

WeavePoint

Standard

Handbok

Version 8.1

Utgåva 15, november 2020

Handboken uppdaterad till version 8.1.0.0

Copyright © 2020 Martinsson & Eriksson HB

Handboken är gjord för privat bruk.

Det är inte tillåtet att använda materialet i något annat syfte.

Mönstren i handbok och exempelmapp får inte användas i kommersiellt syfte.

Martinsson & Eriksson HB

Södertorg 2E, SE-621 57 Visby

Tel +46 (0)498 28 41 42

aa.martinsson@m-e.se

martin.eriksson@m-e.se

Hemsidor: www.m-e.se, www.weavepoint.se, www.textilverkstad.se

Inledning

Handboken beskriver de viktigaste arbetssätten. Vi rekommenderar att man testar i programmet samtidigt som man läser. Allt man kan göra i programmet ryms inte i Handboken. Den innehåller det viktigaste för att lära känna programmet.

I **Referensdelen** hittar man allt som programmet kan. Varje kommando beskrivs utförligt. Ett tips är att ta ett kommando i taget och utforska vad man kan göra med det.

Spara gärna pdf-filerna på en läsplatta att ha vid sidan av datorn vid studiet av programmet. Skriver man ut Handboken blir det bäst resultat på bilderna om man kan skriva ut med hög upplösning.

Exempelmappen innehåller ett stort antal exempel som det hänvisas till i Handboken. I anteckningar (Alternativ|Anteckningar) till många av mönstren finns förslag hur man kan visa det färdiga tyget. En del av exemplen används i avsnitten om Partimönster och Att visa som tyg.

När WeavePoint installeras skapas samtidigt en mapp i Mina dokument, med namnet WeavePoint. Där finns en mapp med Exempel till programmet. Från och med version 8.0.1.1 heter den *Exempel Standard 8* (i tidigare versioner *Exempel*). Om man har den tidigare exempelmappen så finns den nya att ladda ner på vår hemsida.

På vår hemsida

Artiklar och beskrivningar är ett kompletterande material. Flera av artiklarna har vuxit fram i dialog med andra vävare, annat är sådant som Åsa har sysslat med.

Produktioner. Vi arbetar med att erbjuda specialhäften som fördjupning i olika tekniker.

På hemsidan finns ett antal pdf att ladda ner gratis. Se www.m-e.se/filer. Förutom Handboken finns Network och Använda liftplan (ur Handboken för version 7).

Litteratur

För att kunna utnyttja programmet effektivt behöver man ha grundläggande kunskaper i bindningslära. Lämplig litteratur i bindningslära är bland annat följande: Cyrus Zetterström, Handbok i vävning. Flera utgåvor 1950 – 1990. Utgången. Eriksson-Gustavsson-Lovallius, Varp och inslag. 1999. Utökad och omarbetad 2008.

Vi har också i Handboken använt en del annan vävlitteratur:

Designskolen Kolding og Danmarks Designskole, Vævekompendium. 2000.

Stoftrykker- og Væverlauget, Teoribog for Skaftevævere.

Rasmussen, Vevboka. 2001.

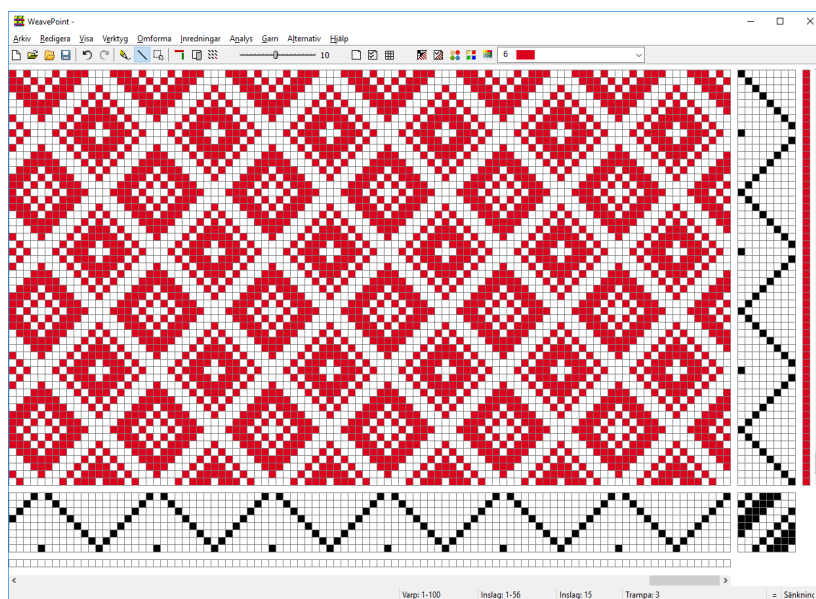
Innehållsförteckning

- 1 Arbetsytor och verktyg
- 2 Rita och bearbeta i Inredning
- 3 Rita och bearbeta i Mönster
- 4 Färger
- 5 Tecken och färg
- 6 Visa som tyg
- 7 Partimönster
- 8 Rita damastmönster för dragrustning
- 9 Visningsalternativ
- 10 Analysera en vävnad
- 11 Smarta genvägar
- 12 Spara som bild
- 13 Skriv ut
- 14 Project Planner och vävsedlar
- 15 Övrigt

Arbetsytor och verktyg

Det finns två grundläggande sätt att arbeta i WeavePoint – Inredning och Mönster.

Inredning



Visa | Inredning

Bindemönstret visas med solvning, trampning och uppknytning.

Under solvnotan och till höger om trampordningen finns färgordningarna för varp respektive inslag.

Allteftersom man fyller i en inredning konstruerar programmet bindemönstret. Sedan kan man bearbeta mönstret vidare, antingen genom att rita direkt i bindemönstret eller genom att förändra i inredningen.

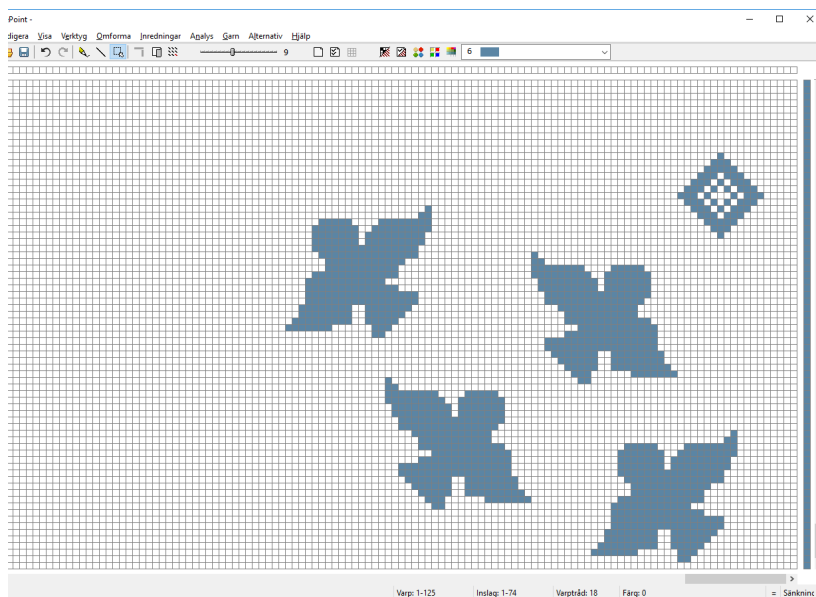
När man gör en förändring i bindemönstret påverkar det uppknytningen och förändringen kommer att upprepas genom hela mönstret i enlighet med solvningen och trampningen. Solvningen och trampningen påverkas inte.

När man ändrar i solvning, trampning eller uppknytning syns förändringen genast i bindemönstret.

Man kan dela in rutmönstret i block med önskad storlek.

Maximalt kan man ha 9600 varptrådar och 9600 inslag.

Mönster



Visa | Mönster

I Mönster visas endast ett rutsystem = bindemönstret med varp- och inslagsfärger. Varpfärgerna ligger alltid ovanför mönstret. Man kan rita fritt över hela ytan. De ändringar man gör upprepas inte genom mönstret.

Om man ritar en bindning och därefter väljer Inredning konstruerar programmet hela inredningen med solvning, trampning och uppknytning.

Maximalt kan ett mönster bestå av 2400 x 2400 rutor.

Växla mellan Inredning och Mönster

Man kan växla mellan Inredning och Mönster medan man ritar. Om en detalj ska upprepas genom hela mönstret arbetar man snabbast i Inredning, medan det som enbart ska finnas på ett ställe i mönstret ritas bäst i Mönster.

Från Inredning till Mönster

När man går från Inredning till Mönster får man frågan: *Reducera mönstret till en rapport* eller *Behåll hela mönstret*. Att reducera mönstret till en rapport kan underlätta arbetet.

Med *Upprepa* kan mönstret fyllas på nytt.

Är bindemönstret större än 2400 x 2400 trådar blir det beskuret.

Från Mönster till Inredning

Mönstret analyseras till att använda minsta antal skaft och trampor.

Mönstret blir beskuret om det består av mer än 128 olikvävande trådar = 128 skaft.

Verktygsfältet



På verktygsfältet finns genvägar till de kommandon som används särskilt ofta. Placera markören över en knapp, så visas en förklaring. Från vänster till höger är genvägarna:

- Nytt – öppnar ett nytt mönster (även *Arkiv* | *Nytt*).
- Öppna – öppnar en sparad fil (även *Arkiv* | *Öppna*).
- Öppna med bilder – visar de sparade filerna som bilder (även *Arkiv* | *Öppna med bilder*).
- Spara – sparar aktuellt mönster (även *Arkiv* | *Spara*).
- Ångra – ångrar (även *Redigera* | *Ångra*).
- Gör om – återställer det som ångrats (även *Redigera* | *Gör om*).
- Penna – för att rita fritt – välj även med P-tangenten.
- Linje – för att dra linjer – välj även med L-tangenten.
- Markera – för att markera – välj även med M-tangenten.
- Visa/dölja solvning – Växlar mellan att visa eller att dölja solvningen (även *Visa* | *Visa solvning*).
- Vänd tyget – visar tygets andra sida (även *Verktyg* | *Vänd tyget*).
- Upprepa – upprepar ett mönster (även *Redigera* | *Upprepa*).
- Zoom – ökar eller minskar zoomnivå (även *Alternativ* | *Zoom*). Klicka till vänster eller till höger om reglaget för att öka eller minska zoomen.
- Anteckningar – öppnar anteckningar (även *Alternativ* | *Anteckningar*). Om det finns en anteckning visas ikonerna med linjer.
- Inställningar – öppnar inställningar (även *Alternativ* | *Inställningar*).
- Uppknytning/Liftplan – växlar mellan uppknytning och liftplan (även *Alternativ* | *Inställningar*).
- Rita/visa tyg – växlar mellan arbetsläget och att visa tyget (även *Visa-menyn*).
- Tygdialog – öppnar tygdialogen (även *Visa* | *Tygdialog*).
- Garndialog – öppnar Garndialogen (även *Garn* | *Garndialog*).
- Färgpaletten – öppnar färgpaletten (även *Visa* | *Färgpalett*).
- Redigera färger – öppnar Redigera färger (även *Garn* | *Redigera färger*).
- Färglådan visar aktuell färg.

I färgpaletten eller i färglådan väljer man färg för varp och inslag genom att klicka på den färg man vill rita med.

Om man gett garnet ett namn och valt symbol visas detta i färgpaletten, färglådan och i dialogrutan Redigera färger.

Statusraden

Varp: 1-67	Inslag: 1-43	Varptråd: 29	Inslag: 24	=	Sänkning
------------	--------------	--------------	------------	---	----------

Statusraden längst ner på skärmen visar antalet varptrådar och inslag för det aktuella mönstret. Om man pekar med markören någonstans i inredningen visas markörens position på statusraden. Om markören pekar i färgordningen visas färgindex (färgens nummer i färgpaletten och färglådan). Längst till höger visas om man ritar med höjda eller sänkta varptrådar. Markeringen till vänster därom visar om man valt med eller utan färger.

Längst till vänster på statusraden visas storleken på ett markerat område.

Mönsterrutan

Visa | Mönsterrutan visar bindemönstret i minsta zoom. Man kan flytta runt fönstret och ändra storleken på det genom att dra i kanterna eller hörnen.

Genom att klicka i fönstret kommer man snabbt till en annan del av mönstret. Det ställe man klickar på visas nu i mitten av huvudfönstret. Man kan på så sätt få en överblick och förflytta sig snabbt i ett stort mönster.

Tangenter och snabbkommandon

Rita med tangenterna

Man kan rita med tangenterna. Tangentläge når man från redigera-menyn, men det är enklare att välja med funktionstangenterna.

Solvning:	F2
Trampning	F3
Uppknytning	F4
Återgå	Esc (från tangentläge)

Använd piltangenterna för att flytta markören, mellanslagstangenten för att fylla en ruta eller sudda en fylld ruta. När man markerat en ruta i solvningen eller i trampningen flyttas markören automatiskt till nästa ruta. Det här är användbart om man arbetar med liten zoom.

Snabbkommandon

Med P-tangenten väljer man Penna.

Med L-tangenten väljer man Linje.

Med M-tangenten väljer man Markera.

Med S-tangenten stegar man mellan Penna, Linje och Markera.

Med D-tangenten går man mellan Inredning och Mönster (eng. Draft och Design).

Med F-tangenten öppnar man dialogrutan Tyg (Fabric) – och stänger om man inte ändrat.

Med G- tangenten öppnar man dialogrutan Garn – och stänger om man inte ändrat.

Öka och minska zoom med höger och vänster piltangent.

Man zoomar i tre steg med PgUp och PgDn.

Home och End växlar mellan minsta och största zoom.

Insert och Delete lägger till respektive tar bort.

Öppna	Ctrl+O	
Öppna med bilder	Ctrl+B	
Spara	Ctrl+S	
Nytt	Ctrl+N	
Ångra	Ctrl+Z	
Gör om	Ctrl+Y	
Upprepa	Ctrl+R	
Klipp ut	Ctrl+X	
Kopiera	Ctrl+C	
Klistra in	Ctrl+V	
Klistra in special	Ctrl+W	
Modifiera	Ctrl+M	
Beskär	Ctrl+K	
Markera	Ctrl+E	
Färger	Ctrl+L	växlar mellan med och utan färger
Inställningar	Ctrl+I	öppnar dialogrutan Inställningar

Ytterligare snabbkommandon

Välj en färg i färgordningarna genom att högerklicka på den.

Med högerklick återgår man från Markera till Linje/Penna.

Inställningar

I dialogrutan under *Alternativ* | *Inställningar* finns flera olika val för hur ett mönster med inredning ska visas på skärmen och i utskrift. Här kan man göra inställningar för det aktuella arbetet, men också de inställningar som ska gälla när programmet startar.

Knappen Verkställ i dialogrutan fungerar på samma sätt som OK, men dialogrutan förblir öppen så att man kan göra flera ändring utan att dialogrutan stängs.

Vävstol:

I Inredning kan man använda högst 9600 varp trådar och inslag. I Mönster kan man ha maximalt 2400 varptrådar och inslag.

Det viktigaste är att välja typ av vävstol. Har man en vanlig vävstol väljer man Trampning och uppknytning.

För bordsvävstolar och datorstyrda vävstolar väljer man Liftplan. Trampordning och uppknytning ersätts då av en liftplan. Ritar man ett damastmönster kan liftplan användas som dragnota för mönstret.

Man kan välja om man vill använda sig av dubbeltrampning. Med det valet kan man inte välja Mönster eller rita direkt i bindemönstret.

Man kan välja om den markerade rutan i bindemönstret ska betyda höjning eller sänkning av varptråden.

Skärmbild:

Mönstret kan visas på olika sätt – med och utan rutor eller som trådar. Att visa mönstret som trådar med eller utan konturer kan i många fall hjälpa till att förstå hur trådarna binder i väven.

När *Använd rutmönster i mönsterläge* är förbokat visas Mönster alltid med rutor. Är det inte förbokat gäller samma val som för bindemönstret i Inredning.

Solvnotan kan placeras under eller ovanför bindemönstret.

När *Visa som bindning* är förbokat kan man välja att visa hela eller en del av mönstret i vitt och en valfri färg.

Positioner:

Genom de olika valen är man fri att bestämma vilket skaft och vilken trampa som ska vara nummer 1 liksom från vilket håll man ska börja solva eller trampa.

Fyll solvningen med garnfärger, Fyll trampningen/liftplan med garnfärger. Garnets färger läggs in i solvordning och trampordning/liftplan. Är garnets färg vit eller mycket ljus används då ljust grått.

Fyll inredningen med siffror. Läger in siffror i inredningen. Siffrorna visas från zoom 7.

Rutnät:

Man kan välja att dela in rutnätet i större block genom att bocka för *Använd stömlinjer*. Är även *Alla stömlinjer* förbockat delas solvning, trampning och uppknytning in med ytterligare linjer. Linjerna kan ges olika färg.

Storleken på blocken anger man med antal varptrådar och inslag.

Knappen *Rapportens storlek* ger block som visar rapporten.

När *Siffror vid stömlinjer* är förbockat visar en siffra antalet trådar/inslag vid varje stömlinje.

Grundinställningar:

De viktiga är:

Ta med tomma trådar och inslag vid analys. Är detta är förbockat kommer tomma trådar och inslag att lösas/trampas på ett nytt eget skaft/trampa.

Spara inställningar i npo-filer. Om man skickar filer till andra vävare och vill att mönstret ska öppna med de inställningar man ritat det med, oberoende av de inställningar som mottagaren har i programmet, så bockar man för detta.

