanks vaak in rapporten gebruikt. De ontwerpstudio stelt u in staat om zowel horizontale, verticale als ook diagonale aan een project toe te voegen.

### 4.2.1 Toevoegen lijnobject

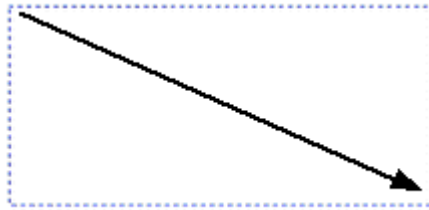
Om een lijn toe te voegen aan uw ontwerpproject volgt u de onderstaande procedure:

**Werkwijze toevoegen lijn:**

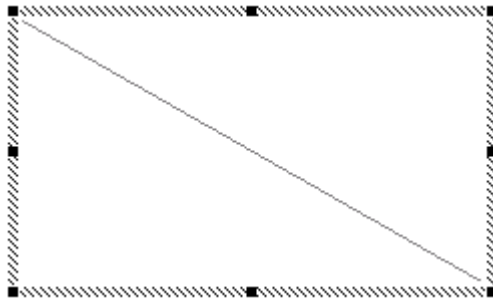
1. Kies het object Lijn :
  - Met de knop Lijn  n de knoppenbalk Object.
  - Via de menu-optie **Objecten | Invoegen | Lijn**
  - Druk op de sneltoets CTRL+L

Het object Lijn wordt lichter gekleurd dan de andere objecten in de knoppenbalk Objecten.

2. Plaats de muis op de positie waar de linkerbovenhoek van de lijn moet komen.
3. Druk op de linkermuisknop en terwijl u de linkerknop ingedrukt houdt verplaatst u de muis naar de rechteronderhoek. Tijdens het verplaatsen van de muis ontstaat er een kader zoals hieronder wordt weergegeven.



4. Wanneer de het gewenste eindpunt is bereikt laat u de linkermuisknop los en het object Lijn is aan het project toegevoegd.



Standaard wordt er een zwarte lijn van 0,1 mm toegevoegd. Deze eigenschappen kunt u direct aanpassen omdat het nieuwe object nog is geselecteerd. Het venster Eigenschappen kunt u ondermeer activeren vanuit het context menu.


Het is ook mogelijk om een object onder bepaalde condities af te drukken. Wanneer aan deze conditie niet worden voldaan dan wordt het object ook niet afgedrukt.



#### Tip

Het tekenen van horizontale en verticale lijnen is erg moeilijk. Een eenvoudige manier om deze lijnen te tekenen is door eerst een lijn te tekenen op bovenstaande wijze en daarna de objectgrootte aan te passen via **Objecten | Positie dialoog**

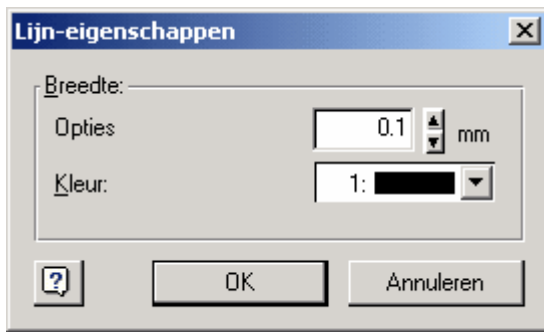
#### Zie ook :

- [Grootte aanpassen](#) 
- Weergave voorwaarden
- Eigenschappen lijn





## 4.2.2 Lijneigenschappen

Van een geselecteerd lijn object kunt u de lijndikte en de kleur instellen, in het venster **Lijn eigenschappen**. Dit venster kunt u onder andere activeren via de menu-optie **Object | Eigenschappen**.



### Opties

Middels het invoervak **Opties** kunt u de dikte van de lijn instellen. U kunt hiervoor de gewenste waarde direct invoeren of middels de knoppen  verhogen of  verlagen.

### Kleur

In de keuzelijst **Kleur** kunt u de lijnkleur selecteren. Om de gewenste kleur te kunnen selecteren klikt u op de keuzelijst en de lijst mogelijke kleuren wordt weergegeven.



### Tip

De eigenschappen lijndikte en lijnkleur van een lijn zijn in de weergave modus *layout* niet zichtbaar. Om deze eigenschappen weer te geven moet u de weergave modus op **layout voorbeeld** of **voorbeeld** zetten.

### Zie ook :

- Kleur selecteren


## 4.3 Rechthoek objecten

Een ander veel gebruikt object is het object rechthoek. Dit object wordt veel gebruikt als kop boven aan een rapport. Van een rechthoek kunt u eigenschappen zoals de lijnkleur, opvulkleur en het opvulpatroon.

### 4.3.1 Toevoegen rechthoek

**Werkwijze toevoegen lijn:**

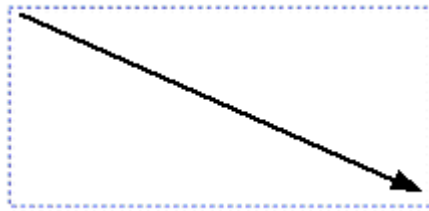
1. Kies het object Rechthoek door:

- door op de knop Rechthoek  in de knoppenbalk Object.
- kies menu-optie **Objecten | Invoegen | Rechthoek**
- Druk op de sneltoets CTRL+R

Het object Rechthoek wordt lichter gekleurd dan de andere objecten in de knoppenbalk Objecten.

2. Plaats de muis op de positie waar de linkerbovenhoek van de rechthoek moet komen.

3. Druk op de linkermuisknop en terwijl u de linkerknop ingedrukt houdt verplaatst u de muis naar de rechteronderhoek. Tijdens het verplaatsen van de muis ontstaat er een kader zoals hieronder wordt weergegeven.



4. Wanneer de het gewenste eindpunt is bereikt laat u de linkermuisknop los en het object Rechthoek is aan het project toegevoegd.



Standaard wordt er een rechthoek met een zwarte kaderlijn van 0,1 mm toegevoegd. Deze eigenschappen kunt u direct aanpassen omdat het nieuwe object nog is geselecteerd. Het venster **Rechthoek-Eigenschappen** kunt u ondermeer activeren vanuit het context menu.

Het is ook mogelijk om een object onder bepaalde condities af te drukken. Wanneer aan deze conditie niet worden voldaan dan wordt het object ook niet afgedrukt.




#### Tip

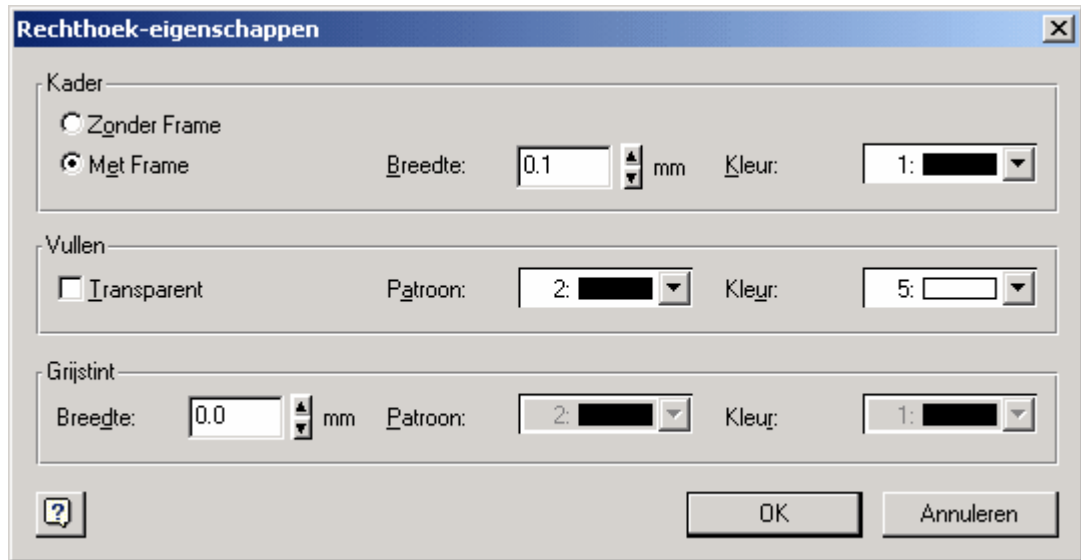
Het exact op maat tekenen van rechthoeken wordt als erg lastig ervaren. Een eenvoudige manier om deze rechthoek te tekenen is door eerst een rechthoek te tekenen op bovenstaande wijze en daarna de objectgrootte aan te passen via **Objecten | Positie dialoog**

#### Zie ook :

- [Grootte aanpassen](#) <sup>25</sup>
- Weergave voorwaarden
- Eigenschappen lijn

### 4.3.2 Rechthoek eigenschappen

Van een geselecteerde rechthoek kunt u naast de lijndikte en de lijnkleur van het kader ook de opvulling van de rechthoek vastleggen en eventueel aangegeven of er een schaduw achter de rechthoek geplaatst moet worden. Deze instellingen kunnen worden ingesteld in het venster **rechthoek eigenschappen**. Dit venster is ondermeer bereikbaar via **Object | Eigenschappen**, of door de knop eigenschappen  in de knoppenbalk Actie.



#### Kader

##### zonder / met frame

Iedere rechthoek heeft een kader. Het kader om de rechthoek is wel of niet zichtbaar, met andere woorden uw rechthoek heeft wel of geen frame. Wanneer uw rechthoek een frame heeft dan kunt u de breedte van het frame en de kleur van het frame vastleggen.


Wanneer uw rechthoek een omlijning heeft in een bepaalde kleur dan kiest u voor de optie **met frame**. Bij de velden **Breedte** en **kleur** kunt u de breedte en de kleuren van de omlijning vastleggen.

Als uw rechthoek geen omlijning heeft dan kunt u dat aangegeven met de keuzeoptie **zonder frame**.

##### Breedte



Wanneer u heeft aangegeven dat uw rechthoek een frame heeft dan kunt u in het invoervak **breedte** de lijndikte aangeven. De eenheid waarin de breedte wordt aangegeven is afhankelijk van de landinstellingen van uw besturingssysteem Windows.

##### Kleur

Als uw rechthoek een frame heeft dan kunt u ook de kleur van het frame instellen. De kleur wordt ingesteld door een keuzelijst **kleur**. Door op de knop  te klikken, wordt de lijst met beschikbare kleuren geactiveerd. In deze lijst kunt u een keuze maken uit 29 standaardkleuren. Naast de 29 standaard kleuren kunt u ook uw eigen kleur samenstellen.

#### Vullen

Een rechthoek kan ook geheel worden opgevuld met een bepaalde kleur en patroon.

<b>Transparant</b>	<p>Wanneer een rechthoek niet opgevuld hoeft te worden dan kunt u dat aangeven met het aankruisvakje <b>transparant</b>. Wanneer u een kruisje heeft geplaatst in het aankruisvakje <b>transparant</b> dan wordt de rechthoek niet opgevuld.</p> <p>Als er in het aankruisvakje <b>transparant</b> geen vinkje is geplaatst, dan wordt de rechthoek opgevuld met een bepaalde kleur en patroon.</p>
<b>Patroon</b>	<p>Het patroon dat u wilt gebruiken voor de opvulling van de rechthoek kunt u vastleggen in de keuzelijst <b>patroon</b>. Klik op de  knop om de lijst met beschikbare patronen te activeren. Selecteer uit deze lijst een van de 146 beschikbare patronen.</p>
<b>Kleur</b>	<p>In de keuzelijst <b>kleur</b> kunt u de opvulkleur van de rechthoek opgeven. Door op de knop  te klikken, wordt de lijst met beschikbare kleuren geactiveerd. In deze lijst kunt u een keuze maken uit 29 standaardkleuren. Naast de 29 standaard kleuren kunt u ook uw eigen kleur samenstellen.</p>

## Grijstint

De ontwerpstudio biedt u de mogelijkheid om achter een rechthoek een schaduw effect te plaatsen. Van een schaduw effect kunt u de breedte, het patroon en de kleur instellen.

<b>Breedte</b>	<p>In het invoervak <b>breedte</b> kunt u de breedte van de schaduwrand opgeven. De eenheid waarin u de breedte vastlegt is afhankelijk van landinstellingen van uw besturingssysteem.</p>
<b>Patroon</b>	<p>In de keuzelijst <b>patroon</b> kunt u het patroon van de schaduwrand vastleggen. Voor het vastleggen van het patroon klik op de  knop om de lijst met beschikbare patronen te activeren. Vervolgens kunt u de lijst één van de 146 beschikbare patronen selecteren.</p>
<b>Kleur</b>	<p>In de keuzelijst <b>kleur</b> kunt u de opvulkleur van de schaduwrand opgeven. Door op de knop  te klikken, wordt de lijst met beschikbare kleuren geactiveerd. In deze lijst kunt u een keuze maken uit 29 standaardkleuren. Naast de 29 standaard kleuren kunt u ook uw eigen kleur samenstellen.</p>



### Tip

De fysieke eigenschappen (zoals lijndikte, lijnkleur, opvulling en schaduwrand) van een rechthoek zijn in de weergave modus *layout* niet zichtbaar. Om deze eigenschappen weer te geven moet u de weergave modus op **layout voorbeeld** of **voorbeeld** zetten.

### Zie ook :


- Kleur selecteren

## 4.4 Ovaal / cirkel objecten

Het is in de ontwerpstudio vrij eenvoudig om een cirkel of een ovaal aan een ontwerpproject toe te voegen. Ook bij cirkels kunt u eigenschappen zoals lijnkleur, opvulling en dergelijke vastleggen.

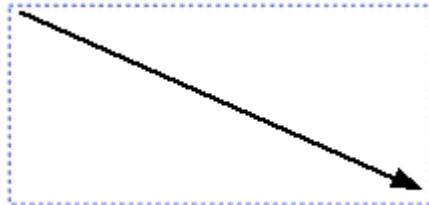
### 4.4.1 Toevoegen ovaal / cirkel

#### Werkwijze toevoegen Ovaal/cirkel:

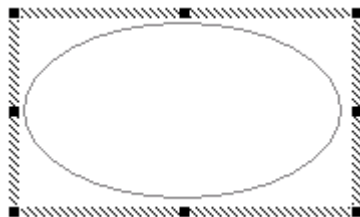
1. Kies het object Ovaal / cirkel door:
  - door op de knop  in de knoppenbalk Object.
  - kies menu-optie **Objecten | Invoegen | Ovaal**
  - Druk op de sneltoets CTRL+I

Het object Ovaal wordt lichter gekleurd dan de andere objecten in de knoppenbalk Objecten.

2. Plaats de muis op de linkerbovenhoek
3. Druk op de linkermuisknop en terwijl u de linkerknop ingedrukt houdt verplaatst u de muis naar de rechteronderhoek. Tijdens het verplaatsen van de muis ontstaat er een kader zoals hieronder wordt weergegeven.



4. Wanneer de het gewenste eindpunt is bereikt laat u de linkermuisknop los en het object Ovaal is aan het project toegevoegd.



Standaard wordt er een ovaal met een zwarte kaderlijn van 0,1 mm toegevoegd. Deze eigenschappen kunt u direct aanpassen omdat het nieuwe object nog is geselecteerd. Het venster **Eigenschappen van de elips** kunt u ondermeer activeren vanuit het context menu.

Het is ook mogelijk om een object onder bepaalde condities af te drukken. Wanneer aan deze conditie niet worden voldaan dan wordt het object ook niet afgedrukt.



#### Tip

Het is soms erg lastig om het frame waarin de ovaal of cirkel moet worden weergegeven op maat te tekenen. Daarom is het vaak eenvoudiger om eerst het frame te tekenen zonder rekening te houden met de afmeting de positie van het frame. Hierbij volgt u de bovenstaande werkwijze. Vervolgens kunt u de afmeting en de positie van het object eenvoudig aanpassen via **Objecten | Positie dialoog**.

In de eigenschappen van de ovaal is een instelling opgenomen waarmee u binnen de object afmeting een exacte cirkel kunt laten tekenen.

#### Zie ook :

- [Grootte aanpassen](#) 

- Weergave voorwaarden
- Eigenschappen lijn

#### 4.4.2 Ovaal / cirkel eigenschappen

Net als de andere objecten kent ook het ovaal een aantal specifieke eigenschappen. De eigenschappen van een geselecteerde ovaal kunt u benaderen via het menu **Objecten | Eigenschappen**. Het venster eigenschappen wordt geactiveerd:




#### Rand

##### zonder / met rand

Bij de eigenschappen van een ovaal / cirkel kunt u aangeven of uw cirkel wel of geen rand heeft. Wanneer uw cirkel geen rand heeft dan kiest u voor de optie **Zonder rand**.

Kiest u voor de optie **met rand** dan kunt u de dikte en de kleur van de rand vastleggen.

##### Kleur



Als uw ovaal een rand heeft dan kunt u ook de kleur van de rand instellen. De kleur wordt ingesteld door een keuzelijst **kleur**. Door op de knop  te klikken, wordt de lijst met beschikbare kleuren geactiveerd. In deze lijst kunt u een keuze maken uit 29 standaardkleuren. Naast de 29 standaard kleuren kunt u ook uw eigen kleur samenstellen.

##### Breedte

Wanneer u heeft aangegeven dat uw ovaal /cirkel een rand heeft dan kunt u in het invoervak **breedte** de lijndikte aangeven. De eenheid waarin de breedte wordt aangegeven is afhankelijk van de landinstellingen van uw besturingssysteem Windows.

#### Vulling

Een ovaal/cirkel kan ook worden opgevuld met een bepaalde kleur en patroon.

<b>Transparant</b>	Wanneer een ovaal niet opgevuld hoeft te worden dan kunt u dat aangeven met de keuzeoptie <b>transparant</b> . Met de keuze optie <b>gevuld</b> geeft u aan dat de cirkel is opgevuld met een bepaalde kleur en patroon.
<b>Patroon</b>	Het patroon dat u wilt gebruiken voor de opvulling van de ovaal kunt u vastleggen in de keuzelijst <b>patroon</b> . Klik op de  knop om de lijst met beschikbare patronen te activeren. Selecteer uit deze lijst een van de 146 beschikbare patronen.
<b>Kleur</b>	In de keuzelijst <b>kleur</b> kunt u de opvulkleur van de ovaal opgeven. Door op de knop  te klikken, wordt de lijst met beschikbare kleuren geactiveerd. In deze lijst kunt u een keuze maken uit 29 standaardkleuren. Naast de 29 standaard kleuren kunt u ook uw eigen kleur samenstellen.

## Optie

Met de ontwerpstudio kunt u op eenvoudige wijze de ovaal veranderen in een rond cirkel.

<b>Altijd cirkel</b>	U kunt van de elips een ronde cirkel maken door in het aankruisvak <b>Altijd cirkel</b> een vinkje te plaatsen. De cirkel in het object gecentreerd.
----------------------	--



### Tip

De fysieke eigenschappen (zoals lijndikte, lijnkleur, opvulling en schaduwrand) van een ovaal zijn in de weergave modus *layout* niet zichtbaar. Om deze eigenschappen weer te geven moet u de weergave modus op **layout voorbeeld** of **voorbeeld** zetten.

