

# Condes Användarhandledning

Detta dokument har baserats på Condes version 8.2.5.

Condes erbjuder ofta flera vägar att göra saker. Alla är inte omnämnda här.  
Hela dokumentet förutsätter kännedom om dataspråk och allt som har med banläggning att göra

Utarbetad av Åke Gabrielsson

*Den 3 oktober 2010*

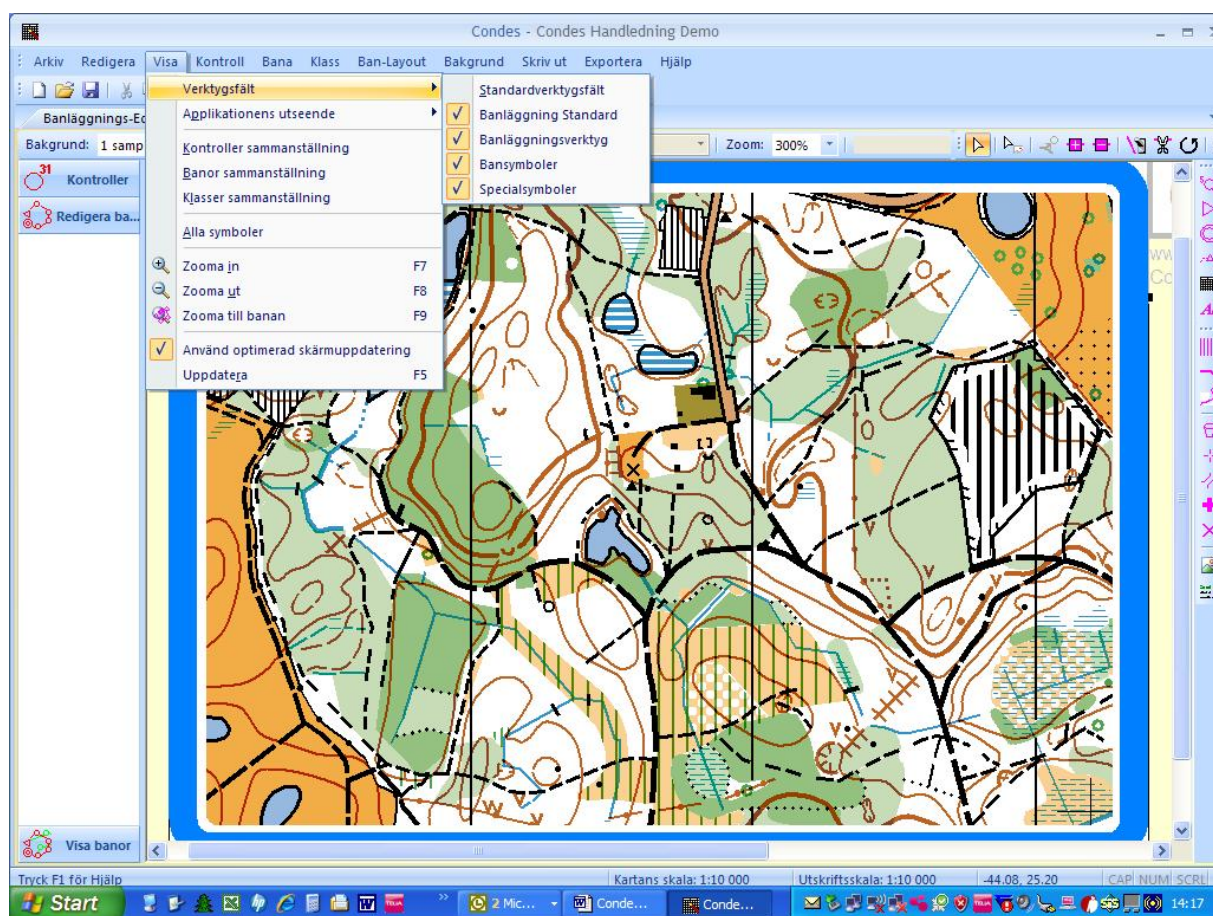
## INNEHÅLL

1	Tips .....	2
2	Att komma igång .....	3
3	Hur man studerar på skärmen.....	4
4	Lägga och redigera banor .....	5
5	Flytta, böja och göra avbrott i inritningen .....	6
6	Ändra storleken på en banas delar och på text .....	8
7	Kontrollbeskrivningar och ändringar .....	9
8	Ändringar i banläggningen .....	10
9	Klasser .....	11
10	Kontroll av vissa saker .....	14
11	Detaljer för färdigställande av tävlingskartorna.....	14
12	Texttrutor .....	15
13	Hjälpmedel .....	15
14	Åtgärder före tryckning av tävlingskartor.....	16
15	Tryckning av tävlingskartor.....	16
16	Dictionary – Ordlista .....	19

## 1 Tips


























Man har till sitt förfogande verktygsfält, som visas längs sidorna på tävlingskartan. Verktygen (knappar med symboler) användes vid banläggningen. Hela den här handledningen beskriver alla detaljer för banor vid individuell tävling.

För de speciella detaljer som fordras vid stafettävling (enligt Farsta) hänvisas till den engelska Condes User's Guide sid. 28, 29; wcondes.pdf, som finns under [www.condes.net](http://www.condes.net).



Vid rörelse med muspekaren över knapparna kommer beskrivande text fram. Vid tryck på F1 visas innehållsförteckning över hjälp (engelsk text). Condes har funktioner för Ångra och Återställ. Knappar för detta finns i Verktygslistan under Bana.

