

EWA 4.0
övningsuppgifter

1 februari

2012

Innehåll

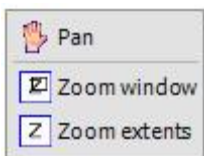
1. Navigera i EWA.....	1
2. Med eller utan Osnap	3
3. Hantera objekt i EWA.....	8
3.1. Objektfilter	8
3.2. Flytta	8
3.3. Roterar	9
4. Skapa egna objekt.....	10
4.1. Skapa hall	10
4.2. Skapa pelare	11
4.3. Skapa innertak	11
4.4. Skapa vägg	11
4.5. Skapa blockyta	11
5. Standpolylines	13
6. Monter och dess olika typer	17
7. Plot.....	18
7.1. Skriv ut hall	18
7.2. Skriv ut en monter	19
7.3. Skriv ut många montrar	20
7.4. Skriv ut skärmdump.....	23
1. Facit.....	25

1. Navigera i EWA

Det finns olika sätt för att förflytta sig i en mäsas. Dessa olika sätt kommer i att gås igenom i detta kapitel.

Har du en mus med scroll-funktion fås mycket gratisfunktionalitet. Detta då du zoomar in och ut i din mäsas genom att scrolla fram och tillbaks med scrollfunktionen. Klickar du på scroll-knappen och håller den intryckt och drar musen i sidled, dras din mäsas i sidled, på så vis kan du navigera dig runt.

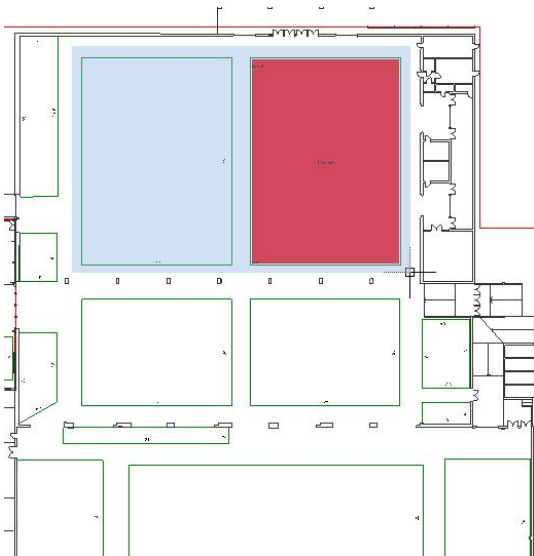
Om du inte har markerat något objekt(vägg, monter osv.) i din mäsas och klickar på höger musknapp så får du fram en snabbmeny, se figur 11.



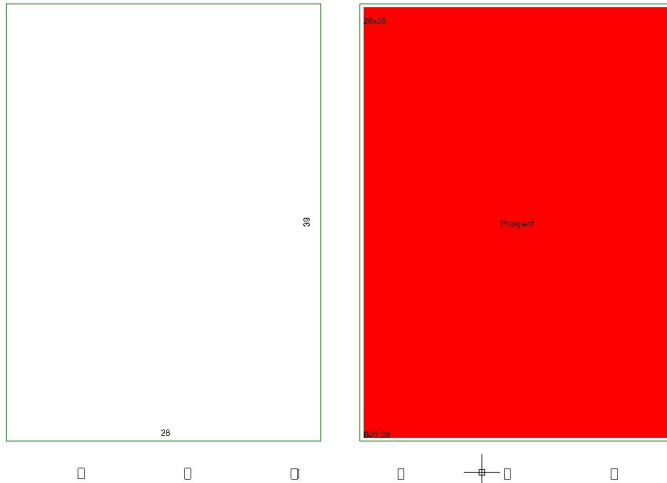
Figur 1

I denna snabbmeny visas tre stycken olika navigeringsfunktioner. Pan fungerar likadant som när du håller scrollknappen intryckt. När du har valt Pan drar du helt enkelt ett streck i mäsasritningen i den riktning som du vill navigera i, fortsatt tills du är nöjd.

Nästa funktion i snabbmenyn är Zoom window. Med denna funktion väljer du en ruta som du vill ska zoomas och visas i hela Ewa. När du har klickat på Zoom window så klickar du först en gång vart du vill att din zoomning skall starta, se figur 2. Efter att du har klickat visas en blå ruta beroende på hur du förflyttar musen. Denna ruta är det som kommer att visas då du klickar en andra gång. T.ex. så visas nedan i figur 12 att en yta markeras, sedan när man klickar en andra gång ges resultatet som visas i figur 13.





Figur 2



Figur 3

Nästa navigeringsfunktion som finns att tillgå i snabbmenyn är **Zoom extents**. Genom att klicka på denna funktion zoomas hela mässan ut, så att den visas ur ett fågelperspektiv.

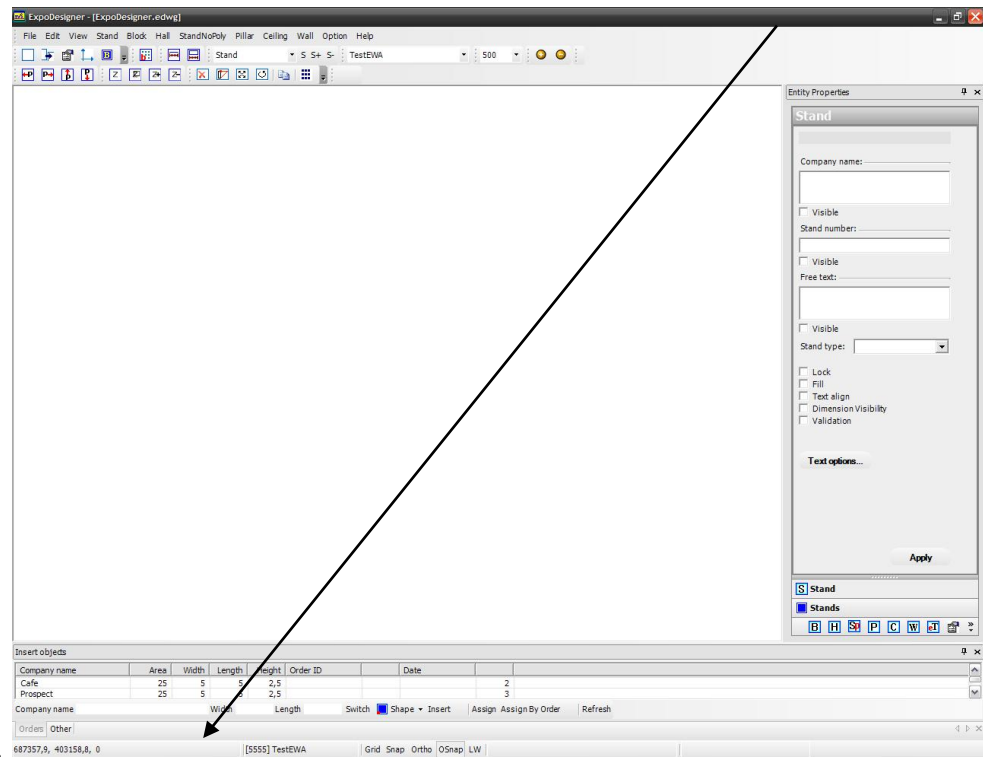
Zoom extents och **Zoom window** hittas också i verktygsfältet **ToolBarZoom**. Förutom dessa två funktioner i detta verktygsfält finns också  **Zoom in** och  **Zoom out**. Genom att klicka på dessa så zoomas mässa in och ut.

