



VävDesign™
2005

Självstudier



INNEHÅLL

■ Grunderna i VävDesign	1
Starta programmet	1
Skapa ett nytt tomt mönster	1
Om bindemönstret	2
Skyttlat och plockat	2
Om inredningen	3
Automatiska och manuella notor	3
Förstora och förminska papperet	4
Zooma och ändra rutstorlek	4
Ångra och Gör om	4
Spara mönster	4
■ Övning 1: Färgglatt skyttlat mönster	5
Välj skyttlat	5
Välj färg	5
Rita skyttlade bindepunkter	5
Färglägg inslag	5
Färglägg varptrådar	6
Upprepa mönstret	6
Analysera struktur och flotteringar	7
Förhandsgranska resultatet	7
■ Övning 2: Rita mönster från tidning	8
Rita tramp- och solvordning	8
Rita uppknytning	9
Byt inslagens och varpens grundfärg	9
■ Övning 3: Dräll med vävsedel	10
Färglägg inslag och varp med Hinken	10
Använd ritverktyget Ruta	11
Ta bort och lägga till bindepunkter	11
Kopiera och klistra in	12
Vävsedel med garnberäkningar	13
Inställning	13
Bredd och längd	14
Garnberäkningar	15
Skriv ut på skrivaren	15
■ Övning 4: Grytlapp i kypert	16
Definiera varpordning	16
Omvandla till kypert	17
Gör alla inslag blåa	17

Grunderna i VävDesign

Starta programmet

När du installerat VävDesign startar du programmet från START-menyn, längst ned till vänster på skärmen.

▶ Välj "Start > Program > VävDesign 2005 > VävDesign"

Skapa ett nytt tomt mönster

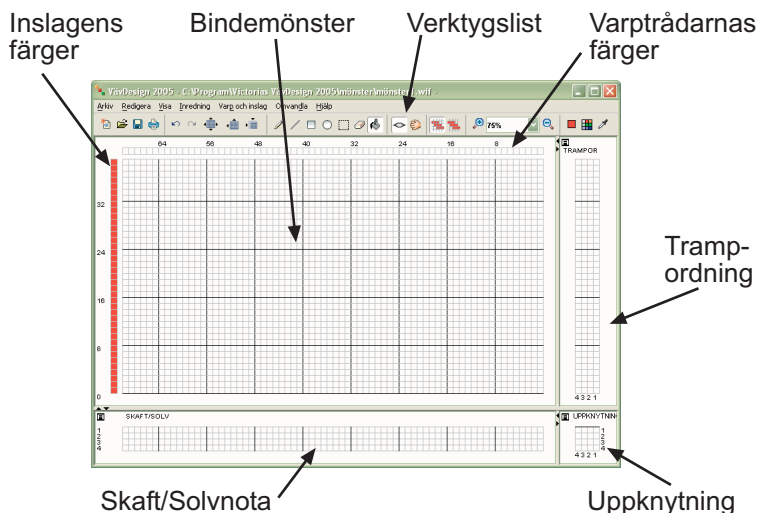
VävDesign startar alltid med ett nytt tomt mönster. Om du redan har startat programmet och vill skapa ett nytt mönster väljer du alternativet "Ny" från Arkiv-menyn.

▶ Välj "Arkiv > Ny" eller knappen 

Ett tomt rutat papper syns. Papperet motsvarar ett vanligt rutat papper med svartare stödlinjer efter var åttonde ruta.

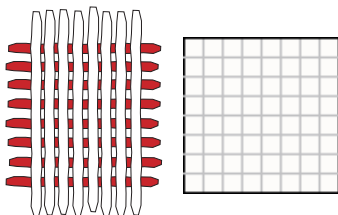
De lodräta rutaderna motsvarar varptrådarna och dessa är numrerade från höger till vänster. Varptrådarnas färger syns i rutraden högst upp (i bilden är alla varptrådar vita). Inslagen motsvaras av de vågräta rutaderna som är numrerade nerifrån och upp. Inslagens färger syns i den lodräta rutraden längst till vänster (i bilden är alla inslag röda).

Själva bindemönstret ritas i den största ritytan. Till höger om denna finns "Trampnoten" och nedanför finns "Skaft/Solvnotan" och längst ned till höger "Uppknytningen". Du kan rita i alla rutor.



Om bindemönstret

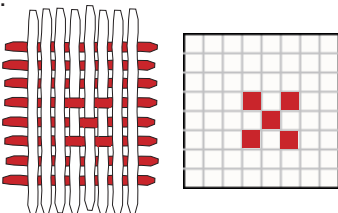
Ett nytt tomt mönster kan liknas vid löst liggande varptrådar och inslag där varptrådarna ligger över inslagen. Det som syns i bindemönstrets rityta till en början kan alltså motsvaras av varptrådarna. I detta exempel är alla varptrådar vita vilket också innebär att alla rutorna i ritytan är vita.



