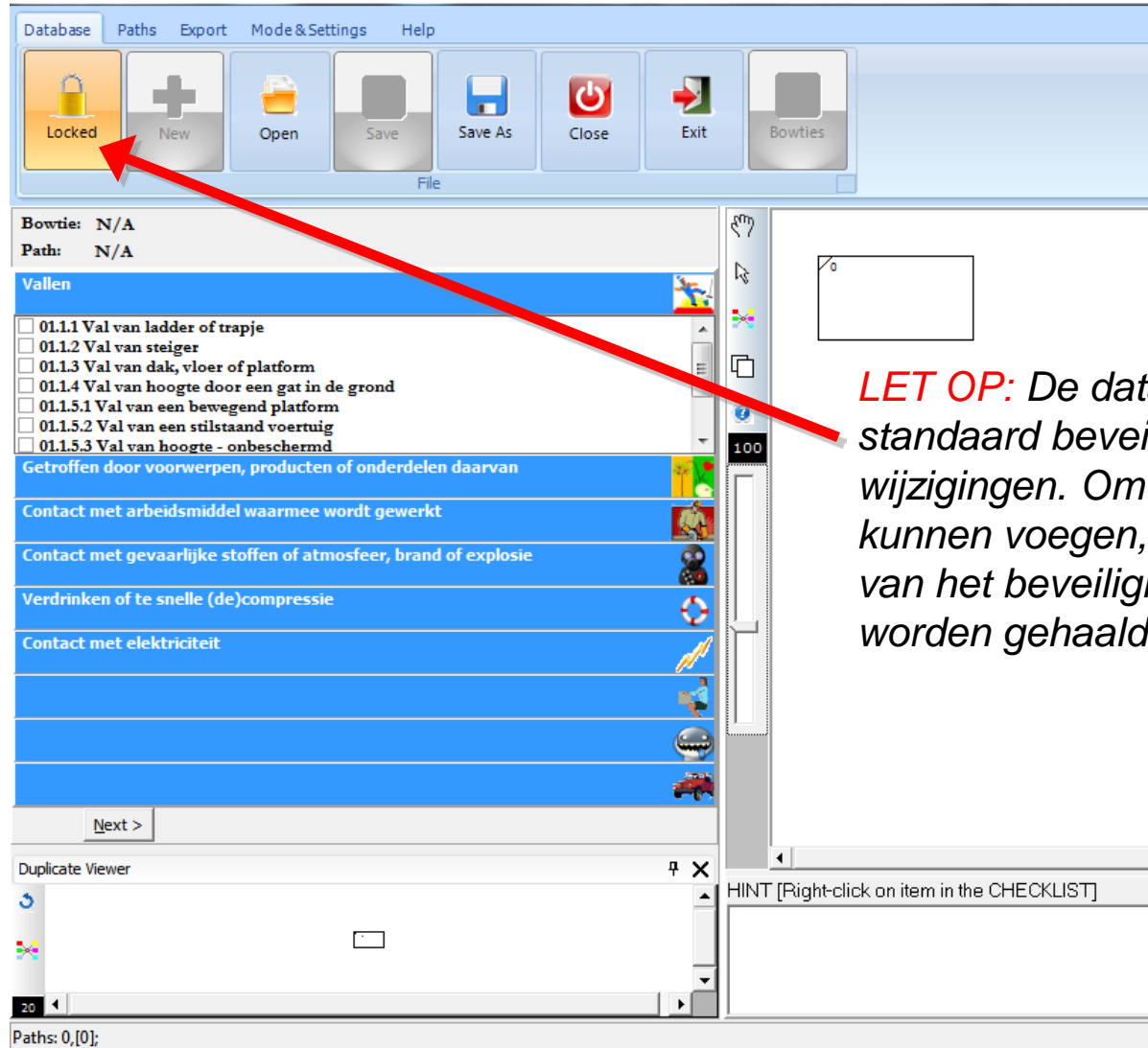


# LITE HELP

December 2012

[www.rivm.nl/storybuilder](http://www.rivm.nl/storybuilder)  
[Storybuilder@rivm.nl](mailto:Storybuilder@rivm.nl)

# Quick Start: Een pad maken



The screenshot shows a software interface with a top toolbar containing buttons for 'Locked', 'New', 'Open', 'Save', 'Save As', 'Close', 'Exit', and 'Bowties'. Below the toolbar, the 'Database' tab is active, showing a list of safety hazards. The 'Locked' button is highlighted with a red arrow. A red arrow also points from the 'Locked' button to a text box containing a warning.

**Locked** New Open Save Save As Close Exit Bowties

Database Paths Export Mode & Settings Help

Bowtie: N/A  
Path: N/A

Vallen

- 01.1.1 Val van ladder of trapje
- 01.1.2 Val van steiger
- 01.1.3 Val van dak, vloer of platform
- 01.1.4 Val van hoogte door een gat in de grond
- 01.1.5.1 Val van een bewegend platform
- 01.1.5.2 Val van een stilstaand voertuig
- 01.1.5.3 Val van hoogte - onbeschermd

Getroffen door voorwerpen, producten of onderdelen daarvan

Contact met arbeidsmiddel waarmee wordt gewerkt

Contact met gevaarlijke stoffen of atmosfeer, brand of explosie

Verdrinken of te snelle (de)compressie

Contact met elektriciteit

Next >

Duplicate Viewer

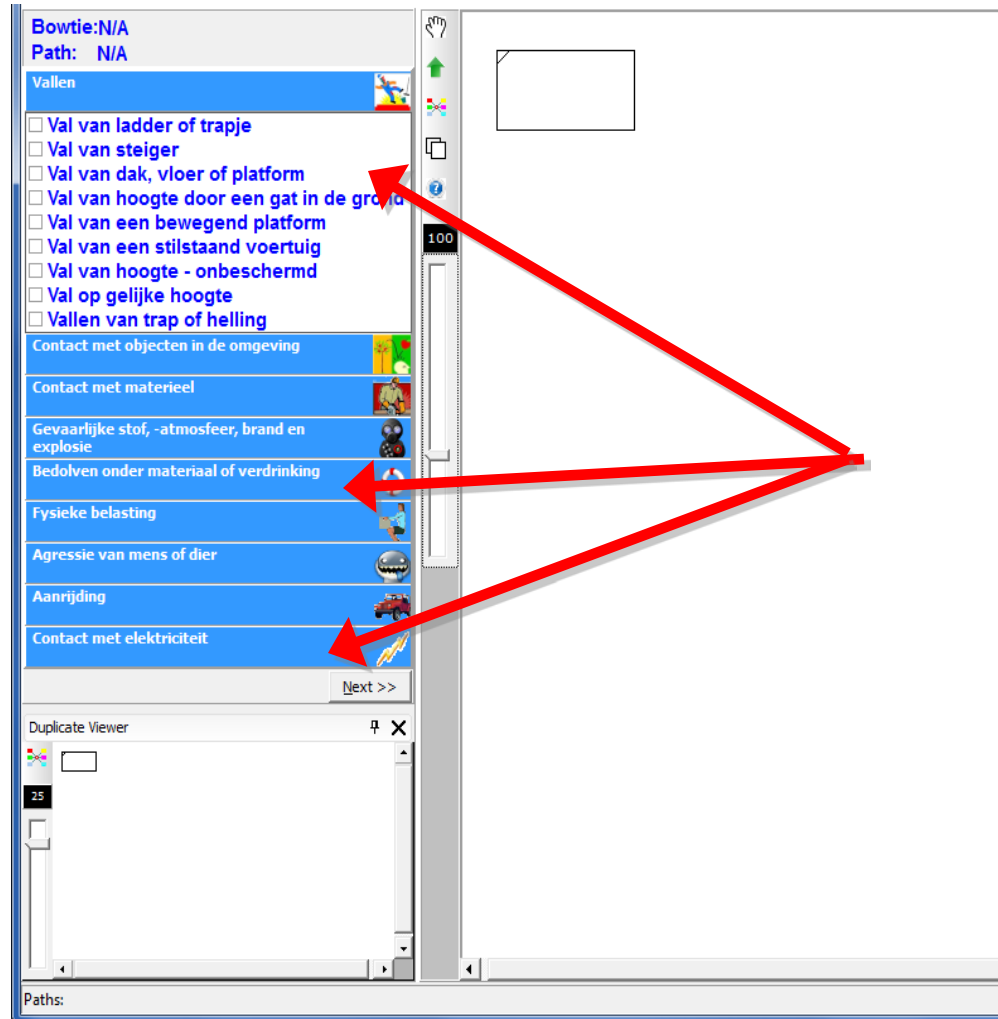
HINT [Right-click on item in the CHECKLIST]

Paths: 0,[0];

**LET OP:** De database is standaard beveiligd tegen wijzigingen. Om paden toe te kunnen voegen, dient deze eerst van het beveiligingsslot te worden gehaald.

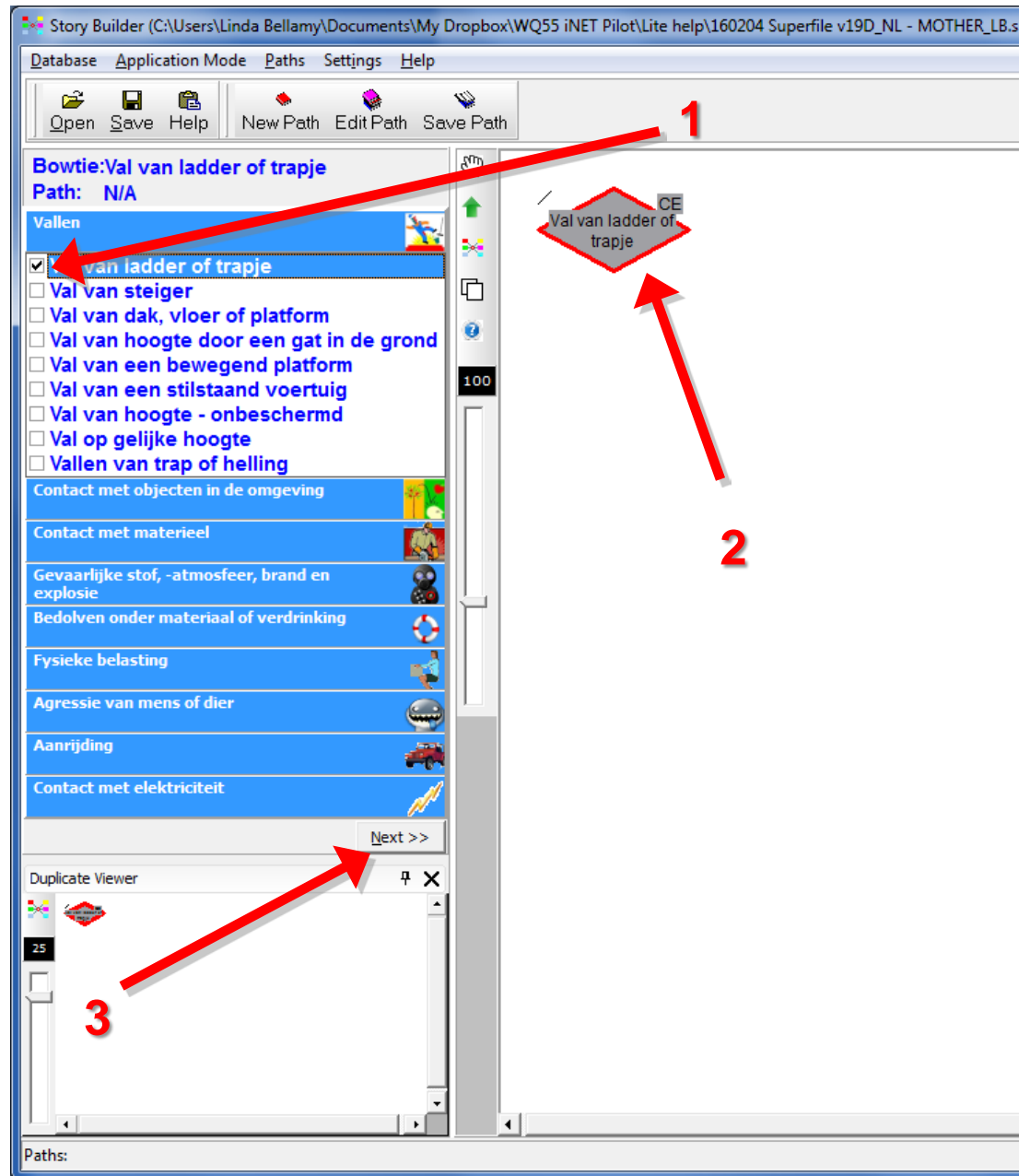
## A) Aan de slag

Blader door de verschillende bowties (ongevalstypen) door op rubrieken in de blauwe balk te klikken.



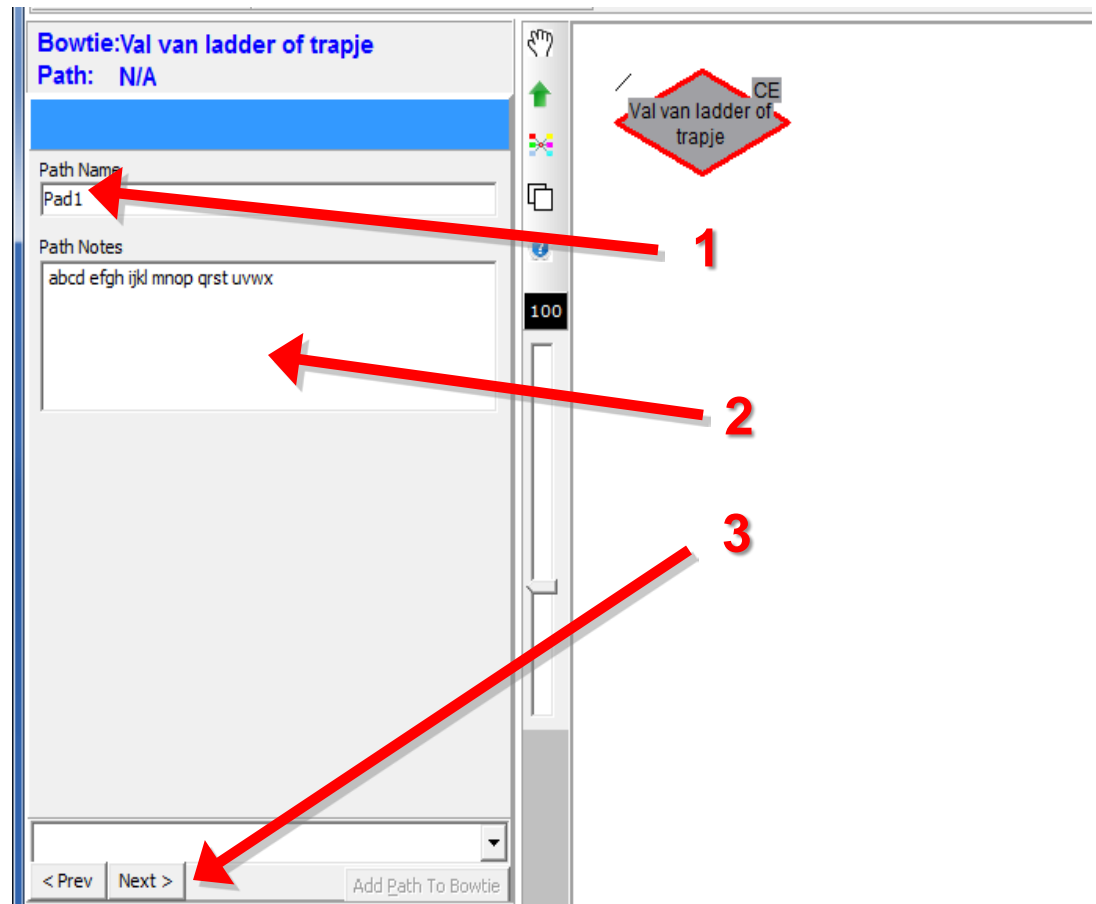
## B) Kies een Storybuild

1. Kies een bowtie door op het vakje ernaast te klikken.
2. Je “centrale gebeurtenis” verschijnt.
3. Klik op “Next” om naar de volgende stap te gaan.



