



DIGITAL NURSING GRAPHICUS

デジタルナーシング・
グラフィカ

通信

Vol. 55

マーカー機能の便利な使い方

デジタル ナーシング・グラフィカアプリの学習機能のなかでも「マーカー機能」は紙面に書き込みができて便利ですが、iPad版アプリには、あまり知られていない使い方がありますので、今回ご紹介いたします。

虫食い問題の作成

①キーワードを不透明色で塗りつぶす

マーカー色を不透明に、太さは文字が隠れるサイズにして、ページの中にある覚えたいキーワードを「下の方から」塗りつぶしていきます。

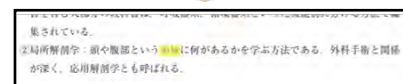
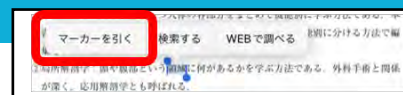
②アンドゥ(取り消し) ボタンを押します

直近の操作から取り消されるので、上から順にマーカーで塗りつぶしたところが見えるようになります。



テキスト選択からのマーカー

本文上にマーカーをひく方法は、マーカー機能を立ち上げる以外にもあります。本文上で長押しするとポップアップメニューが表示されるので、「マーカーを引く」を選択すると、マーカープリセットの左端の色がマーカーとして選択された文字上に追加されます。



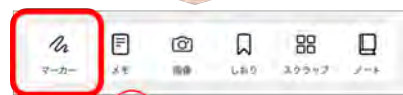
マーカー機能のショートカット

マーカー機能を使いたい場合には、通常、右図の

①学習機能ボタンを押し、

②マーカー機能のボタンを押して、マーカー入力画面に遷移します。

ここではショートカットが用意されており、①の学習機能ボタンをダブルタップすると、すぐ入力画面に遷移することができます。

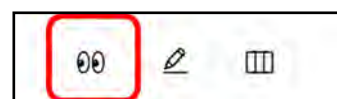


マーカー等、表示・非表示の一括切替

紙面上のマーカーだけではなく、しおりやメモ、ノートのアイコンにも影響しますが、学習内容を一時的に非表示にする方法があります。

学習機能ボタンの左にある目玉アイコンをダブルタップすると、マーカーなどの学習内容を一時的にすべて非表示にすることができます。元に戻す時は同じくダブルタップです。

虫食い問題を一括で表示・非表示させたい場合はこちらの方法が便利です。



お問い合わせ

MC 株式会社 メディカ出版 基礎教育営業課
〒532-8588 大阪市淀川区宮原3-4-30 ニッセイ新大阪ビル16F

デジタルナーシング・グラフィカに関するお問い合わせはこちら→

