

VävDesign 2005

Hjälp för VävDesign 2005

Copyright © 2005, Affectus AB. All rights reserved.



Välkommen till VävDesign 2005. Detta kapitel ger dig en kort introduktion om vävprogrammet och består följande delar:

- [Vad är VävDesign?](#)
- [Systemkrav](#)
- [Versioner och licenser](#)
- [Installera och starta VävDesign](#)
- [Mer hjälp och support](#)



Vad är VävDesign

VävDesign är ett lättanvänt vävprogram för att rita och skapa egna vävmönster. Det riktar sig främst till dig som är hobbyvävare. Du kan rita bindemönster och inredning samtidigt. Ändrar du i den ena så ändrar programmet i de andra så att allt hela tiden följs åt och resultatet syns direkt. Mönstret kan ses som traditionella rutor eller som trådar så att du tydligt ser hur varp och inslag flätas samman.



Systemkrav

- Pentium (för stora mönster rekommenderas Pentium III eller likvärdig, 500 MHz)
- Minst 128 MB internminne (för stora mönster rekommenderas 256 MB)
- En bildskärm som klarar upplösning 1024x768 pixlar eller bättre
- Windows 98/ME/2000/XP eller senare



Versioner och licenser

VävDesign finns i två versioner:

- **Fullständig version.** För att använda den fullständiga versionen krävs en licens som erhålles vid köpet.

- **Lite-version** Lite-versionen innehåller en mycket begränsad del av funktionerna som finns i den fullständiga versionen. Lite-versionen får användas utan licens *endast för privat bruk*.



Installera och starta VävDesign

Följ nedanstående steg för att installera VävDesign på Windows.

Automatisk installation:

- 1) Sätt CD-skivan i datorns CD-ROM spelare
- 2) Installationsprogrammet startar automatiskt. Följ instruktionerna på skärmen.

Manuell installation:

Om installationen inte startar automatiskt startar du den manuellt på följande vis:

- 1) Öppna "Den här datorn" genom att dubbelklicka på dess ikon på skrivbordet
- 2) Dubbelklicka på ikonen för CD-ROM-enhet, vanligen (D:)
- 3) Dubbelklicka på programikonen "install.exe"

Att starta programmet

Om du har gjort en standardinstallation så startas programmet från "START"-menyn. Välj där "Program > VävDesign 2005 > VävDesign " och sedan "VävDesign".



Mer hjälp och support

Mer hjälp om programmet finns i dokumentationen som medföljde produkten. Ett års fri support via telefon eller e-post ingår för registrerade användare. Besök även hemsidan <http://www.vavdesign.se> där mer kontaktinformation, telefonnummer och e-post finns.



Detta kapitel beskriver hur du använder denna hjälp. Kapitlet består av följande delar:

- [Starta hjälpen](#)
- [Skriva ut hjälpen](#)
- [Söka i hjälpen](#)
- [Spara favoritavsnitt](#)



Att starta hjälpen

Hjälpen startas från menyalternativet "Hjälp" eller genom att välja knappen "F1" på tangentbordet. Hjälpen finns även som ett pdf-dokument på CD-skivan samt i installationskatalogen. Om du gjorde en standardinstallation återfinns hjälpsidorna under mappen "C:\Program\VävDesign 2005". Välj där sedan "help.pdf".

Gör så här för att starta hjälpen

- ▶ Välj menyalternativet "Hjälp"
- ▶ Eller tryck på tangenten "F1" på tangentbordet

Att använda hjälpen



Att skriva ut hjälpen

En hjälpsida skrivs ut genom att klicka på utskriftsknapparna i hjälpens verktygslist.



Klicka på knappen med skrivaren för att skriva ut en hjälpsida.



För att ställa in formatet på papperet vid utskrift, väljer du knappen till höger om utskriftsknappen

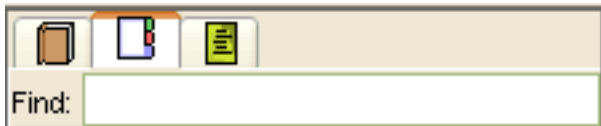
Skriva ut alla sidor i hjälpen

Hjälpen finns även som ett pdf-dokument på CD-skivan och i installationskatalogen. Om du vill skriva ut alla sidorna är det lämpligast att öppna **help.pdf** i Acrobat Reader och skriva ut därifrån. Gjorde du en standardinstallation finns hjälpfilen **help.pdf** under "C:\Program\VävDesign 2005".



Söka i hjälpen

Hjälpen innehåller ett index i alfabetisk ordning som du kan söka i. Indexet hittar du i den mittersta fliken. Skriv där in ordet som du letar efter, t.ex. "trampor" och tryck sedan "Enter". Den första ordet i indexet som innehåller ordet du letar efter kommer att markeras. Tryck "Enter" igen för att söka efter nästa index som innehåller ordet.



Ett annat sätt att söka i hjälpen är att öppna [help.pdf](#) i Acrobat Reader och söka därifrån.

Att använda hjälpen



Spara favoritavsnitt

Under tredje fliken finns dina favoritkapitel sparade. Du kan spara hjälpsidor till dina favoriter för snabbare åtkomst senare. För att lägga till en hjälpsida till favoriter klickar du på knappen med pilen i hjälpen.



Detta kapitel går igenom vävprogrammets olika arbetsytor och funktioner. Kapitlet består följande delar:

- [Arbetsytor](#)
- [Papperets storlek och zoomning](#)
- [Verktogslisten](#)



Arbetsytor

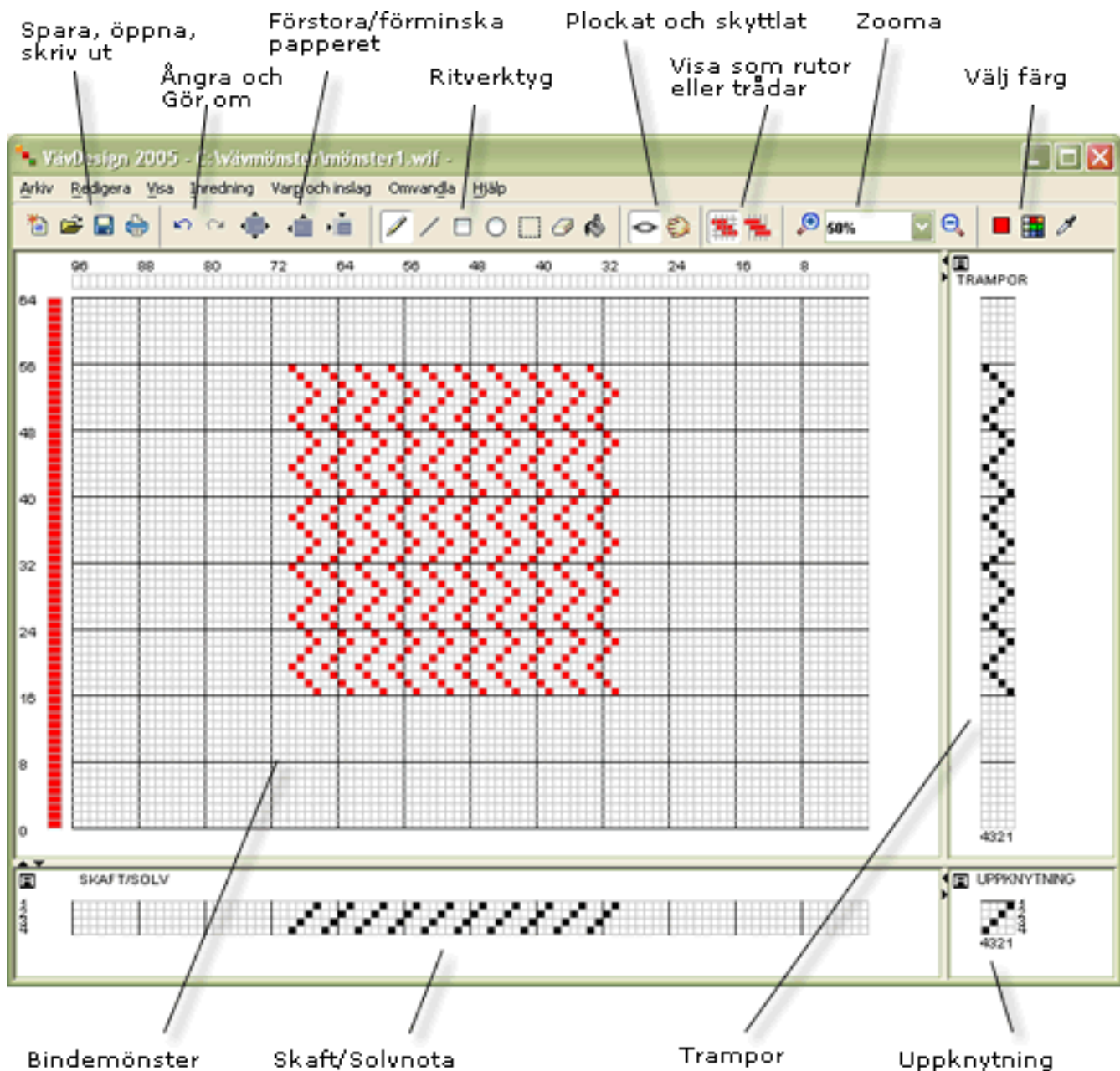
Papperet - de fyra ritytorna

När du startar VävDesign presenteras ett nytt tomt mönster innehållandes 4 ritytor. Till höger finns ytan för tramporna, under denna finns uppknytningen och till vänster om denna skafften och ovanför denna finns den största ytan för själva bindemönstret.

Ytorna kan ses som ett stort papper som är indelat i 4 delar. Det är i dessa du ritat bindepunkter, trampordning, solvning och uppknytning samt färgar inslag och varptrådar. De lodräta raderna motsvarar varptrådarna och de vågräta motsvarar inslagen. Du kan rita i alla rutor. Ändrar du i den ena så ändrar programmet i de andra så att allt hela tiden följs åt.

Verktygslistan

Nedanför menyerna finns en verktygslist bestående av en mängd olika knappar. Det är i denna verktygslist som du växlar mellan de olika ritverktygen, förstorar och förminskar papperet, zoomar in och ut i mönstret osv. Mer information om detta finner du under avsnittet om [verktygslistan](#).



Anpassa arbetsytan




Du kan anpassa arbetsytan genom att *dra i listerna* (med små pilar på) som delar av papperet i de fyra delarna. Om du vill att någon av ytorna inte skall synas alls kan du klicka på pilarna som finns på listerna. På så vis minimeras ytan vilket möjliggör att du t.ex. kan titta på enbart bindemönstret under tiden du ritar, eller enbart tramp- solv- eller uppknytningsnotorna. För att förstora en minimerad yta igen klickar du på pilarna på listan en gång till.



Papperets storlek och zoomning

Papperets storlek

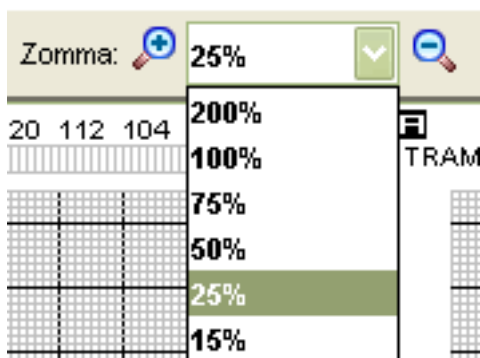
Papperets storlek motsvarar antalet varptrådar och inslag. Du kan öka och minska papperets storlek genom att använda de båda knapparna i verktygslisten.

-  Förstorar papperet med ett antal rutor uppåt, nedåt, åt höger och åt vänster om det ritade bindemönstret.
-  Förstorar papperet med ett antal rutor ovanför och till vänster om det ritade mönstret.
-  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.

Du kan även definiera papperets storlek från menyalternativet "Varp och Inslag" -> "Ändra antal inslag och varptrådar" eller genom att använda tangenten F2.

Zooma

Du kan zooma i mönstret genom att klicka på förstoringsglaset i verktygslisten. Du kan även zooma genom att välja från listan mellan förstoringsglaset. När du zoomar förstoras eller förminskas papperets rutor.





Verktygslisten

Verktygslisten återfinns direkt under menyerna. Den består av ett antal delar med olika knappar. Innebörden av dessa beskrivs nedan:

Skapa nytt, öppna, spara och skriv ut



Skapar ett nytt tomt mönster.



Öppnar och läser in ett mönster.



Sparar mönstret.



Skriver ut mönstret, vävnotan och färgtabellen till skrivaren

Ångra, gör om och papperets storlek



Ångrar. Du kan ångra hur många steg som helst.



Gör om. Du kan göra om hur många steg som helst.



Förstorar papperets storlek åt alla håll.



Förstorar papperets storlek uppåt och åt höger.



Anpassar papperets storlek till det ritade mönstret.

Ritverktyg



Pennan används för att rita in punkter i bindemönstret eller för att rita in trampning, solvning eller uppknytning.



Linjeverktyget ritar raka linjer i bindemönstret.



Rutaverktyget ritar fyllda rutor.



Cirkelverktyget ritar fyllda cirklar eller ellipser.



Markeringsverktyget används för att markera ett område i mönstret som du önskar kopiera.



Sudden suddar bindepunkter, varptrådar och inslag.




Kannen används för att fylla större partier med färg eller för att byta en färg mot en annan.

Skyttlat eller plockat




Skytteln väljs då du ritar bindepunkter i mönstret som skall vara skyttlade.

 Handen väljs då du ritar in bindpunkter som skall vara plockade. Det innebär t.ex. att du kan rita ett inslag som innehåller flera olika färger.


Som rutor eller trådar


 Visar bindemönstret som traditionella rutor.

 Visar bindemönstret som trådar så att det tydligare syns hur varp och inslag flätas samman.


Zooma


 Zoomar in papperet så att rutorna blir större

 Zoomar ut papperet så att rutorna blir mindre

 Välj direkt från zoom-boxen till vilken nivå du vill zooma

Färger

 Denna lilla ruta visar vilken färg som är vald, dvs. den visar aktuell ritfärg och är ingen knapp.

 Öppnar färgpaletten där du kan blanda eller välja ritfärg.

 Med pipetten väljer du en ny ritfärg från mönstret istället för från färgpaletten.



Detta kapitel går igenom funktionerna för att kunna skapa och rita ett mönster. Kapitlet innehåller följande delar:

- [Att skapa ett nytt mönster](#)
- [Rita och färglägga bindepunkter](#)
- [Skyttlat och plockat](#)
- [Att använda ritverktygen](#)
- [Kopiera och klistra in](#)
- [Sudda](#)
- [Automatiskt och manuellt](#)
- [Rita trampordning](#)
- [Rita solvning](#)
- [Rita uppknytning](#)



Att skapa ett nytt mönster

VävDesign startas alltid med ett nytt tomt mönster. Om du redan har startat programmet och vill skapa ett nytt mönster väljer du "Ny" från "Arkiv"-menyn eller klickar på ny-knappen i verktygslisten.

- ▶ Välj Arkiv > Ny
- ▶ Eller klicka på knappen



Ett tomt rutat papper syns i ritytan. Det är här på papperet som du ser och ritat ditt mönstret. Papperet motsvarar ett vanligt rutat papper med grövre linjer efter var åttonde ruta som stömlinjer för ögat.