UPPGIFT:

- Bekanta dig med de olika navigeringsfunktionerna, genom att klicka på de olika funktionerna och lär dig dess olika styrkor och svagheter.
-

2. Med eller utan Osnap

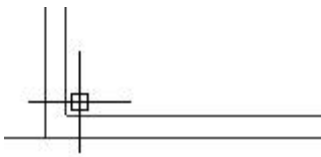
När du hanterar objekt i EWA, t.ex. flytta så finns två lägen att använda. Det vanliga läget används om inte **O**Snap funktionen är intryckt. **O**snap funktionen finner du längst ned i



EWA, se figur 14.

Figur 4

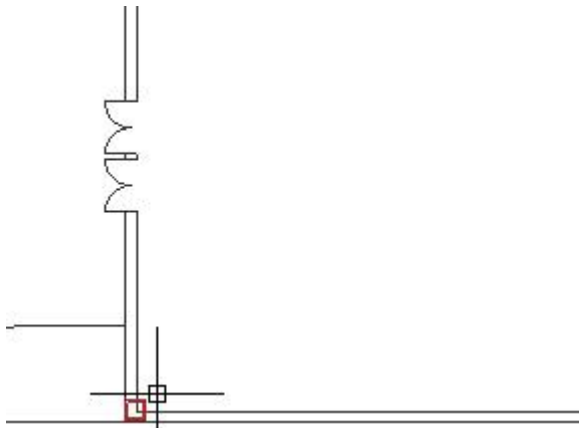
När inte **O**snap är intryckt hamnar alla objekten exakt där du klickar med musmarkören. Detta kan vara en fördel om inte vill ha hjälp av andra objekt, utan vill helt fritt vill hantera objekt. Figur 15 visar hur det ser ut t.ex. när du vill lägga till en hall utan **O**snap hjälp.



Figur 5

Väggen börjar sättas ut exakt där du klickar med muspekaren.

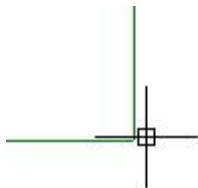
Använder du däremot **O**snap så ser det ut enligt följande om du håller musmarkören på samma ställe då du vill sätta in en hall (se figur 16).



Figur 6

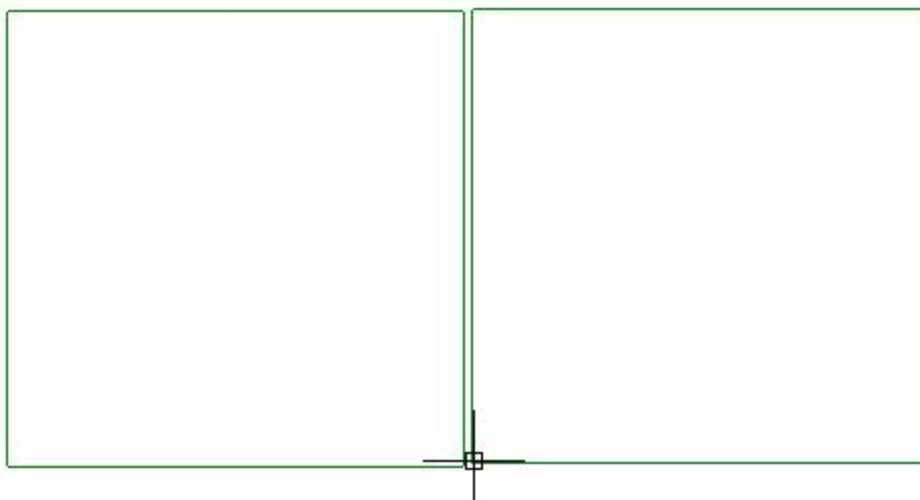
Trots att inte musmarkören hålls ändå in i hörnet på mallritningen, så visas en stödruota. Denna ruta visar att om du klickar så kommer hallen att börjas ritas ut i hörnet som stödruatan visar.

Osnap betyder alltså att man ”snappar” mot andra objekt. För att förtydliga **Osnap** funktionen ges ytterliggare ett exempel. Om du vill lägga en blockyta exakt bredvid en annan blockyta är **Osnap** ett utmärkt verktyg. Figur 17 visar hur det ser ut om du inte har **Osnap** intryckt.



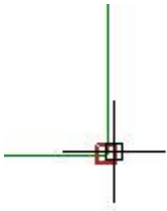
Figur 7

I figur 17 kommer Blockytan att hamna exakt där muspekaren pekar, alltså inte helt intill den andra blockytan. Figur 18 visar resultatet.



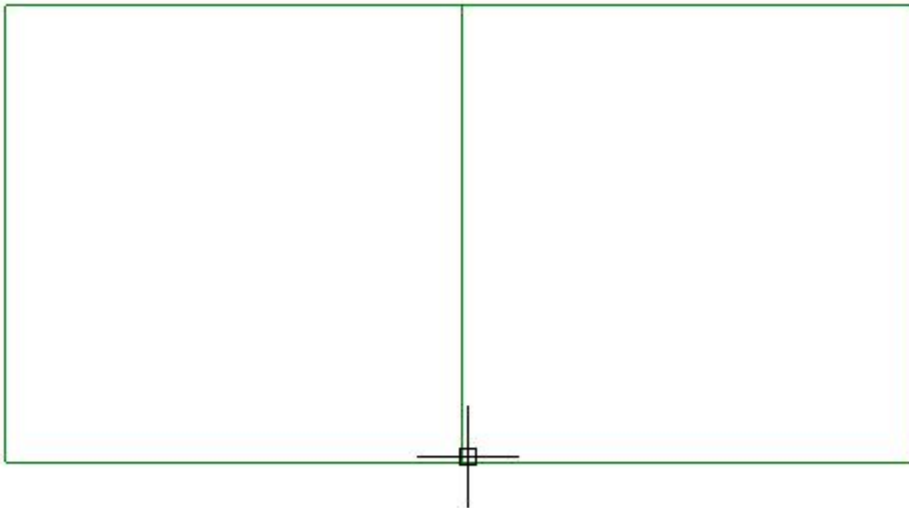
Figur 8

Figur 19 visar däremot när du har **Osnap** intryckt.



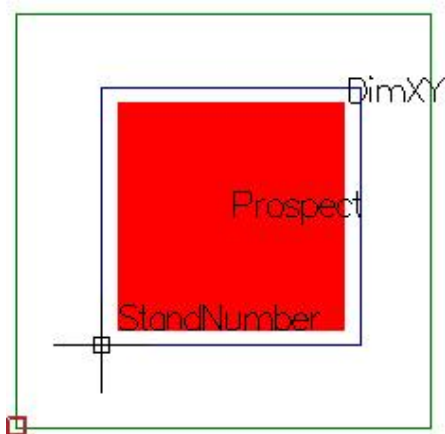
Figur 9

Som du ser, så visas nu en ruta, denna ruta indikerar att blockytan kommer att sättas där stödrutan visar.

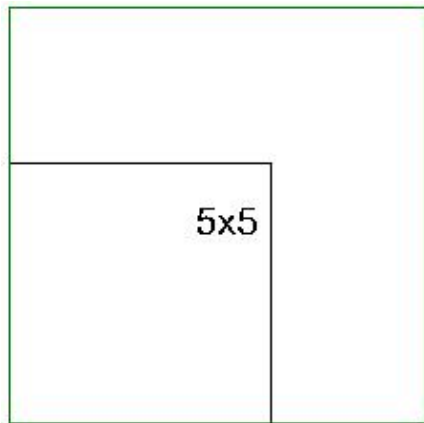


Figur 10

Resultatet genom att klicka när denna stödruta visas blir som figur 20 visar. Med eller utan **Osnap** fungerar på liknande i alla sätt utom i ett visst fall, detta kommer nu att tas upp. **Osnap** och **Snap** ter sig annorlunda vid inläggning av montrar. Figur 21 och 22 visar när du lägger in en monter med **Osnap**.