För att skapa en vävnad behöver varptrådarna och inslagen flätas samman. Sammanflätningen kallas för vävnadens *bindning*.

När du klickar på en tom ruta i bindemönstrets rityta läggs en bindepunkt till. En ritad punkt på en varptråd betyder att inslaget ligger *över* varptråden. Du kan komponera olika mönster genom att fritt sprida ut bindepunkter i ritytan. Se till att inte ha allt för långa avstånd mellan bindepunkterna.

Är det långt mellan bindepunkterna kommer varptrådarna och inslagen att ligga lösa för långa sträckor och vävnaden blir kanske inte hållbar.



Det är också nödvändigt att se till att ditt nya mönster inte kräver fler skaft och trampor än vad du har i vävstolen.

Skyttlat och plockat

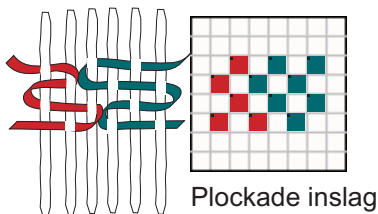
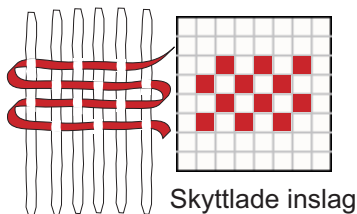
Inslagen i en vävnad kan antingen vara skyttlade eller plockade.



Skyttlade inslag innebär att alla bindepunkter på inslaget har en och samma färg. Inslaget färg syns i den lodräta rutraden längst till vänster i programmet. För att rita skyttlade inslag väljs skytteln i verktygslisten (se bild på sidan 1).



I t.ex. bildvävnader kan det förekomma flera olika färger i ett och samma inslag. Dessa inslag kallas för *plockade*. När plockade inslag skall ritas väljs handen i verktygslisten.



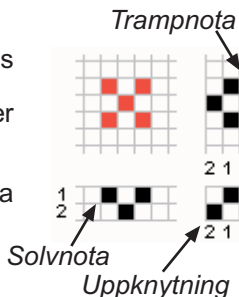
Om inredningen

För att rent praktiskt kunna väva bindemönstret i vävstolen behövs en solvnota, en trampnota och ett uppknytningsmönster. Dessa kallas gemensamt för bindemönstrets *inredning*.

Solvnotan anger dels hur många skaft som krävs för att kunna väva bindemönstret och dels hur varptrådarna skall solvas, dvs träs genom solven på skaften.

Trampnotan anger dels hur många trampor som krävs för att kunna väva bindemönstret och dels själva trampordningen vid vävningen.

Uppknytningen anger hur skaften skall knytas till tramporna för att åstadkomma det ritade bindemönstret. Den fyllda rutan längst till höger i uppknytningen här intill betyder att första trampan skall knytas till första skaftet. Den andra fyllda rutan till vänster betyder att andra skaftet skall knytas till andra trampan. Tuskaftsbindningen i bilden kan även inredas på fyra skaft.



Automatiska och manuella notor

A I VävDesign kan du rita ett bindemönster i den stora ritytan och under tiden ritar programmet inredningen i solv-, tramp- och uppknytningsnotorna. Notorna sägs då vara i *automatiskt läge*. En A-symbol syns i de notor som är automatiska.

M **+** **-** Du kan även göra tvärtom, dvs du kan själv rita i de olika inredningsnotorna och låta programmet rita ut själva bindemönstret. Inredningsnotorna sägs då vara i *manuellt läge* och en M-symbol syns tillsammans med de två extraknapparna + och - som används för att lägga till och ta bort skaft och trampor.

Valfri nota kan vara manuell eller automatisk. Om du t.ex. redan har en varp solvad i din vävstol kan du rita in denna solvning och sedan "låsa" den i manuellt läge men låta tramporna uppdateras automatiskt.

Du kan växla mellan automatiskt och manuellt läge genom att klicka på A- och M-symbolen i respektive nota. Notorna går alltid över till manuellt läge så fort du börjar rita i dem. Uppknytningsnotan går dessutom alltid över till automatiskt läge så fort du börjar rita i bindemönstrets rityta igen.

Förstora och förminska papperet

Det är inte nödvändigt att alltid börja rita mönstret längst ned till höger på papperet. Du kan börja rita var som helst i både skaft, trampor och bindemönstrets ritytor. Justera papperets storlek efter hand med följande tre knappar som finns i verktygslisten:



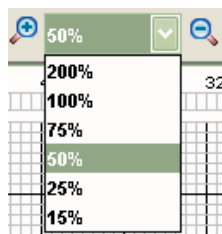
Knappen till vänster förstorar papperet med ett antal rutor runtom det ritade bindemönstret.