Varptrådar och inslag

De lodräta rutraderna motsvarar varptrådarna och de vågräta inslagen. Inslagen är numrerade nerifrån och upp och varptrådarna från höger till vänster, men du kan börja rita var du vill på papperet.

Inslagsfärgerna syns i den lodräta rutraden längst till vänster. När programmet startats är alla inslag röda, men du kan [färglägga inslagen](#) i vilka färger du vill.

Varptrådarnas färger syns i den vågräta rutraden högst upp. Varpens färg är vit då programmet startas, men du kan ändra [varptrådarnas färger](#) och ange [varpordning](#).

Trampor, skaft och uppknytning

Till höger om den stora ritytan finns "Trampnotan" och nedanför finns "Skaft/Solvnotan" och längst ned till höger finns "Uppknytningen". Den lilla "A"-symbolen i respektive nota markerar att dessa är automatiska. Det innebär att de kommer att uppdateras [automatiskt](#) av programmet så fort du sätter igång och ritat på papperet i den stora ritytan. Då trampor eller skaft är manuella syns en M-symbol, det innebär att du själv bestämmer över trampning och solvning medan programmet ritat bindemönstret. Läs mer om [manuella och automatisk notor](#).



Rita och färglägga bindepunkterna

Mönstret, som brukar kallas för *bindemönster*, ritas i den stora ritytan som finns till vänster om tramporna och ovanför skaften. Lodräta rader motsvarar varptrådar och de vågräta motsvarar inslag. Varje fylld ruta innebär att inslaget ligger över varptråden. Du kan klicka och dra var du vill på papperet för att lägga till nya bindepunkter. Trampor, skaft och uppknytning uppdateras automatiskt.

I allmänhet använder man röd färg i bindemönstret och sedan färgar man varje inslag med valfri färg, men i VävDesign har du dessutom möjlighet att färglägga varje enskild punkt i mönstret om du vill för att t.ex. kunna åstadkomma [inblockade mönster](#).

Gör så här för att rita ett bindemönster:

- ▶ Klicka eller dra i ritytan för att lägga till nya bindepunkter

Se även avsnittet "[Att använda ritverktygen](#)"

Gör så här för att byta färg på bindepunkterna

- ▶ Klicka på färgpalettknappen i verktygslisten
- ▶ Välj valfri färg från paletten genom att klicka på färgen
- ▶ Rita in nya bindepunkter i mönstret eller byt färg på redan inritade punkter genom att klicka på punkterna igen

Se även avsnittet "[Arbeta med färger](#)"



Skyttlat och plockat

Bindepunkterna på inslagen kan ritas antingen som skyttlade eller plockade. Det är användbart t.ex. då du skall designa en trasmatta eller annan väv där du vill kunna plocka in delar av inslagen i en annan färg. De inplockade bindepunkterna har kvar sin egen färg trots att inslaget färgas i en annan färg.



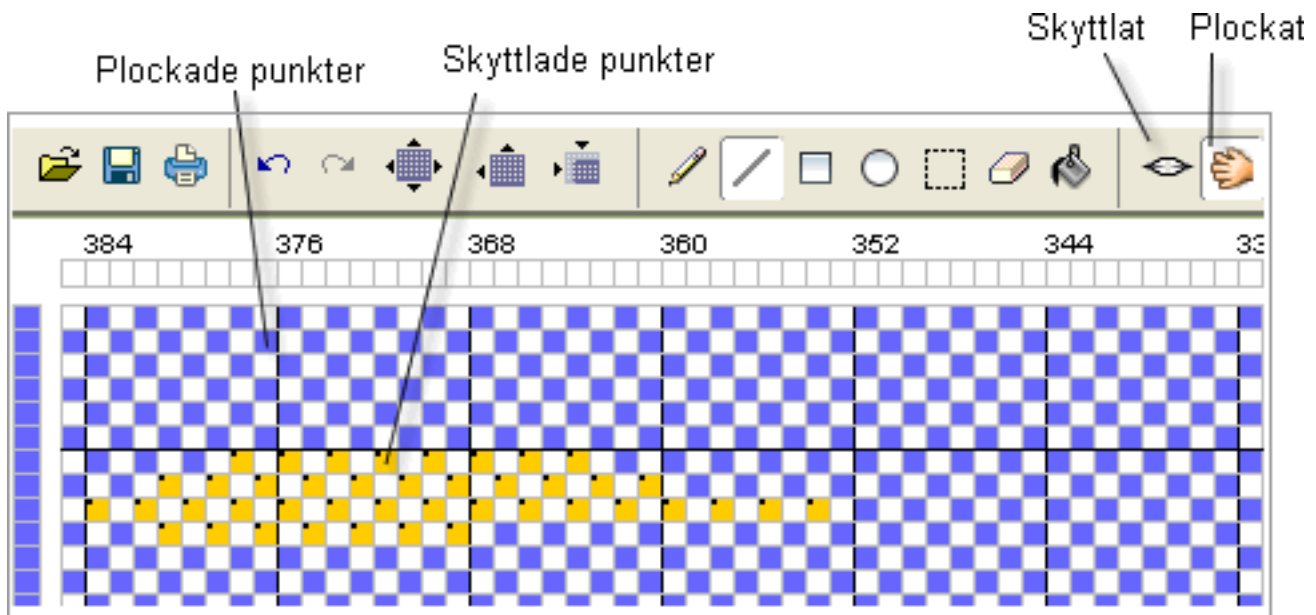
Skytteln och handen i verktygslisten används för att växla mellan skyttlat och plockat .

Bindepunkter som är skyttlade har alltid *samma färg* som färgen på inslaget de sitter på. Om inslaget färgas i en ny färg så ändras alla skyttlade bindepunkter på inslaget till denna färg. Likaså innebär skyttlat att om skyttlade bindepunkter färgas om till en ny färg, så kommer inslagsfärgen också att ändras till denna färg. Att färga om skyttlade bindepunkter kan liknas vid att du byter färg i garnet i din skyttel.

bindepunkter som är plockade har *sin egen färg* oavsett vad som är satt som inslagsfärg (oavsett vilken färg garnet i din skyttel har). Om inslaget färgas i en ny färg (om du byter garn i din skyttel) så ändras *inte* färgen på de inplockade bindepunkterna. Inplockade bindepunkter kan liknas vid lösa trådar eller trasor som läggs in ovanpå de skyttlade inslagen.

Gör så här för att rita plockade bindepunkter

- ▶ Klicka på knappen med handen i verktygslisten (välj eventuellt även en ny färg)
- ▶ Rita in de plockade bindepunkterna genom att klicka eller dra i ritytan
- ▶ Ställ tillbaks till skyttlat igen genom att klicka på knappen med skytteln på i verktygslisten



Exemplet illustrerar en väv i tuskaft som i grunden är skyttlad med blå färg i alla inslag. Alla blåa bindepunkter är skyttlade. För att skapa lite liv i väven har gula och gröna plockade fält lagts till. Dessa kan t.ex. vara slarvtjäll eller liknande. Alla bindepunkter som är plockade markeras med en liten fyrkant i övre hörnet.

I just detta exempel ritades de plockade fälten med hjälp av linjeverktyget. När linjerna var utritade på lämpliga ställen [omvandlades mönstret till tuskaft](#) från menyalternativet "Omvandla".



Gör så här för att omvandla alla plockade bindepunkter till skyttlade

- Välj menyalternativet "Omvandla" och sedan "Gör alla punkter skyttlade"

Alla plockade bindepunkter omvandlas till skyttlade punkter och får samma färg som inslaget de sitter på.



Ritverktyg

Ritverktygen hittar du i verktygslistan. Du kan rita med verktygen [PENNA](#), [LINJE](#), [RUTA](#) och [CIRKEL](#). Övriga verktyg går inte att rita med. MARKERA används vid kopiering och SUDDGUMMIT används för att sudda bindepunkter, inslags- och varpfärger. FÄRGHINKEN används för att byta större områden av färger. Se avsnittet "[Arbeta med färger](#)".



Ett klick utan drag

Oavsett om du valt PENNA, LINJE, RUTA eller CIRKEL som verktyg så innebär ett enkelt klick (utan att dra) i bindemönstret att en bindningspunkt läggs till. Om du klickar en gång till på punkten så tas den bort. Det samma gäller då du klickar utan att dra i varptrådarna och inslagsfärgerna, dvs klickar du en gång så färgas varptråden eller inslaget, klickar du en gång till så återställs färgen till sin grundfärg.



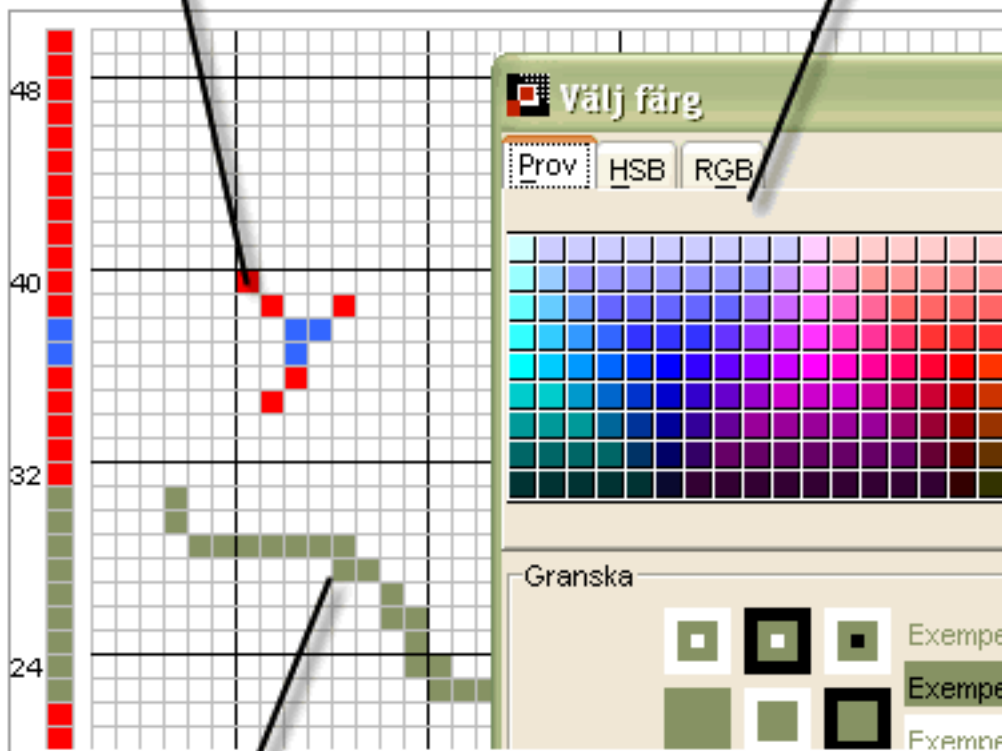
PENNA



Ritverktyget PENNAN är enklast att använda för att rita enstaka bindepunkter, färglägga inslag och varptrådar eller för att snabbt skissa på ett mönster. Så fort du klickar i mönstret med pennan läggs en bindpunkt till med vald färg. Du kan även hålla musen nedtryckt och dra muspekaren över papperet så att flera bindepunkter läggs till. Färgpaletten kan vara öppen samtidigt som du ritar. Klickar du på en bindningspunkt med en annan färg så byts dess färg.

Klicka på den ruta du vill ha bindepunkten

Byt färg från färgpaletten



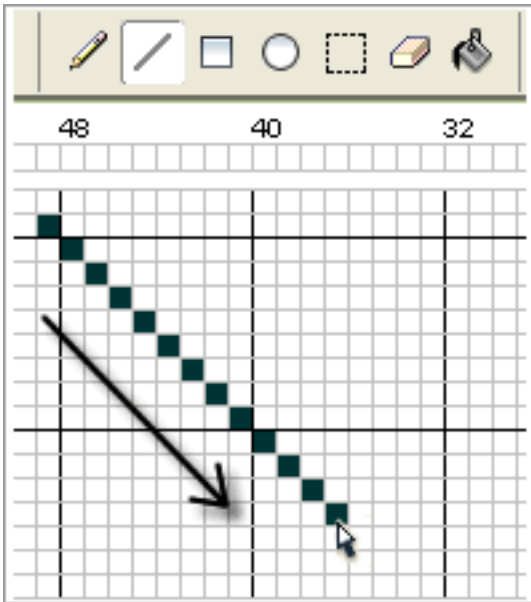
Klicka, håll vänster musknapp nedtryckt och dra.



LINJE



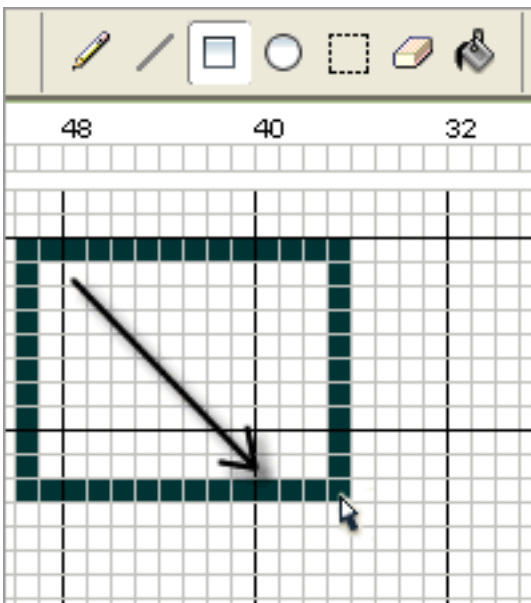
LINJE-verktyget används för att rita raka linjer i bindemönstret. Klicka på startpunkten, håll sedan vänster musknapp nere och *dra* muspekaren till linjens slutpunkt. Så fort du släppt upp musknappen igen efter att ha dragit ut linjen, uppdateras trampor skافت och uppknytningen.



RUTA



Större fyllda fyrkanter och rutor ritas med rutverktyget. Klicka i papperet där du vill placera rutans övre vänstra hörn. Håll musknappen nedtryckt och *dra* muspekaren snett nedåt höger till den storlek som du önskar på rutan. Under tiden du drar markeras rutan med en svart kant. Så fort du släpper upp musknappen igen fylls hela rutan med bindepunkter i den färg som är vald till ritfärg. Skaft, trampor och uppknytning uppdateras automatiskt

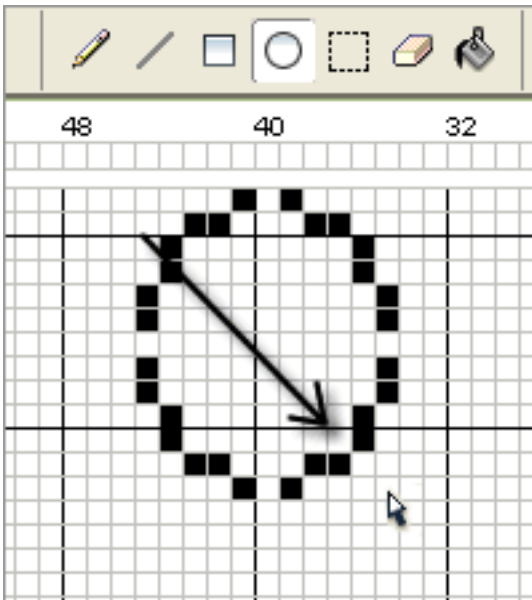




CIRKEL



Rita cirklar eller ellipser genom att välja ritverktyget CIRKEL. Klicka i papperet där du vill placera cirkelns centrum. Håll musknappen nedtryckt och *dra* muspekaren snett nedåt och åt höger tills cirkeln fått den storlek som du önskar. Under tiden du drar markeras rutan med en svart kant. Så fort du släpper upp musknappen igen fylls hela cirkeln med bindpunkter i den färg som är vald till ritfärg. Skaft, trampor och uppknytning uppdateras automatiskt.