### Zie ook:

- Kleur selecteren

## 4.5 Afbeelding objecten

Met de ontwerpstudio kunt u op eenvoudige wijze een afbeelding toevoegen aan uw ontwerpproject. Bij de afbeelding eigenschappen moet u de bestandsnaam van de afbeelding opgeven. Met andere woorden de afbeelding wordt niet opgenomen in de layout er is enkel dus een verwijzing naar het bestand.

### 4.5.1 Toevoegen afbeelding

Voor het toevoegen van een afbeelding volgt u de volgende werkwijze:

**Werkwijze toevoegen afbeelding:**

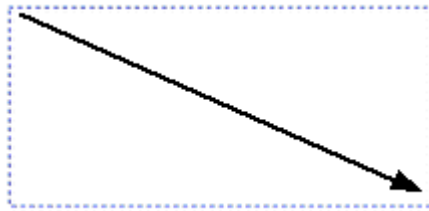
1. Kies het object afbeelding door:

- door op de knop  in de knoppenbalk Object.
- kies menu-optie **Objecten | Invoegen | Afbeelding**
- Druk op de sneltoets CTRL+P

Het object afbeelding wordt lichter gekleurd dan de andere objecten in de knoppenbalk Objecten.

2. Plaats de muis op de linkerbovenhoek van de afbeelding.


3. Druk op de linkermuisknop en terwijl u de linkerknop ingedrukt houdt verplaatst u de muis naar de rechteronderhoek. Tijdens het verplaatsen van de muis ontstaat er een kader zoals hieronder wordt weergegeven.

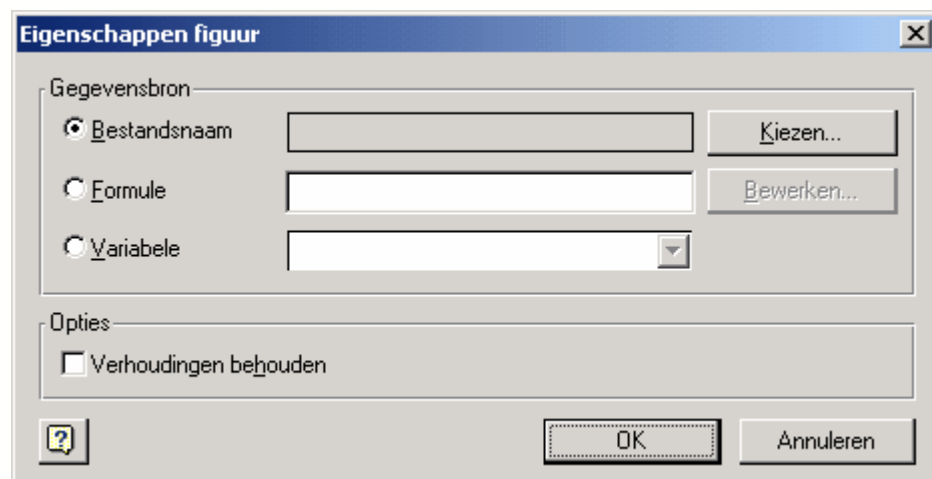


4. Wanneer de het gewenste eindpunt is bereikt laat u de linkermuisknop los en het object Afbeelding is aan het project toegevoegd.



5. Activeer het venster **Eigenschappen figuur** door :

- kies menu optie **Object | Eigenschappen**
- kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
- Druk op de toets Enter
- Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.





**Tip**


Het is soms erg lastig om het afbeelding exact op maat te tekenen. Daarom is het vaak eenvoudiger om eerst het frame voor de afbeelding te tekenen zonder rekening te houden met de afmeting de positie van het frame. Hierbij volgt u de bovenstaande werkwijze. Vervolgens kunt u de afmeting en de positie van het object eenvoudig aanpassen via **Objecten | Positie dialoog**.

Met het aankruisvakje **verhouding behouden** kunt u aangeven dat de afbeelding de originele verhoudingen moet behouden.

**Tip**

Afbeeldingen zijn enkel zichtbaar in de weergave modus **layout voorbeeld** en **voorbeeld**.


**Zie ook :**

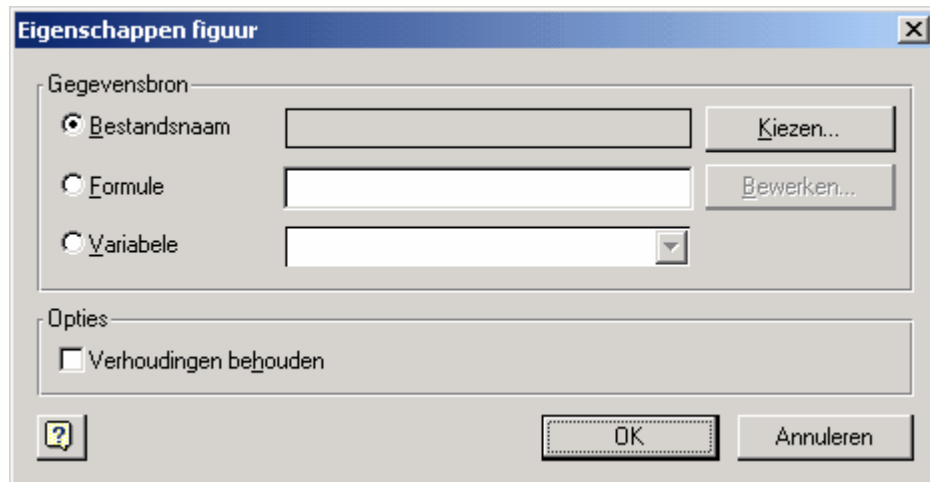
- [Grootte aanpassen](#) 
- Weergave voorwaarden
- Eigenschappen lijn

## 4.5.2 afbeelding eigenschappen

Van een afbeelding die u toevoegd aan uw ontwerpproject wordt enkel een verwijzing bijgehouden naar het afbeeldingbestand. De afbeelding zelf wordt niet opgenomen. In de eigenschappen van de afbeelding legt u de bestandsnaam vast. Deze bestandsnaam kan verwijzen naar een vast bestand. Hieronder vindt u de werkwijze voor het instellen van de bestandsnaam.

**Werkwijze vastleggen bestandsnaam op basis van een vaste afbeelding:**

1. Activeer het venster **Eigenschappen figuur** door :
  - kies menu optie **Object | Eigenschappen**
  - kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
  - Druk op de toets Enter
  - Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.




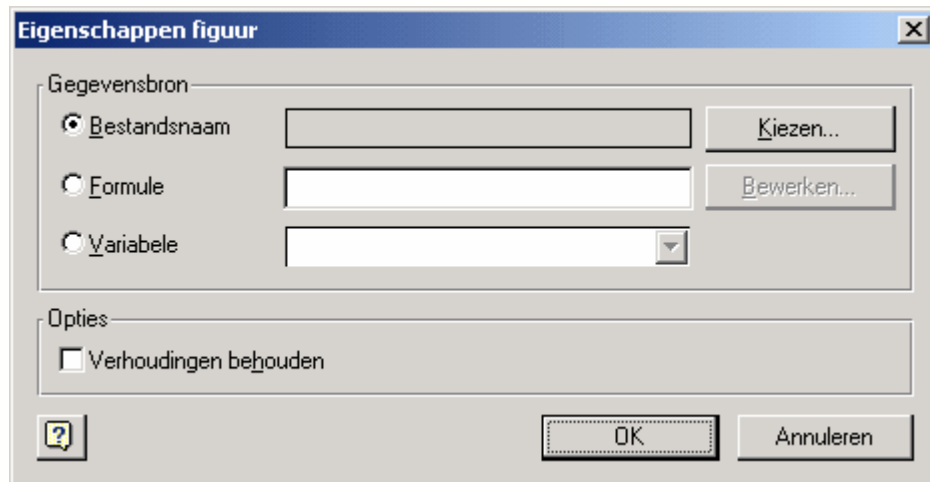
Voor de afbeelding moet worden verwezen naar een extern afbeeldingsbestand.

2. Kiest voor de keuze optie **Bestandsnaam**
3. Klik op de opdrachtknop **kiezen** om het afbeeldingbestand te selecteren.
4. Als u de originele afmeting van de afbeelding wilt hanteren plaatst dan in het aankruisvakje **verhoudingen behouden** een vinkje. Wanneer u geen vinkje in dit aankruisvakje plaatst, dan wordt de afmeting van de afbeelding aangepast aan de afmeting van het frame waarin de afbeelding wordt geplaatst.


De bestandsnaam kan ook worden bepaald op basis van gegevensvelden vanuit de Compad programma. In dat geval wordt de bestandsnaam bepaald door een gegevensvariabele. Voor het vastleggen van de bestandsnaam op basis van een variabele volgt u de onderstaande werkwijze.

**Werkwijze vastleggen bestandsnaam op basis van een variabele :**

1. Activeer het venster **Eigenschappen figuur** door :
  - kies menu optie **Object | Eigenschappen**
  - kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
  - Druk op de toets Enter
  - Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.




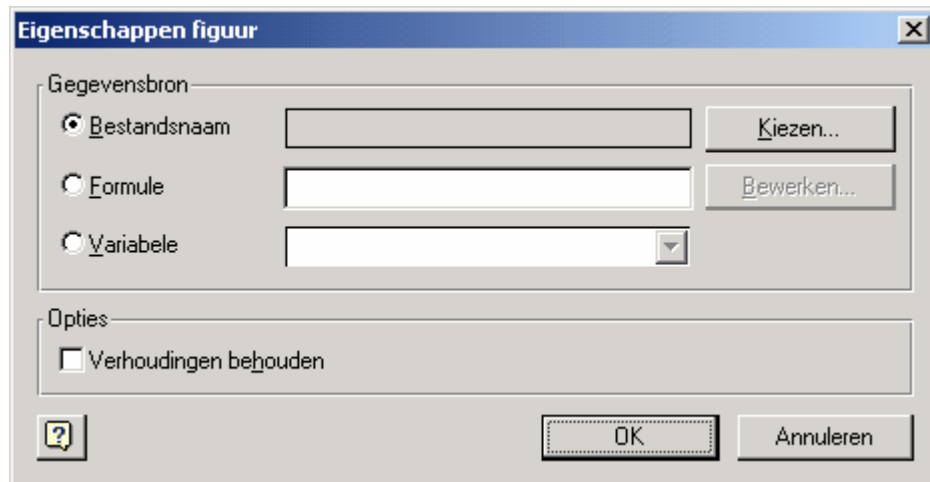
Voor de afbeelding moet worden verwezen naar een extern afbeeldingsbestand.

2. Kiest voor de keuze optie **Variabele**
3. In de keuzelijst kunt u vervolgens de variabele selecteren door op de  knop te klikken. Hierdoor wordt de lijst met beschikbare variabele weergegeven die de bestandsnaam van een afbeelding bevat. Uit deze lijst kunt de gewenste variabele selecteren.
4. Als u de originele afmeting van de afbeelding wilt hanteren plaatst dan in het aankruisvakje **verhoudingen behouden** een vinkje. Wanneer u geen vinkje in dit aankruisvakje plaatst, dan wordt de afmeting van de afbeelding aangepast aan de afmeting van het frame waarin de afbeelding wordt geplaatst.

De bestandsnaam kunt u ook eventueel samenstellen op basis van een formule. Stel dat het in het artikelbestand een verwijzing staat naar een extern afbeeldingsbestand dat de foto van het artikel bevat (variabele ARTICLE.PHOTO\_FILENAME). Maar de bestandslocatie ontbreekt. De bestandslocatie wordt in een andere variabele aangeboden (variabele SETTING.DATAPATH). De volledige bestandsnaam moet worden samengesteld uit de bestandslocatie (SETTING.DATAPATH) en de bestandsnaam (ARTICLE.PHOTO\_FILENAME). In dat geval wordt de gegevensbron door middel van een formule samengesteld.

**Werkwijze vastleggen bestandsnaam op basis van een formule :**

1. Activeer het venster **Eigenschappen figuur** door :
  - kies menu optie **Object | Eigenschappen**
  - kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
  - Druk op de toets Enter
  - Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.



Voor de afbeelding moet worden verwezen naar een extern afbeeldingsbestand.

2. Kiest voor de keuze optie **Formule**
3. In het invoervak **Formule** kan de formule worden ingegeven. U kunt ook de hulp invoeren van de formule editor door op de opdrachtknop **Bewerken** te klikken.
4. Als u de originele afmeting van de afbeelding wilt hanteren plaatst dan in het aankruisvakje **verhoudingen behouden** een vinkje. Wanneer u geen vinkje in dit aankruisvakje plaatst, dan wordt de afmeting van de afbeelding aangepast aan de afmeting van het frame waarin de afbeelding wordt geplaatst.



#### Tip

De afbeelding is in de weergave modus *layout* niet zichtbaar. Om de afbeelding correct weer te geven moet u de weergave modus op **layout voorbeeld** of **voorbeeld** zetten.

#### Zie ook :

- [Grootte aanpassen](#) <sup>25</sup>
- Weergave voorwaarden
- Formule editor

## 4.6 Barcode objecten

Barcodes (ook wel streepjescodes genoemd) zijn er handig in gebruik bij geautomatiseerde systemen in de detailhandel en de transportwereld. Maar barcodes worden ook gebruikt op plaatsen waar u het minder snel zal verwachten. U moet hierbij denken aan postverwerking, productie-omgeving of laboratoria. De Compad ontwerpstudio ondersteunt maar liefst 14 type barcodes. Naast de meest gangbare barcodes zoals de EAN 8 en EAN 13 ondersteunt Compad ook industriële barcodes en speciale barcodes voor postverzending. U kunt een vaste barcode ingeven. Maar u kunt ook gegevens vanuit het Compad programma gebruiken voor het weergeven van een barcode.

### 4.6.1 Toevoegen barcode

Voor het toevoegen van een barcode volgt u de volgende werkwijze:

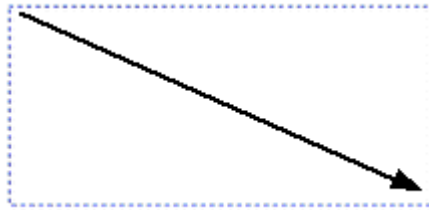
#### Werkwijze toevoegen barcode :

1. Kies het object barcode door:

- door op de knop  in de knoppenbalk Object.
- kies menu-optie **Objecten | Invoegen | Barcode**
- Druk op de sneltoets CTRL+B

Het object barcode wordt lichter gekleurd dan de andere objecten in de knoppenbalk Objecten.


2. Plaats de muis op de linkerbovenhoek van de barcode.
3. Druk op de linkermuisknop en terwijl u de linkerknop ingedrukt houdt verplaatst u de muis naar de rechteronderhoek. Tijdens het verplaatsen van de muis ontstaat er een kader zoals hieronder wordt weergegeven.



4. Wanneer de het gewenste eindpunt is bereikt laat u de linkermuisknop los en het object Barcode is aan het project toegevoegd.



5. Activeer het venster **Eigenschappen barcode** door :

- kies menu optie **Object | Eigenschappen**
- kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
- Druk op de toets Enter
- Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.

7. Klik op de opdrachtknop **Ok** om het eigenschappen venster te sluiten.


**Tip**

Het is soms erg lastig om de barcode exact op maat te tekenen. Daarom is het vaak eenvoudiger om eerst het frame voor de barcode te tekenen zonder rekening te houden met de afmeting de positie van het frame. Hierbij volgt u de bovenstaande werkwijze. Vervolgens kunt u de afmeting en de positie van het object eenvoudig aanpassen via **Objecten | Positie dialoog**.

**Tip**

In de weergave modus *layout* is enkel het frame van de barcode zichtbaar. De barcode zelf kunt u enkel zien wanneer u de weergave modus instelt op **layout voorbeeld** of **voorbeeld**.


**Zie ook :**

- [Grootte aanpassen](#) 
- Weergave voorwaarden
- Eigenschappen lijn

## 4.6.2 barcode eigenschappen

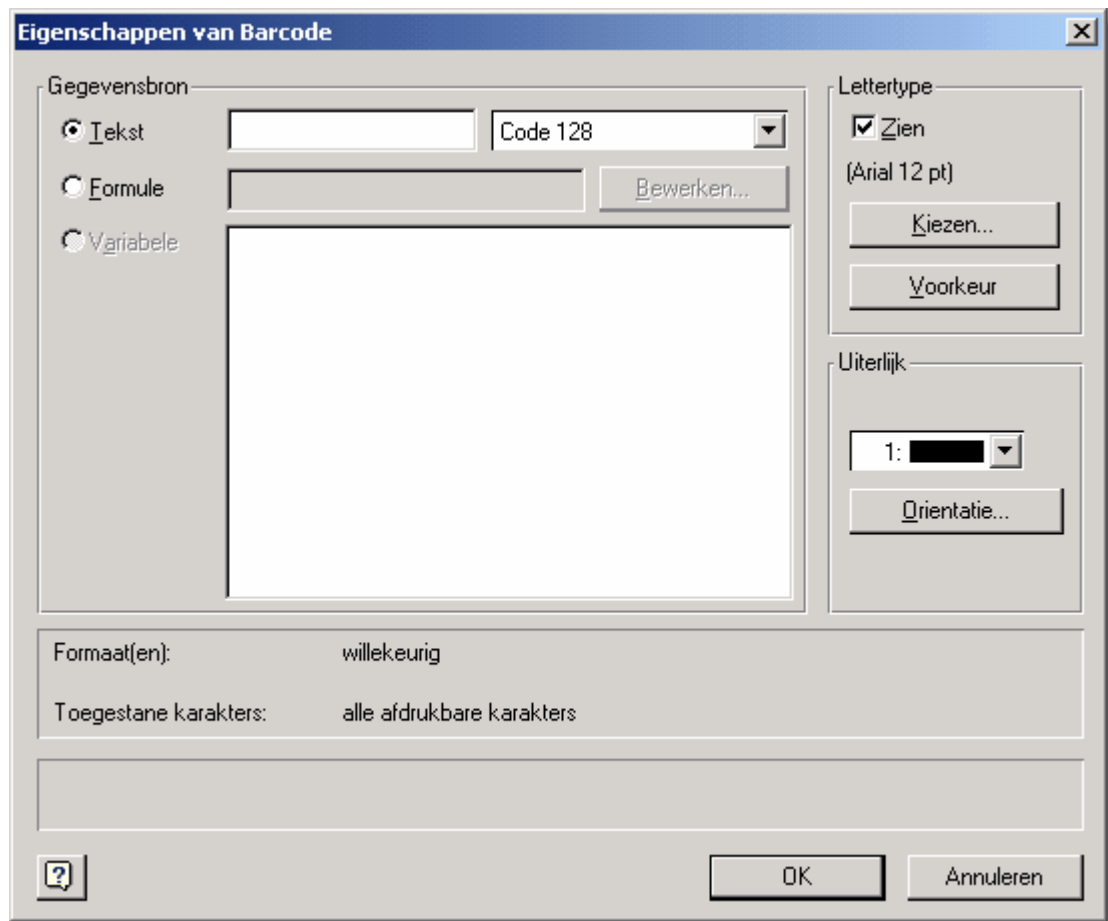
Om een barcode op te nemen in het ontwerpproject moet u de eigenschappen van de barcode instellen. U kunt de eigenschappen van een barcode instellen in het venster **Eigenschappen van barcode**. Dit venster kunt u activeren door het volgen van de onderstaande werkwijze.

