



TRIADEM® StylePlugs: Weaver

Textildesign PlugIn für Adobe© Photoshop©

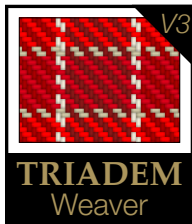
WorkBook

Version: 08 / 2012



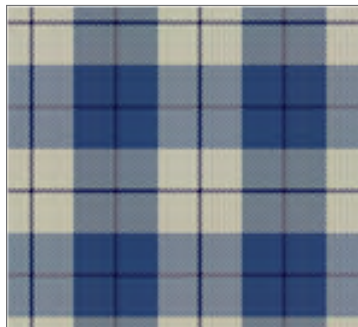
TRIADEM OHG • Rödingsmarkt 14 • D-20459 Hamburg
Tel: 040-27 80 90 27 • Fax: 040-27 80 90 37
e-mail: info@triadem.com • web: www.triadem.com

Weaver V3: Gewebesimulation erstellen - Schnelleinstieg



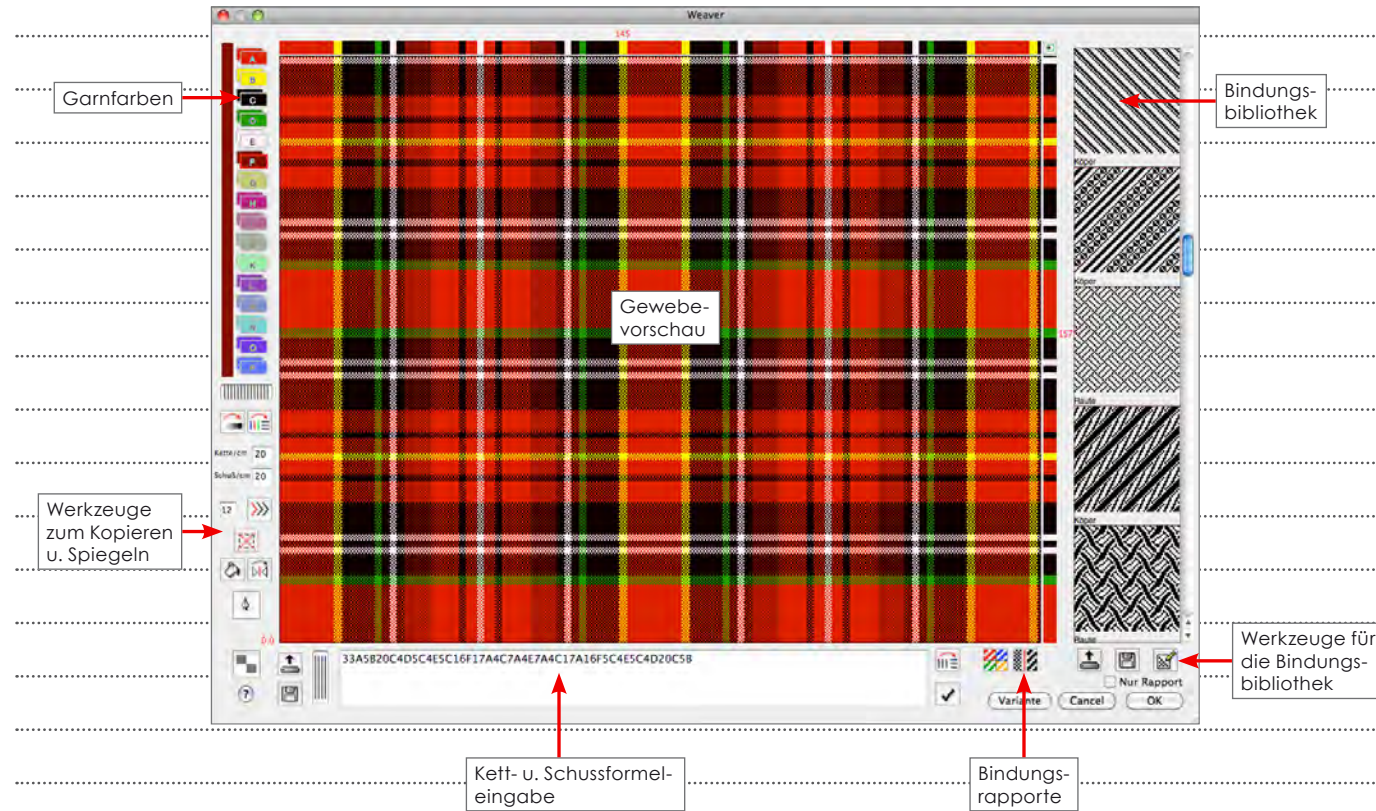
Dieses WorkBook gibt Ihnen einen Schnelleinstieg in die Erstellung von Gewebesimulationen mit dem TRIADEM Weaver.
Es führt Sie durch die wichtigsten Schritte.