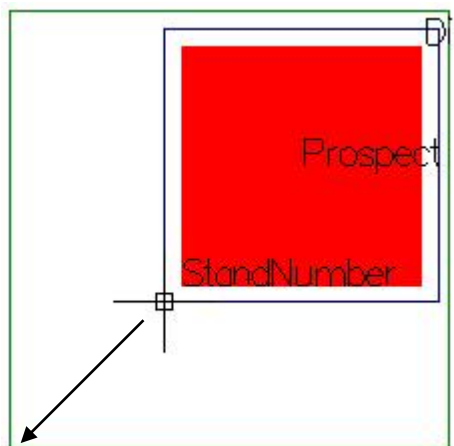


Figur 11



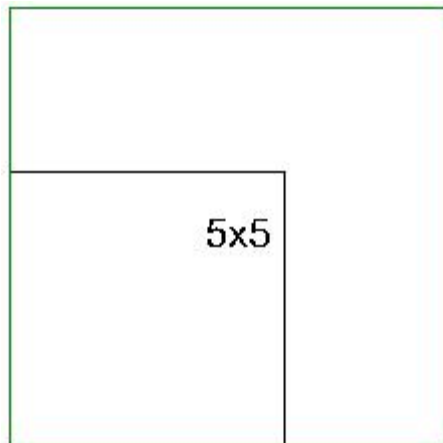
Figur 12

Inga konstigheter i dessa två exempel, utan det enda annorlunda som sker är när du inte har **Osnap** funktionen intryckt. Har du inte **Osnap** funktionen intryckt och klickar med en monter i en blockyta enligt figur 23, hamnar inte montern exakt där du klickar med musmarkören. Utan istället hamnar montern i det hörn som du håller montern i med musmarkören i.



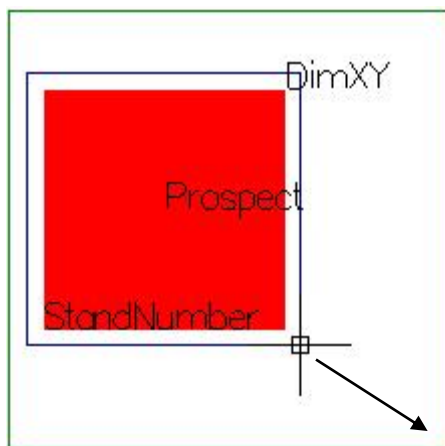
Figur 13

Eftersom du inte har **Osnap** intryckt så visas ingen stödruta. Montern hamnar i det hörn i blockytan som du håller muspekaren i. I exemplet ovan hålls montern med musmarkören i nedre vänstra hörnet. Således hamnar monter i blockytan nedre vänstra hörn, figur 24.



Figur 14

Om du testar att göra detta återigen, men nu när du har montern vid musmarkören, kan du klicka på höger musknapp för att flytta musmarkören på montern, se figur 25.



Figur 15

Denna monter kommer alltså att placeras i blockytans nedre högra hörn. Detta är det enda undantag som gäller för när du inte har **Osnap** intryckt. Utan **Osnap** fungerar det alltid likadant, dvs. att objektet hamnar alltid exakt där du har musmarkören utom just vid monterinsättning i blockytor.

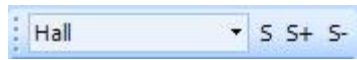
TIPS: Ha alltid koll på om du har **Osnap** intryckt eller inte. Om du inte har koll på om den är intryckt eller inte så kan objekten hamna på de platser som stödrutorna visar (om **Osnap** är intryckt vill säga). Vilket kan vara irriterande då du vill kunna sätta dem vart du och inte begränsas av stödrutor.

3. Hantera objekt i EWA

I detta kapitel förklaras hur du flyttar och korrigerar objekt i EWA.

3.1. Objektfilter

EWA hämtar alla objekt så som montrar blockytor osv. via Internet. Detta gör att med uppkoppling mot Internet kan ni jobba precis vart som helst. I och med att uppkopplingen till Internet kan ha olika hastighet kan det ta olika lång tid att hämta objekten. Således har EWA en unik filtreringsfunktion. Denna funktion hittar ni i verktygsfältet **SelectEnt**



. Välja en typ av objekt i denna lista, t.ex. Hall, så kan man endast klicka på hallar i mässan. Trots att alla objekt är synliga är alltså hallar de enda som man kan välja. Genom att byta objektfilter, till t.ex. montrar så kan man alltså endast välja montrar och inget annat. Detta gör att du kan klicka mitt i en monter och då förstår EWA att du vill välja den montern som du just har klickat i. Väljer du Objektfiltret **Any**, så finns egentligen ingen filtrering på, utan du kan välja olika objekt hela tiden. Har du **Any** på, och klickar på en monter, så kommer en lista upp på vad du egentligen vill välja, är det hallen som du har klickat i, eller blockytan som du har klickat i eller är det montern som du vill välja.

Genom att klicka på **S**:et intill objektfiltret så väljs alla de objekt som du har valt att filtrera.

TIPS: Använd filtrering i så hög grad som möjligt. Detta då du gör färre misstag och du jobbar snabbare eftersom du inte behöver pricka en viss linje för att välja objektet (som i expodesigner) utan kan enkelt klicka mitt i för att välja det.

UPPGIFT:

- Välj olika objektfilter, och markera olika hallar, montrar, blockytor genom att byta mellan de olika filtren.
 - Välj sedan objektfiltret Hall, och klicka på **S**:et för att markera alla hallarna.
-

3.2. Flytta

Du kan flytta ett objekt genom två olika sätt. Det första är att klicka på ett objekt, sedan klicka på höger musknapp. Klicka på **Move**. Nu kan du placera ditt objekt där du vill ha det. Alla objekt fungerar på likadant sätt förutom monter.

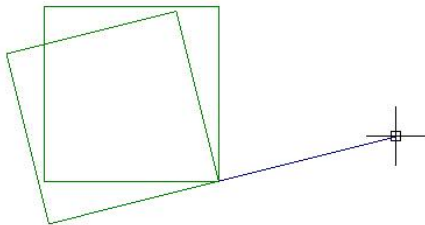
Klickar du på monter och klickar på höger musknapp och **Move**, så kan du rotera Montern genom att klicka på höger musknapp. Mer om detta kan du läsa i kapitel 4, som tar upp just hur man sätter in en monter i ett block med eller utan **Osnap**.

Ett annat sätt att förflytta Montrar och Blocktytor på är att klicka på dem och sedan använda sig av piltangenterna. Objektet förflyttas så långt som är angett i verktygsfältet

ExpoSnap .

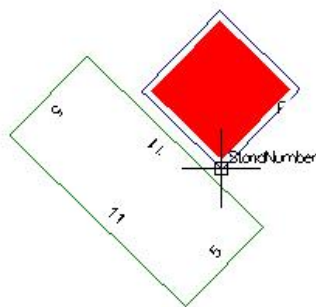
3.3. Roterar

Klicka på ett objekt som du vill rotera. Klicka sedan i ett hörn på ditt objekt (använd Osnap), nu kan du rotera ditt objekt, se figur 26. Klicka igen när du är nöjd.