**Werkwijze activeren van het venster Eigenschappen van Barcode door :**

- kies menu optie **Object | Eigenschappen**
- kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
- Druk op de toets Enter
- Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.


### Gegevensbron

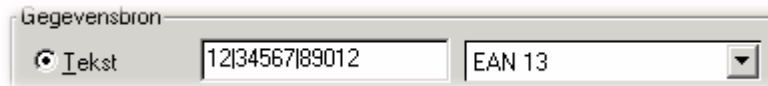
De gegevensbron van een barcode bepaald de barcode. U kunt een barcode vastleggen op basis van een vaste tekst of op basis van een formule.



Een barcode kan bestaan uit een vaste tekst of worden samengesteld uit een formule. Een barcode die wordt vastgesteld op basis van een vaste tekst wordt veelal gebruikt bij formulierherkenning. De onderstaande instructies geven aan hoe u de barcode kunt instellen die gebaseerd is op vaste tekst.

**Werkwijze vastleggen barcode op basis van vaste tekst:**

1. Kies voor de keuze optie **Tekst**.
2. Standaard is de barcode type ingesteld op Code 128. Klik op de knop  om de lijst met beschikbare barcode types te activeren. Selecteer in deze lijst het gewenste barcode type.
3. Afhankelijk van het type barcode dat u heeft geselecteerd moet u op een bepaalde wijze de tekst ingeven. Heeft u bijvoorbeeld gekozen voor een EAN 13 dan moet u een code ingeven dat bestaat uit 12 cijfers, waarbij het formaat gelijk is aan nn|nnnnn|nnnnn. Stel de EAN13 die u wilt ingeven bestaat uit de code 123456789012 dan moet u in het tekstvak 12|34567|89012 ingeven, zoals hieronder wordt weergegeven.



Gegevensbron

Tekst

4. Deze tekst zal resulteren in de onderstaande EAN13 barcode



Als gegevensbron voor het samenstellen van de barcode kunt u ook gebruik maken van gegevens vanuit het programma. Voor het samenstellen van de barcode op basis van programma gegevens volgt u de onderstaande procedure.

#### Werkwijze vastleggen barcode op basis van formule:

1. Kies voor de keuze optie **Formule**.
2. Geef in het invoervak de formule in of druk op de opdrachtknop **bewerken** om de formule editor te activeren.

#### Code weergeven

Een barcode is gebaseerd op een code die u vastlegt in de gegevensbron. Omdat de barcode zelf niet door mensen gelezen kan worden, wordt doorgaans onder de streepjescode de code in voor mensen leesbare tekst weergegeven. De eigenschappen van deze tekst kunt u vastleggen middels de volgende opties.



**zien**

Door middel van het aankruisvak **zien** kunt aangeven of de voor mensen leesbare code onder de streepjescode moet worden afgedrukt. Door in het aankruisvak **zien** een vinkje te plaatsen wordt onder de barcode de leesbare code afgedrukt, zoals hieronder is weergegeven.



Als u het vinkje in het aankruisvak **zien** verwijderd, dan wordt de leesbare code onder de streepjescode ook niet meer afgedrukt. Hieronder vindt u dezelfde EAN 13 code, ditmaal zonder leesbare code.

**Lettertype**

Onder het aankruisvak wordt het lettertype en de grootte waarin de leesbare code onder de barcode wordt afgedrukt weergegeven. U kunt deze eigenschappen wijzigen door de op de opdrachtknop **Kiezen** te klikken.

Met de knop **voorkeur** stelt u het lettertype dat wordt gebruikt voor het weergeven van de leesbare code in op het standaard lettertype.

De knoppen **kiezen** en **voorkeur** zijn alleen ingeschakeld wanneer u heeft gekozen voor het weergeven van de leesbare code onder de streepjescode.


**Uiterlijk van de barcode**

Naast het afdrukken van de leesbare code onder de barcode kunt u ook het uiterlijk van de barcode vastleggen. Van de streepjescode zelf kunt u de kleur en de orientatie instellen.

**kleur**

Door middel van het keuzevak kunt u de kleur selecteren.



Hiervoor klikt u op de  knop om de lijst met beschikbare kleuren te activeren. Selecteer in de lijst van beschikbare kleuren de door u gewenste kleur.

**Orientatie**

Naast de kleur kunt u ook de orientatie van de barcode vastleggen. U kunt de barcode bijvoorbeeld 90 graden draaien zodat het beter op een etiket past.

In sommige branches zoals de mode branche is hetzelfde gebruikelijk om een artikellabel tweemaal de barcode af te drukken. De barcodes zijn doorgaans 90 graden gedraaid.

U kunt de orientatie van de barcode instellen door op de opdrachtknop **orientatie** te klikken. In het venster orientatie kunt u de vervolgens de door u gewenste orientatie selecteren.

**Tip**

Barcodes zijn enkel zichtbaar in de weergave modus **layout voorbeeld** en **voorbeeld**.

Zie ook:

- Barcode specificatie
- Formule editor
- Kleur selecteren
- Lettertype selecteren
- [Grootte aanpassen](#) <sup>[25]</sup>
- Weergave voorwaarden


## 4.7 Tekst objecten

Tekst objecten worden gebruikt om vast teksten en variabele programmeergegevens op een rapport af te drukken. Een tekst object kan een of meerdere tekstregels bevatten, ook wel paragrafen genoemd.

### 4.7.1 Toevoegen tekst

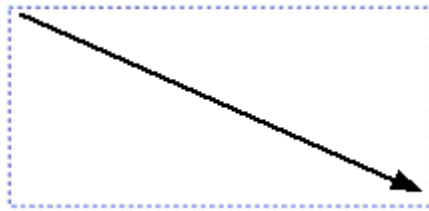
Voor het toevoegen van een tekst object volgt u de volgende werkwijze:

**Werkwijze toevoegen tekst object :**

1. Kies het object Tekst door:
  - door op de knop  in de knoppenbalk Object.
  - kies menu-optie **Objecten | Invoegen | Tekst**
  - Druk op de sneltoets CTRL+T

Het object Tekst wordt lichter gekleurd dan de andere objecten in de knoppenbalk Objecten.

2. Plaats de muis op de linkerbovenhoek van het tekst blok.
3. Druk op de linkermuisknop en terwijl u de linkerknop ingedrukt houdt verplaatst u de muis naar de rechteronderhoek. Tijdens het verplaatsen van de muis ontstaat er een kader zoals hieronder wordt weergegeven.



4. Wanneer de het gewenste eindpunt is bereikt laat u de linkermuisknop los en het object Tekst is aan het project toegevoegd.



5. Activeer het venster **Eigenschappen tekst** door :
  - kies menu optie **Object | Eigenschappen**
  - kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
  - Druk op de toets Enter
  - Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.
6. Stel in het venster **Tekst-eigenschappen** de eigenschappen in.
7. Klik op de opdrachtknop **Ok** om het eigenschappen venster te sluiten.



#### Tip

Het is soms erg lastig om het tekstblok exact op maat te tekenen. Daarom is het vaak eenvoudiger om eerst het frame voor het tekstblok te tekenen zonder rekening te houden met de afmeting de positie van het frame. Hierbij volgt u de bovenstaande werkwijze. Vervolgens kunt u de afmeting en de positie van het object eenvoudig aanpassen via **Objecten | Positie dialoog**.


**Zie ook :**

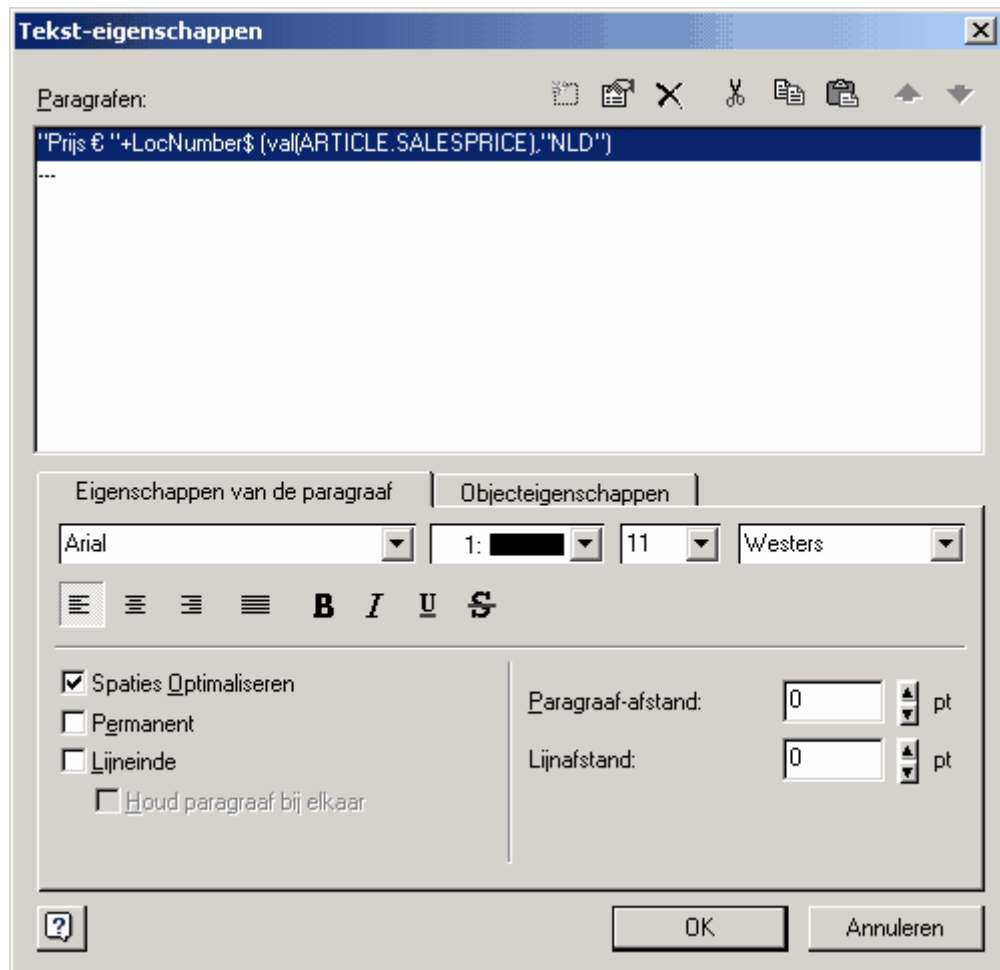
- [Grootte aanpassen](#) <sup>[25]</sup>
- Weergave voorwaarden
- Eigenschappen Tekst

**4.7.2 Tekst eigenschappen**

Nadat u een tekst object heeft toegevoegd aan uw layout moet u aangegeven welke tekst er in dit tekstblok moet worden weergegeven. Een tekst blok bevat minimaal één of meerdere paragrafen en iedere paragraaf bevat tekst. De tekst die wordt afgedrukt wordt bepaald aan de hand van formules. U kunt deze formules instellen via het venster **Tekst-eigenschappen**. Dit venster kunt u activeren door het volgen van de onderstaande procedure:

**Werkwijze activeren van het venster Tekst eigenschappen door :**

- kies menu optie **Object | Eigenschappen**
- kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
- Druk op de toets Enter
- Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.


**Zie ook:**

- Paragrafen
- Tekstbewerken
- Paragraaf eigenschappen
- Object eigenschappen

#### 4.7.2.1 Paragraven

Via het venster **Tekst-eigenschappen** kunt u nieuwe paragraven toevoegen aan uw tekstblok en bestaande paragraven wijzigen of verwijderen. Voor het toevoegen van de een nieuwe paragraaf volgt u de onderstaande werkwijze:

##### Werkwijze toevoegen paragraaf :

1. Vanuit het venster Tekst-eigenschappen kunt u een nieuwe paragraaf toevoegen door :
  - door op de knop  nieuw te klikken
  - Druk op de sneltoets INSERT
2. U kunt de tekst van de paragraaf nu vastleggen in het venster **Tekst bewerken**
3. Klik op de opdrachtknop **Ok** om het eigenschappen venster te sluiten.


De tekst van een paragraaf kunt u bewerken in het venster **Tekst bewerken**. In de ontwerpstudio is het ook mogelijk om deze tekst achteraf aan te passen. Voor het aanpassen van de tekst van een paragraaf volgt u de onderstaande procedure.

##### Werkwijze wijzigen paragraaf :

1. Selecteer in de lijst van paragraven de paragraaf waarvan u de tekst wilt wijzigen.
2. Activeer het venster **Tekst bewerken** door:
  - door op de knop  eigenschappen te klikken
  - Druk op de sneltoets CTRL+ENTER
3. U kunt in het venster **Tekst bewerken** de tekst wijzigen
4. Klik op de opdrachtknop **Ok** om het eigenschappen venster te sluiten.

Overtollige paragraven kunt u verwijderen door het volgen van de onderstaande werkwijze:

##### Werkwijze verwijderen paragraaf :

1. Selecteer in de lijst van paragraven de paragraaf die u wilt verwijderen.
2. U kunt de selecteerde paragraaf verwijderen door:
  - door op de knop  verwijderen te klikken
  - Druk op de sneltoets DEL

U kunt een geselecteerde paragraaf ook verplaatsen naar het klembord en de geselecteerde paragraaf uit het tekstblok te verwijderen. Voor het verplaatsen van de paragraaf naar het klembord volgt u de onderstaande procedure

##### Werkwijze verplaatsen paragraaf naar het klembord :


1. Selecteer in de lijst van paragrafen de paragraaf die u wilt verplaatsen naar het klembord.
2. U kunt de selecteerde paragraaf verplaatsen naar het klembord door:

- door op de knop  knippen te klikken
- Druk op de sneltoets SHIFT+DEL
- Druk op de sneltoets CTRL+X

Na het verplaatsen van de paragraaf naar het klembord kunt u deze paragraaf in bijvoorbeeld een ander tekst object weer toevoegen. Het klembord biedt maar ruimte voor één paragraaf. In plaats van het verplaatsen van een paragraaf is het ook mogelijk om de paragraaf te kopiëren naar het klembord. Bij het kopiëren van de paragraaf naar het klembord, blijft de paragraaf in het tekst object ongewijzigd. Voor het kopiëren van een paragraaf naar het klembord volgt u de onderstaande werkwijze.

#### **Werkwijze kopiëren paragraaf naar het klembord :**


1. Selecteer in de lijst van paragrafen de paragraaf die u wilt kopiëren naar het klembord.
2. U kunt de selecteerde paragraaf kopiëren naar het klembord door:

- door op de knop  knippen te klikken
- Druk op de sneltoets SHIFT+INS
- Druk op de sneltoets CTRL+C

De paragraaf is nu gekopieerd naar het klembord. Het klembord biedt plaats voor één paragraaf. De inhoud van het klembord kunt u weer gebruiken in uw tekst object. U kunt een paragraaf welke tijdelijk is opgeslagen op het klembord kopiëren naar een tekst object door het uitvoeren van de volgende werkwijze

#### **Werkwijze plakken paragraaf vanaf het klembord :**

1. Selecteer in de lijst van paragrafen de positie waar u de nieuwe paragraaf wilt plaatsen.
2. U kunt de selecteerde paragraaf kopiëren vanaf het klembord door:

- door op de knop  knippen te klikken
- Druk op de sneltoets SHIFT+ENTER
- Druk op de sneltoets CTRL+V

In de lijst van paragrafen wordt een overzicht gegeven van de aanwezige paragrafen. De volgorde van de paragrafen in deze lijst is tevens de volgorde waarin deze paragrafen wordt afgedrukt. U kunt deze volgorde wijzigen door het uitvoeren van de onderstaande procedure.

#### **Werkwijze verplaatsen paragraaf :**

1. Selecteer in de lijst van paragrafen de paragraaf die u wilt verplaatsen.
2. U kunt de selecteerde paragraaf verplaatsen door:

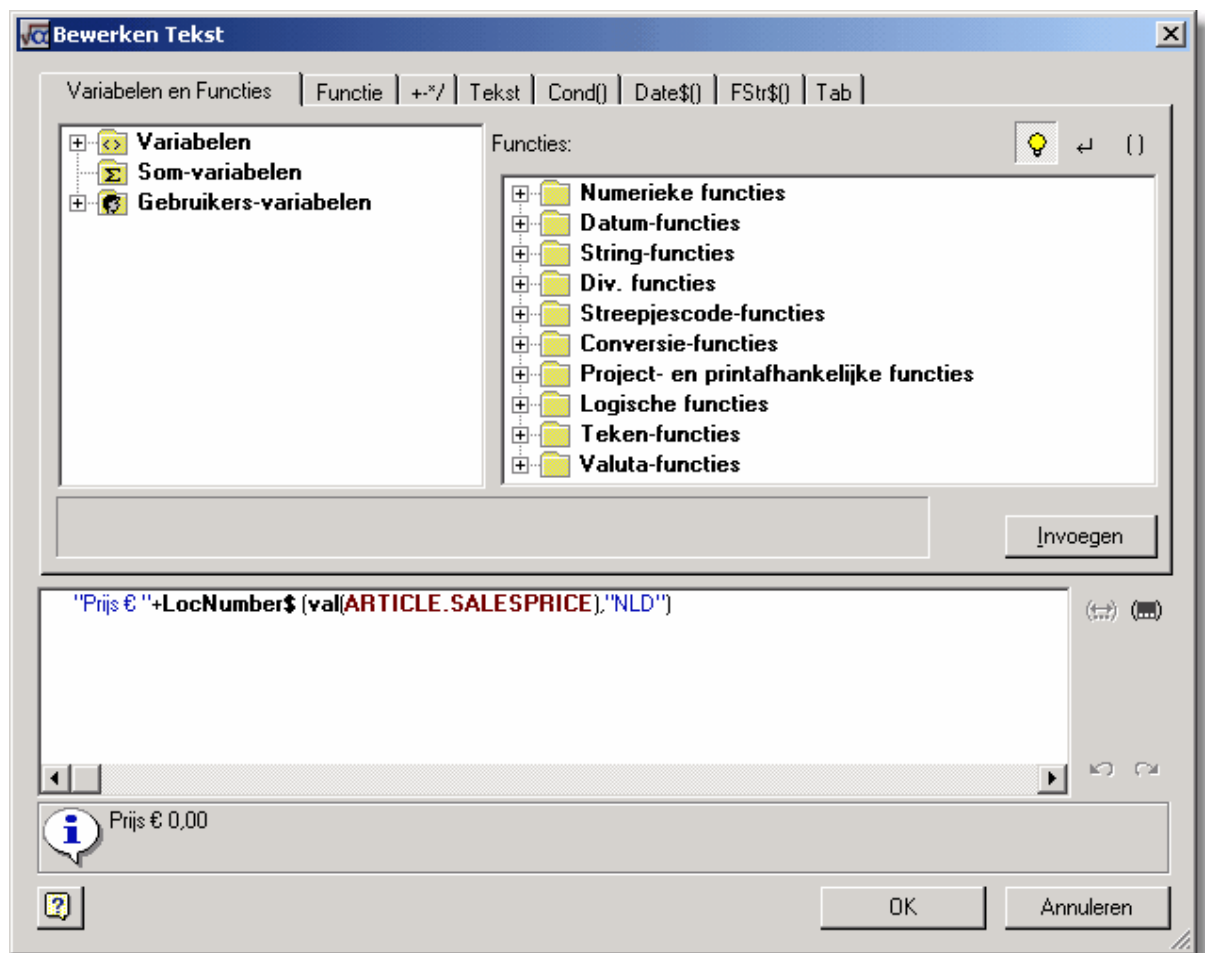
- door op de knop  te klikken
- Druk op de sneltoets CTRL+PAGEUP of CTRL+PAGEDOWN

**Zie ook :**

- Tekst bewerken
- Paragraaf eigenschappen
- Object eigenschappen

**4.7.2.2 Tekst bewerken**

Een tekst object bevat één of meerdere paragrafen. Iedere paragraaf kan vaste tekst of gegevens vanuit het Compad programma bevatten. Voor het vastleggen van tekst in een paragraaf wordt gebruik gemaakt van formules. U kunt deze formules vastleggen in het venster **Bewerken tekst**.



