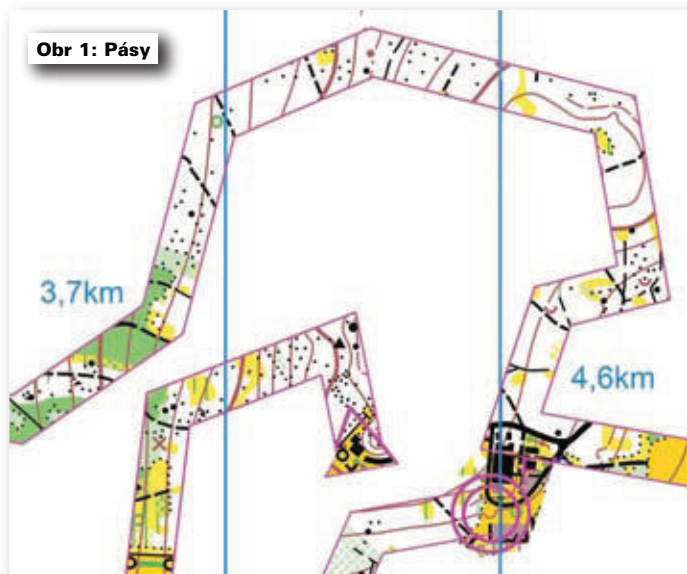


OCAD – NEJLEPŠÍ PŘÍTEL TRENÉRA II.

V minulém díle jsme se naučili základní ovládání programu OCAD a vytvořili jsme první trať, klasický závod v OB. V dnešním díle se podíváme na další pokročilejší tréninky.






Obr 1: Pásky

Mapy bez cest, vrstevnicovky

České lesy obsahují nadměrné množství lesních komunikací, které výrazně zjednodušují orientaci. Naštěstí nám OCAD umožňuje určité symboly na mapě schovat a tím terén pro účely tréninku ztížit. Podmínkou je však mít mapu ve formátu OCD. Otevřete přímo soubor s mapou v OCADu. V pravé části obrazovky vidíte paletu všech symbolů na mapě. Nejste-li si jisti, co která ikona znamená, najedte nad ni a zobrazí se vám textový popis. Kliknutím se současným držetím klávesy **Ctrl** vyberete symboly (cest, pěšiny, ...), které chcete skrýt, klikněte na ně pravým tlačítkem a vyberete možnost **Hide**. Symboly na mapě zmizí, což indikuje také přeškrtnutá ikona symbolu. U tvorby vrstevnicovky je situace obdobná – jednoduše skryjete všechny objekty kromě těch hnědých. Pozor, často se stává, že skryjete i severojižní spojnice, nezapomeňte na ně!

Symboly jde zase zpět zobrazit volbou **Normal** v nabídce po kliknutí pravým tlačítkem na symbol. Mapu uložte (**Ctrl+S**) a následně postavte na takto upravené mapě trénink dle předchozího dílu.

Zatrolené posedy!


Určitě se vám stalo, že vám postavili obrovský posed zrovna do místa, odkud by bylo náročné nabíhat na těžkou kontrolu, ale přítomnost posedu vám kontrolu zásadně zjednoduší. Stavíte-li závod, zanadávejte si a nečtete dál, ale stavíte-li trénink, není nic jednoduššího než posed prostě z mapy vymazat. Stačí vybrat v nabídce nástrojů nahoře jeden ze symbolů  , následně kliknout na posed v mapě,  který chceme smazat a po jeho označení stisknete klávesu **Delete**. Pozor, narozdíl od předchozího postupu jde o nenávratnou změnu (není to skrytí, je to odstranění), takže doporučuji soubor uložit pod novým názvem. Nebojte se svěřencům terén ztížit vymazáním

velmi výrazných bodů v okolí dohledávky – paseky, posedy, oplocenky dělají náš terén jednoduchým, bez nich to již tak zadarmo není.

Pásky

Pásky jsou velmi dobré tréninky na držení směru, takže jejich tvorba v OCADu jistě patří k základním dovednostem trenéra.

Vytvořte si nový soubor pro stavění tratí a otevřete si podkladovou mapu (**Background map - Open**). Standardní symbolová sada OCADu 9 na nás již naštěstí myslí a pro zakrývání částí mapy je v nabídce symbolů ikona s různým čtverečkem (760.0 White Background). U starších OCADů si musíme zakrývací symbol vytvořit sami, viz níže.

