



# **TRIADEM® StylePlugs**

Textildesign PlugIns für Adobe® Photoshop®

Benutzerhandbuch

Version: 07 / 2014



TRIADEM OHG • Rödingsmarkt 14 • D-20459 Hamburg

Tel: 040-27 80 90 27 • Fax: 040-27 80 90 37

e-mail: [info@triadem.com](mailto:info@triadem.com) • web: [www.triadem.com](http://www.triadem.com)

© 1999-2014 TRIADEM. Alle Rechte vorbehalten.

TRIADEM ist ein eingetragenes Warenzeichen der TRIADEM OHG. Alle angeführten Warenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

## Lizenzvereinbarung

### 1. TRIADEM Softwarelizenzvertrag – Allgemein

Dies ist ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen, dem Endanwender und TRIADEM, Rödingsmarkt 14, D-22303 Hamburg. Durch Öffnen und Installieren der Software erklären Sie, dass Sie sich an die Bestimmungen dieses Vertrages binden. Daher lesen Sie bitte den nachfolgenden Text vollständig durch. Wenn Sie mit den Bestimmungen dieses Vertrages nicht einverstanden sind, geben Sie die Software mit allen Begleitgegenständen (einschließlich aller schriftlichen Unterlagen, der Ordner und sonstiger Behältnisse) unverzüglich zurück. Die Bestimmungen dieses Vertrages ersetzen alle bisherigen Lizenzbedingungen, die dasselbe Softwareprodukt betreffen.

### 2. Vertragsgegenstand

Gegenstand des Vertrages sind das auf dem Datenträger (Ordner Upload der Software oder CD) aufgezeichnete Computerprogramm von TRIADEM (später genannt TRIADEM StylePlug), die Programmbeschreibung, die Bedienungsanleitung, sowie sonstiges zugehöriges Material. TRIADEM macht darauf aufmerksam, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Computer – Software so zu Erstellen, dass sie in allen Anwendungen und Kombinationen fehlerfrei arbeitet. Gegenstand des Vertrages ist daher nur eine Software, die im Sinne der Programmbeschreibung und der Bedienungsanleitung grundsätzlich brauchbar ist.

### 3. Verwendung

#### 3.1 Einzellizenz

TRIADEM gewährt Ihnen für die Dauer dieses Vertrages das einfache, nicht ausschließliche und übertragbare Recht, eine Kopie des TRIADEM StylePlug auf einem einzelnen Computer (d.h. mit nur einer einzigen Zentraleinheit, CPU) zu benutzen. Der TRIADEM StylePlug wird auf dem Computer benutzt, wenn er in den temporären Speicher (d.h. RAM) eingelesen oder in einem permanenten Speicher (z. B. Festplatte, CD-ROM oder einer anderen Speichervorrichtung) dieses Computers installiert wird.

### 4. Dokumentation

Dem Lizenznehmer ist gestattet:

- Die elektronische Dokumentation zum Verwenden mit dem TRIADEM StylePlug zu drucken
- Die Dokumentation auf einem Server zum Verwenden des Lizenznehmers zu übertragen

Dem Lizenznehmer ist untersagt:

- Die Dokumentation zu vertreiben
- Die Dokumentation in jeglicher Form zu übertragen, so dass über Internet zugegriffen werden kann.

### 5. Hinweise (beteiligter Software)

Der TRIADEM StylePlug kann eine oder mehrere Dateien oder andere Elemente enthalten, die dem Lizenznehmer als Hilfe beim Verwenden des TRIADEM StylePlugs dienen. TRIADEM gewährleistet dem Lizenznehmer das Recht zum Verwenden dieser Elemente, vorausgesetzt der Lizenznehmer stimmt den Klauseln dieses Vertrages sowie allen geltenden rechtlichen Bestimmungen für die zu benutzenden Elemente zu. Die Nutzung der Elemente kann durch nationale Gesetze untersagt oder begrenzt sein, der Lizenznehmer ist verpflichtet, diese Gesetze zu

beachten und im Falle des Weitervertriebs dieser Software (erweiterter Lizenzvertrag) in seinem eigenem Lizenzvertrag darauf hinzuweisen.

### 6. Urheberrecht

TRIADEM ist Inhaber aller Eigentums-, Urheber-, Marken- und sonstiger Schutzrechte an Ihren Softwareprodukten (TRIADEM StylePlug). Der Lizenznehmer erkennt die Softwareprodukte von TRIADEM als urheberrechtlich geschützt an. Sie erhalten mit dem Erwerb der Produkte nur Eigentum an dem körperlichen Datenträger, auf dem die Software aufgezeichnet ist, sowie das Recht, diese Software in den Grenzen dieses Vertrages zu benutzen. Ein Erwerb weitergehender Rechte an der Software ist ausgeschlossen. TRIADEM behält sich insbesondere alle Veröffentlichungs-, Bearbeitungs- und Verwertungsrechte an der Software vor. Die Software kann auch Produkte von Drittherstellern enthalten, beachten Sie die jeweiligen Lizenzbestimmungen.

### 7. Technischer Support und Updates

Sofern Dritte die von Ihnen entwickelte Applikation benutzen, sind Sie allein für die Wartung, Service, Aktualisierung und jede Form der Unterstützung verantwortlich. Dritte können von TRIADEM keine dieser genannten Serviceleistungen fordern.

Sofern Sie neue Versionen und/oder Verbesserungen des TRIADEM StylePlugs unentgeltlich erhalten, sind diese integrierter Bestandteil des vertragsgegenständlichen Programms. Eine Erweiterung der Rechte und Pflichten der Vertragspartner ist damit nicht verbunden.

### 8. Einschränkungen

Dem Lizenznehmer ist untersagt:

- 8.1 die Software (TRIADEM StylePlug) von einem Computer über ein Netz oder einem Datenübertragungskanal auf einen anderen Computer zu übertragen und zu aktivieren.
- 8.2 die Software (TRIADEM StylePlug) Lizenz auf eine andere Plattform bzw. ein anderes Betriebssystem zu übertragen und zu aktivieren.
- 8.3 Die Software abzuändern, zu übersetzen oder zurück zu entwickeln oder weiter zu entwickeln, es sei denn, dass dies zum Zwecke der bestimmungsgemäßen Benutzung des Softwareprogramms (TRIADEM StylePlug) einschließlich der Fehlerbeseitigung in den Gesetzen des § 69 d UrhG notwendig ist und/oder für den Erhalt der erforderlichen Information zur Herstellung in den Gesetzen der § 69e UrhG unerlässlich ist.
- 8.4 Von der Software (TRIADEM StylePlug) abgeleitete Werke zu erstellen, soweit dies nicht im erweiterten Lizenzvertrag festgehalten wurde, oder das schriftliche Material zu vervielfältigen.
- 8.5 Das schriftliche Material zu übersetzen oder abzuändern oder vom schriftlichen Material abgeleitete Werke zu erstellen, es sei denn, dass dies im erweiterten Lizenzvertrag festgehalten wurde.
- 8.6 Dritte die Ergebnisse von Tests zu den Leistungsmerkmalen der Software (TRIADEM StylePlug) mitzuteilen, ohne vorher von TRIADEM schriftlich ermächtigt worden zu sein.
- 8.7 Der Lizenznehmer ist verpflichtet, beim Export des gesamten Produktes bzw. bei Weitergabe nationale Exportbeschränkungen zu beachten.

### 9. Vervielfältigung

Die Software und das dazugehörige Schriftmaterial sind urheberrechtlich geschützt. Soweit die Software (TRIADEM StylePlug) nicht mit einem Kopierschutz versehen ist, ist Ihnen entweder erlaubt:

- 9.1 eine einzige Kopie der Software (TRIADEM StylePlug) ausschließlich zur Sicherung- oder Archivierung anzufertigen oder die Software auf eine einzige Festplatte zu übertragen und hiervon eine Datensicherung

zu erstellen, sofern Sie das Original ausschließlich für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahren. Sie dürfen weder Handbücher der Software (TRIADEM StylePlug) noch anderes schriftliches Begleitmaterial zur Software (TRIADEM StylePlug) kopieren.

9.2 Es ist, mit Ausnahme des erweiterten Lizenzvertrages, ausdrücklich verboten, die Software (TRIADEM StylePlug) sowie schriftliches Material ganz oder teilweise in ursprünglicher oder abgeänderter Form oder mit anderer Software zusammen oder in anderer Software eingeschlossener Form zu kopieren oder anders zu vervielfältigen.

## 10. Weitergabe und Weitervermietung

10.1 Sie dürfen die Software (TRIADEM StylePlug) inkl. der begleitenden Dokumente nicht an Dritte weitergeben, es sei denn, dies im erweiterten Lizenzvertrag festgehalten wurde.

10.2 Eine Weitervermietung, d.h. eine zeitweise Überlassung gegen Entgelt, ist Ihnen untersagt, es sei denn, dass dies im erweiterten Lizenzvertrag festgehalten wurde.

## 11. Dauer des Vertrages

Der Vertrag läuft auf unbestimmte Zeit. Der Lizenznehmer verpflichtet sich, den Vertrag ausschließlich aus wichtigem Grund zu kündigen.

Als wichtiger Grund gilt insbesondere:

11.1 wenn ein Verstoß gegen die Vertragsbedingungen vorliegt,

11.1 wenn trotz Abmahnung, mit Fristsetzung durch TRIADEM, ein anderer vertragswidriger Gebrauch von der Software (TRIADEM StylePlug) gemacht wird,

11.2 wenn die Rechte des Lizenznehmers enden, mit der Beendigung des Lizenzvertrages.

11.3 Der Lizenznehmer verpflichtet sich, unverzüglich nach Vertragsbeendigung die Software (TRIADEM StylePlug), alle dafür relevanten Unterlagen sowie vorhandene Kopien an TRIADEM zurückzugeben oder unbrauchbar zu machen.

## 12. Schadenersatzpflicht des Lizenznehmers

Der Lizenznehmer haftet für alle Schäden, die TRIADEM aus der Verletzung dieser Vertragsbestimmungen entstehen.

## 13. Haftung

13.1 TRIADEM gewährleistet, dass die Software (TRIADEM StylePlug) im Wesentlichen entsprechend der beigefügten Produktinformation lauffähig ist und die dazugehörigen Dokumentationen oder Datenträger die aufgeführten Programmspezifikationen aufweisen. Dem Lizenznehmer ist bekannt, dass es nicht möglich ist, Computerprogramme so zu entwickeln, dass sie für alle Anwendungsbedingungen fehlerfrei sind und dass nach dem Stand der Technik Fehler in Programmen und Dokumentationen nicht ausgeschlossen werden können. Eine Gewährleistung für die inhaltliche Richtigkeit der Software (TRIADEM StylePlug) oder der Dokumentation ist daher ausdrücklich ausgeschlossen.

13.2 Insbesondere besteht keine Gewährleistung dafür, dass die Software (TRIADEM StylePlug) Ihren Anforderungen genügt.

13.3 Bei schwerwiegenden Fehlern (z. B. mangelnde Installierbarkeit oder fehlende Lauffähigkeit) ist TRIADEM eine angemessene Frist zur Nachbesserung oder zum Aufzeichnen einer Umgehungsmöglichkeit zu geben. TRIADEM kann zur Nachbesserung nicht verpflichtet werden.

## 14. Gewährleistung durch TRIADEM:

14.1 Nachbesserung, Austausch der Software (TRIADEM StylePlug)

14.2 Das Auftreten geringfügiger Fehler berechtigt nicht zur Wandlung oder Minderung.

14.3 Mängel sind unverzüglich schriftlich unter Beifügung der zur Nach-

vollziehbarkeit des Mangels erforderlichen Unterlagen und sonstiger Information anzuzeigen. Werden Mängel nicht unverzüglich angezeigt, sind Gewährleistungsansprüche wegen des betroffenen Mangels ausgeschlossen.

14.4 Die Kosten der Fehlerbeseitigung tragen Sie selbst, es sei denn, die Gewährleistungsansprüche wurden vorher erfolgreich gegenüber TRIADEM geltend gemacht.

14.5 Unabhängig ist der Lizenznehmer verpflichtet, durch regelmäßige Sicherheitsmaßnahmen (Backups) die Schadenshöhe zu verringern.

## 15. Haftungsausschluß

15.1 TRIADEM schließt jede weitere Gewährleistung bezüglich der Software (TRIADEM StylePlug), der zugehörigen Handbücher und schriftlichen Materialien aus.

15.2 TRIADEM trifft keine Gewährleistungspflicht und keine Haftung, wenn der Ausfall der Software (TRIADEM StylePlug) oder der Hardware auf einen Unfall, auf Mißbrauch oder fehlerhafte Anwendungen, unsachgemäßer Bedienung, ungeeigneter Betriebsmittel, Änderung oder Ergänzung des Programms oder auf Eingriffe Dritter oder auf natürlichen Verschleiß zurückzuführen ist.

15.3 TRIADEM gewährleistet insbesondere nicht die Eignung der Software (TRIADEM StylePlug) für einen bestimmten, vom Lizenznehmer angestrebten Zweck.

15.4 TRIADEM haftet nicht für Folgeschäden, insbesondere Schaden aus entgangenem Gewinn, Betriebsunterbrechung, Verlust von geschäftlichen Informationen, von Daten oder anderem finanziellen Verlust, die aufgrund der Benutzung von TRIADEM – Softwareprodukten oder der Unfähigkeit, diese Software zu verwenden, entstehen, selbst wenn TRIADEM von der Möglichkeit eines Schaden unterrichtet worden ist.

15.5 Der Haftungsausschluß dieses Vertrages gilt nicht für Schäden, die durch Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit auf Seiten von TRIADEM verursacht wurden. Ebenfalls bleiben Ansprüche, die auf unabdingbare gesetzliche Vorschriften zur Produkthaftung beruhen, unberührt.

## 16. Schlussbestimmungen

Eine Abtretung von Rechten oder Übertragung von Pflichten seitens des Kunden aus diesem Vertrag bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung. TRIADEM ist berechtigt, Serviceleistungen durch geeignete Dritte ausführen zu lassen oder die Rechte aus dieser Vereinbarung auf geeignete Dritte zu übertragen. TRIADEM verpflichtet sich, sämtliche Daten und Unterlagen, die von ihr über den Kunden im Rahmen des Vertrages gewonnen werden, vertraulich zu behandeln und unbefugten Dritten nicht zugänglich zu machen. Erfüllungsort und Gerichtsstand aller Vereinbarungen ist Hamburg. Sollten eine oder mehrere der vorstehenden Bestimmungen unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen hiervon nicht betroffen. Die unwirksame Bestimmung ist durch eine Wirksame zu ersetzen, die den mit ihr verfolgten wirtschaftlichen Zweck soweit wie möglich verwirklicht. Ergänzungen und Abänderungen dieses Vertrages bedürfen zu ihrer Wirksamkeit der Schriftform. Dies gilt auch für den Fall des Verzichtes auf Schriftformerfordernisse.

## Inhalt

<b>Lizenzvereinbarung</b>	2
<b>Einführung</b>	8
<b>Systemvoraussetzungen</b>	8
<b>Installation</b>	8
<b>Registrierung</b>	9
<b>Übersicht Plugins</b>	10
<b>ColorList: Farbkarten anmischen</b>	11
<b>Übersicht über ColorList</b>	12
<b>Photoshop Voreinstellungen anpassen</b>	12
<b>Das ColorList-Arbeitsfenster</b>	13
<b>Übersicht der Buttons im ColorList-Fenster</b>	14
<b>Farbmischungen erstellen</b>	15
Die Schattiertabelle	15
Die Eckfarben der Schattiertabelle	15
Eckfarben erstellen	15
1.a Auswählen aus dem Farbwähler	16
1.b Auswählen aus dem System-Farbwähler	16
2. Eingabe der Farbwerte in RGB oder CMYK	17
3.a Auswahl aus der Farbkarte	17
3.b Auswahl aus der Schattierung	17
Schattierung ausdrucken	18
<b>Die Farbliste</b>	19
Farbliste öffnen	19
Weitere Farblisten anfügen	19
Farbliste speichern	20
Die Photoshop Farbfelder-Palette	20
Farbliste löschen	21
Farben in die Farbliste aufnehmen	21
Farben benennen	21
Farben aus einer zweiten Farbliste übernehmen	22
Farbliste sortieren	23
Farben aus der Farbliste löschen	23
Farben ändern	23
Farbliste ausdrucken	24

<b>Coloration: Farben reduzieren und Farbvarianten erstellen</b>	25
<b>Das Colorations-Fenster</b>	26
<b>Übersicht der Buttons im Colorationsfenster</b>	27
<b>Farbreduktion - Bevor Sie starten...</b>	28
<b>Farben reduzieren - Jetzt geht es los...</b>	29
Das Arbeitsfenster	29
Farben für die Reduktion bestimmen	30
Darstellungsmethode	31
Überblick über die Reduktionsmethoden	32
Reduktion bearbeiten	32
Farbflächen zusammenlegen	34
Reduktion abschließen und zeichnen	35
<b>Farbvarianten erstellen</b>	36
Kollektionsfarbkarte öffnen	36
Kollektionsfarben einfüllen	37
Farbvarianten - Vorbemerkung	38
Farbvarianten erstellen	39
Farben tauschen	40
Farben kopieren	40
Alle Varianten vergleichen	40
Die Variantenvorschau	41
Farbvarianten in die Photoshop-Datei zeichnen	42
2. Mehrere Farbvarianten mit Variator zeichnen	43
Das Farbstreifenlayout	44
Der Variator: Farbvarianten ausgeben	46
Varianten speichern	46
Darstellungsmethode	47
Die Darstellungsmodi im Überblick	47
Farben zählen	48
<b>Repeater: Rapporte erstellen</b>	50
<b>Das Repeater Arbeitsfenster</b>	51
<b>Übersicht über Repeater</b>	51
<b>Übersicht der Buttons im Repeater-Fenster</b>	52
<b>Rapport erstellen mit Repeater:</b>	53
Der Vollversatz	53
Rapport in die Photoshopdatei zeichnen	56
Der Halbversatz	57
Der All-Over	59
Verteilung der Motive im Rapport	61
Rapporte mit Drehung, Spiegelung und Skalierung	64

Mögliche Varianten für einen All-Over	64
Mögliche Varianten für einen Rapport mit Versatz	64
Die Zufallsfunktion	67
Verteilung speichern	68
<b>Wrapper: Automatische Rapportteilung</b>	70
Was ist Wrapper ?	70
Rapportteilung erstellen	71
<b>Weaver: Gewebesimulation</b>	73
Das Weaver Arbeitsfenster	74
Übersicht über Weaver	74
<b>Gewebe erstellen</b>	75
Garnfarben bestimmen	76
Kett- und Schussformeln eingeben	77
Gewebe erstellen	78
<b>Gewebe bearbeiten</b>	79
1. Gewebe freihand zeichnen	79
2. Selektierte Bereiche füllen	80
3. Die Gewebeformel verändern	81
4. Die Gewebeformel mit dem grafischen Werkzeug verändern	82
5. Eine Auswahl von Fäden kopieren und wiederholen	84
<b>Weitere Funktionen im Arbeitsfenster</b>	87
Der Farbrapport	87
Vorschau zoomen	88
Ausschnitt einstellen (scrollen)	88
Formel speichern	88
Formel laden	88
<b>Gewebe in die Datei zeichnen</b>	89
<b>Die Bindungsbibliothek</b>	89
Bindungsbibliothek öffnen	89
1. Einheitliche Bindung anwenden	90
2. Arbeiten mit Bindungsrapporten	90
Bindungsrapport ändern	95
Bindungsrapport schließen	95
Bindungsrapport löschen	95
<b>Der Bindungseditor</b>	96

Die Grundbindungs-Werkzeuge	98
Die Zeichenwerkzeuge im Bindungsfenster	99
Bindungsbibliothek speichern	100
<b>Gewebe speichern</b>	<b>101</b>

## Einführung

Die TRIADEM StylePlugIns erweitern die leistungstarken Tools von Adobe Photoshop® um textile Funktionalitäten. Die Module integrieren sich direkt in die Arbeitsoberfläche für einen nahtlosen Workflow.

## Systemvoraussetzungen

Betriebssystem:      Mac OS X 10.6 (32Bit)  
                              Windows 7 (64Bit)

Host Applikation:     Adobe Photoshop CS4 / CS5 / CS6



Vergleichen Sie auch die Systemanforderungen von Adobe Photoshop. Hinweise dazu finden Sie auf der Webseite des Herstellers: [www.adobe.de](http://www.adobe.de).

## Installation

Die Installation der TRIADEM StylePlugIns ist problemlos. Legen Sie die mitgelieferte Installations-CD in das Laufwerk Ihres Computers ein und öffnen Sie diese. Kopieren Sie nun Ordner 'TRIADEM StylePlugIns' in den Ordner 'Plug-Ins' Ihrer Photoshop Software. Damit ist die Installation abgeschlossen. Starten Sie Adobe Photoshop neu.

**Achtung:** Es ist nicht möglich, das Programm per Doppelklick von CD oder der Festplatte zu starten! Bei den TRIADEM StylePlugs handelt es sich um Zusatzmodule für Adobe Photoshop. Dies sind KEINE eigenständigen Programme und deshalb nur lauffähig in einer Host Anwendung (Adobe Photoshop).

### Installationspfade:

MacOSX 10.6. (32Bit):

Macintosh HD > Programme > Adobe Photoshop CSx > Plug-Ins

Windows 7 (64Bit):

C: > Programme > Adobe > Adobe Photoshop CSx > Plug-Ins

**Achtung 64Bit:** Achten Sie unter Windows darauf, die PlugIns in der 64 Bit Version von Photoshop zu installieren! Gegebenenfalls befindet sich die 32Bit Version noch auf Ihrem Rechner ( C :> Programme x86)!



Die TRIADEM StylePlugs für MacOSX arbeiten momentan noch im 32 Bit Modus. Die Version für 64 Bit wird demnächst erscheinen.

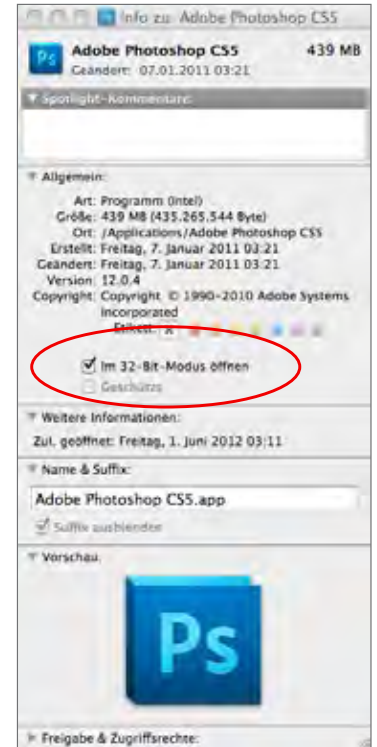


Gehen Sie wie folgt vor, um Photoshop im 32Bit-Modus zu betreiben:

Aktivieren Sie im Order Programme > Adobe Photoshop das Programmicon von Photoshop.

Im Menü **ABLAGE** rufen Sie nun den Befehl **INFORMATION** auf. Der nebenstehende Dialog öffnet sich. Aktivieren Sie hier den 32 Bit Modus.

Die TRIADEM StylePlugs für Windows 7 arbeiten in 64 Bit Umgebung.



## Registrierung

Wenn Sie die TRIADEM StylePlugs in Adobe Photoshop anwählen, werden Sie aufgefordert, die Seriennummer einzugeben. Sie finden die Seriennummer auf der Registrierungskarte, die Sie mit Ihrer Software erhalten haben.



Beachten Sie bei der Eingabe bitte Groß- und Kleinschreibung! Um die Software zu testen, klicken Sie auf **DEMOVERSION**.

Sie können alle Funktionen der TRIADEM StylePlugs in der Demo-Version testen. Lediglich das Zeichnen und Sichern der Ergebnisse ist verhindert bzw. geschieht mit eingebrachtem Logo.

Die Testversion ist zeitlich nicht begrenzt.

## Übersicht PlugIns

Die TRIADEM StylePlugs integrieren sich in die Programmoberfläche von Adobe Photoshop®. Sie finden die PlugIns unter folgenden Menüpunkten:



**ColorList:** PlugIn zum Anmischen von Kollektionsfarben  
 Module: ColorList  
 Wo: agiert als Colorpicker  
 ColorList als Farbwähler festlegen:  
 Voreinstellungen > Allgemein > Farbwähler > ColorList



**Repeater:** PlugIns für Rapportgestaltung  
 Unter MacOSX:  
 Module: Tiler, Pepperpot, Disperser, Hidden, Wrapper  
 Wo: Menü Datei > Automatisieren > Tiler  
 Menü Datei > Automatisieren > Pepperpot  
 Menü Datei > Automatisieren > Disperser  
 Menü Datei > Automatisieren > Wrapper

Unter Windows:

Module: Repeater, Hidden, Wrapper  
 Wo: Menü Datei > Automatisieren > Repeater  
 Menü Datei > Automatisieren > Wrapper

Das Hidden-Modul arbeitet im Hintergrund und ist deshalb nicht in der Programmoberfläche zu sehen. Es ist aber für das Funktionieren der Rapport-Module zwingend erforderlich.



**Coloration:** PlugIns für Farbreduktion und Farbwege  
 Module: Coloration, Variator  
 Wo: Menü Filter > Triadem StylePlugs > Coloration  
 Menü Datei > Automatisieren > Variator



**Weaver:** PlugIn für Gewebesimulation  
 Module: Weaver  
 Wo: Menü Filter > TRIADEM StylePlugs > Weaver

## ColorList: Farbkarten anmischen

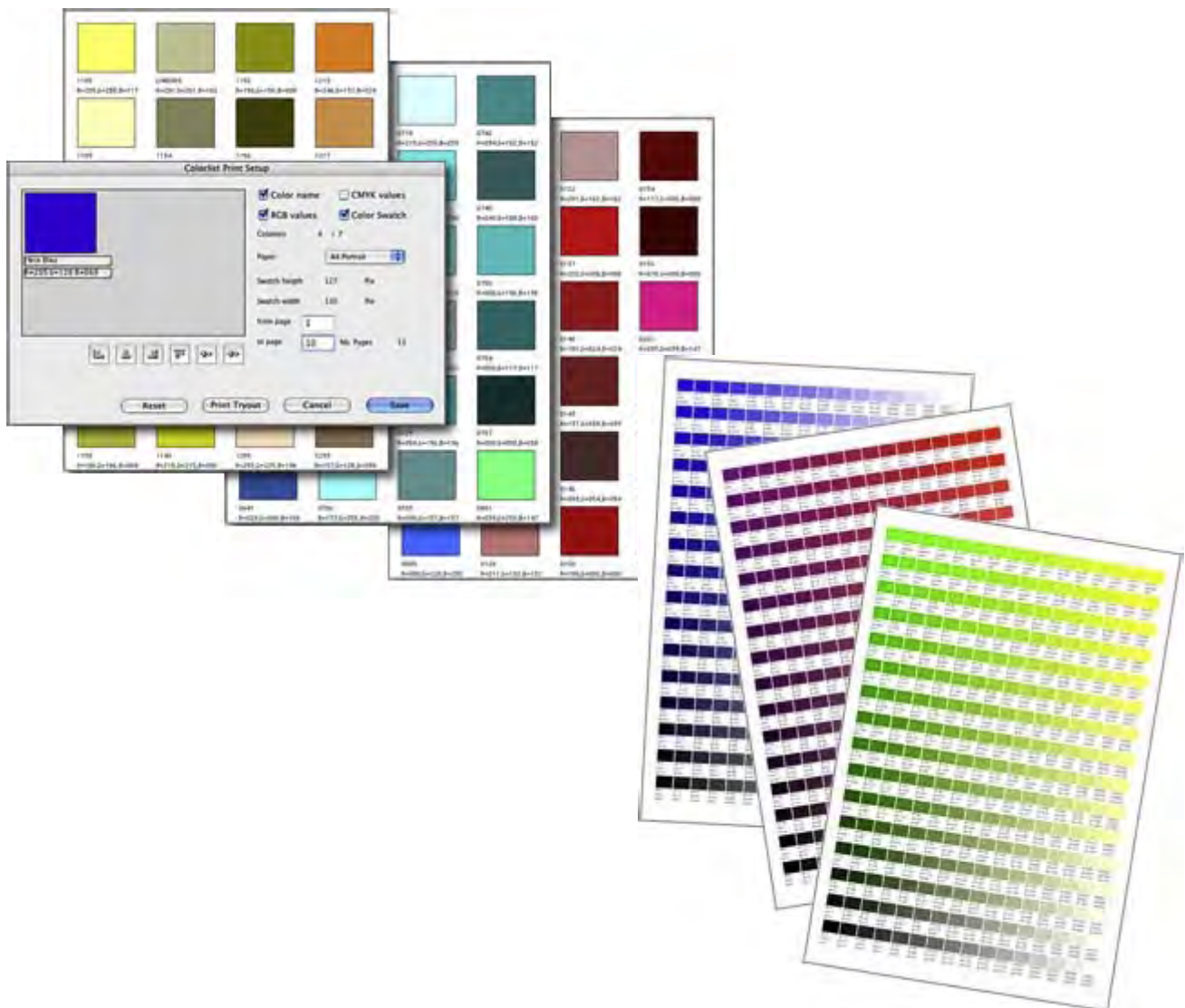


Das Farbkarten PlugIn ColorList erleichtert das Anmischen der Kollektionsfarben. Dabei kann der RGB- sowie der CMYK-Farbraum verwendet werden. Es können ebenfalls Photoshop® Swatches eingelesen werden.

Sind die Farblisten erstellt, lassen sich diese in Form von Farbbüchern auch ausgegeben. Das integrierte Layoutmodul erstellt dabei Listen, die je nach Wunsch RGB-, CMYK-Werte, Farbname und Farbfeld enthalten. Die Listen werden als Photoshop-Datei gespeichert, um sie unter Beachtung der Einstellungen im Farbmanagement aus Photoshop® auszudrucken.

Alle erstellten Farbkarten können dann als Swatch-Liste in Photoshop's Farbfelderpalette geöffnet werden.

ColorList enthält ebenfalls ein Farbbuch, welches 2200 Töne umfasst und sofort ausgedruckt werden kann.



## Übersicht über ColorList



ColorList arbeitet als Farbwähler.

Ein Farbwähler öffnet sich, wenn Sie in der Werkzeugpalette von Adobe Photoshop auf die Vorder- bzw. Hintergrundfarbe klicken.

Alternativ können Sie den Farbwähler über die Farbe-Palette öffnen. Klicken Sie dort ebenfalls auf die Vorder- bzw. Hintergrundfarbe.



Der Farbwähler öffnet sich.

Je nach Plattform stehen in Adobe Photoshop standardmäßig folgende beiden Farbwähler zur Verfügung:

MacOS X:     Adobe Farbwähler  
                 Apple System-Farbwähler

Windows:     Adobe Farbwähler  
                 Windows System-Farbwähler

## Photoshop Voreinstellungen anpassen

Damit ColorList als Farbwähler gestartet wird, müssen Sie dies in den Voreinstellungen von Adobe Photoshop definieren.

**Info:** Standardmäßig öffnet sich der Adobe Farbwähler!

Bestimmen Sie nun in den Voreinstellungen die gewünschte Farbauswahlmethode:

Wählen Sie im Menü **BEARBEITEN > VOREINSTELLUNGEN > ALLGEMEIN**.

Stellen Sie nun im Pop-up Menü **FARBAUSWAHL** von **ADOBE** auf **COLORLIST** um und bestätigen Sie anschließend mit **OK**.