In het grote tekstvak aan de onderzijde van het venster **Tekst bewerken** kunt u de formule ingeven. In het bovenstaande schermafbeelding ziet u in het tekstvak de formule "prijs € "+locNumber\$(val(ARTICLE.SALESPRICE),"NLD") staan. In het informatievak direct onder het formule invoervak bevat een voorbeeld als de formule correct is ingegeven. In het bovenstaande venster **bewerken tekst** wordt in het informatievak de tekst "Prijs € 0,00" weergegeven. Dit is tevens de uitkomst van de formule die in datzelfde venster is vastgelegd. Wanneer de formule (nog) niet correct is ingegeven, dan bevat het informatievak een foutmelding.

U kunt de formule ingeven in het formulevak. Maar u kunt u de formule ook samenstellen door middel van het selecteren van de gewenste formules en variabelen. De meest gebruikte functies zijn onderverdeeld in een aantal groepen, te weten:

- Variabele en functies
- Functies
- Operatoren (+-\*/)
- Tekst
- Condities Cond()

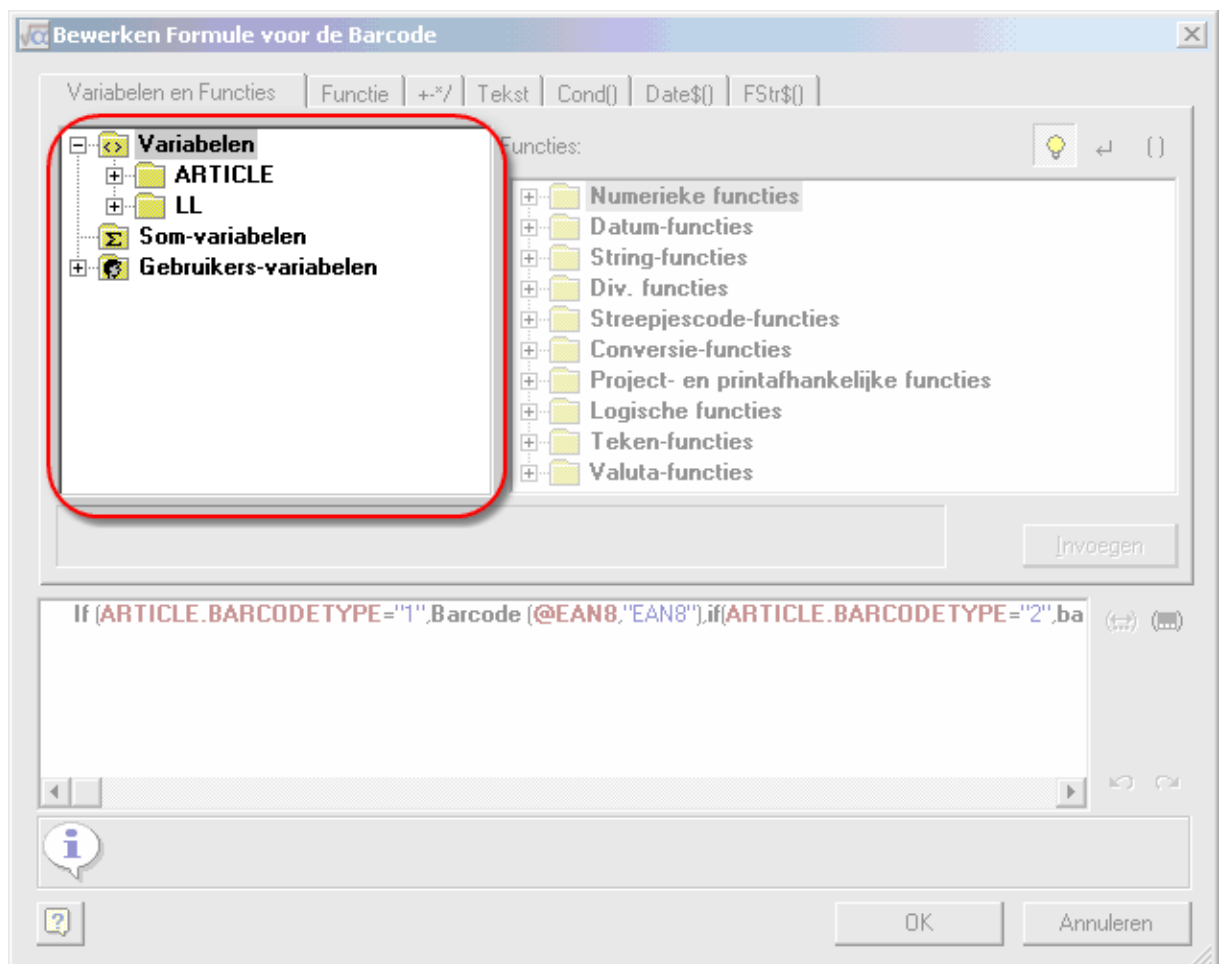
- Datum functies Date()
- Financiële weergave FStr()
- Tab

#### 4.7.2.2.1 Variabele en functies

Het tabblad **Variabelen en functies** geeft toegang tot de programma gegevens en de functies die u in de formules kunt gebruiken.

### Variabelen

In de tabel aan de linkerzijde van het tabblad **Variabelen en functies** vindt u de variabelen of te wel de programmagegevens. Deze variabelen worden op dezelfde manier weergegeven als in het venster variabelen.



Velden, variabelen, interne gegevens, tellers en gebruikersvariabelen worden in een hiërarchische lijst weergegeven. In het bovenstaande schermafbeelding ziet u dat de variabelen worden opgedeeld in twee groepen: ARTICLE en LL. De groep ARTICLE bevat alle artikelgegevens vanuit het Compad programma. De groep LL bevat alle interne gegevens van de rapportgenerator. Naast de variabelen ziet u in de lijst ook nog een groep gebruikersvariabelen en som-variabelen. Voor de gebruikersvariabelen staat een plusteken. Dit houdt in dat er gebruikersvariabelen gedefinieerd zijn. Door op het plusteken te klikken, worden deze variabelen weergegeven. Dit zelfde geldt ook voor de variabelen ARTICLE en LL. Het bovenstaande schermafbeelding bevat geen map en VELDEN omdat deze map uitsluitend beschikbaar is in de tabel.

Voor het invoeren van een variabele in een formule volgt u de onderstaande procedure:

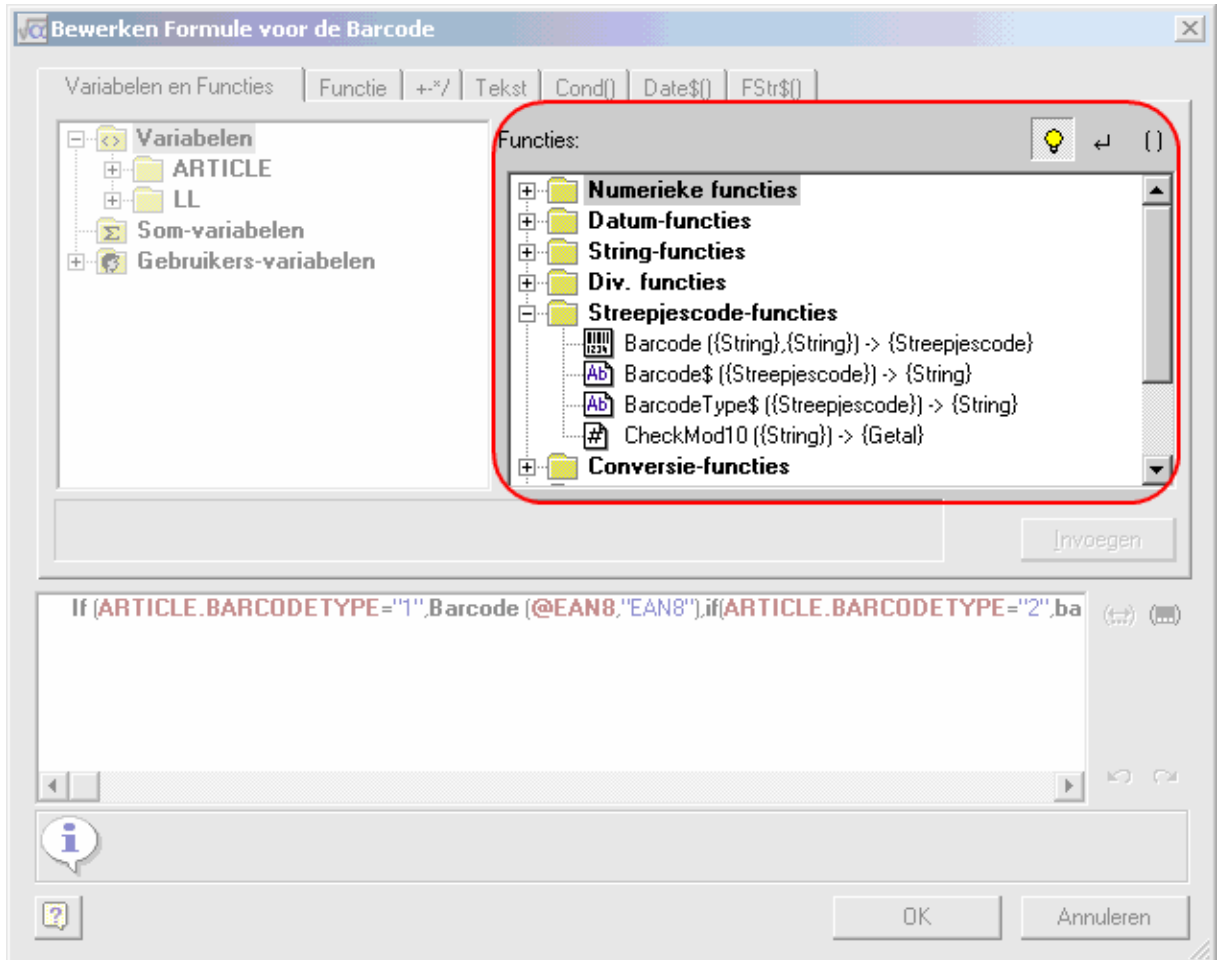
#### Werkwijze invoegen variabelen in een formule:






1. Klik op het plusteken voor de map tot dat de door u gewenste variabele zichtbaar is.
2. Klik op de variabele, waardoor de opdrachtknop **Invoegen** wordt geactiveerd
3. Klik op de opdrachtknop **Invoegen** om de door u geselecteerde variabele in te voegen. De variabele wordt ingevoegd op die plaatst waar de cursor staat.

## Functies

Aan de rechterkant van het tabblad **Variabelen en functies** treft u de lijst van beschikbare functies aan. De functies zijn gegroepeerd in ondermeer : numerieke functies, datum functies, tekstbewerkingsfuncties (zogenaamde string functies), etc.



Deze logische groepering kunt u desgewenst ook aanpassen, door op een van de volgende knoppen te klikken.

-  Groepeer de functies in logische groepen zoals : numerieke functies, datum functies, string functies en dergelijke.
-  Groepeer de functies op basis van het type van de teruggegeven waarde, bijvoorbeeld: string (tekst), numerieke waarde, datum, barcode en dergelijke.
-  Groepeer de functies op basis van het type van de eerste parameter.

Voor het invoeren van een functie in een formule volgt u de onderstaande procedure:

### Werkwijze invoegen functie in een formule:

1. Klik op het plusteken voor de map tot dat de door u gewenste functie zichtbaar is.
2. Klik op de functie, waardoor de opdrachtknop **Invoegen** wordt geactiveerd
3. Klik op de opdrachtknop **Invoegen** om de door u geselecteerde functie in te voegen. De functie wordt ingevoegd op die plaatst waar de cursor staat.

**Tip**

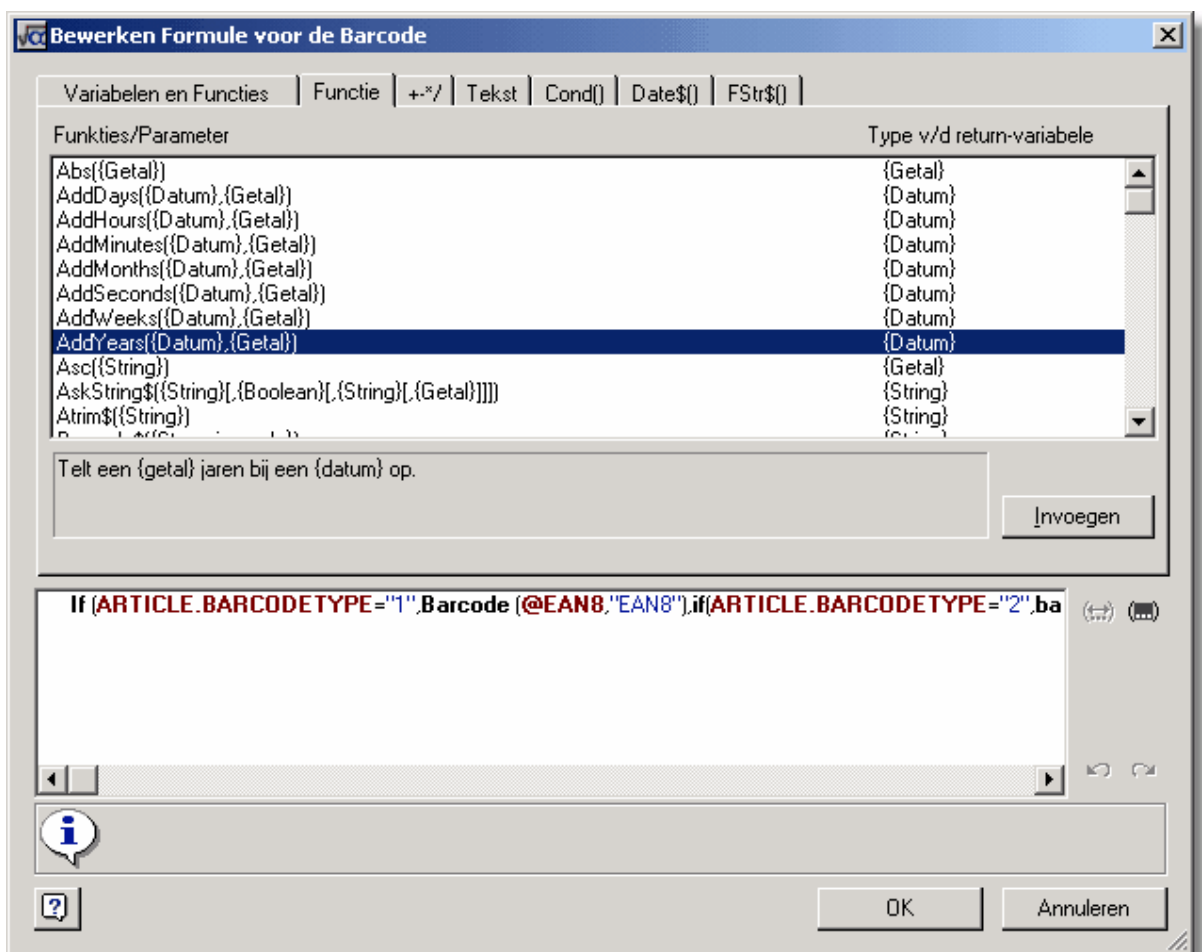
Wanneer u in de lijst van beschikbare functies een functie selecteerd, dan wordt in het vak naast de opdrachtknop **Invoegen** een beschrijving gegeven van de werking van de door u geselecteerde functie.

**zie ook:**

- functielijst

## 4.7.2.2.2 Functies

Op het tabblad **Functies** wordt een lijst met alle beschikbare functies weergegeven. De lijst met beschikbare functies is gesorteerd op het type van de uitkomst.



Voor het invoeren van een functie in een formule volgt u de onderstaande procedure:

**Werkwijze invoegen functie in een formule:**

1. Klik in de lijst met beschikbare functies die door u gewenste functie, waardoor de opdrachtknop **Invoegen** wordt geactiveerd.
2. Klik op de opdrachtknop **Invoegen** om de door u geselecteerde functie in te voegen. De functie wordt ingevoegd op die plaats waar de cursor staat.

