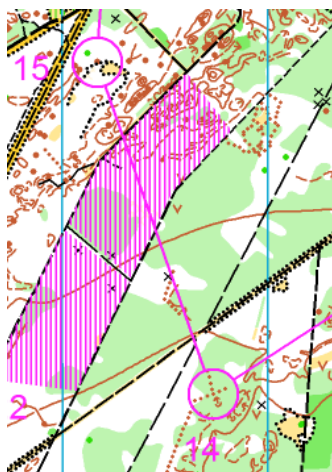



21. Extra's

1. Verplichte doorgang

- Door een verboden gebied



In het voorbeeld zie je dat het been tussen 14 en 15 door een verboden gebied loopt. Enkel de brandweg tussen de gearceerd gedeelten mag gebruikt worden.

Het symbool voor een verplichte doorgang is . Als je dit symbool kiest en je klikt op de tekening dan wordt dit object automatisch naar het noorden geïoriënteerd. Wij willen dat het de looprichting over de brandgang volgt dus klikken en slepen wij, in de looprichting, om het object te tekenen. Wij doen dit aan beide kanten van de brandweg.



Hiernaast zie je het resultaat. Je moet nu ook nog de verbindinglijnen aanpassen dat ze langs de doorgang lopen. Daarna ga je naar de rechterkant van het scherm om de verplichte doorgang op te nemen in de postenbeschrijving

In de omloop ga je tussen post 14 en 15 staan 

Daarna klik je op de knop 

Insert

Mandatory crossing point(s)

Mandatory passage through out of bounds area

Map exchange

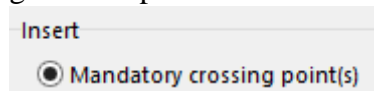
In het dialoogscherm kies je voor een verplichte doorgang door een verboden gebied, in dit geval de tweede keuze.

Het resultaat zie je hieronder

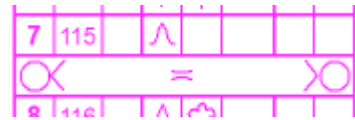


- **Verplichte doorgang**

Voor een gewone verplichte doorgang, bvb een opening in een omheining, gaan we op dezelfde manier te werk. Alleen kiezen we nu bij insert voor

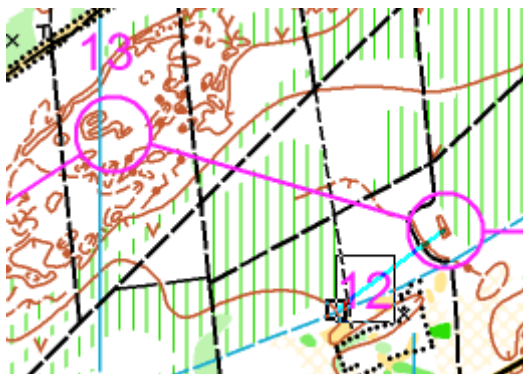


. Het resultaat in de postenbeschrijving ziet er iets anders uit



2. Kaartwissel

- **Kaartwissel bij een controlepost**

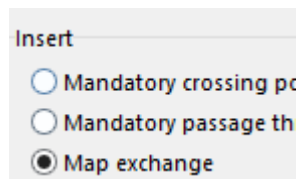


De **Insert...** moeten we ook gebruiken in geval van een kaartwissel. In het voorbeeld gaan we een kaartwissel ingeven tussen post 12 en 13. In dit voorbeeld loopt het eerste deel tot aan controle nr 12, daar ligt dan een nieuwe kaart die begint met postnummer 13. Ocad regelt dit voor ons.

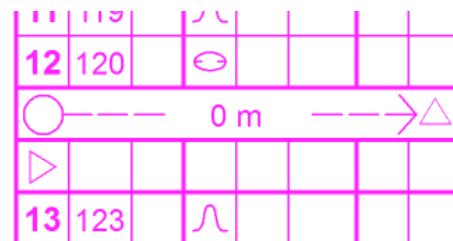
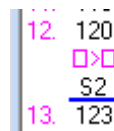
In de postenvolgorde rechts op het scherm, plaatsen we ons tussen de controles



