

Avsnitt 1

Tuskaft

I det första avsnittet koncentrerar vi oss på tuskaft och går samtidigt igenom de mest grundläggande funktionerna i programmet.

Tuskaft är den enklaste av våra grundbindningar (tuskaft, kypert, satin). Varannan tråd sänks, varannan tråd höjs. Tuskaft kan vävas med enbart två skaft och två trampor. Ofta solvar man på fyra skaft för att sprida varptrådarna och göra trampningen lättare.

Ur tuskaften kan man utveckla variationer – de kallas härledning. Tuskaftens härledning är främst olika ripsbindningar och panama. I det här avsnittet tar vi upp panamabindningar.



Använd mus! Fyll (markera) ruta med vänsterklick, radera med högerklick.
Gör de inställningar som finns i Introduktionen.

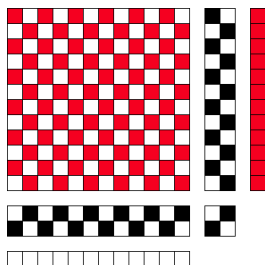
Under meny Visa väljer man mellan att arbeta i Inredning eller i Mönster. I Inredning ser man hela vävdiagrammet med bindemönster, solvning, trampning och uppknytning. I Mönster ser man enbart bindemönstret som ett rutmönster.

I handbokens avsnitt ”Arbetsytor och verktyg” står mer om skillnaden mellan Inredning och Mönster.

Konstruera tuskaft

Rita en inredning och få bindemönstret

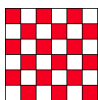
1. Arkiv|Nytt. Välj två skaft och två trampor, markera sänkning och markera WeavePoints standard färgpalett.
2. Utgå från Visa|Inredning.
3. Om rutorna är för små, eller för stora, ändra storleken med zoom-handtaget eller med piltangenterna.
4. Fyll i en rapport i solvningen.
5. Redigera|Upprepa – Fyll mönstret ska vara markerat – OK.
6. Gör om samma i trampningen.
7. Fyll i uppknytningen.
8. Spara filen med Spara som... (gör ett mappsystem så att filen går att hitta!)



Bilden visar bindemönstret med solvningen under och trampningen till höger. Rutraden under solvningen visar varpfärgerna och rutraden till höger om trampningen visar inslagsfärgerna. Här har vi en vit varp med rött inslag.

Rita bindemönstret och få inredningen

1. Arkiv | Nytt. Gör samma val som tidigare.
2. Välj Visa | Mönster.
3. Fyll i ett par rapporter med tuskaft.



4. Välj Visa | Inredning. Nu konstrueras hela inredningen.

Använd färdiga inredningar

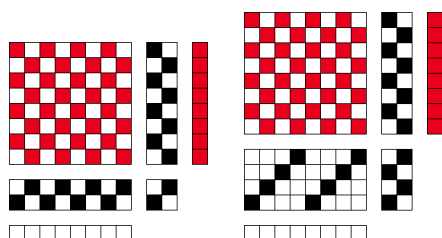
Det finns en del färdiga inredningar i programmet som ofta gör det enklare. Dessa fyller hela ytan, även det som inte visas på skärmen.

1. Arkiv | Nytt. Välj samma som tidigare.
2. Inredningar | Solvning | Rak.
3. Inredningar | Trampning | Rak.
4. Inredningar | Uppknytning | Tuskaft.

Vad som döljer sig under Färger... sparar vi till Avsnitt 3 om färgeffekter

Utöka solvningen till fyra skaft

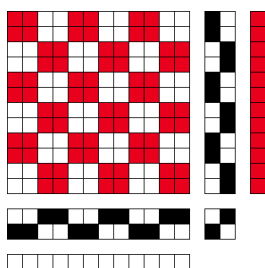
1. Utgå från en tuskaft på två skaft.
2. Verktyg | utöka skaft. Välj Utöka skaft x 2



Ett par härledningur ur tuskaft

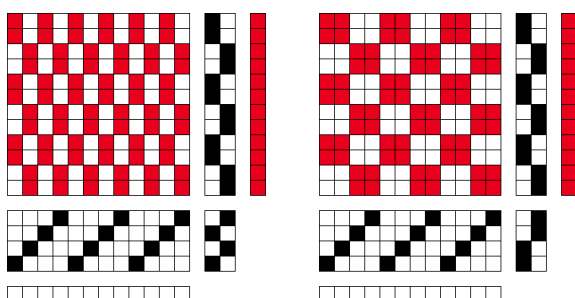
Panama

Panama är en förstorad tuskaft där både varptrådar och inslag fördubblats.