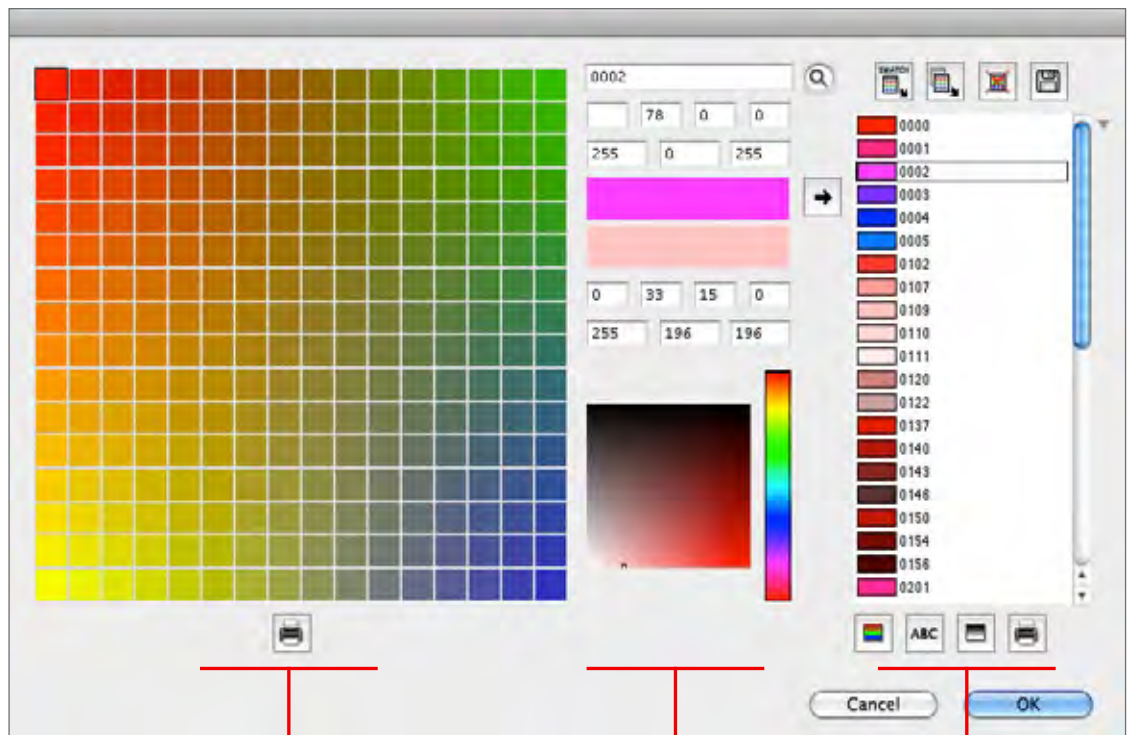
Sie können diese Auswahl jederzeit wieder ändern, indem Sie hier in den Voreinstellungen den gewünschten Farbwähler einstellen.

**Tipp:** Sie können Aktionen verwenden, um ein schnelles Umschalten der Farbwähler zu erwirken. Auf der Installations-CD der TRIADEM StylePlugs befinden sich bereits zwei Aktionen zum Einstellen der Farbwähler!



## Das ColorList-Arbeitsfenster

Klicken Sie auf die Vorder- oder Hintergrundfarbe in der Werkzeugpalette. ColorList öffnet sich. Das Arbeitsfenster unterteilt sich in folgende Bereiche:



Farbabmischungen  
erstellen

Eingeben von Farben nach  
numerischen Werten; od.  
Auswahl aus dem Farbwähler

Erstellen der  
Swatch Farbliste

## Übersicht der Buttons im ColorList-Fenster



**SWATCH ÖFFNEN.** Öffnet eine .aco-Farbliste



**LISTE ANFÜGEN:** Öffnet eine zweite Farbliste und fügt diese an die erste an



**LISTE LÖSCHEN:** Löscht die Farbliste aus der Ansicht in ColorList (Die Datei ist damit NICHT von der Festplatte gelöscht!)



**LISTE SPEICHERN.** Speichert die Farben der Farbliste als .aco-Datei.



**DRUCKEN:** Unterhalb der Schattiertabelle: Druckt Schattierung  
Unterhalb der Farblistenspalte: Druckt die Farbkarte

Farbliste Sortieren:



**CHROMATISCH:** Sortierung nach Farbwerten (von Rot --> Blau)

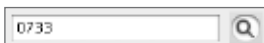


**ALPHABETISCH:** Sortierung in alphabetischer Reihenfolge



**DUNKEL > HELL:** Sortierung nach Helligkeit

**MANUELLE SORTIERUNG:** Drag & Drop in der Farbliste



**LUPE:** Suchfunktion



**ZWEITE LISTE:** Anzeige einer zweiten Farbliste zum Übernehmen von Farben

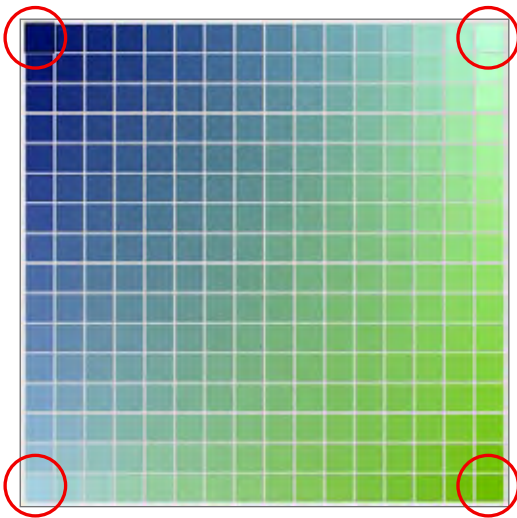


## Farbmischungen erstellen

### Die Schattiertabelle

Die Schattiertabelle ist eine Gradierung, in der Sie Mischöne gewünschter Farben erstellen können. Arbeiten Sie hier, um Kollektionsfarben anzumischen und die entsprechenden Nuancen zu finden, die mit Ihrer Inspiration übereinstimmen. Sie können bis zu 4 Farbtöne miteinander abmischen.

### Die Eckfarben der Schattiertabelle



Die vier Ecken der Schattiertabelle sind sensitiv. Ziehen Sie per Drag & Drop die Farben auf die Ecken, die Sie miteinander abmischen möchten. Sie sehen das Mischergebnis unmittelbar nach dem Loslassen der Farbe im Korpus der Schattiertabelle.

Sie können mehrfach hintereinander Farben auf die Ecken bewegen, um Schattierungen zu erstellen.

#### 2- und 3-stufige Schattierung

Um 2- oder 3-stufige Schattierungen zu erstellen, bewegen Sie mehrfach dieselbe Farbe auf die Ecken.

### Eckfarben erstellen

Es gibt drei Möglichkeiten, mit der Sie Farbe für die Eckfarben bestimmen können:

1. Auswählen aus dem Farbwähler
2. Eingabe der Farbwerte in RGB oder CMYK
3. Auswahl aus der Farbkarte oder der Schattierung selbst

Die Farben können von jeder Position aus per Drag & Drop auf die Eckfarben bewegt werden.

### 1.a Auswählen aus dem Farbwähler



Im Mittelteil befindet sich das Farbspektrum um eine Schnellauswahl von Farbtönen zu treffen.

1. Klicken Sie im Farbbalken auf den gewünschten Farbton (1). Links neben dem Farbbalken sehen Sie nun die Towertverteilung des ausgewählten Farbtönen (2). Bestimmen Sie Helligkeit und Sättigung, indem Sie hier mit der Maus klicken.

👉 Dieses Diagramm entspricht der HSB-Farbauswahl, die Ihnen sicherlich aus Photoshop schon bekannt ist!

2. Die Farbe mit ihren Werten in RGB und CMYK erscheint dann in der oberen Eingabebox. Sie können sie nun per Drag & Drop in eine der Boxen für die Eckfarben bewegen.

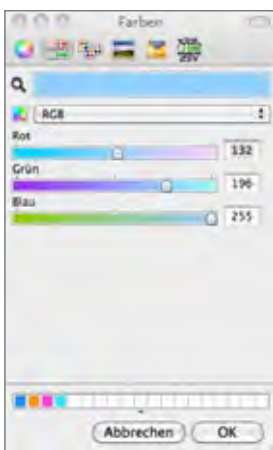
### 1.b Auswählen aus dem System-Farbwähler

Sie können innerhalb von ColorList auf den Standard-Systemfarbwähler zugreifen. Dies ist je nach Plattform folgender Farbwähler:



MacOSX: Apple Colorpicker  
Windows: Windows Farbwähler

1. Doppelklicken Sie in eines der Farbkästchen und der Standardfarbwähler des Systems erscheint.
2. Sie können hier auch zwischen verschiedenen Farbauswahlmöglichkeiten entscheiden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Handbuch des Herstellers des Betriebssystems.



2. Stellen Sie den gewünschten Farbwert ein und klicken Sie auf **Ok**.
3. Die gewählte Farbe erscheint nun in der Farbbox. Bewegen Sie sie nun per Drag & Drop in eine der Boxen für die Eckfarben.



## 2. Eingabe der Farbwerte in RGB oder CMYK

Sie können in ColorList eine Farbe durch ihre Anteile der einzelnen Komponenten bestimmen.

CMYK  
RGB

Die Zeile mit den 4 Kästchen bezieht sich auf die Eingabe von CMYK-Werten; die mit den 3 Kästchen auf die RGB-Eingabe.

1. Klicken Sie in die jeweiligen Kästchen der CMYK- oder RGB-Eingabe und tippen Sie die gewünschten Zahlenwerte.

Es stehen zwei Kästchen zur Verfügung, um Farben und Werte miteinander zu vergleichen.

2. Ziehen Sie die erstellte Farbe per Drag & Drop in eine der Boxen für die Eckfarben.

### 3.a Auswahl aus der Farbkarte

Ist im rechten Teil des Arbeitsfensters eine Farbliste geöffnet, können Sie sofort Kollektionsfarben per Drag & Drop auf die Eckfarben der Schattierung ziehen.

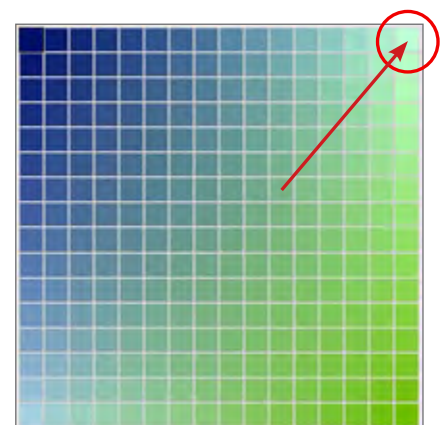
Wie Sie Farblisten öffnen und erstellen, erfahren Sie auf den nachfolgenden Seiten in diesem Manual.

### 3.b Auswahl aus der Schattierung

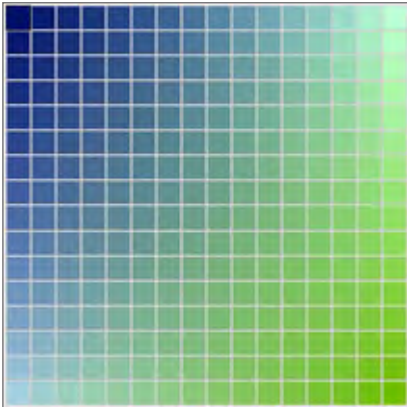
Sie können für das Festlegen der Eckfarben auch Farben aus der Schattierung selbst verwenden. Dies ist hilfreich, um noch feine Farbnuancen zu erzeugen.

1. Ziehen sie dazu per Drag & Drop eine Farbe aus dem Korpus der Schattierung wieder auf eine der Eckfarben.

Die neue Schattierung wird sofort berechnet und angezeigt.



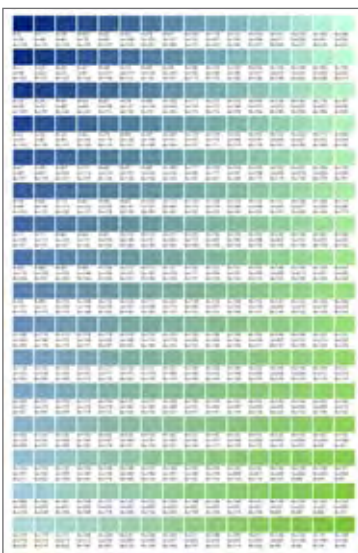
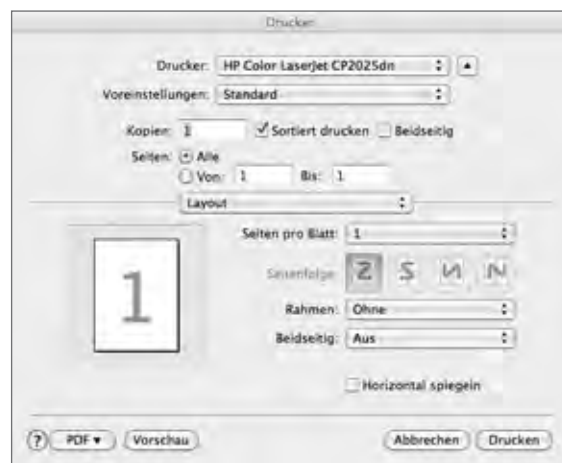
## Schattierung ausdrucken



Haben Sie die gewünschte Schattierung erstellt und das Ergebnis gefällt Ihnen auf dem Bildschirm, können Sie die Schattierung ausdrucken, um die Ansicht der Farben auf Papier zu beurteilen.

1. Klicken Sie auf den Button **DRUCKEN** unterhalb der Schattierung. Der Standard Drucken-Dialog erscheint.

2. Definieren Sie Ihre Druckeinstellungen und klicken Sie auf **Ok**. Der Ausdruck der Schattiertabelle erfolgt.



Auf diesem Ausdruck befinden sich die in der aktiven Schattierung angezeigten Farben. Es ist ein Raster von 16x16 Farbkästchen.

Unter jedem Kästchen befindet sich im Gegensatz zur Monitordarstellung der entsprechende RGB-Wert.

Die Farben in den äußeren Ecken sind die jeweiligen Eckfarben.

Der Ausdruck unterstützt sie nun, die Farben zu beurteilen und die am besten passenden Farben zu Ihrer Inspirationsquelle zu finden.

**Tipp:** Sammeln Sie diese Ausdrücke in einem Ordner, um das mitgelieferte Farbbuch von ColorList zu erweitern!

## Die Farbliste



In der Farbliste sammeln Sie alle angemischten Farbtöne. Dies wird Ihre Kollektionsfarbliste. Sie lässt sich im .aco-Format speichern, um sie in der **FARB-FELDERPALETTE** von Adobe Photoshop zu verwenden.

Die Farblisten lassen sich jederzeit wieder öffnen, um die Kollektionsfarben zu editieren.

### Farbliste öffnen



1. Benutzen Sie den Button **SWATCH FARBLISTE ÖFFNEN** am oberen Ende der Farbliste. Hiermit können Sie Farblisten im .aco-Format (Adobe Color File Format) öffnen.

2. Wählen Sie anschließend im Standard-Öffnen-Dialog die gewünschte Farbliste auf Ihrer Festplatte aus.



**Info:** Alle Farbkarten, die über Photoshop's Farbfelderpalette gespeichert wurden, liegen im .aco-Format vor.

Farbkarten, die in ColorList gespeichert werden, werden ebenfalls im .aco-Format abgelegt.

### Weitere Farblisten anfügen

Benutzen Sie diese Funktion, wenn Sie zu einer vorhandenen Liste eine weitere öffnen möchten. Sie können somit zwei Listen zu einer Farbliste zusammenlegen.



1. Klicken Sie auf den Button **ANFÜGEN**, um zu der Farbliste, die bereits geöffnet ist, eine weitere anzufügen.

2. Wählen Sie im Standard-Öffnen-Dialog die gewünschte Farbliste auf Ihrer Festplatte aus.

**Achtung:** Sie müssen diese Farblisten neu abspeichern, da sie sonst NICHT auf der Festplatte gespeichert sind!

## Farbliste speichern



Die Farben, die Sie in der Farbliste aufnehmen, sind Ihre Kollektionsfarben mit denen Sie in der nächsten Zeit arbeiten möchten. Um schnell auf diese Farben zuzugreifen, können Sie diese im Farblistenformat für Adobe Photoshop (.aco) abspeichern.

1. Klicken Sie auf den Button **FARBLISTE SICHERN** am oberen Ende der Farblisten-spalte.
2. Wählen Sie im Standard-Sichern-Dialog das gewünschte Ziel auf Ihrer Festplatte aus.

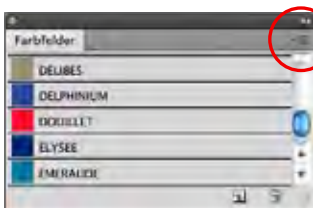
Die Farbliste ist nun auf Ihrer Festplatte gesichert.

**Achtung:** Alle Farben, die Sie in ColorList in die Farblistenspalte bewegen, sind dort nur TEMPORÄR abgelegt und NICHT auf der Festplatte gespeichert!

**Achtung:** Farblisten, die bereits gespeichert sind, können Sie jederzeit öffnen und modifizieren. Aber denken Sie daran, das Ergebnis erneut zu speichern, da dies nicht automatisch geschieht!

ColorList verhält sich in diesem Punkt genauso wie die Farbfelder-Palette von Adobe Photoshop!

## Die Photoshop Farbfelder-Palette



Die erstellten Farblisten lassen sich nun in der **FARBFELDERPALETTE** von Photoshop öffnen.

1. Wählen Sie im Palettenmenü der Farbfelderpalette > **FARBLISTE ERSETZEN**. Dieser Befehl ersetzt die derzeit aktive Farbliste mit der Farbliste die Sie öffnen möchten.

2. Wählen Sie im Standard-Öffnen-Dialog die gewünschte Farbliste aus.

Ihre Farbliste, die Sie in ColorList erstellt haben, erscheint nun in der Photoshop Farbfelderpalette. Sie können nun schnell auf Ihre Kollektionsfarben zugreifen, wenn Sie in Photoshop Dateien bearbeiten.

## Farbliste löschen



Wenn Sie eine neue Farbliste erstellen möchten, die nicht auf einer vorhanden basiert, können Sie die aktuelle Farbliste aus der Ansicht löschen.

1. Klicken Sie den Button **LÖSCHEN** überhalb der Farblistenspalte.  
Die angezeigte Farbliste verschwindet nun aus der Ansicht im ColorList-Fenster. Sie wird hierbei aber NICHT von der Festplatte gelöscht!

Nun können sie beginnen, per Drag & Drop neue Farben in die Liste aufzunehmen, um eine neue Farbkarte zu erstellen.

## Farben in die Farbliste aufnehmen



Alle Farben, die Sie in der Schattiertabelle erzeugt haben oder die durch Eingabe der RGB- und CMYK-Werte entstanden sind, können in der Farbliste auf der rechten Seite aufgenommen werden.

1. Ziehen Sie dazu die gewünschte Farbe per Drag & Drop in die Farbliste.

Die neue Farbe wird als letzte Farbe der Liste hinzugefügt. Als Name wird eine fortlaufende Nummerierung vergeben.

**Tipp:** In der Schattiertabelle: Halten Sie die **SHIFT-TASTE** gedrückt, um eine Mehrfachauswahl von Farbtönen zu tätigen.

## Farben benennen

Sie können die Farben der Farbliste umbenennen, wenn Sie andere Farbnamen wünschen. Die Farbnamen können aus Zahlen oder Buchstaben bestehen, oder eine Kombination derer sein.



1. Selektieren Sie die Farbe in der Farbliste.

Ein schwarzer Rahmen zeigt, dass sie aktiv ist. Im Mittelteil des ColorList-Fensters sehen Sie Farbname, Wert und Farbe.

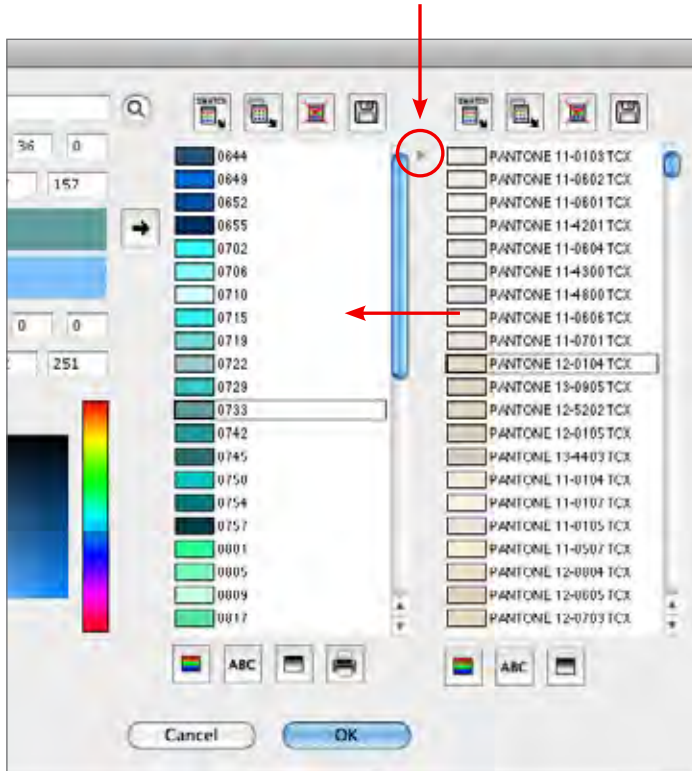
2. Klicken Sie in das Feld für den Farbnamen und tippen Sie einen anderen ein.



Klicken Sie anschließend auf den Button **ÜBERNEHMEN**, um die Änderung anzuwenden.

## Farben aus einer zweiten Farbliste übernehmen

Manchmal ist es erforderlich, einzelne Farben aus einer vorhandenen Farbkarte in die neue Farbkarte zu übernehmen, OHNE die gesamte Liste anzuhängen.



Auf der rechten Seite neben der Farbliste befindet sich der Button **ZWEITE LISTE**, der es ermöglicht, eine zweite Farbliste anzuzeigen.

Ist eine zweite Farbliste geöffnet, lassen sich per Drag & Drop ausgewählte Farben in die Hauptfarbliste übernehmen.

1. Klicken Sie auf den Button **ZWEITE LISTE** und öffnen Sie die gewünschte Farbkarte.

2. Ziehen Sie per Drag & Drop die gewünschten Farben in die Hauptfarbliste auf der linken Seite.



## Farbliste sortieren

Sie können die Farben Ihrer Farbliste auf vier verschiedene Arten sortieren:



in alphabetischer Reihenfolge ordnen



nach Helligkeit ordnen (von dunkel --> hell)



nach Farbwerten ordnen (von Rot --> Blau)

## Manuelle Sortierung

Ziehen Sie die gewünschte Farbe in die Lücke zweier anderer Farben, um sie dort zu positionieren.

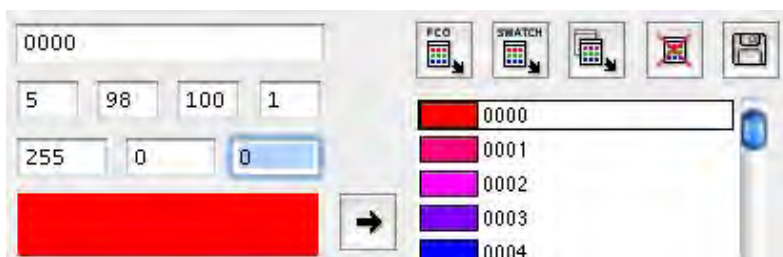
## Farben aus der Farbliste löschen

Klicken Sie mit gedrückter **CTRL-TASTE** (Mac) bzw. **STRG-TASTE** (Win) auf die Farbe, die Sie löschen möchten. Der Cursor wird nun zu einem Kreuz und die Farbe wird unwiderruflich aus der Liste gelöscht.

Klicken Sie den Button **LÖSCHEN**, um die gesamte Farbliste aus dem Arbeitsfenster zu entfernen. Hierbei wird jedoch nicht die Datei von der Festplatte gelöscht. Sie können Sie jederzeit wieder öffnen.

## Farben ändern

Wenn Sie den Ton einer Farbe in der Farbliste nachträglich ändern bzw. korrigieren möchten:



1. Wählen Sie die gewünschte Farbe in der Farbliste an. Sie erscheint mit den entsprechenden RGB- und CMYK-Werten in der oberen Vorschau im Mittelteil des Fensters.

2. Verändern Sie nun Ihre Farbe wie gewünscht, bspw. durch Auswahl aus der Schattierung, Änderung der RGB- oder CMYK-Werte oder durch Auswahl aus dem Farbwähler.



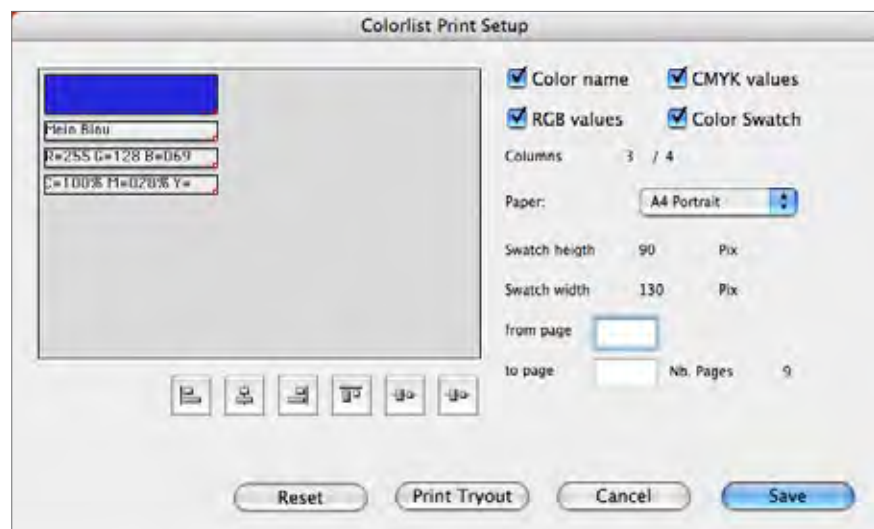
Klicken Sie anschließend auf den Button **ÜBERNEHMEN**, um die Änderung anzuwenden.

## Farbliste ausdrucken



Sie können Ihre Farbliste jederzeit ausgeben, um die Papierwerte zu beurteilen. Klicken Sie dazu auf den Button Drucken unterhalb der Farbliste.

1. Wählen Sie im Drucken-Dialog die gewünschte Information, die auf Ihrem Ausdruck erscheinen soll: Farbname, RGB-Wert, CMYK-Wert und Farbstreifen.
2. Bestimmen Sie im Vorschaufenster die Anordnung der Komponenten, indem Sie sie per Drag & Drop bewegen. Mit dieser Anordnung werden alle Farben Ihrer Farbliste auf dem ausgewählten Medium fortlaufend positioniert.



3. Klicken Sie auf den Button **SICHERN**. ColorList speichert nun jede Seite als Datei, damit Sie diese in Photoshop öffnen können, um sie mit den von Ihnen im Programm getroffenen Farbeinstellungen auszudrucken.



## Coloration: Farben reduzieren und Farbvarianten erstellen



Mit dem PlugIn TRIADEM© Coloration können Farben in gescannten Bildern reduziert und gesäubert werden. Dies ist die Voraussetzung zum Erstellen von Farbwegen.

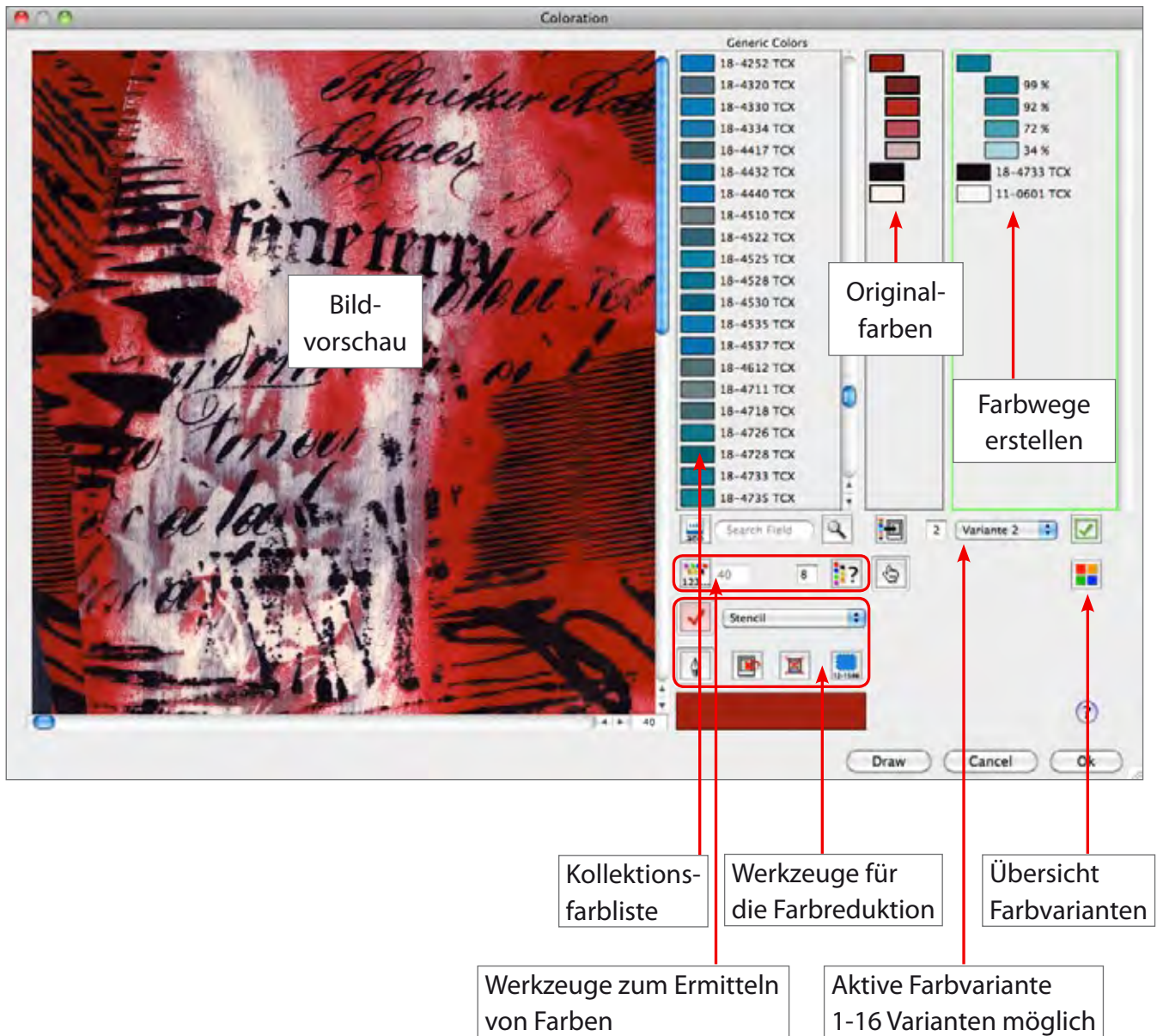
Die Farbreduktion kann auf verschiedene Arten funktionieren. Die Neuberechnung des Bildes kann mit einer bestimmten und exakten Anzahl an Farben ausgeführt werden (z.B. 5 Flachfarben) oder mit Tausenden von Farben in einer Gruppe unter Beibehaltung von Schattierungen im Bild (Perzeptiv).

