



# Handleiding

## Inhoudsopgave

|                                                       |    |
|-------------------------------------------------------|----|
| WinWeef hoofdscherm .....                             | 5  |
| Kleurpalet .....                                      | 6  |
| Tekenen van rijging, aanbinding en trapwijze .....    | 6  |
| Rechtermuismenu en tekenen .....                      | 7  |
| Menu Bestand .....                                    | 9  |
| Nieuw ontwerp .....                                   | 9  |
| Openen ontwerp .....                                  | 9  |
| Opslaan ontwerp .....                                 | 9  |
| Opslaan ontwerp als .....                             | 9  |
| Openen WIF .....                                      | 10 |
| Opslaan als WIF (Dobby 2.0) .....                     | 10 |
| Verwijderen ontwerp .....                             | 10 |
| Zoeken ontwerp .....                                  | 10 |
| Afdrukken .....                                       | 11 |
| Marges in mm .....                                    | 11 |
| Tekst op afdruk .....                                 | 11 |
| Afdruk instellingen .....                             | 11 |
| Weefplan naar klembord .....                          | 13 |
| Recentst geopende bestanden .....                     | 14 |
| Afsluiten .....                                       | 14 |
| Menu Bewerken .....                                   | 15 |
| Kopiëren (blokmode) .....                             | 15 |
| Plakken (blokmode) .....                              | 15 |
| Een blok invoegen .....                               | 15 |
| Draden vervangen .....                                | 15 |
| Plakken in de aanbinding .....                        | 16 |
| Plakken in Analyse .....                              | 16 |
| Vaak plakken (blokmode) .....                         | 16 |
| Invoegen (blokmode) .....                             | 16 |
| Knippen (blokmode) .....                              | 16 |
| Verwijderen (blokmode) .....                          | 16 |
| Leegmaken (blokmode) .....                            | 17 |
| Spiegelen (blokmode) .....                            | 17 |
| Omklappen (blokmode) .....                            | 17 |
| Ronddraaien (blokmode) .....                          | 17 |
| Horizontaal ronddraaien (blokmode) .....              | 18 |
| Roteren (blokmode) .....                              | 18 |
| Uitrekken (blokmode) .....                            | 18 |
| Selectief uitrekken (blokmode) .....                  | 19 |
| Inverteren (blokmode) .....                           | 19 |
| Hele rijging naar trapwijze .....                     | 19 |
| Rijging naar trapwijze gespiegeld .....               | 20 |
| Rijging blok naar trapwijze .....                     | 20 |
| Trapwijze blok naar rijging .....                     | 20 |
| Kantelen ontwerp .....                                | 20 |
| Blokmode .....                                        | 20 |
| Blok selecteren .....                                 | 20 |
| Rechtermuisklik bij blokken .....                     | 21 |
| Blok aangeven .....                                   | 21 |
| Ga naar .....                                         | 21 |
| Herstellen van rijging, aanbinding en trapwijze ..... | 22 |
| Kopieer uit .....                                     | 22 |
| Transparant kopiëren .....                            | 22 |
| Verwijder uit .....                                   | 24 |
| Numerieke invoer .....                                | 25 |

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Werken met kleuren .....                                  | 26 |
| Venster Kleur wijzigen .....                              | 26 |
| Kleur in Blokmode .....                                   | 26 |
| Kleur in Tekenmode .....                                  | 26 |
| Rechtermuismenu en kleur .....                            | 26 |
| Kleurpalet .....                                          | 27 |
| Kleurpalet gebruiken .....                                | 27 |
| Rechtermuismenu op kleurpalet .....                       | 27 |
| Menu Kleur .....                                          | 28 |
| Kleur wijzigen .....                                      | 28 |
| Kopiëren (blokmode) .....                                 | 28 |
| Plakken (blokmode) .....                                  | 28 |
| Vaak plakken (blokmode) .....                             | 28 |
| Invoegen (blokmode) .....                                 | 28 |
| Knippen (blokmode) .....                                  | 28 |
| Leegmaken (blokmode) .....                                | 28 |
| Spiegelen (blokmode) .....                                | 28 |
| Uitrekken (blokmode) .....                                | 29 |
| Inverteren (blokmode) .....                               | 29 |
| Reeks (blokmode) .....                                    | 29 |
| Vervangen .....                                           | 30 |
| Kleursymbolen .....                                       | 30 |
| Alleen gebruikte kleuren in kleurpalet .....              | 31 |
| Menu Weergave .....                                       | 32 |
| Zoom .....                                                | 32 |
| Achterzijde weefsel .....                                 | 32 |
| Omkeren weefsel .....                                     | 32 |
| Werkbalk verbergen .....                                  | 32 |
| Menu Instellingen .....                                   | 33 |
| Weefplan .....                                            | 33 |
| Aantal schachten, aantal trappers achteraf wijzigen ..... | 33 |
| Type aanbinding veranderen .....                          | 34 |
| Voorkeuren .....                                          | 36 |
| Algemeen .....                                            | 36 |
| Algemeen Draadnummering .....                             | 37 |
| Weergave .....                                            | 37 |
| Rijging en trapwijze .....                                | 37 |
| Weefsel .....                                             | 38 |
| Aanbinding .....                                          | 39 |
| Analyse .....                                             | 39 |
| Meer .....                                                | 39 |
| Menu Analyse .....                                        | 41 |
| Analysescherf .....                                       | 41 |
| Wissel tussen analyse en ontwerp .....                    | 41 |
| Analyseren .....                                          | 41 |
| Berekenen weefbrief .....                                 | 42 |
| Latjes berekenen .....                                    | 44 |
| Kleuren tellen .....                                      | 45 |
| Aantal hevels per schacht .....                           | 46 |
| Langste flottering .....                                  | 46 |
| Inlezen afbeelding .....                                  | 46 |
| BMP naar hefplan .....                                    | 48 |
| Menu Technieken .....                                     | 49 |
| Bloksubstitutie .....                                     | 49 |
| Crackle .....                                             | 49 |
| Geblokt dubbelweefsel .....                               | 49 |
| Huck blokken .....                                        | 50 |
| Effenbinding groepen .....                                | 50 |

|                                                                  |    |
|------------------------------------------------------------------|----|
| M en O .....                                                     | 50 |
| Pellen .....                                                     | 50 |
| Zigzagdiagonaal .....                                            | 51 |
| Verschuiven.....                                                 | 51 |
| Rijging bindrapport.....                                         | 51 |
| Rijging netwerk .....                                            | 51 |
| Ontwerpen hefplan.....                                           | 53 |
| Trapwijze bindinslag .....                                       | 55 |
| Rijging echo .....                                               | 56 |
| Naamontwerp.....                                                 | 57 |
| Louët interface .....                                            | 57 |
| Menu Help .....                                                  | 59 |
| Help-index.....                                                  | 59 |
| WinWeef.....                                                     | 59 |
| WinWeef 10.3 overzichtskaart.....                                | 60 |
| Over de auteurs.....                                             | 61 |
| Site <a href="http://www.winweef.nl">www.winweef.nl</a> .....    | 62 |
| Uitwisseling van weefsels, tips & trucs .....                    | 62 |
| Bijlage WinWeef en Word.....                                     | 63 |
| Hoe kun je met WinWeef snel en exact een afbeelding maken? ..... | 63 |
| WinWeef Instellingen voor een goede afbeelding .....             | 63 |
| Andere methode om een WinWeef-scherf te kopiëren.....            | 63 |
| Weefbrief in Word .....                                          | 63 |
| Bijlage WinWeef en Outlook.....                                  | 65 |
| Hoe verstuur je een WinWeef-ontwerp met Outlook? .....           | 65 |
| Hoe ontvang je een WinWeef-ontwerp met Outlook? .....            | 65 |
| Bijlage Informatie voor ervaren Windows gebruikers .....         | 66 |
| Windows en WinWeef-bestanden.....                                | 66 |
| Mappen met WinWeef-bestanden .....                               | 66 |
| Werken in meer dan één WinWeef venster .....                     | 67 |
| Bijlage WinWeef en talen .....                                   | 68 |
| Structuur van een taal bestand.....                              | 68 |

## WinWeef hoofdscherm

Als WinWeef opstart, wordt eerst een opstartscherm getoond met een foto van een weefsel en met de naam van de eigenaar. Dit scherm blijft 3 seconden staan.

Het hoofdscherm van WinWeef toont de rijging, aanbinding, trapwijze en het daaruit opgebouwde weefsel.

In de kopregel staat 'WinWeef 10.3 Weefsel van *naam eigenaar* – [Naamloos]'.

- Nadat het weefsel is opgeslagen of als een bestaand weefsel is geopend, staat er in plaats van [Naamloos] de naam van het bestand.
- Als het weefsel door een andere wever is gemaakt, staat de naam van diegene op de plaats van de naam van de eigenaar van WinWeef.

Onder de kopregel staan de menu's Bestand, Bewerken, Kleur, Weergave, Instellingen, Analyse, Technieken, Help. Al deze menu's worden in deze handleiding behandeld. Als een menu wordt geopend en met de muiscursor of pijltjestoetsen door een menu wordt gebladerd, wordt onderin het WinWeef venster in de statusbalk een hint gegeven: een langere beschrijving van de menukeuze.

Onder de kopregel staat de werkbalk met icoontjes van de meest gebruikte functies. Ook hierbij wordt steeds in de statusbalk een hint getoond. Net als in de menu's zijn de functies die niet van toepassing zijn grijs.

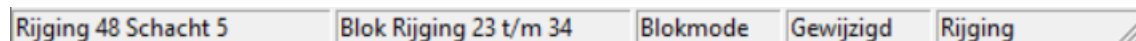
Boven de rijging en naast de trapwijze staan schuifbalken die kunnen worden gebruikt als er meer draden zijn dan er in het venster kunnen worden getoond. Door de schuifbalk te verplaatsen, kun je een ander deel van het weefsel zichtbaar maken.

Dit kan door

- met de muiscursor ingedrukt het vierkantje heen en weer te slepen.
- het muiswielte, dit zorgt ervoor dat in de trapwijze er steeds 7 draden verder wordt gebladerd.
- naast of onder / boven het vierkantje klikken: WinWeef bladert dan steeds precies één scherm verder maar laat de laatste draad van het vorige scherm zien als eerste draad van het volgende scherm
- te klikken op de zwarte pijltjes van de schuifbalken er wordt steeds één draad verder gebladerd.

Boven de rijging, naast de trapwijze en om de aanbinding wordt in een liniaal aangegeven welke draadnummers in beeld staan. De wijze van nummeren, het aantal nummers of het weglaten van de nummering is in te stellen in menu Instellingen - Voorkeuren - Draadnummering.

Het grootste en belangrijkste deel van het WinWeef venster wordt in beslag genomen door rijging, aanbinding, trapwijze en het daaruit opgebouwde weefsel. De positie en kleur van deze onderdelen is in te stellen in menu Instellingen - Voorkeuren bij Aanbinding.



De statusbalk onderin het venster kan de tekst van een hint tonen. In de andere gevallen is de statusbalk in vijf delen onderverdeeld. Wanneer er staat:

- *Rijging 48 Schacht 5*, dan wordt er getoond op welk vakje van de rijging, aanbinding, trapwijze, weefsel of analyse de muiscursor zich bevindt
- *Blok Rijging 23 t/m 34*: in blokmode wordt getoond wat de afmeting is van een blok.
- *Blokmode of tekenen*. Als WinWeef in blokmode staat, is de muiscursor veranderd in een kruis met een richtzoeker met daarin een stipje.



- *Gewijzigd* hier wordt aangegeven of het ontwerp is veranderd sinds de laatste keer dat het is geopend of opgeslagen. Als een ontwerp is veranderd, zal WinWeef vragen of het moet worden opgeslagen als er een nieuw ontwerp wordt gemaakt, of als er een ander ontwerp wordt geopend, of als het programma wordt beëindigd.
- *Rijging* hier wordt aangegeven waar de muiscursor zich bevindt: rijging, aanbinding, trapwijze, weefsel of analyse.

## Kleurpalet

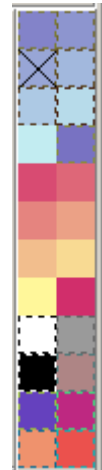
Helemaal rechts in het WinWeef venster staat het kleurpalet. In het kleurpalet worden alle kleuren getoond die in het ontwerp voorkomen.

Zo'n kleur hoeft (nog) niet in gebruik te zijn voor een draad.

Als de muiscursor over draden in de rijging of trapwijze wordt bewogen, wordt in het kleurpalet de kleur onder de muiscursor aangegeven door middel van een kruis.

Om te voorkomen dat kleuren die niet meer voorkomen in het ontwerp, ook verdwijnen uit het kleurpalet, kan een kleur worden vastgezet. Een vaste kleur heeft een gestippelde omlijning.

Zie ook Werken met kleuren



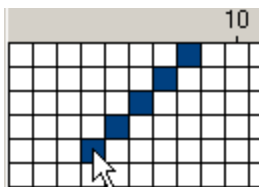
## Tekenen van rijging, aanbinding en trapwijze

Het hoofddoel van WinWeef is het ontwerpen van een weefsel en dat gebeurt door een rijging, aanbinding en trapwijze te tekenen. De afmetingen van het weefsel worden ingesteld met menu Instellingen, Weefplan. In deze paragraaf wordt behandeld *hoe* er kan worden getekend. Zie ook de referentiekaart.

Door met de muiscursor op een vakje van de gewenste draad en gewenste schacht of trapper te klikken, of op de gewenste positie in een aanbinding, wordt een vakje ingevuld. Nogmaals klikken verwijdert dat vakje weer. Als in de rijging op een draad met een vakje op een andere schacht wordt geklikt dan waar het vakje staat, dan verspringt dat vakje, want een kettendraad mag maar door één schacht lopen. Bij de trapwijze is dit wel mogelijk; afhankelijk van de instelling verspringt bij een tweede klik op een inslagdraad het vakje of komt er een vakje bij.

Als de combinatie schacht, aanbinding en trapper leidt tot het omhoog (of omlaag) trekken van een draad, tekent WinWeef in het weefsel daar de kleur van die draad.

Als je de muis, ingedrukt, over meerdere draden sleept wordt een spoor van vakjes getekend. Als de muis de vensterrand bereikt, gaat WinWeef automatisch 'bladeren', er wordt gewoon doorgetekend op het volgende deel van het ontwerp.



Een rechte lijn tekenen kan ook op een andere manier:

- Klik ten eerste op het eerste vakje van de lijn van te tekenen vakjes.
- Ga met de muis naar het tweede punt van de te tekenen lijn, houd de [Shift] knop ingedrukt en klik op dat punt. WinWeef tekent dan een lijn over alle tussenliggende vakjes.

Als vervolgens naar weer een ander punt wordt gebladerd, kan een lijn vanaf het tweede punt naar dit nieuwe punt worden getekend, enzovoorts.

[Ctrl Alt Klik] op een vakje geeft een diagonaal startend op de positie van de muiscursor.

De diagonaal hoeft niet per se vanaf de voorste of achterste schacht te worden getekend.

Als ergens op de voorste reeks schachten wordt geklikt, wordt de diagonaal vanaf die schacht naar rechtsboven in de rijging getekend. Als ergens op de achterste reeks schachten wordt geklikt, wordt de diagonaal vanaf die schacht naar rechtsonder in de rijging getekend.

