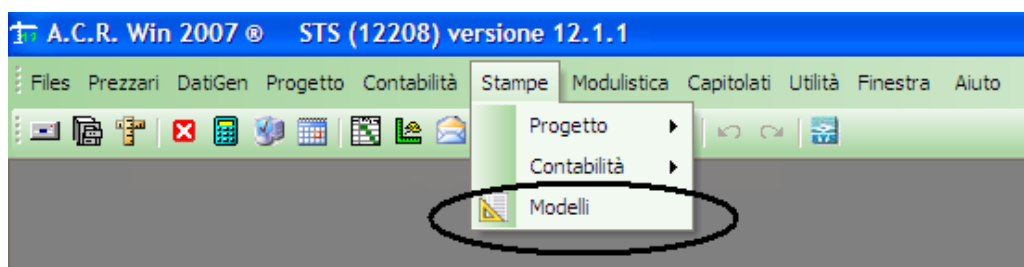


ACR Layout Designer

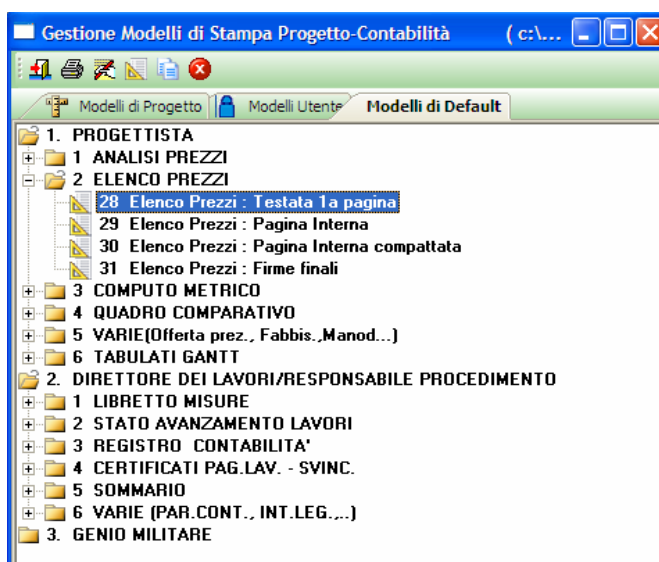
Il nuovo CAD *tipografico* sviluppato specificatamente per *ACRWin*, *ACR Layout Designer*, permette la personalizzazione di tutti i modelli di stampa, senza alcun vincolo di layout.


Questa nuova applicazione potenzia notevolmente la tradizionale gestione dei modelli di stampa su formato Ascii, con una notevole facilità nella personalizzazione degli elaborati progettuali e contabili attraverso semplici funzioni grafiche.

L'apertura dei modelli viene attivata tramite l'apposita funzione presente nel menù *Stampe* della toolbar di *ACRWin*:



Selezionando la funzione *Modelli* viene avviata la classica schermata della gestione dei modelli di stampa.



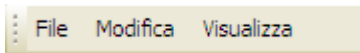
Dalla nuova funzione  presente nella toolbar, una volta selezionato dall'elenco il modello interessato, si accede al programma *Acr Layout Designer*.

1. LA FINESTRA DI *Acr Layout Designer* (ALD)

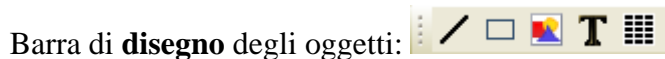
Quando si avvia *ALD* viene presentata la schermata principale seguente:



Contenente la barra dei menù:



e la barra degli strumenti suddivisa in tre gruppi fondamentali:



1.1 BARRA DI DISEGNO

La barra di disegno contiene i seguenti i seguenti strumenti disegno:



INSERIMENTO LINEE: questa icona permette di inserire delle linee verticali o orizzontali. Per lo spessore ed il tipo di linea si veda l'apposita Gestione Linee.



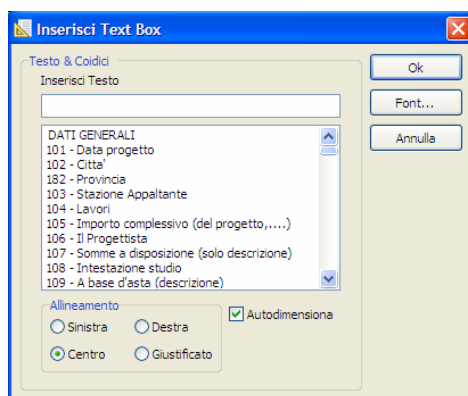
INSERIMENTO RETTANGOLI: consente di creare rettangoli all'interno del modello. Dopo avere inserito il rettangolo è possibile modificare il tipo, spessore e colore della linea ma anche il colore ed il tipo di sfondo.



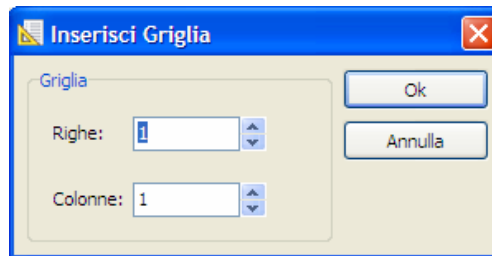
INSERIMENTO IMMAGINI: è possibile inserire in un punto qualsiasi del modello immagini di tipo BMP e JPEG.