Mit der Funktion für das Erstellen von Schablonen kann das Programm die Farbseparation vornehmen und Mehrkanalbilder erzeugen. Jede Farbfamilie wird als separater Volltonfarbkanal ausgegeben.

Im linken Bereich des Arbeitsfensters sehen Sie die Vorschau Ihres Designs. Im Mittelteil öffnen Sie die Kollektionsfarbliste. Im rechten Bereich erstellen Sie die verschiedenen Farbwegen. Unterhalb der Farbkarte befinden sich die Werkzeuge für die Farbreduktion.



## Das Colorations-Fenster



## Übersicht der Buttons im Colorationsfenster



**BESTÄTIGEN.** Mit Klick auf diesen Button führen Sie die Farbreduktion durch. Das Ergebnis erscheint in der Bildvorschau.

**ROT:** Reduktion muss noch ausgeführt werden.

**GRÜN:** Reduktion wurde durchgeführt



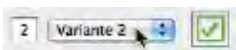
**ORIGINAL ZEIGEN.** Das Programm blendet die Farbreduktion in der Bildvorschau aus und zeigt das Original.



**LISTE LÖSCHEN.** Löscht die ausgewählten Farben aus der Reduzierliste.



**VARIANTENVORSCHAU:** Öffnet den Dialog mit der Übersicht der 16 Farbvarianten.



**VARIANTE ANZEIGEN:** zeigt die Farbfolge der gewünschten Variante in der Variantenspalte.



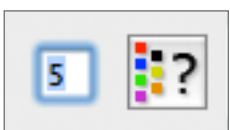
**VARIANTE AUSWÄHLEN:** markiert die aktive Variante für das zeichnen mit dem Variator.



**FARBE IN BILD:** stellt das reduzierte Bild mit Farben der Kollektionsfarbliste dar.



**ACO ÖFFNEN:** lädt eine beliebige Kollektionsfarbliste im .aco Format.



**FARBEN ZÄHLEN:** ermittelt aufgrund des Zahlenwertes die wichtigsten Farben im Bild und reduziert auf diese.



Lupe < > Pipette

**PIPETTE:** selektiert Farbe in der Vorschau, auf die reduziert werden soll.

**LUPE:** zoomt die Bildvorschau (Minus-Lupe: Alt-Taste drücken)



**FARBSTREIFEN LAYOUT:** Dialog zum Einstellen von Aussehen und Information der Farbstreifen



**SCHABLONEN AUFLÖSEN:** entfernt eine Farbe aus der Farbgruppe.



**SUCHE:** Suchfunktion für Farben in der Farbliste.

## Farbreduktion - Bevor Sie starten...

Damit Sie Colorierungen in Ihrem Design vornehmen können, müssen Sie als erstes eine Farbreduktion durchführen. Damit erhält das Programm die Information über Anzahl und Art der Farben, die sich in Ihrem Bild befinden.

Sie können selbst entscheiden, auf wie viele Farben Sie Ihr Bild reduzieren möchten. Das Programm berechnet das Bild mit den von Ihnen ausgewählten Farben neu. Jede Farbe stellt dann eine Farbe im Textildruck dar. Je weniger Farben Sie also für die Darstellung Ihres Designs benötigen, desto weniger Schablonen müssen für den Textildruck angefertigt werden.

Bevor Sie mit der Coloration beginnen, prüfen Sie Ihre Datei auf die Gegebenheiten von Farbmodus und Ebenen:



### Farbmodus

Folgende Farbmodi und Farbtiefen kann die TRIADEM Coloration bearbeiten:

Farbmodus: RGB, CMYK, LAB

Farbtiefe: 8, 16 oder 32 Bit pro Kanal

Ändern Sie gegebenenfalls den Farbmodus im Menü Bild | Modus.

### Transparenz

Transparenzen und freigestellte Ebenen bleiben erhalten.

Bei der Reduktion auf Flachfarben werden transparente Pixel bis 50% Deckkraft auf 0% Deckkraft reduziert; Pixel ab 51% Deckkraft werden auf 100% Deckkraft gebracht.



### Ebenen

Alle Ebenen in einer Photoshopdatei bleiben erhalten. Die Coloration bearbeitet - wie jeder andere Photoshop-Filter auch - nur die Farben der AKTIVEN Ebene. Stellen Sie also vor dem Betreten der Coloration sicher, dass Sie die richtige Ebene ausgewählt haben! Dies können Sie in der Ebenen-Palette kontrollieren.

Alternativ können Sie Ihr Design auf die Hintergrundebene reduzieren. Menü Ebene | Auf Hintergrundebene reduzieren.

## Farben reduzieren - Jetzt geht es los...

Öffnen Sie das Bild, welches Sie in den Farben reduzieren möchten. Beachten Sie, dass Ihr Design in einem der vorgenannten Farbmodi vorliegen muss und kontrollieren Sie ebenfalls die Ebenen in Ihrer Datei.

Wählen Sie im Menü Filter | TRIADEM StylePlugs | Coloration.

Das Colorationsfenster öffnet sich und Sie sehen Ihre Datei in der Bildvorschau auf der linken Seite.

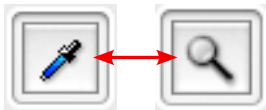
### Das Arbeitsfenster

#### Zoomstufe einstellen:



Die aktuelle Zoomstufe erkennen Sie unten rechts am Fenster der Bildvorschau. Zum ändern der Zoomstufe können Sie hier einen anderen Zahlenwert eingeben.

#### Lupen-Werkzeug:



Das **LUPEN-WERKZEUG** ist kombiniert mit dem **PIPETTEN-WERKZEUG** zum Aufnehmen von Farbe aus der Bildvorschau. Klicken Sie also auf das Werkzeug, um es zu wechseln.



Benutzen Sie das **LUPEN-WERKZEUG** und Klicken Sie in der Bildvorschau auf den gewünschten Bereich, um diesen einzuzoomen. Halten Sie zusätzlich die **ALT-TASTE** gedrückt, um in die **MINUS-LUPE** zu wechseln und auszusoomen.

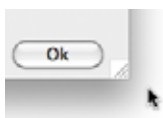
#### Vorschau scrollen:

Benutzen Sie die Scrollbalken am Rande der Bildvorschau, um den gewünschten Bildausschnitt einzustellen. Sie können auch mit dem Mausrad scrollen, wenn sich der Cursor über der Bildvorschau befindet.

#### Fenstergröße ändern:

Das Colorationsfenster ist skalierbar. Sie können die Größe des Arbeitsfensters an Ihren Screen anpassen.

Benutzen Sie entweder die MacOS- bzw. Windows-Systemfunktion zum Minimieren und Maximieren von Fenstern.



Oder ziehen Sie unten rechts am Anfasser um die gewünschte Größe einzustellen.



## Farben für die Reduktion bestimmen

Damit Sie Ihr Design in den Farben bearbeiten und umcolorieren können, müssen Sie zunächst die Farbreduktion durchführen. Dazu müssen Sie nun die Farben bestimmen. Das Colorations-PlugIn wird daraufhin die Neuberechnung des Bildes durchführen.

**Achtung:** Gehen Sie hierbei sehr sorgfältig vor! Ziel ist es, die repräsentativen Farben im Bild aufzunehmen, um eine möglichst originalgetreue Neuberechnung zu erhalten. Wählen Sie dabei so viele Farben wie nötig aber so wenig wie möglich!

Es gibt zwei Methoden, Farben für die Reduktion auszuwählen:

### 1. Manuelle Farbauswahl:

Sie klicken im Bild all die Farben an, auf die Sie Ihr Design reduzieren möchten.

oder

### 2. Automatische Farbauswahl:

Sie legen eine Anzahl an Farben fest, und das Programm findet die Farben für Sie und reduziert auf diese.

**Tipp:** Sollte Ihre Vorlage nicht optimal sein und z.B. Störungen wie Stoffstrukturen etc. enthalten, können Sie diese vorweg mit den Photoshop-Filtern bearbeiten. Unerwünschte Stoffstrukturen könnten nach der Reduktion erhalten bleiben und zu unschönen Ergebnissen führen.

Verwenden Sie zum Säubern und Glätten der Vorlage z.B. die Filter aus dem Menü Filter | Rauschfilter | Staub und Kratzer oder Helligkeit interpolieren.

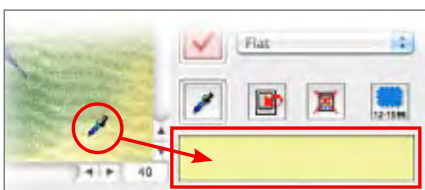
### 1. Manuelle Farbauswahl:

Wählen Sie diese Methode, wenn Sie selbst die Reduktionsfarben bestimmen möchten:



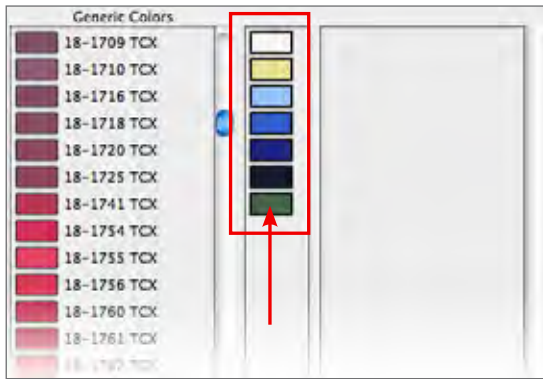
1. Aktivieren Sie das **PIPETTEN-WERKZEUG**.

2. Picken Sie nun in der Vorschau die gewünschten Farben auf.



**Tipp:** Sie können mit dem Cursor über das Vorschaubild fahren. Rechts unten befindet sich eine **FARBBOX**, die exakt den Farbton anzeigt, auf dem sich Ihr Cursor gerade befindet. Somit können Sie die Farbe besser beurteilen.

Klicken Sie, um die Farbe in die Liste der Reduktionsfarben aufzunehmen.



Die Reduktionsfarben erscheinen nun in der Reihenfolge ihrer Auswahl in einer Spalte in der Mitte vom Arbeitsfenster.

Die maximale Anzahl an Farben, die Sie hier aufnehmen können, ist 40.



3. Sind alle Farben aufgenommen, führen Sie die Farbreduktion aus. Klicken Sie dazu auf den -roten- Button **BESTÄTIGEN**. Das Programm berechnet jetzt das Bild mit den von Ihnen gewählten Farben.



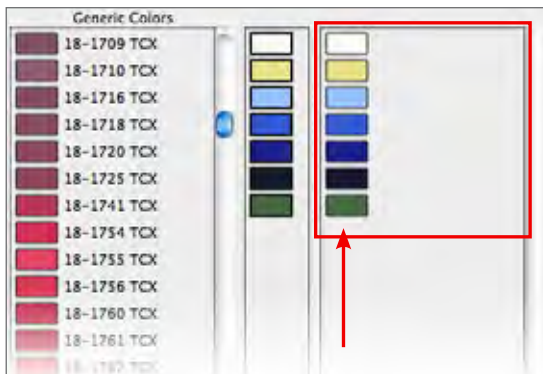
**Beachten Sie:** Der Button wechselt nun auf 'Grün', um anzuzeigen, dass die Reduktion ausgeführt ist.



Der Bestätigen Button: Anhand dieses Buttons können Sie sofort erkennen, ob Ihr Bild reduziert ist oder nicht. Wenn Sie nach einer Reduktion die Farben der Reduzierliste bearbeiten (weitere aufnehmen oder löschen), zeigt Ihnen der Bestätigen Button den Status:

**Rot:** Bild muss noch reduziert werden

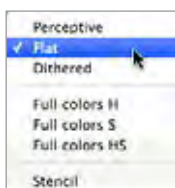
**Grün:** Bild ist reduziert



Die Farben der Farbreduktion erscheinen nun als Variante in der Variantenspalte auf der rechten Seite vom Arbeitsfenster. Sie sind zunächst gleich, um die Reduktion mit den Farben aus dem Original darzustellen.

In der Bildvorschau sehen Sie nun Ihr reduziertes Ergebnis.

## Darstellungsmethode



Nachdem eine Farbreduktion ausgeführt wurde, haben Sie verschiedene Möglichkeiten der Darstellung Ihres Bildes. Dies können Sie im Pop-up Menü rechts neben dem **BESTÄTIGEN** Button festlegen.

1. Wählen Sie zunächst eine dieser Methoden: Perzeptiv, Flachfarben oder Dithering.

## Überblick über die Reduktionsmethoden

**Perzeptiv:** Reduktion auf bestimmte Anzahl an Farben; Beibehaltung von Schattierungen.

**Flachfarben:** Exakte Reduktion auf bestimmte Anzahl an Farben; flächige Darstellung.

**Vollfarbe H, S, HS:** Reduktion auf bestimmte Anzahl an Farben; Beibehaltung von Schattierungen.

Farben der Farbvarianten orientieren sich an den Werten für Helligkeit und Sättigung am Original.

**Dithering:** Exakte Reduktion auf eine bestimmte Anzahl an Farben; Verläufe werden durch Dithering - einem Pixelsprüheffekt - nachempfunden.

**Schablone:** Erstellen von Farbgruppen mit Zuordnung von Farben zu Farbfamilien. Ermöglicht die Ausgabe von Farbseparationen und Mehrkanalbildern.

Weitere Informationen zu den Reduktionsmethoden finden später in diesem Manual unter „Darstellungsmethode“ auf Seite 47.

## Reduktion bearbeiten

Sind Sie mit dem Ergebnis Ihrer Reduktion nicht zufrieden oder haben Sie Farben vergessen, können Sie diese jetzt wie folgt nacharbeiten:

### 1. Alle Farben löschen und erneut beginnen:



Klicken Sie auf den Button **LISTE LÖSCHEN**, um die aufgeklickten Farben aus der Reduzierliste zu löschen, um erneut zu beginnen.



Klicken auch auf den Button **ORIGINAL ZEIGEN**, um in der Bildvorschau Ihr Originalbild wieder anzuzeigen.

Nehmen Sie jetzt wieder Farben in der Bildvorschau auf und reduzieren Sie das Bild erneut. Verfahren Sie dabei wie zuvor beschrieben.

### 2. Einzelne Farben löschen:



Mit gedrückter **CTRL-TASTE** (Mac) können Sie einzelne Farben aus der Reduzierliste löschen. Dies kann vor oder nach einer Reduktion geschehen. Gegebenenfalls müssen Sie die Reduktion erneut ausführen, wenn der **BESTÄTIGEN** Button auf 'Rot' gesprungen ist.



### 3. Weitere Farben aufnehmen:



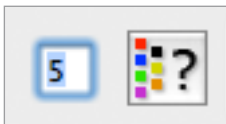
Sie können durch erneutes Klicken in der Bildvorschau jederzeit weitere Farben der Reduzierliste hinzufügen. Führen Sie am Ende die Reduktion erneut aus durch Klick auf den **BESTÄTIGEN** Button.

### 4. Farben zusammenlegen:

Ist das Design reduziert, können Sie Farbflächen zusammenlegen, um die Farbanzahl weiterhin zu reduzieren. Mehr dazu erfahren Sie unter „Oder Sie kombinieren die Reduktionsmethoden, indem Sie nachträglich weitere Farben mit der Pipette aufnehmen:“ auf Seite 34.

## 2. Automatische Farbauswahl

Wählen Sie diese Methode, wenn das Programm die Farbauswahl für Sie treffen soll:




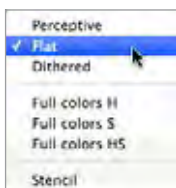
1. Geben Sie im Feld **ANZAHL AN FARBEN** den Wert ein, auf den die Farben im Bild reduziert werden sollen.

Geben Sie z.B. '5' ein, um auf 5 Farben zu reduzieren.

2. Klicken Sie nun auf den Button **FARBEN ERMITTELN** rechts neben der Eingabebbox.

Das Programm ermittelt die Farben im Bild. Das Bild ist sofort reduziert, was Sie ebenfalls an dem grünen **BESTÄTIGEN** Button erkennen können.

 Farben, die flächenmäßig am häufigsten im Bild vorkommen, werden vorrangig ermittelt. Farben mit wenig Verteilung werden weniger berücksichtigt.



3. Wählen Sie anschließend wieder die Darstellungsmethode aus dem Pop-up Menü.

Arbeiten Sie zunächst mit einer dieser Methoden: Perzeptiv, Flachfarben oder Dithering.

### Reduktionsmethoden kombinieren

Haben Sie in Ihrem Design Akzentfarben und Farben mit wenig Vorkommen, kann es passieren, dass diese nicht berücksichtigt werden.

Sie können dazu den Wert für die Farbanzahl erhöhen und die Reduktion erneut ausführen.

Oder Sie kombinieren die Reduktionsmethoden, indem Sie nachträglich weitere Farben mit der Pipette aufnehmen:



1. Klicken Sie dazu auf den Button **ORIGINAL ZEIGEN**, um für die Farbauswahl wieder das ursprüngliche Bild zu sehen. Die Farben in der Reduzierliste bleiben dabei erhalten.



2. Ist das **PIPETTEN-WERKZEUG** aktiv, können Sie in der Bildvorschau neue Farben aufpicken.



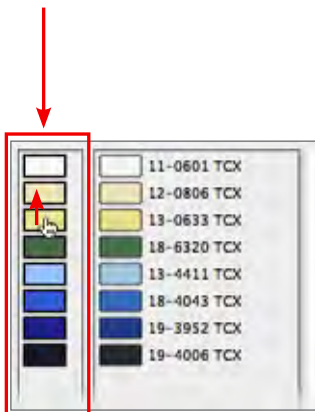
3. Bestätigen Sie die Reduktion mit Klick auf den **BESTÄTIGEN** Button.

### Farbflächen zusammenlegen

Ist die Farbreduktion durchgeführt, können Sie Ihr Ergebnis verfeinern, indem Sie die Farbflächen ähnlicher Farben zusammenlegen.

Dies ist nützlich, um die Anzahl an Farben (und Schablonen) im Bild weiterhin zu minimieren.

👉 Sie können die Farbflächen **ALLER** Farben zusammenlegen. Beim Zusammenlegen muss es sich nicht nur um ähnliche Farben handeln!



1. Arbeiten Sie in der Reduzierspalte:

Ziehen Sie die Farbe, die Sie zu einer anderen Fläche hinzufügen wollen, per Drag & Drop in die andere Fläche hinein.

Beachten Sie, dass die Farbe, die Sie in eine andere Fläche hineinziehen, in dieser aufgeht, d.h. sie wird zu dieser Farbe.

Die Änderung sehen Sie sofort in der Bildvorschau.

2. Legen Sie weitere Farbflächen zusammen.

Sie können mehrfach Farben zusammenlegen, bis Sie das gewünschte Ergebnis erreicht haben.

Sollte Ihnen ein Schritt nicht gefallen, machen Sie diesen mit **STRG-Z** rückgängig.

### Reduktion abschließen und zeichnen



Klicken Sie auf den Button **DRAW**, um die Farbreduktion auf die aktive Ebene in die Photoshopdatei zu zeichnen.

Das Programm zeichnet die Farbreduktion, wie Sie sie in der Vorschau gesehen haben und mit der Darstellungsmethode, die zu diesem Zeitpunkt aktiv war (z.B. Flachfarben, Dither, Perzeptiv...).

Ihr Design ist nun farbreduziert. Die Datei bleibt hinsichtlich Farbmodus und Bittiefe unverändert.

**Tipp:** Sie können die Ebenen vor dem Betreten der Coloration duplizieren, um die Farbreduktion auf die Kopie anzuwenden.

### Übersicht der Bestätigen Buttons:

**DRAW:** Schließt das Fenster und zeichnet aktiven Farbweg

**CANCEL:** Schließt das Fenster und bricht den Vorgang ab; Einstellungen werden rückgängig gemacht

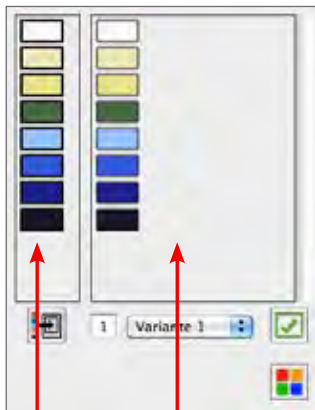
**OK:** Schließt das Fenster und speichert die Einstellungen

## Farbvarianten erstellen

Voraussetzung für das Erstellen von Farbvarianten ist die Farbreduktion. Damit hat das Programm die Information über die Farben und deren Verteilung im Bild.

In der Coloration haben Sie die Möglichkeit, parallel mehrere Farbvarianten für ein Design zu erstellen.

Auf der rechten Seite im Arbeitsfenster befindet sich die Variantenspalte. Hier definieren Sie die Neuordnung der Farben. Es können maximal 16 Farbvarianten für ein Design erstellt werden.



Reduktions-  
farben

Varianten-  
spalte

👉 Sie können Farbvarianten sofort im Anschluss an eine Farbreduktion erstellen, oder dieses zu einem späteren Zeitpunkt tun.

Nach der Farbreduktion ist die Variantenspalte zunächst mit den Farben gefüllt, welche aus dem Scan stammen. So können Sie das Ergebnis am besten mit dem Original vergleichen. Später können Sie diese Farben mit Farben aus Ihrer Kollektionsfarbliste ersetzen.

**Beachten Sie,** dass die Farben, die aus einem Scan stammen, KEINE Farbnamen haben, da diese nicht in der Farbliste gespeichert sind!

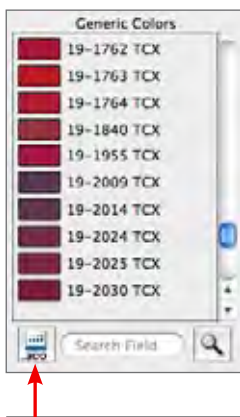
## Kollektionsfarbkarte öffnen

Damit Sie Farbvarianten erstellen können, müssen Sie zunächst eine Farbliste öffnen!



Die Farbkarte muss im Adobe Photoshop .aco-Format vorliegen.

Sie können jede Farbkarte verwenden, die Sie mit Photoshop im .aco-Format gespeichert haben. Ebenso lassen sich die mit Adobe Photoshop mitgelieferten Farbtafeln in der Coloration öffnen. Dies sind z.B. Standard HKS- und Pantone©-Farben.



Wenn Sie die 'PANTONE© FASHION + HOME digital libraries' verwenden, können Sie direkt die Textilpantonefarben (TCX und TPX) in der Coloration öffnen. Diese liegen ebenfalls im .aco-Format vor.



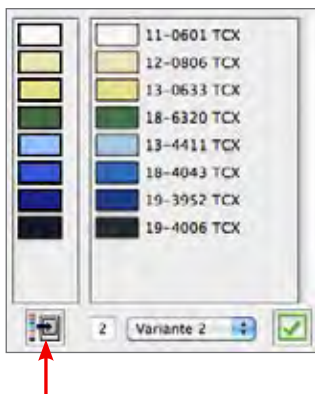
1. Klicken Sie auf den **FARBKARTE ÖFFNEN** Button unterhalb der Farbliste. Der Standard-Öffnen Dialog erscheint. Wählen Sie hier Ihre Farbkarte aus.

☞ Die geöffnete Farbkarte bleibt in der Coloration so lange aktiv, bis Sie eine andere Farbkarte laden.

☞ Die aktive Farbkarte wird immer in den Präferenzen der Coloration gespeichert.

### Kollektionsfarben einfüllen

Manchmal ist es erforderlich, für ein reduziertes Bild die entsprechenden Kollektionsfarben zu finden, um es mit diesen darzustellen.



Mit dem Button **KOLLEKTIONSFARBEN FINDEN** sucht das Programm die Farben aus Ihrer Kollektionsfarbliste, die der Reduktion am ehesten entsprechen und erstellt davon eine Farbvariante.

Dies ist nützlich, wenn Sie Ihr Design nicht mit den Farben aus dem Scan sondern mit denen aus Ihrer Farbliste darstellen wollen, ohne aber diese selber herausuchen zu müssen. Je mehr Farben Ihre Farbliste dabei zur Auswahl hat, desto genauer ist Ihr Ergebnis.


☞ Diese Funktion ist ebenfalls nützlich, wenn Sie bereits colorierte Dessins vorliegen haben aber nicht sicher sind, um welche Farben es sich dabei handelt. In der Coloration lassen sich mit dieser Funktion dann die Farben aus der aktiven Farbkarte finden.

**Aber Vorsicht!:** Es können auch nur die 'ähnlichsten' Farben sein!


Verwenden Sie jedoch die Farbliste, mit denen das Dessin ursprünglich coloriert wurde, wird diese Funktion die gleichen Farben wiederfinden.


## Farbvarianten - Vorbemerkung

Wenn die Farbreduktion ausgeführt ist und Ihr Bild die gewünschte Anzahl an Farben hat, können Sie mit dem Erstellen der Farbvarianten beginnen.

 Wie bereits erwähnt, können Sie im Anschluss an eine Farbreduktion sofort mit den Farbvarianten beginnen oder zu einem späteren Zeitpunkt.

Sie können stets die Coloration mit farbreduzierten Vorlagen betreten. Das Programm erkennt solche Bilder und ermittelt automatisch die vorliegende Farbanzahl. Die Farben erscheinen sofort in der Reduzierspalte, wo Sie diese kontrollieren können.

 **Achtung:** Wenn die Coloration die Farben nicht ermitteln kann, kann es daran liegen, dass es aufgrund einer Bearbeitung in Photoshop zu 'Glättung' gekommen ist. Insbesondere beim Skalieren und Rotieren arbeitet Photoshop mit einer Bikubischen Neuberechnung, die Glättung an Kanten und Kontrasten verursacht!

 Sie können diese Art der Bildinterpolation in den Voreinstellungen definieren. Mit der Methode **PIXELWIEDERHOLUNG** behält Photoshop in einem solchen Falle die Anzahl an Farben bei und bringt keine weitere Glättung ins Bild!

**Win:** Menü Bearbeiten / **MacOS X:** Menü Photoshop

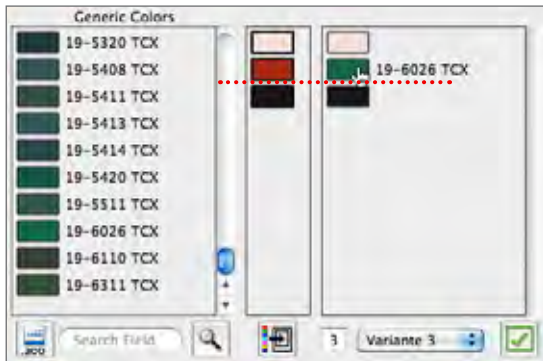
Voreinstellungen | Allgemein > Interpolationsverfahren: Pixelwiederholung



## Farbvarianten erstellen

In der Reduzierspalte sehen Sie die Farben, die sich in Ihrem Design befinden, bzw. auf die Sie reduziert haben.

Diesen Farben können Sie nun in der Variantenspalte neue Farben zuordnen.

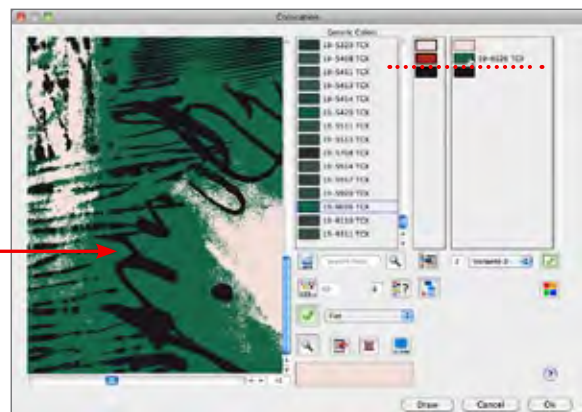
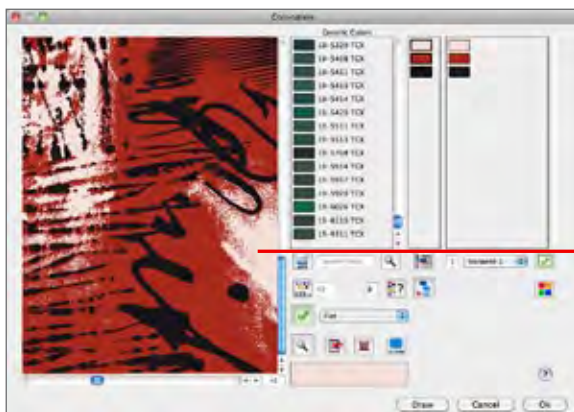


1. Bewegen Sie Farben per Drag & Drop aus der Farbliste in die Variantenspalte.

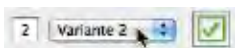
Positionieren Sie die neue Farbe auf Höhe der Farbe, die Sie in Ihrem Design ersetzen wollen.

In unserem Beispiel soll Rot im Original mit Grün 19-6026 TCX ersetzt werden.

Das Ergebnis sehen Sie sofort in der Bildvorschau.



Mit dem Button **ORIGINAL ZEIGEN**, blendet das Programm die Farbvarianten in der Bildvorschau wieder aus und zeigt das Original. So können Sie die erstellten Farbwege mit dem Original vergleichen.




Um weitere Varianten zu erstellen, klicken Sie am Fuße der Spalte in das Pop-up Menü, um weiter zu blättern.

Das Programm merkt sich bereits zugeteilte Farbfolgen, sodass Sie diese auf weitere Designs anwenden können. Anderenfalls ist die Variante schwarz.

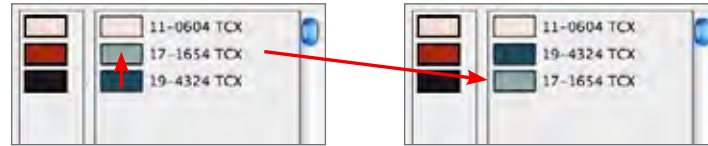


Mit dem Button **KOLLEKTIONSFARBEN FINDEN** können Sie Ihr Design mit einem Klick in Kollektionsfarben darstellen, um darauf aufbauend die Farbvariante anzulegen.

 Sie können beliebig oft Farben per Drag & Drop aus der Liste in die Variantenspalte ziehen und damit die zuvor zugeordnete Farbe ersetzen.

## Farben tauschen

Sie können verschiedene Farbstellungen probieren, indem Sie die Farben innerhalb einer Variante gegeneinander austauschen. Ziehen Sie sie dazu mit gedrückter **ALT-TASTE** übereinander.



## Farben kopieren

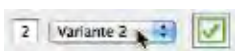
Sie können Farben innerhalb einer Variante kopieren, indem Sie sie mit gedrückter Maustaste in eine andere Farbe ziehen.

Die Farben werden dabei dupliziert, d.h. mehrere Farbflächen erhalten dieselbe Farbe, wodurch in der Photoshopdatei eine einheitliche Fläche entsteht.



👉 Dies ist z.B. nützlich, wenn Sie in einigen Farbstellungen Farben zusammenfassen möchten, in anderen aber die Flächen erhalten möchten.

## Alle Varianten vergleichen



In der Bildvorschau ist stets die Farbfolge der Variante zu sehen, die Sie im Pop-up Menü eingestellt haben. Sie können wieder durch blättern die anderen Varianten in der Bildvorschau anzeigen lassen.

