





















EWA 4.0 Manual















1 februari










2012















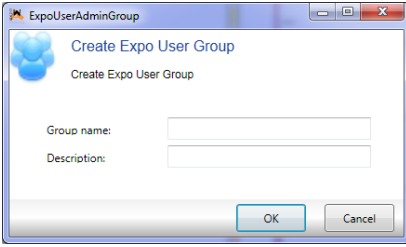




Detta dokument syftar till att beskriva alla de funktioner som EWA 4.0 har. Manualen syftar först och främst att beskriva ALLA de funktioner som finns i systemet. EWA har idag 3 stycken olika tabbar. General, Objects och Admin. Dessa olika tabbar kommer att förklaras ingående. Varje tab har olika områden med ikoner. Tex så har EWA-general ett område som heter Project. I project finns två olika funktioner, Open och Refresh. Sist kommer också ett antal typiska användarexempel att visas. Tex skriva ut monter.

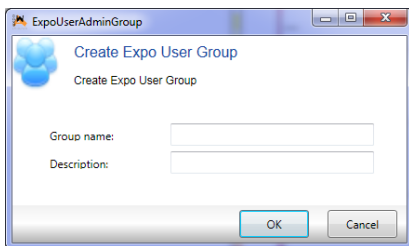
Innehåll






1.	Huvudmeny.....	1
	Main menu	1
	 Open (snabbkommando ctrl + o)	1
	 Refresh (snabbkommando ctrl + r).....	1
	 Plot Settings.....	1
	 Screenshot to PDF.....	1
	 Close.....	1
	Recent projects.....	2
	Drafting settings.....	2
	Options.....	2
	 Exit.....	2
	 Undo.....	2
	 Redo.....	2
	 About.....	2
2.	General	3
	2.1 Project.....	3
	Zoom.....	5
	 Extents.....	5
	 Window	5
	 Zoom in	5
	 Zoom out	5
	Pan	5
	 Pan	5
	 Pan left,  Pan right,  Pan up,  Pan down	5
	Modify	5
	 Move.....	5
	 Rotate	5
	Copy (snabbkommandot Ctrl+C).....	6

-  Array of objects6
-  Erase6
-  Cut.....6
- Inquiry6
 -  Distance.....6
 -  Area6
- Polygon6
- Current project.....7
- Selection filter7
 - Selection.....7
 - Mark all8
 -  Select additional8
 -  Select less8
- Expo Snap8
 - Expo Snap.....8
 -  Add Expo Snap8
- Object info.....9
- 3. Objects..... 10
 - Stand..... 10
 -  Add 10
 -  Copy 11
 - Print stand..... 11
 -  Fit to block 11
 -  Validate 11
 - Open wall..... 12
 - Closed wall 13
 - Print stand list 13
 - Block 13
 -  Insert block..... 13
 - Set width/lengt 13
 -  Array of objects 13
 - Hall..... 13
 - Print hall..... 13

 Insert hall.....	13
CBO - Create hall by object.....	14
<input checked="" type="checkbox"/> Set all visible.....	14
<input type="checkbox"/> Set all invisible	14
StandNoPoly	14
 Insert StandNoPoly	14
 Copy StandNoPoly	14
<input checked="" type="checkbox"/> Set all visible.....	14
<input type="checkbox"/> Set all invisible	14
 StandNoPoly properties.....	14
Pillar	16
 Insert Pillar	16
CBO - Create pillar by object.....	16
Ceiling	16
 Insert Ceiling	16
CBO - Create Ceiling by object.....	16
<input checked="" type="checkbox"/> Set all visible.....	16
<input type="checkbox"/> Set all invisible	16
Wall	16
 Insert Wall.....	17
ExpoText	17
 Insert ExpoText	17
<input checked="" type="checkbox"/> Set all visible.....	17
<input type="checkbox"/> Set all invisible	17
 Insert ExpoText Symbol.....	17
Draw Fair Objects.....	17
Polyline	17
4. Admin	18
Fair.....	18
 New.....	18
 Edit	18

 Delete	18
 Copy	18
Template	19
 New	19
 Edit	19
 Delete	19
 ATF (Assign Template to Fair)	19
 RFF (Remove Template to Fair)	19
 Show Template On/Off	19
Options	20
 General.....	20
 Drafting	20
 EWA.....	21
User Rights	23
 Add user	24
 User list	24
 Add Group	25
	25
 Group list	25
 User to Group	26
 Group right	26
Copy objects	28
 Copy Pillars.....	28

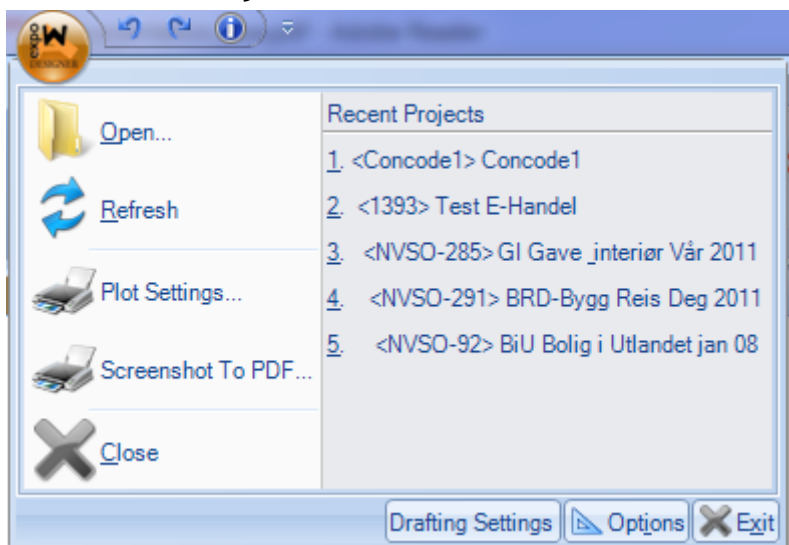


 Copy block.....	28
 Copy Hall	28
 Copy Ceiling.....	28
 Copy Walls.....	28
 Copy ExpoText	29
5. Entity properties	30
Stand.....	30
Company name	30
Stand number	30
Freetext	30
Lock	30
Fill	31
Text align.....	31
Dimension Visibility	31
Validation.....	31
Ghost on intersect pillar	31
Text options.....	31
Stands.....	32
Block	33
Height.....	33
Lock	33
Password.....	33
Freetext	33
Left ID och Right ID	33
Fill	34
Dimension Visibility	34
Validation.....	34
Hall.....	34
Name	34
Alias	35
Lock	35
Fill	35
Validation.....	35
StandPolylines	35

- StartNo..... 35
- End No 36
- Step 36
- Priority..... 36
- Prefix..... 36
- Suffix 37
- Pillar 37
 - Height..... 37
 - Lock 37
 - Fill 37
 - Validation..... 38
- Ceiling 38
 - Height..... 38
 - Lock 38
 - Fill 38
 - Validation..... 39
- Wall 39
 - Lock 39
 - Segment 39
 - Description 39
 - Width..... 40
 - Height..... 40
 - Material 40
 - Color 40
- ExpoText 40
 - Text 40
 - Height..... 40
 - Angle 40
 - Lock 40
- Advanced..... 40
- 6. Toolbars at the bottom..... 42
 - Insert Ojects 42
 - Orders..... 42
 - Company Name 42
 - Width..... 42

- Length..... 42
- Shape..... 42
- Insert 42
- Assign 43
- Assign by order 43
- Refresh..... 43
- Halls..... 43
- CommandLine 43
- Coordinates 43
- Projectname 43
- Grid 43
- Snap..... 43
- Ortho..... 43
- Osnap 43
- LW..... 43
- 7. Ordlist..... 44
- ECA..... 44
- EWA 44

1. Huvudmeny



Längst upp i EWA till vänster dess ikon, och intill denna finns tre knappar. Här kommer en liten förklaring till dessa olika funktioner.

Main menu



Open (snabbkommando ctrl + o)

Här klickar du för att öppna ditt projekt. Genom att klicka på open, så kommer du till en dialogruta med alla projekt. Här kan du öppna projekt som finns tillgängligt i EWA. De är sorterade efter vilket år som själva projektet skall genomföras. De andra attributen visar mässans id, mässans år och projektets startdatum och slutdatum.



Refresh (snabbkommando ctrl + r)

Du kan ladda om din mäsas och hämta alla objekt ifrån databasen till din mäsas på nytt genom att klicka här.

Kan vara en bra funktion om ni är flera som jobbar med samma mäsas. Genom att då och då klicka på refresh får man alltid senaste informationen.



Plot Settings

Egenskaper för skrivare finnes här



Screenshot to PDF...

Genom att klicka på denna kan du skapa en screenshot av hur din mäsas ser ut just nu.



Close

Stäng av EWA

Recent projects

Här listas dina senast öppnade projekt.

Drafting settings

Egenskaper för snap och grid. Se kapitel 3 *EWA - Admin* och rubriken *Drafting*.

Options

Egenskaper för EWA. Se kapitel 3 *EWA - Admin* och rubriken *General*.



Exit
Stäng av EWA



Undo

Ångra de steg som du har gjort innan i EWA. Cirka 15 steg kan EWA behålla i minnet.



Redo

Om du har backat några steg, så kan du gå framåt i händelselistan genom att klicka på Redo.

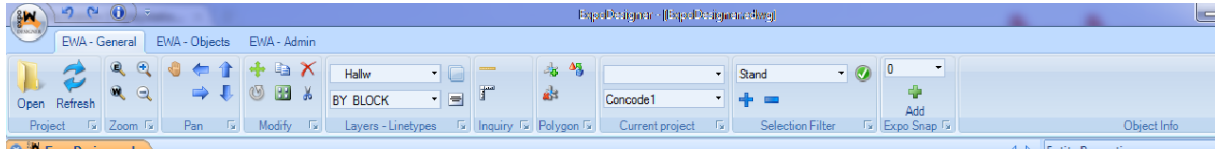


About

Kort information om Programmet.

2. General

I denna flik, finns de flesta funktioner som inte är specifika för ett visst objekt, tex stand, block och så vidare. Dessa funktioner är som namnet antyder generella för alla typer av objekt.



Figur 1

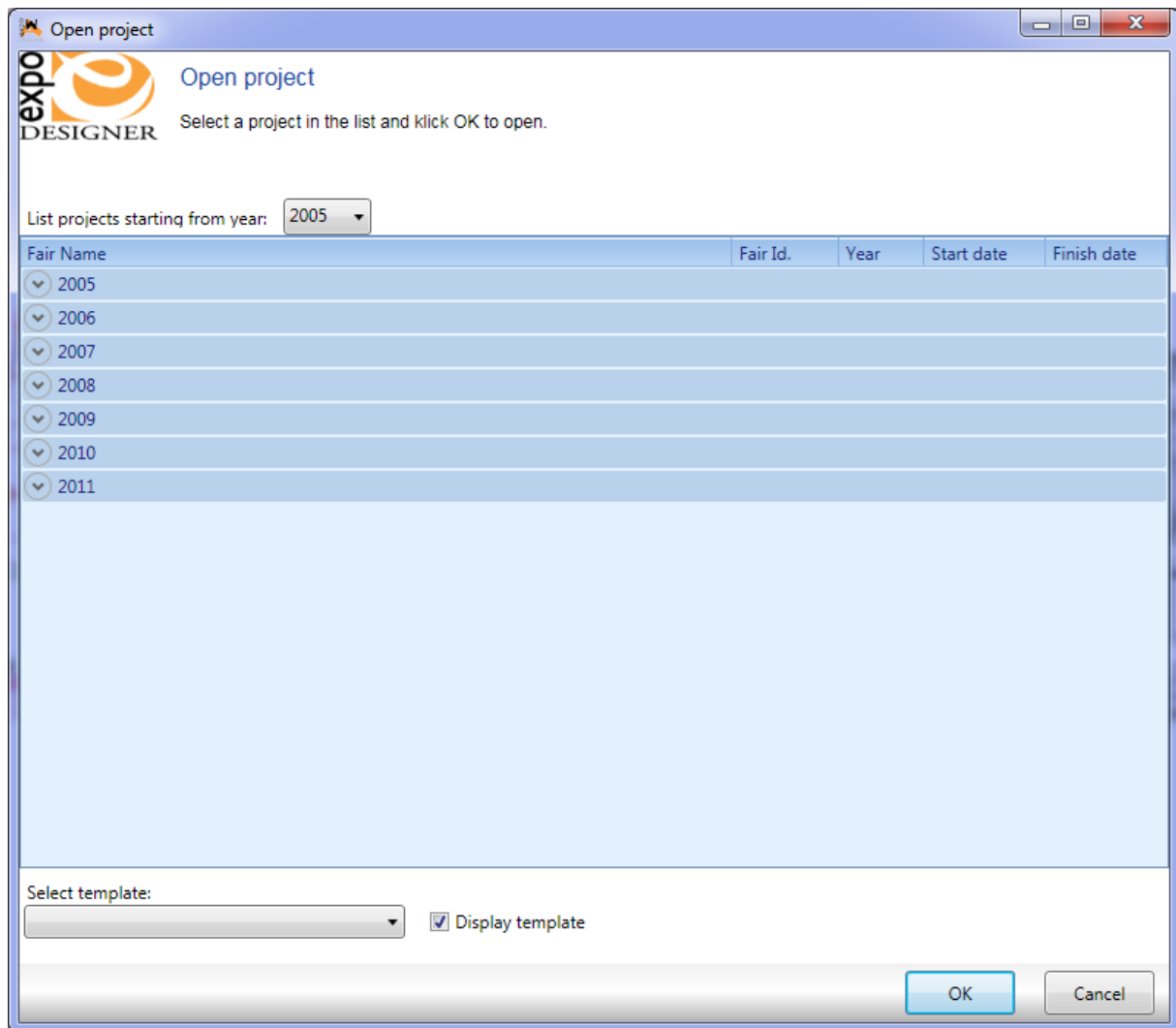
I figur 1 så ser ni alla funktioner i fliken *General*. Under fliken *General* finns ett antal olika grupper av ikoner. Tex Project, Zoom, Pan osv. Dessa olika grupper nu att beskrivas, vart och ett.

