

De taal die het programma standaard kiest is de taal van het besturingssysteem van de computer.

Stop de originele CD en voer de .exe file uit. Onthoud dat tijdens de installatie om het serie nummer gevraagd wordt. Eenmaal geïnstalleerd, click op de Ninco Trackmap icoon in het menu programma's.

## PROGRAMMEER

Elk gedeelte opent een menu. Sluit het menu door op "X" te klikken.

## CIRCUIT

Klik op "**Nieuw**" om met TrackMap te beginnen, en kies het type circuit dat u wilt ontwerpen: analoog of digitaal. Met de rechter muisknop markeert u het beginpunt en daarna geeft u de richting aan van de eerste baan met de linker muisknop.

Geef het circuit een naam en selecteer het aantal rijbanen (2, 4, 6 of 8). In "**Speelruimte**" geeft u de ruimte in de trajecten aan (van 0 tot 5 mm). "**Afmetingen**" geeft de grootte van het ontwerp aan en met "**Compenseren**" maakt u het parcours van iedere rijbaan even lang. Belangrijk: de afstand om het circuit te sluiten hoeft niet altijd 0 te zijn.

U kunt elk ontwerp "**Afdrukken**" (of opslaan als afbeelding) of "**Opslaan**" in de "**Circuitheek**", die verder nog 100 circuits van verschillende afmetingen en types bevat.

## TRAJECTEN

Nadat u de eerste baan heeft geplaatst, opent u dit menu met alle beschikbare NINCO-banen om een circuit te maken.

Klik op een traject om een baan in het circuit te plaatsen. De beschikbare trajecten met een off-road-, sneeuw- of overgangsoppervlak selecteert u met de pijlen onder het traject. Om de richting van een bocht te wijzigen klikt u met de rechter muisknop op de baan.

Overige functies: Linker symbool: baan toevoegen of vervangen. Dit werkt op het geselecteerde (knipperende) traject. Rechter symbool: selecteert het uiteinde waar de volgende baan aangelegd wordt (aangegeven door een punt). Middelste symbool: wist de laatste baan aan het geselecteerde uiteinde.

**Randen/Hekken/Muren:** Voegt dit element toe aan de geselecteerde trajecten aan de buitenkant, de binnenkant of beide kanten. Er is ook een automatische optie waarbij u de elementen aan alle trajecten toevoegt.

**Subtrajecten:** Hiermee ontwerpt u, per gedeelte, een niet-lineair circuit. Het kader "**In gebruik**" geeft aan in welk gedeelte u aan het werk bent. Het hoofdtracé kan niet worden verwijderd. Druk op "**Onderverdelen**" om de geselecteerde banen van het hoofdtracé af te scheiden.

## INHOUD

Toont de NINCO-banen, met hun referentienummer, die nodig zijn om het circuit op het scherm te bouwen.

Deze informatie wordt naast de tekening van het circuit weergegeven als u een ontwerp afdrukt, net als de afmetingen en de naam die u het ontwerp heeft gegeven.

## INVENTARIS

Dit gaat vooraf aan het ontwerp. Hiermee wordt nagegaan welke banen de gebruiker bezit. Om banen toe te voegen klikt u met de linker muisknop op het nummer van de baan. Met de rechter muisknop verwijdert u banen. Door gelijktijdig op 'Shift' te drukken voegt u 10 eenheden toe of verwijdert deze, met 'Control' zijn dat er 100.

## VERPLAATSEN

Door op het circuit te klikken en de cursor te verplaatsen, kunt u het hele ontwerp vrij verplaatsen. Met de pijltjes verplaatst u het, volgens de weergegeven afstand, van 1 cm tot 400 cm. Op dezelfde manier kunt u het circuit in elke gewenste richting draaien door op de rotatiepijltjes te klikken. Met "**Zoom**" kunt u het circuit het hele scherm laten vullen.

## ICONEN

Illustraties en teksten om extra informatie aan het tracé toe te voegen.

**Vorm plaatsen:** Cirkel of rechthoek, met omlijning en vulling om straatmeubilair, muren en dergelijke aan te geven. U plaatst deze door op de linker muisknop te drukken.

