

Network drafting - en kort introduktion

I likhet med andra tekniker för att utveckla ett mönster till en fullständig bindning med hjälp av färdiga lösningar i ett datorprogram är det en fördel om man sätter sig in i själva tankegången för att kunna utnyttja funktionerna fullt ut. Därför följer här något om teorin bakom Network Drafting. Och hur man arbetar med network i WeavePoint.

Network Drafting är en metod som gör det möjligt att arbeta med större, rundade mönster. Man lägger in bindningar och får jämnare konturer än i vanliga parti-mönster. Mellan de olika vävstrukturerna uppstår skuggade fält, där bindningarna går i varandra.

Man använder en vävstol med åtta eller fler skaft. Metoden är utarbetad för vävstolar med dobby eller vävstyrning, dvs man arbetar med liftplan. Men det går också att komma fram till många användbara resultat för en traditionell trampvävstol.

Metoden går tillbaka på en idé från 1938 av Brandon - Guiguet. Masson - Roussel arbetade vidare med den. När en översättning från franskan av deras arbete kom ut i en engelsk översättning 1988 togs den upp i Amerika och framför allt Alice Schlein har arbetat med den. Hennes bok "Network Drafting, An Introduction" visar på möjligheterna med metoden.

Network drafting syftar på att man utvecklar en solvning på ett rutnät (*Network*). Solvningen utvecklas med hjälp av en *Initial*. Initialen är den rapport av solvningen som är gemensam för de bindningar som ska läggas in i mönstret. Om exempelvis Initialen är en rakt genomgående solvning på fyra skaft kan den färdiga väven bestå av partier med tuskraft, varpkypert, inslagskypert etc.

Det finns inga direkta översättningar av termerna för Network. Här och i programmet används de amerikanska uttrycken. Flera av mina exempel är från Alice Schleins bok.

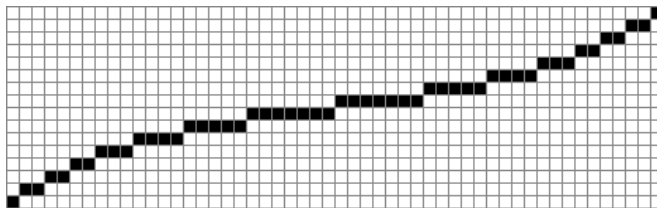
Det finns mycket mer att upptäcka
För den som blir mer intresserad rekommenderar jag Alice Schleins bok

Teorin bakom Network Drafting

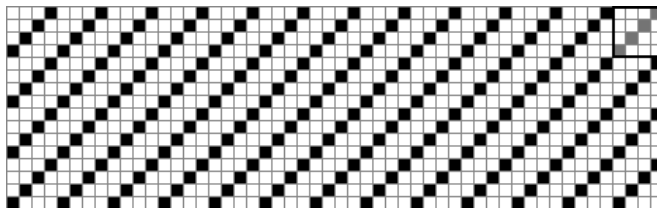
Detta är hur man utvecklar det på papper.

Man börjar med att bestämma hur många skaft man vill använda. Exemplet här är på 16 skaft. Man ritas en kurva, så lång som man vill att mönstrets rapport ska vara. Kurvans längd måste gå jämnt ut med de bindningar man tänker använda, alltså jämnt delbar med den *Initial* som ska användas.

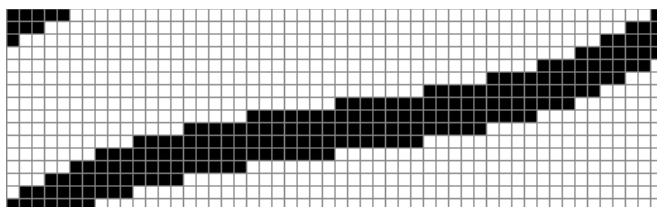
En kurva ritad på 16 skaft och 52 varptrådar läng. Den kallas för *Pattern line* och kan jämföras med en partisolvning.