Knapparnas (symbolernas) namn:

	Välj banobjekt		Ny kontrollbeskrivning
	Välj grafikobjekt		Ny textruta
	Infoga kontroll i delsträcka		Nytt förbjudet område
	Lägg til punkt		Ny kantlinje/meridian
	Tag bort punkt		Nytt maskområde
	Byt läge för segment		Ny vätskekontroll
	Klipp linje		Nytt passmärke
	Rotera passagesymbol		Ny obligatorisk passage
	Mätband		Ny första hjälpenplats
	Ny kontroll		Nytt tecken förbjuden väg
	Ny start		Nytt grafiskt objekt
	Nytt mål		Nytt Condes logo
	Nytt slut på snitsel		

Det finns vägledning nere till vänster



## 2 Att komma igång

Condes skapar "tävlingssfiler", som består av banor som man planerar och de hör ihop med kartan.

Vid start av Condes kommer vanligen den senaste tävlingsfilen upp som man använt. Den allra första gången, som programmet öppnas, så klickar man på ikonen Nytt arrangemang (eller Ctrl N) och man får upp anvisningar.

Man fastställer först tävlingsnamnet. På nästa vy visas det namn man har satt, men på det här stadiet har ingenting sparats. Man kan ändra tävlingsnamnet senare via Arkiv.

På nästa vy finner man att Orienteringslöpning är förprickad. Här fyller man i om det gäller annan slags tävling t ex Skidororientering.

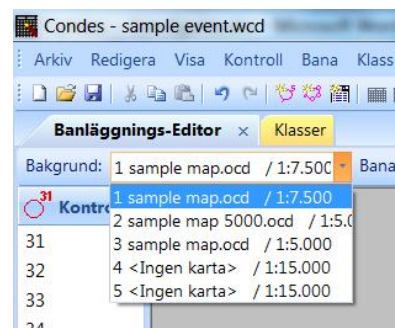
Nästa bild på skärmen visar hur man kan använda två kartor eller två kartskalor för en tävling. De tillfällen, då denna möjlighet är användbar visas här. Det är t ex när en tävling fordrar att samma bana ska tas fram på olika kartskalor eller vid långdistanstävling, där 2 st. separata kartor går åt för samma bana.

Man bläddrar nu i Bakgrund för att fastställa kartfilen. Här ändrar man utskriftsskalan till den man önskar. Om man har valt en karta och 2 st. skalor visas detta här t ex som 1:15 000 och 1:10 000. Condes känner av den kartskala, som visas men kontrollera gärna uppgiften.

Om man har infört 2 st. skalor, så får man automatiskt uppmaning att antingen använda samma cirkelbeskrivning på båda eller att göra den manuellt separat. Det senare bör vara att föredra.

Nu presenteras skärmen med banläggnings editor. Den är huvudskärmen. I detta läge visas den rena kartan, eftersom ingen bana har lagts.

Övriga bilder på skärmen, vilka hör ihop med tävlingen, får man fram genom att klicka på flikarna t ex Ny kontroll, Ny bana, Ny klass. Observera att innehållet på flikarna inte nödvändigtvis hänger ihop med samma bana. De är dock tydligt märkta.



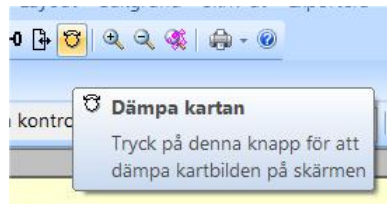
Om man har valt mera än en karta eller mera än en skala, så syns dessa i listan Bakgrund. Man kan ha upp till 5 st. bakgrunder i en tävlingsfil.

### 3 Hur man studerar på skärmen

Zooma in kartan

Man utgår från sin skiss över banläggningen. För att granska *kontrollvalen* kan man förstora kartbilden genom att zooma till 300 eller 400 %. Själva *Banan* granskas bäst vid normal zoomnivå, 75 eller 100 %.

## Dämpa kartan



Man kan dämpa kartan så att själva banan syns tydligare genom att klicka på knappen Dämpa kartan. Det kan man också göra i menyns Ban-Layout. Med dämpad karta kan man granska sitt arbete i tre olika lägen.

## Granska banor eller kontroller



Ned till vänster på skärmen finns uppgift om de tre arbetslägena. Det fält som är blått visas på skärmen. Man klickar på ett annat fält beroende på sitt önskemål till granskning. Med "Redigera banor" framme kan man sedan välja den bana man vill granska.

## Ram kring utskriftsområdet

Man kan välja mellan att dölja eller att visa ramen kring kartbilden. Man använder då knappen Konfigurera utskriftsfönster eller Visa/dölj utskriftsområde i menyns Ban-layout.

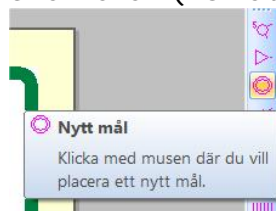
Med ram-knappen påslagen kan man se hur kartan passar in på sidan. Ramlinjerna kan nu flyttas för att passa utskriftsområdet. Klicka utanför ramen för att återgå till banläggning.



## 4 Lägga och redigera banor

### Att föra in start och mål

Man klickar på knapparna överst i kolumnen på högra sidan av skärmen för att hämta start och mål samt klickar på kartan, där de ska vara. (För att släppa knapparna trycker man på Esc.)