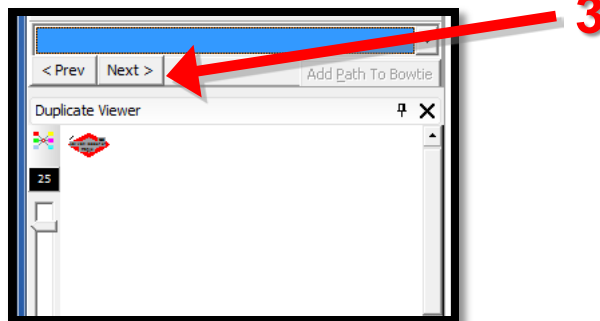
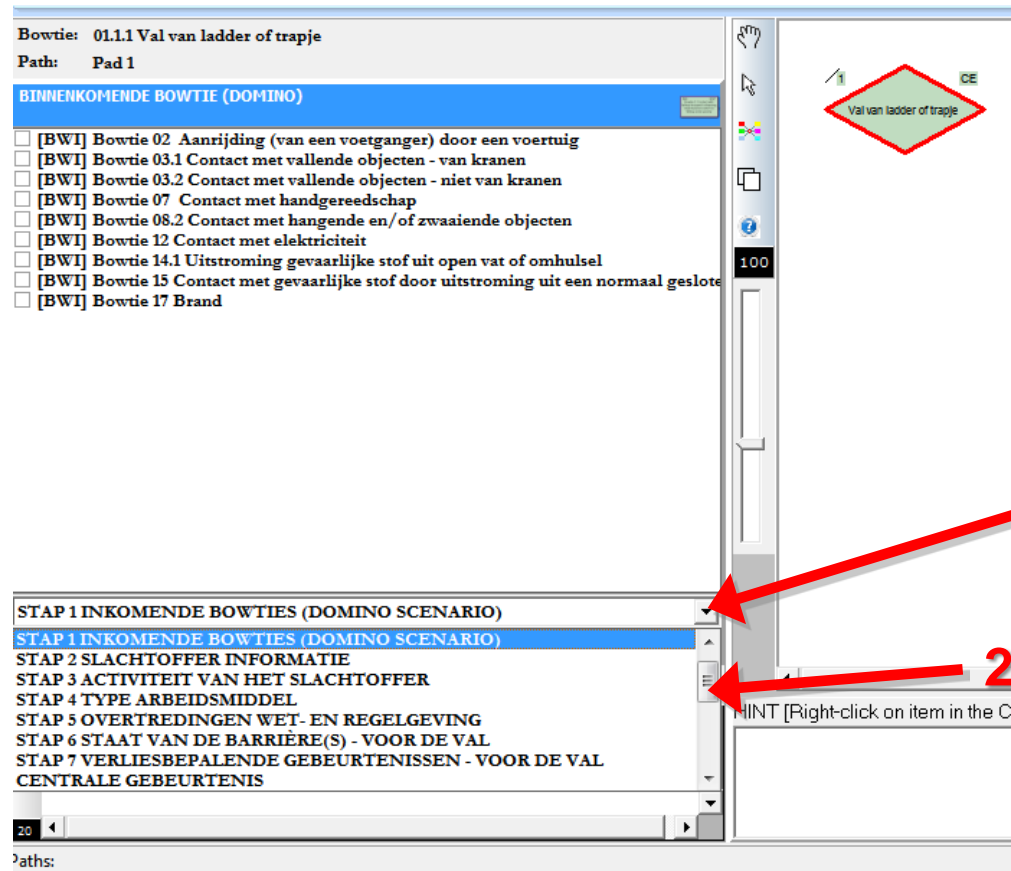
## C) Benoem je pad

1. Voer onder “Path Name” de naam in van het ongevalspad.
2. Zet alle overige pad informatie in de ruimte eronder (optioneel).
3. Klik op “Next”.



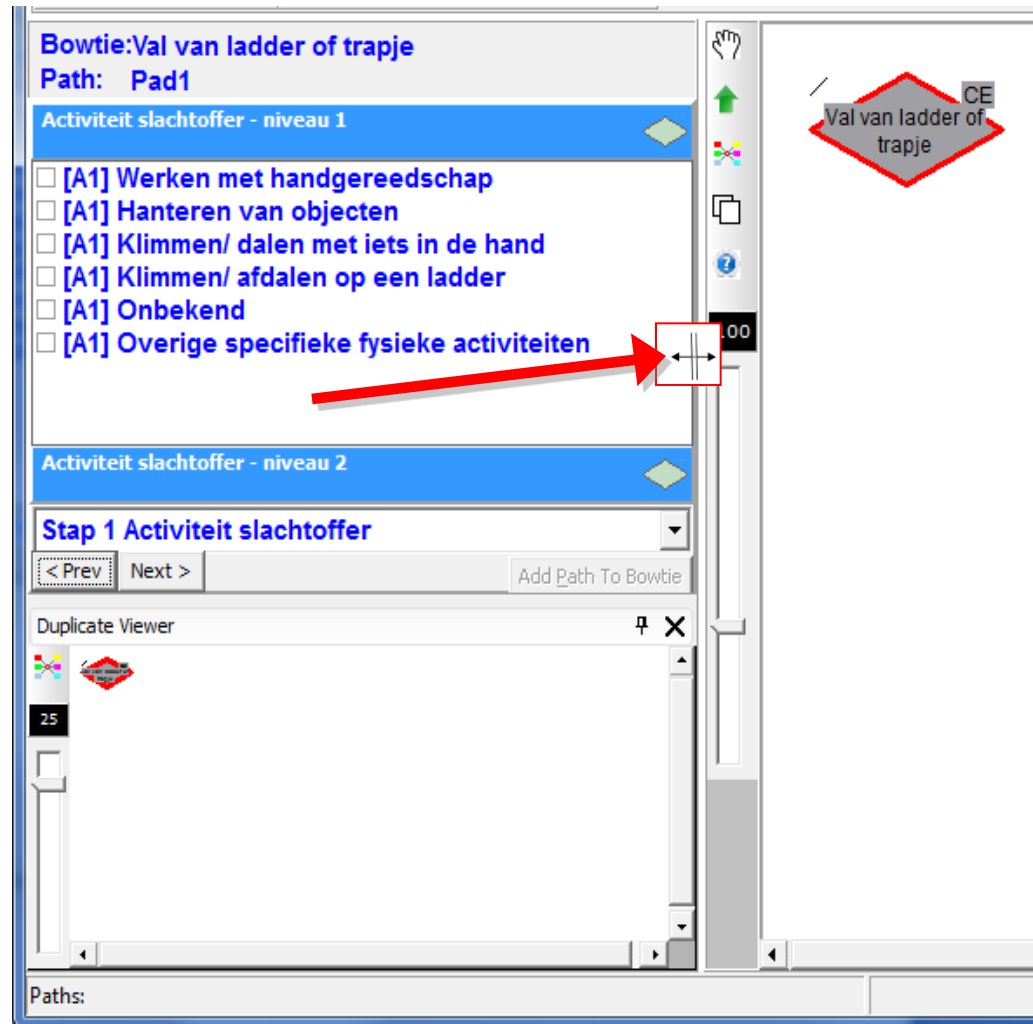
## D) Pad informatie menu

1. Klik hier om een bepaalde stap te kiezen.
2. Gebruik de schuifbalk(en) om alle stappen te zien.
3. Sla 1 en 2 over om de stappen automatisch in volgorde te bekijken. Gebruik de "Prev" en "Next" knoppen om naar de voorgaande stap of de volgende te gaan.



## E) Het veld verbreden

- Houd je cursor op de rand van het linker venster. Klik en sleep naar rechts om het venster groter te maken, sleep naar links om het venster kleiner te maken.



## F) Bekijk omschrijving

- Klik met de rechter muisknop op een item om een verdere beschrijving te zien *(Let op: niet alle items hebben een beschrijving).*

The screenshot displays a software interface with a checklist of safety incidents. The top section shows the following items:

- Bovtitie: 01.1.1 Val van ladder of trapje
- Path: Pad 1
- Vallen
- 01.1.1 Val van ladder of trapje
- 01.1.2 Val van steiger
- 01.1.3 Val van dak, vloer of platform
- 01.1.4 Val van hoogte door een gat in de grond
- 01.1.5.1 Val van een bewegend platform
- 01.1.5.2 Val van een stilstaand voertuig
- 01.1.5.3 Val van hoogte - onbeschermd

Below the checklist, there are several categories with icons:

- Getroffen door voorwerpen, producten of onderdelen daarvan
- Contact met arbeidsmiddel waarmee wordt gewerkt
- Contact met gevaarlijke stoffen of atmosfeer, brand of explosie
- Verdrinken of te snelle (de)compressie
- Contact met elektriciteit

A red arrow points from a right-click on the first item to a hint box at the bottom of the interface. The hint box contains the following text:

HINT [Right-click on item in the CHECKLIST]  
De centrale gebeurtenis betreft de val van (mobiele of vaste) ladders of trapjes, inclusief touwladders. Exclusief geïntegreerde treden of sporten zoals deze op voertuigen of machines aanwezig zijn.

## **LET OP!** niet alle stappen worden in het voorbeeld getoond

### S3) Stap 3a: Activiteit van het slachtoffer, niveau 1

1. Kies een item door in het vakje voor het gewenste item te klikken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Het bijbehorende onderdeel zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Als er meer blauwe balken zichtbaar zijn, klik er dan op om te zien of er nog meer detailniveaus zijn.

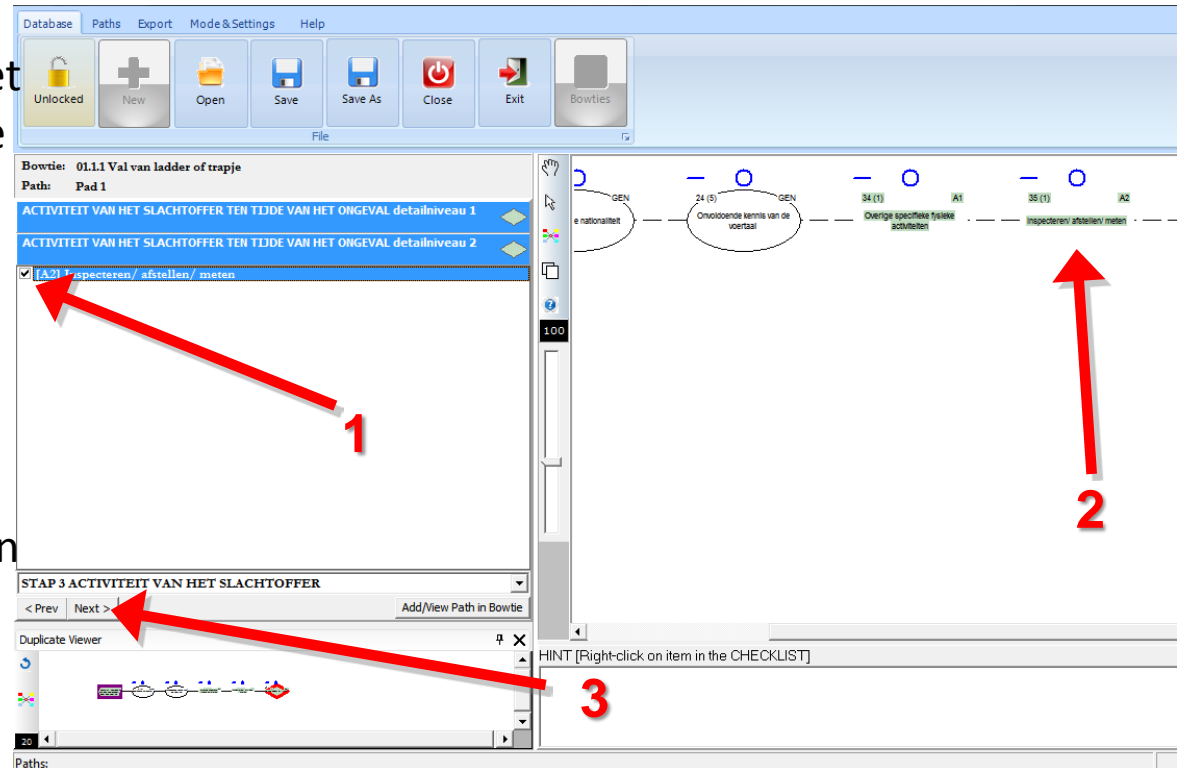
The screenshot displays a software interface with a menu bar (Database, Paths, Export, Mode & Settings, Help) and a toolbar (Unlocked, New, Open, Save, Save As, Close, Exit, Bowties). The main window is divided into several panes:

- Left Pane:** A tree view showing a path structure. The selected path is "ACTIVITEIT VAN HET SLACHTOFFER TEN TIJDE VAN HET ONGEVAL detailniveau 1". Below it is a checklist of activities:
  - [A1] Klimmen/ dalen met de hand
  - [A1] Klimmen/ dalen op een ladder
  - [A1] Werken met handgereedschap
  - [A1] Lijsten van objecten
  - [A1] Overige specifieke fysieke activiteiten
  - [A1] Onbekende activiteit
- Middle Pane:** A list of detail levels. The first level is selected and highlighted in blue: "ACTIVITEIT VAN HET SLACHTOFFER TEN TIJDE VAN HET ONGEVAL detailniveau 1". Below it is "ACTIVITEIT VAN HET SLACHTOFFER TEN TIJDE VAN HET ONGEVAL detailniveau 2" and "STAP 3 ACTIVITEIT VAN HET SLACHTOFFER".
- Right Pane:** A flowchart diagram showing a sequence of nodes connected by dashed lines:
  - Node 13 (2) BWV: "Bowtie 02 Aanrijding van een voetganger door een voertuig"
  - Node 9 (9) GEN: "Nederlandse nationaliteit"
  - Node 24 (5) GEN: "Onvolledige kennis van de voertuig"
  - Node 34 (1) AT: "Overige specifieke fysieke activiteiten"

Red arrows indicate the following actions:  
1. A red arrow points from the "Overige specifieke fysieke activiteiten" checkbox in the checklist to the corresponding node in the flowchart.  
2. A red arrow points from the selected blue bar in the middle pane to the "Overige specifieke fysieke activiteiten" node in the flowchart.  
3. A red arrow points from the "STAP 3 ACTIVITEIT VAN HET SLACHTOFFER" bar in the middle pane to the "Overige specifieke fysieke activiteiten" node in the flowchart.

