

# Avsnitt 1



## Tuskraft och färgeffekter

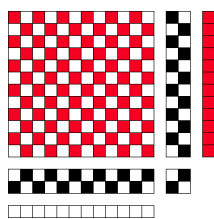
---

*I det första avsnittet koncentrerar vi oss på tuskraft och går igenom hur man ritar en inredning med solvning, trampning och uppknytning. Dels gör vi det genom att rita direkt i inredningen, dels väljer vi bland de färdiga inredningar, som finns i vävprogrammet. Genom att färgsätta varp och inslag skapar vi olika färgeffekter. Färgeffekter är något av det mest moderiktiga just nu, man möter dem i många av höstens inredningstextilier och kläder.*

Vävprogrammet arbetar antingen i Inredning eller Mönster – man väljer under menyn Visa. Man kan visa bindemönster och inredningen på flera olika sätt genom att välja i Alternativ | Inställningar.



### **Rita en inredning till tuskraft och få bindemönstret**

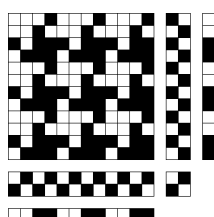
1. Välj Arkiv | Nytt. Välj två skaft och två trampor, markera sänkning och markera WeavePoints standard färgpalett.
2. Utgå från Visa | Inredning.
3. Om rutorna är för små, eller för stora, ändra storleken med zoom-handtaget eller med piltangenterna.
4. Fyll i en rapport i solvningen. 
5. Redigera | Upprepa – Fyll mönstret ska vara markerat – OK.
6. Gör om samma i trampningen.
7. Fyll i uppknytningen.  Nu konstrueras bindemönstret.



Bilden visar bindemönster med solvningen under och trampningen till höger. Rutraden under solvningen visar varpfärgerna och rutraden till höger om trampningen visar inslagsfärgerna. Här har vi en vit varp med rött inslag.

### **Ändra färg i varp och inslag**

1. Visa | Färgpalett eller klicka på snabbknappen  för att öppna färgpaletten.
2. Klicka på den svarta färgen. Den svarta färgen syns nu i den större rutan längst ner på paletten.
3. Klicka på de två första rutorna i varpfärgerna - de blir nu svarta.
4. Redigera | Upprepa eller klicka på snabbknappen .
5. Upprepa i: Varpfärger. Del som upprepas: Början 1, slut 4. Kopior: Markera Fyll resten. Använd Granska för att kontrollera att det blivit 2 svarta, två vita varptrådar genom hela varpordningen. Om inte, gör om valen. När det är rätt, klicka OK.
6. För att få samma färger i inslaget gör man antingen på samma sätt som med varpfärgerna eller också det enklare Verktyg | Tromp as Writ och markera Varpfärger till inslagsfärger.



Nu har vi ritat en inredning och lagt in färger i varp och inslag rent "manuellt".


## Använd färdiga inredningar och färger

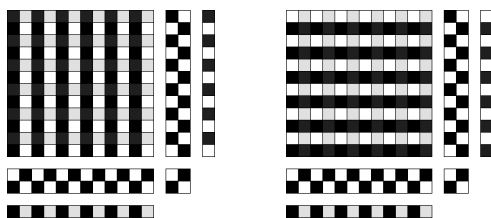
Det finns en del färdiga inredningar i programmet som underlättar. Vi ritar nu en tuskaft och lägger in färger med hjälp av dessa.

1. Arkiv | Nytt. Välj samma som tidigare.
2. Inredningar | solvning | Rak.
3. Inredningar | Trampning | Rak.
4. Inredningar | Uppknytning | Tuskaft.

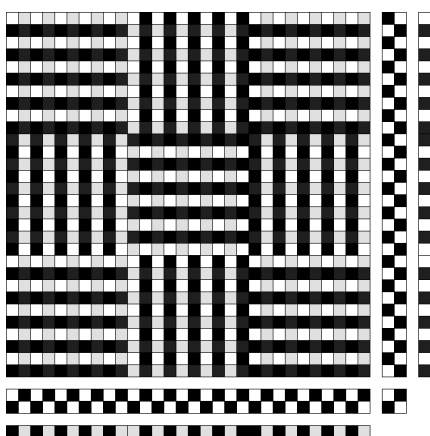
I Inredningar finns också att antal färgordningar. De är betecknade med A, B, a, och b. Färgerna A och B är ljus grått (index 1) och svart (index 5) i standardpaletten. Färgerna a och b är lite ljusare. De motsvarar vitt (index 0) och mörkt grått (index 4) i standardpaletten.