Figur 16

Om du har en roterad Blockyta och vill att montern ska ha samma rotation kan du hålla Shift-tangenten intryckt när du för in montern i blockytan, montern anpassar sig då och får samma rotation som blocket, se figur 27.



Figur 17

UPPGIFT:

- Skapa en ny blockyta som är 5 meter hög, och 11 meter bred.
 - Roterar den efter eget behag.
 - Lägg in en monter som har samma rotation som blockytan.
-

4. Skapa egna objekt.

Du behöver inte hämta in gamla objekt utan du kan likväl skapa nya objekt, så som Hall, Blockyta, Monter, Innertak, Monternummerlinjer.

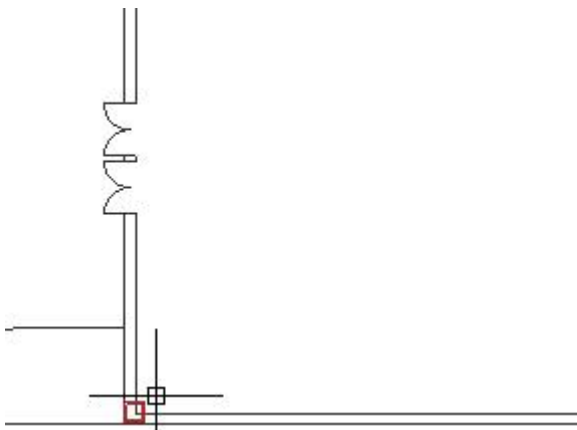
4.1. Skapa hall

Om du har ett tomt projekt skall du börja med att skapa en hall.

En hall skapas genom att man klickar på Hall → Create Hall. Börja sedan med att klicka i ett hörn se figur 11, där hallen skall börja, sedan klickar ni i nästa hörn och så i nästa osv. Du märker att en linje visar hur hallen ritas ut. Klicka på **Enter** för att godkänna det du har gjort. **Escape** för att ångra dig och börja om. Nu är nästa steg att namnge din Hall. Klicka på hallen som du har skapat, och ge den ett namn och ett alias. Namnet på hallen är det namn som visas i verktygsmenyn Halls. Skall oftast namnges ganska kort, t.ex. A För hall a och LNN för Lobby Nord osv. Hallalias är ett mer beskrivande namn på hallen, t.ex. för hall a skrivs Hall A.

TIPS: Tänd Templaten i ditt projekt. Mer info om att visa en template, se kapitel 1.1.

Klicka också på **Osnap** funktionen, den finns att klicka på längst ned i EWA, snabbkommandot är F3. Klicka sedan på att skapa en ny hall. När du ska börja sätta in din hall, håll då musmarkören i ett hörn där du vill att hallen skall börja. Då ska en liten ruta visas, som visar att din hall sätts i detta hörn. Klicka på med vänster musknapp och fortsätt sedan på samma vis tills du är klar. Se figur 28, den visar hur en Osnap-rutan visas då du håller musmarkören i närheten av ett hörn när du vill lägga in ett nytt objekt.



Figur 18

UPPGIFT:

- Öppna ditt projekt och markera kryssrutan display. Det finns just nu ingen Hall C, skapa denna.
 - Namn: C
 - Alias: Hall C.
-


4.2. Skapa pelare

Skapande av pelare går till på exakt samma vis som skapandet av en hall. Klicka på Pillar → Create Pillar. Sedan gör du som du gjorde i kapitel 3.1. När du har lagt in pelaren, kan det vara bra att ange hur hög pelaren är. Detta gör du genom att klicka på pelaren och ange höjden i egenskapsfönstret till höger.

4.3. Skapa innertak

Skapande av innertak går till på exakt samma vis som skapandet av en hall. Klicka på Ceiling → Create Ceiling. Sedan gör du som du gjorde i kapitel 3.1. När du har lagt in innertaket, kan det vara bra att ange hur högt innertaket är. Detta gör du genom att klicka på innertaket och ange höjden i egenskapsfönstret till höger.

4.4. Skapa vägg

Du kan skapa en vägg på två olika sätt. Det första är att klicka på Wall → Create Wall. Den andra är att du klickar på ikonen  som finns i verktygsfältet ToolBarDraw. När du har valt en av dessa vägar till att skapa en vägg, gör du på samma vis som när du skapade en hall, pelare och innertak.

4.5. Skapa blockyta

Skapandet av blockyta ter sig lite annorlunda gentemot de tidigare nämnda objekten. Du klickar på Block → Create Block. När du har gjort detta placerar du muspekaren vart du vill sätta din blockyta. Blockytan skapas alltid uppåt och åt höger ifrån din insättningsposition.

Blockytan har när du sätter in det standardvärdet 8m i höjd och bredd. Du kan lätt ändra detta standardvärde genom att gå in i option → Ewa **Settings**. Gå till fliken Block. Här anger du den initiala längden som dina block får då de läggs in i projektet.

Nu när du har lagt in din blockyta kan du korrigera den genom att flytta, förminska, utöka och korrigera noder i objektet.

UPPGIFT:

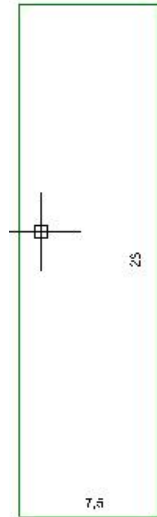
- Lägg in 2 blockytor intill varandra (obs använd **Osnap** när du lägger in den andra).
 - Ändra sedan den initiala längden som nya block skall ha till 5*5 meter.
-

- Lägg in två nya block.
 - Skapa en pelare,
 - Skapa ett innertak
 - Skapa en vägg.
-

5. Standpolylines

I en större mäsas med många monter kan det vara besvärligt att handskas med alla monternummer manuellt. Det vill säga att man själv ska hålla ordning och ange monternumren. I EWA finns funktionalitet som gör detta kan göras automatiskt istället.

Detta görs med hjälp av StandPolyLines. Har man en gång skapat ett ramverk med StandPolyLines behövs det inte göras igen i kommande projekt. På så vis är detta extrema resurssparande. I detta kapitel kommer en tydlig beskrivning att förklara hur du skapar och hanterar StandPolylines.



Figur 19

I en mäsas där du har skapat hallar och blockytor, kan det vara smart att skapa StandPolyLines innan monterna placeras in.

StandPolyLine är en linje med ett antal egenskaper som du lägger in i sidan på en eller flera blockytor för att automatiskt generera monternummer. Välj en blockyta som du vill ska ha automatiskt monternumrering. Figur 29 visar en tom blockyta som jag vill placera monter i, dessa skall automatiskt få monternummer.

