

# WeavePoint

## Complex Drafting

### Referensdel

Version 6

Utgåva 2

Copyright © 2006-2017 Martinsson & Eriksson

Det är tillåtet att skriva ut Referensdelen för eget bruk.  
Det är inte tillåtet att skriva ut hela eller delar av den i något annat syfte.

# Arkiv

---

## Öppna

Välj typ av fil: WeavePoint CD-mönster (\*.wpe), WeavePoint mönster (\*.wpo), bitmapfil (\*.bmp). En bmp-fil kommer att öppnas i Mönster.

## Hämta delar

Markera och öppna ett mönster. Bocka därefter i dialogrutan för de delar som ska hämtas in till det aktuella mönstret.

Vissa val är gråmarkerade i dialogrutan, beroende på hur mönstret är sparad.

Man kan hämta delar från en wpo-fil, om den är sparad med liftplan.

### ***Blanda liftplan***

Gäller om man hämtar delar från en wpo-fil.

Om man väljer Blanda liftplan kommer man till en annan dialogruta där det finns fyra olika sätt att kombinera en liftplan från ett sparad mönster med aktuellt mönster.

- **Bifoga**  
Lägger liftplanen som hämtas efter den aktuella.
- **Lägga till**  
Alla fyllda rutor i den liftplan som hämtas läggs in i den aktuella.
- **Kasta om**  
Varje fylld ruta i den liftplan som hämtas kommer att bli fylld om motsvarande ruta i aktuell liftplan är tom, och bli tom om motsvarande ruta är fylld.
- **Ta bort**  
Varje fylld ruta i den liftplan som hämtas åstadkommer en tom ruta i aktuell liftplan.

## Spara

Sparar mönstret med aktuellt namn. Namnet på aktuellt mönster och sökväg visas alltid på titelraden.

Om mönstret inte har något namn kommer dialogrutan Spara som... att öppnas.

## Spara som

Sparar med nytt namn.

Om det redan finns ett mönster med samma namn kommer frågan: Vill du ersätta befintlig fil?

## Återgå

Återvänder till det aktuella mönstret, så som det sparades senast.

## Nytt

Öppnar ett nytt, tomt mönster. Det nya kommer att ersätta det gamla på skärmen.

I dialogrutan kan man göra vissa inställningar. Övriga inställningar väljs under Alternativ | Inställningar.

Varp- och inslagsfärgerna återställs till färg 0 och 6. Vilka färger som visas beror på den gällande färgpaletten. Med WeavePoints standardpalett är det vitt och rött.

"Använd WeavePoints standard färgpalett" återställer färgpaletten till standardfärgerna. Om inte används färgpaletten från föregående mönster.

## Export

Överför mönstret till andra filformat.

### ***Spara som wpo-fil***

Sparar mönstret som wpo-fil. Det kan sedan öppnas i WeavePoint Standard. Mönstersolvningen blir solvning, dragnotan blir liftplan. Även färgerna sparas.

### ***Spara Inredning som PNG-bild***

Sparar Inredning som en bild i PNG-format. Detta fungerar som Skriv ut Med inredning, men sparar till en fil, utan text. Rutornas storlek väljer man med att ange antal pixlar/ruta. Bilden kan bli mycket stor om man tar med många trådar och inslag och väljer ett högt värde för pixlar/ruta.

Om "Grått rutnät" bockas för blir rutnätets linjer grå, annars blir alla linjer svarta. Rutnätets linjer är alltid en pixel.

### ***Spara tyg som PNG-bild***

Sparar en bild av tyget som bildfil i PNG-format. Ange det antal trådar och inslag som bilden ska innehålla.

PNG-bilder kan öppnas i de flesta grafikprogram, foto- och ritprogram, ordbehandlare osv.

### ***Spara bindemönster som BMP-bild***

Sparar bindemönstret utan varp- och inslagsfärder i BMP-format. Varje markerad ruta i bindemönstret sparas. Detta är användbart om man vill se om ett bindemönster går att väva i en vävstol utan drag.

För att öppna en BMP-fil i WeavePoint Standard. Välj filformat "bitmapfiler (\*.bmp)". Bitmap-bilden öppnas i mönsterläge. Gå över till inredningsläge för att se solvning och trampning.

## Utskriftsformat

Ställ in marginalerna för att välja bildens storlek och placering på pappret. Marginalinställningen påverkar all grafisk utskrift. Allt annat skrivs ut med marginalen 25 mm.

