

WeavePoint

Liten norsk håndbok
– for svensk versjon

Copyright © 2012 B.T.Myhre
All rights reserved.

www.weavepoint.com

Innhold

INTRODUKSJON.....	3
WEAVEPOINT HOVEDVINDU.....	4
WEAVEPOINT OVERSIKT.....	6
PRØV UT PROGRAMMET.....	8
TEGNE.....	9
ARBEIDE MED FARGER OR GARN.....	10
KOPIERE OG LIME INN.....	10
TILFØYE OG TA BORT.....	12
UTSKRIFT.....	12
HVORDAN ÅPNES OG LAGRES MØNSTERKOMponentENE.....	13
HVORDAN REDIGERE I BINDEMØNSTER/STOFF.....	13
HVORDAN VISE MER ENN ETT MØNSTER.....	14
ORDBOK.....	14

Introduksjon

Velkommen til WeavePoint!

WeavePoint finnes både på svensk og engelsk. Denne lille håndboken er en kort introduksjon på norsk med henvisning til svenske menyer. Bakerst er en liten svensk-norsk ordliste.

Med WeavePoint kan du enkelt fremstille mønstre og fargesammensetninger til alle vevsystemer, fra kontramarsj og bordvev til industrielle skaftvevstoler. WeavePoint er et effektivt verktøy for å prøve ut nye idéer og teknikker på en systematisk måte. Det grafiske brukergrensesnittet er raskt og enkelt i bruk, og gir et klart overblikk over alle deler av ditt vevmønster.

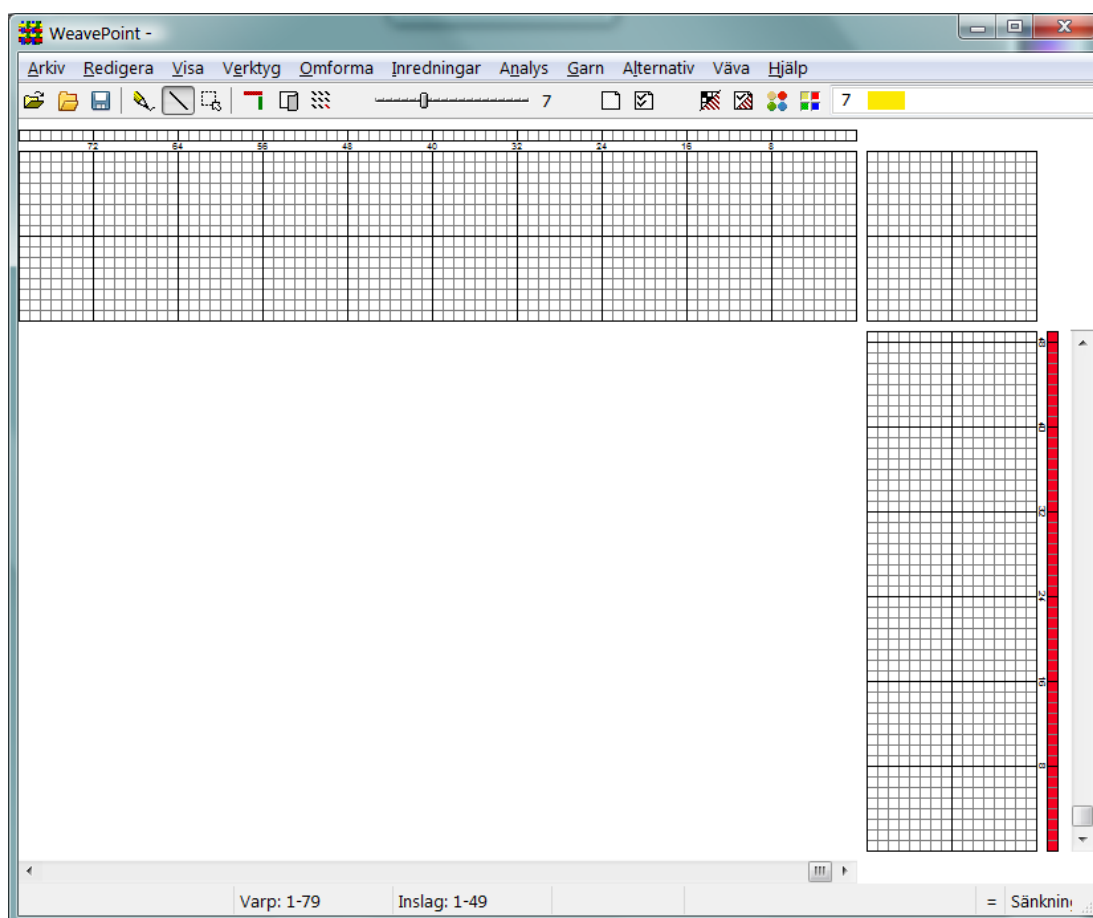
WeavePoint er laget for å imøtekomme den erfarne designers ønsker. Samtidig, hvis du er enten elev eller lærer, kan programmet være svært nyttig, da det er innebygd mange "regler" i programmet. Med WeavePoint vil alltid bindemønstret og vevdiagrammene stemme overens. Design-modus kan også brukes til strikkemønstre o.l. Hvis WeavePoint skal brukes også til selve vevingen, finnes interface til forskjellige datavevstoler med vevstyring.