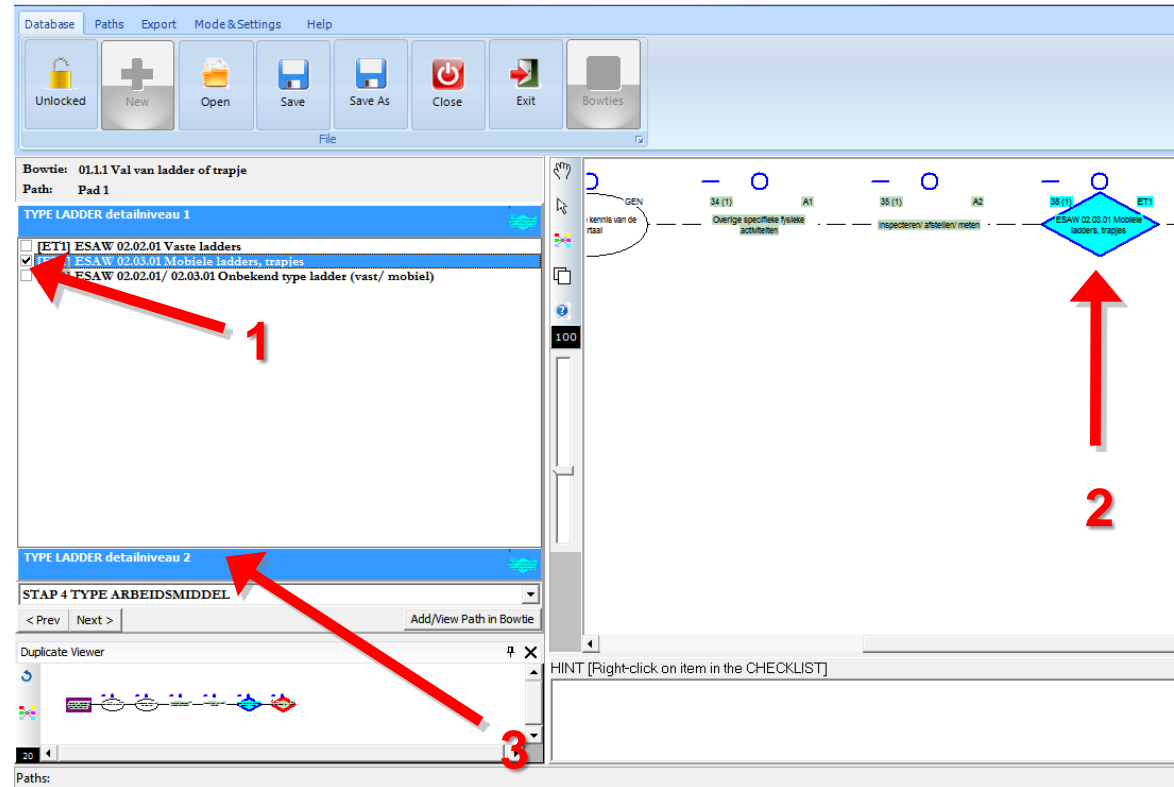
### S3) Stap 3b: Activiteit van het slachtoffer, niveau 2

1. Kies een item door in het vakje voor het gewenste item te klikken, indien voorhanden en geschikt (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Het bijbehorende onderdeel zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



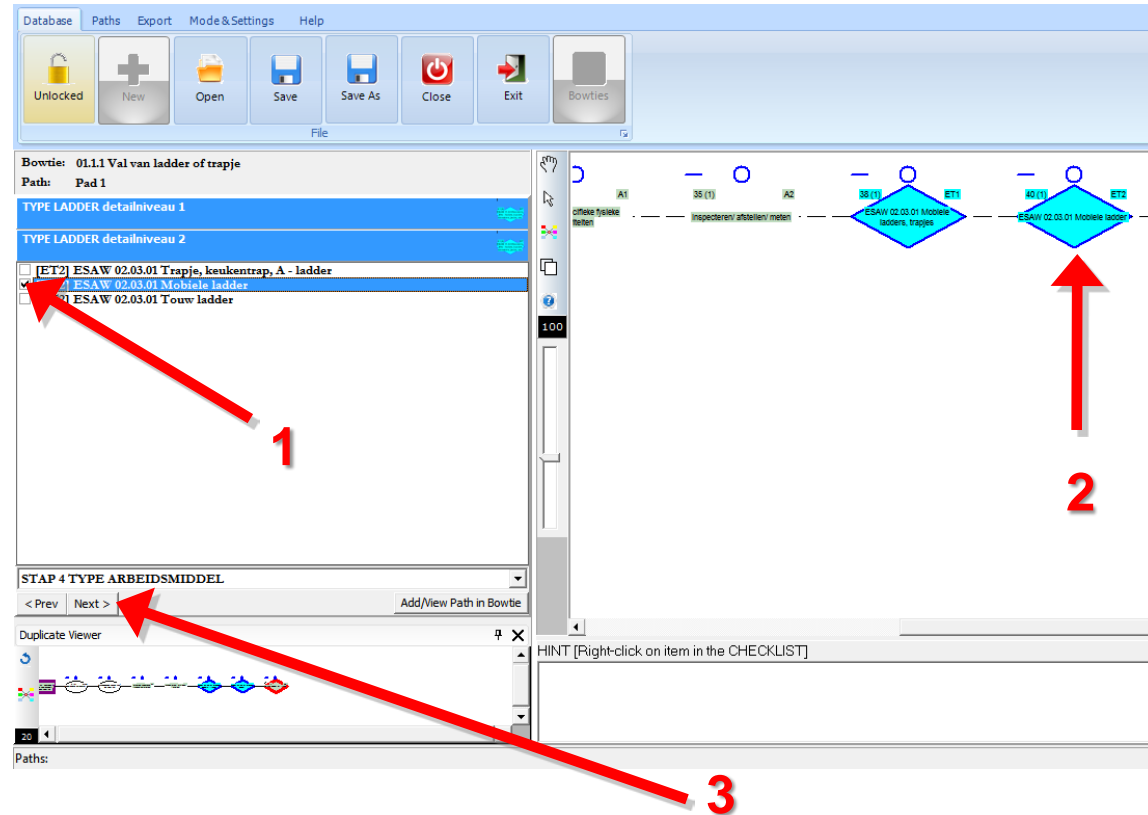
## S4) Stap 4a Type arbeidsmiddel, niveau 1

1. Kies een item door in het vakje voor het gewenste item te klikken, indien voorhanden en geschikt (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Het bijbehorende onderdeel zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Als er meer blauwe balken zichtbaar zijn, klik er dan op om te zien of er nog meer detailniveaus zijn.



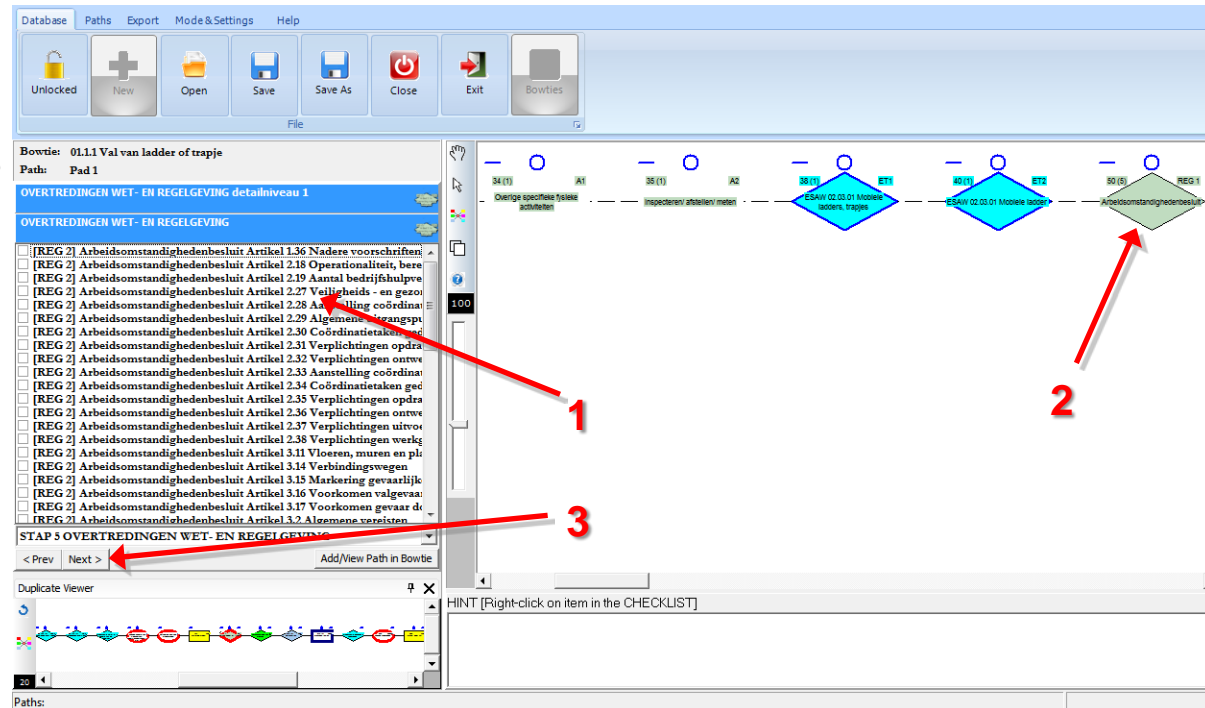
## S4) Stap 4b Type arbeidsmiddel, niveau 2

1. Kies een item door in het vakje voor het gewenste item te klikken, indien voorhanden en geschikt (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Het bijbehorende onderdeel zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



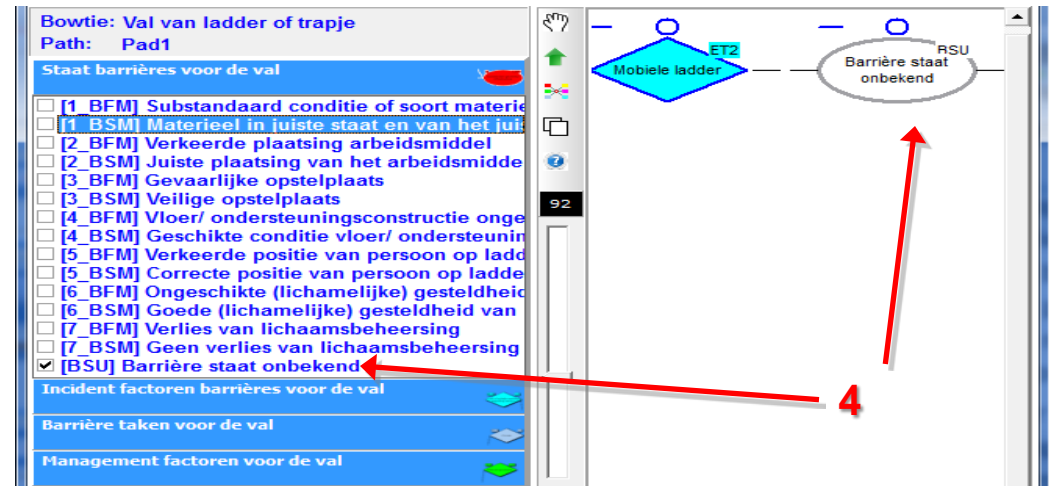
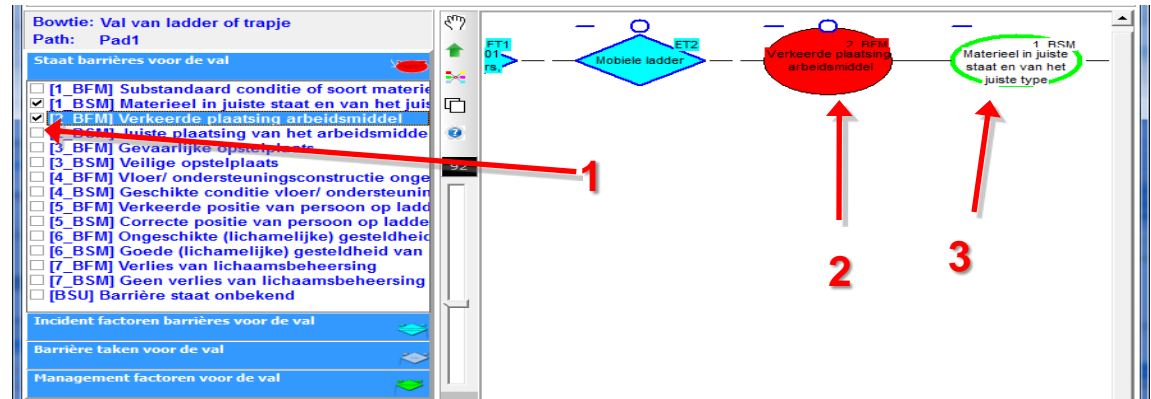
## S5) Stap 5: Overtredingen

1. Selecteer alle overtredingen door op de vakjes naast de betreffende regelgeving te klikken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Je selecties worden op de juiste plaats in het pad in het rechter venster weergegeven. Let op: overtredingen verschijnen aan de linker kant van de Bowtie.
3. Klik "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



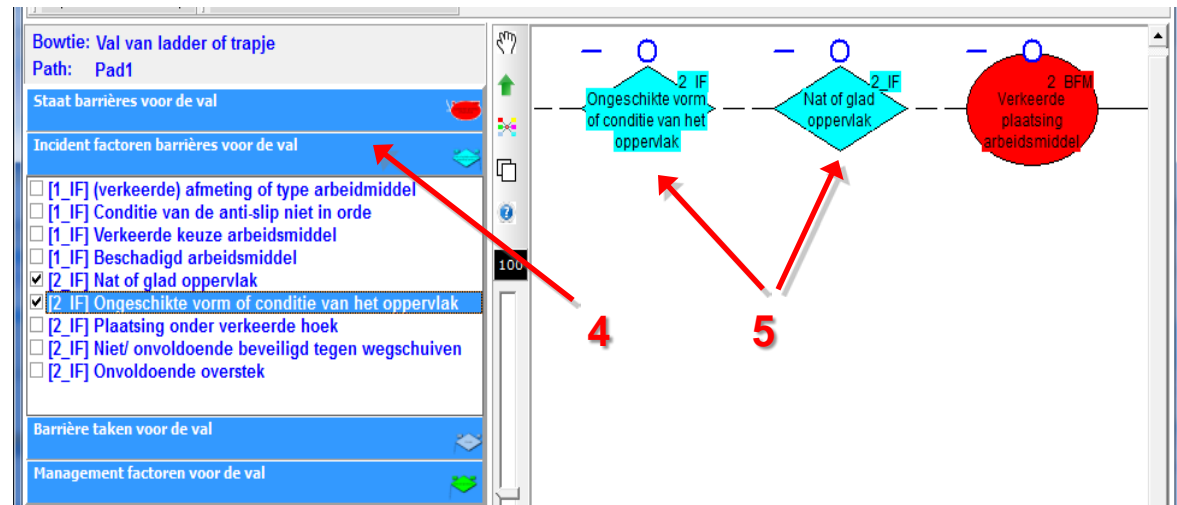
## S6) Stap 6a: Staat barrières – falende barrières [BFM] en succes barrières [BSM]

1. Selecteer alle passende, bekende barrière staten door op de vakjes als voorheen te klikken (zie vorige drie stappen).  
Je kunt meerdere vakjes aanvinken.
2. Iedere falende barrière [BFM] zal als een rode, gevulde, cirkel verschijnen.
3. Soms zijn barrières succesvol. Alle succes barrières [BSM] verschijnen als groene, lege cirkel.
4. Als een barrière staat onbekend is, klik dan op [BSU] Barrière staat onbekend. Dit zal als grijze, lege, cirkel in het pad verschijnen.



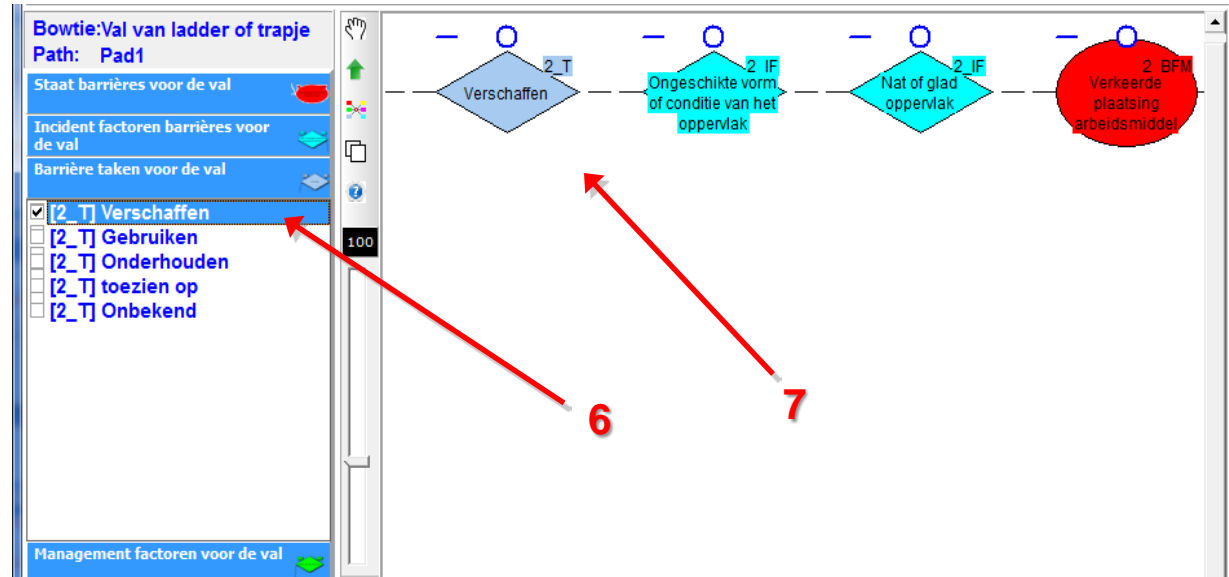
## Stap 6b: Falende barrière staat (incident factoren)

4. Klik op de blauwe balk "Incident factoren" en Storybuilder Lite zal automatisch de incident factoren tonen die passen bij de barrière staten die je hebt geselecteerd. Vink alle passende, bekende incident factoren aan.
5. Elk incident zal in het pad verschijnen als een turquoise ruit.