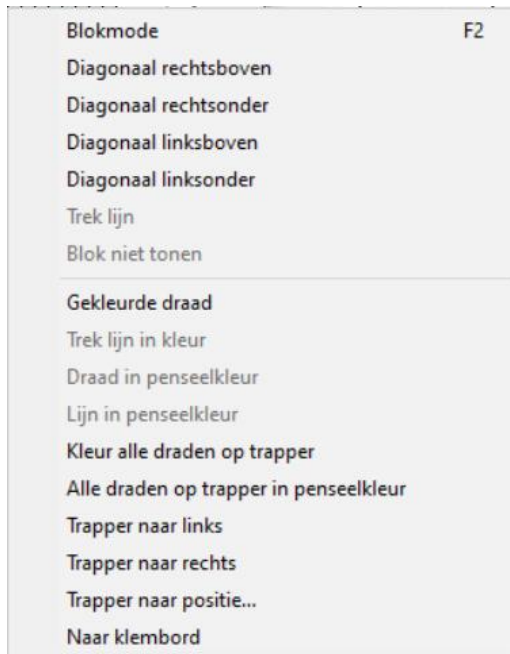
Het tekenen van de diagonaal in de trapwijze gaat volgens hetzelfde principe. Als ergens op de linker reeks trappers wordt geklikt, wordt de diagonaal vanaf die trapper naar rechtsonder in de trapwijze getekend. Als ergens op de rechter reeks trappers wordt geklikt, wordt de diagonaal vanaf die trapper naar linksonder in de trapwijze getekend.

In de aanbinding moet wél precies op een vakje aan de buitenrand worden geklikt!



| <i>Klik in een vakje in</i>            | <i>Geeft een diagonaal vanaf dat vakje naar</i> |
|----------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Linker kolom, maar niet in de onderste | rechtsonder                                     |
| rechterkolom, maar niet in de bovenste | linksboven                                      |
| onderste rij maar niet in de rechtse   | rechtsboven                                     |
| bovenste rij, maar niet in de linkse   | linksonder                                      |

## Rechtermuismenu en tekenen

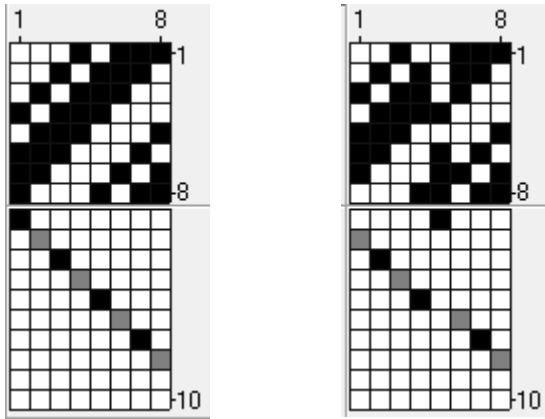


In de tekenmode biedt het Rechtermuismenu extra mogelijkheden

- *Diagonaal.* 'Diagonaal rechtsboven', 'Diagonaal rechtsonder', 'Diagonaal linksboven' of 'Diagonaal linksonder'. Hiermee bepaal je heel precies welke richting de diagonaal krijgt
- *Trek lijn.* Geef in het vakje tot waar de lijn moet lopen een rechtermuisklik en kies Trek lijn.
- *Kleuropties* zie Rechtermuismenu en kleur
- *Schacht/trapper naar voren*, kan alleen via dit menu. Zie voorbeeld hierna
- *Schacht/trapper naar achteren* kan ook alleen via dit menu.
- *Schacht/trapper naar positie....* Rechtermuisklik op een schacht/trapper, dan Schacht/trapper naar positie..., dan klik op gewenste plaats.
- *Naar klemmbord* plaatst rijging of trapwijze of aanbinding of weefsel op het Windows klemmbord. Deze kan daarna bijvoorbeeld in een Word Document geplakt worden.

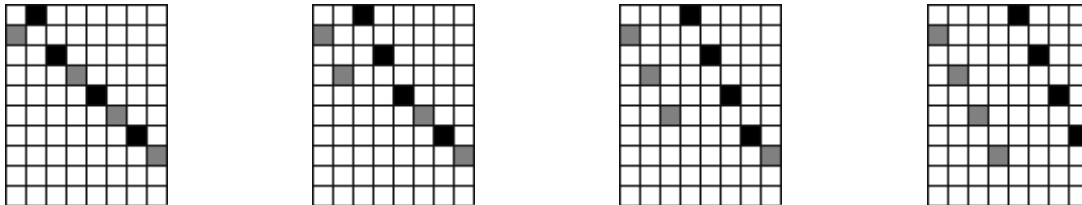
Verschuiven van schacht/trapper naar een andere plaats: Rechtermuisklik op een schacht/trapper, dan Schacht/trapper naar positie..., dan klik op gewenste plaats.

Dit 'Schacht/trapper naar positie...' leidt tot een 'knip- en kopieer-actie' waarbij moet worden bedacht dat door de knipactie de trappers rechts van het ontstane gat één positie naar links schuiven. Als in onderstaand voorbeeld op trapper 1 wordt gekozen voor 'trapper naar positie..' en vervolgens op trapper 5 wordt geklikt is dit het resultaat en vanzelfsprekend verandert een aanbinding mee:



Stel dat in dit ontwerp links de vier grijze trappers moeten komen en rechts de vier zwarte, dan kan natuurlijk bij grijze trapper 2 worden gekozen voor 'trapper naar links', kan op de volgende grijze trapper dat tweemaal worden gedaan, op de volgende grijze trapper driemaal en op de laatste grijze trapper dat viermaal, maar dat zijn dan 10 handelingen.

Met 'trapper naar positie...' van rechts naar links verplaatsen voorkomt dat je last hebt van de veranderingen door het effect van knippen. Kies bij de grijze trappers steeds via rechtermuisklik voor 'trapper naar positie...' en klik vervolgens op trapper 1, 2, 3 of 4 als bestemming:



**Nota bene.** Voor de rijging geldt hetzelfde. Overal waar trapper staat lees je schacht, waar rechts staat lees je achterste en voor links lees je voorste.

In de aanbinding kunnen zowel schachten als trappers worden verschoven en dan schuiven deze in de rijging of trapwijze mee.



## Menu Bestand

Dit menu bevat opties voor het openen, opslaan, afdrukken en zoeken van ontwerp.

### **Nieuw ontwerp**

Opent een leeg ontwerpscherm. Als het vorige ontwerp nog niet is opgeslagen, verschijnt een melding:

Wilt u de Wijzigingen opslaan?

- *Ja*: de wijzigingen worden opgeslagen, zie [Opslaan als](#).
- *Nee*: het ontwerp wordt niet bewaard en de wijzigingen gaan verloren.
- *Annuleren*: er wordt geen nieuw ontwerp gemaakt.

Voor het nieuwe ontwerp wordt het aantal schachten, trappers, ketting- en inslagdraden, de soort aanbinding en de soort trapwijze en de kleurenweergave aangehouden van het laatste ontwerp.

### **Openen ontwerp**

Opent een bestaand WinWeef ontwerp. Als het vorige ontwerp nog niet is opgeslagen, verschijnt een melding: Wilt u de Wijzigingen opslaan? Zie [Nieuw ontwerp](#).

Selecteer een ontwerp en klik Openen of dubbelklik erop om het te openen.

Ontwerpen kunnen in verschillende mappen bewaard worden. Dubbelklikken op een map, toont de ontwerpen in die map. Werken met mappen en bestanden werkt in alle Windows toepassingen op dezelfde wijze, dus door te klikken in het 'Openen weefsel' scherm op het icoontje waar je kiest voor Details en dan te klikken op de kolomkop 'Gewijzigd op' krijg je het recentst gewijzigde ontwerp boven- of onderaan de lijst. Voor het gemak staan de vier recentst geopende ontwerpen in WinWeef gesorteerd op tijd ook in het menu onder Bestand.

Bij Bestandstypen kunnen verschillende typen opgeslagen ontwerpen (bestanden) gekozen worden.

- *WF1 en WF2*: WinWeef bestanden
- *WIF* bestanden waarmee weefprogramma's ontwerpen kunnen uitwisselen. Zie [Openen WIF](#)
- *Alle ontwerpen*: Zowel WinWeef als WIF bestanden

Als het ontwerp alleen een Analyse bevat (zie [Menu Analyse](#)) dan wordt direct het analyse scherm getoond.

De bestandsnaam wordt bovenaan de lijst van de vier recentst geopende bestanden toegevoegd in menu Bestand

### **Opslaan ontwerp**

Slaat alle wijzigingen in het ontwerp op onder dezelfde naam. Als zowel de originele versie als de gewijzigde versie (van het ontwerp) bewaard moeten blijven kies dan Opslaan als.

Als het ontwerp nog niet eerder opgeslagen was, verschijnt het venster Opslaan Ontwerp. Zie [Opslaan ontwerp als](#)

Als een ontwerp is opgeslagen, wordt in de statusbalk van het WinWeef scherm de melding 'gewijzigd' verwijderd en als het een nieuw ontwerp was, wordt nu de bestandsnaam in de titelbalk van het WinWeef venster vermeld.

### **Opslaan ontwerp als**

Open het venster 'Opslaan ontwerp'. Geef het ontwerp een naam en klik op Opslaan.

Als er toevallig een bestandsnaam wordt gekozen die in de gekozen map al bestaat, dan waarschuwt WinWeef en wordt gevraagd of dit bestaande ontwerp moet worden overschreven.

Als een ontwerp is opgeslagen, wordt in de statusbalk van het WinWeef scherm de melding 'gewijzigd' verwijderd en als het een nieuw ontwerp was, wordt nu de bestandsnaam in de titelbalk van het WinWeef venster vermeld.

**⌘ TIP: werken met mappen**

Door ontwerpen die bij elkaar horen in één map te bewaren zijn ze makkelijk terug te vinden.

- Nieuwe map maken: een nieuwe map maken in deze map
- Bovenliggende map: toon de inhoud van de map hierboven
- Klikken op een submap: toon de inhoud van de submap

Kies voor het opslaan eerst de juiste map



Nieuwe map



Bovenliggende map tonen



kepers

## Openen WIF

Een WIF-bestand (Weaving Information Format) is een bestand met een weefontwerp volgens een Amerikaanse standaard waardoor met andere weefprogramma's ontwerpen kunnen worden uitgewisseld. Omdat dit niet de eigen bestandsvorm van WinWeef is, gaat in zo'n bestandsvorm informatie verloren. Bij het opnieuw inlezen vanuit een WIF-bestand zullen dan ook sommige kenmerken van het ontwerp weer op een standaardwaarde kunnen staan.

Bij een WIF-bestand wordt standaard in de rijging helemaal naar rechts gebladerd. (zie menu Instellingen, Voorkeuren, Rijging, Rijging vanaf rechts) en wordt gebruik gemaakt van een palet: (vele) vaste kleuren in het kleurpalet

Als een WIF-bestand van een ander weefprogramma wordt ingelezen en in dat ontwerp komen witte draden (hetzelfde als de achtergrondkleur, die is standaard wit), dan wordt voorgesteld om deze kleur te vervangen door een kleur die bij menu Instellingen, Voorkeuren, Meer, 'Wit omzetten in WIF' is gekozen.

De menukeuze 'Openen WIF' is verder identiek aan menukeuze 'Openen van ontwerp'.

## Opslaan als WIF (Dobby 2.0)

Voor 'Opslaan als WIF' gelden dezelfde tips als bij 'Opslaan ontwerp', maar zoals beschreven bij 'Openen WIF' gaat er bij het opslaan als WIF-bestand informatie verloren. Het is sterk aan te raden om een ontwerp voor of na het opslaan als WIF, ook nog eens op te slaan als WinWeef bestand! Als het ontwerp eerst als WIF wordt opgeslagen, moet vervolgens worden gekozen voor 'Opslaan ontwerp als' om te kunnen kiezen voor 'WinWeef ontwerpen'. De bestandsnaam kan natuurlijk dezelfde zijn, want de extensie is voor een WinWeef bestand geen WIF, maar WF2. Het kan handig zijn om een WIF-bestand op te slaan in een map waaruit het andere weefprogramma leest, want dan hoeft er maar in één van beide weefprogramma's door de mappen te worden gebladerd.

Voor de Dobby 2.0 eerst via menu Instellingen, Weefplan het ontwerp omzetten naar hefplan en vervolgens het ontwerp opslaan als een WIF-bestand.

## Verwijderen ontwerp

Opent het venster Ontwerp verwijderen. Selecteer het ontwerp en klik op Verwijderen.

WinWeef vraagt om bevestiging.

Het ontwerp wordt ook uit de lijst met vier recentst geopende bestanden verwijderd.

Let op: het ontwerp is hierna niet meer te openen!

Ontwerpen kunnen ook verwijderd worden in de vensters 'Ontwerp openen' en 'Ontwerp opslaan'.

Klik in deze vensters op een bestand en kies in het rechtermuismenu 'Verwijderen'. De bestandsnaam wordt nu *niet* uit de lijst van de vier recentst geopende bestanden verwijderd.

**⌘ TIP: Naam wijzigen**

In de vensters 'Ontwerp openen' en 'Ontwerp opslaan' kan ook de naam van het ontwerp gewijzigd worden via het rechtermuismenu.

## Zoeken ontwerp

Opent een venster waarin de namen van de ontwerpen plus detailinformatie gegeven wordt.

Van elk ontwerp worden: 'Titel', 'Aantal schachten', 'Aantal trappers' getoond en of het een analyse-ontwerp betreft.

Omdat dit heel wat extra tijd kost, wordt tijdens dit proces bovenin het venster een voortgangsbalk getoond die aangeeft hoever WinWeef is.

Als nogmaals 'Ontwerp zoeken' wordt gekozen, wordt het vorige overzicht direct getoond.

Mogelijkheden in dit venster

- *Ontwerp openen*: selecteer het ontwerp en klik op OK
- *Ontwerp verwijderen*: selecteer het ontwerp en klik op verwijder. De bestandsnaam wordt uit de lijst van de vier recentst geopende bestanden verwijderd in menu Bestand en de lijst in 'Zoeken ontwerp' wordt direct aangepast
- *Sorteren*: klik op de kolom waarop gesorteerd moet worden
- *Annuleren*: sluit dit venster

## Afdrukken

Opent het venster Afdrukken, dit venster heeft drie tabbladen.

### Marges in mm

Instellen van de witruimte aan boven-, onder-, linker- en rechterkant.

Instellen van de marge tussen de onderdelen. Dit is de ruimte tussen rijging en aanbinding, aanbinding en trapwijze.

### Tekst op afdruk

Invoeren van een tekst voor de afdruk.

- *Lettertype*: instellen van het lettertype, grootte en stijl
- *Standaard*: De standaardinstelling wordt gekozen. Dit is lettertype 'MS Sans Serif', tekenstijl 'Normal', lettergrootte 8.
- *Wissen*: verwijdert de ingevoerde tekst.

De tekst zal alleen kunnen worden afgedrukt als wordt gekozen voor het afdrukken van één vel papier.

### Afdruk instellingen

Dit tabblad bestaat uit 4 onderdelen.