Knappen i mitten förstorar papperet med ett antal rutor ovanför och till vänster om det ritade mönstret.

Knappen till höger förminskar och anpassar papperet så att det blir exakt lika stort som det ritade bindemönstret. Bindemönstret flyttas längst ner till det högra hörnet av papperet så att både solvning och trampning börjar på nummer 1. Använd denna knapp t.ex. innan du skriver ut mönstret på skrivaren.

Zooma och ändra rutstorlek

Storleken på papperets rutor ändras genom att zooma in och ut med hjälp av knapparna med förstörings- och förminskningsglas i verktygslisten eller genom att välja från listan som finns mellan förstöringsglaset.



Ångra och Gör om

Du kan ångra och göra om alla steg du utför så länge du arbetar med ett och samma mönster. Använd ångra-knapparna som finns i verktygslisten.




Ångra / Gör om

Spara mönstret

Så fort du skapat ett nytt tomt mönster får det filnamnet "mönster" följt av en löpnummersiffra. Allra högst upp i listan på programmet står filnamnet (följt av licenstagarens namn).

Det är lämpligt att spara mönstret då och då under arbetets gång. Ange ett "talande" namn så är det lättare att skilja mönstren åt.

- ▶ Välj "Arkiv > Spara som..." eller knappen  i verktygslisten
- ▶ Skriv mönstrets namn, t.ex. "Kaffeduk"
- ▶ Välj "Spara"



Övning1: Färgglatt skyttlat mönster

I denna övning skall vi skapa ett bindemönster där alla inslag är skyttlade. Vi skall även färglägga varp och inslag och slutligen granska bindemönstrets struktur och förhandsgranska resultatet.

Välj skyttlat

Eftersom vi skall göra skyttlade inslag trycker vi först in skyttelknappen som återfinns i verktygslisten.

- ▶ Klicka på skyttel-knappen



Välj färg

Nästa steg är att välja en färg att rita med. Det gör vi från färgpaletten som öppnas med hjälp av färgpalettknappen i verktygslisten.

- ▶ Klicka på färgpalett-knappen



- ▶ Välj en **blå** färg genom att klicka på färgen i färgpaletten

Färgpaletten kan du ha öppen samtidigt som du ritar så går det fortare att byta färger. Om du tycker att den skymmer och är ivägen kan du stänga den genom att välja OK eller Avbryt. Bredvid färgpalettknappen i verktygslisten syns en liten ruta som visar aktuell ritfärg.

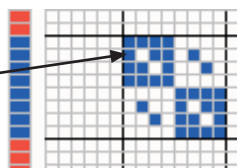
Rita skyttlade bindepunkter


Kontrollera att du har ett lämpligt ritverktyg. I detta exempel passar Pennan bra. Ritverktygen återfinns i verktygslisten.

- ▶ Välj Pennan



- ▶ Rita in de blå bindepunkterna som bilden visar genom att klicka eller dra med muspekaren i rutorna. Det spelar ingen roll var på papperet du börjar rita.



De blå bindepunkterna innebär att blåa inslag ligger över de vita varptrådarna. För att ta bort en bindepunkt klickar du på den en gång till med samma färg eller med hjälp av verktyget Sudden. Du kan alltid ångra med hjälp av ångraknappen. 

Färglägg inslag

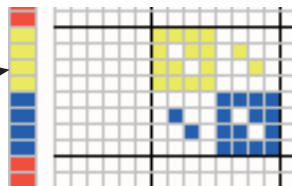
Rutraden till vänster om bindemönstret visar inslagens färger. När programmet startas har alla inslag färgen *röd* som grundfärg. Så fort du ritar skyttlade bindepunkter på ett inslag med en viss färg så sätts även inslagsfärgen till denna färg.

Ett annat sätt att färglägga inslagen är att klicka i inslagsrutorna. Vi fortsätter övningen med att färglägga de översta fyra inslagen gula på detta sätt.

▶ Välj en **gul** färg från färgpaletten

▶ Klicka eller dra med muspekaren i inslagsrutorna så att de fyra översta inslagen blir gula

För att återställa färgen på ett inslag till sin grundfärg igen (i detta exempel är inslagens grundfärg röd) klickar du på inslagsrutan en gång till. Alternativt kan du använda verktyget Sudden. Om du råkar rita fel kan du ångra med ångraknappen.



Färglägg varptrådar

Varptrådarnas färger återfinns i den horisontella rutraden högst upp. Till en början var alla varptrådar vita. Du byter färg på varptrådarna genom att klicka på varprutorna med en annan färg. Vi fortsätter övningen med att färglägga dem gröna och röda.