Rektangeln på det vita arket visar var bilden kommer att placeras.

I menyn Utskriftsformat kan man välja mellan stående A4 och liggande A4.

Bilden fyller inte alltid ut hela det markerade området på pappret. Det beror på att bilden i sig har ett fixerat förhållande bredd/höjd, som inte ändras.

## Skriv ut

### ***Skriv ut med inredning***

Välj det exakta antalet varptrådar och inslag som ska skrivas ut. Allt kommer att skrivas ut på en sida. Ju fler varptrådar/inslag som skrivs ut, desto mindre blir varje varptråd/inslag på pappret.

Vid utskrift av enbart solvningen anges antalet inslag till 0. Vid utskrift av enbart dragnota anges antalet varptrådar till 0.

Mönstret kan också skrivas ut tillsammans med de anteckningar som finns under Alternativ | Anteckningar. De skrivs ut under mönstret. Texten använder det återstående utrymmet på sidan. Om texten inte ryms på sidan blir texten beskuren. När mönstret skrivs ut med Anteckningar kommer inte filnamnet att skrivas ut.

### ***Skriv ut som tyg***

#### **Välj storlek**

Ange hur många varptrådar och inslag som ska skrivas ut

#### **Verklig storlek**

Tyget skrivs ut i verklig storlek. Hur många varptrådar och inslag som skrivs ut beror på den trådtäthet som valts i Alternativ | Inställningar, samt pappersformat och marginaler.

### ***Skriv ut skärmbild***

Använd detta kommando för utskrift av Mönster, Drapering, Flätning och andra skärmbilder. Ställ in marginalerna för att bestämma bildens storlek och placering på pappret.

Flytande fönster, exempelvis färgpaletten, kommer också att skrivas ut, så som det visas på skärmen.

Utskrift av skärmbild ger sämre kvalitet på utskriften. För mönster med inredning används istället Skriv ut med inredning.

## Skriv ut i siffror

För att skriva ut i siffror och bokstäver.

Välj i dialogrutan hur många varptrådar och inslag som ska skrivas ut. Utskriften kan fylla flera sidor.

### *Skriv ut varpfärger i siffror*

För att skriva ut färgordningen för varpen. En rad skrivs ut för varje varpfärg. Varje rad börjar med färgindex.

## Skrivarinställningar

Här finns olika val, beroende på vilken skrivare som är installerad.

## Avsluta

Avslutar programmet.

## Redigera

---

### Ångra

Ångrar den senaste åtgärden.

### Upprepa

Upprepar det som ritats genom hela mönstret. Detta val är tillgängligt endast om en del av det aktuella mönstrets yta är tomt. Mönstret fylls både i varp- och inslagsriktning.

För att upprepa en del av mönstret gör man valet av diagram (gäller Inredning) eller riktning (gäller Mönster) i dialogrutan, anger start- och slutposition, samt antalet kopior.

Om ett område är markerat med verktyget Markera utgör detta område förvalet i Upprepa.

### Klipp ut

Tar bort det markerade avsnittet. Det blir sparat och går sedan att klistra in.

### Kopiera

Kopierar det markerade avsnittet utan att ta bort det.

## Klistra in

Markera var urklippet eller kopian ska klistras in. Det räcker att ange startpositionen. Läs om startpositioner under Alternativ | Inställningar | Positioner.

Man kan klistra in urklipp från ett diagram till de flesta andra diagram. När det gäller färgordningarna kan man klippa och klistra enbart inom dessa diagram.

## Klistra in special

Detta kommando kan endast användas inom ett diagram.

Markera var kopian ska klistras in.

Avståndet mellan originalets och kopians startpositioner är avgörande. Det blir avståndet mellan varje kopia som klistras in i Mönster och i liftplan. I solvning, trampning och i färgordning kommer alltid de följande kopiorna att placeras direkt efter den första.

Läs om startpositioner under Alternativ | Inställningar | Positioner.

Det markerade området kan vridas på olika sätt:

- För att rotera 90 grader – markera Roter 90. Det valda området måste vara kvadratisk.
- För att rotera 90 grader i motsatt riktning – markera Roter 90, Spegla horisontellt och Spegla vertikalt. Det valda området måste vara kvadratisk.
- För att rotera 180 grader – markera Spegla horisontellt och Spegla vertikalt.

I solvning och trampning kan man förflytta kopian genom att ange ett värde i rutan Förflytta. Ett positivt värde kommer att flytta varje kopia med det antal steg som angivits till ett skaft med högre nummer, ett negativt värde till ett skaft med lägre nummer.