## Stap 6c: Falende barrière staat (barrière taken)

- Klik op de blauwe balk “Barrière taken” en Storybuilder Lite zal automatisch de barrière taken tonen die passen bij de barrière taken die je hebt geselecteerd. Vink alle passende, bekende barrière taken aan.
- Elke barrière taak verschijnt in het pad als een blauwe ruit.



## Stap 6d: Falende barrière staat (management factoren)

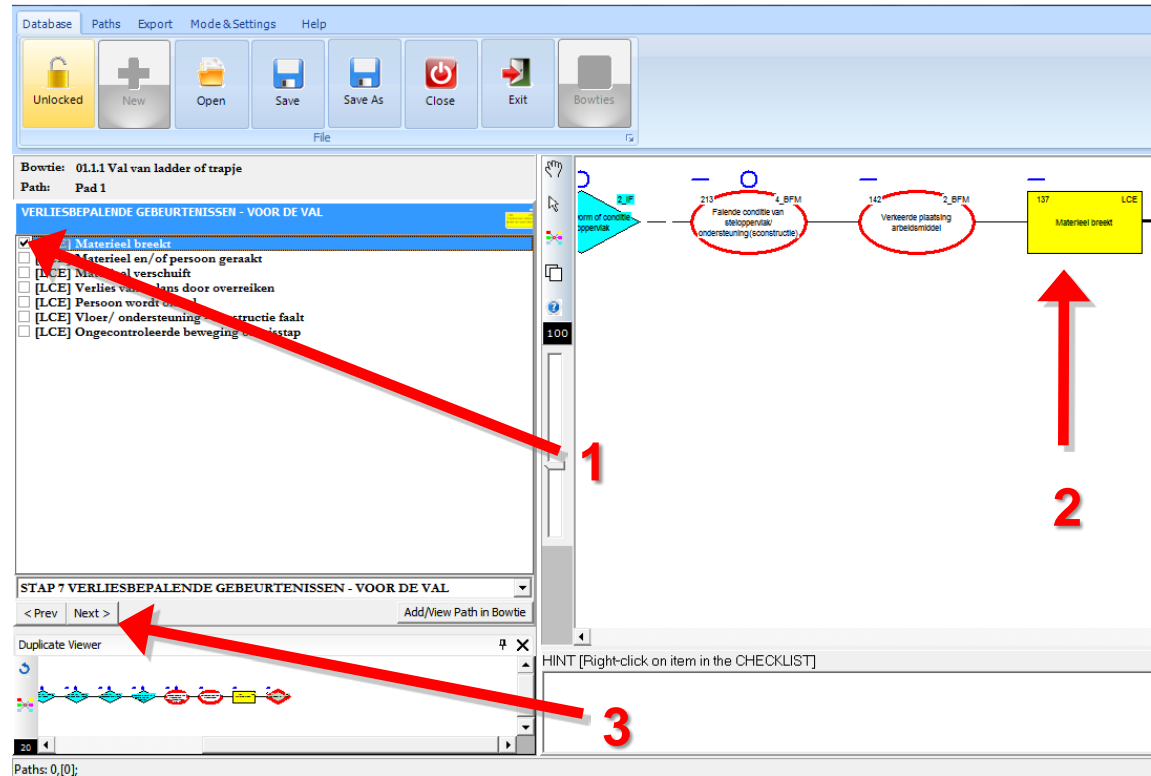
- Klik op de blauwe balk “Management factoren” en Storybuilder Lite zal automatisch de management factoren tonen die passen bij de barrière staten die je hebt geselecteerd. Vink alle passende, bekende management factoren aan.
- Elke management factor verschijnt in het pad als een groene ruit.
- Klik “Next”.

The screenshot displays the Storybuilder Lite software interface. At the top, there is a menu bar with options: Database, Paths, Export, Mode & Settings, and Help. Below the menu is a toolbar with icons for Unlocked, New, Open, Save, Save As, Close, Exit, and Bowties. The main workspace is divided into several sections:

- Path:** 01.1.1 Val van ladder of trapje, Pad 1
- Checklist:** A list of management factors with checkboxes. The factors are: [2\_DS] Beschikbaarheid van mensen, [2\_DS] Communicatie/ Samenwerking, [2\_DS] Competentie, [2\_DS] Tegenstrijdige belangen (checked), [2\_DS] Materieel, [2\_DS] Ergonomie, [2\_DS] Motivatie/ Alertheid, [2\_DS] Plannen en procedures (checked), [2\_DS] Onbekend, [4\_DS] Beschikbaarheid van mensen, [4\_DS] Communicatie/ Samenwerking, [4\_DS] Competentie, [4\_DS] Tegenstrijdige belangen, and [4\_DS] Materieel.
- Diagram:** A bowtie diagram with two green diamond-shaped boxes representing barriers: "Plannen en procedures" and "Tegenstrijdige belangen". Red arrows point from the checklist items to these boxes. A red arrow labeled "8" points to the "Tegenstrijdige belangen" item in the checklist. A red arrow labeled "9" points to the "Tegenstrijdige belangen" diamond in the diagram. A red arrow labeled "10" points to the "Next >" button in the path navigation area.
- Navigation:** A path navigation area with buttons for "< Prev", "Next >", and "Add/View Path in Bowtie".
- Duplicate Viewer:** A section showing a sequence of small icons representing the path steps.
- Hint:** A hint box at the bottom right that says "HINT [Right-click on item in the CHECKLIST]".

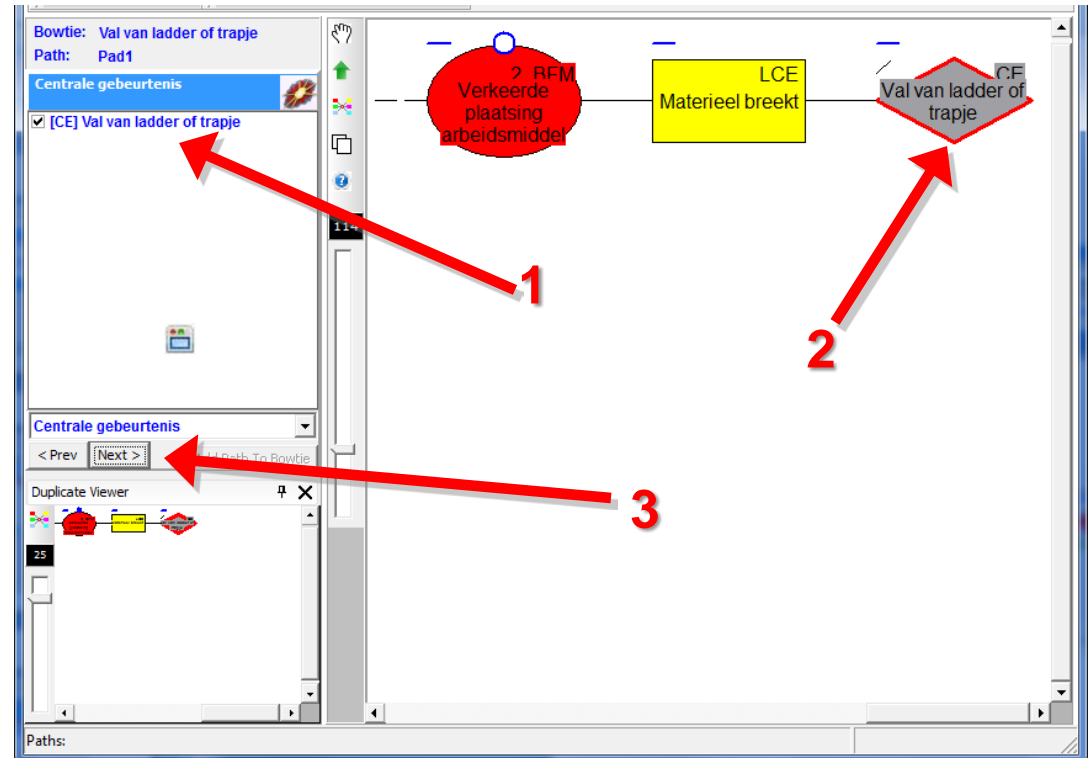
## S7) Stap 7: Kritieke gebeurtenis voor Centrale gebeurtenis

1. Kies een kritieke (verliesbepalende) gebeurtenis door in het vakje voor de gewenste gebeurtenis te klikken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Het bijbehorende onderdeel zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



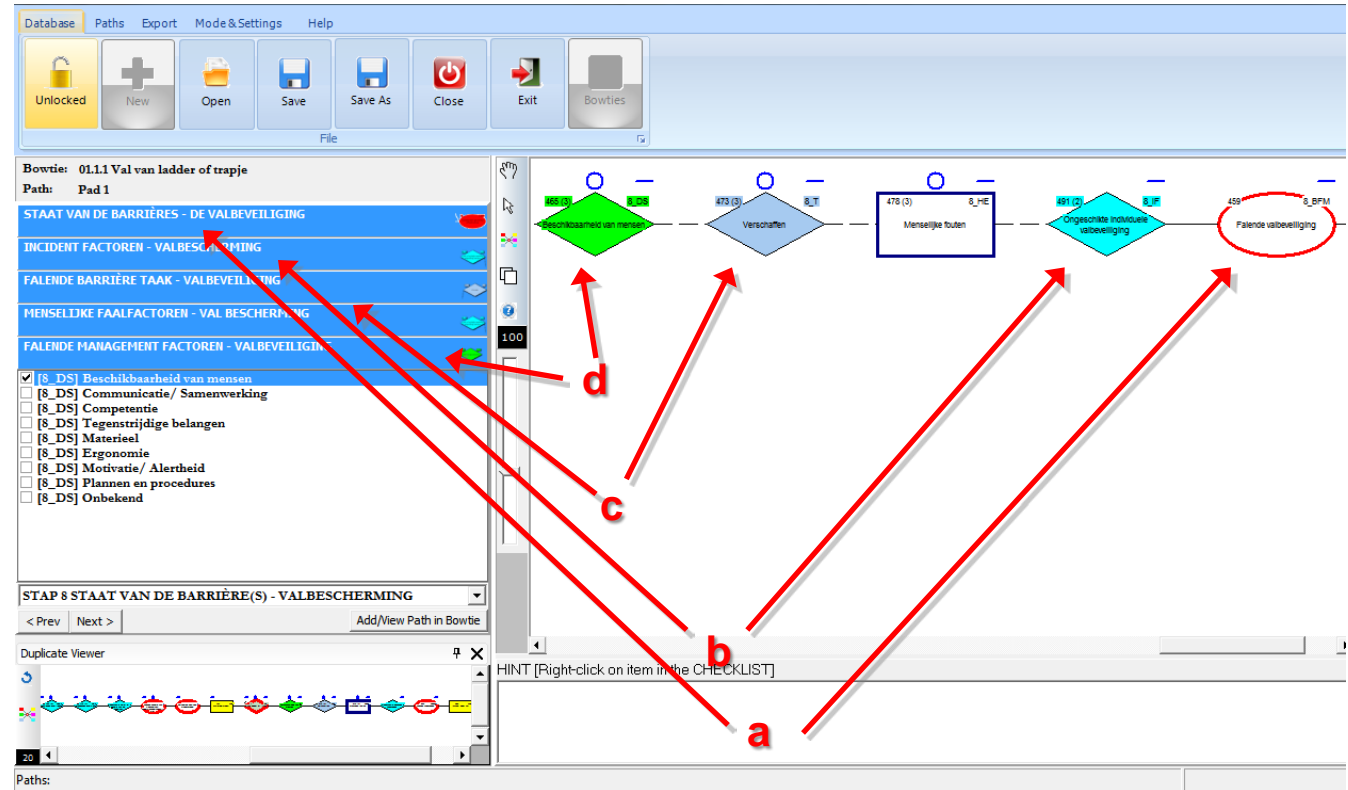
## G) Centrale gebeurtenis

1. Deze stap laat zien dat je de centrale gebeurtenis van de Bowtie hebt bereikt.  
Klik op het vakje voor de centrale gebeurtenis (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. De centrale gebeurtenis bestaat reeds als ruitvormig onderdeel in het pad in het rechter venster.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



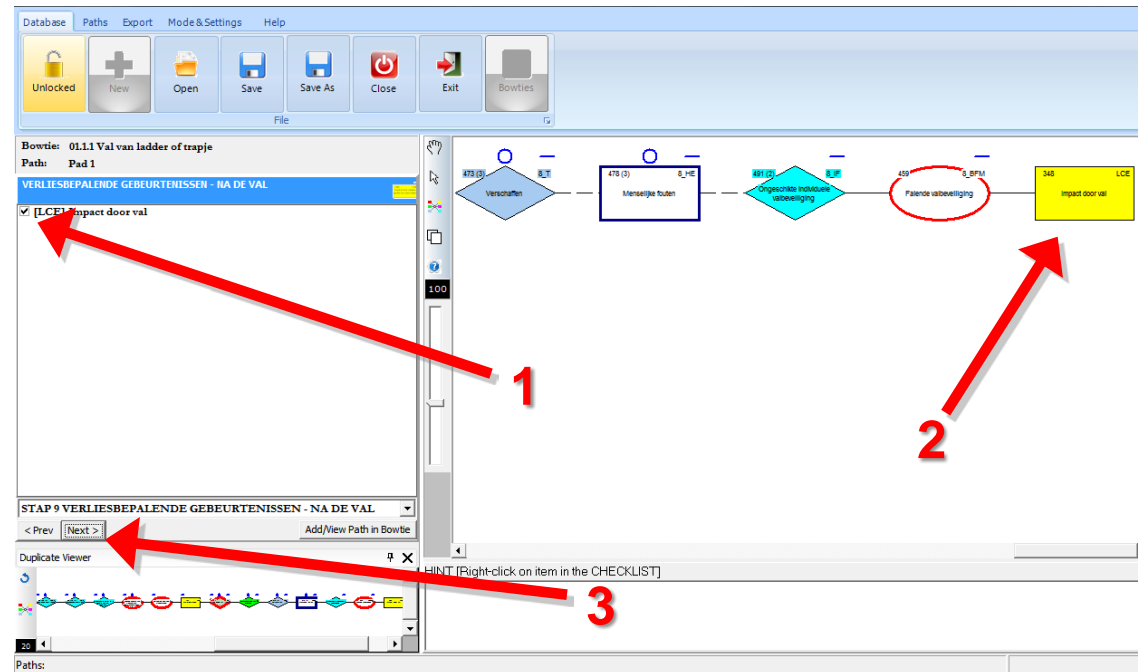
## S8) Stap 8

- Herhaal voor stap 8 de instructies van stap 4a t/m 4d: falende barrière staat.



