



TRIADEM StylePlugs

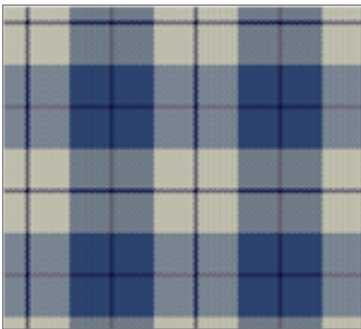
Textildesign PlugIns für
Adobe Photoshop

Weaver V4: Gewebesimulation

TRIADEM Weaver V4: Gewebesimulation

Was ist Weaver ?

TRIADEM Weaver ist ein PlugIn für Adobe Photoshop zum Erstellen von Gewebesimulationen. Karos, Streifen und Unis können damit in Photoshop simuliert werden.

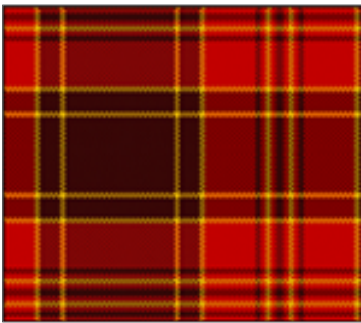


Funktionen im Überblick

Das PlugIn erstellt Simulationen für Schafsgewebe.

Die Kett- und Schussfolgen können Sie numerisch eingeben, oder frei-hand in der Gewebevorschau zeichnen.

Es stehen Werkzeuge zum Kopieren, Wiederholen und Spiegeln von Sequenzen zur Verfügung. Die Gewebesimulationen bleiben änderbar und können nachträglich editiert werden.



Die Garnfarben lassen sich im Colorpicker auswählen. Zu jedem Gewebe können Sie Farbvarianten anlegen. Zum Colorieren der Farbwege können Sie Farben aus einer eigenen Kollektionsfarbliste (Swatch Datei) auswählen.

Eine umfangreiche und erweiterbare Bindungsbibliothek ist im Weaver enthalten. Im Bindungseditor können Sie eigene Patronenzeichnungen mit einer Größe von bis zu 64x64 Bindungspunkten anfertigen.

Sie können die Gewebe mit einheitlicher Bindung gestalten; aber auch mit Bindungswechsel arbeiten. Alle Bindungen werden in Bibliotheken gespeichert.



NEU: Der Weaver V4 hat eine Funktion zum Abpausen von Bildvorlagen. Damit lassen sich Scans und Fotos in den Weaver einlesen, auf denen man mit den Zeichenwerkzeugen zeichnen kann, um die Gewebefolge zu übernehmen.



In der Protokoll-Palette können Sie Ihre Arbeitsschritte verfolgen und bei Bedarf rückgängig machen.

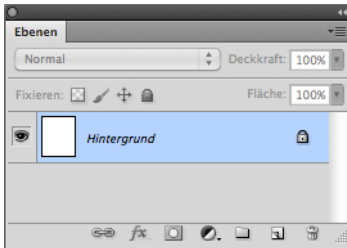
Die Gewebesimulation wird abschließend in die aktive Ebene der Photoshop-Datei gezeichnet, wobei sich die Anzahl an Fäden pro cm genau definieren lässt.

Alle Gewebedaten werden ebenfalls in der Photoshop-Datei festgehalten, sodass eine spätere Bearbeitung des Gewebes mit dem Weaver PlugIn möglich ist.

Wo zu finden?

Wählen Sie im Menü **FILTER > TRIADEM STYLEPLUGS > WEAVER** an.

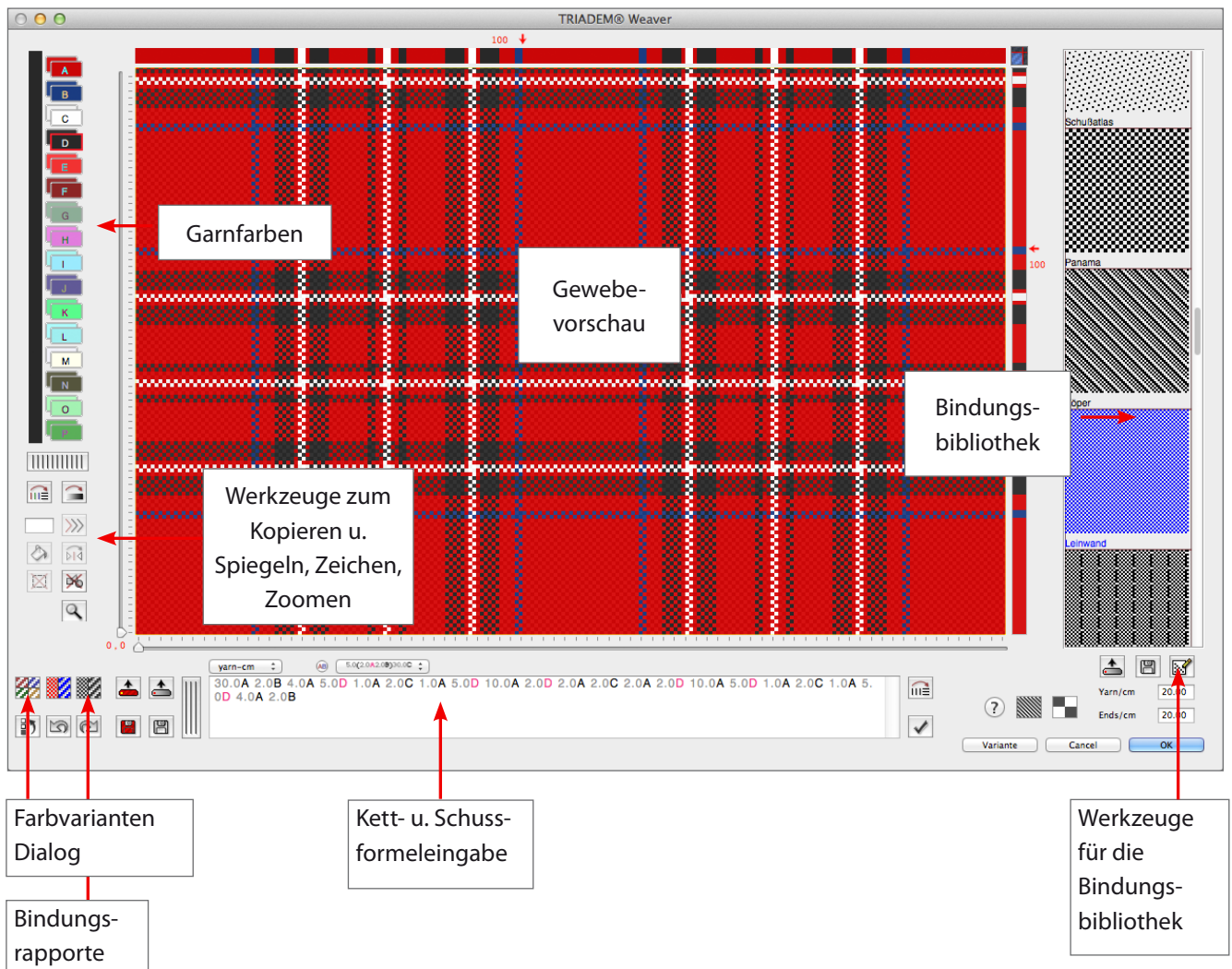
Achtung: Das Weaver PlugIn ist ein Filter-PlugIn, welches die Pixel der aktiven Ebene bearbeitet!



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 wird!

Das Weaver Arbeitsfenster



Übersicht über Weaver

Das Weaver Arbeitsfenster ist in vier Bereiche unterteilt:

Mitte: Gewebevorschau, in der Sie freihand zeichnen können

Links: Garnfarben, Bearbeitungswerkzeuge, Farbvarianten, Bindungsrapporte

Unten: Gewebeformel, die hier auch geändert werden kann

Rechts: Zugriff auf die Bindungsbibliothek und deren Werkzeuge (z.B. Bindungseditor); Buttons für das Zeichnen der Datei

Benutzen Sie den TRIADEM Weaver, um Dessins für Schafsgewebe, wie z.B. Karos, Streifen und Unis mit Bindung zu erstellen. Es ist ganz einfach.

Doch zunächst einige Grundbegriffe:

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

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

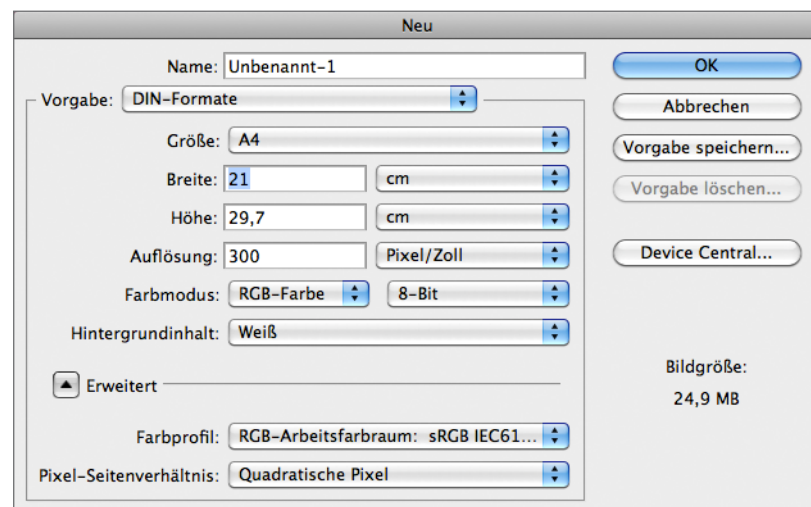
Schuss: ist die Gesamtheit der Fäden, die in Querrichtung verlaufen.

Neue Datei erstellen

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

Menü **DATEI > NEU**

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 nicht mehr besser ausgegeben werden können und die Dateien nur unnötig groß werden!

2. Wählen Sie im Menü **FILTER > TRIADEM STYLEPLUG > WEAVER** an.
Das Weaver-Fenster öffnet sich.

Bevor wir mit dem Weben beginnen, verschaffen wir uns einen Überblick über wichtige Grundfunktionen:

Die Zoomfunktion

Benutzen Sie die **ZOOMFUNKTION**, um das Gewebe in der Gewebevorschau vergrößert darzustellen bzw. zu verkleinern.



Das **LUPEN-WERKZEUG** ist mit der **ZEICHENFEDER** kombiniert. Schalten Sie es entsprechend um, je nachdem, welches Werkzeug Sie benutzen wollen:

- Klicken Sie auf die **ZEICHENFEDER**. Der Button wechselt damit zum **LUPEN-WERKZEUG**. Die Zoomfunktion ist nun aktiv.

- Klicken Sie auf das **LUPEN-WERKZEUG**, und der Button wechselt damit zur **ZEICHENFEDER**. Das Freihand-Zeichnen in der Gewebevorschau ist nun möglich.

Alt-Taste +



Das **LUPEN-WERKZEUG** zoomt standardmäßig ein, d.h. die Ansicht wird vergrößert.



Um die Ansicht wieder zu verkleinern, halten Sie zusätzlich die **ALT-TASTE** gedrückt. Im Cursor erscheint ein Minus-Zeichen und Sie können durch Klicks in die Vorschau die Ansicht wieder verkleinern.

Vorschau zoomen

Sie können wie folgt zoomen:

Einzoomen:



Klicken Sie mit der **LUPE** in der Gewebevorschau, um die Ansicht schrittweise zu vergrößern.

Auszoomen:

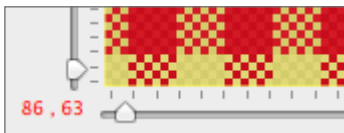
Alt-Taste +



Klicken Sie mit gedrückter **ALT-TASTE** in der Vorschau, um die Ansicht schrittweise zu verkleinern. Im Cursor der Lupe erscheint ein Minuszeichen.

Vorschau scrollen

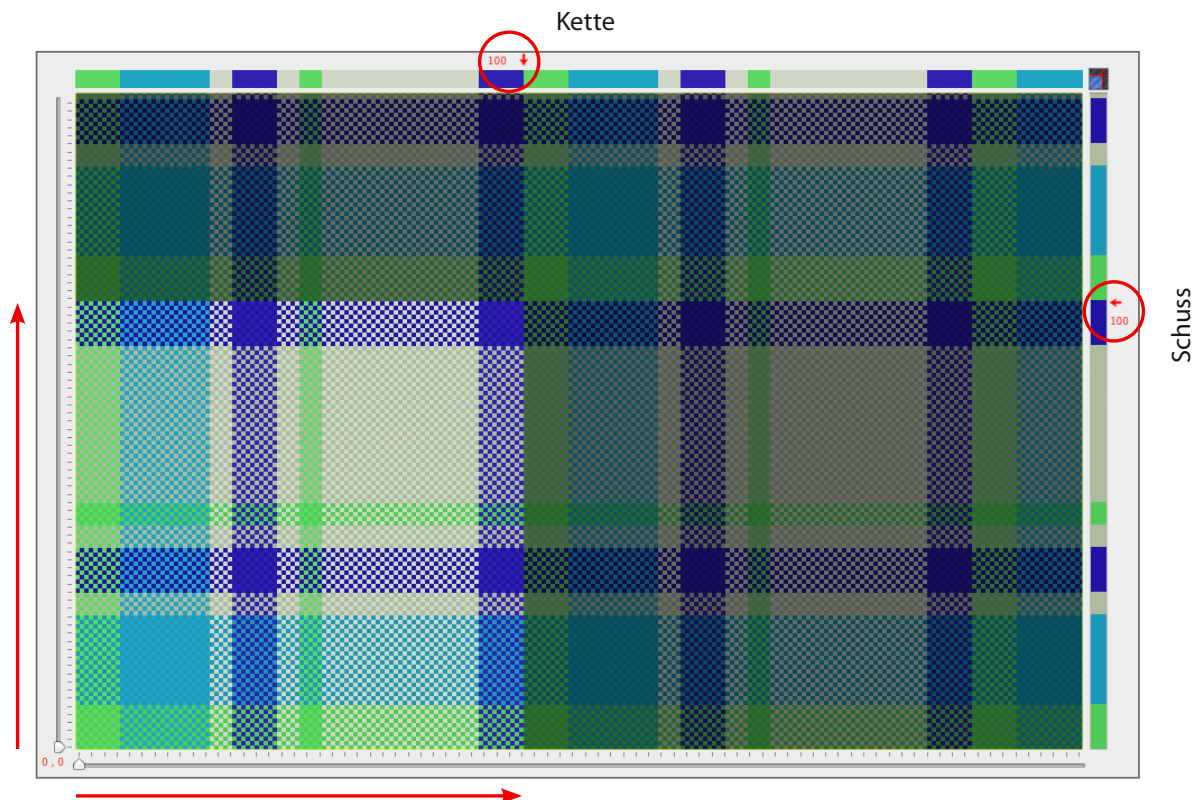
Bei Geweben mit sehr großen Wiederholsequenzen ist mitunter nicht der ganze Rapport im Vorschauenfenster zu sehen. (Dies erkennen Sie an dem roten fortlaufenden Pfeil für den Farbrapport). Benutzen Sie die Slider am linken und unteren Rand der Vorschau, um die Ansicht zu scrollen.



Die roten Zahlenwerte zeigen an, ab dem wievielten Faden Sie ihr Gewebe in der Vorschau sehen. Im linken Beispiel sehen Sie das Gewebe ab dem 86. Schussfaden und dem 63. Kettfaden.

TIPP: wenn Sie zwei Monitore einsetzen, können Sie das Weaver-Fenster so maximieren, dass es sich über beide Monitore erstreckt!

Die erste Rapportsequenz



Die erste Rapportsequenz beginnt in Kettrichtung am linken Rand der Vorschau und endet an der Position, die durch den **ROTEN PFEIL** am Kettlineal markiert ist.

Die erste Rapportsequenz in Schussrichtung beginnt am unteren Rand der Vorschau und endet an der Position, die durch den **ROTEN PFEIL** am Schusslineal markiert ist.

Neu: Rückgängig machen: Undo & Redo

Im Weaver können alle Arbeitsschritte, die ausgeführt wurden, rückgängig gemacht werden. Dies ermöglicht eine flexible Arbeitsweise und man kann Vorher-Nachher-Vergleiche anstellen.

Die Rückgängig-Funktion ist in allen Arbeitsfenstern vom Weaver möglich: im Hauptfenster, in den Bindungen und bei den Farbvarianten.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Arbeitsschritt rückgängig zu machen:



1. Klicken Sie auf den Button **RÜCKGÄNGIG**.

Sie sehen sofort wieder das Ergebnis des vorherigen Arbeitsschrittes.



2. Klicken Sie auf den Button **WIEDERHERSTELLEN**.

Das Programm stellt den nachfolgenden Arbeitsschritt wieder her.

Klicken Sie die Buttons mehrfach, um weitere Schritte rückgängig zu machen bzw. wieder herzustellen!

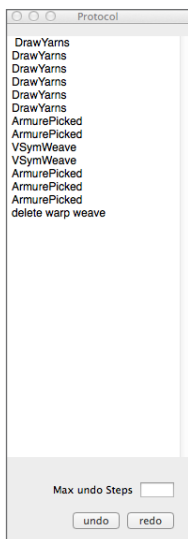
Die Protokoll-Palette

Im Hauptfenster besteht die Möglichkeit, die Protokoll-Palette zu öffnen. Dort können Sie die ausgeführten Arbeitsschritte nachverfolgen.



Klicken Sie auf den Button **PROTOKOLL**.

Die Protokoll-Palette öffnet sich am rechten Rand des Hauptfensters. Hier sehen Sie die ausgeführten Arbeitsschritte.



Nach jedem Klick mit der Maus, wenn dadurch ein Arbeitsgang ausgeführt wurde, der Änderungen am Design ausgelöst hat, erscheint ein Protokolleintrag.

Klicken Sie am Fuße der Protokoll-Palette auf die Buttons **UNDO** bzw. **REDO**, um Arbeitsschritte zu widerrufen bzw. wieder herzustellen.