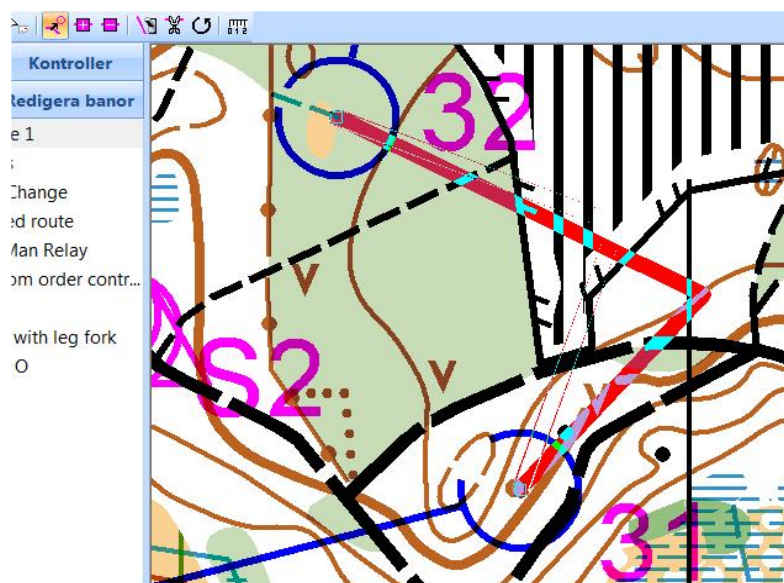


### Tillägg av kontroller

Condes skiljer på tillägg av en Ny kontroll utan att den tillhör någon bana och Infoga en kontroll i en delsträcka.

För att lägga till kontroller börjar man med att klicka på linjen mellan de två kontroller mellan vilka man ska infoga. (Därvid övergår linjen till bred röd form.) Man använder sedan knappen Infoga kontroll uppe till höger. Medan den knappen är aktiv så följer den röda linjen med, närpekaren förs runt på kartan – hela tiden fasthakad vid

kontrollerna i vardera ändan. Den röda linjen försvinner, när pekaren förs utanför banläggningen exempelvis för att flytta på bilden.



Den tjocka röda linjen följer pekaren

(För att släppa knappen trycker man på Esc eller på knappen Välj banobjekt i övre raden.

När Infoga kontroll är intryckt kan man klicka på en av de redan inlagda kontrollerna eller på en ny kontrollpunkt. Därvid numreras den nya punkten.

För att lägga till en helt ny kontroll (utan att den passas in i en banas delsträcka), så använder man knappen Ny kontroll överst i kolumnen på högra sidan. Så länge denna knapp är aktiv, så läggs en kontroll till på varje ställe, som man klickar (och nytt kodnummer visas). En sådan kontroll kan också föras in i banan med knappen Infoga kontroll.

## 5 Flytta, böja och göra avbrott i inritningen

### Flytta kontroller

Man klickar på kontrollringen så att den skiftar över till blått. Sedan kan man dra den till en annan punkt på kartan.

För finjustering av cirkelns läge högerklickar man på den och väljer Kontrollring, varefter man använder pilarna för att göra små förflyttningar (0,1 mm i taget) av den förstörade cirkeln.



Fig 4 – Pilar för finjustering av Kontrollcirkelns läge

Man bör komma ihåg att kontrollringen skall centreras på karttecken, som inte visas i skala t ex Sten, där skärmen sitter på den ena sidan.

#### Flytta kontrollnummer


Man klickar på kontrollcirkeln liksom i föregående exempel, så att den övergår i blå färg. Sedan kan man dra numret till den plats man vill ha.

#### Flytta kartan på skärmen

För att flytta kartan om den är större än skärmen kan man använda rullningslisterna i kanten eller utnyttja muspekaren. Se upp så att inte någon kontroll kommer med.

Om man behöver förskjuta kartbilden i förhållande till en bana, väljer man Bakgrund och sedan Flytta kartan samt klickar OK. Nu klickar man på den punkt på kartan, som man vill flytta och drar den till sin rätta punkt på banan samt klickar OK. Flera flyttningar kan behövas.

#### Flytta texturutor eller grafiska bilder

Man klickar på knappen Välj grafikobjekt  i raden ovanför skärmen. Sedan väljer man den text eller bild, som man vill flytta och drar den dit man önskar.

#### Böja linjer

Man klickar på knappen Lägg till punkt, varefter man väljer punkten eller punkterna på den linje man vill böja och klickar där. Om man därefter drar i punkten, kommer punkten att flytta sig längs den raka linjen. För att flytta punkten bort från den raka linjen, trcker man på Ctrl, medan man drar i punkten.

Grundläggande är att om man har böjt en linje mellan kontroller, så kommer denna böjning att finnas på alla banor. Om man bara vill ha den böjningen på några banor, får man dubbelklicka på linjen och sedan välja rätt anvisning.

För att rätta ut en linje klickar man på knappen Ta bort punkt  och sedan på linjens böjningspunkter.

### Ta bort delar

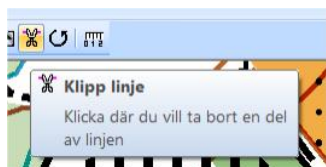
Om en kontrollcirkel eller linje mellan kontroller skymmer viktiga karttecken, bör man ta bort de skymmande delarna. Grundläggande är då att sådana borttagningar kommer att finnas på alla banor med den delsträckningen. Man kan ange om man vill ha samma ändring på alla banor med denna delsträcka eller bara för denna bana.