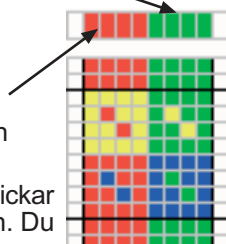
▶ Välj en **grön** färg från färgpaletten

▶ Klicka eller dra i rutorna högst upp så att de fyra första varptrådarna blir gröna

▶ Välj en **röd** färg från färgpaletten

▶ Klicka eller dra i de fyra vänstra rutorna högst upp så att de färgas röda som bilden visar

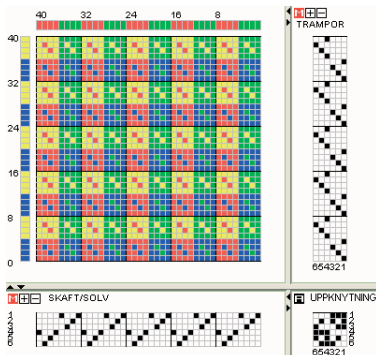
För att återställa en varptråd till sin grundfärg klickar du på rutan en gång till eller använder Sudden. Du kan ångra med ångraknappen.



Upprepa mönstret

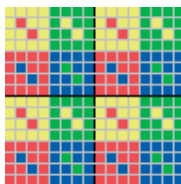
Det ritade bindemönstret kan upprepas i varpriktning, inslagsriktning eller i båda riktningarna. I denna övning skall vi upprepa i båda riktningarna.

▶ Välj "Omvandla > Upprepa > Både solvning och trampning" i menyn eller tryck ned tangenterna *Ctrl* och *U* samtidigt

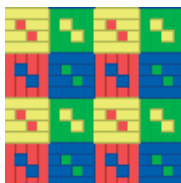



Analysera struktur och flotteringar

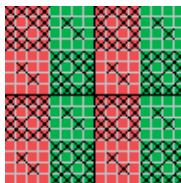
För att en väv skall bli hållbar bör det inte vara allt för glest mellan bindepunkterna. Den sträcka en varptråd ligger höjd över ett visst antal inslag innan den binds av en bindepunkt brukar kallas *varpflottering*. Motsvarande uttryck för inslagen är *inslagsflottering*. Granska bindemönstret då och då för att hitta allt för långa flotteringar och åtgärda detta genom att lägga till fler bindepunkter.



När programmet startas visas mönstret i ett **rutnät**. Knappen  i verktygslisten är intryckt.



När mönstret visas i ett rutnät kan det vara svårt att se om bindepunkterna tillhör varpen eller inslagen. Speciellt då mönstret innehåller många färger. För att enklare kunna analysera strukturen och hitta flotteringar kan du välja att se mönstret som **trådar** istället genom att trycka in knappen .



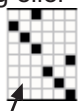
Du kan även från meny-alternativet "Visa" välja att markera alla bindepunkter som **kruss**.

I detta exempel syns att flotteringen är som längst 4 trådar i både varp- och inslagsriktning.

Förhandsgranska resultatet

► Välj "Arkiv > Förhandsgranska" eller tryck F8

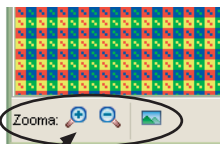
I förhandsgranskningsfönstret kan du se hur det ritade mönstret blir då det upprepas i varp- och inslagsled flera gånger. Om mönstret ser ojämnt ut, beror det oftast på att trampning eller solvning inte ritats i ett jämnt antal s.k. rapporter. För detta mönster upprepas trampsekvensen som visas i bilden intill. Det betyder att trampnotan bör starta och sluta som bilden visar.



Upprepar sig

Justera ojämnheterna i tramp- och solvnotan genom att ta bort eller lägga till inslag och varptrådar i dessa.

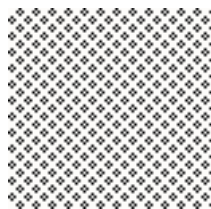
Förhandsgranskningsfönstret kan du ha öppet samtidigt som du ritar. Du förstorar det genom att dra i dess kanter.



Zooma med hjälp av förstörings- och förminskningsknapparna. Mönstret kan sparas som en jpg- eller png-bild genom att välja knappen till höger om förstöringsglasen.

Övning 2: Rita mönster från tidning

I den här övningen skall vi rita ett befintligt mönster, som vi kanske hittat i en tidning. När mönstret väl är inritat och sparat kan vi experimentera med färgsättning, tramp- och solvordning eller uppknytning och tillslut har vi kanske skapat oss ett alldeles eget unikt mönster. Mönstret vi skall rita in syns här intill.



Börja med att skapa ett nytt tomt mönster från menyn "Arkiv > Ny"

Rita tramp- och solvordning

I den här övningen skall du själva rita in tramp- och solvordningen. Det innebär att trampor och skaft skall vara i manuellt läge. Så fort du klickar i dessa notor växlar de till manuellt läge och symbolen M syns. Det går även att växla från automatiskt till manuellt läge genom att klicka på A-symbolen.

Vi börjar med att rita i trampnotan.