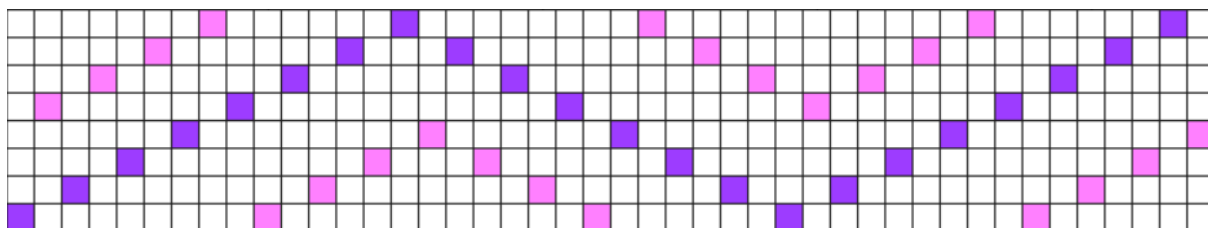
'**Afdrukken onderdelen**' bepaalt wat er wordt afgedrukt

- *Compleet*: met de juiste vakjes en de juiste kleuren.  
Als rijging en aanbinding geheel niet worden afgedrukt, ontstaat er meer ruimte voor het afdrukken van het weefsel, en eventueel de trapwijze. Idem voor als aanbinding en trapwijze niet worden afgedrukt.
- *Alleen raster*: alleen het lege raster wordt afgedrukt
- *Niet*: als beide keuzes niet worden aangevinkt, wordt dit onderdeel *niet* afgedrukt
- *Vakjes en/of cijfers*: deze keuze is alleen zichtbaar als weefsel en aanbinding niet afgedrukt worden.
- *Afdrukken in zwart/wit*, dit bespaart kleureninkt

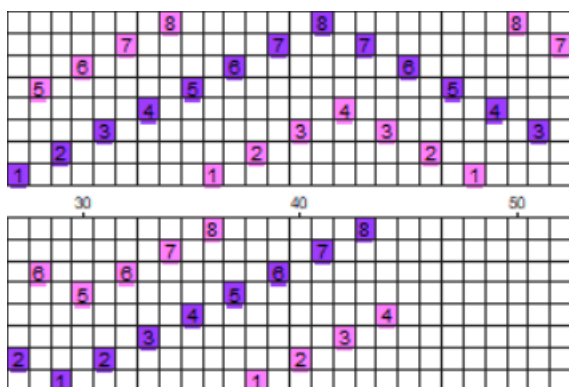
Als òf alleen rijging òf alleen trapwijze wordt afgedrukt, wordt ervan uitgegaan dat dit is bedoeld voor het doorrijgen door de hevels of het weven zelf. Op het papier wordt dan ook zoveel mogelijk afgedrukt.

Door te kiezen voor 'Vakjes' en/of 'Cijfers' kun je kiezen hoe het eruit moet komen te zien.

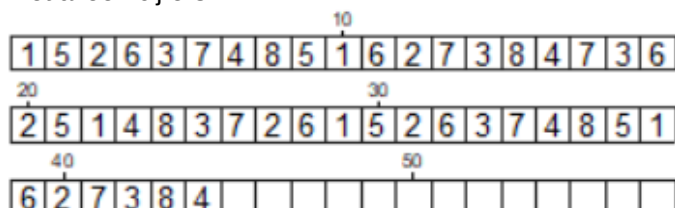
Met alleen vakjes:



Met 'vakjes' en 'cijfers'



Met alleen cijfers:



Het weefsel wordt afgedrukt zoals op het WinWeef venster was getoond, met wel of geen raster en in dezelfde vervorming (zie Instellingen, Voorkeuren), alleen als raster, of in het geheel niet.

**'Grootte'** bepaalt hoe groot er wordt afgedrukt.

- *Vakjesgrootte in mm*: Als de vakjesgrootte wordt gewijzigd, wijzigt het aantal af te drukken ketting- en inslagdraden.
- *Bereken max*: berekent bij de gekozen vakjesgrootte het aantal draden dat maximaal afgedrukt kan worden. Hierbij wordt rekening gehouden met de instellingen in 'Afdrukken onderdelen'.
- *Ketting- en inslagdraden*: de eerste en laatste draad die afgedrukt wordt.
- *Draadnummering*, er kan een andere wijze van nummering gekozen worden dan in het ontwerpscherm.

Als na het berekenen van het maximum aantal draden in 'Afdrukken onderdelen', onderdelen extra worden aangeklikt, wordt het aantal draden in 'Grootte' automatisch aangepast.

Als er echter onderdelen worden weggelaten gebeurt dit niet. Op deze wijze kan witruimte gecreëerd worden. Dit kan natuurlijk ook door minder draden af te laten drukken.

**'Informatie'** bepaalt welke informatie naast het ontwerp ook wordt afgedrukt

De naam van de wever van het ontwerp of van de eigenaar van WinWeef wordt altijd afgedrukt als de volledige tekst past. Anders wordt geprobeerd of het met een kleiner lettertype wel past en zo niet dan wordt deze informatie weggelaten.

Overige af te drukken informatie:

- *Titel*
- *Datum*
- *Bestandsnaam*
- *Pad*, hierbij worden ook alle mappen en submappen waarin het ontwerp is bewaard afgedrukt. Dit maakt het makkelijker het ontwerp later terug te vinden, maar oogt minder fraai.
- *Eigenaar* dit is verplicht gekozen als het ontwerp door een andere wever is ontworpen
- *Tekst op afdruk*, deze tekst kan ingevoerd worden op tabblad 'Tekst op afdruk'
- *Pagina nummers*, alleen mogelijk bij 'Meer pagina's'
- *Latjes*, alleen mogelijk als in menu Analyse, Latjes berekenen dit is bepaald. Zie Analyse Latjes berekenen.

**'Papier'** bepaalt het aantal pagina's en de oriëntatie van de afdruk.

- *Meerdere:* Als er meer ketting- en/of inslagdraden moeten worden afgedrukt dan er op één pagina passen, kan er bij 'Papier' worden gekozen voor 'Meer pagina's'. Het aantal pagina's dat dan nodig is om het gewenste aantal rijging- en trapwijze draden af te drukken, wordt direct getoond.

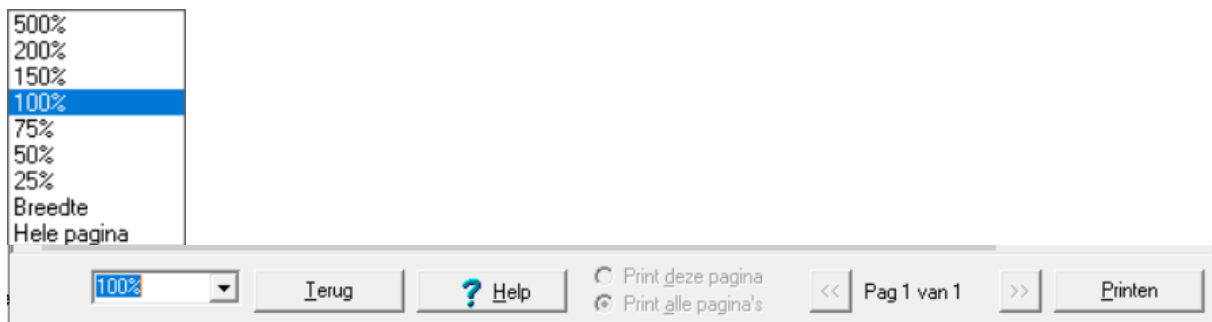
**LET OP** Nu zal 'Bereken max' aangeven dat alle ketting- en inslagdraden kunnen worden afgedrukt! Dit zou honderden pagina's kunnen gaan kosten en daarom is er een instelbaar maximum ingebouwd om dit te begrenzen. Zie Instellingen, Voorkeuren, Meer. Als in zo'n geval op 'Printen' wordt geklikt, wordt het ingestelde maximum gemeld en wordt er géén printvoorbeeld getoond totdat door het opgeven van minder draden en/of kleinere vakjes het aantal pagina's genoeg is verminderd.

- *Oriëntatie:* Het ontwerp kan staand of liggend worden afgedrukt. In het geval van één vel papier, beïnvloedt dit ook het maximum aantal af te drukken ketting- en inslagdraden.

### Knoppen op dit tabblad

Met de knop '*Printer*' kan een andere printer dan de in Windows ingestelde voorkeursprinter worden gekozen.

Met de knop '*Printen*' wordt het printvoorbeeld opgebouwd. Zowel dit opbouwen, als ook wijzigen van het percentage, maar ook het afdrukken zelf, duurt langer naarmate er meer en kleinere vakjes op de afdruk moeten komen. Als het te veel vakjes worden, blijft het printvoorbeeld scherm leeg!



### Printvoorbeeld

- Lijst percentages: bepaalt de grootte van het printvoorbeeld op het scherm. Het geeft een goed overzicht van een pagina. Inzoomen kan ook.
- *Terug* geeft weer het 'Afdrukken weefplan' venster om bijvoorbeeld toch iets anders in te stellen of om na het afdrukken terug te gaan naar het WinWeef venster.
- *Print deze/alle pagina's:* aangeven of alleen deze pagina afgedrukt moet worden. Als het om veel pagina's gaat is het handig om eerst één pagina af te drukken om te controleren of alle instellingen goed zijn. Op papier kan de afdruk toch net anders overkomen dan op het printvoorbeeld
- '<<' en '>>' knop wordt gebladerd door de pagina's. WinWeef begint bij meerdere pagina's in de linkerbovenhoek, gaat dan steeds naar de pagina rechts ervan tot alle kettingdraden en de aanbinding zijn afgedrukt. Dan de volgende rij pagina's, enzovoorts. Het eventuele paginanummer wordt rechtsboven iedere pagina getoond.

### Weefplan naar klembord

Voor het maken van documentatie bij een ontwerp, kan het gewenst zijn dat er een afbeelding van het ontwerp beschikbaar is. Met deze menukeuze maakt WinWeef exact een afbeelding die bestaat uit rijging, aanbinding, trapwijze, weefsel (of analyse) en de linialen zoals ze op datzelfde ogenblik in het WinWeef venster staan. Deze afbeelding wordt naar het Windows klembord gekopieerd, zodat binnen de tekstverwerker of het plaatjesprogramma je met 'Plakken' deze afbeelding binnen haalt. Als het grijs rond de rijging, aanbinding, trapwijze en weefsel niet wenselijk is, klik dan bij Instellingen, Voorkeuren, Meer, Kleur objecten op het kleurvlakje links daarvan bijvoorbeeld wit kiezen. Als de liniaal moet verdwijnen, type dan de waarde 0 bij Instellingen, Voorkeuren.

Om een afbeelding van rijging, aanbinding, trapwijze, weefsel (of analyse) apart naar het klembord te kopiëren, kies het gewenste onderdeel met het rechtermuismenu voor 'Naar klembord'.

### ***Recentst geopende bestanden***

In menu Bestand wordt bijgehouden achter de cijfers 1 t/m 4 wat de laatst geopende of opgeslagen bestanden zijn. Door te klikken op één van deze keuzes wordt dit ontwerp direct geopend. Als er iets is getekend dat nog niet is opgeslagen, dan wordt eerst gevraagd of de wijzigingen nog moeten worden opgeslagen. Als er voor 'Nee' wordt gekozen, gaan wijzigingen verloren.

### ***Afsluiten***

Sluit WinWeef. Als de laatste wijziging nog niet is opgeslagen, wordt eerst gevraagd of de wijzigingen nog moeten worden opgeslagen. Als er voor 'Nee' wordt gekozen, gaan wijzigingen verloren.

## Menu Bewerken

Dit menu bestaat uit 4 onderdelen:

Bewerken van blokken

Bewerken van hele onderdelen

Herstellen en overige

|  |                        |        |
|--|------------------------|--------|
|  | Kopiëren               | Ctrl+C |
|  | Plakken                | Ctrl+V |
|  | Vaak plakken...        | Ctrl+H |
|  | Invoegen...            | Ins    |
|  | Knippen                | Ctrl+X |
|  | Verwijderen            | Del    |
|  | Leegmaken              | Ctrl+L |
|  | Spiegelen              | Ctrl+M |
|  | Omkappen               | Ctrl+E |
|  | Ronddraaien...         | Ctrl+R |
|  | Hor. ronddraaien...    | Ctrl+D |
|  | Uitrekken...           | Ctrl+U |
|  | Selectief uitrekken... | Ctrl+J |
|  | Inverteren             | Ctrl+I |

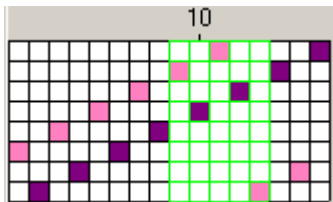
|                                   |                  |
|-----------------------------------|------------------|
| Hele rijging naar trapwijze       |                  |
| Rijging naar trapwijze gespiegeld |                  |
| Rijging blok naar trapwijze       |                  |
| Trapwijze blok naar rijging       |                  |
| Kantelen ontwerp                  |                  |
|                                   | Blokmode F2      |
|                                   | Blok aangeven... |
|                                   | Ga naar          |

|                     |    |
|---------------------|----|
| Herstel rijging     | F6 |
| Herstel trapwijze   | F7 |
| Herstel aanbinding  | F8 |
| Kopieer uit...      |    |
| Verwijder uit...    |    |
| Numerieke invoer... |    |

Bewerken van blokken kan alleen in Blokmode. Blokmode kan in dit Bewerken menu worden gekozen (tweede deel van het menu), maar het kan ook met [F2], het Bewerken icoon op de werkbalk of met het rechtermuismenu van rijging, aanbinding, trapwijze en analyse. Zie 'Blokmode'

De acties die op een blok worden uitgevoerd, zijn ongedaan te maken door daarna direct te kiezen voor Herstel (zie derde deel van dit menu Bewerken).

### Kopiëren (blokmode)



Selecteer het blok in blokmode en kies Kopiëren.

Het blok wordt op een klembord van WinWeef geplaatst en kan daarna ergens anders geplakt worden.

WinWeef gebruikt voor rijging en trapwijze verschillende klemborden. Het blok wordt niet bewaard als het ontwerp wordt afgesloten. Het is ook niet mogelijk om op deze manier blokken uit trapwijze of rijging naar een ander ontwerp te kopiëren.

Voor kopiëren naar Word via het Windows klembord zie Naar klembord.

### Plakken (blokmode)

Met Plakken wordt een blok van het WinWeef klembord in het ontwerp geplaatst. Ook plakken kan alleen in blokmode en als er een blok op het WinWeef klembord is geplaatst met Kopiëren of Knippen.

### Een blok invoegen

Plaats het invoegpunt op de positie waar het blok ingevoegd moet worden. Het invoegpunt is een groen lijntje tussen twee draden, en kies Plakken.

Het blok wordt nu tussengevoegd in rijging of trapwijze, de draden achter het invoegpunt zullen opschuiven.

### Draden vervangen

Selecteer, in blokmode, de draden die vervangen moeten worden door het blok en kies dan Plakken. Het geselecteerde blok wordt vervangen door het blok van het WinWeef klembord

In beide gevallen wordt het geplakte blok direct als blok geselecteerd zodat direct andere blokacties (zoals bijvoorbeeld Spiegelen, Omkappen en Ronddraaien) mogelijk zijn.



## Plakken in de aanbinding

Bij de aanbinding wordt een rechthoek van vakjes gekopieerd. Bij het Plakken moet dezelfde grootte van die rechthoek worden aangegeven om te kunnen plakken. Als de grootte van de te plakken rechthoek niet klopt, meldt WinWeef dit en meldt de breedte en hoogte die het wel moet zijn.