## VOORKEUREN

Hiermee selecteert u een kleurcode voor elk type baan, de achtergrond van het werkblad of zelfs een afbeelding. Het gebied kan met een vierkant aangegeven worden en u kunt de afmetingen hiervan zelf aangeven.

Hierin geeft u ook de (on)zichtbaarheid aan van de vormen, symbolen en teksten.

Vragen en suggesties: [trackmap2005@ninco.com](mailto:trackmap2005@ninco.com)

La langue du programme par défaut est celle utilisée par le Système d'exploitation de l'ordinateur.

Insérer le CD original et lancer fichier .exe. Le numéro de série sera demandé durant l'installation. Une fois installé, lancer le programme en cliquant sur l'icône NINCO Trackmap dans le menu Programmes.

## SECTIONS DU PROGRAMME

Chaque section ouvre un menu dépliant. Appuyer sur "X" pour fermer la fenêtre.

### CIRCUIT

Pour commencer à utiliser le TrackMap, cliquer sur "**Nouveau**" et sélectionner le type de circuit à concevoir : analogique ou digital. Avec le bouton droit de la souris, indiquer le point de départ puis indiquer l'adresse de la première piste avec le bouton gauche de la souris.

Nommer le circuit et sélectionner le nombre de voies (2, 4, 6 ou 8). Dans "**Largeur**", il est possible d'indiquer la flexibilité des tronçons (de 0 à 5 mm). "**Mesures**" indique l'espace qu'occupe le design et "**Compenser**" indique le parcours de chaque voie. Important: la distance pour fermer le circuit ne doit pas nécessairement être égal à 0.

Il est possible d'"**Imprimer**" (ou enregistrer comme image) ou d'"**Enregistrer**" chaque design dans la "**Circuitthèque**", qui dispose de 100 circuit de différents mesures et types.

### TRONÇONS

Après avoir positionné la première piste, il est nécessaire d'ouvrir ce menu, avec toutes les pistes NINCO disponibles pour créer un circuit.

En cliquant sur un tronçon, nous positionnons une piste dans le circuit. Les tronçons disponibles en surface off road, neige et transition sont sélectionnés à l'aide des flèches sous le tronçon. Pour changer le sens d'une courbe, cliquez-droit sur la piste.

Autres fonctions. Icône de gauche : ajouter une piste ou remplacer une piste. Agir sur le tronçon sélectionné (clignote). Icône de droite : sélectionner l'extrémité où sera ajoutée la piste suivante (indiquée par un point). Icône centrale : supprimer la dernière piste de l'extrémité sélectionnée.

**Bords/Barrières/Murs**: Ajouter l'élément aux tronçons sélectionnées à l'extérieur, à l'intérieur ou les deux. Option automatique pour ajouter à tous les tronçons.

**Sous-tracé**: Pour créer un circuit non linéaire, par parties. L'encadré "**En cours d'utilisation**" indique sur quel sous-trait on travaille. Le trait principal ne peut être supprimé. En appuyant sur "**diviser**", séparer les pistes sélectionnées du trait principal.

## CONTENU

Indique les tronçons NINCO, avec leur numéro de référence, nécessaires pour réaliser le circuit à l'écran.

Ces informations s'affichent avec le dessin du circuit lors de l'impression d'un design, ainsi que les mesures et le nom attribué.

## INVENTAIRE

Avant chaque design. Contrôler les pistes que l'utilisateur possède. Pour ajouter des pistes, cliquer sur le numéro de chaque tronçon avec le bouton gauche de la souris. Arrêter avec le bouton droit. Pour ajouter/arrêter 10 unités, appuyer sur "Majuscules" et pour 100 unités, appuyer sur "Control".

## DÉPLACER

En cliquant sur le circuit et en retenant le pont, nous déplaçons librement le design. À l'aide des flèches, elles se déplacent en fonction du numéro indiqué de 1 à 400 cm. De la même manière, elles pivotent de 1 à 180° dans le sens sélectionné à l'aide des flèches de pivotement. Le "**zoom**" permet de maintenir le circuit en plein écran.

## ICÔNES

Éléments décoratifs et texte pour ajouter des informations supplémentaires sur le tracé.