- ▶ Om tramporna är i automatiskt läge klickar du på A-symbolen för att växla till manuellt läge
- ▶ Lägg till eller ta bort trampor med hjälp av + och - knapparna. Ställ in så att det finns 4 trampor
- ▶ Klicka i trampnotan och rita in punkter så att notan blir som bilden här visar

TRAMPOR



- ▶ Om skaften är i automatiskt läge klickar du på A-symbolen för att växla till manuellt läge
- ▶ Lägg till eller ta bort skaft med hjälp av + och - knapparna. Ställ in så att det finns 4 skaft
- ▶ Klicka i skaftnotan och rita in punkter så att notan blir som bilden här visar

SKAFT/SOLV



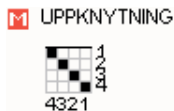
Om du skulle rita fel och vill ta bort en ritad punkt i någon av notorna klickar du på punkten en gång till. Du kan ångra med hjälp av ångra-knappen i verktygslisten.

Rita uppknytning

Än så länge syns inget bindemönster. Först måste tramporna och skaften knyts samman i ett uppknytningsmönster.

Så fort du klickar i uppknytningen övergår den till manuellt läge. Notan återgår till automatiskt läge igen så fort du börjar rita i bindemönstret.

- ▶ Klicka i uppknytningen och rita in punkterna så att notan blir som bilden visar



Byt inslagens och varpens grundfärg

Varpen och inslagen som du ser i programmet har en *grundfärg*. När du startar programmet är varpens grundfärg alltid vit och inslagens grundfärg röd. Varptrådarna och inslagen färgläggs sedan genom att klicka på dem med en annan färg. Om du använder verktyget Sudden på en varptråd eller ett inslag återgår den till sin grundfärg igen.

Så fort nya inslag läggs till (t.ex. då papperet förstoras) får de nya inslagen den färg som är satt som grundfärg för inslagen. Detsamma gäller då nya varptrådar läggs till. Det är därför lämpligt att ställa in så att den *dominerande* färgen i varp och inslag blir dess grundfärg.

I detta exempel skall hela varpen vara vit och alla inslag vara svarta. Vi ställer därför in så att varpens grundfärg blir vit och inslagens grundfärg blir svart.

- ▶ Välj menyalternativet "Varp och inslag > Grundfärger..."

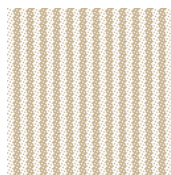
Ett fönster öppnas där du kan se varpens och inslagens nuvarande grundfärg i två små rutor.

- ▶ Klicka på rutan med varpens grundfärg och välj **vit** från färgpaletten som öppnades
- ▶ Välj "OK" i färgpaletten för att stänga den
- ▶ Klicka på rutan med inslagens grundfärg och välj **svart** från färgpaletten
- ▶ Välj "OK" i färgpaletten
- ▶ Välj "OK" och fönstret stängs

Förhandsgranska gärna mönstret (med F8) innan du sparar det.

Övning 3: Dräll med vävsedel

I denna självstudie skall vi skapa mönstret som visas här bredvid. Det förutsätts att du arbetat igenom övning 1. Här arbetar vi vidare med färghinken, vi kopierar och klistrar in bindepunkter samt fyller i vävsedeln.



Börja med att skapa ett nytt tomt mönster från menyn "Arkiv > Ny"

Färglägg inslag och varp med Hinken

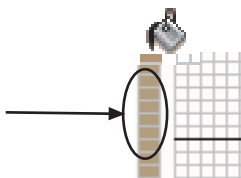
Verktyget Hinken används för att byta en färg mot en annan. Du kan använda den på varptrådar, inslag och bindepunkter. Här skall vi använda den för att byta alla inslag till beige färg (som liknar ett oblekt garn) och alla varptrådar till vit färg (som liknar ett blekt garn).

- ▶ Välj en **beige** färg från färgpaletten

För att enklare hitta en beige färg kan du välja andra fliken (HSB) i färgpaletten. Dra i den lodräta regeln så att den hamnar någonstans mellan rött och gult. Välj färgen genom att klicka i färgskalan.

- ▶ Välj verktyget Hinken

- ▶ Klicka med hinken på inslagen så att alla inslag får beige färg



Om varptrådarna inte redan är vita byter vi färg till vit på dem.

- ▶ Välj en **vit** färg från färgpaletten

- ▶ Klicka med Hinken på varpen så att alla varptrådar får vit färg



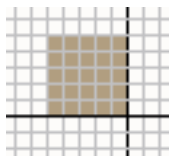
Då du klickar med färghinken på ett inslags eller varps grundfärg byts grundfärgen till den nya färgen (se även sidan 9).

Använd ritverktyget Ruta

- ▶ Välj Ruta samt Skytteln från verktygslistan



- ▶ Rita in en 5x5 stor ruta genom att klicka och sedan dra diagonalt ned åt höger på papperet.