## Plakken in Analyse

Bij de Analyse plakt WinWeef het gekopieerde blok zonder verdere voorwaarden vanaf het aangegeven linker boven punt van het te overschrijven stuk analyse.

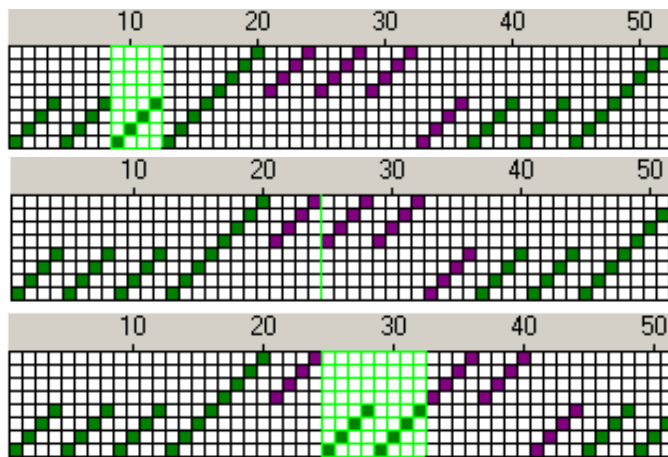
## Vaak plakken (blokmode)

Bij het maken van een ontwerp, worden bepaalde gedeeltes vaker herhaald dan slechts eenmaal. Met 'Vaak plakken' kan het aantal malen dat hetzelfde blok moet worden geplakt worden opgegeven.

Kopieer het blok in de blokmode

Plaats het invoegpunt op de plaats waar het blok ingevoegd moet worden, of selecteer draden die vervangen moeten worden (zie Plakken). Kies 'Vaak plakken'.

Geef het aantal maal dat het blok herhaald moet worden op.



Selecteer het blok in de blokmode  
Kies Bewerken – Kopiëren

Plaats, in blokmode, het invoegpunt op de juiste plaats

Kies Bewerken – Vaak Plakken en laat het twee keer plaatsen.

## Invoegen (blokmode)

Invoegen van lege draden in de rijging of trapwijze.

Plaats het invoegpunt op het punt waar nieuwe draden ingevoegd moeten worden. Kies Invoegen en geef aan hoeveel draden ingevoegd moeten worden.

De draden rechts van het invoegpunt in de rijging, of onder het invoegpunt in de trapwijze, schuiven op. De nieuw ingevoegde draden zijn leeg en hebben de kleur die als standaard is vastgelegd bij menu Instellingen – Voorkeuren - Standaardkleur Zie Instellingen – Voorkeuren.

## Knippen (blokmode)

Met Knippen worden draden uit een bepaald deel verwijderd en ergens anders weer geplaatst.

In de rijging schuiven de draden rechts van het geknipte blok naar links, in de trapwijze schuiven de draden eronder naar boven.

Het geknipte blok is op een van de WinWeef klemborden geplaatst en kan elders in trapwijze of rijging worden geplakt. Zie Plakken.

## Verwijderen (blokmode)

Bij het verwijderen van een blok schuiven in de rijging de draden rechts ervan naar links, en in de trapwijze de draden onder het blok naar boven.

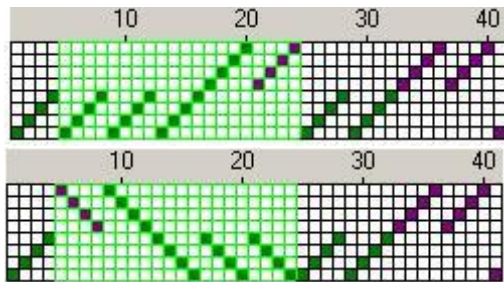
Het verwijderde blok wordt *niet* op een WinWeef klembord geplaatst, en kan dan ook *niet* met 'Plakken' of 'Vaak plakken' in het ontwerp geplaatst worden.

## Leegmaken (blokmode)

Leegmaken betekent dat alle vakjes in dat blok leeg gemaakt worden. Bij de rijging en bij de trapwijze wordt ook de kleur van de draden in het leeggemaakte blok gelijk aan de kleur die als standaard is vastgelegd bij menu Instellingen, Voorkeuren, Standaardkleur. Zie Instellingen - Voorkeuren. Het verschil met Verwijderen en Knippen is dus dat de ruimte voor de draden hier wel blijft bestaan.

## Spiegelen (blokmode)

Bij Spiegelen worden in de rijging de draden links en rechts verwisseld, in de trapwijze de draden boven en onder, in de aanbinding en analyse de vakjes links en rechts. Door nogmaals te spiegelen ontstaat dus weer de beginsituatie.



Een geselecteerd blok

Gespiegeld

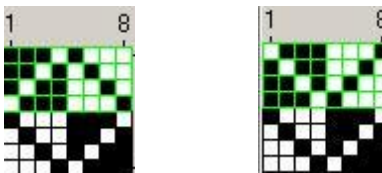
## Omklappen (blokmode)

Bij Omklappen worden in de rijging de schachten onder en boven verwisseld, in de trapwijze de trappers links en rechts, in de aanbinding en analyse de vakjes onder en boven. Door nogmaals om te klappen ontstaat dus weer de beginsituatie.

Omklappen lijkt op spiegelen alleen in een andere richting.

Geselecteerd blok  
in de aanbinding

Omgeklapt

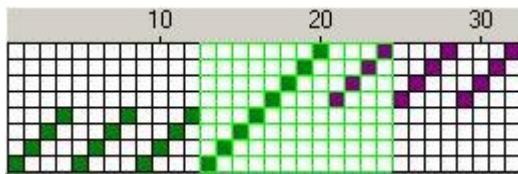


## Ronddraaien (blokmode)

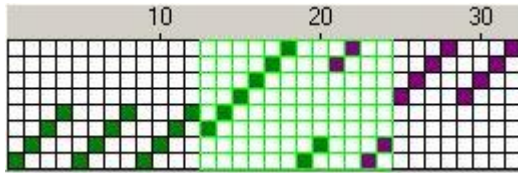
Bij Ronddraaien worden draden en vakjes een op te geven aantal posities opgeschoven. De vakjes die uit beeld wegschuiven, komen aan de andere kant weer tevoorschijn: zoals een afbeelding op een cilinder ronddraait. Bij 8 schachten kan er maximaal 7 posities worden rondgedraaid.

Draaien kan beide kanten op. Met een positieve waarde wordt in de rijging, aanbinding en analyse naar boven gedraaid (dat is in de rijging dus richting achterste schachten) en in de trapwijze naar rechts. Met een negatieve waarde is dat de andere kant uit.

Geef aan hoeveel posities de draden moeten ronddraaien.



Een geselecteerd blok



Ronddraaien over 2 posities

### **Horizontaal ronddraaien (blokmode)**

Horizontaal ronddraaien staat haaks op de richting van Ronddraaien.

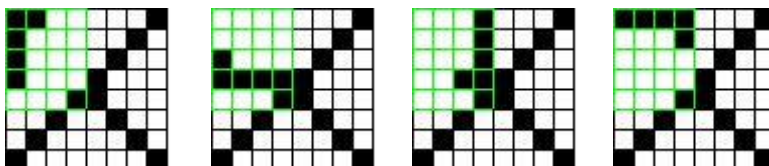
De vakjes die uit beeld wegschuiven, komen aan de andere kant weer tevoorschijn: zoals een afbeelding op een cilinder ronddraait. Bij een blokbreedte van 20 draden kan er maximaal 19 posities worden rondgedraaid.

Draaien kan beide kanten op. Met een positieve waarde wordt in de rijging, aanbinding en analyse naar links gedraaid en in de trapwijze naar boven. Met een negatieve waarde is dat de andere kant uit. Geef aan hoeveel posities de draden moeten opschuiven.

### **Roteren (blokmode)**

Roteren kan alleen met een blok in de Aanbinding en Analyse. Roteren kan alleen zonder verlies van vakjes als het blok vierkant is. Als het blok niet vierkant is, bepaalt WinWeef vanaf de linkerbovenhoek van het blok welke zijde het kortst is. Binnen de afmeting van dat vierkant wordt geroteerd. Roteren gaat steeds één stap linksom, dus tegen de klokrichting.

Voorbeeld van een blok in de aanbinding van 5 hoog en 4 breed, waardoor WinWeef in het vierkant met een afmeting van 4 bij 4 vakjes het roteren uitvoert.



### **Uitrekken (blokmode)**

Bij Uitrekken wordt iedere draad uit het blok een op te geven aantal malen gedupliceerd naast zichzelf. De draden rechts van het blok in de rijging schuiven op. Als er door het uitrekken meer draden nodig zijn, dan worden deze vanzelf toegevoegd. Uitrekken wordt bijvoorbeeld uitgevoerd als voorbereiding voor een techniek als 'Zomer en Winter' of Netwerken.

Geef aan hoe vaak elke draad gedupliceerd moet worden.

Uitrekken kan ook de andere kant op: krimpen. Dit wordt bereikt door een negatief aantal op te geven. Bij de waarde -4 wordt steeds van een groepje van 4 draden de eerste draad bewaard en de rest verwijderd.

Voorbeeld van een blok in de rijging waarin bij Uitrekken de waarde 2 wordt opgegeven.



## Selectief uitrekken (blokmode)

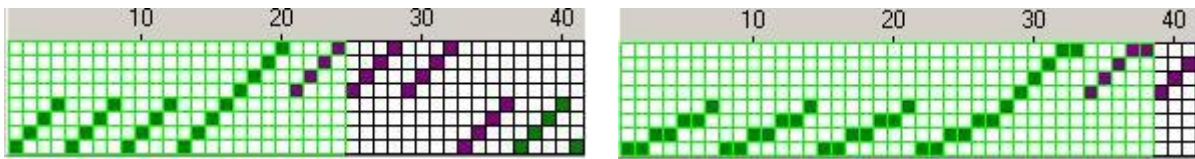
Bij Selectief uitrekken van een blok, worden alleen de draden van op te geven schachten of trappers een op te geven aantal malen gedupliceerd. De draden rechts van het blok in de rijging schuiven op, de draden onder het blok in de trapwijze schuiven op.

WinWeef vraagt om de volgende gegevens:

- Aantal keren dat elke draad gedupliceerd moet worden.
- Bij een blok in de rijging 'Draden op welke schacht(en)/reeksen?'
- Bij een blok in de trapwijze 'Draden op welke trapper(s)/reeksen?'

Een reeks mag bestaan uit losse getallen, gescheiden door komma's, of een getal t/m een ander getal, verbonden door een streepje.

Voorbeeld van een blok in de rijging waarin bij 'Selectief uitrekken' de waarde 2 wordt opgegeven en dat voor de reeks schachten '8,1-3' (dus schachten 8, 1, 2 en 3 waarbij schacht 8 de achterste schacht is):



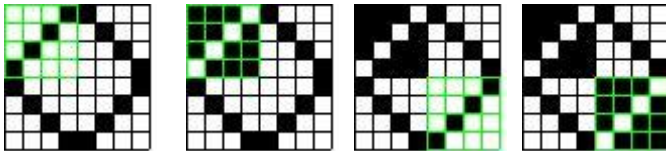
## Inverteren (blokmode)

Bij Inverteren worden alle vakjes die zijn gevuld leeggemaakt en alle vakjes die leeg zijn, worden gevuld.

Deze actie is

- nuttig in de aanbinding en analyse,
- niet mogelijk in de rijging, want daar kan een draad maar door één schacht gaan.
- bij de trapwijze alleen mogelijk als is ingesteld dat er meerdere trappers per inslag mogelijk zijn (zie menu Instellingen, Weefplan, Trapwijze).

Voorbeeld van een aanbinding waarin twee blokken worden geïnverteerd.



## Hele rijging naar trapwijze

Uit de rijging wordt vanaf de meest linkse draad uit het blok gekopieerd naar de trapwijze vanaf de bovenste draad. Het aantal trappers wordt gelijk aan het aantal schachten.

In de trapwijze behouden de inslagdraden de kleur die ze in de trapwijze hadden, maar als in de rijging meer dan één kleur is toegepast, dan wordt gevraagd 'Kleuren uit rijging overnemen?'.

Als dit wordt bevestigd, dan komt in de trapwijze ook de kleur van de draad uit de rijging mee.

Hierdoor zullen in het ontwerp vlakken ontstaan met dezelfde ketting- en inslagkleur. Om hier nog structuur in te zien, kun je het als 3D (drie dimensies) laten zien. Zie Instellingen, Voorkeuren, Teken 3D.

## ***Rijging naar trapwijze gespiegeld***

Omdat het gewenst kan zijn de laatste draad van het ontwerp het eerst te weven, kan de rijging gespiegeld gekopieerd worden naar de trapwijze, dus de meest rechtse draad van de rijging komt dan bovenaan de trapwijze.

## ***Rijging blok naar trapwijze***

Het is mogelijk een deel van de rijging naar de trapwijze te kopiëren.

- Maak een blok van het gedeelte van de rijging dat naar de trapwijze gekopieerd moet worden.  
Kies Bewerken – Kopiëren.
- Plaats het invoegpunt in de trapwijze op de plaats waar de rijging gekopieerd moet worden.  
Kies Bewerken - Rijging blok naar trapwijze

Het aantal trappers wordt niet aangepast. Als er meer schachten zijn dan trappers, dan worden de voorste schachten niet gekopieerd. Er wordt altijd gevraagd 'Kleuren uit rijging overnemen?' (zie 'Rijging naar trapwijze')

## ***Trapwijze blok naar rijging***

Het is mogelijk een deel van de trapwijze naar de rijging te kopiëren.

- Maak een blok van het gedeelte van de trapwijze dat naar de rijging gekopieerd moet worden.  
Kies Bewerken – Kopiëren.
- Plaats het invoegpunt in de rijging op de plaats waar de trapwijze gekopieerd moet worden.  
Kies Bewerken - Trapwijze blok naar rijging

Het aantal schachten wordt niet aangepast. Als er meer trappers zijn dan schachten, dan worden de rechter trappers niet gekopieerd. Er wordt altijd gevraagd 'Kleuren uit trapwijze overnemen?'

## ***Kantelen ontwerp***

Bij Kantelen ontwerp worden rijging en trapwijze verwisseld. Hierbij wordt gevraagd of de aanbinding geïnverteerd moet worden.

Rijging en trapwijze worden verwisseld, inclusief het aantal draden, het aantal schachten en aantal trappers. Bij Hefplan of Meer trappers per inslag (zie menu Instellingen, Weefplan, Trapwijze) ontstaat dan een rijging met draden door meerdere schachten!

## ***Blokmode***

Met Blokmode wordt gewisseld tussen de twee mogelijke standen van WinWeef: Teken en Blokmode. In blokmode kunnen alleen blokken worden geselecteerd en daarop of daarmee acties worden uitgevoerd.

Omdat voortdurend tussen Teken en Blokmode zal worden gewisseld, kan dit op vele manieren worden aangegeven. Het kan via menu Bewerken, maar ook met [F2], door een klik op het blokmode icoontje (dat ingedrukt blijft zolang WinWeef in blokmode staat), door een rechtermuisklik in rijging, aanbinding, trapwijze of analyse en dan de keuze Blokmode of Tekenmode (steeds de eerste keuze in een rechtermuismenu)

Tekenmode



Blokmode



Blokmode cursor



## ***Blok selecteren***

In WinWeef kan een blok op een aantal manieren worden geselecteerd:

- Slepen met de Blokcursor
- Klikken op de eerste draad en [Shift klik] op de laatste draad
- Rechtermuisklik
- Bewerken – Blok aangeven...