Spara inställningar automatiskt. Om detta är förbockat kommer de just nu aktuella inställningarna att gälla nästa gång programmet öppnas.

Man kan göra inställning som man vill att programmet alltid ska öppnas med. Då avbockar man *Spara inställningar automatiskt* och klickar på *Spara inställningar*.

Skandinaviska inställningar

I nutida skandinavisk vävning betyder oftast en fylld ruta att varptråden är sänkt. Solvnotan brukar finnas under bindemönstret, med skaft 1 högst upp och trampningen brukar ligga till höger om bindemönstret med trampa 1 till höger. Det vanliga är att första tråden är längst till höger och att första inslaget ligger längst ner.

Välj så här för att få de traditionella skandinaviska inställningarna:

- Vävstol Trampning och uppknytning
 Enkeltrampning, Sänkning
- Skärmbild Solvnotan under bindemönstret
- Positioner Skaft 1 uppe, Trampa 1 till höger
 Solvningen börjar till höger
 Inslagsordningen börjar Nerifrån

De här valen används genomgående i handboken, om inte något annat anges.

I de flesta andra länder, och i maskinvävning, markerar man varptrådarnas höjning med en fylld ruta. Så är det även i en hel del äldre svenska vävböcker. Där visas ibland solvnotan ovanför bindemönstret och trampningen börjar uppfifrån. Likadant är det ofta i amerikanska vävtidskrifter. Man kan därför ha behov av att ibland ändra placeringen på solvnotan och från vilken varptråd och inslag programmet ska börja konstruera mönstret.

Rita och bearbeta i Inredning

Rita

Man kan rita på fri hand eller dra linjer. Ritverktygen väljer man antingen med genvägsikonerna på verktygsfältet eller med tangenter, *Penna* med P-tangenten och *Linje* med L-tangenten.

Använd vänster musknapp för att rita och höger för att sudda. För att dra en linje ställer man pekaren där linjen ska börja och håller nere vänster musknapp, drar ut linjen och släpper musknappen. Med både *Penna* och *Linje* kan man fylla enskilda rutor genom att klicka i rutorna.

Med en scrollmus kan man scrolla såväl vertikalt som horisontellt genom att ställa muspekaren i solvordningen eller i trampordning.

Man kan också använda tangenterna för att rita. Välj *Redigera* | *Tangentläge*. Man flyttar markören med piltangenterna, mellanslagstangenten används för att fylla eller sudda en ruta. När man fyllt en ruta i solvningen eller trampningen flyttas markören till nästa varptråd/inslag.

Man måste rita in en solvning och trampning innan man kan rita i bindemönstret.

Markera

Välj Markera-verktyget antingen genom genvägsikonen eller M-tangenten. Se att markören ändrar utseende. Håll ner vänster musknapp och dra en ruta kring det område som ska markeras.

I Inredning kan man använda Markera i solvning, trampning och uppknytning.

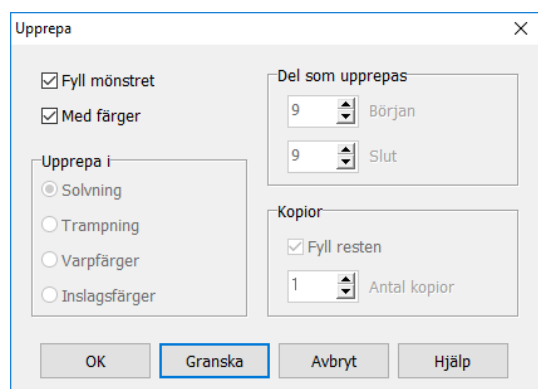
Genom att hålla ner Shift och klicka utanför eller inne i ett markerat område kan man ändra storleken på området.

Man kan även välja ett område med *Redigera* | *Markera*. Då kan man markera ett område som ligger utanför det som visas på skärmen. Kan enbart användas i Inredning.

Till vänster på statusraden visas områdets storlek.

Gå tillbaka till det senast använda ritverktyget (*Penna* eller *Linje*) genom att högerklicka.

Upprepa



Enklaste sättet att fylla ett helt mönster med en rapport, eller ett avsnitt av ett mönster, är att använda *Redigera | Upprepa*, eller Ctrl+R.

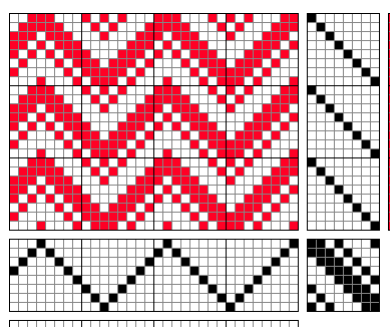
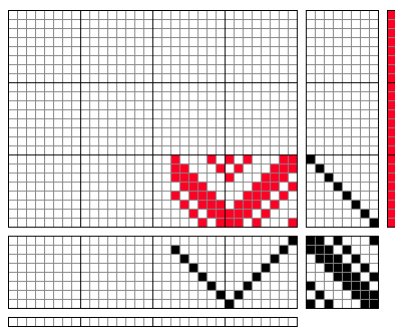
Om *Fyll mönstret* är markerat, är de val som inte kan väljas gråmarkerade. Avmarkera *Fyll mönstret* för att göra mer specificerade val.

När man använder *Upprepa* lägger sig den upprepade delen direkt efter det valda avsnittet.

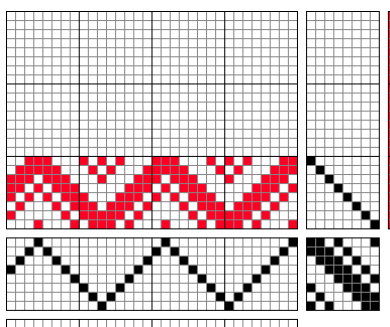
Upprepa kan användas i solvning, trampning och färgordningar.

Upprepa allt som är ritat

Om man har ritat en rapport och väljer *Upprepa*, med *Fyll mönstret* markerat, kommer hela mönstret att fyllas med den rapporten.



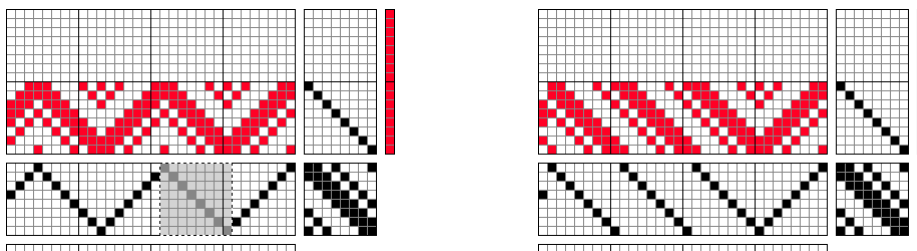
Om man istället skulle vilja fylla enbart solvningen avmarkerar man *Fyll mönstret* och markerar *Upprepa i Solvningen* och *Fyll resten*.



Upprepa ett valt avsnitt

Man kan välja det avsnitt ur solvning, trampning eller färgordning, som ska upprepas, antingen genom att markera det med markera-verktyget eller genom att i dialogrutan *Upprepa* skriva in numren på de varptrådar/inslag som avsnittet börjar och slutar med.

Varptråd 8 – 15 är i bilden nedan markerade med markera-verktyget. Avsnittet kommer att vara förvalt när Upprepa-rutan öppnas. Väljer man nu att upprepa två kopior i solvningen lägger sig de två kopiorna direkt efter det valda området. Finns det redan något ritat där, så ritas det över.



Om man skriver in siffror för ett avsnitt är det viktigt att först välja om det är solvning, trampning eller färger man ska upprepa, eftersom siffrorna kan ändra sig när man ändrar det valet.

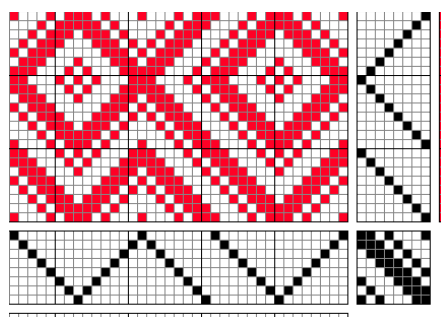
Om *Med färger* är markerat upprepas även färgerna i färgordningen tillsammans med solvningen/trampningen.

Kopiera och klistra in

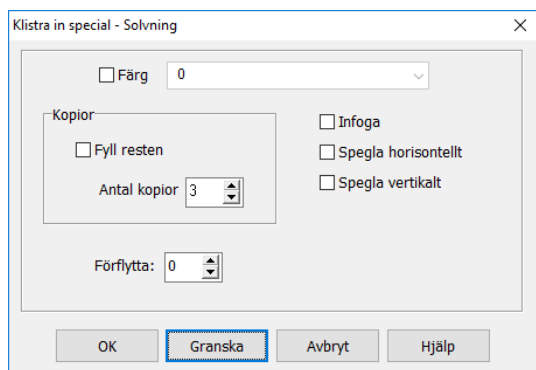
Vill man placera en kopia på ett annat sätt än med *Upprepa* använder man *Kopiera* och *Klistra in*.

Använd Markera-verktyget för att välja ut avsnittet och välj *Redigera | Kopiera* (Ctrl+C). Nu kan kopian klistras in var som helst. Det räcker att markera från vilken tråd eller inslag som kopian ska klistras in och därefter välja *Redigera | Klistra in* (Ctrl+V) för att klistra in en kopia. I uppknytningen är det lämpligt att markera hela det område som kopian ska klistras in i. Kopian ersätter det som redan är ritat.

Om man fortsätter med 8-skafts-kyperten och markerar och kopierar tråd 1-15 och först klistrar in kopian från tråd 23 i solvningen och därefter från inslag 9 i trampningen blir resultatet som i bilden.



Klistra in special



Med *Redigera | Klistra in special* (Ctrl +W) finns ett stort antal möjligheter att klistra in kopian på olika sätt och att välja antal kopior.

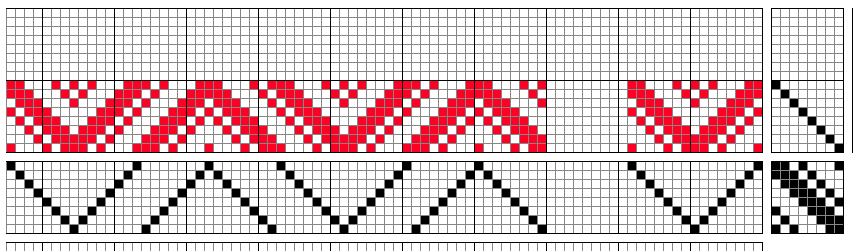
Med *Klistra in special* kan man bara arbeta med en kopia som hämtats från samma rutsystem.

Man kan välja färg på det inklistrade området.

Om *Fyll resten* är markerat fylls solvningen/trampningen hela vägen med kopian. Markera var den första kopian ska börja, de följande kopiorna placeras efter varandra.

Speglade kopior

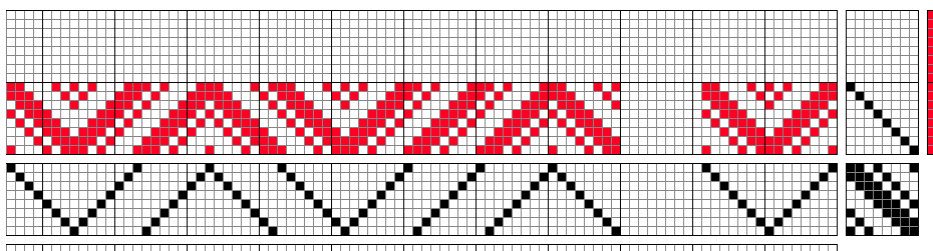
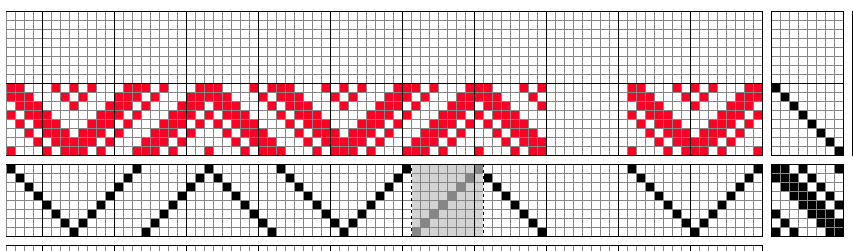
Rita den första v-solvningen, varptråd 1-15. Markera och kopiera. *Klistra in Special* från varptråd 25 med 4 kopior och *Spegla vertikalt* ger det här resultatet:



Infoga

Om *Infoga* är förbokat skrivs ingenting över, utan det som klistras in fogas in i solvningen/trampningen direkt efter det markerade.

Om man nu markerar och kopierar varptråd 32 – 39 och väljer att klistra in en kopia från varptråd 40 och med *Infoga* förbokat blir det så här:

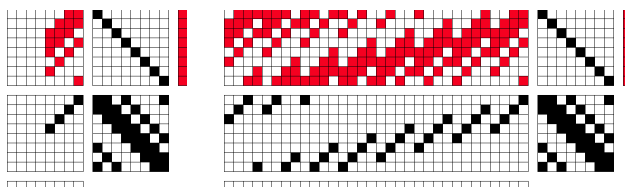


Förflytta

Med förflytta kan man flytta solvningen/trampningen ett antal steg.

Om en solvning förskjuts ett skaft för varje gång den upprepas får man en skridande solvning.

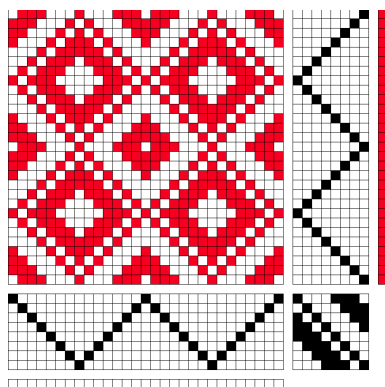
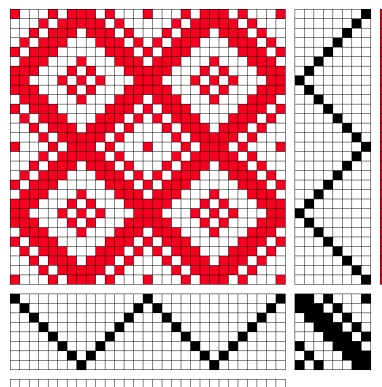
Markera och kopiera tråd 1-4.
Markera tråd 5 och välj *Klistra in special, Antal kopior 7, Förflytta 1*.



Modifiera

Modifiera arbetar delvis på samma sätt som Klistra in special, men enbart inom det markerade området.

Om man utgår från den tidigare 8-skaftskyperten och ritar en spetslösning och en spetsstramning och använder Modifiera på olika sätt får man olika utseende på kypertmönstret.



Markera hela uppsknytningen och välj *Redigera* | *Modifiera*.

I dialogrutan som kommer upp kan man på olika sätt arbeta med den markerade rutan. Klicka på pilarna för att flytta uppsknytningen i sidled och höjddled.

Bilden visar resultatet efter två steg till vänster och ett neråt.

Markera endast en del av uppsknytningen och se hur resultatet blir.

Ta bort och lägga till varptrådar och inslag

Ibland kan man behöva lägga till eller ta bort en eller flera trådar eller inslag. Det finns olika sätt att göra det på.

Enstaka trådar

För att ta bort enstaka trådar är det enklast att ställa pekaren över den tråd man vill ta bort och trycka Delete. När man på motsvarande sätt använder Insert läggs en tråd till före den tråd som pekaren står över.

Flera trådar

Att ta bort flera trådar samtidigt går snabbast genom att man markerar trådarna och använder Delete.

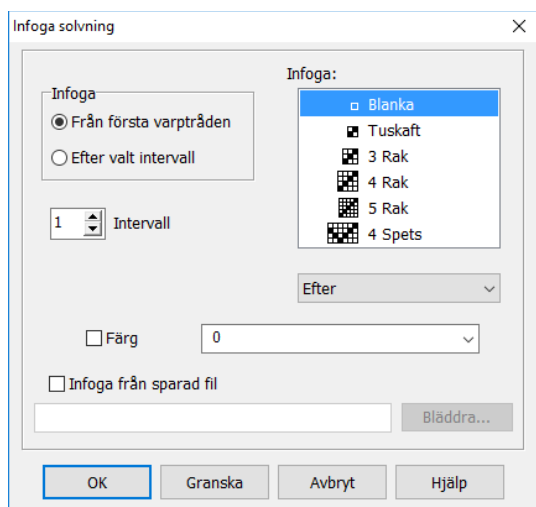
Man kan också använda kommandot *Verktyg* | *Infoga* / *Ta bort* | *Varptrådar* / *Inslag*.

Med *Infoga* väljer man från vilken varptråd man vill infoga trådar och hur **många trådar** det gäller.

Med *Ta bort* anger man från vilken tråd man vill ta bort och **till och med** vilken tråd.

Lägga till trådar med jämna avstånd

Använd *Omforma* | *Infoga solvning* / *trampning* för att lägga till trådar med jämna avstånd



Ange i dialogrutan hur stort intervallet ska vara mellan trådarna och om de ska infogas från första varptråden eller efter det valda intervallet. Markera *Blanka* för att få tomma trådar.

Man kan välja färg på de infogade trådarna. Bocka för *Färg* och välj från rullgardinsmenyn.

Vill man lägga till mer än en tråd mellan varje intervall gör man det i omgångar. Om man vill lägga till två trådar med tre tråders intervall väljer man först att infoga med intervallet tre och nästa gång väljer man intervallet fyra.