2.1 Project



Open (snabbkommando ctrl + o)

Här klickar du för att öppna ditt projekt. Genom att klicka på open, så kommer du till en dialogruta med alla projekt. Här kan du öppna projekt som finns tillgängligt i EWA. De är sorterade efter vilket år som själva projektet skall genomföras. De andra attributen visar mässans id, mässans år och projektets startdatum och slutdatum.



Figur 2

Figur 2 visar listan med alla projekt. Du kan välja i dropdownmenyn om du vill se projekt längre tillbaka än 2005. Klicka på nedåt pilen för att se alla projekt under ett visst år.

Du kan också välja att använda en template till din mäsas. Template används för att visa alla omkringliggande objekt i din mäsas. Markera det projekt som du vill öppna. Sedan väljer du i listan *Select template* den template fil som du vill använda. Du markerar kryssrutan *display template* om du vill att den skall visas eller ej. De templates som visas i listan är de som har lagts till för just detta projekt. Hur man gör detta kan du läsa om i fliken EWA-Admin *assign template to fair*.

Om template visas får du alla omkringliggande objekt, som tex trappor, namnbeskrivningar toalettsymboler och parkeringar osv.

Klicka på Ok när du har valt en mäsas och en template.



Refresh (snabbkommando ctrl + r)

Du kan ladda om din mäsas och hämta alla objekt ifrån databasen till din mäsas på nytt genom att klicka här.

Kan vara en bra funktion om ni är flera som jobbar med samma mäsas. Genom att då och då klicka på refresh får man alltid senaste informationen.

Zoom

Extents

Genom att klicka på denna funktion visas hela mässan ur ett fågelperspektiv.

Window

Denna funktion gör att du kan välja ett område som zoomas in. När du har valt *Zoom window* klickar du på kartan där du vill att zoomningens nedre vänstra hörn skall vara, sedan klickar du någon annanstans i projektet där du vill att zoomningens högra hörn skall vara. Du har nu valt en rektangel som zoomas in och fyller fönstret.

Zoom in

Klickar du på *Zoom In*, kommer din mäsas att zoomas in.

Zoom out

Klickar du på *Zoom Out*, zoomas din mäsas ut.

Pan

Pan

Genom att klicka på *Pan* kan du flytta bilden på mässan i huvudfönstret vänster, höger, ned och upp.

Pan left, Pan right, Pan up, Pan down

Genom att klicka på någon av dessa funktioner så flyttas mässan ett steg åt det håll som du valde. Detta kan vara användbart om du inte har tillgång till en mus.

Modify

Move

Move används till att flytta objekt i EWA. Först klickar du på det objekt som du vill flytta sedan på *move*. Välj sedan det du vill flytta (kan rekommenderas att klicka på en nod, tex hörnet på en monter). När du sedan klickar i fönstret ser du att själva objektet sitter på din muspekare. Klicka sedan igen för att välja vart du vill flytta objektet.

Du kan också använda dig av snabbmenyn som du kan få fram genom att klicka på höger musknapp. Klicka på det objekt som du vill flytta, sedan klickar du på höger musknapp och väljer *move*. Sedan klickar du vart du vill flytta objektet.

Rotate

Rotate används till att rotera objekt i EWA. Först klickar du på *rotate*, därefter väljer du ett objekt som du vill rotera, nu kan du snurra ditt objekt hur du vill, antingen med musen eller genom att skriva in ett gradantal. Klicka sedan igen för att acceptera din rotering av objektet.



Copy (snabbkommandot Ctrl+C)

Copy används till att kopiera objekt i ditt projekt. Du väljer först det objekt som du vill kopiera. Tryck sedan en gång i huvudfönstret så upptäcker du att du har en kopia av objektet vid din muspekare. Tryck en gång till för att lägga in objektet i projektet.



Array of objects

Du kan skapa multipla kopior av ett objekt genom att använda denna funktion. Du klickar på det objekt som du vill skapa multipla kopior av, sedan klickar du på *ARRAY Creates multiple copies of entities*. Efter detta visas en dialogruta, i denna visas olika fält som du kan fylla för att anpassa dina multipla kopior. Mer information om dessa beskrivs nedan.



Erase

Du kan ta bort objekt i ditt projekt genom att använda *Erase*. Du klickar på det objekt som du vill ta bort, sedan klickar du på *Erase*. Ditt valda objekt är nu borta. Du kan också använda dig av *Erase* i snabbmenyn. Markera objektet du vill ta bort och klicka på höger musknapp, och i denna meny väljer du *Erase*.



Cut

Med *Cut* kan du klippa ut olika saker i ditt projekt och klippa in dem på ett annat ställe. Du kan klippa ut block, montrar, hallar osv. Klicka på det som du vill klippa ut, sedan flyttar du muspekaren dit du vill klistra in objektet och klicka med vänster musknapp. Du har nu infogat ditt objekt igen.

Inquiry



Distance

Denna funktion mäter avståndet mellan två punkter i din mäsas. Klicka först på funktionen *Distance*. Sedan klickar du någonstans i din mäsas där du vill mäta ifrån. Sedan klickar du vart du vill att den andra punkten skall vara. Nu räknas distansen mellan dessa två punkter ut och visas längst ned i EWA, ex Distance=3422,122m.



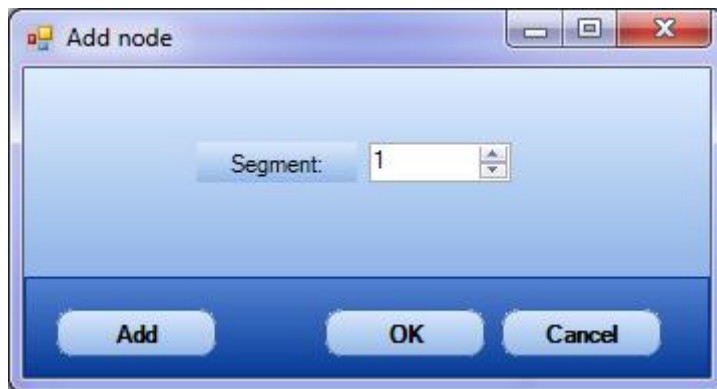
Area

Denna funktion mäter arean av en viss yta i din mäsas. Klicka det objekt som du vill kolla arean på, sedan visas arean längst ned i EWA.

Polygon



Add node



En monter, blockyta, hall osv består av ett antal noder. Dessa noder kan man klicka på och dra i, för att till exempel göra en monter större. När du har låt oss säga en kvadratisk monter och vill göra den annorlunda, tex som ett liggande L. Då behöver du lägga till noder.

Först måste du klicka på det objekt som du vill lägga till noder på. Add node visas i ett nytt dialogfönster. I detta kan du bläddra mellan de olika noderna genom att klicka på upp och nedpilarna. Du ser vilken nod det rör sig om i skissen (är en röd cirkel som indikerar på vart noderna läggs till. När du har bestämt dig vart du vill lägga in en extra node klickar du på *add node*, i din monter läggs nu till en extra nod. När du är nöjd klickar du på *OK*.



Delete node

Via denna funktion kan man ta bort noder som är överflödiga. När du klickar på *Erase node* visas ett nytt fönster. I detta kan du bläddra mellan de olika noderna genom att klicka på upp och nedpilarna. Du ser vilken nod det rör sig om i förhandsgranskningen intill. Ta bort en nod genom att klicka på *Erase*. När du är nöjd klickar du på *OK*.

Set width/lengt

Här kan du ange in storleken för din monter. Du anger längd och bredd i de översta fälten. Vill du byta plats på längd och höjd klickar du på pilen mellan måtten. Du kan också mixa med måtten genom att skriva in mått i *width resize* och *height resize*. Skriver du in en siffra i width resize till vänster om pilen, kommer monters vänstra sida att utökas med så mycket, vice versa om du fyller i höger sida av pilen. Anger du ett mått till vänster om pilen i *height resize* kommer ovansidan att ändras, och vice versa.

Current project

Här visas vilket projekt som du är inne i just nu. Detta kan du även se längst ned i EWA.

Selection filter

Selection

Detta är en väldigt viktig funktion i EWA gentemot sin äldre broder ECA. Genom att välja ett lager i denna lista, låt oss säga *Stand*. Nu när selection är *Stand*, kan du endast klicka och göra saker med *Stand* i EWA. Detta innebär att om du väljer ett område i EWA så är det endast alla *Stand* som väljs. Klickar du mitt i en monter, så väljs montern automatiskt

och inte blockytan osv. I äldre versioner så var man ju tvungen att pricka texten eller linjen.

EWA har nu fått stöd för en rad olika snabbkommandon.

Ctrl + a Välj alla

Alt + a All i selection filter

Alt + s Stand i selection filter

Alt + b Block i selection filter

Alt + h Hall i selection filter

Alt + p Pillar i selection filter

Alt + n StandNoPolyline i selection filter

Alt + c Ceiling i selection filter

Alt + w Wall i selection filter

Ctrl + z Ångra

Ctrl + y Göra om

Ctrl + c Kopiera

Ctrl + d Ta bort

Mark all

Genom att klicka på denna väljer du alla objekt av det som du har valt i selection.



Select additional

Genom att klicka på denna väljer du alla objekt av det som du har valt i selection.



Select less

Genom att klicka på denna väljer du bort alla objekt av det som du har valt i selection.

Expo Snap

Expo Snap

När du väljer ett objekt, låt oss säga en monter kan du utöka den genom att klicka på en av sidorna. Du kan också förflytta hela montern genom att använda piltangenterna. Med ExpoSnap väljer du hur mycket objektet skall utökas eller förflyttas. Till exempel om ExpoSnap är inställt på 1000 förflyttas montern en meter i taget.



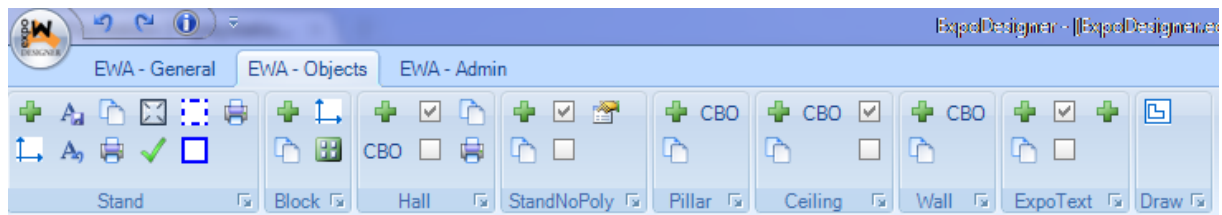
Add Expo Snap

Om du inte vill använda någon av de förvalda måtten i Expo Snap så kan du skapa en ny som du kan använda.

Object info

När du klickar på ett objekt får du här samlad information om dess egenskaper. Area, namn osv.

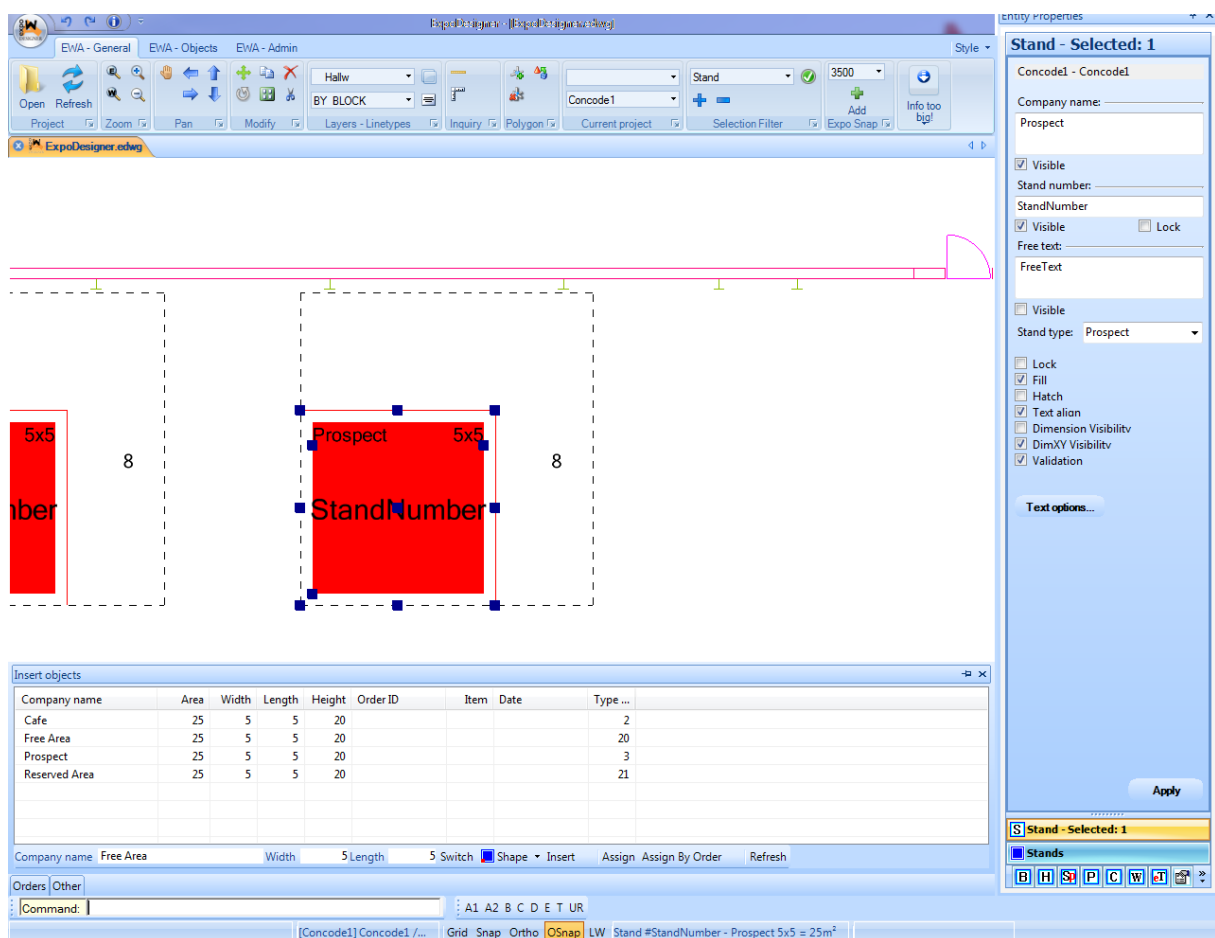
3. Objects



Stand



Klicka på denna funktion för att lägga till en monter. När du klickar på funktionen öppnas verktygsfältet *Insert objects*, detta verktygsfält öppnas fönstrets nedre kant.