### Avbrott på en linje

Man får visa med punkter på linjen där man vill ta bort en del och sedan klicka på knappen Byt läge för segment. Vid klickning med den knappens pil på linjen mellan punkterna blir den delen grå på skärmen och *osynlig* vid tryckning.



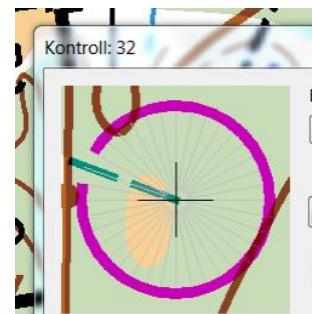
Behöver man återställa linjen får man göra på samma sätt med den knappen.



Alternativt kan man klicka på knappen Klipp linje (saxen) och sedan klicka på den linje man vill ta av. Då kommer linjen att tas av i standarddelar.

### Öppna kontrollcirkel

För att göra avbrott i cirkeln så gör man cirkeln aktiv genom klickning, varefter man högerklickar på den och väljer Kontrollring.... Med pilen kan man sedan ta bort och lägga till små sektioner av omkretsen (1/36 för varje del). Man kan även använda Saxen för att klippa bort delar direkt på banan.



## 6 Ändra storleken på en banas delar och på text

### Kontrollcirkelnas storlek

Man kommer till denna vy genom att klicka på Bakgrund därefter Ringar och linjer. Cirkelstorleken i programmet är satt till 3 mm, vilket man använder på banor lagda på skalan 1:15 000. Vid utskriftsskalan 1:10 000 ändrar man till 4 mm med motsvarande ändring av starttriangel och målringar. Vid banor på kartor av större skalor får större cirklar användas – dock inte större än radie 4 mm på



sprintkartor. Vid utskrift av karta med alla kontroller använder man radie 3 mm.

Här kan man också lägga in ett gap (ex. 3 mm) mellan cirkeln och den anslutande linjen.

#### Linjebredd

Man använder vyn Bakgrund samt Ringar och linjer för att ändra till önskad linjebredd.

#### Teckenstorlek

I Ban-layout väljer man På-trycksinställningar. Klickar man sedan i rutorna med textexempel kan man ändra teckenstorlek. Condes har standard (18) inlagd godkänd av IOF.

Man bör observera att vid tävlingar med alla åldersklasser karttecknen är 50 % större på kartor i skalan 1:10 000 än på kartor 1:15 000. Det förekommer tävlingar med kartor i enbart skalan 1:10 000 för alla åldersklasser. Därvid är tecknen mestadels lika stora som på en karta i skalan 1:15 000.

#### Teckenstorlek i textutor

Detta behandlas i punkt 12 Grafik längre fram.

## 7 Kontrollbeskrivningar och ändringar

Kontrollbeskrivning med tomma rutor utom numren i rutorna A och B bildas automatiskt, när banan läggs och hamnar längst upp till höger utanför kartan. När man klickar på beskrivningen går den att flytta.

För att skapa Kontrollbeskrivningen eller ändra den klickar man i berörd ruta och för in den symbol man önskar. Observera att det finns vissa knappar som ger möjlighet till 2 st. symboler i samma ruta. Normalt använder man rutorna i kolumn 4 och 5, när 2 st. symboler behövs.

För att ta bort en kontroll från en bana så skall läget Redigera banor vara inställt. Nu klickar man på kontrollen och trycker på Del tangenten.

För att ta bort en kontroll från hela tävlingen skall Kontroller var inställt. Nu klickar man på kontrollen och trycker på Del tangenten, varpå man bekräftar borttagandet med OK. Observera att om man tar bort en kontroll, som används i någon bana, så kommer den banan att få ett gap. Condes reagerar på detta. Man får fram vilka

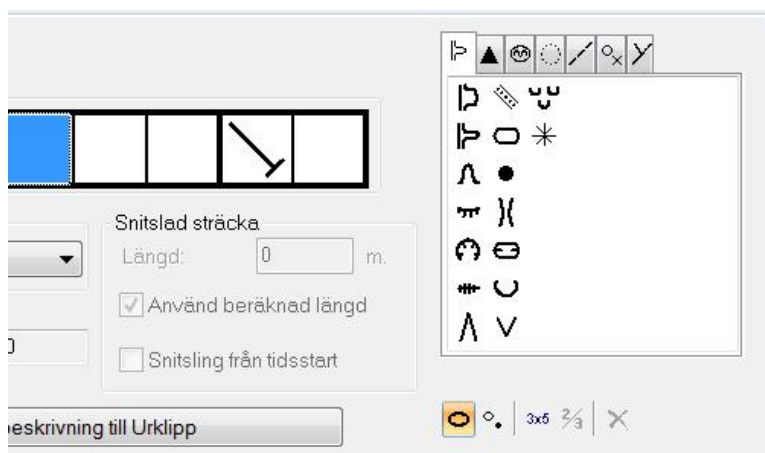
banor som använder en kontroll genom att föra muspekaren över den.

För att ändra på olika kännetecken på en kontroll utom beskrivningen dubbelklickar man på kontrollen och får upp möjligheter till ändringar:



För att ge kontrollen ett nytt nummer – sveper man bara över det existerande numret och skriver in det nya.