Utan och med färger

Man kan välja *Redigera* | *Utan färger* (Ctrl+L). Om man väljer detta påverkas inte färgordningarna av att man lägger till eller tar bort varptrådar och inslag. När programmet öppnas är det alltid **med** färger.

Det val man gjort visas till höger på statusraden. (= med färger) (- utan färger).

Dubblera trådar/inslag

Med *Omforma* | *Utöka* dubbleras trådar/inslag önskat antal gånger. Man kan välja om även färgerna ska dubbleras.

Om man markerat ett område är det enbart det som dubbleras.

Beskär

Genom att markera ett område och använda *Redigera* | *Beskär* (Ctrl+K) tar man bort allt utanför markeringen. Det markerade området lägger sig från varptråd 1/inslag 1.

Man utför beskärningen i solvningen, trampningen och uppknytningen. Det går inte att markera och beskära i bindemönstret.

Rita och bearbeta i Mönster

Att rita och bearbeta i Mönster liknar i stort sett hur man arbetar i Inredning. De flesta kommandon arbetar på samma sätt. Den stora skillnaden är att i Mönster kan man rita helt fria mönsterformer.

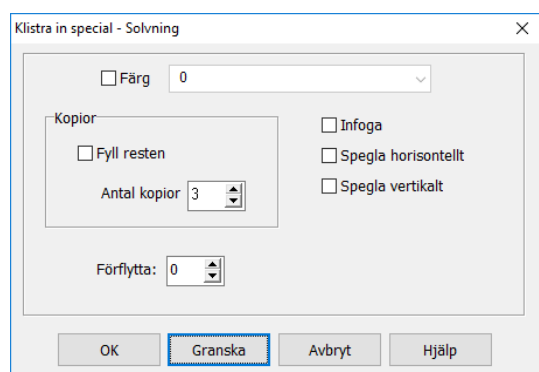
Mönster kan användas på två sätt. Man kan rita fria mönster för olika ändamål. Man kan också rita en bindning och genom att växla över till Inredning få inredningen (solvning, trampning och uppknytning).

Om man sparar i Mönster och mönstret innehåller mer än 128 olikvävande trådar (128 är det maximala antalet skaft) sparas samtidigt en extra fil med samma filnamn, med filtillägget .wpb. Det är nödvändigt att även ta med wpb-filen om man flyttar ett sådant stort mönster till en annan mapp, om man gör en säkerhetskopia eller sänder mönstret till någon.

För att klistra in en kopia räcker det med att markera en enda ruta, så klistras hela kopian in därifrån. Om man valt att börja solva från höger och räknar inslagsordningen nerifrån, så är det nedersta högra hörnet startpositionen för den kopia som klistras in.

Det hörn av kopian som räknas som ”nummer 1” beror på de val man gjort i *Alternativ* | *Inställningar* | *Positioner*.

Stömlinjer (*Alternativ* | *Inställningar* | *rutnät*) underlättar när man arbetar med att kopiera och klistra in. De kan ändras medan man arbetar och kan ställas in till olika antal rutor allt efter behov.



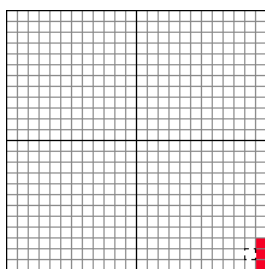
Om man klistrar in flera kopior följer de på samma avstånd efter varandra. Välj *Granska* för att prova olika sätt att klistra in från den valda punkten. När man är nöjd väljer man *OK*, om inte så *Avbryt*.

Med startpositionen i nedre högra hörnet gäller:

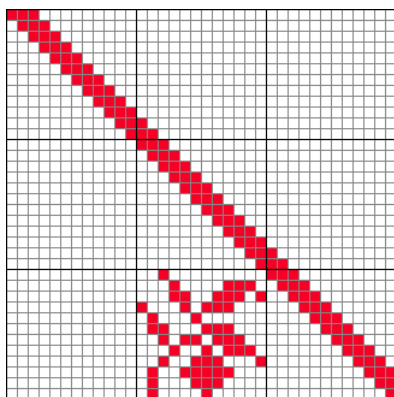
- vrida mönstret 90° medsols: Roterar, Spegla vertikalt, Spegla horisontellt.
- vrida mönstret 180°: Spegla vertikalt, Spegla horisontellt.
- vrida mönstret 90° motsols: Roterar.

Om man roterar ett mönster måste det markerade området vara kvadratisk, annars följer inte allt med. Längst ner till vänster på statusfältet kan man läsa av hur stort det markerade området är.

Exempel

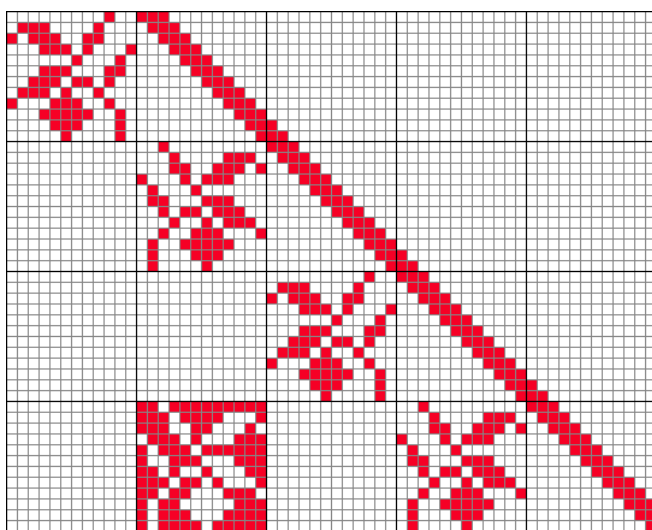


De tre rutorna är början till en diagonallinje. De har markerats och kopierats. En ruta ett steg upp och ett steg till vänster är markerad. Om man med *Klistra in special* väljer *Fyll resten* får man en diagonallinje så långt upp som rutnätet sträcker sig.



Nästa steg är att rita en in blomman. Den är ritat på 12 x 12 rutor. Stömlinjerna har fått samma avstånd.

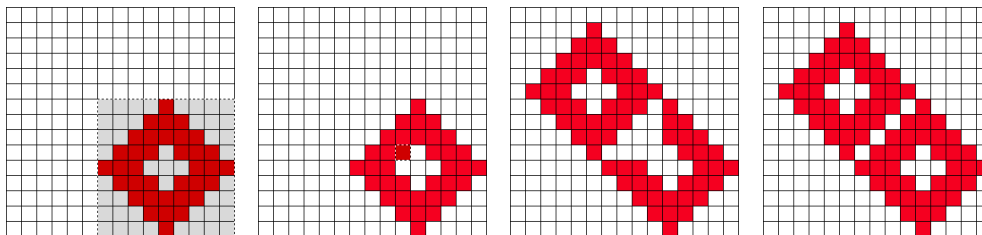
Markera blomman – se längst ner till vänster på statusraden att markeringen är 12 x 12 rutor. Kopiera. Markera för att placera den i nästa block = varptråd 25, inslag 13, läs av på statusraden. Välj *Spegla horisontellt* och *Fyll resten*.



En kopia har därefter klistrats in som *negativ*.

Vill man nu enbart ha kvar den negativa blomrutan, markerar man den och väljer *Redigera | Beskär*. Det som markerats lägger sig längst ner till höger i mönstret (position 1:1).

När man använder *Kopiera*, kopieras både fyllda och ofyllda rutor. Även de ofyllda rutorna klistras in. Väljer man *Klistra in special* | *Transparent* klistras enbart de fyllda rutorna in.



Exemplet visar ett litet diagonalmönster. Kopierat klistras in från tråd 6 och inslag 6. De två sista bilderna visar skillnaden mellan *Klistra in* och *Klistra in transparent*.

Vill man sudda bort det ritade markerar man området och använder *Delete*.

Man kan skifta mellan *Mönster* och *Inredning* under tiden man arbetar. När man går från *Inredning* till *Mönster* får man frågan: *Reducera mönstret till en rapport* eller *Behåll hela mönstret*.

Enklarest går man mellan *Inredning* och *Mönster* med *D*-tangenten

Ibland kan det gå fortare att upprepa ett mönster i *Inredning*.

Vill man lägga in en oregelbundenhet, som solvningen inte tillåter, använder man *Mönster*.

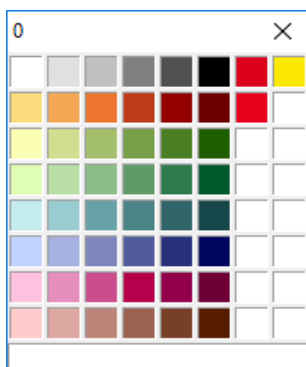
Färger

Bindemönstret – både i Inredning och i Mönster – ser ut som ett antal rutor, men det är egentligen fråga om varptrådar och inslagstrådar. Det ser man om man väljer att visa mönstret som trådar. Då blir det också lättare att se att det är garnet i varp och inslag som har färg. Man kan inte klicka in färg på enskilda rutor i bindemönstret. Det skulle ju innebära ett flerfärgat garn.

I handboken skriver vi – beroende på sammanhanget – ibland *färg*, ibland *garn*, ibland *garnet/färgen*. På en del ställen – där det är av betydelse – har vi skrivit *färg/index*.

Välja färg

Man ger garnet en färg genom att välja från Färgpaletten eller Färglådan.



Färgpaletten öppnar man genom *Garn | Färgpalett* eller med hjälp av genvägsikonen på verktygsraden. Välj färg genom att klicka på en färg.

Det stora fältet längst ner på paletten visar den färg som för tillfället är vald. Om man klickar i det fältet kan man ändra antalet färger som visas i paletten – 16, 64 eller 256 färger. Alternativet med 64 färger är det mest användbara och WeavePoint's standard färgpalett är uppbyggd med den storleken vald.

Varje ruta i paletten har ett indexnummer från 0 - 255. Indexnumret används för att ange färgen vid analyser mm. Den aktuella färgens indexnummer visas högst upp till vänster.

Ur Färglådan väljer man färg från rullgardinsmenyn. Färglådan visar den aktuella färgen och dess indexnummer.

I *Garn | Garndialog* kan man ge garnet/färgen ett namn och välja en symbol för det i solvning/trampning. I Paletten och Färglådan visas då garnets/färgens namn och symbol.

För att välja en färg man redan har använt kan man hämta den genom att högerklicka på den i färgordningen i mönstret.

Ändra färgerna

Färgerna i paletten kan ändras. Då ändras också allt som är ritat med de färgerna i mönstret. Dubbelklicka på en färg som ska ändras. Då öppnas Windows Färg. Välj bland de färdiga färgerna eller blanda en egen. Resultatet syns i rutan *Färg* | *Ren färg*. Man klickar bara på OK för att välja den färgen. (*Lägg till anpassade färger* används inte i WeavePoint.)

Nya färger lägger man till genom att dubbelklicka i en vit (tom) ruta i Färgpaletten och blanda till en färg. När man utgår från en vit färgruta kommer pekaren för ljushetsgrad att stå högst upp i Windows Färg. Flytta ner pekaren på skalan.

Färgpaletter

En palett – standardpaletten – finns inlagd i programmet. Den visas bäst med 64 färger.

När man väljer *Arkiv* | *Nytt* finns tre val:

- "Använd WeavePoint's standard färgpalett".
- "Aktuell palett" använder palett från föregående mönster.
- "Palett från fil" använder en palett från ett sparad mönster.

Översta raden i standardpaletten innehåller den vita, index 0, och den röda färg, index 6, som är förvald för varp- och inslagsfärg vid *Nytt*. Med valet *Sänkning* blir inslaget rött och med valet *Höjning* är det varpen som blir röd. På så sätt är det alltid markerad ruta som är röd.

I *Alternativ* | *Inställningar* under fliken *Grundinställningar* kan man välja att index 6 i standardpaletten ska ha en annan färg. Den röda färgen flyttas då till raden under. Ändringen aktiveras vid val av nytt mönster (*Arkiv* | *Nytt*) och om "Använd WeavePoint's standard färgpalett" är förbockad.

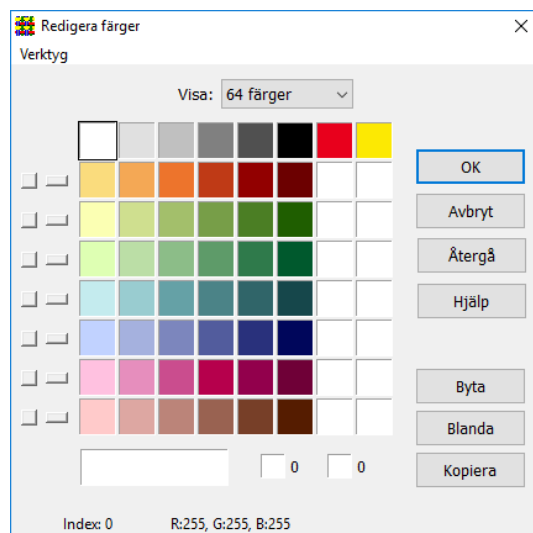
Med andra paletter gäller att index 0 och 6 läggs i varp-och inslagsfärgerna.

Palett från fil

Färgpaletten sparas tillsammans med mönstret. Man kan därför göra ett antal olika paletter och spara mönstret med ett lämpligt namn.

Paletten kan väljas vid *Nytt*. I ett redan öppet mönster kan man hämta in en palett med *Arkiv* | *Hämta delar*.

Garn | Redigera färger



I *Garn | Redigera färger* finns mer avancerade möjligheter att arbeta med färgerna och paletten.

Man kan byta plats på två färger, kopiera en färg till ett annat ställe på paletten och också blanda färgerna på samma rad.

Man kan låta varje rad utgöra en egen färgställning och på så sätt testa mönstret med olika färger.

Byta och Kopiera

Klicka på en färg för att markera den. Den stora rutan längst ner visar att den färgen är vald. Klicka därefter på en av de två små rutorna längst ner för att kopiera färgen dit. Lägg på samma sätt in en annan färg i den andra rutan. Välj *Byta* för att låta dessa färger byta plats i diagrammet. Välj *Kopiera* för att kopiera färgen i den vänstra rutan till den högra.

Om man arbetar med färger där man lagt in information om garnet frågar programmet om man vill ta med informationen om garnet.

Blanda

Om man exempelvis vill ha en serie av färger från gult, över orange, till rött och vill att serien ska omfatta sju färger lägger man en gul färg i den första rutan, hoppar över fem rutor och lägger en röd i den sjunde rutan. Placera den gula och den röda färgen i de två små rutorna längst ner och välj *Blanda*.

Färgställningar

Genom att klicka på den avlånga knappen till vänster om raden lägger sig den raden överst och utgör då de garn/färger som mönstret nu använder sig av.

Exemplen Rand i Exempelmappen innehåller flera färgställningar. Använd *Visa | Tyg* och byt mellan de olika färgställningarna med *Garn | Redigera Färger*.

Med den kvadratiske knappen kan man kopiera hela den översta raden med all garninformation till den rad där knappen finns.

Verktyg

I menyn *Verktyg* i dialogrutan kan man ta bort alla garner/färger som inte har använts i solvning eller trampning i det aktuella mönstret. Man kan också välja att lägga de färger som används längst upp på färgpaletten, utan att radera övriga färger i paletten. Med *Hämta Garn* kan man lägga till garn/färger från sparade mönster, enstaka färger eller en hel palett.

Om man arbetar med färgställningar av ett mönster är det viktigt att använda de färger som ligger på den översta raden. Mönstret kan innehålla upp till åtta eller 16 färger, beroende på palettstorleken. Ligger inte färgerna på den översta raden använd *Flytta garn som används till toppen*.

Färgsätta varp och inslag

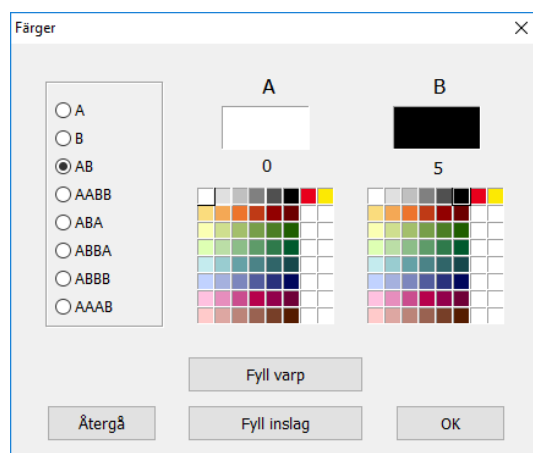
Utanför solvnotan och trampordningen finns en rad med rutor – det är färgordningarna för varpen och inslaget. Genom att klicka i rutorna färgsätter man trådarna med den färg man valt.

Redigera | *Upprepa* är användbart när man lägger in färger. Vill man ha hela raden i samma färg lägger man in färgen i första rutan, markerar rutan och markerar *Fyll resten*. Om man t.ex. ska ha 24 blå trådar lägger man in en ruta blått i färgordningen, markerar den och väljer att upprepa den 23 gånger.

Man kan inte ”sudda” en färg. Alla trådar har från början en färg, om inte annat så är den vit. Man skriver över den med en annan färg.

Färdiga färgordningar

Med *Inredningar* | *Färger* lägger man in korta färgordningar med två färger, A och B. De kan t.ex. användas för att visa färgeffekter.

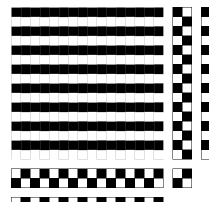
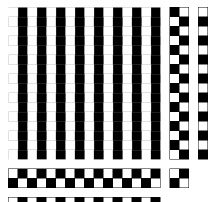


Välj kombination och färger för varp och för inslag.