**Tip**

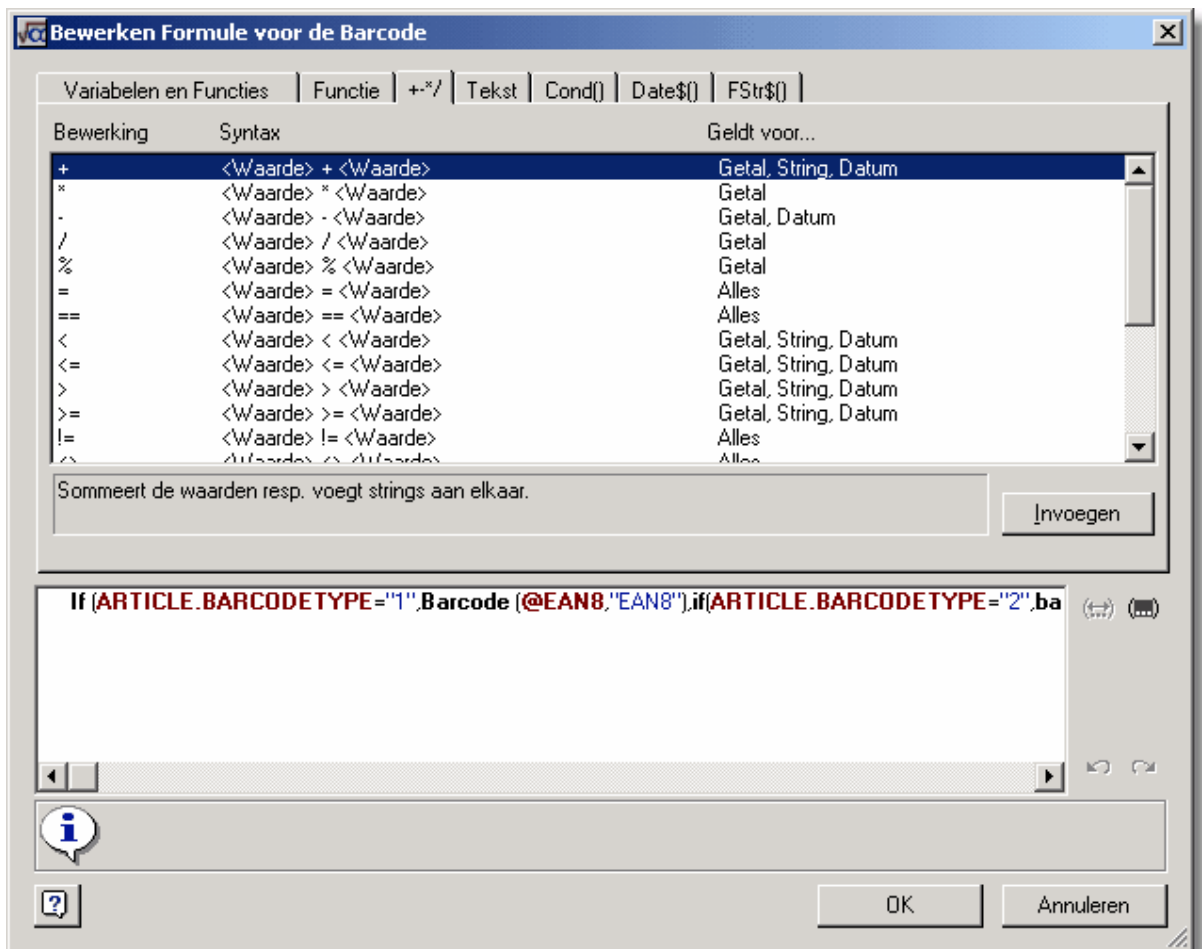
Wanneer u in de lijst van beschikbare functies een functie selecteert, dan wordt in het vak naast de opdrachtknop **Invoegen** een beschrijving gegeven van de werking van de door u geselecteerde functie.

**zie ook:**

- functielijst

## 4.7.2.2.3 Operatoren (+-\*/)

Operatoren stelt u in staat om bijvoorbeeld twee getallen bij elkaar op te tellen of twee tekstreeksen (strings) met elkaar te verbinden. De beschikbare operatoren vindt u op het tabblad +-\*/.



Voor het invoeren van een operator in een formule volgt u de onderstaande procedure:

**Werkwijze invoegen operator in een formule:**

1. Klik in de lijst met beschikbare operatoren die door u gewenste operator, waardoor de opdrachtknop **Invoegen** wordt geactiveerd.
2. Klik op de opdrachtknop **Invoegen** om de door u geselecteerde operator in te voegen. De operator wordt ingevoegd op die plaatst waar de cursor staat.

**Tip**

Wanneer u in de lijst van beschikbare operator een operator selecteerd, dan wordt in het vak naast de opdrachtknop **Invoegen** een beschrijving gegeven van de werking van de door u geselecteerde operator.

---

**zie ook:**

- operatoren

## 4.7.2.2.4 Tekst

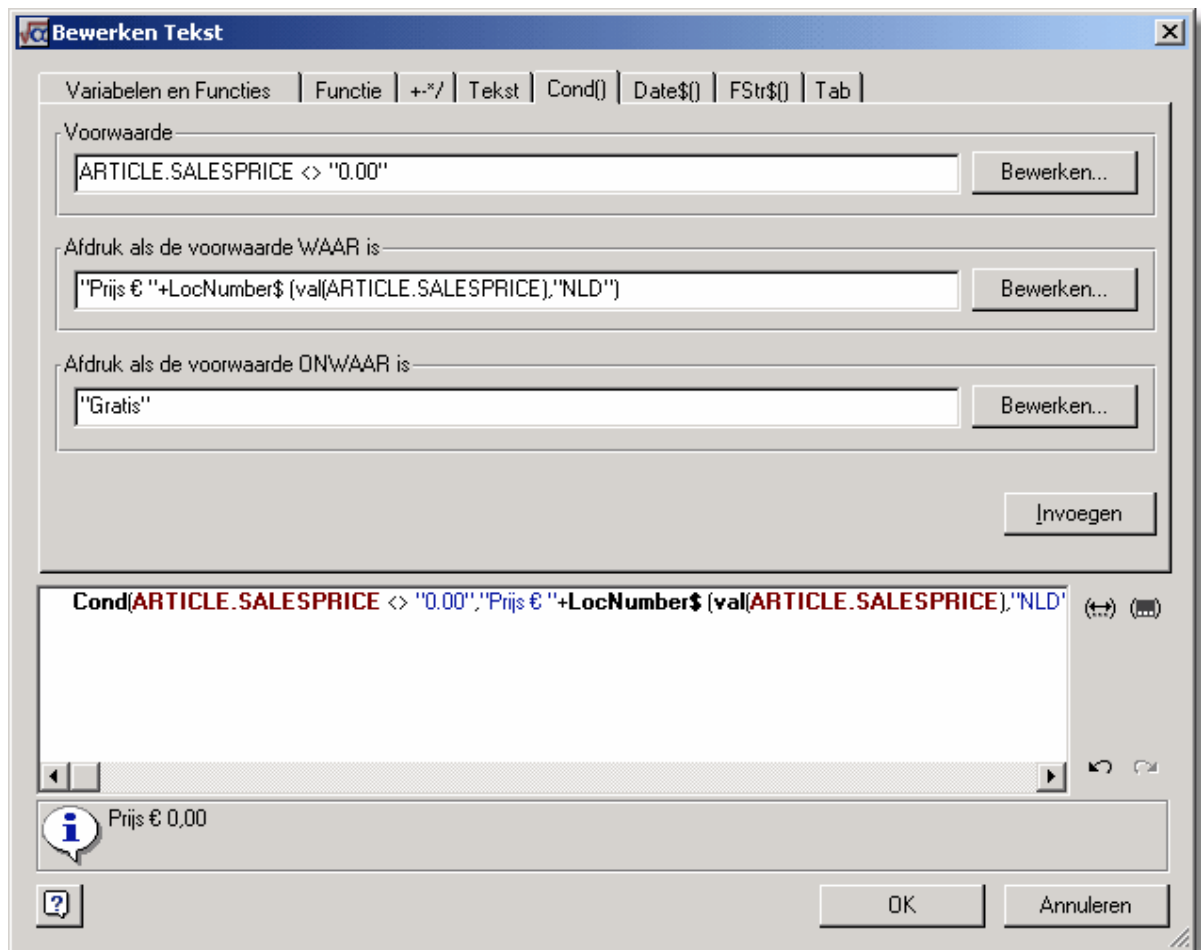
Via het tabblad **Tekst** kunt u op eenvoudige wijze vaste tekst ingeven. Voor het invoegen van een vaste tekst volgt u de onderstaande werkwijze:

**Werkwijze invoegen tekst in een formule:**

1. Geef in het invoervak op het tabblad **Tekst** de tekst in.
2. Klik op de opdrachtknop **Invoegen** om de door u ingegeven tekst in te voegen. De door u gevoerde tekst wordt tussen dubbele aanhaal tekens in de formule opgenomen. De tekst wordt ingevoegd op de positie waar de cursor staat.

## 4.7.2.2.5 Conditie Cond()

Op het tabblad **Cond()** kunt u conditionele formules samenstellen. Onder conditionele formules wordt verstaan dat de uitkomst van de formule afhankelijk is van een criterium. Bijvoorbeeld in tekst object wordt de prijs van een artikel worden afgedrukt. Maar als het artikel geen prijs heeft moet de tekst "Gratis" worden afgedrukt.



Een conditionele module bestaat uit minimaal twee tot drie onderdelen. Als eerste de voorwaarden. In het invoervak **Voorwaarde** geeft u het criterium is. Als aan dit criterium wordt voldaan, dan wordt de formule welke in het invoervak **Afdrukken als de voorwaarden WAAR is** is vastgelegd, uitgevoerd. In het invoervak **Afdruk als de voorwaarde ONWAAR is** is optioneel. De formule welke u in dit invoervak is vastgelegd wordt uitgevoerd zodra de uitkomst het de voorwaarde niet waar is. In het bovenstaande schermafdruk ziet u de voorwaarde "Artikel prijs ongelijk aan 0.00". Wanneer aan deze voorwaarde wordt voldaan, dan wordt de prijs van het artikel afgedrukt. Is de verkoopprijs gelijk aan 0, dan wordt de tekst "Gratis" afgedrukt. Voor het invoeren van de conditionele formule volgt u de volgende werkwijze:

#### Werkwijze invoegen conditie in een formule:

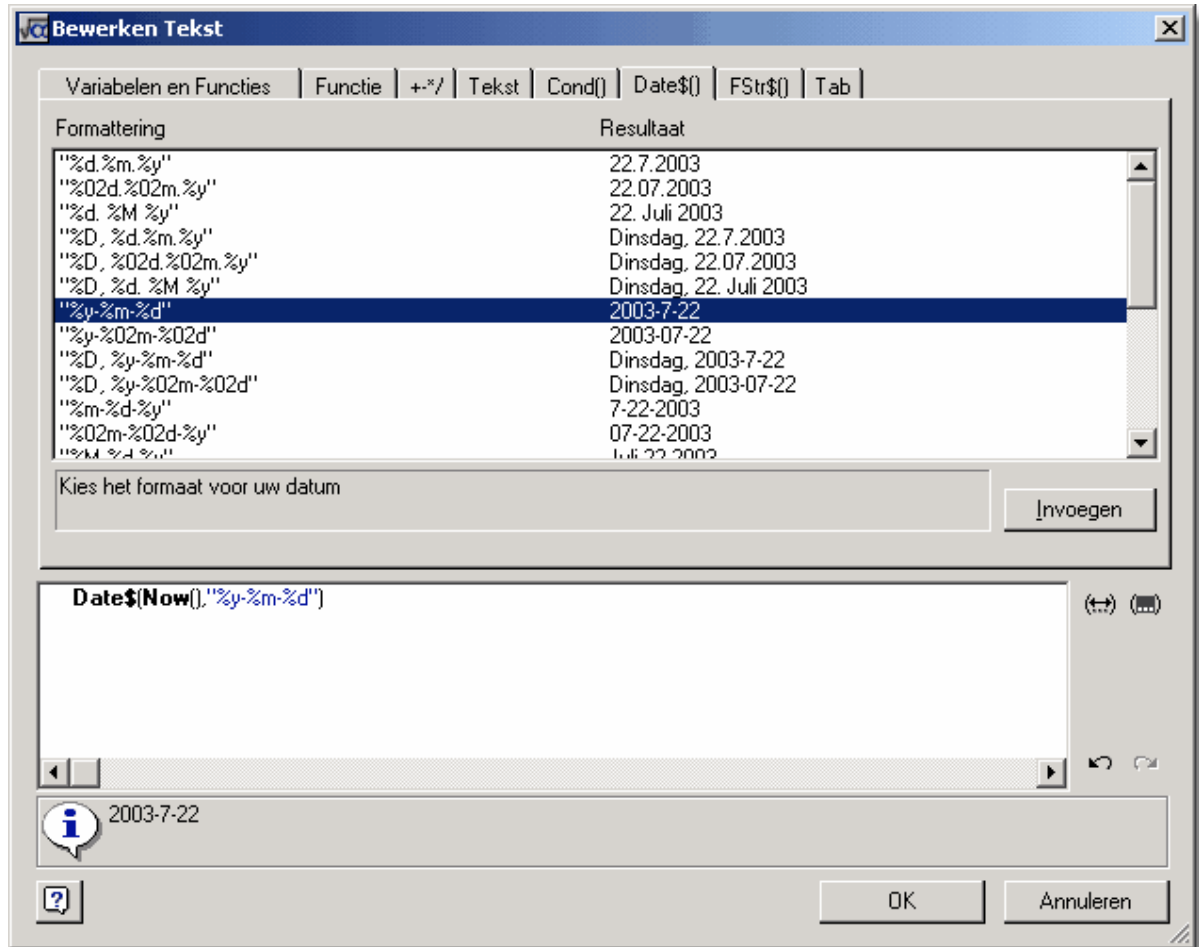
1. Geef in het invoervak de **voorwaarde** in.
2. Geef in het invoervak **Afdruk als de voorwaarde WAAR is** de formule die moet worden uitgevoerd als aan de voorwaarde wordt voldaan.
3. Geef eventueel in het invoervak **Afdruk als de voorwaarde ONWAAR is** de formule die moet worden uitgevoerd als niet aan het criterium in het invoervak **Voorwaarde** wordt voldaan.
4. Klik op de opdrachtknop **Invoegen**.

**Tip**

Ook voor het vastleggen van de formules in de invoervakken **Voorwaarde, Afdruk als de voorwaarde WAAR is** en **Afdruk als de voorwaarde ONWAAR is** kunt u gebruik maken van

## 4.7.2.2.6 Datum functies Date()

Via het tabblad **Date\$()** kunt u de op eenvoudige weg de afdrukdatum toevoegen aan een formule. In de lijst op dit tabblad vindt u een overzicht van de verschillende afdrukmogelijkheden.



Voor het opnemen van de afdrukdatum in een formule volgt u de volgende werkwijze:

**Werkwijze invoegen afdrukdatum in een formule:**

1. Selecteer in het lijst met beschikbare formaten het door u gewenste formaat
2. Klik op de opdrachtknop **Invoegen** om de formule voor het weergeven van de afdrukdatum in het invoervak te plaatsen.

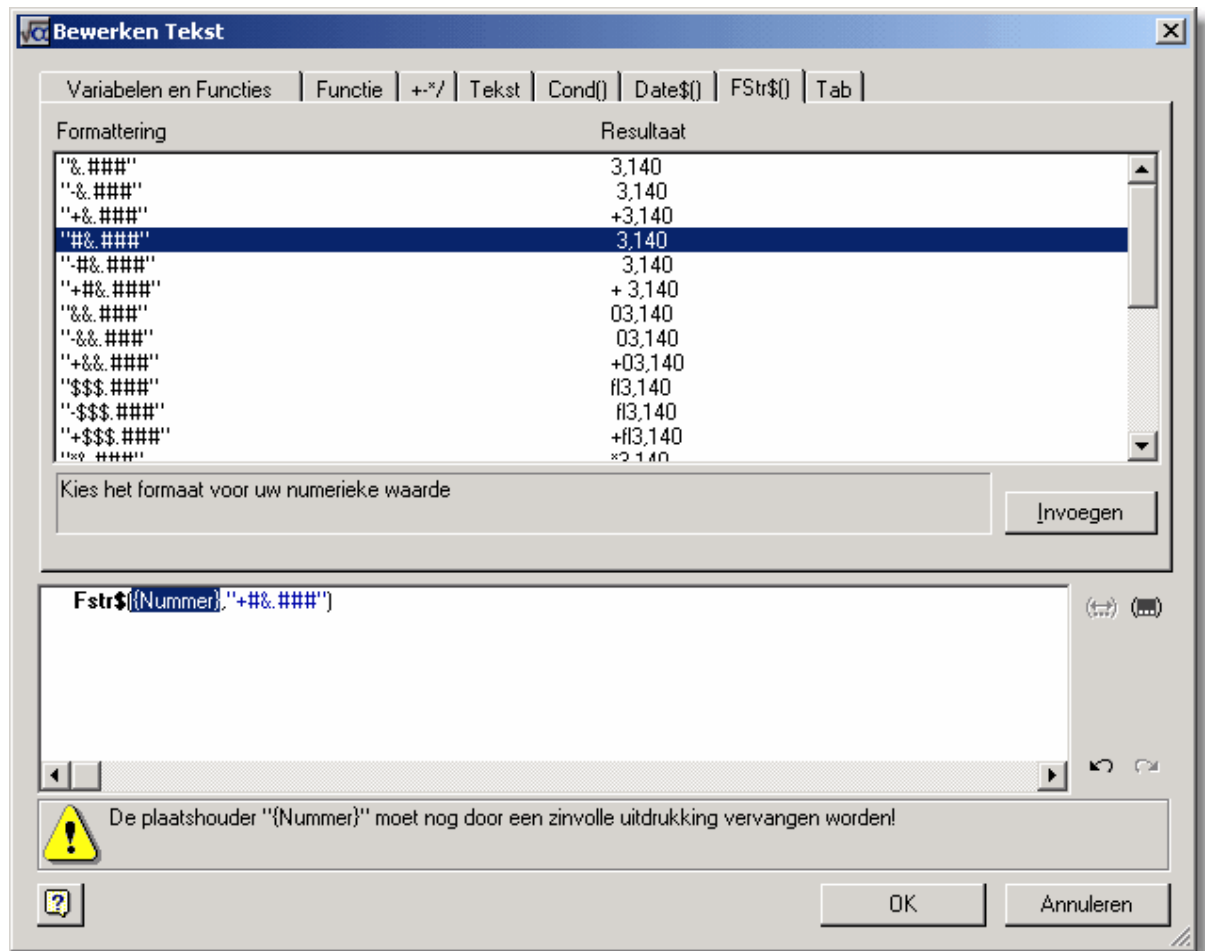
**Tip**

De ingevoegde formule bestaat uit twee functies namelijk Date\$() en Now(). De functie Date\$() is verantwoordelijk voor het weergeven van de datum in een bepaald formaat. Het formaat wordt bepaald door de laatste parameter. De eerste parameter van de functie Date\$() is de datum. De functie Now() geef de huidige datum weer.

Zie ook:  
 Functie Date\$()  
 Functie Now()

## 4.7.2.2.7 Financiële weergave FStr()

Op het tabblad **Fstr\$()** vindt u een lijst met de beschikbare formaten voor numerieke waarden. Via dit tabblad kunt u op eenvoudige wijze de functie FStr() opnemen in een formule.