WeavePoint er designet med den filosofi for øye, at din tid brukes best til å studere mønstre og ikke til å studere datamaskiner og brukermanualer. Men for å få mest ut av programmet anbefales det å lese igjennom manualen eller å benytte Hjelp i programmet.

For å få hjelp til kommandoer og dialoger, trykk F1-tasten på tastaturet når du velger en kommando, eller er i en dialog. Mange av dialogene har også en egen Hjelp knapp.

For alminnelig bruk av Windows, se vennligst under Windows Hjelp, som normalt er tilgjengelig i Start-menyen.

WeavePoint Hovedvindu



Det meste av hovedvinduet brukes naturligvis til å tegne ditt mønster. Øverst er verktøylinjen og nederst er statuslinjen.

Verktøylinjen

Verktøylinjen gir deg hurtig tilgang til kommandoer som brukes ofte.

Snarvei-knapper



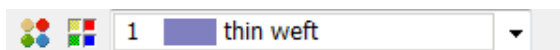
Du kan plasser musepekeren på en knapp for å få opplysning om dens funksjon.

Zoom



Klikk på venstre eller høyre side av skyveknappen for å øke eller redusere zoomnivå, eller trykk venstre eller høyre piltast på tastaturet.

fargevalg



Fargeboksen viser den nåværende valgte farge for å tegne i rennings- og innslagsfargefeltene.

For å velge en annen farge, klikk på fargeboksen eller klikk på snarvei-knappen for å få fargepaletten frem på skjermen.

Statuslinjen



Statuslinjen nederst på skjermen viser deg start- og sluttposisjon for renning og innslag i nåværende mønsterutsnitt. Markørposisjonen vises nederst til høyre. Når markøren befinner seg i feltet for rennings- eller innslagsfarger, vises også fargeindeksen.

WeavePoint Oversikt

I programmet kan du være i flere ulike modus, avhengig av hva du vil gjøre. I menyene vil du merke at noen valg ikke kan velges, avhengig av hvilket modus du er i, disse vil vises i grå skrift.

Først er det normalt **Inredning**-modus du er i, når hovling og andre vevdiagram vises på skjermen. Deretter er det **Mønster**-modus som viser kun bindemønster og fargedigrammene på skjermen. For å gå til **Mønster**-modus velger du **Visa/Mønster**. For å gå til **Inredning**-modus velger du **Visa/Inredning**. Videre finnes det stoffvisninger i **Visa** (vis) menyen: **Tyg** (tøy/stoff) og **Flåtning** (binding).

Merk at om du har et mønster i **Inredning**-modus og skifter til **Mønster**-modus, vil ditt mønster automatisk bli redusert til én rapport for å gjøre det lettere å arbeide med mønstret. Velg **Upprepa** (repetere) i **Inredning**-modus med kryss for **Fyll Mönstret** for å repetere rapporten.