## Rechtermuisklik bij blokken

Enkele mogelijkheden voor het werken met Blokken zijn alleen via de rechtermuisklik beschikbaar. De eerste twee delen van dit menu bieden dezelfde functionaliteit als Bewerken en Kleur. Deze worden hier daarom niet besproken. De laatste 5 opties werken iets anders dan in de andere menu's of zijn alleen in dit menu beschikbaar.

- *Blok vanaf dit punt.* De lijn of het punt waarop de blokcursor staat wordt gemarkeerd als beginpunt van het blok.
- *Blok tot dit punt.* De lijn of het punt waarop de blokcursor staat wordt aangegeven als eindpunt van het blok.
- *Blok over alles.* Het hele onderdeel waarin de blokcursor staat wordt geselecteerd als blok. De volledige rijging, trapwijze, aanbinding of analyse wordt dus als blok geselecteerd.
- *Blok niet tonen.* maakt de selectie ongedaan, het groene raster verdwijnt dus.
- *Naar klembord.* Het blok wordt naar het Windows klembord gekopieerd en kan in een Word document geplakt worden.

## Blok aangeven

Blok aangeven kan zowel voor de Rijging als Trapwijze.

Opties in dit venster

- *Geef blok aan* gecombineerd met *Blok aangeven*. Geef op uit welke draden het blok bestaat. De eerste t/m de laatste draad die op dat moment op het WinWeef venster zichtbaar zijn, worden standaard ingevuld. Deze waarden kunnen worden veranderd en als het draadnummer te hoog is, wordt het venster na een klik op OK opnieuw getoond.
- *Blok over alles.* De eerste t/m de laatst mogelijke draad worden ingevuld, deze keuze is niet te veranderen.
- *Blok vanaf dit punt.* Bepaalt de positie van het invoegpunt wordt. Er kan geen waarde bij 'T/m draad' worden ingevuld. Hiermee kan bijvoorbeeld het draadnummer aangegeven worden waarop een blok geplakt moet worden.
- *Blok niet tonen* maakt de selectie ongedaan, het groene raster verdwijnt dus.

## Ga naar

Bij grote ontwerpen en/of bij het volgen van een instructie, kan het handig zijn om snel naar een bepaalde draad te bladeren. Dit kan met de keuze 'Ga naar' waarna moet worden gekozen voor Rijging of Trapwijze.

Als waarde bij het veld 'Ga naar draad' wordt standaard de middelste draad voorgesteld die in het WinWeef venster staat, of anders de laatste draad.

Vul hier het gewenste draadnummer in.

Na een klik op OK wordt zover gebladerd dat de aangeven draad de middelste draad in het WinWeef venster is.



## Herstellen van rijging, aanbinding en trapwijze

Na een aantal handelingen kan het zijn dat de rijging en/of trapwijze en/of aanbinding er niet zo uit ziet als gewenst is. Als het ontwerp van tevoren is opgeslagen (het tussentijds opslaan is zeer aan te raden) dan kan het ontwerp opnieuw worden ingelezen.

Met menu Bewerken - Herstel... kan het gewenste onderdeel worden hersteld. Dit kan ook met de sneltoetsen [F6], [F7] en [F8]. Er zijn enkele beperkingen bij het herstellen.

1. Het kan gebeuren dat na een herstellen het aantal schachten in rijging en aanbinding niet hetzelfde is. Idem voor het aantal trappers in trapwijze en aanbinding.
2. Door WinWeef is alleen een herstelpunt aangemaakt bij de volgende acties
  - a. tekenen van een lijn,
  - b. verschuiven van een schacht of trapper,
  - c. uitvoeren van een actie met een blok
  - d. uitvoeren van een Techniek.

Eén of meer vakjes tekenen of een diagonaal tekenen, leidt **niet** tot het aanmaken van een herstelpunt

## Kopieer uit

Als een nieuw ontwerp deels gebaseerd is op een vorig ontwerp is het niet nodig helemaal vanaf nul te beginnen. Er zijn twee mogelijkheden om het eerste ontwerp te gebruiken.

- Open dit ontwerp met Bestand – Openen, Bewaar het direct onder een andere naam met Bestand – Opslaan als. Er is nu een kopie van het oude ontwerp gemaakt. Deze kopie kan naar wens gewijzigd worden..
- Begin een nieuw ontwerp met Bestand – Nieuw. Kopieer de gewenste onderdelen van het oude ontwerp via Bewerken – Kopieer uit.
- Samenvoegen van twee ontwerpen: een ontwerp moet in dit geval al bewaard zijn, het andere ontwerp staat op het scherm. Kies Bewerken – Kopieer uit

Onderdelen van dit venster

- *Bestandsnaam.* Geef aan uit welk ontwerp gekopieerd moet worden. De knop Bladeren opent het venster Openen. Zie Openen.
- *Welke onderdelen.* Geef aan welke onderdelen gekopieerd moeten worden uit dit ontwerp.
- *Draden en/of kleuren.* Als 'Draden en kleuren' of 'Alleen draden' worden gekopieerd, dan wordt in de rijging het aantal schachten vergroot als in het aangegeven bestand een groter aantal schachten wordt gebruikt.
- *Welke reeks* als bij *Welke onderdelen*, meer dan één onderdeel is gekozen, kan alleen voor *Kopieer geheel* gekozen worden. Bij een onderdeel zijn de overige opties ook beschikbaar.
  - *Kopieer geheel.* het aantal schachten van het aangegeven bestand wordt overgenomen. Als dat bestand meer kettingdraden heeft wordt dat aantal aangehouden.
  - *Vanaf draad.* het gekopieerde deel wordt na deze draad ingevoegd.
  - *Vervlechten* het gekopieerde deel wordt vervlochten met het ontwerp dat al op het scherm staat. 2 om de 3 betekent dat steeds 2 draden uit het aangegeven bestand worden geplaatst, vervolgens komen 3 draden van het ontwerp op het scherm, dan weer 2 uit het bestand etc.  
Bij vervlechten moet vervolgens aangegeven worden hoe er vervlochten moet worden.  
*Vervlecht erna.* betekent dat de eerste draad de eerste draad blijft van het ontwerp dat op het scherm staat  
*Aparte schachten.* betekent dat de schachten van het andere ontwerp worden toegevoegd aan dit ontwerp. Het aantal schachten wordt dus de som van het aantal schachten in beide ontwerpen.

## Transparant kopiëren

Een aanbinding met één trapper per inslag kan transparant worden gekopieerd over een bestaande trapwijze met één trapper per inslag; er worden trappers toegevoegd, zonder dat inslagrijen tussengevoegd moeten worden. Een voorbeeld is een keperbindende lampas met 3 bindschachten, die ook in keper binden. Maak eerst een ontwerp voor het patroon, zie tek.1, de rode hokjes. Met *kantelen weefsel* worden daar de blauwe bindtrappers tussengevoegd. Met *transparant kopiëren*

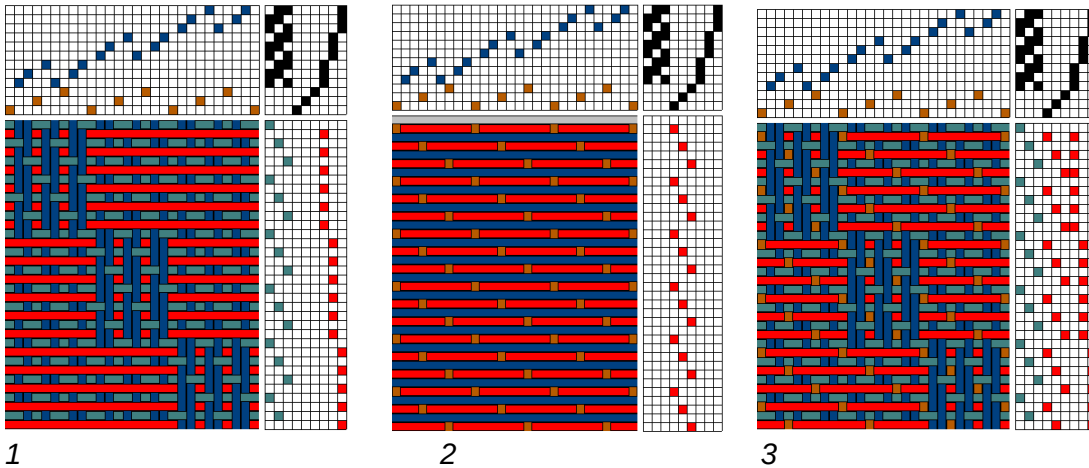


komen de bindschachten van de patrooninslagen erbij, zonder dat de bestaande inslagen moeten opschuiven.

Bij de tekeningen:

Aan het ontwerp van een aanbinding (tek.1) kunnen punten (trappers) worden toegevoegd. De toe te voegen punten worden in een apart bestand (tekening 2) met evenveel rijen en kolommen als het uiteindelijke ontwerp opgeslagen, precies in de kleur en op de plaats waar ze moeten komen.

Tekening 3: tekening 2 is transparant over tekening 1 gekopieerd.



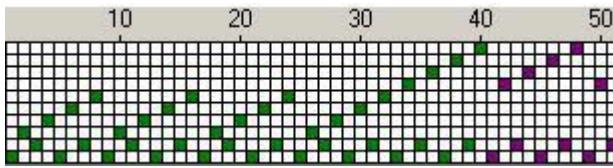
1 Tekening 2 transparant kopiëren op tekening 1. Tekening 3 is het resultaat.

Open tekening 1. Ga naar menu Bewerken > kopieer uit > browse bestand kies tekening 2 > vink aan Trapwijze en Transparant en OK.



## Verwijder uit

Een ontwerp met bindschachten of met trapwijze bindrapport, of een ontwerp met echorijging, heeft regelmatig verdeelde schachten of trappers die kunnen worden verwijderd met 'Verwijder uit'.



Een rijging met bindschachten

Verwijder uit

Welke onderdelen

☒ Uit rijging verwijderen

☐ Uit trapwijze verwijderen

Draden en/of kleuren

☒ Draden en kleuren verwijderen

☐ Alleen draden verwijderen

☐ Alleen kleuren verwijderen

Welke reeks

Vanaf draad

Aantal verwijderen

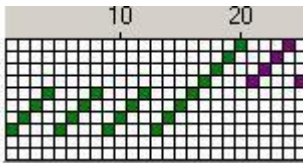
Aantal overslaan

OK

Annuleren

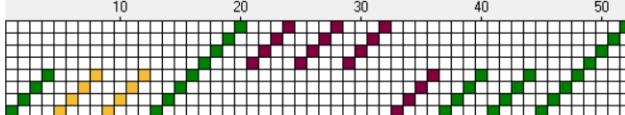
Help

De instellingen om de bindschachten te verwijderen



De rijging na de 'Verwijder uit' actie.

Met 'Verwijder uit' kan ook alleen een regelmatige kleurenherhaling worden verwijderd.



Een rijging met steeds viervouden van gelijke kleuren.

Verwijder uit

Welke onderdelen

☒ Uit rijging verwijderen

☐ Uit trapwijze verwijderen

Draden en/of kleuren

☐ Draden en kleuren verwijderen

☐ Alleen draden verwijderen

☒ Alleen kleuren verwijderen

Welke reeks

Vanaf draad

Aantal verwijderen

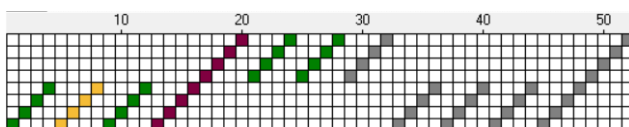
Aantal overslaan

OK

Annuleren

Help

De instellingen om steeds 4 kleuren te verwijderen en deze te vervangen door de standaard kleur.



De rijging na de 'Verwijder uit' actie

## **Numerieke invoer**

In sommige weefbladen staan de rijging en trapwijze van een ontwerp uitgeschreven als reeksen cijfers (zie ook menu Bestand - Afdrukken weefplan - Afdrukken onderdelen - Cijfers). Met 'numerieke invoer' kan zo'n reeks snel worden ingevoerd.

De invoer begint met draad 1.

- Typ het nummer van de schacht
- Druk op [Enter], het volgende draadnummer wordt getoond
- Typ het nummer van deze schacht
- Druk op [Enter], etc.

'Bladeren' door de draden kan met de Terug en Verder pijlen. Ook kan direct het nummer van de te bekijken draad worden ingetypt. Achteraf kunnen ook verbeteringen aangebracht worden.

Er is geen controle op schacht- of trapper nummer, dus te hoge waarden leiden niet tot het tekenen van een schacht of trapper.

Bij trappers kunnen meerdere trappers worden ingevoerd als een reeks, bijvoorbeeld 1,6-8 om trappers 1, 6, 7 en 8 aan te geven. Er is geen controle op één of meerdere trappers per inslagdraad (zie menu Instellingen, Ontwerp, Trapwijze).

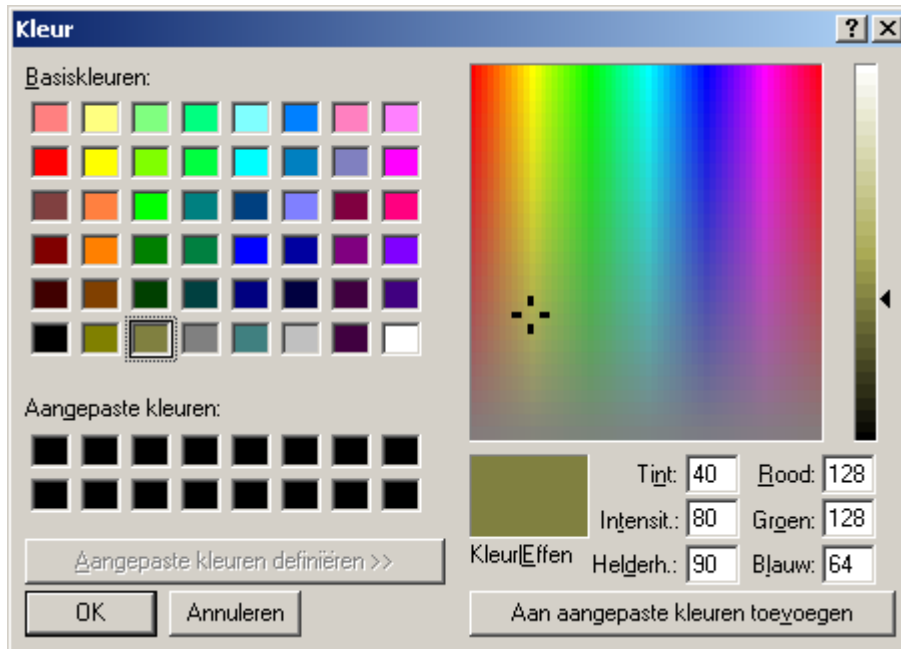
Als op OK wordt geklikt, wordt de ingevoerde rijging of trapwijze getoond.

**Let op** het is niet mogelijk om de rijging en trapwijze tegelijk in te voeren. Eerst moet de ene reeks ingevoerd worden, klik dan op OK. Kies dan weer voor Bewerken – Numerieke invoer en voer de andere reeks in.