Figur 3

Bilden ovan visar när man har upp listan med montrar som man kan lägga in. I detta fall endast fyra stycken. Om er mäsas är kopplad till ett orderssystem syns montrarna här nere.

Det finns ett antal olika inställningar som man gör. Skriv in bredd och längd samt vilken form som den skall ha. Klicka sedan på *Insert*. För in muspekaren i kartan, du ser nu att Montern finns vid din mus. Placera nu efter eget behag in montern.

TIPS: När du har montern vid muspekaren kan du byta insättningshörn genom att klicka på höger musknapp.

Copy

Du kan hämta montrar ifrån en annan mäsas genom att använda denna funktion. Klicka på *Copy*. sedan väljer du den mäsas som du vill hämta montrar ifrån. Därefter väljer du vilka hallar i aktuell mäsas som du vill kopiera blockytor ifrån till ditt projekt. Till sist klickar du på *ok*.

Print stand

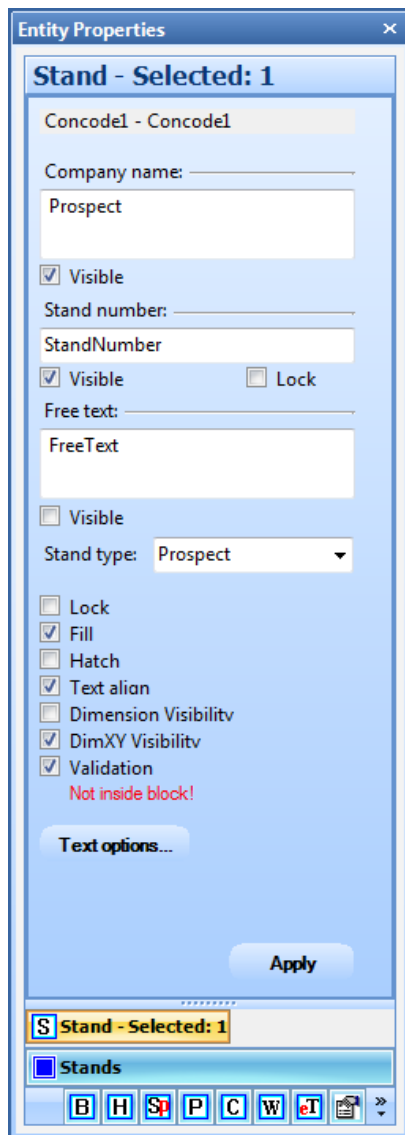
Du kan välja att skriva ut en aktuell monter. Du klickar på den monter som du vill skriva ut, sedan klickar du på print. Monterns utseende och inställningar visas i en pdf-fil samt vart någonstans den är placerad i mäsas. Vidare visas också information om vem som är ansvarig för mäsas.

Fit to block

Om du har lagt till en monter i en blockyta och märker att det finns lite yta kvar i blockytan vilket innebär att ingen annan monter kan läggas in i ytan. Då kan du använda *fit to block* funktionen, den gör så att montern expanderar får maximal storlek relaterat till den blockyta som den befinner sig i. Klicka på den monter som du vill göra större, sedan klickar du på *fit to block*. Din monter fyller nu upp hela blockytan.

Validate

Genom att klicka här så valideras din monter. Klicka först på den monter som du vill validera, sedan klickar du på *Validate*. Nu kommer din monter att valideras. Det vill säga att EWA kollar huruvida montern är korrekt placerad eller ej. Blir montern gul så innebär detta att den inte är helt korrekt(enligt EWA). Information om vad EWA anser vara fel med din blockyta visas till höger i egenskapsfönstret. Texten är markerad med röd text.



Figur 4

Figur 3 visar hur det kan se ut när något i EWA varnar. I EWA behöver man dock inte klicka på validate för att validera en monter. Håll utkik efter den röda texten i egenskapfönstret, den ger dig vägledning.

Open wall

Med denna funktion kan du öppna väggar på blockytor och montrar som just nu är stängda. Klicka först på tex en monter, sedan klickar du på Open Wall. Därefter klickar du på den sida på montern som du vill göra öppen. För att göra detta smidigare, använd de grå Osnap trianglarna som dyker upp om du för musen över en sida på montern. Klicka igen, och sidan är nu öppen.

För att nu montern eller blockytan ska behålla sin öppna vägg måste du låsa blockytan eller montern. Klicka i Lock i egenskapfönstret och klicka på apply. Om inte kommer EWA att automatiskt ta bort den öppna väggen nästa gång du öppnar projektet eller gör refresh.

Closed wall

Med denna funktion kan du stänga väggar på blockytor och montrar som just nu är öppna. Klicka först på tex en monter, sedan klickar du på *Closed Wall*. Därefter klickar du på den sida på montern som du vill stänga. För att göra detta smidigare, använd de gråa Osnap trianglarna som dyker upp om du för musen över en sida på montern. Klicka igen, och sidan är nu stängd.

För att nu montern eller blockytan ska behålla sin öppna vägg måste du låsa blockytan eller montern. Klicka i Lock i egenskapsfönstret och klicka på apply. Om inte kommer EWA automatiskt att öppna den stängda väggen nästa gång du öppnar projektet eller gör refresh.

Print stand list

Detta är multiplot-funktionen för montrar som även fanns i ECA.

Block

+Insert block

Här klickar du när du vill lägga till en blockarea. Därefter klickar du i mässan där du vill placera din blockyta. Nu har din blockyta lagts till i ditt projekt.

Set width/lengt

Här kan du ange in storleken för din monter. Du anger längd och bredd i de översta fälten. Vill du byta plats på längd och höjd klickar du på pilen mellan måtten. Du kan också mixa med måtten genom att skriva in mått i *width resize* och *height resize*. Skriver du in en siffra i width resize till vänster om pilen, kommer monters vänstra sida att utökas med så mycket, vice versa om du fyller i höger sida av pilen. Anger du ett mått till vänster om pilen i *height resize* kommer ovansidan att ändras, och vice versa.

Array of objects

Du kan skapa multipla kopior av ett objekt genom att använda denna funktion. Du klickar på det objekt som du vill skapa multipla kopior av, sedan klickar du på *ARRAY Creates multiple copies of entities*. Efter detta visas en dialogruta, i denna visas olika fält som du kan fylla för att anpassa dina multipla kopior. Mer information om dessa beskrivs nedan.

Hall

Print hall

Med hjälp av denna funktion kan du skriva ut hallar i .PDF format. När du klickar på *Print Hall* visas vilken mäsas som du ska skriva ut hallar ifrån. Sedan väljer du vilka hallar du vill skriva ut, du kan välja mer än en hall genom att hålla inne ctrl samtidigt som du klickar på olika hallar. Klicka sedan på *OK*. Nu genereras hallarna till .PDF-filer. .PDF-filen visar vilken hall som har skrivits ut, samt alla objekt i din hall.

+Insert hall

Här klickar du när du vill lägga till en hall. Klicka på *Create Hall* sedan klickar du vart hallens vägg skall vara. Ett tips är att hålla musmarkören vid en vägg, då uppenbarar sig mindre kvadrater som du kan klicka i (*Snap*), nu följer hallens yttre gräns med dess

omslutande vägg. Klicka där du vill att hallens vägg skall vara. Klicka på tangenten *enter* eller *esc* när du är klar med hallen.

CBO - Create hall by object

I ECA kunde man skapa en polygon som man sedan transformerade till en hall genom att denna funktion. På samma sätt görs i EWA.

Set all visible

Som default i mässan så är inga hallgränser synliga. Om du vill se vart hallgränserna finns så måste du tända dessa. Genom att klicka på denna funktion som blir alla hallar i mässan synliga. Hallgränserna visas i EWA med röda linjer.

Set all invisible

Om du vill släcka alla hallgränser i EWA klickar du på denna function.

StandNoPoly

Du kan ge din monter ett specifikt monternummer i din mässa. För att kunna göra detta måste din monter ligga placerad intill en *StandNoPoly*. *StandNoPolys* enda uppgift i EWA är att generera monternummer till montrarna.

Insert StandNoPoly

Här klickar du när du vill lägga till en *StandNoPoly*. Först klickar du på *Insert StandNoPoly*, sedan i mässytan där du vill placera din *StandNoPoly*. Då visas en ruta med olika information som du skall fylla i. Dessa visas nedan. När du anser att du har fyllt i korrekt information, klicka på *ok*.

Copy StandNoPoly

Du kan hämta *StandNoPolys* ifrån en annan mässa genom att använda denna funktion. Klicka på *Copy StandNoPolys*, sedan väljer du den mässa som du vill hämta *StandNoPolys* ifrån. Sedan klickar du på *OK*.

Set all visible

Genom att använda den här funktionen visas alla *StandNoPolys* i ditt projekt.

Set all invisible

Om du inte vill se *StandNoPolys* i ditt projekt kan du använda den här funktionen för att göra dem osynliga.

StandNoPoly properties

Om du har skapat en *StandNoPolyLine* så kan du klicka på den och sedan klicka på denna funktion, då dyker all information om denna *StandNoPolyLine* upp. Denna information finns även till höger i EWA i fönstret *Entity Properties*.

I figur 5 ser du hur det ser ut när man har klickat på *StandNoPoly Properties*.

Figur 5

Start No

StartNo är startnumret för din *StandNoPoly*. Den används för att specificera vilket nummer som en monter ska ha om den hamnar i början *StandNoPoly*. Du kan ändra detta startnummer genom att själv skriva in det nummer som en monter ska börja med om det sätts in i början på *StandNoPoly*.

End No

EndNo är slutnumret för din *StandNoPoly*. Den används för att specificera vilket nummer som en monter ska ha om den hamnar i slutet på en *StandNoPoly*. Du kan ändra detta slutnummer genom att själv skriva in det nummer som en monter ska ha om det sätts in i slutet på en *StandNoPoly*.

Step

Step specificerar steglängden mellan *StartNo* och *EndNo*. Om du flyttar din monter ifrån startnumret mot slutnumret så ökas monternumret med det antal som steglängden har. Till exempel om steglängden är två så ökar monternumret med två varje gång den flyttas uppåt. Du kan korrigera steglängden, skriv in den steglängd som du vill ha.

Priority

En monter plockar det monternummer med den *StandPolyLine* som har lägst prioritet. Till exempel kan en monter innehålla flera olika *StandNoPoly*. Således kan du skriva in prioriteten för vart och ett av dessa *StandPolyLines*, den med lägst prioritet ger montern dess nummer. Det lägsta numret som du kan ange är 0.

Prefix

Ditt monternummer innehåller ett *prefix*. Ett prefix kan vara nyttigt att använda sig av olika sammanhang, till exempel om du vill anpassa monternumren efter vilka gånger de ligger anslutande till. Du kan göra så att varje gång i din hall innehåller ett prefix, det vill säga att alla montrar intill gång A, har olika *prefix*. Det vill säga att montrar som ligger på

höger sida om denna sida har jämna siffror som *prefix*, medan de som ligger på vänster sida har udda nummer som *prefix*. Numreringen blir således som numrering av gator.

Suffix

Suffix kan användas för att påvisa i ditt monternummer att den innehåller extra ordinära inställningar. T.ex. om du har en StandPolyLine placerad i mitten av din monter, kan du lägga till ett suffix för att påvisa att det finns en extra ordinär detalj i din monter.

Pillar

En pelare används till att markera vart stolpar och liknande föremål i mässan finns lokaliserade. Genom att lägga in pelare i din mäsas kan ni upptäcka och arbeta med de problem som dessa kan innebära.

Insert Pillar

Här klickar du när du vill lägga till en pelare i ditt projekt. Klicka på *Insert Pillar*, sedan klickar du i mässan så att pelaren får önskat utseende. När du känner dig klar med skapandet av din pelare trycker du på *enter*. Nu har du infogat en pelare till ditt projekt.

CBO - Create pillar by object

I ECA kunde man skapa en polygon som man sedan transformerade till en pelare genom att denna använda funktion. På samma sätt görs i EWA.

Ceiling

Ceiling används för att visa att det finns ett innertak i mässan. Om låt oss säga innertaket har en höjd av 5meter, sedan lägger du in ett block i hallen där detta innertak finns, så får blocket automatiskt 5m höjd. Sedan när lägger till monter i denna blockyta så får denna också 5meter. På så vis kan man utläsa max takhöjd i montern.

Insert Ceiling

Här klickar du när du vill lägga till ett innertak i ditt projekt. Klicka på *Insert Ceiling*, sedan klickar du i mässan så att innertaket får önskat utseende. När du känner dig klar med skapandet av din pelare trycker du på *enter*. Nu har du infogat ett innertak till ditt projekt.

CBO - Create Ceiling by object

I ECA kunde man skapa en polygon som man sedan transformerade till ett innertak genom att använda denna funktion. På samma sätt görs i EWA.

Set all visible

Som default i mässan så är inga innertak synliga. Om du vill se vart innertaksgränserna finns så måste du tända dessa. Genom att klicka på denna funktion som blir alla dessa i mässan synliga. Gräsnerna visas med röda linjer.

Set all invisible

Om du vill släcka alla innertak i EWA klickar du på denna function.

Wall

Denna meny visar de olika funktioner som finns i EWA relaterat till väggar.

Precis som namnet antyder är detta en funktion för att rita streck i EWA som hanteras som väggar i systemet.

+Insert Wall

Här klickar du när du vill lägga till en vägg i ditt projekt. Klicka på *Insert Wall*, sedan klickar du i mässan så att väggen får önskat utseende. När du känner dig klar med skapandet av din vägg trycker du på *enter*. Nu har du infogat en/flera väggar till ditt projekt.