Andre slags modus velges i **Inställningar** (innstillinger). Du kan velge **Vävstol** type: **Liftplan**, **Trampning och oppknytning**, **Enkeltrampning** eller **Dubbeltrampning**. Liftplan brukes til bordvev, datastyrte vevstoler, doobbyvevstoler, industrielle skaftvevstoler, og alle andre vevstoltyper med direkte skaftkontroll. **Trampning och oppknytning** er det samme som kontramarsj. I **Liftplan**-modus bestemmes hevingen av skaftene av liftplanen.

I **Dubbeltrampning** er det tillatt å trø på to eller flere trøer ad gangen, for å lage det som kalles dobbeltrøing. **Dubbeltrampning** brukes kun når det er nødvendig. **Mønster**-modus og **Mønster**-redigering er ikke mulig i **Dubbeltrampning**-modus.

Du kan også velge **Höjning** eller **Sänkning** (hevet eller senket skill) samt endre layout etc på skjermen.

Zoom og vindusfunksjon

Diagrammene på skjermen fungerer som et vindu inn mot mønstret. Ditt mønsters fulle størrelse avhenger av dine innstillinger. Maksimum størrelse er 9600 renningstråder og 9600 innslagstråder. For å se flere tråder enn de som vises på skjermen, kan du enten velge et lavere zoomnivå eller flytte vinduet til siden og opp/ned. Når du velger et lavere zoomnivå, vil en større del av mønstret bli vist på skjermen.

Slik gjør du en repetisjon

Du behøver kun å fylle inn én rapport i hovling og trøing. La så programmet gjøre arbeidet med å repeterer det.

Repetisjoner kan gjøres på mange forskjellige måter. Normalt vil du bruke **Upprepa** kommandoen. Hvis du har tegnet en rapport, klikk **Upprepa** og kryss av for **Fyll Mönstret**. Uten kryss kan du selv velge hvor mange ganger rapporten skal repeteres. Du kan også bruke **Kopiera** og **Klistra inn special**.

Når du endrer i et mønster, og du ønsker at endringen skal repeteres, må du bruke repetisjonsfunksjonen.

To måter å designe på

Med WeavePoint kan du lage et mønster på to forskjellige måter. Enten fyller du inn de forskjellige diagrammer, som hovling, kobling, osv., og deretter la programmet konstruere bindemönstret. Eller du kan tegne ditt mønster i **Mönster**-modus. Her kan du tegne mönstret direkte "på stoffet" eller i bindemönstret. For å vende tilbake til vevdiagrammene, velg **Visa/Inredning** og bindemönstret vil bli konstruert automatisk.

Når et mønster først er laget, kan du redigere og tilpasse det videre.

Du kan også tegne direkte i bindemönstret i **Inredning**-modus, når hovling og trøing først er utfyllt. Programmet vil automatisk konstruere koblingen (eller liftplanen) mens du tegner i bindemönstret. Hovlingen og trøingen forblir uendret.

En tredje måte å sette sammen et mønster, er å hente inn elementer fra ulike mønstre med **Arkiv/Hämta delar**.

Vevanalyse

Man kan analysere et vevet stykke stoff ved å tegne inn bindingen i **Mönster**-modus. Programmet vil konstruere hovlingen og andre deler, når du skifter til **Inredning**-modus.

Å optimalisere et vevmönster

Hvis du har tegnet et mønster ved å fylle inn vevdiagrammene, har du valgt å bruke et visst antall skaft. Ønsker du å se, om det er mulig å veve mönstret med færre skaft, velg **Omforma/Analysera solvning**, eller med færre trøer, velg **Omforma/Analysera trampning**.

Hvis du er i **Mönster**-modus og går tilbake til **Inredning**-modus, vil reanalyse av skaft og trøer skje automatisk.

Prøv ut programmet

Dette er en hurtig gjennomgang av hvordan man tegner et mønster i **Inredning**-modus.