## Ta bort

Det som tagits bort med Delete sparas inte och går därför inte att klistra in.

## Markera och kopiera

Detta kommando används när man vill kopiera ett område som är större än det som syns på skärmen. Det fungerar på samma sätt som Redigera | Kopiera.

## Kopiera skärmbild

Kopierar hela den del av bild som syns på skärmen. Den kan därefter klistras in i ett ritprogram, ordbehandlingsprogram, etc. Man kan få ett mindre utsnitt av bilden genom att minska WeavePoint-fönstret.

För att ta med hela WeavePoint-fönstret med titelrad, statusrad, etc, kan man använda Alt-PrintScreen. (Enbart PrintScreen tar med allt som syns på skärmen.)

## Rensa

Rensar hela det valda diagrammet. Välj Allt för att rensa alla diagram. Då raderas också filnamnet.

## Tangentläge

Förflytta markören med piltangenterna, markera rutan vid markören med mellanlagstangenten eller '+'- tangenten. I solvning och trampning flyttar sig markören automatiskt till nästa varptråd/inslag.

Markören förflyttar sig så länge tangenten hålls nedtryckt. Tangenterna Home och End förflyttar markören till början respektive slutet av det synliga diagrammet. Tangenterna PgUp och PgDn förflyttar till nästa del av varp/inslag. Tangenterna Insert och Delete används för att lägga till eller ta bort varptråd respektive inslag.

Man kan även använda siffertangenter för att fylla i mönstersolvning, skaftgrupp A och trampning A. Om markören står på varptråd nummer ett, tryck på '1' och varptråden solvas på skaft 1. Markören flyttas automatiskt till varptråd nummer två. Tryck på '4' och varptråden solvas på skaft 4. Använd siffertangenterna ovanför bokstäverna.

Växla till tangentläge med hjälp av funktionstangenterna F2 – F6 och återgå med hjälp av Esc.

Markörens position vid tangentläge visas i ett litet fönster.

## Visa

---

### Inredning

Bindemönstret visas med mönstersolvning med dragnota, en eller två solv- och trampgrupper och uppknytningar samt färgordningar.

Mönstret begränsas av högsta antalet mönsterskaft skaft, som är 128. Skaftgrupp A och B har vardera 32 skaft och trampor.

Maximal storlek på ett bindemönster är 4800 varptrådar och 4800 inslag.

Växlar man från Inredning till Mönster, med ett mönster som överstiger 2400 trådar eller inslag, kommer det att reduceras till en rapport.

Bindemönstret kan visas med eller utan rutmönster, och som trådar. Valen görs i Alternativ | Inställningar.

### Mönster

Enbart ytan för mönstret visas, tillsammans med färgordningar. I Mönster ritas man helt fritt.

För att få mönstret med inredning väljer man Visa | Inredning.

Mönstrets maximala storlek är 2400 x 2400 rutor, dvs 2400 varptrådar och inslag.

Växlar man från Mönster till Inredning och mönstret kräver mer än 128 mönsterskaft blir mönstret beskuret.

Om Använd rutmönster i mönsterläge inte är förbockat visas mönstret med samma utseende som i Inredning. Valen görs i Alternativ | Inställningar.

Om man sparar ett mönster som kräver mer än 128 mönsterskaft sparas en tilläggsfil samtidigt som mönstret. Den filen får samma namn som wpe-filen, men med filnamnstillägget \*\_cd.wbp. Dessa filer sparas och öppnas automatiskt. När man gör backup eller skickar ett så stort mönster måste \_cd.wpb-filen med samma namn som wpe-filen bifogas.

## Tyg

Tyget visas med de varp- och inslagstätheter som angivits under Alternativ | Inställningar. Utseendet påverkas av valet komprimera av/på. Se avsnittet om komprimera under Granska bindningar och tyg.

Om skillnaden i täthet mellan varp och inslag är liten kan det hända att proportionerna inte visas riktigt i minsta zoom. Välj då större zoom.

## Drapering

Visar mönstret som ett draperat tyg. En liten del av tygets baksida viks också fram. Inställningarna påverkar detta visningsläge på samma sätt som i Tyg.

## Flätning

Visar bindemönstret som en gles väv i tre dimensioner för att bättre åskådliggöra hur trådarna flätas samman i bindningen. Vita trådar skiftar färg till grått för att ge bättre kontrast mot en vit bakgrund. Om man har ändrat bakgrundsfärg förblir trådarna vita.