## Werken met kleuren

In dit hoofdstuk wordt aangegeven hoe met kleur gewerkt kan worden bij het ontwerpen.

### Venster *Kleur wijzigen*



In dit venster kan de kleur aangegeven worden.

Een kleur wordt gekozen door deze aan te klikken bij de 48 basiskleuren of door te klikken in het deel met de regenboog kleuren. Door het schuifbalkje aan de rechterkant te verslepen, kan de helderheid worden veranderd. Iedere kleur wordt bepaald door een waarde van 0 tot 255 voor de componenten Rood, Groen en Blauw. De waarde 255,255,255 is het helderste wit, de waarde 0,0,0 het donkerste zwart. Er zijn dus  $256^3 = 16.777.216$  kleuren mogelijk.

### **Kleur in Blokmode**

Als in blokmode gekozen wordt voor *Kleur – Kleur wijzigen*, verschijnt het venster *Kleur wijzigen*. In het venster is de kleur van de eerste draad uit het blok geselecteerd. Direct op OK klikken geeft alle draden in het blok dezelfde kleur als de eerste draad.

Een andere kleur kiezen en dan OK geeft alle draden die nieuwe kleur.

### **Kleur in Tekenmode**

Een blok maken en dan kleur wijzigen is omslachtig om *één draad* te kleuren. Eén draad kleuren (of één vakje in de analyse kleuren) kan met [Alt] klik]. Het Windows-kleurenpalet verschijnt en in het aangeklikte vakje wordt direct een draad in die kleur getekend. Als er al een draad in dat vakje was getekend, krijgt deze de nieuwe kleur.

Met [Shift] klik wordt een gewone lijn getekend tussen twee punten, met [Shift] [Alt] klik wordt weer het Windows-kleurenpalet getoond en wordt een lijn in de aangegeven kleur getekend.

### **Rechtermuismenu en kleur**

Het rechtermuismenu geeft een aantal mogelijkheden om met kleur te werken.

- *Gekleurde draad.* In het venster *Kleur wijzigen* kan de kleur van deze draad gekozen worden. Er wordt of een nieuwe draad in deze kleur getekend, of de kleur van de draad wordt gewijzigd in deze kleur.
- *Trek lijn in kleur.* Het venster *Kleur wijzigen* verschijnt. Er wordt een lijn getrokken tussen het laatste punt en het aangegeven punt in de geselecteerde kleur.

- *Draad in penseelkleur.* Plaatst een draad in de penseelkleur of wijzigt de kleur van deze draad in de penseelkleur. Zie Kleurpalet gebruiken.
- *Lijn in penseelkleur.* Er wordt een lijn getrokken tussen het laatste punt en het aangegeven punt in de penseelkleur. Zie Kleurpalet gebruiken.
- *Kleur alle draden op schacht/trapper.* Het venster Kleur wijzigen verschijnt. Alle draden op de aangegeven schacht of trapper krijgen deze kleur.

## Kleurpalet

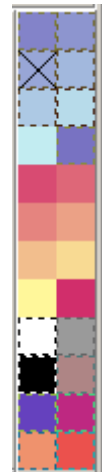
Helemaal rechts in het WinWeef venster staat het kleurpalet

In het kleurpalet worden alle kleuren getoond die in het ontwerp voorkomen of gebruikt gaan worden. Een kleur hoeft (nog) niet in gebruik te zijn voor een draad.

Als de muiscursor over draden in de rijging of trapwijze wordt bewogen, wordt in het kleurpalet de kleur onder de muiscursor aangegeven door middel van een kruis.

Als er kleuren worden toegevoegd, worden die achteraan het kleurpalet toegevoegd. Als de rij vol is, worden de kleurvlakken zo veel kleiner gemaakt dat er meer kolommen met kleurvakjes passen. Dit gaat door totdat een kleurvlakje nog maar 3 bij 3 pixels groot is

Om te voorkomen dat kleuren die niet meer of nog niet voorkomen in het ontwerp, verdwijnen uit het kleurpalet, kan een kleur worden vastgezet. Een vaste kleur heeft een gestippelde omlijning.



## Kleurpalet gebruiken

Het kleurpalet kan op twee manieren gebruikt worden om draden te kleuren

- *Blokmode* Maak een blok in rijging of trapwijze en klik op de gewenste kleur in het Kleurpalet. WinWeef vraagt dan 'Blok kleuren?'.
- *Tekenmode* Een kleur uit het kleurpalet kun je opnemen in je penseel als *Penseelkleur*. [Ctrl Klik] op een kleur: het kleurpalet maakt van deze kleur de penseelkleur. Daarna [Ctrl Klik] op een schacht, trapper of analysevakje geeft één draad in de penseelkleur. Of kies in het rechtermuismenu voor 'Draad in penseelkleur'. Als er al een draad stond, krijgt deze nu de penseelkleur. Klik geeft de 'gewone' tekenkleur, [Ctrl Klik] de penseelkleur.

## Rechtermuismenu op kleurpalet

Het kleurpalet heeft een eigen rechtermuismenu.

- *Kleur toevoegen* Via het venster Kleur kan een kleur toegevoegd worden aan het Kleurpalet. Dit is altijd een vaste kleur. Een kleur die op deze wijze wordt toegevoegd, wordt nog niet in het ontwerp gebruikt en zou direct verwijderd worden als het geen vaste kleur zou zijn. Een nieuwe kleur wordt altijd onderaan het palet toegevoegd.
- *Kleur wijzigen* Via het venster Kleur wijzigen kan een van de kleuren uit het kleurpalet gewijzigd worden. Alle draden met die kleur, krijgen daarna de nieuwe kleur.
- *Kleur verwijderen* Alleen vaste kleuren die nog niet in het ontwerp gebruikt worden, kunnen verwijderd worden.
- *Vaste kleur* Door deze optie aan te klikken wordt deze kleur een vaste kleur.
- *Sorteer op positie van kleur* De kleuren kunnen met het rechtermuismenu worden gesorteerd op volgorde van voorkomen binnen rijging of op de interne waarde van een kleur.
- *Naar klembord* Als in bijvoorbeeld een weefbrief de exacte kleur van een draad moet worden getoond, kan met het rechtermuismenu de aangegeven kleur naar het klembord worden gekopieerd. In de tekstverwerker kan men dan met Bewerken, Plakken dat gekleurde vierkantje binnenhalen.

## Menu Kleur

In dit hoofdstuk wordt het menu Kleur besproken.

### **Kleur wijzigen**

Toont het venster Kleur wijzigen. Zie Werken met kleuren.

### **Kopiëren (blokmode)**

Het geselecteerde blok kopiëren. Dit is dezelfde functie als Bewerken – Kopiëren. Zie Bewerken-Kopiëren

### **Plakken (blokmode)**

De kleurvolgorde van het blok op het WinWeef klembord wordt geplakt vanaf het invoegpunt. De positie van schachten en trappers wordt hierbij dus *niet* gewijzigd.

Het blok kan op het WinWeef klembord geplaatst zijn met Bewerken – Kopiëren, Bewerken – Knippen of Kleur – Kopiëren

### **Vaak plakken (blokmode)**

De kleurvolgorde van het blok op het WinWeef klembord kan een aantal maal worden geplakt vanaf het invoegpunt. De posities van schachten of trappers worden hierbij *niet* gewijzigd, alleen de na Kopiëren bewaarde kleurenreeks wordt een op te geven aantal malen toegepast.

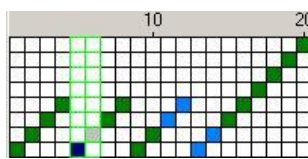
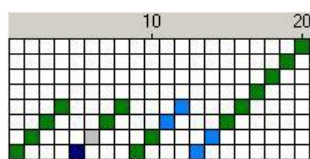
Het blok kan op het WinWeef klembord geplaatst zijn met Bewerken – Kopiëren, Bewerken – Knippen of Kleur – Kopiëren.

### **Invoegen (blokmode)**

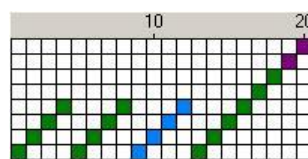
De kleuren schuiven een aantal posities op vanaf het invoegpunt, op de vrijgekomen plaatsen worden draden in de standaardkleur ingekleurd. De posities van schachten of trappers worden hierbij *niet* gewijzigd.

### **Knippen (blokmode)**

De kleuren van de draden in het blok worden verwijderd, de kleurvolgorde van de draden *na* de geknipte kleuren schuift hierbij naar voren. De posities van schachten of trappers worden hierbij *niet* gewijzigd.



Draden 5 en 6 geselecteerd



Na Kleur – Knippen.  
De kleuren vanaf draad 7 zijn twee posities naar links geschoven

### **Leegmaken (blokmode)**

Bij de rijging en bij de trapwijze wordt de kleur van de draden in het leeggemaakte blok gelijk aan de kleur die als standaard is vastgelegd. Zie Instellingen, Voorkeuren, Standaardkleur

### **Spiegelen (blokmode)**

Bij Spiegelen worden in de rijging de kleuren van de draden links en rechts verwisseld, in de trapwijze de kleuren van de draden boven en onder. Door nogmaals te spiegelen ontstaat dus weer de beginsituatie

## ***Uittrekken (blokmode)***

Bij Uittrekken, wordt iedere kleur een op te geven aantal malen gedupliceerd naast zichzelf. De kleuren rechts van het blok in de rijging schuiven op. WinWeef vraagt bij uittrekken 'Hoeveel maal?'. Standaard is dit 4.

Kleuren Uittrekken kan ook de andere kant op: krimpen. Dit wordt bereikt door een negatief aantal op te geven. Bij de waarde -4 wordt steeds van een groepje van 4 kleuren de eerste kleur bewaard en de rest wordt verwijderd.

## ***Inverteren (blokmode)***

De kleuren binnen een blok worden vervangen door de kleur die wat betreft de Rood-, Groen- en Blauwwaarde de geïnverteerde waarde hebben. De kleur 255,100,0 wordt dan 0,155, 255.

Twee kleuren zijn elkaars invert als de som van hun Rood-, hun Groen-, en hun Blauwwaarde elk 255 is.

## ***Reeks (blokmode)***

Bij een kleurreeks verlopen de kleuren langzaam van de ene kleur in de andere. Zo'n kleurreeks kan met deze optie gemaakt worden.

- Selecteer de draden die volgens de kleurreeks ingekleurd moeten worden.
- Kies Kleur – Reeks.

In het venster van Kleurreeks wordt het aantal draden uit het blok getoond als in het geselecteerde blok. Het aantal schachten en trappers wordt ook weergegeven.

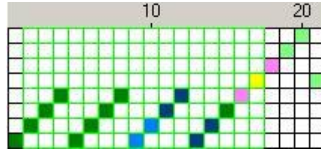
De eerste en laatste draad in het venster hebben dezelfde kleur als de eerste en laatste draad in het blok. Deze kleuren zijn weergegeven in de vakjes *Van* en *Tot*. De tussenliggende draden verlopen geleidelijk van de ene naar de andere kleur.

Kleur van de vakjes Van en Tot kunnen gevuld worden met het Kleur wijzigen venster of met een van de kleuren uit het kleurenpalet. Het kleurenpalet wordt onderin het venster getoond.

- *Kleur wijzigen*
  - Klik op het vakje.
  - Het vakje wordt geselecteerd en het venster Kleur wijzigen verschijnt, er kan nu een andere kleur worden geselecteerd voor dit vakje.
  - OK sluit dit venster, het vakje krijgt te geselecteerde kleur.
  - Het vakje blijft geselecteerd.
- *Kleurenpalet*
  - Klik op het vakje.
  - Het vakje wordt geselecteerd en het venster Kleur wijzigen verschijnt, Klik direct op OK
  - Klik op de gewenste kleur uit het kleurenpalet
  - WinWeef vraagt om bevestiging.

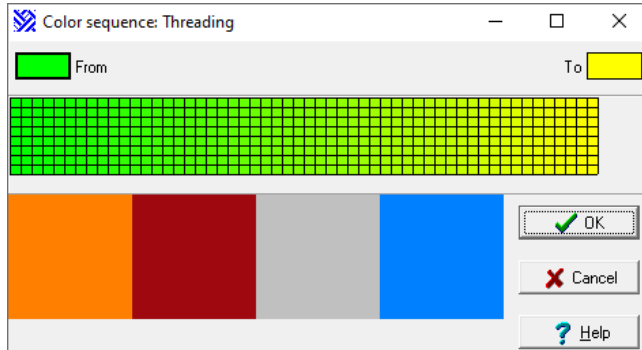
Als de kleur bij 'Van' of bij 'Tot' is veranderd, wordt de kleurreeks aangepast.



**Voorbeeld kleurreeks**

Geselecteerde blok.

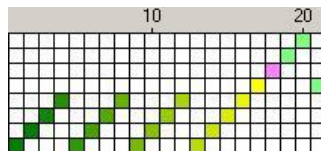
De eerste draad is groen, de laatste draad is geel.



Venster Kleurreeks voor dit blok.

'Van' kleur is het groen uit de rijging,  
'Tot' kleur is het geel uit de rijging.

Onderin staat het kleurenpalet van dit ontwerp.



In dit geval zijn de van en tot kleur niet gewijzigd. WinWeef laat nu de kleuren verlopen van het groen naar het geel.

**Vervangen**

Als om de een of andere reden een kleur niet voldoet, bijvoorbeeld omdat er geen materiaal in die kleur is te krijgen, kan een kleur in het ontwerp worden vervangen door een andere kleur. Dit kan zowel alleen voor de rijging of de trapwijze worden gedaan, maar ook voor het hele ontwerp in één keer.

- Klik op het kleurvlak 'Te vervangen kleur' om dit te selecteren.
- Klik nu op de te vervangen kleur in het kleurpalet.
- Klik op het kleurvlak 'Nieuwe kleur' en klik op de nieuwe kleur in het kleurpalet of klik op Kies kleur en selecteer de juiste kleur in het venster.
- Geef aan in welke onderdelen de kleur vervangen moet worden: rijging, trapwijze of hele ontwerp

Na een klik op OK wordt gemeld hoeveel draden de nieuwe kleuren hebben gekregen als de kleur is gevonden, bijvoorbeeld '36 draden vervangen in trapwijze'.

**Kleursymbolen**

Voor gebruik van een WinWeef ontwerp in een omgeving waarbij kleuren slecht kunnen overkomen, om kleureninkt te besparen, of ten behoeve van een cursus, kunnen kleuren ook worden weergegeven als een symbool.

WinWeef toont de kleuren als symbolen, als in menu Instellingen – Voorkeuren - Weergave is gekozen voor 'Kleuren als symbolen'. Zie Instellingen - voorkeuren.

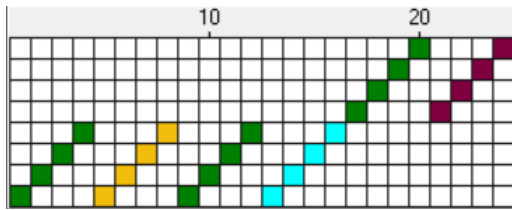
In het venster Kleursymbolen worden de kleuren uit het kleurpalet getoond met daarnaast symbolen. WinWeef heeft 12 verschillende symbolen.