GESTIONE TESTO: è possibile scegliere il tipo di font, la dimensione e l'allineamento del testo inserito come si evince dall'apposita finestra:

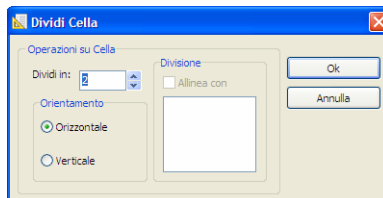


GESTIONE GRIGLIA: questo comando permette l'inserimento di una griglia di n colonne ed n righe, attraverso la seguente finestra:




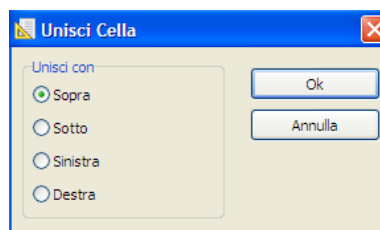
Sulle singole celle posso essere eseguite una serie di importanti operazioni:

- 1- personalizzare una singola riga o tutta la griglia (tipo e colore delle linee, colore di sfondo, etc.);
- 2- assegnare ad una singola cella della griglia un colore di sfondo;
- 3- assegnare e modificare il testo della singola cella;
- 4- cambiare tipologia di linea al bordo esterno della griglia. Per fare ciò occorre selezionare il bordo esterno (tenendo premuto il tasto Shift + click col tasto sinistro del mouse) e quindi scegliere il tipo di linea, spessore e colore.
- 5- dividere una cella (precedentemente selezionata col tasto Shift + tasto sinistro del mouse) in n parti in orizzontale o verticale tramite la funzione , la cui selezione attiva le seguente finestra:



In piu' e' possibile allineare la divisione su una delle celle attigue congruenti.

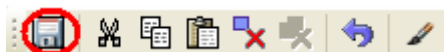
- 6- unire una cella (precedentemente selezionata col tasto Shift + tasto sinistro del mouse) tramite la selezione della funzione ; viene chiesto a quale cella unirla (sopra, sotto, destra e sinistra) come da finestra seguente:



NOTA: Per selezionare un oggetto grafico del modello (linea, griglia o singola cella occorre cliccare con il mouse sull'entità grafica tenendo premuto, contemporaneamente, il tasto Shift).

1.2 BARRA STANDARD

La barra standard contiene i seguenti comandi:



Salva il modello nel DataBase di **ACRWin** senza uscire dalla procedura.



Taglia-Copia-Incolla.



Cancella l'oggetto precedentemente selezionato.



Cancella tutti gli oggetti.



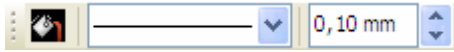
Annulla l'ultimo comando (*Undo*).



Applica le proprietà all'oggetto selezionato (*Shift F4*): questo utile comando permette di assegnare le proprietà di oggetto (linea, testo, etc..) all' oggetto in quel momento selezionato. Supponiamo di aver scelto certe proprietà ad una casella di testo e di voler duplicare queste proprietà ad altre caselle, basta selezionare la casella testo + click sull'icona oppure Shift F4.

1.3 BARRA STILE E RIEMPIMENTO

La barra standard contiene i seguenti comandi:



GESTIONE LINEE: l'*ALD* permette di personalizzare i modelli utilizzando linee con colore, tratto e spessore a scelta dell'utente.

Con la prima icona  infatti si può assegnare un colore qualsiasi ad una o più linee. Per poter cambiare il colore a tutte le linee basta cliccare all'interno della griglia e scegliere il colore e il tipo di linea.

Nella parte intermedia si attiva il combo box che permette di utilizzare svariate tipologie di linee: semplice, doppie, tratteggiate, etc... In particolare la linea tratteggiata in rosso non deve essere utilizzata in quanto trattasi di una linea molto particolare.

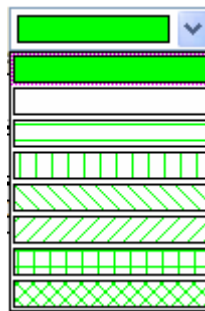
Infine a destra della barra può essere indicato il valore dello spessore della linea selezionata (da 0.01 a 5.5 millimetri).



COLORE E STILE SFONDO: l'*ALD* consente di personalizzare il colore e lo stile degli sfondi nelle caselle dei modelli.

La prima icona  viene utilizzata per scegliere il colore di sfondo.

Il combo box permette, invece, di assegnare il tipo di stile del colore di sfondo (pieno, a linee orizzontale, a linee verticale, etc...) come risulta dalla finestra di selezione che si attiva:



1.4 BARRA DI ZOOM

La barra di zoom contiene i seguenti semplici comandi:



zoom avanti e indietro per facilitare le operazioni per la visualizzazione e la modifica dei modelli.

1.5 BARRA DEI MENU'

La barra dei menù contiene una serie di funzioni, alcune delle quali sono presenti nelle barre delle funzioni appena descritte.

Dal menù **File** possono essere selezionate le seguenti procedure:



Salva: registra il modello senza uscire;



Esce: registra ed esce dalla procedura.

Dal menù **Modifica** sono presenti queste ulteriori procedure, oltre a quelle già viste:



Porta indietro: permette di portare indietro un oggetto selezionato rispetto ad un oggetto esistente;



Porta avanti: consente di portare avanti un oggetto selezionato rispetto ad un oggetto esistente;



Porta in secondo piano: permette di portare in secondo piano un oggetto selezionato rispetto agli oggetti esistenti;



Porta in primo piano: consente di portare avanti un oggetto selezionato rispetto agli oggetti esistenti.