

# PURPLE PEN



## BANLÄGGNINGSVERKTYG FÖR ORIENTERING

### LATHUND

---

#### LADDA NER PROGRAMMET

Purple Pen är ett gratis banläggningsprogram för orientering som kan laddas ner och installeras gratis på följande länk: <http://purplepen.golde.org/download.htm>. Observera att programmet endast stöds för Windows! För banläggning behöver du även en digital karta i något utav följande format: JPG, GIF, PNG, TIFF, BMP, PDF eller OCD-fil.

---

#### KOMMA IGÅNG

Nedan följer en lista på olika steg för att förklara hur du enkelt kan lägga en orienteringsbana i banläggningsprogrammet Purple Pen.

#### Observera att Purple Pen måste startas först, det går ej att klicka på kartfilen först!

- Starta Purple Pen -> Välj Skapa en ny tävling -> Välj ett namn för övningen/banan.
- Nu skall kartfilen väljas, leta upp aktuell fil och välj den.
- Kartskalan spelar ingen roll nu, det avgör endast storleken på kontrollerna som placeras, detta kan ändras i efterhand. Utgå från den skala som föreslås.
- Klicka förbi kartutskriften.
- Välj plats för var filen ska sparas, t.ex. skrivbordet.
- Välj de senaste versionerna av normer, Descriptions 2018 -> ISOM 2017
- Kodsiffrorna är kontrollernas namn och måste vara siffror. Lämpligt är att börja med 31 (så det inte blandas ihop med ordningsnumret).

---

#### BANLÄGGNING - FÖRARBETE

Nu är vi framme vid "banläggningsläget". Nu syns kartan i det stora fönstret samt kontrollbeskrivning till vänster.

- Verktygsfält ska finnas längst upp.
- Kartan kan flyttas genom dra den med muspekaren.
- Det går att zooma med mushjulet alternativt nere till höger på skärmen.

**Nedan följer ett antal punkter** för hur du väljer start, mål, kontroller, kontrollbeskrivning samt hur du skapar olika banor. Vi inleder med att placera ut start, mål och kontroller!

- Välj startplats genom att klicka på "Lägg till start" och placera ut den på kartan.
- Välj målplats genom att klicka på "Lägg till mål" och placera ut den på kartan.

- Kontroller placeras ut genom att klicka på "Lägg till kontroll" och placera ut dessa på kartan.
- För att flytta en kontroll klickar du på den på kartan och drar den till ny önskad plats.

**Beroende på kartans skala** blir kontrollringarna olika stora. Storleken på kontrollringarna kan ändras genom att välja "Banor" -> "Egenskaper" och sedan ändra "Kartans utskriftsskala". Genom att göra skalan mindre blir även ringarna mindre, testa er fram till en lagom storlek! Det är även möjligt att ändra kontrollringens storlek manuellt.

- I verktygsfältet, klicka på "Tävling".
- Skrolla ner till "Anpassa utseende".
- Klicka bort "Använd IOF-normernas storlek".
- Nu kan du ändra kontrollringens diameter till önskad storlek samt ändra linjebreddens på ringarna och strecken med mera. Experimentera vad som blir bra på kartan.

---

## SKAPA BANOR

Nu är start- och målplats samt ett antal kontroller utplacerade. Nu är det dags att göra olika banor.

- För att göra en bana, tryck på "Banor" -> "Lägg till bana"
- Välj banans namn, t.ex. ÅK 5. Övriga inställningar behöver du inte bry dig om nu så tryck "OK".
- Nu kan du göra bansträckningen för de tänkta banorna. Det går endast att se start och mål utav det som placerades ut förut!
- För att lägga till kontroller på banan behöver du återigen välja "Lägg till kontroll". Kontrollerna som placerades ut förut kommer nu fram som skuggade. Du kan antingen välja en av dessa förhandsplacerade kontroller eller välja en ny kontrollpunkt. Välj det som passar till din bana.
- När en kontroll är vald syns den även i kontrollbeskrivningen till vänster.
- För att lägga till en kontroll mellan två kontroller på banan måste du först markera kontrollen som du vill utgå ifrån genom att klicka på kontrollen på kartan alternativt i kontrollbeskrivningen, då blir den raden gul på kontrollbeskrivningen. Tryck på "Lägg till kontroll" och placera på önskad plats.
- När du är nöjd med banan kan du lägga till en kontrollbeskrivning på kartan. Detta görs genom att klicka på "Lägg till kontrollbeskrivning" och sedan markera ett lämpligt område på kartan för att placera ut den. Vill du justera placeringen klickar du på kontrollbeskrivningen och drar den till önskad plats.