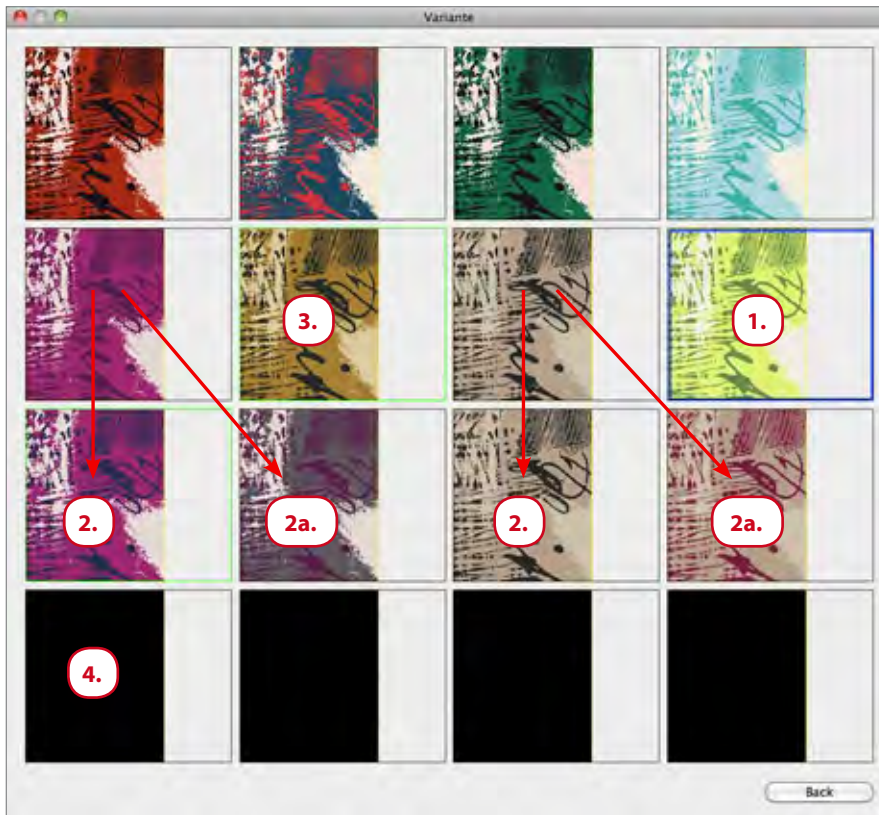
Haben Sie nun verschiedene Varianten angelegt, ist es nützlich, ALLE Varianten in einer Übersicht zu sehen. So kann man noch einmal die Ausgewogenheit der Farbwege vergleichen.



1. Klicken Sie auf den Button **VARIANTENVORSCHAU** unterhalb der Variantenspalte. Ein neues Fenster öffnet sich und zeigt alle Varianten, die angelegt wurden, in einer Übersicht.

## Die Variantenvorschau

Die Variantenvorschau zeigt alle erstellten Varianten in einem Dialog. Sie können so Ihre erstellten Farbwege gut vergleichen.



Weiterhin haben Sie folgende Möglichkeiten, in diesem Fenster zu agieren:

### 1. Variante aktivieren:

Der **BLAUE RAHMEN** zeigt die Variante, die derzeit aktiv ist (also in der Bildvorschau im Colorationsfenster angezeigt wird).

Klicken Sie auf eine andere Variante, um diese zu aktivieren.

### 2. Varianten kopieren:

Per Drag & Drop können Sie Varianten von einer Position auf eine andere verschieben. Dabei wird die Farbfolge kopiert.

Diese Funktion ist nützlich, um weitere Varianten basierend auf einer Farbfolge zu erstellen. Zurück im Colorationsfenster, können Sie dann die Farben ersetzen oder gegeneinander tauschen (2a).

### 3. Varianten für das Zeichnen markieren:

Der **GRÜNE RAHMEN** markiert Varianten. Sie sind damit für den Variator vorge-merkt, der das Zeichnen in die Photoshopdatei realisiert.

Mehr darüber erfahren sie unter „2. Mehrere Farbvarianten mit Variator zeichnen“ auf Seite 43.

Doppelklicken Sie auf eine Variante, um diese für den Variator zu markieren. Der **GRÜNE RAHMEN** erscheint. Erneuter Doppelklick deselektiert die Variante wieder.

#### 4. Leere Variante:

Ist die Vorschau schwarz, wurde noch keine Farbfolge angelegt.

Sie können hier Varianten per Drag & Drop hineinkopieren, oder Farbfolgen im Colorationsfenster anlegen.

Klicken Sie abschließend den Button **BACK** die Variantenvorschau zu schließen und zum Colorationsfenster zurückzukehren.

### Farbvarianten in die Photoshop-Datei zeichnen

Ist Ihre Arbeit an den Farbwegen abgeschlossen, können Sie diese auf zwei Arten in die Photoshopdatei bringen:

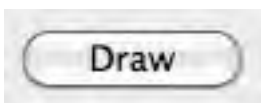
#### 1. Einzelne Variante zeichnen

Zeichnet den aktiven Farbweg, den Sie in der Bildvorschau sehen, in die Photoshopdatei.

#### 2. Alle markierten Varianten zeichnen

Alle Varianten, die mit dem **GRÜNEN RAHMEN** markiert wurden, werden vom Variator erfasst und Ebene für Ebene in die Photoshopdatei gezeichnet. Es entstehen so viele neue Ebenen, wie Varianten markiert wurden.

#### 1. Einzelne Variante zeichnen



Klicken Sie auf den Button **DRAW**. Das Colorationsfenster schließt sich und die aktive Farbvariante wird mit der eingestellten Darstellungsmethode (z.B. Flat) in die aktive Ebene der Photoshopdatei gezeichnet.



Die Coloration ist ein Filtermodul und verändert entsprechend der Einstellungen, die Sie im Filtermodul vorgenommen haben, den Inhalt der aktiven Ebene in Photoshop. Ihr Originalbild wird also mit der Farbvariante ersetzt.



**Tipp:** Sie können die Ebene zuvor duplizieren, um die Farbvariante auf eine Extra-Ebene zu zeichnen.

## 2. Mehrere Farbvarianten mit Variator zeichnen

Wie Sie bereits kennengelernt haben, können Sie den angezeigten Farbweg direkt ins Bild zeichnen.

Haben Sie jedoch mehrere Farbwege für ein Design erstellt, können Sie diese gesammelt ausgeben. Jeder erstellte Farbweg wird dabei auf eine separate Ebene in der Photoshop-Datei gezeichnet, auf Wunsch auch mit Farbstreifen.

Klicken Sie auf den Button **Ok**. Das Colorationsfenster schließt sich, jedoch hat sich an Ihrer Datei nichts verändert. Ihre Eingaben bzgl. der Farbwege wurden gespeichert.



Verwenden Sie den Variator.

Der Variator ist ebenfalls ein TRIADEM PlugIn und wird zusammen mit der Coloration geliefert. Er installiert sich an folgender Stelle in Photoshop: Menü Datei | Automatisieren | Variator

Bereiten Sie die Ausgabe der Farbwege im Colorations-Fenster wie folgt vor:

1. Stellen Sie sicher, dass alle Varianten, die Sie zeichnen möchten, markiert sind:



Klicken Sie die Checkbox **VARIANTE ZEICHNEN**, die sich unterhalb der Variantenspalte befindet.

Die angezeigte Variante ist somit für die Ausgabe vorgemerkt.

Oder: Arbeiten Sie in der Variantenvorschau („Die Variantenvorschau“ auf Seite 41) und markieren Sie dort die gewünschten Varianten per Doppelklick.

## Das Farbstreifenlayout

Die gezeichneten Farbvarianten können mit den entsprechenden Farbcodes ausgegeben werden. Dies sind Farbstreifen am Bildrand, die die verwendeten Farben auflisten und beschreiben.

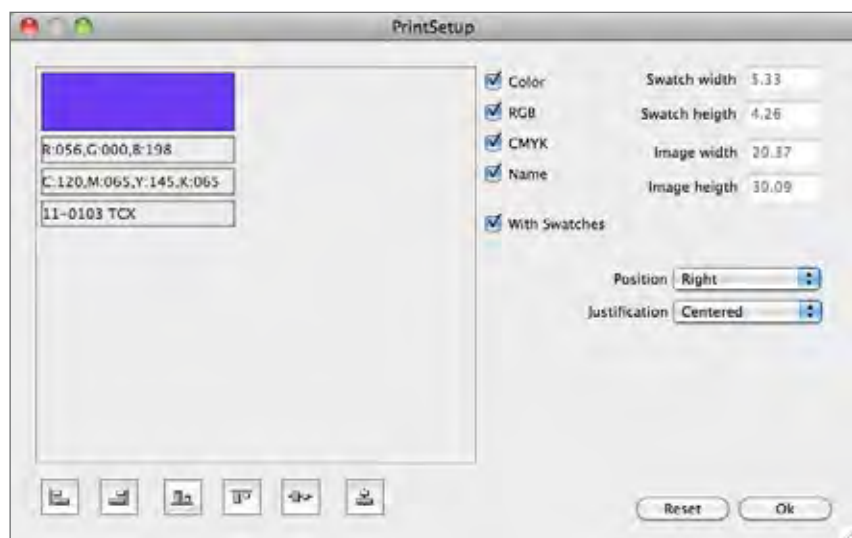


Das Layout dieser Farbstreifen können Sie selbst definieren. Dies kann sehr unterschiedlich aussehen.

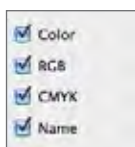


2. Klicken Sie den Button **FARBSTREIFENLAYOUT** am Fuße der Farbliste. Der Farbstreifen-Dialog öffnet sich.

3. Bestimmen Sie in diesem Dialog Aussehen und Position Ihrer Farbstreifen.



Sie können Ihre Farbstreifen mit verschiedenen Informationen versehen:



- Color: ein mit Ihrer Kollektionsfarbe gefülltes Kästchen
- Name: der Name der Farbe, so wie sie in der Liste benannt ist
- RGB-Wert: der RGB-Wert, den Ihre Farbe hat
- CMYK-Wert: der CMYK-Wert, den Ihre Farbe hat



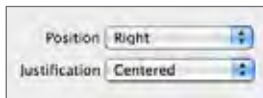
4. Aktivieren Sie die jeweilige Checkbox, um diese Information im Farbstreifen anzuzeigen.

5. Bestimmen Sie nun die Position Ihrer Farbstreifen im Bild.

Legen Sie fest, ob sich die Farbstreifen oberhalb, unterhalb, links oder rechts von Ihrem Design befinden sollen. Markieren Sie die entsprechende Checkbox.



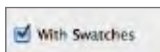
Der Variator wird die Arbeitsfläche in Ihrer Datei um den benötigten Betrag erweitern, damit die Farbstreifen nicht in das Design gezeichnet werden.



6. Im Popup-Menü **POSITION** legen Sie fest, an welchem Bildrand die Farbstreifen erscheinen sollen: **LINKS**, **RECHTS**, **OBEN** oder **UNTEN**.

7. Im Popup-Menü **JUSTIFICATION** legen Sie die Anordnung der Komponenten innerhalb eines Farbstreifens festlegen: **LINKSBÜNDIG**, **ZENTRIERT** oder **RECHTSBÜNDIG**.

Klicken Sie den Button **RESET**, wenn Sie alle vorgenommenen Einstellungen widerrufen und zur Standardeinstellung zurückkehren möchten.



Markieren Sie die Checkbox **MIT STREIFEN**, um die Farbwege mit Farbstreifen auszugeben. Anderenfalls werden die Varianten ohne Farbstreifen auf die einzelnen Ebenen gezeichnet.

7. Klicken Sie auf den Button **OK**, um den Farbstreifen-Dialog zu verlassen.



Die Einstellungen sind dauerhaft gespeichert und werden für jedes weitere Design verwendet, welches Sie mit Farbstreifen zeichnen lassen. Sie können das Farbstreifenlayout jedoch zu jeder Zeit ändern.

### Der Variator: Farbvarianten ausgeben

Verlassen Sie das Colorationsfenster, indem Sie auf den Button **Ok** klicken. Am Bild findet noch keine Änderung statt.

1. Wählen Sie jetzt in Photoshop im Menü Datei | Automatisieren | Variator an

Die Automatisierung beginnt und alle markierten Farbvarianten werden auf separate Ebenen in die Originaldatei gezeichnet.


Die Varianten werden in dem Modus dargestellt, der im Pop-up Menü **DARSTEL-LUNGSMETHODE** aktiv war.

Die Datei wird vergrößert, wenn das Programm die Farbstreifen zeichnet.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie es über das Menü **BEARBEITEN** oder über die Protokoll-Palette widerrufen.

### Varianten speichern

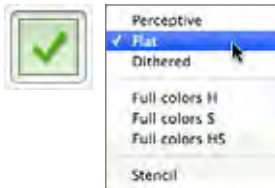
Die Coloration kann Ihre Einstellungen über die reduzierten Farben und die Farbwege mit der Photoshop-Datei speichern.

 Wenn Sie die Coloration mit den Buttons **Ok** oder **DRAW** verlassen, werden die Daten als Präferenz an das Photoshop-Dokument übergeben und im Verborgenen gespeichert. Wenn Sie mit diesem Bild die Coloration wieder betreten, werden Ihre reduzierten Farben und Farbwege wieder geladen und Sie können mit Ihrer Arbeit fortfahren oder Änderungen vornehmen.

Dies setzt jedoch voraus, dass Sie Ihre Datei nach der Bearbeitung mit der Coloration überspeichern. Das hierbei unterstützte Format ist Photoshop .psd.

## Darstellungsmethode

Haben Sie Ihr Bild in den Farben reduziert und Farbvarianten erstellt, können Sie nun die Methode wählen, mit der Ihr Bild angezeigt und später auch gezeichnet werden soll.



Sie können die Darstellungsmethode jederzeit ändern. Klicken Sie dazu in das Popup-Menü **DARSTELLUNGSMETHODE** rechts neben dem **BESTÄTIGEN** Button.

## Die Darstellungsmodi im Überblick

### **Perzeptiv:**

Ein Vollfarbmodus.

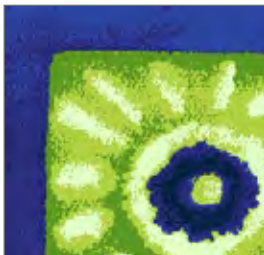


Wählen Sie diesen Modus, wenn Sie die Natürlichkeit von Farbschattierungen und -mischungen in Ihrem Design erhalten wollen. Das Programm berechnet Ihr Design mit den ausgewählten Farben neu, wobei Zwischentöne und Schattierungen durch Abmischungen derer dargestellt werden.

Beispiel: Ihr Design beinhaltet einen Blauton, der je nach Drucktechnik auf dem Textil mal heller und mal dunkler ist. Sie brauchen also nur einen Blauton für die Reduktion zu wählen. Das Programm berechnet automatisch die Abschattierungen.

### **Flat:**

Ein Flachfarbmodus



Wählen Sie diesen Modus, um Ihr Design exakt mit den ausgewählten Farben darzustellen. Die Farben werden ohne Beibehaltung von Schattierungen und Zwischentönen in Ihr Design eingefüllt.

Der Flachfarbmodus bietet den Vorteil, dass Sie z.B. mit den Füllwerkzeugen von Photoshop schnell und einfach nachcolorieren können, ohne auf die Zwischentöne achten zu müssen.

### **Dithering:**

Ein Flachfarbmodus mit 'Pixelsprüheffekt'



Wählen Sie diesen Modus, um Ihr Design exakt mit den ausgewählten Farben darzustellen. Die Farben werden ohne Beibehaltung von Schattierungen und Zwischentönen gezeichnet. Im Gegensatz zum Modus **FLAT** werden hier aber durch Aufrasterung (Dithering) Farbübergänge erzeugt. Benutzen Sie diese Option, um Batikeffekte und Farbübergänge beizubehalten.

### **Full Colors H:**

Ein Vollfarbmodus, orientiert an Helligkeit:

Wählen Sie diesen Modus, wenn die Farben in Ihrem Design der Helligkeit der jeweiligen Originalfarbe angepasst werden soll. Der Grauwert der Originalfarbe wird beibehalten und die neue Farbe daran angepasst.

### Full Colors S:

Ein Vollfarbmodus, orientiert an Sättigung:

Wählen Sie diesen Modus, wenn die Farben in Ihrem Design der Sättigung der jeweiligen Originalfarbe angepasst werden soll. Die Tonhöhe der Originalfarbe wird beibehalten und die neue Farbe daran angepasst.

### Full Colors HS:

Ein Vollfarbmodus, orientiert an Helligkeit & Sättigung:

Wählen Sie diesen Modus, wenn die Farben in Ihrem Design an Helligkeit und Sättigung der jeweiligen Originalfarbe angepasst werden sollen.

Sie können jederzeit den Modus, mit dem Ihr Design dargestellt werden soll, ändern.

Der Modus, der gerade aktiv ist, wird auch verwendet, wenn Sie Ihr Design in die Photoshop-Datei zeichnen.

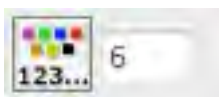
### Farben zählen

Manchmal ist es nützlich, eine Information über die Anzahl an Farben in einem bereits reduzierten Bild zu erhalten. Die Coloration bietet eine Funktion zum Zählen von Farben in Bildern, die bereits auf Flachfarben reduziert wurden, d.h. sich aus wenigen Farben (max. 24) zusammensetzen und keine Abschattierungen enthalten.

Diese Funktion ist ebenfalls nützlich, wenn Sie bereits vorhandene Daten oder Daten aus Fremdsoftware bearbeiten wollen.

1. Öffnen Sie das Bild, in dem Sie die Anzahl an Farben ermitteln wollen. Wählen Sie im Menü Filter | TRIADEM StylePlugs | Coloration an.

Das Colorationsfenster öffnet sich und Sie sehen Ihre Datei in der Bildvorschau.



2. Klicken Sie nun auf den Button **FARBEN ZÄHLEN**.

Der ermittelte Wert erscheint im nebenstehenden Feld. Die gefundenen Farben erscheinen in der Reduzierspalte links neben den Varianten.

3. Sie können nun mit dem Erstellen von Farbvarianten für dieses Design fortfahren.

**Tipp:** Wenn Sie Dessins in Photoshop erstellen, können Sie von Anbeginn 'farbreduziert' arbeiten, indem Sie z.B. den Buntstift verwenden. Dieser zeichnet nur mit harten Kanten, sodass keine Abschattierungen ins Bild kommen.

Notizen:

Handwriting practice area with horizontal dotted lines.

## Repeater: Rapporte erstellen



Mit dem Repeater PlugIn können Motive auf unterschiedliche Weise in den Rapport gesetzt werden. Es lassen sich Allovers erstellen oder Rapporte mit klassischem Versatz (z.B. 1/2, 1/4 etc.). Alle Motive im Rapport können einzeln gedreht, gespiegelt und skaliert werden. Mit der Zufallsfunktion können diese Parameter auch in zufälliger Abfolge geändert werden.



Das Repeater PlugIn unterstützt die Ebenentransparenz und zeichnet den Rapport auf eine neue Ebene in der Photoshopdatei. Dabei wird das Dateimaß an das Rapportmaß angepasst, sodass die gesamte Photoshopdatei eine wiederholfähige Rapportsequenz ist.

Wählen Sie im Menü **DATEI > AUTOMATISIEREN > REPEATER** an.

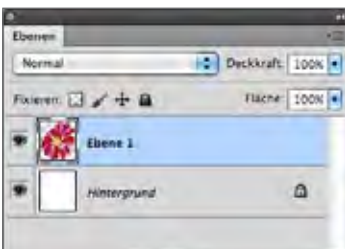
**Achtung:** Das Repeater-PlugIn ist ein Automatisierungs-PlugIn, da sich beim Erstellen eines Rapportes die Dateimaße verändern.

Sie finden es deshalb im Menü **DATEI** und NICHT im Menü **FILTER**!

### Automatische Rapportteilung

Mit dem dazugehörigen Wrapper-PlugIn können Sie die Rapportkanten von vollflächigen Vorlagen nach innen schlagen, um diese zu bearbeiten um einen Rapport herzustellen.

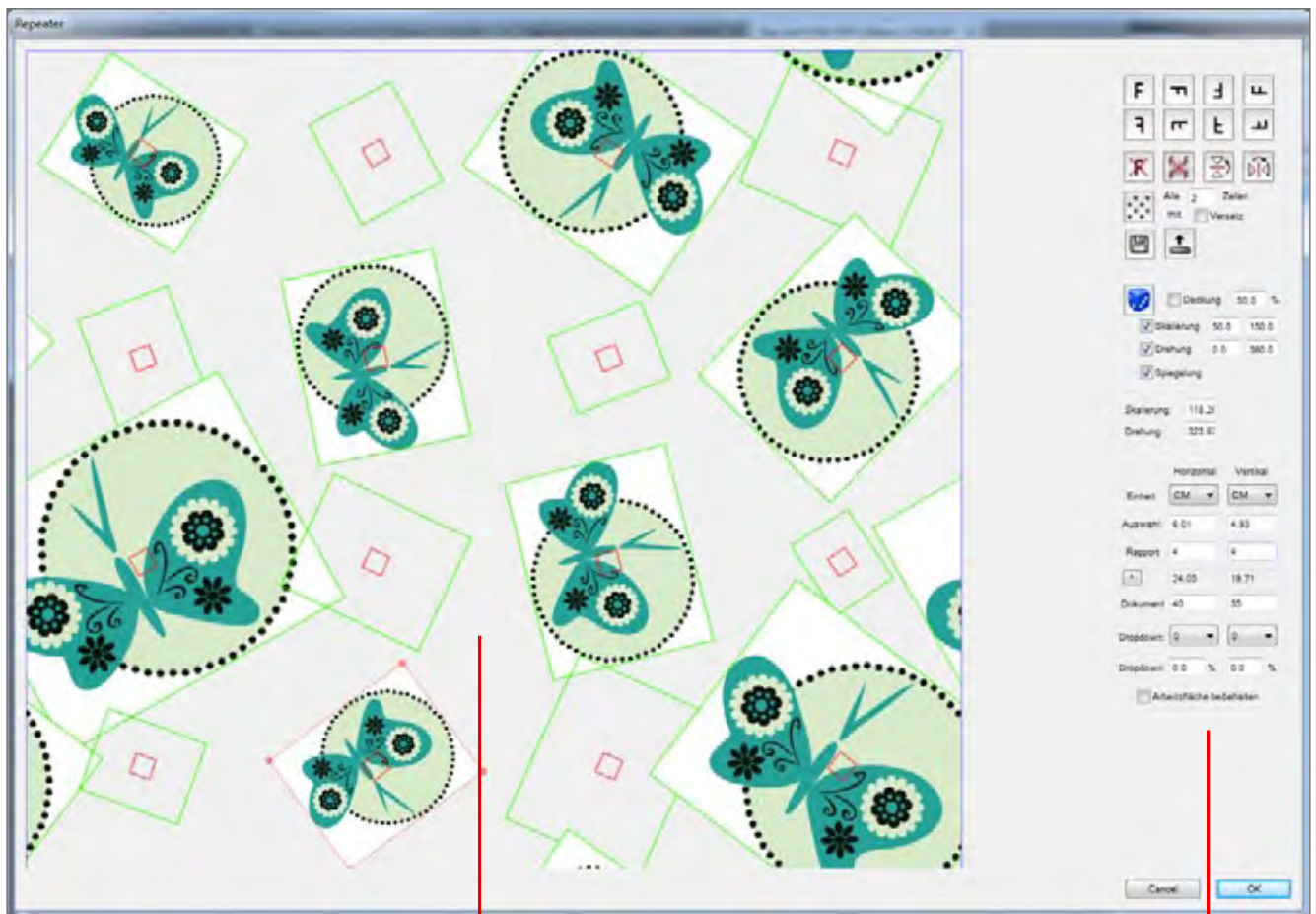
Wählen Sie im Menü **DATEI > AUTOMATISIEREN > WRAPPER** an.



**Achtung:** Stellen Sie vor Beginn der Arbeit mit dem Repeater sicher, dass Sie die Ebene mit Ihrem Motiv aktiviert haben und gegebenenfalls mit einer Auswahl den zu rapportierenden Bereich markiert haben!



## Das Repeater Arbeitsfenster



Preview

Rapporteinstellungen

## Übersicht über Repeater

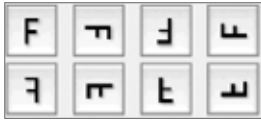
Das Repeater Arbeitsfenster ist in zwei Bereiche unterteilt, um schnellen Zugriff auf die Funktionen zu bieten:

**Links:** Rapportvorschau, in der manuell gearbeitet werden kann

**Rechts:** Werkzeuge und Einstellungen für den Rapport:

- Standardausrichtungen
- Zufallsfunktion
- Einstellung für das Rapportmaß

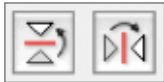
## Übersicht der Buttons im Repeater-Fenster



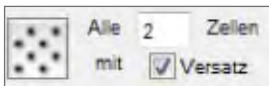
**F-BUTTONS:** applizieren eine Standarddrehung bzw. -spiegelung



**F-LÖSCHEN:** Löscht ein einzelnes (aktives) Motiv aus dem Rapport bzw. löscht alle Motive aus dem Rapport.



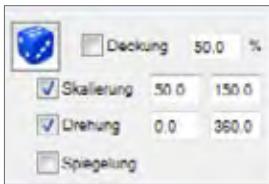
**MOTIV SPIEGELN:** spiegelt das aktive Motiv vertikal oder horizontal.



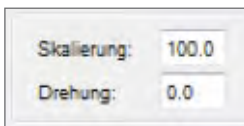
**VERTEILUNG:** bestückt die Rapportfläche mit Motiven; dabei kann die Deckung variiert werden.



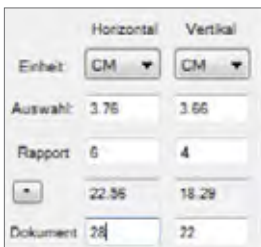
**SPEICHERN / ÖFFNEN:** sichert die Rapporteinstellungen in einer Textdatei (.rapp), um Verteilungen auf andere Motive zu applizieren.



**ZUFALLSFUNKTION:** durch mehrfaches Klicken des **WÜRFEL**-Buttons werden zufällige Verteilungen generiert. Die jeweiligen Eckparameter können bestimmt werden.



**SKALIERUNG / DREHUNG:** Zeigt die aktuelle Größe und Drehrichtung des aktiven Motivs. Die Werte können modifiziert werden.




**RAPPORTEINSTELLUNGEN:**

**EINHEIT:** definiert die Einheit für die Zahlenangaben

**AUSWAHL:** zeigt die Größe der Auswahl um das Motiv, welche Sie mit dem Photoshop-Auswahlwerkzeug getroffen haben.

**RAPPORT:** Anzahl der Rapportsequenzen in Horizontal und Vertikal

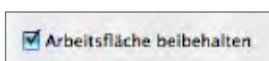
 **\*-BUTTON:** ermittelt die minimale Rapportgröße

**DOKUMENT:** geben Sie hier das gewünschte Rapportmaß ein



**DROPDOWN POPUP-MENÜ:** Bestimmt den Versatz in der Horizontalen und/oder der Vertikalen

**DROPDOWN:** manuelle Versatzangabe und Anzeige des aktuellen Versatzes (im Falle von manuellen Verschiebungen)



**ARBEITSFLÄCHE BEIBEHALTEN:** lässt die Dokumentgröße beim rapportieren unverändert. Anderenfalls wird das Photoshopdokument immer an das Rapportmaß angepasst.

## Rapport erstellen mit Repeater:

Mit Repeater können Sie Rapporte mit unterschiedlichen Versatzmöglichkeiten entwerfen:

- Rapport ohne Versatz (auch: Vollversatz oder Blockversatz genannt)
- Rapport mit Versatz: 1/4, 1/3, 1/2, 2/3 oder 3/4
- All-Overs: Verteilung der Motive mit Drehung, Spiegelung Skalierung

**Achtung:** unter Windows wird aktuell die Darstellung von Transparenz nicht unterstützt!

Im Nachfolgenden beschreiben wir in einigen Beispielen, wie Sie die wichtigsten Arten von Rapporten mit Repeater realisieren:

### Der Vollversatz



Repeater erstellt Rapporte mit unterschiedlichen Arten von Wiederholungen einer Sequenz. Wir beginnen mit einem einfachen Vollversatz.

Der Vollversatz ist die einfachste Art einer Musterwiederholung. Das Motiv wird dabei fortlaufend in horizontaler und vertikaler Richtung 'gekachelt'.

1. Öffnen Sie die Datei mit dem Motiv, welches Sie rapportieren möchten.



2. Selektieren Sie Ihr Motiv mit dem **AUSWAHLWERKZEUG**.

Mit der Auswahl bestimmen Sie die Größe der Rapportsequenz.

**Achtung:** Ist KEINE Auswahl aktiv, wird das Dateimaß als Rapportsequenz zugrunde gelegt, d.h. Repeater wählt die gesamte Fläche aus und rapportiert diese.



3. Aktivieren Sie die richtige Ebene in der **EBENENPALETTE**.

Es wird stets der gesamte Inhalt der aktiven Ebene rapportiert. Achten Sie also darauf, die gewünschte Ebene in der **EBENENPALETTE** zu markieren, falls Ihre Datei aus mehreren Ebenen besteht.

4. Wählen Sie im Menü **DATEI > AUTOMATISIEREN > REPEATER** an.

Das Dialogfenster öffnet sich. Nehmen Sie hier die Einstellungen für Ihren Rapport vor. In der Vorschau auf der linken Seite sehen Sie das Motiv im Rapport.





5. Im rechten Teil des Dialogfensters geben Sie nun die Parameter für Ihren Rapport ein.

**Einheit:** Mit dem Popup-Menü **EINHEIT** können Sie die Maßeinheit festlegen, auf die sich Ihre Eingaben beziehen.

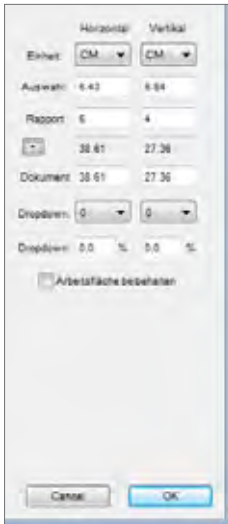
**Auswahl:** Das Feld **AUSWAHL** zeigt die Größe Ihrer Auswahl an, die Sie in Photoshop mit dem **AUSWAHLWERKZEUG** definiert haben.

**Rapport:** Geben Sie im Feld **RAPPORT** die Anzahl an Wiederholsequenzen in der Horizontalen sowie in der Vertikalen ein. Ihr Motiv wird dann entsprechend oft rapportiert.

In unserem Beispiel wurde ein Rapport von 6 x 4 Motiven gewählt.

**Beachten Sie:** Gehen Sie sorgsam mit diesen Werten um! In Abhängigkeit von Ihrer Dateigröße (Dateimaß in cm sowie Auflösung in DPI) können sehr schnell sehr große Dokumente entstehen, die Photoshop bzw. Ihr Computer nicht mehr verwalten kann!

Arbeiten Sie mit realistischen Werten, welche die reelle Stoffbreite nicht überschreiten!



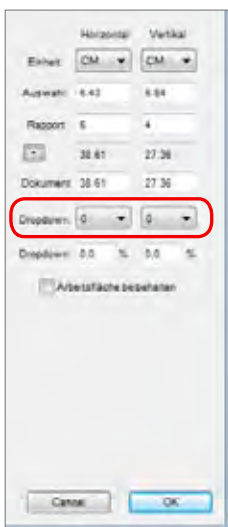
Im Beispiel rechts wurde mit einem größeren Rapportmaß gearbeitet, weshalb die Abstände zwischen den Motiven entstanden sind.