Velg først **Arkiv/Nytt** i menyen for å starte med et tomt mønster (om nødvendig). I **Nytt**-dialogen kan du velge antall skaft og hevet eller senket skill. Du kan godt starte på mønstret med de standard valgte antall rennings- og innslagstråder, selv om du ikke behøver så mange. Du kan senere avgrense mønstret til det eksakte antall tråder du skal ha i vevstolen, om ønskelig.

Ved oppstart vil programmet enten være i kontramarsj eller liftplan-modus, avhengig av de aktuelle innstillinger. Kontroller at du har den riktige type felt på skjermen (hvis det er et koblingsdiagram er du i kontramarsj-modus). Hvis det er nødvendig, kan du bytte vevstolsystem: Klikk **Alternativ/Inställningar**, velg **Vävstol**-fanen og så ditt vevstolsystem: velg **Trampning och Uppknytning** for kontramarsj. Hvis du vil endre antall skaft eller skillsystem, kan du også gjøre dette i **Inställningar**-dialogen.

Når du redigerer, vil musepilposisjonen hele tiden vises på statuslinjen. Du kan endre zoom på verktøylinjen.

Du kan starte med å tegne hvor du vil, men det kan være mest hensiktsmessig å starte med hovlingen. Klikk **Penn**-ikonet på verktøylinjen for å tegne frihåndstegning og på **Linje**-ikonet for å tegne rette linjer. Det er vanligvis best å tegne med **Linje** i hovlingen.

For å tegne, plasserer du musepilen der du vil starte en linje og trykker så venstre musknapp. Trekk en linje og slipp musknappen. Hvis du ønsker å korrigere, tegner du bare over det du allerede har tegnet. Du kan angre den siste tegneoperasjonen ved å trykke på **Redigera/Ångra** eller Ctrl-Z. For å slette, trykk på høyre musknapp i stedet. Du kan også bare klikke i ruten for å fylle inn enkeltruter.

Fyll inn hovlingen til du har en rapport. Hvis du ønsker å lage det symmetrisk på en rask måte, velg **Verktyg/Spegla/Varp**.

Nå kan du fylle inn koblingen (eller liftplanen), avhengig av hvilket modus du arbeider i. Det er ofte fordelaktig å tegne med **Penn** i liftplan og kobling. Trykk på venstre musknapp for å tegne og den høyre for å slette.

Hvis du er i kontramarsj-modus, fyll så inn en rapport i trøingen. Det er gjøres på samme måte som i hovlingen. Eller velg **Verktyg/Tromp as Writ** for å kopiere hovlingen til trøing.

Klikk så på **Upprepa**-knappen på verktøylinjen for å fylle inn mønstret med din rapport, kryss av for **Fyll Mönstret** og klikk OK.

Deretter kan du prøve å velge forskjellige rennings- og innslagsfarger. Klikk **Garn/Färgpalett** for å få frem fargepaletten. Eller velg farger i fargeboksen på verktøylinjen. Velg en farge og tegn med den i rennings- eller innslagsfeltene. For å repetere fargen, klikk **Upprepa**, slett avkryssningen i **Fyll Mönstret** og velg **Varpfärger** eller **Inslagsfärger**, og velg det område som skal repeteres i **Del som upprepas**.

Så enkelt er det å lage mønstre. Nå kan du prøve å se stoffet med noen av valgene i **Visa**-menyen. Prøv **Tyg** og **Flätning**. I **Tygdialogen** kan du velge simulering av ulike bindinger for **Visa Tyg**. Og du kan skrive ut ditt mønster.

Du kan åpne de forskjellige eksempelmønstre som følger med programmet, med **Arkiv/Öppna** eller **Öppna med bilder**.

Prøv å utforske programmet på egen hånd. Bruk **Hjelp** i programmet når du behøver. Prøv **Kopiera** og **Klistra inn**. Prøv også mulighetene i **Verktyg** og **Omforma** menyene.

For å få hjelp til et menyvalg, plasser musepilen over valget i menyen og trykk på F1-tasten på tastaturet. Du kan også trykke F1 i dialogboksene.

Tegne

For å tegne trykkes venstre musknapp. For å slette trykkes høyre musknapp.