Kopiera och klistra in

Du kan markera hela eller delar av mönstret och klistra in det och flytta det till den plats du vill ha det. Du kan även klistra in det i ett annat mönster.

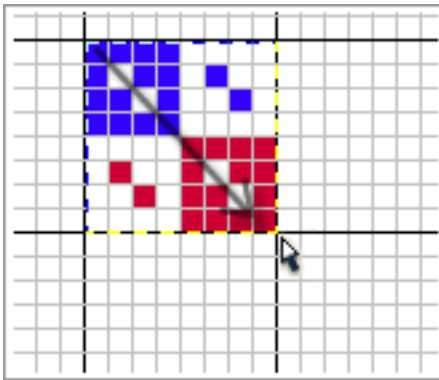


Gör så här för att kopiera och klistra:

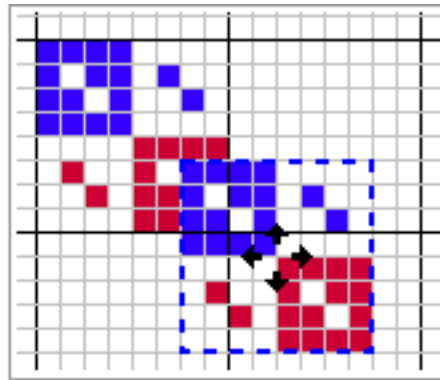
- ▶ **Markera** Bland verktygen väljer du verktyget **MARKERA**. Muspekaren ändras till ett kryss som du kan markera med.

Klicka, håll musknappen nedtryckt, och dra sedan muspekaren snett nedåt höger för att markera en ruta kring det område som du vill kopiera. En streckad linje syns kring området som du markerat.

För att markera hela mönstret väljer du menyalternativet **Redigera** och sedan **Markera allt**. Du kan även använda kortkommandot **Ctrl-A** som innebär att du trycker på tangenten Ctrl (brukar finnas längst ned till vänster på tangentbordet) och tangenten A samtidigt.
- ▶ **Kopiera** När du markerat området väljer du menyalternativet **Redigera** och sedan **Kopiera**. Du kan även använda kortkommandot **Ctrl-C** som innebär att du trycker på tangenten Ctrl (brukar finnas längst ned till vänster på tangentbordet) och tangenten C samtidigt.
- ▶ **Klistra in** För att klistra in det kopierade området väljer du menyalternativet **Redigera** och sedan **Klistra in**. Alternativt kan du använda kortkommandot **Ctrl-V** som innebär att du trycker på tangenten Ctrl och tangenten V samtidigt.
- ▶ **Flytta och fixera** När du har klistrat in ett markerat område kan du flytta det till önskad plats i mönstret. Ta tag i markeringen med muspekaren och dra det dit du vill ha det. När du vill fixera området klickar du utanför markeringen eller så kan du dubbelklicka i markeringen



1. Markera
2. Kopiera (Ctrl+C)



3. Klistra in (Ctrl+V)
4. Flytta och fixera

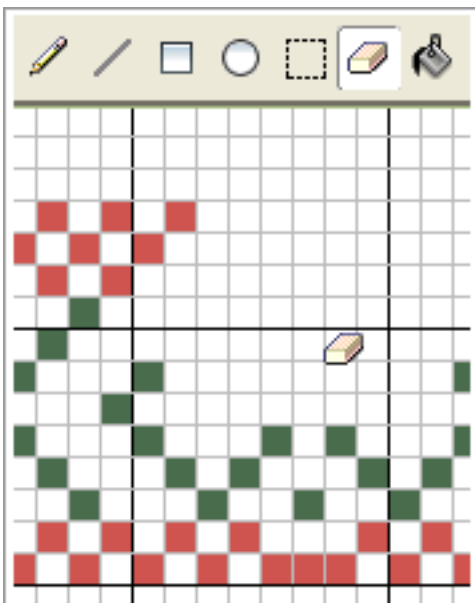


Sudda

Du suddar och tar bort bindepunkter med hjälp av suddgummit.


Du kan även ta bort enstaka bindepunkter utan att använda suddden. Punkter tas bort genom att klicka på punkten en gång till med samma färg som punkten har. På samma sätt gör du för att ta bort färg från en varptråd eller ett inslag. Vet du inte vilken färg punkten, inslaget eller tråden har så plockar du först färgen med hjälp av Pipetten. Klicka sedan på bindepunkten eller inslags- eller varptrådspiggen som du vill ta bort.


I tramp-, solv- och uppknytningsnotorna tar du bort punkter genom att klicka på punkten du vill ta bort en gång (oavsett vald färg och verktyg).






Automatiskt och manuellt

I VävDesign kan du själv rita in ditt bindemönster och låta programmet automatiskt uppdatera tramp-, skaft- eller uppknytningsnotorna samtidigt som du ritar i själv bindningsmönstret. Den nota som programmet uppdaterar automatiskt sägs vara i *Automatiskt läge* och i notan syns A-symbolen .

Du har även möjlighet att själv rita in trampor, skaft eller uppknytning och låta programmet uppdatera själva bindemönstret automatiskt istället. Så fort du klickar och börjar rita i någon av tramp-, skaft- eller uppknytningsnotorna går den över till *Manuellt läge* och M-symbolen syns .

Du kan ha valfri nota manuell eller automatisk. T.ex. går det bra att endast ha tramporna manuella och låta skaft och uppknytning uppdateras automatiskt av programmet då du ritar bindemönstret..


Att välja automatiskt läge

Om A-symbolen  syns i någon av notorna så vet du att den notan är i automatiskt läge.

För att skifta från manuellt till automatiskt läge klickar du på M-symbolen .

Alternativt väljer du menyalternativet "Inredning" och sedan något av alternativen "Automatiska skaft", "Automatiska trampor" eller "Automatisk uppknytning "

Att välja manuellt läge

Om M-symbolen  syns i någon av notorna så vet du att den notan är låst i manuellt läge.

För att skifta från automatiskt till manuellt läge klickar du på A-symbolen .

Alternativt väljer du menyalternativet "Inredning" och sedan något av alternativen "Manuella skaft", "Manuella trampor" eller "Manuell uppknytning "



Rita trampordning

Trampnotan finns till höger om bindemönstret. Den anger i vilken ordning tramporna skall sänkas för de olika inslagen. Varje lodrät rad motsvarar en trampa. Till höger visas den högraste trampan, trampa nummer 1. Varje vågrät rad motsvarar inslagen. En fylld svart ruta på någon trampa anger att den trampan är sänkt för det inslaget.

För att själv rita in trampordning så klickar du i trampnotan. Notan går då över till [manuellt läge](#) och M-symbolen syns. Bindemönstret uppdateras automatiskt under tiden som du ritar trampordningen

Antal trampor

När trampnotan är i manuellt läge bestämmer du själv hur många trampor du vill arbeta med. Så fort trampnotan är i manuellt läge finns två knappar markerade med + och - högst upp i notan. Det är dessa knappar du enklast arbetar med för att lägga till eller ta bort trampor.

Gör så här för att lägga till en trampa

Om trampnotan är i automatiskt läge går du först över till manuella trampor genom att klicka på A-symbolen högst upp i trampnotan.

- ▶ Klicka på + knappen *eller*
- ▶ Välj menyalternativet "Inredning" > "Lägg till trampa" *eller*
- ▶ Ange kortkommandot "Ctrl-T" (håll Ctrl-tangenten nedtryckt samtidigt som du trycker T-tangenten)

Gör så här för att ta bort en trampa

Om trampnotan är i automatiskt läge går du först över till manuella trampor genom att klicka på A-symbolen högst upp i trampnotan.

- ▶ Klicka på - knappen *eller*
- ▶ Välj menyalternativet "Inredning" > "Ta bort en trampa" *eller*
- ▶ Ange kortkommandot "Skift-T" (håll Skift-tangenten nedtryckt samtidigt som du trycker T-tangenten)

Tramporna tas bort från vänster till höger, dvs den trampa med högst nummer kommer att tas bort

16 8

TRAMPOR (manuellt)

The image shows a crossword puzzle grid with dimensions 16 by 8. The grid is divided into four horizontal sections by thick lines. The top section is empty. The second section contains a 4x8 grid of red squares. The third section contains a 4x8 grid of green squares. The bottom section contains a 4x8 grid of red squares. To the right of the main grid is a vertical 16x8 grid with a black diagonal line of squares from the top-right to the bottom-left. A mouse cursor is positioned over the square at row 10, column 4 of this vertical grid.



Rita solvning

Skaftnotan finns under bindemönstret. Den anger vilka varptrådar som skall solvas på vilket skaft och i vilken ordning samt hur många skaft som behövs.

Varje vågrät rad motsvarar ett skaft numrerade uppifrån och ned där skaft nummer ett är skaftet längst ifrån dig när du väver. Varje lodrät rad motsvarar den varptråd som skall solvas på skaftet

För att själv rita in solvningen så klickar du i skaftnotan. Notan går då över till [manuellt läge](#) och M-symbolen syns. Bindemönstret uppdateras automatiskt under tiden som du ritar.

Antal skaft

När skaftnotan är i manuellt läge bestämmer du själv hur många skaft du vill arbeta med. Så fort skaftnotan är i manuellt läge finns två knappar markerade med + och - högst upp i notan. Det är dessa knappar du enklast arbetar med för att lägga till eller ta bort skaft.

Gör så här för att lägga till ett skaft

Om skaftnotan är i automatiskt läge går du först över till manuella skaft genom att klicka på A-symbolen högst upp i skaftnotan.

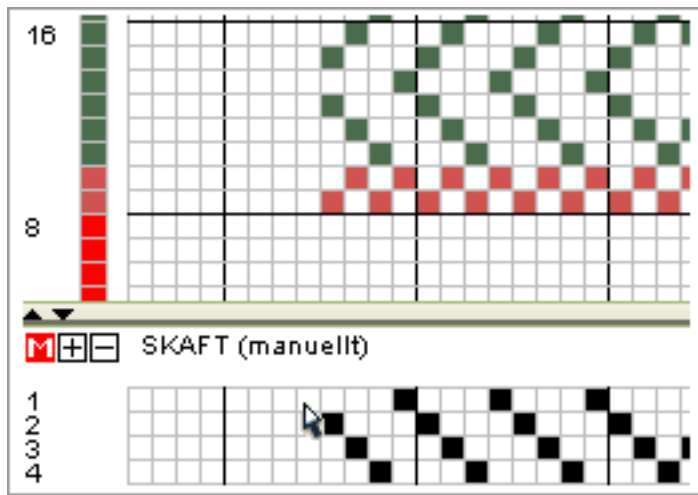
- ▶ Klicka på + knappen *eller*
- ▶ Välj menyalternativet "Inredning" > "Lägg till skaft" *eller*
- ▶ Ange kortkommandot "Ctrl-S" (håll Ctrl-tangenten nedtryckt samtidigt som du trycket S-tangenten)

Gör så här för att ta bort ett skaft

Om skaftnotan är i automatiskt läge går du först över till manuella skaft genom att klicka på A-symbolen högst upp i skaftnotan.

- ▶ Klicka på - knappen *eller*
- ▶ Välj menyalternativet "Inredning" > "Ta bort ett skaft" *eller*
- ▶ Ange kortkommandot "Skift-S" (håll Skift-tangenten nedtryckt samtidigt som du trycket S-tangenten)

Skaften tas bort underifrån och upp, dvs det skaft med det högsta numret kommer att tas bort.



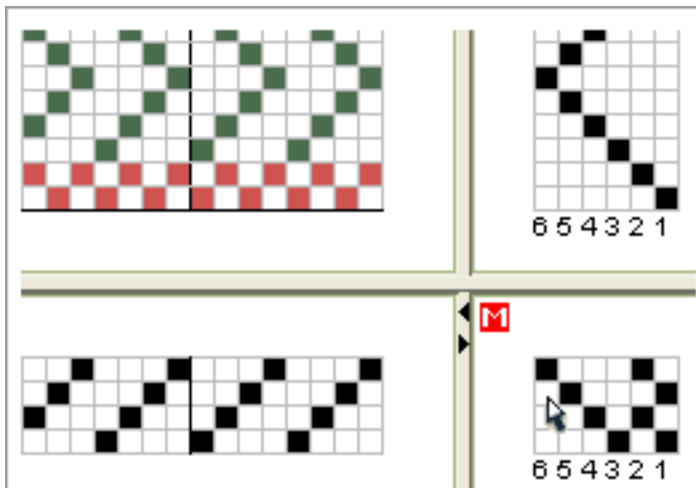


Rita uppknötning

Uppknötningen syns till höger om skaften och nedanför tramporna. Den anger vilka skaft och trampor som skall knyts samman. Fyllt ruta betyder att skaftet och trampan skall knyts samman.

Varje vågrät rad motsvarar ett skaft och varje lodrät rad en trampa

För att själv rita in uppknötningen så klickar du i uppknötningssnotan. Notan går då över till [manuellt läge](#) och M-symbolen syns. Bindemönstret uppdateras automatiskt under tiden som du ritar. Så fort du klickar i bindemönstret igen övergår uppknötningen till Automatiskt läge.






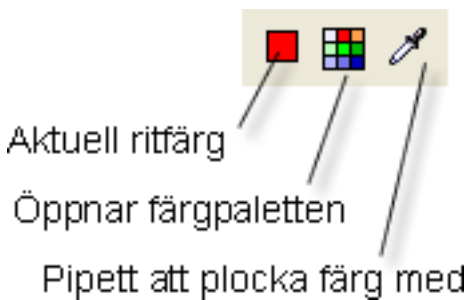
Detta kapitel går igenom hur du använder och arbetar med färger. Kapitlet innehåller följande delar:

- [Välja färg från färgpaletten](#)
- [Plocka en färg med pipetten](#)
- [Färglägga varptrådarna](#)
- [Färglägga inslagen](#)
- [Byta en färg mot en annan](#)
- [Visa alla färger som ingår i mönstret](#)
- [Namnge färger](#)



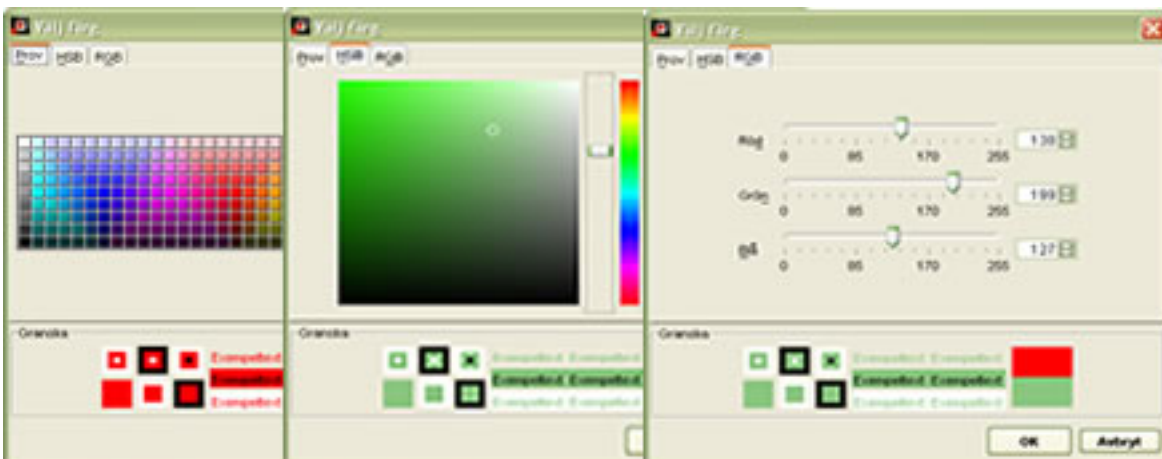
Välja färg från färgpaletten

Den färg som du för tillfället ritat med syns i en ruta till vänster om färgpalettknappen i verktygslisten. För att välja en ny färg från färgpaletten klickar du på knappen  så öppnas paletten.