I första hand tar man fram kontrollbeskrivningen *med symboler*. Den kan sedan ändras till *svensk standardtext*, som finns inprogrammerad i Condes. Ändring till *Utseende som text* kan man göra på banbeskrivningen, vilken kommer fram vid dubbelklick någonstans på banan i Banläggings-Editor.



Man klickar på **3x5** knappen för att kunna skriva i mått, som fordras.

Måste man ändra eller lägga till något ord i någon kontrollens beskrivning, gör man det genom att dubbelklicka på *banans kontrollcikel* och välja fliken *Texter*, *Poäng-OL*, och *Status*. Då visas en ruta *Använd min inskrivna text*. Den gäller då för ifrågavarande tävling. Denna vy ger också möjlighet till annan specialbeskrivning vid kontrollen men skall endast tillämpas undantagsvis..

## 8 Ändringar i banläggningen

### Ändra Bana

Man högerklickar varsomhelst på skärmen, när man har Ban-layout framme (utan att någon kontroll markerats) och väljer Redigera banor eller dubbelklickar direkt för att sedan kunna ändra olika saker på den banan.

Här kan man lätt ta bort kontroller, ändra ordningen på kontrollerna eller föra in en annan start eller annat mål. Man skriver in text här för att beskriva saker.

Man kan här även ändra format på kontrollnumren. Man skriver in banans stigning och man ändrar beskrivande text här. Utskriftsformatet kan också föras in.

Vill man ta bort en bana så gör man det i Banläggning-editor och öppnar Bana i menyn samt väljer Ta bort.

## 9 Klasser

Införa en ny klass

Man går till Klass i menyn och klickar på *Ny* eller på *Importera*. Alternativt kan man klicka på *Visa* och *Klasser sammanställning*. Nu kan man lägga till och även ändra egenskaper på klasser.

Följande saker ingår i Klassernas egenskaper

- Klassnamn
- Bannummer
- Typ av kontrollbeskrivning, symbol eller text
- Deltagarantal, beräknat

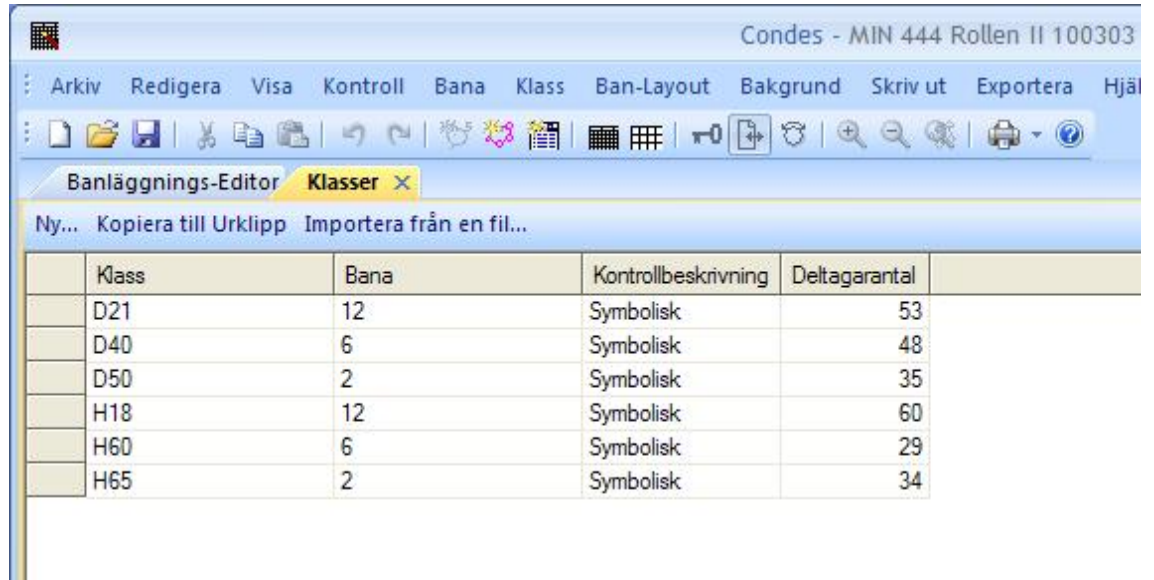
I kolumnen *Deltagarantal* för man in det beräknade antalet löpare per klass. Sedan sparar man dessa antal och öppnar *Banor sammanställning* i *Visa*. Då återspeglas antal deltagare som använder respektive bana. Därefter öppnar man *Kontroller sammanställning*. Då visas vid varje kontroll beräknat antal besökare. Det går inte att göra ändringar i vyerna *Banor* och *Kontroller*. Se nedan de tre vyerna med ett extrakt av några klasser.

Vid små tävlingar och träningar *utan* Klasser och endast ett antal *banor* kan man också kolla besöksfrekvensen vid kontrollerna. Man för in antalet löpare i nedre högra hörnets ruta i vyn man får vid klick på *Redigera banor* efter högerklick på kartan i *Banläggnings-Editor*. Summeringen per kontroll framgår av *Kontroller sammanställning* i *Visa*.

Har man en stafettävling för man in beräknat antal lag. Resultatet blir uppdelat. För gemensamma kontroller blir sammanställningen det sammanlagda antalet löpare från varje lag. För gafflingar kommer sammanställningen att visa den korrekta andelen av lagmedlemmar.