Ved å trykke på venstre musknapp i et fargefelt, tegnes det med den aktuelt valgte farge. Ved å trykke på høyre musknapp i et fargefelt brukes denne farge som aktuelt valgt farge. (Den aktuelt valgte farge vises på verktøylinjens høyre side).

Hvis du er venstrehendt, kan du endre venstre/høyre knapp i Windows innstillinger.

Velg Tegne-modus ved å trykke på et tegneikon på verktøylinjen. Du kan tegne enten i **Linje**-modus eller i **Penn**(frihånds)-modus. **Markere**-modus brukes til å velge et område som skal kopieres eller settes inn i. Når du er i **Markere**-modus, vil musepilen endres for å vise du er i **Markere**-modus.

For å angre siste tegneoperasjon, velg **Redigera/Återgå** eller trykk Ctrl-Z.

Arbeide med farger or garn

Garnfargene kan tegnes inn i rennings- og innslagsfargefeltene langs med hovling og trøing eller liftplan. Du kan benytte op til 256 farger i et mønster. Hver farge har et fargeindeksnummer fra 0 til 255. Hver fargeindeks kan justeres til hvilken som helst farge du ønsker, innenfor et område på mere en 16 millioner fargetoner og nyanser. Du kan justere fargene i fargepaletten. Det er tenkt på denne måten: I fargefeltene kan du tegne inn forskjellige garn. I fargepaletten farger du garnene. Den store fordel når man skal simulere et stykke vevet stoff på dataskjermen, er at du kan farge garnene selv etter å stoffet er vevet.

I Garndialogen kan du også til den enkelte garnindeks knytte forskjellig symboler (for hovling og trøing) og ulike garntykkelser (for simulering av vevet stoff) mm.

Den aktuelle farge som tegnes inn i renningens og innslagets fargefelter, er vist i fargeboksen på verktøylinjen. Klikk på fargeboksen for å velge en annen farge. For lett å se og velge mange farger, velg **Garn/Färgpalett**. Fargepaletten kan også aktiveres øverst i hovedvinduet med ikonet til venstre for fargeboksen.

For hurtig å velge en farge som allerede er i bruk, pek på fargen i rennings- eller innslagsfargefeltet og klikk på høyre musknapp. Fargen vises i fargeboksen øverst oppe. Merk å du ikke kan “slette” en farge (hvit er en farge som alle andre farger).

For å redigere mange farger, eller hvis du vil lage din egen fargepalett, tilbyr **Garn/Redigera färger** vinduet mange flere muligheter.

Fargedialogen

Der er flere måter å åpne fargedialogen på. Du kan velge **Färgpalett** i **Garn**-menyen for å justere den aktuelle farge, eller dobbeltklikke på en farge enten i fargepaletten eller i **Garn/Redigera färger**. Justér fargen og klikk OK.

Kopiere og lime inn

For å bruke **Klipp ut**, **Kopiere** eller **Klistra in**, klikk først på **Markere**-knappen på verktøylinjen. Merk at musepilen endres når du er i **Markere**-modus, for at du lett kan se at du er i **Markere**-modus.

Tegn et rektangel omkring den del du ønsker å velge. Klikk **Kopiere** eller **Klipp ut** i **Redigere**-menyen. **Kopiere** vil kun kopiere den valgte del. **Klipp ut** vil gjøre det samme, men vil samtidig slette det valgte område.

Du kan kopiere og lime inn både i **Inredning**-modus og i **Mønster**-modus.

Klipp ut

Kopierer og sletter det valgte område. I hovling, trøing og fargefeltene vil de valgte renningsstråder/innslagstråder bli slettet. I liftplan, kobling og mønster vil det valgte områdene bli til blanke ruter.

Kopiere

Kopierer det valgte område.

Lim inn

Når du har kopiert eller klippet et stykke, kan du velge et område hvor du ønsker å lime det inn. Merk å du IKKE behøver å markere dette område i samme størrelse som området du kopierte. Alt du har kopiert vil bli limt inn i sin fulle størrelse. Alt du behøver å gjøre før du limer inn, er å velge ”starthjørnet” for innlimingen. Det vil være nok å velge en rute i liftplan, eller en tråd i hovling. Det hjelper ikke å velge et større område til innlimingen, resultatet blir det samme. Merk at innlimingen vil gå fra startruten i den retning rutene øker i nummerering.