Det är den palett som hör till det aktuella mönstret som visas. Här är det standardpaletten.

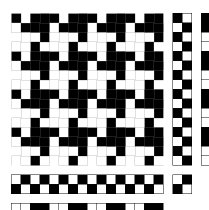
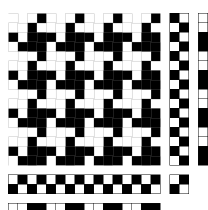
Man kan testa olika kombinationer i den bindning man har ritat.

Några exempel på färgeffekter i tuskaft och kypert



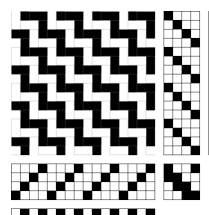
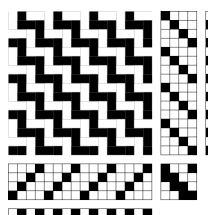
AB: Både varp och inslag A svart, B vit.

AB: Varp A svart, B vit. Inslag A vit, B svart.



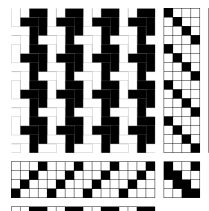
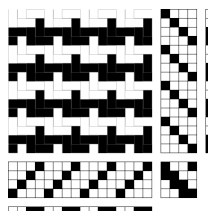
AABB: Både varp och inslag A svart, B vit.

AABB: Varp A svart, B vit. Inslag A vit, B svart.



AB: Både varp och inslag A svart, B vit.

AB: Varp A svart, B vit. Inslag A vit, B svart.

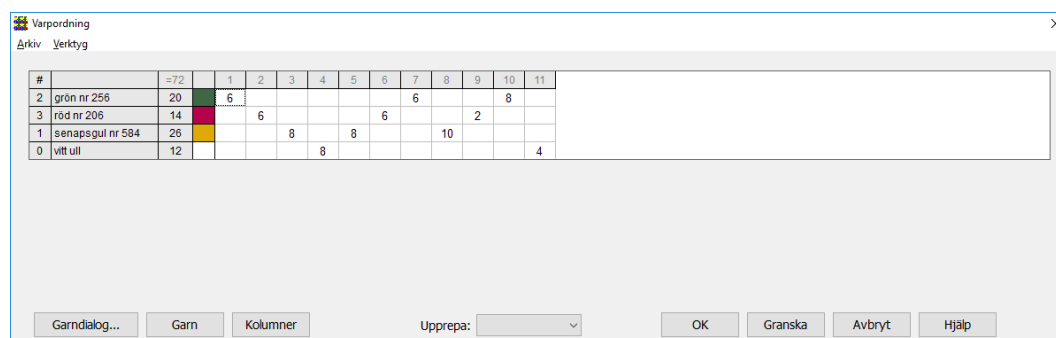


AABB: Både varp och inslag A svart, B vit.

AABB: Varp A svart, B vit. Inslag A vit, B svart.

Varpordning

Varpordningen är sammankopplad med det aktuella mönstret och sparas tillsammans med det. Man kan växla mellan varpordningen och mönstrets färgordning.



Varpordningen kan användas på två sätt:

Visa varpordningen för det aktuella mönstret.

När man har ritat ett mönster och lagt in färgerna kan man öppna *Garn* | *Varpordning* och läsa av hela färgordningen för varpen. Varpordningen visas för hela solvningen. Om endast en del av solvningen är ifylld visas färgerna endast så långt som det finns en solvning. Varpordningen startar alltid från vänster med varptråd nr 1. Om man vill kan man vända den med *Verktyg* | *Vänd varpordning*.

Börja med ett tomt mönster och lägg in färger och antal trådar i varpordningen.

Öppna varpordningen, klicka på *Garn* och välj en färg. Då läggs den färgen till som en ny rad i tabellen. Man kan byta plats på raderna med hjälp av Drag-and-Drop. Längst till vänster finns garnets/färgens indexnummer i Färglådan/Färgpaletten. Om man har gett garnet ett namn kommer namnet att visas i det långa fältet. Nästa fält kommer att visa antal trådar, när varpordningen är klar och ifylld. Nästa fält visar den valda färgen.

För varje ny rad med färg man lägger in ökas antalet kolumner med 1.

Klicka på *Kolumner* för att lägga till fler kolumner. Lägg in antalet varptrådar av vald färg och bygg färgordningen. Klicka *Granska* för att se färgerna i mönstret. Om den inritade solvningen är kortare än färgordningen sparas färgen endast så lång som solvningen är.

Klicka *OK* för att spara och gå ur varpordningen. Knappen *Avbryt* gör att man går ur varpordningen utan att arbetet sparas.

I menyn *Verktyg* finns flera val för att utveckla varpordningen. I *Arkiv* finns kommandon för att skriva ut och att kopiera för att lägga in i ett dokument.

Tecken och färg

I övre delen av dialogrutan *Garn* | *Garndialog* kan man för varje garn ange färg, namn, symbol.

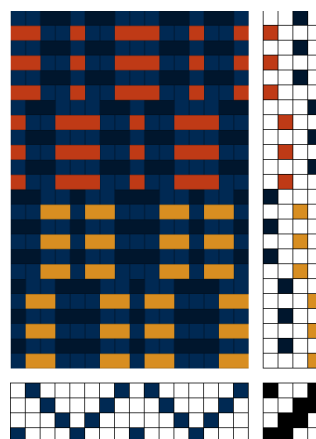
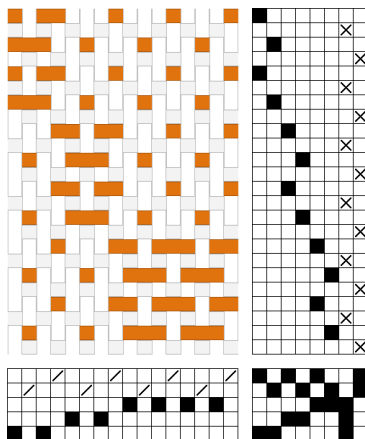
Välj färg/index i rullgardinsmenyn eller med piltangenterna. Man kan ändra färgen genom att klicka i färgrutan till höger. Man kan välja en symbol som då används i solvningen och trampningen till den färgen.

Symbolerna kan kombineras med *Fyll inredningen med garnfärger* (Inställningar | Positioner). Om man valt cirkel visas den fylld med färg.

Det namn man väljer att ge garnet visas också tillsammans med vald symbol i Paletten och i Färglådan på verktygsfältet.

Övriga rader, Beskrivning, kan användas till annan information om garnet. Den texten visas enbart här i dialogrutan.

Under *Verktyg* (längst upp i dialogrutan) finns samma möjligheter att sortera färgpaletten som i *Garn* | *Redigera färger*.

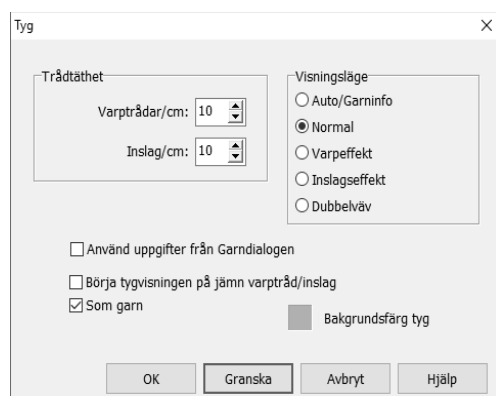


Visa som tyg

Man kan simulera det färdiga tyget på flera sätt. Man kan visa tyget med inslagseffekt, varpeffekt eller som dubbelväv. Tyget kan också visas med tjocka och tunna trådar, och med mellanrum mellan trådarna.

I de två dialogrutorna Tyg och Garn bestämmer man hur tyget ska visas.

Man når dialogrutorna med *Visa|Tygdialog* och *Garn|Garndialog*. Det finns dessutom snabbval för att öppna rutorna, F-tangenten (Fabric) för Tyg och G-tangenten (Garn) för Garn. Om man inte gjort någon ändring kan man stänga dialogrutorna med samma tangent.



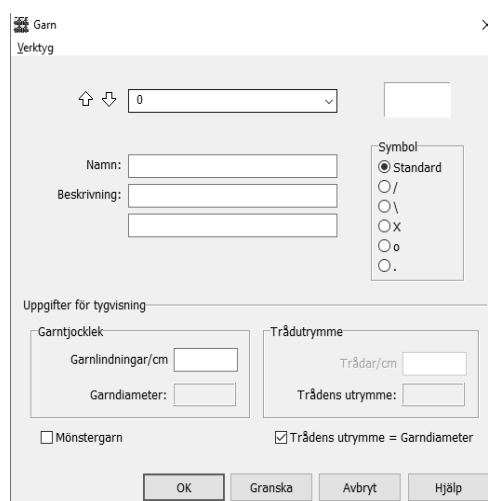
Tyg

Visa|Tygdialog

De val man gör i dialogrutan påverkar hur tyget visas. De påverkar också utskriften av tyg och export till png-bild.

Här bestämmer man täthet i varp och inslag, och väljer att visa som Normal, med Varpeffekt eller Inslagseffekt eller som Dubbelväv. Markerar man *Som garn* visas tyget med en garnliknande yta.

Bockar man för *Använd uppgifter från Garndialogen* tas de uppgifterna med i visningen.



Garn

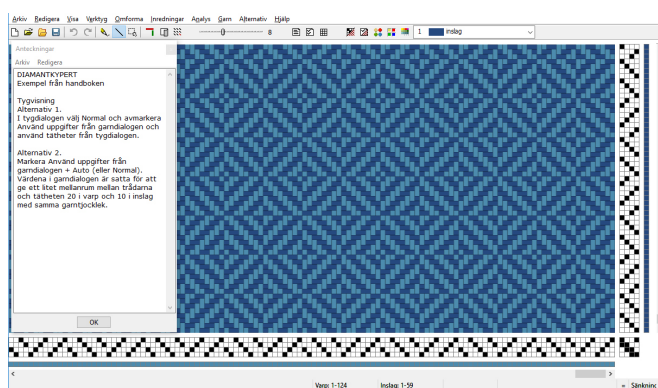
Garn|Garndialog

I nedre delen av dialogrutan lägger man in uppgifter för att göra en tygsimuleringen med individuella val för vart och ett av garnerna. På det sättet kan man visa tyget med olika tunna och tjocka trådar och med olika mellanrum mellan trådarna.

Om man anger tätheterna för det färdiga tyget istället för tätheten i vävstolen får man en mer realistisk bild av tyget.

När programmet installeras skapas en mapp med namnet WeavePoint under Dokument. I mappen finns en exempelsamling, *Exempel Standard 8* (från och med version 8.0.1.1). Där finns exempel på hur tyg kan simuleras när man har lagt in värden på garner. I de exemplen finns beskrivningar i mönstrets Anteckningar.

I det här avsnittet används några av dessa exempel för att visa hur tygsimuleringen kan se ut med olika arbetssätt. Öppna exemplen, följ arbetsgången här och testa olika variabler.



Man kan lägga Anteckningar som ett avlångt fönster till vänster på skärmen och arbeta med det öppet och följa anvisningarna.

Visa tyget med tätheter från Tygdialogen

I de flesta fall är det tillräckligt att använda sig av dialogrutan Tyg. Man bestämmer hur tyget ska visas, som *Normal*, med *Inslags-* eller *Varpeffekt* eller som *Dubbelväv*. Inslags-/Varpeffekt och Dubbelväv bygger på att två trådar packas samman till en. Tygvisningen börjar normalt på varptråd 1 och inslag 1. För vissa vävar kan det ge ett bättre resultat att börja tygvisningen på jämna nummer.

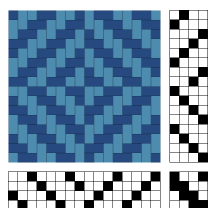
Normal

Diamantkypert

Vänstra tygbilden har tätheten Varp 10, Inslag 10.

Den högra bilden har tätheten Varp 20, Inslag 10.

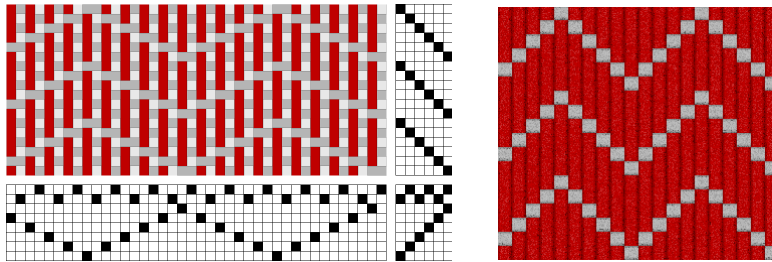
Här visas inslagen dubbelt så tjocka som varptrådarna.



Varpeffekt

Zig-zag

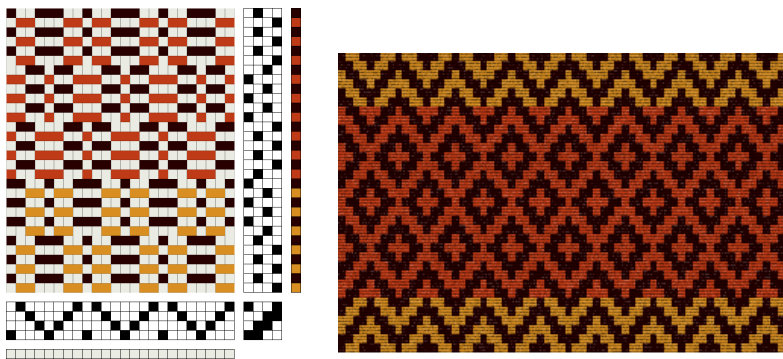
Visat med dubbelt så tät varp som inslag.



Inslagseffekt

Rosengång

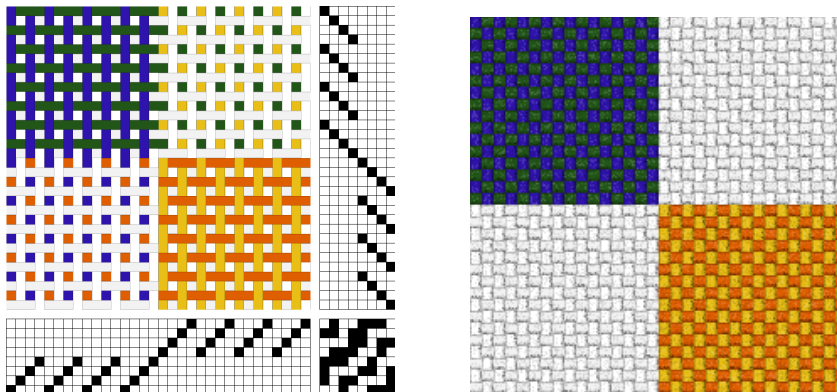
Visad med fyra gånger så många inslag som varptrådar



Dubbelväv

Dubbelväv

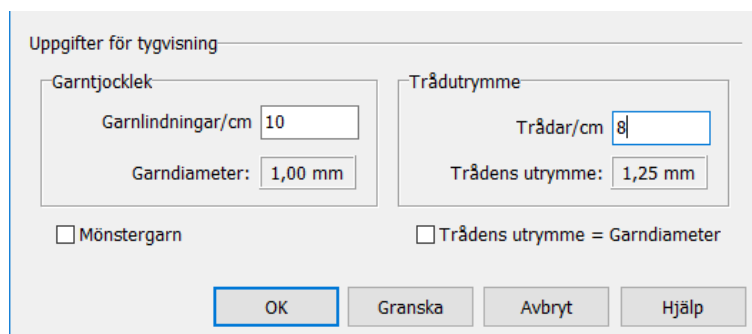
Visad med samma antal varptrådar som inslag.



Med värden från Garndialogen

I övre delen av dialogrutan Garn kan man ge garnet ett namn. Det är praktiskt, för namnet kommer också att synas i paletten och färgboxen och gör det lättare att välja rätt garn, särskilt om man har två garner med samma färg, som man har gett olika värden.

I den undre delen lägger man in uppgifter om garnet och väven. För att få ett så realistiskt utseende som möjligt bör man ange tätheter för det färdiga tyget, inte tätheten i vävstolen.



Det är två värden man behöver för att simulera den färdiga väven: garndiametern och hur stort utrymme varje tråd har i väven.

Garndiametern får man fram genom att linda det aktuella garnet runt en linjal och sedan räkna antalet trådar. Trådarna ska ligga tätt intill varandra utan att ligga över varandra. Linda ett par cm för att få ett medelvärde.

Det utrymme som tråden tar i anspråk får man genom att ange trådar/cm. Programmets standardinställning är att trådarna ligger tätt, det vill säga att Trådens utrymme = Garndiametern. Avmarkera för att lägga in egna värden på Trådar/cm.

Även om det är garnlindningar/cm och trådar/cm man anger är det resultatet **garndiameter** och **trådens utrymme** som är de viktiga värdena. Man jämför garndiametern och trådutrymmet för att reglera avståndet mellan trådarna, för att göra väven glesare eller om två trådar ska läggas samman som en.

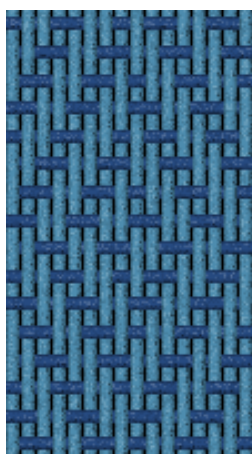
Man kan använda värdena från Garn tillsammans med de olika visningslägena i Tyg. Bocka i så fall för rutan *Använd uppgifter från Garndialogen* i Tyg.