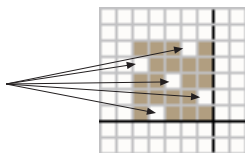


Om du råkar rita fel kan du ångra med ångraknappen.

Ta bort och lägga till bindepunkter

Nu skall vi ta bort 5 bindepunkter från rutan vi ritade för att skapa en satin. Det kan göras antingen genom att välja Sudden från verktygslistan eller genom att enkelklicka på bindepunkterna som skall tas bort.

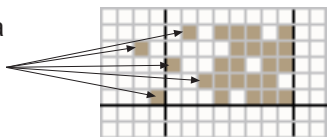
- ▶ Ta bort de fem bindepunkterna genom att enkelklicka på dem



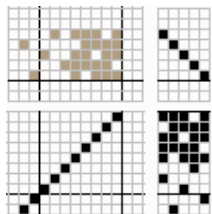
Nu har vi skapat en så kallad inslagssatin. En fylld beige ruta innebär att inslaget ligger *över* varptråden och en ofylld ruta innebär att inslaget ligger *under* varptråden.

Här ser vi att de beige punkterna, dvs inslagen dominerar (därv namnet *inslagssatin*). Vi fortsätter med att rita in samma mönster fast "inverterad" på de fem varptrådarna till vänster om mönstret som vi hittills ritat. Det innebär att vi skall lägga till fem bindepunkter och det görs genom att enkelklicka i papperet.

- ▶ Lägg till de fem bindepunkterna genom att enkelklicka i rutorna



Nu har vi skapat en så kallad dräll som är sammansatt av en inslagssatin och en varpsatin. Du kan förhandsgranska mönstret genom att välja tangenten F8 på tangentbordet.

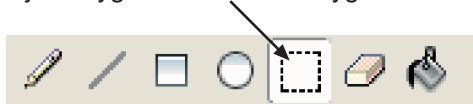


Programmet har uppdaterat skaft, trampor och uppknytning automatiskt under tiden vi ritat.

Kopiera och klistra in

Bindpunkterna kan kopieras och sedan klistras in på papperet. De kopierade punkterna kan flyttas till valfritt ställe innan de fixeras. I detta exempel skall vi kopiera mönstret som vi hittills ritat och klistra in det ovanför, så att mönstret blir dubbelt så högt.

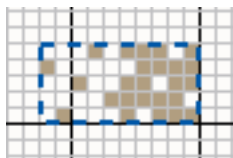
- ▶ Välj verktyget Markera i verktygslistan



- ▶ Klicka i mönstrets övre vänstra hörn och dra diagonalt nedåt höger

Området som skall kopieras markeras med en blå streckad ruta.

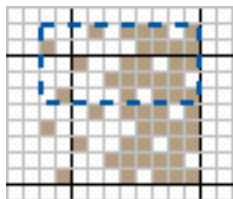
- ▶ Kopiera genom att välja menyalternativet "Redigera > Kopiera" (eller tryck ned *Ctrl*-och *C*-tangentsen samtidigt)



- ▶ Klistra in genom att välja "Redigera > Klistra in" (eller tryck ned *Ctrl*- och *V*-tangentsen samtidigt)

De inklistrade bindpunkterna hamnar i övre vänstra hörnet på papperet. Ännu har punkterna inte fixerats. När du för muspekaren över det inklistrade området ändras markören till fyra pilar, vilket innebär att du kan "ta tag" i området och flytta på det.

- ▶ Flytta de inklistrade punkterna genom att klicka och hålla musknappen nedtryckt och dra punkterna. Placera dem precis ovanför det hittills inritade mönstret.



- ▶ Fixera punkterna genom att dubbelklicka innanför den blå markeringen eller enkeltklicka utanför den.

De kopierade bindpunkterna får samma färger som inslagen de klistras in på. När de inklistrade punkterna väl fixerats uppdateras trampor, skaft och uppknytning automatiskt. Om det blev fel kan du alltid ångra och klistra in igen.

Förhandsgranska gärna med F8. Det bör nu se ut som bilden överst på sidan 10. Prova även att anpassa papperet till mönstrets storlek och titta sedan hur mönstret ser ut när det visas som trådar.



Vävsedel med garnberäkningar

Nu när mönstret är färdigkonstruerat är det dags att skapa en vävsedel.

- ▶ Öppna vävsedeln från menyalternativet “Visa > Vävsedel” eller genom att trycka på F5 på tangentbordet.

Först bestäms vilket/vilka garn som skall användas i varp och inslag, sedan skapas vävsedeln i följande ordning:

- 1) Inställningen beräknas utifrån det valda garnet
- 2) Ange önskad bredd och längd på den färdiga vävnaden
- 3) Garnåtgång beräknas

I detta exempel antar vi att vi väljer samma garn till varp och inslag:

Lingarn 16, 10 800 m/kg

1) Inställning

Hur glesa eller täta trådarna blir i väven beror dels på det valda garnets grovlek och dels på hur täta trådkorsningarna är i bindemönstret. Tätheten anges som antalet *varptrådar per cm* och antal *inslag per centimeter*. När dessa värden är fastställda kan skeden bestämmas samt antalet trådar i varje rör i skeden. Allt detta kallas för *inställningen*.