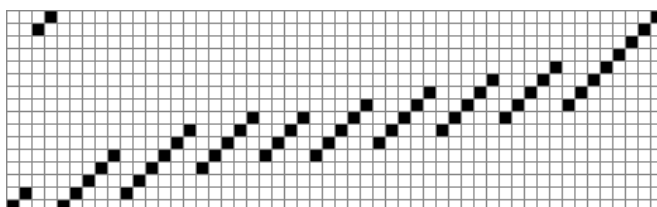
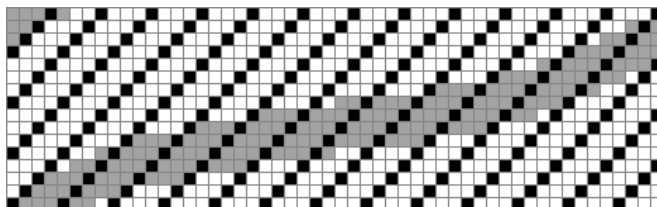
Rutnätet som används för att utveckla solvningen består också av 52 x 16 rutor. Initialen är markerad längst upp till höger.



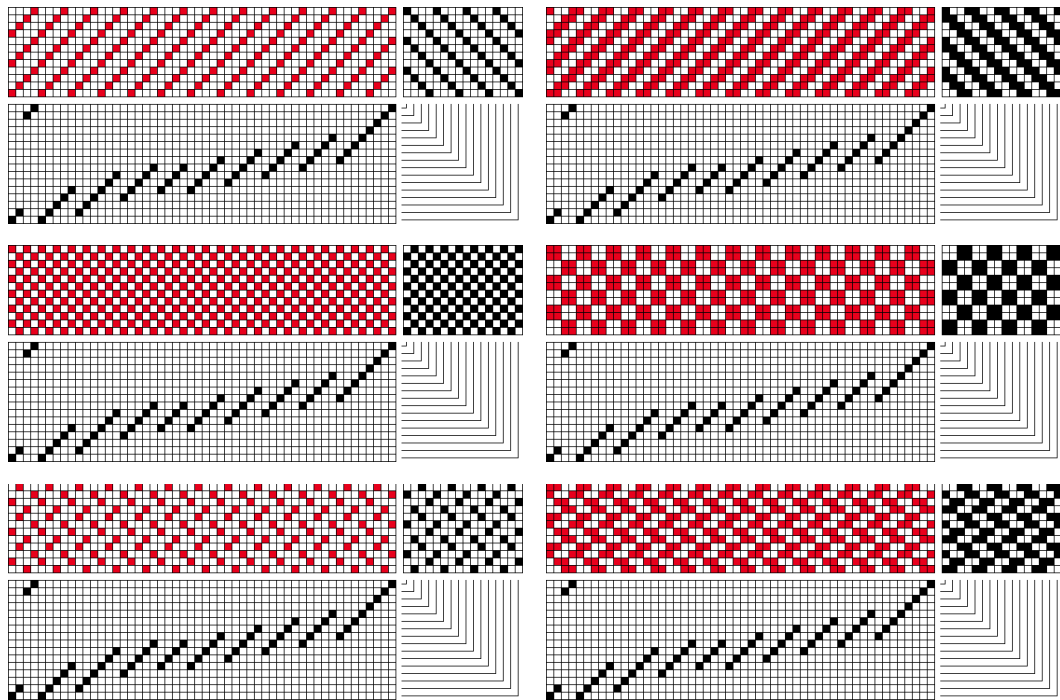
Kurvan ritas om så att den blir ett band, i det här fallet fyra rutor hög.



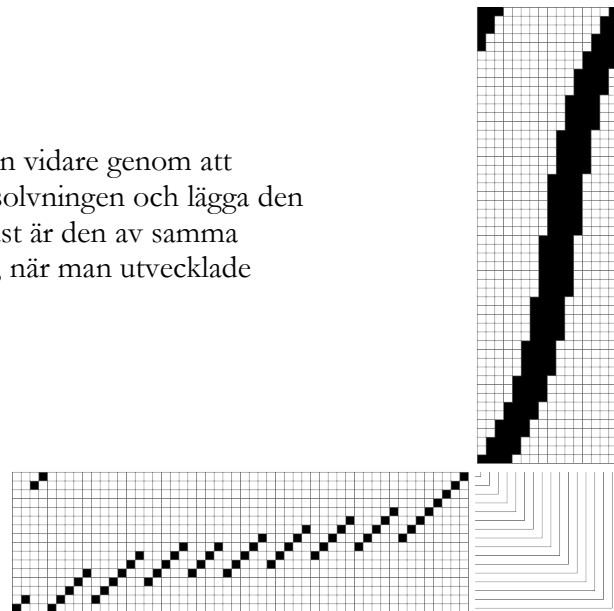
Kurvan läggs över rutnätet och de punkter som ligger på kurvan blir den utvecklade network-solvningen.