Mellanrum mellan lika tjocka trådar

Diamantkypert

Kypertextemplet har en täthet på 20 tr/cm i varp och 10 tr/cm i inslag. Med enbart tätheter från Tyg visas inslagen dubbelt så tjocka som varpstrådarna. För att visa tyget med de tätheterna men med lika tjocka trådar i hela väven, lägger man in värden för garnet och tätheten i Garn.

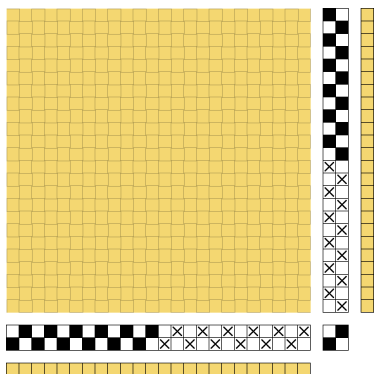
Det som bestämmer utseendet är garnets tjocklek i förhållande till det utrymme det har i väven. 20 garnlindningar/cm och samma antal trådar/cm (20 tr/cm) visar varpstrådar som ligger tätt tillsammans. För inslagsgarnet gäller då samma garndiameter som för varpen, men med 10 trådar/cm.



Man kan få mellanrum mellan varpstrådarna genom att sätta varpens täthet glesare. Den högra bilden visar kyperten med 18 trådar/cm för varpgarnet. Trådens utrymme blir större än garndiametern.

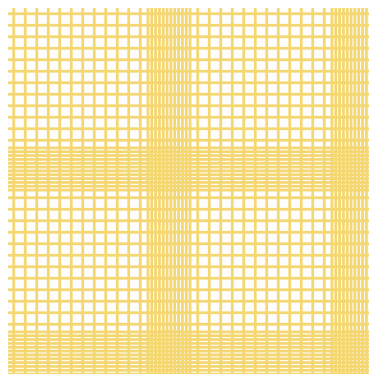
Visade med *Använd uppgifter från Garndialogen + Auto* eller *Normal*.

Tuskraft gles-tät



I Inredning ser det ut som ett tätt tuskaftstyg.

Visat med *Använd uppgifter från Garndialogen + Auto* eller *Normal*.
Bakgrundsfärgen ändrad till vit.



Med tygvisning visas de olika tätheterna i väven.

Här är det samma garn/färg med olika täthet i väven. Då måste man arbeta med två garner som har olika index men samma färg i paletten. I det här exemplet har båda 20 garnlindningar/cm = tjockleken 0,5 mm. I de täta partierna har 15 tr/cm = tråden får 0,67 mm till sitt förfogande. Det blir lite mellanrum mellan trådarna. I de gleša partierna är tätheten 5 tr/cm = 2 mm utrymme för varje tråd.

För att skilja färgerna åt när man lägger in dem i färgordning har det ena garnet fått symbolen x i solvning och trampning.

Bakgrundsfärgen kommer att visas mellan trådarna. I Dialogrutan Tyg kan man ändra bakgrundsfärgen. Bilden har vit bakgrundsfärg.

Dubbelväv

Även i exemplet med dubbelväven kan man sätta lite mellanrum mellan trådarna. För att visa tyget som en dubbelväv måste lagren/trådarna ligga ovanpå varandra.

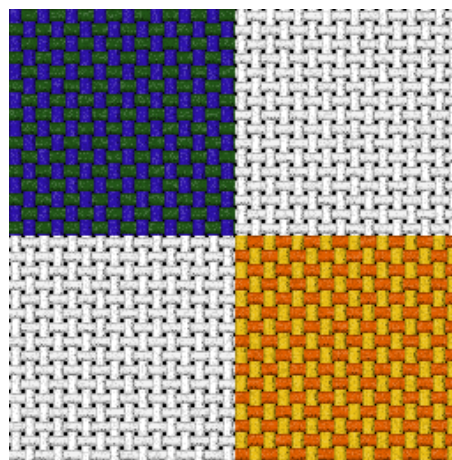
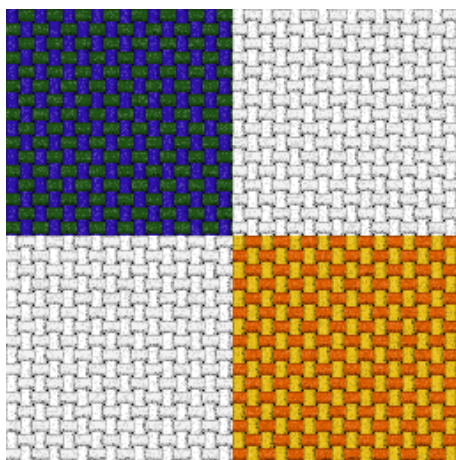
Garnets tjocklek ska då vara dubbelt mot det utrymme det har i väven. Dubbelväven har tätheten 16 i Tygdialogen, (trådarna ligger tätt samman = 16 garnlindningar/cm).

Om man sätter värdena Garnlindningar/cm till 8 och Trådar/cm till 16 för varje garn får man samma resultat som att visa det enbart med värden från Tyg och valet *Dubbelväv*.

För att visa lite mellanrum mellan trådarna måste man gleša ut väven = göra trådens utrymme större (eller välja en mindre garndiameter = fler garnlindningar/cm).

Med Trådar/cm = 14 och valen *Använd uppgifter från Garndialogen* + *Auto* blir resultatet som i den vänstra bilden nedan. Man kan göra det ena lagret med tunnare trådar som i bilden till höger.

I det här exemplet blir det skillnad om man väljer *Auto*, *Normal* eller *Dubbelväv*. Öppna exemplet och jämför.



Olika tjocka trådar

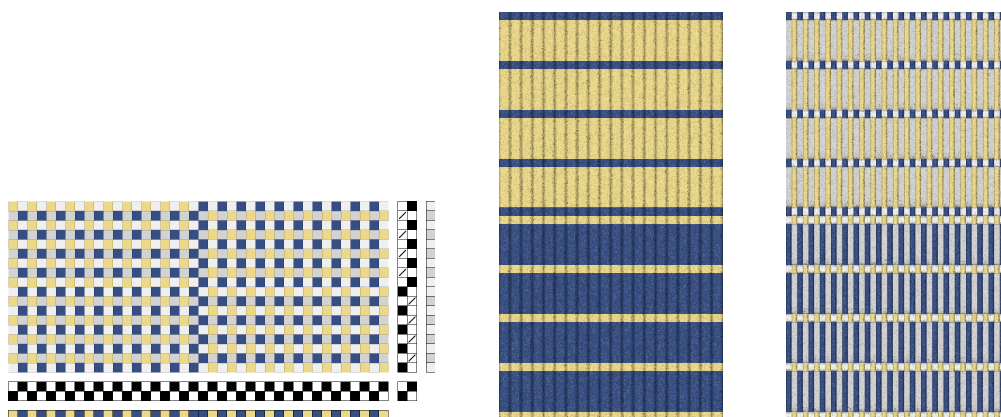
Varprips

I det här exemplet är de inslag som är markerade med ”/” de tjocka trådarna. Det tunna garnet har 12 garndiametrar/cm och det tjocka 2,5 garndiametrar/cm. Varpgarnerna har 18 garndiametrar/cm. Trådens utrymme = garndiametern.

Använd uppgifter från Garndialogen + Varpeffekt ger den vänstra tygsimuleringen.

Använd uppgifter från Garndialogen + Auto ger ett utseende som liknar glesrips.

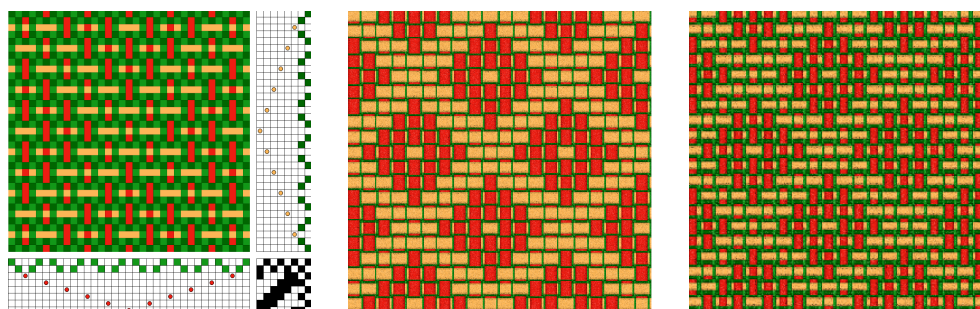
Ytterligare glesare utseende får man genom att sätta varptrådarnas utrymme större.



Diversified Plain Weave

Diversified Plain Weave bygger på omväxlande tjocka och tunna trådar. Enbart bindemönstret visar inte tygets speciella utseende.

Så som tyget visas till vänster är det stor skillnad mellan garnerna. De tunna trådarna har en garntjocklek på 0,4 mm, de tjocka 2,5 mm. Med mindre skillnad mellan garnerna blir utseendet ett annat. Eftersom trådarna här ligger utan mellanrum är Trådens utrymme = Garndiametern.

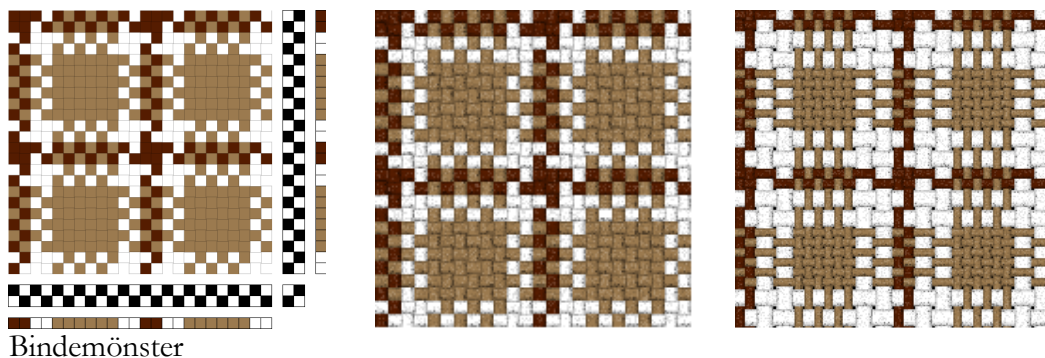


Visade med *Använd uppgifter från Garndialogen + Auto* eller *Normal*.

Mellanrum och olika tjocka trådar

Tunna-tjocka trådar

Alla garnerna i tuskaften har olika tjocklek och tätheterna är satta så att alla bruna trådar träas två i rör och de vita en i rör.



Den vänstra tygbilden visas med enbart tätheter från Tyg.

Den högra visas med *Använd uppgifter från Garndialogen + Auto* eller *Normal*

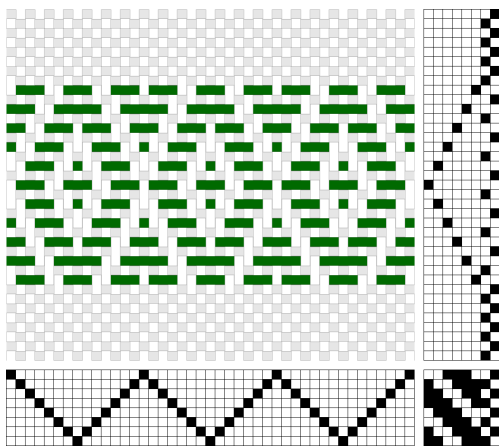
	Garndiameter	Trådens utrymme
Vitt, dubbelt så tjockt som det tunna	0,83 mm	1,00 mm
Tunna mellanbruna garnet	0,42 mm	0,50 mm
Lite tjockare mörkbrunt garn	0,50 mm	0,50 mm

Mönstergarn

I *Garn* kan man bocka för att ett garn är ett *Mönstergarn*. Det innebär att det inte har något eget trådutrymme utan floterar på en bottenväv. När man väljer *Auto* i dialogrutan *Tyg* kommer mönstertrådarna att lägga sig över föregående tråd.

Valet *Mönstergarn* har två viktiga användningsområden. Det ena är om man bara använder mönsterinslag i en del av väven. Det andra är i bindningar som t.ex. daldräll och kuvikas där valet *Inslagseffekt* ger olika utseende beroende på om mönsterinslaget ligger på ett udda eller jämnt inslag. Man kan i det här fallet markera mönsterinslaget som *Mönstergarn*.

Om bottenbyggets trådar ska ligga tätt bredvid varandra bestämmer man trådtätheten i *Tyg*. Om bottenbygget ska vara glest bestämmer man detta i *Garn*.

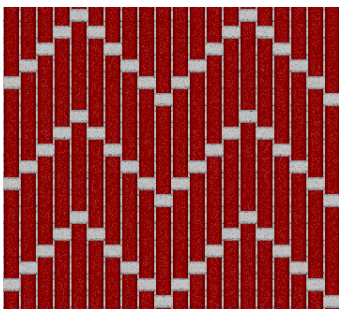
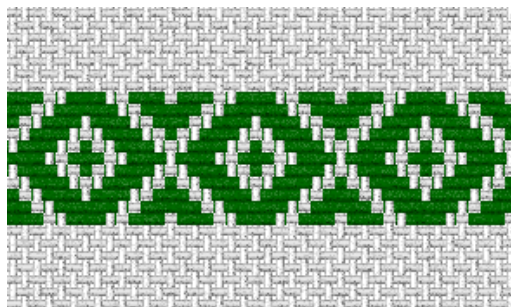
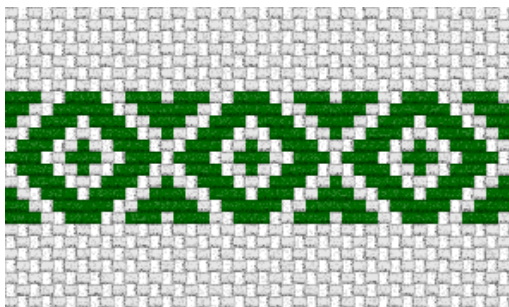


Bård

I tyget till vänster är det gröna garnet ett Mönstergarn. Visat med tätheter för bottentyget + *Auto*.

I tyget till höger används de inlagda värdena för bottentygets garner. 15 garnlindningar/cm och 10 tr/cm för både varp och inslag.

Visat med *Använd uppgifter från Garndialogen* + *Auto*. Vit bakgrundsfärg.



zig-zag

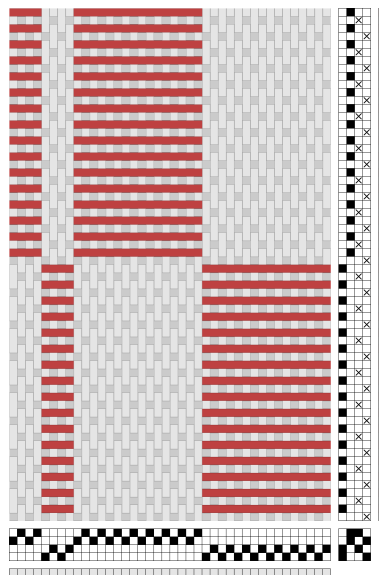
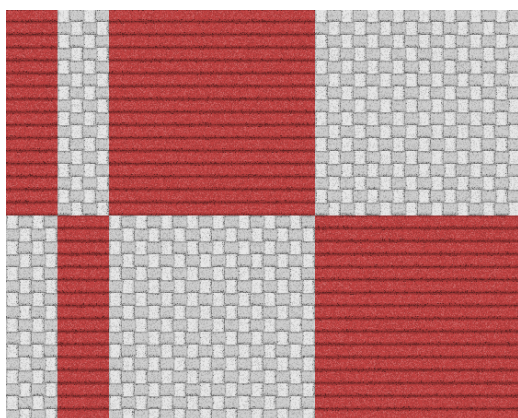
Den röda varpen som Mönstergarn, bottenvävens trådar ligger med lite avstånd från varandra. Det röda garnet är lite tunnare än vad utrymmet för varptrådarna är.

Visa med *Använd uppgifter från Garndialogen* + *Auto*.

Packa samman trådar
– olika sätt att visa Plattväv

Det finns oftast inte bara ett enda sätt att simulera ett tyg. Exemplet Plattväv får visa hur man kan ”packa samman” inslagen på olika sätt.

Plattväven har mönsterinslag som flotterar över en tuskaftsbottnen. I tygvisningen ska mönsterinslagen läggas samman med tuskaftsbottnen.

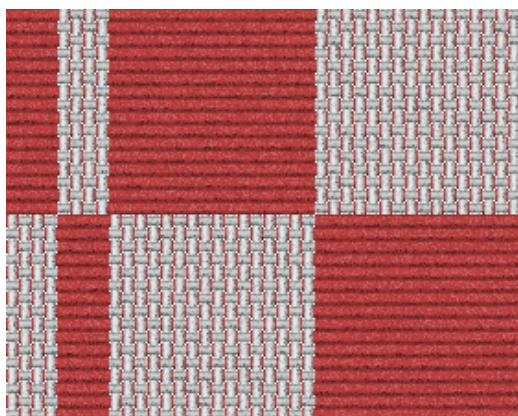


Det enklaste sättet är att i Tyg välja att ange dubbelt så många inslag (12 tr, 24 inslag) som varptrådar och välja Inslagseffekt. Då packas två trådar/inslag samman till ett.

Mer utvecklade tygbilder får man genom att lägga in värden i Garn.

I det här exemplet finns inlagt värden för att kunna visa tyget med lite luft mellan trådarna i bottenväven och ett lite tjockare mönsterinslag.