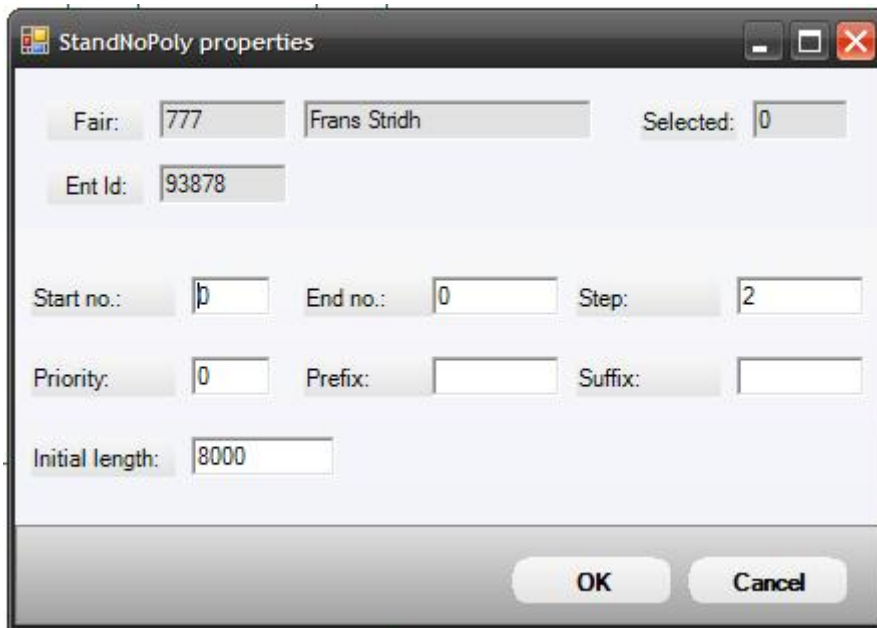


Figur 20

Klicka på **StandPolyLine** och **Insert StandPolyLine** för att lägga in en ny. Klicka i **Osnap** rutan, håll sedan musmarkören på ett av hörnen i nederkant, se figur 30. Klicka sedan så skapas en **StandPolyLine**. En dialogruta kommer nu att visas, se figur 31. Varje egenskap i denna dialogruta kommer nu att diskuteras.

Start no är det startnummer som en monter får då den ligger i blockytan nedre vänstra hörn. End no är det nummer som den monter som hamnar längst upp till vänster i blockytan. Nästa egenskap att ange är Step. Step är stegavståndet mellan Startnumret och slutnumret. Om du till exempel har startnumret 1 och slutnumret 9 med Step 2 då kan du få in max 5 monter i denna StandPolyLine. Detta fås fram genom enkel matematik, första montern får 1, nästa 3, näst 5, 7 och till sist slutnumret 9. Monterna kan alltså få monternummer 1,3,5,7 och 9, vilket innebär att endast 5 monter kan placeras intill denna StandPolyLine.

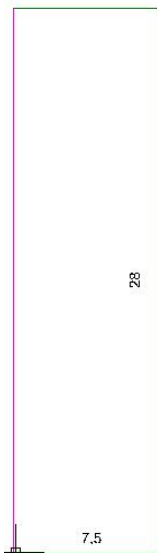
Prioritet kommer att beskrivas senare.



Figur 21

Prefix är ett värde som oftast används i mässor för att definiera gångar. Precis som gator och hus i verkliga livet, då en viss huslänga har jämna nummer medan motsatta har udda nummer. Eftersom vi ska lägga in en **StandPolyLine** till vänster i blockytan så anger vi 01: i Prefixet (upp till dig). **Suffix** utelämnar vi.

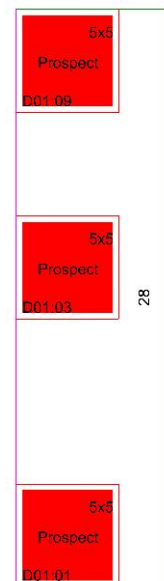
Initial **length** justerar vi till 28000 eftersom blockytan är så lång. Klicka på OK.



Figur 22

Nu skapas en StandPolyLine vid i sidan av din Blockyta. Detta ser du genom att en rosa linje visas i sidan på blocket, se figur 32.

Om du nu lägger in en monter längst ned i vänstra hörnet så kommer den att få monternumret: D(hall) 01:(Prefix)01(StandPolyLines startnummer). D är hallens namn, 01: är det Prefix som vi angav och 01 är startnumret. Läger vi in en monter längst upp till vänster så kommer monternumret att få numret D01:09, eftersom slutnumret för **StandPolyLine:n** är 9. Dessutom lägger vi in en monter i mitten av blockytan. Den kommer få något av de värden som är mellan 1 och 9, Se figur 33.



Figur 23

UPPGIFT:

- Lägg in en StandPolyLine till vänster i en blockyta med dessa egenskaper:
 - Start No: 1, End No: 15, Step: 2, Prioritet: 0, Prefix: 01:, Initial length: skall vara så lång som din blockyta, där du vill lägga in en StandNoPoly.
- Lägg in tre montrar placerade ovanför varandra till vänster i din blockyta. OBS dessa måste snudda StandPolyLine annars får de inget automatgenererat monternummer.
- En StandPolyLine läggs in i en blockyta i hall B med dessa egenskaper: Start No: 11, End No: 21, Step: 2, Prioritet: 0, Prefix: 05:. En monter läggs in längst ned till vänster i denna blockyta, och en längst upp till vänster vilka monternummer får de? (svar finnes på sista sidan)

Anta nu att du har en gång till vänster om din blockyta och en gång till höger om din blockyta. De montrar som du placerar till höger i din blockyta ska få prefixet 02: samt få



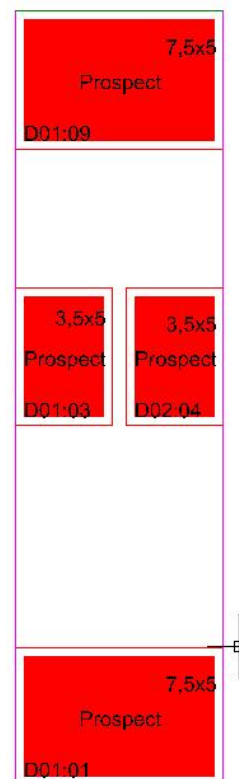
Figur 24

jämna monternummer. Detta för att prefixet antyder montern angränsar till en annan gång än prefixet 01: och jämna monternummer anger att de ligger till höger i din blockyta.

Till höger i blockytan i figur 33 skapas en ny StandPolyLine med dessa egenskaper: Start No: 2, End No: 10, Step: 2, Prioritet: 1, Prefix: 02:, Initial length: 28000mm. Om lite montrar läggs in på denna sida av blockytan fås de monternummer som visas i figur 34.

Om man tar bort en av montrarna på höger sida och stretchar en av montrarna på vänstersidan så att den når vägg-till-vägg får den ett ojämnt nummer, varför då? Jo därför att montern nu angränsar till två StandPolyLines, den till vänster och den till höger. Montern tar och hämtar monternumret ifrån den **StandPolyLine** med lägst prioritet. Den vänstra har 0 i prioritet och den högra har 1 i prioritet. 0 är lägre än 1 vilket medför att montern får det monternummer som **StandPolyLine:n** med värdet 0 ger

Figur 25



Låt oss nu säga att vi nu är nöjda med de monternumreringar som finns i blocket, då är det bästa för att vara helt säker på att monternumreringen kvarstår att låsa montrarna och klicka ur valideringen. Klicka på montrarna och markera Lock och

avmarkera Validation, klicka sedan på ok. Nu kan aldrig dina montrars monternumrering ändras.

Detta var en kort introduktion till hur StandPolyLines kan underlätta din vardag. Vid en mässa med många montrar kan monternumreringen ge dig riktig huvudvärk. Genom att använda EWA **StandNumberPoly** sker all monternumrering automatiskt vilket besparar dig ifrån huvudvärk och en massa timmar, som du kan ägna till annat.

