


# Parcoursen ontwerpen

met

## Professional Parcours Design

Het Visio tekenprogramma, waarvan PPD gebruik maakt, biedt enorm veel mogelijkheden, maar is vrij ingewikkeld. Veel functies zijn op verschillende manieren op te roepen, maar wij zullen ons beperken tot de knoppen die voor ons het meest van belang zijn.

### Menubalk

 File Edit View Insert Format Tools Shape Window Help

**File** Hierin bevinden zich de normale functies als, openen, sluiten, opslaan, opslaan als, printen, enz.

Belangrijk zijn:

**Stencils:** Hier komen we later op terug

**Page Set up:** Hiermee kunnen we het A4 draaien.

**Print preview:** Afdrukvoorbeeld.

**Print:** Afdrukken.

**Edit** De meeste van deze functies kunnen we met de knoppen doen.

**View** **Layer Properties:** Hier komen we later op terug

**Insert** De meeste van deze functies kunnen we met de knoppen doen

**Format** De meeste van deze functies kunnen we met de knoppen doen

**Tools** De meeste van deze functies kunnen we met de knoppen doen  
Belangrijk zijn:

**Macro - Calculations - Parcourslengte**

**Shape** De meeste van deze functies kunnen we met de knoppen doen

**Window** De meeste van deze functies kunnen we met de knoppen doen

**Help** Spreekt voor zichzelf



## Het maken van het basisplan.


Open PPD.

Start **Scale**.

Kies een maat die de maat van de geplande ring benadert, of iets groter. (dubbelklikken) Je komt nu in de ontwerpomgeving.

**File** In het menu, **File - Pagesetup** kun je de stand van je pagina instellen.  
**Landscape of Portrait**

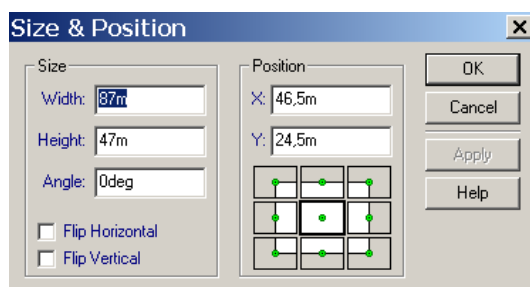
### De ring op maat maken.

 Selecteer de omtrek van het terrein door met de selectieknop **Pointer-Tool** op de omtrek te klikken.

Linksonder verschijnt de statusbalk.


Width = 87 m      Height = 47 m      Angle = 0deg

Klik op de statusbalk



Hier kun je de maten van van het terrein invullen hoogte (**Height**) en breedte (**Width**) OK.

### Hoeken rond of rechter maken

 Met de knop **Corner Rounding** kun je de hoeken van een terrein rond maken. (eerst terrein selecteren)

### Zelf terrein tekenen

Kies een schaal (**Scale**) waarin de oppervlakte van het nieuw te maken terrein past. b.v. 90 x 160

Selecteer de omtrek van het terrein

Selecteer met de rechtermuisknop **Cut** of druk op **Delete** op het toetsenbord


Wat overblijft zijn de meetlijnen.




Door de meetlijn te selecteren, en aan het uiteinde te gaan staan, kunnen we deze verlengen en verkorten.

Wanneer we meer meetlijnen nodig hebben, rechtermuisknop – **Duplicate**.




 Met de knop **Line Tool** kunnen we lijnen maken voor de omtrek van het terrein. Hierbij zijn de meetlijnen handig om te gebruiken. We kunnen ook met de **Line Tool** een kort lijntje maken, daarna selecteren. dan op het uiteinde gaan staan, en de lijn langer of korter maken, waarbij we linksonder op de statusbalk de lengte kunnen aflezen.

 Met de knop **Rectangle-Tool** kunnen we bochten tekenen


 Met de knop **Pencil-Tool** kunnen we zowel rechte lijnen als bochten tekenen

## Ingang ring, , vaste obstakels

Wanneer er geen stencil genaamd **Obstacles** links in het scherm staat, klik op  **PPD – Shape patter – Obstacles.**

 ingang, klik op **In/Out** en sleep deze op zijn plaats. In dit stencil zitten ook bomen, struiken, vaste wallen en sloten. Deze kun je op hun vaste plaats slepen.

 Met de knop **Rotation-Tool** kun je de objecten draaien.

 **Jury**  
Klik op de knop **Text Block Tool** daarna klik op een willekeurige plaats, en type het woord “jury”, en je kunt het hele woord op zijn plaats slepen.

  Met de knoppen **Rectangle-Tool** en **Ellipse-Tool** kun je snel een vierhoekig of rond figuur tekenen, b.v. een rechthoekje om Jury. Dit moet je dan wel groeperen, om het in een keer te kunnen slepen.