De combinatie kleur – symbool kan gewijzigd worden door naast de kleur de letter van een symbool te kiezen

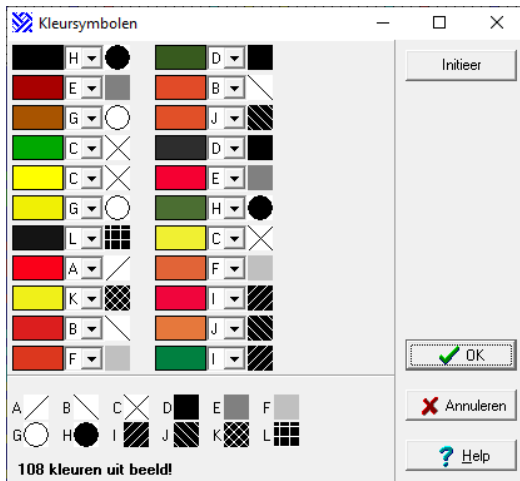
Bij een ontwerp waarin veel kleuren gebruikt worden, kan het venster te smal zijn om alle kleuren weer te geven. Dit wordt onderin het venster weergegeven. Er staat dan bijvoorbeeld '3 kleuren uit beeld!' Door het venster breder te maken passen er meer kleuren in.

Met Initieer worden alle vakjes leeggemaakt en moeten alle kleuren handmatig aan een symbool gekoppeld worden.

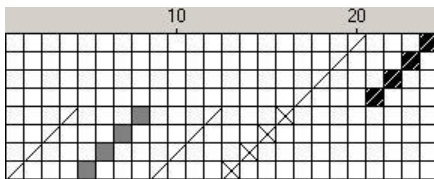
Voorbeeld kleursymbolen:



Gekleurde rijging



Keuze van de symbolen



Effect in de rijging.

### ***Alleen gebruikte kleuren in kleurpalet***

Bij het inlezen van een ontwerp uit een .wif-bestand van een ander weefprogramma kan het kleurpalet tientallen kleuren bevatten die niet in het ontwerp gebruikt worden. Om alle ongebruikte kleuren uit het palet weg te krijgen, kan deze menu-optie gebruikt worden.

## Menu Weergave

In dit hoofdstuk wordt het menu Weergave besproken.

### **Zoom**

Door Zoom in of uit te schakelen, wordt gewisseld tussen de twee vakjesgroottes die zijn ingesteld. Zie menu Instellingen – Voorkeuren - Algemeen. Het wisselen tussen deze twee instellingen gaat sneller door te klikken op het icoontje voor Zoom in de werkbalk of door [Ctrl Z] (of anders gekozen: [F10]). Zo is het mogelijk om snel te wisselen tussen hele kleine en hele grote vakjes



De vakjesgrootte van de weergave is eenvoudig aan te passen door te verkleinen of vergroten.

| <i>Verkleinen</i>                                                                 | <i>Vergroten</i>                                                                  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |
| [-]                                                                               | [+]                                                                               |
| [F3]                                                                              | [F4]                                                                              |

### **Achterzijde weefsel**

Met deze keuze wordt de achterzijde van het weefsel gesimuleerd door ketting- en inslageffect te verwisselen

### **Omkeren weefsel**

Met deze keuze wordt het weefsel omgedraaid en zie je de achterkant op realistische wijze.

### **Werkbalk verbergen**

Om een beetje meer ruimte in het WinWeef venster te krijgen, kan de werkbalk tijdelijk worden verborgen. Als de werkbalk is verborgen, kan deze weer worden getoond door bij 'Werkbalk verbergen' de keuze af te vinken. Als WinWeef opnieuw wordt gestart, is de werkbalk altijd weer aanwezig bovenin het venster.

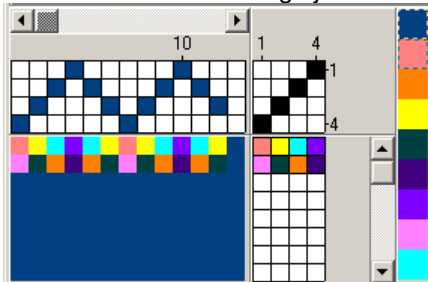
## Menu Instellingen

In dit hoofdstuk wordt het menu Instellingen besproken.

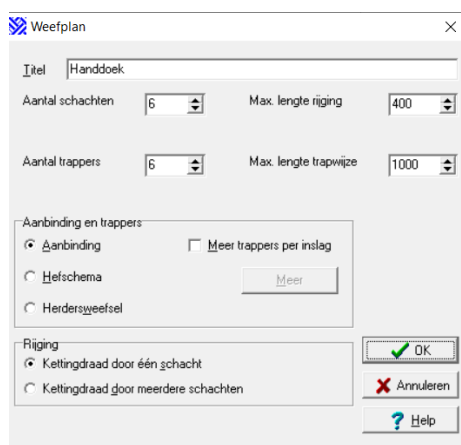
### Weefplan

In dit scherm worden de instellingen voor dit ontwerp vastgelegd. Deze instellingen kunnen per ontwerp anders zijn. Instellingen die met getouw of de voorkeur van de wever te maken hebben, worden vastgelegd bij Instellingen – Voorkeuren.

- **Titel.** De titel staat boven het scherm en de afdruk van het ontwerp. Bij menu Bestand - Zoeken ontwerp kan de titel gebruikt worden om een ontwerp terug te vinden.
- **Aantal schachten/trappers.** Aantal schachten en trappers dat voor dit ontwerp gebruikt wordt.
- **Max. lengte rijging/trapwijze.** Hier kan aangegeven worden hoeveel ketting- en inslagdraden er gebruikt zullen worden.
- **Aanbinding en trappers.**
  - Aanbinding: Er wordt aangegeven welke trappers aan welke schachten worden gebonden en er is één trapper per inslag. Voor aanbinding in partijen ook 'Meer trappers per inslag' aanvinken.
  - Hefplan: geeft aan welke schachten omhoog gaan bij een inslag.
- Herdersweefsel is een speciale manier van tekenen. Dit is het enige geval waarbij in de trapwijze ieder vakje een andere kleur kan krijgen. Let op: de aanbinding is in WinWeef het invert van de aanbinding tijdens het weven.



- **Rijging.** De optie kettingdraad door meerdere schachten is uiterst ongebruikelijk, maar bij een damastontwerp voor trekgetouw zou dit van toepassing kunnen zijn.



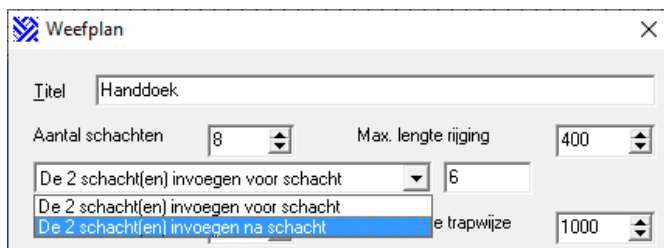
### Aantal schachten, aantal trappers achteraf wijzigen

Als het aantal schachten wordt verminderd, zullen er schachten moeten worden verwijderd. Je kunt aangeven welke dat zijn zodat in een ontwerp waar al een rijging is ingevoerd, niet de verkeerde schachten verdwijnen.

Als het aantal schachten of trappers wordt *verminderd* van 8 naar 6, meldt WinWeef dat er 2 schachten worden verwijderd en stelt voor om dat vanaf schacht/trapper 1 te doen, dus om schachten 1 en 2 te verwijderen.



Als het aantal schachten of trappers wordt *vermeerderd*, stelt WinWeef voor om deze voor schacht/trapper 1 toe te voegen. Er kan worden gekozen voor een andere positie en er kan ook worden gekozen om het na een bepaalde positie toe te voegen.



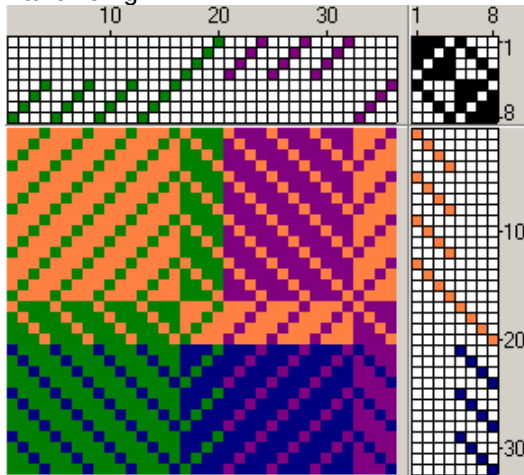
Als later wordt bedacht dat de nieuwe schachten of trappers op een andere plaats hadden moeten staan, kunnen ze via het rechtermuismenu, 'Schacht/trapper naar voren' of 'Schacht/trapper naar achteren' of met 'Schacht naar positie...' verplaatst worden.

Als er voor hefplan wordt gekozen zal dit dezelfde breedte krijgen als het aantal schachten.

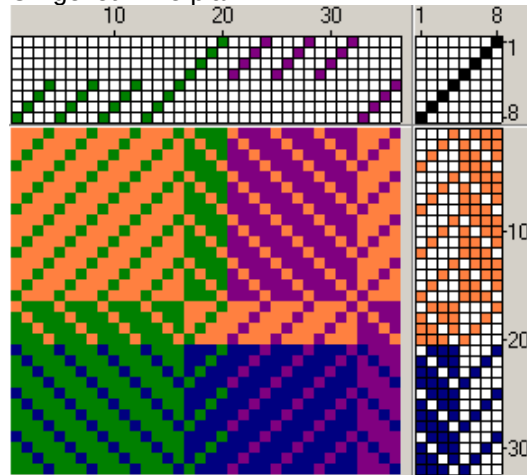
## Type aanbinding veranderen

Omzetten van aanbinding naar een hefplan:

Aanbinding



Omgezet in hefplan

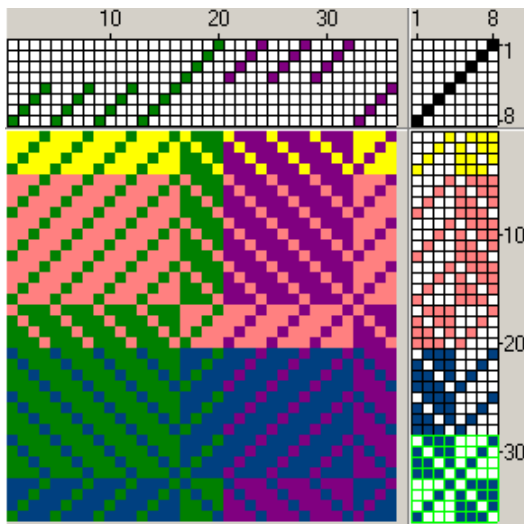


Omzetten van hefplan naar aanbinding kan veel minder, maar ook veel meer trappers opleveren. WinWeef heeft geen voorkeur voor een 'mooie' aanbinding, dus de aanbinding kan er zeer ongebruikelijk uitzien. Via het rechtermuismenu in de aanbinding kun je met trapper naar rechts / links veranderingen aanbrengen in de aanbinding, zonder het weefsel te veranderen, want de trapwijze verandert dan mee.

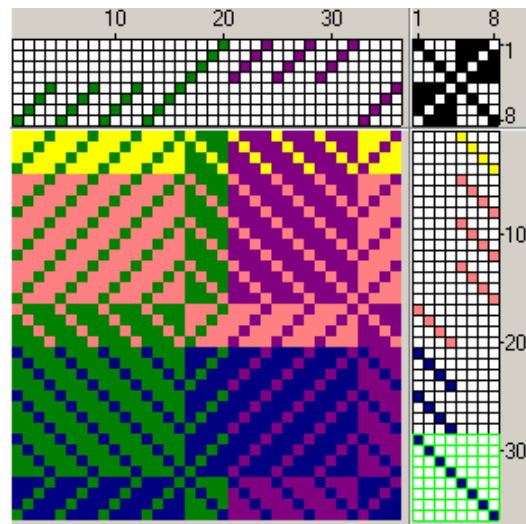
Bij het omzetten van hefplan naar aanbinding, wordt er via de knop 'Meer' keuze gegeven uit vier mogelijkheden.

- *Efficiënt omzetten naar aanbinding.* Voor iedere soort inslag wordt een aparte trapper in gebruik genomen. Beginnend met de allereerste inslag voor de meest linker trapper.
- *Iedere inslag op eigen trapper.* Dit kan helpen bij de mechanische dobby.
- *Geheel niet omzetten* leidt niet tot een andere aanbinding of trapwijze, maar het is wel mogelijk om in de aanbinding te wijzigen. Een aanbinding kan immers gewijzigd worden..
- *Blok in trapwijze wordt aanbinding.* Om bij het omrekenen naar een aanbinding toch direct een gewenste aanbinding te krijgen, kan er in de trapwijze een blok worden geselecteerd waarin die gewenste aanbinding voorkomt. Met 'Blok in trapwijze wordt aanbinding', wordt dit blok de aanbinding. Als niet alle benodigde combinaties in het aangegeven blok aanwezig zijn, dan zal de omzetting niet helemaal slagen!

Blok aangegeven in trapwijze bij een hefplan

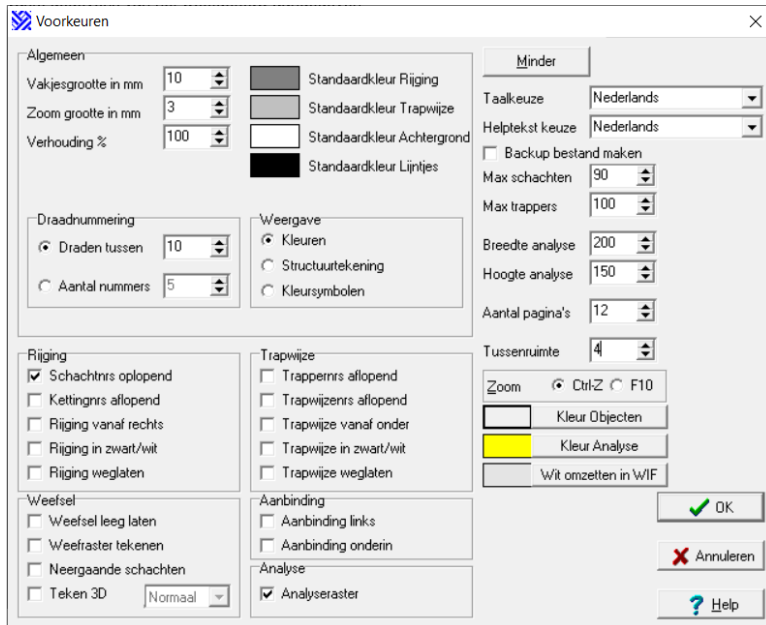


Omzetting naar aanbinding met de optie 'Blok in trapwijze wordt aanbinding'



## Voorkeuren

In dit venster worden de voorkeursinstellingen voor de weergave van de ontwerpen en een aantal vaste gegevens van het weefgetouw aangegeven.