In dem Feld **MAXIMALE UNDO STEPS** können Sie einen Wert für die maximal gewünschten Rückgängig Schritte eintragen. Wenn Sie z.B. einen Wert von '15' eintragen, sehen Sie nur 15 Rückgängig-Schritte in der Protokoll-Palette. Haben Sie dann 20 Arbeitsschritte im Weaver ausgeführt, können Sie zu den ersten 5 Arbeitsschritten nicht mehr zurückkehren, da stets nur die letzten 15 Vorgänge erreichbar sind.

Achtung: es wird zwischen dem Hauptfenster und den Unterfenstern unterschieden:

Die Protokoll-Palette ist nur über das Hauptfenster zugänglich. Wenn Sie in einem der Unterfenster Arbeitsschritte ausgeführt haben, wie z.B. in den Bindungsrapporten, können Sie das Resultat des Bindungsrapportes im Hauptfenster in der Protokoll-Palette sehen und widerrufen.

Wenn Sie sich z.B. im Arbeitsfenster für die Bindungsrapporte befinden, stehen Ihnen ebenfalls die Buttons **RÜCKGÄNGIG** und **WIEDERHERSTELLEN** zur Verfügung, um die Arbeitsschritte in diesem Unterfenster zu widerrufen.

Gewebe erstellen

Im Weaver-Fenster können Sie nun auf unterschiedliche Weise Ihr Gewebe entwerfen:

- Definition über Formeln
- Gewebe freihand zeichnen
- gescannte Gewebedessins abpausen

Diese Methoden können auch kombiniert werden. Beginnen wir zunächst mit den Vorbereitungen:

Garnfarben bestimmen



Bestimmen Sie als erstes 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.

1. 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** (unter MacOSX) bzw. **WINDOWS** (unter Windows),
- **ADOBE** (der aktive Standard-Colorpicker) oder
- **COLORLIST** (zusätzliches TRIADEM StylePlug)



Ketttrichtung

Mehr zur Einstellung von ColorList als Colorpicker finden Sie im Manual für 'ColorList' im Kapitel „Photoshop Voreinstellungen anpassen“ auf Seite 12.

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.

Tipp: Wenn der Adobe Colorpicker geöffnet ist, ist es möglich, zur Auswahl einer Farbe auch in die Farbfelderpalette von Photoshop zu klicken. Der Farbton wird damit in den Colorpicker übernommen und kann über diesen Weg als Garnfarbe definiert werden!



Ketttrichtung



Schussrichtung

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 des Bindungseffektes 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. Ist ein Garn im Gewebe bereits im Einsatz, wird es sofort umcoloriert.

Wenn die Vorbereitungen getroffen sind, können wir nun beginnen, die Simulation zu erstellen. Als erstes werden wir sehen, wie ein Gewebe per Formeleingabe definiert werden kann:

Kett- und Schussformel eingeben

In das Eingabefeld für die Gewebeformeln geben Sie die Kett- bzw. Schussfolge ein, aus denen sich Ihr Gewebe berechnet.

Das Prinzip der Zusammensetzung der Formeln ist dabei wie folgt:

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

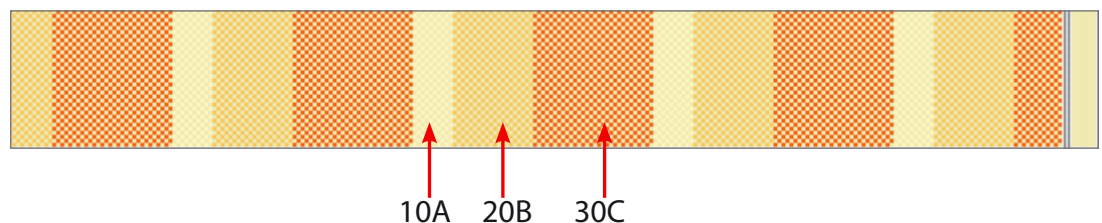
Sehen wir uns ein Beispiel an:



Beispiel: Die Formel 10A 20B 30C bedeutet folgendes:

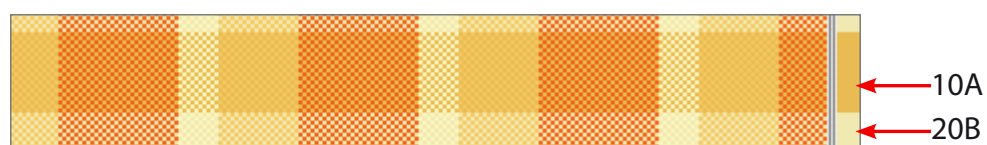
- 10 Garne der Farbe A
- 20 Garne der Farbe B
- 30 Garne der Farbe C

Diese Folge bildet die Kettsequenz, die im Gewebefenster nach rechts wiederholt (rapportiert) wird:



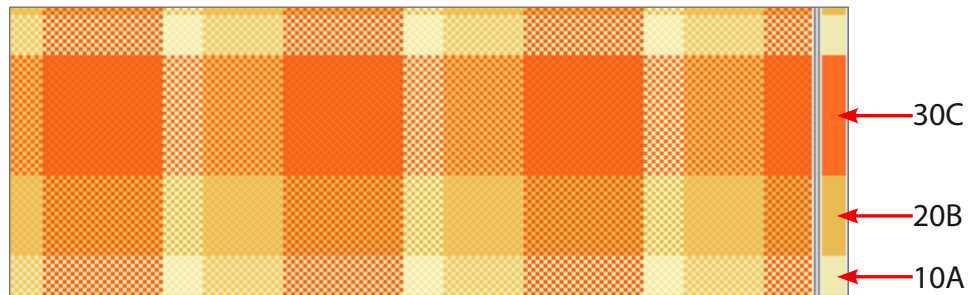
Gleiches Prinzip gilt für die Schusssequenz. Dabei können Sie eine von der Kettsequenz unabhängige Formel eingeben. Für symmetrische Gewebe lassen sich die Formeln auch kopieren; Kette in Schuss und umgekehrt.

Beispiel: Die Formel für den Schuss ist 10a 20b:



PS: es ist nicht erheblich, ob Sie bei der Eingabe in Groß- oder Kleinbuchstaben schreiben! Sie können beide Methoden verwenden!

Beispiel: Die Formel für den Schuss wurde von der Kette kopiert und ist ebenfalls 10a 20b 30c:



Erstellen wir nun gemeinsam ein Gewebe:



1. Geben Sie die Formel für die Kettsequenz nach der 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 die Formeln beliebig verändern, um das Gewebebedessin zu perfektionieren. Klicken Sie nach jeder Änderung den **BESTÄTIGEN** Button. Erst dann wird die Vorschau aktualisiert!



4. Kopieren Sie die Kettsequenz in die Schusssequenz, um ein symmetrisches Gewebe zu erhalten.

Benutzen Sie dafür den **KETTE / SCHUSS KOPIEREN** Button, um die Sequenzen ineinander zu kopieren.

Dabei gilt:

Ist die Kettsequenz angezeigt, kopiert dieser Button die Kette in den Schuss.

Ist die Schusssequenz angezeigt, kopiert dieser Button den Schuss in die Kette.

Die aktive Sequenz wird Ihnen unterhalb der Garnfarben angezeigt:



Kette aktiv



Schuss aktiv

Klammerrechnung

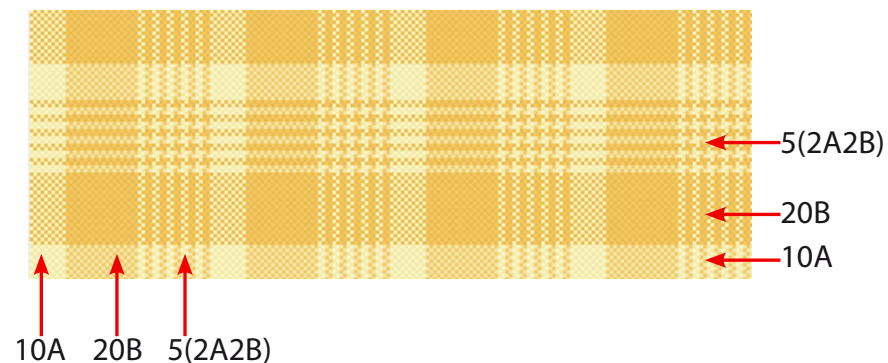
Sie können ebenfalls mit Klammerrechnung arbeiten, um innerhalb einer Sequenz Wiederholungen von Sequenzen einzugeben. Sehen Sie dazu das folgende Beispiel.

Beispiel: Die Formel für Kette und Schuss ist 10a 20b 5(2a2b):

10 Garne der Farbe A

20 Garne der Farbe B

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



Möchten Sie nun die Anzahl der Wiederholungen verändern, brauchen Sie nur den Wert vor der Klammer zu bearbeiten.



Sie können jederzeit die Zahlenwerte in den Formeln abändern. Ebenso die Buchstaben, um andere Garnfarben anzusteuern. Bestätigen Sie jede Änderung mit dem **BESTÄTIGEN** Button, damit die Vorschau aktualisiert wird.

Beispiel: Ändern Sie die Formel 10a20b5(2a2b) in 10a20b3(2c2e), um die alternierende Sequenz zu ändern und dabei die Garnfarben zu wechseln.

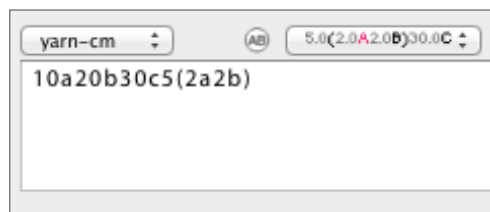


Neu: Formelfarben

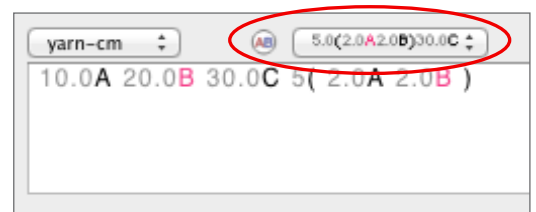
Die Gewebeformeln werden im Laufe der Arbeit und mit fortschreitenden Ansprüchen immer komplexer. Es fällt schwer, eine Passage im Gewebe in der Formel zu lokalisieren, um Änderungen daran vorzunehmen.

Damit Sie sich aber schnell in der Gewebeformel orientieren können, gibt es die Möglichkeit, mit den **FORMELFARBEN** zu arbeiten.

Die Formelfarben heben Zahlen und Buchstaben in der Gewebeformel grafisch hervor. Es gibt unterschiedliche Farbthemen, aus denen Sie wählen können:



Standardeinstellung



Formelfarben

Gehen Sie wie folgt vor, um mit Formelfarben zu arbeiten:



1. Klicken Sie den Button **AB** oberhalb der Formeleingabebox, um die Formelfarben zu aktivieren.

Ihre Gewebeformel wird nun mit unterschiedlichen Akzenten dargestellt, um Zahlen und Buchstaben grafisch besser voneinander zu trennen.

2. Wählen Sie aus dem Popup-Menü das gewünschte Farbthema.

Folgende Farbthemen stehen zur Verfügung:

Getrennt gekennzeichnet sind immer Zahlen und Buchstaben.

Hervorgehoben wird die aktive Garnfarbe (Farbe, die in den Garnboxen aktiviert ist).

1.) Zahlenwerte sind ausgegraut:

10a20b30c5(2a2b)

2.) Aktive Garnfarbe ist hervorgehoben:

10a20**b**30c5(2a2**b**)

3.) Zahlenwerte sind ausgegraut und aktive Garnfarbe ist hervorgehoben:

10a20**b**30c5(2a2**b**)

4.) Zahlenwerte sind ausgegraut, Buchstaben sind grün und aktive Garnfarbe ist hervorgehoben:

10a20**b**30c5(2a2**b**)

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 Lineal verändern
5. Eine Auswahl von Fäden kopieren und wiederholen
6. Eine Auswahl von Fäden spiegeln und gespiegelt wiederholen

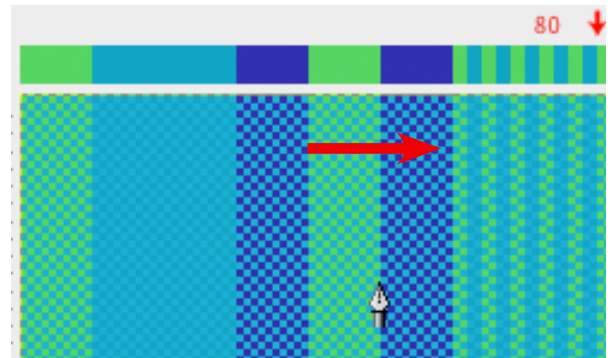
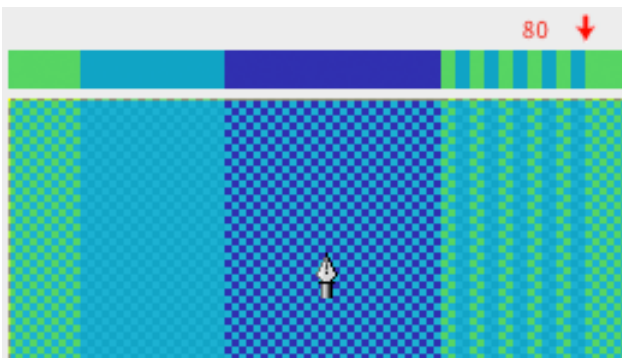
1. Gewebe freihand zeichnen

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



1. Aktivieren Sie die Sequenz, in der Sie zeichnen wollen (Kette oder Schuss).

2. Wählen Sie eine Garnfarbe aus, indem Sie auf die entsprechende Farbbox klicken. Die aktive Farbe wird rot markiert.



3. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste in der Gewebevorschau an der Stelle, an der Sie neue Garne einfügen möchten. Die neuen Fäden werden zeitgleich in allen Rapporten gezeichnet.

Garnfarbe aufnehmen



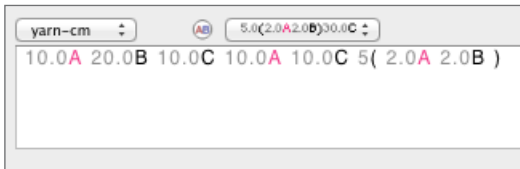
Mit gedrückter **STRG-TASTE** (Windows) bzw. **CTRL-TASTE** (MacOSX) wird die Zeichenfeder zur Pipette, um eine Garnfarbe aus der Gewebevorschau aufzunehmen!

Gewebe erweitern

Während Sie mit einer neuen Garnfarbe im Gewebe zeichnen, werden die aktuellen Fäden immer **ÜBERZEICHNET**, d.h. mit den neuen Garnen ersetzt.



Drücken Sie die **ALT-TASTE**, erscheint an der Zeichenfeder ein Plus-Symbol. Beim Zeichnen wird das Gewebe nun an der Stelle geteilt und 'auseinander' geschoben. Die Fäden, die Sie zeichnen, werden dazwischen eingefügt.



Dynamische Gewebeformel: Durch das freihändige Zeichnen ändert sich die Formel Ihres Gewebes. Das Programm verfolgt diese Änderungen und aktualisiert die Formel automatisch.

Sie sehen stets die aktuelle Gewebeformel im Eingabedialog für Kette und Schuss!

2. Selektierte Bereiche füllen

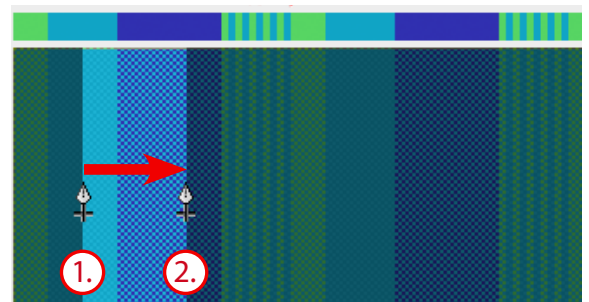
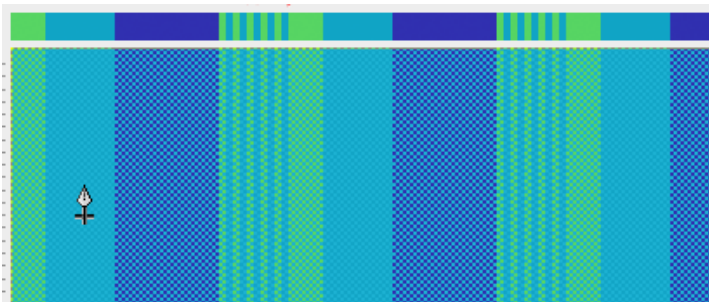
Möchten Sie größere Bereiche, wie z.B. breite Streifen, in das Gewebe einfüllen, können Sie diese Bereiche mit einer Auswahl selektieren und sie mit der gewünschten Garnfarbe einfärben.

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



Klicken Sie mit gedrückter **SHIFT-TASTE** an die Position, wo die Füllung beginnen soll. Die Zeichenfeder ändert sich zu einem **MARKIERUNGS-WERKZEUG**. Klicken Sie ein zweites Mal mit gedrückter **SHIFT-TASTE**, wo die Füllung enden soll.

Die gewünschte Sequenz ist nun selektiert. Das restliche Gewebe wird ausgeblendet dargestellt. Die Werkzeuge zur Bearbeitung der ausgewählten Sequenz werden in der Werkzeugleiste aktiv.





2. Klicken Sie auf das **FÜLLEIMER-WERKZEUG**.

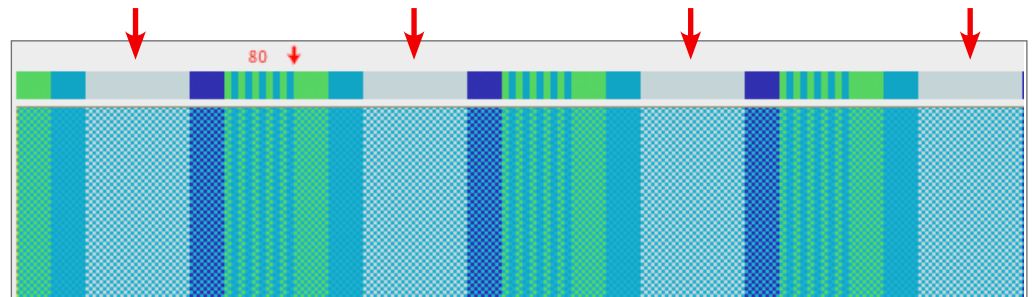
Der markierte Bereich wird mit der aktiven Garnfarbe eingefärbt.