Tätheten brukar vara angiven i befintliga vävsedlar i vävtidningar och annan vävlitteratur, men i detta exempel skall vi använda oss av guiden för att få hjälp med att beräkna den.

- ▶ Klicka på knappen med garnrullen i flik 1 i vävsedeln



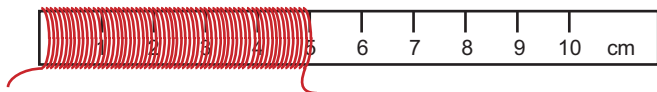
En guide öppnas där vi först skall tala om vilken bindningstyp som stämmer *bäst* överens med vår vävnad. Om du inte vet eller är osäker går det alltid att välja typen “Annat”.

- ▶ Markera bindningstypen “Annat” och välj sedan “Nästa”

Tätheten beror på antalet genombrottspunkter i varp- och inslagsriktning (mer om detta finns att läsa i on-line-hjälpen) Det är detta som skall anges här. Om du är osäker eller inte vet kan du be programmet beräkna detta utifrån det ritade mönstret.

- ▶ Välj knappen “Hämta från mönster” och sedan “Nästa”

Nu är det dags att plocka fram en linjal och garnet. Linda garnet runt linjalen (eller en tumstock). Trådarna skall packas hårt och tätt intill varandra men utan att korsa varandra. Skjut ihop trådarna efter hand och linda över flera centimeter för att beräkningen skall bli tillförlitlig. Med exemplets garn blir det ca 51 varv på 2 cm.



- Skriv in antalet lindade varv (51 st) och antal lindade centimeter (2 cm) i dialogen som bilden visar.

Du förflyttar dig mellan fälten med hjälp av **tabtangenten** (oftast en stor knapp uppe till vänster på tangentbordet med två pilar på) eller musen.

	Varpgarn	Inslagsgarn
Antal lindade varv:	<input type="text" value="51"/> varv	<input type="text" value="51"/> varv
Antal lindade cm:	<input type="text" value="2"/> cm	<input type="text" value="2"/> cm
Garndiametrar:	<input type="text" value="25,5"/> varv/cm	<input type="text" value="25,5"/> varv/cm

- Välj "Nästa" och sedan "Slutför".

De beräknade tätheterna har nu skrivits in i inställningsfliken. Sked och antal trådar i varje rör beräknas. I detta fall föreslår programmet en sked med 91 rör på en decimeter. En sådan har du troligtvis inte. Närmaste sked är 90. Detta kan vi justera i vävsedeln och programmet beräknar då en ny varptäthet.

- Ändra antal rör på en decimeter till **90** och tryck Enter

Prova alltid beräkningen praktiskt genom provvävning.

Resultat: {
 18,2 inslag / cm
 18 varptrådar / cm
 Sked: 90/10
 Trådar per rör: 2

2) Bredd och längd

- Klicka på fliken "Bredd och längd"
- Fyll i 130 cm som bredd och 12 meter som längd

Förflytta dig mellan fälten med hjälp av tabtangenten eller musen.

I den vänstra kolumnen beräknar programmet bl.a. skedbredden samt antalet varptrådar som behövs vid en täthet på 18 varptrådar per cm. Till höger beräknas varplängd och antal inslag vid en täthet på 18,2 inslag per cm. Dessa värden ligger sedan till grund för garnåtgången.

3) Garnberäkningar

Nu skall vi beräkna hur mycket av detta garn som går åt i både varp och inslag.

- ▶ Klicka på fliken "Garnberäkningar"
- ▶ Fyll i 10 800 meter per kg som garnnummer för både varp och inslag (garnet var ett Lingarn 16, 10 800 m/kg)

När du trycker "Enter" beräknar programmet garnåtgången.

Resultat: $\left\{ \begin{array}{l} \text{Garnåtgång per meter (varp): } 217 \text{ g} \\ \text{Garnåtgång per meter (inslag): } 219 \text{ g} \end{array} \right.$

I fliken "Sammanställning" får du en översikt av hela vävsedeln.

- ▶ Välj knappen "OK" för att spara och stänga vävsedeln

Om ändringar gjorts i vävnotan, så att det beräknade antalet varptrådar inte stämmer överens med antalet varptrådar som ritats i mönstret, kommer programmet att fråga dig om du vill öka antalet varptrådar så att de stämmer överens med vävsedeln.

- ▶ Välj "Nej" på frågan om du vill öka antalet varptrådar

Lägg märke till att du nu fått centimeterskalor i skaft- och trampnotorna.