Ta bort en klass

För att ta bort en klass går man in i under Visa klickar Kontroller sammanställning och markerar hela raden med den klass, som ska bort samt klickar sedan Del och svarar Ja.



Condes - MIN 444 Rollen II 100303

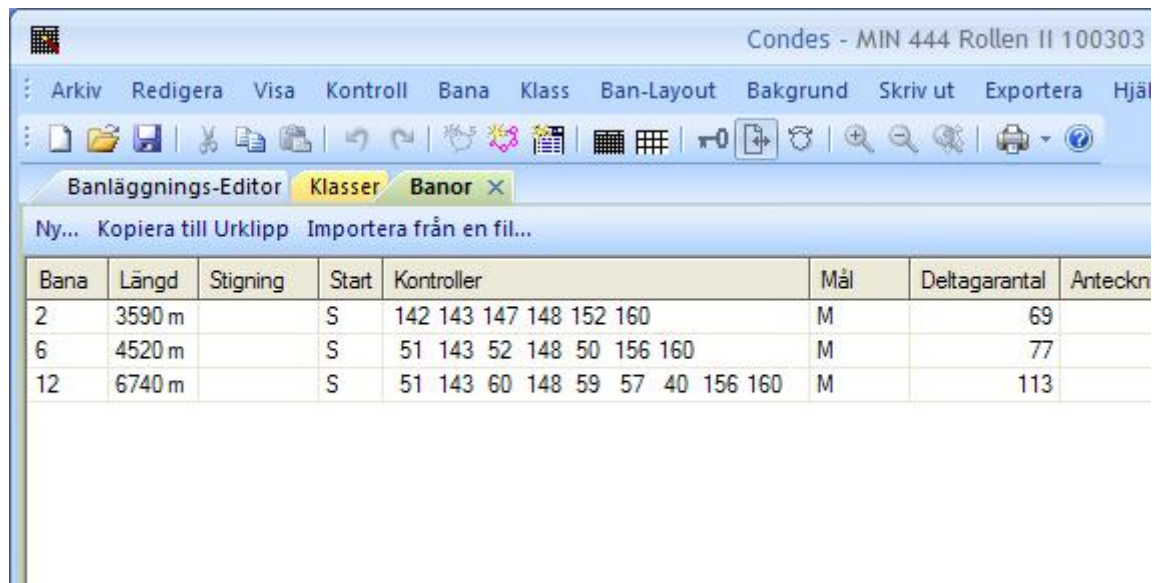
Arkiv Redigera Visa Kontroll Bana Klass Ban-Layout Bakgrund Skriv ut Exportera Hjäl

Banläggnings-Editor **Klasser** X

Ny... Kopiera till Urklipp Importera från en fil...

	Klass	Bana	Kontrollbeskrivning	Deltagarantal
	D21	12	Symbolisk	53
	D40	6	Symbolisk	48
	D50	2	Symbolisk	35
	H18	12	Symbolisk	60
	H60	6	Symbolisk	29
	H65	2	Symbolisk	34

Klasser



Condes - MIN 444 Rollen II 100303

Arkiv Redigera Visa Kontroll Bana Klass Ban-Layout Bakgrund Skriv ut Exportera Hjäl

Banläggnings-Editor **Klasser** **Banor** X

Ny... Kopiera till Urklipp Importera från en fil...

Bana	Längd	Stigning	Start	Kontroller	Mål	Deltagarantal	Anteckn
2	3590 m		S	142 143 147 148 152 160	M	69	
6	4520 m		S	51 143 52 148 50 156 160	M	77	
12	6740 m		S	51 143 60 148 59 57 40 156 160	M	113	

Banor



Redigera bana ger möjlighet att föra in antal löpare vid arrangemang utan klasser.

## 10 Kontroll av vissa saker

### In- och utlöpningsvinkel

Under Ban-layout har man möjlighet att kontrollera In- och utlöpningsvinklar större än 120 grader. Vid detta så dämpas kartans färger automatiskt och kontroller som fordrar uppmärksamhet lyser skarpare rött. Varje plats måste granskas i tur och ordning, varvid man väljer Kontrollcirkeln och klickar på knappen Visa inlöpningsriktningar.

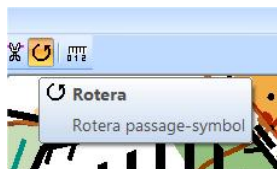
### Banlängder

Condes räknar ut banans längd utefter de linjer som sammanbinder kontrollerna.

## 11 Detaljer för färdigställande av tävlingskartorna

### Övergångsställen

Man kan placera ett övergångsställe på liknande sätt som en kontroll införes på en delsträcka. För att återgå till andra detaljer måste man klicka på *Välj banobjekt*.




Man får använda denna knapp för att få rätt riktning på ett övergångsställe.

Man kan göra ett övergångsställe obligatoriskt på en bana men inte på en annan genom att högerklicka på den *markerade* sträckan och i Egenskaper för delsträcka välja det som passar.


### Vätskekontroll

Man klickar på Vätskekontroll  bland specialsymbolerna för att sedan klicka på kartan, där man skall ha en vätskekontroll.

### Första hjälpen

Man klickar på Första Hjälpen-symbolen  bland specialsymbolerna för att sedan klicka på kartan, där man ska placera Första hjälpen.

### Förbjuden väg

Man klickar på symbolen för Förbjuden väg  för att sedan klicka på kartan där förbjuden väg ska visas.