Sie können mehrfach Farben in den ausgewählten Bereich einfüllen, bis Ihnen das Ergebnis zusagt. Klicken Sie dazu weitere Garnfarben an.



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

In unserem Beispiel wurde der markierte Bereich mit einem hellen Blau gefüllt. Die Änderungen werden sofort im Rapport abgebildet.



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 vorhanden Garnen einfügen.



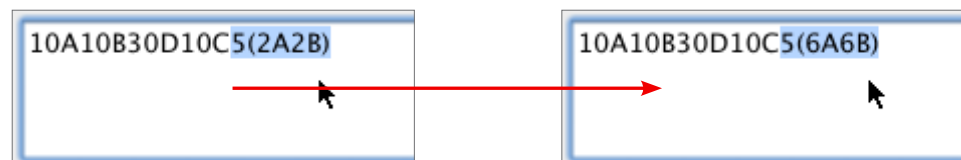
1. Aktivieren Sie die Kett- oder Schussesequenz.



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.

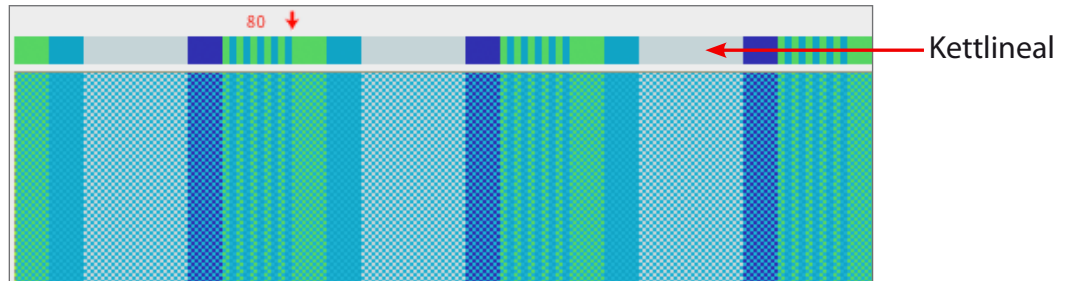


4. Klicken Sie den **BESTÄTIGEN** Button, um die eingegebene Sequenz berechnen zu lassen. Das Gewebe wird im Vorschaufenster angezeigt.

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

4. Die Gewebeformel mit dem Lineal verändern

Die Lineale am Rand der Gewebevorschau sind sensitiv und zeigen den Farbrapport in Kett- und Schussrichtung.

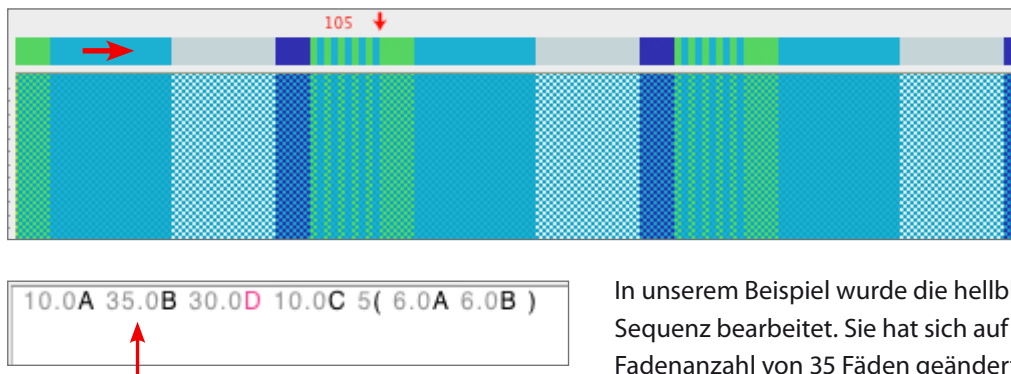


Durch Klicken und Ziehen im Lineal können die Farbsequenzen vergrößert bzw. verkleinert werden. Die Anzahl an Garnen ändert sich, was wieder in der Gewebeformel abgebildet wird.

Sie können hiermit auf schnelle und einfache Weise die Breite der Farbstreifen in Ihrem Gewebe ändern! Sie können dazu an jeder Stelle im Lineal agieren.

Mit dem Lineal arbeiten:

1. Klicken Sie im Kett- bzw. im Schusslineal auf die gewünschte Farbsequenz.
2. Halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie hin und her. Die Breite der Farbsequenz ändert sich. Die Änderung wird sofort in der Vorschau abgebildet und die Gewebeformel wird aktualisiert.



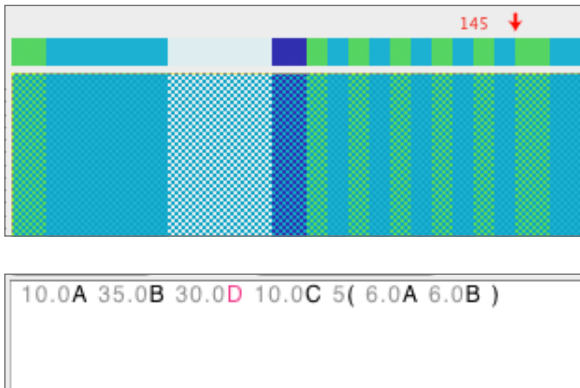
In unserem Beispiel wurde die hellblaue Sequenz bearbeitet. Sie hat sich auf eine Fadenanzahl von 35 Fäden geändert (35B).

Achtung: Die Breite eines Farbstreifens kann minimal '1' betragen. Dies bedeutet, dass Sie damit keine Farbsequenzen durch 'zusammenklappen' löschen können! Ein Farbstreifen ist somit immer mindestens 1 Faden breit!



Deshalb: Um Farbstreifen zu löschen, überzeichnen Sie diese mit der Zeichenfeder in der Gewebevorschau oder entfernen Sie die Wertangabe aus der Gewebeformel!

Wiederholungen in der Gewebeformel:

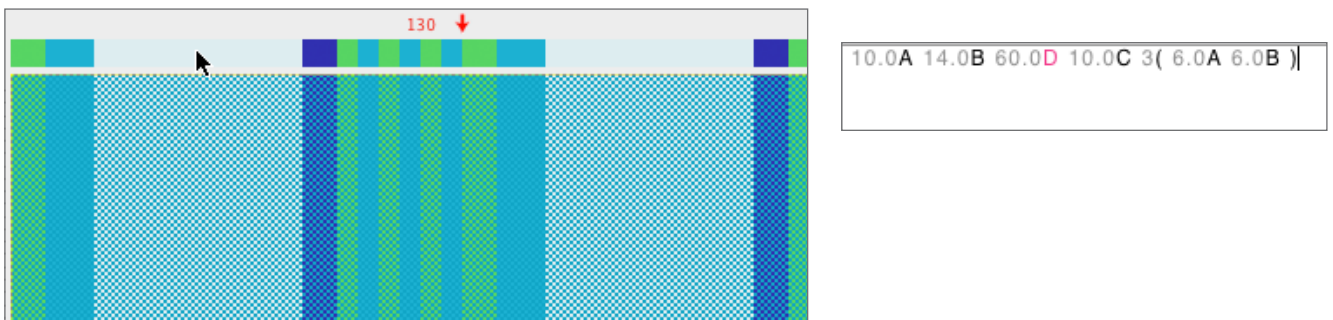


Haben Sie mit Wiederholungen in Ihrer Gewebeformel gearbeitet, ändert sich die gesamte Wiederholsequenz, wenn Sie im Lineal mit der Maustaste ziehen.

Aber: Um die ANZAHL an Wiederholungen zu verändern, müssen Sie die Gewebeformel editieren und den Faktor vor der Klammer neu definieren:
z.B.: 5(6A6B) >> 3(6A6B)

Dynamische Gewebeformel:

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



5. Eine Auswahl an Fäden kopieren und wiederholen

Mit dieser Funktion können Sie in der Gewebevorschau eine Garnsequenz markieren, die mit den Wiederholwerkzeugen auf unterschiedliche Weise wiederholt werden soll.

Bereich selektieren

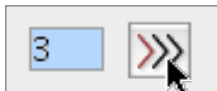
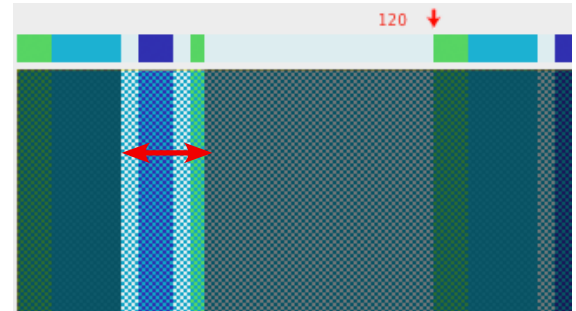
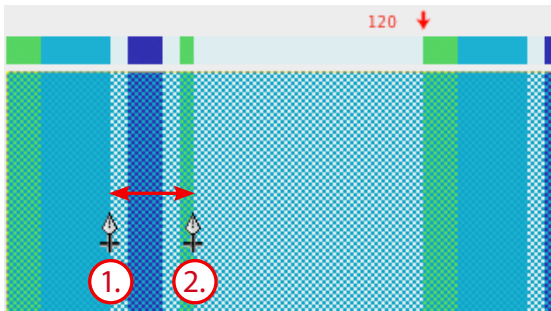


1. Wählen Sie zunächst den Bereich aus, der wiederholt werden soll, indem Sie mit der Maus Anfang und Ende der Sequenz bestimmen:

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

Beachten Sie, dass diese Funktion nur auf der ERSTEN RAPPORTSEQUENZ arbeitet! Das Ergebnis erscheint automatisch in den sich wiederholenden Sequenzen. (Siehe Seite 13)

Ist die Auswahl erstellt, wird die selektierte Gewebesequenz im Vorschaufenster hervorgehoben. Der restliche Bereich wird ausgeblendet dargestellt.

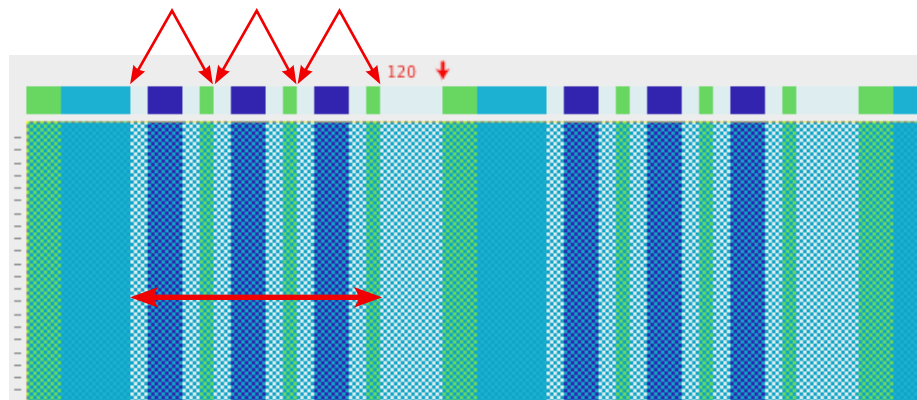


2. Geben Sie die Häufigkeit der Wiederholungen in das Feld **ANZAHL AN WIEDERHOLUNGEN** ein. Geben Sie den Wert '3' ein, um die ausgewählte Sequenz insgesamt 3 mal im Gewebe zu sehen.



3. Klicken Sie 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 im Gewebe zu sehen sind!

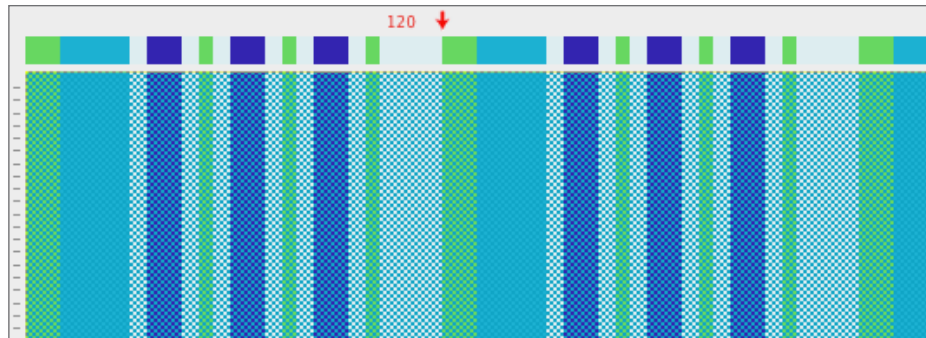


Achtung: Das Programm **ÜBERSCHREIBT** bei diesem Vorgang die nachfolgenden Garne mit der ausgewählten Sequenz! Die ursprüngliche Rapportbreite bleibt dabei erhalten.

Sie sehen dies in der oberen Abbildung daran, dass die Sequenz der hellblauen Garne überschrieben wurde und der Wert für den Farbrapport (120) unverändert geblieben ist!

Beispiel: Ihr Farbrapport beträgt 120 Fäden. Sie haben einen Bereich von 25 Fäden markiert, den Sie insgesamt 3 mal wiederholen möchten. Ihre Auswahl wird also 2x (50 Fäden) nach rechts kopiert und eingefügt. Diese 50 Fäden ersetzen somit die Fäden, die zuvor an dieser Stelle zu sehen waren und die ausgewählte Sequenz ist nun 3x im Gewebe zu sehen.

Der Farbrapport ist unverändert und beträgt immer noch 120 Fäden!



Gewebe verbreitern:

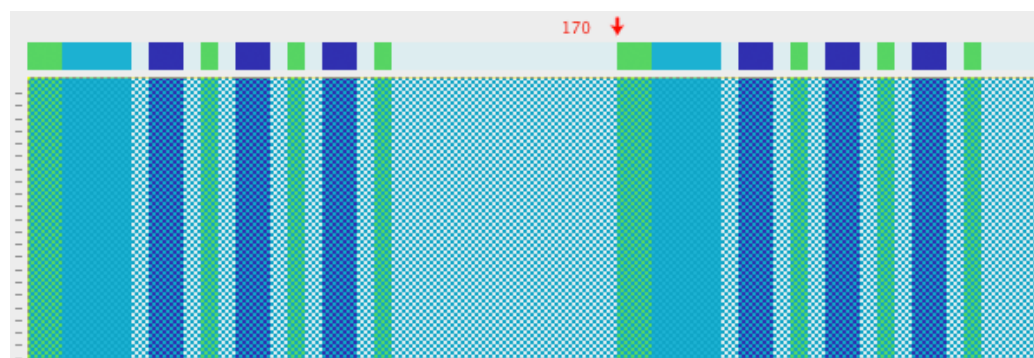
Alt-Taste +



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.

Das Gewebe wird nun an der Stelle 'auseinander geschoben', und die zu wiederholenden Fäden werden dazwischen eingefügt.

Der Farbrapport verbreitert sich damit um die Anzahl der eingefügten Fäden!



Unser Beispiel mit den 120 Fäden im Farbrapport würde sich jetzt wie folgt ändern:

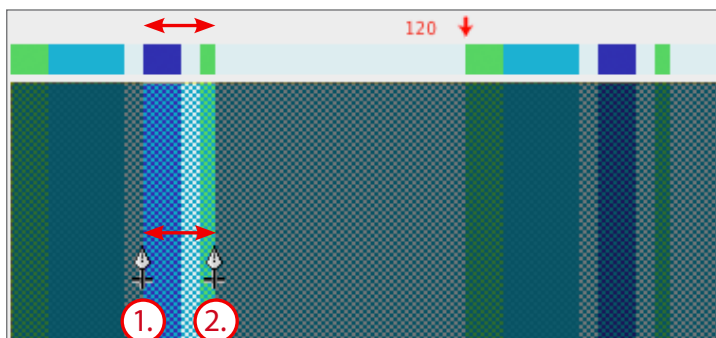
Die 25 Fäden, die Sie markiert haben, werden kopiert. Das Gewebe wird 'auseinander geschoben' und die Fäden werden in diese 'Lücke' eingesetzt. Sie verbreitern den Farbrapport um 50 Fäden. Er beträgt jetzt 170 Fäden.

6. Eine Auswahl an Fäden spiegeln oder gespiegelt wiederholen

Mit dieser Funktion können Sie in der Gewebevorschau einen Bereich auswählen, um diesen zu spiegeln oder gespiegelt zu wiederholen.

1. Selektieren Sie den Bereich, der gespiegelt werden soll, indem Sie 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 mit gedrückter **SHIFT-TASTE**, um das Ende der Sequenz zu markieren.



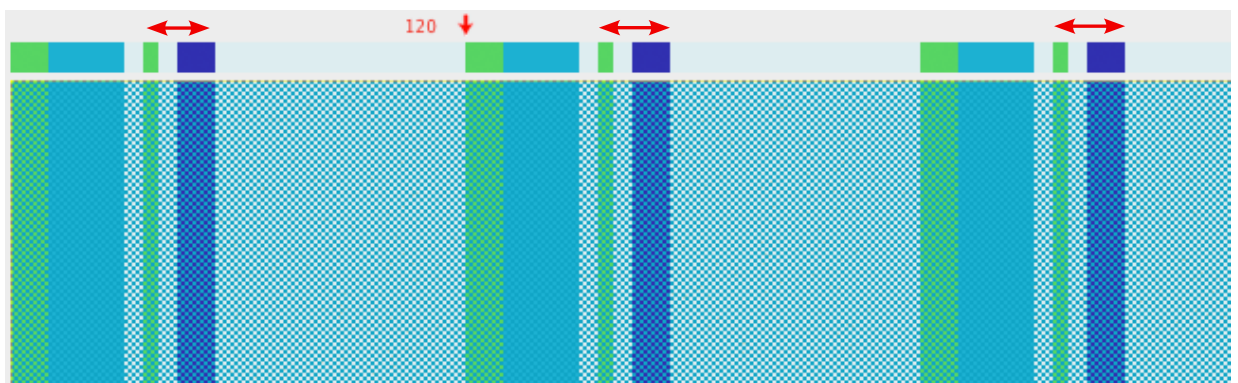
Beachten Sie, dass diese Funktion wieder auf der **ERSTEN RAPPORTSEQUENZ** arbeitet! Das Ergebnis wird automatisch wiederholt.

Die selektierte Gewebesequenz wird im Vorschaufenster hervorgehoben.