## Visa solvning

Genom att avmarkera Visa solvning döljs alla solvningarna och även varpens färgordning.

## Visa mönstersolvning

Genom att avmarkera Visa mönstersolvning döljs mönstersolvningen. Obs. Både Visa solvning och Visa mönstersolvning måste vara förbockade för att mönstersolvningen ska visas.

## Mönsterruta

Tar fram/döljer mönsterrutan. Den visar mönstret i minsta möjliga storlek.

Klicka i mönsterrutan för att snabbt komma till en annan del i huvudfönstret. Det ställe man klickar på kommer att visas i mitten av huvudfönstret.



## Färgpalett

Klicka på en färg i paletten för att rita med den. Klicka nederst på färgpaletten för att ändra antalet färger som visas (16, 64 eller 256).

Dubbelklicka på en färg för att justera färgen. Många färgrutor är vita från början. De kan fyllas med egna färgblandningar. Läs mer hur man blandar färger under Alternativ | Färgdialog.

## Verktyg

---

### Redigera färger

Här arbetar man med färgpaletten, men väljer inte färger för att rita med dem. Det gör man i Färgpaletten.

Man kan välja att visa 16, 64 eller 256 färger. WeavePoints standardpalett är uppbyggd med 64 färger.

Klicka på en färg för att markera den. Dubbelklicka på en färg för att justera färgen. Läs mer hur man blandar färger under Alternativ | Färgdialog.

Klicka på en av de två små rutorna längst ner för att placera den markerade färgen där. Lägg in en annan färg i den andra rutan. Dessa två färger kommer att byta plats när man klickar på Byta eller utgöra första och sista färgen i ett blandningsschema när man klickar på Blanda. Klickar man på Kopiera kopieras färgen i den vänstra rutan till den högra.

OK – för att stänga dialogrutan och spara ändringarna.

Avbryt – för att stänga dialogrutan utan att spara ändringar.

Återgå – för att gå tillbaka till färgerna som fanns i paletten före ändringarna.

### **Färgställningar**

Till vänster på färgpaletten finns sju knappar. Varje sådan rad kan användas som en färgställning av mönstret. Genom att klicka på en knapp läggs den raden överst på paletten. På så sätt kan man göra 8 färgställningar av ett mönster. Var och en kan bestå av 8 färger när 64 färger visas, eller 16 färger när 256 färger visas.

## Tromp as Writ

"Tromp as Writ" betyder "Trampas som solvas" och innebär att göra trampningen lika med solvningen.

Man kan välja att kopiera solvning till trampning och omvänt, skifta plats på solvning och trampning, kopiera varpfärger till inslagsfärger och omvänt, eller skifta plats på varp- och inslagsfärgerna.

## Spegla varp/inslag

Varpen eller inslaget speglas från den sista ifyllda rutan.

## Infoga

Infogar varptrådar och inslag. I dialogrutan bockar man för sitt val: Varpfärger, Mönstersolvning, Skaftsgrupp A, Skaftsgrupp B. Välj varifrån och antalet.

## Ta bort

Tar bort varptrådar och inslag. I dialogrutan bockar man för sitt val: Varpfärger, Mönstersolvning, Skaftsgrupp A, Skaftsgrupp B. Välj vilken del som ska tas bort

## Negativa uppknytningar

Fyllda och ofyllda rutor byter plats i uppknytningarna.

## Negativ dragnota

Fyllda och ofyllda rutor byter plats i dragnotan.

# Omforma

---

Omforma-menyn berör enbart mönstersolvning och dragnota.

## Stygnstorlek.

Här bestämmer man hur många varptrådar och inslag varje ruta i mönstret ska bestå av.

## Infoga i mönstersolvningen

Med detta lägger man till tomma trådar med regelbundna avstånd i mönstersolvningen. T.ex. i bindningar med trådar som enbart ska lösas på bottenskaften.

Välj det intervall som ska finnas i den aktuella solvningen mellan varje infogad tråd och markera om den infogade första tråden ska vara den första varptråden eller komma efter det första valda intervallet.

## Infoga mönsterskaft

Infogar mönsterskaft. Välj varifrån det ska läggas till, och antalet.

## Ta bort mönsterskaft

Tar bort mönsterskaft. Välj vilken del som ska tas bort.

## Byta mönsterskaft

Används för att byta plats på mönsterskaften.

När skaften byter plats kommer motsvarande delar i dragnotan att flyttas, medan mönstret inte ändras.