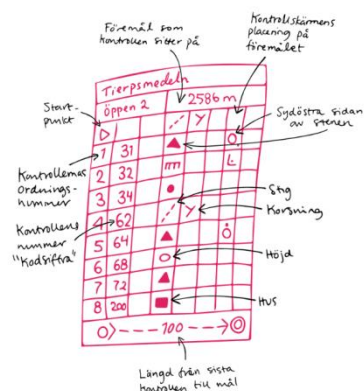
**Vill du göra fler banor går du igenom samma procedur igen!** Olika banor hamnar som flikar mellan verktygsraden och kontrollbeskrivningen uppe till vänster. Till exempel en flik vid namn "Alla kontroller" och en annan som "ÅK 5". Se "extra banläggningmaterial" för fler exempel på banläggning av andra övningar.

---

## KONTROLLBESKRIVNING

I kontrollbeskrivningen till vänster definieras vilket terrängföremål kontrollen sitter vid. Nedan följer en genomgång för hur du fyller i kontrollbeskrivningen ruta för ruta och vad varje ruta beskriver. Längst upp står tävlingens namn som valdes i början. Under tävlingens namn finns en rad med tre rutor, i den vänstra står banans namn och i den mellersta fylls banlängden i automatiskt. Vill du ändra något av detta klickar du på respektive ruta.

- I kolumn 1, längst till vänster står kontrollens ordning i banan, alltså om det är kontroll 1, 2, 3 etc.
- I kolumn 2 står kodsiffran. Den säger vad kontrollen heter. Siffran kan redigeras genom att klicka på den och skriva i önskad kod.
- Om du klickar i någon utav rutorna i kolumn 3 får du bland annat upp några pilar. Håll muspekaren på respektive symbol för att se vad de heter (visas nere till vänster i rutan). Exempel på när du skall använda pilarna och de andra tecknen kan vara:
  1. Om det finns 2 eller fler likadana karttecken i kontrollringen som kontrollpunkten har måste du ange vilken punkt som är kontrollen. T.ex. finns det 2 stenar i ringen varav kontrollen är den östra. Då väljer du pilen som pekar österut för att visa att det är den östra av de två stenarna.
  2. Är det däremot två branter i ringen och det är den övre branten som ska vara kontrollen väljer du tecknet "övre" som visar att det är den övre branten. "Övre" och "Nedre" används alltså för att skilja på två likadana punkter i höjlded.
  3. Finns det tre likadana tecknen i kontrollringen och du har den mellersta punkten väljer du tecknet "Mellersta".
  4. Är det endast ett tecken i ringen skall du lämna den rutan tom.
- I kolumn 4 väljer du kontrollpunkt, sten, ås etc.
- I kolumn 5 kan du specificera kontrollpunkten, om det t.ex. är en flack grop. Du kan även välja ytterligare en kontrollpunkt, t.ex. om du har kontrollen vid korsningen av en bäck och stig.
- Kolumn 6 visar om du har kontrollen vid en korsning eller förgrening. Man kan även skriva i storleken på föremålet, till exempel att stenen är 1,5m hög.
- Kolumn 7 visar vilken sida kontrollen sitter, om det är den norra sidan, insidan av ett staket, under, uppe i, mellan etc.
- I kolumn 8, den sista rutan visar om det finns sjukvård, vätska, är en radiokontroll eller bemannad kontroll.



## KONTROLLBESKRIVNING I TEXTFORM

För att få kontrollbeskrivningen utskrivnen som text behöver du klicka på "Banor" i verktygsfält längst upp och sen Egenskaper. I rutan som visas klicka fram text under definitionens utseende.



## SKRIVA UT BANOR

För att skriva ut banorna behöver du först välja ett utskriftsområde så att du endast får med den delen av kartan som du är intresserad av.

- Klicka på "Arkiv" -> "Välj utskriftsområde".
  - Beroende på om du vill ha samma utskriftsområde på alla banor eller olika beroende på banans sträckning väljer du antingen att skapa ett utskriftsområde för alla banor eller den aktuella banan.

- För att skriva ut, klicka på "Arkiv" -> "Skriv ut banor".
  - Välj rätt skrivare och kolla skrivarens egenskaper så att enkelsidig utskrift med färg används.
  - Bocka i de banor som ska skriva ut och välj antal kopior.
  - Klicka på förhandsgranska för att se hur utskriften kommer bli.
  - Är du nöjd, klicka på "Skriv ut", annars kan du gå tillbaka och ändra det som ska ändras.