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

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



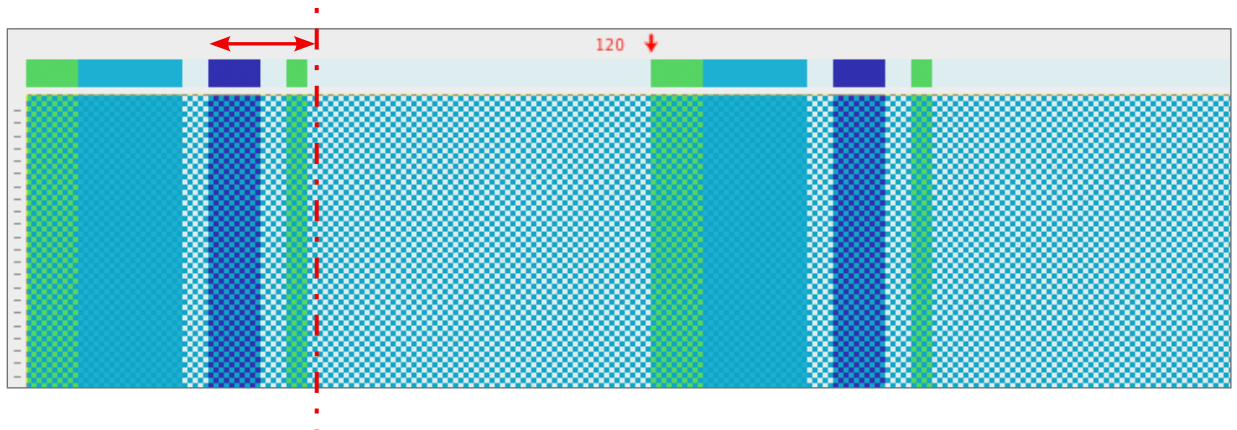
Sequenz aufspiegeln:

Alt-Taste +



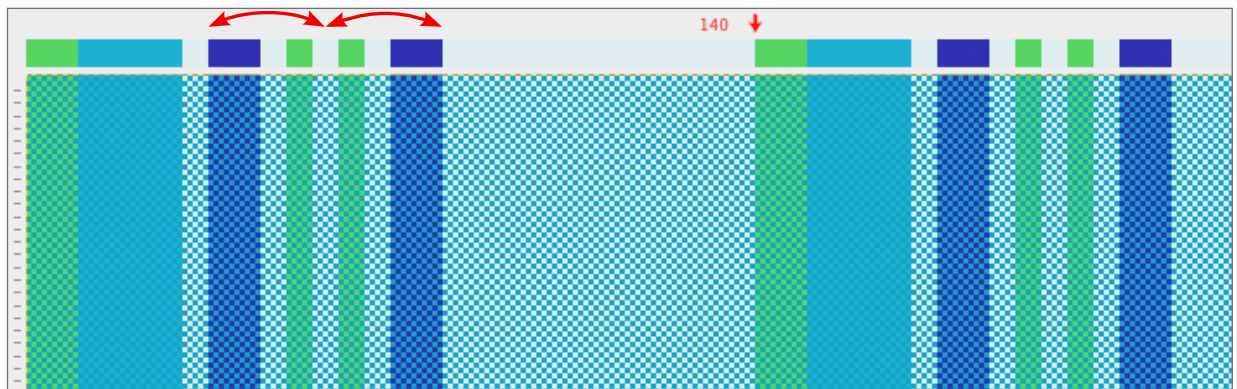
Möchten Sie den ausgewählten Bereich aufspiegeln und als gespiegelte Kopie daneben setzen, halten Sie die **ALT-TASTE** gedrückt, wenn Sie auf den Button **SEQUENZ SPIEGELN** klicken.

Tipp: Benutzen Sie diese Funktion, um Symmetrien im Gewebe zu erzeugen!



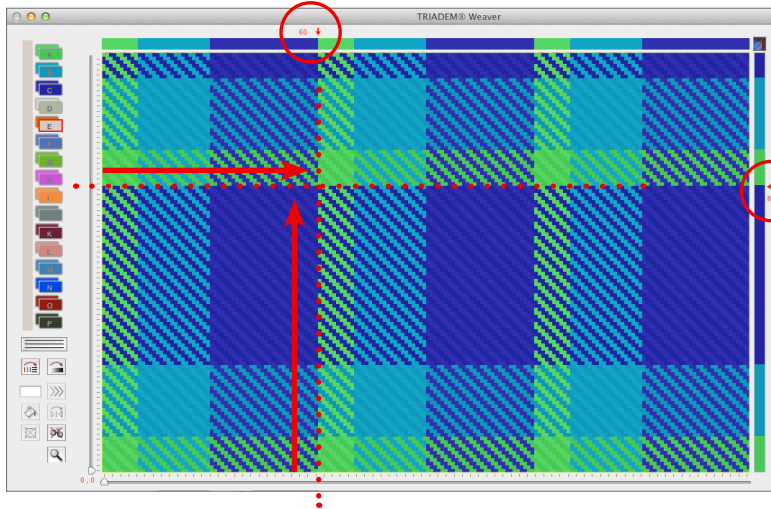
Das Programm fügt bei diesem Vorgang die ausgewählten Fäden rechts neben der Markierung als gespiegelte Kopie in das Gewebe ein.

Das Gewebe wurde an dieser Stelle 'auseinander geschoben', damit die aufgespiegelten Fäden als zusätzliche Fäden in das Gewebe kommen. Die ursprüngliche Rapportbreite verändert sich dabei um die Anzahl der aufgespiegelten Fäden.



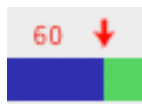
Weitere Funktionen im Arbeitsfenster

Der Farbrapport



Der Farbrapport zeigt die Gesamtanzahl an Garnen für eine Rapportwiederholung. Der Wert ergibt sich aus der Summe der Fäden in Kett- bzw. in Schussrichtung.

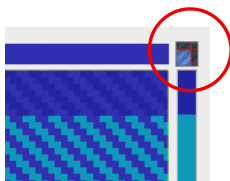
Beispiel: Unsere Kettformel 10a20b30c ergibt einen Farbrapport von 60 Garnen in Kettrichtung ($10+20+30=60$). Der Farbrapport in Schussrichtung beträgt 80 (10a20b50c).



Der Wert für den Farbrapport wird immer am Lineal angezeigt.

Der Farbrapport beginnt in Kettrichtung am linken Rand. In Schussrichtung beginnt er am unteren Rand der Gewebevorschau. Der **ROTE PFEIL** am Lineal markiert jeweils das Ende der Rapportsequenz.

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



Klicken Sie auf das Icon **FARBRAPPORT**. Mehrfaches Klicken wechselt die Ansichten:

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

2.) Farbrapport Abschattierung: Der Geweberapport wird hervorgehoben, indem das restliche Gewebe in der Vorschau grau ausgeblendet wird.



Ist der Farbrapport größer als das Vorschaufenster anzeigen kann, ist dies durch einen **ROTEN PFEIL** in fortlaufender Richtung angezeigt.

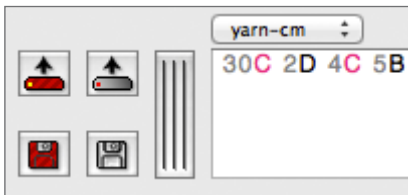
Sie können das Weaver-Fenster nun durch Aufziehen vergrößern oder die Vorschau auszoomen, um das komplette Gewebe zu sehen.

Gewebeformeln speichern

Sie können Ihre Kett- und Schussformeln speichern, um sie für das Erstellen neuer Gewebe zu verwenden.

Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Nur Formel sichern
2. Gesamtes Gewebe sichern



Neben dem Formeleingabe-Dialog befinden sich vier Buttons zum Sichern und Öffnen von Gewebeeinstellungen.

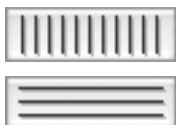
1. Nur Formel sichern:

Der **SCHWARZE SICHERN BUTTON** sichert NUR die aktive Formel.



Klicken Sie auf den Button **SICHERN**, um die Formel, die momentan angezeigt wird, als Datei zu sichern. Es entsteht eine Text-Datei (.txt.)

Der Standard Sichern-Dialog erscheint. Wählen Sie das gewünschte Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, geben Sie einen Namen ein und bestätigen Sie.



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 speichern!

2. Gesamtes Gewebe sichern:



Der **ROTE SICHERN BUTTON** sichert die **GESAMTE** Gewebeeinstellung in einer Datei. Dies sind folgende Informationen:

- Kett- und Schussformel
- applizierte Bindung bzw. Bindungsrapport
- Palette mit den Garnfarben
- aktive Bindungsbibliothek
- hinterlegte Farbvarianten
- Einstellungen für die Garnstärke

Formel laden

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

1. Nur Formel öffnen:



Der **SCHWARZE ÖFFNEN BUTTON** öffnet eine einzelne gespeicherte Formel. Die Formel wird in die aktive -präsente- Sequenz geladen. Stellen Sie zuvor sicher, ob Kette oder Schuss eingestellt sein soll, ja nachdem, in welche Sequenz Sie die Formel laden möchten!

Info: Die gespeicherten Formeln können in Kette UND in Schuss verwendet werden!

TIPP: Sie können außerhalb des Weaver-PlugIns in einem beliebigen Texteditor Gewebeformeln verfassen. Speichern Sie die Formeln im .txt Format und benutzen Sie den **SCHWARZEN ÖFFNEN BUTTON**, um die Formeln im Weaver einzulesen! **Aber vorsicht!:** Es darf nur EINE Formel per Datei gesichert werden!

Eine weitere Möglichkeit ist das Arbeiten über die Zwischenablage. Sie können eine Formel von einem Texteditor kopieren und in den Formeldialog im Weaver Fenster einfügen.

2. Gesamtes Gewebe öffnen:



Der **ROTE ÖFFNEN BUTTON** öffnet die gesamte Gewebeeinstellung. Benutzen Sie diese Funktion, um komplexe Gewebeeinstellungen zu laden, um auf Basis dieser neue Abwandlungen zu erstellen.

Hierbei ist es unerheblich, welche die aktive Sequenz ist, da Kett- und Schussformeln genau definiert sind.

Gewebe in die Datei zeichnen

Ist der Entwurf der Gewebesimulation im Weaver beendet, kann das Gewebe in die Photoshop-Datei gezeichnet werden. Dafür gibt es verschiedene Einstellungen, die zu beachten sind.

Mit Garnsimulation arbeiten

Das Gewebe kann mit einer Garnsimulation in die Photoshop-Datei gezeichnet werden. Dies ist ein Effekt, der die Garne plastischer erscheinen lässt. Dadurch sieht die Gewebesimulation realistischer aus. Die Datei hat aber durch die

hinzugefügten Graustufen einen wesentlich höheren Farbumfang.

Mit der zweiten Möglichkeit können Sie auf diesen Effekt verzichten. Das Gewebe wird mit Garnen in 'Flachfarben' ohne zusätzliche Schattierungen in die Photoshop-Datei gezeichnet. Das Dokument hat dann exakt die Farben, die als Garnfarben verwendet wurden.

Mit Garnsimulation:

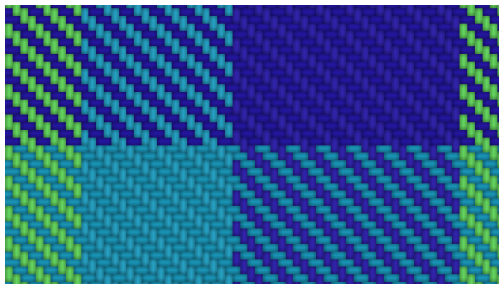


1. Ist der Button **GARNSIMULATION** aktiviert, wird das Gewebe mit einer Schattierung der Garne in die Photoshopdatei gezeichnet.

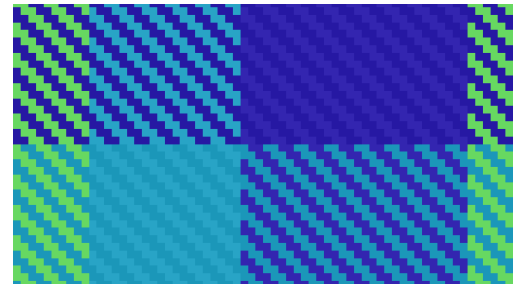
Ohne Garnsimulation:



2. Ist der Button **GARNSIMULATION** deaktiviert, wird das Gewebe ohne die Schattierung der Garne gezeichnet. (Wir sprechen dabei von 'Flachfarben').



Plastischer Effekt mit Garnsimulation



Flachfarbmodus ohne Garnsimulation

Garnstärke bestimmen

In diesem Dialog legen Sie die Einstellung für die Anzahl der Kett- und Schussfäden pro cm fest. Diese Einstellung ist wichtig und beeinflusst die Dicke der Garne und somit das Erscheinungsbild der Gewebesimulation.

Yarn/cm	20.00
Ends/cm	25.00

Beispiel: 10 Fäden/cm: Dickes Garn, mit 1 mm Garnstärke.
20 Fäden/cm: Dünneres Garn, mit 0,5 mm Garnstärke.

Sie können beliebige Werte für diese Einstellung verwenden. Da in einem Gewebe die Kett- und Schussfadendichte meistens unterschiedlich ist, können Sie hier auch mit unterschiedlichen Werten arbeiten.

Auflösung (dpi):

Die Gewebesimulation geschieht unter Einbeziehung der aktuellen Auflösung der Photoshop-Datei. Sollte Ihr Ergebnis also zu 'grobpixelig' erscheinen, verändern Sie die Auflösung Ihrer Photoshop-Datei unter Menü **BILD > BILDGRÖSSE**. Je feiner die Auflösung der Datei, umso detaillierter ist die Darstellung der Garne und Bindungseffekte!

Achtung: Vermeiden Sie jedoch unnötig hohe Auflösungen (> 350 dpi), da diese das Dokument nur unnötig groß machen!

Klicken Sie auf den Button **OK**, um das Gewebe in die Datei zu zeichnen. Die Gewebeeinstellung wird ebenfalls an die Photoshop-Datei übermittelt und wird mit dieser gespeichert.

Weitere Informationen zum Speichern der Datei finden Sie unter „Gewebe speichern“ auf Seite 69.

Weaver Präferenzen

Der Weaver sichert stets in seinen Präferenzen die Einstellungen des zuletzt simulierten Gewebes:

Jedes mal, wenn Sie den Weaver mit einem neuen unbenutzten Dokument betreten, erscheint das zuletzt simulierte Gewebe als Ausgangsbasis. So ist es möglich, neue Gewebe basierend auf dem vorherigen zu erstellen. Sie haben Zugriff auf die bereits hinterlegten Bindungen und Kollektionsfarben.

Weaver | 40

Das Bild kann im Weaver geöffnet werden und erscheint als Hintergrundbild in der Gewebevorschau. Mit den Zeichenwerkzeugen des Weavers können Sie nun darüber zeichnen, um das Dessin 'abzupausen'.

Bildvorlage laden

- Öffnen Sie das gewünschte Bild des Gewebes in Adobe Photoshop.

Achtung: Im Falle von .psd und .tif Dateien achten Sie darauf, welche die aktive Ebene ist! Denn nur der Inhalt der aktiven Ebene wird als Bild im Weaver PlugIn angezeigt!

- Menü **FILTER** > **TRIADEM** **STYLEPLUGS** > **WEAVER**

The screenshot shows the TRIADEM® Weaver software interface. The main workspace displays a large, detailed plaid pattern. The interface includes a color palette on the left, a top status bar with '60' and a red arrow, and a right sidebar with a 'Nur Schuß' (Only Weft) section showing a black and white pattern. The bottom status bar shows '10.0A 20.0B 30C' and 'Yarn/cm 20.00 Ends/cm 20.00'.

3. Bestimmen Sie die Anzeige der Bildvorlage im Weaver.

Möglicherweise ist die Bildvorlage noch nicht in der Vorschau zu sehen.



In der Werkzeugleiste befindet sich der **BILD-BUTTON**. Klicken Sie auf den **BILD-BUTTON**, um die Bildvorlage einzublenden.

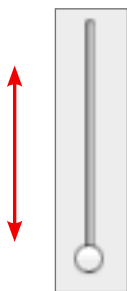
Der **BILD-BUTTON** hat zwei Modi:



Bild ist ausgeblendet



Bild ist eingeblendet



Ist die Bildvorlage eingeblendet, erscheint gleichzeitig ein Regler, mit dem die Deckkraft des Bildes reguliert werden kann. Wird die Deckkraft verringert, erscheint die Gewebesimulation und umgekehrt. Bildvorlage und Abpausung lassen sich auf diese Weise miteinander überblenden, was hilfreich ist, um die Abpausung besser mit dem Original vergleichen zu können.

TIPP: Bewegen Sie den Regler schnell auf und ab, um die Bildvorschau 'blinken' zu lassen. So können Sie die Abpausung gut mit dem Original vergleichen und Unterschiede feststellen!

Gewebeeinstellungen festlegen

4. Legen Sie die Gewebeeinstellungen fest.

Bevor Sie mit dem Abpausen beginnen, müssen Sie die Einstellung für die Garnstärke und den Rapport vornehmen. Dies ist wichtig, damit Weaver eine korrekte Simulation anfertigen kann!

Garnstärke:

Yarn/cm	10.00
Ends/cm	20.00

Auf der rechten Seite im Weaver-Fenster befindet sich die Einstellung für die Garnstärke. Sie wird hier als Anzahl an Fäden in **KETTE/CM** und **SCHUSS/CM** definiert.

Geben Sie hier die gewünschte Fadenanzahl für die Simulation ein. Entsprechend der Änderung in diesen Feldern wird die Bildvorlage in der Vorschau angepasst und erscheint in der richtigen Dimensionierung, damit das Abpausergebnis bei korrekter Fadenanzahl und Garnstärke dem Original entspricht.

Beachte: Es ist ein Unterschied, ob ein Streifen von 1 cm Breite in der Bildvorlage mit 10 Fäden oder durch 20 Fäden in der Simulation dargestellt wird! Entsprechend unterschiedlich erscheint die Dicke der Garne in der Simulation, was sich auch auf den Bindungseffekt auswirkt.