CBO - Create pillar by object

I ECA kunde man skapa en polygon som man sedan transformerade till en vägg genom att denna använda funktion. På samma sätt görs i EWA.

ExpoText

Du kan lägga till texter, rubriker och symboler i EWA genom att använda ExpoText.

+Insert ExpoText

Här klickar du när du vill lägga till en ExpoText. Först klickar du på *Insert ExpoText*, sedan i mässytan där du vill placera din text. Då läggs en text som heter Expotext in. Om du väljer att klicka på texten (du måste ha selection ExpoText på). Då får du se alla egenskaper för text till höger. Där kan du ändra namn, höjd (högre värde = större text), vinkel osv.

Set all visible

Genom att använda den här funktionen visas alla ExpoTexts i ditt projekt. Som standard är alla Expo Texts synliga när man öppnar projektet.

Set all invisible

Om du inte vill se Expo Text synliga i ditt projekt kan du använda den här funktionen för att göra dem osynliga.

+Insert ExpoText Symbol

Här klickar du när du vill lägga till en ExpoText Symbol. Först klickar du på *Insert ExpoText Symbol*, sedan i mässytan där du vill placera din logo. Då läggs en bild på ExpoDesigner logon. Om du väljer att klicka på logon (du måste ha selection ExpoText på). Då får du se alla egenskaper för text till höger. Där kan du URL (lokal url på din dator eller en url ifrån Internet), höjd (högre värde = större text), vinkel osv.

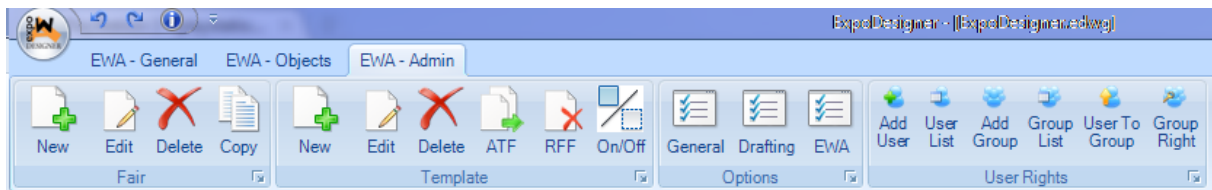
Draw Fair Objects

Genom att skapa en figur med denna funktion kan du skapa en figur som ser ut på det sätt som du skapar den. Sedan kan du använda CBO (Create by object) för till exempel Hall, Pillar, Ceiling. Här finns tex linje, cirkel, polygon osv.

Polyline

Klicka på *Polyline*, sedan klickar du i mässan så att *Polyline* får önskat utseende. När du känner dig klar med skapandet klickar du på *enter*. Nu har du infogat en polyline till ditt projekt.

4. Admin



Denna flik innehåller funktioner för att skapa, redigera och ta bort mässor, templates och användarrättigheter. Dessutom så finns här alla inställningar samlade.

Fair

Denna meny hjälper dig att handskas med dina mässor i EWA.



Genom att klicka på *new fair* skapar du en ny mäsä. Du skriver in ett valfritt id nummer som i framtiden kommer att vara kopplat till mässan. Tillsammans med id-numret anger du mässans namn.

Du väljer sedan vilket år som mässan skall presenteras, tillsammans med detta år anger du ett start och slutdatum för mässan. När du skapar mässan kan du även använda dig av en template (är ECA relaterat, och inget som EWA använder). Således kan du använda dig av en mäsä ritad i ECA som mall i EWA.



Här kan du ändra alla fält som du skrev in när du skapade en ny mäsä. Det vill säga, id, namn, år, start och slutdatum.



Ta bort något av de befintliga projekten genom att välja antingen mässans nummer eller nummer. Klicka sedan på *delete* för att ta bort den



Detta är en mycket användbar funktion. Du kan kopiera tidigare skapade mässor in i ditt befintliga projekt.

Först väljer du vad du vill kopiera, du kan välja mellan: mäsä, hall, block, monter, pelare, innertak, StandNoPoly, väggar och ExpoText. Därefter väljer du vilken mäsä som du vill kopiera ifrån. Om du väljer att kopiera en mäsä, hall, block eller monter får du möjligheten att välja vilka hallar ifrån ett annat projekt som du vill importera.

Till exempel om du har skapat Bordmässan 2005, och nu tänker skapa Bordmässan 2006, kan du skapa en ny mäsä och därefter kopiera önskat material ifrån Bordmässan 2005 till den nya mässan. På så vis sparar du en massa tid på upprepningar. Samtidigt är denna funktion så smidig att du kan plocka ihop olika hallar ifrån olika projekt för att på så sätt använda gamla ritade EWA projekt i ditt nya projekt.

Template

Template är mallar som används till att visa olika grundläggande objekt. Om du skapar en mall som visar hur dina lokaler ser ut och dina omgivningar, kan du använda denna till alla de mässor som du skapar. På så sätt har du en grundstruktur att bygga dina projekt kring.



Om du vill skapa en ny template till dina projekt använder du denna funktion. Du klickar på *Create template* för att skapa en ny template. En ny ruta öppnas, först skall du skriva in id numret på själva mallen. Därefter kan du välja och fylla i dess namn och beskrivning. När du är klar med detta klickar du på *ok*. Du har nu skapat en ny template. Om du vill använda dig av en template ifrån ExpoDesigner(AutoCAD) gör du så här. Gå in i ExpoDesigner(AutoCAD), öppna den template som du vill överföra till EWA. Skriv in kommandot *exposavetemplate*. Skriv nu in id:et på templatén, dvs samma id som du skrev in i EWA. Klicka nu på *ok*.

Använd funktionen *Assign to fair* (se kapitel 8.1.4.6). Därefter klickar du på *File* → *Open project*. Markera det projekt som du vill öppna, nu kan du välja i listan *Select template* vilka template som du kan tilldela denna mäsas. Välj den som du vill ha. Till sist så kryssar du i kryssrutan om du vill att templatén skall vara synlig eller ej.



Du kan genom att klicka på denna funktion uppdatera metainformation kring din template.



Genom att klicka på *Delete template* kan du ta bort en befintlig template. OBS! Tar du bort en template här så försvinner den ifrån ALLA projekt.



Om du har en template, tex en template som du har skapat i EWA eller i ExpoDesigner(AutoCAD) kan du tilldela en viss mäsas att använda denna template. Detta gör du genom att klicka på *Assign to fair*. Sedan väljer du vilken mäsas som du vill att aktuell template skall användas till. Du kan också välja om du vill att denna template skall användas som default.



Om du har tilldelat en mäsas en bakomliggande template, kan du genom att klicka på *Remove from fair* ta bort denna template ifrån en viss mäsas.



Välj om du vill se template eller inte här. Ibland kan det vara till sin fördel att inte visa templatén, tex om det finns ett antal olika objekt

Options



General

General

Background color: Möjligheten till bakgrundsbyte hittar du här. Du kan ställa in vilken färg du vill ha som bakgrundsfärg till dina mässor. Kanske skall en mäsas utomhus, då kanske en grön färg passar bra.

Cursor color: Du kan också byta till valfri färg på muspekaren.

Text Scale factor: Här kan du specificera hur stor texten skall vara när man skapar en .pdf-fil.

Language: Du kan dessutom välja mellan olika språk: Engelska, Svenska, Norska och Serbiska

Node color: Sedan kan du också ställa in vilka färger som skall visas då du vill lägga till och ta bort nodes ifrån ditt objekt. När du navigerar kring vilken nod som du vill lägga till eller ta bort visas en rund cirkel, denna cirkelns färg kan du ändra.

Node Radius percent: När du navigerar kring vilken nod som du vill lägga till eller ta bort visas en rund cirkel, denna cirkelns omkrets kan du korrigera här.

PDF Print Text Scale Factor: I PDF får storleken på alla texter en viss storlek. Denna storlek kan du ändra här.

Selection

Unselected grip color: Unselected grip color är färgen för noder i de olika objekten.

Selected grip color: När du klickar på en nod i ett objekt fås den färg som är specificerad här. **Grip size:** Grip size är storleken för själva storleken på muspekaren.

Osnap color: När du vill placera ett objekt intill ett annat visas visas markeringar där du kan släppa objektet. Detta gör så att du kan få räta och fina linjer av objekt. De markeringar som visas kan du ändra färg på här.



Drafting

Limits

Min. Point & Max. Point: Här anger du hur stort själva mässfönstret ska vara. Om du till exempel öppnar EWA utan att en mäsas laddas in, det vill säga att du ser ett tomt fönster. Klickar du på *zoom extents* (se kapitel 9.3.6) visas nu en begränsad yta av den tomma bilden, detta är den yta som du har specificerat i *Min. Point & Max. Point*. Ett annat exempel på vad *Min. Point & Max. Point* gör är när du klickar så att du vill visa stödpunkter (se nästa kapitel) mässan fylls då med stödpunkter i det givna område som *Min. Point & Max. Point* anger.

Snap and Grid

Snap on: Denna funktion innebär att muspekaren hoppar ett visst avstånd i ditt projekt. Anger du till exempel 1000, hoppar din muspekare 1 meter i taget. Genom att ha denna kryssruta fylld kommer du att använda denna funktion och vice versa.

Snap X spacing: Här specificerar du hur långt muspekaren skall hoppa i X-led.

Snap Y spacing: Här specificerar du hur långt muspekaren skall hoppa i Y-led.

Grid on: Grids är stödjande punkter som underlättar för skapandet av mässor, då man kan utgå ifrån dessa punkter som stöd för att få till raka linjer av montrar osv. Du kan bocka i kryssrutan för att använda grids och lätt ta bort dessa punkter genom att bocka ur denna funktion.

Grid X spacing: Du kan bestämma hur långt isär de olika punkterna skall förhålla sig till varandra. Här specificerar du hur långt isär de skall vara i X-led.

Grid Y spacing: Här specificerar du hur långt isär de skall vara i Y-led.

Type: Du kan välja vilken typ av grids som skall användas. EWA stödjer två typer, nämligen punkter och linjer.

Grid color: Till sist kan du också bestämma vilken färg grids ska ha.



EWA

General

EWS location: Först och främst kan du specificera vart Web Servicen är lokaliserad. EWA är uppbyggd av en Web Service arkitektur vilket gör det möjligt att jobba med din mäsas utan begränsning av geografisk placering. Eftersom du får tillgång till EWAs databas via Internet kommer du således alltid åt din mäsas vart än du är placerad. För att kunna använda EWA och dess Web Service måste en korrekt länk till EWAs Web Service (EWS) finnas.

Template: Nästa fält används till att specificera den template som skall användas som bakgrundsbild i projektet.

Unit factor: Här kan du ställa in vilken måttenhet som skall användas i EWA. Genom att använda standardvärdet 1000 kommer måttenheten vara meter. Du kan däremot om du vill använda dig av till exempel tum, omvandla och skriva i en nytt standardmått i detta fält.

PDF Viewer: Nästa fält anger du adressen till det program som sköter hanteringen av .pdf-filer.

Plot file to: När du skriver ut dina montrar och hallar till .pdf i ditt projekt så hamnar dessa filer i en mapp, sökvägen för denna mapp specificerar du här.

Date format: I detta fält specificerar du hur datumordningen ska se ut.

Stand

Stand number format: är ett format som specificerar hur monternumret skall se ut. Du väljer hur ditt monternummer skall se ut genom att skriva in en formel för hur du vill ha

monternumret. Denna formel anger du inom dessa {} tecken. Auto snap: Om du har denna kryssruta fylld med ett kryss kommer din monter att automatiskt placera sig i den monter som du lägger in den i. Om du inte har denna kryssruta fylld kommer inte montern automatiskt att placera sig i den monter som du vill placera sig i. OffsetX: Används till att specificera avståndet mellan själva ramen av montern och själva färgen som fyller montern i X-led. OffsetY: Används till att specificera avståndet mellan själva ramen av montern och själva färgen som fyller montern i Y-led.

New Stand fill: Om du vill att din monter skall fyllas av färg när den läggs in i ditt projekt skall kryssrutan vara fylld. Om du väljer att inte kryssa i rutan kommer din monter inte att innehålla färg när du lägger in det i projektet.

Block

Initial width & Initial height: De förstafälten specificerar en ny blockyta. Hur bred och hög den skall vara då den skapas i projektet. Color: Denna färg specificerar vilken färg som kanten och fyllnadsfärgen skall ha i din blockyta. OffsetX: Används till att specificera avståndet mellan själva ramen av blockytan och färgen som fyller blockytan i X-led.

OffsetY: Används till att specificera avståndet mellan själva ramen av blockytan och färgen som fyller blockytan i Y-led.

Hall

Initial width & Initial height: De förstafälten specificerar en ny hall. Hur bred och hög den skall vara då den skapas i projektet. Color: Denna färg specificerar vilken färg som kanten på din hall ska ha. Fillcolor: Om du vill fylla din hall med en färg väljer du här vilken färg den skall inneha. OffsetX: Används till att specificera avståndet mellan själva ramen av hallen och färgen som fyller hallen i X-led. OffsetY: Används till att specificera avståndet mellan själva ramen av hallen och färgen som fyller hallen i Y-led.

StandNoPoly

Initial length: Denna funktion specificerar hur lång StandNoPoly ska vara när man infogar den i ett projekt. Color: Du kan fylla din StandNoPoly med en färg. Denna färg specificerar du här. Välj i listan vilken färg du vill ha

Pillar

Initial width & Initial height: De förstafälten specificerar en ny pelare. Hur bred och hög den skall vara då den skapas i projektet. Color: Denna färg specificerar vilken färg som kanten på din pelare ska ha.

Fillcolor: Om du vill fylla din pelare med en färg väljer du här vilken färg den skall ha.

OffsetX: Används till att specificera avståndet mellan själva ramen av pelaren och färgen som fyller pelaren i X-led.

OffsetY: Används till att specificera avståndet mellan själva ramen av pelaren och färgen som fyller pelaren i Y-led.

Height visibility: Om du har denna kryssruta fylld kommer pelarnas höjd att visas.

Wall

Initial width & Initial height: De första fälten specificerar en ny vägg. Hur bred och hög den skall vara då den skapas i projektet.

