

# OCAD: NEJLEPŠÍ PŘÍTEL TRENÉRA (DÍL V.)

**V předchozích čtyřech dílech našeho seriálu jsme se již naučili snad vše potřebné pro přípravu tréninků v programu OCAD. Dnes si tedy naše znalosti doplníme o poslední tipy a triky a můžeme se s klidným svědomím prohlásit za znalce.**

## Více map na jednom papíře

Pro účely některých rychlých tréninků (např. v naší ukázce jsou to štafetové úseky) je potřeba mít mapu s několika tratěmi na jednom papíře tak, jak je tomu v příkladu na **obrázku 1**. Jak tohoto výsledku dosáhneme, si řekneme v následující odstavci.

Nejprve si připravte jednotlivé výřezy z mapy a uložte je do zvláštních souborů. Například v našem případě si vytvoříme 2 výřezy. Otevřeme jeden z nich a ten druhý do něj importujeme, jako jsme to dělali u tréninku Chameleon, jen s drobným rozdílem, že si posuneme mapu mimo obrazovku a pak při importu v sekci **Position** zvolíme **Place using the mouse**. Tím dosáhneme toho, že se nám výřezy, které se v mapě překrývají, na papíře překrývat nebudou.

Nyní postavíme trať tak, jako bychom stavěli libovolný jiný trénink. Do sledů kontrol zadejte celou trať prvního výřezu a po zadání cíle pokračujte startem druhého výřezu a tak dále. Vaše sledy kontrol pak budou vypadat podobně jako ty na **obrázku 2**.

Nyní zvolte **Preview**, stiskněte **Reset** a jako obvykle upravte umístění pořadových čísel u kontrol. Tím je mapa téměř připravena, jen obsahuje spojnice mezi cílem předchozího a startem následujícího výřezu.

Ty odstraníme tak, že je označíme kliknutím a následně jejich počáteční a koncové body přesuneme někam daleko mimo rozměry papíru.

Vše už je hotovo, jen neodpovídá délka trati uvedené v popisech kontrol. S tím se buď smíříme, nebo pokud chceme být korektní, tak vyexportujeme jednotlivé tratě volbou **Course – Export – Course maps** a v těchto jednotlivých souborech délku ručně upravíme.

## Výřez mapy v jiném měřítku

Pro tvorbu mapy s výřezem v jiném měřítku tak, jak je tomu na **obrázku 3**, nemá OCAD žádný speciální nástroj, a tak je potřeba jej poměrně komplikovaně obejít. Nebojte se toho však, není to tak složité jako Chameleon a zpestření v podobě sprintového úseku se určitě na trénink hodí. Abych zjednodušil vysvět-

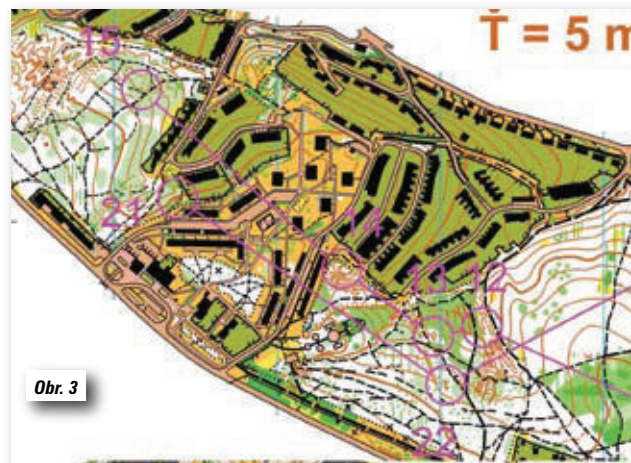
lování, budu dále popisovat, jak jsem vytvořil naši ukázkovou mapu (**obr. 3**).

Vytvoříme si výřez mapy v desítkce a výřez sprintové mapy. Protože zde kombinujeme dvě různé mapy v různých mapových klíčích, není vhodné je do sebe importovat tak, jako jsme to dělali dosud. Otevřeme tedy jednu z map (třeba desítku) a druhou (sprintovou) v ní otevřeme jako podklad volbou **Background map – Open**. Tato podkladová mapa se otevře někde v prostoru (pokud ji nevidíte, zvolte režim **View – Normal mode**) a nelze s ní pohybovat. Je ale možné pohybovat s mapou v desítkce, takže ji celou označíme a přesuneme na požadované místo. Soubor uložíme a zavřeme.