Voor het toevoegen van de functie FStr in een formule volgt u de volgende procedre:

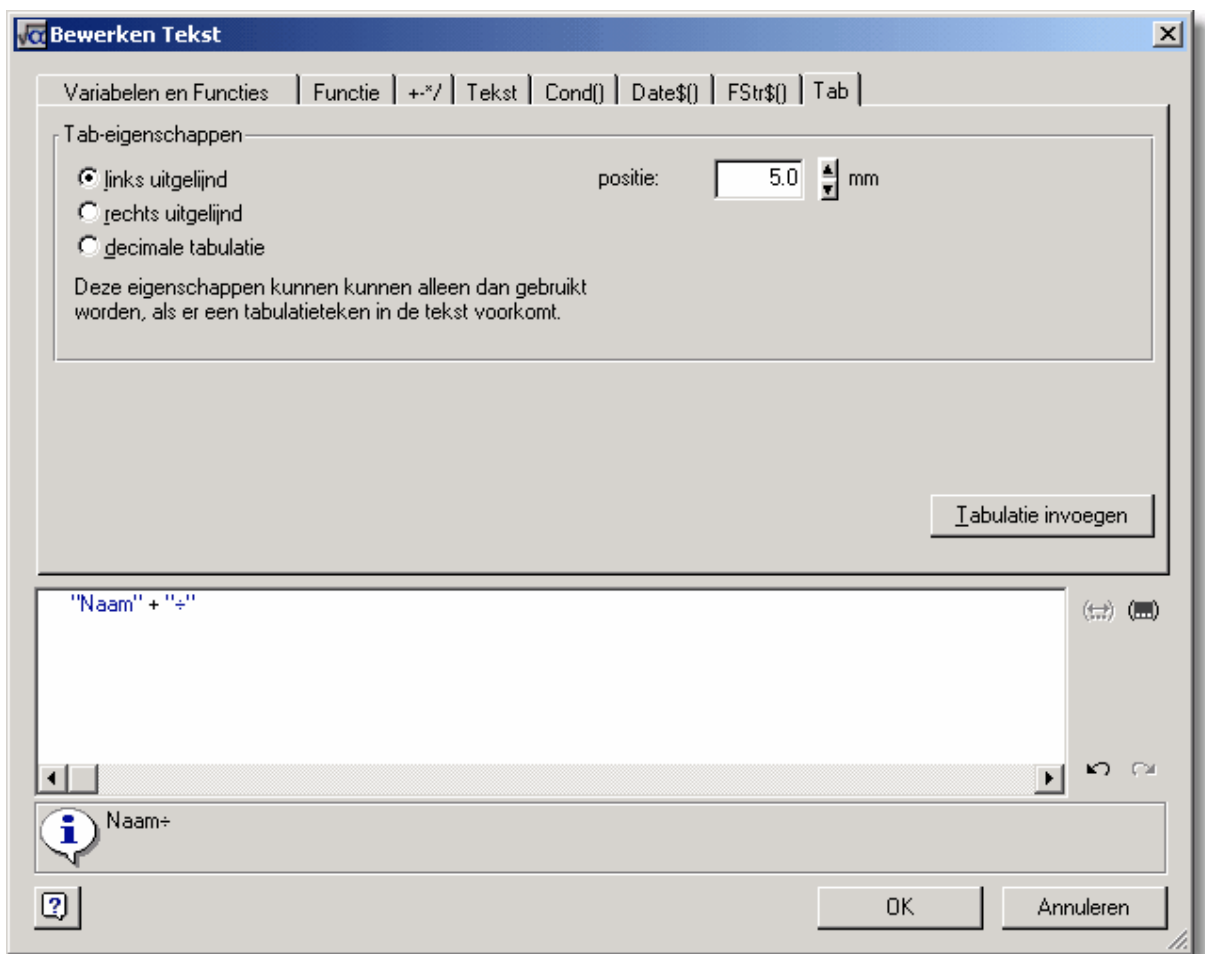
**Werkwijze invoegen numerieke weergave in een formule:**

1. Selecteer in het lijst met beschikbare formaten het door u gewenste formaat
2. Klik op de opdrachtknop **Invoegen** om de formule Fstr\$() met de opmaaknotatie toe te voegen in het formule vak.
3. Vervang de tekst "{Nummer}" in de formule door een zinvolle waarde of variabele.

Zie ook :  
Functie FStr\$

#### 4.7.2.2.8 Tab

Via het tabblad **Tab** kunt u tabulatie tekens toevoegen in een stuk tekst. De tabulatie wordt ook wel inspringen genoemd. Op het tabblad **Tab** kunt u naast het invoegen van de tabulatie ook de eigenschappen van de tabulatie instellen.



Voor het invoegen van een tabulatie of kortweg tab volgt u de volgende werkwijze:

#### Werkwijze invoegen tabulatie in een formule:

1. Klik op de opdrachtknop **Tabulatie invoegen**.
2. Stel de eigenschappen, zoals links of rechtsuitlijnen, etc van de tabulatie in.

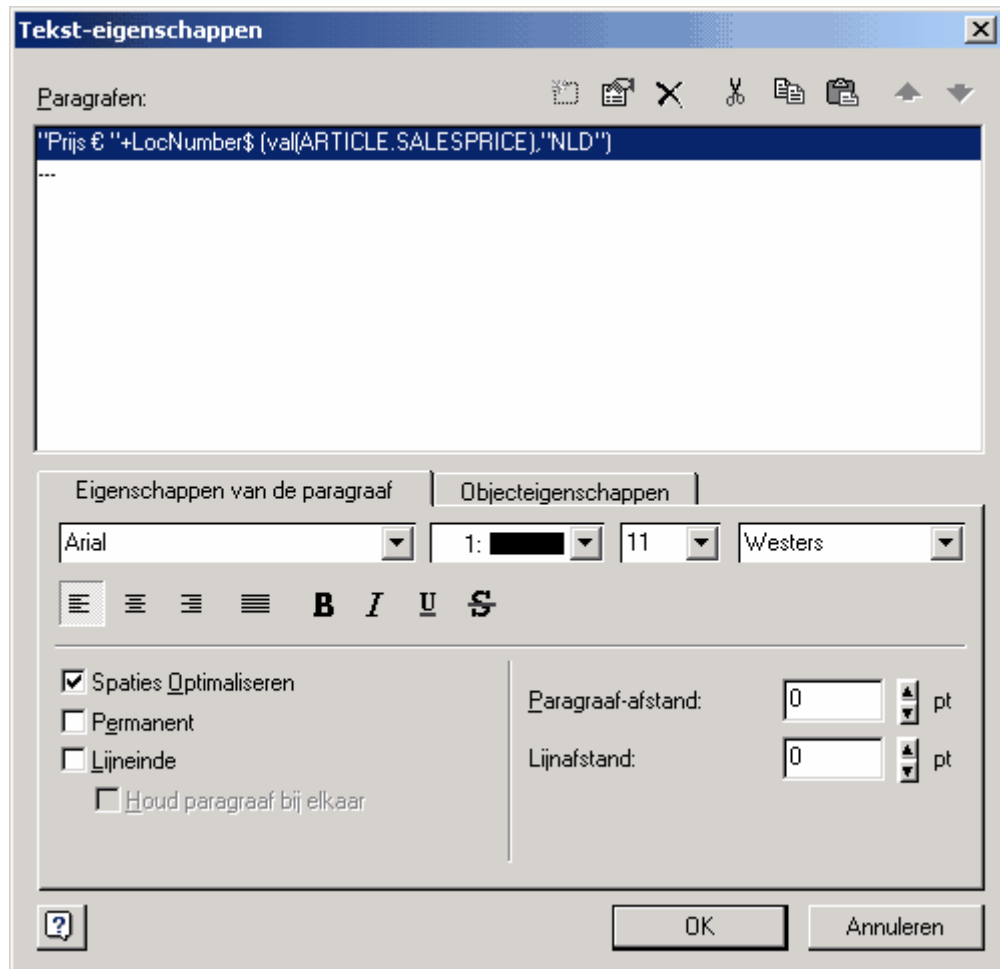
#### 4.7.2.3 Paragraaf eigenschappen

U kunt de paragraaf eigenschappen van een geselecteerde paragraaf vastleggen door het volgen van de onderstaande procedure:



**Werkwijze paragraaf eigenschappen in een formule:**

1. Activeer in het venster **Tekst eigenschappen** indien nodig het tabblad **Paragraaf eigenschappen**.
2. Selecteer in de lijst met paragrafen de paragraaf waarvan u de eigenschappen wilt wijzigen
3. Breng de gewenste wijzigingen in de eigenschappen aan.
4. Herhaal de desgewenst de stappen 2 t/m 4 voor de instellen van de eigenschappen van de andere paragrafen.



Van een paragraaf kunt u op het tabblad **Eigenschappen van de paragraaf** de volgende eigenschappen vastleggen.


**Eigenschappen van de paragraaf**

Op het tabblad **Eigenschappen van de paragraaf** kunt u de eigenschappen zoals tekstkleur, tekstgrootte en dergelijke vastleggen. Het gaat hierbij om :

**Lettertype**

Met behulp van de keuzelijst **lettertype** kunt u het gewenste lettertype voor de paragraaf selecteren.



Hiervoor klikt u op de  knop om de lijst met beschikbare lettertypes te activeren. In deze lijst selecteert u het door u gewenste lettertype.

**kleur**

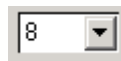
Door middel van het keuzelijst Kleur kunt u de kleur selecteren.




Hiervoor klikt u op de  knop om de lijst met standaard kleuren te activeren. Selecteer in de lijst van beschikbare kleuren de door u gewenste kleur. Naast de 29 standaard kleuren kunt ook uw eigen kleu samenstellen.

**Lettergrootte**

Het is ook mogelijk om de lettergrootte van een paragraaf in te stellen. In de keuzelijst **lettergrootte** kunt u de door u gewenste lettergrootte vastleggen.



In het invoervak kunt u desgewenst direct de lettergrootte invoeren. Maar kunt u ook op de  knop klikken om de lijst met beschikbare lettergroottes te activeren.

**Tekenset**

De ontwerpstudio ondersteunt meerdere soorten tekenset, van Arabisch tot Westers. Dit is noodzakelijk om dat iedere tekenset specifieke tekens ondersteunt dit niet in een andere tekenset zijn opgenomen. Doorgaans voldoet de tekenset Western in de meeste gevallen.



Wanneer u de tekenset voor een bepaalde paragraaf wilt wijzen dan klikt u op de  knop klikken om de lijst met beschikbare tekensets te activeren.

**Uitlijnen**

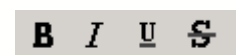
Met de uitlijn knoppen kunt u de paragraaf resp. links, gecentreerd, rechts of uitgevuld uitlijnen



U kunt de door u gewenste uitlijning selecteren door op de desbetreffende uitlijn knop te drukken. De door u gekozen knop wordt lichter gekleurd. Per paragraaf is maar één uitlijn methode mogelijk.

**Tekstopmaak**

Met de tekstopmaak knoppen bent u in staat om de paragraaf vet, cursief, onderstreept of doorstreept af te drukken.

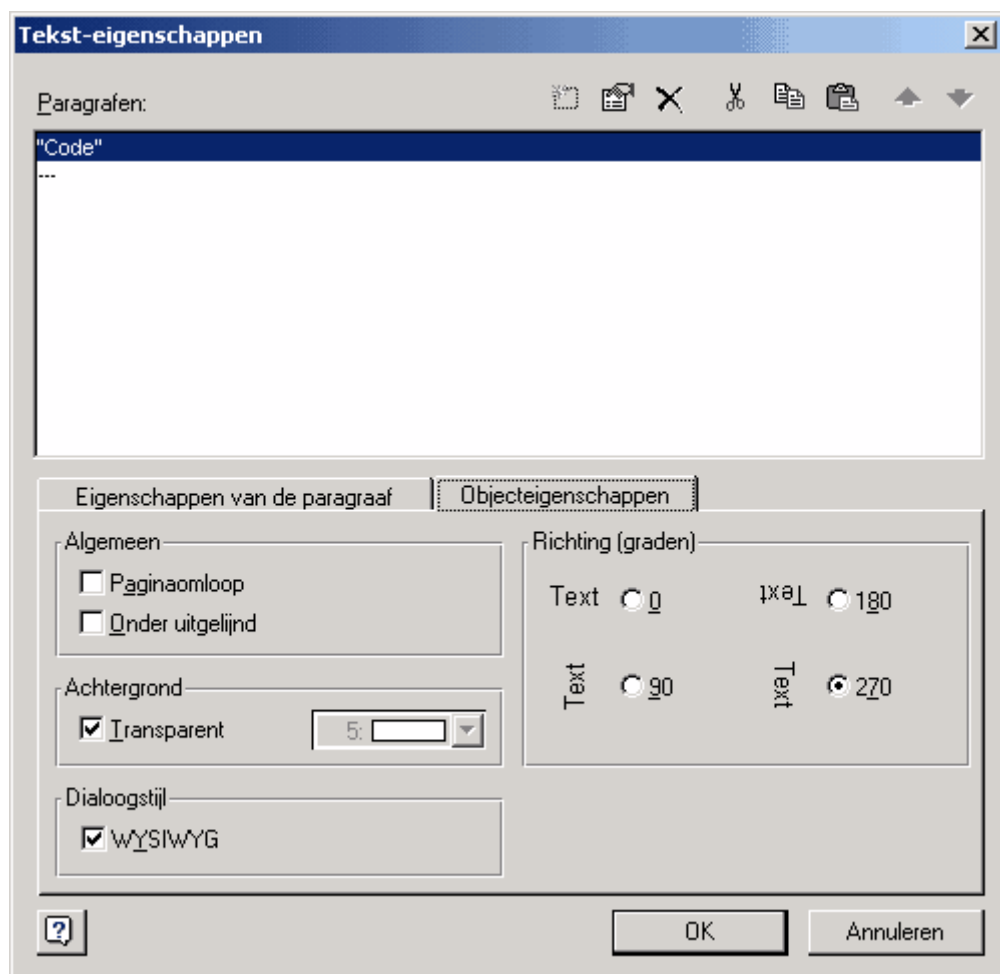


### 4.7.3 Object eigenschappen

Een tekstobject kan meerdere paragrafen bevatten. Naast de eigenschappen die u per paragraaf kunt instellen zijn er ook nog eigenschappen die voor het gehele object gelden. Het gaat hierbij om de zogenaamde objecteigenschappen. U kunt deze eigenschappen vastleggen door het volgen van de onderstaande procedure:

#### Werkwijze paragraaf eigenschappen in een formule:

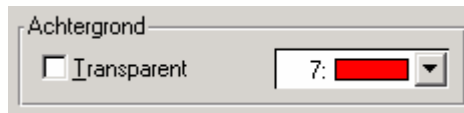
1. Activeer in het venster **Tekst eigenschappen** indien nodig het tabblad **Objecteigenschappen**.
2. Breng de gewenste wijzigingen in de eigenschappen aan.
3. Klik op de opdrachtknop **Ok**.




Van een tekst object kunt u de volgende eigenschappen vastleggen op het tabblad **Objecteigenschappen**:

#### Eigenschappen van het object

- Pagina omloop** Met het aankruisvak **pagina omloop** kunt u aangeven of de regels van het tekstobject over meerdere pagina's verdeeld kunnen worden.
- Onder uitgelijnd** Standaard worden de paragrafen van het object aan de bovenzijde uitgelijnd. Maar met de keuzeoptie **onder uitgelijnd** worden de paragrafen aan de onderzijde van het object uitgelijnd.
- Achtergrondkleur** Desgewenst kunt u het tekstobject voorzien van een achtergrondkleur. Standaard is de achtergrond van het tekstobject transparant. Dit wordt aangegeven middels het aankruisvak **Transparant**.



Wanneer u het aankruisvak **Transparant** uitschakeld, dan kunt u in de keuzelijst naast het aankruisvak de achtergrondkleur selecteren.

Voor het selecteren van de achtergrondkleur klikt u op de  knop om de lijst met standaard kleuren te activeren. Selecteer in de lijst van beschikbare kleuren de door u gewenste kleur. Naast de 29 standaard kleuren kunt ook uw eigen kleur samenstellen.

- Dialogostyle** De paragrafen in het venster **Tekst-eigenschappen** worden standaard weergegeven met de opmaakeigenschappen welke u voor de desbetreffende paragraaf heeft vastgelegd.

Dus wanneer voor een paragraaf heeft vastgelegd dat deze moet worden weergegeven in het Arial lettertype met een grootte van 12 punten en de paragraaf moet rechts worden uitgelijnd, dan wordt dat doorgaans ook zo in het venster **Tekst-eigenschappen** weergegeven.

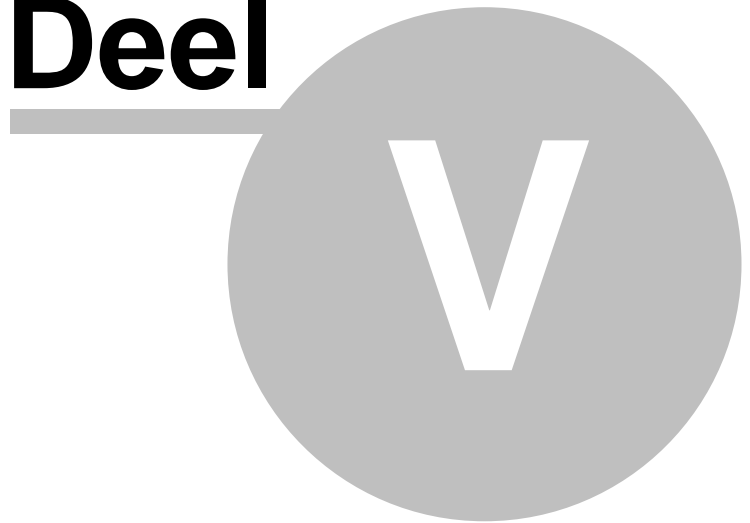
In veel gevallen is dat mooi, maar in sommige gevallen kan dat ook lastig zijn. Stel u heeft een zeer lage formule samengesteld en de tekstgrootte voor deze paragraaf is 72 punten. De formule is door de lettergrootte niet goed leesbaar. Met het aankruisvakje **WYSIWYG** kunt de opmaak weergegeven in- of uitschakelen

- Richting** Met de keuzeoptie richting kunt u de afdruckerichting het het gehele object vastleggen.



U kunt kiezen uit 0, 90, 180 of 270 graden. De richting geldt net als alle bovenstaande instellingen voor het gehele tekst object.

**Deel**



## 5 Basishandeling

Veel objecten bieden u de mogelijkheid om de kleur van een lijn of het lettertype van een tekst vast te leggen. Daarom worden veel voorkomende *basishandelingen* zoals het selecteren van een kleur, achtergrond patroon of een lettertype in beschreven

### 5.1 Basishandeling patroon

Enter topic text here.

### 5.2 Basishandeling kleur

Enter topic text here.

### 5.3 Basishandeling lettertype

Enter topic text here.

**Deel**

---

**VI**

## 6 Tabellen

Een tabel wordt uitsluitend gebruikt in lijstprojecten. Per lijst project kunt u maximaal twee op zich zelfstaande tabellen definiëren. Een tabel bestaat uit regels en kolommen. Stel u wilt in een tabel de klantgegevens weergeven, dat bevat iedere regel de gegevens van één klant, terwijl de kolommen de afzonderlijke gegevens bevat zoals naam, adres, telefoonnummer etc. Deze rijen worden daarom dataregels (gegevensregels) genoemd. U kan met de Ontwerpstudio zelf bepalen welke gegevens in de dataregels getoond moeten worden.

Om de gegevens in de tabel goed leesbaar te houden kunt u de tabel voorzien van kopregels. Een kopregel is een regel welke aan het begin van iedere tabel wordt afgedrukt. In de kopregel wordt doorgaans per kolom een omschrijving gegeven van de daaronder getoonde gegevens. Naast de kopregel kent de ontwerpstudio ook nog een voetregel. Een voetregel is een regel welke wordt afgedrukt aan het einde van de tabel. Daarom bevat de voetregel vaak een optelling van bijvoorbeeld het totaalbedrag aan openstaande posten of het aantal dataregels dat is afgedrukt.

Verder is het mogelijk om de dataregels te laten groeperen. In ons voorbeeld waarbij we een klantenlijst afdrukken is het mogelijk op de klanten te groeperen op plaatsnaam. Deze groep kunnen we ook laten voorzien van een kopgroepregel en voetgroepregel. De kopgroepregel wordt aan het begin van de nieuwe groep afgedrukt en de voetgroepregel aan het einde van de groep.