**\* - Button:** Dieser Button berechnet das minimale Rapportmaß, welches sich aus den Faktoren **AUSWAHL** x **RAPPORT** ergibt. Klicken Sie diesen Button, wenn Ihr Motiv 'Kante an Kante' rapportiert werden soll.

**Dokument:** Das Feld **DOKUMENT** bestimmt das fertige Rapportmaß. Das Rapportmaß ist also das Gesamtausmaß Ihrer Photoshop-Datei mit dem Rapport. Es orientiert sich meistens an Produktionsgegebenheiten, wie z.B. der Walzenbreite einer Druckmaschine.

Das Dokument wird anschließend vom Repeater auf diese Größe gebracht.

Haben Sie den **\*-Button** gedrückt, hat Repeater das automatische Rapportmaß ermittelt. Sie können jedoch im Feld **DOKUMENT** auch andere Werte eingeben, um den Abstand zwischen den Motiven zu kontrollieren. Kleinere Werte erzeugen z.B. Überlappungen; und Werte, welche größer sind als das errechnete Rapportmaß, erzeugen Abstände zwischen den Motiven.



**Dropdown Popup-Menü :** Bestimmen Sie hier den Versatz Ihres Rapportes. Im Popup-Menü **DROPPDOWN** können Sie zwischen den üblichen Versatzmöglichkeiten wählen: 0, 1/4, 1/3, 1/2, 2/3 oder 3/4.

Sie können die Versatzverschiebung in der Horizontalen und / oder der Vertikalen ausführen.

Da wir in diesem Beispiel einen Vollversatz erstellen möchten, bleibt die Einstellung für den Versatz in beiden Richtungen '0'.

Der Repeater erzeugt also einen Rapport, der sich wie eine einfache 'Kachelung' verhält (ok, diese Funktion beherrscht Photoshop auch ;-).

**Dropdown:** Dieses Feld zeigt die aktuelle Versatzverschiebung in Prozent an. Sie können hier auch manuell einen Versatz in Prozentangabe bestimmen, wenn für Ihre Verschiebung keiner der Standardversätze zutrifft.

6. Klicken Sie abschließend auf **OK**.

Die Automatisierung startet und Repeater bringt den Rapport in die Photoshopdatei.

### Rapport in die Photoshopdatei zeichnen



Dabei entstehen 2 weitere Ebenen:

Die unterste Ebene enthält Ihr Originalmotiv. Es bleibt unbeschnitten, auch wenn sich das Dateimaß nach dem rapportieren verkleinert hat.

Eine weitere Ebene enthält das Motiv, welches Sie mit dem Auswahlwerkzeug markiert haben. Dies ist die Wiederholsequenz.

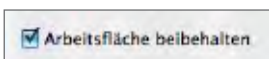
Die dritte Ebene enthält den fertigen Rapport. Auf diesen Rapport wurde das Dateimaß der Photoshopdatei beschnitten.

Damit haben Sie die Möglichkeit, zu einem späteren Zeitpunkt auf das Originalmotiv oder die Rapportsequenz zurückzugreifen, um neue Rapporte zu erstellen.

Das Dateimaß (Ausmaß in cm) Ihrer Photoshopdatei wird stets vom Repeater beschnitten und immer an die Größe der Anzahl an Wiederholsequenzen angepasst. Die Datei, die Sie erhalten, ist also eine nahtlos wiederholfähige Rapportsequenz. Dies ermöglicht Ihnen, die Photoshopdatei immer im richtigen Rapport zu speichern. Des Weiteren ist dieser Rapport immer im Vollversatz (auch 'Ganzversatz' genannt) rapportierbar, sodass Sie diesen für die Arbeit mit den Musterfüllfunktionen in Photoshop und Illustrator verwenden können.

Sind Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden, können Sie den Vorgang widerrufen, indem Sie im Menü **BEARBEITEN > RÜCKGÄNGIG** wählen oder die **PROTOKOL-PALETTE** benutzen.

### Arbeitsfläche beibehalten



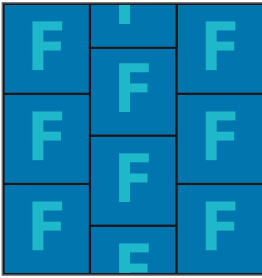
Möchten Sie aus einem Grund einen Rapport erzeugen, OHNE dass das Dateimaß beschnitten wird, wählen Sie die Option **ARBEITSFLÄCHE BEIBEHALTEN**. Damit bleibt die Größe des Dokumentes erhalten und Repeater wird die Datei nicht beschneiden, um sie an den Rapport anzupassen.

Achten Sie darauf, eine ausreichende Anzahl an Wiederholungen zu definieren, wenn der Rapport flächendeckend ausgeführt werden soll!

Beachten Sie auch, dass aufgrund der fehlenden Anpassung der Dateimaße der gezeigte Bildausschnitt nicht dem Rapportmaß entspricht!



## Der Halbversatz



Im zweiten Anwendungsbeispiel erstellen wir nun einen Rapport mit einer Versatzverschiebung. Der Halbversatz ist dabei die gebräuchlichste Methode. Die Verschiebung der Rapportsequenzen kann in der Horizontalen oder in der Vertikalen erfolgen. Die Sequenzen werden dabei um die Hälfte ihrer Größe gegeneinander verschoben.

Verfahren Sie zunächst wie im ersten Beispiel, um den Repeater zu starten:

1. Öffnen Sie die Datei mit dem Motiv, welches Sie rapportieren möchten.



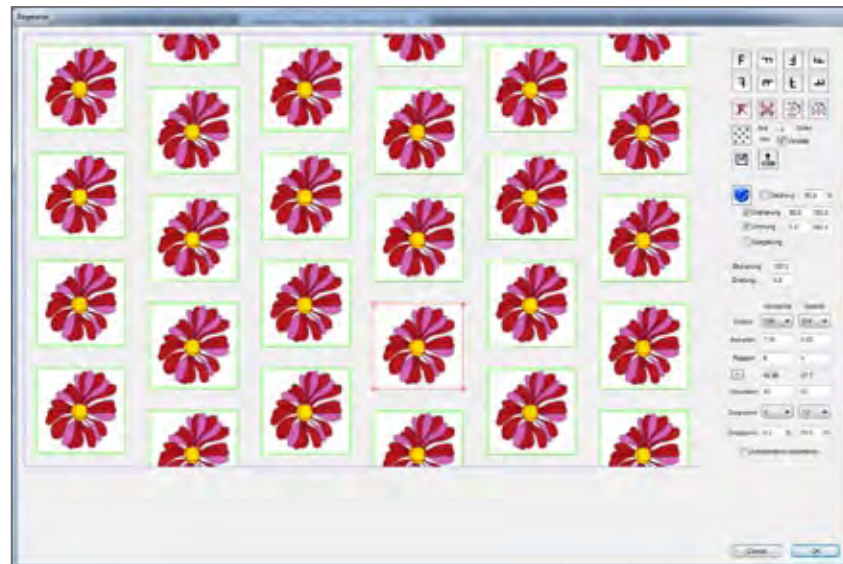
2. Selektieren Sie Ihr Motiv mit dem **AUSWAHLWERKZEUG**.

Mit der Auswahl bestimmen Sie wieder die Größe der Rapportsequenz.

3. Aktivieren Sie die richtige Ebene in der **EBENENPALETTE**.

4. Wählen Sie im Menü **DATEI > AUTOMATISIEREN > REPEATER** an.

Das Dialogfenster öffnet sich. Nehmen Sie hier die Einstellungen für Ihren Rapport vor. Die Vorschau auf der linken Seite zeigt das Motiv im Rapport.



5. Im rechten Teil des Dialogfensters geben Sie wieder die Parameter für Ihren Rapport ein.

**Rapport:** Geben Sie im Feld **RAPPORT** die Anzahl an Wiederholsequenzen in der Horizontalen sowie in der Vertikalen ein. Ihr Motiv wird dann entsprechend oft rapportiert.

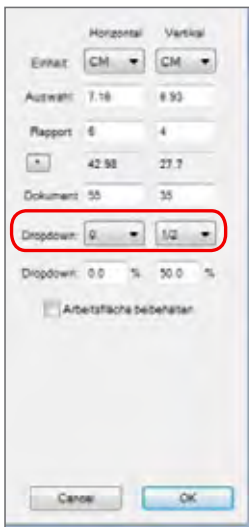
In unserem Beispiel wurde ein Rapport von 6 x 4 Motiven gewählt.

**Dokument:** Geben Sie hier das fertige Rapportmaß ein, wenn Ihr Rapport eine bestimmte Größe haben soll.

Oder:

**\* - Button:** Klicken Sie den **\*-Button** und Repeater berechnet das minimale Rapportmaß, wenn Ihr Motiv 'Kante an Kante' rapportiert werden soll.

In unserem Beispiel auf der vorhergehenden Seite haben wir ein größeres Dokumentmaß gewählt. Dadurch ergibt sich der Abstand zwischen den Motiven, da Repeater die Motive immer gleichmäßig auf der Fläche verteilt.



6. Bestimmen Sie den Versatz.

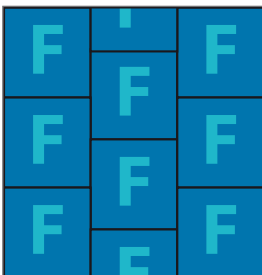
Stellen Sie im Popup-Menü **DROPDOWN** einen Halbversatz für die Vertikale ein: Wählen Sie '1/2' in der Spalte für **VERTIKAL**.

Der Wert für den Prozentsatz passt sich ebenfalls an und zeigt nun '50%'.

Sie können ebenfalls durch manuelle Eingabe des Prozentwertes in das Feld **DROPDOWN** eine Verschiebung bestimmen.

In der Vorschau sehen Sie, dass jede 2. Spalte in der Vertikalen um eine halbe Motivbreite versetzt wurde.

Alternativ können Sie auch einen Halbversatz in der Horizontalen definieren. Stellen Sie dazu '1/2' in der Spalte für **HORIZONTAL** ein.



Vertikaler Halbversatz

In der Vorschau sehen Sie, dass jede 2. Reihe in der Horizontalen um eine halbe Motivbreite verschoben wurde.

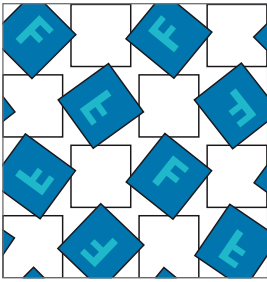
**Achtung:** Arbeiten Sie nach Möglichkeit mit der Verschiebung in eine Richtung. Wenn Sie für **HORIZONTAL UND VERTIKAL** einen Versatz einstellen, kann es zu Überlappungen Ihres Motives kommen!

**Achtung:** Achten Sie ebenfalls auf die Anzahl an Motiven im Rapport! Sie benötigen eine gerade Anzahl (2, 4, 6...) an Motiven in der Vorschau, damit die Gesamtheit rapportierfähig bleibt! Prüfen Sie diese Einstellung im Feld **RAPPORT**. Um ein für Photoshop rapportierfähiges Dessin zu erhalten, genügt es, mit dem Repeater eine Sequenz von 2x2 zu erstellen.

7. Klicken Sie abschließend auf **OK**.

Die Automatisierung startet und Repeater bringt den Rapport in die Photoshopdatei. Dabei entstehen wieder zwei weitere Ebenen, die Ihre Rapportsequenz sowie den kompletten Rapport beinhalten.

## Der All-Over



Mit dem Repeater können Sie ebenfalls All-Over Rapporte mit Streuung erstellen. Das Motiv wird dabei automatisch auf der vorgegebenen Fläche frei verteilt und gedreht. Die entstehende Sequenz ist später im Vollversatz wiederholfähig. Innerhalb dieser Sequenz ist eine gleichmäßige Wiederholung des Motives nicht erkennbar.

Benutzen Sie den Repeater, um einen All-Over mit automatischer Streuung des Motives zu erstellen.

1. Öffnen Sie die Datei mit dem Motiv, welches Sie rapportieren möchten.



2. Selektieren Sie Ihr Motiv mit dem **AUSWAHLWERKZEUG**.

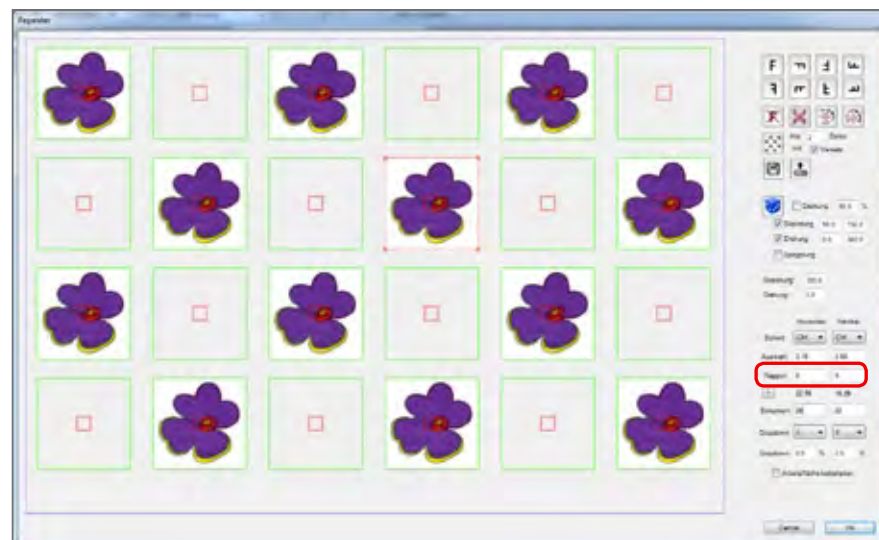
Mit der Auswahl bestimmen Sie wieder die Größe der Rapportsequenz.

3. Aktivieren Sie die richtige Ebene in der **EBENENPALETTE**.

Es wird stets der Inhalt der aktiven Ebene benutzt.

4. Wählen Sie im Menü **DATEI > AUTOMATISIEREN > REPEATER** an.

Das Dialogfenster öffnet sich. Nehmen Sie hier die Einstellungen für Ihren Rapport vor.



5. Im rechten Teil des Fensters geben Sie die Parameter für Ihren Rapport ein.



**Rapport:** Bestimmen Sie im Feld **RAPPORT** die Anzahl an Motiven in der Horizontalen sowie in der Vertikalen.

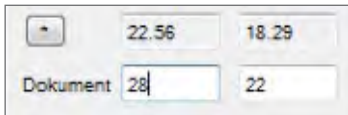
In unserem Beispiel wurde ein Rapport von 6 x 4 Motiven gewählt.

**Dokument:** Geben Sie hier das fertige Rapportmaß ein, wenn Ihr All-Over eine bestimmte Größe haben soll.

Oder:



\* - **Button:** Klicken Sie den \*-**Button** und Repeater berechnet das minimale Rapportmaß, wenn Ihr Motiv 'Kante an Kante' wiederholt werden soll.

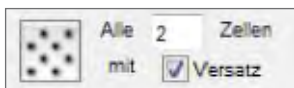


In unserem Beispiel auf der vorhergehenden Seite haben wir ein größeres Dokumentmaß gewählt. Dadurch ergibt sich der Abstand zwischen den Motiven, da Repeater die Motive immer gleichmäßig auf der Fläche verteilt.



6. Bestimmen Sie den Versatz im Popup-Menü **DROPPDOWN**.

Der Versatz wurde wieder auf den Wert '0' gestellt, da unser All-Over zunächst keine Versatzverschiebung beinhalten soll.



7. Bestimmen Sie die Verteilung der Motive im All-Over.

Eine besondere Funktion von Repeater ist es, auf Anordnung und Verteilung der Motive im All-Over Einfluss zu nehmen. So ist es möglich, nicht jede Sequenz im Rapport zu bestücken, sondern dies zu variieren. Dadurch können Sie weitaus interessantere Gestaltungen erzielen als mit gleichmäßigen Anordnungen.

In unserem Beispiel auf der vorhergehenden Seite wurde nur jede 2. Sequenz mit einem Motiv versehen.

8. Ändern Sie Drehung und Skalierung der Motive im All-Over.

Es ist ebenfalls eine hilfreiche Funktion im Repeater, sofort auf die Drehung und die Skalierung der einzelnen Motive Einfluss zu nehmen.

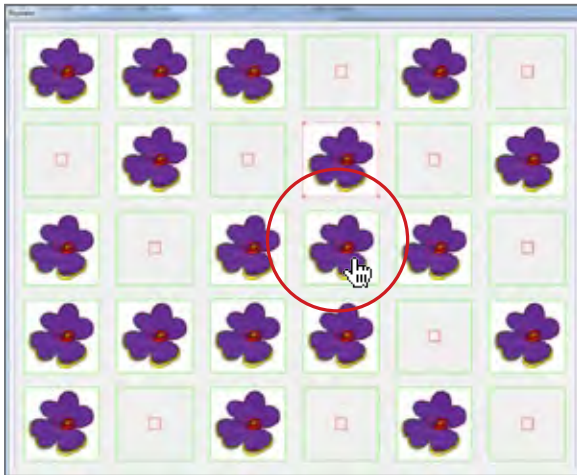
Wie Sie Verteilung, Drehung und Skalierung der einzelnen Motive bestimmen, lesen Sie in den folgenden Abschnitten dieses Handbuchs.





## Verteilung der Motive im Rapport

Sie können diese Bestückungen manuell vornehmen oder die Verteilungsfunktion verwenden. Gehen Sie wie folgt vor:



### 1. Manuelle Bestückung per Mausklick

Durch Doppelklick auf die grünen Sequenzen in der Vorschau werden Motive im Rapport appliziert. Durch erneuten Doppelklick auf ein Motiv wird dieses wieder aus dem Rapport entfernt.

### 2. Die Verteilungsfunktion

Repeater stellt Werkzeuge zur Verfügung, die Ihnen helfen, mit wenigen Mausklicks Motive im Rapport zu platzieren.

#### Die F-Buttons



Mit den **F-BUTTONS** platzieren Sie Motive in Standarddrehung und -spiegelung. Selektieren Sie dazu das gewünschte Motiv in der Vorschau, damit es aktiv ist. Klicken Sie anschließend auf den **F-BUTTON** mit der gewünschten Ausrichtung, um das Motiv in diese Ausrichtung zu setzen. Die Änderung sehen Sie sofort in der Vorschau.

Die Icons dieser Buttons veranschaulichen anhand des 'F' die jeweilige Drehung bzw. Spiegelung. Verfügbar sind alle Drehungen um 90° sowie deren Spiegelungen.

**Merke:** Sie können die **F-BUTTONS** auf Motive sowie auf leere Sequenzen anwenden. Es ist nicht erforderlich, dass die Sequenzen bestückt sind. Der Klick auf einen **F-BUTTON** platziert immer ein Motiv mit der jeweiligen Ausrichtung im Rapport.



Verfahren Sie gleichermaßen mit den übrigen Sequenzen.



**TIPP:** Die F-Buttons eignen sich gut für Rapporte, die mit der Aufspiegelung von Motiven spielen, um z.B. Kaleidoskopeffekte zu erzielen.

## Motive löschen



Möchten Sie Motive aus dem Rapport löschen, können Sie neben der zuvor geschilderten Möglichkeit mit dem Doppelklick, auch die **F-LÖSCHEN** Werkzeuge verwenden.



Soll ein einzelnes Motiv im Rapport gelöscht werden, markieren Sie dieses zunächst in der Vorschau und klicken Sie auf **F-LÖSCHEN**.



Möchten Sie alle Motive aus dem Rapport entfernen, um eine neue Verteilung zu beginnen, klicken Sie auf **ALLE LÖSCHEN**.

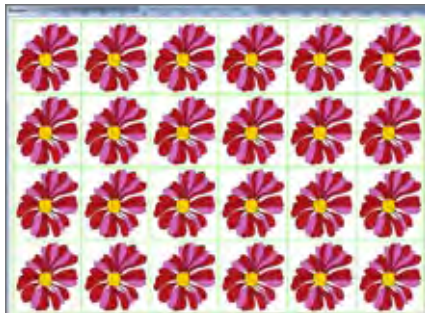
## Motive anordnen



Möchten Sie einen ganz neuen Rapport beginnen, können Sie mit dem **VERTEILEN** Button mehrfach Motive mit einem Mal platzieren.

Für diese Platzierung ist es weiterhin möglich, auf die Häufigkeit Einfluss zu nehmen. Auf diese Weise kann jede Sequenz mit einem Motiv belegt werden, aber auch nur jede zweite oder dritte Sequenz. Dies sind beliebte Methoden, um schöne, gefällige Verteilungen im All-Over zu erzeugen.

Sehen Sie das nachfolgende Beispiel:



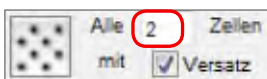
'1': Jede Sequenz ist belegt



'2': Jede zweite Sequenz ist belegt



'3': Jede dritte Sequenz ist belegt



### 1. Bestimmen Sie die Häufigkeit

Geben Sie in die Box neben dem **VERTEILEN**-Werkzeug den gewünschten Wert für die Häufigkeit ein. Tippen Sie z.B. '1' oder '2' oder '3', um eines der gezeigten Beispiele nachzustellen.



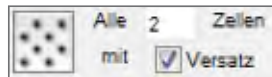
### 2. Verteilung ausführen

Klicken Sie anschließend den **VERTEILEN**-Button, um die Anordnung der Motive im Rapport durchzuführen.

Mit der Option **VERSATZ** bestimmen Sie, ob die Anordnung der Motive im All-Over unregelmäßig geschehen soll oder nicht.



Ist die Option aktiv, werden Sie eine gefälligere Verteilung erhalten, da Repeater auf jeder Zeile mit der Bestückung der Sequenzen um eine Sequenz verschoben beginnt.



Ist die Option deaktiviert, werden Sie einen linearen All-Over erhalten, da Repeater mit der Bestückung der Sequenzen immer auf gleicher Höhe beginnt.

Dies ist z.B. hilfreich bei der Erstellung von Bordürenrapporten.



**Achtung:** Der Versatz in der Anordnung ist nicht dem Versatz wie in einem Halbversatz zu verwechseln!



## Rapporte mit Drehung, Spiegelung und Skalierung

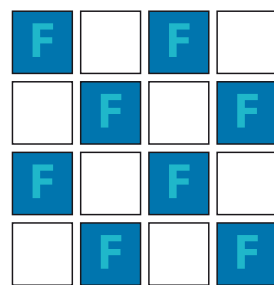
Repeater ermöglicht es, die Motive in den Rapporten zu drehen, zu spiegeln und zu skalieren. Damit stehen Ihnen noch mehr Möglichkeiten der Rapportgestaltung zur Verfügung, da die Motive variiert werden können. Diese Modifikationen sind für All-Over Rapporte sowie für klassische Versätze möglich.

Folgende Änderungen können Sie durchführen:

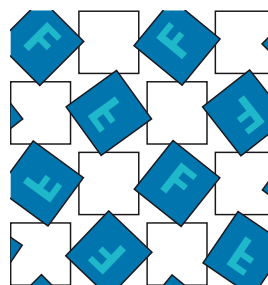


### Mögliche Varianten für einen All-Over

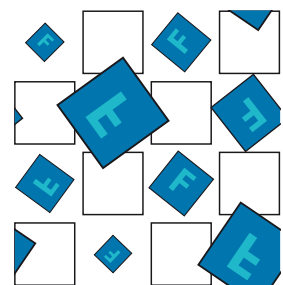
In der nachfolgenden Abbildung sehen Sie einige prägnante Beispiele von All-Over-Rapporten, wie sie mit Repeater erstellt werden können:



Einfacher All-Over  
Motiv auf jeder 2. Sequenz



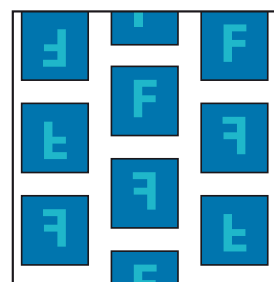
All-Over mit Drehung



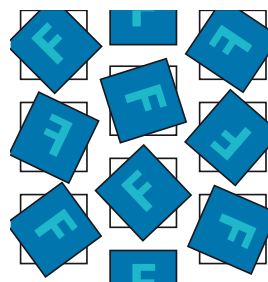
All-Over mit Drehung, Spiegelung und Skalierung

### Mögliche Varianten für einen Rapport mit Versatz

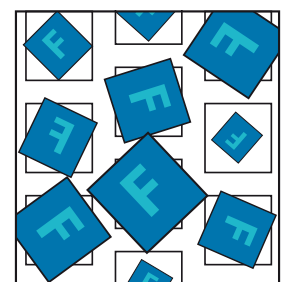
Die nachfolgende Abbildung zeigt, dass in einem Rapport mit Versatz ebenfalls mit den Parametern für Drehung, Skalierung und Spiegelung gearbeitet werden kann.



Halbversatz mit Abstand  
zwischen den Motiven



Halbversatz mit Drehung  
und Spiegelung



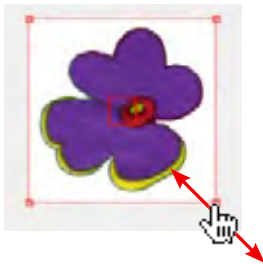
Halbversatz mit Drehung,  
Spiegelung und Skalierung

Sie können jedes Motiv in der Vorschau manuell bearbeiten, um die gewünschte Ausrichtung zu bestimmen. Sie können durch Anfassen an den Ecken die Drehung und Skalierung intuitiv durch Ziehen bestimmen.



Selektieren Sie dazu das gewünschte Motiv in der Vorschau. Ein roter Auswahlrahmen erscheint. Der Mittelpunkt ist ebenfalls durch ein rotes Quadrat gekennzeichnet.

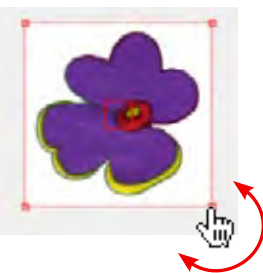
Standardmäßig werden Skalierung und Drehung gleichzeitig ausgeführt, sobald Sie an den Eckpunkten ziehen. Auf diese Weise können Sie die Einpassung der Motive im Rapport ziemlich schnell bestimmen.



### 1. Skalierung

Fassen Sie das Motiv an einem der Eckpunkte an und bewegen Sie die Maus diagonal. Ziehen Sie solange, bis Sie die gewünschte Skalierung erreicht haben und lassen Sie die Maustaste los.

**Alt-Taste:** halten Sie die **ALT-TASTE** gedrückt, um NUR zu skalieren.



### 2. Drehung

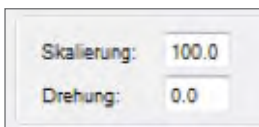
Fassen Sie das Motiv an einem der Eckpunkte an und bewegen Sie die Maus kreisförmig. Bewegen Sie sie solange, bis Sie die gewünschte Drehrichtung erreicht haben und lassen Sie die Maustaste los.

**Strg-Taste:** halten Sie die **STRG-TASTE** gedrückt, um NUR zu drehen.

In der Eingabebox für Skalierung und Drehung können Sie die jeweilige Größe sowie den Drehwinkel für das aktive Motiv sehen.

### Skalierung und Drehung exakt bestimmen

Möchten Sie exakte Werte definieren, können Sie in die Eingabeboxen für Skalierung und Drehung die gewünschten Werte eintragen. Das aktive Motiv in der Vorschau wird dann entsprechend abgeändert.



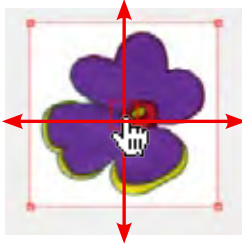
### 3. Spiegelung

Selektieren Sie das Motiv in der Vorschau, welches Sie aufspiegeln möchten.



Benutzen Sie die **SPIEGELN** Buttons, die sich bei den Verteilungswerkzeugen befinden, um das aktive Motiv **VERTIKAL** bzw. **HORIZONTAL** zu spiegeln.

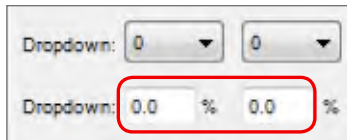
Die Spiegelung geschieht unter Beibehaltung von Größe und Drehwinkel.



#### 4. Versatz ändern

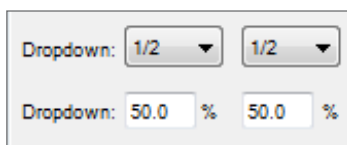
Mit dieser Funktion können Sie die Änderung am Versatz auch manuell bestimmen (neben der numerischen Eingabe in den Eingabeboxen).

Klicken Sie dazu auf das **ROTE QUADRAT** innerhalb der Sequenz und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste in horizontaler oder in vertikaler Richtung. Sie verschieben nun den Versatz des Rapportes und Sie sehen das Ergebnis sofort live in der Vorschau.



Das Ergebnis der Änderung am Versatz können Sie ebenfalls in den Eingabeboxen für den Versatz begutachten. Diese Boxen zeigen stets die aktuelle Versatzverschiebung, egal ob Sie diese im Popup-Menü eingeben oder durch Ziehen erwirkt haben.

Das nachfolgende Beispiel zeigt einen Rapport, bei dem der Versatz durch manuelles Ziehen in der Horizontalen sowie in der Vertikalen verändert wurde:

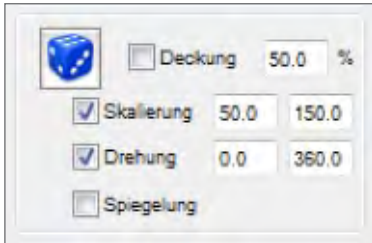


**Beachten Sie** bei Versätzen mit Verschiebung in der Horizontalen UND der Vertikalen, dass es zu Überlappungen des Motives im Rapport kommen kann!

## Die Zufallsfunktion



Repeater besitzt eine Zufallsfunktion, mit der alle Parameter für Verteilung, Skalierung, Spiegelung und Drehung gemeinsam auf den Rapport angewendet werden können.



1. Mit den Checkboxes können Sie bestimmen, welche Parameter bei der Anwendung der Zufallsfunktion variiert werden sollen und welche nicht.

**Deckung:** bestimmt die Anzahl an Motiven im Rapport und die Anordnung auf den Sequenzen.

0%: keine Sequenz wird belegt

100%: alle Sequenzen werden mit Motiven belegt.

Bestimmt die Flächendeckung - das Verhältnis von Motiven und Restfläche - und beeinflusst somit das Gesamterscheinungsbild des Rapportes. Dies geschieht auch in Abhängigkeit der Motivgröße.

Bei einer Flächendeckung von 50% wird das Verhältnis von applizierten Motiven zur Fondfarbe eine gleichmäßige Gewichtung haben. Weniger Deckung lässt mehr Fondfarbe durchscheinen und umgekehrt.

Bei tendenziell größeren Motiven werden eventuell weniger platziert, um die gleichmäßige Gewichtung zur Fondfarbe zu erhalten.

**Skalierung:** bestimmt, ob skaliert werden soll oder nicht.

In den Eingabeboxen können Sie den Minimal- sowie den Maximalwert der Skalierung definieren, den die Zufallsfunktion auf die Motive anwenden darf.

**Drehung:** bestimmt, ob gedreht werden soll oder nicht.

In den Eingabeboxen kann ebenfalls das Spektrum für den Drehwinkel definiert werden, den die Zufallsfunktion auf die Motive anwenden darf.

**Spiegelung:** bestimmt, ob gespiegelt werden soll oder nicht.



2. Zufallsfunktion ausführen

Nachdem alle Parameter festgelegt wurden, klicken Sie den **WÜRFEL**-Button, um eine zufällige Rapportgestaltung zu applizieren.