**Positionner Forme** : Circulaire ou rectangulaire, avec bordure et remplissage pour simuler le mobilier, les murs, etc. Dessiner en cliquant sur le bouton gauche de la souris.

## PRÉFÉRENCES

Permet de sélectionner le code de couleurs pour chaque type de piste, ainsi que celle du fond de la zone de travail, ou d'une image. La zone peut être quadrillée et il est possible de choisir la taille du quadrillage.

Active la visibilité ou non des formes, des icônes et des textes.

Questions et suggestions: [trackmap2005@ninco.com](mailto:trackmap2005@ninco.com)

L'idioma del programa selecciona per defecte el que utilitza el Sistema Operatiu de l'ordinador.

Inseriu el CD original i executeu l'arxiu .exe. Tingui a prop el número de sèrie del seu programa, li serà demanat en el moment de la instal·lació. Un cop instal·lat, obrir NINCO Trackmap des del Menú de programes.

## SECCIONS DEL PROGRAMA

Cada secció obre un menú desplaçable. Prement "X" , tanca la finestra.

### CIRCUIT

Per començar a utilitzar el TrackMap, prémer sobre "Nou" i seleccionar el tipus de circuit a dissenyar: analògic o digital. Amb el botó dret del ratolí es marca el punt d'inici i a continuació amb l'esquerre la direcció de la primera pista.

Nomenar circuit i seleccionar número de carrils (2,4,6 o 8). A "Tolerància" es pot indicar la flexibilitat dels trams (de 0 a 5 mm). "Mides" mostra l'espai que ocupa el disseny i "Compensar" iguala el desenvolupament de cada carril. Important: la distància per tancar el circuit, no necessàriament ha de ser 0.

Cada disseny es pot "Imprimir" (o gravar com a imatge) o "Guardar" a la "Circuitema", on a més a més ja hi són disponibles 100 circuits de diferents mides i tipus.

### TRAMS

Després de col·locar la primera pista, es necessari obrir aquest menú, amb totes les pistes NINCO disponibles per crear un circuit.

Fent click sobre un tram, col·loquem una pista al circuit. Els trams disponibles en superfície off road, neu u transició se seleccionen mitjançant les fletxes de sota del tram. Per canviar el sentit d'una corba, fer click amb el botó de la dreta sobre la pista.

Altres funcions. Icona esquerra: afegir pista o substituir pista. Actuen sobre el tram seleccionat (intermitent). Icona dreta: selecciona l'extrem pel qual s'afegirà la següent pista (marcat amb un punt). Icona central: elimina l'última pista de l'extrem seleccionat.

**Vores/Tanques/Murs:** Afegix l'element als trams seleccionats a l'exterior, interior o ambdós. També, opció automàtica per afegir a tots els trams.

**Subtraçats:** Per crear un circuit no lineal, per parts. El menú "En ús" indica sobre quin subtraçat es treballa. El traçat principal no es pot eliminar. Prement "dividir" separa les pistes seleccionades del traçat principal.

### CONTINGUT

Mostra els trams NINCO, amb el seu número de referència, necessaris per realitzar el circuit en pantalla.

Aquesta informació apareix juntament amb el dibuix del circuit quan s'imprimeix un disseny, així com les mides i el nom assignat.

### INVENTARI

Previ a cada disseny. Controla les pistes que l'usuari posseeix. Per afegir pistes, fer click sobre el número de cada tram amb el botó esquerre del ratolí. Amb el dret es resta. Prement simultàniament 'Majúscules' afegix/resta 10 unitats i amb 'Control', 100.

### MOURE

Prement sobre el circuit i arrossegant el punter, desplaçem lliurement el disseny. Mitjançant les fletxes, es desplaça segons número indicat d'1 a 400 cm. De la mateixa manera, rota d'1 a 180° en el sentit desitjat en prémer sobre les fletxes de gir. El "zoom" permet tenir el circuit a pantalla completa.

### ICONES

Elements decoratius i text per afegir informació extra al traçat.

**Col·locar Forma:** Circular o rectangular, amb vora i fons per simular mobiliari, parets, etc. Es dibuixa prement el botó esquerre del ratolí.