Färgpaletten har tre flikar. I den första fliken "Prov" väljer du färg genom att klicka i valfri färgruta. Om du växlar till fliken "HSB" finner du färgskalor. Dra i regeln till höger för få fram önskad färgskala. I exemplet nedan valdes en grön färgskala. För att välja färg klickar du någonstans i färgskalan. I den tredje fliken "RGB" kan du blanda dina färger om du redan vet färgens röda, gröna och blåa sammansättning.


Färgpaletten kan du ha öppen samtidigt som du ritat ditt mönster för att snabbare byta färger.

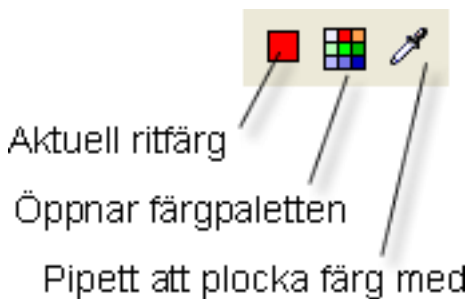




Plocka en färg med pipetten

Ibland kan det vara svårt att komma ihåg eller veta exakt vilken färg ett visst inslag är ritat i, eller vilken färg en viss punkt i mönstret har. Pipetten kan då användas för att plocka en färg från en varptråd, ett inslag eller en punkt.

För att plocka en färg med pipetten klickar du på knappen  i verktygslisten. Musmarkören byts ut till en pipett. Klicka sedan med pipetten på den färg som du önskar plocka, t.ex. på en varptråd, på ett inslag eller på en bindningspunkt i mönstret. När du plockat en färg ändras aktuell ritfärg och du kan fortsätta att färga varptrådar, inslag eller bindepunkter med den plockade färgen.



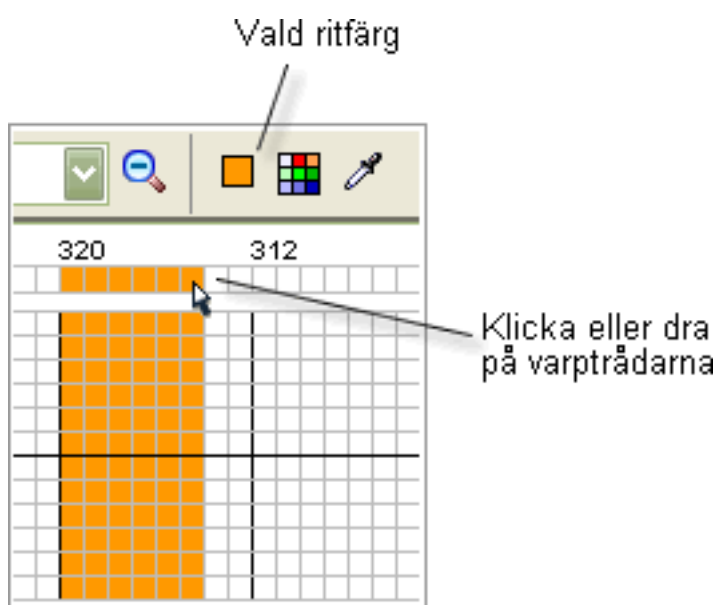


Färglägga varptrådarna

När du startar VävDesign är varpens *grundfärg* satt till vit. Det innebär att när du förstorar papperet (så att fler varptrådar läggs till) blir färgen på dessa varptrådar automatiskt satta till vitt som är varpens grundfärg. Du kan sedan färga enstaka varptrådar i andra färger om du vill.

Färglägga enstaka varptrådar

För att färglägga enstaka varptrådar klickar eller drar du på varptrådarna när du använder pennan, linjen, cirkeln eller fyrkanten som verktyg.



Gör så här för att byta varpens grundfärg

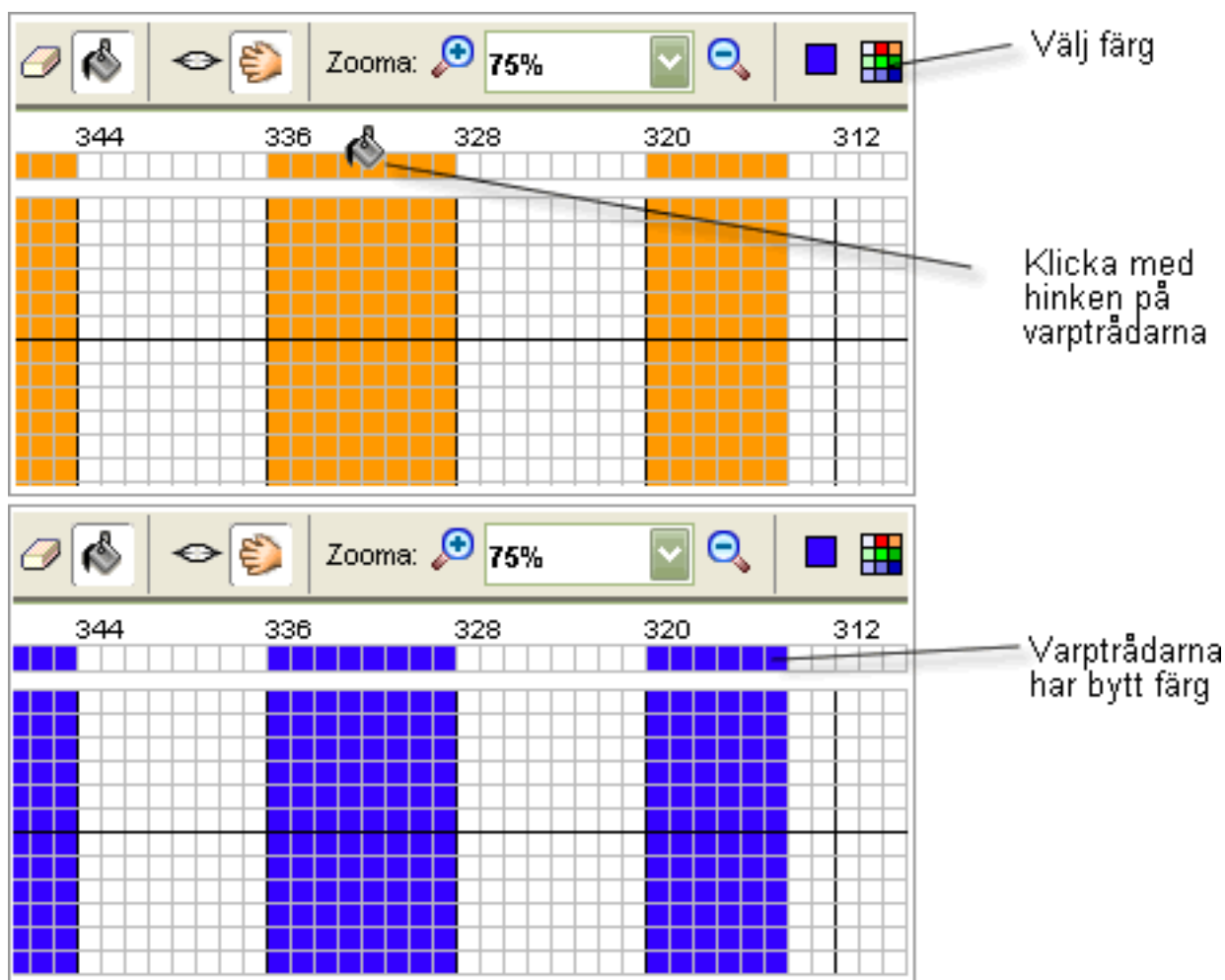
Varpens grundfärg är den färg varptrådarna får då du förstorar papperet och därmed även lägger till nya varptrådar. När programmet startas är varpens grundfärg alltid vit.

- ▶ Välj menyalternativet "Varp och inslag " > "Grundfärger..."
- ▶ Varpens grundfärg syns i en liten ruta i dialogen som öppnas.
- ▶ Klicka på färgrutan och välj en ny färg från färgpaletten som öppnas.
- ▶ Välj "OK"

Gör så här för att byta alla varptrådar i en viss färg till en ny färg

- ▶ Välj en ny färg från färgpaletten (alternativt plocka en färg med pipetten)
- ▶ Välj hinken från verktygslisten
- ▶ Klicka på en varptråd som du vill byta färg på. Alla varptrådar med den färgen kommer att bytas ut mot den nya färgen. Om du klickade på en varptråd som hade grundfärgen som färg, kommer även grundfärgen att bytas ut mot den nya.

Exempel: Byta alla orangea varptrådar till blåa



Ta bort färg från en färgad varptråd

Välj verktyget "suddgummi" från verktygslisten för att ta bort en färg från en varptråd. Klicka med suddgummit på på varptråden. Tråden får då den färg som är vald som grundfärg.

Varptrådens färg återställs till den valda grundfärgen även då du klickar på varptråden två gånger i följd med samma färg.

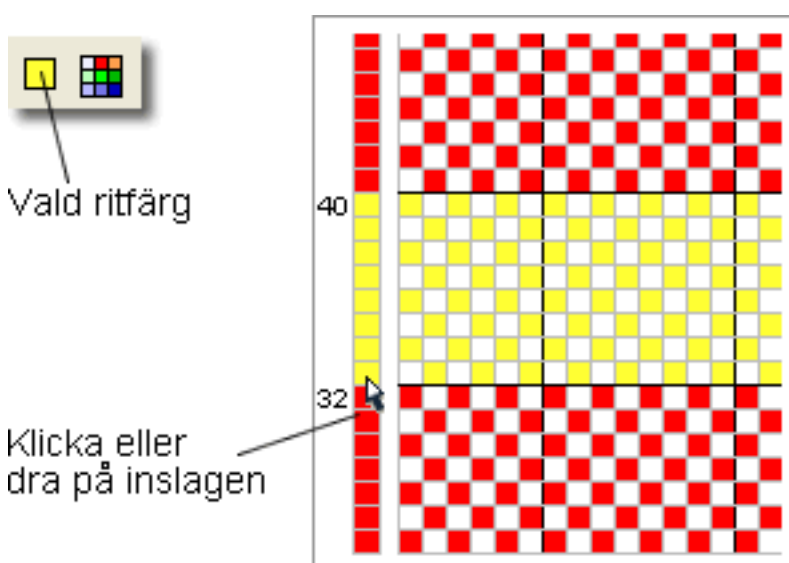


Färglägga inslagen

När du startar VävDesign är inslagen *grundfärg* satt till röd. Det innebär att när du förstorar papperet (så att fler inslag läggs till) blir färgen på dessa inslag automatiskt satta till rött som är inslagens grundfärg. Du kan sedan färga enstaka inslag i andra färger om du vill.

Färglägga enstaka inslag

För att färglägga enstaka inslag klickar eller drar du på inslagen när du använder pennan, linjen, cirkeln eller fyrkanten som verktyg.



Gör så här för att byta inslagens grundfärg

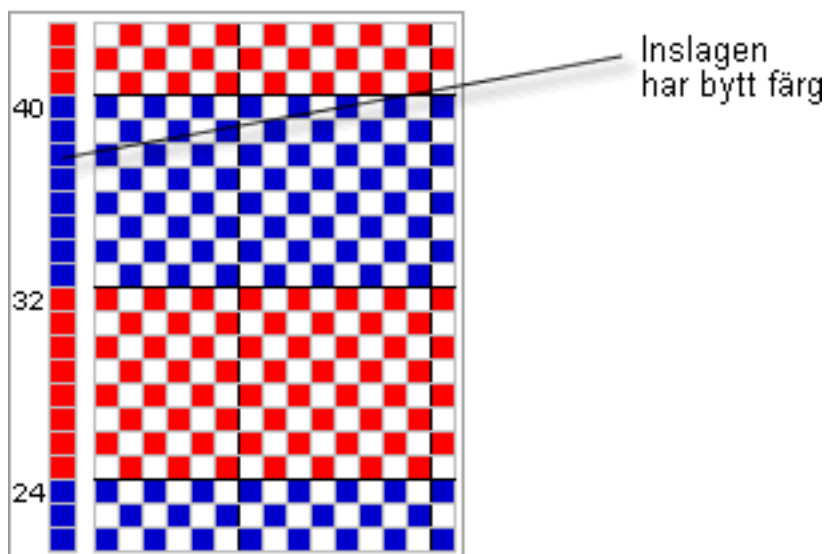
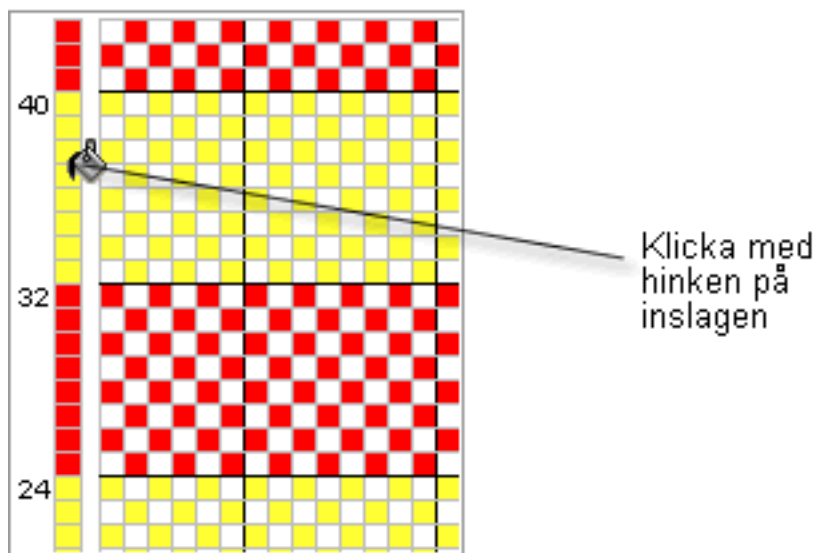
Inslagens grundfärg är den färg inslagen får då du förstorar papperet och därmed även lägger till nya inslag. När programmet startas är inslagens grundfärg alltid röd.