Detailliertere Informationen sowie Installationsanweisungen finden Sie im Handbuch zum TRIADEM Weaver V3.
Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Arbeit!



Überblick Weaver

Notizen:



Gewebesimulation erstellen

> Erfordert TRIADEM StylePlug Weaver

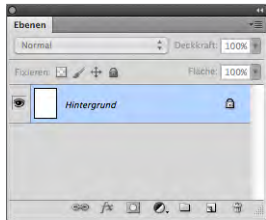
Mit dem Weaver PlugIn lassen sich Gewebedessins erstellen.

Vorbereitung in Photoshop



1.) Öffnen Sie Adobe Photoshop und erstellen Sie ein neues leeres Dokument mit Hintergrundebene.

Der Weaver unterstützt RGB und CMYK-Farbmodus.

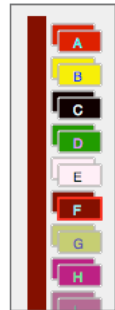


Achtung: Wenn Sie mit Ebenen arbeiten, achten Sie darauf, WELCHE Ebene die aktive ist und dass diese eine Pixelfüllung hat. Der Weaver ist ein Filtermodul und Filter bearbeiten nur Pixel!

Transparente Bereiche bleiben unverändert!

2.) Selektieren Sie Menü Filter > TRIADDEM StylePlugs > Weaver. Das Gewebefenster öffnet sich.

Notizen:



1. Garnfarben bestimmen

Doppelklick auf die Farbboxen öffnet den Colorpicker zur Auswahl der Garnfarben.

Es kann mit dem Adobe Farbwähler oder mit TRIADDEM Colorlist gearbeitet werden.

Stellen Sie in Photoshop den Farbwähler ein: Voreinstellungen > Allgemein: Farbwähler

Notizen:

Ansicht der Farben für Kette < > Schuss umschalten



Klicken Sie diesen Button um zwischen Kett- und Schussansicht zu wechseln.

Farben kopieren



Sind die Kettfarben zu sehen, wird Kette > Schuss kopiert. Sind die Schussfarben zu sehen, wird die Farbfolge vom

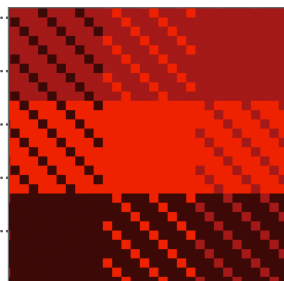
Schuss in die Kette kopiert.

Farben schattiert kopieren

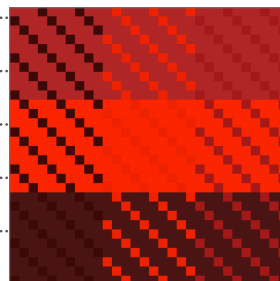


Die Farben werden auf gleiche Weise jedoch mit geringer Abschattierung kopiert, was den Bindungseffekt in der

Simulation mit Flachfarben besser zur Geltung bringt.