## Groeperen

 Met de knop **Connection-Point-Tool** trekken we een vierhoek om het te groeperen objekt.

 Met de knop **Group** groeperen we.

 Met de knop **Ungroup** maken we de groepering ongedaan eerst selecteren met 

Soms zijn de knoppen **group** en **ungroup** niet zichtbaar, dan naar menubalk, **Shape-Grouping-Group**

Wanneer we het terrein compleet met ingang, jury, en vaste obstakels klaar hebben, dan gaan we dit groeperen.  



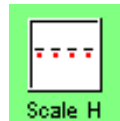
Nadat het groeperen is uitgevoerd, kan de terreinschets gecentreerd worden. Wanneer er een wijziging in het terrein moet worden uitgevoerd kan het groeperen weer ongedaan gemaakt worden.  

## Maatverdeling

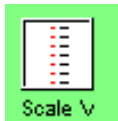


**Open-Stencil** Onder deze knop bewaren we de stencils

Wanneer er geen stencil genaamd **Obstacles** links in het scherm staat, klik hierop en kies **Obstacles**.



Scale H



Scale V

Sleep **Scale H** of **Scale V** op de tekening.

We willen b.v. 25 meter.

De maat is veel te lang

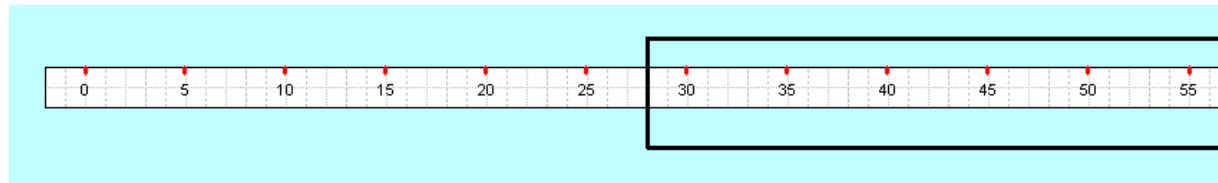
Dubbeklik op de maat, dit krijg je te zien.



Met de knoppen



kun je inzoomen of uitzoomen



Vanaf 25 selecteren we met  de rest van de maatverdeling en Delete.

Klik op het kruisje rechtsboven in de menubalk (Grijs! !) en we zijn terug in het werkblad.



Met de knop **Flip Vertical** kunnen we de maatacijfers boven of onder de rode streepjes zetten

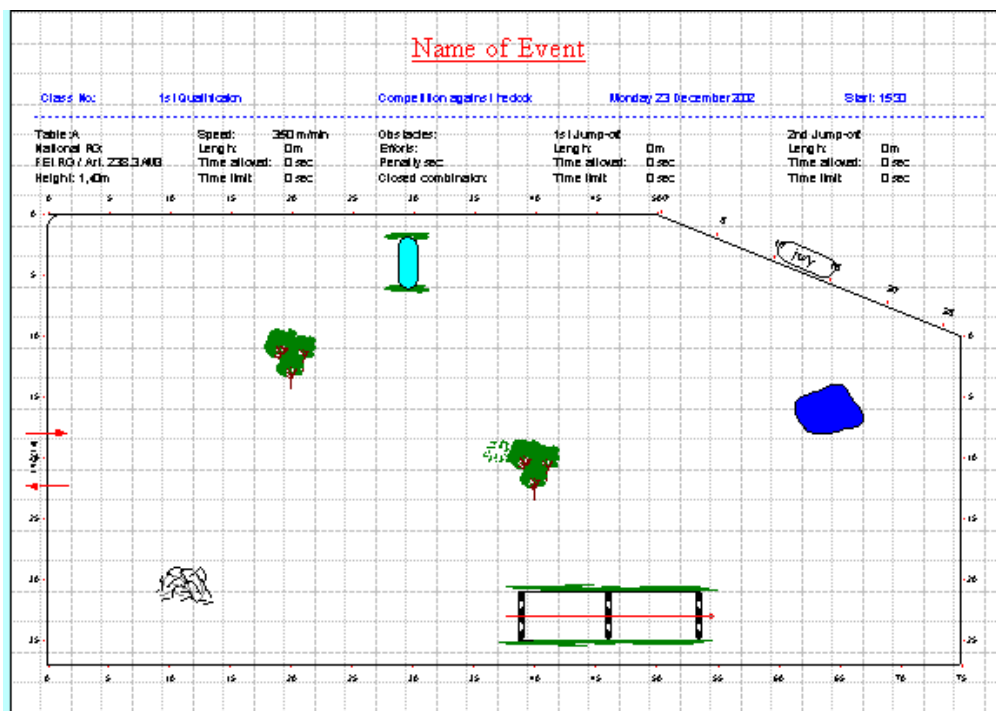


Met de knop **Flip Horizontal** kunnen we de maatacijfers van de verticale balk links of rechts plaatsen.