UPPGIFT:

- Lägg in en StandPolyLine till höger i samma blockyta som i föregående uppgift, den ska ha dessa egenskaper:
 - Start No: 2, End No: 16, Step: 2, Prioritet: 1, Prefix: 02:, Initial length: skall vara så lång som din blockyta.
- Lägg in två montrar placerade ovanför varandra till höger i din blockyta. OBS dessa måste snudda StandPolyLine annars får de inget automatgenererat monternummer.
- Tag en eller två av de montrar som finns på vänstersidan av din blockyta och stretcha den/dom så att de går vägg till vägg. Deras Monternummer ska förbli samma.
- Byt prioritet mellan de båda StandPolyLine, samt gör något med montrarna för att uppdatera dem (de hämtar då nytt monternummer).

6. Monter och dess olika typer

I listan på vilka objekt som du kan lägga till finns två olika typer av objekt Café och Prospect. När du har lagt in något av dessa i en blockyta kan du ändra monterttyp på dessa.

Genom att klicka på en monter så visas dess egenskaper till höger i verktygsfältet Entity **Properties**. Här finns en lista som heter Stand Type. I denna visas vilken monterttyp som montern har, du kan också välja att byta monterttyp. I tabell 1 visas de monstrar som kan väljas i denna lista, dess färg och en tillhörande beskrivning.

Typ på Monter	Färg	Beskrivning
Prospect	Röd	En monter som inte är kopplad till en orderdatabas. Denna typ av monter är den klart vanligaste.
Café	Grön	Café
Reserved Area	Gul	Reserverad yta
Free Area	Ljusgrön	Fri yta

Tabell 1

Genom att använda dig av olika montertyper får du en tydligare översikt på dina monstrar.

UPPGIFT:

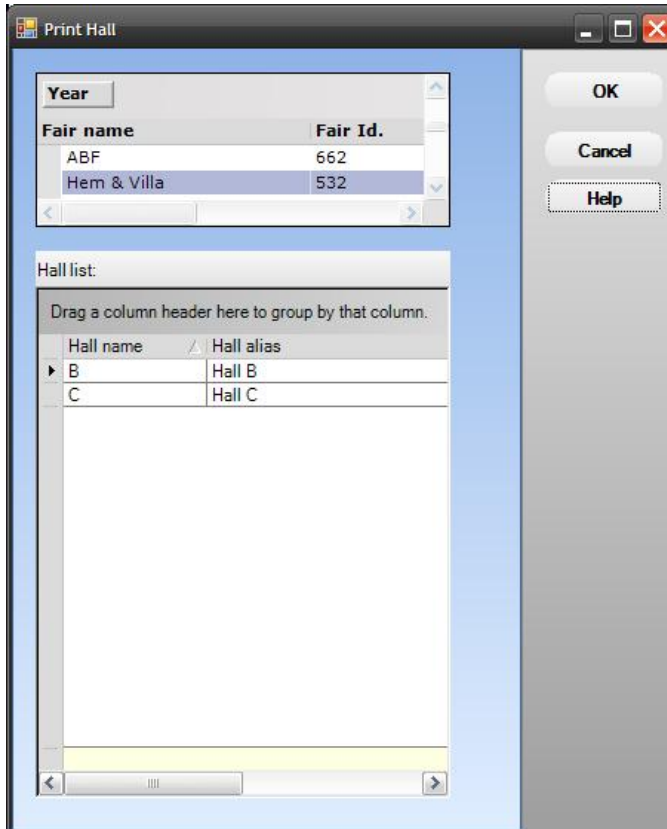
- Lägg in en monter, ge den typen Meeting Room.
- Lägg in en annan monter ge den typen Free Area.

7. Plot

I detta kapitel beskrivs alla de plotfunktioner som finns i EWA.

7.1. Skriv ut hall

För att skriva ut en hall klickar man på Hall i huvudmenyn och sedan på **print**. Ny visas en liten dialogruta, se figur 36.



Figur 26

I denna ruta visas vilka hallar som finns i aktuell mäsas. Markera de hallar som du vill skriva ut genom att markera dessa. Klicka på ok när du är klar. Samtidigt som plottren sparas öppnas den i pdf-format. Detta innebär att du kan titta på din ritning, samt göra kopior eller skicka iväg den direkt till kund via Maili. Ett exempel på hur denna plot ser ut visas i figur 37.

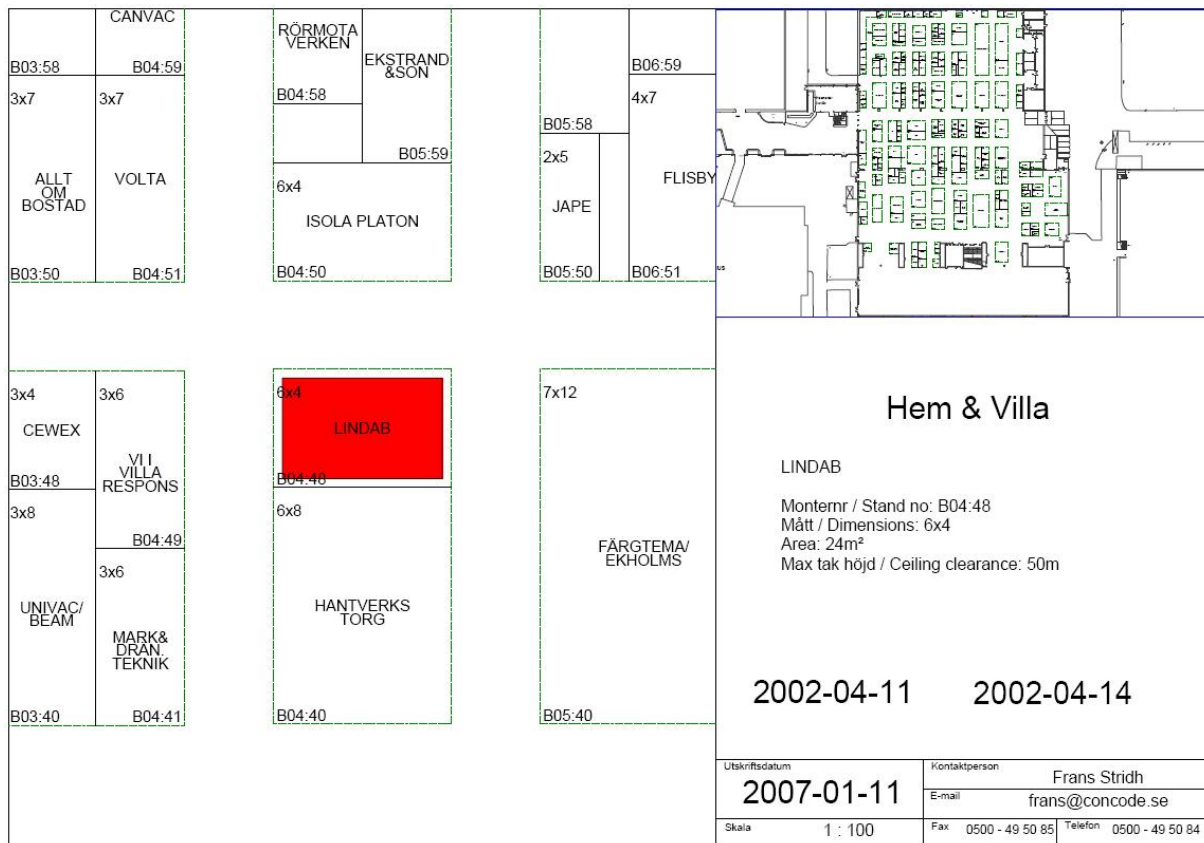


Figur 27

TIPS: Om texten i montrarna är för stor eller för liten kan detta lätt ändras. Option i huvudmenyn och sedan klickar du på Options... Längst ned i denna ruta finns en textruta där det står Text Scale Factor. Högre värde för större text.