### PREFERÈNCIES

Permet seleccionar el codi de colors per a cada tipus de pista, així com el del fons de l'àrea de treball o fins i tot una imatge. L'àrea es pot quadrícular i escollir la mida de la quadrícula.

Habilita la visibilitat o no de les formes, icones i textos.

Dubtes i suggeriments: [trackmap2005@ninco.com](mailto:trackmap2005@ninco.com)

El idioma del programa selecciona por defecto el que utiliza el Sistema Operativo del ordenador.

Insertar el CD original y ejecutar el archivo .exe. Tenga cerca el número de serie de su programa, le será solicitado en el momento de la instalación. Una vez instalado, abrir NINCO Trackmap desde el Menú de programas.

## SECCIONES DEL PROGRAMA

Cada sección abre un menú desplazable. Pulsando "X", cierra la ventana.

## CIRCUITO

Para empezar a usar el TrackMap, clicar sobre "**Nuevo**" y seleccionar el tipo de circuito a diseñar: analógico o digital. Con el botón derecho del ratón marcamos el punto de inicio y a continuación con el izquierdo la dirección de la primera pista.

Nombrar circuito y seleccionar número de carriles (2,4,6 u 8). En "**Holgura**" se puede indicar la flexibilidad de los tramos (de 0 a 5 mm). "**Medidas**" muestra el espacio que ocupa el diseño y "**Compensar**" iguala el recorrido de cada carril. Importante: la distancia para cerrar el circuito, no necesariamente debe ser 0.

Cada diseño se puede "**Imprimir**" (o grabar como imagen) o "**Guardar**" en la "**Circuiteca**", donde además ya están disponibles 100 circuitos de diferentes medidas y tipos.

## TRAMOS

Tras colocar la primera pista, es necesario abrir este menú, con todas las pistas NINCO disponibles para crear un circuito.

Haciendo clic sobre un tramo, colocamos una pista en el circuito. Los tramos disponibles en superficie off road, nieve y transición se seleccionan mediante las flechas de debajo del tramo. Para cambiar el sentido de una curva, clics con el botón de la derecha sobre la pista.

Otras funciones. Icono izquierda: añadir pista o sustituir pista. Actúan sobre el tramo seleccionado (parpadea). Icono derecha: selecciona el extremo por donde se añadirá la siguiente pista (marcado con un punto). Icono central: elimina la última pista del extremo seleccionado.

**Bordes/Vallas/Muros:** Añade el elemento a los tramos seleccionados en el exterior, interior o ambos. También, opción automática para añadir a todos los tramos.

**Subtrazados:** Para crear un circuito no lineal, por partes. El recuadro "**En uso**" indica sobre qué subtrazado se trabaja. El trazado principal no se puede eliminar. Pulsando "**dividir**" separa las pistas seleccionadas del trazado principal.

## CONTENIDO

Muestra los tramos NINCO, con su número de referencia, necesarios para realizar el circuito en pantalla.

Esta información aparece junto al dibujo del circuito cuando se imprime un diseño, así como las medidas y el nombre asignado.

## INVENTARIO

Previo a cada diseño. Controla las pistas que el usuario posee. Para añadir pistas, clicar sobre el número de cada tramo con el botón izquierdo del ratón. Con el derecho se resta. Apretando simultáneamente 'Mayúsculas' añade/resta 10 unidades y con 'Control', 100.

## MOVER

Clicando sobre el circuito y arrastrando el puntero, desplazamos libremente el diseño. Mediante las flechas, se desplaza según número indicado de 1 a 400 cm. De igual manera, rota de 1 a 180° en el sentido deseado al clicar sobre las flechas de giro. El "**zoom**" permite tener el circuito a pantalla completa.

## ICONOS

Elementos decorativos y texto para añadir información extra al trazado.

**Colocar Forma:** Circular o rectangular, con borde y relleno para simular mobiliario, paredes, etc. Se dibuja pulsando el botón izquierdo del ratón.

## PREFERENCIAS

Permite seleccionar el código de colores para cada tipo de pista, así como el del fondo del área de trabajo o incluso una imagen. El área se puede cuadrricular y elegir el tamaño de la cuadrícula.