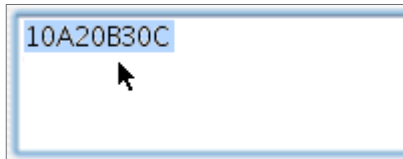
Ohne Schattierung



Mit Schattierung

2. Formeln für Kette und Schuss eingeben

Geben Sie hier die Gewebeformel in alphanumerischer Weise ein:



Beispiel: Die Formel 10a20b30c bedeutet folgendes:

10 Garne der Farbe A

20 Garne der Farbe B

30 Garne der Farbe C

Bestätigen



Bestätigen Sie Ihre Eingaben. Ihr Gewebe wird nun in der Vorschau angezeigt.

Kette < > Schuss



Klicken Sie diesen Button, um wieder zwischen Kette und Schuss zu wechseln.

Definieren Sie in gleicher Weise eine Schussformel.

oder:

Formel kopieren



Benutzen Sie den Button Formel Kopieren, um die Kettformel in die Schussformel zu kopieren und ein symmetrisches Gewebe zu erhalten.

Achtung: Ist die Kettformel zu sehen, wird Kette > Schuss kopiert. Ist die Schussformel zu sehen, wird Schuss in Kette kopiert.

Notizen:

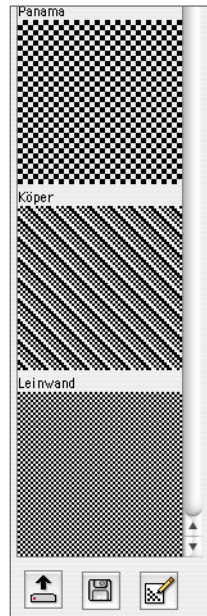
3. Bindung auswählen

Mit Klick auf eine Bindung der Bindungsbibliothek können Sie diese auf Ihr Gewebe anwenden.

Bindungen zeichnen

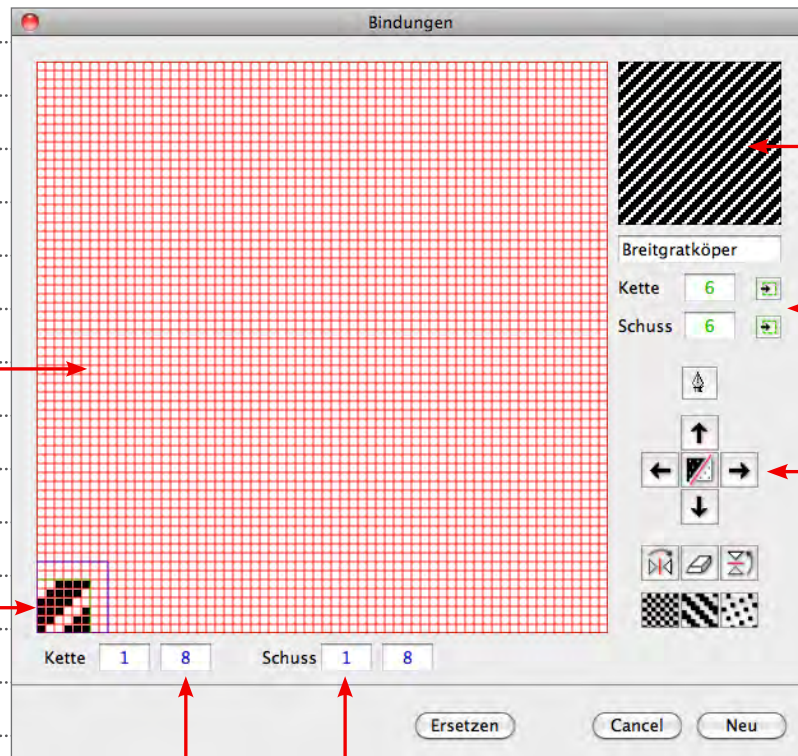


Ist die gewünschte Bindung nicht in der Bibliothek enthalten, können Sie diese im Bindungseditor selbst erstellen:



Bindungspatrone
64x64

Bindungs-
rapport



Vorschau der
Patrone

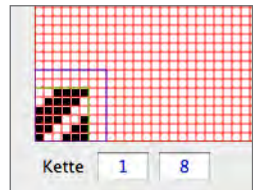
Angabe der
Rapportgröße

Zeichenwerk-
zeuge

Angabe der Größe für
die Arbeitsauswahl

Notizen:

Klicken Sie mit der Maus in dem Kästchenraster, um Bindungspunkte zu zeichnen.