Varp:	Garnlindningar 15, Trådar/cm 10
Inslag:	Garnlindningar 15, Trådar/cm 10
Mönsterinslag:	Garnlindningar 10, Markerade som Mönsterinslag



Här är mönsterinslagen förbockade som Mönsterinslag och tyget visat med *Använd uppgifter från garndialogen + Auto.*

Genom att istället använda värden i Garn för att packa samman inslagen får man ett annat utseende i tygvisningen. Om man sätter garnets utrymme mindre än dess diameter, kommer garnet att dela utrymme med ett intilliggande inslag.

Ändra i Garn för att kunna packa samman inslagen:

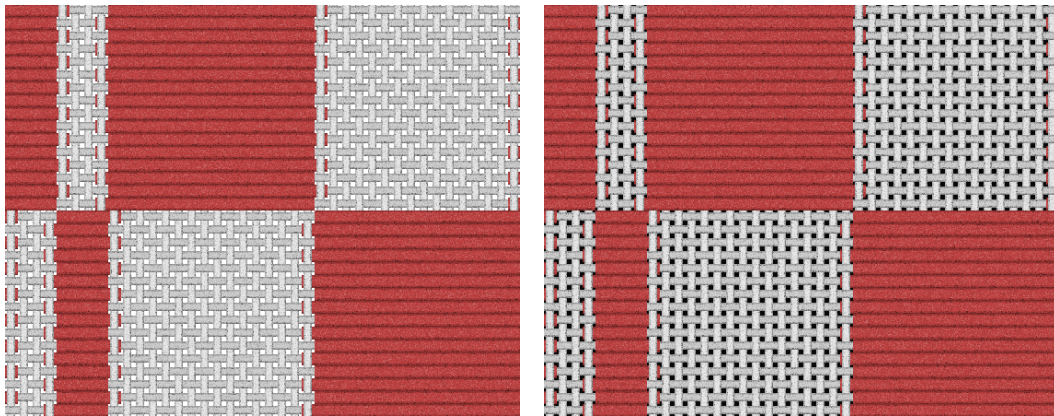
Varp: Garnlindningar:15, Trådar/cm 10

Inslag: Garnlindningar:15, Trådar/cm 20

Mönsterinslag: Garnlindningar 10, Trådar/cm 20, avbocka Mönstergarn.

Använd uppgifter från garndialogen + Auto.

Vänstra bilden med vit bakgrundsfärg, den högra med svart bakgrundsfärg.



En sammanfattning

Enklarest: Använd enbart Dialogrutan *Tyg* och ange tätheterna där och välj mellan olika visningsalternativ.

Tunna och tjocka trådar: Använd uppgifter från Garndialogen+valfritt visningsläge.

Mellanrum mellan trådarna: Använd uppgifter från Garndialogen+Auto/Garninfo eller Normal.

Mönstertrådar: Mönstergarn+Auto/Garninfo.

Sammanslagning av trådar: Använd uppgifter från Garndialogen+Auto/Garninfo.

Partimönster

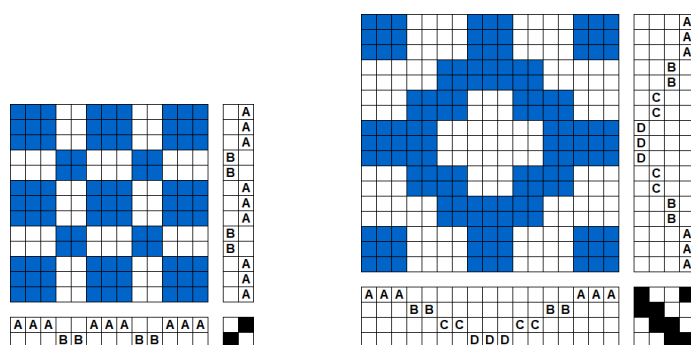
Ett partimönster kan ses som en skiss eller modell till en vävnad.

Varje ruta i partimönstret representerar flera trådar och inslag.

Samma partimönster kan användas till flera olika tekniker.

Partimönstret ritas på samma sätt som ett vanligt mönster. Inredningen blir en partiinredning. Kräver partimönstret två partiskraft brukar det beskrivas som ett mönster med två partier, ett partimönster som kräver tre partiskraft består av tre partier etc.

Exempel: Partimönster med 2 partier och med 4 partier



Det parti som solvas på partiskraft 1 betecknas här med A, och det parti som solvas på partiskraft 2 med B, etc.

Det finns två sätt att utveckla ett partimönster till en fullständig inredning med bindemönster. I läroböckerna i bindningslära finns regler för hur varje parti ska solvas/trampas/knytas upp för att få den önskade vävtekniken, t.ex. daldräll, jämtlandsdräll, halvdräll etc. Ett annat sätt är att se varje fylld ruta som en bindning och varje ofylld som en annan bindning.

Detta motsvarar de två funktionerna som finns i WeavePoint.

- *Omforma | Partimönster inredning*. Här ersätts varje ruta i partisolvningen/partitrampningen med en detaljsolvning/detaljtrampning.
- *Omforma | Partimönster bindning*. Här ersätts varje fylld ruta i partimönstret med en bindning och varje ofylld ruta med en annan bindning.

Rent generellt kan man säga att det är enklare att använda *Partimönster bindning*, där Biblioteket innehåller färdiga bindningar, medan *Partimönster inredning* ger en större frihet att utveckla partimönstret.

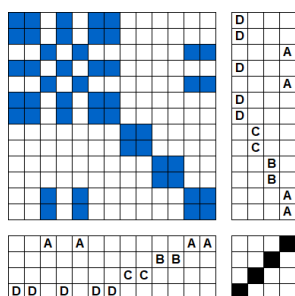
I version 8 har funktionerna fått nya namn för att förtydliga arbetssätten.

Partimönster inredning hette tidigare Partimönster 1.

Partimönster bindning hette tidigare Partimönster 2.

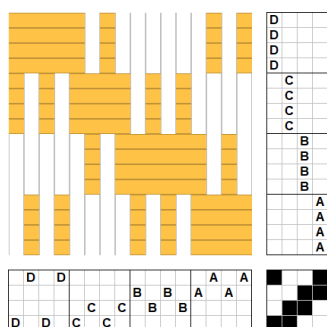
Partimönster inredning

Partimönstret kan användas för olika bindningar. Med en **nyckel**, som man själv skapar, bestämmer man hur varje parti ska solvas och trampas och hur många trådar/inslag varje ruta i partiinredningen ska bestå av.



I programmets exempelmapp finns exemplet Daldräll som partimönster, nyckel och färdigutvecklat Partimönster.

Här en liten del i början av partimönstret.
(Daldräll partimönster)



Nyckel

För daldräll finns en regel för hur man solvar varje parti. I exemplet är det 4 varptrådar x 4 mönsterinslag. Här gör vi en nyckel utan tuskaftsinslag.

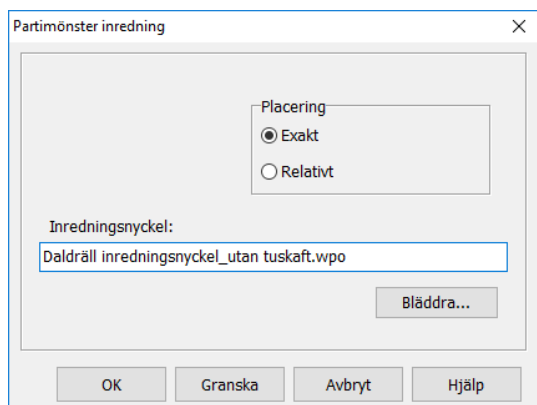
Öppna ett nytt tomt mönster för att göra nyckeln.

Partierna definieras med olika färgindex. Här med fyra vita och fyra gula färger/index med samma bokstavssymboler som i partimönstret.

Man kan välja vilka färger/index som helst, men varje parti måste få en egen färg/index. Spara nyckeln. (Daldräll inredningsnyckel utan tuskaft.)

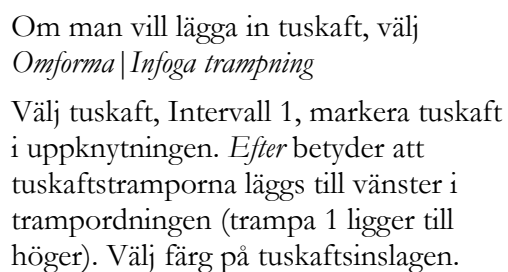
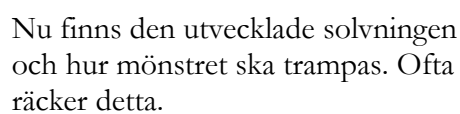
Att göra nyckeln med enbart mönsterinslagen har flera fördelar – mönsterinslagen kan ha ett ojämnt antal i partierna, man kan bevara bokstavsbezeichnungarna i inslagen. Inslagsordningen blir inte heller så lång och mer överskådlig att väva efter.

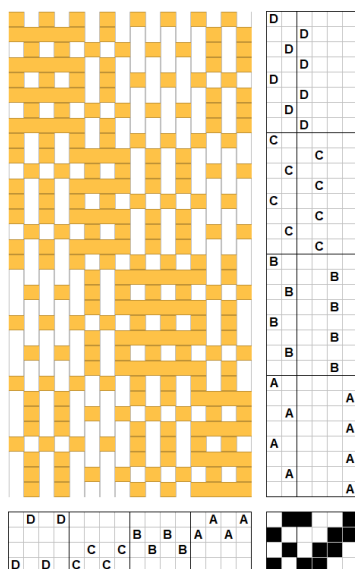
Man kan göra en nyckel med hela inredningen eller med enbart de delar man vill använda till detaljinredningen. Övriga delar ändras då inte i partimönstret.



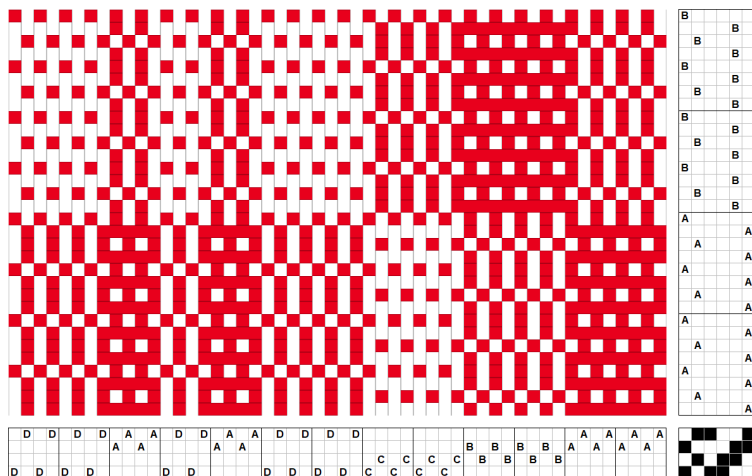
Utveckla detaljinredningen

Öppna partimönstret och spara det med ett nytt namn och välj *Omforma | Partimönster inredning*. Markera *Exakt* och bläddra fram till den sparade nyckeln. OK.





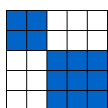
Man kan också lägga in tuskaften direkt i nyckeln.
I bindemönstret kommer då mönsterinslag och tuskaftsinslag att få samma färg.



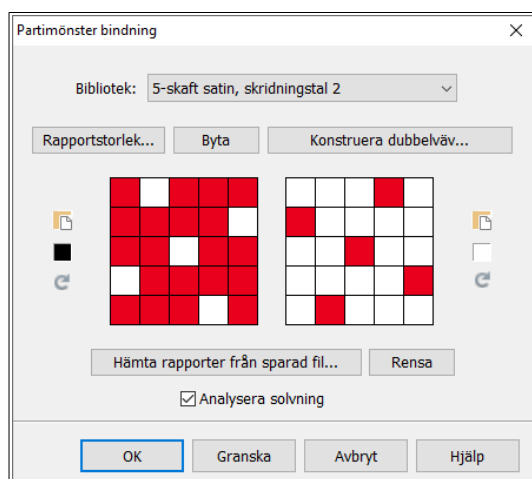
Partimönster bindning

Med *Partimönster bindning* utvecklar man partimönstret genom att ersätta alla fyllda rutor med en bindning och alla ofyllda rutor med en annan bindning.

Man kan arbeta både i *Visa|Mönster* och *Visa|Inredning*



En del av ett partimönster.

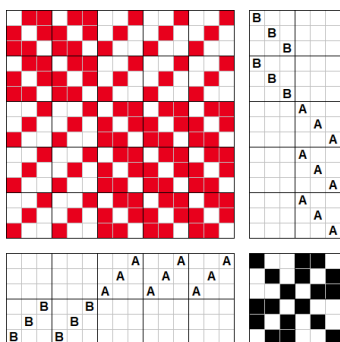


Med partimönstret öppet välj *Omforma|Partimönster bindning*.

I Biblioteket finns ett stort antal bindningar att välja mellan. När man valt visar sig bindningarna i de stora rutorna

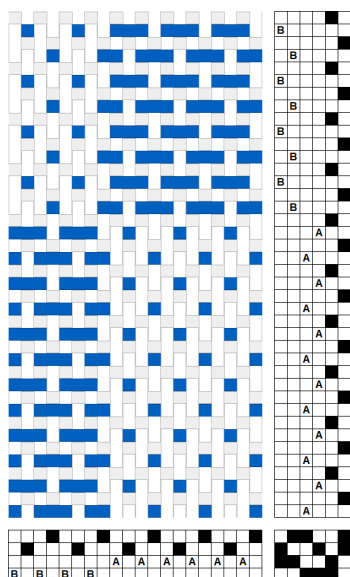
Den bindning som ligger i den vänstra rutan med en liten fylld ruta bredvid kommer att ersätta alla fyllda rutor i partimönstret, bindningen i den högra rutan kommer att ersätta alla ofyllda rutor i partimönstret.

De olika funktionerna i dialogrutan beskrivs utförligt i Referensdelen.

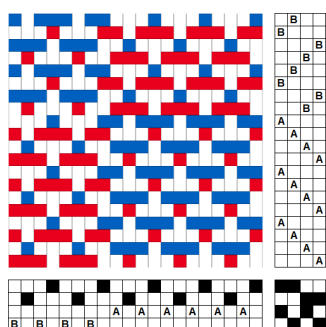


Om man arbetar i *Visa|Inredning* konstrueras hela inredningen direkt.

Arbetar man i *Visa|Mönster* väljer man *Visa|Inredning* för att få inredningen.



I en del bindningar i Biblioteket bör man färglägga inslagen för att få fram rätt intryck av väven.
T.ex kuvikas.

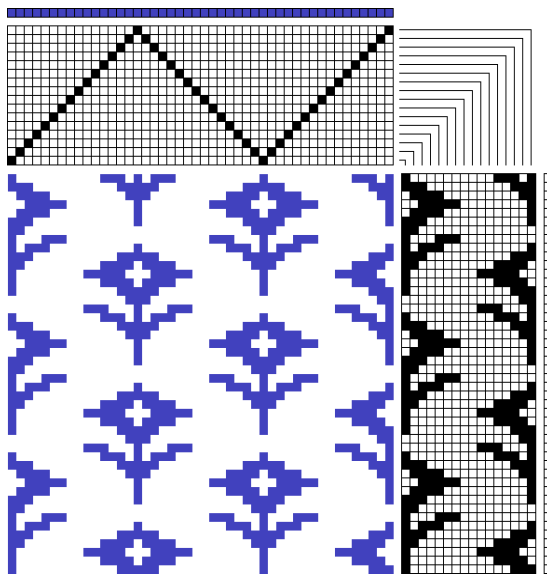


I en taquete arbetar man med två olikfärgade inslag.

Rita damastmönster för dragrustning

Om man i *Alternativ* | *Inställningar* | *Vävstol* väljer Liftplan visas inredningen med solvning och med en liftplan, som ersätter uppknytning och trampning. Liftplanen kan användas som en dragnota vid damastvävning. Varje skaft – mönsterskaft i det här fallet – är kopplat till en lodrät rad i schemat. Det kan liknas vid hur skaften i damastvävstolen är knutna till draghandtagen. Bäst överensstämmelse får man om man väljer att placera solvnotan ovanför mönstret och skaft 1 som det översta skaftet. Det är också lämpligt att använda höjning här. Välj höjning redan vid *Nytt*. Då placeras varp- och inslagsfärger så att ett draget stygn blir rött (om man använder standardpaletten).

Tänk på att här är det endast mönstersolvningen och dragnotan som visas. Grundbindningen är utelämnad.

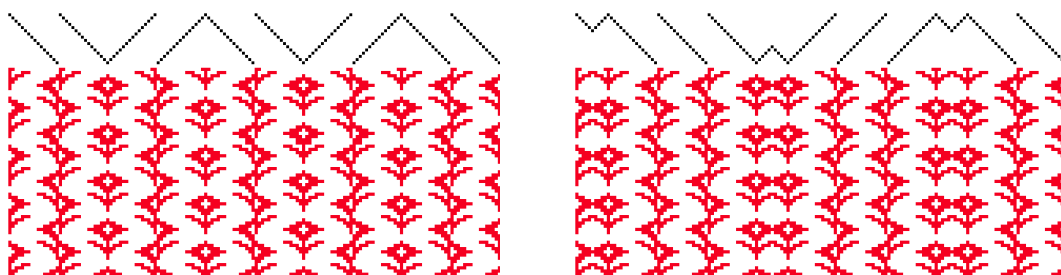


Man börjar med att bestämma antalet mönsterskaft och ritas in en solvning. Därefter kan man rita antingen direkt i mönstret eller i liftplanen.

I liftplanen kan man använda *Upprepa*, *Kopiera*, *Klistra in*, *Modifiera* och *Beskär* på samma sätt som i Mönster. När man använder *Delete* eller *Klipp ut* och har markerat hela bredden på Liftplan så tas de markerade inslagen bort helt och hållet. Om man har markerat endast en del av bredden så suddas det som ritats i det området.