Habilita la visibilidad o no de las formas, iconos y textos.

Dudas y sugerencias: trackmap2005@ninco.com

Bei der Installation wird das Programm automatisch auf die Sprache des Betriebssystems im Computer eingestellt.

Bitte die CD in das CD Rom Laufwerk einlegen und die .exe Datei ausführen. Bitte die Seriennummer bereithalten, sie wird für die Installation benötigt. Nach der Installation können Sie das Programm aus dem Programmmenu heraus starten.

## INHALT DES PROGRAMMES

Nach Klicken auf die einzelnen Optionen öffnet sich jeweils ein Rollmenü. Mit "X" schließen Sie das Fenster.

## RENNSTRECKE

Klicken Sie nach Laden von TrackMap zunächst auf "**Neu**" und wählen Sie aus, welche Art von Rennstrecke Sie bauen wollen, analog oder digital. Markieren Sie mit der rechten Maustaste den Startpunkt und dann mit der rechten die Richtung der ersten Spur.

Benennen Sie die Strecke und bestimmen die Anzahl der Spuren (2, 4, 6 oder 8). Unter "**Weite**" können sie die Flexibilität der Teilstrecken (von 0 bis 5 mm) bestimmen. "**Maße**" zeigt den Platz, den der Entwurf einnimmt und mit "**Bahnen verrechnen**" können Sie die Streckenlänge der einzelnen Spuren angleichen. Wichtig: Die Entfernung zum Schließen der Strecke muss nicht unbedingt 0 sein.

Sie können Ihren Entwurf "**Drucken**" (oder als Bilddatei abspeichern) oder in der "**Circuiteca (Streckenliste)**" "**Speichern**", wo Sie außerdem 100 schon bestehende Strecken mit den unterschiedlichsten Abmessungen und Eigenschaften vorfinden werden.

## TEILSTRECKEN

Nach Anlegen der ersten Spur müssen Sie dieses Menü mit allen zum Entwerfen einer Rennstrecke verfügbaren NINCO-Pisten öffnen.

Mit einem Klick auf eine Teilstrecke wird eine Piste in die Rennstrecke eingefügt. Die verfügbaren Offroad-, Schnee- und Übergangs-Teilstrecken werden mit den Pfeilen unterhalb der Teilstrecke ausgewählt. Zum Ändern der Richtung einer Kurve klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Piste.

Weitere Funktionen - Symbol links: Piste hinzufügen oder ersetzen. Wirkt auf die ausgewählte Teilstrecke (blinkt). Symbol rechts: Auswahl des (mit einem Punkt markierten) Streckenendes, an dem die folgende Piste angesetzt werden soll. Symbol in der Mitte: Entfernt die letzte Piste des ausgewählten Streckenendes.

**Ränder/Zäune/Mauern:** Fügt das jeweilige Element außen, innen oder auf beiden Seiten zu den ausgewählten Teilstrecken hinzu. Außerdem haben Sie die Option, das jeweilige Element zu allen Teilstrecken hinzuzufügen.

**Untertrassierung:** Zum Erstellen von nicht linearen Strecken in Teilen. Das Feld "**In**

**Gebrauch**" gibt an, welche Alternativstrecke in Bearbeitung ist. Die Hauptstreckenführung kann nicht gelöscht werden. Mit einem Klick auf "**Teilen**" werden die ausgewählten Pisten von der Hauptstreckenführung abgetrennt.

## INHALT

Zeigt die NINCO-Teilstrecken mit ihren Referenznummern, die zur Übertragung der Rennstrecken auf den Bildschirm notwendig sind.

Diese Information erscheint zusammen mit einer Abbildung, den Maßen und dem zugewiesenen Namen der Strecke beim Ausdrucken.

## INVENTAR

Vor jedem Entwurf. Zur Kontrolle der Pisten, die dem Benutzer gehören. Klicken Sie zum Hinzufügen von Pisten mit der linken Maustaste auf die Nummer der einzelnen Teilstrecken. Mit der rechten Maustaste werden die Strecken entfernt. Bei gleichzeitigem Betätigen der Großschreibtaste werden gleichzeitig 10 Einheiten hinzugefügt bzw. entfernt und mit 'Strg' 100.