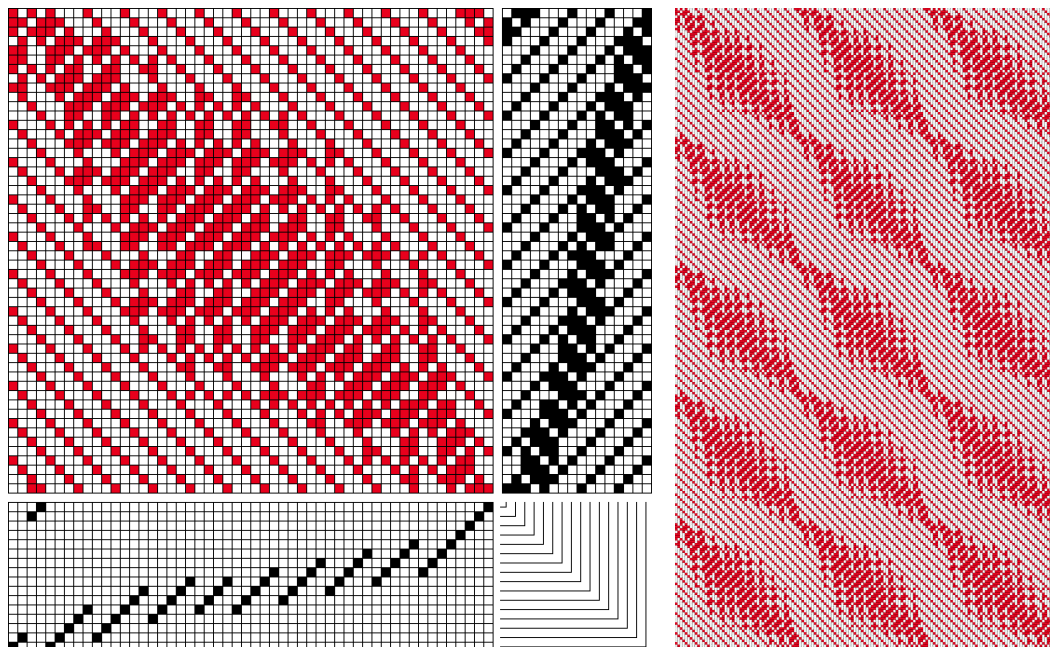
Med den här solvningen kan man väva alla de bindningar som går att väva med en rakt genomgående solvning på fyra skaft. Bindningarna kan kombineras på olika sätt i det mönster man arbetar med.



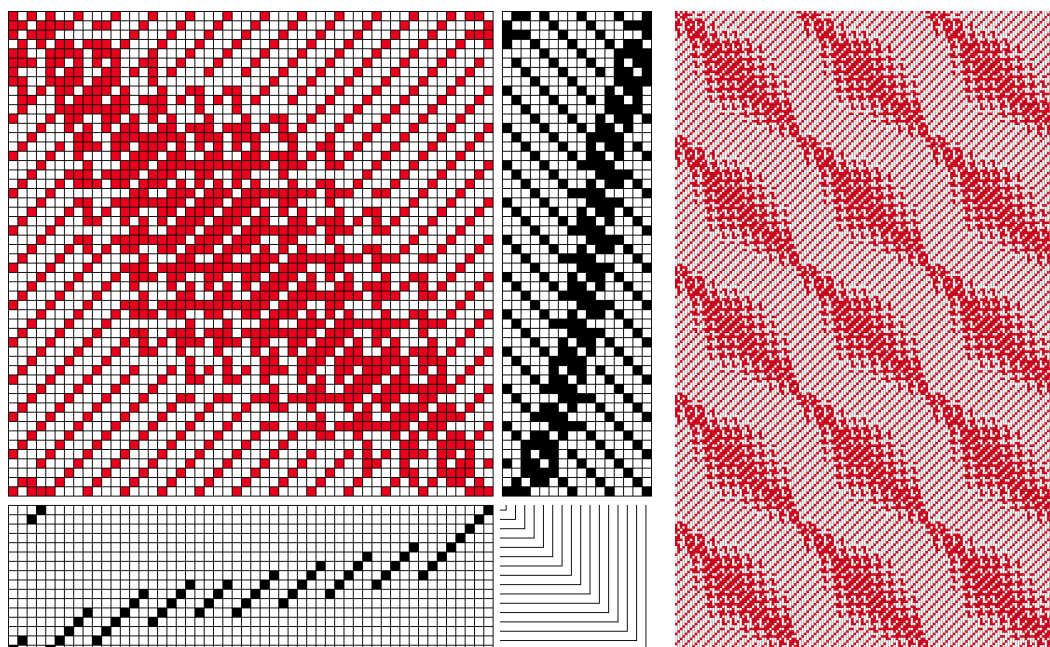
När solvningen är utvecklad går man vidare genom att använda samma Pattern line som i solvningen och lägga den som ett brett band i liftplanen. Oftast är den av samma bredd som den initial man använde, när man utvecklade solvningen.