\*\*\* Voorbeeld \*\*\*

De ontwerpstudio biedt u de bijzondere mogelijkheid om meerdere kop(groep)regels, dataregels en voet(groep)regels te definiëren. Zodra u van deze mogelijkheid gebruik wenst te maken dan dient u per regel ook een voorwaarde vast te leggen wanneer in welke situatie de regel afgedrukt moet worden.

### 6.1 Toevoegen tabel

Voor het toevoegen van een tabel object volgt u de volgende werkwijze:

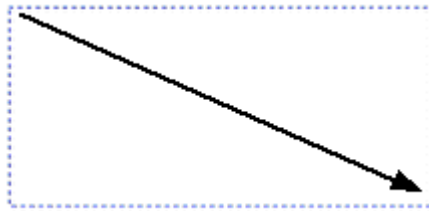
**Werkwijze toevoegen tabel object :**



1. Kies het object Tabel door:
  - door op de knop  in de knoppenbalk Object.
  - kies menu-optie **Objecten | Invoegen | Tabel**
  - Druk op de sneltoets CTRL+E

Het object Tabel wordt lichter gekleurd dan de andere objecten in de knoppenbalk Objecten.

2. Plaats de muis op de linkerbovenhoek van het tabel blok.
3. Druk op de linkermuisknop en terwijl u de linkerknop ingedrukt houdt verplaatst u de muis naar de rechteronderhoek. Tijdens het verplaatsen van de muis ontstaat er een kader zoals hieronder wordt weergegeven.



4. Wanneer de het gewenste eindpunt is bereikt laat u de linkermuisknop los en het object Tabel is aan het project toegevoegd.



5. Activeer het venster **Eigenschappen Tabel** door :
  - kies menu optie **Object | Eigenschappen**
  - kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
  - Druk op de toets Enter
  - Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.
6. Stel in het venster **Tabel-eigenschappen** de eigenschappen in.
7. Klik op de opdrachtknop **Ok** om het eigenschappen venster te sluiten.



#### Tip

Het is soms erg lastig om het tekstblok exact op maat te tekenen. Daarom is het vaak eenvoudiger om eerst het frame voor het tekstblok te tekenen zonder rekening te houden met de afmeting de positie van het frame. Hierbij volgt u de bovenstaande werkwijze. Vervolgens kunt u de afmeting en de positie van het object eenvoudig aanpassen via **Objecten | Positie dialoog**.


**Zie ook :**

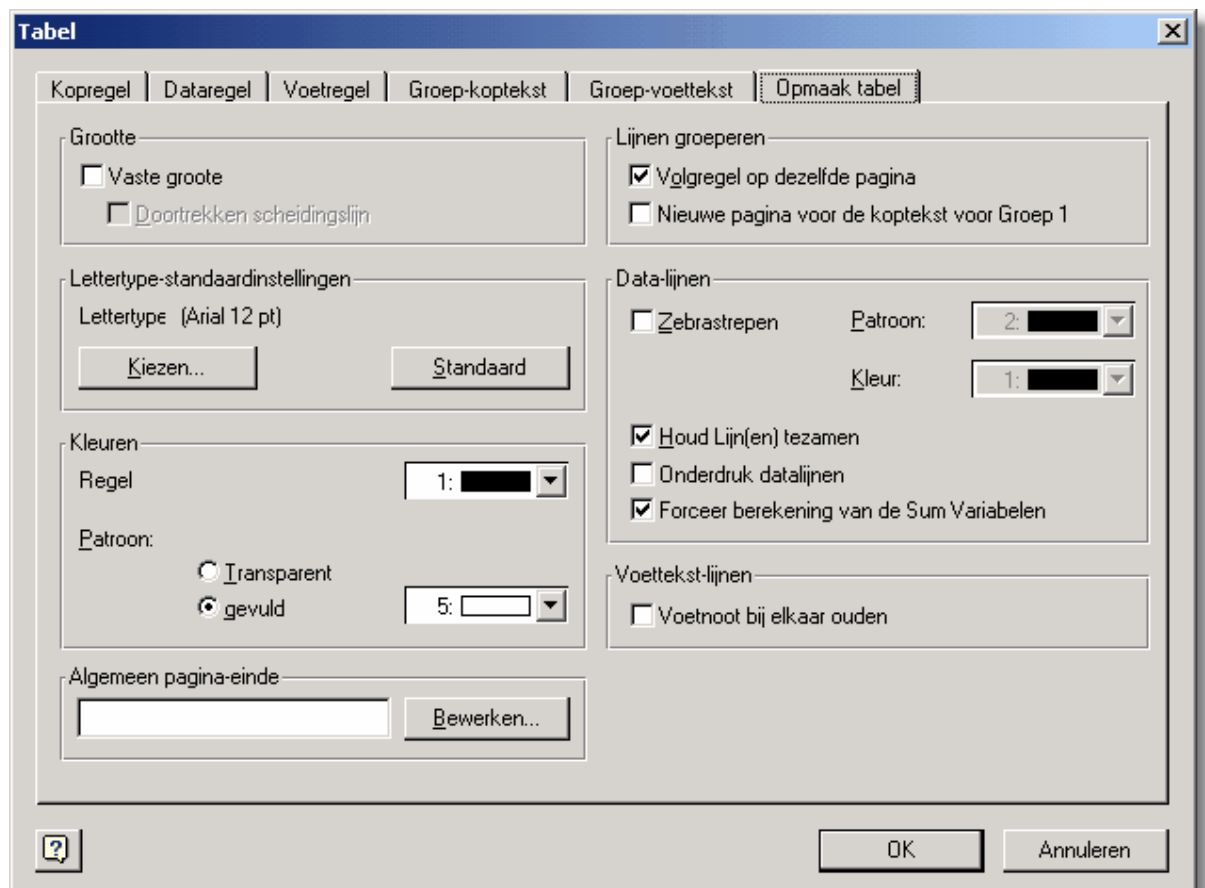
- [Grootte aanpassen](#) <sup>[25]</sup>
- Weergave voorwaarden
- Eigenschappen Tekst

## 6.2 Tabel eigenschappen

Nadat u een tabel object heeft toegevoegd aan uw layout moet u aangegeven welke gegevens in de tabel moet worden weergegeven. Een tabel blok bevat minimaal één dataregel. De dataregels, alsook de kop(groep)regels en de kop(voet)regels kunt u vastleggen in het venster Tabel. Dit venster kunt u activeren door het volgen van de onderstaande procedure:

### Werkwijze activeren van het venster Tabel eigenschappen door :

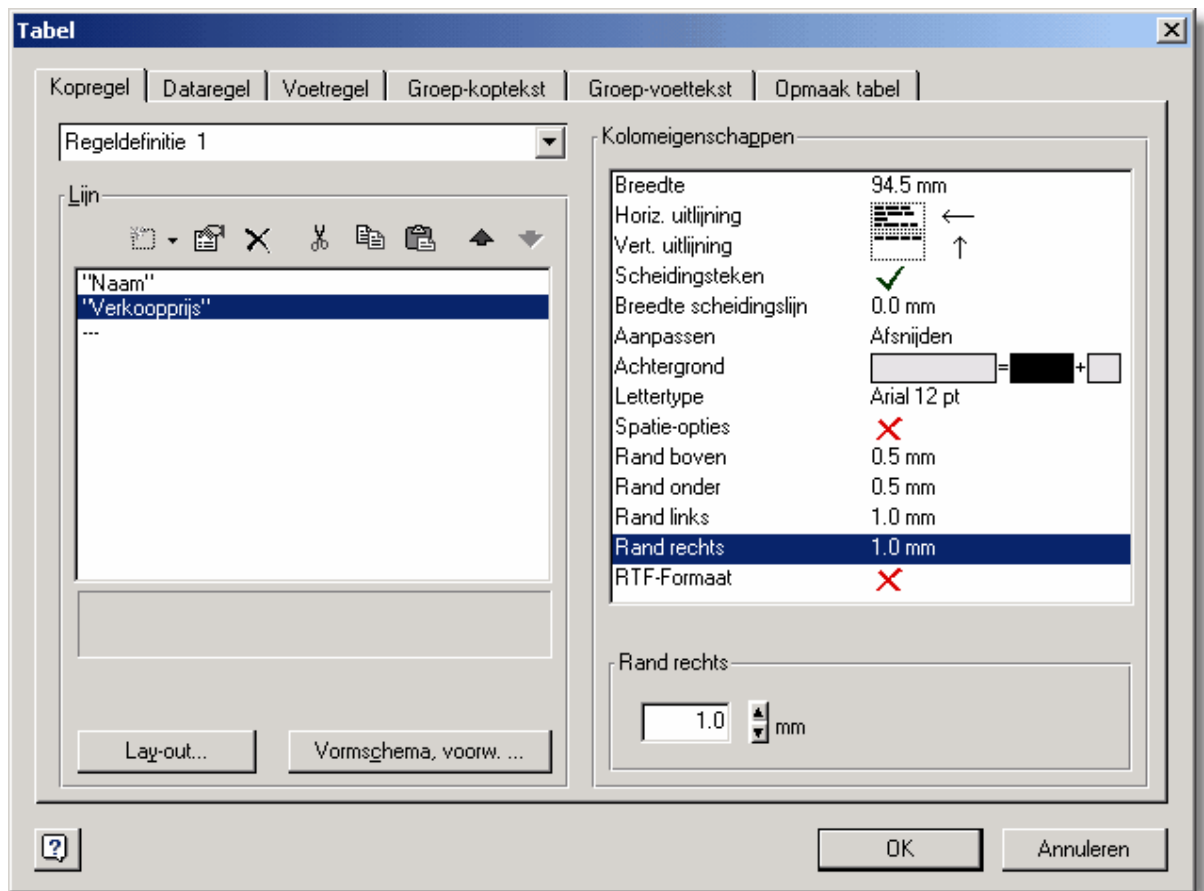
- kies menu optie **Object | Eigenschappen**
- kies voor de opdracht **Eigenschappen** in het snelmenu
- Druk op de toets Enter
- Klik op de knop  in de knoppenbalk Actie.

**Zie ook:**

- Kopregel
- Dataregel
- Voetregel
- Groep-kopregel
- Groep-voetregel
- Opmaak tabel

## 6.2.1 Kopregel

Doorgaans hebben de meeste tabellen een kopregel. In de kopregel kunt u bijvoorbeeld de omschrijving opnemen van de gegevens die in de dataregel worden afgedrukt. Op het tabblad **Kopregel** in het venster **Tabel** kunt u de kopregels vastleggen.



Met de ontwerpstudio is het mogelijk om meerdere kopregels te definiëren. Deze regels worden regeldefinities genoemd. Aan iedere regeldefinitie kunt u voorwaarden vastleggen, onder welke voorwaarden een regeldefinitie gebruikt moet worden. Een kopregel bestaat uit één of meerdere kolommen.

### 6.2.1.1 Kolommen

Een tabel bestaat uit regels en een regel bestaat weer uit kolommen. De ontwerpstudio van Compad ondersteund verschillende soorten kolommen.

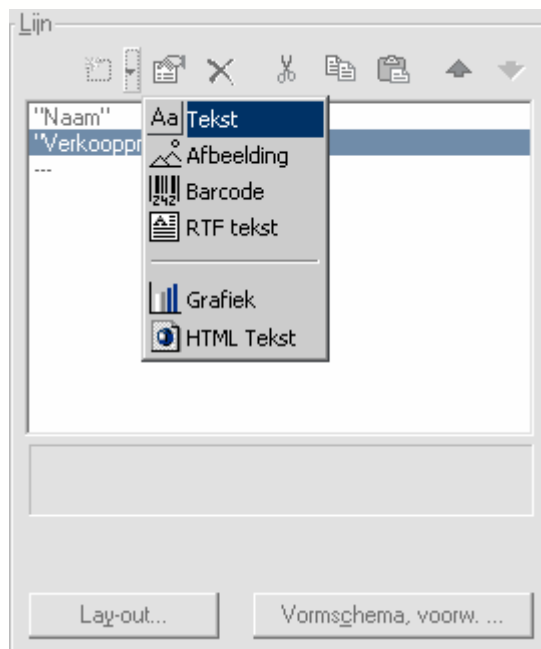
- Tekst
- Afbeeldingen
- Barcode
- RTF tekst
- Grafiek
- HTML tekst

#### 6.2.1.1.1 Toevoegen kolom

Een tabelregel heeft één of meerdere kolommen. De ontwerpstudio ondersteund tekstkolommen, afbeeldingen, barcodes, RTF teksten, Grafiek kolom en HTML teksten. U kunt een kolom toevoegen aan een regel door het volgen van de onderstaande werkwijze


#### Werkwijze Toevoegen kolommen

1. Klik op de knop  achter de knop **Nieuwe kolom** (  knop) te klikken, waardoor het snelmenu wordt geactiveerd.



2. Selecteer in het snelmenu het gewenste kolomtype dat u wilt toevoegen.
3. In het dialoogvenster dat nu wordt geactiveerd kunt u de gewenste instellingen vastleggen
4. Klik op de opdrachtknop **Ok**

**Tip**

Omdat de meeste kolommen tekst bevatten (of een formule) kunt u de eerste twee stappen uit de bovenstaande procedure ook uitvoeren door de sneltoets 

**Zie ook :**

[Tekst kolom](#) <sup>[94]</sup>

[Afbeelding kolom](#) <sup>[94]</sup>

[Barcode kolom](#) <sup>[94]</sup>

[RTF kolom](#) <sup>[94]</sup>

[Grafiek kolom](#) <sup>[94]</sup>

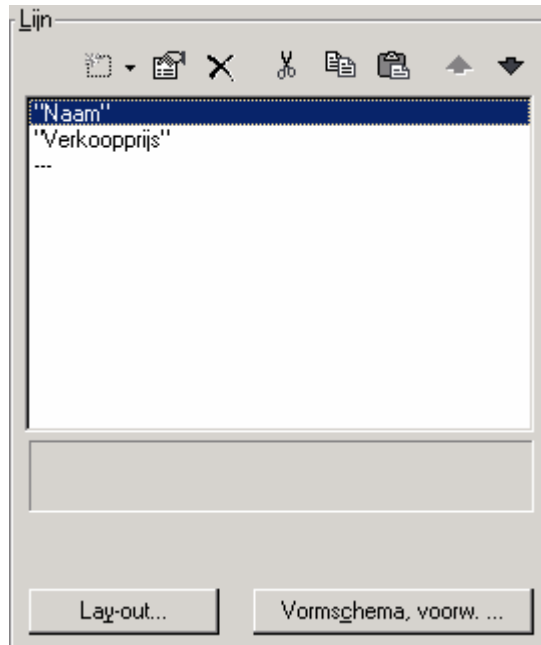
[HTML kolom](#) <sup>[94]</sup>


#### 6.2.1.1.2 Wijzigen kolom

Voor het wijzigen van een reeds eerder gedefinieerde kolom volgt u de volgende procedure

**Werkwijze Wijzigen kolommen**

1. Selecteer in de lijst met kolommen de kolom die u wilt wijzigen



2. Klik op de  knop
3. Afhankelijk van het kolomtype wordt een venster geactiveerd, waarin u de gewenste wijziging kunt vastleggen.
4. Klik op de opdrachtknop **Ok**

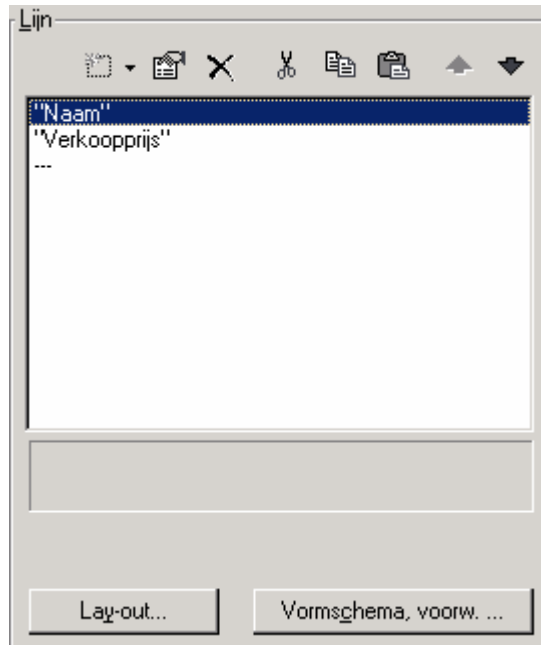
**Zie ook :**[Tekst kolom](#) <sup>[94]</sup>[Afbeelding kolom](#) <sup>[94]</sup>[Barcode kolom](#) <sup>[94]</sup>[RTF kolom](#) <sup>[94]</sup>[Grafiek kolom](#) <sup>[94]</sup>[HTML kolom](#) <sup>[94]</sup>

## 6.2.1.1.3 Verwijderen kolom


Overbodige kolommen kunt u verwijderen door de onderstaande werkwijze te volgen.

**Werkwijze verwijderen kolommen**

1. Selecteer in de lijst met kolommen de kolom die u wilt verwijderen



Met behulp van CTRL-Klik kunt u meerdere kolommen te gelijk selecteren. Hiervoor selecteer u de eerste kolom en iedere volgende kolom kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolom de CTRL-toets ingedrukt te houden.

2. Klik op de  knop

**Tip**

Het is mogelijk om meerdere kolommen tegelijk te verwijderen. Hiervoor kunt u selecteren de eerste kolom door op de desbetreffende kolom te klikken. De volgende kolommen kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolommen de CTRL-toets ingedrukt te houden.

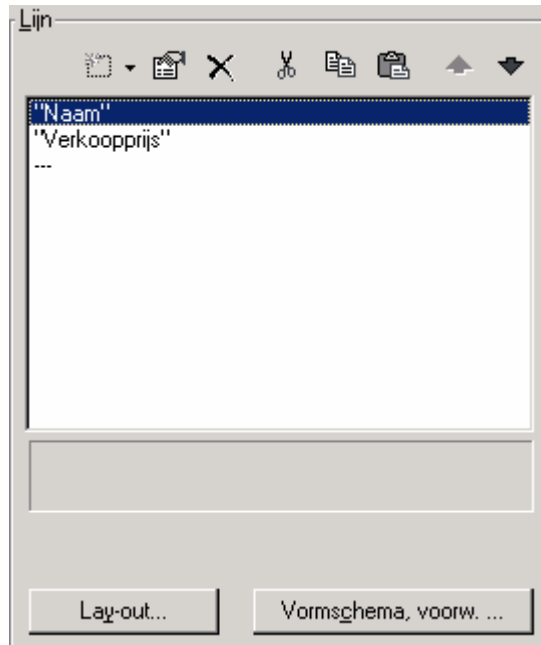
Daarnaast is het ook mogelijk om alle aaneengesloten kolommen te selecteren. In dat geval selecteert u de eerste kolom door op de desbetreffende kolom te klikken. De laatste kolom uit de reeks selecteert u door tijdens het klikken op de kolom de SHIFT-toets ingedrukt te houden. Alle tussenliggende kolommen worden dan ook geselecteerd.