Klicken Sie mehrmals, um verschiedene Möglichkeiten anzuzeigen und solange, bis Ihnen eine Rapportverteilung zusagt.

**Beachten Sie:** alle Rapportvorschläge werden temporär angezeigt. Speichern Sie die bevorzugten Rapporte! Sobald Sie fortfahren, können die vergangen Rapporte nicht wieder hervorgebracht werden.

Wie Sie den Rapport speichern, erfahren Sie auf den folgenden Seiten in diesem Handbuch.

### Verteilung speichern



Benutzen Sie die Buttons für **ÖFFNEN** und **SPEICHERN**, um Rapportanordnungen für spätere Verwendung zu sichern.

Mit dieser Funktion wird nicht das Rapportmotiv selbst gespeichert, sondern lediglich die Einstellungen, die den Rapport ausmachen.

Dies sind folgende Parameter:

- Anzahl an Motiven im Rapport
- Verteilung der Motive (Ausrichtung, Drehung, Spiegelung, Skalierung)
- Bestückung der Sequenzen
- Einstellungen im Versatz

Haben Sie also Rapporte entworfen, die Sie vom Grundsatz her auf verschiedene Motive anwenden wollen, können Sie hiermit die Verteilung speichern, um diese dann auf ein nächstes Motiv anzuwenden.

Gehen Sie wie folgt vor:

#### 1. Rapport gestalten

Beginnen Sie mit einem Motiv und der Gestaltung eines Rapportes.

Benutzen Sie dazu die Rapport-Werkzeuge, wie sie in diesem Manual beschrieben sind.



#### 2. Rapport speichern

Ist die Gestaltung des Rapportes abgeschlossen, klicken Sie auf den Button **SPEICHERN**.

Der Standard-Sichern-Dialog Ihres Computers erscheint. Geben Sie hier einen Namen für die Datei ein und speichern Sie sie. (Den Speicherort der Datei auf der Festplatte können Sie frei wählen.)

**Achtung:** Eine .rpt-Datei entsteht. Diese Datei ist KEINE Bilddatei. Es ist eine Repeater-Datei, welche lediglich die Einstellungen für einen Rapport enthält! Diese Einstellungen können nun auf neue Vorlage angewendet werden.

### 3. Repeater verlassen

Bestätigen Sie den aktuellen Rapport mit **Ok**, um diesen in die Photoshop-Datei zu zeichnen. (Oder beenden Sie den Repeater mit **CANCEL**.)

### 4. Neues Motiv

Beginnen Sie nun einen neuen Rapport, indem Sie das neue Motiv benutzen. Öffnen Sie den Repeater. Ihr Motiv wird in der Vorschau angezeigt.

Öffnen Sie nun die Rapporteneinstellungsdatei, die Sie auf Ihrer Festplatte gespeichert haben, um die gewünschte Verteilung auf das neue Motiv zu applizieren.

**TIPP:** Sie können sich einen Ordner anlegen, in dem alle Ihre Rapporteneinstellungen gespeichert sind. Sie können beliebig viele Rapporteneinstellungen speichern.



### Rapport in die Photoshop-Datei zeichnen

Bestätigen Sie mit **Ok**, um den Rapport in die Photoshopdatei zeichnen zu lassen.

Eine Automatisierung wird nun in Gang gesetzt und Photoshop berechnet den All-Over. Die Arbeitsfläche der Datei wird entsprechend vergrößert, sodass der All-Over abgebildet werden kann. Die Datei wird so beschnitten, dass eine rapportfähige Sequenz entsteht. Der entstandene All-Over ist stets im Blockversatz rapportfähig. Weitere Informationen finden auch auf Seite

👉 Motive, die im Repeater über den Rand hinaus ragen, werden automatisch auf der gegenüberliegenden Seite angesetzt, sodass Sie eine rapportierfähige Sequenz erhalten!

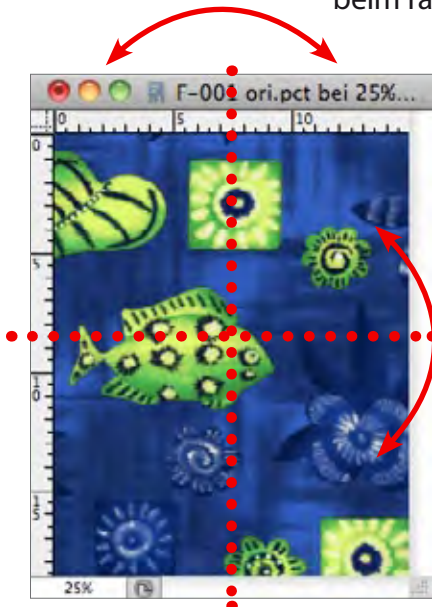


## Wrapper: Automatische Rapportteilung

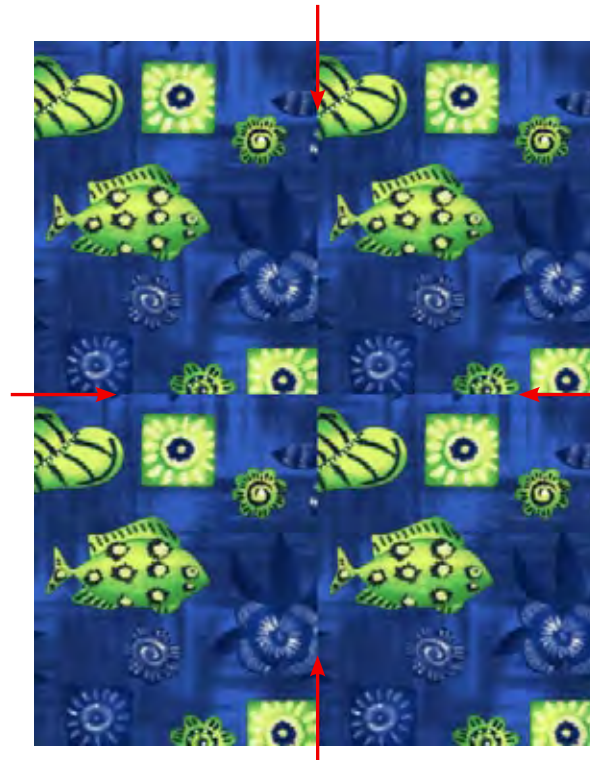
### Was ist Wrapper ?

Wrapper ist das PlugIn zur Rapportteilung.

Das Ziel vom Wrapper ist es, die Anschlusskanten eines Dessins, welche erst beim rapportieren sichtbar werden, vorab im Inneren der Datei anzuzeigen.

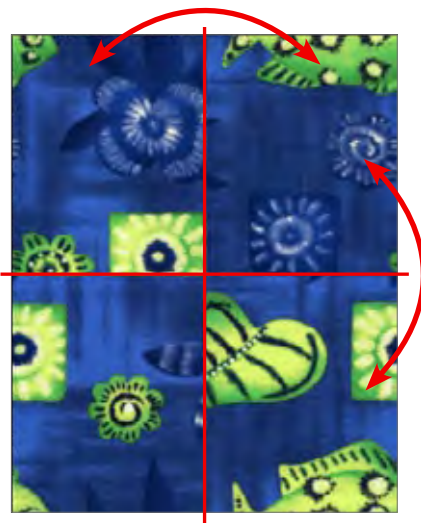


Originaldessin mit Anzeige der Vierteilung



Nicht passende Anschlusskanten

Diese Vorgehensweise ist eine traditionelle Methode des Rapportierens. Das Design wird dabei in vier Teile geteilt. Die beiden linken Teile werden mit den beiden rechten vertauscht und die beiden oberen Teile mit den unteren.



Dessin nach der Teilung.  
Die nicht passenden Anschlusskanten sind sichtbar.

Somit treffen nun die Außenkanten eines Dessins im Inneren der Datei aufeinander. Und dies sind exakt die Anschlüsse, die beim Rapportieren im Blockversatz zu sehen sind.

Sie können nun die Rapportierfähigkeit Ihres Dessins beurteilen und nicht passende Übergänge bequem bearbeiten. Sie brauchen dazu nur das Innere der Datei zu korrigieren. Die jetzigen (neuen) Außenkanten sind bereits passend, da diese vormals das Innere der Datei waren!

Der Wrapper ist ein Automatisierung-PlugIn, mit dem Sie diese automatische Rapportteilung ausführen können.



Bevor Sie mit dem Wrapper beginnen, beachten Sie folgendes:

### Dokumentgröße

Wenn Sie Rapporte entwickeln, konzipieren Sie Ihr Dokument immer so, dass die Dokumentgröße die Rapportgröße ist. Dies erleichtert es im gesamten Workflow, die Rapportsequenz zu erhalten und schnell wiederzufinden und die richtigen Daten für die Druckproduktion zu haben.

Dem Wrapper liegt nämlich zugrunde, dass die gesamte Datei das Rapportmaß ist. Er wird sie immer mittig zerteilen, um die vier Bereiche auf die beschriebene Weise miteinander zu vertauschen. Würde sich unnötige Arbeitsfläche um das Design herum befinden, würde diese dann in den Rapport integriert werden.

### Mehrere Ebenen



Wrapper kann Dateien mit mehreren Ebenen wrappen.

Dies ist hilfreich, wenn sich Ihr Design aus mehreren Ebenen zusammensetzt und Sie diese weiterhin in Ihrem Workflow erhalten wollen (was ja eine Große Stärke von Photoshop ist! :-)

Dabei werden alle Ebenen umgeschlagen, die aktuell in der Ebenen-Palette eingeblendet sind (Auge an). Ausgeblendete Ebenen bleiben unverändert (Auge aus) und werden nicht umgeschlagen.

Auf diese Weise können Sie sehr gut steuern, welche Ebenen der Wrapper behandeln soll, und welche nicht, da es nicht immer gewünscht ist, alle Ebenen umzuschlagen.

### Rapportteilung erstellen

Gehen Sie wie folgt vor, um die Rapportteilung auszuführen:

1. Bestimmen Sie zunächst das Rapportmaß und stellen Sie Ihr Design ggf. mit den Freistellen-Werkzeugen frei.

2. Prüfen Sie in der Ebenen-Palette die einzelnen Ebenen auf Sichtbarkeit.

Auge an: Ebene wird umgeschlagen

Auge aus: Ebene bleibt unverändert

**Achtung:** Gruppen werden ebenfalls vom Wrapper nicht behandelt. Der Inhalt einer Gruppe bleibt immer unverändert!

3. Wählen Sie im Menü **DATEI | AUTOMATISIEREN | WRAPPER** an.

Die Datei wird automatisch in vier Teile geteilt und die Kacheln werden miteinander vertauscht. Sie sehen nun die Außenkanten Ihres Designs im Inneren der Datei. Dies sind die zukünftigen Rapportübergänge.

4. Bearbeiten Sie nun die Übergänge in der rapportgeteilten Ansicht.



Das Innenleben der Datei -die Übergänge- müssen nun ausgleichen und passend gemacht werden. Dazu steht Ihnen die ganze Bandbreite an Photoshop-Zeichenwerkzeugen zur Verfügung sowie Ihr gestalterisches Geschick!

**Tipp:** Sie können auch einzelne Motive aus den anderen Ebenen ausschneiden und über der rapportgeteilten Ansicht einsetzen, um die Übergänge anzupassen.

Zu bearbeitender Bereich  
nach der Rapportteilung.

5. Sie können nach Abschluss Ihrer Arbeit den Rapport bzw. die einzelnen Ebenen 'zurückschlagen', um die Originalansicht wieder herzustellen.

Benutzen Sie den Wrapper ein zweites Mal.

Wählen Sie im Menü **DATEI | AUTOMATISIEREN | WRAPPER** an.

Ihr Design wird wieder geteilt und die Innenkanten werden nach außen geschlagen. Sie erhalten wieder die Originalansicht, wobei die Außenkanten durch Ihre Bearbeitung nun passend für den Blockversatz sind.

Sie können den Wrapper beliebig oft benutzen, um die Rapportteilung durchzuführen. Das Dokument wird immer exakt mittig zerteilt, sodass Sie auch bei mehrmaligem hin- und herschlagen stets den gleichen Ausschnitt sehen.

[illegible]

## Weaver: Gewebesimulation



Mit dem Weaver können Gewebedessins wie Karos und Streifen für Schafftgewebe erstellt werden. Dabei lassen sich die Kett- und Schussfolgen numerisch eingeben. In der Vorschau wird dann das entsprechende Gewebe berechnet.

Alternativ können Gewebe auch durch freihändiges Zeichnen in der Vorschau erstellt oder nachträglich verändert werden. Dabei stehen Werkzeuge zum Editieren, Kopieren und Spiegeln von Sequenzen zur Verfügung. Die Gewebeformel wird dabei immer neu ermittelt und im Formeldialog angezeigt.

In der Farbpalette werden die Garnfarben für Kett- und Schusssequenz festgelegt.

Eine umfangreiche und erweiterbare Bindungsbibliothek ist ebenfalls enthalten. Im Bindungseditor können Patronen mit einer Größe von bis zu 64x64 Bindungspunkten erstellt und in der Bibliothek abgespeichert werden. Jede Bindung kann anschließend auf das Gewebe appliziert werden. Dabei ist es möglich, mit Bindungsrapporten zu arbeiten, womit einem Gewebe verschiedene Bindungen zugewiesen werden können.

Das Gewebe wird zum Schluß in die aktive Ebene gezeichnet, wobei sich die Anzahl an Fäden pro cm in Kette und Schuss genau definieren läßt.

Wählen Sie im Menü **FILTER > TRIADEM® STYLEPLUG > WEAVER** an.

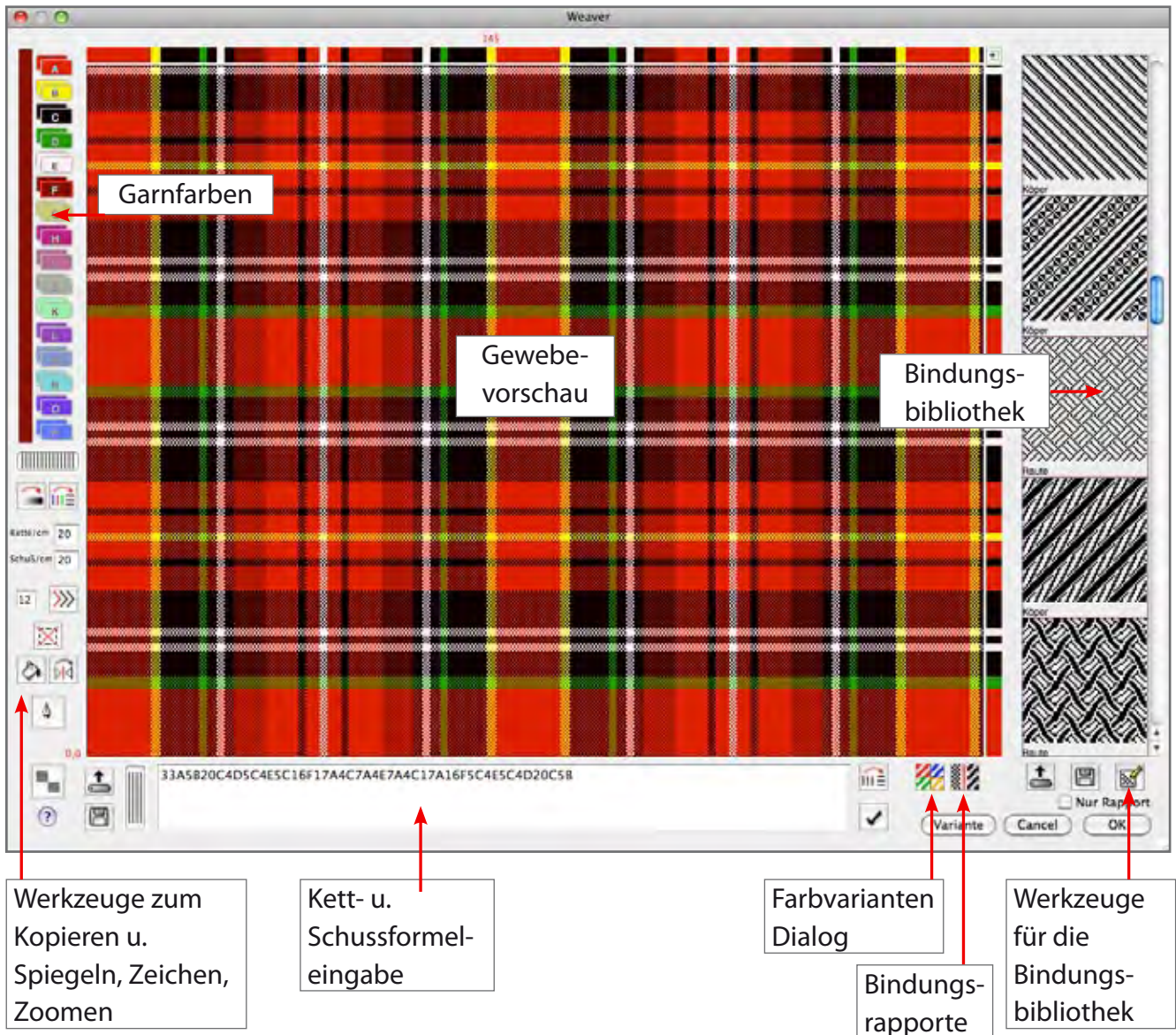
Das Weaver PlugIn ist ein Filter-PlugIn, welches die Pixel der aktiven Ebene bearbeitet. Es befindet sich im Menü **FILTER**.



**Achtung:** Stellen Sie vor Beginn der Arbeit mit dem Weaver sicher, dass Ihre Datei eine Ebene mit Flächenfüllung besitzt oder Sie auf der Hintergrundebene arbeiten. Beinhaltet Ihre aktive Ebene Transparenzen, wird an dieser Stelle kein Gewebedessin gefüllt, da ein Filter keine Transparenz bearbeiten kann!



## Das Weaver Arbeitsfenster



## Übersicht über Weaver

Das Weaver Arbeitsfenster ist in vier Bereiche unterteilt, um schnellen Zugriff auf die Funktionen zu bieten:

**Mitte:** Hier sehen Sie die aktuelle Vorschau Ihres Gewebes

**Links:** Garnfarben und Bearbeitungswerkzeuge

**Unten:** Gewebeformel des aktuellen Gewebes, die hier auch geändert werden kann

**Rechts:** Zugriff auf die Bindungsbibliothek und deren Werkzeuge (z.B. Bindungseditor)

## Gewebe erstellen

Benutzen Sie den Weaver, um Dessins für Schaftgewebe, wie z.B. Karos und Streifen mit Bindung zu erstellen.

**Weben:** ist die Bezeichnung für das rechtwinklige Verkreuzen von Kett- und Schussfäden.

**Kette:** ist die Gesamtheit der Fäden, die in Längsrichtung verlaufen.

**Schuss:** ist die Gesamtheit der Fäden, die in Querrichtung verlaufen.

1. Erstellen Sie in Adobe Photoshop eine neue Datei, mit der gewünschten Bildgröße.

Menü **DATEI > NEU**

Der Photoshop Standard-Dialog zum Erstellen von Dateien öffnet sich. Definieren Sie hier Ihr Blattformat.



**TIPP:** Je höher die Auflösung Ihrer Datei, desto besser ist die Simulation Ihres Dessins, da die Garne genauer gezeichnet und feiner dargestellt werden können. Arbeiten Sie mit mindestens 150 DPI, wir empfehlen jedoch 300 DPI.

Vermeiden Sie jedoch Auflösungen von mehr als 300 DPI, da diese vom Drucker im Ausdruck auch nicht besser ausgegeben werden können!

2. Wählen Sie im Menü **FILTER > TRIADEM® STYLEPLUG > WEAVER** an.

Das Weaver-Fenster öffnet sich.

## Garnfarben bestimmen



Bestimmen Sie zunächst die Farben für Ihre Garne, die das Gewebe enthalten soll. Die Farbboxen der Farbpalette links oben sind mit Buchstaben versehen, die Ihnen später bei der Eingabe der Kett- und Schussformeln dienlich sind.

Es wird jeweils die Farbpalette der Kett- ODER der Schusssequenz angezeigt. Dies erkennen Sie an dem Button unterhalb der Farbboxen. Er zeigt entweder die Kettrichtung ODER die Schussrichtung an.

Doppelklicken Sie in der Farbpalette auf eine der Farbboxen. Der Farbwähler öffnet sich.

Beginnen Sie mit der Auswahl der Farben bei Box A.

**Achtung:** In den Voreinstellungen von Adobe© Photoshop© können Sie festlegen, welchen Colorpicker Sie verwenden möchten: Apple (bzw. Windows), Adobe oder ColorList. (Mehr zur Einstellung des Colorpickers finden Sie im Kapitel 'ColorList').

2. Stellen Sie nun im Colorpicker Ihre gewünschte Farbe ein und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit **OK**.

Die selektierte Farbe erscheint in der Farbbox.

3. Laden Sie nun weitere Garnfarben in die anderen Boxen, die Sie für Ihr Gewebe verwenden möchten.

Folgende Funktionen stehen für die Farbpalette zur Verfügung:



### **Kette und Schuss umschalten:**

Klicken Sie diesen Button, um zwischen der Farbpalette für Kette und Schuss umzuschalten.



### **Farbauswahl kopieren:**

Klicken Sie hier, wenn Sie die angezeigte Farbpalette der Kette in den Schuss kopieren möchten. Ist der Schuss angezeigt, kopiert dieser Button die Schussfarben in die Kettfarben.



### **Farbauswahl schattiert kopieren:**

Dieser Button kopiert ebenfalls die Kett- in die Schussfarben und umgekehrt, jedoch mit einer zusätzlichen Schattierung. Dies ist zur Hervorhebung der Bindung nützlich, wenn gleiche Farben in Kette und Schuss verwendet werden.

Die Farben für die Garne können jederzeit verändert werden, indem Sie erneut auf die Garnboxen klicken und aus dem Colorpicker neue Farben auswählen.



## Kett- und Schussformeln eingeben

In dieses Feld geben Sie die Formeln für Kette bzw. Schuss ein, aus denen Ihr Gewebe berechnet wird.

Das Prinzip der Zusammensetzung der Formeln ist dabei wie folgt:

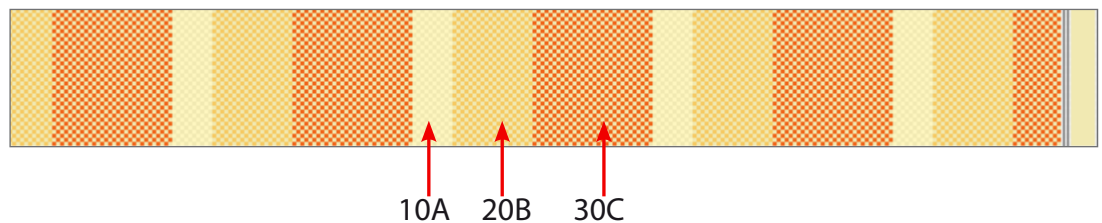
Die Buchstaben A,B,C... beziehen sich auf Ihre Garne, deren Farben Sie in den Farbboxen angegeben haben. Mit der Zahl vorweg definieren Sie, wie oft ein Garn in der Rapportsequenz benutzt werden soll.



**Beispiel:** Die Formel 10A20B30C bedeutet folgendes:

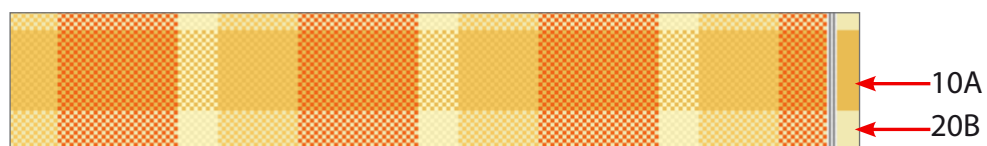
- 10 Garne der Farbe A
- 20 Garne der Farbe B
- 30 Garne der Farbe C

Diese Folge bildet die Kettsequenz, die nun automatisch im Gewebefenster wiederholt (rapportiert) wird:

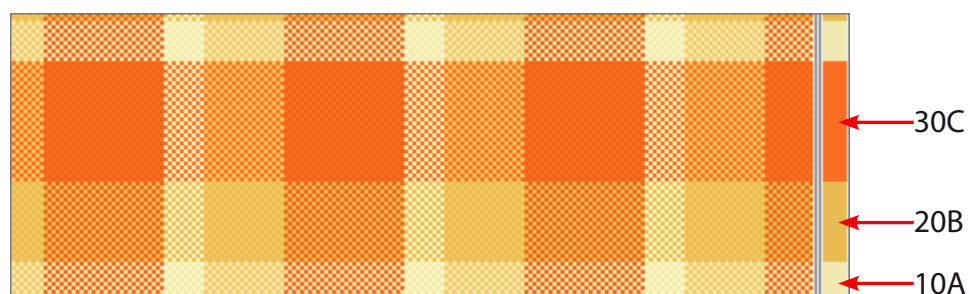


Gleiches Prinzip gilt für die Schusssequenz. Dabei kann eine von der Kettsequenz unabhängige Formel eingegeben werden. Für symmetrische Gewebe lassen sich die Formeln auch kopieren, Kette in Schuss und umgekehrt.

**Beispiel:** Die Formel für den Schuss ist 10a20b:



**Beispiel:** Die Formel für den Schuss wurde von der Kette kopiert und ist ebenfalls 10a20b30c:



## Gewebe erstellen



1. Geben Sie nun die Formel für die Kettsequenz nach der zuvor beschriebenen Art und Weise ein.



2. Klicken Sie den **BESTÄTIGEN** Button, um die eingegebene Sequenz berechnen zu lassen. Das Gewebe wird im Vorschaufenster angezeigt.



3. Wechseln Sie in die Schussansicht, um die Schussformel einzugeben. Klicken Sie wieder den **BESTÄTIGEN** Button, um die Schusssequenz berechnen zu lassen.

Sie können nun Ihre Formeln beliebig verändern, um das Gewebedessin zu perfektionieren.



Benutzen Sie den **KETTE / SCHUSS KOPIEREN** Button, um die Sequenzen ineinander zu kopieren. Ist die Kettsequenz angezeigt, kopiert dieser Button die Kette in den Schuss. Ist die Schusssequenz angezeigt, kopiert dieser Button den Schuss in die Kette.



Kette

Die aktive Sequenz wird unterhalb der Garnfarben angezeigt.



Schuss

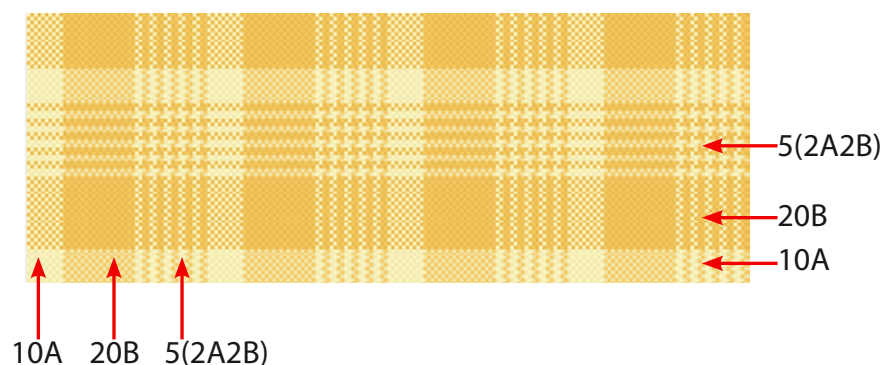
**TIPP:** Sie können ebenfalls mit Klammerrechnung arbeiten, um innerhalb einer Sequenz Wiederholungen von Sequenzen einzugeben.

**Beispiel:** Die Formel für Kette und Schuss ist 10a20b5(2a2b):

10 Garne der Farbe A

20 Garne der Farbe B

5x die Wiederholung von 2 Garnen A und 2 Garnen B



Sie können jederzeit die Farben für Ihre Garne neu bestimmen. Farb-änderungen an Garnen die aktuell in den Kett- und Schussformeln verwendet werden, werden sofort im Gewebe angezeigt.

## Gewebe bearbeiten

Ist ein Gewebe erstellt und dieses im Vorschaufenster sichtbar, haben Sie nun verschiedene Möglichkeiten es zu bearbeiten und abzuändern.

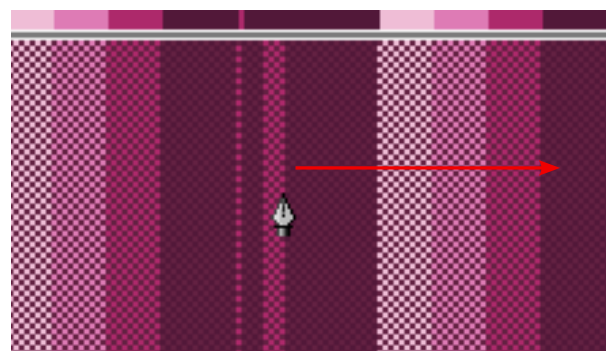
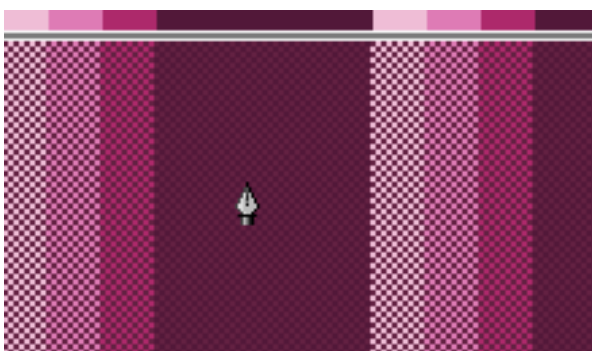
1. Freihand zeichnen
2. Selektierte Bereiche füllen
3. Die Gewebeformel verändern
4. Die Gewebeformel mit dem grafischen Werkzeug verändern
5. Eine Auswahl von Fäden kopieren und wiederholen
6. Eine Auswahl von Fäden spiegeln und gespiegelt wiederholen

### 1. Gewebe freihand zeichnen

Mit der Freihand-Zeichenfunktion können Sie jederzeit im Vorschaufenster in der Kett- oder Schusssequenz mit einzelnen Fäden zeichnen.



1. Aktivieren Sie die Sequenz, in der Sie zeichnen wollen.
2. Wählen Sie anschließend eine Garnfarbe aus, indem Sie auf die entsprechende Farbbox klicken.



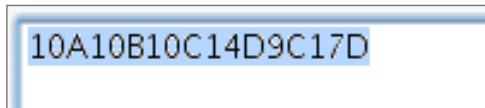
3. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste im Vorschaufenster im Bereich der ersten Rapportsequenz. Es werden nun Fäden der ausgewählten Farbe eingefügt.

**Beachten** Sie, dass die Freihand-Zeichenfunktion nur auf der ersten Rapportsequenz funktioniert. Haben Sie Ihr Gewebe in diesem Bereich bearbeitet, erscheint das Ergebnis automatisch in den sich wiederholenden Sequenzen.

Die **erste Rapportsequenz** der Kette beginnt mit dem 1. Faden und befindet sich auf der linken Seite im Vorschaufenster.

Die **erste Rapportsequenz** des Schusses beginnt mit dem 1. Faden am unteren Rand des Vorschaufensters.

Sie können jederzeit weitere Farben auswählen und erneut mit dem Zeichnen beginnen, um zuvor gezeichnete Garne zu ersetzen. Dabei können Sie jederzeit zwischen Kett- und Schusssequenz wechseln.