Du kan lime inn fra hovling til trøing eller omvendt, eller fra liftplan til kobling. Du kan faktisk kopiere og lime inn fra et hvilket som helst felt, til et hvilket som helst felt, også f.eks. fra hovling til liftplan hvis det gir noen mening. Men i fargefeltene (rennings- og innslagsfarger) kan du kun kopiere og lime inn innenfor disse feltene.

Lime inn Special

Velg først et område og kopiér det. Velg deretter det område hvor du ønsker det skal limes inn, og velg **Klistra in special**. Som ved **Klistra in**, er det fordelaktig å velge én rute som startpunkt.

Når det brukes **Klistra in special** for å sette inn flere kopier, er avstanden mellom kopi-startpunktet og det valgte startpunkt for innliming avgjørende. Avstanden mellom disse to punkter vil bli avstanden mellom hver innsatte kopi i kobling, liftplan og i **Mønster**-modus. I hovling, trøing og fargefeltene vil de følgende kopier alltid bli plassert rett etter den første kopi. Startpunktposisjonen avhenger av din layout. Startpunktet vil alltid være hjørnet i det utvalgte område som er nærmest startpunktet (position 1,1) i det aktuelle felt.

I hovling og trøing kan du flytte innlimingsposisjonen opp eller ned, ved å endre **Förflytta**-verdien.

Merk at du kan bruke **Klistra in special** kun når du har kopiert fra samme felt. F.eks.: Kopier først fra hovling og så lim inn special i hovling.

Rapport

Ved enkle rapporter bruker du **Upprepa**-kommandoen i stedet for kopiere og lime inn. Når du har markert et område, kan du klikke på repetere-ikonet eller velge **Redigera/Upprepa**. Det markerte område vil nå bli forvalgt i repetere-dialogen. På denne måte kan du visuelt velge et område og så bruke **Upprepa** for å repetere. Merk at når du bruker **Upprepa**, behøver du ikke å kopiere først, da det er den valgte del

på skjermen som blir brukt.

Lime inn fra andre programmer

Du kan kopiere en del av et bilde f. eks. fra et tegneprogram og kopiere det inn i f. eks. Liftplan eller Mønster. Merk å det bilde du kopierer fra må ha en hvit bakgrunn. Merk også å en pixel i bildet vil bli til en rute i Liftplan.

Tilføye og Ta bort

Du kan tilføye og ta bort rennings- og innslagstråder på flere forskjellige måter. Du kan tilføye og slette både i **Inredning**-modus og **Mønster**-modus.

Slik brukes Insert og Delete tastene

For hurtig å tilføye og ta bort rennings- eller innslagstråder én for én i **Inredning**-modus, plasser musepilen over den ønskede tråd i hovling eller trøing/liftplan og trykk på Insert eller Delete tasten på tastaturet. Du kan tilføye og ta bort farger på samme måte. Merk: Trykk ikke på noen musknapp. For lettere å plassere musepilen nøyagtig over en tråd, bruk et høyere zoom-nivå.

Bruk av Infoga/Ta bort dialogen

Velg **Verktøy/Infoga** eller **Verktøy/Ta bort**.

Bruk av Redigera/Klipp ut for å slette

Marker det område som skal slettes. Deretter velges **Redigera/Klipp ut**.

Bruk av Redigera/Klistra in Special for å tilføye

1. Merker størrelsen på det område du ønsker å tilføye.
2. Velg **Redigera/Kopiera**.
3. Marker starten på de renningstråder/innslagstråder hvorfra du ønsker å tilføye.
4. Velg **Redigera/Klistra in special** og sett kryss for **Infoga** i dialogen.
5. Nå kan du redigere de tilføyede renningstråder/innslagstråder som du vil.

Utskrift

For å skrive ut bilder av mønstre, stoff, osv, velg **Arkiv/Skriv ut**. For å skrive ut vevmønster med forskjellige valgmuligheter, velg **Skriv ut/Med inredning**. For å skrive ut bilde som simulert vevet stoff, velg **Skriv ut/Som tyg**.