Weißes Kästchen: gesehener Schussfaden

Schwarzes Kästchen: gesehener Kettfaden

Notizen:

Bereich auswählen

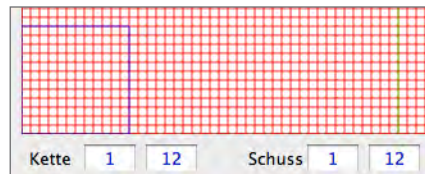


Sie können mit dem Auswahlwerkzeug einen Bereich von Bindungspunkten aktivieren, um darauf die Bindungswerkzeuge anzuwenden.

Mit den Bindungswerkzeugen können Sie Bindungen schneller auszeichnen.

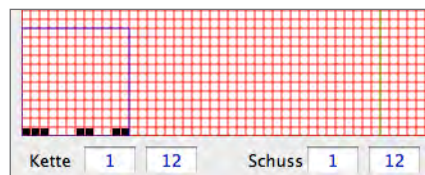
Beispiel: Körperbindung erstellen

1.) Auswahl aufziehen



Aktivieren Sie das BLAUE AUSWAHLWERKZEUG, und ziehen Sie einen Bereich auf. Achten Sie darauf, eine gleiche Anzahl in Kett- und Schussrichtung zu selektieren, damit die Körperbindung rapportierbar ist.

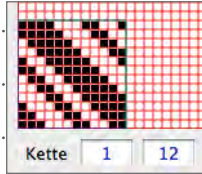
2.) Körpergrat definieren



Legen Sie nun im Bereich des ersten Schussfadens den Körpergrat fest.

Notizen:

3.) Körperbutton klicken



Klicken Sie den KÖPERBUTTON und Ihr ausgewählter Bereich wird mit Körperbindung aufgefüllt.

4.) Richtung bestimmen



Mit dem SPIEGELN Button können Sie den Körper aufspiegeln, um für den Körpergrat die S- oder Z-Richtung zu definieren.

5.) Rapport bestimmen



Klicken Sie die grünen Buttons RAPPORT ERMITTELN, um automatisch den Rapport an gezeichneten Bindungspunkten einzufassen.

Geben Sie unterhalb der Bildvorschau einen Namen ein.

6.) Bestätigen und Dialog schließen

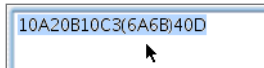
Klicken Sie den Button NEU, um diese Bindung als neue Bindung am Ende der Bibliothek hinzuzufügen.

Klicken Sie ERSETZEN, um die vorhandene Bindung zu ersetzen.

4. Gewebe ändern

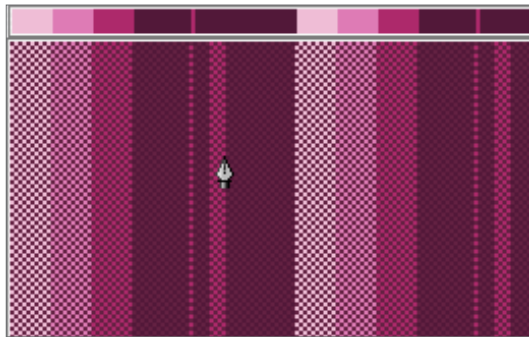
Sie können nun auf verschiedene Weise Ihr Gewebe nachträglich bearbeiten:

A) Kett- und Schussformel ändern:



Ändern Sie hier Fadenanzahl und Garnfarben.

B) Freihand zeichnen im Gewebe:



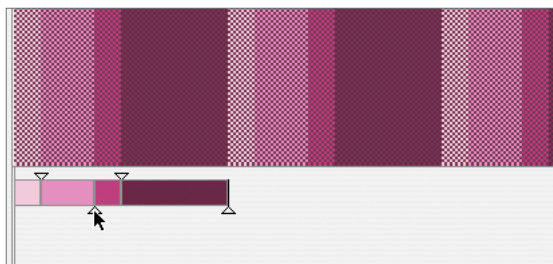
Wählen Sie eine Garnfarbe und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste in der Gewebevorschau, um Fäden zu zeichnen.