För att få en vävstruktur lägger man in bindningar i liftplanen. En bindning över pattern line och en annan över de tomma delarna av liftplan. Bindningarna ska gå att väva med den initial man valt. Här en oliksidig kypert på 4 skaft.



Kypertdiagonalerna går åt motsatt håll.



Kypertdiagonalerna går åt samma håll.

Pattern line

Alice Schlein definierar tre olika typer av pattern line och hur hög kurva som kan ritas in i solvningen.

1. Pattern line består av en kurva som börjar och slutar på samma skaft.
2. Pattern line består av en kurva som börjar på skaft 1 och slutar på sista skaftet.
3. Pattern line börjar och slutar på vilket skaft som helst. Den kan vara avbruten.

Regeln för den höjd som kurvan kan ritas in på är:

Skaftantalet minus höjden på initialen plus 1

Exempel:

Skaftantal 16, initial 4 ger: $16 - 4 + 1 = 13$. Kurvan kan ritas ut på högst 13 skaft.

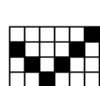
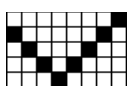
För nr 1 måste regeln användas, de övriga två kan ritas ut på alla skaft.

Initial

Initialen är den lilla del man använder för att utveckla solvningen. Initial, pattern line, antalet skaft och rutnätet är en enhet.

Längden på pattern line måste vara delbart med bredden på initialen.

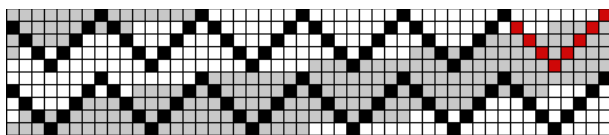
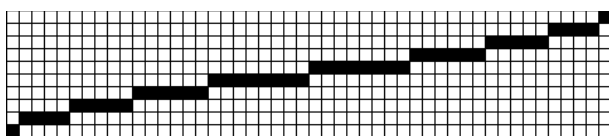
Antal skaft ska vara delbart med höjden på initialen.



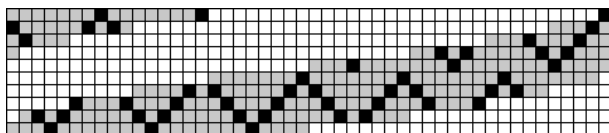
Exempel på initialer

På sidan 2 beskrevs hur initialen längst till höger används för en pattern line på 52 rutor och med 16 skaft.

Initialen längst till vänster är 8 rutor bred och fem rutor hög. Den går att använda med en pattern line som är 48 rutor lång och som utvecklas på 10 skaft.



Initialen markerad med rött.



Den utvecklade solvningen.

Utveckla Network Drafting i WeavePoint

Konstruera samma network som i exemplet på sidan 2.

Arbeta i liftplanläge och med höjning. Välj 16 skaft. Rita in Pattern line i solvningen, samma som i exemplet. I *Omforma|Network* väljer man Ribbon width = 4 och initialen 4-end straight. Markera *Ribbon in Liftplan* för att lägga in den i liftplanen. Programmets initialer är ritade med skaft 1 längst ner. Om man har valet att skaft 1 är uppe kommer den att ritas ut som i exemplet. Nu har man fått solvningen och bandet i liftplanen.