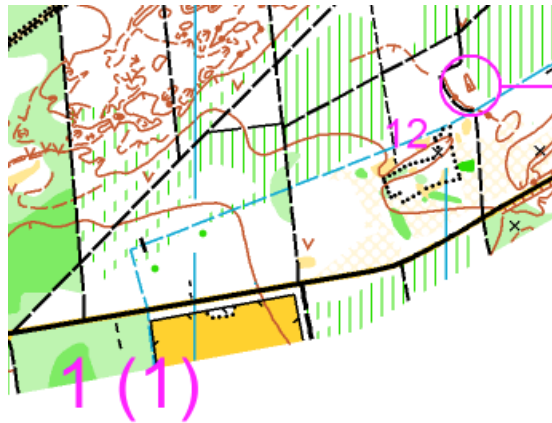
12 en 13. , daarna klikken we op **Insert...**



In het dialoogscherm kiezen we de derde optie, een kaartwissel. Op de plaats van controle 12 tekenen we nog een tweede start (vergeet de postenbeschrijving voor deze tweede start niet. In de postenvolgorde voegen we deze tweede start in NA het symbool voor de kaartwissel. Hieronder het resultaat.



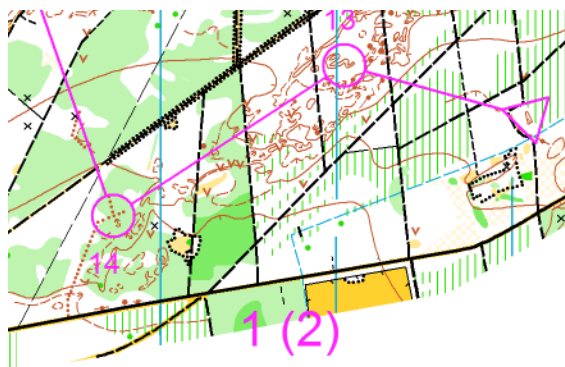
Om het resultaat op de kaart te zien moeten wij die afdrucken of uitvoeren. Ik kies hier voor uitvoeren en bekijk het resultaat. Omloop 1(1) eindigt aan post nr 12. Als ik de postenbeschrijving ook op de kaart plaats dan komt op die kaart enkel de beschrijving van de controleposten van het eerste deel.



9	117			
10	118			
11	119			
12	120			

0 m

Voor het tweede deel staat er natuurlijk een nieuwe start en, indien er ook een postenbeschrijving is op de kaart, enkel de beschrijving voor dit tweede deel.



	1	9,0 km		
13	123			
14	124			
15	131			

- **Kaartwissel met een verplichte volgweg**

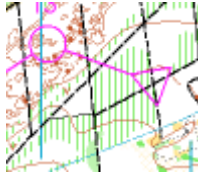
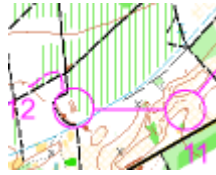
Tweede mogelijkheid is dat de start van het tweede deel niet samenvalt met een controle maar dat er een verplichte volgweg is tot deze start.

We gebruiken hetzelfde voorbeeld. Eerst bepalen we een plaats voor onze tweede start en geven ook de postbeschrijving voor deze startplaats in. Daarna tekenen we de volgweg naar de tweede start (), deze weg wordt aangeduid met M2 in de rij met de controles.



Nu kunnen we verder gaan in de postenbeschrijving. We klikken in de postenbeschrijving. We klikken in de postenbeschrijving tussen post 12 en post 13 en klikken op de knop . We kiezen voor kaartwissel. Dan plaatsen we onze cursor tussen post 12 en het symbool voor de kaartwissel en voeren daar de verplichte volgweg (M2) in. Tenslotte plaatsen we de cursor tussen de kaartwissel en post 13, daar plaatsen we de tweede start. Om het resultaat te zien moeten de omlopen weer uitvoeren.