Tipp: Ermitteln Sie mit einem Fadenzähler die Fadenanzahl pro cm in Ihrem Stoff, bevor Sie ihn einscannen. Notieren Sie das Ergebnis, um es an dieser Stelle einzutragen!

Rapport ermitteln

Ermitteln Sie als nächstes die Rapportsequenz in der Bildvorlage. Es empfiehlt sich, die Bilddatei auf das Rapportmaß freizustellen und sie in eine aufrecht stehende Position zu drehen. Benutzen Sie für das Freistellen auf das Rapportmaß die Werkzeuge von Adobe Photoshop, um die perfekte Sequenz in den Weaver zu laden! Sie erleichtern sich damit das Abpausen!

5. Rapport zeichnen

Wenn das Bild in den Weaver geladen wurde, zeichnen Sie mit einer beliebigen Garnfarbe eine Unisequenz in der Breite des Rapports; jeweils in Kett- und in Schussrichtung. Damit haben Sie die Wiederholsequenz definiert.

Sie erkennen dies an der Anzeige des Farbrapportes durch den **ROTEN PFEIL** an den Linealen.

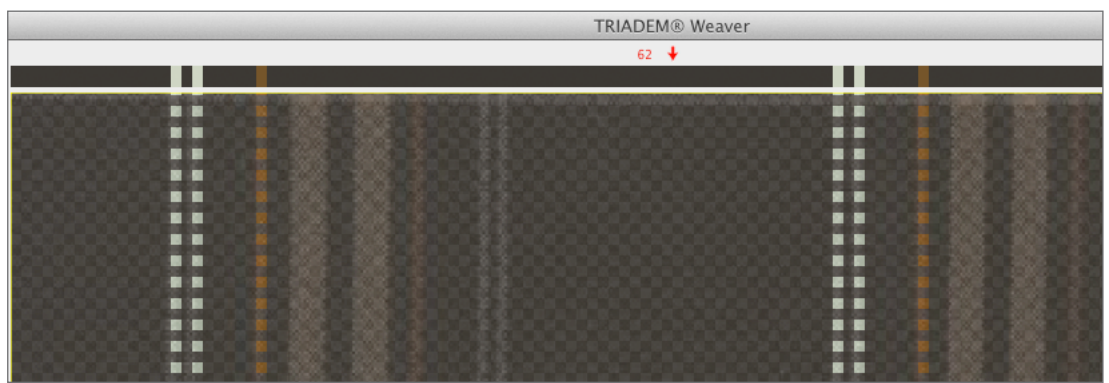


Bildvorlage nachzeichnen

6. Pausen Sie die Bildvorlage ab.

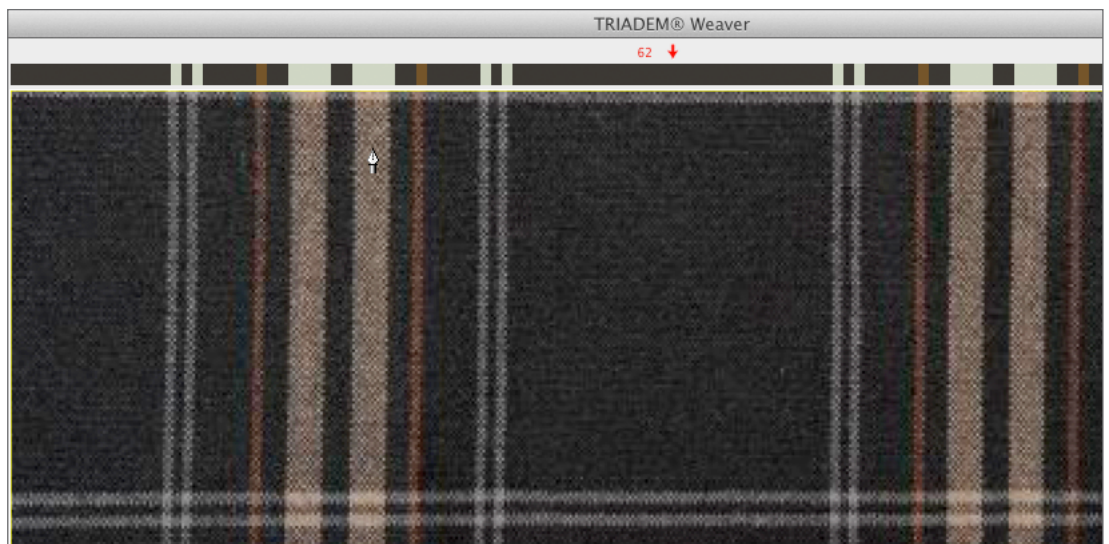
Sie können nun beginnen, die Vorlage nachzuzeichnen, indem Sie freihand in der Gewebevorschau zeichnen. Dabei stehen Ihnen alle Zeichenfunktionen und Optionen zur Verfügung, die in diesem Manual im Kapitel „Gewebe erstellen“ auf Seite 19 ff. beschrieben werden.

- Legen Sie die Garnfarben fest
- Zeichnen Sie freihand in Kett- und Schussrichtung
- Bearbeiten Sie die Gewebeformel



Benutzen Sie immer wieder den Regler zur Einstellung der Deckkraft für die Bildvorlage, um durch Ein- und Ausblenden das Abpausergebnis mit dem Original zu vergleichen!

Tipp: Ist das Originalbild zu 100% eingeblendet, weshalb Sie die Simulation nicht sehen, können Sie sich während des Abpausens in den Linealen orientieren! Sie sehen hier live die eingezeichneten und sich verändernden Streifenbreiten!



Farbvarianten erstellen

Wenn eine Gewebesimulation erstellt ist, können zu diesem Gewebe weitere Farbstellungen entwickelt werden. Dazu lassen sich neue Farbfolgen für die Kett- sowie die Schusssequenz definieren.

Toll: Die Farbvarianten eines Gewebes werden ebenfalls mit der Gewebe-einstellung in der Photoshop-Datei gespeichert! Dies bedeutet, dass sich alle Informationen zu einem Dessin in einer Datei befinden und sich spätere Änderungen an den Kett- und Schusssequenzen in die Farbvarianten vererben!

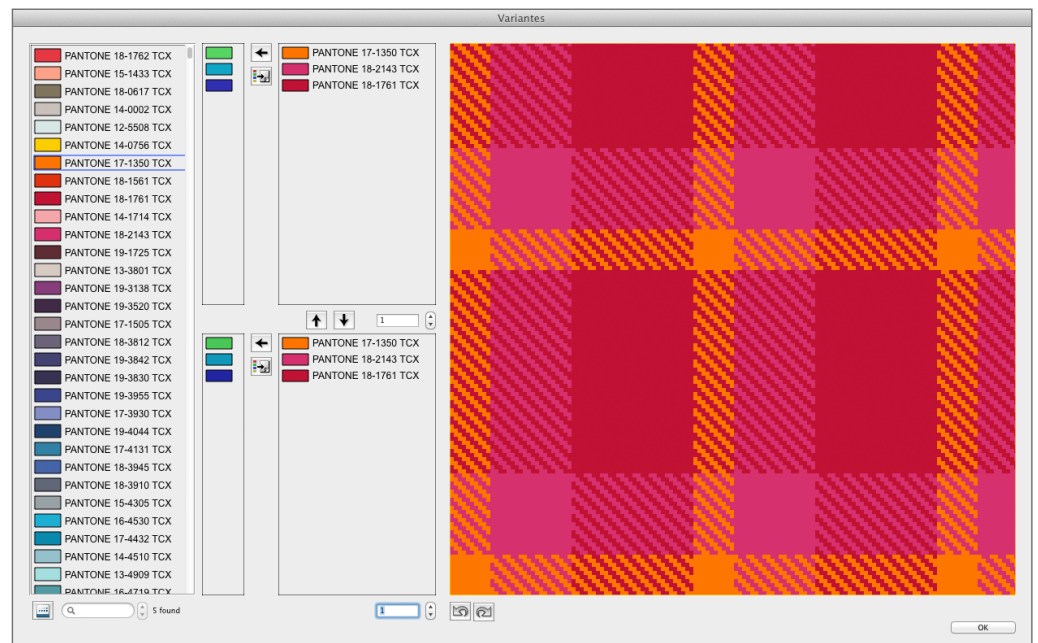
Farbvarianten anlegen

Ist die Gewebesimulation erstellt, können Sie im Variantendialog den Kett- und Schussfarben neue Farbfolgen zuweisen.

Gehen Sie wie folgt vor:



1. Öffnen Sie das Variantenfenster durch Klick auf den **VARIANTEN-BUTTON** in der Werkzeugleiste. Der folgende Dialog erscheint.



Auf der linken Seite erscheint die Kollektionsfarbliste. Auf der rechten Seite sehen Sie die Bildvorschau. Die Spalten in der Mitte zeigen die Kett- und Schussfarbfolge:

Oben: Kettfarben

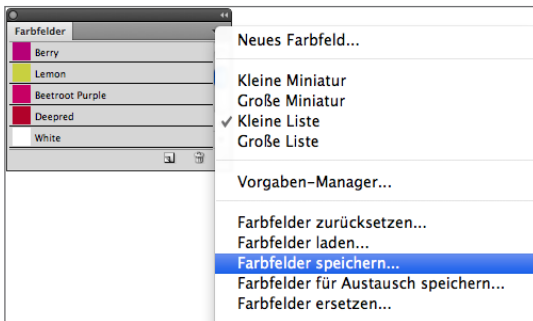
Unten: Schussfarben

2. Öffnen Sie eine Farbliste.

Um Farbvarianten anzulegen, benötigen Sie eine Farbliste mit Ihren Kollektionsfarben. Diese Farbliste muss im .aco Format vorliegen (Photoshop's Farblistenformat).



Klicken Sie am Fuße der Spalte auf den Button **FARBKARTE ÖFFNEN** und wählen Sie auf Ihrer Festplatte die gewünschte Farbkarte (.aco-Datei) aus.



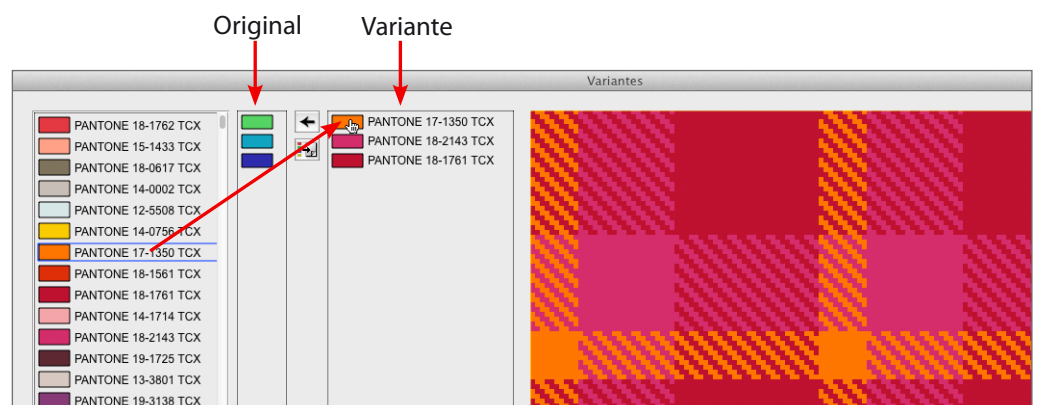
Tip: Sie können Farblisten speichern, indem Sie in Adobe Photoshop Farben in der Farbfelderpalette anlegen und im **PALETTEN-MENÜ > FARBFELDER SPEICHERN** wählen.

Auf diese Weise wird der Inhalt der Farbfelderpalette als .aco-Datei gespeichert. Die Datei darf überall auf der Festplatte abgespeichert werden.

3. Ersetzen Sie nun die Farben aus dem Original mit den Variantenfarben.

Ziehen Sie per Drag & Drop Farben aus der Farbkarte in die Variantenspalte.

In der schmalen Spalte sehen Sie die Originalfarben, mit der die Gewebesimulation erstellt wurde. Platzieren Sie die Variantenfarbe auf Höhe der Originalfarbe in der Variantenspalte rechts daneben, um die Farbe zu ersetzen.



In unserem Beispiel wird Grün im Original mit Pantone 17-1350 TCX ersetzt.

Sie können mehrfach Farben übereinander ziehen, bis Sie die gewünschte Farbstellung erhalten haben.

Farben automatisch finden



Mit dieser Funktion sucht Weaver automatisch die Farben aus der Farbliste, die den Originalfarben am ähnlichsten sind und fügt diese ein.

Diese Funktion ist sehr praktisch, wenn Sie für die Gewebesimulation nur 'Arbeitsfarben' verwendet haben und nun die Kollektionsfarben einfüllen möchten.



Klicken Sie auf den Button **FARBEN FINDEN** und Weaver sucht aus der Farbkarte die Farben, die dem Original am meisten entsprechen und teilt diese dem aktiven Farbweg zu.

Es gibt zwei Buttons: Sie können diese Funktion für die Farben der Kettsequenz sowie für die Farben der Schusssequenz ausführen.

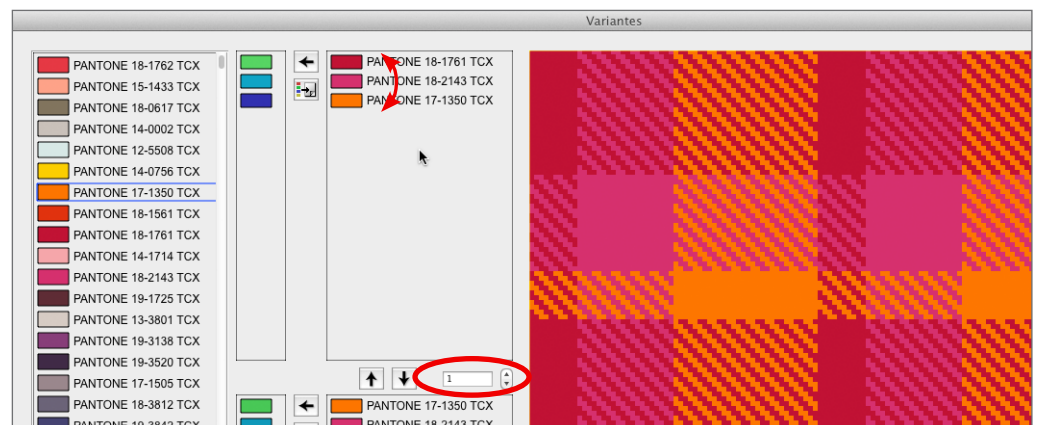
Farben kopieren und austauschen

Haben Sie eine Farbfolge definiert, besteht die Möglichkeit, Farben in dieser Farbfolge miteinander auszutauschen oder zu kopieren. Sie können sie dabei per Drag & Drop übereinander ziehen:

Kopieren: ziehen Sie die Farbe von einem Kästchen auf ein anderes.

Gegeneinander austauschen: ziehen Sie die Farbe mit gedrückter **ALT-TASTE** von einem Kästchen auf ein anderes.

Das Resultat sehen Sie sofort in der Vorschau.



Weitere Varianten anlegen



Sie können mehrere Farbwegen für eine Gewebesimulation anlegen. Am Fuße der jeweiligen Sequenzen finden Sie den Button **FARBFOLGE BLÄTTERN** zum Durchblättern der Farbfolgen. Klicken Sie dazu auf die kleinen Pfeilchen.

Sie gelangen nun in die nächste Farbfolge. Teilen Sie wieder Farben aus der Farbkarte zu.

Sie können für die Kette bzw. den Schuss bis zu 6 Farbfolgen definieren.

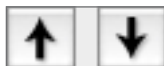
Farbfolgen kombinieren



Die Farbfolgen sind miteinander kombinierbar. Dies bedeutet, dass Sie z.B. die Farbfolge Nr. 1 in der Kette mit der Farbfolge Nr. 4 aus dem Schuss kombinieren können.

Klicken Sie dazu auf die Pfeilchen unterhalb der Farbfolge, um die Farbfolgen durchzublütern und das Ergebnis in der Vorschau zu sehen!

Kette in Schuss kopieren



Zwischen den Spalten für die Farbfolgen befinden sich die **KOPIEREN-BUTTONS**. Benutzen Sie diese Buttons, um die gesamte Farbfolge aus dem Schuss in die Kette zu kopieren und umgekehrt.

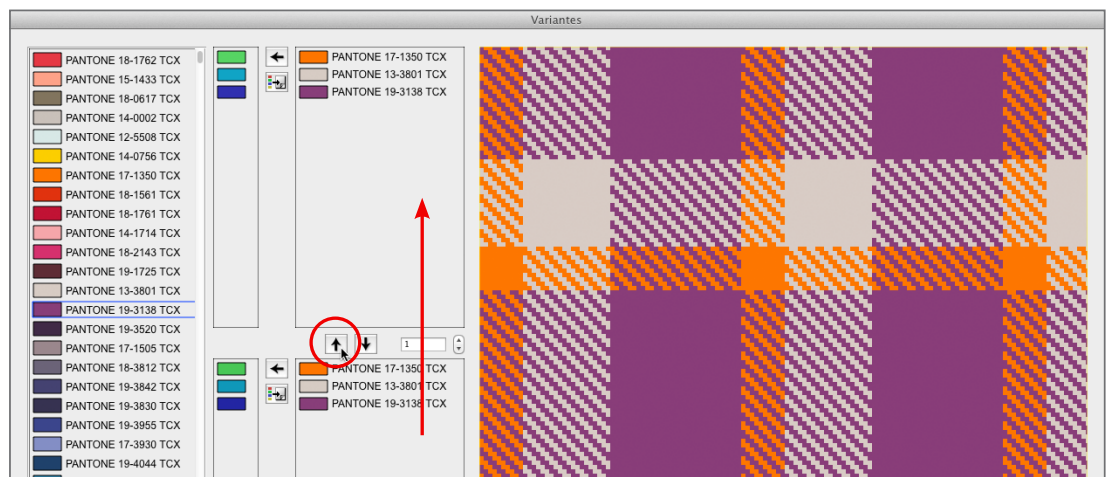


Kopiert die aktive Farbfolge des Schusses in die Kette.



Kopiert die aktive Farbfolge der Kette in den Schuss.

Beachten Sie, dass die Farben, die Sie kopieren, die vorhandene Folge ersetzen!