Arbeiten Sie dabei immer auf der ERSTEN RAPPORTSEQUENZ!



TIPP: Mit dem Button RAPPORT ZEIGEN (rechts oben an der Vorschau) können Sie die Rapportsequenz im Vorschaufenster einblenden.

C) Arbeiten mit der grafischen Darstellung der Sequenzen:



Klicken Sie hierzu in das Kett- bzw. Schusslineal, um die grafische Ansicht der Formel zu öffnen. Bewegen Sie nun die Dreiecke, um die Fadenanzahl zu verändern.

Notizen:

5. Bindungsrapport



Sie können für Ihr Gewebe einen Bindungswechsel definieren.

Hierbei können Sie ausgewählten Fadensequenzen verschiedene Bindungen zuweisen.

Das nachfolgende Beispiel definiert einen Bindungswechsel in der Kette.

Notizen:

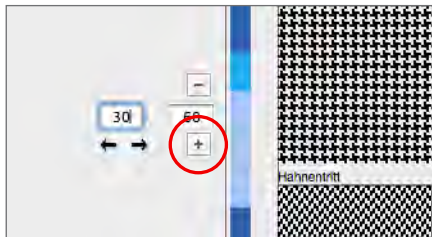
1.) Bindungsrapport erstellen



Öffnen Sie die Ansicht für den Bindungsrapport.

Hier sehen Sie, dass zunächst eine einheitliche Bindung auf das gesamte Gewebe angewendet wird.

2.) Bindung hinzufügen

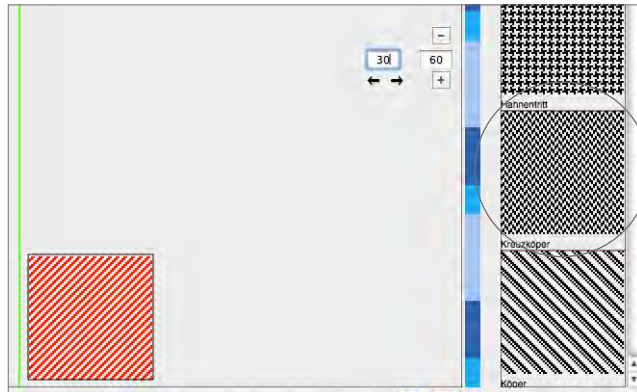


Klicken Sie auf den PLUS BUTTON, um eine weitere Bindung hinzuzufügen.

Diese wird rechts neben der aktiven Bindung eingefügt.

Die aktive Bindung wird immer rot dargestellt und die dazugehörigen Eingabeboxen erscheinen.

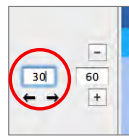
3.) Bindung auswählen



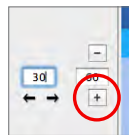
Klicken Sie in der Bindungsbibliothek auf der rechten Seite, um eine Bindung auszuwählen.

Notizen:

4.) Fadenanzahl bestimmen



Geben Sie nun in die Box ein, auf welcher Anzahl an Fäden die gewünschte Bindung appliziert werden soll.



Fügen Sie bei Bedarf weitere Bindungen mit dem PLUS BUTTON ein und definieren Sie die gewünschte Fadenanzahl auf der die Bindung appliziert werden soll.

5.) Bindungsrapport schließen



Mit Klick auf den Button BINDUNGSRAPPORT können Sie die Ansicht wieder schließen.

Das neue Gewebe sehen Sie nun in der Gewebevorschau.

6. Gewebe zeichnen

1.) Anzahl an Garnen definieren

Kette/cm	20
Schuß/cm	20

Legen Sie hier die Einstellung für die Anzahl der Kett- und Schussfäden pro cm fest. Die Auswirkung sehen Sie nur in der Simulation in der Photoshopdatei. Im Gewebefenster gilt: 1 Faden = 1 Pixel.