### Begränsningslinje, Meridian



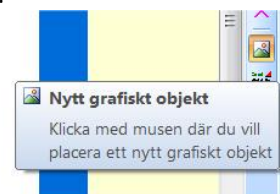
För att skapa en begränsningslinje klickar man på symbolen Kantlinje för att sedan klicka på förbjudna områdets hörnpunkter och dubbelklicka samt trycka Esc. Mått och streckutsende kan man ändra genom att högerklicka på linjen och välja Egenskaper. Man använder samma linjeverktyg för att skapa extra meridianer.

## 12 Textrutor


Man får automatiskt en textruta med tävlingens namn i övre högra hörnet på kartan. Den kan tas bort eller flyttas, se nedan.

Man kan skapa en textruta med olika upplysningar genom att klicka på knappen Ny textruta och placera ut den på en plats samt klicka för att fylla i Text. Teckensnitt kan ändras och ram samt vit bakgrund kan skapas. Markeras hela rutan kan man flytta den.

Man kan också bestämma om textrutan skall finnas på alla banor eller inte.




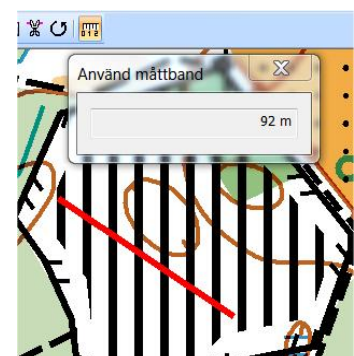
Man kan införa sin klubbs logo sedan man klickat på Välj grafikobjekt och tagit fram symbolen, vilken troligen måste förminskas.

För att flytta, ändra eller ta bort text eller grafik måste man klicka på Välj grafikobjekt .

Genom att högerklicka kan man ändra och genom att vänsterklicka och trycka Delete kan man ta bort. Man skall klicka på Välj banobjekt för återgång.

## 13 Hjälpmedel

Det måttband  som finns inlagt kan man använda för att enkelt få avståndet mellan två



punkter, vilka som helst alltså även utanför bansträckorna. Man klickar på Måttband och sedan vänsterklickar man på de två punkterna mellan vilka man vill veta avståndet.

Som alternativ om man vill veta längden på en delsträcka så håller man pekaren över linjen.

## 14 Åtgärder före tryckning av tävlingskartor

### Utskriftsområde

Man bestämmer först utskriftsområdets form och storlek: Skriv ut – Kartor med banor och väljer det som skall gälla för utskriften. Menyns punkter går man sedan igenom innan tryckning skall ske.

### Cirkel- och linjefärg

Condes programmering ger automatiskt lila färg på alla linjer och cirklar enligt IOF standard. Tryckeriet har ofta inlagt en standardfärg. Skall man själv skriva ut kartan och vill ändra färgen får man gå till Ban-layout i menyn och välja Påtrycksinställningar

### Ram

Condes trycker en bred blå linje som ram runt utskriftsområdet. Om man klickar på ramen framträder små svarta fyrkanter som visar att ramen är aktiv. Med pekaren som har fyra pilar kan man flytta utskriftsområdet. Så länge ramen är aktiv kan man inte göra något innanför den (t ex flytta en kontroll). Man måste klicka utanför ramen för att ta bort aktiveringen. Om man inte gör detta så flyttas bara utskriftsområdet.

Man kan ändra färgen på ramen genom att välja Bakgrund och sedan Utskriftsområde eller genom att dubbelklicka på ramen.

## 15 Tryckning av tävlingskartor

Man ändrar utskriftsskalan under Bakgrund och Karta samt Inställning Kartregler längst ner.

För att göra utskrift går man till Skriv ut och väljer Karta med banor. Pricka för den eller de banor som skall skrivas ut eller Banor eller Alla kontroller.

Man har möjlighet att fylla en utskriftssida med ett flertal kopior av en bana – särskilt ekonomiskt vid träningar med små kartor. Därvid måste man bestämma utskriftsområdets storlek med noggrannhet.



Om stående eller liggande utskriftsformat skall användas eller justering behöver göras, ser man vid kontroll i förhandsgranskningen.

När man väljer "Skriv Ut..." knappen, så dyker det upp ett Print fönster. I detta kan man bestämma antalet kopior som skall skrivas ut.

(Man kan skapa en PDF-fil, som även kan användas av ett tryckeri, om man först installerar en PDF printerdriver.)

Export av banor som EPS filer

EPS fil föredras av tryckeriet. Man kan vanligen skicka filerna direkt till tryckeriet för att trycka karta med banor eller för övertryckning på färdigtryckta kartor.

Condes ger flera olika alternativ vid export till EPS filer:

1. Varje bana som en separat EPS fil vars yta är avpassad till banan. Detta alternativ är användbart vid vidare behandling före tryckning.
2. Man kan också kombinera ett antal banor (eller kopior av samma bana) att passa på en sida, vilket passar om man skickar filerna direkt till tryckeriet.

(De här två möjligheterna liknar det man finner i *Skriv ut – kartor med banor* för tryckning av banor.)

Man bör inspektera resultatet av överföringen till EPS, vilket kan utföras med t ex IrfanView som ger ganska grov bild men är snabbare än GSView med bättre bild.

Välj ut de banor, som ska exporteras genom att pricka för dem i raden till vänster. Prickar man för "Banor", så exporteras alla banorna.