Arbeta med solvningen

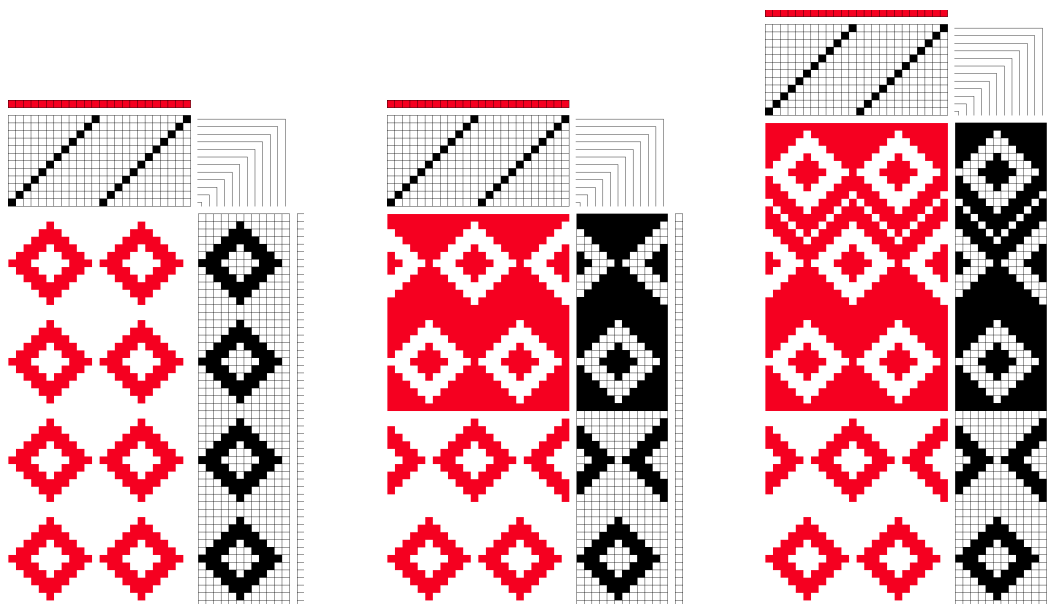
Genom att ändra solvningen kan man fördela mönsterformerna över ytan på olika sätt. Exempelen visar föregående mönster med ändrade solvningar och oförändrad liftplan.



Arbeta med liftplanen

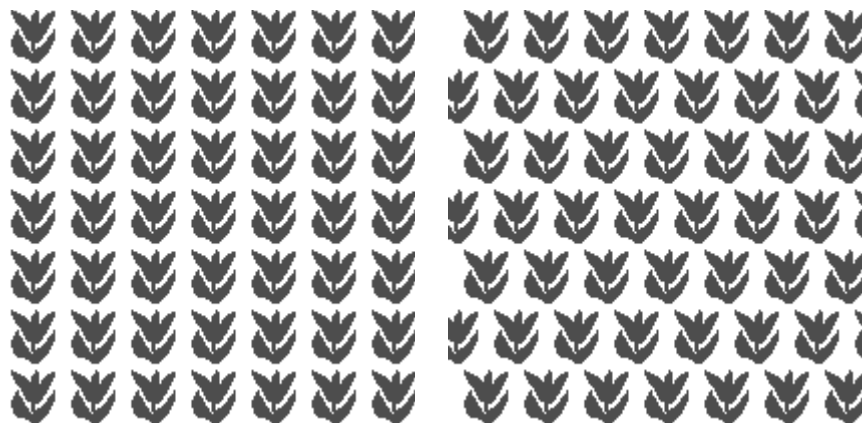
När man i liftplanen förskjuter en av mönsterrapporterna i förhållande till en annan får man ett mer varierat mönster, utan att få en bredare rapport eller fler skaft.

Med *Redigera* | *Modifera* kan man variera mönsterformerna på olika sätt.



Bilden till vänster visar 4 rapporter på höjden.

Mittbilden visar att med *Redigera* | *Modifera* är den andra kopian förflyttad i sidled. Den tredje kopian är negativ och den fjärde negativ och förflyttad i sidled. Man kan på så sätt fortsätta bygga upp mönstret i höjddled med olika kopior och även rita in nya detaljer som i bilden till höger.



Använd Visa|Tyg för att visa en större del av mönstret. Om mönstret är så stort att det inte ryms på skärmen, inte ens i minsta zoom, kan man använda Export|Spara tyg som PNG-bild och få en bild av hela mönstret. Bilden öppnar man i ett bildprogram.

Skriv ut dragnotan

För att skriva ut liftplanen/dragnotan väljer man *Arkiv|Skriv ut|Med inredning|Enbart liftplan*. Markerar man *Använd rutnätets skärmfärger* får utskriften samma färger som skärmbilden. På så sätt kan man välja att ha rutnätet grått och att lägga till röda eller svarta stöddlinjer för t.ex. var tionde ruta. I *Alternativ|Inställningar|Rutnät* bör man ha markerat *Använd stöddlinjer* och *Alla stöddlinjer*, 10 varptrådar och så många inslag som mönstret är högt. Är rutan *Använd rutnätets skärmfärger* inte förbockad skrivs allt ut med svart färg.

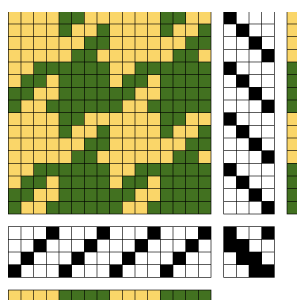
Dragnotan kan också skrivas ut med siffror. Bocka för i rutan *Fyll med siffror*. I en damastvävstol räknar man oftast mönsterskaftet längst bak som nummer 1 med motsvarande draghandtag till höger. Väljer man att placera solvnotan ovanför mönstret med skaft 1 överst numreras rutorna från höger till vänster.

Visningsalternativ

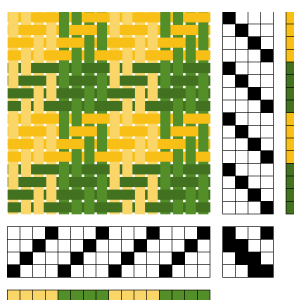
När man ritar ett mönster kan det visas på flera olika sätt på skärmen.
De flesta valen finner man i *Alternativ* | *Inställningar* under de olika flikarna.

Visa bindemönstret på olika sätt

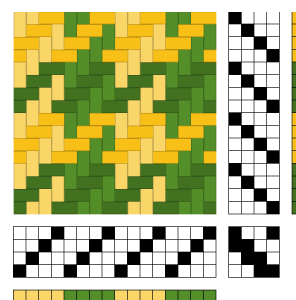
Bindemönstret kan visas med och utan rutmönster, som trådar och som trådar med konturer. Att visa som trådar är användbart när man har ett mönster med flera olika färger. Det gör det lättare att se om en varptråd är sänkt eller inte. Om man då också har en nyansskillnad i varp och inslag syns det bra.



Som rutor.

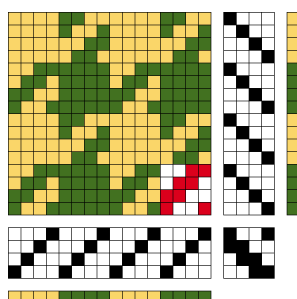


Som trådar.

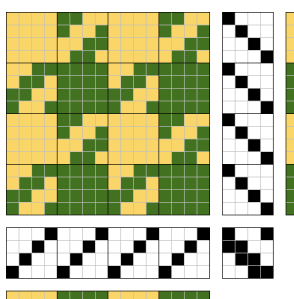


Som trådar med konturer.

Visa rapporten

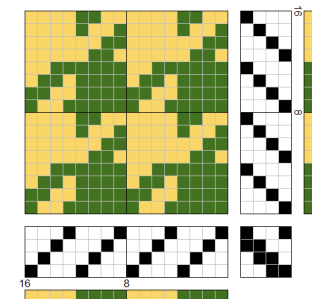


Binderapporten visas i en avvikande färg.



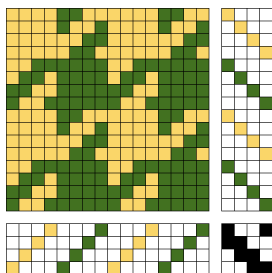
Binderapporten visas inramad av stömlinjer, även i solvning och trampning.

Man väljer olika färg på rutnät och stömlinjer.



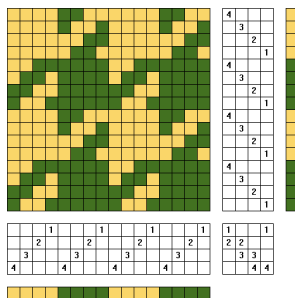
Färgrapporten visas inramad av ett rutmönster. Siffror kan anges i solvningen och i trampningen.

Visa inredningen på olika sätt

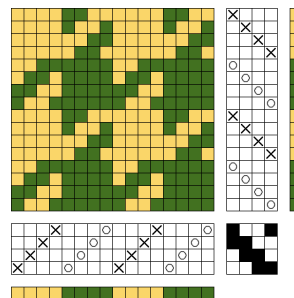


Färgerna är lagda i solvning och trampning.

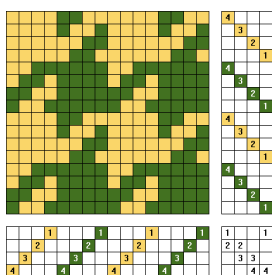
Om en färg är vit, visas den med ljus grå rutor.



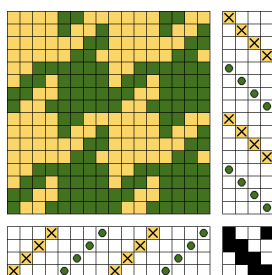
Siffror i hela inredningen.



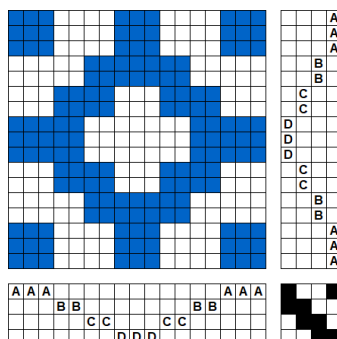
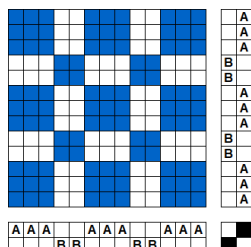
Solvning och trampning visas med olika tecken.



Färg och siffror kan kombineras.



Färg och tecken kan kombineras.

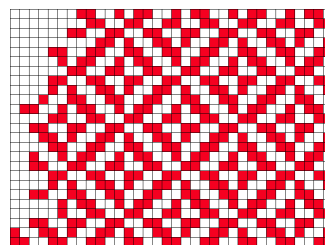


Vid partimönster kan man beteckna partierna med bokstäver.

Analysera en vävnad

Börja med att bestämma rätsida, varp- och inslagsriktning. Det enklaste är om man kan klippa ut en bit av tyget för att analysera. Klipp raka kanter till höger och nederst på tygbiten och repa ur några trådar på de kanterna. Om man inte kan klippa ut en tygbit får man istället markera med nålar var man börjar analysen. För ett tätt tyg kan man behöva ett förstoringsglas.

Man arbetar i *Visa|Mönster*. Börja till höger på det första inslaget och markera alla de varptrådar som ligger **under** det inslaget. När man kommit så långt att bindningen upprepas drar man ur det inslaget och ritar upp nästa inslag. Rita så många inslag att bindningen också upprepas på höjden. Det är en fördel om man får med minst två rapporter av bindningen i båda leden.

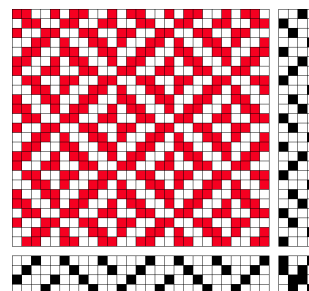


Beskär så att det inte finns några ojämnheter i vänsterkanten. Markera och använd *Redigera|Beskär*.

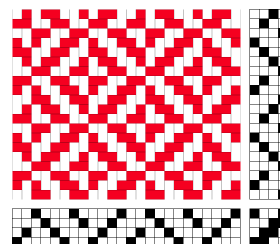
Gå till *Visa|Inredning*.

Använd *Verktyg|Reducera till en rapport* för att endast visa en rapport av bindningen. Upprepa för att fylla mönstret.

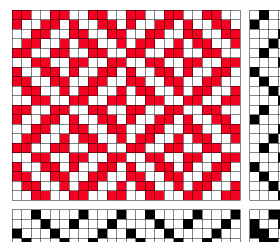
Trampningen ser inte bra ut. Byt trampa 1 och 4 med *Verktyg|Flytta trampor*.



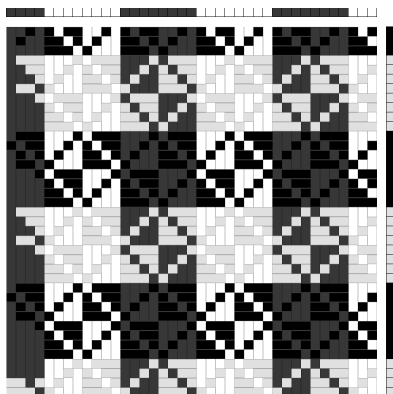
Varje grupp består av sex varptrådar och fem inslag. Solvningen börjar med en hel grupp. Om man vill att även trampningen ska göra det tar man bort de tre första inslagen.



Färdigt resultat

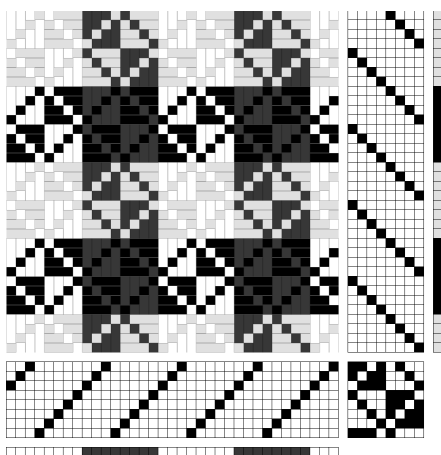


En flerfärgad vävnad



Vid analys av en väv med flera färger lägger man in färgerna samtidigt med analysen.

Här en vit och svart färg effekt. Gör inslagsfärgerna lite mörkare än varpen och visa som trådar. Markera de varptrådar där inslagen ligger över.



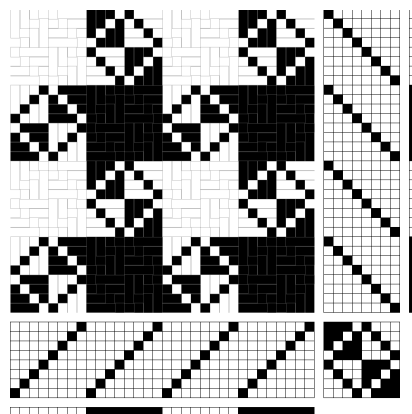
Beskär och gå över till Inredning.

Reducera till en rapport.

Om man har en lång färgrapport är det viktigt att svara "Ja" på frågan: Ska färgrapporten användas, om den är längre än bindningsrapporten. Färgrapporten måste då vara upprepad minst två gånger.

Avmarkera *Med färger* när mönstret upprepas.

Ta bort varptrådar och inslag så att mönstret börjar med åtta trådar av varje färg. Analysera solvning och trampning för att solvningen ska börja på skaft 1. Ändra färgerna till vitt och svart.



Smarta genvägar

Tromp as Writ

Verktyg | Tromp as Writ underlättar i högsta grad arbetet. Man kan få samma trampning som solvning, eller tvärtom. Man kan kopiera varpfärgerna till inslaget. Man kan också byta plats på trampningen och solvningen, liksom på varpfärger och inslagsfärger.

Att först rita en del av en solvning och använda *Verktyg | Spegla Varp* ett antal gånger och därefter göra en likadan trampning som solvning kan ge användbara bindningar eller mönster att gå vidare med som partimönster.

Arbeta med en rapport

Med *Verktyg | Reducera till en rapport* suddas allt utom en rapport. Man får en fråga om man vill använda färgrapporten, om den är längre än binderapporten. Arbetar man med bindningen svarar man Nej på frågan. Hela färgordningen finns kvar, det är i solvningen/trampningen reduceringen sker. Det här kommandot kan bara användas i Inredning. Det måste finnas minsta två rapporter.

Bindningen kan reduceras till en rapport när man går från Inredning till Mönster. Hela färgordningen finns kvar. Använd *Redigera | Upprepa* för att fylla mönstret igen.

Ibland vill man märka ut rapporten i ett mönster. Med *Inställningar | Rutnät | Använda stöddlinjer* och *Rapportens storlek* blir avståndet mellan stöddlinjerna detsamma som rapportens storlek.

En bättre solvning/trampning

Med *Omforma | Analysera solvning/trampning* kan man undersöka om det går att få en inredning med färre skaft och trampor. Programmet analyserar efter vissa regler – oftast första tråden på första skaftet/trampan etc. Men det finns en del undantag.

Tar man bort några trådar i början av solvningen och analyserar om mönstret kan solvningen bli enklare. Dvs man utgår från den tråd som är lämpligast som tråd 1.

Man kan arrangera om skaften/tramporna. Använd *Verktyg | Flytta skaft/trampor*. Man kan flytta ett skaft/trampa med Drag-and-Drop. När man byter ordningen på skaften ritas uppknytningen om, medan bindemönstret är oförändrat.