## S9) Stap 9: Kritieke gebeurtenis na centrale gebeurtenis

1. Kies een kritische (verliesbepalende) gebeurtenis door het vakje voor de kritische gebeurtenis aan te vinken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Het bijbehorende onderdeel zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



## S10) Stap 10: Dosis bepalende factoren

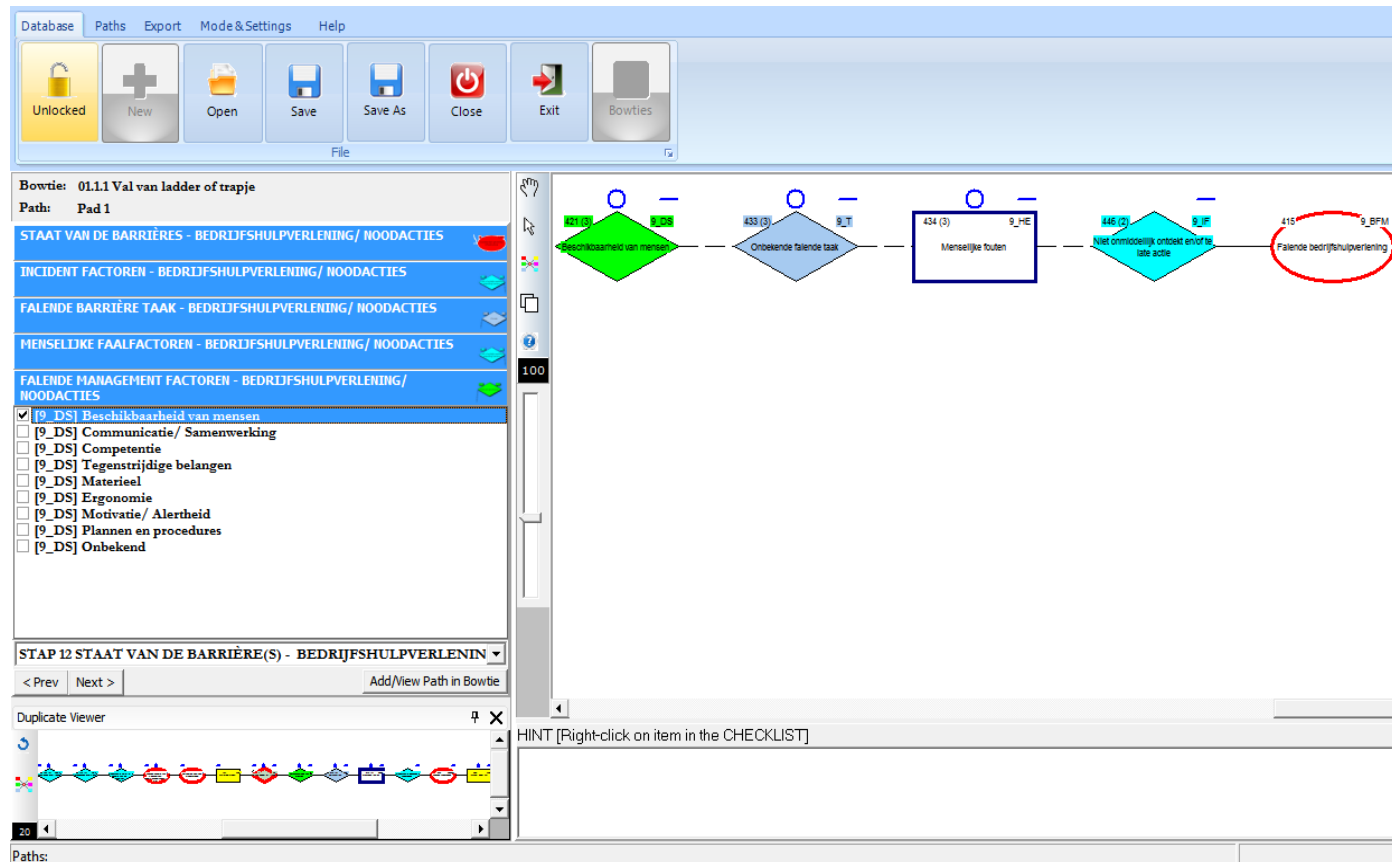
1. Kies een dosis bepalende factor door in het vakje voor de gewenste factor te klikken (klik nogmaals om te de-selecteren).
2. Het bijbehorende onderdeel zal op de juiste plaats in het pad in het rechter venster verschijnen.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.

The screenshot shows a software application window with the following components:

- Menu Bar:** Database, Paths, Export, Mode & Settings, Help.
- Toolbar:** Unlocked, New, Open, Save, Save As, Close, Exit, Bowties.
- Left Sidebar:**
  - Path: 01.1.1 Val van ladder of trapje
  - Path: Pad 1
  - DOSIS BEPALENDE FACTOREN - HOOGTE VAN DE VAL**
    - [DDF] Valhoogte <= 1m
    - [DDF] Valhoogte <= 2m
    - [DDF] 2m < valhoogte <= 3m
    - [DDF] 3m < valhoogte <= 10m
    - [DDF] 5m < valhoogte <= 10m
    - [DDF] Valhoogte > 10m
    - [DDF] Valhoogte onbekend
  - DOSIS BEPALENDE FACTOREN - OPBM (Persoonlijke Beschermingsmiddelen)RLVLAKT EN OBJECTEN**
  - STAP 10 DOSIS BEPALENDE FACTOREN**
  - Navigation: < Prev, Next >, Add/New Path in Bowtie
- Central Diagram Area:** A flowchart showing nodes: Menselijke fouten (blue box), Originele inclusieve verbevinging (blue diamond), Falende verbevinging (red circle), Impact door val (yellow box), and 2m < valhoogte <= 1m (green diamond). Red circles highlight the 'Falende verbevinging' node and the final green diamond node.
- Bottom Navigation Bar:** Duplicate Viewer, HINT [Right-click on item in the CHECKLIST], and a 'Next' button highlighted with a red arrow and the number 3.

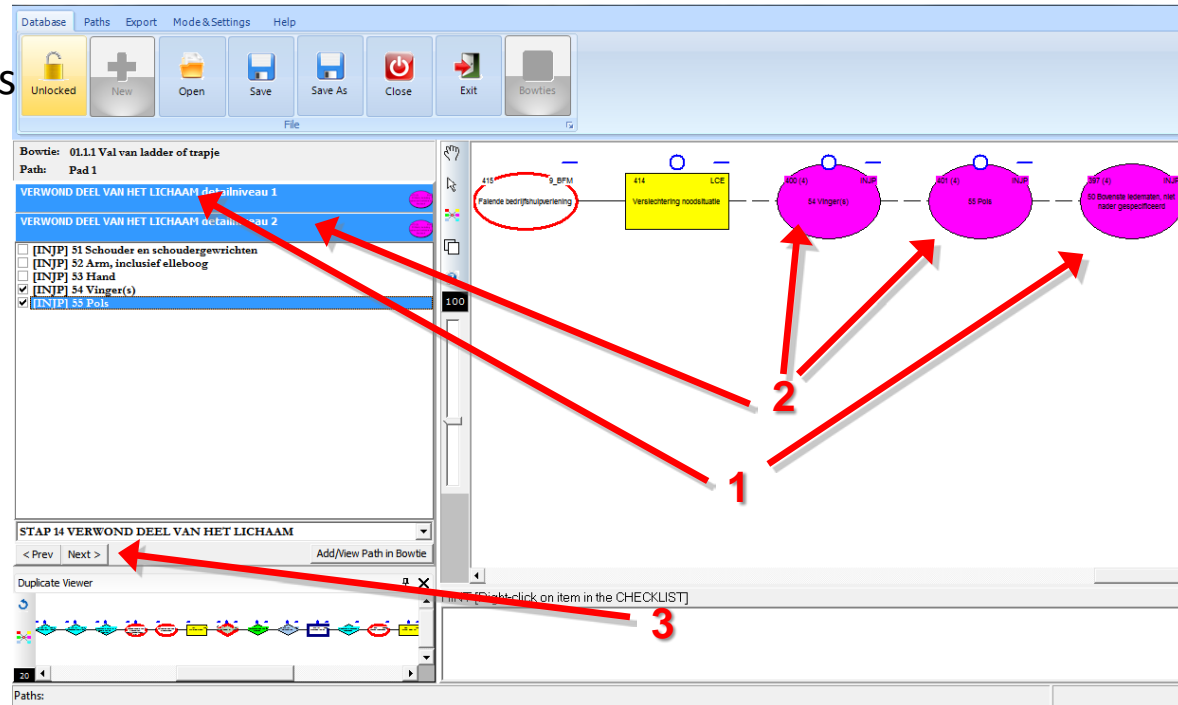
## S12) Stap 12: Bedrijfshulpverlening

- Herhaal voor stap 8 de instructies van stap 4a, 4c en 4d: falende barrière staat.



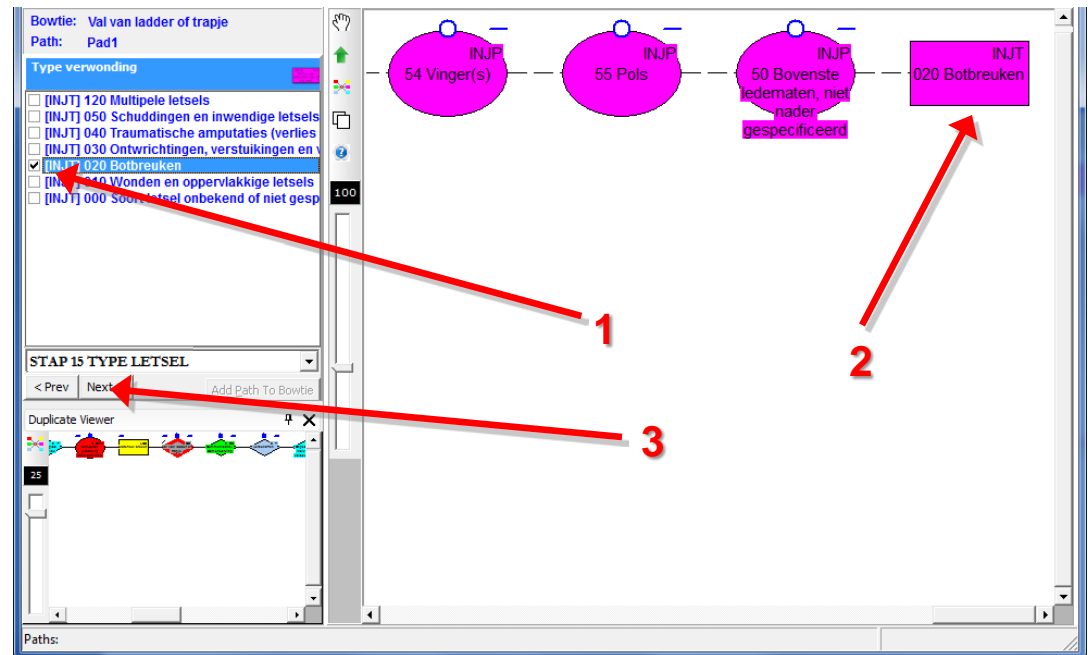
## S14) Stap 14: Deel lichaam verwond

1. Selecteer bij niveau 1 de verwonde lichaamsdelen door de betreffende vakjes aan te vinken (klik nogmaals om te de-selecteren).  
Je selecties worden op de juiste plaats in het pad in het rechter venster weergegeven.
2. Herhaal voor niveau 2.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



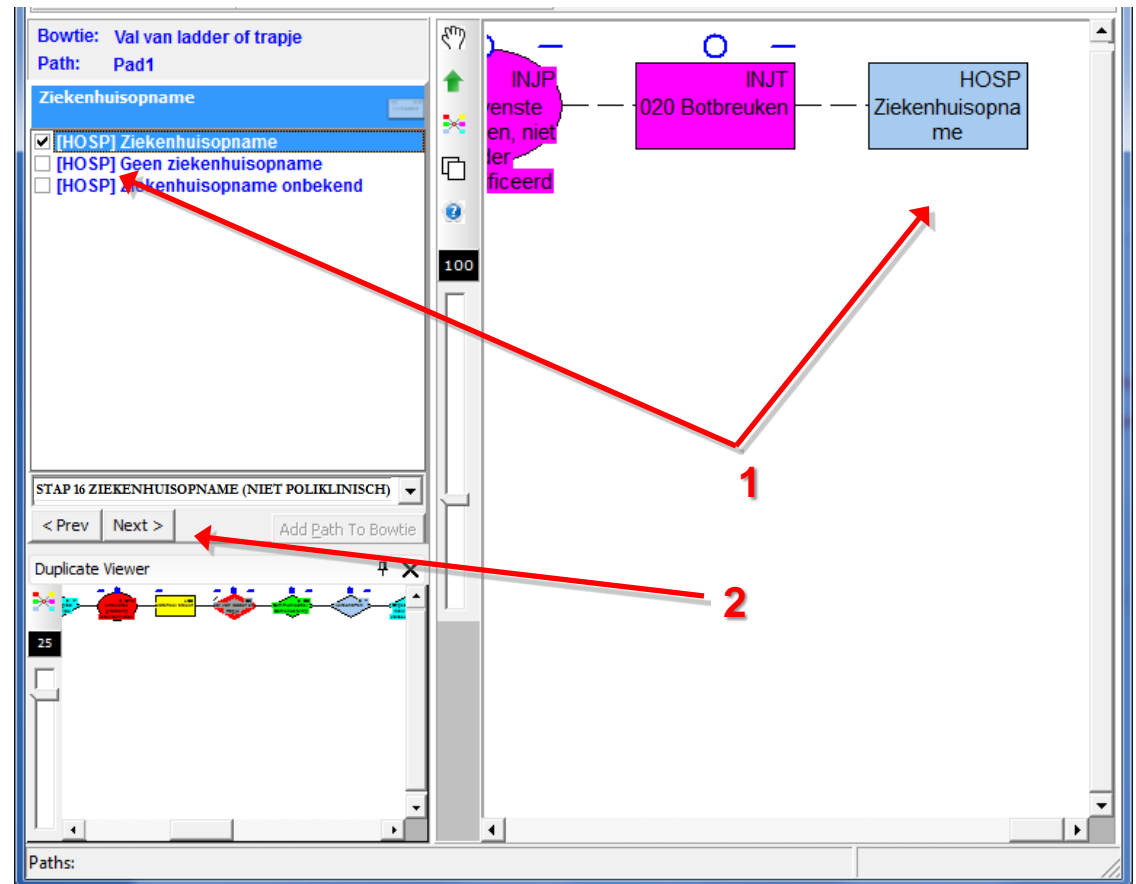
## S15) Stap 15: Type letsel

1. Selecteer alle voorkomende vormen van letsel door op de vakjes naast de juiste verwondingen te klikken (klik nogmaals om te deselecteren).
2. Je selecties worden op de juiste plaats in het pad in het rechter venster weergegeven.
3. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



## S16) Stap 16: Ziekenhuisopname

1. Kies Ziekenhuisopname, geen ziekenhuisopname of onbekend. Het bijbehorende onderdeel zal in het pad verschijnen.
2. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



## S17) Stap 17: Gevolgen

1. Selecteer wat er is gebeurd met het slachtoffer.  
Het bijbehorende onderdeel zal in het pad verschijnen.
2. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.