- 11. 119
- 12. 120
- M2
- S2
- 13. 123
- 14. 124



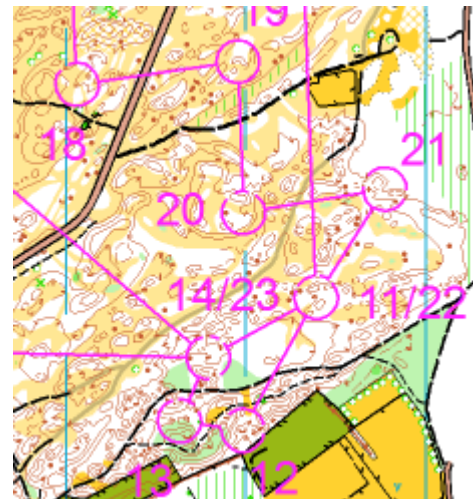
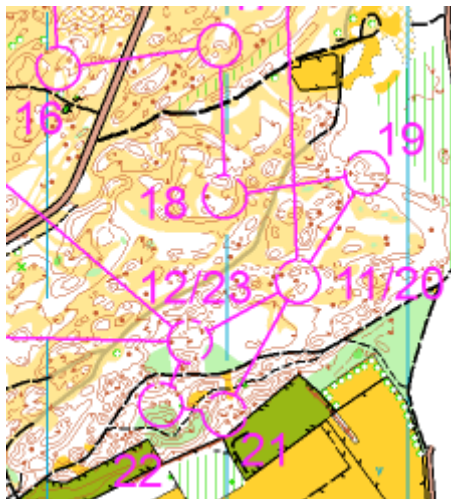
	1	9,1 km		
▷		∕	×	
13 123		∩		
14 124		≡	∪	
15 131		•		

10	118	∇	∨		
11	119		∩		
12	120		⊙		
○ --- 110 m --- ▷					
▷		∕	×		
13	123		∩		
14	124		≡	∪	

Als we de postenbeschrijving apart gaan uitprinten (dus niet op de kaart) dan komt de ganse postenbeschrijving erop.

3. Vlinder

Soms kan het nuttig zijn om een vlinder aan één of meer omlopen toe te voegen. De loper komt aan een bepaalde post, doet vandaar enkele posten aan, komt terug aan het begin van de vlinder en gaat daar verder. Het is dan de bedoeling om de volgende loper de posten van die “vlinder” in omgekeerde volgorde te laten doen. Je kan ook “geneste” vlinders maken, vlinders in vlinders. Hieronder een voorbeeld.



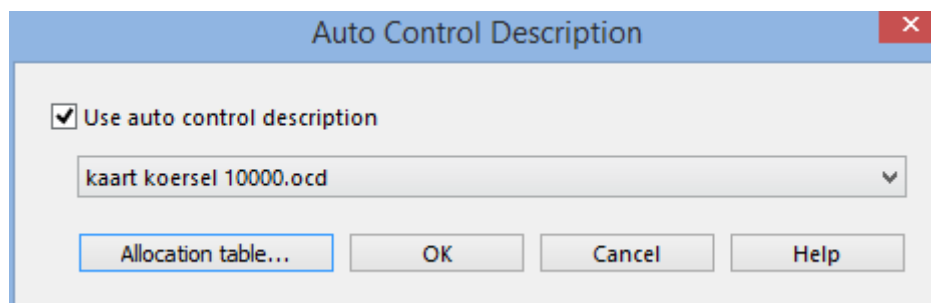
In het voorbeeld is de postenvolgorde 11-12-13-14 (kleine vlinder) omgekeerd en loopt iedereen dezelfde grote vlinder. Alleen loopt men in de eerste kaart eerst de grote vlinder en daarna de kleine, in de tweede kaart is het net omgekeerd.

4. Automatische postenbeschrijving

Ocad biedt ook de mogelijkheid om automatisch postenbeschrijvingen aan te maken. Je moet nog goed in de gaten houden of de beschrijving wel klopt. Eerst moet je deze functie nog wel activeren, dat gebeurt door in het “course” menu te klikken op “auto control description”. Je krijgt een dialoogscherm waar je een vinkje plaatst bij “use auto control description). De informatie voor die (semi) automatische beschrijving komt uit de symbolen die gebruikt zijn op de achtergrondkaart.

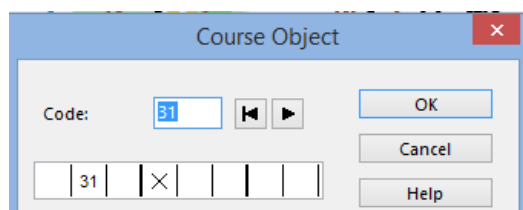
In de “allocation table” zie je welke symbolen er gekoppeld zijn aan een bepaald object. Soms is er maar één mogelijkheid maar er kunnen er ook meer zijn. Navigeren tussen die mogelijkheden doe je met de tab-toets.