Im Beispiel oben wurde die Farbfolge aus dem Schuss in die Kette kopiert.

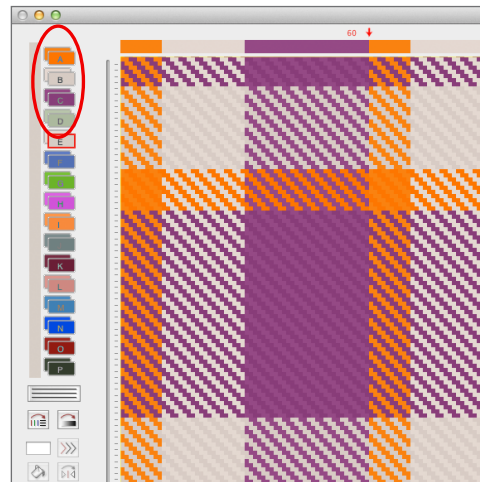
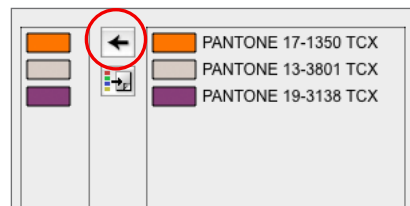
Farben ins Original zurück

Im Variantenfenster besteht die Möglichkeit, die Farben, die in den Farbfolgen für Kette und Schuss zugeteilt wurden, in das Hauptfenster zu übernehmen.

Dies ist z.B. hilfreich, wenn Sie aus einer Kollektionsfarbkarte (z.B. Pantone-Liste) Garnfarben für das Gewebe im Hauptfenster auswählen möchten.



Klicken Sie auf den Button **ZURÜCKKOPIEREN**, und die Farben der Farbfolge erscheinen nun in der schmalen Spalte für die Originalfarben.



Das Gewebe im Hauptfenster wird sofort aktualisiert. Sie sehen nun Ihre Variantenfarben in den Boxen für die Garnfarben im Hauptfenster.

Farben in der Farbliste suchen



Am Fuße der Farbkarte befindet sich eine Suchfunktion. Damit haben Sie die Möglichkeit, in langen Farblisten schnell eine Kollektionsfarbe zu finden.

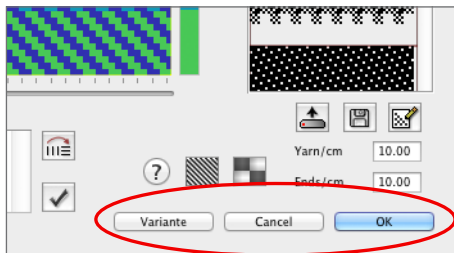
Geben Sie den gewünschten Suchbegriff ein. Die Suche ist live und zeigt sofort die Anzahl an gefundenen Einträgen.

Benutzen Sie anschließend die Pfeilchen, um die Suchergebnisse durchzublättern. Das Programm springt dabei auf die jeweiligen Einträge in der Farbkarte.

Ist die Arbeit an den Farbvarianten abgeschlossen, schließen Sie das Fenster mit einem Klick auf **OK**. Sie gelangen zurück in das Hauptfenster.

Farbvariante in die Photoshop-Datei zeichnen

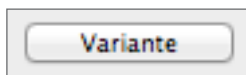
Sie können den aktiven Farbweg direkt in die Photoshop-Datei zeichnen.



Wenn Sie zurück im Hauptfenster sind, befinden sich auf der rechten Seite die Buttons zum Zeichnen der Gewebesimulation.

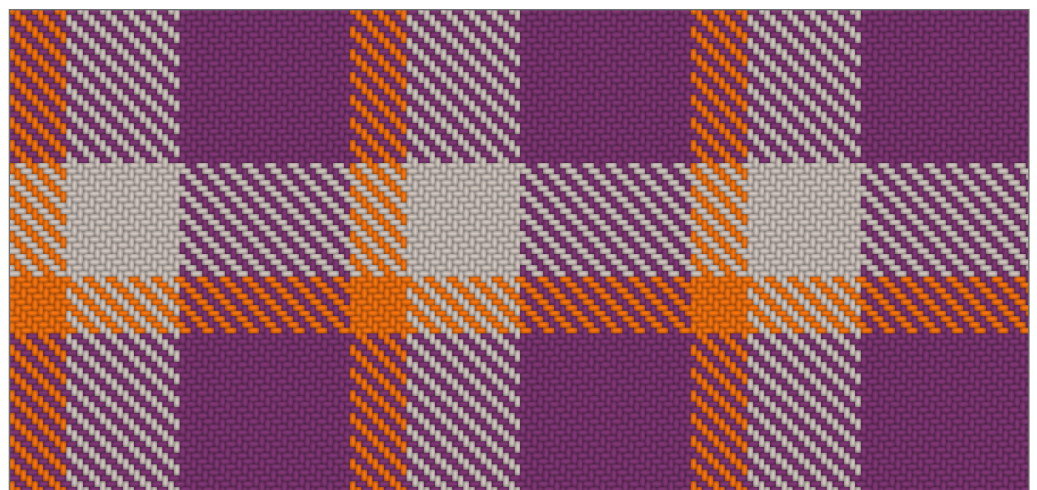
Benutzen Sie den Button **OK**, um das Gewebe, welches aktuell in der Vorschau angezeigt wird, in die Photoshop-Datei zu zeichnen.

(Benutzen Sie ebenfalls diese Funktion, wenn Sie die Farbfolge eines Farbweges in das Hauptfenster übertragen haben.)



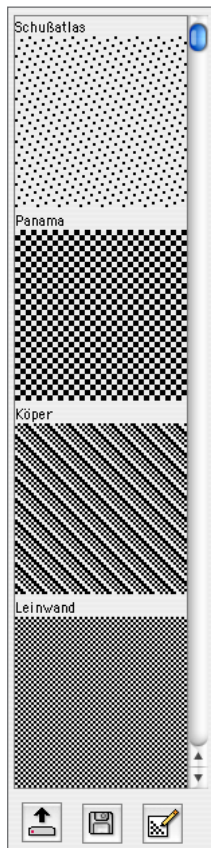
Zeigt das Hauptfenster jedoch das Originalgewebe und Sie möchten den aktiven Farbweg zeichnen, klicken Sie auf den Button **VARIANTE**.

Der Weaver bringt nun den Farbweg in die Photoshop-Datei, der aktuell im Variantenfenster angezeigt wurde.



Weitere Information zu diesem Thema finden Sie ebenfalls unter „Gewebe in die Datei zeichnen“ auf Seite 37.

Die Bindungsbibliothek



Im rechten Teil des Arbeitsfensters befindet sich die Bindungsbibliothek, in der Sie Ihre Bindungen 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 bzw. im Download-Ordner befindet sich im Ordner 'Zutaten' eine weitere Bindungsbibliothek mit verschiedenen Grundbindungen. Kopieren Sie sich diese Bibliothek von der CD auf Ihre Festplatte.



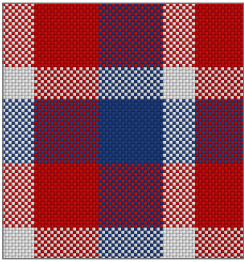
Öffnen Sie die Bindungsbibliothek, indem Sie den **ÖFFNEN** Button am Fuße der Bibliothek klicken. Der Standard-Öffnen-Dialog erscheint.

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

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

Tipp: Bindungsbibliotheken können auch mit anderen Rechnern ausgetauscht werden.

1. Einheitliche Bindung anwenden



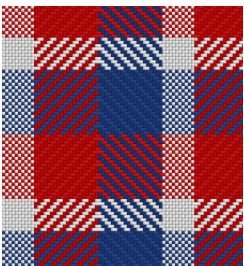
Mit dieser Funktion weisen Sie Ihrem Gewebe eine einheitliche Bindung zu, die automatisch im ganzen Gewebe wiederholt wird.

1. Erstellen Sie ein Gewebe nach Ihren Vorstellungen.
2. Klicken Sie in der Bindungsbibliothek auf die gewünschte Bindung, um diese 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

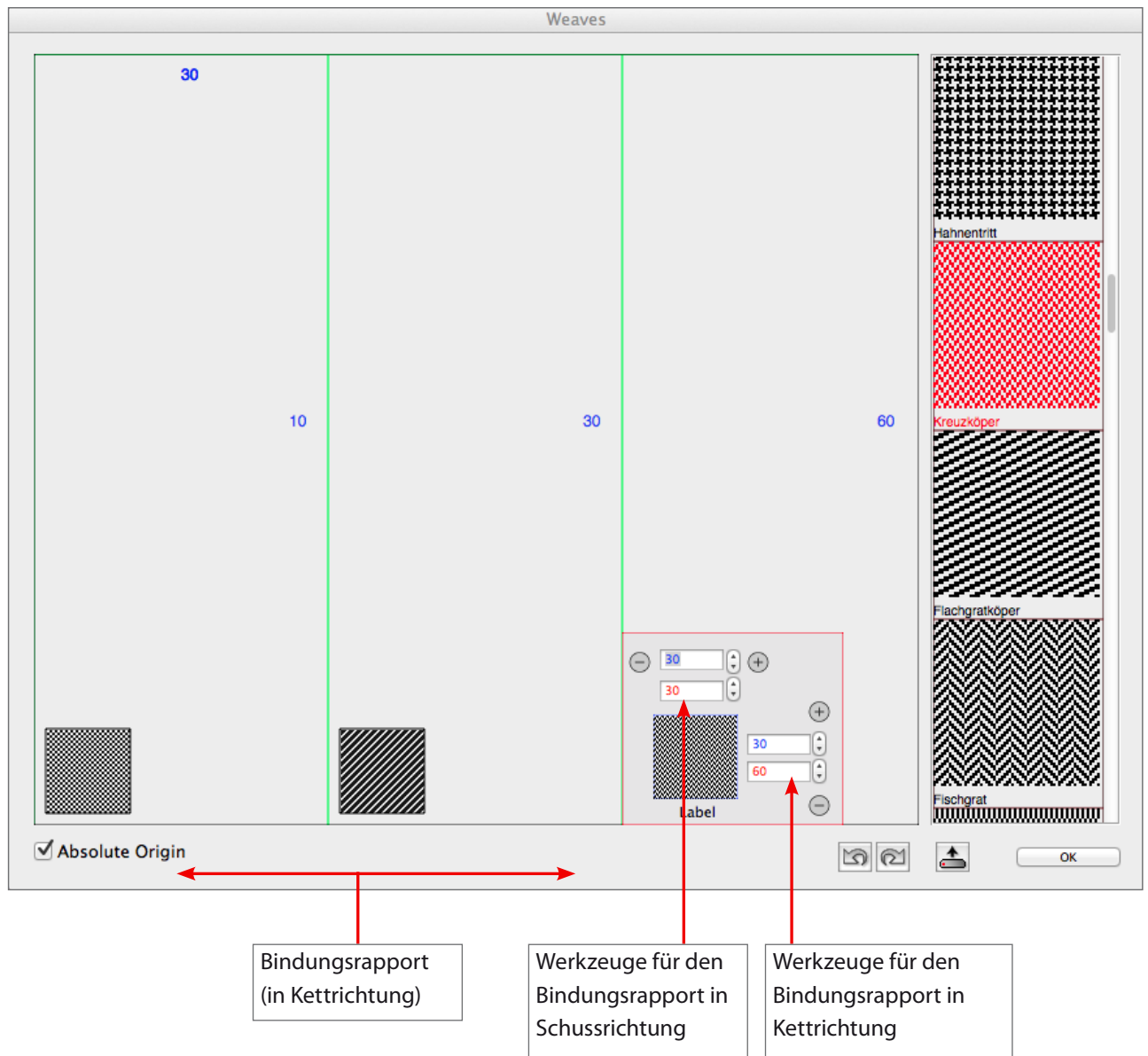


Möchten Sie in Ihrem Gewebe mit verschiedenen Bindungen im Wechsel arbeiten, können Sie die Funktion zum Erstellen von Bindungsrapporten benutzen. Hierbei können Sie ausgewählten Fadensequenzen verschiedene Bindungen in Kett- und/oder Schussrichtung zuweisen.

1. Erstellen Sie ein Gewebe nach Ihren Vorstellungen.
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:



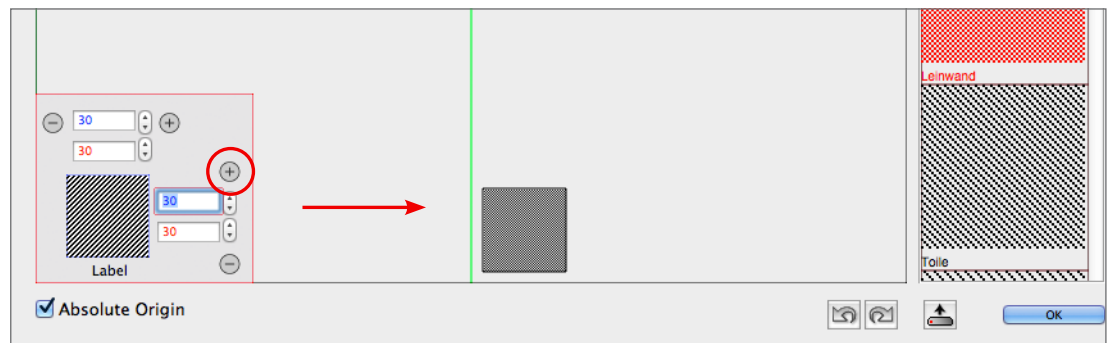
Hier haben Sie die Möglichkeit, den einzelnen Fadensequenzen eine Bindung zuzuteilen. Sie verfahren dabei ähnlich wie beim Eingeben der Gewebeformel. Sie definieren die Anzahl an Fäden und bestimmen dann, mit welcher Bindung diese Fäden gewebt werden sollen.

Wenn Sie diesen Dialog öffnen, ist zunächst EINE Bindung im Bindungsrapport aktiv, und zwar die, die Sie zuletzt auf Ihr Gewebe angewendet haben. (In der oberen Abb. wurden bereits zwei weitere Bindungen hinzugefügt.)

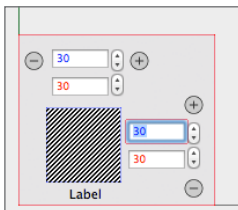
Fügen Sie Bindungen hinzu:

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

1. Um in Kettrichtung einen Bindungswechsel zu definieren, klicken Sie auf den **PLUS-BUTTON** für **BINDUNG HINZUGÜGEN** rechts der Bindung.
Eine weitere Bindung erscheint in der Gewebevorschau.

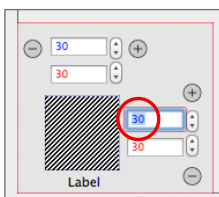


Definieren Sie nun, auf wieviel Fäden die erste Bindung appliziert werden soll, und auf wieviel Fäden die zweite.



2. Klicken Sie auf das erste **BINDUNGSKÄSTCHEN**.
Das Kästchen wird aktiv - es erhält eine rote Markierung - und weitere Werkzeuge treten hervor.

3. Klicken Sie in der Bindungsbibliothek auf die Bindung, die Sie applizieren möchten.



4. Geben Sie die Anzahl an Fäden ein, auf denen diese Bindung appliziert werden soll. Tippen Sie rechts in das Kästchen mit dem **BLAUEN ZAHLENWERT** die gewünschte Fadenanzahl.

Die ausgewählte Bindung wird nun auf den angegebenen Kettfäden wiederholt.

Tip: Benutzen Sie die Pfeilchen, um den Zahlenwert schrittweise zu erhöhen bzw. zu verringern. Sie sehen dabei die Änderung live im Hauptfenster! So lässt sich eine Bindung schnell an eine Farbsequenz anpassen!



Definieren Sie die weiteren Bindungen Ihres Bindungsrapports:

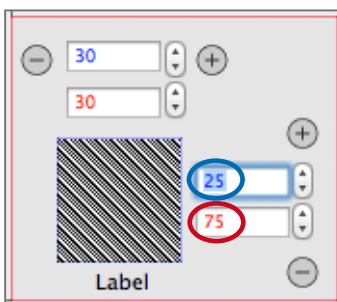
5. Klicken Sie auf das zweite **BINDUNGSKÄSTCHEN**; es wird aktiv und ist rot markiert.

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

7. Geben Sie wieder die Anzahl an Fäden in die Eingabebox ein, auf denen diese Bindung appliziert werden soll. Die Box darunter mit dem roten Zahlenwert gibt an, auf dem wievielten Faden die zweite Bindung zu Ende ist.

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

Bedeutung der Eingabeboxen:



Blauer Zahlenwert: mit dem **BLAUEN ZAHLENWERT** definieren Sie, über wieviel Fäden die ausgewählte Bindung verläuft.

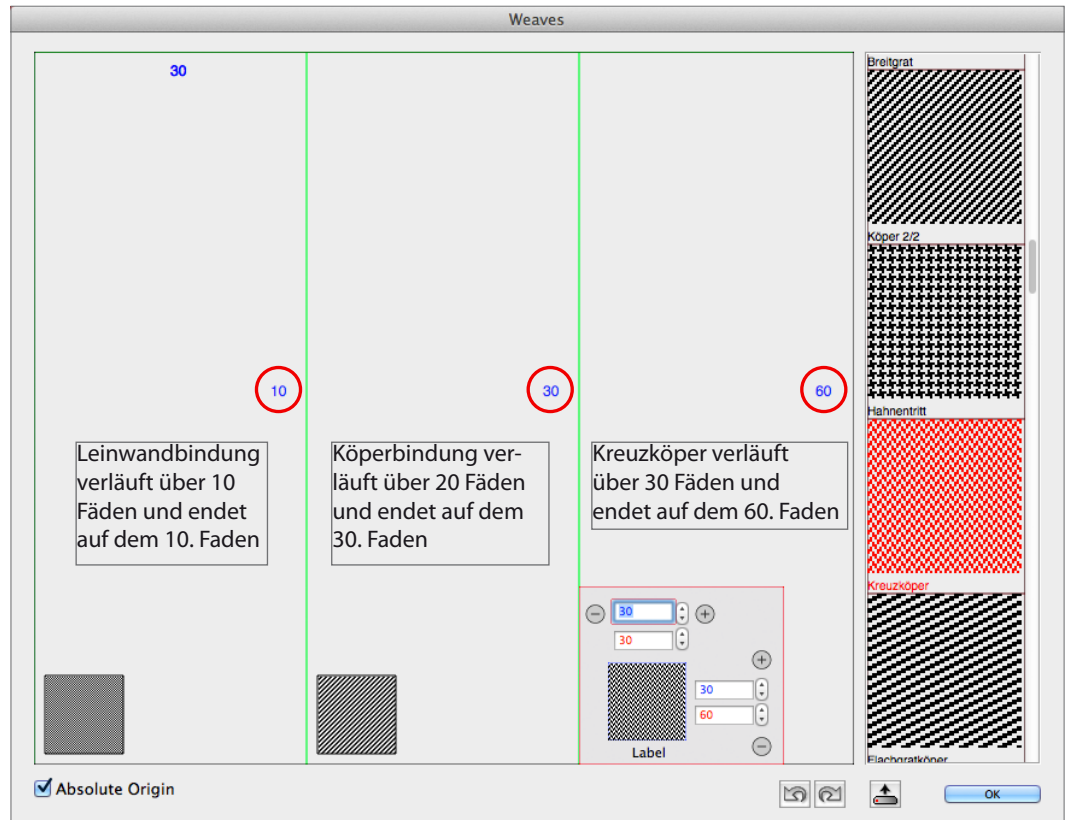
Roter Zahlenwert: der **ROTE ZAHLENWERT** errechnet sich automatisch. Er gibt die Gesamtanzahl der Fäden im Bindungsrapport an dieser Position an.