Skriv ut på skrivaren

Ha för vana att alltid anpassa papperets storlek till mönstret innan mönstret skrivs ut.

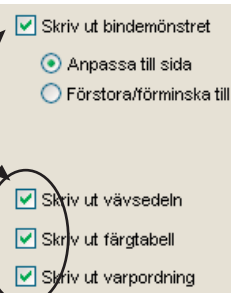
- ▶ Anpassa papperet till mönstrets storlek



- ▶ Välj "Arkiv > Skriv ut..." eller tryck på skrivarknappen i verktygslisten

- ▶ I skrivardialogen som visas markerar du att du vill skriva ut bindemönstret, vävsedeln, färgtabellen och varpordningen, dvs bocka för alla utskriftsalternativ som bilden visar.

- ▶ Välj knappen "Skriv ut"



Om du vill skriva ut liggande istället för stående väljer du knappen "Sidformat..." för att ställa in önskat pappersformat.

Övning 4: Grytlapp i kypert

I denna självstudie skapar vi mönstret som syns här intill. Det förutsätts att du arbetat igenom övning 1 innan.

I denna övning kommer du att få använda dig av varpordningen, omvandla till kypert och slutligen färglägga alla inslag blåa.




Börja med att skapa ett nytt tomt mönster från menyn "Arkiv > Ny"

Definiera varpordning

▶ Öppna varpordningen från "Varp och Inslag > Varpordning"

När varpordningen öppnas visas den varpordning som varpen för tillfället har. När programmet startas eller när ett nytt tomt mönster skapas återställs alla varptrådarnas färger till sin grundfärg. Därför består varpordningen till en början av endast ett färgfält. Själva färgen syns i kolumnen "Färg" och antalet trådar som färgfältet har syns i kolumnen "1".

I detta exempel skall vi ha de två färgerna svart och vitt. Det åstadkommer vi genom att lägga till en rad i tabellen och sedan välja färger på raderna.


▶ Lägga till en rad med knappen  så att tabellen får två färggrader

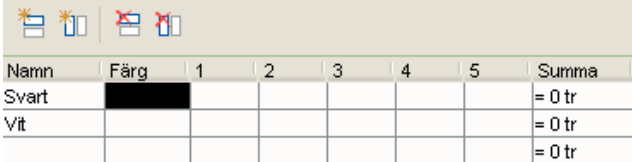
▶ Klicka i kolumnen "Färg" på *första* raden och välj *svart* färg från färgpaletten

▶ Klicka i kolumnen "Färg" på *andra* raden och välj *vitt* färg

Om du vill kan du namnge färgerna med valfritt namn i kolumnen "Namn".

Tidigare nämndes att ett nytt tomt mönster har ett enda färgfält bestående av alla trådarna. Detta färgfält motsvaras av kolumnen "1" i varpordningen. I detta exempel skall vi ha fem färgfält och behöver därför fem kolumner vilket vi åstadkommer på följande sätt.

- Lägg till kolumner med knappen  så att tabellen får 5 kolumner



Namn	Färg	1	2	3	4	5	Summa
Svart							= 0 tr
Vit							= 0 tr
							= 0 tr

De fem kolumnerna motsvarar varpens färgfält. Det som återstår att göra är att fylla i antalet trådar som färgfälten skall bestå av samt vilka färger de skall ha.

- Fyll i 34 trådar svart i första och sista kolumnen, 8 trådar vitt i andra och fjärde kolumnen samt 112 trådar svart i tredje kolumnen så att varpordningen blir som bilden visar.

Om du skriver fel eller behöver sudda värden i en cell använder du tangenten "Backspace" (oftast en stor knapp uppe till höger på tangentbordet med en pil som pekar åt vänster).

Namn	Färg	1	2	3	4	5	Summa
Svart		34		112		34	= 180 tr
Vit			8		8		= 16 tr
							= 196 tr

- Välj knappen "OK"

Programmet skapar varpen så att den motsvarar den angivna varpordningen och med totalt 196 trådar i varpen. Zooma ut eller in till lämplig nivå (15 - 50 %) med hjälp av zoomknapparna.

Omvandla till kypert

Nu skall vi lägga till bindepunkter så att vi får en kypert. Det kan vi göra enkelt med hjälp av omvandla-funktionen.

- Välj menyalternativet "Omvandla > Kypert > Batavia 4 skaff"

Om det blev fel kan du alltid ångra omvandlingen med ångraknappen.

Gör alla inslag blåa

Vid omvandlingen får punkterna samma färg som inslagens grundfärg. I detta exempel skall inslagen vara blåa.

- Välj **blå** färg från färgpaletten
- Klicka i inslagen med Färghinken (se även sidan 10)

Nu är bindemönstret klart. Förhandsgranska med F8.

www.vavdesign.se