- ▶ Välj menyalternativet "Varp och inslag" > "Grundfärger..."
- ▶ Inslagens grundfärg syns i en liten ruta i dialogen som öppnas.
- ▶ Klicka på färgrutan och välj en ny färg från färgpaletten som öppnas.
- ▶ Välj "OK"

Gör så här för att byta alla inslag i en viss färg till en ny färg

- ▶ Välj en ny färg från färgpaletten (alternativt plocka en färg med pipetten)
- ▶ Välj hinken från verktygslisten
- ▶ Klicka på ett inslag som du vill byta färg på. Alla inslag med den färgen kommer att bytas ut mot den nya färgen. Om du klickade på ett inslag som hade grundfärgen som färg, kommer även grundfärgen att bytas ut mot den nya.

Exempel: Byta alla gula inslag till blåa



Ta bort färg från ett färgat inslag

Välj verktyget "suddgummi" från verktygslistan för att ta bort en färg från ett inslag. Klicka med suddgummit på inslaget. Inslaget får då den färg som är vald som grundfärg.

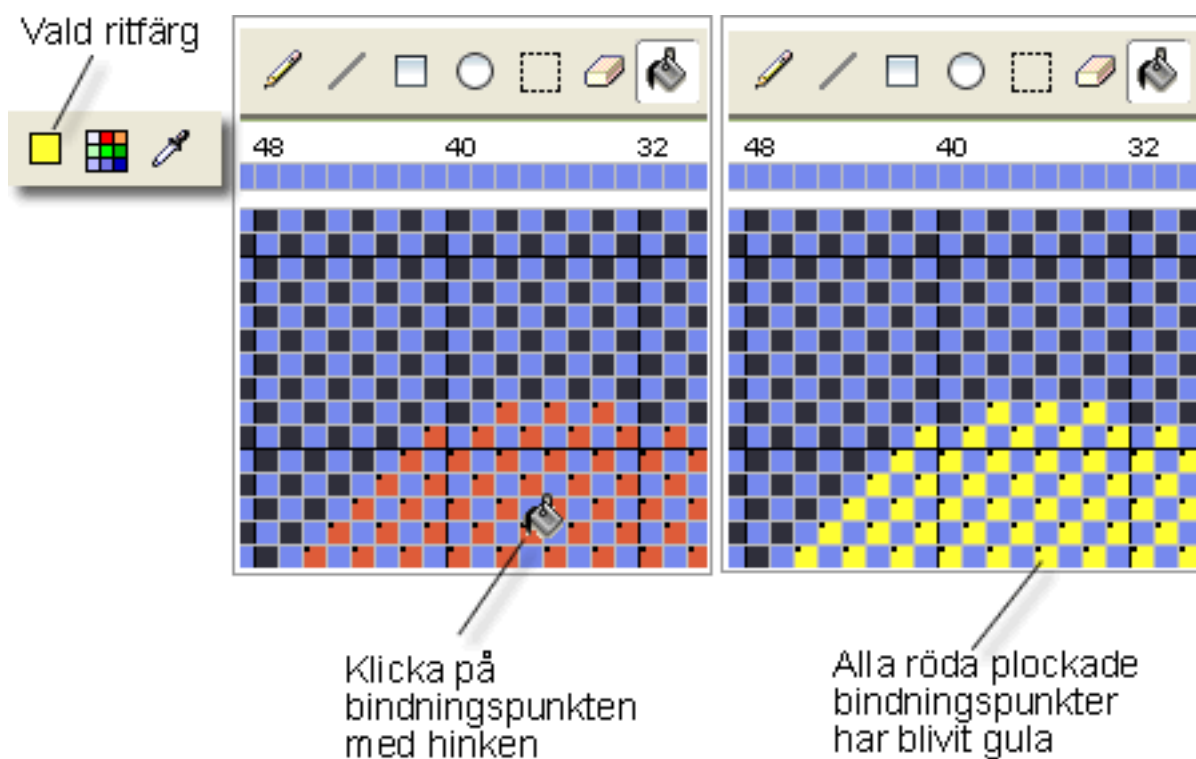
Inslagets färg återställs till den valda grundfärgen även då du klickar på inslaget två gånger i följd med samma färg.



Byta en färg mot en annan

Byta färg på plockade bindepunkter

- ▶ Välj färg från färgpaletten (alternativt plocka med pipetten)
- ▶ Välj hinken som verktyg
- ▶ Klicka på en plockad bindningspunkt som du vill byta färg på. All plockade bindepunkter med den färgen kommer att bytas ut till den nya färgen

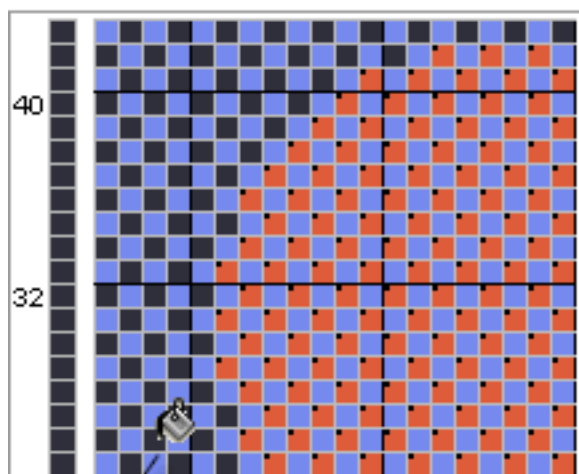


Byta färg på skyttlade bindepunkter

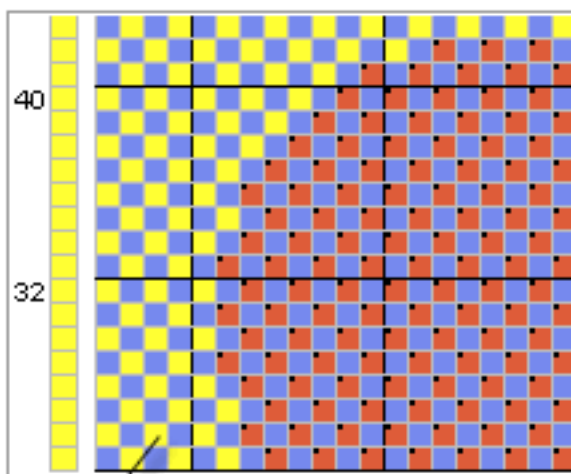
Att byta färg på skyttlade bindepunkter innebär att färgen på dess inslag byts. Se därför även avsnittet "[Färglägga inslagen](#)".

- ▶ Välj färg från färgpaletten (alternativt plocka med pipetten)
- ▶ Välj hinken som verktyg
- ▶ Klicka på en plockad bindningspunkt som du vill byta färg på. Alla plockade bindepunkter med den färgen kommer att bytas ut till den nya färgen

Vald ritfärg



Klicka på
bindningspunkten
med hinken



Alla svarta skyttlade bindningspunkter
har blivit gula. Även inslagsfärgerna har
bytt färg.

Byta färg på inslag

Se ovan samt avsnittet "[Färglägga inslagen](#)".

Byta färg på varptrådar

Se avsnittet "[Färglägga varptrådarna](#)".



Visa alla färger som ingår i mönstret

- ▶ Välj menyalternativet "Visa" > "Mönstrets färger..."

Dialogen som poppar upp innehåller en tabell över mönstrets alla färger. Färgerna syns i kolumnen "Färg" och dess namn i kolumnen "Namn" där du själv kan skriva in ett valfritt namn för färgen. Färger som inte har namngetts heter automatiskt bara "Färg".

I de tre sista kolumnerna markeras med ett kryss om färgen används i varpen, inslagen eller om det är en plockad färg.



Namnge färger

Se avsnittet "[Visa alla färger som ingår i mönstret](#)".



Detta kapitel beskriver hur du kan arbeta med olika visningslägen. T.ex. hur du gör för att se endast bindepunkter eller endast varptrådar. Kapitlet innehåller följande delar:


- [Visa som rutnät eller som trådar](#)
- [Visa/dölj bindepunkter och varptrådar](#)
- [Visa inplockade bindepunkter](#)
- [Hitta dolda bindepunkter](#)
- [Centimeterskala](#)

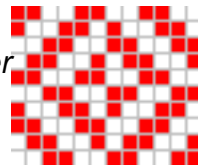


Visa som rutnät eller som trådar


När VävDesign startas visas mönstret på det traditionella sättet som rutor. För att enklare kunna analysera strukturen i mönstret kan du istället välja att se det som trådar. Det blir då enklare att se hur inslag och varp flätas samman.

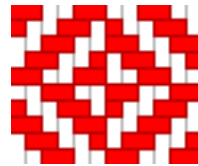
Att visa som rutnät:

- ▶ Välj menyalternativet "Visa" och sedan "Som rutnät" *eller*
- ▶ Välj knappen  i verktygslisten



Att visa som trådar:

- ▶ Välj menyalternativet "Visa" och sedan "Som trådar" *eller*
- ▶ Välj knappen  i verktygslisten





Visa/dölj bindepunkter och varptrådar

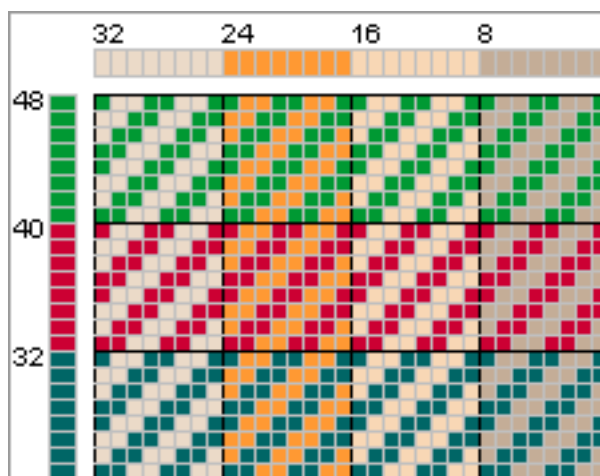
När VävDesign startas visas både bindepunkter och varptrådar på skärmen. Ibland kan det vara lämpligt att dölja bindepunkterna t.ex. då du endast vill arbeta med varpens färger. Likaså kan det ibland vara bra att enbart titta på bindepunktens struktur utan att bli störd av varptrådarnas färger.

Du slår på och av visningen av bindepunkter och varptrådar från menyalternativet **"Visa"** där du sedan kan växla mellan följande tre alternativ :

- ▶ Både bindepunkter och varptrådar
- ▶ Endast varptrådar
- ▶ Endast bindepunkter

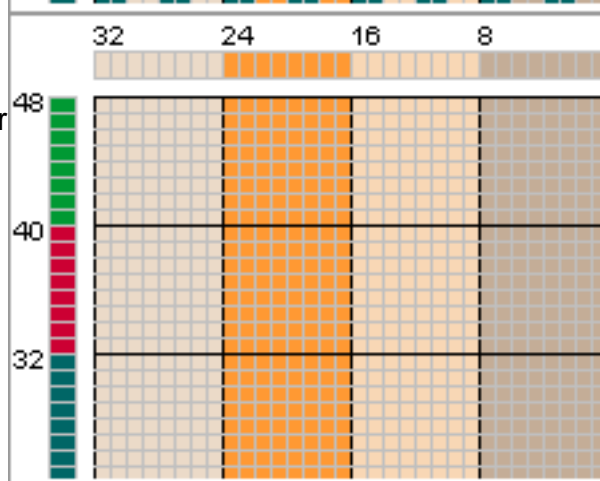
▶ Både bindepunkter och varptrådar

Här syns varptrådarnas färger mellan de gröna, röda och blåa bindepunkterna.



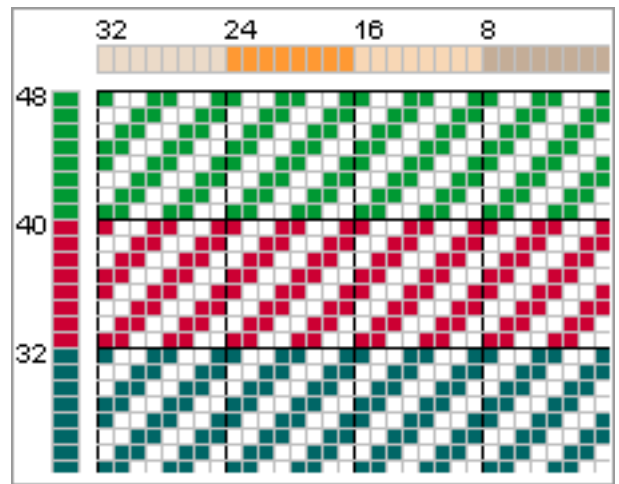
▶ Endast varptrådar

De gröna, röda och blåa bindepunkterna syns inte. Här visas endast varptrådarna.



► Endast bindepunkter

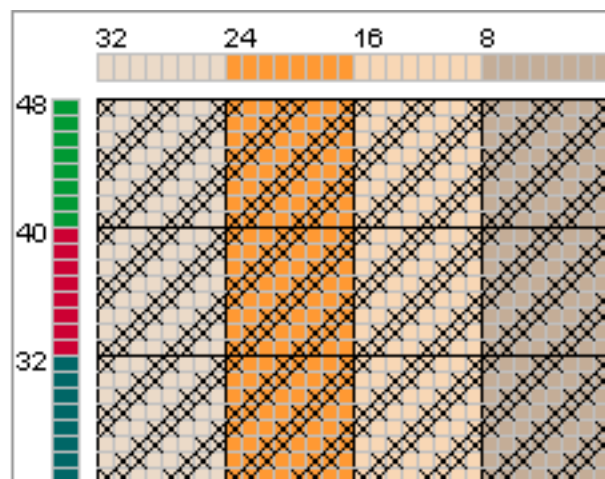
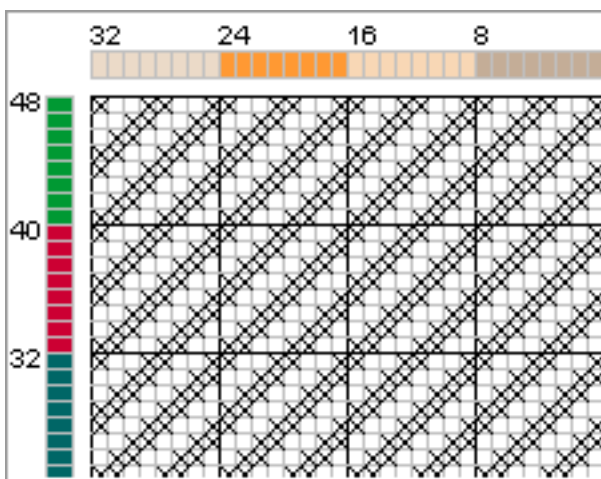
Varptrådarna syns inte mellan bindepunkterna. Här syns bindemönstrets struktur och inslagsfärgerna tydligast.



Visa bindepunkter som kryss

Om bindningspunkten har samma färg som varptråden, kommer den inte att synas på ritytan. Du kan då hitta bindningspunkten genom att välja att visa endast bindepunkter eller att bindepunkterna skall markeras med kryss.

För att markera alla bindepunkter med kryss väljer du menyalternativet "Visa" checkar i "Markera bindepunkter med kryss".





Visa inplockade bindepunkter

För att kunna skilja mellan inplockade och skyttlade bindepunkter kan de inplockade punkterna markeras med en liten fyrkant i övre vänstra hörnet.