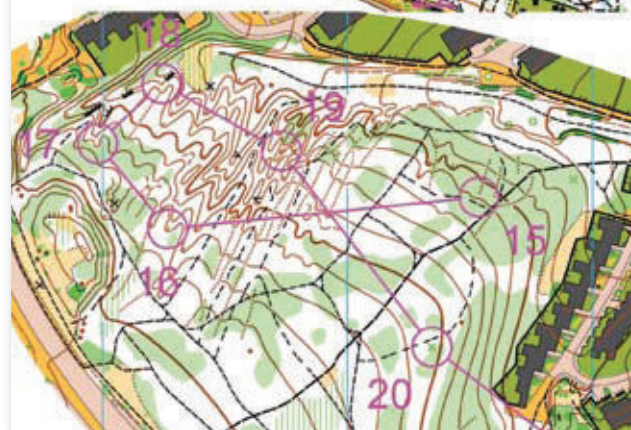
Nyní si vytvoříme soubor pro tvorbu tratí a celou trať postavíme **pouze** na desítkce. Nelamte si hlavu s tím, že na desítkce nejsou ty objekty co na sprintové mapě, prostě je umístěte přibližně do prostoru, kde jsou na sprintovce, ale **přidejte jim popisy, co budou mít na sprintové mapě**.

V této fázi jde jen o to, aby nám seděla délka trati a popisy kontrol. Vyexportujeme trať volbou **Course – Export – Course maps** do souboru popisy.ocd, který rovnou otevřeme a pak označíme a smažeme vše kromě popisů kontrol. Soubor uložíme a zavřeme.

Nyní se zase vrátíme ke stavbě tratí, kde nejprve smažeme symbol pro zobrazování popisů kontrol. Nyní ze sledů kontrol odstraníme kontroly 16 – 20, a tyto kontroly **posuneme** na sprintovou mapu na správná místa. Kurzor ve sledech kontrol nastavíme **před(!)** kontrolu 15 a do tratě kód kontroly 15 tolikrát, kolik kontrol máme na sprintovce, takže v našem případě 5x. Výsledkem je, že při volbě **Preview** vidíme u kontroly 15 na desítkce číslo 15/16/17/18/19/20. V této fázi trať exportujeme (**Course – Export – Course maps**) do souboru cast1.ocd, který otevřeme, a číslo 15/16/17/18/19/20 ručně přepíšeme na číslo 15 a spojnici mezi kontrolami 15 a 21 odsuneme mimo tisknutelnou oblast. Soubor uložíme a zavřeme.



Obr. 3



Ve stavbě tratí přidáme dvě kontroly s kódy třeba 98 a 99 na sprintovou mapu do míst kontrol 15 a 21. Vytvoříme si další trať volbou **Course – Courses – Add** a zadáme sledy kontrol na sprintové mapě (nebude zde start ani cíl), kde **prvních 15 kontrol** bude mít kód 98 a pak budou následovat kontroly 16-20, ukončené 21. kontrolou s kódem 99. Tuto trať exportujeme do souboru cast2.ocd, který otevřeme a číslo 1/2/.../14/15 přepíšeme na 15.

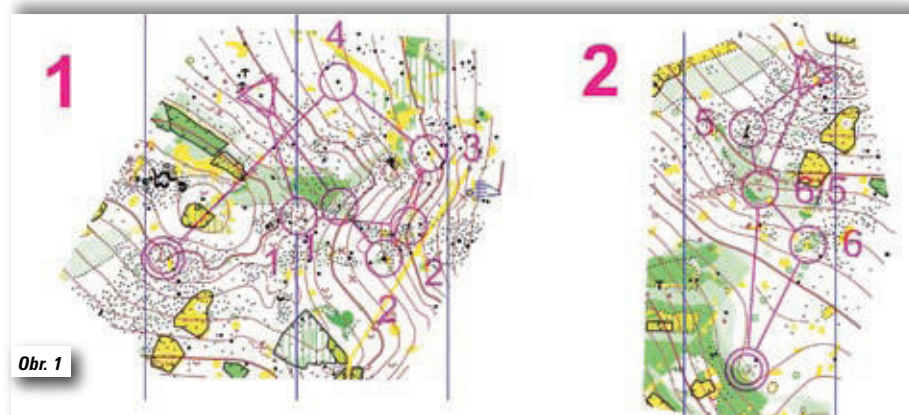
Nyní máme připraveny všechny části, které stačí jen spojit. To uděláme tak, že do souboru cast2.ocd importujeme (**File – Import**) soubory popisy.ocd a cast1.ocd s nastavením **Position: Place with offset 0 0** a **Symbols: Import symbols only if symbol number do not exist**. Výsledkem této práce je trať na **obrázku 3**.

## Závěr

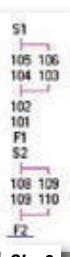
Během pěti dílů jsme se seznámili s tvorbou tratí v programu OCAD. Troufám si tvrdit, že jsme se dostali až do velmi pokročilých problematik, které budou plně postačovat pro tvorbu vašich tratí. Protože již nevím, co bych vás mohl naučit, loučím se s vámi a přeji plno krásných pocitů z postavených kvalitních tréninků. Pokud někdy nebudete vědět, jak postavit něco speciálního, ozvěte se na [chra@adamna.net](mailto:chra@adamna.net) a zkusíme společně najít řešení.



**Adam Chromý**  
[chra@adamna.net](mailto:chra@adamna.net)



Obr. 1



Obr. 2