Color: Denna färg specificerar vilken färg som kanten på din vägg ska ha.

Fillcolor: Om du vill fylla ditt innehåll som finns inom din vägg med en färg väljer du här vilken färg som skall användas.

OffsetX: Används till att specificera avståndet mellan väggens ram och själva färgen som fyller väggen i X-led.

OffsetY: Används till att specificera avståndet mellan väggens ram och själva färgen som fyller väggen i Y-led.

Ceiling

Initial width & Initial height: Dessa fält specificerar bredden och höjden på ett nytt innertak, då den läggs in i ditt projekt.

Color: Denna färg specificerar vilken färg som kanten på ditt innertak ska ha.

Fillcolor: Du kan fylla ditt innertak med en färg, denna färg väljer du här.

OffsetX: Används till att specificera avståndet mellan ramen av innertaket och själva färgen som fyller innertaket, i X-led.

OffsetY: Används till att specificera avståndet mellan själva ramen av innertaket och färgen som fyller innertaket, i Y-led.

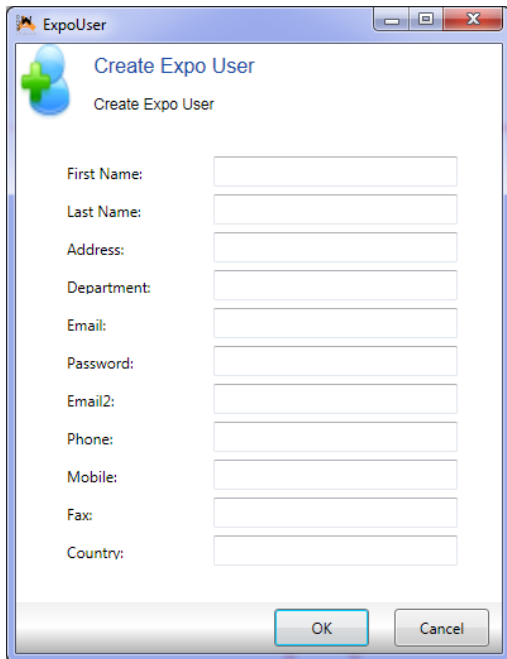
Height visibility: Om du har denna kryssruta fylld kommer höjden för innertaket att visas.

User Rights

När du startar EWA så måste du ange ett användarnamn. Detta användarnamn och lösenord är kopplat till en rättighetsdatabas. Denna rättighetsdatabas kan du styra över här. Skapa nya användare, se vilka användare som finns, lägg till dem i en speciell grupp, skapa rättigheter för en grupp och så vidare.

Rent generellt så fungerar det så här. En *användare* tillhör en *grupp*. En *grupp* har *rättigheter*.

Add user



ExpoUser

Create Expo User

Create Expo User

First Name:

Last Name:

Address:

Department:

Email:

Password:

Email2:

Phone:

Mobile:

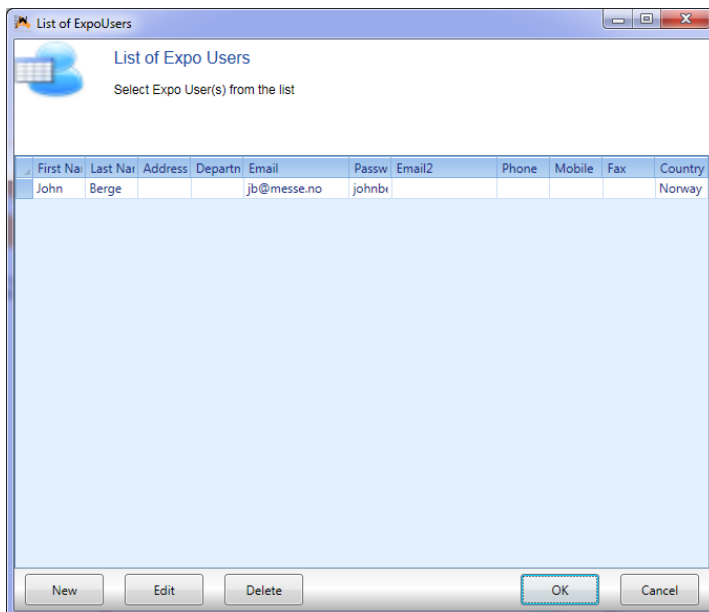
Fax:

Country:

OK Cancel

Fyll i detta enkla för att lägga till en användare. OBS var noggrann med att komma ihåg ditt lösenord.

User list



List of ExpoUsers

List of Expo Users

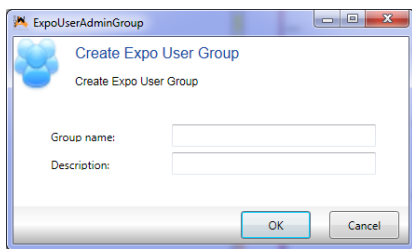
Select Expo User(s) from the list

First Name	Last Name	Address	Department	Email	Password	Email2	Phone	Mobile	Fax	Country
John	Berge			jb@messe.no	johnb					Norway

New Edit Delete OK Cancel

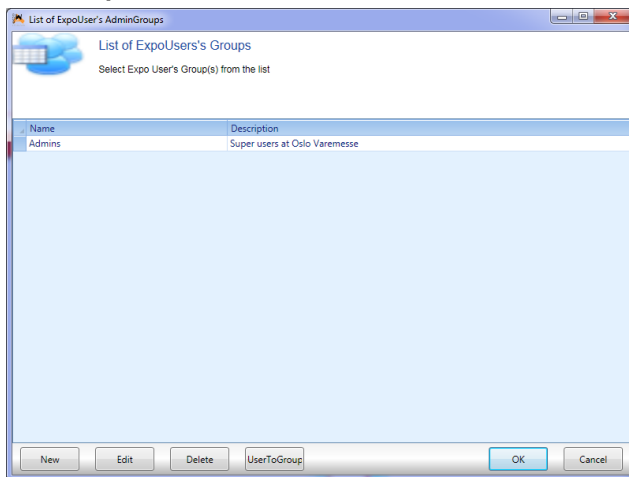
Här listas alla användare som finns i er database. Ni kan lägga till nya, redigera eller ta bort användare.

Add Group



Här skapar du en grupp som du ska lägga in användare i. Exempel på grupper är Admins, Consultants, Viewers etc.

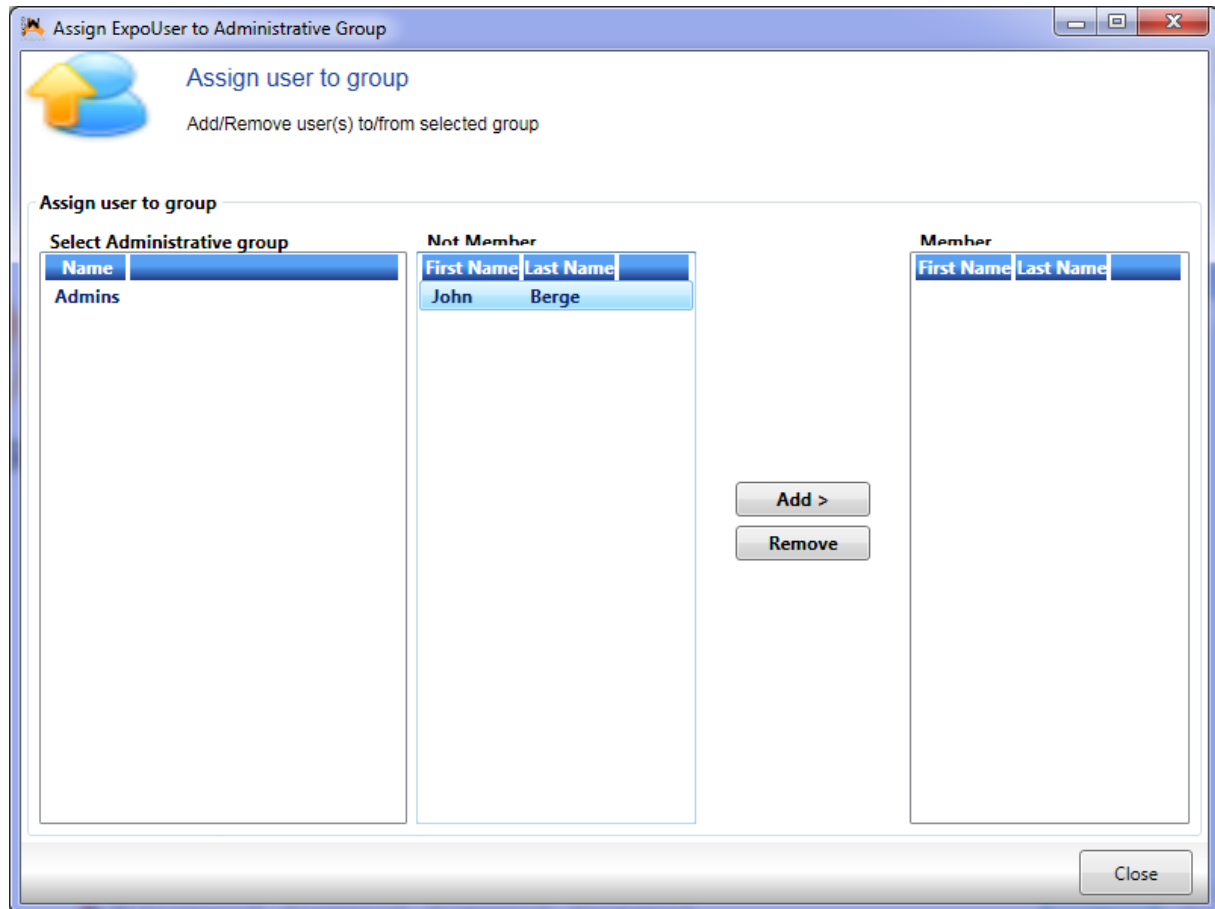
Group list



Här visas alla de grupper som ni har skapat.

Ni kan lägga till, redigera eller ta bort admin-grupp. Dessutom finns här en användare till grupp.

User to Group

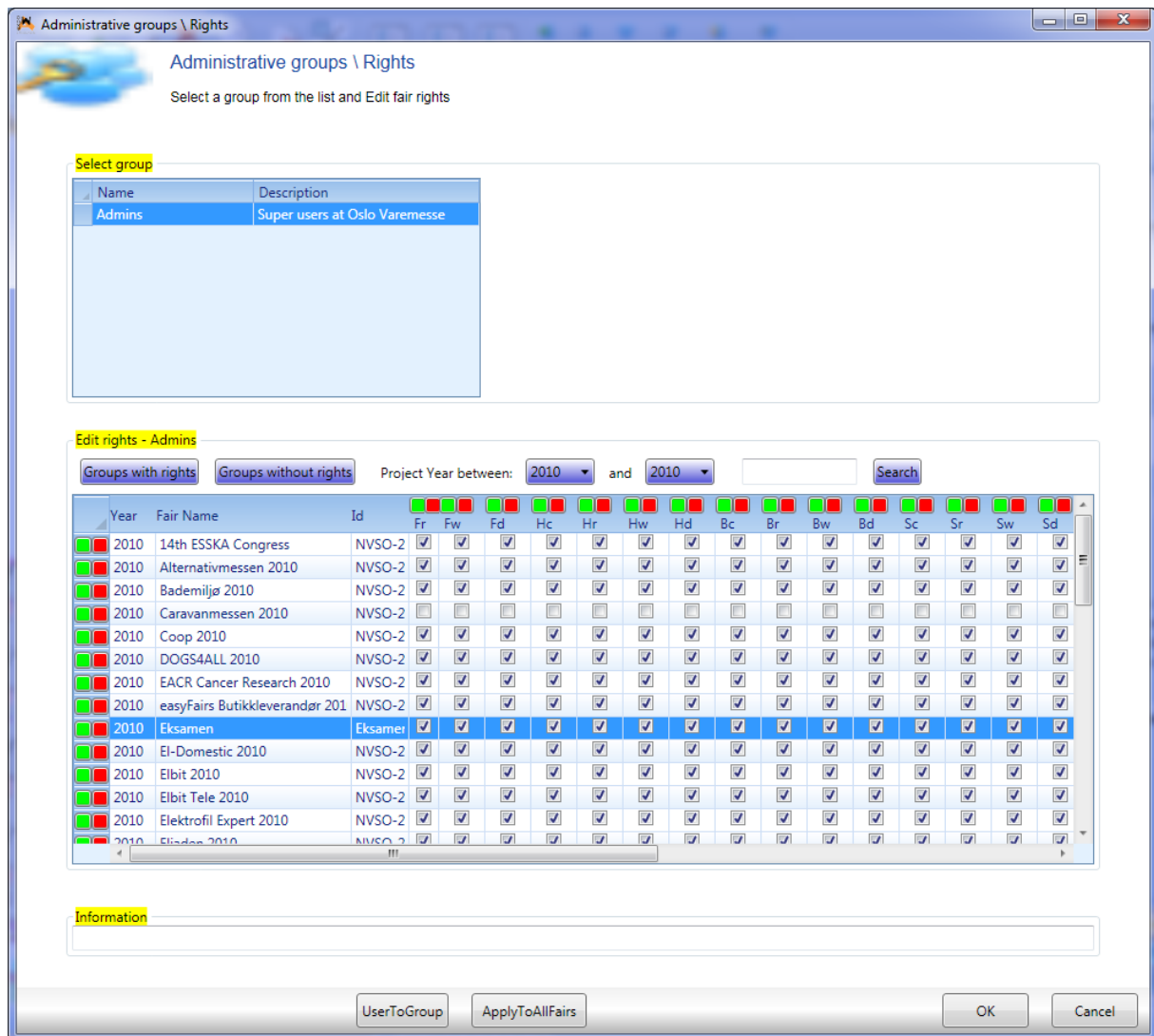


Här lägger man till de användare som man har skapat i en eller flera av de grupper som man har skapat. Först, klicka på den grupp som du vill jobba med, i detta fall Admins, sedan väljer du den användare som du vill lägga till, i detta fall John Berge. Klicka på Add.