Ibland kan det vara lättare att byta plats på skaften om man lägger till ett tomt skaft. Då kan man göra bytet med hjälp av det tomma skaftet och behöver inte skifta mellan redan upptagna skaft.

## Svepa runt dragnota

Flyttar hela dragnotan sidledes. Den del som hamnar utanför dragnotan kommer fram på andra sidan. Detta är ett sätt att flytta mönstret i sidled med bibehållen solvning.

Om man markerar endast en del av dragnotan är det bara den delen som sveps runt.

## Rak mönstersolvning

Gör om solvningen till rakt genomgående utan att mönstret ändras.

Om rapporten i solvningen då blir större än maximala antal skaft (128) kan rak solvning inte användas.

## Analysera mönsterskaft

Mönstersolvningen – och dragnotan – kommer att konstrueras om till så få skaft som möjligt. Mönstersolvningen analyseras automatiskt om när man skiftar från Mönster till Inredning. När mönstersolvningen ändras kommer också dragnotan att ändras.

Upp till 2400 trådar och inslag kan analyseras. Om det finns en rapport inom denna gräns blir mönstret korrekt genom hela bredden/höjden. Om mönstret är bredare/längre än 2400 trådar/inslag, och det inte finns någon rapport, kommer 2400 trådar/inslag att analyseras.

## Reducera till en mönsterrapport

Solvningen och dragnotan reduceras till en rapport. Minst två hela rapporter måste vara ritade.

Om varpfärgsrapporten är längre än solvningen, eller inslagsfärgsrapporten är längre än dragnotan, finns två alternativ.

Före reduceringen kommer frågan: Ska färgsrapporten användas, om den är längre än mönsterrapporten?

Ja – innebär att det är färgsrapporten som råder.

Nej – innebär att det är mönsterrapporten som råder.

I båda fallen kommer färgordningen att förbli oförändrad.

Ett mönster med bårder kan inte reduceras till en rapport. Eftersom bården inte upprepas kommer hela mönstret att betraktas som en enda rapport och programmet hittar inte någon rapport.

# Inredningar

---

## Mönstersolvning, Solvning/Trampning A och B

Här finns tre olika slags solvningar och trampningar: rakt genomgående, i spets eller V-punkt.

Det antal skaft eller trampor som mönstret har kommer att fyllas med den solvningen/trampningen. Finns det redan en solvning eller trampning kommer den att skrivas över av den nya.

## Uppknytning AA och BB

### ***Kypert***

Kyperten skapas slumpmässigt.

### ***Satin***

I dialogrutan anges de möjliga skridningstalen för det aktuella antalet skaft. En satin kräver minst fem skaft.

### ***Tuskaft***

Fyller aktuell uppknytningen med tuskaft.

### ***Pricknotering***

Fyller aktuell uppknytning med pricknotering.

## Uppknytning AB och BA

### ***Pricknotering***

Fyller aktuell uppknytning med pricknotering.

## Varpfärger/Inslagsfärger

Används för att välja färg på hela varpen eller alla inslagen. Färgerna A och B är ljus grått (index 1) och svart (index 5) i standardpaletten. Färgerna a och b är lite ljusare. De motsvarar vitt (index 0) och mörkt grått (index 4) i standardpaletten.

# Analys

---

Fönstren är textdokument och i dem kan man ändra i texten och också lägga in egen text, för att skriva ut tillsammans med analysen. Ändringar och egen text sparas inte. Man kan kopiera innehållet i resultatfönstret genom att markera texten och högerklicka i textfönstret för att få upp en meny för kopiera och klistra in.

## Rapporter

Analys av de rapporter som finns i varp och inslag.

En rapport definieras här som en del, som börjar på första varp-/inslagstråden och som upprepas regelbundet genom hela mönstret. Om stadtrådar är insatta i början kommer inte en regelbunden rapport att identifieras.

Om ingen rapport hittas inom 2400 meddelas att längden är  $>$  (större än) 2400.

## Flotteringar

Analys av flotteringar. Hela mönstret analyseras. Om mönstret är stort kan analysen ta tid.

## Färger

Analys av vilka färger som används i varp och inslag.

## Solv

Analys över antalet solv. Det exakta antalet solv per skaft genom solvningens hela längd visas.

# Alternativ

---

## Inställningar

### ***Mönster***

#### **Mönstrets storlek**

Den förvalda storleken är 1200 trådar och 1200 inslag.

Maximala storleken i Mönster är 2400 x 2400.