Man kan använda de mörkare färgordningarna till varpen och de ljusare i inslaget (eller tvärtom, om man föredrar det). Då kan man se hur trådarna binder, genom att välja att visa bindemönstret som trådar.


5. Inredningar | Varpfärger | AB
6. Inredningar | Inslagsfärger | ab
7. Alternativ | Inställningar - eller använd snabbknappen  - markera Som trådar med konturer.  
Skillnaden i ljusstyrka är för stor mellan den svarta och den mörkgrå färgen för att färgeffekten ska framträda tydligt.
8. Ändra den grå färgen genom att öppna färgpaletten, dubbelklicka på den mörkgrå färgen (Färg 4). Windows färgdialogruta öppnas. Dra pilen längst till höger nedåt för att göra färgen mörkare. Ljushet 40 kan vara lagom. Klicka OK.
9. Ställ pekaren på det första inslaget i färgordningen, använd Delete för att sudda den. Nu blir mönstret tvärrandigt.



Kombinerar man de här olika effekterna...



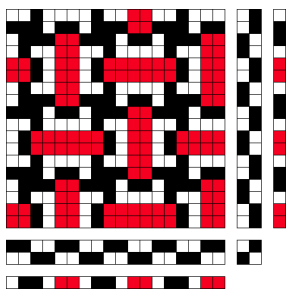
...får man en kuntväv.

1. Utgå från den sista tuskaften.
2. Ställ pekaren på den 11:e rutan i varptrådarnas färger. På statusraden visas vilken varptråd som pekaren är på. Sudda den med Delete.
3. Gör likadant med den 21 rutan.
4. Upprepa . Varpfärger, 1 – 20, Fyll resten.
5. Gör likadant med inslagen. Använder man Tromp as Writ får man inte skillnad i ljushet mellan varp och inslag. Inslagen får ju samma färger som varpen.

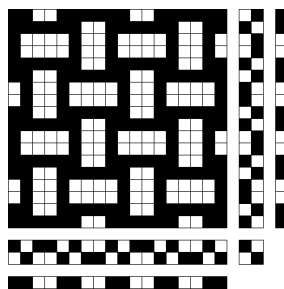
Hur det kan se ut som färdigt tyg får man en uppfattning om med Visa | Tyg som garn. och som Flätning och Drapering.

### *Tuskaft med två eller flera färger*

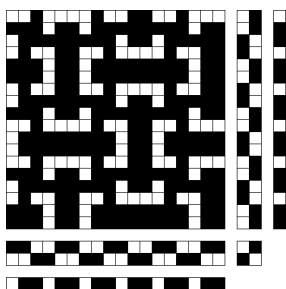
Man kan få hur många mönster som helst och med ett vävprogram går det lätt att testa olika varianter. Man kan lägga till ytterligare färger och man kan kombinera olika effekter till större mönster. Och fortfarande är det en enkel tuskaft...



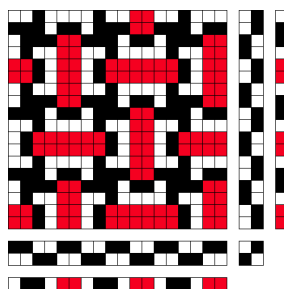
Tuskaft med 3 färger



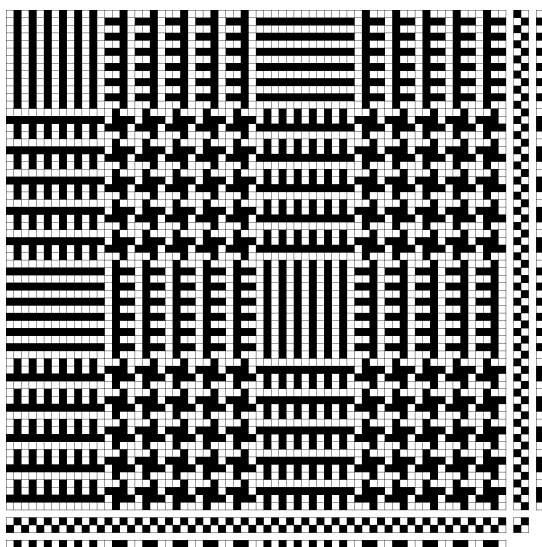
Engelsk tuskaft



Panama med 2 färger



Panama med 3 färger



På nätsidorna – [datorn.m-e.se](http://datorn.m-e.se)

- ◆ Mer färg effekter i tuskaft med kombinationer till större mönster.