Group right

Till sist så måste man ju sätta upp rättigheter för de grupper man har skapat. Ska man kunna skapa, redigera och ta bort saker i din grupp? Låt oss säga en Admin-grupp bör ju ha all funktionalitet. Men en grupp som heter Viewers, kanske bara ska kunna skriva ut skisser ifrån EWA, men inte ha möjlighet till att göra något annat. Allt sådant styrs ifrån den här rutan.

Som standard när man skapar en ny grupp så har den inte tillgång till NÅGOT projekt. Så det är viktigt om man skapar en ny grupp att den får rättigheter till de alla mässor.



Som ni kan se på bilden ovan så har Gruppen Admin alla rättigheter till alla mässor år 2010. Dock så har gruppen inte rättigheter till Caravanmessen 2010.

Genom att klicka på de gröna ikonerna så läggs rättigheter till, klickar man på de röda ikonerna så tas rättigheter bort. Här kommer beskrivningar vad de olika raderna betyder:

- Fr - fair read, väljer om gruppen ska kunna läsa/se en mässa i *open project* meny.
- Fw - fair write/edit, om du ska kunna redigera en mässas namn, datum osv.
- Fd - fair delete, om du ska ha möjlighet att ta bort en mässa.
- Hc - Hall create, Om du ska kunna skapa hallar i mässan
- Hw - Hall write/edit, om du ska kunna redigera hallar i mässan.
- Hd - Hall delete, om du ska kunna ta bort hallar i mässan.
- Bc - Block create, Om du ska kunna skapa blockytor i mässan.
- Br - Block read, om du ska kunna läsa/se blockytor i mässan.
- Bw - Block write/edit, om du ska kunna redigera blockytor i mässan.
- Bd - block delete, om du ska kunna ta bort blockytor i mässan.
- Sc - Stand create, om du ska kunna skapa montrar i mässan.
- Sr - Stand read, om du ska kunna läsa/se montrar i mässan.
- Sw - Stand write, om du ska kunna redigera montrar i mässan.

- Sd - Stand delete, om du ska kunna ta bort montrar i mässan.
- SNoc - StandNopolyline create, om du ska kunna skapa StandNoPolylines i mässan.
- SNor - StandNopolyline read, om du ska kunna läsa/se StandNoPolylines i mässan.
- SNow - StandNopolyline write/edit, om du ska kunna redigera StandNoPolylines i mässan.
- Snod - StandNopolyline delete, om du ska kunna ta bort StandNoPolylines i mässan.
- Pc - Pillar create, om du ska kunna skapa pelare i mässan.
- Pr - Pillar read, om du ska kunna läsa/se pelare i mässan.
- Pw - Pillar write/edit, om du ska kunna redigera pelare i mässan.
- Cc - Ceiling create, om du ska kunna skapa innertak i mässan.
- Cr - Ceiling read, om du ska kunna läsa/se innertak i mässan.
- Cw - Ceiling write/edit, om du ska kunna redigera innertak i mässan.
- Cd - Ceiling delete, om du ska kunna ta bort innertak i mässan.
- Wc - Wall create, om du ska kunna skapa väggar i mässan.
- Wr - Wall read, om du ska kunna läsa/se väggar i mässan.
- Ww - Wall write/edit, om du ska kunna redigera väggar i mässan.
- Wd - Wall delete, om du ska kunna ta bort väggar i mässan.

Copy objects

Copy Pillars

Du kan hämta pelare ifrån en annan mäsja genom att använda denna funktion. Klicka på *Copy Pillars*, sedan väljer du mässan som du vill hämta pelare ifrån. Sedan klickar du på *ok*.

Copy block

Du kan hämta blockytor ifrån en annan mäsja genom att använda denna funktion. Klicka på *Copy Block*. sedan väljer du den mäsja som du vill hämta blockytor ifrån. Därefter väljer du vilka hallar i aktuell mäsja som du vill kopiera blockytor ifrån till ditt projekt. Till sist klickar du på *ok*.

Copy Hall

Du kan hämta hallar ifrån en annan mäsja genom att använda denna funktion. Klicka på *Copy Hall*. sedan väljer du den mäsja som du vill hämta hallar ifrån. Därefter väljer du vilka hallar i aktuell mäsja som du vill kopiera till ditt projekt. Till sist klickar du på *ok*.

Copy Ceiling

Du kan hämta innertak ifrån en annan mäsja genom att använda denna funktion. Klicka på *Copy Ceiling*, sedan väljer du mässan som du vill hämta innertak ifrån. Sedan klickar du på *ok*.

Copy Walls

Du kan hämta väggar ifrån en annan mäsja genom att använda denna funktion. Klicka på *Copy Walls*, sedan väljer du mässan som du vill hämta väggar ifrån. Sedan klickar du på *ok*.

 Copy ExpoText

Du kan hämta *ExpoText* ifrån en annan mässa genom att använda denna funktion. Klicka på *Copy ExpoText*, sedan väljer du den mässa som du vill hämta ifrån. Sedan klickar du på *OK*.

5. Entity properties

Stand

Genom att klicka på *Stand* i *EntityProperties* visas de viktigaste egenskaperna kring en monter. Du kan välja att markera mer än en monter, detta kan du göra genom att klicka

på olika montrar samtidigt som du håller tangenten ctrl- nedtryckt. Klicka sedan på *Stand* i *EntityProperties*. Du ser vid rubriken *Stand* hur många montrar som du har markerat. De fält som finns tillgängligt här visas nedan.

Company name

Här visas det företag som äger montern. Du kan välja om detta skall visas i montern i EWA. Bocka i kryssrutan *visible* om du vill se företagsnamnet i montern. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Stand number

Här visas det monternummer som aktuell monter har. Du kan välja om detta skall visas i montern. Du bockar i kryssrutan *visible* om du vill se monternumret i montern. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Freetext

Här kan du välja att skriva lite text om aktuell monter. Denna ruta används som en fri textyta, där du kan välja att skriva övrig information om montern. Du kan välja om detta skall visas i montern eller ej. Du bockar i kryssrutan *visible* om du vill se denna text i montern. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Lock

Du kan låsa alla egenskaper som du gett en monter. Bockar du i kryssrutan *Lock* så låser du alla egenskaper som din markerade monter har. Monterns fyllnadsfärg blir lite blekare när du har låst den. Du ser inga noder när du klickar på en låst monter. Dessa noder gör att du kan korrigera och anpassa formen på en monter. Om du vill låsa upp en

låst monter, klickar du på montern och bockar ur kryssrutan i *EntityProperties*. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Fill

En monter fylls med en färg när den läggs in i ditt projekt. Du kan välja att göra denna fyllningsfärg osynlig genom att bocka ur kryssrutan fill i *EntityProperties*. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Text align

Du kan specificera hur texten i din monter skall se ut. Se kapitel 8.1.9 *Text options* hur du kan ändra text i din monter. Om du vill att inställningarna i Text options skall påverka din aktuella monter så skall du ha *Text align* kryssruta fylld. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Dimension Visibility

Om du bockar i kryssrutan för *Dimension Visibility* så visas monters höjd och längd. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Validation

Om du placerar din monter felaktigt fylls den med en gul färg. Denna gula färg indikerar dig om att montern är felaktigt placerad. En monter måste ligga i en blockyta, den måste också placeras intill en StandNoPoly. Om den inte klarar dessa krav blir den gul. När du har flyttat montern så att den är korrekt placerad försvinner den gula färgen automatiskt.

Genom att klicka i kryssrutan så valideras din monter, det vill säga den blir gul om den är felaktigt placerad. Bockar du ur kryssrutan så blir din monter aldrig gul trots att den är felaktigt placerad. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna. Att bocka ur *validation* kan vara smidigt då du vill ha din monter på ett speciellt vis trots att det är felaktigt. Genom att bocka ur kryssrutan slipper du varningsfärgen. Under denna kryssruta visas felmeddelandet till varför din monter är fylld med gul färg.

Ghost on intersect pillar

Det finns nu en inställning i monteregenskaperna som heter Ghost on Intersect pillar. Om en montergräns korsar en pelare, så blir montern gul. Dock måste du aktivera denna funktion genom att klicka i bockrutan i Stand properties för den aktuella montern.

Text options

Denna dialogruta handlar om att placera text som kan visas i din monter.

Text name

Din monter innehåller olika typer av texter, här väljer du vilken text i din monter som du vill ändra på.

Text

När du har valt ett textnamn som du vill korrigera, ser du här hur texten ser ut just nu. Du kan enkelt korrigera och skriva in ny text istället för den gamla. Klicka i fältet och ersätt den gamla texten med ny.

Position

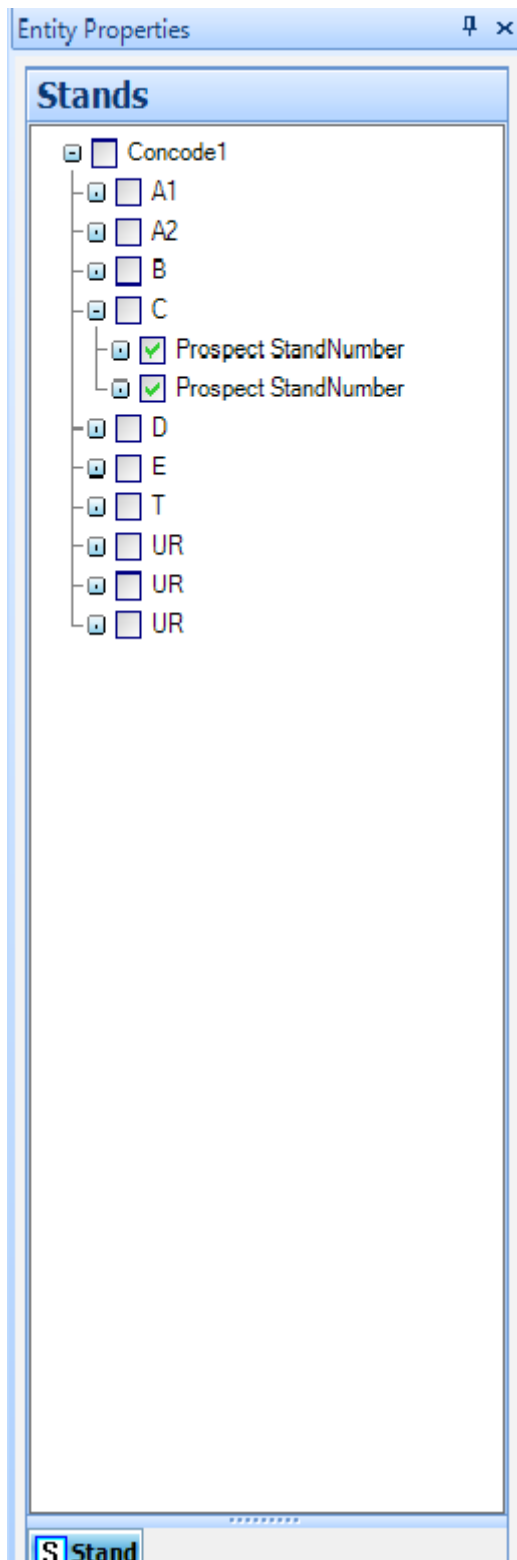
Här kan du ändra vart du vill att vald text skall visualiseras i montern. Klicka på något av de alternativ som visas i listan. När du har gjort detta kommer texten att förflyttas.

Insertion Point

Här väljer du om du vill att texten skall börja till vänster eller höger om textens insättningspunkt. Det tredje alternativet som finns att välja, är att centrera texten.

Order

Order bestämmer om din aktuella text skall visas på ovansidan eller undersidan av insättningspunkten.



Priority

Om du har valt samma position för ett antal olika texter i din monter bestämmer *Priority* vilken ordning dessa skall hamna i. Den text som har lägst prioriteringsnummer visas först., sedan visas nästa och så vidare.

Angle

Du kan ge ditt aktuella textnamn en vinkel. Du kan ange en vinkelgrad mellan 0-360 grader. Namnet kommer då att roteras och lägga sig i det gradantal som du anger.

Visible

Du kan välja att dölja namnet på aktuellt textnamn genom att sätta *Visibility* till *False*. Väljer du *True* visas textnamnet igen. Klicka i *Text name* vilken text som du vill ändra, sedan klickar du på antingen *false* eller *true*.

Offset X och Offset Y

Dessa är koordinater som anger vart du vill att ditt aktuella textnamn ska placeras i montrarna, anges i millimeter. Utifrån insättningspunkten kan du således specificera Offset X och Offset Y koordinater, texten flyttas då så många millimeter ifrån sin insättningspunkt.

Set default for new stands

Genom att klicka på denna funktion så får alla nya montrar de inställningar som är specificerade i *Text options*.

Stands

Här visas en översikt på alla montrar som du har i ditt projekt. Montrarna är uppdelade i de hallar som finns i din mässas. Genom att klicka på minus- och plustecknet på de olika hallarna så visas de montrar som finns tillgängliga i de olika hallarna. Klickar du på en monter i vyn blinkar den i *Stands* samt vice versa. Varje monter har

en kryssruta, om du bockar ur monterns kryssruta visas montern inte längre i projektet. För att återfå montern i ditt projekt kryssar du i dess kryssruta.

Block

Genom att klicka på en blockyta visas de viktigaste egenskaperna här. Du kan välja att markera mer än en blockyta, detta kan du göra genom att klicka på olika blockytor samtidigt som du håller tangenten ctrl-nedtryckt. Du ser vid rubriken *Block* i *Entity Properties* hur många monstrar som du har markerat.

Height

Här ser du hur hög din blockyta är, du kan klicka på Show och Hide för att visa höjden och dölja den. Detta fält går inte att korrigera.

Lock

Du kan låsa alla egenskaper som du gett en blockyta. Bockar du i kryssrutan *Lock* så låser du alla egenskaper som din markerade blockyta har. När du har låst blockytan ser du inga noder när du klickar på den. Genom att klicka och dra i dessa noder kan du göra blockytan större och mindre. Enda sättet att låsa upp en låst blockyta är att skriva in ett lösenord (se 8.3.3 Password).

Password

För att kunna låsa upp en låst blockyta måste du ange ett lösenord. Detta eftersom användare som inte har tillstånd att korrigera block skall inte heller kunna ändra dessa.