Val av kartområde för export

<i>Option</i>	<i>Område som exporteras</i>
1. Hela kartan	Condes kommer att exportera det område som begränsas av kartfilen. Det kommer att innesluta även delar av banläggningen ( och kontrollbeskrivningen) utanför själva kartbilden.

---

2. Yta som täcker själva banan	Condes kommer att exportera området innanför de yttersta koordinatpunkterna på banan (och utesluter kontrollbeskrivningar).
3. Utskriftsområde med ram	Condes kommer att exportera området för varje bana och för Kartbakgrunden i Banläggnings editor. (Kontrollbeskrivningar, och bansymboler, förbjudet område, vätskekontroll etc. kommer också med vilka finns inom ramen.)

Sidinställning används för att bestämma hur tryckarket ska delas upp.

Banan liksom kontrollbeskrivningar visas i EPS med svart tryck om motsvarande ruta prickas för.

Rutan Inkludera karta prickas för om både bana och karta ska tas med.

Exportskalan skall vara utskriftsskalan på tävlingskartan.

Upplösningen (dpi) kontrollerar antalet pixels (färgpunkter) per tum i filen – ju högre dpi desto bättre kvalitet. Storleken på filen är proportionell mot kvadraten på upplösningstalet, varför man måste akta sig för alltför hög dpi.

Export av banor som Bitmap

Här har man möjlighet att skapa bitmapfiler med *kartan*, *banlayouten* och *kontrollbeskrivningarna*. Detta är särskilt användbart, om man ska lägga ut karta och bana på Internet.

Färgkvalitet kan bara regleras på BMP filer. Använd 16 bit per pixel för orienteringskartor.

---

## 16 Dictionary – Ordlista

<b>File</b>		<b>Arkiv</b>
New event file	Ctrl N	Ny arrangemangsfil
Open event file	Ctrl O	Öppna arrangemangsfil
Close event file		Stäng arrangemangsfil
Save event file	Ctrl S	Spara arrangemangsfil
Save event file As		Spara arrangemangsfil som
Settings for this event		Inställningar för detta arrangemang
Import OCAD course setting file		Importera inställningfil för OCAD-bana
Print		Skriv ut
Print Preview		Förhandsvisning
Print Setup		Utskriftsinställningar
Send to mail recipient as attachment		Skicka med e-post som bilaga
Standard settings for this PC		Standardinställningar för denna PC
Exit		Stäng
<b>Edit</b>		<b>Redigera</b>
Undo	Ctrl Z	Ångra
Redo	Ctrl Y	Återställ
Cut	Ctrl X	Klipp ut
Copy	Ctrl C	Kopiera
Paste	Ctrl V	Klistra in
Delete		Ta bort
<b>View</b>		<b>Visa</b>
Toolbars		Verktogsfält
Application Look		Applikationens utseende
Controls spreadsheet		Kontroller sammanställning
Courses spreadsheet		Bansammanställning
Classes spreadsheet		Klasser sammanställning
All symbols		Alla symboler
Zoom in	F7	Zooma in
Zoom out	F8	Zooma ut
Zoom to course	F9	Zooma till banan
Enable optimised screen update		Använd optimerad skärmuppdatering
Refresh	F5	Uppdatera
<b>Control</b>		<b>Kontroll</b>
New	Ctrl N	Ny
Delete		Ta bort
Import controls		Importera kontroller
Renumber controls		Numrera om kontroller

Control/course diagram		Kontroll/ban-diagram
Course		Bana
New	Ctrl R	Ny
Rename		Byt namn
Delete		Ta bort
Course Annotations		Bana Anteckningar
Control cards		Kontrollkort
View control descriptions		Kontrollbeskrivningar
Import courses		Importera banor
Relay course variations		Stafett Ban-variationer
Relay team combinations		Stafett Lagkombinationer
Class		Klass
New	Ctrl L	Ny
Delete		Ta bort
Import classes		Importera klasser
Course Layout		Ban-Layout
Setup overprint		Påtrycksinställningar
Lock Control locations		Lås kontrollplacering
Show/hide print area		Visa/dölj utskriftsområde
Dim map		Dämpa kartan
Show attack angles > 120 degrees		Visa inlöpningsriktningar >120 grader
Show adjacent controls		Visa närliggande kontroller
Show unused controls		Visa oanvända kontroller
Canvas		Bakgrund
Map		Karta
Controls		Kontroller
Circle and line dimensions		Ringar och linjer
Print area		Utskriftsområde
Move map		Flytta karta
Print		Skriv ut
Maps with courses		Kartor med banor
Overprint courses		Påtryck banor
Plot courses		Plotta banor
Control descriptions		Kontrollbeskrivningar
Master controlcards		Mall-kontrollkort
Export		Exportera
Export event data		Exportera arrangemangsdata
Export courses to		Exportera banor till OCAD

---

OCAD	
Export courses as EPS	Exportera banor till EPS
Export courses as bitmap	Exportera banor till bitmap
Help	Hjälp
Help Topics	Hjälp-ämnen
Enter registration code	Skriv in registreringskod
Purchase license	Köp licens
Visit the Condes website	Besök Condes website
About Condes	Angående Condes
Edit Courses	Redigera banor
Browse Courses	Visa banor
Map File Scale	Kartans skala
Print Scale	Utskriftsskala
Press F1 for help	Tryck F1 för hjälp