---

## FÖRDJUPNING

Är du intresserad av att skapa avancerade banor och kartor kommer här lite olika moment och verktyg i Purple Pen.

### Redigera kontrollringar/streck mellan kontroller

- Om kontrollringen eller något streck täcker för ett viktigt karttecken kan du "klippa ett hål" i strecket. Detta görs genom att markera aktuellt streck genom att klicka på det. Längst till höger i verktygsfältet finns en symbol som är två lila streck och som heter "Skapa gap i figur". Klicka på den och dra sedan över den del av strecket som ska tas bort.
- Om du vill att en linje ska böjas, t.ex. ifall du önskar att deltagarna ska passera på en viss sida av en sankmark, byggnad eller liknande. Detta görs genom att välja verktyget "Lägg till böj" som finns näst-längst till höger i verktygsfältet illustrerad som ett lila streck med en böj på. Klicka på "Lägg till böj" och klicka sedan på aktuellt streck. En blå box kommer upp på strecket när det är markerat som du kan dra i. Placera denna box så att strecket går som önskat.

### Specialsymboler

Under "Lägg till specialsymbol" kan du lägga till symboler, bilder, text eller göra ett hål i kartan. Genom att välja något av objekten nedan kan du placera ut dessa på kartan genom att klicka på valfritt ställe på kartan.

- Frivillig passage - används för att erbjuda passager till exempel över en bäck eller väg.
- Vätskekontroll - används då vätska erbjuds på banan.
- Sjukvårdsplats - visar var på banan första hjälpen erbjuds.
- Förbjuden väg - om det är en stor väg som ej får beträdas eller andra förbjudna vägar kryssar du över den med detta tecken.
- Passmärke - kan användas för att markera var kanterna för utskriften går ifall du vill ha med logotyper eller annat på kartan som hamnar utanför kartbilden, alltså i det vita.
- "Obligatorisk passage" används ifall det är ett ställe som deltagarna måste passera men inte har en kontroll vid sig. Markera den kontroll som deltagarna skall ha passagen från och placera sedan ut passagen på valt område.
- "Förbjudet område" och "Blankt område" ritas ut genom att välja valt verktyg och sedan dra linjer för att ringa in det område som skall täckas.
  - Förbjudet område - Ett område som ej får beträdas vid arrangemanget men som annars är okej att beträda.
  - Blankt område - Detta verktyg används för att "sudda ut" kartan. Kan användas för att göra olika övningar, till exempel träna kompass eller för att göra korridorer där deltagarna måste hålla sig inom ett smalt område.
- "Gräns omöjlig/förbjuden att passera" används genom att välja verktyget och dra ut linjer där du vill ha gränsen.

- "Text" används för att skriva text på kartan. Skriv texten och välj färg samt teckensnitt, dra sedan ut texten i valfri storlek på valt ställe på kartan.
- "Image" används genom att välja en bild från datorn och placera ut den på kartan genom att dra med muspekaren för att få önskad storlek samt placering.
- Genom att klicka på "Linje" kan du rita ut en linje på kartan, antingen streckad, enkel eller dubbellinje. Du kan välja färg, storlek samt avståndet mellan strecken.
- "Rektangel"-verktyget ritat ut en linje i rektangulär form. Kan användas för att rama in ett område.

---

## KARTBYTE

Om du vill ha ett kartbyte på en bana, alltså att banan tar slut på ett ställe och att deltagarna där får en ny karta med resten av banan på kan du välja verktyget "Lägg till kartbyte".

- Under "Lägg till kartbyte" -> "Lägg till kartbyte vid kontrollpunkt" kan du välja en kontroll där kartbytet kommer att ske.
- Under "Lägg till kartbyte" -> "Markera sträcka till kartbyte" kan du välja en ny startpunkt där del 2 av banan utgår från. Det är då oftast en snitslad väg från kontrollen till den nya startpunkten.

**Förhoppningsvis kan denna lathund hjälpa dig att använda Purple Pen på ett enkelt och roligt sätt. Testa dig gärna fram för att komma på nya sätt att göra roliga övningar och kartor.**

## LYCKA TILL!



---

## STJÄRNORIENTERING

- För att skapa en bana klicka på "Banor" i menyraden. Välj "Lägg till bana".
- Fyll i namnet på övningen du ska skapa, t.ex. Stjärn-OL bana A. Låt "Normal bana" stå kvar. Hoppa över resterande val, och tryck sedan "OK". Nu dyker kartbilden upp med alla kontroller svagt synliga.
- Klicka på "Lägg till kontroll", en kontrollring med medföljande streck blir synlig, dra markören till en av kontrollerna, släpp och klicka en gång. Bana A är nu klar.
- Gör om samma procedur för varje ny Stjärn-OL bana du vill skapa.