**Gewebeformel:** Durch das freihändige Zeichnen ändert sich natürlich die Formel Ihres Gewebes. Das Programm kann diese Änderungen verfolgen und Sie sehen die neue Formel im Eingabedialog für Kette und Schuss.

## 2. Selektierte Bereiche füllen

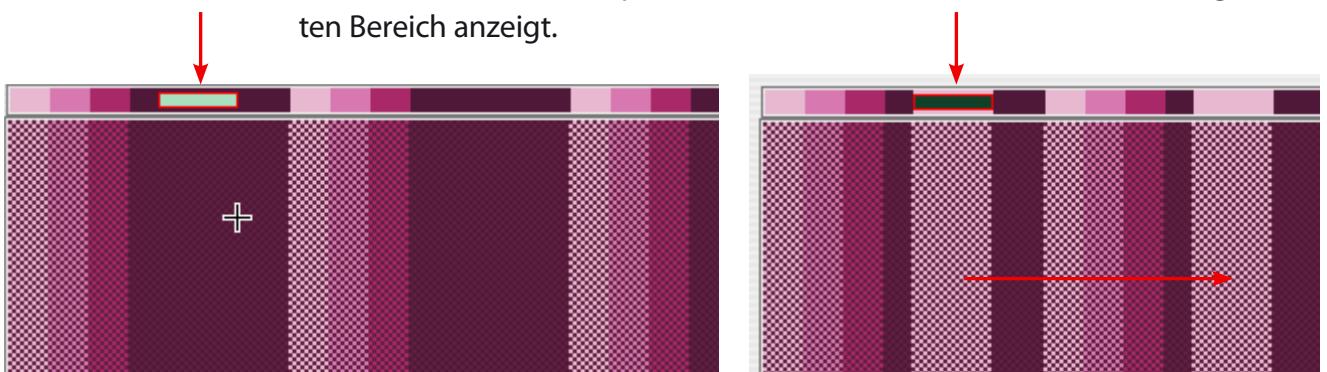
Möchten Sie größere Bereiche, wie z.B. breite Streifen durch freihändiges Zeichnen in Ihr Gewebe einfüllen, können Sie diese Bereiche mit einer Auswahl selektieren und diese mit der gewünschten Garnfarbe einfärben.

**Beachten** Sie, dass Sie auch mit dieser Funktion auf der ersten Rapportsequenz arbeiten müssen! Das Ergebnis erscheint dann wieder automatisch in den sich wiederholenden Sequenzen.

1. Markieren Sie zunächst den Bereich, der gefüllt werden soll, indem Sie mit der Maus Anfang und Ende bestimmen:

Klicken Sie dazu mit gedrückter **SHIFT-TASTE** an die Stelle in der ersten Rapportsequenz, wo die Füllung beginnen soll. Klicken Sie ein zweites Mal mit gedrückter **SHIFT-TASTE**, wo die Füllung enden soll.

Im Lineal der aktiven Sequenz erscheint ein Balken, der Ihnen den ausgewählten Bereich anzeigt.



2. Klicken Sie nun das Werkzeug **FÜLLKANNE** links neben der Vorschau. Ihr markierter Bereich wird nun mit der gewählten Farbe eingefüllt.

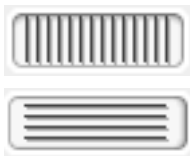
Sie können mehrfach Farben in die Auswahl einfüllen, bis Ihnen das Ergebnis zusagt.



3. Klicken Sie anschließend auf das Werkzeug **AUSWAHL AUFHEBEN**, um die Markierung des Füllbereiches aufzuheben.

### 3. Die Gewebeformel verändern

Eine einfache Methode, erstellte Gewebe nachträglich zu verändern, ist das Bearbeiten der Gewebeformel. Sie können dabei Bereiche selektieren und überschreiben oder weitere Garne zwischen vorhandenen Garnen einfügen.

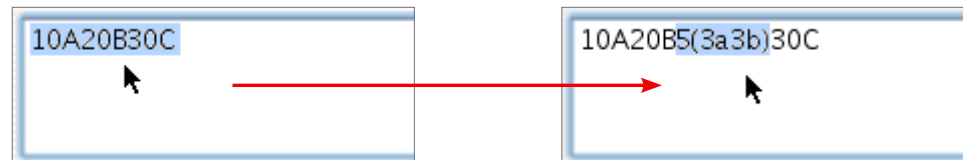


1. Aktivieren Sie die Kett- oder Schussesequenz.

2. Selektieren Sie den Bereich der Formel, den Sie ersetzen wollen oder positionieren Sie den Cursor an die Stelle, an der Sie weitere Garne eingeben möchten.

3. Tippen Sie die neue Formel ein.

Sie können hierbei auch wieder mit Klammerrechnung arbeiten.



4. Klicken Sie den **BESTÄTIGEN** Button, um die eingegebene Sequenz berechnen zu lassen. Das Gewebe wird im Vorschaufenster angezeigt.

Sie können die Gewebeformel in Kette und Schuss beliebig oft verändern und berechnen lassen.

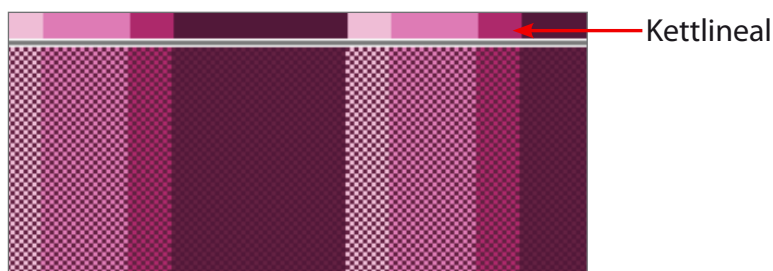
#### 4. Die Gewebeformel mit dem grafischen Werkzeug verändern

Das grafische Werkzeug zum Ändern der Gewebeformeln ist über das Lineal, welches sich nahe der Vorschau befindet, zugänglich.

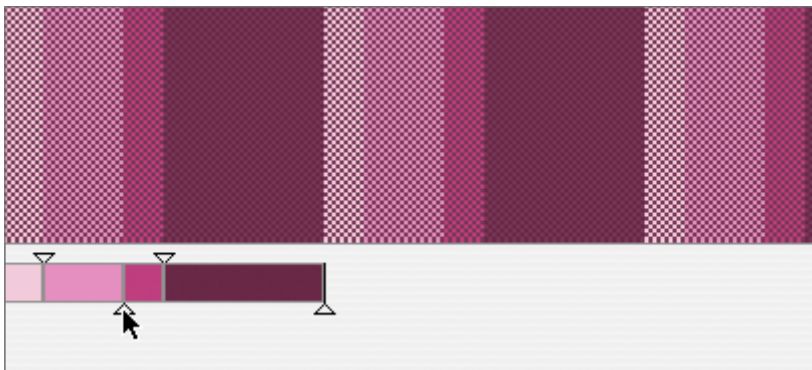
In dieser Funktion erscheint die Gewebeformel in Form von Farbbalken, die durch Ziehen in Ihrer Breite verändert werden können. Damit lassen sich jederzeit in einem Gewebe die Anzahl an Fäden einer Farbe verändern.

1. Aktivieren Sie die Sequenz, deren Gewebeformel Sie ändern möchten.

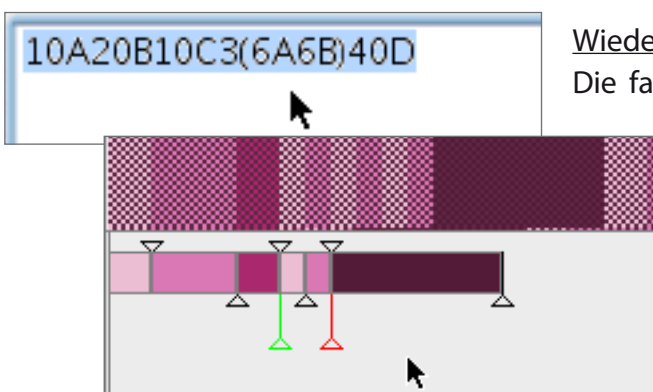
2. Klicken Sie nun in das **Kett-** bzw. in das **Schusslineal**, zum Öffnen des Dialogs.



Der Dialog mit den Farbbalken zum Ändern der Fadenanzahl erscheint. Die Breite der Farbbalken entspricht der Anzahl an Fäden, die Sie in der Gewebeformel eingegeben oder durch freies Zeichnen erstellt haben. Die schwarzen Dreiecke markieren den Farbwechsel.



3. Klicken Sie auf die schwarzen Dreiecke und verändern Sie die Breite der Farbböcke durch Verschieben der Dreiecke nach rechts oder links. Die Änderung ist sofort in der Vorschau sichtbar.



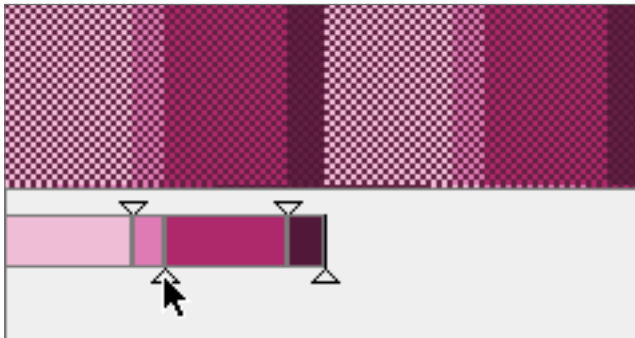
Wiederholungen in der Gewebeformel:

Die farbigen Dreiecke zeigen eine Wiederholung innerhalb einer Gewebeformel an. Das grüne Dreieck markiert den Beginn, das rote das Ende der Wiederholung.



- Ermitteln der Gewebeformel:

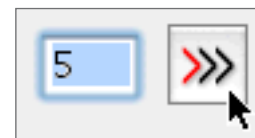
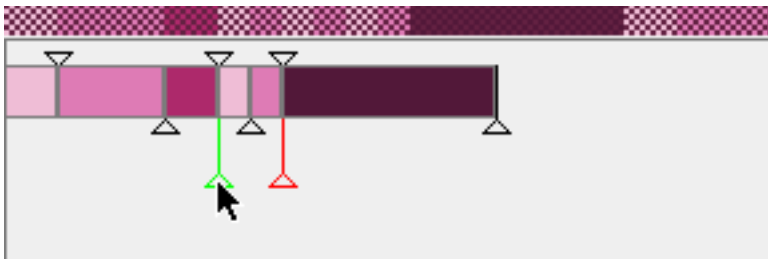
Sie können beliebig oft die Fadenanzahl durch Verschieben der Dreiecke verändern. Die Veränderung, und damit die neue Fadenanzahl werden vom Programm registriert und im Feld zur Eingabe der Gewebeformel angezeigt.



24A6B23C7D

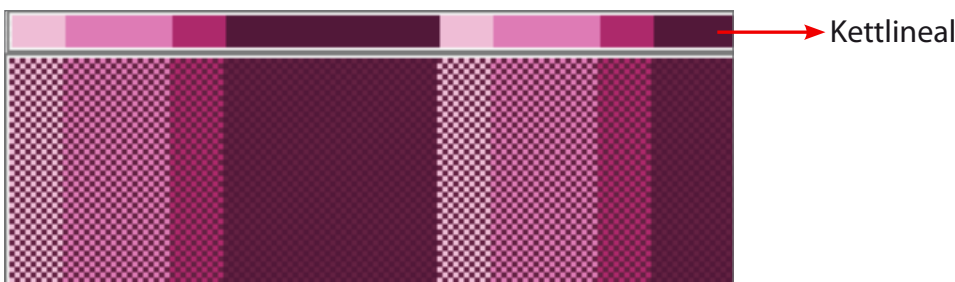
- Häufigkeit der Wiederholung ändern:

Möchten Sie die **Anzahl einer Wiederholung** innerhalb der Gewebeformel verändern, klicken Sie auf das grüne Dreieck, welches den Beginn der Wiederholung anzeigt. Im Feld für die **ANZAHL AN WIEDERHOLUNGEN** neben der Vorschau erscheint nun der aktuelle Wert der wiederholten Sequenz. Geben Sie nun in dieses Feld den neuen Wert ein und klicken Sie auf den Button **WIEDERHOLUNG AUSFÜHREN**.



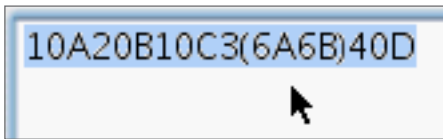
Das Ergebnis ist wieder in der Vorschau zu sehen und die Gewebeformel wurde aktualisiert.

4. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, beenden Sie das grafische Werkzeug, indem Sie erneut in das entsprechende **LINEAL** klicken, um den Dialog zu schließen.



- Grafisches Werkzeug und numerische Eingabe kombinieren:

Sie können während der Arbeit mit dem grafischen Werkzeug jederzeit auch eine Änderung von Farbe und Fadenanzahl über den Formeleingabe-Dialog links neben der Vorschau durchführen. Die Änderung wird ebenfalls sofort in der Vorschau sowie in den Farbbalken angezeigt.



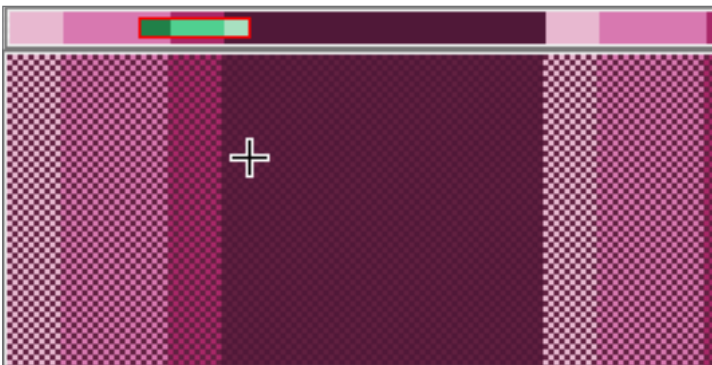
## 5. Eine Auswahl von Fäden kopieren und wiederholen

Mit dieser Funktion können Sie in der Gewebevorschau einen Bereich auswählen, der dann mehrfach wiederholt werden kann.

1. Selektieren Sie zunächst den Bereich, der wiederholt werden soll, indem Sie mit der Maus Anfang und Ende bestimmen:

Klicken Sie mit gedrückter **SHIFT-TASTE** in der Gewebevorschau an die Stelle, wo die zu wiederholende Sequenz beginnt. Klicken Sie ein zweites Mal, um das Ende der Sequenz zu markieren.

**Beachten** Sie, dass diese Funktion wieder auf der ersten Rapportsequenz arbeitet. Das Ergebnis erscheint dann automatisch in den sich wiederholenden Sequenzen.

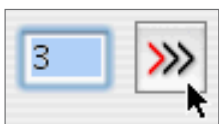


Im Lineal der aktiven Sequenz (Kette oder Schuss) erscheint ein Balken, der Ihnen den ausgewählten und aktiven Bereich anzeigt.



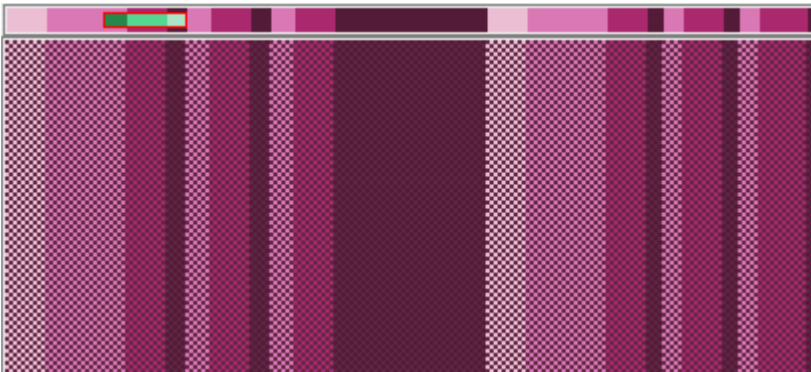
Um eine genauere Auswahl zu treffen, können Sie die **ZOOMFUNKTION** benutzen, um das Gewebe zu vergrößern. (Es befindet sich hinter der Zeichenfeder.)

2. Geben Sie nun die Anzahl an Wiederholungen in das Feld **ANZAHL AN WIEDERHOLUNGEN** neben der Vorschau ein. Geben Sie den Wert '3' ein, um die ausgewählte Sequenz insgesamt 3 mal im Gewebe zu sehen.



3. Klicken Sie nun auf den Button **WIEDERHOLUNG AUSFÜHREN** rechts daneben, um die Sequenzen zu zeichnen.

**Beachten** Sie dabei, dass die Originalsequenz mitzählt. Bei einem Wert von '3' wird also Ihre Sequenz zwei weitere Male appliziert, damit insgesamt 3 Wiederholungen zu sehen sind.



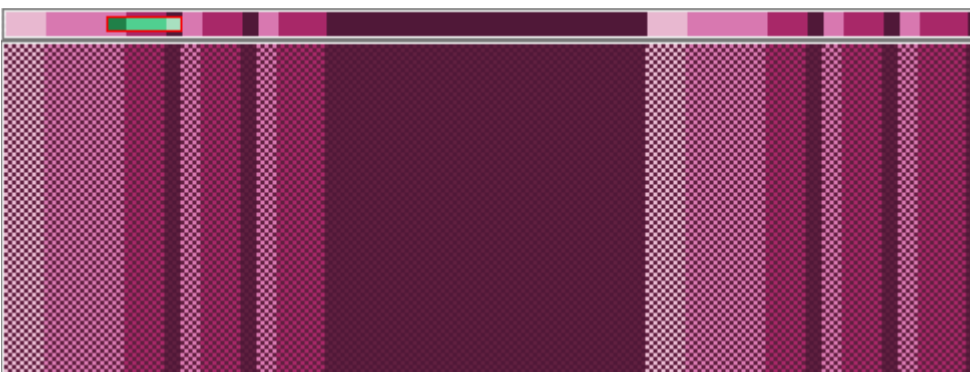
Das Programm überschreibt bei diesem Vorgang die nachfolgenden Fäden mit der ausgewählten Sequenz. Die ursprüngliche Rapportbreite bleibt dabei erhalten.

**Beispiel:** Ihr Farbrapport beträgt 120 Fäden. Sie haben einen Bereich von 20 Fäden markiert, den Sie 3 mal wiederholen. Ihre Auswahl wird also 2x (40 Fäden) nach rechts wiederholt. Diese 40 Fäden ersetzen somit die Fäden, die zuvor zu sehen waren und Ihre ausgewählte Sequenz ist nun 3x im Gewebe. Der Farbrapport ist unverändert und beträgt immer noch 120 Fäden.



Möchten Sie die Sequenz, die Sie wiederholen, als zusätzliche Fäden in Ihr Gewebe einfügen, halten Sie die **ALT-TASTE** gedrückt, wenn Sie auf den Button **WIEDERHOLUNG AUSFÜHREN** klicken.

Ihr Farbrapport verbreitert sich dabei um die Anzahl der eingefügten Fäden.



Unser Beispiel mit den 120 Fäden im Farbrapport würde sich wie folgt ändern: Die 20 Fäden, die Sie markiert hatten und 3x wiederholen, verbreitern nun den Farbrapport um 40 Fäden. Er beträgt dann 160 Fäden.

## 6. Eine Auswahl von Fäden spiegeln und gespiegelt wiederholen

Mit dieser Funktion können Sie in der Gewebevorschau einen Bereich auswählen, der gespiegelt und mehrfach gespiegelt wiederholt werden kann.

1. Selektieren Sie den Bereich, der gespiegelt werden soll, indem Sie mit der Maus Anfang und Ende bestimmen:

Klicken Sie mit gedrückter **SHIFT-TASTE** in der Gewebevorschau an die Stelle, wo die zu spiegelnde Sequenz beginnt. Klicken Sie ein zweites Mal, um das Ende der Sequenz zu markieren.



**Beachten** Sie, dass diese Funktion wieder auf der ersten Rapportsequenz arbeitet. Das Ergebnis erscheint dann automatisch in den sich wiederholenden Sequenzen.

Im Lineal der aktiven Sequenz (Kette oder Schuss) erscheint ein Balken, der Ihnen den ausgewählten Bereich anzeigt.

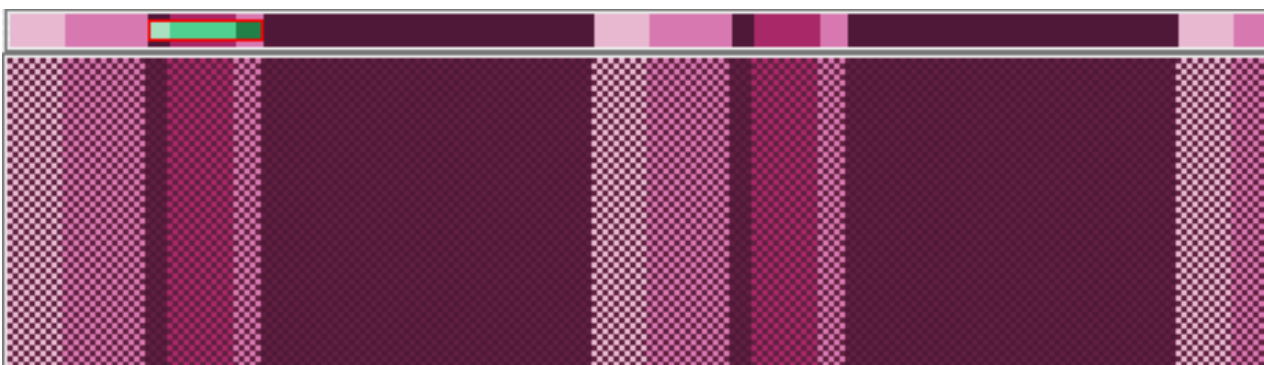


Um eine genauere Auswahl zu treffen, können Sie die **ZOOMFUNKTION** benutzen, um das Gewebe zu vergrößern.



2. Klicken Sie nun auf den Button **SEQUENZ SPIEGELN**.

Der ausgewählte Teil wird nun auf der Stelle um dessen mittlere Achse gespiegelt. Das Ergebnis ist wieder in den nachfolgenden Rapportsequenzen zu sehen.

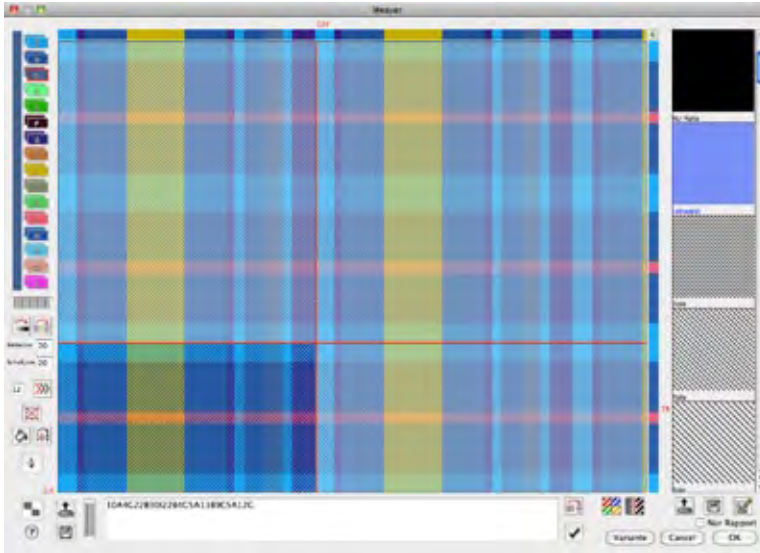


Möchten Sie den ausgewählten Teil als gespiegelte Kopie daneben setzen, halten Sie wieder die **ALT-TASTE** gedrückt, wenn Sie auf den Button **SEQUENZ SPIEGELN** klicken.

Das Programm fügt bei diesem Vorgang die ausgewählten Fäden rechts neben der Markierung als gespiegelte Kopie in das Gewebe ein. Die ursprüngliche Rapportbreite verändert sich dabei um die Anzahl der eingefügten Fäden.

## Weitere Funktionen im Arbeitsfenster

### Der Farbrapport



Der Farbrapport zeigt die Gesamtanzahl an Garnen für eine Rapportwiederholung. Der Wert wird aus Ihren Angaben in Kett- und Schussformel errechnet.

**Beispiel:** Unsere Formel 10a20b30c ergibt einen Farbrapport von 60 Garnen. ( $10+20+30=60$ ). Dabei spielt die Garnfarbe keine Rolle.

Die Anzeige des Rapportes ist nützlich, um die Wiederholsequenz zu beurteilen und besser bearbeiten zu können. Es gibt verschiedene Modi für die Anzeige des Farbrapportes. Die Funktion befindet sich rechts oben an der Gewebevorschau, wo Kett- und Schusslineal sich kreuzen.



Klicken Sie auf das grüne Icon **FARB RAPPORT**. Mehrfaches Klicken wechselt die Ansichten.

1.) Normale Ansicht: das ganze Gewebe ist in der Vorschau zu sehen.



2.) Farbrapport Zahlenwerte: Am Kettlineal wie am Schusslineal erscheinen in Höhe des Rapportes rote Zahlenwerte. Diese kennzeichnen die Rapportsequenz. Der Zahlenwert gibt die Gesamtanzahl an Garnen im Rapport an.



3.) Farbrapport Linien: Rote Linien in der Vorschau markieren zusätzlich die Rapportsequenz.



4.) Farbrapport Abschattierung: Das restliche Gewebe in der Vorschau wird ausgeblendet, um den Geweberapport besser hervorzuheben.

### Vorschau zoomen



Sie können die Gewebevorschau zoomen, um Einzelheiten besser zu erkennen. Benutzen Sie dazu den Schieberegler unterhalb der Gewebevorschau und ziehen Sie diesen nach rechts, um aufzuzoomen.

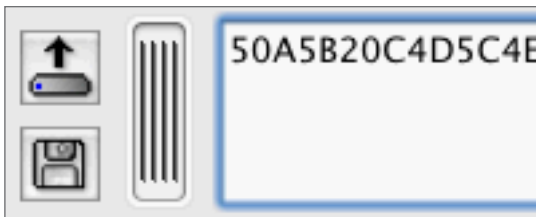
Die Zoomfunktion ist ebenfalls verfügbar, wenn Sie mit dem grafischen Werkzeug die Gewebeformeln bearbeiten. Die Farbbalken werden hierbei entsprechend aufgezoomt.

### Ausschnitt einstellen (scrollen)

Bei Geweben mit sehr großen Wiederholsequenzen ist mitunter nicht der ganze Rapport im Vorschaufenster zu sehen. Mit dieser Funktion können Sie deshalb bestimmen, ab dem wievielten Kett- und Schussfaden der Ausschnitt gezeichnet werden soll.

Die Funktion ist mit einem Scroll vergleichbar.

### Formel speichern

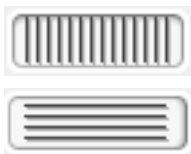


Sie können Ihre Kett- und Schussformeln speichern, um diese jederzeit für neue Gewebe wieder zu verwenden.



Klicken Sie auf den Button **SICHERN**, um die Formel, die momentan angezeigt wird, als Datei zu sichern.

Der Standard Sichern-Dialog erscheint. Vergeben Sie einen Namen und wählen Sie den gewünschten Ordner auf Ihrer Festplatte und klicken Sie auf **SICHERN**.



**Achtung:** Es wird nur die angezeigte Kett- ODER Schussformel gesichert. Möchten Sie beide Formeln sichern, müssen Sie in die Ansicht der jeweils anderen Formel wechseln und diese ebenfalls sichern.

Sie können auch das gesamte Gewebe sichern. Lesen Sie dazu später unter 'Gewebe sichern' in diesem Handbuch.

### Formel laden



Klicken Sie auf den Button **ÖFFNEN**, um die gespeicherten Formeln für die Erstellung neuer Gewebe einzulesen.

Alle gespeicherten Sequenzen lassen sich dabei in Kette UND in Schuss öffnen.



## Gewebe in die Datei zeichnen

Sind alle Angaben für Garnfarbe, Kett- und Schussformel getätigt, kann das Gewebe in die Seite gezeichnet werden.

Dabei gibt es zwei Möglichkeiten: Gewebe mit Garnsimulation zeichnen (Standardeinstellung) oder Gewebe in Flachfarben ohne Schattierung, wie in der Vorschau gezeigt, zeichnen.



1. Ist der Button **GARNSIMULATION** aktiviert, wird das Gewebe mit einer Schattierung der Garne in die Photoshopdatei gezeichnet.



2. Ist der Button **GARNSIMULATION** deaktiviert, wird das Gewebe ohne die Schattierung der Garne gezeichnet.

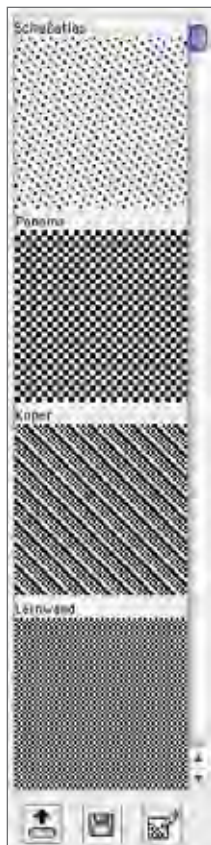
Kette/cm	20
Schuß/cm	20

3. Legen Sie nun die Einstellung für die Anzahl der Kett- und Schussfäden pro cm fest.

**Beispiel:** 10 Fäden/cm: Dickeres Garn, mit 1mm Garnstärke.

20 Fäden/cm: Feineres Garn, mit 0,5mm Garnstärke.

4. Klicken Sie auf den Button **OK**, um das Gewebe in die Datei zu zeichnen.



## Die Bindungsbibliothek

Im rechten Teil des Arbeitsfensters befindet sich die Bindungsbibliothek, in der Sie Ihre Bindungen, mit denen Sie arbeiten, speichern können. Mit dem Weaver PlugIn wird bereits eine Bindungsbibliothek mit Standardbindungen mitgeliefert. Diese können Sie jederzeit verändern und erweitern.

Die Bindungen können auf zwei verschiedene Weisen appliziert werden:

1. eine einheitliche Bindung für das ganze Gewebe
2. in Form von Bindungsrapporten: Wechsel von verschiedenen Bindungen

Nach der Installation der Software sehen Sie in der Bindungsbibliothek zunächst eine Auswahl an Körperbindungen.

## Bindungsbibliothek öffnen

Auf der Installations-CD befindet sich im Ordner 'Zutaten' eine weitere Bindungsbibliothek mit verschiedenen Grundbindungen. Kopieren Sie sich diese Bibliothek von der CD auf Ihre Festplatte.



1. Öffnen Sie die Bindungsbibliothek, indem Sie den **ÖFFNEN** Button am Fuße der Bibliothek klicken. Der Standard-Öffnen-Dialog erscheint.

2. Wählen Sie Ihre Bindungsbibliothek aus und klicken Sie auf **ÖFFNEN**. Die Bibliothek wird nun geladen und erscheint im Weaver-Fenster.

**Hinweis:** Das Programm merkt sich immer die zuletzt geöffnete Bibliothek in den Präferenzen, sodass Sie beim nächsten Programmstart sofort verfügbar ist. Alle Änderungen an den Bindungen werden ebenfalls in den Präferenzen gespeichert.

Sichern Sie jedoch Ihre Bindungsbibliothek regelmäßig als separate Datei, wenn Sie eigene Bindungen erstellt haben. Im Fall von Datenverlust können Sie dann jederzeit wieder darauf zurückgreifen.

Dies ermöglicht außerdem einen Austausch der Bindungen mit anderen Rechnern / Mitarbeitern.