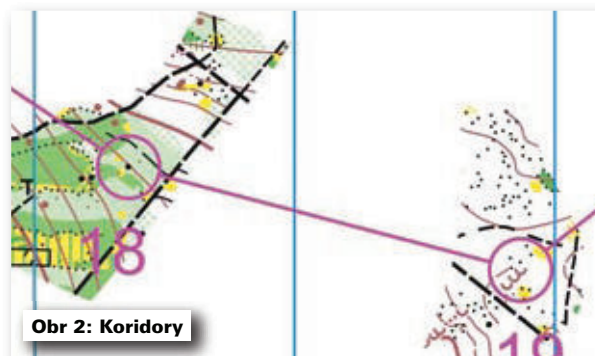
Vyberte tento symbol levým tlačítkem myši a následně zvolte jeden z kreslicích nástrojů v paletě s symbolů  Jak který funguje, určitě zjistíte intuitivně, nejjednodušší je **Stright line mode**. Nakreslete příslušné oblasti, které chcete zakrýt a máte hotovo.

Vytvoření zakrývacího symbolu


V nabídce menu **Symbol** zvolte položku **Colors**. Klikněte do řádku, kde je poslední fialová barva a klikněte na tlačítko **Add**. Zadejte název barvy, například **White Background** a klikněte na **OK**. Nyní klikněte na některý symbol v paletě symbolů pravým tlačítkem a vyberte **New**, poté **Area symbol**. V oblasti **Fill** zkontrolujte, zda je zatrženo **On** a o políčko níže vyberte vaši barvu, kterou jste vytvořili výše. Můžete si nakreslit pro vaši orientaci ikonu symbolu kliknutím na tlačítko **Icon**, jinak pokračujte kliknutím na **OK**.

Švýcarská hra

Zakryjte způsobem uvedeným výše celou mapu a následně zvolte **Hatch areas** v nabídce **View**. Bílá plocha se tak zobrazí jako šrafovaná, takže vidíte, co je pod ní. Označte nakreslenou bílou plochu,



Obr 2: Koridory

zvolte kreslicí nástroj kruh (**Circle mode**) a klikněte na ikonu.  Nakreslete kruhy okolo kontrol, dojde k vyřinutí bílé plochy a tím k tvorbě požadovaného efektu kruhů s mapou kolem kontrol.

A co teď se severojižními spojnicemi?

Ano, musíme je dokreslit! Stejným způsobem jako u tvorby zakrývacího symbolu vytvořte novou barvu a místo **White Background** si ji pojmenujte třeba **Blue**. Pokud zde již modrá barva existuje, zapamatujte si její pojmenování a novou nevytvářejte. Potom vytvořte nový liniový symbol (**New - Line symbol**) a nastavte **Line color** na naši barvu (**Blue**). Šířku (**Line width**) nastavte dle ISOM na **0,18**.

Vyberte tento symbol a v menu **Extras** vyberte položku **Grid lines**. Zaškrtněte pouze **Create vertical lines** a **Horizontal (!) distance** na požadovaný rozestup mezi severojižními spojnicemi, což je dle ISOM **33,33 mm** pro 1:15 000, **25 mm** pro 1:10 000, **37,5 mm** pro 1:4 000a **30 mm** pro 1:5 000.

Koridory

Koridory samozřejmě můžete vytvořit prostým zakrýváním okolí koridorů bílou plochou, ale efektivnější je vytvořit si na to pomocný symbol. Jakmile si ho jednou vytvoříte, můžete ho pomocí **Kopírovat - Vložit** kopírovat do dalších souborů se stavbou tratí.

Vytvořte nový symbol kliknutím pravým tlačítkem na některý ze symbolů v paletě a volbou **New**, následně **Line symbol**. Na kartě **Double line** zvolte **Mode** na hodnotu **Full Lines** a hned tím nastavte **Width** na požadovanou šířku koridoru (já si dávám 2mm, pro dorost 4mm). V oblastech **Left line** a **Right line** zvolte barvu **Purple** a šířku **0,01** a potvrďte **OK**.

Pomocí toho symbolu nyní nakreslete požadovaný koridor a zbytek mapy zakryjte pomocí symbolu **White Background**.

Tip: Pokud budete při kreslení bílé plochy držet klávesu **Ctrl** a kliknete na fialovou pomocnou linku koridoru, označí se vám a dalším klikem vyberete bod na lince, po který bude váš kreslený okraj bílé plochy shodný s fialovou pomocnou linkou koridoru. Tím se práce urychlí a navíc budete mít šířku koridoru stále konstantní. A zase - nezapomeňte dodělat severojižní spojnice!

Závěrem

Dnes jsme se seznámili s tvorbou tréninků, které využívají tzv. omezenou mapu. V příštím díle se podíváme na tvorbu štafetových tréninků a tréninků s motýlky. Na shledanou příště!



Adam Chomý
chra@adamna.net