Wanneer de maatverdeling schuin gezet moet worden, dan doen we dat met



Nu is ons basisplan klaar.



Wanneer het ons beter uitkomt om de tekening verticaal te draaien, dan wissen we de koptekst, en technische gegevens, en kiezen uit het stencil *Obstacles* :



Naam van het evenement



Koptekst horizontaal



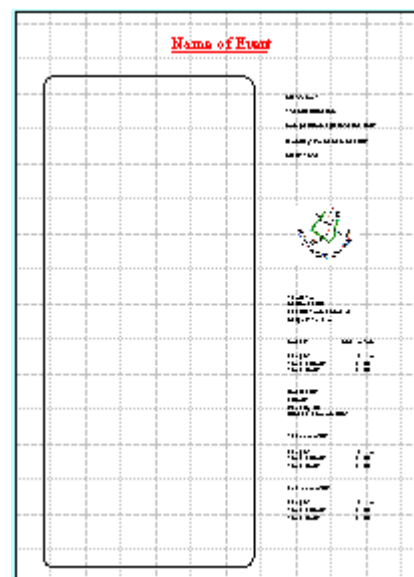
Koptekst verticaal




Technische gegevens horizontaal




Technische gegevens verticaal

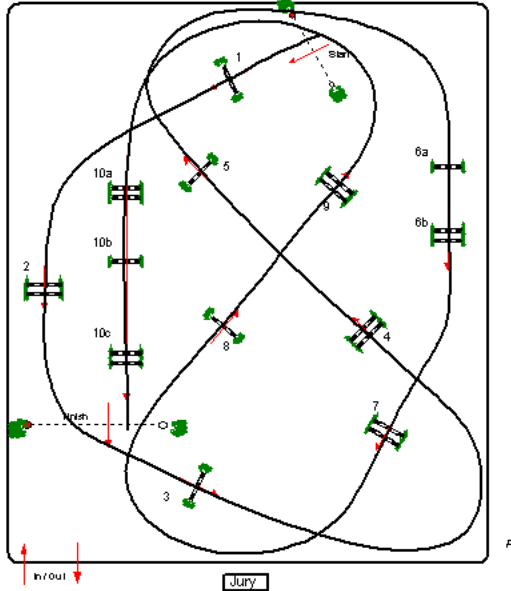


## Parcourslengte

 **Freeform-Tool** Met behulp van deze knop kunnen we het parcours opmeten.

**Met de Freeform-Tool** tekenen we het beloop van het parcours.

Met de cursor kunnen we via de groene cirkeltjes de lijn corrigeren. Wanneer dit wat moeizaam gaat, halen we het ruitjesmotief weg met gebruik van de  knop **Grid**



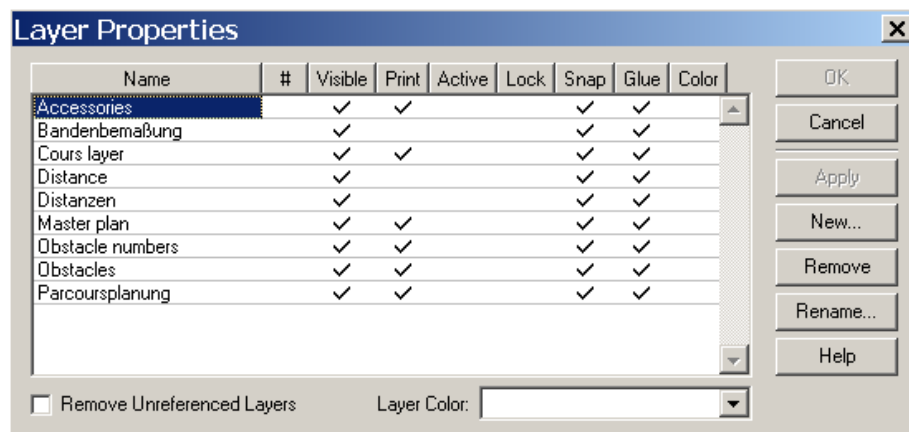
Als de knop niet zichtbaar is, gaan we naar **View – Grid**.

In de menubalk staat rechts naast “Help” **PPD** . Als deze knop niet zichtbaar is, en dan gaan we naar: **Tools – Macro – Calculations – Parcourslength**  
Het programma wijst je verder de weg.

## Afdrukken

**Layer Properties**  Met deze knop, of met

**View – Layer Properties** halen we het volgende scherm tevoorschijn.



Door vinkjes weg te halen, of te plaatsen, en daarna op OK te drukken, kunnen we bepalen hoe we de tekening afgedrukt willen hebben.

Voor het afdrukvoorbeeld gaan we naar **File – Print Preview** en als alles naar uw zin is, **Print**.