Før du skriver ut, velg først **Arkiv/Utskriftsformat** for å eventuelt endre marger. Marg-innstillingen kontrollerer både plasseringen og størrelsen på det utskrevne bilde.

Hvordan åpnes og lagres mønsterkomponentene

Når du lagrer et mønster, blir alle mønsterkomponentene lagret i én fil: hovling, kobling og trøing (eller liftplan i liftplan-modus), renningsfarger, innslagsfarger, fargepaletten, osv.

For å hente inn adskilte mønsterkomponenter i stedet for hele mønstret, velg **Arkiv/Hämta delar**. Du kan også bruke mønsterkomponenter i mange **Omforma** menykommandoer.

For å lagre en mønsterkomponent, skal du simpelthen lagre hele mønstret som vanlig. Hvis du kun er interessert i å lagre én komponent, behøver du ikke å bekymre deg om hvordan de andre delene er utfylt. Når du senere ønsker å hente inn komponenten, velger du kun å hente den komponent du ønsker. F.eks. for å lagre den aktuelle fargepaletten, bruk kun **Spara** (lagre) eller **Spara som** (lagre som). Velg et filnavn som f.eks. "Sterke farger 1" for å huske hva filen inneholder. For senere å hente paletten, velg **Hämta delar** og kryss av for **Färgpalett**.

Du kan enkelt lage ditt eget arkiv av forskjellige mønsterelementer. For å organisere ditt arkiv, kan du lagre du en separat mappe for ulike komponenttyper. Du kan f.eks. kalle en mappe for Hovlinger, en annen Fargepaletter, osv.

Du kan senere bruke de forskjellige mønsterelementer som byggeklosser, når du skal konstruere nye mønstre. Eller bruke dem i forskjellige **Omforma** dialoger, såsom **Infoga solvning från sparad fil** (sette inn en hovling fra lagret fil) eller **Hämta rapporter från sparad fil** (hente bindingstyper fra file).

En annen nyttig ting man kan gjøre, er å åpne en mønsterfil som en mal for et nytt mønster. Det kan være fordelaktig å ha flere mere eller mindre tomme mønstre, f.eks. med riktig antall skaft, en palett etter ditt eget valg, osv. og så fortsette derfra. Når du starter fra en fil som mal, så husk å lagre mønstret med et nytt navn, slik at du ikke overskriver malen.

Hvordan redigere i Bindemønster/stoff

I **Inredning**-modus kan du redigere direkte i bindemønster området.

Redigering av bindemønstret i liftplan-modus

Endringer du gjør i bindemønstret vil speiles i liftplan. Hovlingen er fast og vil forbli uendret. Merk at du må ha en hovling før du kan redigere i bindemønstret.

Redigering av bindemønstret i kontramarsj-modus

Endringer du gjør i bindemønstret, vil speiles i koblingen. Hovlingen og trøingen er faste og vil forbli uendret. Merk at du må ha utfylt hovling og trøing, før du kan redigere i bindemønstret. I dobbeltrøingsmodus er redigering ikke mulig i

bindemønster.

Mønster-modus

I **Mønster**-modus kan du tegne ”rett på stoffet” som et fritt mønster. Når du senere velger **Inredning**-modus, vil mønstret bli fullstendig reanalysert for å rekonstruere alle deler i vevmønstret, som hovling osv.

Hvordan vise mer enn ett mønster

For å se, og arbeide med, mer enn ett mønster samtidig, kan du bare starte WeavePoint flere ganger. Plasser programvinduene side om side for å sammenligne mønstrene. Du kan også kopiere fra et programvindu og deretter lime inn i et annet programvindu.

Ordbok

inredning	vevdiagrammer, oppskrift
varp	renning
väft, inslag	innslag
varptråd	renningstråd
inslagstråd	innslag
solvning	hovling
trøing	trøing
uppknytning	kobling
skäl	skill
solv	hovl
tuskraft	toskraft
kypert	kyper
upprepa	repetere
liftplan	løfteplan, skraftplan