7.2. Skriv ut en monter

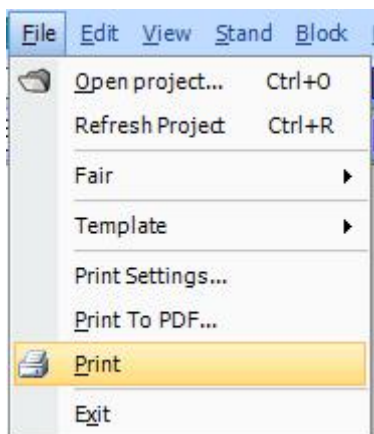
Välj först den monter som du vill skriva ut genom att klicka på montern, klicka sedan i huvudmenyn Stand och **print**. Nu sparas denna plot i din plotfolder (din projektledare vet vart denna mapp finns lokaliserad). Samtidigt som plotten sparas öppnas den i pdf-format. Detta innebär att du kan titta på din ritning, samt göra kopior eller skicka iväg den direkt till kund via mail. Ett exempel på hur bilden ser ut visas i figur 38. Till vänster blir den utskrivna montern fylld i en inzoomad vy. Längst upp till höger visas monterns hall ur ett fågelperspektiv. Sist men inte minst så visas information om monter, mässan och säljare.



Figur 28

7.3. Skriv ut många montrar

För att skriva ut mer än en monter på en och samma gång används funktionen som finns under File→Print, se figur 39.

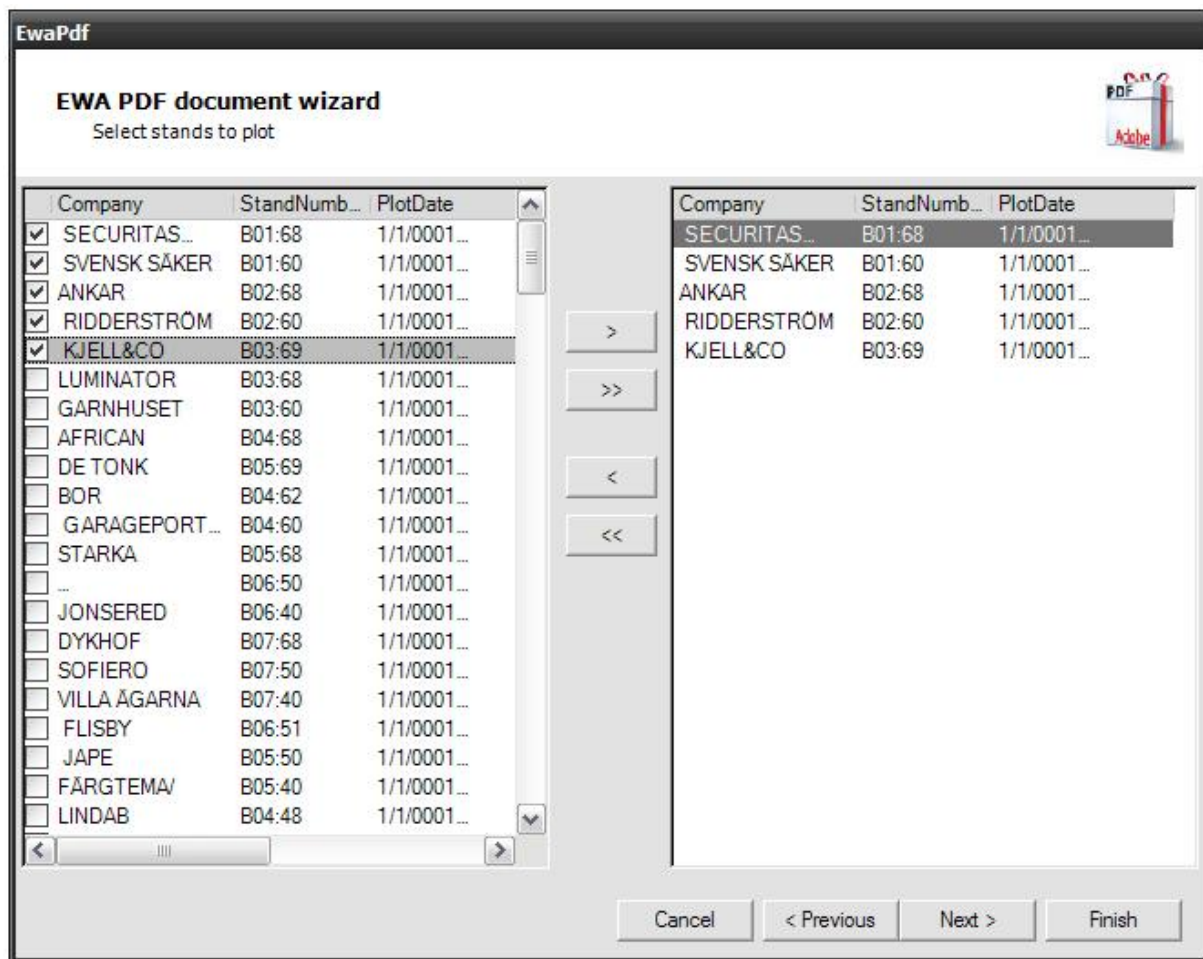


Figur 29

När du har klickat på denna funktion i huvudmenyn så visas en dialogruta innehållande tre steg. Det första steget klickar du direkt förbi, ser ut enligt figur 41.

Till vänster visas alla de montrar som finns i din mäsas. Du bockar i dom som du vill skriva ut. Alla de som du har valt visas på högersidan.

När du har valt de montrar som du vill skriva ut, klicka på next.



Figur 30

I det sista steget visas information på säljaren, samt inställningar på dina plottar, se figur 42 . Ställ in efter egna önskemål. Klicka på Finnish för att slutföra och nu skapas och sparas nya pdf filer där de valda montrarna visas.

EwaPdf

EWA PDF document wizard
Enter user information that goes in the drawing stamp

Company: Concode AB

Contactperson: Frans Stridh

Email: frans@concode.se

Phone: 0500 - 49 50 84

Fax: 0500 - 49 50 85

Object to center in detail view
Object: Stand Fill

Scale in detail view
 1 : 50 1 : 200
 1 : 100 1 : 250
 1 : 150 1 : 300

Plot to file
Location: C:\EWA\PlotFileFolder
File Name: FairIdOrderNumber-OrderId.PDF

View Pdf File
Pdf Viewer: C:\Program\Adobe\Acrobat 7.0\Reader\AcroRd32.exe
 Open Pdf file(s)