Nog één opmerking, je moet deze optie aanvinken bij het begin van de baanlegging, voor je ook maar één controle hebt ingegeven.

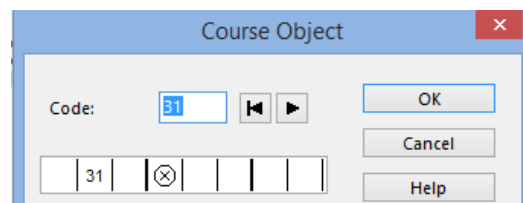


- **Puntobjecten**

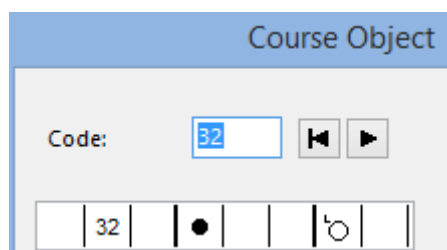
Puntobjecten worden het best herkend door Ocad. We klikken op een puntsymbool, een zwart kruisje, onmiddellijk zien we de postenbeschrijving



Ocad stelt het kruisje van het speciale voorwerp voor, maar op onze kaart is dat een stronk. We klikken op de TAB toets tot we het symbool voor de stronk zien verschijnen.



Bij andere puntobjecten is het direct duidelijk, een bruine punt (hoopje) krijgt direct de juiste beschrijving mee.

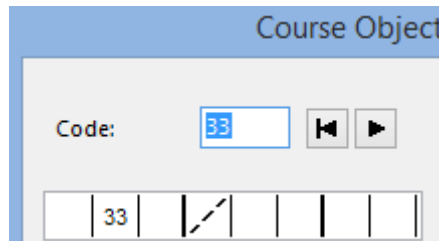


Als we willen aangeven waar de controlepost staat t.o.v. het object dan

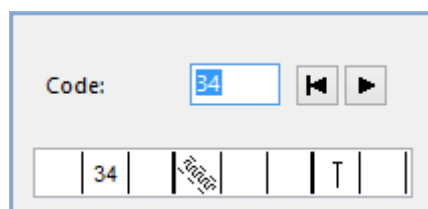
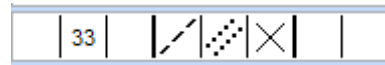
doen we dat door te slepen in de juiste richting. Een punt ten NW van een hoopje plaatsen we door op het hoopje te klikken en te slepen naar links boven.

- **Lijnobjecten**

Twee voorbeelden om de werking bij lijnen



Bij een kruispunt zien we enkel het symbool van een pad in de automatische postenbeschrijving. We moeten aanvullen op de klassieke manier. Het is een kruising met een brandgang, dus in kolom E komt het symbool voor een brandgang en in kolom F het symbool voor een kruising



Bij een lijn kunnen we ook de informatie van kolom G automatisch opnemen. In het voorbeeld het noordelijk einde van een natte gracht. Dat doen we door te klikken op het eindpunt van de gracht en dan de cursor in noordelijke richting te slepen.

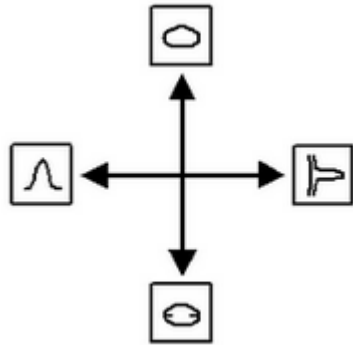
Omdat er twee grachten binnen de controlecirkel staan moeten we nog wel aangeven dat het op de westelijke gaat.



Zelfs hoeken van vegetatiegrenzen worden herkend, maar in dit geval wordt steeds het symbool voor de buitenhoek gebruikt.

- **Hoogtelijnen**

Bij hoogtelijnen kan het programma niet éénduidig vaststellen over wat het gaat. De gebruiker moet bijkomende informatie geven door de SHIFT toets in te drukken en dan in een bepaalde richting te slepen



Shift + naar boven slepen is een heuvel

Shift + naar onder slepen is een inzinking

Shift + rechts slepen is een uitloper

Shift + links slepen is een inloper (vallei)

5. Een kaart in een baanlegging importeren

Tot nu toe hebben we altijd gewerkt met één bestand voor de omlopen dat via een tweede bestand, de achtergrondkaart, verbonden was. Als we een baanlegging wilden doorsturen naar iemand anders, of op een andere computer wilden openen, dan moesten we steeds beide bestanden meesturen of gebruiken.