Bedeutung hier in unserem Beispiel:

Die Bindung wird auf 25 Fäden angewendet und endet auf dem 75. Faden.
(Dies ist nur möglich, weil eine vorangehende Bindung bereits auf den ersten 50 Fäden appliziert wurde. $50+25=75$)

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

Es sieht wie folgt aus:



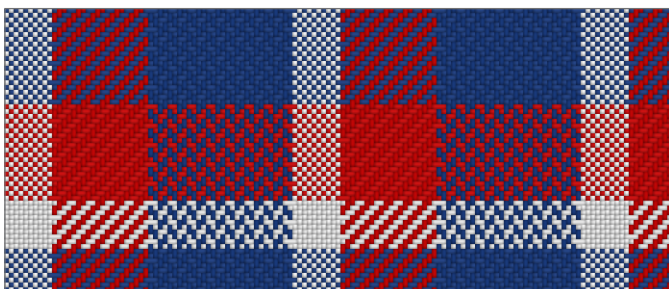
Sie können den Bindungswechsel im Gewebe auf den Farbwechsel abstimmen. Orientieren Sie sich dann bei der Eingabe der Fäden an der Gewebeformel, die Sie links im Weaverfenster sehen. Achten Sie jedoch darauf, dass die Ansicht der **KETTSEQUENZ** eingestellt ist bzw. schalten Sie zur Kettansicht um.



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

Gewebeformel: 10a20b30c

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



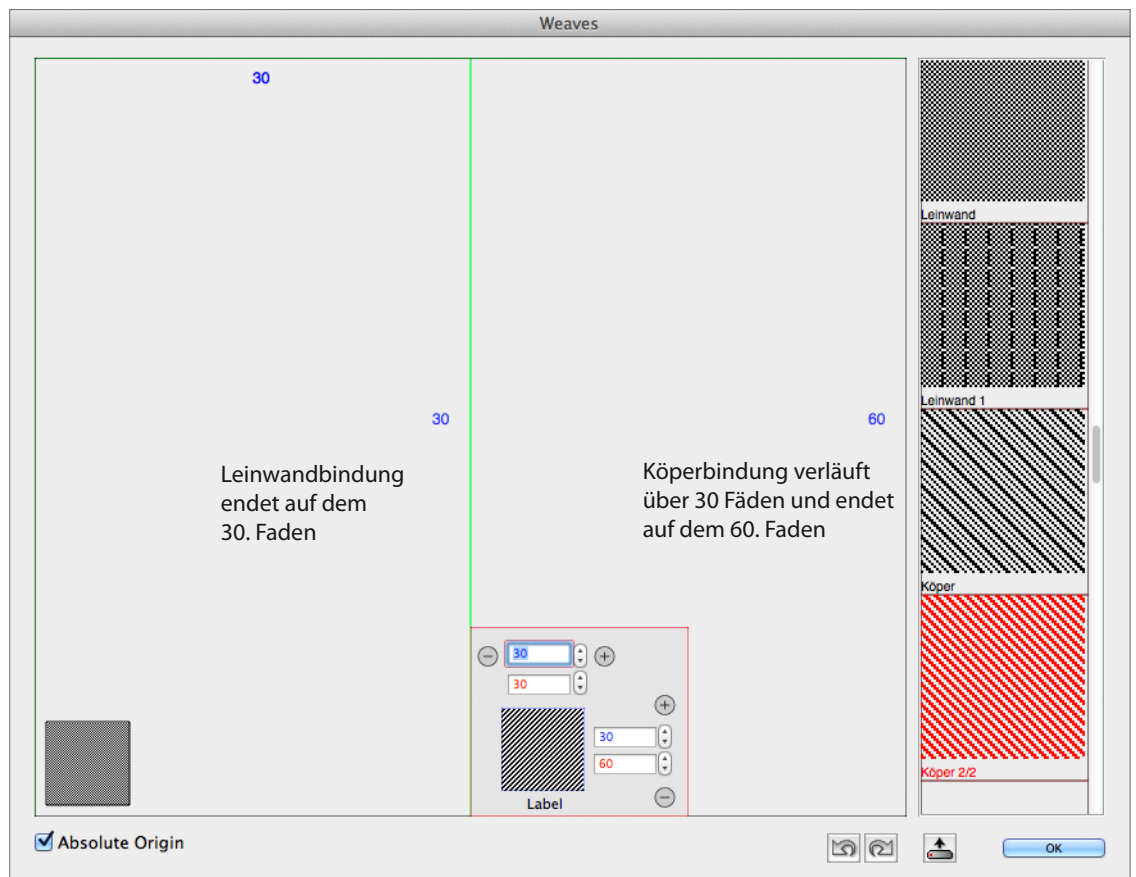
- 1. bis 10. Faden (1. Farbe): Leinwandbindung
- 11. bis 30. Faden (2. Farbe): Körperbindung
- 31. bis 60. Faden (3. Farbe): Kreuzkörper

Ab dem 61. Faden wiederholt sich dieser Bindungsrapport.

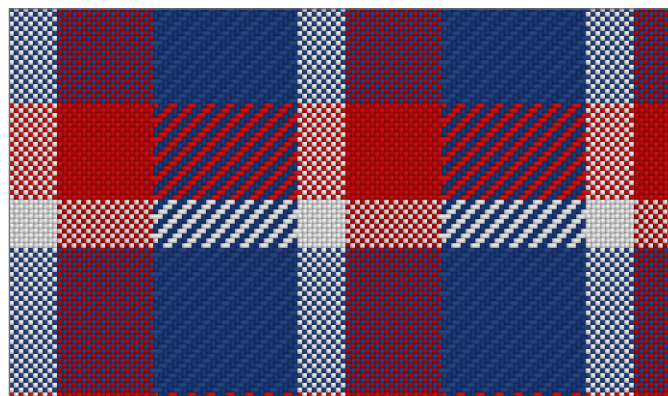
Der rote Zahlenwert '60' im letzten Bindungskästchen bedeutet, dass der Bindungsrapport über 60 Fäden verläuft. Er ist in diesem Beispiel konform mit dem Zahlenwert des Farbrapportes.

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

Applizieren wir im nächsten Beispiel auf den ersten 30 Fäden eine Leinwandbindung, und auf den folgenden 30 Fäden eine Körperbindung. Das Bindungsfenster sieht dann wie folgt aus:



Das Gewebe sieht dann wie folgt aus:



Bindungsrapport ändern

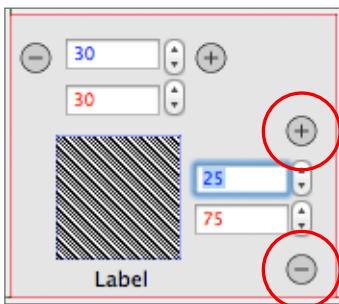
Wie unser Beispiel verdeutlicht, können Sie Ihren Bindungsrapport jederzeit abändern.

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

Klicken Sie dazu die jeweilige Bindung im Bindungsrapport an, sodass sie markiert wird. Zugleich erscheinen die Eingabeboxen für diese Bindung.

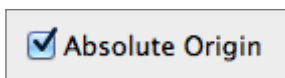
1. Ändern Sie die Fadenanzahl, indem Sie einen neuen Wert in die Eingabebox mit dem **BLAUEN ZAHLENWERT** eintippen.

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. Mit dem **PLUS-BUTTON** können Sie wieder neue Bindungen hinzufügen.

Absolute Origin



Diese Funktion definiert, ob die applizierten Bindungen vom Nullpunkt des Fensters kalkuliert werden oder erst ab Beginn der Applikation auf einem Faden. (Der Nullpunkt des Hauptfensters befindet sich links unten am 1. Kettfaden.)

- Aktivieren Sie diese Funktion, wenn die Bindungspatrone zum Nullpunkt des Hauptfensters referenziert ist.
- Deaktivieren Sie diese Funktion, wenn die Bindungspatrone direkt zum Nullpunkt der Fadensequenz referenziert ist, auf der sie angewendet wird.

Bindungsrapport schließen

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

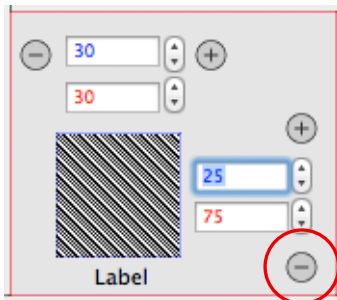
Der Dialog schließt sich und Sie kehren zurück in das Weaver-Hauptfenster mit der Gewebevorschau.

Beachten Sie, dass dieser Bindungsrapport solange aktiv ist, bis Sie etwas anderes definieren oder ihn löschen!

Bindungsrapport löschen



Um den aktiven Bindungsrapport zu löschen, öffnen Sie wieder das Fenster 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 mit einer einheitlichen Bindung angezeigt.

Achtung: Wenn Sie mit dem Bindungsrapport gearbeitet haben und Bindungen auf die verschiedenen Farbfolgen appliziert haben, müssen Sie bei nachträglichen Änderungen der Farbfolgen im Hauptfenster den Bindungsrapport manuell korrigieren! Es besteht mit dieser Funktion KEINE Verknüpfung von Bindungsrapport und Farbfolge!

Möchten Sie jedoch eine Verknüpfung herstellen, benutzen Sie den 'Grafischen Bindungsrapport', der auf den folgenden Seiten erläutert wird!

Neu: Grafischer Bindungsrapport

Der Grafische Bindungsrapport ist eine neue Funktion im Weaver V4. Er ermöglicht es, den Farbsequenzen Bindungen per Drag & Drop zuzuordnen. Die Bindungen werden auf diese Weise mit den Farbfolgen 'verknüpft'.

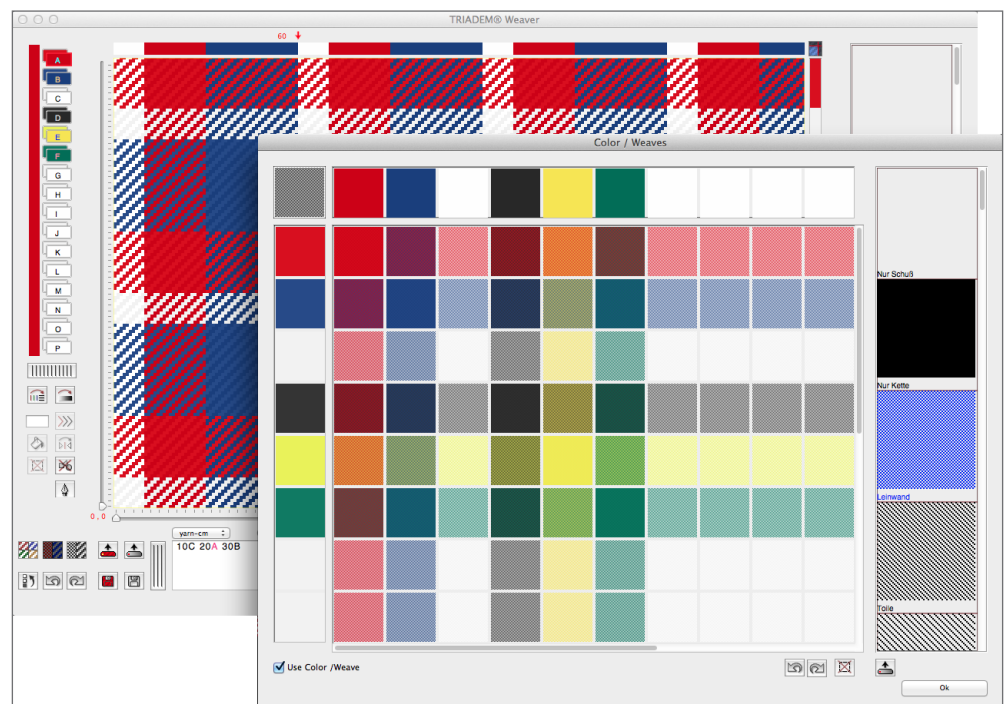
Dies hat den Vorteil, dass bei nachträglichen Veränderungen am Farbrapport die applizierte Bindung mitgeführt werden kann, d.h. die Farbfolge immer mit der Bindung 'aufgefüllt' wird.

Dies ist hilfreich, wenn im Hauptfenster Änderungen an der Fadenanzahl einer Streifenbreite vorgenommen werden! Da die Bindung mit der Farbe verknüpft ist, ändert sich hier automatisch der Wert für die Bindung, wie oft diese appliziert werden muss.

Bindungsrapport definieren



Klicken Sie auf den Button **GRAFISCHER BINDUNGSRAPPORT**. Das Fenster zur Eingabe des Grafischen Bindungsrapportes öffnet sich:



In diesem Dialog weisen Sie den Garnfarben Bindungen zu. Auf der rechten Seite haben Sie Zugriff auf Ihre Bindungsbibliothek. Es ist die gleiche Bibliothek, die Ihnen auch im Hauptfenster angezeigt wird.



Mit dem Button **ÖFFNEN** am Fuße der Bibliothek können Sie eine andere Bindungsbibliothek öffnen.

Am oberen Rand sind die Garnfarben der Kettsequenz abgebildet.

Am linken Rand sehen Sie die Garnfarben der Schusssequenz. In der Mitte des Vorschaufensters sehen Sie die Kombinationen der Farben, die sich im Gewebe ergeben können. Diesen Kombinationen teilen Sie nun Bindungen zu.

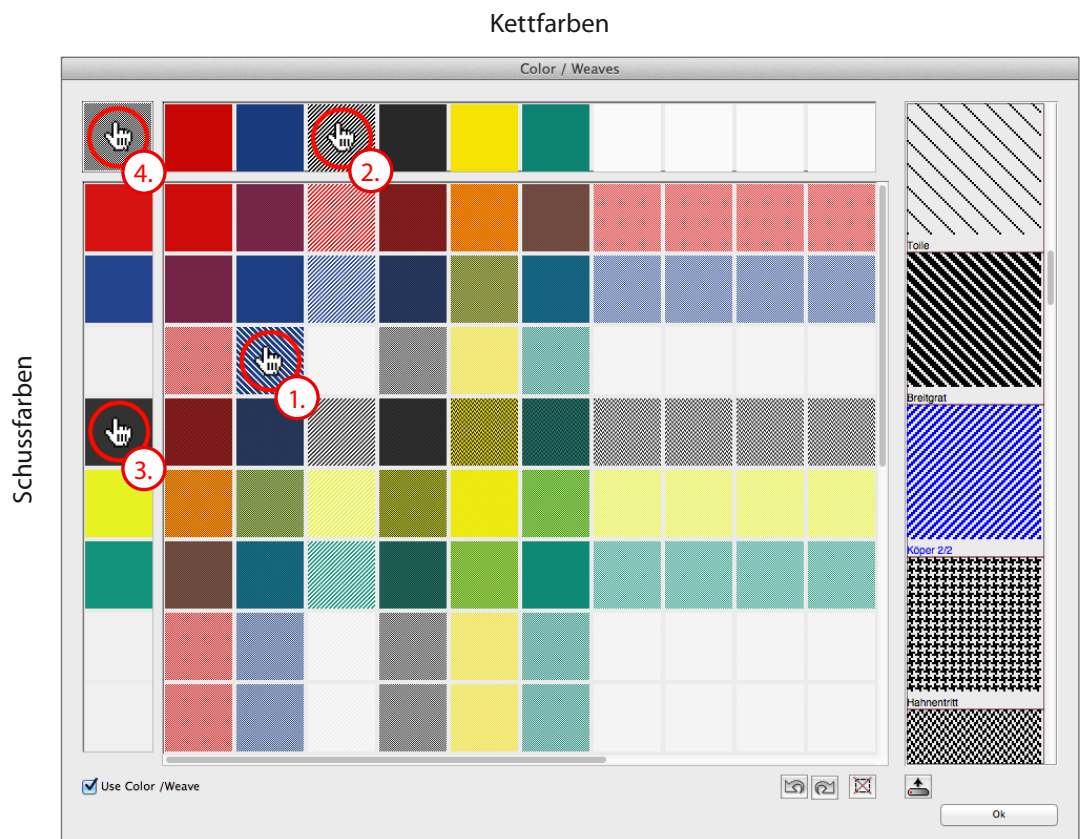
Es gibt verschiedene Möglichkeiten:

Einzelne Kombination bestücken (1):

Ziehen Sie per Drag & Drop eine Bindung aus der Bindungsbibliothek auf eine Farbkombination.

Achtung: sollte bereits ein klassischer Bindungsrapport appliziert sein, löschen Sie diesen zuerst, da nur eine Art Bindungsrapport angewendet werden kann!

