

# VRIDA MERIDIANER

Enligt dagens tävlingsregler ska tävlingskartans meridianer vara parallella med kartkanten/ramen

Här beskrivs en metod att göra detta på. Det finns andra sätt.

Du har normalt sett databasen inpassad i ett nät, vanligtvis Sweref 99 TM.

Lutningen på meridianerna varierar beroende på var i landet kartan är belägen. Lutningen på meridianerna bör alltid finnas inskriven någonstans på kartan i databasen.

Om vi som exempel tänker oss att lutningen på meridianerna är -3.5 som de är i Mariefred så lutar de så mycket till höger i förhållande till rutnätet i databasen. (Du har naturligtvis en egen lutning)

Öppna databasen, gå till Karta/transformera /rotera karta och skriv in 3.5 utan något plus eller minus framför. Se till att kryssrutan för rotera objekt är avmarkerad eftersom text och symboler ska peka mot norr.

Gå till Karta/exportera kartutsnitt och markera den yta som du behöver till tävlingen. Spara tävlingsutsnittet med ett lämpligt namn.

Nästa moment är viktigt, stäng ner databasen **UTAN att** spara ändringen så har du den kvar i oförändrat skick.

Öppna den nyss urklippta tävlingskartan och arbeta vidare med ram och texter.

Om du sedan tidigare har lagt banorna på databasens karta måste även dessa vridas. Öppna banfilen, gå till Spara som och ge ett nytt namn, så har du en tävlingskopia att jobba med för säkerhets skull. Öppna kopian och gå till karta/transformera/ rotera karta och skriv in 3.5, se till att kryssrutan inte är markerad och klicka OK.

Nu bör du ha både en tävlingskarta och banor med meridianerna klara för tävling. Allt är nu vridet kring samma centrumpunkt (origot)

Det här beskriver en metod att göra vridningen på i OCAD 11-12. I tidigare versioner kan du finna vridningen under en annan rubrik men möjligheten att vrida har åtminstone funnits sedan OCAD 8.

Lennart Karlsson