Deze procedure werkt prima voor de gewone wedstrijden op gewone kaarten, maar als we een ski-omloop en een mtb-omloop willen maken dan botsen de kleurschema's van beide kaarten (de kaart met de omlopen en de achtergrondkaart met de IOF-kaart). Wat wij willen bekomen zie je hieronder



Juiste instelling

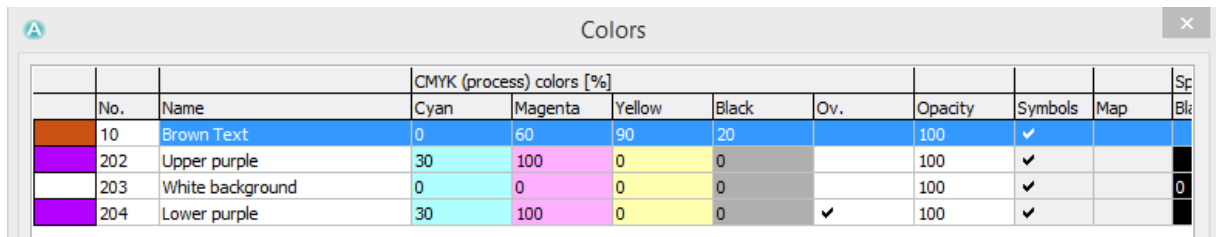


Foute instelling

Om die reden is er een speciale techniek ontwikkeld om aan de IOF-voorschriften voor de kleuren tegemoet te komen.

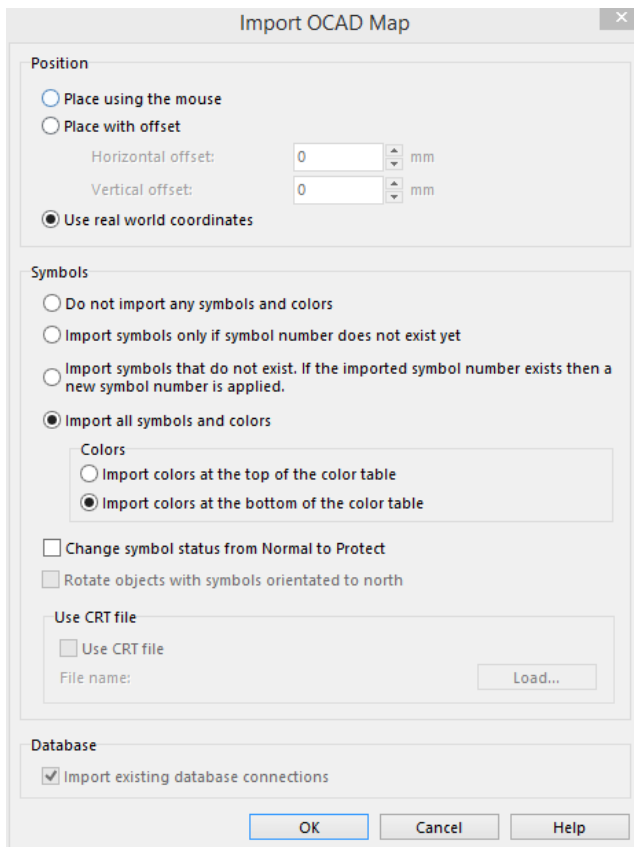
- Maak een nieuwe baanlegging aan en zorg ervoor dat de schaal klopt met die van de IOF-kaart van het terrein.

- ii) Verwijder alle niet gebruikte kleuren in de baanlegging. Hoe je kleurentabel er hierna uitziet zie je hieronder



No.	Name	Cyan	Magenta	Yellow	Black	Ov.	Opacity	Symbols	Map	Sp	Bl
10	Brown Text	0	60	90	20		100	✓			
202	Upper purple	30	100	0	0		100	✓			
203	White background	0	0	0	0		100	✓			0
204	Lower purple	30	100	0	0	✓	100	✓			

- iii) Importeer nu je kaart in de baanlegging via het menu file/import.



Import OCAD Map

Position

Place using the mouse

Place with offset

Horizontal offset: mm

Vertical offset: mm

Use real world coordinates

Symbols

Do not import any symbols and colors

Import symbols only if symbol number does not exist yet

Import symbols that do not exist. If the imported symbol number exists then a new symbol number is applied.