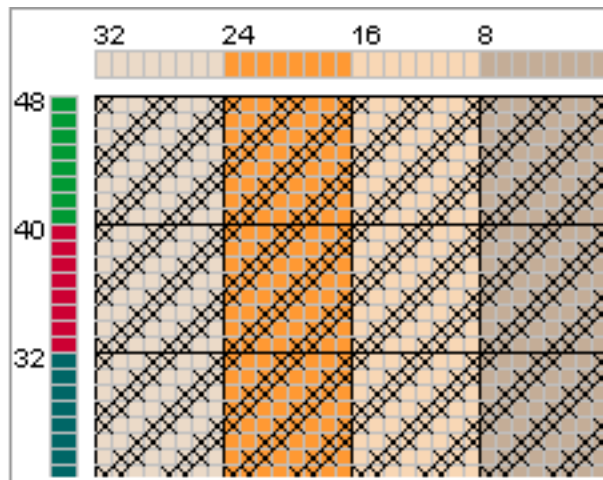
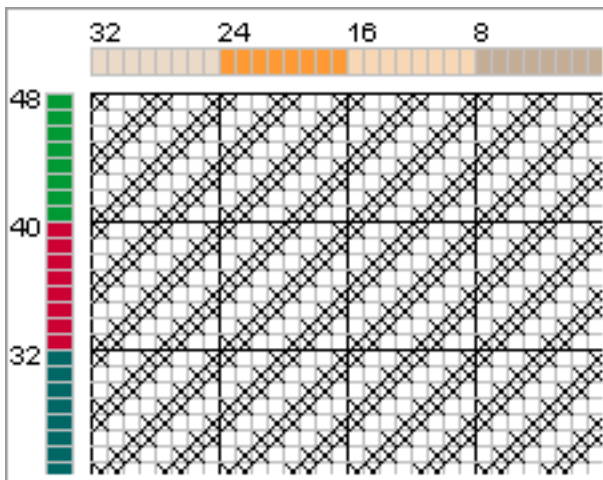
Från menyalternativet "Visa" checkar du i "Markera inplockade bindepunkter". Om du inte vill att de plockade bindepunkterna skall markeras checkar du istället bort "Markera inplockade bindepunkter".



Hitta dolda bindepunkter

Om bindningspunkten har samma färg som varptråden, kommer den inte att synas på ritytan. Du kan då hitta bindningspunkten genom att välja att visa endast bindepunkter eller att bindepunkterna skall markeras med kryss.

För att markera alla bindepunkter med kryss väljer du menyalternativet "Visa" checkar i "Markera bindepunkter med kryss".





Visa centimeterskala

Då inslags- och varptäthet finns angivna visas automatiskt centimeterskalor i skaft- och trampnotorna. Tätheterna anger du i [vävsedeln](#) (som du öppnar med tangenten F5) [under inställningsfliken](#).



I vävsedeln beräknas inställning, bredd och längd och garnåtgång och du kan även lägga till egna anteckningar. Kapitlet består av följande delar:

- [Att öppna vävsedeln](#)
- [1\) Inställning](#)
- [2\) Bredd och längd](#)
- [3\) Garnberäkningar](#)
- [Lägg till egna anteckningar](#)
- [Skriv ut vävsedel](#)



Gör så här för att öppna vävsedeln:

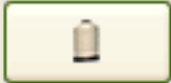
- ▶ Välj menyalternativet "Visa" och sedan "Vävsedel..."
- ▶ eller med hjälp av tangenten F5 på tangentbordet.



1) Inställning

Det valda garnet i varp och inslag samt det bindemönster som ritats inverkar på vävnadens kvalitet. Hur täta trådarna blir i väven beror dels på garnets grovlek och dels på hur täta trådkorsningarna är i bindemönstret. Dessa faktorer brukar kallas för "inställning" och anger antalet varptrådar per cm och antal inslag per centimeter. Programmet kan hjälpa till att beräkna tätheten förutsatt att varpen består av ett och samma garn och att inslagen består av ett och samma garn.

Om du redan vet tätheten anger du den i inställningsfliken. Programmet beräknar lämplig sked och antalet trådar i varje rör i skeden.

Trådar / cm i skeden:	<input type="text" value="18,00"/>	Inslag / cm:	<input type="text" value="25,00"/>
Antal rör på en dm:	<input type="text" value="60"/>		
Antal trådar i varje rör:	<input type="text" value="3"/>		

OBS! Prova beräkningen praktiskt genom provvävning innan väven sätts upp.

Om du inte redan vet tätheten (dvs antalet varptrådar per cm och antal inslag per centimeter) kan du välja knappen med trådrullen på för att få hjälp med beräkningen. Se även avsnittet [Guide för att beräkna inställning](#).

När en inställning är angiven visas en centimeterskala vid trampor och skaft.



Guide för att beräkna täthet

Hur täta trådarna blir i väven beror dels på garnets grovlek och dels på hur täta trådkorsningarna är i bindemönstret. Om du inte redan vet tätheten (dvs antalet varptrådar per cm och antal inslag per centimeter) kan du välja knappen med trådrullen på i fliken "Inställning" i vävsedeln.

- ▶ Om vävsedeln inte redan är öppen väljer du först menyalternativet "Visa" och sedan "Vävsedel..." eller tangenten F5.
- ▶ I inställningsfliken väljer du knappen med garnrullen på.

En guide öppnas som kommer att hjälpa dig igenom beräkningen i tre steg:

- [1\) Först bestäms bindningstypen](#)
- [2\) Utifrån vald bindningstyp beräknas en täthetsfaktor](#)
- [3\) Garnets grovlek anges](#)

Med hjälp av denna informationen beräknar sedan programmet tätheten i varp och inslag.

Resten av detta avsnitt riktar sig till "avancerade" vävare eller till dig som vill fördjupa dig i hur guiden fungerar och som kanske vill justera guidens förslag till täthet. Guiden ger ett förslag till inställning som kan fungera bra till din vävnad och garn, men kom ihåg att alltid provväva tätheten för att se vad tätheten verkligen blev.

Steg 1) Val av bindningstyp

Tätheten beror först och främst på trådkorsningarna i bindemönstret. Välj den bindningstyp som *bäst* stämmer in på din väv. Om mönstret är mycket oregelbundet kan du välja typen "Annat".

Gå vidare i guiden genom att välja knappen "Nästa >"

Steg 2) Täthetsfaktor

Beroende på vilken bindningstyp som valdes i steg 1 kan täthetsfaktorn fastställas. Programmet har redan föreslagit en passande inställning för den valda bindningstypen, men du har här möjlighet att justera siffrorna om du vill. Är nöjd med programmets förslag till täthetsfaktor går du vidare med knappen "Nästa" för att fortsätta med [garnets grovlek](#).

Att själv ange täthetsfaktor

Ett genombrott anger hur många gånger som trådarna växlar upp och ned. I *varprikningen* räknas antalet genombrott så snart en varptråd går från vävnadens översida till dess undersida eller tvärtom. Antalet genombrott måste räknas över minst en rapport. Sankas rapport bör beräkningen göras över så många inslag som möjligt. I *inslagsrikningen* räknas istället genombrotten så snart ett inslag går mellan varptrådarna från vävnadens översida till dess undersida eller tvärtom.

För t.ex. en Kypert 1.2 blir det 2 genombrott på 3 trådar. För t.ex. en Kypert 1.1.1.2 blir det 4 genombrott på 5 trådar. Om du är van vid denna notation räknar du helt enkelt antalet siffror och för in det i antal genombrott. Summan av alla siffrorna blir antal inslag.

Täthetsfaktorn i varprikningen räknas ut automatiskt. Den beskriver antalet varptråds-genombrott per inslag. Täthetsfaktorn i inslagsrikningen beskriver antalet inslags-genombrott per varptråd. Om täthetsfaktorn blir 0 i varprikningen innebär det att inslagen packas så tätt så att varpen knappast syns. Om täthetsfaktorn blir 0 i inslagsrikningen innebär det att varpen ställs så tätt att inslagen knappast syns.

Tuskaft



Har du valt tuskaft som bindningstyp behöver du inte ange täthetsfaktor.

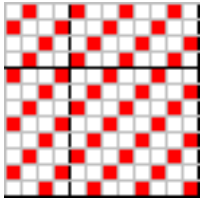
En tuskaft växlar alltid 1 upp och 1 ned i både varp- och inslagsriktning. Den har 2 genombrott på 2 trådar i de båda riktningarna. $2 \text{ genombrott på } 2 \text{ trådar} = 2/2 = 1$. Faktorn blir alltid 1 i båda riktningarna.

Kypert

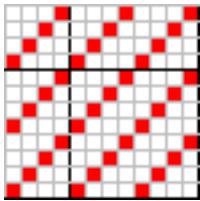
Har du valt kypert som bindningstyp behöver du endast ange tätheten i varprikningen.

En kypert har alltid samma täthet i båda riktningarna. Nedan ges ett par exempel.

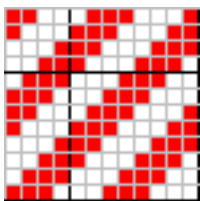
Om du är osäker och har ritat in en kypert i mönstret kan du välja knappen "hämta från mönstret". Programmet analyserar då ditt mönster och beräknar dess täthet. Var noga med att rita in exakt en rapport av mönstret, dvs rita så att mönstret går att upprepas i båda riktningarna. Kontrollera i förhandsgranskningsfönstret att mönstret ser riktigt ut.



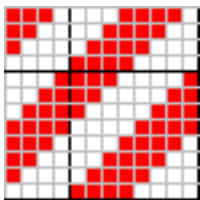
Kypert 1.2 har 2 genombrott på 3 trådar



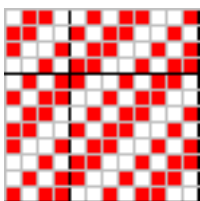
Kypert 1.3 har 2 genombrott på 4 trådar



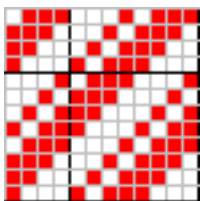
Kypert 3.3 har 2 genombrott på 6 trådar



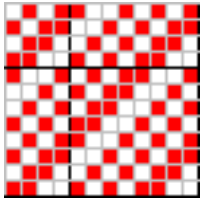
Kypert 4.4 har 2 genombrott på 8 trådar



Kypert 1.1.2.2 har 4 genombrott på 6 trådar



Kypert 1.1.3.3 har 4 genombrott på 8 trådar



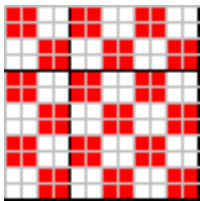
Kypert 1.1.1.1.2.2 har 6 genombrott på 8 trådar

Panama

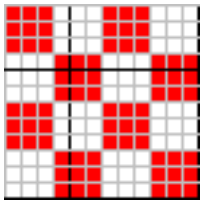
Har du valt panama som bindningstyp behöver du endast ange tätheten i varpriktningen.

En panama har samma täthet i varp och inslag. Nedan visas ett par exempel.

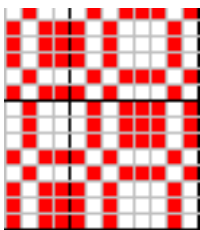
Om du är osäker och har ritat in en panama i mönstret kan du välja knappen "hämta från mönstret". Programmet analyserar då ditt mönster och beräknar dess täthet. Var noga med att rita in exakt en rapport av mönstret, dvs rita så att mönstret går att upprepas i båda riktningarna. Kontrollera i förhandsgranskningsfönstret att mönstret ser riktigt ut.



Panama 2.2 har 2 genombrott på 4 trådar



Panama 3.3 har 2 genombrott på 6 trådar



Panama 3.1.1.3.1.1 har 6 genombrott på 10 trådar

Varprips

Har du valt varprips som bindningstyp behöver du inte ange täthetsfaktor.

I en varprips packas varptrådarna så tätt att den täcker inslagen helt. Täthetsfaktorn för varpen sätts alltid till 1 medan faktorn för inslag blir lägsta möjliga, dvs 0.

Inslagsrips

Har du valt inslagsrips som bindningstyp behöver du inte ange täthetsfaktor.

I en inslagsrips packas inslagstrådarna så tätt att den täcker varpen helt. Täthetsfaktorn för inslagen sätts alltid till 1 medan faktorn för varpen blir lägsta möjliga, dvs 0.

Varpsatin

Har du valt en varpsatin behöver du endast ange täthetsfaktorn i varprikningen.

I en varpsatin ställs trådarna så tätt att den nästan täcker inslagen helt. Täthetsfaktorn för inslagen sätts alltid till 0.

Om du är osäker och har ritat in en varpsatin i mönstret kan du välja knappen "hämta från mönstret". Programmet analyserar då ditt mönster och beräknar dess täthet. Var noga med att rita in exakt en rapport av mönstret, dvs rita så att mönstret går att upprepas i båda riktningarna. Kontrollera i förhandsgranskningsfönstret att mönstret ser riktigt ut.

Inslagssatin

Har du valt en varpsatin behöver du endast ange täthetsfaktorn i varprikningen.

I en varpsatin ställs trådarna så tätt att den nästan täcker inslagen helt. Täthetsfaktorn för inslagen sätts alltid till 0.

Om du är osäker och har ritat in en inslagssatin i mönstret kan du välja knappen "hämta från mönstret". Programmet analyserar då ditt mönster och beräknar dess täthet. Var noga med att rita in exakt en rapport av mönstret, dvs rita så att mönstret går att upprepas i båda riktningarna. Kontrollera i förhandsgranskningsfönstret att mönstret ser riktigt ut.

Annat

Har du valt "Annat" som bindningstyp måste du ange täthetsfaktor i både inslag- och varprikningen.

Om du är osäker och har ritat in ett mönster kan du välja knappen "hämta från mönstret". Programmet analyserar då ditt mönster och beräknar dess täthet. Var noga med att rita in exakt en rapport av mönstret, dvs rita så att mönstret går att upprepas i båda riktningarna. Kontrollera i förhandsgranskningsfönstret att mönstret ser riktigt ut.

Steg 3) Garnets grovlek

Som tidigare nämnts beror trådarnas täthet i väven dels på garnets grovlek och dels på hur täta trådkorsningarna är i bindemönstret. Det senare har redan bestämts i steg 1 och 2 . Nu är det dags att ange vilket garn som skall användas i varp och inslag.

Linda det ifrågavarande garnet runt en linjal. Trådarna bör packas hårt tätt intill varandra men utan att ligga över varandra. Linda över flera centimetrar för att beräkningen skall bli tillförlitlig. För sedan in antalet lindade varv och antal lindade centimetrar i dialogen.

För mer information om inställningsberäkningar hänvisas till boken "Handok i vävning" av Ulla Cyrus-Zetterström"



2) Bredd och längd

I fliken "Bredd och längd" anges längd och bredd för den färdiga väven. Justera eventuellt tvättkrympning, invävning och framknytning. Antal varptrådar och inslag räknas ut beroende på inställningen. Alternativt kan du själv ange antal trådar och inslag. Programmet kommer då att räkna ut den färdiga bredden och längden istället. Du kan även hämta antal trådar och inslag från det ritade mönstret med hjälp av den lilla knappen bredvid dessa fält.