1. Öppna filen med tuskaft, eller rita en ny.
2. Omforma | Utöka. Varptrådar x 2, Inslag x 2.

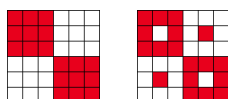
Panama på fyra skaft



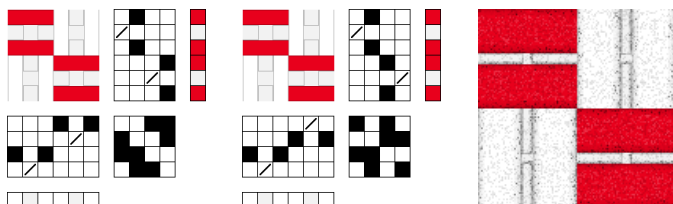
1. Utgå från tuskaften på fyra skaft.
2. Omforma | Utöka.
Utöka Varptrådar 1, inslag 2.
3. Varptråd 1 och 2 ska binda lika, liksom 3 och 4.
Ändra i uppknytningen.

En fastare bindning

En fastare bindning får man om en tunn varp- och inslagstråd i tuskaft läggs till. Det kan man göra på många sätt. Här ett enkelt sätt.

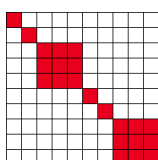


1. Visa | Mönster. Rita en panama med tre varptrådar och tre inslagstrådar.
2. Rita om tråd 2 och 5 till tuskaft. Då binder även inslag 2 och 5 i tuskaft.

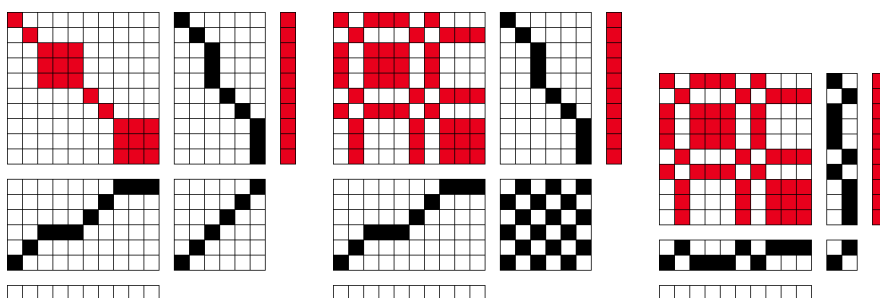


3. Visa | Inredning.
4. För en bättre solvning och trampning – välj Verktyg | Flytta skaft. Flytta skaft 2 upp ett steg med Drag and drop. Flytta på samma sätt i trampningen.

Engelsk tuskaft – en mer varierad panama



1. Visa | Mönster. Rita en variation diagonalt .

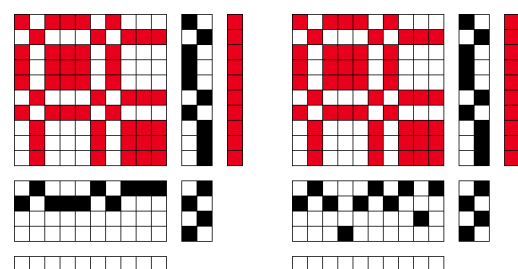


2. Visa | Inredning. Enklast går man mellan Inredning och Mönster med D-tangenten.
3. Inredningar | Uppknytningar | Tuskaft
4. Omforma | Analysera solvning. Omforma | Analysera trampning.
5. Redigera | Upprepa.
6. Gör nya varianter!

Engelsk tuskaft på fyra skaft

Verktyg | Utöka skaft måste ha minst två rapporter för att utöka. Vi tar en annan väg.