Import all symbols and colors

Colors

Import colors at the top of the color table

Import colors at the bottom of the color table

Change symbol status from Normal to Protect

Rotate objects with symbols orientated to north

Use CRT file

Use CRT file

File name:

Database

Import existing database connections

Positie

Kies de optie “use real world coördinates” als ze beschikbaar is. Anders kies je voor “place using the mouse”


Aangezien we enkel de symbolen voor de baanlegging beschikbaar hebben kiezen we voor “import all symbol and colors” we kiezen ook om de bijkomende kleuren onderaan de kleurentabel bij te voegen

Het is ook aan te randen om het vakje bij “change symbol status from normal to protect” aan te vinken. Op die manier voorkomen we dat er ongewild wijzigingen zouden komen aan onze kaart. (Als wij de omlopen gaan bewerken)

- iv) Pas de kleurenhierarchie aan

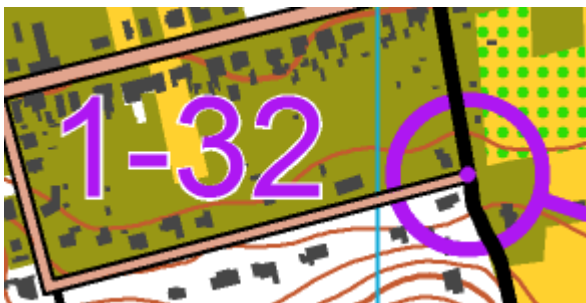
De bovenste drie kleuren blijven op dezelfde plaats. De kleur “lower purple” (kleur 204) moet naar onder gebracht worden zodat we ons beoogde resultaat kunnen bereiken. Selecteer dus deze kleur en verplaats ze met de blauwe pijltjes tot juist onder kleur 107 (black).

103	Road infill	3	32	44	8	✓	100	✓	✓
105	Road borderlines	0	0	0	100	✓	100	✓	✓
106	Black 70% (small tunnel)	0	0	0	70	✓	100		
107	Black	0	0	0	100		100	✓	✓
204	Lower purple	30	100	0	0	✓	100	✓	✓
261	Lower purple	30	100	0	0	✓	100	✓	✓
110	Blue (point features)	90	20	0	0	✓	100	✓	✓

In de symbolenbox zien we dat het symbool  is toegevoegd. Dit symbool is typisch voor mtbo-kaarten en ski-kaarten. De punt in het midden van de cirkel duidt de plaats van de controlepost aan. Nog even checken of alles wel klopt..

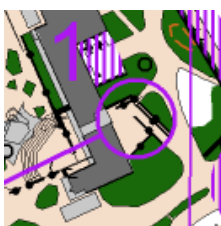


6. De nummers duidelijker maken




nood, we kunnen dat zelf aanpassen.

Bij een mtb wedstrijd zie je een wit randje rond de nummers van de posten. Dat is standaard ingesteld, vermoedelijk om en nogal wat private gebieden op deze kaart voorkomen. Bij een sprintkaart zou dit ook nuttig kunnen zijn, maar daar is die standaardinstelling niet voorzien. Geen



Dit is wat we normaal zien op een sprintkaart. Het postnummer is slecht zichtbaar omdat het in een gebouw staat. We gaan dit aanpassen.

Klik met de rechtermuisknop in de symbolenbox op , het symbool voor het postnummer, en kies voor edit in het uitklapmenu, ga dan naar het tabblad ‘framing’



Standaard staat die op “off”. Wij willen echter een lijn achter ons symbool, dus klikken we op “line”, kiezen voor 0,2 mm en de middelste lijnstijl.



Color:

Bij “color” kiezen we voor daarna klikken we op “OK”



Dit is het resultaat. Een wit cijfer, wat mooi uitkomt op de grijze kleur van de gebouwen maar niet zo goed is in een wit bos. De reden is dat de normale kleur voor een postnummer transparant paars is, en laat deze kleur nu net onder de “white background” staan. Daardoor is het paarse nummer niet zichtbaar. Daarom klikken we opnieuw met de rechtermuisknop, kiezen voor edit en passen het eerste tabblad

aan.

Color:

. Deze kleur staat nu boven de witte achtergrond, dit is het resultaat.