Färdig bredd:	<input type="text" value="65,00"/> cm	Färdig längd:	<input type="text" value="20,00"/> m
Tvättkrympning:	<input type="text" value="7,00"/> %	Tvättkrympning:	<input type="text" value="7,00"/> %
	↓		↓
Råbredd:	<input type="text" value="69,89"/> cm	Råläggd:	<input type="text" value="21,50"/> m
Invävning:	<input type="text" value="3,00"/> %	Invävning:	<input type="text" value="0,00"/> %
	↓		↓
Skedbredd:	<input type="text" value="72,05"/> cm	Framknytning:	<input type="text" value="0,85"/> m
	↓		↓
Antal varptrådar:	<input type="text" value="360"/> st 	Varplängd:	<input type="text" value="22,36"/> m
(5,00 tr/cm)			
		Antal inslag:	<input type="text" value="21505"/> st 
		(10,00 insl/cm)	

Färdig bredd

Den bredd som du önskar att den färdiga vävnaden eller tyget skall ha när det är klart och efter invävning och eventuell tvättkrympning.

Färdig längd

Den längd som du önskar att den färdiga vävnaden eller tyget skall ha när det är klart och efter invävning och eventuell tvättkrympning.

Tvättkrympning	Anger hur mycket tyget krymper efter första tvätten. Vet du inte vad tvättkrympningen på ditt tyg är kan följande riktlinjer vara till hjälp:	
	<i>Typ</i>	<i>Riktmärke för tvättkrympning</i>
	Bomull	5%
	Handdukar Dräkttyger	
	Dräkttyg	6% på bredden, 2% på längden
	Ulstertyg	10% på bredden, 4% på längden
	En filt	7-10% på bredden, 2-3% på längden
Råbredd	Beräknas av programmet då du angivit färdig bredd och eventuell tvättkrympning. Råbredden är den bredd som du tyget har då du tar ur den ur vävstolen. Om tyget inte har någon tvättkrympning kommer råbredden och färdig bredd att vara lika. Råbredd brukar även kallas för vävbredd.	
Rålägg	Beräknas av programmet då du angett färdig längd och eventuell tvättkrympning. Rålägg är den längd som du tyget har då du tar ur den ur vävstolen. Om tyget inte har någon tvättkrympning kommer råläggden och färdig längd att vara lika. Rålägg brukar även kallas för vävlängd.	
Invävning	Anger hur mycket väven krymper under vävning och det beror av garnet. Följande riktmärken för invävning kan vara till hjälp :	
	<i>Typ</i>	<i>Riktmärke för invävning</i>
	Linneväv i tuskaft	2-3% på bredden
	Ylleväv med kypertbindning	4-6% på bredden
	Bommulsväv med våffelbindning	7-10% på bredden
	Tuskaftsbindning	högre värde än kypert
	Varprips	stor invävning på längden och obetydligt på bredden
	Inslagsrips	stor invävning på bredden och obetydligt på längden
Skedbredd	Beräknas av programmet och talar om hur bred varpen är vid skeden. Detta värde används i fliken "Garnberäkningar"	
Framknytning	En extra längd som du kan lägga till för det garn som du inte kan väva på, som för framknytning, fransar, efsningar mm.	

Varplängd	Den längd som varpen har då du varpar, dvs innan du drar på den på vävstolen . Detta värde används i fliken "Garnberäkningar"
Antal varptrådar och antal inslag	Beräknas av programmet baserat på resultatet som finns i fliken "Inställningar" samt ovan angivna värden. Dessa värden används i fliken "Garnberäkningar". Om du vill kan du själv ändra på dessa värden eller hämta antal trådar och inslag från det ritade mönstret med hjälp av den lilla knappen bredvid dessa fält. Programmet kommer då att "räkna baklänges" och uppdatera övriga värden så att allt stämmer överens med tätheten som angivits i fliken "Inställning".



3) Garnberäkningar

För att kunna beräkna garnåtgången i varp och inslag bör man veta varpens längd och tråddantal samt inslagens antal och bredd. Dessa värden beräknades i fliken "[bredd och längd](#)" har har överförts till de översta fälten i denna flik. Utifrån dessa värden beräknas garnlängden automatiskt.

De enda fält du skall fylla i här är garnnumren för varp och inslag. När dessa är ifyllda beräknas automatiskt garnåtgången.

Varplängd: ¹⁾	<input type="text" value="26,85"/> m	Skedbredd: ¹⁾	<input type="text" value="20,00"/> cm
Totalt antal varptrådar: ¹⁾	<input type="text" value="200"/> st	Totalt antal inslag: ¹⁾	<input type="text" value="52000"/> st
	↓		↓
Garnlängd för varp:	<input type="text" value="5370"/> m	Garnlängd för inslagen:	<input type="text" value="10400"/> m
Garnnummer för varp:	<input type="text" value="12000"/> m/kg	Garnnummer för inslag:	<input type="text" value="15000"/> m/kg
	↓		↓
Garnåtgång varp:	<input type="text" value="448"/> g	Garnåtgång inslag:	<input type="text" value="693"/> g
Garnåtgång per meter varp:	<input type="text" value="16,7"/> g	Inslagsåtgång per meter väv:	<input type="text" value="26,7"/> g

Varplängd Se "[Bredd och längd](#)"

Skedbredd Se "[Bredd och längd](#)"

Totalt antal varptrådar Se "[Bredd och längd](#)"

Totalt antal inslag Se "[Bredd och längd](#)"

Garnlängd för varp och inslag Visar hur många metrar totalt som behövs för varp och inslag. Dessa beräknas av programmet då varpens längd och tråddantal samt inslagens antal och bredd finns angivna. .

Garnnummer för varp Anger hur många meter per kilo som det går åt av varpens garn. Denna siffra brukar stå angivet på garnet.

Garnnummer för inslag Anger hur många meter per kilo som det går åt av inslagets garn. Denna siffra brukar stå angivet på garnet.

Garnåtgång för varp och väv Anger totalt antal kilo varp- och inslagsgarn som behövs för väven. Den beräknas av programmet.

Garnåtgång per meter varp och väv Anger hur många gram varp- och inslagsgarn som behövs per meter varp och väv. Den beräknas av programmet.



Lägg till egna anteckningar

I fliken "Anteckningar" kan du lägga till egna noteringar om din väv. T.ex vilket garn du använt, vävinstruktioner, tvättråd eller annat. Klicka på den lilla knappen bredvid antalet skaft och trampor om du vill att programmet skall hämta information från det ritade mönstret.

- ▶ Om vävsedeln inte redan är öppen väljer du först menyalternativet "Visa" och sedan "Vävsedel..." eller tangenten F5.
- ▶ Klicka på fliken "Anteckningar".



Skriv ut vävsedel

- ▶ Om vävsedeln inte redan är öppen väljer du först menyalternativet "Visa" och sedan "Vävsedel..." eller tangenten F5.
- ▶ Välj sedan knappen "Skriv ut..."



Detta kapitel beskriver hur du förhandsgranskar ditt fönster. Kapitlet innehåller följande delar:

- [Att öppna förhandsgranskningsfönstret](#)
- [Zooma](#)
- [Ändra storleken på fönstret](#)
- [Spara som bild](#)



Gör så här för att öppna fönstret för att förhandsgranska:

- ▶ Välj menyalternativet "Arkiv" och sedan "Förhandsgranska..."
- ▶ eller välj tangenten F8 på tangentbordet.

Förhandsgranskningen kan du ha öppen samtidigt som du ritar mönstret.



Zooma

För att zooma in och ut i förhandsgranskningsfönstret väljer du knapparna med förstoringsglas på. Knapparna finns längst ned i fönstret.





Ändra storleken på fönstret

För att förstora eller förminska förhandsgranskningsfönstret tar du tag i fönstrets nedre hörn med muspilen. Håll vänster musknapp nedtryckt och dra samtidigt snett ned åt höger för att förstora och snett upp åt vänster för att förminska fönstret.

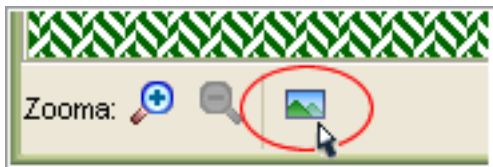


Spara som bild

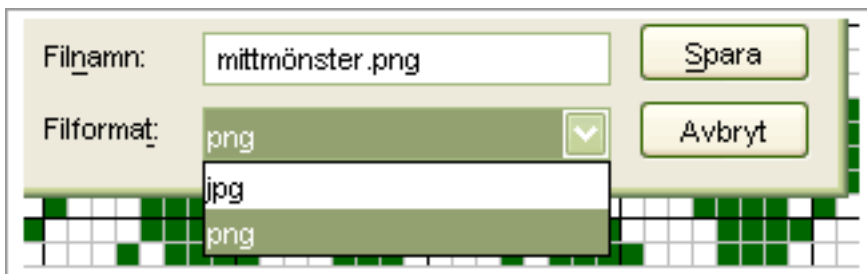
Du kan spara mönstret som visas i förhandsgranskningsfönstret som en bild. Bilden blir antingen av typen "jpg" eller en "png". Efter att bilden är sparad kan den t.ex. importeras i Word.

Gör så här för att spara som en bild:

- ▶ Klicka på knappen längst ned i förhandsgranskningsfönstret.



- ▶ En filväljardialog öppnas. Välj ett filnamn för bilden samt vilket bildformat du vill att bilden skall sparas som. Du kan spara som antingen jpg eller png. Välj sedan Spara-knappen.





Detta kapitel beskriver hur du anger en egen varpordning. Kapitlet innehåller följande delar:

- [Vad är varpordning?](#)
- [Att ange egen varpordning](#)






Vad är varpordning?

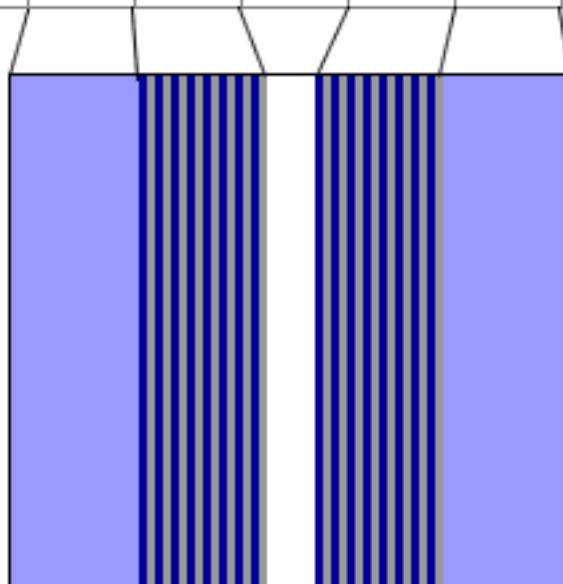
Varpordningen anger den sekvens av färger som trådarna i varpen har. Färgerna i mönstret skrivs vanligtvis i en vänsterkolumn. På ett papper kan garnprover sättas fast vid respektive färg. I VävDesign finns en färgkolumn som visar det tänkta garnets färg.

Från vänster till höger (i kolumnerna markerade med siffror) skrivs antalet trådar i varje färgfält. Då ett färgfält skall varpas växelvis med en tråd från två eller fler färger, varpas dessa av praktiska skäl vanligtvis tillsammans. I varpordningen noteras vilka färger som skall varpas växelvis genom att ange antalet trådar av respektive färg i en och samma kolumn på det sätt som är gjort i kolumnerna 2 och 4 i exemplet nedan.

I kolumnen längst till höger summeras antalet trådar av varje färg. Längst ned summeras totala antalet varptrådar.

Varpordningen används vid varpning och av praktiska skäl är det bra om trådantalet i varje rand justeras så att de är jämnt delbart med två. På så vis går det att varpa med t.ex. två eller fyra trådar i varje lang.

Namn	Färg	1	2	3	4	5	Summa
Ljusblå		16				16	= 32 tr
Mörkblå			8		8		= 16 tr
Grått			8		8		= 16 tr
Vit				6			= 6 tr
							= 70 tr





Att ange egen varpordning

Varpordningen kan ritas in genom att [färglägga varptrådarna](#) i olika färgrandningar. Men om du t.ex. redan vet eller har en varpordning som du vill använda kan det kanske kännas tidsödande att färglägga varje varptråd själv. Från och med VävDesign 2005 finns därför även en varpordningstabell där du kan ange varpordningen. Programmet färglägger sedan automatiskt alla varptrådarna utifrån tabellen.

Öppna varpordningen

- ▶ Välj menyalternativet "Varp" och sedan alternativet "Ange varpordning..."

När varpordningen öppnas visar den varpordningen för det mönster som är ritat för tillfället.

Sätt upp färgerna

Justera så att antalet rader i tabellen är lika många som antalet färger som skall finnas i varpen.

- ▶ **Lägg till eller ta bort rader** med hjälp av knapparna eller från menyalternativen "Infoga > Rad ovanför markering " eller "Ta bort > Rad" i dialogen. Raderna infogas ovanför den rad som är markerad. Om ingen cell i tabellen är markerad infogas raden överst i tabellen. Markera en rad genom att klicka i någon cell på raden.
- ▶ **Välj färger** genom att klicka i kolumnen "Färg". Varje rad skall ha en egen färg. Då du klickat på en rads färgcell öppnas färgväljardialogen där du väljer en färg. Cellen färgas till den färg du valde. Välj färger för alla rader tills alla rader har fått varsin färg.
- ▶ **Namnge färgerna** genom att klicka i och skriv i kolumnen "Namn".

Sätt upp antal färgfält och ange varpordning

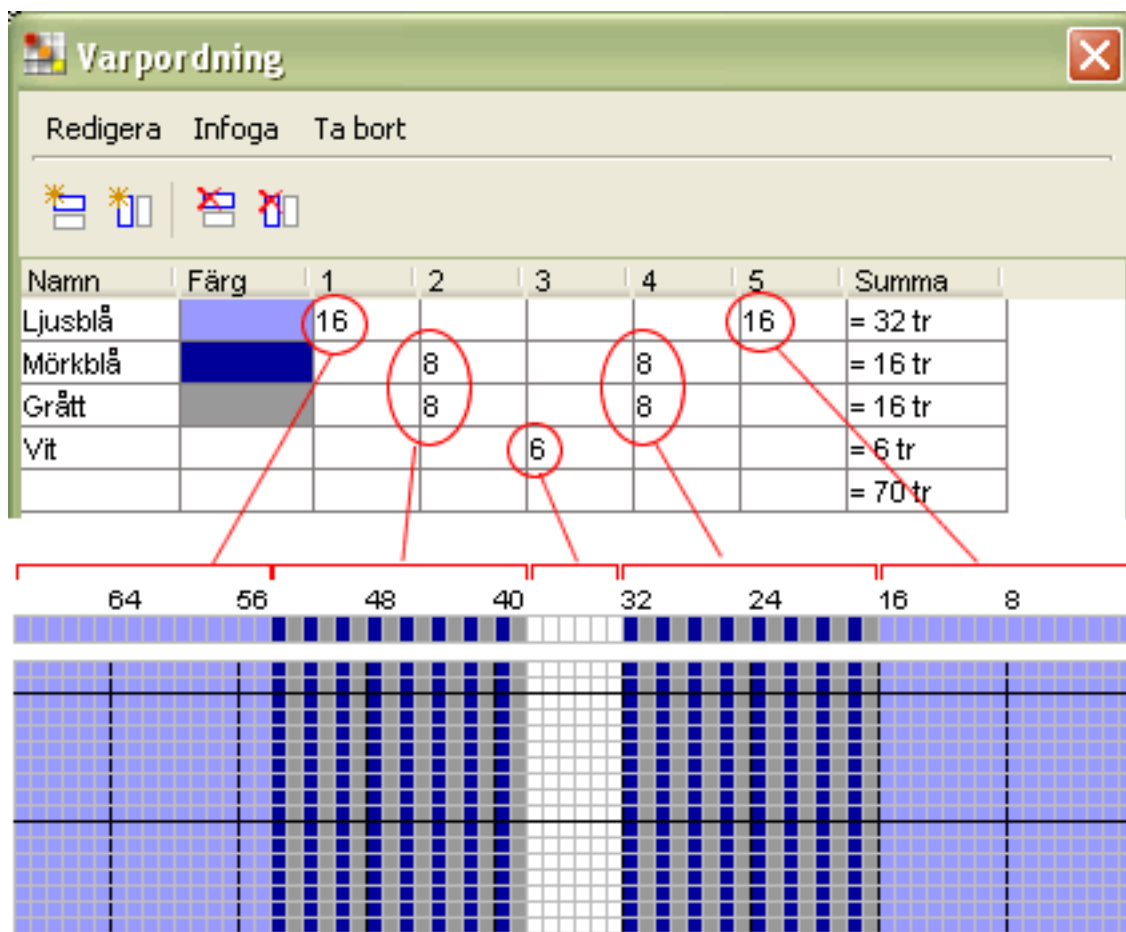
Varje kolumn med siffrorna 1 och uppåt anger varpordningen som bildar färgfält.