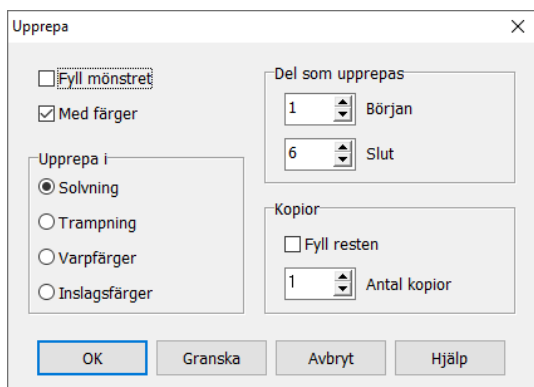
1. Utgå från den engelska tuskaften ovan.
2. Verktyg | Infoga skaft. Från Skaft 3, Antal skaft 2
3. Fyll i tuskaft i uppknytningen på de två sista skaften.



Varptråd 2 ska binda på samma sätt som tråd 1 och 3 när man trampar på trampa 1. Den ska då solvas på skaft 3.

På samma sätt ska tråd 7 solvas på skaft 4.

Redigera | Upprepa

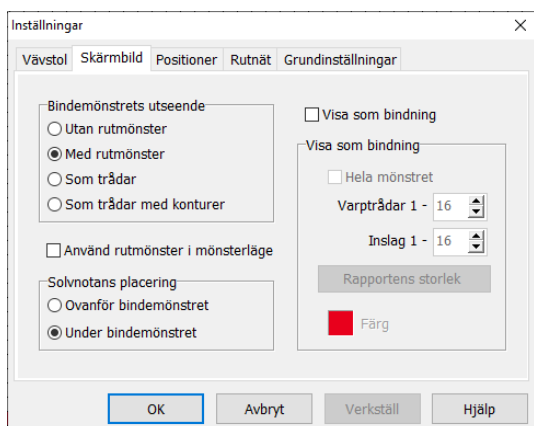


Det enklaste sättet att upprepa ett mönster är med Redigera | Upprepa.

Är Fyll mönster (längst upp till vänster i dialogrutan) förbockad upprepas allt.

Om Fyll mönster avbockas kan man välja om man vill upprepa i solvningen, trampningen eller färger. I vårt mönster ovan, Rita bindemönstret och få inredningen, är det sex varptrådar ritade. Det är då förvalt i Del som upprepas. Nu kan man välja om det ska upprepas genom hela mönstret, Fyll resten, eller ange Antal kopior.

Olika sätt att se på bindningen



Valen under fliken Inställningar | Skärmbild visar bindemönstret på olika sätt

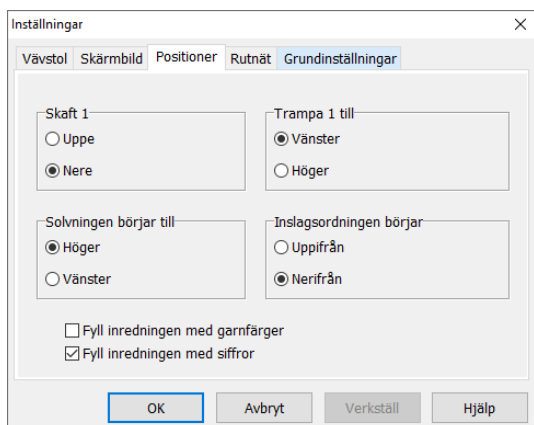
- ◆ Utan rutmönster
- ◆ Med rutmönster
- ◆ Som trådar
- ◆ Som trådar med konturer

Med Verkställ ser man resultatet.

Med OK väljer man det alternativet.

I menyn Visa kan man se på bindningen som flätning. Vita trådar visas som grå.

Alternativ | Inställningar | Positioner



Under fliken Inställningar | Positioner väljer man vilket skaft/trampa som är nummer 1, var solvnotan ska vara placerad, var inslag och solvning börjar.

Markera Fyll inredningen med siffror och testa de olika valen. Normalt behöver man inte göra något av det här, men det förklarar hur programmet ”tänker”.