Tänk på att spara med den nya solvningen och trampningen, för om man går över till Mönster och sedan återigen tillbaka till Inredning så analyseras mönstret om och man får tillbaka den gamla inredningen.

Behålla endast en del av solvningen/trampningen

Om man har en lång solvning/trampning och endast vill ha kvar en liten del av den kan man sudda solvningen/trampningen på tråden efter, markera den och upprepa den nu inte ifyllda tråden hela mönstret ut.

Ett annat sätt är att markera den del man vill ha kvar och använda *Redigera* | *Beskär*. Den del som återstår börjar därefter alltid på tråd/inslag 1. Det här är användbart om det avsnitt man vill behålla finns längre in i mönstret.

Räkna trådar och rutor

Använd *Markera* för att räkna hur många trådar det är i ett avsnitt av mönstret, eller för att se hur stor en mönsterform är. Längst ner till vänster på statusraden visas antalet eller storleken.

Beskriva en arbetsgång

Anteckningsfönstret kan vara öppet medan man ritar. Storleken kan ändras och fönstret kan placeras var som helst på skärmen. Om man gör det högt och smalt samt placerar det längst till vänster på skärmen kan man använda det till att beskriva arbetsgången av ett mönster, samtidigt som man arbetar med mönstret.

Om man ska förklara för någon annan vävare hur man arbetat med ett visst mönster sänder man wpo-filen med anteckningar. Med anteckningarna uppe på skärmen kan mottagaren sedan följa arbetsgången.

I undervisning kan anteckningsfönstret användas genom att läraren i ett för övrigt tomt mönster enbart har skrivit anvisningar hur eleverna ska arbeta. De kan ha anteckningsfönstret öppet och följa anvisningarna – och lägga till sina egna kommentarer.

Anteckningsfönstrets storlek och placering sparas i filen. *Redigera* | *Rensa* | *Allt tar inte bort innehållet i Anteckningar*.

Received as Sent.

Ibland sänder man en fil och vill att den ska se likadan ut när den öppnas hos mottagaren. Om man i *Alternativ* | *Inställningar* | *Grundinställningar* har bockat för valet *Spara inställningar i wpo-filer* kommer alla Positioner och Solvnotans placering att sparas i filen. Om inställningarna inte är sparade kommer mönstret att öppnas med de inställningar som mottagaren för tillfället har i sitt program. Om programmet exempelvis har inställningen att inslagsordningen ska börja uppifrån och man öppnar Lamm i exempelmappen så kommer lammen att stå på huvudet. Har detta hänt och man vill att lammen ska stå på sina ben, så vänder man inslagsordningen med *Verktyg* | *Vända inslagsordning*.

Använda delar från ett tidigare sparat mönster

Med tiden får man mönster med inredningar, färgpaletter, färger, liftplan mm som kan ”återanvändas” till nya mönster. Med *Arkiv | Hämta delar* kan man hämta in olika delar till det mönster man håller på med.

Man kan hämta Solvning, Uppknytning, Trampning, Liftplan, Varpfärger, Inslagsfärger, Färgpalett, Binderapporter, Anteckningar.

Det man hämtar in kommer att ersätta det som finns i mönstret man arbetar med.

Med *Hämta delar* är det hela paletten som hämtas från ett mönster. Den ersätter då paletten i det aktuella mönstret. Med *Garn | Garndialog* kan man däremot lägga till enstaka färger från ett annat mönster till den palett man just arbetar med.

Man kan t.ex. spara ett tomt mönster med Standardpaletten för att hämta. Det kan vara praktiskt om man börjat ett nytt mönster och fått med paletten från föregående mönster.

Bibliotek med nycklar och paletter

Det kan vara praktiskt att spara nycklar för partimönster och paletter i särskilda mappar för att lättare hitta.

Skriv ut som pdf-dokument

I Windows 10 finns det en möjlighet ”Microsoft Print to PDF”. Det kan man använda för att skapa ett digitalt arkiv för sina mönster. Tänk på att göra en beskrivning i Anteckningar, så det finns namn mm på mönstret, och skriv ut med inredning.

Det här kan också vara användbart för att skriva ut sina vävsedlar ur Project Planner som pdf.

Spara som bild

När man gör redogörelser, vävbeskrivningar mm är det användbart att kunna få ut mönstret som en bildfil. Man kan spara mönstret som en bild och infoga den i ett dokument.

Det finns två möjligheter att spara bilder som filer *Arkiv* | *Export* | *Spara tyg som PNG-bild* och *Spara Inredning som PNG-bild*.

Formatet PNG är ett icke-förstörande format (jpeg är ett exempel på ett förstörande format som komprimerar en bild). PNG är utvecklat för webben, liksom gif.

Spara tyg som PNG-bild

I dialogrutan väljer man det antal varptrådar och inslag som bilden ska innehålla. Bildkvalitén kan väljas i steg från 1 till 7. Med hjälp av *Beräkna storleken* kan man se hur många pixlar bilden kommer att bestå av, dvs hur stor bilden kommer att bli.

Bilden av tyget sparas med de värden som har valts i Garn och Tyg.

Spara Inredning som PNG-bild

I dialogrutan väljer man det som ska ingå i bilden. Valen liknar de man gör i Skriv ut med inredning.

Med *Pixlar/ruta* (3 – 60) anger man storleken på rutorna. Linjen är alltid 1 pixel. Ett högt värde i *Pixlar/ruta* ger tunna linjer och större rutor. Väljer man t.ex. 20 pixlar/ruta blir linjen 1/20 av rutan.

En PNG-bild har alltid samma upplösning, 72 pixlar/inch (ppi). Om man i ett rit-program sparar om bilden i ett annat format, t.ex. tiff, bmp eller psd (photoshop) kan man ändra upplösningen. Man kan då få rutorna i en bestämd storlek, t.ex 2,5 mm.

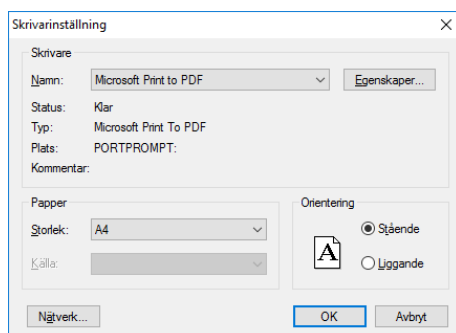
Vilken upplösning man ska använda beror på vad man ska ha bilden till. En bild som ska tryckas bör en hög upplösning. För att kryss, snedstreck och cirklar ska tecknas rätt kan 20-22 pixlar/ruta vara lämpligt.

När man gör utskrift på en vanlig skrivare beror resultatet på skrivarens egenskaper. En bild i för hög upplösning kan bli sämre än en med lägre. Det bästa är att testa sin skrivare med bilder i olika upplösning.

För en bild som ska användas på webben bör man välja ganska få pixlar/ruta annars blir bilden stor på skärmen.

Skriv ut

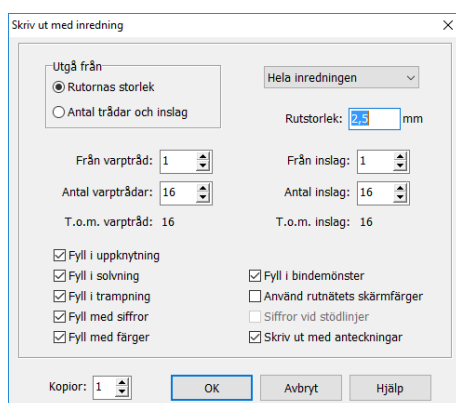
Utskriftsvalet finns under *Arkiv* | *Skriv ut*. Det finns tre slags utskrifter: Med inredning, Som tyg och Skärmbild.



Skrivarinställning

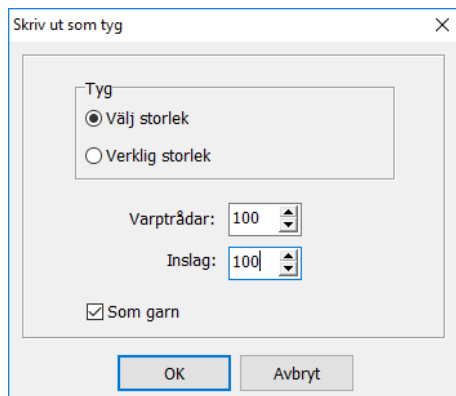
När man väljer *Skriv ut* kommer först dialogrutan *Skrivarinställning*. Det är praktiskt när man har flera skrivare installerade.

Om möjligheten finns att skriva ut mönstret till en pdf-fil kan man skapa ett digitalt arkiv med sina mönster.



Skriv ut med inredning

Man kan välja om man ska skriva ut hela eller en del av mönstret med de inställningar man gjort, eller på annat sätt, enligt de val man bockar för här.



Skriv ut som tyg

De inställningar som man har gjort i *Tyg* och *Garn* påverkar hur mönstret skrivs ut.

Skriv ut skärmbild

Skriver ut mönstret så som det visas på skärmen.

I **Referensdelen** finns en fullständig genomgång av alla utskriftsalternativen.

Project Planner och vävsedlar

Räkna ut väven

Alternativ | *Project Planner* är en kalkylator att använda när man planerar sin vävning. Alla formler som används när man räknar ut en väv finns inlagda.

Project Planner är ett eget program och kan också öppnas direkt från Start-menyn.

Man kan fylla i siffrorna i vilken ordning som helst. Utgå exempelvis från den färdiga längden och bredden, eller från antalet trådar som ska varpas. Fyll sedan i trådtätheten.

Vävprojekt: öpare		Anteckningar	Datum: 10 jan 2002
Varp			
Färdig längd:	6,00 m		
Krympning:	10 %		
Vävlängd:	6,67 m		
Provvävning:	10 cm		
Invävning:	7 %		
Tillägg:	0 cm		
Framknytning och efsingar:	75 cm		
Varplängd:	8,03 m		
Varptrådar/cm:	12		
Antal varptrådar:	510		
Total garmlängd: 4093,25 m			
Inslag			
Färdig bredd:	40,00 cm		
Krympning:	3 %		
Vävbredd:	41,24 cm		
Invävning:	3 %		
Skedbredd:	42,51 cm		
Inslag/cm:	11		
Antal inslag:	7333		
Totalt antal inslag: 7443			
Total garmlängd: 3164,20 m			
Garnåtgång varp			
m/kg	6400,00	Antal kg:	0,64
kr/kg:	240,00	Kostnad:	kr 153,50
Garnåtgång inslag			
m/kg	4850,00	Antal kg:	0,65
kr/kg:	240,00	Kostnad:	kr 156,58
Total kostnad: kr 310,08			

I rutan Provvävning skriver man in allt extra som ska vävas – prover, förvävningar etc. I rutan Tillägg skriver man in allt som inte vävs – fransar, extra nedklippningar etc.

För att beräkna garnåtgången fyller man i rutorna Garnåtgång. Där kan också garnkostnaden beräknas.

När vävnotan är ifylld kan man ändra i den hur som helst. När en siffra ändras, räknas de andra värdena om.

Kontrollera alla uppgifter när vävnotan är färdig, så att inte de värden som är väsentliga har räknats om.

I Anteckningar kan man skriva in garnkvalitet, sked mm.

Under Special|Inställningar och Måttenhet väljer man om varplängden ska anges i meter eller centimeter, om garnmängden ska anges i kg eller härvor och om värdena ska anges i metriska eller engelska mått. Dessa val – samt värdena för krympning, invävning och framknytning/efsingar – kan sparas som en standardinställning när man gjort alla val och skrivit in de önskade värdena. Välj Special|Spara inställningar.

För uträkningar om sektionsvarpning använder man Special|Sektionsvarpning.

Om man i WeavePoint har ritat ut ett fullständigt mönster med en varp i flera färger och vill beräkna åtgången för varje färg går man till *Analys|Färger* i det programmet och får fram proportionen mellan de olika färgerna. I exemplet Rand, som finns både i WeavePoint och i Project Planner, står det om varpfärgerna så här:

Varpfärger		
Färgindex	Trådar	% av trådarna
1	240	47 %
2	240	47 %
3	32	6 %

I exemplet går det totalt åt 0,64 kg till varpen. Alltså går det åt $47\% = 0,3$ kg av färg 1 och 2 och $6\% = 0,04$ kg av färg 3.

Hur Project Planner räknar

Vävnotan gör beräkningarna genom att dra ifrån invävningar och krympmåner.

- Skedbredden - Invävningen ($= \% * \text{Skedbredden}$) ger Vävbredden.
- Vävbredden - Krympningen ($= \% * \text{Vävbredden}$) ger Färdig bredd.
- Vävlängden - Krympning ($= \% * \text{Vävlängden}$) ger Färdig längd.

Det finns en fullständig handledning till Project Planner, med alla formler, på vår hemsida.

Skriva ut en vävsedel

Skriva ut direkt från Project Planner

Med Skriv ut skrivs alla uträkningarna ut.

Alla uppgifter om varpen ligger i en kolumn till vänster och alla uppgifter om inslaget i höger kolumn. De anteckningar man gjort skrivs ut under uträkningarna.

Detta ger en god sammanställning av uträkningarna, som man kan använda när man gör egna vävsedlar.

Utskrift från WeavePoint

Ett enkelt sätt är att använda möjligheten att i WeavePoint skriva ut med de Anteckningar man gjort där. Man kan först göra en mall av en wpo-fil, som inte innehåller något annat än text i Anteckningar. Där skriver man alla rubriker och annat som man vill ha med. Med *Arkiv | Hämta delar* hämtar man in den till det mönster man arbetar med och lägger in uppgifter för väven.

I exemplet Rand finns uppgifter för en vävsedel inlagda.

Använd *Arkiv | Skriv ut | Med inredning*. När Skriv ut med anteckningar är förbockat skrivs anteckningarna ut nedanför mönstret.

Några saker att tänka på:

- Det är enbart mönstret som påverkas av inställningarna av marginalerna. Anteckningarna skrivs alltid ut med vänstermarginal 30 mm och högermarginal 20 mm.
- Enbart så mycket av anteckningarna som ryms på pappret under mönstret skrivs ut. Välj eventuellt en mindre del av mönstret vid utskrift.
- Bredden på Anteckningsfönstret bestämmer radbrytningen. Drag ut Anteckningsfönstret till sin fulla bredd.

I Referensdelen finns de olika alternativen för utskrift beskrivna.

Övrigt

Visa fler mönster samtidigt

Genom att öppna WeavePoint en gång till kan man visa fler mönster samtidigt. Placera fönstren sida vid sida för att se mera av trampningen, eller över och under för att se mer av solvningen. Man kan klippa och klistra mellan programfönstren på skärmen.

WPB-filer

När man i mönsterläge har gjort stora mönster, som överskrider maximala antalet skaft och trampor, som i WeavePoint 6-8 är 128, sparas samtidigt en tilläggsfil med samma namn, men med tillägget .wbp. Om man flyttar ett sådant mönster måste man se till att ta med den filen för att mönstret ska kunna visas korrekt.

Det kan vara praktiskt att göra en inställning i windows så att filnamnstillägg alltid visas.

Spara till äldre versioner

WeavePoint 5 har maximalt 80 skaft och trampor och tilläggsfilen har samma namn, men med tillägget .bmp. Ett mönster som ska kunna öppnas i WeavePoint 5 sparar man därför med högst 80 skaft och trampor. Då behöver man inte bekymra sig om några tilläggsfiler.

För att ett mönster ska kunna öppnas i WeavePoint 1-4 använder man *Arkiv|Export* och väljer det aktuella formatet. Om man till exempel har en äldre vävstyrning med Wettersoft för Warpapuu exporterar man filen som WeavePoint 3.

WIF-filer

WIF (Weaving Information File) är ett gemensamt filformat för de flesta vävprogram. Med WIF kan man utbyta vävmönster mellan olika vävprogram. WIF-filer är ascii-textfiler, med filnamnstillägget .wif. Om man vill kan man öppna en sådan fil i Notepad, Windows Anteckningar eller annan textbehandlare och läsa informationen.

Spara som WIF-fil

Välj *Arkiv|Export|Spara som WIF-fil*. WIF-filen sparas med liftplan eller uppknytning/trampning. Man kan också spara med både uppknytning och liftplan. Eventuella Anteckningar kommer också att sparas i WIF-filen.

Välj antalet varptrådar och inslag som ska sparas. Spara ett så litet mönster som möjligt. Oftast räcker det med att spara en rapport. WIF är inte ett effektivt filformat och informationen om ett stort mönster kan bli mycket lång. En WIF-fil kan därför ta ganska lång tid att öppna i ett vävprogram.

Öppna en WIF-fil

Öppna en WIF-fil på vanligt sätt i WeavePoint, men välj WIF-filer i Filformat.

En WIF-fil kan innehålla liftplan, uppknytning/trampning eller båda. Om den innehåller både uppknytning och liftplan öppnar den i det läge som man för tillfället använder. En WIF-fil kan innehålla text-information, som man kan läsa i Anteckningar.

Skicka WIF-filer med e-post

En WIF-fil är egentligen en textfil. Om man skickar den som bifogad fil med e-post kan radbrytningen eventuellt förändras och göra filen oläsbar för ett vävprogram. Då kan man prova med att öppna filen i WordPad och spara om den.

Om man sänder WIF-filen som en zip-fil kan man vara säker på att den inte förändras.

Vävstyrning

Det finns flera olika system för att styra vävstolens skaft. Principen är att datorprogrammet ger instruktioner om vilka skaft som ska påverkas. Med hjälp av en enda trampa eller kontakt byter skälen.

WeavePoint Standard finns i specialversioner för vävstyrning av ARM, Toika, Louët och AVL Loom.