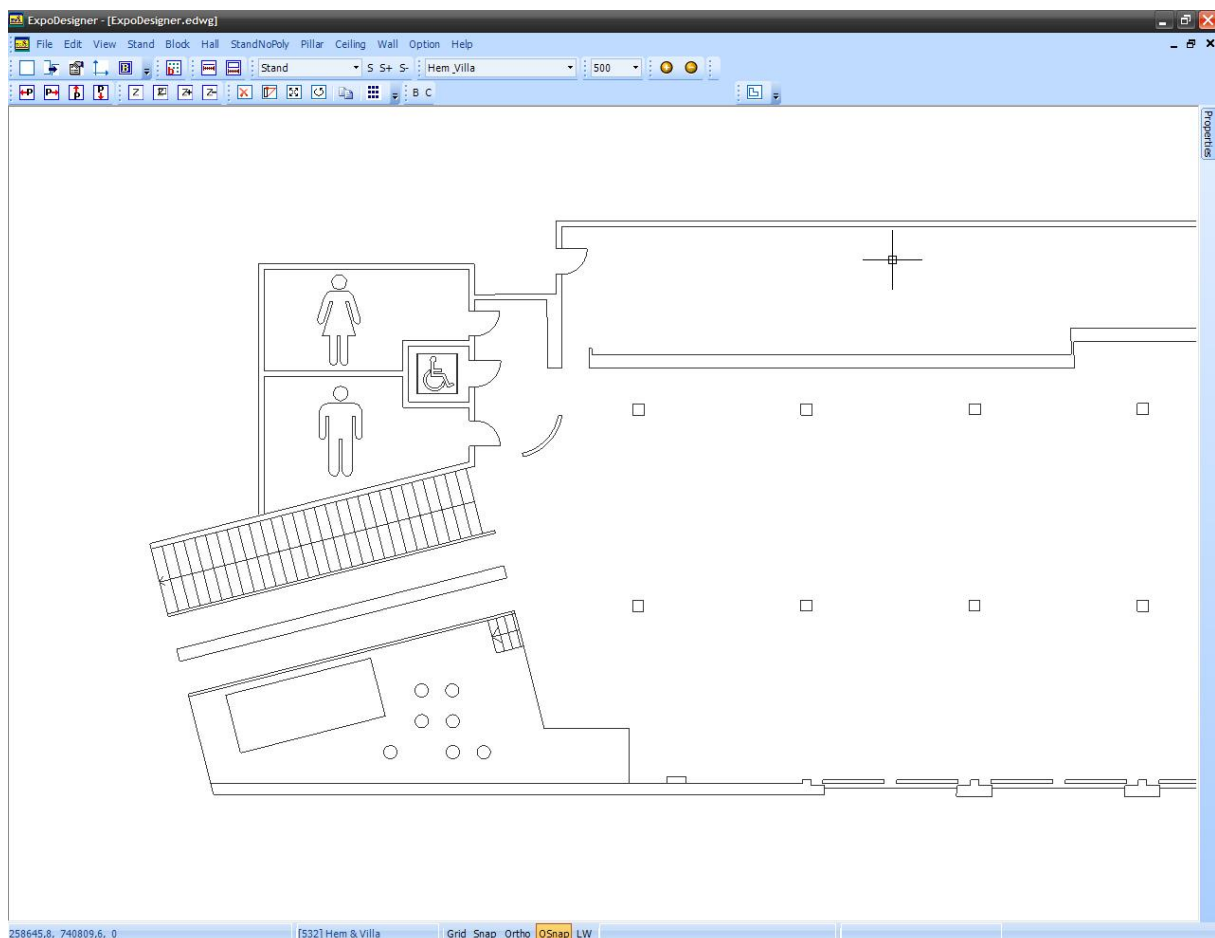
Cancel < Previous Next > Finish

Figur 31

7.4. Skriv ut skärmdump

Med denna funktion skapas en pdf-fil. med det som visas i EWA för närvarande. Detta är ett bra alternativ för dig som vill fokusera och skriva ut något speciellt från din mäsas förutom montrar och hela hallar.

I figur 43 visas till exempel en yta i EWA som jag vill få till pdf. Klicka på File i huvudmenyn och sedan **Print To Pdf...** Nu visas en liten dialogruta.

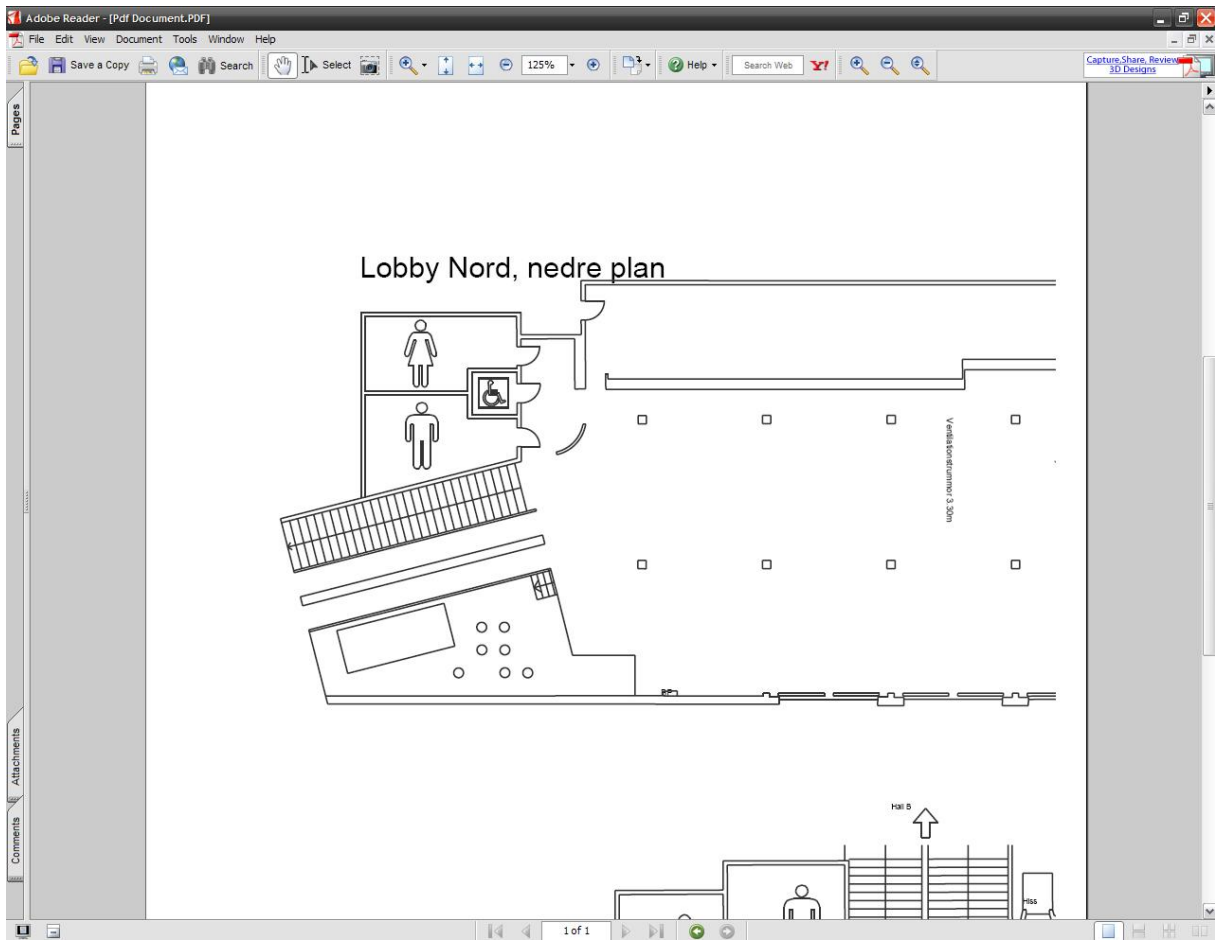


Figur 32

I denna dialogruta är egentligen det enda du bör tänka på om du vill att din skärmdump skall visas eller inte. Du väljer detta genom att antingen markera eller låta kryssrutan vara

Open Pdf file

tom där det står Open Pdf file. Vare sig du visar den eller inte så sparas plotten. Den sparas på den plats som sökvägen visar i dialogrutan. Klicka på Ok för att spara och eventuellt skapa pdf-dokumentet, se figur 44.



Figur 33

1. Facit

B05:11 och B05:21