Freetext

Här kan du skriva in övrig text relaterat till din blockyta. Om du vill att denna information skall visas bockar du i kryssrutan *visible*.

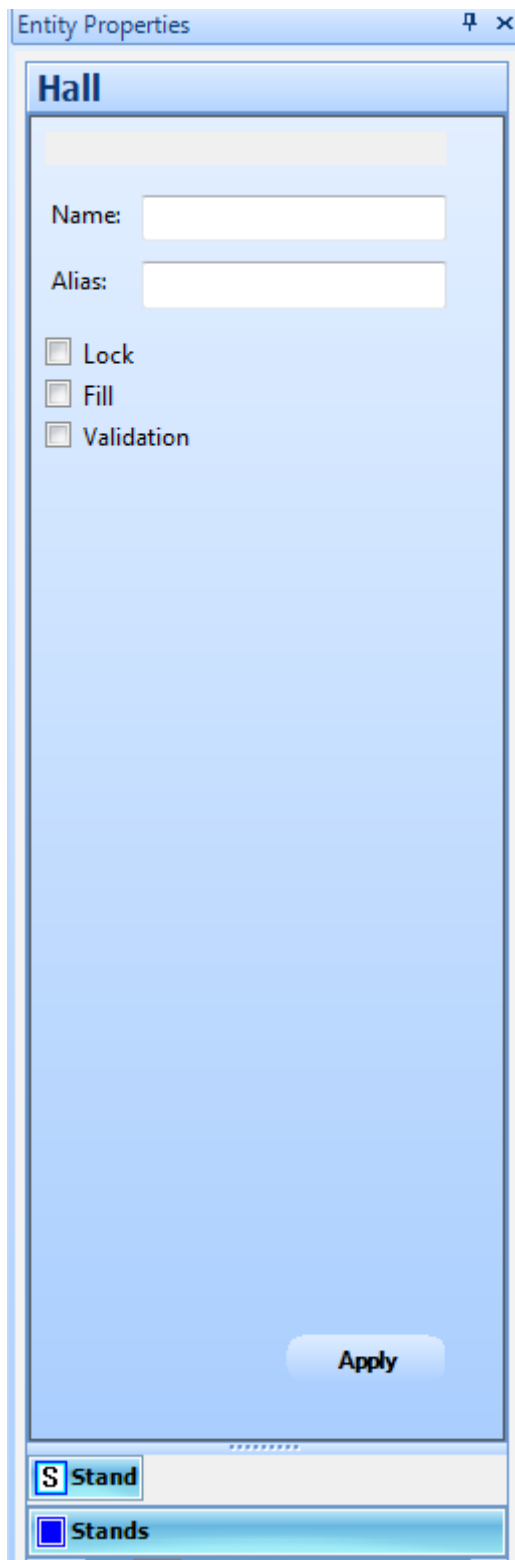
Left ID och Right ID

I tidigare versioner av EWA hade Left ID en viktig roll. Denna roll bestod i att tilldela monstarna dess monternummer, dock har denna funktion ersatts av StandNoPoly. För att EWA skall vara bakåt kompatibelt med tidigare versioner finns denna del med. Du kan välja om detta skall visas i montern i EWA, du bockar i kryssrutan *visible* om du vill se företagsnamnet i montern.

Figur 7 Block

Fill

En blockyta kan fyllas med en färg, exakt på samma sätt som montrar i EWA kan fyllas med en färg. När du lägger in en ny blockyta har den ingen fyllningsfärg. Genom att bocka i kryssrutan *Fill* ger du blockytan en fyllningsfärg. Du tar bort fyllningsfärgen genom att bocka ur kryssrutan *fill*. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.



Dimension Visibility

Om du bockar i kryssrutan för *Dimension Visibility* så visas markerad blockytas höjd och längd. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Validation

Om du placerar din blockyta felaktigt i EWA fylls den med en gul färg. Denna gula färg indikerar dig om att du måste placera om din blockyta för att EWA skall godkänna och acceptera din placering. En blockyta måste ligga i en hall, om den inte är placerad i en hall blir den gul(ghost). När du har flyttat montern så att den är korrekt placerad försvinner den gula färgen. Om kryssrutan är markerad så blir blockytan gul om den är felaktigt placerad. Bockar du ur kryssrutan så blir din blockyta aldrig gul trots att den är felaktigt placerad. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna. Under denna kryssruta visas felmeddelandet till varför din blockyta är fylld med gul färg.

Hall

Genom att klicka på en hall visas de viktigaste egenskaperna här. Du kan välja att markera mer än en hall, detta kan du göra genom att klicka på olika hallar samtidigt som du håller tangenten ctrl-nedtryckt. Eller att klicka på boken intill Selection hall.

Name

Klickar du på en hall visas hallens namn här. Detta namn är hallens nyckel och ska vara unikt. Du kan ändra hallens namn genom att själv namnge hallen i detta fält. Detta namn visas i verktygsfältet *Halls* (se kapitel 16), samt på andra platser i EWA. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Alias

Du kan ge hallen ett alias. Alias är ett mer beskrivande namn av en hall. Du kan ändra hallens alias genom att själv namnge hallen i detta fält. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Lock

Du kan låsa alla egenskaper som du gett en hall. Bockar du i kryssrutan *Lock* så låser du alla egenskaper som din markerade hall har. Du ser inga noder när du klickar på en låst

hall, samt att du inte kan modifiera den på något vis. Om du vill låsa upp en låst hall, klickar du på hallen och bockar ur kryssrutan *Lock*. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Fill

Du kan välja att ge din hall en fyllningsfärg genom att bocka i *Fill*. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Validation

Om du placerar din hall felaktigt fylls den med en fyllnadsfärg, detta kan du se genom att kryssrutan *Fill* bockas i. Din hall är felaktigt placerad om den läggs på en annan hall eller på en vägg. När du har flyttat hallen så att den är korrekt placerad så försvinner fyllnadsfärgen. Genom att klicka i kryssrutan så valideras din hall, det vill säga den blir fylld av en färg om den är felaktigt placerad. Bockar du ur kryssrutan så blir din hall aldrig fylld med färg trots att den är felaktigt placerad. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Att bocka ur *validation* kan vara smidigt då du vill ha din hall på ett speciellt vis trots att det är felaktigt. Genom att bocka ur kryssrutan slipper du varningsfärgen. Under denna kryssruta visas felmeddelandet till varför din hall är fylld med en färg.

StandPolylines

Genom att klicka på en *StandNoPoly* i *EntityProperties* visas de viktigaste egenskaperna här. Du kan ge din monter ett specifikt monternummer i din mässa. För att kunna göra detta måste din monter ligga placerad intill en *StandNoPoly*. *StandNoPoly* har en enda uppgift i EWA, detta är att generera monternummer till montrarna. Ett monternummer är uppdelat i olika delar, först visas vilken hall montern tillhör, sedan dess prefix, därefter genereras ett löpnummer och till sist läggs ett prefix. Förklaringar till dessa delar finner du nedan.

StartNo

StartNo är startnumret för din *StandNoPoly*. Den används för att specificera vilket nummer som en monter ska ha då den placerar sig på *StandNoPoly*. Om montern placeras direkt där *StandNoPoly* startar får den *StartNo*. Du kan ändra detta startnummer genom att själv

Figur 9 StandNoPolyline

monternumren efter vilka gånger de är anslutande till. Du kan göra så att varje gång i din hall innehåller ett prefix, det vill säga att alla montrar intill gång A, har olika *prefix*. Det

skrivs in det nummer som en monter ska börja med då den sätts intill början på en *StandNoPoly*. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

End No

EndNo är slutnumret för din *StandNoPoly*. Den används för att specificera vilket nummer som en monter ska ha om den är placerad i slutet på en *StandNoPoly*. Du kan ändra detta slutnummer genom att själv skriva in det nummer som en monter ska ha om det sätts in i slutet på *StandNoPoly*. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Step

Step specificerar steglängden mellan *StartNo* och *EndNo*. Om du flyttar din monter ifrån startnumret mot slutnumret så ökas monternumret med det antal som steglängden har. Som ett exempel kan ges att en blockyta har en *StandNoPoly* som har *StartNo* som är 2 och *EndNo* som är 6, samt att *Step* är 2. Om man nu lägger in tre montrar i denna blockyta får den första 2, den andra 4 och den sista 6. Du kan korrigera steglängden och skriva in den steglängd som du vill ha. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Priority

Montern plockar det monternummer med den *StandPolyLine* som har lägst prioritet. Till exempel kan en monter innehålla flera olika *StandNoPoly*. Så om en monter angränsar till flera *StandNoPolys* får monternumret dess monternummer av den *StandNoPoly* som har lägst prioritet. Du anger i *Priority* vilken prioriteten skall vara för vart och ett av dessa *StandPolyLines*. Klicka sedan på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Prefix

Ditt monternummer innehåller ett *prefix*. Ett prefix kan vara nyttigt att använda sig av i olika sammanhang, till exempel om du vill anpassa

vill säga att montrar som ligger på höger sida om denna sida har jämna siffror som *prefix*, medan de som ligger på vänster sida har udda nummer som *prefix*. Numreringen blir således som numrering av gator. *Prefix* är anpassningsbar på så vis att du själv kan anpassa hur den skall fungera. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Suffix

Suffix kan användas för att påvisa ditt monternummer att den innehåller extraordinära inställningar. Till exempel om du använder en *StandPolyLine* i mitten monter, kan du lägga till ett suffix för att påvisa att det finns en extra detalj i din monter. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Pillar

Genom att klicka på en *Pillar* visas de viktigaste egenskaperna i detta enklare verktygsfält.

Pillar används till att specificera pelare i din mässa. Pelare kan vara olika typer av föremål som kommer är placerat på mässgolvet och tar upp plats, och som således inte kan bebyggas av monterytta.

Height

Här ser du hur hög din pelare är, du kan klicka på *Show* och *Hide* för att visa höjden och dölja den. Detta fält går inte att korrigera.

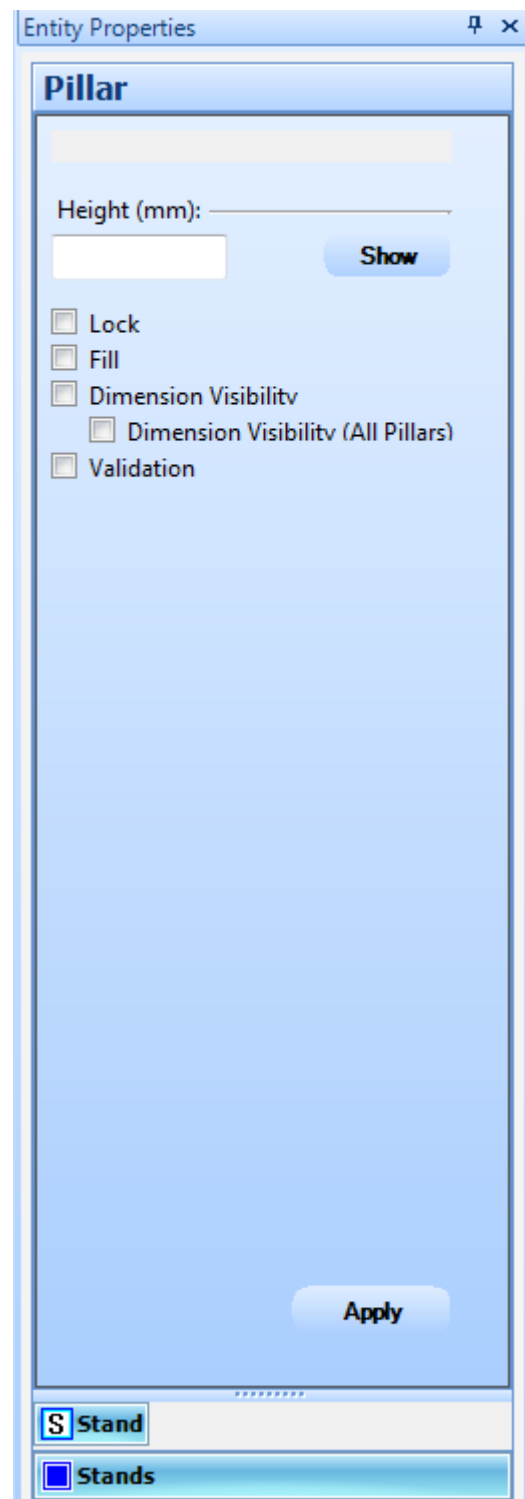
Lock

Du kan låsa alla egenskaper som du gett en pelare. Bockar du i kryssrutan *Lock* så låser du alla egenskaper som din markerade pelare har. Du ser inga noder när du klickar på en låst pelare, vilket gör att du inte kan modifiera den. Du kan inte heller ta bort eller flytta pelaren. Klickar du på en pelare och bockar ur kryssrutan *Lock* är den inte längre låst. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Fill

Du kan välja att fylla din pelare med färg. Bockar du i kryssrutan *Fill* för att fylla pelaren med färg. Du bockar ur kryssrutan när du inte vill att den skall

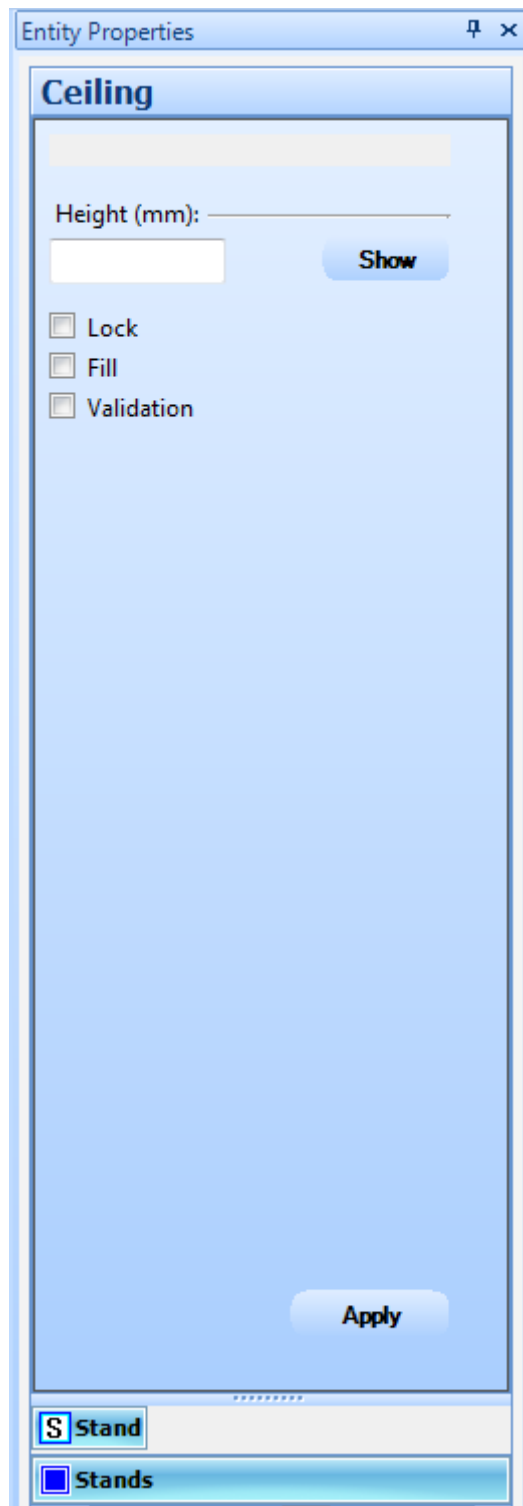
fyllas med färg. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.