The screenshot displays a software interface for 'Stap 17: Ernst van de Gevolgen'. The top-left panel shows the 'Gevolgen' (Consequences) list with the following items:

- [FO] Onbekende ernst letsel
- [FOD] Overleden
- [FOI] (Vermoedelijk) Niet-permanent letsel
- [FOP] (Vermoedelijk) Permanent letsel

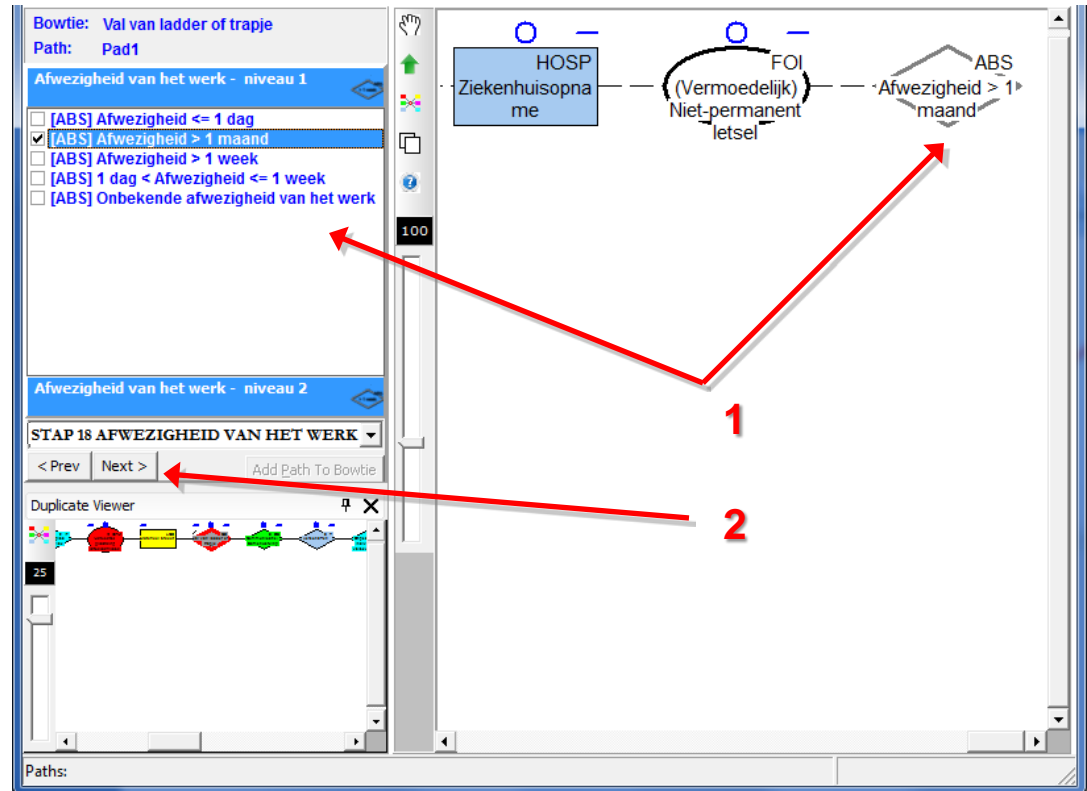
The top-right panel shows a flowchart diagram with a box labeled 'HOSP Ziekenhuisopname' and a cloud labeled '(Vermoedelijk) Niet-permanent letsel'. A red arrow labeled '1' points from the selected consequence in the list to the cloud in the diagram.

The bottom panel shows a 'Duplicate Viewer' with a sequence of icons representing a process flow. A red arrow labeled '2' points from the 'Next >' button in the navigation area to the 'Duplicate Viewer'.

At the bottom of the interface, the 'Paths:' section is visible.

## S18) Stap 18: Afwezigheid van het werk

1. Selecteer de duur van afwezigheid van het werk. Het bijbehorende onderdeel zal in het pad verschijnen.
2. Klik op "Next" om naar de volgende stap van het pad te gaan, of op "Prev" om terug te keren naar het vorige scherm.



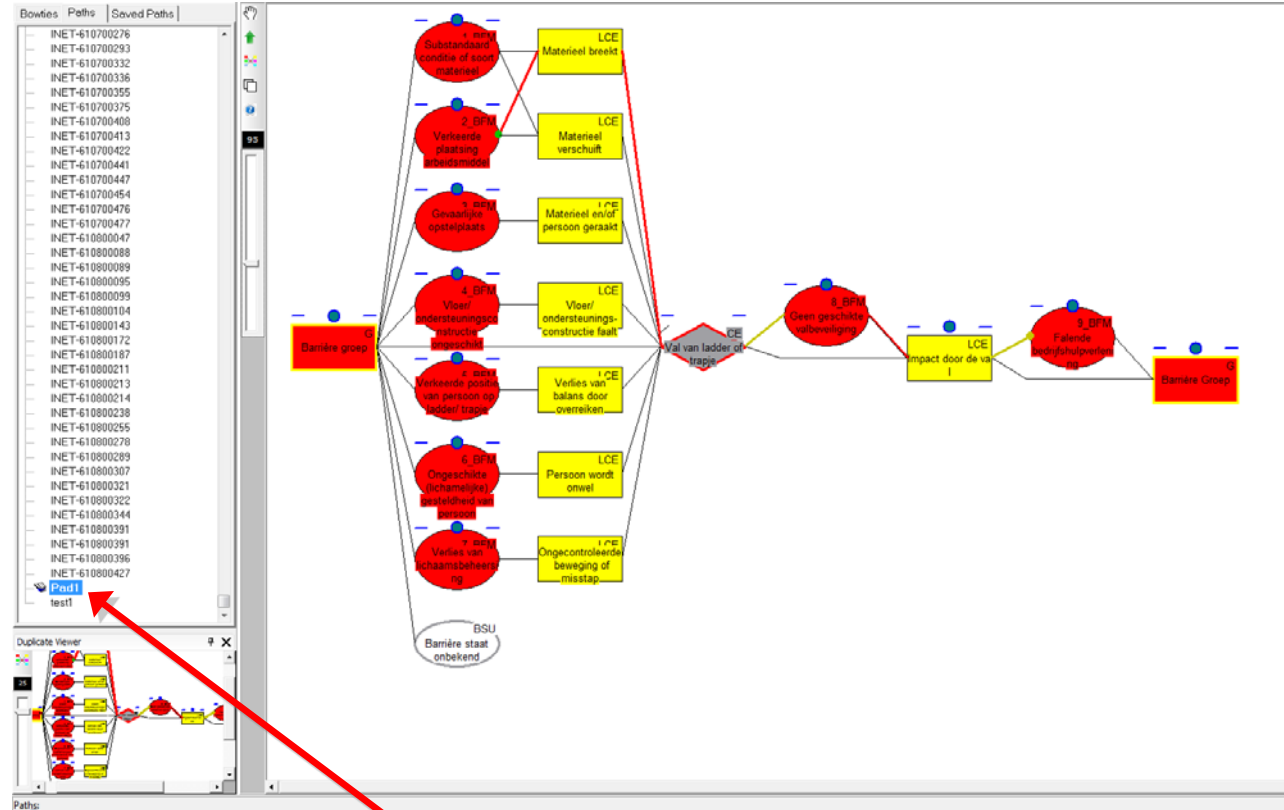
## H) Een pad toevoegen aan de Bowtie

- Klik op "Add Path To Bowtie" om je pad toe te voegen aan de Bowtie voor het betreffende evenement in Storybuilder. Je gaat dan automatisch naar de Expert modus.

The screenshot displays the Storybuilder software interface. At the top, there is a menu bar with 'Database', 'Paths', 'Export', 'Mode & Settings', and 'Help'. Below the menu bar is a toolbar with icons for 'Unlocked', 'New', 'Open', 'Save', 'Save As', 'Close', 'Exit', and 'Bowties'. The main workspace is divided into several sections. The top section shows 'Bowtie: 01.1.1 Val van ladder of trapje' and 'Path: Pad 1'. Below this, there are three event levels: 'AFWEZIGHEID VAN HET WERK detailniveau 1', 'AFWEZIGHEID VAN HET WERK detailniveau 2', and 'STAP 18 AFWEZIGHEID VAN HET WERK'. The 'STAP 18 AFWEZIGHEID VAN HET WERK' section is currently selected and contains a list of conditions: '[ABS] Afwezigheid <= 1 dag', '[ABS] 1 dag < afwezigheid <= 1 week', '[ABS] Afwezigheid > 1 week', '[ABS] Afwezigheid > 1 maand', and '[ABS] onbekend'. Below the list, there are navigation buttons '< Prev' and 'Next >' and a button 'Add/View Path in Bowtie'. A red arrow points to this button. At the bottom, there is a 'Duplicate Viewer' showing a sequence of events and a status bar with 'Paths: 0, [0]'. A hint box on the right side of the interface reads 'HINT [Right-click on item in...]'.

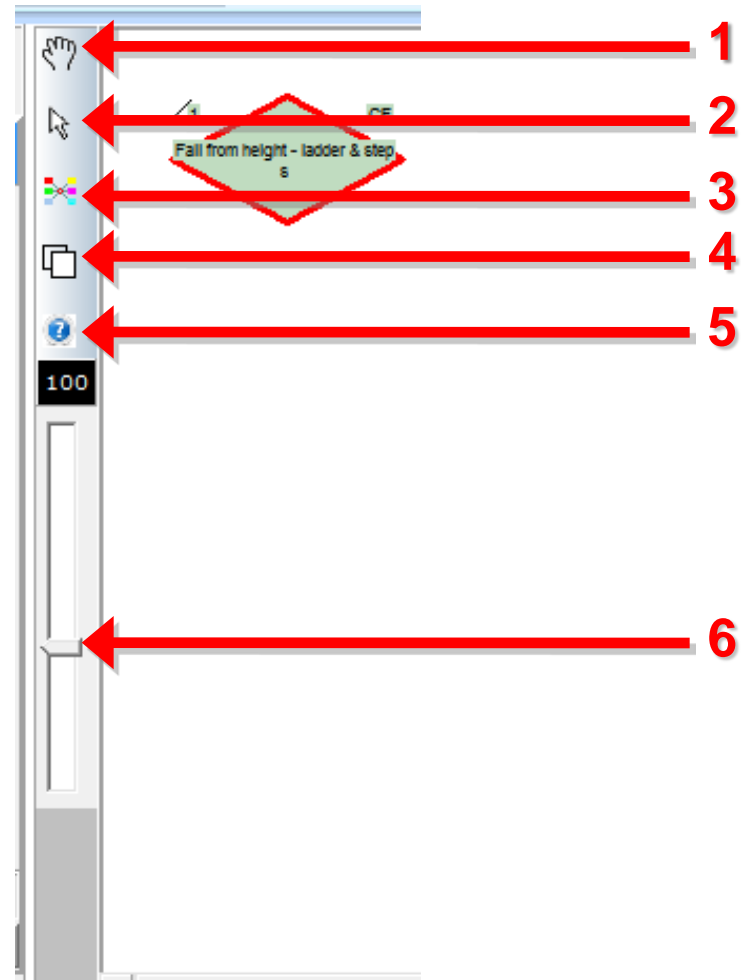
## Je pad in Expert-modus

- Wanneer je een pad in Lite-modus creëert dan kun je dit vervolgens toevoegen aan de Bowtie aan het eind van het proces.
- De applicatie schakelt over naar de Expert-modus en toont het pad.



## Centrale menubalk

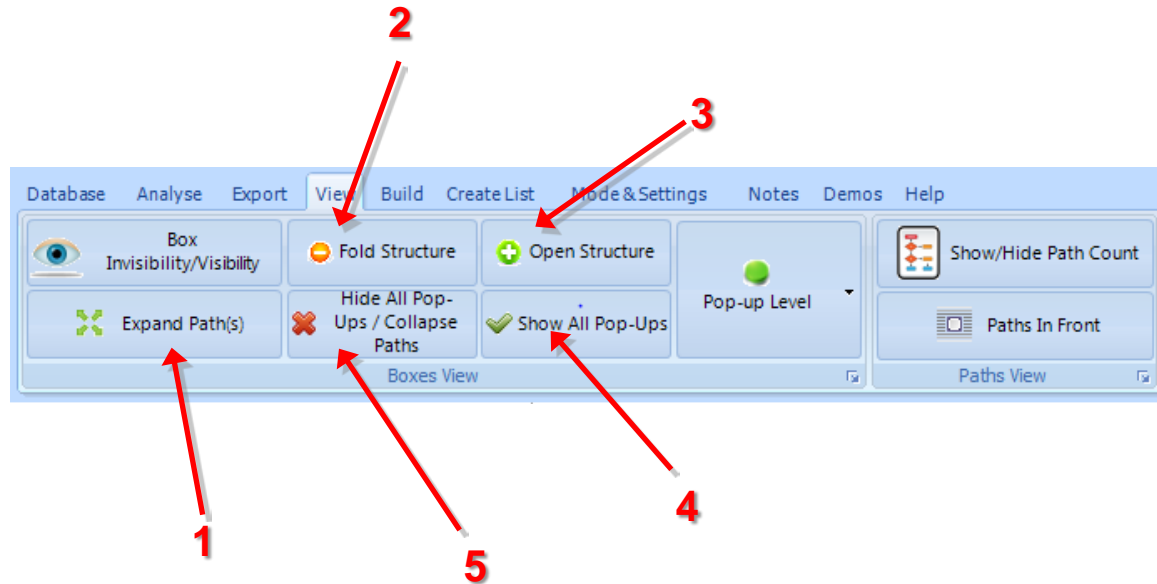
1. Gebruik het handje om met de afbeelding te slepen, maar niet om paden of onderdelen te selecteren.
2. Gebruik de cursor om onderdelen te selecteren.  
Klik met de rechter muisknop op een onderdelen om naar het menu te gaan.
3. Gebruik de root-knop om de gebeurtenis te centreren.
4. Gebruik de Duplicate viewer om te schakelen met de “duplicate viewer” scherm links onderin je Storybuilder scherm.
5. Gebruik de help-knop om het help menu te openen.
6. Gebruik de schuifregelaar om de afbeelding in of uit te zoomen.



## Het openen van de Bowtie

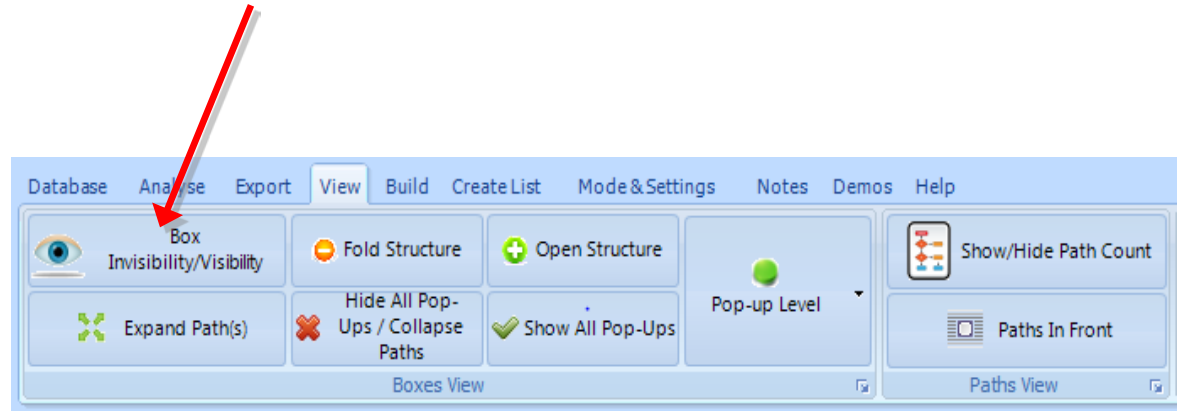
Gebruik de knoppen om delen van de Bowtie te tonen of te verbergen.

1. Maakt het pad zichtbaar
2. Vouwt de hele structuur in
3. Opent de structuur (dit heeft geen invloed op de pop-ups).
4. Laat alle pop-ups zien.
5. Verbergt alle pop-ups.