Beispiel: Um zu definieren, dass das blaue Garn in der Kette und das weiße Garn im Schuss mit einem Breitgratkörper gewebt werden, ziehen Sie die Bindung an folgende Position (1):



Ganze Kettfarbe bestücken (2.):

Um zu definieren, dass die gesamten weißen Garne in der Kette in allen Schusskombinationen mit einem Körper gewebt werden, ziehen Sie den Körper auf die Kettfarbe am oberen Rand (2).

Ganze Schussfarbe bestücken (3.):

Um zu definieren, dass die gesamten schwarzen Garne im Schuss in allen Kettkombinationen mit einem Kreuzkörper gewebt werden, ziehen Sie den Kreuzkörper auf die Schussfarbe am linken Rand (3).

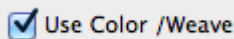
Ganzes Gewebe bestücken (4.):

Um für das gesamte Gewebe eine einheitliche Bindung zu definieren, ziehen Sie die gewünschte Bindung oben links auf die Ecke (in den Ursprung).

Beachten Sie, dass die Bindung im Ursprung nur auf den Garnkombinationen appliziert wird, auf denen noch nichts anderslautendes definiert wurde! Sobald Bestückungen auf den einzelnen Garnkombinationen aktiv sind, haben diese Vorrang!

Während Sie in diesem Dialog Bindungen zuteilen, sehen Sie stets ein Live-Update Ihres Gewebes im Hauptfenster. Auf diese Weise können Sie das Ergebnis des Bindungsrapportes sofort beurteilen.

Use Color / Weave



Aktivieren Sie diese Funktion, damit sich die Änderungen, die Sie später im Hauptfenster an den Farbsequenzen vornehmen, auch auf den Bindungsrapport beziehen! Die Bindungen werden damit mit den Farbfolgen 'verknüpft'. Auf diese Weise ändert sich die Anzahl an applizierten Bindungspunkten, sobald sich die Breite der Farbsequenzen ändert. Diese Funktion bewirkt, dass die applizierten Bindungen und die Farben stets synchron sind.

Auswahl löschen



Klicken Sie auf den Button **AUSWAHL LÖSCHEN**, um den gesamten Bindungsrapport zu löschen. Es wird nun wieder eine einheitliche Bindung auf das gesamte Gewebe appliziert.

Bestätigen Sie mit dem Button **Ok** das Bindungsfenster. Es schließt sich und Sie kehren zurück in das Hauptfenster.

Der Bindungseditor

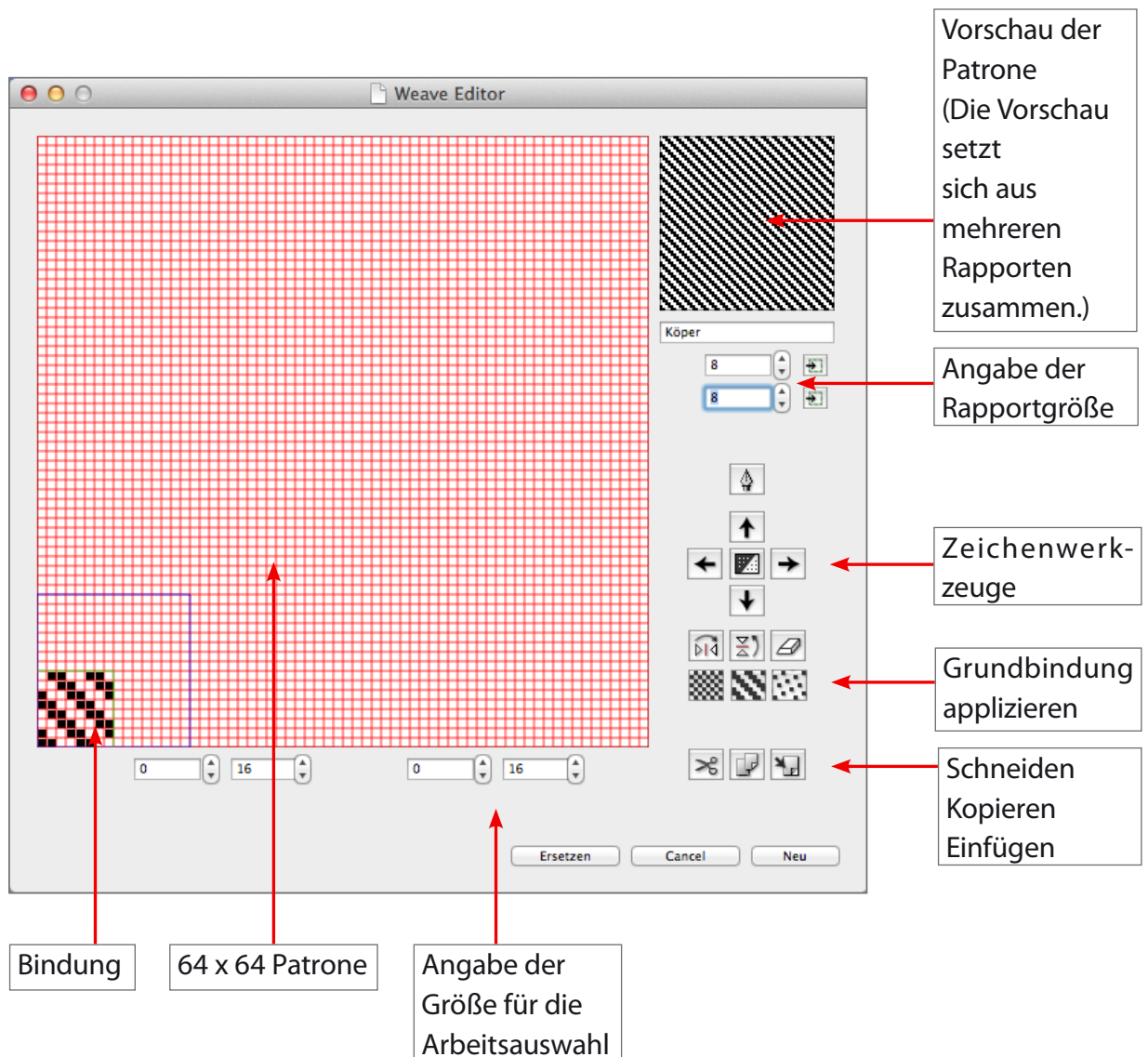
Die Art der Verkreuzung von Kett- und Schussfäden in einem Gewebe nennt man 'Bindung'. Im Bindungseditor können Sie Bindungen nach Ihren eigenen Vorstellungen zeichnen.

Bindungen zeichnen



Klicken Sie auf den Button **BINDUNGEN ZEICHNEN** unterhalb der Bindungsbibliothek.

Der Bindungseditor öffnet sich:



Bindungspunkte

Zeichnen Sie 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.

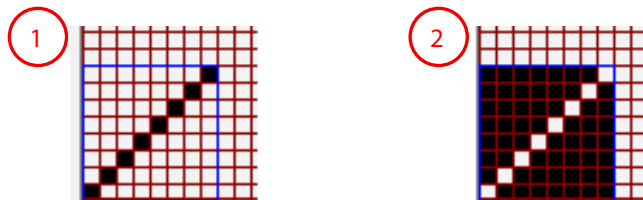
Durch Auszeichnen eines Kästchens wird ein Kettfaden dargestellt, der ÜBER einem Schussfaden kreuzt. Verläuft der Kettfaden UNTER dem Schussfaden, wird der Kreuzungspunkt nicht ausgezeichnet.

Also gilt:

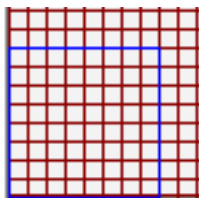
Schwarzes Kästchen: gesehener Kettfaden (1)

Weißes Kästchen: gesehener Schussfaden (2)

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



Auswahlwerkzeug



Mit dem **AUSWAHL-WERKZEUG** kann man einen Bereich in der Patrone für eine Bearbeitung selektieren. Die ist wichtig für folgende Arbeitsvorgänge:

- Bindungspunkte spiegeln
- Bindungspunkte invertieren
- Bindungspunkte löschen
- Grundbindungen einfüllen



Achtung: Das **AUSWAHL-WERKZEUG** ist ein Wechselwerkzeug. Es ist mit der **ZEICHENFEDER** kombiniert.

Durch Klick auf den Button aktivieren Sie jeweils das eine oder andere Werkzeug.



Aktivieren Sie das **AUSWAHL-WERKZEUG** und markieren Sie einen Bereich von 8x8 Bindungspunkten, indem Sie mit der Maustaste klicken und aufziehen. Damit ist der bearbeitbare Bereich markiert.

Alternativ können Sie den **BEARBEITBAREN BEREICH** auch über die Eingabefelder unterhalb der Patrone definieren.

<input style="width: 40px;" type="text" value="1"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="button" value="↑"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="button" value="↓"/>	<input style="width: 40px;" type="text" value="8"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="button" value="↑"/> <input style="width: 20px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="button" value="↓"/>
Kette	Schuss

Das linke Boxenpaar definiert den Bereich in Kettrichtung; das rechte Boxenpaar bezieht sich auf die Schussrichtung.

Gehen Sie wie folgt vor, um einen Bereich von 8x8 Bindungspunkten zu markieren:

1. In der linken Box für die Kette geben Sie '1' ein; in der rechten Box '8'.
2. Für die Schussrichtung definieren Sie ebenfalls die Werte '1' und '8'.

Dies bedeutet, dass die Markierung vom 1. bis zum 8. Kettfaden, und vom 1. bis zum 8. Schussfaden reicht.



Hilfreich: Sie können ebenfalls die Pfeilchen benutzen, um die Werte einzustellen! Sie sehen die Änderung live in der Vorschau.

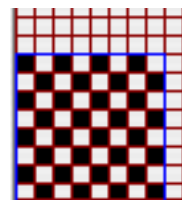
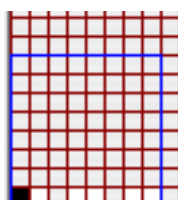
Die Grundbindungs-Werkzeuge



Die **GRUNDBINDUNGS-Werkzeuge** füllen die mit der Auswahl markierte Fläche mit einer Grundbindung.



LEINWAND-Button: Klicken Sie auf diesen Button und der ausgewählte Bereich wird mit Leinwandbindung gefüllt.

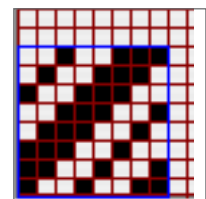
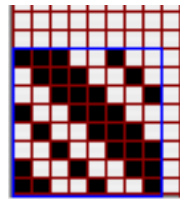
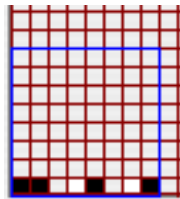




KÖPER-Button: Dieser Button befüllt die Auswahl mit Körperbindung.

Die Körperbindung kann durch verschiedene Körpergrate sehr variantenreich sein. Definieren Sie deshalb auf dem ersten Schussfaden den gewünschten Körpergrat, wie im folgenden Beispiel dargestellt.

Klicken Sie anschließend den **KÖPER** Button und das Programm zeichnet den Körpergrat.



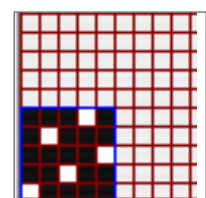
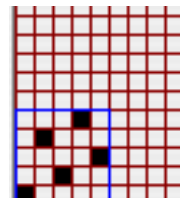
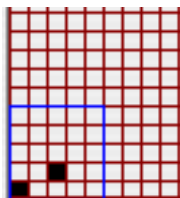
Beachten Sie, dass zunächst immer ein Körper in S-Richtung erstellt wird. Um einen Körper in Z-Richtung zu erhalten, benutzen Sie den **HORIZONTAL SPIEGELN** Button, um die Bindungspunkte zu spiegeln.



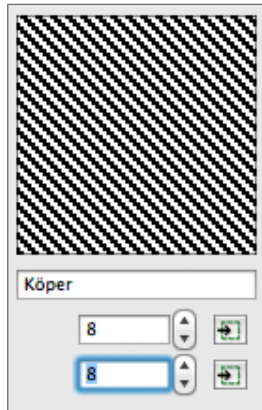
ATLAS-Button: Dieser Button befüllt die Auswahl mit Atlasbindung.

Die Atlasbinung kann ebenfalls verschieden sein. Durch die Steigungszahl definieren Sie die Bindungspunkte.

Definieren Sie einen Bindungspunkt auf dem ersten Schussfaden sowie die Steigung auf dem zweiten Schussfaden. Klicken Sie anschließend den **ATLAS** Button und das Programm zeichnet den Atlas.

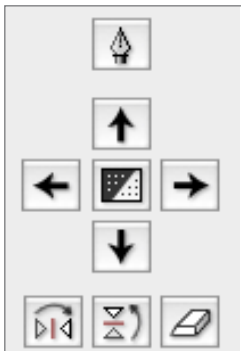


Sie erhalten zunächst einen Kettatlas. Möchten Sie Schussatlas definieren, invertieren Sie nun die Bindungspunkte. Aus einer Ketthebung wird eine Kettensenkung und somit entsteht der Schussatlas. Klicken Sie dazu auf den Button **INVERTIEREN**.



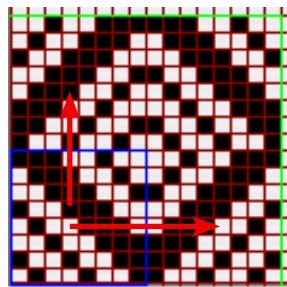
In der Vorschau rechts oben im Bindungseditor sehen Sie die erstellte Patrone in der Wiederholung. Hier lässt sich die Wirkung der Fläche besser beurteilen.

Die Zeichenwerkzeuge



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.

Der markierte Bereich kann nach links, rechts, oben oder unten kopiert werden. Die Buttons zeigen die Pfeilrichtung.

Die ist nützlich, um Bindungen mit sich wiederholenden oder gespiegelten Sequenzen zu erstellen.

Rapport markieren

Ist die gewünschte Bindung gezeichnet, muss die Rapportsequenz bestimmt werden. Im Bindungseditor werden Patronen von 64x64 Bindungspunkten unterstützt. Aber nicht immer hat eine Bindung diese Größe.

Wir müssen nun eine kleinere Patrone als Rapportsequenz zu definieren. Dazu gehen Sie wie folgt vor.

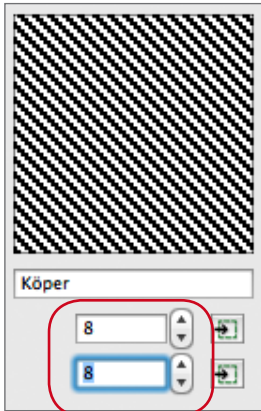


Markieren Sie den Rapport mit der **GRÜNEN AUSWAHL**.

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 die gezeichneten Bindungs-

punkte im Vorschauenfenster. Sie beginnt jeweils beim 1. Faden in der Kette und beim 1. Faden im Schuss (links unten im Bindungsfenster).



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

Beispiel: '8' bedeutet Rapport vom 1. bis zum 8. Faden.

Achtung: Das **RAPPORT ERMITTELN** Werkzeug beginnt immer beim 1. Bindungspunkt, der sich links unten im Zeichenfenster befindet! Es selektiert den Bereich in der Vorschau, die mit gesehenen Kettfäden (schwarzes Kästchen) befüllt sind!

Unterschied Auswahl-Werkzeuge

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 die Bindungspatrone.



Achtung: Die Pfeilbuttons bewegen ebenfalls die **ARBEITS-AUSWAHL**, wenn das **AUSWAHLWERKZEUG** zuvor aktiviert wurde.



INVERTIEREN: Kehrt die Bindungspunkte im ausgewählten Bereich um. Aus einer Ketthebung wird also eine Kettensenkung und umgekehrt.



HORIZONTAL SPIEGELN: Spiegelt den markierten Bereich horizontal.



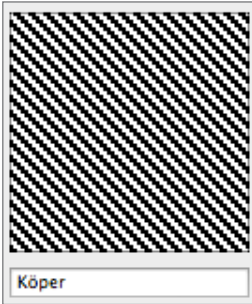
VERTIKAL SPIEGELN: Spiegelt den markierten Bereich vertikal.



LÖSCHEN: Löscht den Inhalt des markierten Bereiches.

ALT-TASTE + LÖSCHEN: Löscht den Bereich außerhalb der Markierung.

Bindung speichern



1. Geben Sie einen Namen für Ihre erstellte Bindung ein, mit der diese in der Bibliothek abgespeichert werden soll. Unterhalb der Patronenvorschau befindet sich das Feld zur Namenseingabe.

2. Beenden 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.

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

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

Bindungsbibliothek speichern

Haben Sie 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 in der Bibliothek auf der rechten Seite sehen, werden automatisch mit den Präferenzen des Weavers gespeichert.

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. Alle Farben, Formeln, Bindungen und Varianten erscheinen wieder und Sie können mit Ihrer Arbeit daran fortfahren.

Folgende Information wird gespeichert:

- Garnfarben
- Kett- und Schussformel
- Bindung bzw. Bindungsrapporte
- Anzahl an Fäden/cm in Kette und Schuss
- Farbvarianten, mit den Farbfolgen in Kette und Schuss

Praktisch: Es ist somit eigentlich nicht nötig, die Formeln für Kette und Schuss separat zu speichern!

Speichern Sie sie nur, wenn Sie Gewebe erstellen möchten, wo Sie einzelne Kett- und Schusssequenzen neu miteinander kombinieren möchten!

Bildformate:

Folgende Bildformate werden unterstützt, wenn Sie Ihr Gewebe als Bilddatei in Photoshop sichern:

- .psd
- .tiff

Ein (1) Gewebe pro Datei:

Achtung: Speichern Sie pro Photoshop-Datei nur ein (1) Gewebe!

In der Photoshop-Datei können nur die Einstellungen für EIN Gewebe mitgeführt werden!

Wenn Sie also verschiedene Varianten von einem Gewebe erzeugen möchten, legen Sie jeweils eine neue Photoshop-Datei an! Arbeiten Sie NICHT über mehrere Ebenen, da nur die Gewabeeinstellung des zuletzt simulierten Gewebes in den Präferenzen gespeichert wird!

Tip: Duplizieren Sie einfach das Photoshop-Dokument oder benutzen Sie den Befehl **SPEICHERN UNTER...** um jedes Gewebe als neues Dokument zu sichern!