Figur 10 Pillar

Validation

Om du placerar din pelare felaktigt fylls den med en färg. Denna färg indikerar att pelaren är felaktig. Din pelare är felaktig då den placeras på en annan pelare. När du har flyttat pelaren så att den är korrekt placerad försvinner färgen. Genom att klicka i kryssrutan så



Figur 11 Pillar

den skall fyllas med färg. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

valideras din pelare, det vill säga den fylls med färg om den är felaktigt placerad. Bockar du ur kryssrutan så blir din pelare aldrig fylld trots att den är felaktigt placerad. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna. Att bocka ur *Validation* kan vara smidigt då du vill ha din pelare på ett speciellt vis trots att det är felaktigt. Genom att bocka ur kryssruta undviker du varningsfärgen. Under denna kryssruta visas felmeddelandet till varför din pelare är fylld med färg.

Ceiling

Genom att klicka på *Ceiling* visas de viktigaste egenskaperna för detta objekt. *Ceiling* motsvarar de innertak som kan finnas i olika mässmiljöer. Innertak innebär begränsningar för hur höga monstrarna under ett innertak kan vara.

Height

Här ser du hur högt ifrån marken som ditt innertak är placerat, du kan klicka på *Show* och *Hide* för att visa höjden eller dölja den. Detta fält går inte att korrigera.

Lock

Du kan låsa alla egenskaper som du har gett ett innertak. Bockar du i kryssrutan *Lock* så låser du alla egenskaper som ditt markerade innertak har. Du ser inga noder när du klickar på ett låst innertak, vilket innebär att du inte kan modifiera ditt innertak. Du kan inte heller ta bort eller flytta aktuellt innertak. Om du vill låsa upp ditt innertak, klickar du på innertaket och bocka ur kryssrutan. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Fill

Du kan välja att fylla ditt innertak med färg.

Bockar du i kryssrutan *Fill* för att fylla objektet med färg. Du bocka ur kryssrutan när du inte vill att

Validation

Om du placerar ditt innertak felaktigt fylls den med en färg. När du har flyttat innertaket så att den är placerad korrekt försvinner färgen. Genom att klicka i kryssrutan så valideras ditt innertak, det vill säga att den fylls med färg om den är felaktigt placerad. Bockar du ur kryssrutan så blir ditt innertak aldrig fyllt med färg trots att den är felaktigt placerad.

Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna. Att bocka ur *validation* kan vara smidigt då du vill ha ditt innertak på ett speciellt vis trots att det är felaktigt. Genom att bocka ur kryssrutan slipper du varningsfärgen. Under denna kryssruta visas felmeddelandet till varför ditt innertak är fyllt med färg.

Wall

Genom att klicka på en vägg i din mässa och klickar på *Wall* i *EntityProperties* visas väggens viktigaste egenskaper. Genom att lägga till väggar kan du visa hur de olika byggnaderna i din mässa är uppbyggda, samt vart hallar i ditt projekt kan placeras.

Lock

Du kan låsa alla egenskaper som du gett en vägg. Bockar du i kryssrutan *Lock* så låser du alla egenskaper som din markerade vägg har. Du ser inga noder när du klickar på en låst vägg, vilket gör att du inte kan modifiera den. Du kan inte heller ta bort eller flytta den. Klickar du på en vägg och bockar ur kryssrutan *Lock* är den inte längre låst. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Segment

En vägg som täcker en hel sida på en mässa består av flera delar. En del av en vägg kallas i EWA för ett segment. Således består en vägg av ett eller flera vägsegment. Det första vägsegmentet i en vägg får numret 0, nästa får 1 osv. Här väljer du vilket vägsegment

som skall korrigeras, se nedan vilka korrigerings möjligheter som finns. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Description

Genom att skriva i detta fält kan du ge din vägg en beskrivning. Du kan välja om detta skall visas

Figur 12 Wall

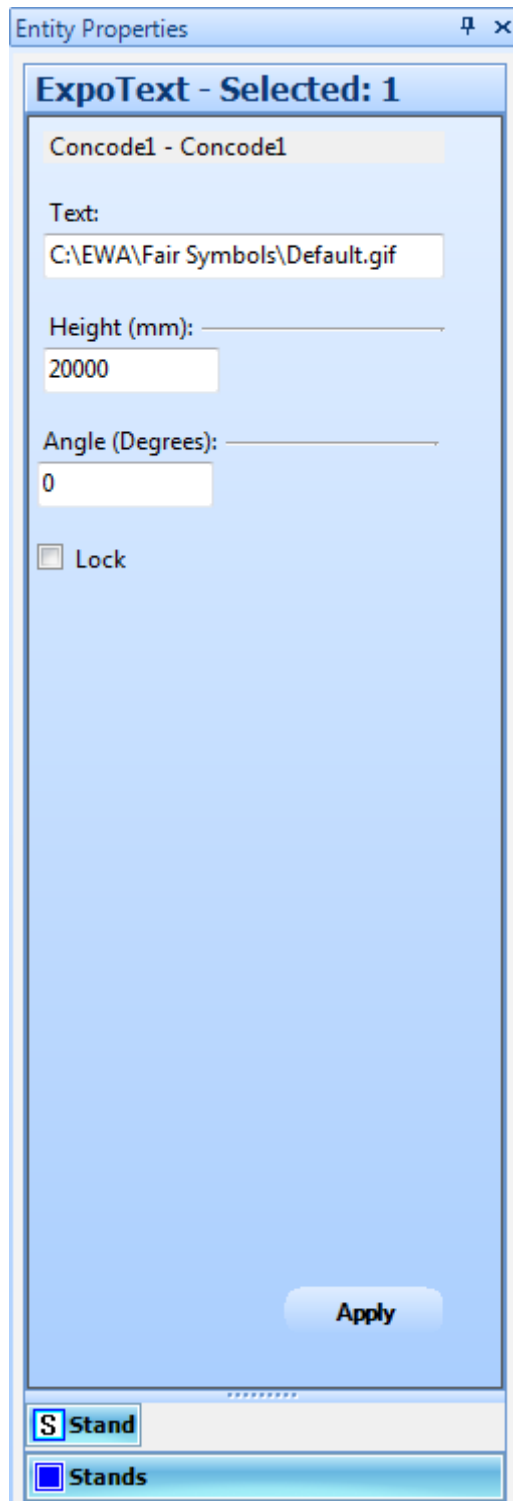
genom att du bockar i kryssrutan *visible*. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Width

Här kan du specificera hur bred du vill att väggen skall vara. Du skriver in hur bred linjerna skall vara i din vägg. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Height

Här kan du specificera hur hög din vägg ska vara. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.



Figur 13 Expotext

Material

En vägg kan i EWA vara dubbelsidig eller enkelsidig. En enkelsidig vägg behöver bara målas på en sida, medan en dubbelsidig vägg behöver målas på båda sidor. Om du skriver in 0 blir väggen dubbelsidig, skriver du in 1 blir den enkelsidig. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Color

Här kan du välja vilken färg som din vägg skall ha. Klicka på den vägg som du vill byta färg på, sedan väljer du önskad färg, till sist klickar du på *Apply* för att genomföra förändringarna.

ExpoText

ExpoText är projektspecifik text.

Text

Här visas texten eller URL beroende på om du har klickat på en text eller en symbol. Byt text eller url och klicka sedan på *apply* för att genomföra förändringarna.

Height

Detta styr storleken på texten eller symbolen. Ju högre värde desto större text eller symbol.

Angle

Ange rotationen för texter. Detta fungerar inte för symboler.

Lock

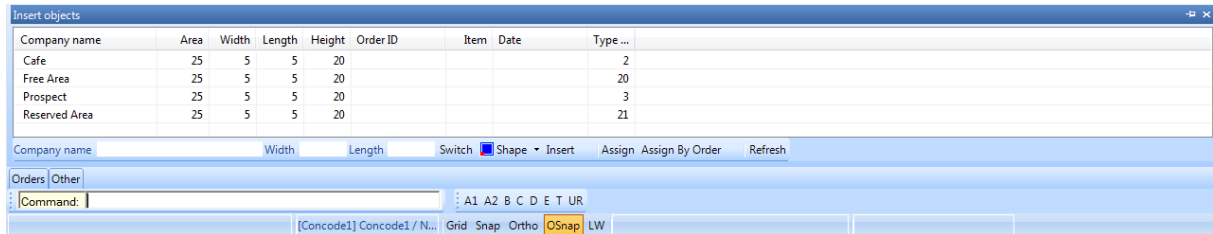
Du låser all projekt specifik text. Bockar du i kryssrutan *Lock* så låser du alla egenskaperna som ExpoText har. Klicka på *Apply* för att genomföra förändringarna.

Advanced

Denna vy innehåller alla olika egenskaper som ett objekt har i EWA. Alla dessa egenskaper är samlade på ett och samma ställe för att på så vis ge erfarna användare snabb tillgång till alla inställningar kring ett visst objekt. Klicka på ett objekt i din mäsja sedan klickar du på *Properties* i *EntityProperties*. Nu visas alla de egenskaper som det aktuella objektet innehåller.

6. Toolbars at the bottom

Längst ned i EWA finns ett antal olika toolbars med nyttiga funktioner. Här kommer lite beskrivningar till dessa:



Insert Objects

Orders

Här ser du vilka inkommande orders som hör till din mäsas. Klicka på den order som du vill lägga in i din mäsas. När du har klickat på en order som du vill lägga in i din mäsas visas information kring monter. Denna information kan du modifiera så att den passar just din mäsas och dess utseende. Nedan visas de olika funktioner som du kan modifiera din monter med.

Company Name

Här visas det företag som har lagt ordern för monter. Du kan dock välja att skriva in ett annat namn än det som visas i fönstret.

Width

Här visas bredden på monter. Du kan dock välja att skriva in ett annat mått än det som visas i fönstret.

Length

Här visas längden på monter. Du kan dock välja att skriva in ett annat mått än det som visas i fönstret.

Shape

Du kan välja en monterstruktur för hur monter skall se ut. Det finns ett antal olika strukturer att välja mellan. Klicka på den struktur som du vill att din monter skall ha.

Insert

När du är nöjd med dina inställningar och vill lägga in monter i ditt projekt klickar du på *Insert*. Du ser nu att din monter finns vid din muspekare. Du kan välja vart i en monter du vill att din monter skall placeras genom att rotera monter. Klickar du på höger musknapp flyttas monter så att den får en annan insättningspunkt. Om till exempel monter är placerad på muspekarens högra översta sida, kommer monter att placeras i motsvarande blockytas hörn. Klicka på vänster musknapp för att infoga monter.

Assign

Assign by order

Fungerar på ett liknande sätt som anges i Handlar om tilldela order till montrar.

Refresh

Du kan ladda om detta verktygsfält genom att klicka på denna knapp. Detta kan t.ex. vara önskvärt då du vill uppdatera listan av befintliga orders i menyn.

Halls

Din mässan kan innehålla en eller flera hallar. Denna lista visar vilka hallar som finns i aktuellt projekt. Du kan genom att klicka på hallnamnen komma till de olika hallarna. Detta verktygsfält ger dig på så vis en bra översikt över vilka hallar som finns i ditt projekt samtidigt som du med snabbt och smidigt kan navigera mellan de olika hallarna.

CommandLine

CmdLine (CommandLine) visar vilket kommando som programmet förväntar sig av dig vid en speciell aktivitet. *CmdLine* är användbart eftersom det visar användaren tydligt vad som behöver göras för att utföra önskad aktivitet i EWA, på ett korrekt sätt. När du till exempel vill lägga in en blockyta visas *Specify Block position* i *CmdLine*. Detta meddelande hjälper dig att förstå att det handlar om att antingen skriva in positionen i eller att du ska klicka i mässan så att du specificerar blockytans position.

Coordinates

Längst ned i EWA koordinaterna för muspekaren.

Projectname

Intill Koordinaterna fast lite till höger visas alltid projektnamnet.

Grid

Grid, Snap, Ortho, Osnap och LW finns grupperade längst ned i mitten av EWA. Grid kan slås på för att ge dig ett rutnät.

Snap

Ortho

Gör att när du väljer ett objekt och vill redigera det eller göra det större så kan du bara gå i 90graders vinkel.

Osnap

I EWA så finns det ett antal stödrutor för att hjälpa till i användningen. Ibland kan det vara nyttigt att stänga av detta.

LW

Slår du på detta kommer alla linjer att bli tjockare i PDF-utskriften.

7. Ordlist

ECA

ExpoDesigner CAD Application(ECA) är det nya namnet för ExpoDesigner, ExpoCAD, ARX. Eftersom kärt barn har många namn så har vi beslutat för att kalla denna applikation för ECA i framtiden.

EWA

ExpoDesigner Windows Application är ECA betydligt yngre än sin broder.