Bindningar lägger man in med *Omforma|Lägga över*.

I Biblioteket finns Kypert 3/1. Där har binderapporternas diagonaler olika riktning. De har använts i den första varianten. (Se sidan 4, de övre bilderna.)

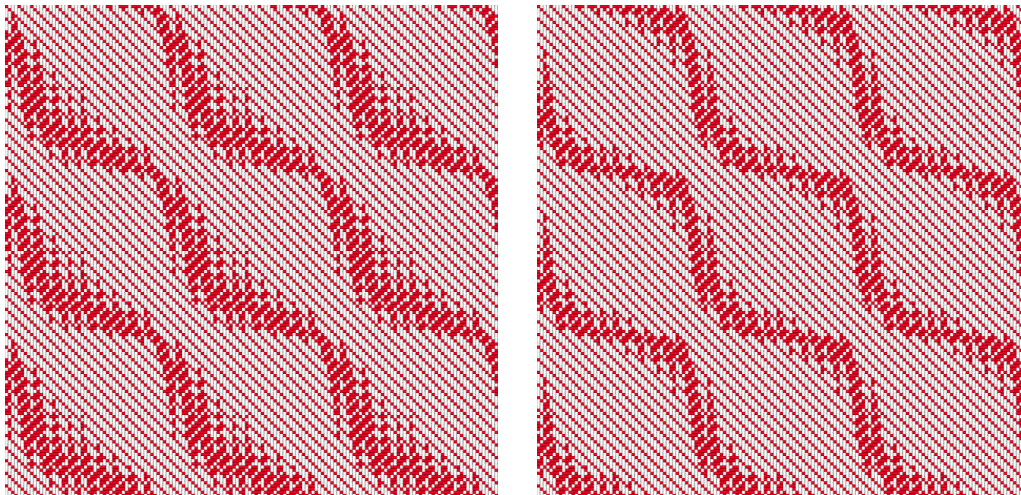
I den andra varianten har binderapporternas diagonaler samma riktning. Ändra i den högra binderapporten. (Se sidan 4, de nedre bilderna.)

Testa olika varianter med Granska. Vad händer t.ex. om man kastar om diagonalerna?

Avgränsa mönstrets storlek (*Inställningar|Mönster*) på höjden före *Lägg över*. Då är det enklare att efteråt upprepa mönstret – men kom ihåg att ändra tillbaka mönsterstorleken.

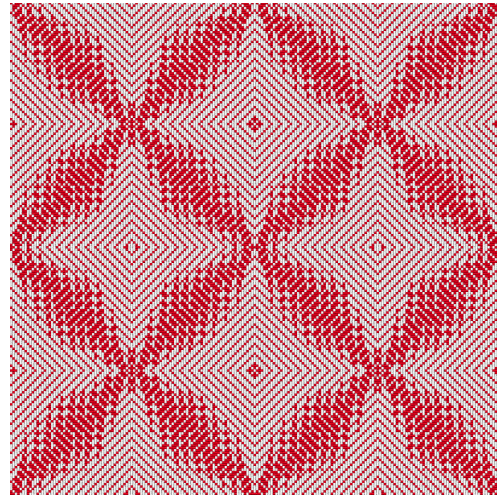
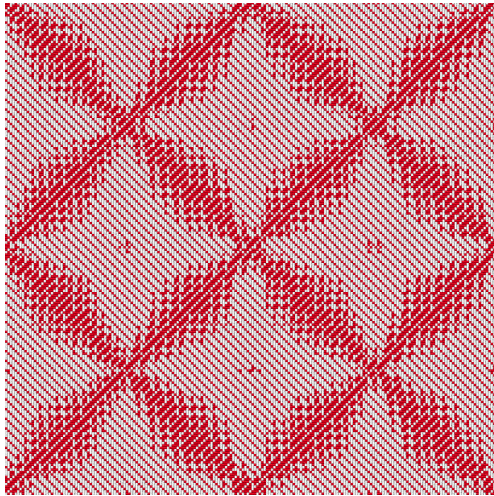
Förändra mönstret

Använd *Redigera|Modifiera* för att förflytta liftplanen.