#### 6.2.1.1.4 Kolom verplaatsen


Met de ontwerpstudio van Compad bent u in staat om een kolomdefinitie naar het klembord van uw besturingssysteem te verplaatsen. U kunt een kolom verplaatsen naar het klembord door het volgen van de onderstaande procedure.

**Werkwijze kolommen verplaatsen**

1. Selecteer in de lijst met kolommen de kolom die u wilt verplaatsen naar het klembord



Met behulp van CTRL-Klik kunt u meerdere kolommen te gelijk selecteren. Hiervoor selecteer u de eerste kolom en iedere volgende kolom kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolom de CTRL-toets ingedrukt te houden.

2. Klik op de  knop

**Tip**

Het is mogelijk om meerdere kolommen tegelijk te verplaatsen naar het klembord. Hiervoor kunt u de eerste kolom selecteren door op de desbetreffende kolom te klikken. De volgende kolommen kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolommen de CTRL-toets ingedrukt te houden.

Daarnaast is het ook mogelijk om alle aaneengesloten kolommen te selecteren. In dat geval selecteert u de eerste kolom door op de desbetreffende kolom te klikken. De laatste kolom uit de reeks selecteert u door tijdens het klikken op de kolom de SHIFT-toets ingedrukt te houden. Alle tussenliggende kolommen worden dan ook geselecteerd.

**Zie ook :**

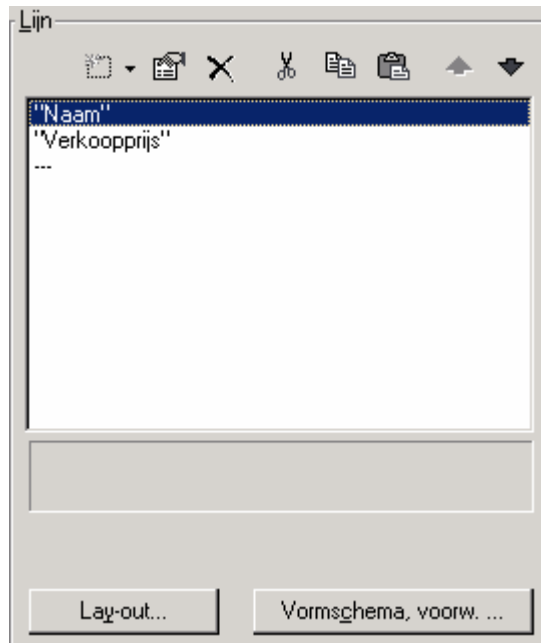
[Kolom plakken](#) 

## 6.2.1.1.5 Kolom kopiëren


Met de ontwerpstudio van Compad bent u in staat om een kolomdefinitie naar het klembord van uw besturingsysteem te kopiëren. Voor het kopiëren van een of meerdere kolommen naar het klembord volgt u de onderstaande werkwijze:

**Werkwijze kolommen kopiëren**

1. Selecteer in de lijst met kolommen de kolom die u wilt kopiëren naar het klembord



Met behulp van CTRL-Klik kunt u meerdere kolommen te gelijk selecteren. Hiervoor selecteer u de eerste kolom en iedere volgende kolom kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolom de CTRL-toets ingedrukt te houden.

2. Klik op de  knop

**Tip**

Het is mogelijk om meerdere kolommen tegelijk te verplaatsen naar het klembord. Hiervoor kunt u selecteerd u de eerste kolom door op de desbetreffende kolom te klikken. De volgende kolommen kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolommen de CTRL-toets ingedrukt te houden.

Daarnaast is het ook mogelijk om alle aaneengesloten kolomen te selecteren. In dat geval selecteerd u de eerste kolom door op de desbetreffende kolom te klikken. De laatste kolom uit de reeks selecteerd u door tijdens het klikken op de kolom de SHIFT-toets ingedrukt te houden. Alle tussenliggende kolommen worden dan ook geselecteerd.

**Zie ook :**


[Kolom plakken](#) 



## 6.2.1.1.6 Kolom plakken

Wanneer u kolom(men) heeft gekopieerd of heeft verplaatst naar het klembord, dan kunt u deze definities van het klembord in (andere) regeldefinitie plakken door de onderstaande werkwijze:

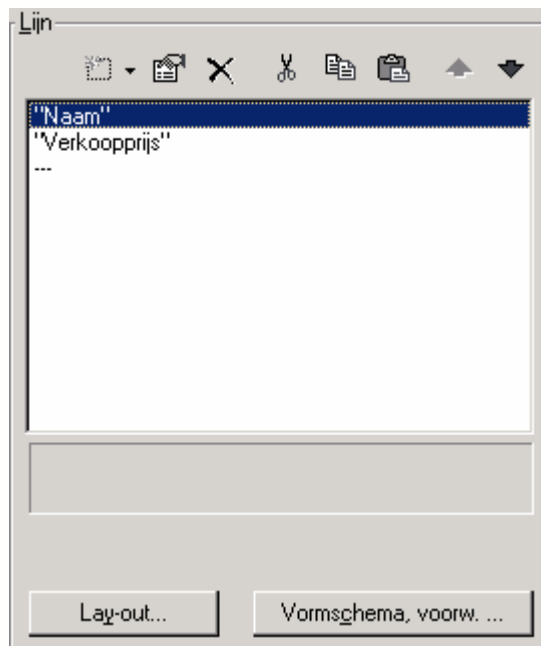
**Werkwijze kolommen plakken**

- Klik op de knop  om de kolomdefinities van het klembord te plakken in de regeldefinitie


Met de ontwerpstudio van Compad bent u in staat om een kolomdefinitie naar het klembord van uw besturingssysteem te kopiëren. Voor het kopiëren van een of meerdere kolommen naar het klembord volgt u de onderstaande werkwijze:

**Werkwijze kolommen kopiëren**

1. Selecteer in de lijst met kolommen de kolom die u wilt kopiëren naar het klembord



Met behulp van CTRL-Klik kunt u meerdere kolommen te gelijk selecteren. Hiervoor selecteer u de eerste kolom en iedere volgende kolom kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolom de CTRL-toets ingedrukt te houden.

2. Klik op de  knop. Deze knop is uitsluitend beschikbaar wanneer er op klembord kolomdefinities aanwezig zijn.

**Zie ook :**

[Kolom verplaatsen](#) <sup>[85]</sup>

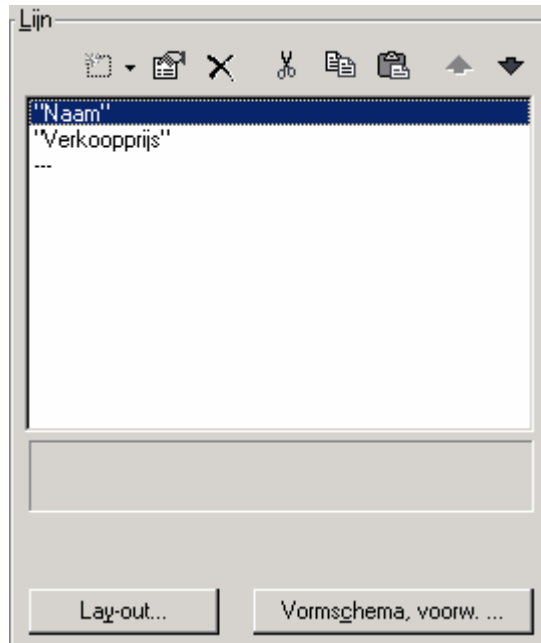
[Kolom kopiëren](#) <sup>[87]</sup>

## 6.2.1.1.7 Volgorde van de kolom aanpassen


In de Ontwerpstudio kunt u de volgorde van de kolommen aanpassen door het uitvoeren van de onderstaande procedure.

**Werkwijze aanpassen volgorde kolommen**

1. Selecteer in de lijst kolommen de kolom waarvan u de volgorde wilt aanpassen



Met behulp van CTRL-Klik kunt u meerdere kolommen te gelijk selecteren. Hiervoor selecteer u de eerste kolom en iedere volgende kolom kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolom de CTRL-toets ingedrukt te houden.

2. Met de knoppen  kunt u de geselecteerde kolom c.q. geselecteerde kolommen omhoog of omlaag verplaatsen.

**Tip**

Het is mogelijk om meerdere kolommen tegelijk te verplaatsen naar het klembord. Hiervoor kunt u selecteren de eerste kolom door op de desbetreffende kolom te klikken. De volgende kolommen kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolommen de CTRL-toets ingedrukt te houden.

Daarnaast is het ook mogelijk om alle aaneengesloten kolommen te selecteren. In dat geval selecteert u de eerste kolom door op de desbetreffende kolom te klikken. De laatste kolom uit de reeks selecteert u door tijdens het klikken op de kolom de SHIFT-toets ingedrukt te houden. Alle tussenliggende kolommen worden dan ook geselecteerd.

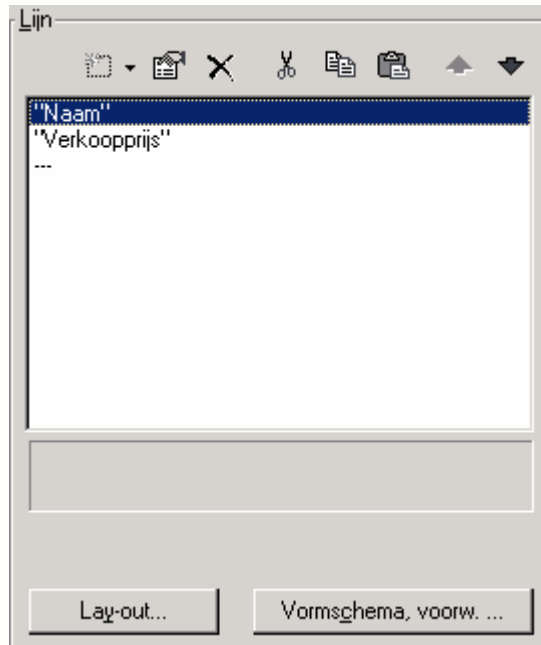
## 6.2.1.1.8 Kolom eigenschappen

Naast de specifieke eigenschappen voor bijvoorbeeld een tekstkolom en een kolom met een afbeelding zijn er ook een aantal algemene eigenschappen. U moet hierbij denken aan de

achtergrondkleur, de rand of het lettertype van de desbetreffende kolom. Voor het wijzigen van deze eigenschappen volgt u de volgende werkwijze:

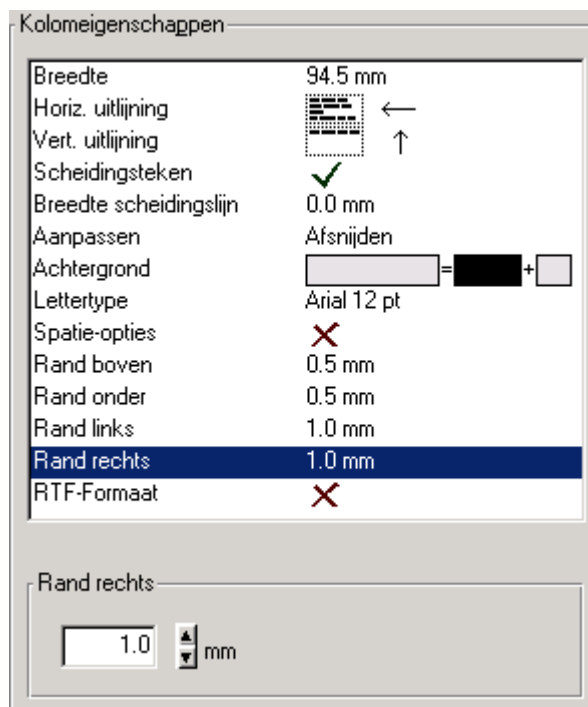
**Werkwijze aanpassen kolom eigenschappen**

1. Selecteer in de lijst kolommen de kolom waarvan u de eigenschappen wilt aanpassen



Met behulp van CTRL-Klik kunt u meerdere kolommen te gelijk selecteren. Hiervoor selecteer u de eerste kolom en iedere volgende kolom kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolom de CTRL-toets ingedrukt te houden.

2. Selecteer in lijst kolomeigenschappen de eigenschap die u wilt wijzigen.



3. Onder de lijst met eigenschappen wordt nu de instelling getoond van de door u geselecteerde eigenschap. U kunt desgewenst deze eigenschap wijzigen.
4. Herhaal de stappen 2 en 3 voor de andere eigenschappen die u wilt wijzigen.

**Tip**

Het is mogelijk om meerdere kolommen tegelijk te verplaatsen naar het klembord. Hiervoor kunt u selecteerd u de eerste kolom door op de desbetreffende kolom te klikken. De volgende kolommen kunt u selecteren door tijdens het klikken op de kolommen de CTRL-toets ingedrukt te houden.

Daarnaast is het ook mogelijk om alle aaneengesloten kolomen te selecteren. In dat geval selecteerd u de eerste kolom door op de desbetreffende kolom te klikken. De laatste kolom uit de reeks selecteerd u door tijdens het klikken op de kolom de SHIFT-toets ingedrukt te houden. Alle tussenliggende kolommen worden dan ook geselecteerd.

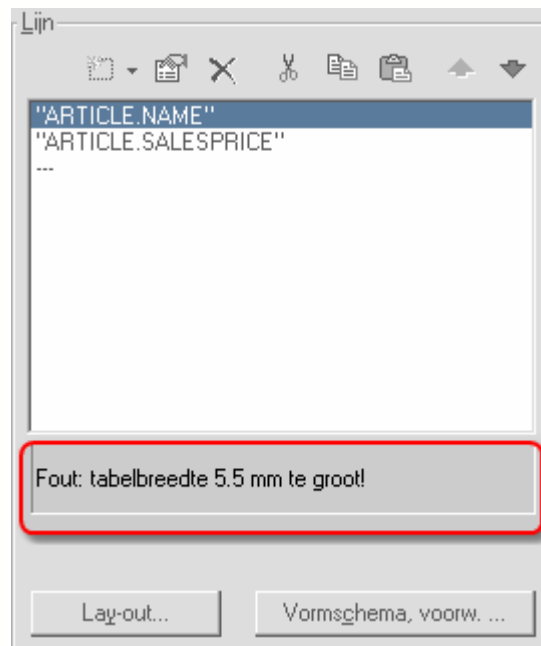
---

---

## Kolom breedte

Met de kolom eigenschap kolom breedte kunt u de breedte van de kolom instellen. De kolombreedte wordt in millimeters vastgelegd.

Wanneer een kolom te breed wordt waardoor de totale breedte van de regeldefinitie groter wordt dan de tabel, dan wordt dat onder de lijst met kolommen weergegeven met een foutmelding.



## Horiz. uitlijning

Met de kolom eigenschap horizontale uitlijning kunt u vastleggen of de kolom bijvoorbeeld links, gecentreerd of rechts uitgelijnd moet worden. De volgende opties zijn beschikbaar:

- Links            Hierbij wordt de tekst aan de linkerzijde van de kolom uitgelijnd.
- Gecentreerd    De kolom inhoud wordt middel in de kolom geplaatst
- Rechts           De inhoud van de kolom wordt aan de rechterzijde van de kolom uitgelijnd.
- Decimaal        Bij een decimale uitlijning wordt gebruikt voor het uitlijnen van getallen, zodat alle komma's onder elkaar worden afgedrukt.  
  
Wanneer u met voor de decimale uitlijning kiest dan kunt u afstand ten opzichte van de rechterzijde van de kolom vastleggen.
- Uitvullen        De tekst wordt over de gehele kolombreedte uitgelijnd.

## Verticaal uitlijning

Bij verticale uitlijning bepaald u de uitlijning van de kolom inhoud ten opzichte van de kolom hoogte. U kunt hierbij kiezen uit boven, gecentreerd of onder. De volgende opties zijn hiervoor beschikbaar:

- Boven            De kolom inhoud wordt aan de bovenzijde van de kolom uigelijnd.
- Gecentreerd    De inhoud van de kolom wordt in het midden van de kolom geplaatst.
- Onder            De kolom inhoud wordt aan de onderzijde van de

### 6.2.1.2 Tekst kolom

### 6.2.1.3 Afbeelding kolom

Enter topic text here.

### 6.2.1.4 Barcode kolom

Enter topic text here.

### 6.2.1.5 RTF kolom

Enter topic text here.

### 6.2.1.6 Grafiek kolom

Enter topic text here.

### 6.2.1.7 HTML kolom

Enter topic text here.

### 6.2.1.8 Regeldefinitie

#### 6.2.1.8.1 Regeldefinitie voorwaarden

Enter topic text here.

#### 6.2.1.8.2 Regeldefinitie layout

Enter topic text here.

## 6.2.2 Dataregel

Enter topic text here.

## 6.2.3 Voetregel

Enter topic text here.

## 6.2.4 Kopgroepregel

Enter topic text here.

## 6.2.5 Voetgroepregel

Enter topic text here.

## 6.2.6 Opmaak

Enter topic text here.

## 6.2.7 Regel

Een tabel bestaat dus altijd uit minimaal één dataregel. De tabel kan eventueel beginnen met een kopregel en worden afgesloten met een voetregel. Wanneer u de gegevens in de dataregel wil laten groeperen. Ook de groepen kunnen net als de tabel weer gebinnen met een kop(groep)regel en eindigen met een voet(groep)regel.

Voor het samenstellen van kop(groep)regels, dataregels en voet(groep)regels geldt slechts één werkwijze. Echter de kopregels, dataregels,

**Deel**

**VIII**



## 7 **Geformateerde tekst**

Enter topic text here.

**Deel**



## 8 Grafieken

Enter topic text here.

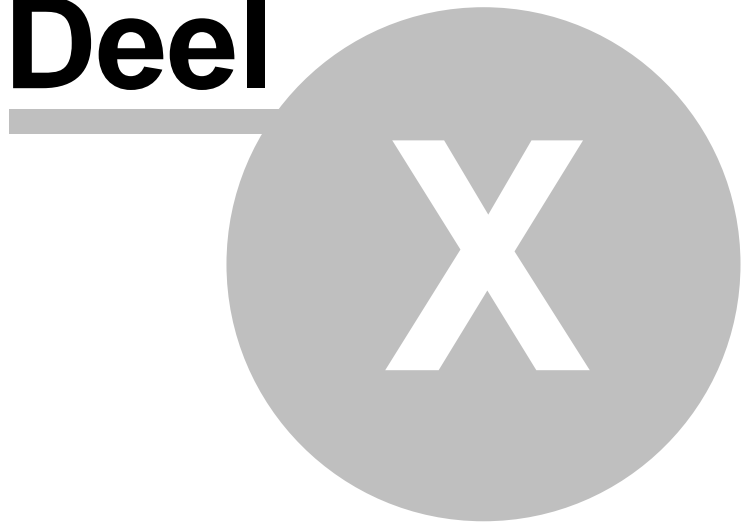
**Deel**



## 9 HTML Tekst

Enter topic text here.

**Deel**



## 10 Lagen

Enter topic text here.

**Deel**

---

**XI**



# 11 Weergave voorwaarden

Enter topic text here.