Maximala storleken i Inredning är 4800 trådar och 4800 inslag.

#### **Trådtäthet**

Denna inställning påverkar hur mönstret visas som tyg och som draperat.

## **Skäl**

Sänkning – en fylld ruta visar att inslaget går över varptråden.

Höjning – en fyllt ruta visar att varptråden går över inslaget.

## **Skaft och Trampor**

Maximala antalet mönsterskaft är 128.

Maximala antalet skaft och trampor i grupp A respektive B är 32.

## **Komprimering**

Komprimera påverkar hur mönstrets yta visas som tyg och som draperat.

## **Skärmbild**

Välj här om solvningen ska börja till höger eller vänster, om inslagen ska börja nerifrån eller uppifrån.

Startpositionen vid Klistra in bestäms av valen: skaft 1 uppe/trampa 1 till höger eller skaft 1 nere/trampa 1 till vänster. Den ruta som har varptråden och inslaget med det lägsta numret är startpositionen.

Tyg, Drapering och Flätning i Visa-menyn ritas alltid upp med första inslaget längst ner på skärmen.

## **Bindemönstrets utseende**

Mönstret kan visas på olika sätt:

- ◆ Utan rutmönster.
- ◆ Med rutmönster.
- ◆ Som trådar - ger ett intryck av ett glest vävt tyg.
- ◆ Som trådar med konturer - visar flätningen med en mörkare kontur.

Om Använd rutmönster i mönsterläge inte är förbockad används samma val i Mönster.

## **Grundinställningar**

### **Måttenhet**

Välj måttenhet för varp- och inslagstätheten.

### **Visa alla varningstexter**

Bocka av detta val för att visa färre varningsmeddelanden.

### **Spara inställningar i wpe-filer**

När detta val är förbockat kommer inställningarna under fliken Skärmbild (utom bindemönstrets utseende) att sparas i filen. När då en sparad fil öppnas visas den med de inställningar som sparats i filen. Om Spara inställningar i wpe-filer inte är förbockad visas mönstret med programmets aktuella inställningar.

### **Spara inställningar automatiskt**

Bocka för detta val för att de aktuella inställningarna ska sparas när programmet avslutas.

### **Spara inställningar**

Sparar alla aktuella val och inställningar för att programmet ska öppna med dessa nästa gång. Kan endast användas om valet Spara inställningar automatiskt är avböckat.

### **Bakgrundsfärg**

Klicka i rutan för att öppna Färgdialog för att ändra bakgrundsfärg i huvudfönstret.

## Språk

Välj mellan svensk och engelsk programversion.

## Färgdialog

Detta är standard Windows Färg. ”Anpassade färger” (”Egna färger”) används inte i WeavePoint. Det är möjligt välja bland andra färger, blanda färger och bygga upp egna paletter. Klicka OK för att lägga in den nya färgen i Färgpaletten.

När man utgår från en vit färgruta i Färgpaletten kommer pekaren för ljushetsgrad att stå högst upp. Flytta ner den på skalan. Så länge färgen är rent vit syns ingen skillnad i ton.

## Zoom

Zoom-nivån kan anges från 1 till 20. I dialogrutan anger man nivån med siffror. Man kan istället piltangenterna eller reglaget på verktygsfältet.

## Anteckningar

Man kan ha fönstret öppet och göra anteckningar medan man arbetar. Man kan ändra storleken på det, och flytta runt det på skärmen. Innehållet i fönstret sparas i mönsterfilen.

Texten i Anteckningar kan skrivas ut med mönstret. Texten kommer då att placeras under bindemönstret. När mönstret skrivs ut med Anteckningar kommer inte filnamnet att skrivas ut.

# Hjälp

---

## Innehåll

Hjälpfilerna är på engelska.

## On the web

Direktlänk till [www.weavepoint.com](http://www.weavepoint.com), WeavePoints internationella sida.

Martinsson & Eriksson har webbadresserna [www.m-e.se](http://www.m-e.se) och [www.weavepoint.se](http://www.weavepoint.se).

## Om WeavePoint

Visar programversionen. Visar också vem programlicensen är utställd på.



Martinsson & Eriksson  
Södertorg 2E, SE-621 57 Visby  
[www.m-e.se](http://www.m-e.se) [www.weavepoint.se](http://www.weavepoint.se)  
[aa.martinsson@m-e.se](mailto:aa.martinsson@m-e.se) [martin.eriksson@m-e.se](mailto:martin.eriksson@m-e.se)