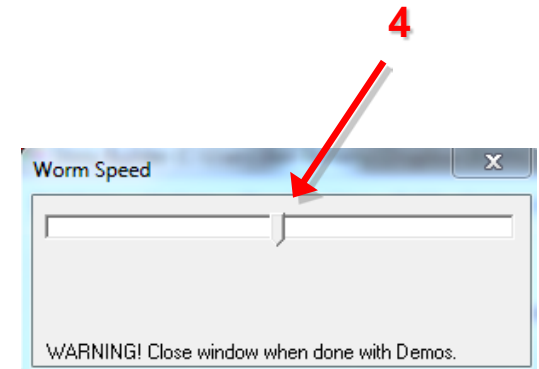
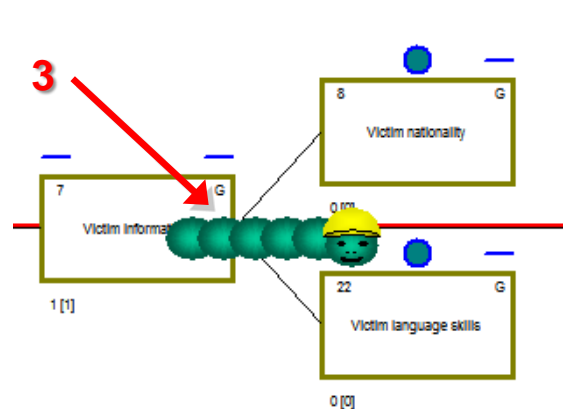
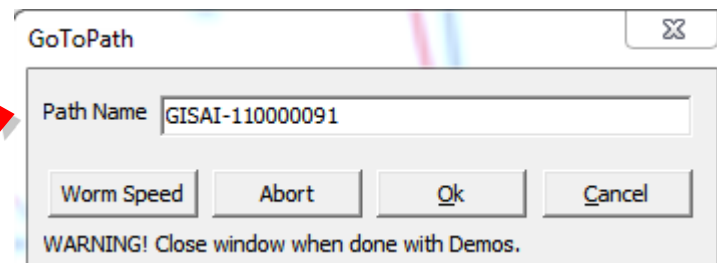
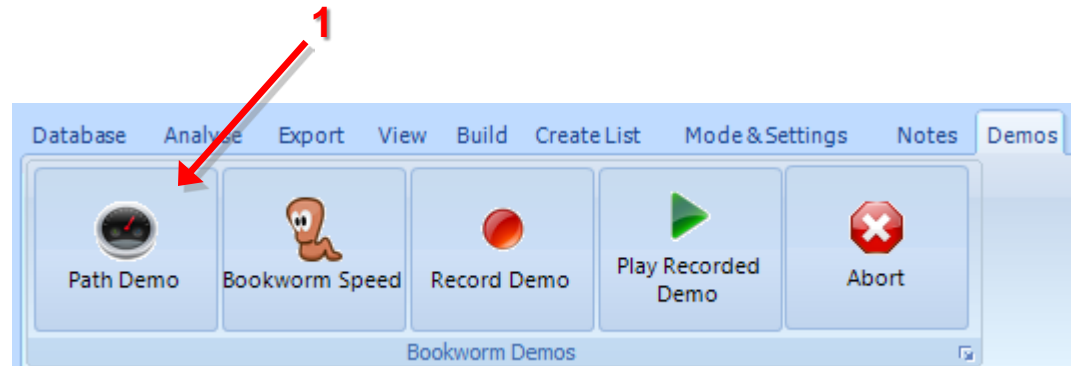
## Onzichtbaarheidsknop

- Klik op de Onzichtbaarheids-knop (Invis) om alle onderdelen die niet in je pad staan uit te schakelen en zie alleen de onderdelen in je pad. Met deze knop kun je schakelen tussen het bekijken van de gehele bowtie en het bekijken van de individuele paden.



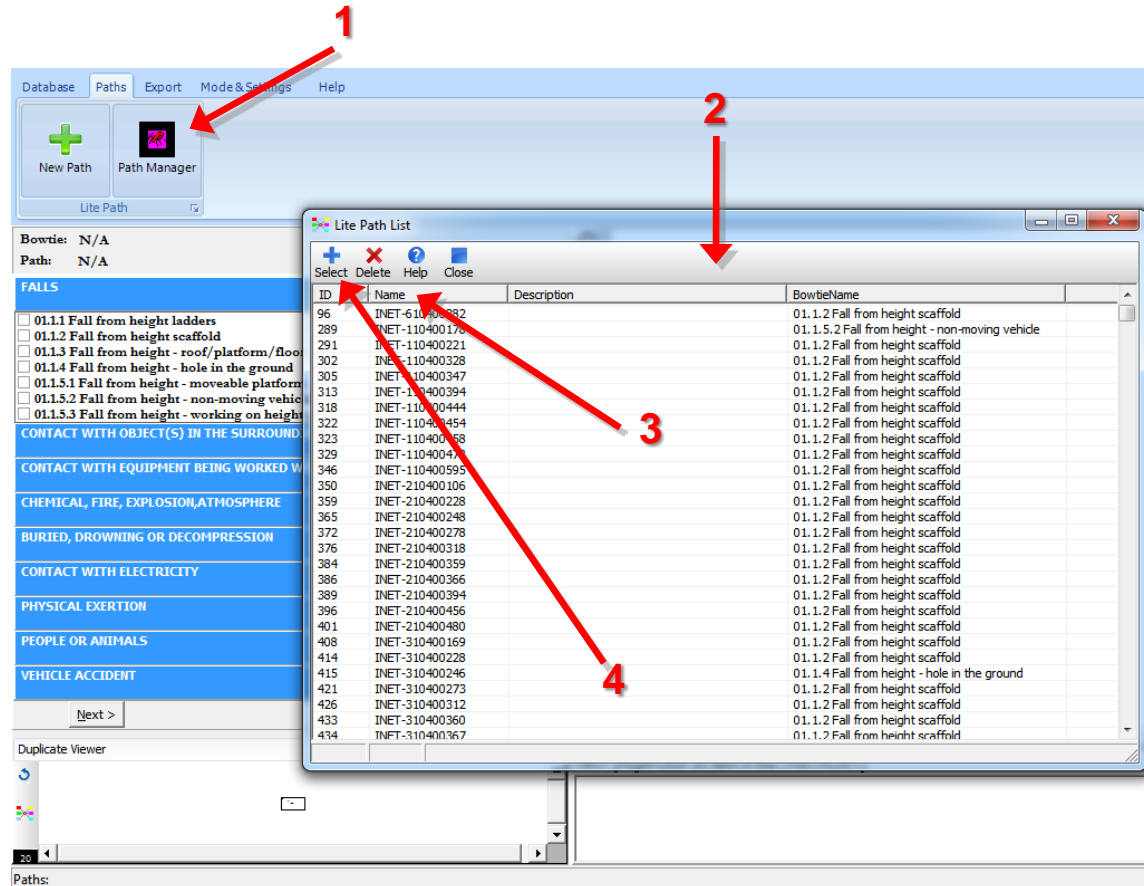
# De Storybuilder Worm

1. Klik op "Demo"
2. Het Go To Path scherm verschijnt. Kies je pad en klik OK.
3. De Storybuilder WORM functie laat je pad zien door er langs te lopen.
4. Gebruik het Worm speed scherm om de snelheid van de WORM aan te passen of deze te pauzeren, of klik Abort om de demo te stoppen.



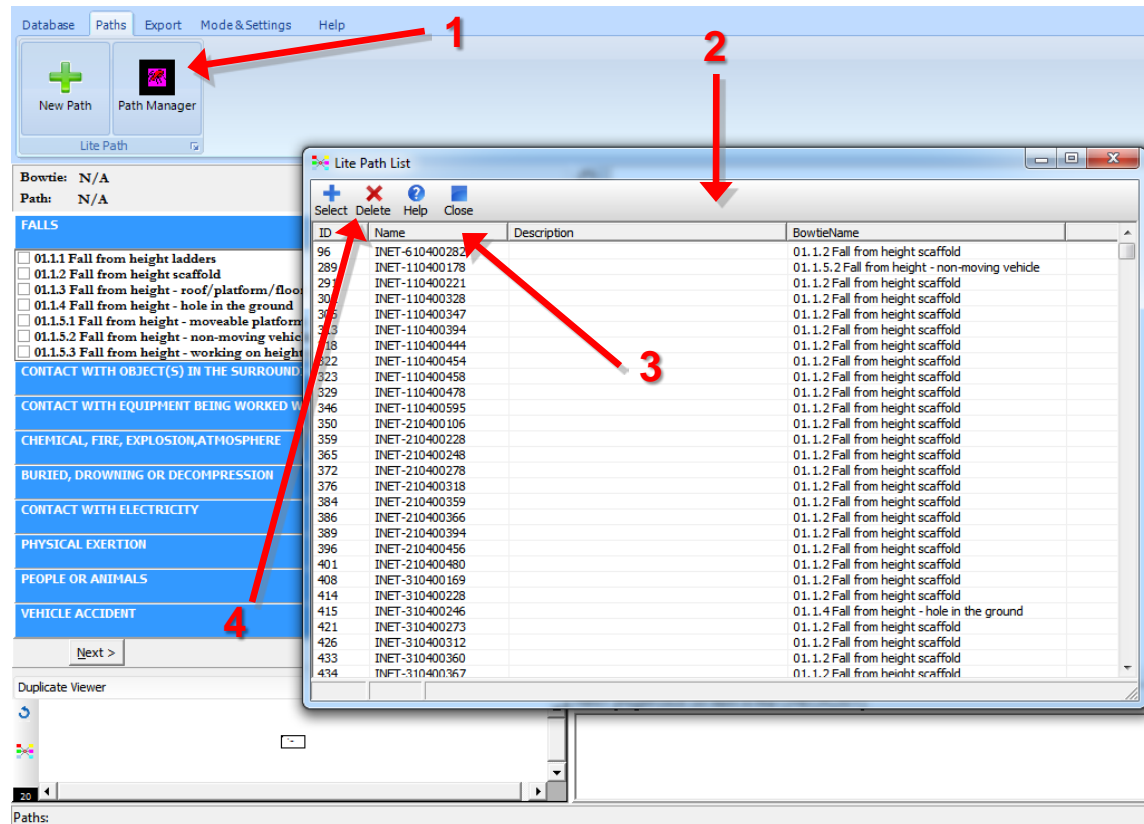
## J) Wijzig je pad

1. Klik op "Edit Path"
2. Het Lite Path List scherm verschijnt.
3. Klik op "Name" om de lijst op naam te sorteren.
4. Klik op je pad in de lijst en klik vervolgens op "Select".



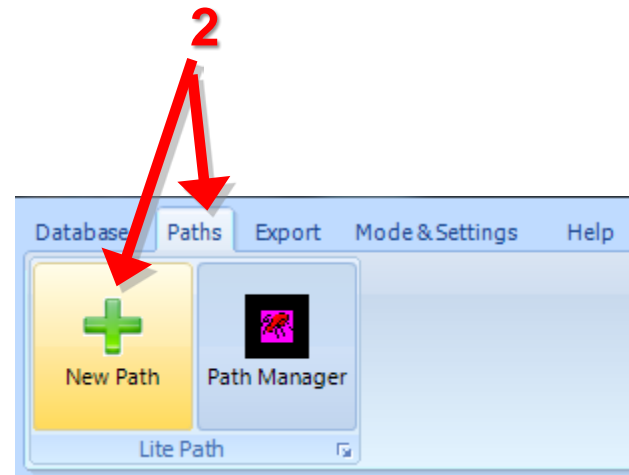
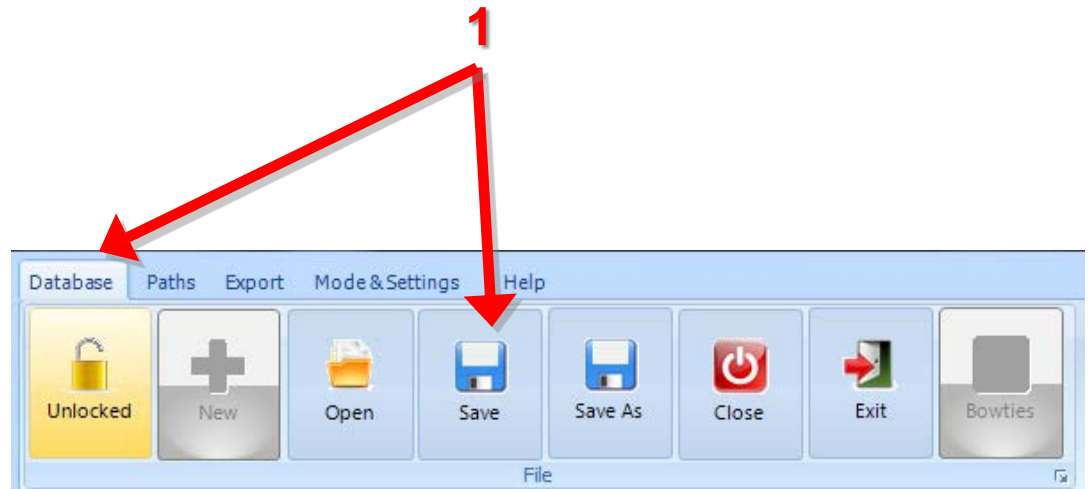
## K) Verwijder je pad

1. Klik op “Edit Path”
2. Het Lite Path List scherm verschijnt.
3. Klik op “Name” om de pad lijst op naam te sorteren.
4. Klik op je pad en klik op “Delete”.



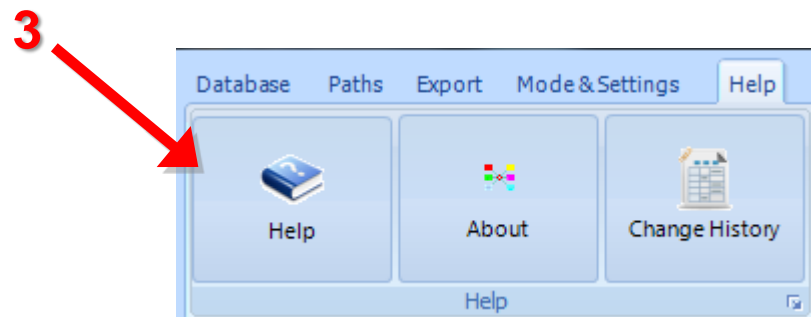
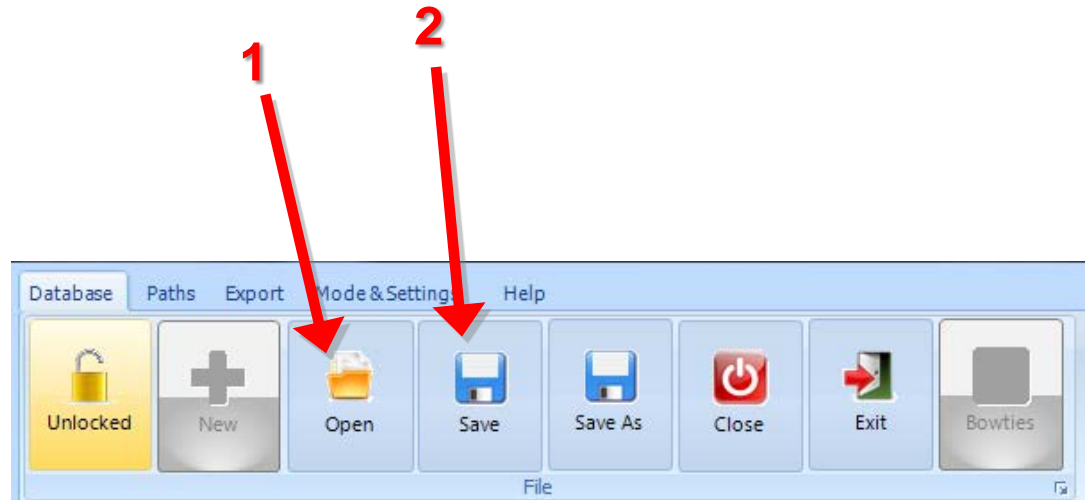
## L) Nieuw pad, bewaar pad

1. Klik op “Save Path” om je pad op ieder moment te bewaren, of gebruik het Path menu bovenaan je scherm (Paths > Save Current Path)
2. Klik op “New Path” om een nieuw pad te maken, of gebruik het Paths menu bovenaan je scherm (Paths > New Path).