### 1. Einheitliche Bindung anwenden



Mit dieser Funktion können Sie Ihrem Gewebe eine Bindung aus der Bindungsbibliothek zuweisen, die automatisch im ganzen Gewebe wiederholt wird.

1. Erstellen Sie ein Gewebe mit den gewünschten Garnfarben sowie den Kett- und Schusssequenzen wie bereits beschrieben.

2. Klicken Sie in der Bindungsbibliothek auf die gewünschte Bindung, um sie auf das Gewebe anzuwenden.

Sie können dabei mehrfach hintereinander verschiedene Bindungen anwählen, um diese im Gewebe zu applizieren bis Ihnen das Ergebnis zusagt.

3. Klicken Sie auf den Button **OK**, um das Gewebe in die Datei zu zeichnen.

### 2. Arbeiten mit Bindungsrapporten



Möchten Sie in Ihrem Gewebe mit verschiedenen Bindungen im Wechsel arbeiten, können Sie die Funktion zum Erstellen von Bindungsrapporten benutzen. Hierbei können Sie ausgewählten Fadensequenzen verschiedene Bindungen in Kette und in Schußrichtung zuweisen.

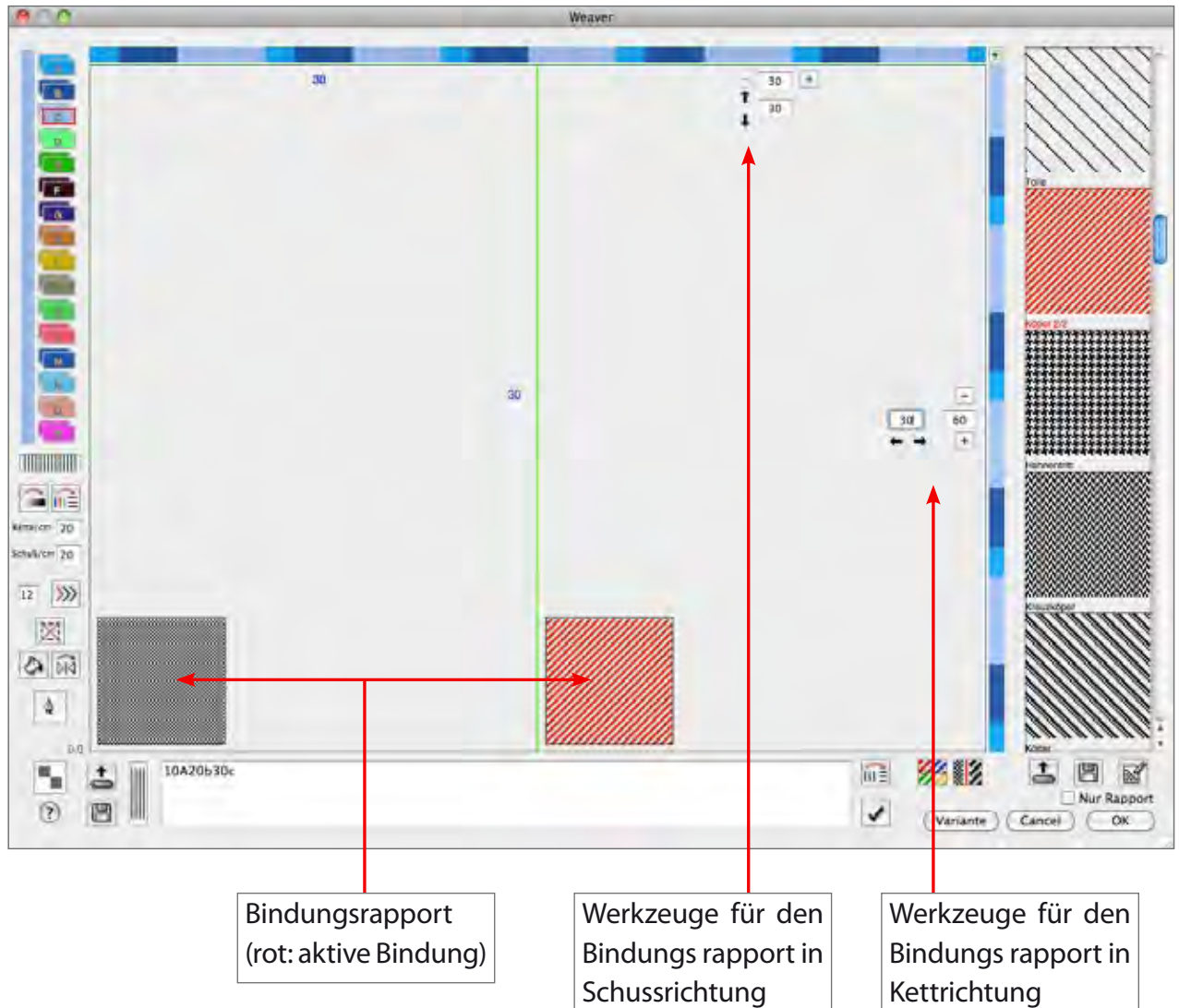
1. Erstellen Sie ein Gewebe mit den gewünschten Garnfarben sowie den Kett- und Schusssequenzen wie bereits beschrieben.

2. Klicken Sie in der Bindungsbibliothek auf eine Bindung, die Sie als Grundbindung auf Ihr Gewebe anwenden möchten.



3. Öffnen Sie die Funktion zur Eingabe des Bindungsrapportes, indem Sie auf den Button **BINDUNGSRAPPORT ERSTELLEN** klicken.

Der folgende Dialog öffnet sich im Weaver-Fenster:

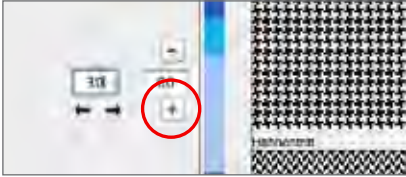


Hier haben Sie nun die Möglichkeit, für jeden einzelnen Faden -oder ganzen Sequenzen von Fäden- eine Bindung zu bestimmen. Sie verfahren dabei ähnlich wie beim Eingeben der Gewebeformel. Sie definieren die Anzahl an Fäden und bestimmen dann, mit welcher Bindung diese Fäden gewebt werden sollen.

Wenn Sie diesen Dialog öffnen, ist zunächst eine Bindung im Bindungsrapport-Dialog aktiv, und zwar die, die Sie zuletzt auf Ihr Gewebe angewendet haben.

Fügen Sie nun weitere Bindungen hinzu:

**Achtung:** Sie können einen Bindungswechsel in Kettrichtung als auch in Schussrichtung erzeugen!



1. Um in Kettrichtung einen Bindungswechsel zu definieren, klicken Sie auf den **PLUS-BUTTON** für **BINDUNG HINZUGÜGEN**.

Eine weitere Bindung erscheint in der Gewebevorschau und ist rot markiert.

Definieren Sie nun, auf wieviel Fäden die erste Bindung appliziert werden soll, und auf wieviel Fäden die zweite.

2. Klicken Sie dazu auf das erste **BINDUNGSKÄSTCHEN**.

Das Kästchen wird aktiv und ist nun rot markiert.

3. Klicken Sie in der Bindungsbibliothek auf einen Eintrag, um die gewünschte Bindung auszuwählen.



4. Geben Sie die Anzahl an Fäden ein, auf denen diese Bindung appliziert werden soll. Tippen Sie den Zahlenwert in die linke Eingabebox, welche mit den schwarzen Pfeilen markiert ist.

Ihre ausgewählte Bindung wird nun auf den angegebenen Fäden wiederholt. Definieren Sie nun die weiteren Bindungen Ihres Bindungsrapports:



5. Klicken Sie auf das zweite **BINDUNGSKÄSTCHEN**; es wird aktiv und ist rot markiert.

6. Wählen Sie aus der Bindungsbibliothek die gewünschte Bindung aus.

7. Geben Sie wieder die Anzahl an Fäden in die Eingabebox mit den schwarzen Pfeilen ein, auf denen die zweite Bindung wiederholt werden soll. Die Box rechts daneben gibt an, auf dem wievielten Faden die zweite Bindung zu Ende ist.



Die rechte Eingabebox zeigt die Gesamtfadenanzahl, auf dem die Bindung zu Ende ist.

#### Bedeutung der Eingabeboxen:

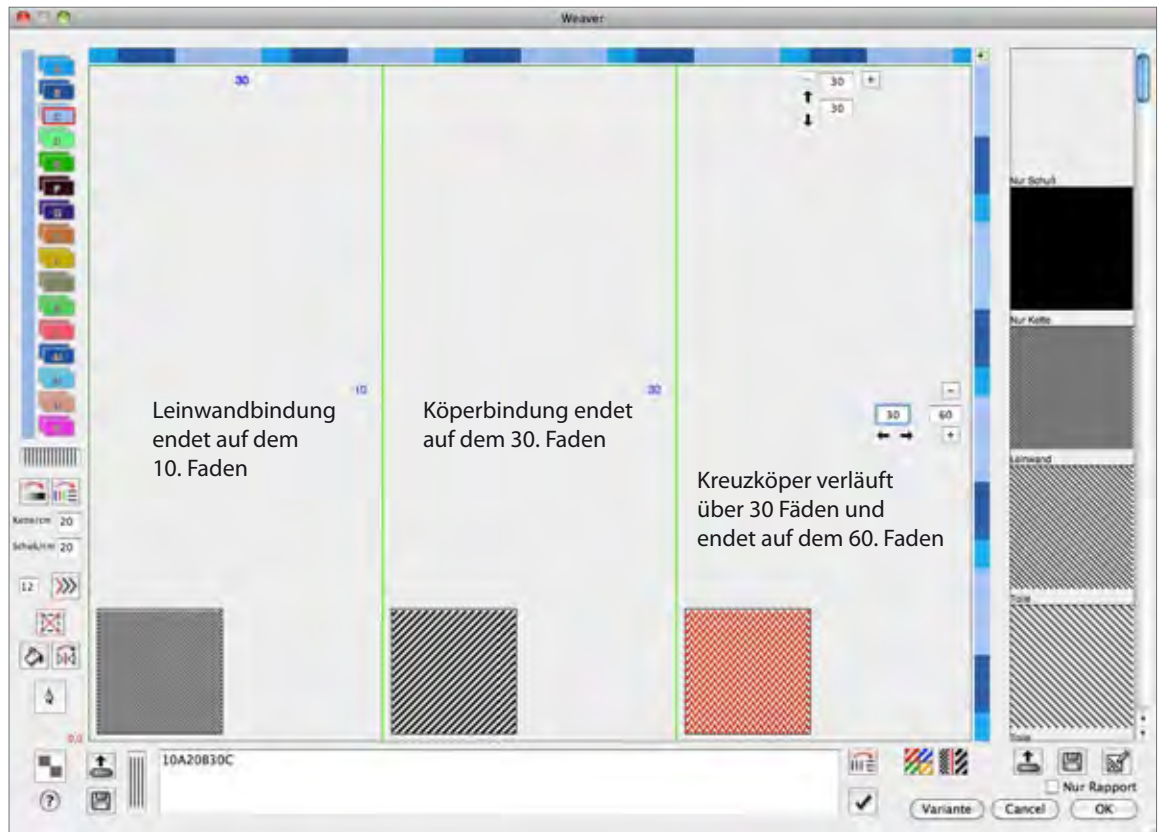
Bindung verläuft über 30 Fäden und endet auf dem 60. Faden

Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit allen weiteren Bindungen, die Sie im Gewebe applizieren wollen: Bindungskästchen hinzufügen - Bindung auswählen - Anzahl an Fäden definieren.



Alle Bindungskästchen, die Sie erzeugt haben, ergeben die Rapportsequenz für den Bindungsrapport. Diese Sequenz wird dann fortlaufend im Gewebe nach rechts wiederholt. Sie müssen also nur EINE Wiederholsequenz für den Bindungsrapport erstellen.

Es sieht wie folgt aus:



Sie können den Bindungswechsel mit dem Farbwechsel im Gewebe erfolgen lassen. Orientieren Sie sich dann bei der Eingabe der Fäden an der Gewebeformel, die Sie links im Weaverfenster sehen. Achten Sie jedoch darauf, dass die Ansicht der **KETTfÄDEN** eingestellt ist. Schalten Sie notfalls zur Kettansicht um.

**Beispiel:** unser Beispiel für einen Bindungsrapport sieht wie folgt aus:

Gewebeformel: 10a20b30c

Mit jedem Farbwechsel soll auch ein Wechsel der Bindung stattfinden. Die Formel für den Bindungsrapport entspricht also der Gewebeformel.

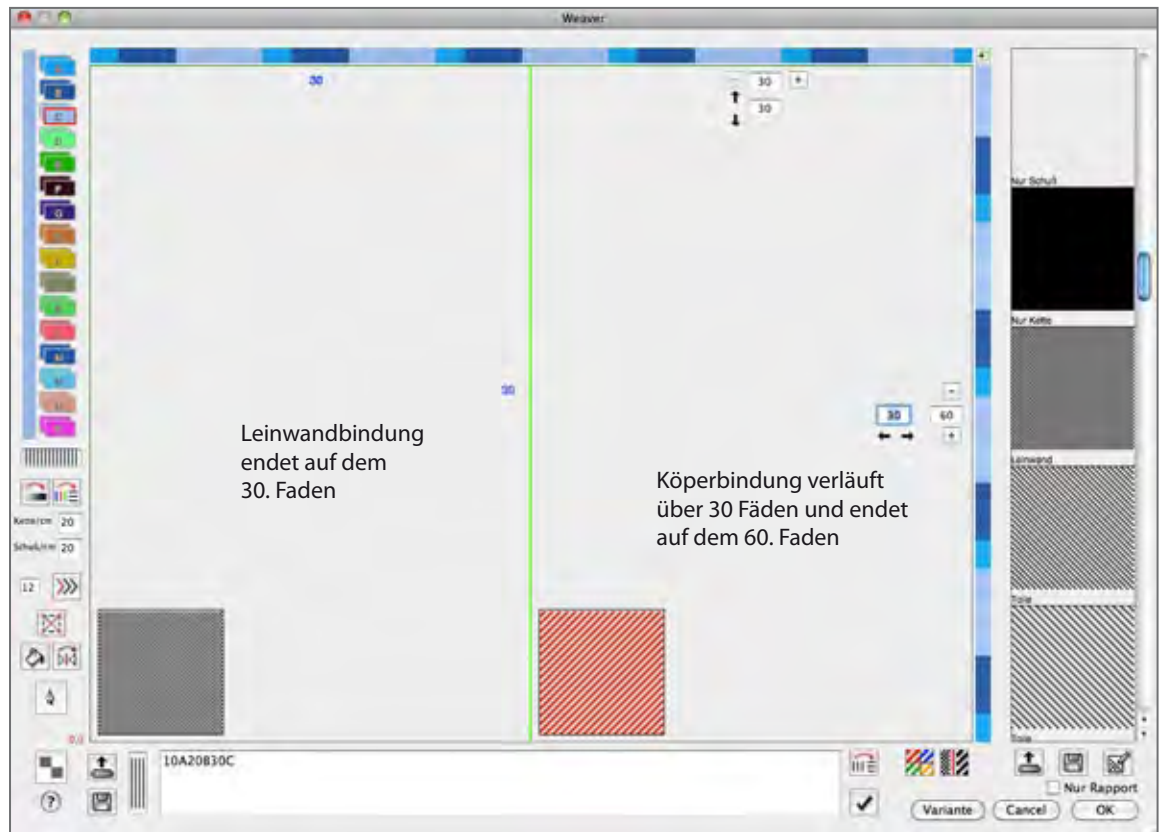


- 1. bis 10. Faden (1. Farbe): Leinwandbindung
- 11. bis 30. Faden (2. Farbe): Körperbindung
- 31. bis 60. Faden (3. Farbe): Kreuzkörper

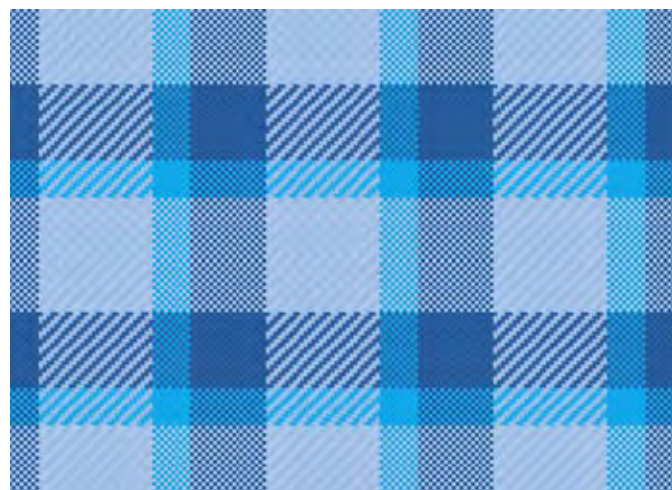
Ab dem 61. Faden wiederholt sich dieser Bindungsrapport.

Sie können natürlich auch Fäden unterschiedlicher Farbe zusammenfassen und eine einheitliche Bindung auf mehreren Farben applizieren.

Zum Beispiel auf den ersten 30 Fäden eine Körperbindung, auf den nächsten 30 Fäden die Leinwand. Das Ergebnis sähe dann wie folgt aus:



Das Gewebe sieht dann wie folgt aus:





## Bindungsrapport ändern

Wie unser Beispiel verdeutlicht, können Sie Ihren Bindungsrapport jederzeit ändern und modifizieren.

Dabei können Sie die Anzahl an Fäden ändern, auf denen eine Bindung appliziert wurde, sowie die Bindung selbst.

Klicken Sie dazu das jeweilige Bindungskästchen an, sodass diese rot markiert wird. Zugleich erscheinen die Eingabeboxen für diese Bindung.

1. Ändern Sie die Fadenanzahl, indem Sie einen neuen Wert in die Eingabebox eintippen.

2. Wählen Sie eine andere Bindung aus der Bindungsbibliothek aus.



Möchten Sie die Anzahl an applizierten Bindungen verringern, klicken Sie auf den **MINUS-BUTTON** in der Nähe der Eingabeboxen. Die entsprechende Bindung wird sofort gelöscht.

## Bindungsrapport schließen



Haben Sie Ihre Eingabe in dem Bindungsrapport-Dialog abgeschlossen, können Sie die Funktion beenden, indem Sie wieder auf den **BINDUNGSRAPPORT** Button klicken.

Der Dialog schließt sich und Sie kehren zurück zur Gewebevorschau, welche jetzt Ihr Gewebe mit aktuellem Bindungsrapport anzeigt.

Beachten Sie, dass dieser Bindungsrapport solange aktiv ist, bis Sie einen neuen definieren oder diesen löschen.

## Bindungsrapport löschen



Um den aktiven Bindungsrapport zu löschen, öffnen Sie wieder die Ansicht mit dem Bindungsrapport.



Löschen Sie nun mit Klick auf den **MINUS-BUTTON** die Bindungen, die Sie nicht mehr im Rapport benötigen und schließen Sie den Dialog wieder.

Ihr Gewebe wird nun wieder mit einer einheitlichen Bindung angezeigt.

## Der Bindungseditor

Die Art der Verkreuzung von Kett- und Schussfäden in einem Gewebe nennt man 'Bindung'. Im Bindungseditor können Sie nun eigene Bindungen zeichnen, sollten sich diese nicht in der Bibliothek befinden.

### Bindungen zeichnen



1. Klicken Sie auf den Button **BINDUNG ZEICHNEN** unterhalb der Bindungsbibliothek.

Der Bindungseditor öffnet sich:

The screenshot shows the 'Bindungseditor' window. It features a large grid for drawing the weave pattern. On the right side, there is a preview of the selected pattern (a diagonal twill) and controls for 'Körper 2/2', 'Warp' (set to 8), and 'Weft' (set to 8). Below these are directional arrows and a set of drawing tools. At the bottom, there are 'Replace', 'Cancel', and 'New' buttons. Annotations with red arrows point to specific elements:

- Vorschau der Patrone** (Eine Patrone setzt sich aus mehreren Rapporten zusammen.) - Points to the pattern preview on the right.
- Angabe der Rapportgröße** - Points to the 'Warp' and 'Weft' input fields on the right.
- Zeichenwerkzeuge** - Points to the drawing tool icons on the right.
- Bindung** - Points to the small pattern preview in the bottom-left corner.
- 64 x 64 Patrone** - Points to the main drawing grid.
- Angabe der Größe für die Arbeitsauswahl** - Points to the 'Warp' and 'Weft' input fields at the bottom.

2. Zeichnen Sie nun im Bindungsfenster den Rapport der gewünschten Bindung. Klicken Sie dazu in der Patrone in die jeweiligen Kästchen, um die Bindungspunkte zu definieren.

**Bindungspunkt:** Ist die Stelle, an der Kett- und Schussfaden eine Verkreuzung bilden.

Die senkrechten Kästchenreihen entsprechen den Kettfäden, die waagerechten den Schussfäden.

Durch Auszeichnen eines Kästchens wird ein Kettfaden dargestellt, der über einem Schussfaden kreuzt. Liegt der Kettfaden unter dem Schussfaden, wird der Kreuzungspunkt nicht ausgezeichnet.

**Also gilt:**

**Schwarzes Kästchen:** gesehener Kettfaden

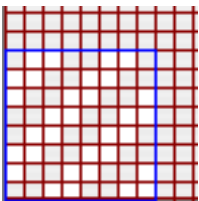
**Weißes Kästchen:** gesehener Schussfaden

Ein Klick in ein Kästchen wechselt zwischen der Ansicht (schwarz <-> weiß), ob an diesem Bindungspunkt ein Kettfaden oder ein Schussfaden gesehen wird.

3. Benutzen Sie die Zeichenwerkzeuge zur Unterstützung bei der Erstellung von Rapporten.



**AUSWAHLWERKZEUG:** Aktivieren Sie die Arbeitsauswahl, um einen Bereich zu markieren, in dem gearbeitet werden soll, z.B. 8x8. Beginnen Sie dabei links unten. Deaktivieren Sie das Werkzeug anschließend wieder.



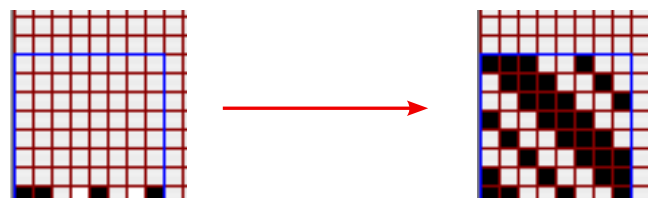
Alternativ können Sie die Rapportgröße in Kette und Schuss auch in die Eingabefelder unterhalb des Bindungsfensters eingeben.

Kette	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="8"/>	Schuss	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="8"/>
-------	--------------------------------	--------------------------------	--------	--------------------------------	--------------------------------

**Beispiel:** Tippen Sie wie nebenstehend abgebildet die Auswahlgröße, um einen Rapport in der Größe 8x8 zu erstellen.



**Grundbindung:** Geben Sie auf dem ersten Schussfaden die Bindungspunkte wie nachfolgend abgebildet ein. Klicken Sie dann den **KÖPER** Button, um den Rapport für eine Körperbindung zu erstellen.



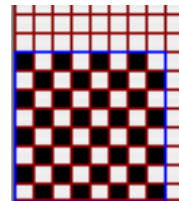
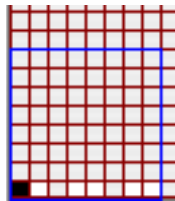
## Die Grundbindungs-Werkzeuge



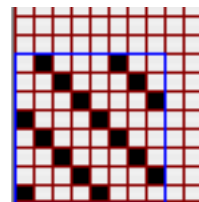
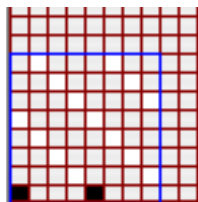
Die **GRUNDBINDUNGS**-Werkzeuge füllen die markierte Arbeitsfläche mit der gewünschten Grundbindung anhand des vorgegebenen ersten Schussfadens.



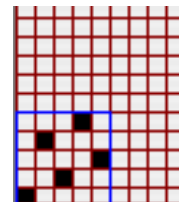
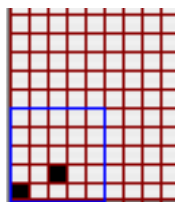
**LEINWAND**-Button: füllt die Auswahl mit Leinwandbindung. Es ist nicht nötig, Bindungspunkte anzugeben.



**KÖPER**-Button: füllt die Auswahl mit Köperbindung anhand der Bindungspunkte auf dem ersten Schussfaden.



**ATLAS**-Button: füllt die Auswahl mit Atlasbindung. Hier müssen Sie einen Bindungspunkt auf dem ersten Schussfaden sowie die Steigung auf dem zweiten Schussfaden eingeben.



In der Vorschau rechts oben im Bindungseditor sehen Sie nun Ihren erstellten Rapport in der Wiederholung.



4. Klicken Sie auf die Buttons **RAPPORT** **ERMITTELN** unterhalb der Vorschau.



Die grüne Auswahl, mit der die Rapportsequenz gekennzeichnet wird, minimiert sich automatisch in Kette und in Schuss auf alle gezeichneten Bindungspunkte beginnend beim 1. Faden.

Alternativ können sie auch die Werte in Kette und Schuss eintippen.

**Beispiel:** '5' bedeutet Rapport von 1. bis 5. Faden.

**Achtung:** Das **RAPPORT FESTLEGEN** Werkzeug beginnt immer beim 1. Bindungspunkt, die sich links unten im Zeichenfenster befinden.

In der Vorschau sehen Sie nun gegebenenfalls einen korrigierten Rapport. Vergleichen Sie auch während dem Zeichnen Ihrer Rapporte das Ergebnis in der Vorschau, da sie sich stets aktualisiert.

**Achtung:** Die beiden Auswahlwerkzeuge (blau und grün) unterscheiden sich wie folgt:

**BLAU: ARBEITS-AUSWAHL:** Markiert den Bereich, auf den die Zeichenwerkzeuge angewendet werden sollen.

**GRÜN: RAPPORT FESTLEGEN:** Markiert den Bereich für den Bindungsrapport.



5. Geben Sie einen Namen für Ihre erstellte Bindung ein, mit der diese in der Bibliothek abgespeichert werden soll.

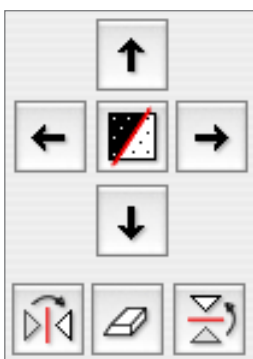
6. Verlassen Sie den Bindungseditor, wenn Ihre Bindung fertiggestellt ist. Benutzen Sie dazu die folgenden Buttons:

**NEU:** Speichert Ihre Bindung als NEUE Bindung am Ende der Bibliothek ab.

**ÜBERNEHMEN:** ERSETZT die Bindung der Bindungsbibliothek, die ausgewählt und im Gewebe angewendet war, als Sie den Bindungseditor geöffnet haben. Auf diese Weise lassen sich vorhandene Bindungen modifizieren.

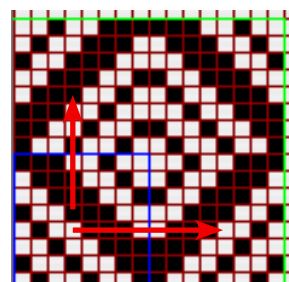
**CANCEL:** Bricht den Vorgang ab, und übernimmt die erstellte Bindung nicht in die Bibliothek.

## Die Zeichenwerkzeuge im Bindungsfenster



Die Zeichenwerkzeuge bieten weitere Hilfestellung in der Erstellung Ihrer Bindungsrapporte und können wie folgt angewendet werden:

**Beachten** Sie, dass dabei der zu bearbeitende Bereich mit einer (blauen) **ARBEITS-AUSWAHL** selektiert sein muß!



**PFEIL BUTTONS:** Kopieren den mit der Arbeitsauswahl (blau) markierten Bereich in die angegebene Richtung.

Nützlich, um Rapporte mit sich wiederholenden sowie gespiegelten / invertierten Sequenzen zu erstellen.



**Achtung:** Die Pfeilbuttons bewegen ebenfalls die **ARBEITSAUSWAHL** in die angegebene Richtung, wenn das **AUSWAHLWERKZEUG** zuvor aktiviert wurde.



**INVERTIEREN:** Kehrt die Bindungspunkte im ausgewählten Bereich um. Aus einer Ketthebung wird also eine Kettsenkung und umgedreht.



**HORIZONTAL SPIEGELN:** Spiegelt den markierten Bereich horizontal.



**VERTIKAL SPIEGELN:** Spiegelt den markierten Bereich vertikal.



**LÖSCHEN:** Löscht den Inhalt des markierten Bereiches.  
Alt-Taste + Löschen: Löscht den Bereich außerhalb der Markierung.

### Bindungsbibliothek speichern

Haben Sie eine neue Bindungen erstellt oder eine vorhandene abgeändert, können Sie die Bindungsbibliothek als separate Datei sichern. Dies ist sinnvoll, wenn Sie verschiedene Bindungsbibliotheken anlegen wollen oder Ihre Bindungen mit anderen Mitarbeitern / Rechnern austauschen möchten.



1. Klicken Sie auf den Button **BINDUNGEN SPEICHERN** unterhalb der Bindungsbibliothek.

Der Standarddialog zum Speichern von Dateien erscheint. Geben Sie den Namen ein und bestimmen Sie den Speicherort.

**Beachten** Sie: Die Bindungsdatei kann überall auf der Festplatte gespeichert werden.

Die Bindungen, die Sie im Weaver-Fenster auf der rechten Seite sehen, werden automatisch mit der Präferenzendatei des Weavers gespeichert.

Die Präferenzendatei befindet sich unter folgendem Pfad auf Ihrer Festplatte:

- MacOSX: User > Library > Preferences: Tiss.prfs
- WinXP: C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzer\Anwendungsdaten\Triadem\StylePlugs\2.0: Tiss.prfs
- Win7: C:



## Gewebe speichern

Der Weaver speichert alle Informationen, die ein Gewebe betreffen, direkt in der Photoshop-Datei. Wenn Sie also zu einem späteren Zeitpunkt Änderungen an Ihrem Gewebe vornehmen möchten, brauchen Sie nur die Bilddatei zu öffnen und den Weaver damit wieder zu betreten. Das Programm liest die Information des Gewebes aus und zeigt es editierbereit im Gewebefenster an. Die Farben, Formeln und Bindungen erscheinen wieder und Sie können mit Ihrer Arbeit daran fortfahren.

Folgende Information wird gespeichert:

- Farben
- Kett- und Schussformel
- Bindung bzw. Bindungsrapporte
- Anzahl an Fäden/cm in Kette und Schuss

Es ist somit nicht nötig, die einzelnen Formeln für Kette und Schuss separat zu speichern.

Speichern Sie sie nur, wenn Sie Gewebe erstellen möchten, wo Sie auf einzelne Formeln zugreifen müssen, um verschiedene Kett- und Schusssequenzen miteinander zu kombinieren.

Bildformate:

Folgende Bildformate werden unterstützt, wenn Sie Ihr Gewebe als Bilddatei in Photoshop sichern:

- .psd
- .tiff

1 Gewebe pro Datei:

**Achtung:** speichern Sie pro Datei nur ein Gewebe, da es sonst mit den gespeicherten Gewebedaten zu Schwierigkeiten kommen kann, wenn Sie mehrere Gewebe auf verschiedenen Ebenen anlegen.

Notizen:

Handwriting practice area consisting of 30 horizontal dotted lines.