- ▶ **Lägg till eller ta bort kolumner** med hjälp av knapparna eller från menyalternativen "Infoga > Kolumn vänster om markering " eller "Ta bort > Kolumn ". Kolumnerna infogas till vänster om den kolumn som är markerad. Markera en kolumn genom att klicka i någon cell i kolumnen. För att lägga till en kolumn sist i varpordningen markerar du en cell i "Summa"-kolumnen.
- ▶ **Fyll i varpordningen** i cellerna markerade med siffrorna 1 och uppåt. Varpordningen anges från vänster till höger. Börja med kolumn 1 och raden som motsvarar färgen. Fyll där i antalet trådar som det första färgfältet skall ha. Fortsätt sedan med kolumn 2 och en ny rad som motsvarar en annan färg och fyll där i antalet trådar som detta färgfält skall ha. Fortsätt sedan med kolumn 3, 4 osv tills alla kolumner har en siffra på minst en rad.

Växelvisa trådar i ett färgfält

En och samma kolumn som har siffror på två eller flera färgrader kommer att varpas växelvis med en tråd från varje färg uppifrån och ned. I exempelbilden nedan har det i det andra och fjärde färgfältet (dvs kolumnerna 2 och 4) angivits 8 trådar av mörkblå färg och 8 trådar av grå färg. Programmet kommer att färga dessa växelvis i varpen och växlingen börjar alltid med den färg som står överst i tabellen. I exemplet nedan blir resultatet en mörkblå tråd, en grå tråd, en mörkblå tråd, en grå tråd osv över 16 trådar.

Ett exempel



Kolumn "1": Varpen börjar från vänster med 16 st ljusblåa trådar.

Kolumn "2": Två eller flera färger i samma kolumn innebär att varpen färgas växelvis med en tråd från varje färg. I exemplet kommer 8 mörkblåa och 8 gråa trådar växelvis att färga varpen så att det blir 1 mörkblå, 1 grå, 1 mörkblå, 1 grå osv. Den växelvisa färgningen i exemplet sker över 16 trådar.

Kolumn "3": Efter den växelvisa mörkblå-grå randningen följer 6 vita trådar.

Kolumn "4": Ytterligare 16 trådar med en mörkblå-grå randning på samma sätt som för färgväxlingen i kolumn 2.

Kolumn "5": Varpen slutar till höger med 16 st ljusblåa trådar.



Detta kapitel beskriver hur du omvandlar ditt mönster till tuskaft- och kypertvarianter. Kapitlet innehåller följande delar:

- [Tuskaftvarianter](#)
- [Kypertvarianter](#)
- [Upprepa trampning och solvning](#)



Tuskaftsvarianter

Du ritar ditt mönster fritt på papperet med olika former och färger, plockat eller skyttlat och sedan omvandlar du till någon tuskafts- eller kypertvariant.

Gör så här för att omvandla till någon tuskaftsvariant

- ▶ Välj menyalternativet "Omvandla" > "Tuskaft" och sedan något av alternativen
 - Enkel 2 skaft
 - Enkel 4 skaft
 - Varprips
 - Inslagsrips
 - Panama



Kypertvarianter

Du ritar ditt mönster fritt på papperet med olika former och färger, plockat eller skyttlat och sedan omvandlar du till någon tuskafts- eller kypertvariant.

Gör så här för att omvandla till någon kypertvariant

- ▶ Välj menyalternativet "Omvandla" > "Kypert" och sedan något av alternativen
 - Höger 4 skaft
 - Vänster 4 skaft (inverterad)
 - Höger 3 skaft
 - Vänster 3 skaft (inverterad)
 - Batavia 4 skaft
 - Enkel spetstrampning
 - Diamantkypert



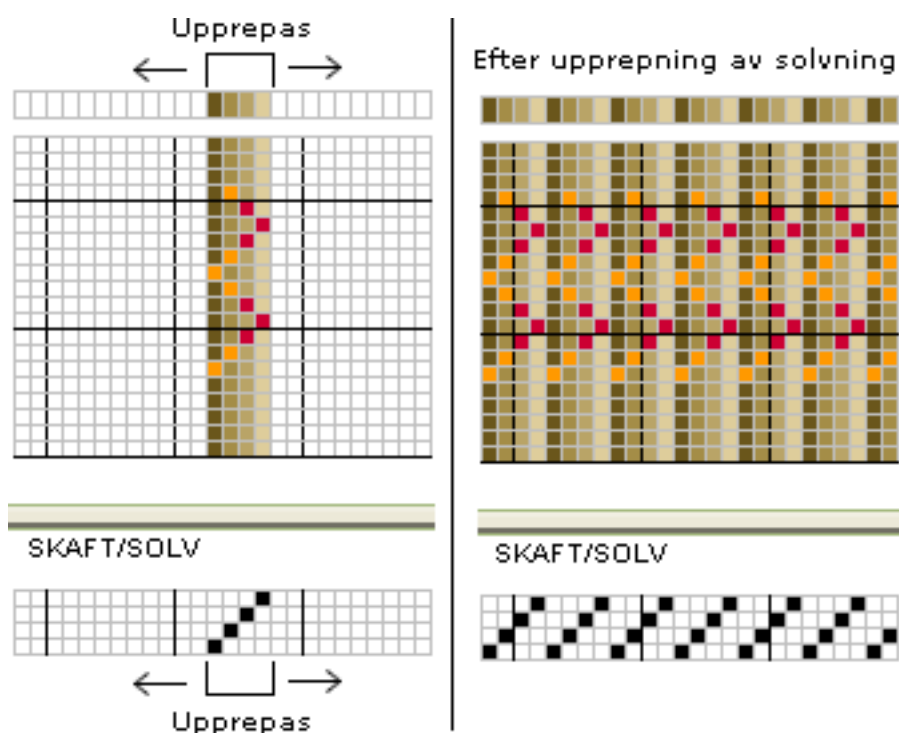
Upprepa trampning och solvning

Det ritade bindemönstret kan upprepas i varpriktnig, inslagsriktning eller i båda riktningarna.

Gör så här för att upprepa solvning

- ▶ Välj menyalternativet "Omvandla" > "Upprepa" > "Solvning"

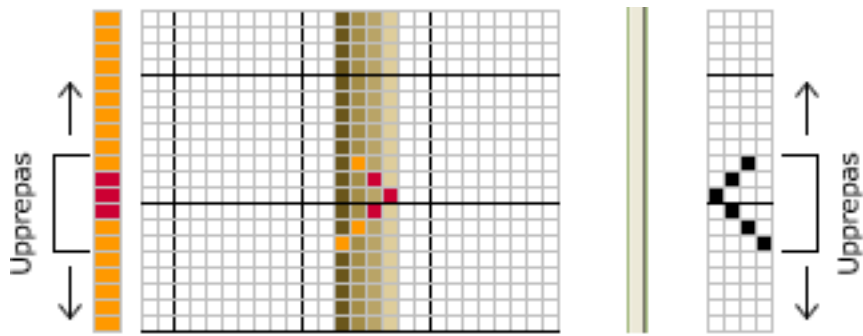
Den solvning som finns ritad i solvnotan upprepas tillsammans med varptrådarnas färger.



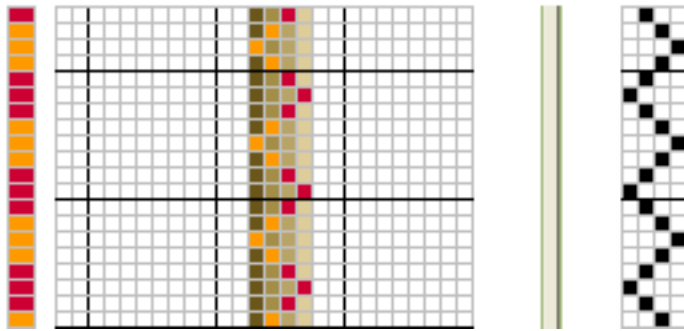
Gör så här för att upprepa trampning

- ▶ Välj menyalternativet "Omvandla" > "Upprepa" > "Trampning"

Den trampning som finns ritad i trampnotan upprepas tillsammans med inslagens färger.



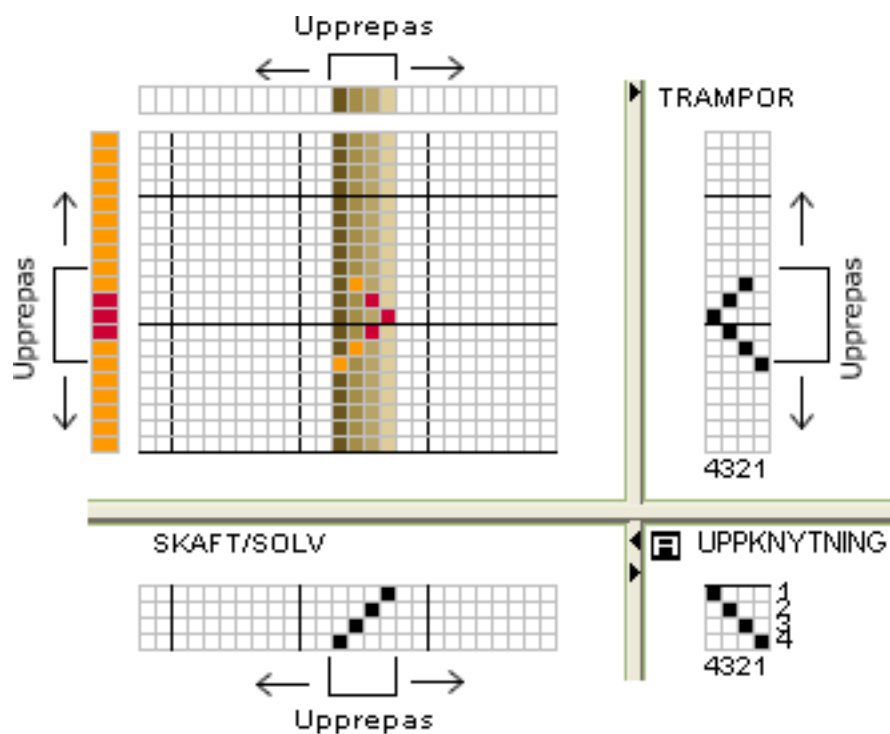
Efter upprepning av trampning



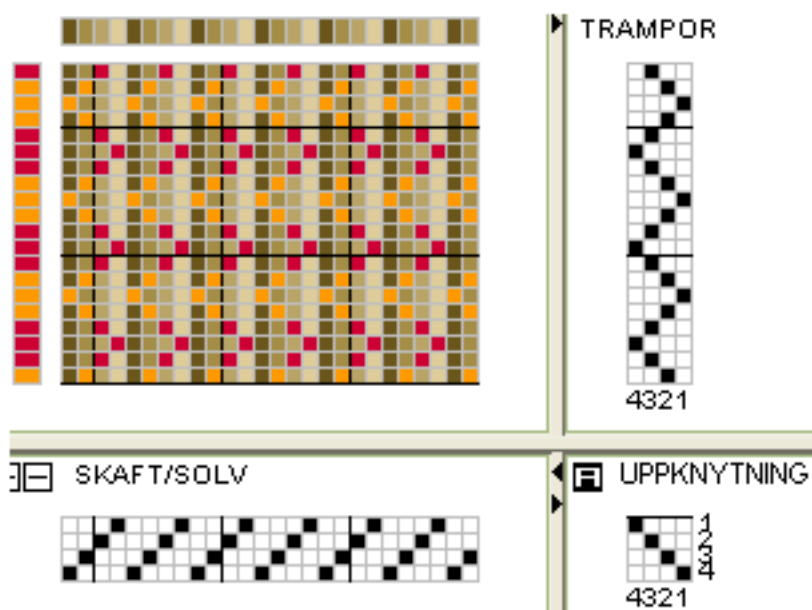
Gör så här för att upprepa både solvning och trampning

- ▶ Välj menyalternativet "Omvandla" > "Upprepa" > "Både solvning och trampning" *eller*
- ▶ Tryck ned tangenterna "Ctrl" och "U" samtidigt

Både solvning och trampning upprepas tillsammans med varptrådarnas och inslagens färger.



Efter upprepning av av både solvning och trampning





Detta kapitel beskriver hur du skriver ut ditt mönster, vävsedel och färgtabell på skrivaren.
Kapitlet innehåller följande delar:

- [Att öppna utskriftsdialogen](#)
- [Utskriftsalternativ](#)



Gör så här för att öppna utskriftsdialogen

- ▶ Välj menyalternativet "Arkiv" > "Skriv ut... "
- ▶ eller tryck på tangenterna "Ctrl" och "P" samtidigt



Utskriftsalternativ

I utskriftsdialogen finns ett antal alternativ för utskriften som beskrivs nedan.

<i>Alternativ</i>	<i>Beskrivning</i>
Skriv ut bindemönstret	Markera detta alternativ om du vill skriva ut hela mönstret inklusive trampor, skaft och uppknytning
Anpassa till sida	Vid utskrift anpassas mönstret så att det ryms på en enda sida.
Förstora /förminska	Vid utskrift förstoras eller förminskas mönstret till en viss procent av normalstorleken. Normalstorleken är den storlek mönstret har som du ser på skärmen. Till exempel, genom att välja 50% förminskas mönstret till hälften och genom att välja 100% skrivs mönstret ut i normal storlek och genom att välja 200% blir mönstret dubbelt så stort.
Sidformat	Denna knapp öppnar en dialog för att anpassa utskriftsformat till t.ex. liggande papper. Här kan du även göra inställningar för marginaler och papperets storlek.
Skriv ut vävsedeln	Markera detta alternativ om du vill att vävsedeln skall skrivas ut.
Skriv ut färgtabell	Markera detta alternativ om du vill att färgtabellen skall skrivas ut.
Skriv ut varpordning	Markera detta alternativ om du vill att varpordningen skall skrivas ut.