---

## KLÖVERORIENTERING

- Gå till "Banor" och välj "Lägg till bana".
- Fyll i namnet på övningen du ska skapa, t.ex. Klöver-OL bana A. Låt "Normal bana" stå kvar. Hoppa över resterande val, och tryck sedan "OK". Nu dyker kartbilden upp med alla kontroller svagt synliga.
- Klicka på "Lägg till kontroll", en kontrollring med medföljande streck blir synlig, dra markören till en av kontrollerna, släpp och klicka en gång.
- Klicka på kontrollring nr 1 så att den blir lite orange i färgen (inte lila).
- Klicka på "Lägg till kontroll" igen. Dra kontrollringen som dyker upp till nästa kontroll som du vill använda. Klicka för att släppa av ringen.
- Nu kan du se en bana med två kontroller samt start och mål. Önskar du tre kontroller i klöverorienteringsbanan lägger du bara till ytterligare en kontroll.
- Gör om samma procedur för varje ny Klöver-OL bana du vill skapa.

---

## ORIENTERINGSBANA

- Gå till "Banor" och välj "Lägg till bana".
- Fyll i namnet på övningen du ska skapa, t.ex. Bana A (grön/vit/gul). Låt "Normal bana" stå kvar. Hoppa över resterande val, och tryck sedan "OK". Nu dyker kartbilden upp med alla kontroller svagt synliga.
- Klicka på "Lägg till kontroll", en kontrollring med medföljande streck blir synlig, dra markören till en av kontrollerna, släpp och klicka en gång.
- Klicka på kontrollring nr 1 så att den blir lite orange i färgen (inte lila).
- Klicka på "Lägg till kontroll" igen. Dra kontrollringen som dyker upp till nästa kontroll som du vill använda. Klicka för att släppa av ringen. Nu kan du se en bana med två kontroller samt start och mål
- Fortsätt att lägga till det antal kontroller som du vill ha i orienteringsbanan.
- Gör om samma procedur för varje ny orienteringsbana du vill skapa.



## POKERORIENTERING

- Gå till "Banor" och välj "Lägg till bana".
- Fyll i namnet på övningen du ska skapa, t.ex. Poker-OL. Ändra från "Normal bana" till "Poängbana". Hoppa över resterande val, och tryck sedan "OK". Nu dyker kartbilden upp med alla kontroller svagt synliga.
- Klicka på "Lägg till kontroll". Alla kontroller blir svagt synliga, dra kontrollringen till den kontrollen som du vill använda dig av, klicka för att släppa av ringen.
- Fortsätt med samma procedur för att lägga till de antal kontroller som du vill ha i övningen.

---

## RÄV-OL

- Gå till "Banor" och välj "Lägg till bana".
- Fyll i namnet på övningen du ska skapa, t.ex. Räv-OL. Ändra från "Normal bana" till "Poängbana". Hoppa över resterande val, och tryck sedan "OK". Nu dyker kartbilden upp med alla kontroller svagt synliga.
- Klicka på "Lägg till kontroll". Alla kontroller blir svagt synliga, dra kontrollringen till den kontrollen som du vill använda dig av, klicka för att släppa av ringen.
- Fortsätt med samma procedur för att lägga till de antal kontroller som du vill ha i övningen.
- För att lägga till den linje som Rävnen ska gå kan du göra på två sätt; endera skriver du ut kartorna och fyller i linjen för hand med överstrykningspenna eller så kan du rita i linjen med hjälp av Purple Pen - se avsnitt "Specialsymboler" för hur du lägger in en linje. Notera! Tänk på att skapa en ny Purple Pen fil för denna övning då linjen finns med på alla banor som du skapat i samma banläggningsfil.

---

## RITA-KARTA

- Skapa en ny banläggningsfil - se avsnitt "Kom igång".
- Gå till "Lägg till specialsymbol", scrolla ner till "Blankt område".
- Ett litet kryss dyker upp vid markören, klicka och dra för att markera det område som du vill ska vara blankt (vitmarkerat) på kartan.
- Klicka när du är klar.
- Gör om samma procedur för varje område som du vill ska vara blankt. Tips! Gör flera stopp på linjen för att kunna gå tillbaka och ändra i efterhand.