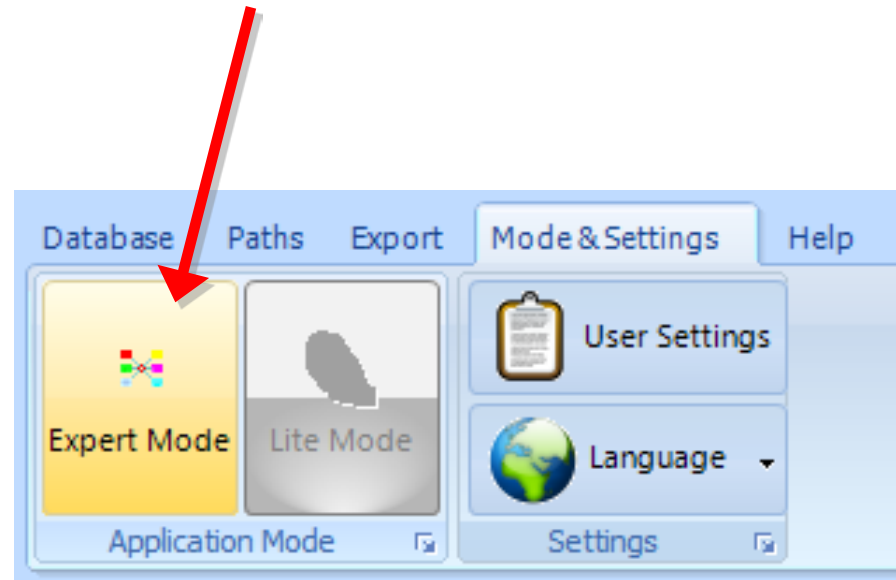
## M) Open/bewaar de database, open het help-menu

1. Klik op “Open” om een andere database te openen, of gebruik het databasemenu (Database > Open).
2. Klik op “Save” om databases te bewaren (onderdelen en paden), of gebruik het database menu (Database > Save).
3. Klik op “Help” om het help-menu te openen.



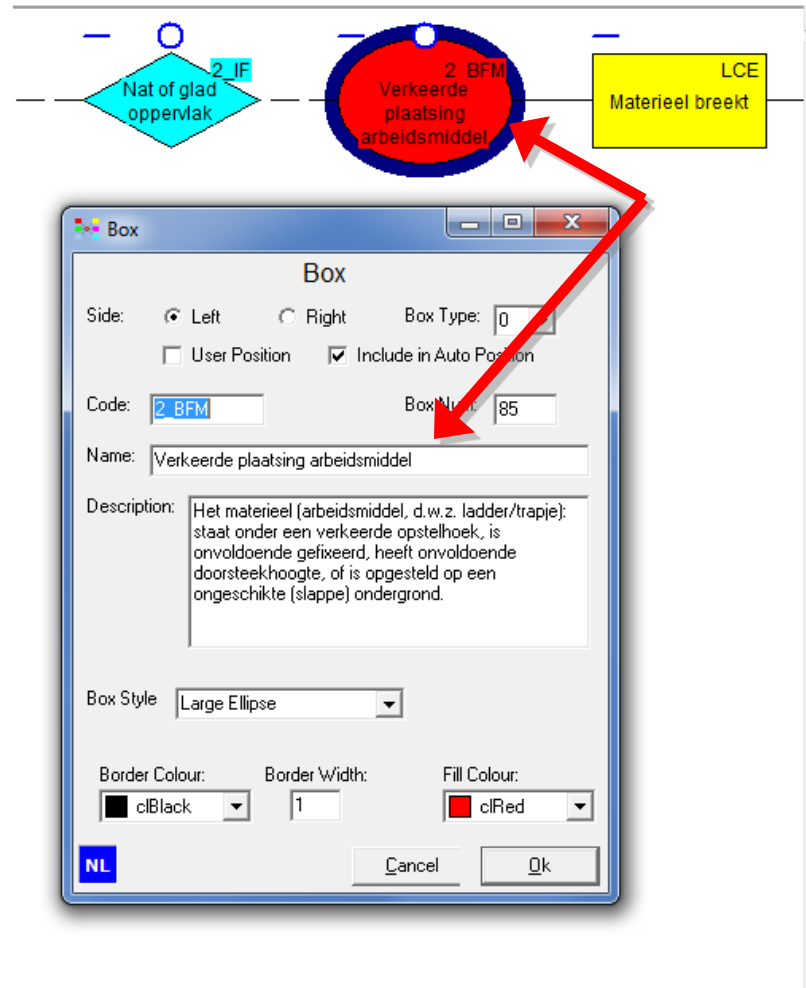
## N) Applicatie modus

- Gebruik het “Application Mode” menu om tussen de Storybuilder Lite en Expert modus te switchen.



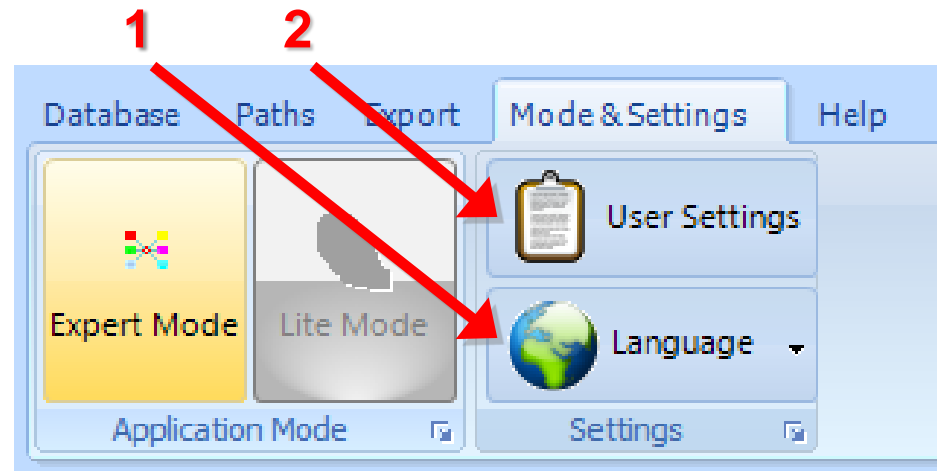
## P) Een onderdeel wijzigen

- Dubbelklik een onderdeel in je pad om deze te wijzigen. Je kunt de rand, het type, de positie, de code, het nummer, de naam, de beschrijving, de stijl, de randkleur, de randbreedte en de vulkleur wijzigen... als je daarvoor kiest.

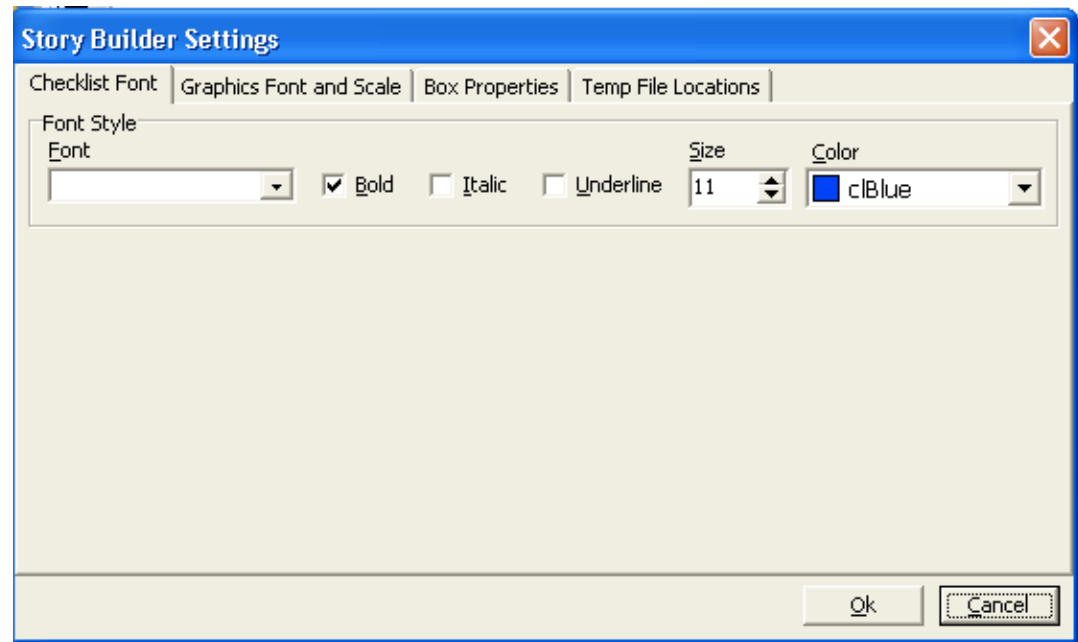


## Instellingen

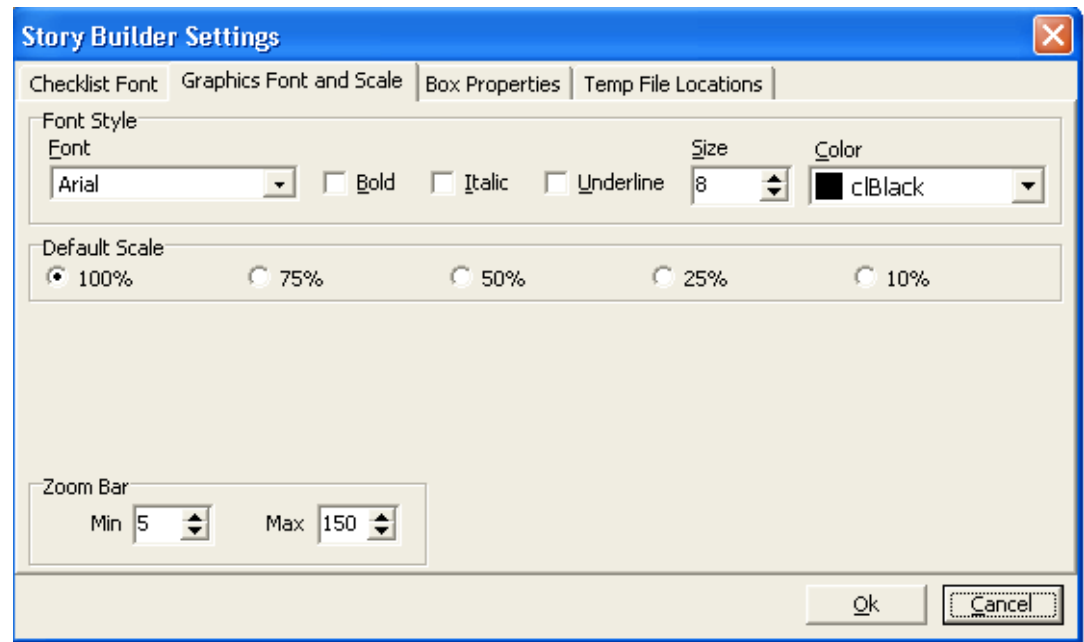
1. Klik op Settings > Language om tussen Engels (EN) en Nederlands (NL) te switchen.
2. Klik op Settings > User Default om het instellingen-scherm te openen.



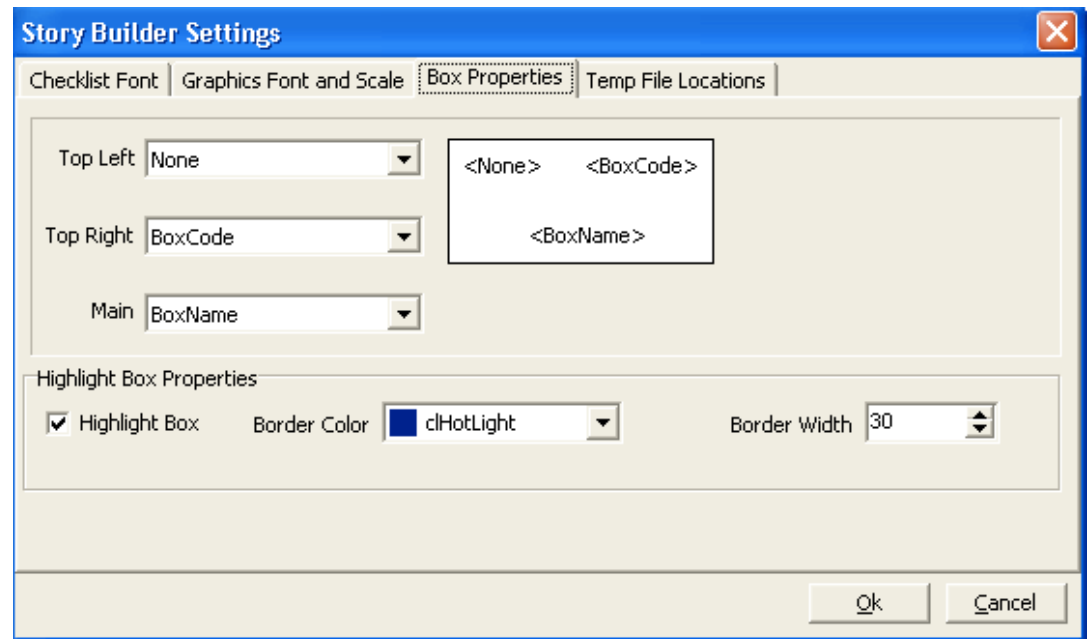
3. Gebruik het tabblad Checklist Font om het lettertype van de checklists in de Lite modus te veranderen.



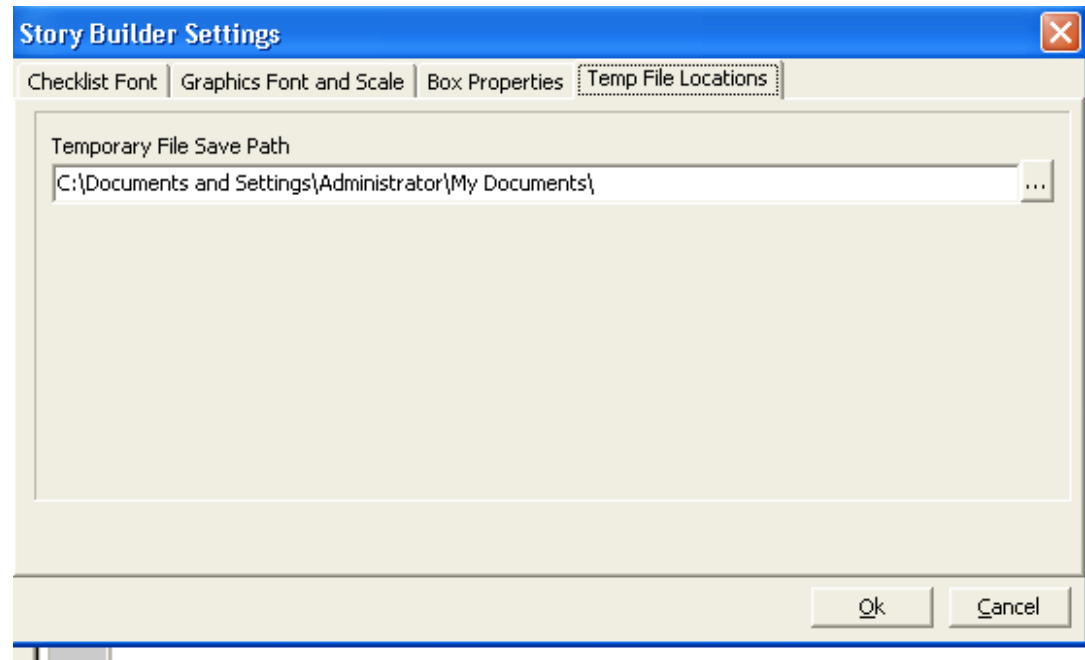
4. Gebruik het tabblad Graphics Font and Scale om het uiterlijk van de grafische Bowties te wijzigen met betrekking tot het lettertype van de onderdelen, de standaard maat bij openen, de link lijnkleur (in de expert interface) en de randen van de zoom-balk.



5. Gebruik het tabblad Box Properties om te bepalen wat een onderdeel in het plaatje laat zien en hoe een onderdeel wordt gemarkeerd wanneer erop wordt geklikt.



6. Gebruik het tabblad Temp File Locations om de bewaarplek van de tijdelijke Story Builder Lite bestanden te veranderen. Dit is nuttig voor gebruikers met beperkte toegangsrechten. Tijdelijke bestanden kunnen niet bewaard worden op plaatsen waar de gebruiker geen toegang toe heeft.



*Tijdelijke bestanden bevatten:*

- *SBLite.ini: bepaalt de plaats van de tijdelijke bestanden.*
- *Filename.tmp: een bestand dat wordt gemaakt van het Storybuilder bestand.*
- *Filename.ldb: een bestand dat wordt gemaakt van het Storybuilder bestand (MS access file).*