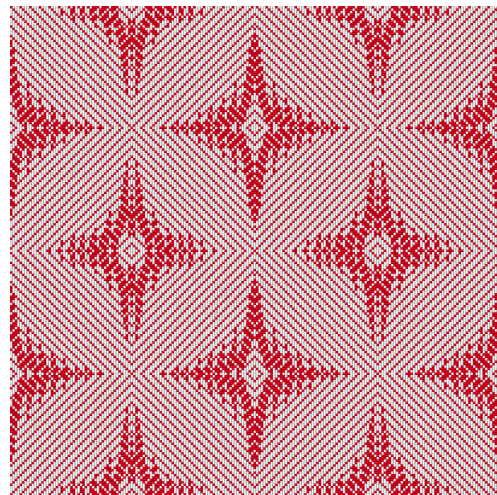
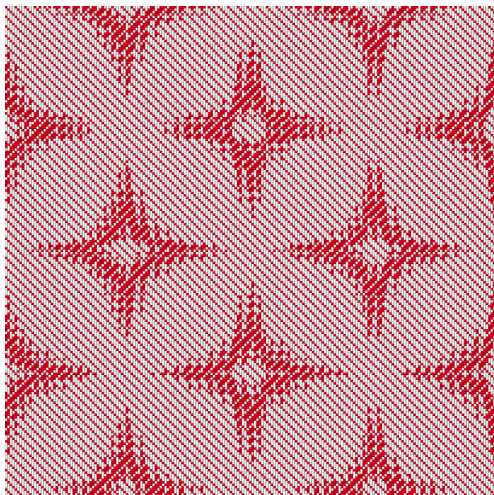


På vänstra bilden är liftplanen förskjuten 4 steg till höger, på högra bilden 8 steg.

Pattern Line kan speglas eller den färdiga solvningen kan speglas.



Förflytta liftplan



De här mönstren lämpar sig inte för en vanlig trampvävstol. De kräver alltför många trampor. Så vad kan man göra på en vanlig trampvävstol?

Network Drafting för trampvävstol

Alice Schlein har i slutet av sin bok ett kapitel om vad man kan åstadkomma på en vanlig trampvävstol med åtta skaft.

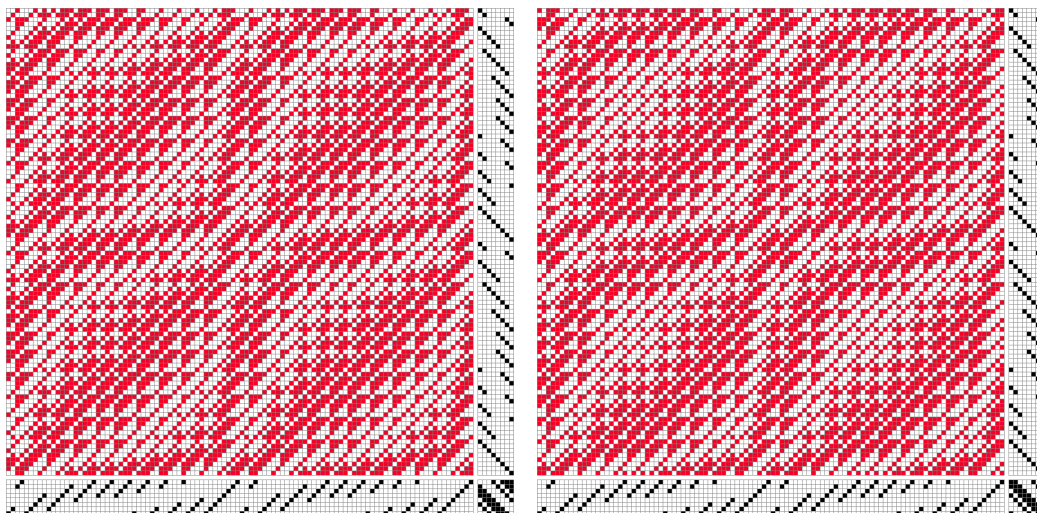
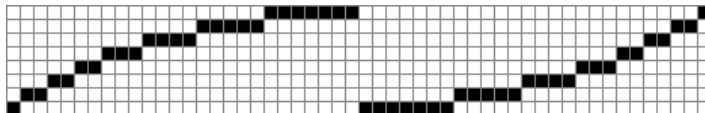
Först exempel med 4-skafts initial. Efter att solvningen har utvecklats är det vanligast att använda *Tromp as Writ* | *Trampning som solvning*.