Beispiel: 10 Fäden/cm: Simuliert ein dickeres Garn, mit 1mm Garnstärke.

20 Fäden/cm: Simuliert ein feineres Garn, mit 0,5mm Garnstärke, usw.

2.) Garnsimulation

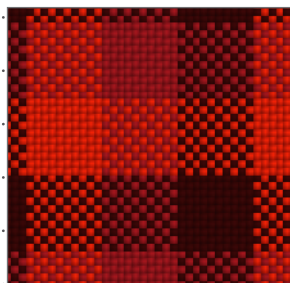
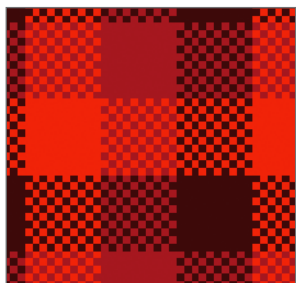
Bestimmen Sie mit Klick auf den Button GARNSIMULATION, ob die Simulation in Flachfarben oder mit plastischem Garneffekt dargestellt werden soll.



Flachfarben

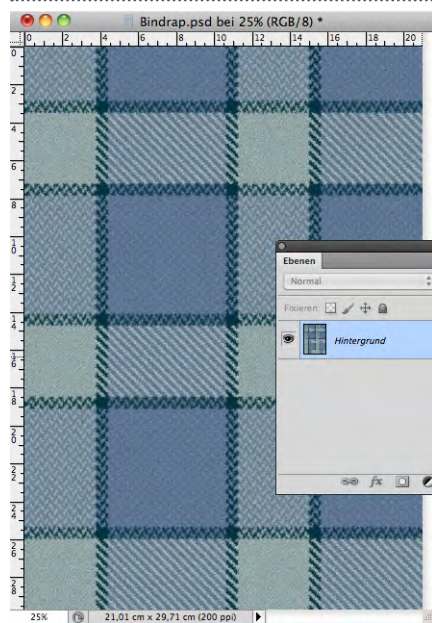


Automatische Garnsimulation



Notizen:

3. Bestätigen und Fenster verlassen



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

Beachten Sie, dass der Weaver nur die Bereiche der aktiven Ebene füllt, auf denen Pixel vorhanden sind! Transparente Bereiche werden nicht gefüllt!

Notizen:

Photoshop Aktionen anwenden

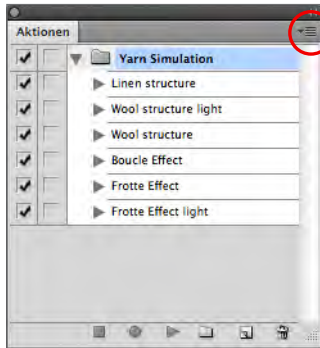
Auf der Installations-CD finden Sie Aktionen für Adobe Photoshop, die Beispiele für Filteranwendungen enthalten für die Simulation von Garneffekten.

1.) Datei kopieren



Kopieren Sie zunächst die Aktionen-Datei ‚Garnsimulation.atn‘ von der Installations-CD auf Ihre Festplatte. Die Datei kann an jedem Ort auf Ihrer Festplatte abgelegt werden.

2. Aktionen öffnen



Öffnen Sie nun die Aktionen in der Aktionenpalette.

Aktionen > Palettenmenü > Aktionen laden...

Die Aktionen beinhalten einzelne Sets. Aktivieren Sie im Palettenmenü den

SCHALTFLÄCHENMODUS, um die Aktionen einfacher anzuwenden.

Klicken Sie auf einen gewünschten Effekt: Melange, Frotté, Bouclé, Leinen, Wollstruktur. Dieser wird auf das gesamte Gewebe appliziert.

TIPP: Möchten Sie Effekte nur auf Teilbereiche anwenden, z.B. auf die Fläche einer Garnfarbe, können Sie mit den Auswahlwerkzeugen von Photoshop zuvor den gewünschten Bereich auswählen und anschließend die Aktion anwenden.

Notizen:

Notizen:

Lined area for notes, consisting of multiple horizontal dotted lines.