## BEWEGEN

Mit Klick auf eine Strecke und Ziehen mit dem Mauszeiger kann ein Entwurf beliebig verschoben werden. Mit den Pfeilen wird die Strecke je nach angegebener Zahl 1 bis 400 cm verschoben. Auf ähnliche Weise können Sie die Richtung der Strecke durch Betätigen der Drehpfeile 1 bis 180° drehen. Mit "**Zoom**" wird die Strecke zum Vollbild vergrößert.

## ICONS

Dekorationselemente und Texte zum Hinzufügen von Extraintformation an die Streckenführung.

**Formen einsetzen:** Kreise oder Rechtecke mit Rändern oder Füllungen zur Simulation von Möbeln, Wänden, etc. Das Zeichnen geschieht durch Betätigen mit der linken Maustaste.

## VORLIEBEN

Hier können Sie den Farbcode für die einzelnen Pistentypen sowie eine Farbe oder auch ein Bild für den Hintergrund des Arbeitsbereiches bestimmen. Der Arbeitsbereich kann in Quadranten unterteilt und der Größe bestimmt werden.

Macht die Formen, Symbole und Texte sichtbar oder unsichtbar.

Fragen und Anregungen bitte an: [trackmap2005@ninco.com](mailto:trackmap2005@ninco.com)

O idioma do programa selecciona por defeito o utilizado pelo Sistema Operativo do computador.

Introduzir o CD original e executar o ficheiro .exe.file lembre-se que o número de série será solicitado durante o processo da instalação. Uma vez que instalado, clicar ícone da NINCO Trackmap em seu menu dos programas.

## SECÇÕES do PROGRAMA

Cada secção abre um menu desdobrável. Premindo “X”, fecha-se a janela.

### CIRCUITO

Para começar a usar o TrackMap, clicar sobre “Novo” e seleccionar o tipo de circuito a desenhar: analógico ou digital. Com o botão direito do rato, marcar o ponto de início e, a seguir, com o esquerdo, a direcção da primeira pista.

Dar um nome ao circuito e seleccionar número de pistas (2, 4, 6 ou 8). Em “**FOLGA**”, pode-se indicar a flexibilidade dos lanços (de 0 a 5 mm). “**Medidas**” mostra o espaço que o desenho ocupa e “**Compensar**” iguala o percurso de cada pista. Importante: a distância para fechar o circuito não tem necessariamente de ser 0.

Pode-se “**Imprimir**” cada desenho (ou gravar como imagem) ou “**Guardar**” na “**Circuiteca**”, onde já estão disponíveis 100 circuitos de diferentes medidas e tipos.

### RAMAIS

Após colocar a primeira pista, é necessário abrir este menu, com todas as pistas NINCO disponíveis para criar um circuito.

Clicando sobre um lanço, coloca-se uma pista no circuito. Os lanços disponíveis em superfície off road, neve e transição são seleccionados através das setas debaixo do lanço. Para alterar o sentido de uma curva, clicar com o botão da direita sobre a pista.

Outras funções. Ícone esquerdo: acrescentar pista ou substituir pista. Actuam sobre o lanço seleccionado (pisca). Ícone direito: selecciona a extremidade onde se acrescentará a pista seguinte (marcado com um ponto). Ícone central: elimina a última pista da extremidade seleccionada.

**BeirasValas/Muros:** Acrescenta o elemento aos lanços seleccionados no exterior, interior ou em ambos. Também tem uma opção automática para acrescentar a todos os lanços.

**Sub-traçados:** Para criar um circuito não linear, por partes. O quadro “**Em utilização:**” indica sobre que sub-traçado se trabalha. O traçado principal não pode ser eliminado. Premindo “**dividir**”, separa as faixas seleccionadas do traçado principal.

### CONTEÚDO

Mostra os lanços NINCO, com o seu número de referência, necessários para executar

o circuito no écran.

Esta informação aparece junto ao desenho do circuito quando se imprime um desenho, assim como as medidas e o nome atribuído.