Kypertuppknytningen bör inte ha någon flottering längre än över/under tre.

Rita en egen eller använd *Inredningar* | *Uppknytning* | *Kypert, Längsta flottering 3*.

Markera uppknytningen och använd *Modifiera* för att få varianter.

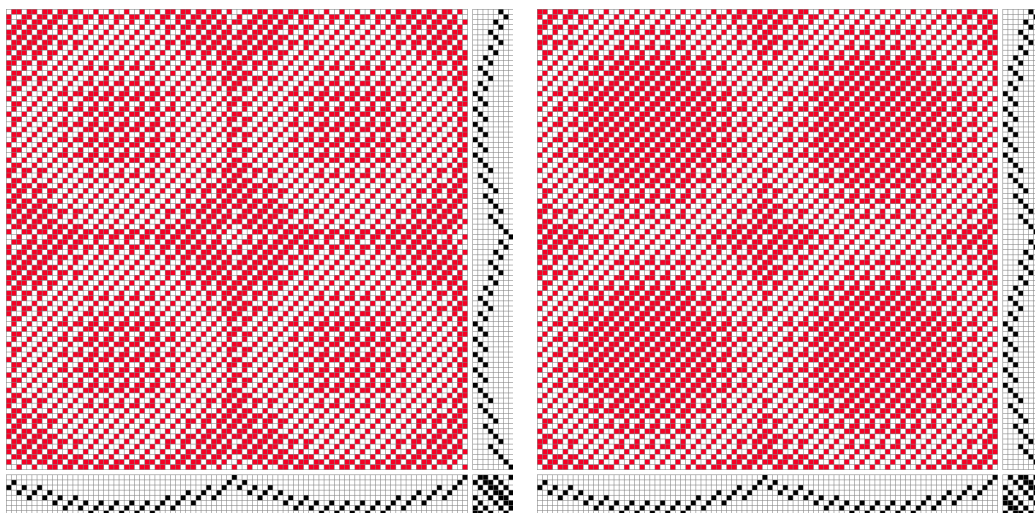
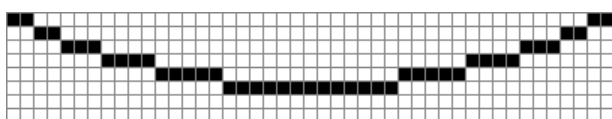
Om man tar den tidigare Pattern line på 16 skaft och i *Inställningar* väljer 8 skaft skjuts solvningen ihop. Man får då samma effekt som det som kallas telescoping och som kan användas i samband med Network för att reducera antalet skaft för ett mönster.



Ett exempel med en 3-skafts initial. Kypertuppknytningen bör här inte ha någon flottering längre än över/under två.

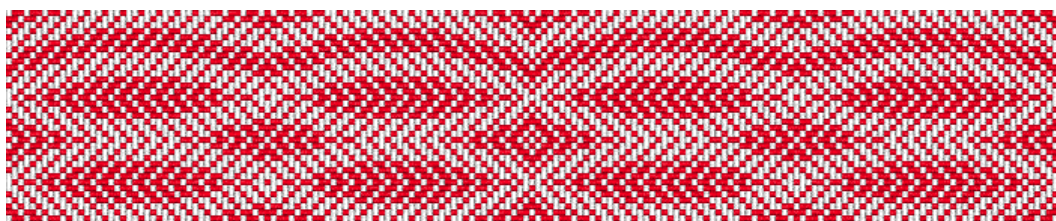
I vissa fall måste man lämna några skaft tomma när man ritat Pattern line, för att bindningen ska bli bra och inte få för långa flotteringar. Om man gör en båglinje som i det här exemplet, och ska använda en 3-skafts initial, ritas båglinjen endast på sex skaft och de två sista lämnas tomma.

Ska man använda en 4-skafts initial ritas båglinjen på fem skaft och de tre sista lämnas tomma.



Samma solvning och trampning, med uppknytningen förskjuten, ger olika resultat.

Man kan kombinera network-solvningen med en rakt genomgående solvning, man kan spegla, trampa rakt genomgående eller i spets. Variationerna är oändliga. Det gäller bara att värdera vilka mönster som är användbara.



Detta är ett omarbetat avsnitt ur handboken för WeavePoint version 7