### INVENTÁRIO

Prévio a cada desenho. Controla as pistas que o utilizador possui. Para acrescentar pistas, clicar sobre o número de cada lanço com o botão esquerdo do rato. Com o direito, retira-se. Premindo simultaneamente ‘Maiúsculas’ acrescenta/retira 10 unidades e com ‘Control’, 100.

### MOVER

Clicando sobre o circuito e arrastando o ponteiro, deslocamos livremente o desenho. Através das setas, desloca-se conforme o número indicado de 1 a 400 cm. De igual modo, roda de 1 a 180° no sentido desejado ao clicar sobre as setas de rotação. O “**zoom**” permite ter o circuito em écran completo.

### ÍCONES

Elementos decorativos e texto para acrescentar informação extra ao traçado.

**Colocar Forma:** Circular ou rectangular, com bordo e preenchimento para simular mobiliário, paredes, etc. Desenha-se premindo o botão esquerdo do rato.

### PREFERÊNCIAS

Permite seleccionar o código de cores para cada tipo de pista, assim como o do fundo da área de trabalho ou mesmo uma imagem. Pode-se aplicar quadriculado à área e escolher o tamanho da quadrícula.

Activa a visibilidade ou não das formas, ícones e textos.

Dúvidas e sugestões: [trackmap2005@ninco.com](mailto:trackmap2005@ninco.com)

The default program language is the same as that of the computer operating system.

Insert the original CD and execute the .exe file. Remember that the serial number will be required during the installation process. Once installed, run it clicking the NINCO Trackmap icon on your programs menu.

## PROGRAM SECTIONS

Each section opens a pull-down menu. Press 'X' to close the window.

### CIRCUIT

To begin to use the TrackMap, click '**New**' and select the track type to design, i.e., analogic or digital. Right-click the mouse to mark the start point and then left-click to mark the direction of the first track.

Name the circuit and select the number of lanes (2,4,6 or 8). In '**Looseness**', you can indicate the flexibility of the section (from 0 to 5 mm). '**Measurements**' shows the space the design takes up and '**Compensate**' equals out each lane run. Important: the distance to close the circuit does not necessarily have to be 0.

You can '**Print**' each design (or record each image) or '**Save**' in the '**Circuitry**', which also houses 100 circuits of different sizes and types.

### SECTIONS

Open this menu, which contains all the NINCO tracks available, to create a circuit, after positioning the first track.

Click on a section to position a track on the circuit. The sections available in off-road, snow and transition surfaces are selected using the arrows at the bottom of the section. Right-click on the track to change curve direction.

Other functions: Left icon: adds or replaces a track. These work on the selected section (blinking). Right icon: selects the end to which the next track will be added (marked with a dot). Middle icon: eliminates the last track from the selected end.

**Borders/Fences/Walls:** Adds the element to the sections selected on the outside, inside or both. Also, automatic option for adding all sections.

**Sub-tracks.** To create a non-linear circuit, by parts. The '**In Use**' box indicates the sub-run to work on. The main run cannot be eliminated. Click '**divide**' to separate the selected tracks from the main run.

### CONTENT

Shows the NINCO sections, with their references numbers, needed to build the circuit on-screen.

This information appears next to the drawing of the circuit when a design is printed, along with the measurements and the name assigned.

### INVENTORY

Prior to each design. Controls the tracks the user possesses. To add a track, left-click on the track number. Right-click to remove. Click '**ALL CAPS**' at the same time to add/remove 10 units, and click '**Control**' at the same time to add/remove 100 units.

### MOVE

Click the circuit and drag the pointer to move freely around the design. Use the arrows to move according to the number indicated from 1 to 400 cm. Rotate from 1 to 180° in the direction you want by clicking the rotation arrows. The '**zoom**' lets you see the whole screen.

### ICONS

Decorative and text elements to add extra information to the run.

**Position Shape:** Circular or rectangular, with border and filling to simulate street furniture, walls, etc. Draw by left-clicking the mouse.

### PREFERENCES

Allows you to choose the color code for each track type, as well as the background of the work area or an image. The area can be gridded and the grid size chosen.

Enables shapes, icons or texts to be seen or not.

Queries and suggestions: [trackmap2005@ninco.com](mailto:trackmap2005@ninco.com)