## Algemeen

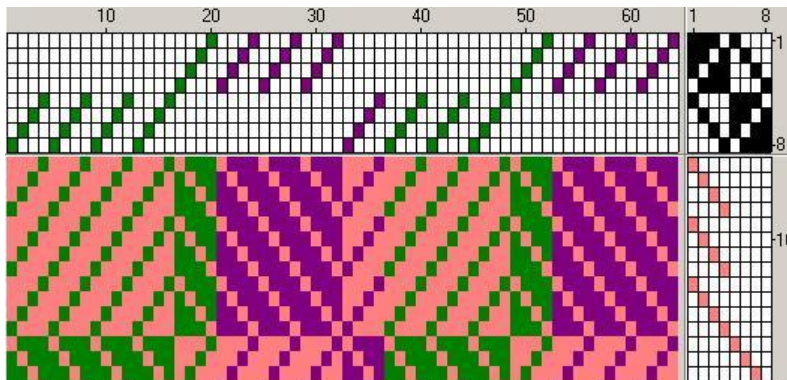
Hier wordt aangegeven hoe het ontwerp op het scherm getoond moet worden en wat de standaardkleuren zijn.

- *Vakjesgrootte in mm* bepaalt de normale grootte van de vakjes.
- *Zoom grootte in mm* bepaalt de grootte als gezoomd wordt. Zie Weergave - Zoom. Het is handig om een van beide groot, bijvoorbeeld 12, te nemen en de ander klein, bijvoorbeeld 2. Op deze manier kan snel gewisseld worden tussen een tekenweergave en een weergave waarin een heel groot gedeelte van het ontwerp zichtbaar is.

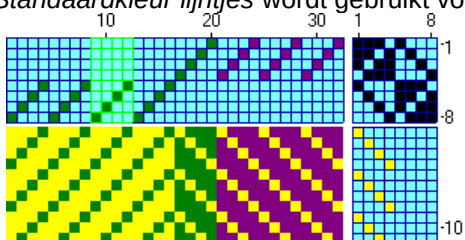
Bij een vakjesgrootte van 1 of 2 tekent WinWeef in de rijging, aanbinding, trapwijze, weefsel en analyse geen raster omdat anders het raster te overheersend wordt.

Bij een vakjesgrootte tot en met 4 tekent WinWeef geen 3D structuur omdat anders de 3D lijntjes te overheersend worden.

- Tijdens het ontwerpen kan ook vergroot en verkleind worden. Zie Weergave - Zoom *Verhouding* Bepaalt de verhouding tussen hoogte en breedte van de vakjes als door een stevige aanslag, bepaald materiaal gebruik of een bijzondere techniek de vakjes niet vierkant zijn. Als het ontwerp wordt gebruikt voor bijvoorbeeld een haakpatroon, zijn de vakjes anderhalf maal zo hoog als breed. Bij 'Verhouding %' wordt dan 150 ingevoerd, Een maximale vervorming van vijfmaal is toegestaan, dus minimaal 20% en maximaal 500%.



- **Standaardkleuren.** De verschillende standaardkleuren kunnen worden gewijzigd door op het gewenste kleurvlakje te klikken. In het Windows-kleurpalet kan dan een andere kleur worden geselecteerd. De vier kleuren moeten verschillend zijn. Als bijvoorbeeld dezelfde standaardkleur wordt gekozen voor rijging en trapwijze, dan meldt WinWeef 'Kleur van rijging en trapwijze zijn hetzelfde' en de OK knop wordt uitgeschakeld.
- **Standaardkleur rijging/trapwijze** Alle draden waar nog geen vakjes zijn ingevuld krijgen deze nieuwe kleur.
- **Standaardkleur achtergrond** wordt gebruikt voor de niet-gevulde vakjes in rijging, aanbinding en trapwijze. Als in het ontwerp witte draden worden gebruikt, zou je deze kleur bijvoorbeeld op lichtgrijs kunnen zetten.
- **Standaardkleur lijntjes** wordt gebruikt voor alle rasters.



In dit voorbeeld zijn de volgende standaardkleuren gewijzigd  
 Achtergrond: Lichtblauw  
 Raster: Donkerblauw  
 Objecten: Wit (Zie Meer)

## Algemeen Draadnummering

De draadnummering in rijging en trapwijze.

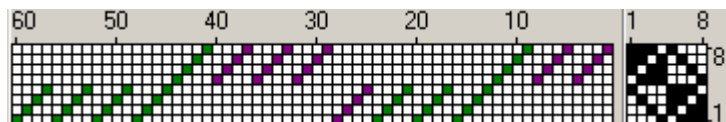
- **Draden tussen** bepaalt hoeveel draden er tussen twee te vermelden getallen staan. Dus met een waarde 10 worden in de draden de tientallen aangegeven. Als door de vakjesgrootte bij het inzoomen er vakjes van grootte 1 worden gebruikt, dan zullen er dus zoveel tientallen getoond kunnen worden dat deze cijfers over elkaar heen komen te staan.
- **Aantal nummers** verdeelt de nummering over de rijging en trapwijze. Bij de waarde 3 wordt er geheel links, geheel rechts en in het midden een waarde getoond. Als het hoofdvenster wordt vergroot, worden dus ook de onderlinge afstanden tussen de getoonde nummers vergroot.
- Als de waarde 0 wordt gekozen, worden er in het geheel geen linialen getoond.

## Weergave

Meestal zal je bij 'Weergave' kiezen voor Kleuren. Wil je echter de structuur van het weefsel bekijken, kan er ook worden gekozen voor 'Structuurtekening'. Ook voor speciale toepassingen zoals bijvoorbeeld voor een cursus of voor gebruik van een ontwerp in een document dat in zwart/wit gekopieerd gaat worden, kan er worden gekozen voor 'Structuurtekening' of 'Kleuren als symbolen'. Zie ook menu Kleur - Kleursymbolen

## Rijging en trapwijze

- **Schachtnrs oplopend:** voorste schacht wordt 1, de waarde loopt naar achteren op. Ook in de aanbinding zie je dan verticaal de nummering in deze volgorde.
- **Kettingnrs dalend:** de meest rechtse draad in de rijging wordt 1, nummering loopt naar links op.



Een voorbeeld met 'Schachtnrs oplopend' en 'Kettingnrs dalend'

- **Rijging vanaf rechts** wordt automatisch toegepast als er een WIF-ontwerp wordt ingelezen. Het is daar gebruikelijk dat het ontwerp vanaf de meest rechtse draad wordt gemaakt en in zulke gevallen is het handig dat WinWeef bij het openen van een ontwerp zelf al direct naar uiterst rechts bladert.



- *Rijging in zwart/wit* kan bijvoorbeeld worden gebruikt als er hele lichte kleuren in de rijging worden gebruikt en zeker in combinatie met kleine vakjes is het weefsel dan slecht te zien. Door de rijging in zwart/wit te tonen (het weefsel zelf blijft in kleur) wordt het duidelijker.
- *Rijging weglaten* laat rijging en aanbinding van het hoofdscherm verdwijnen zodat er meer ruimte is voor het weefsel en de trapwijze.

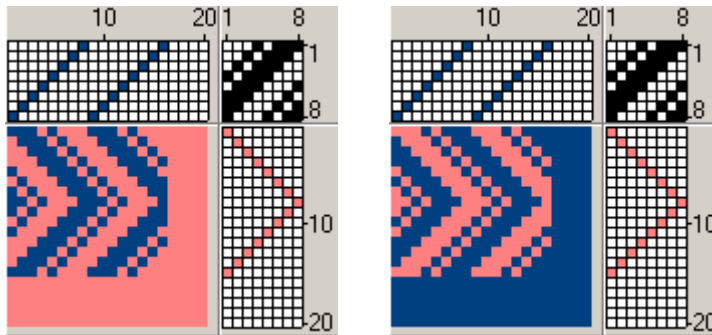
De mogelijkheden onder 'Trapwijze' zijn analoog aan die voor 'Rijging'.

## Weefsel

- *Weefsel leeg laten*: het weefsel wordt niet getekend. Bij uiterst kleine vakjes, een groot scherm en een heel trage computer gaat het bladeren door het ontwerp heel snel als het weefsel niet getekend wordt.
- *Weefraster tekenen* in het weefsel wordt hetzelfde raster getoond als in rijging, aanbinding en trapwijze.
- *Neergaande schachten*: een leeg weefsel heeft de kleur van de kettingdraden. Op de posities waar een inslagdraad wordt aangebracht, verschijnt de kleur van de inslagdraad.

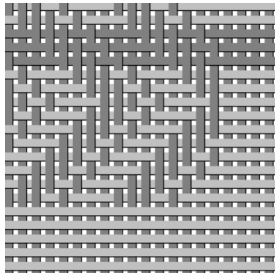
Neergaande schachten niet  
aanvinken

Neergaande schachten

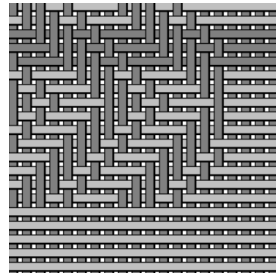


- *Teken 3D* (drie dimensies) ziet er niet alleen levendig uit, het is ook de enige manier om bij gelijke kleuren in rijging en trapwijze te kunnen zien hoe het weefsel wordt opgebouwd. De keuzelijst bepaalt welke vorm van 3D tekenen wordt toegepast:
  - *Normaal* laat ruimte vrij tussen de draden en zet een zwart lijntje rechts en onder iedere draad.
  - *Dik* zet rechts en onder een dubbele zwarte lijn en zet links en boven een enkele zwarte lijn.
  - *Simpel* laat geen ruimte vrij tussen de draden en zet een zwart lijntje aan weerszijde van iedere draad.
  - *Schaduw* is toegevoegd ter onderscheiding van donkere kettingkleuren. Het tekent links in de kettingdraden een donkergrijs streepje en in de inslagdraden onderin een zwart streepje.

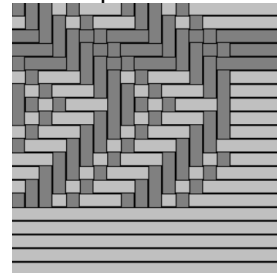
3D Normaal



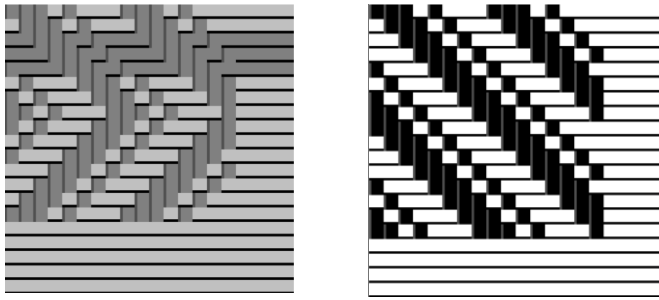
3D Dik



3D Simpel



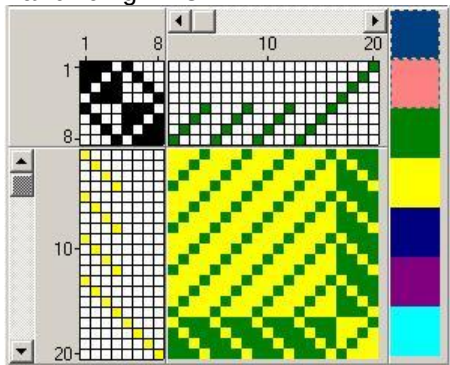
## 3D Schaduw



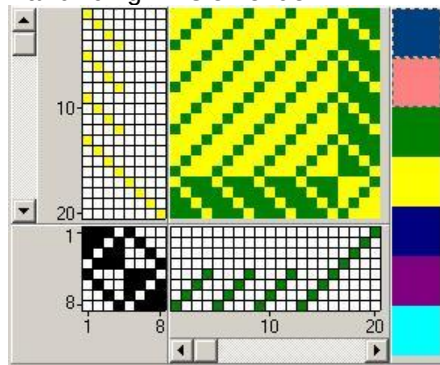
## Aanbinding

Het hangt af volgens welke 'school' je hebt geleerd om ontwerpen te tekenen om te bepalen waar de aanbinding moet staan in een ontwerp. Als de aanbinding wordt verplaatst door te kiezen voor 'Aanbinding links' en/of 'Aanbinding onderin', dan worden trapwijze en/of rijging mee verplaatst en ook de liniaal met de draadnummering en de schuifbalken worden op de logische plaatsen gezet.

Aanbinding links



Aanbinding links en onderin



## Analyse

In het analyse scherm kan er net als in het weefsel scherm voor worden gekozen om een raster te tekenen

## Meer

Met de knop Meer verschijnen extra instelmogelijkheden.

- Taalkeuze en Helptekstkeuze** WinWeef wordt geleverd met een Nederlandse, Duitse en Engelse lijst. Zodra je een taal kiest, worden alle menu's, meldingen, labels, hints en foutmeldingen uit het gekozen bestand overgenomen. Alle teksten in WinWeef zijn zelf te veranderen. Zie Bijlage WinWeef en talen.

WinWeef wordt geleverd met een Nederlandse- en Engelstalige helptekst.
- Backup bestanden maken.** Net als veel andere computerprogramma's kan ook WinWeef ervoor zorgen dat bij het opslaan in een bestand de vorige inhoud van dat bestand niet verloren gaat doordat het al bestaande bestand onder een andere naam wordt veiliggesteld. De extensie van dat bestaande bestand was .wf2 of .wf1 of .wif (zie Opslaan ontwerp) en wordt gewijzigd in .bak. De extensie .bak is in Windows bijna altijd de standaard extensie voor back-ups.

Als je opnieuw het ontwerp opslaat, dan wordt eerst het bestaande WinWeef-bestand over die al bestaande back-up heen geschreven. Er ontstaat dus niet meer dan één back-up per WinWeef bestand.

Als nu blijkt dat het opgeslagen ontwerp eigenlijk niet goed was, maar het daarvoor opgeslagen bestand wel, dan kun je in de Windows Verkenner het back-up bestand herbenoemen en de extensie geven van het minder goede bestand.

Stel dat bestand MijnOntwerp.wf2 niet voldoet, zoek dan in dezelfde map *MijnOntwerp.bak* op

en herbenoem dat bijvoorbeeld naar MijnGoedeOntwerp.wf2. Nu is dat back-up bestand door WinWeef te openen.

- *Max schachten, Max. trappers.* Deze zelf te kiezen maxima zijn van toepassing bij het instellen van een ontwerp bij menu Instellingen, **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden..** ij het genereren van een netwerk rijging of bij bloksubstitutie kunnen er wel meer schachten of trappers ontstaan dan hier wordt ingesteld.
- *Breedte analyse, Hoogte analyse.* Het getoonde weefsel wordt berekend en kost zelf dus geen geheugen in de computer, maar van de analyse wordt ieder vakje bewaard. Een analyse zal in het algemeen ook niet de afmetingen van rijging maal trapwijze hoeven hebben. De maximale grootte wordt hier vastgelegd.
- *Aantal pagina's.* Bij menu Bestand, **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.** kun je kiezen oor afdrukken over meerdere pagina's en bij een groot ontwerp en/of grote vakjes zou dat kunnen leiden tot schrikbarend en onzinnig veel vellen papier. Hier kun je vastleggen wat een acceptabel aantal pagina's is dat in zo'n geval mag worden afgedrukt.
- *Tussenruimte.* Ten behoeve van een duidelijk ruimte tussen rijging, aanbinding, trapwijze en het weefsel kan de tussenruimte tussen deze onderdelen worden vergroot.
- *Zoom.* Omdat de toets combinatie Ctrl-Z in de meeste Windows-programma's is gereserveerd voor ongedaan maken, kan men ervoor kiezen om in- en uitzoomen te koppelen aan de sneltoets F10.
- *Kleur Objecten* Bepaalt de kleur van het venster direct rond rijging, aanbinding, trapwijze en weefsel. De werking is vergelijkbaar met die bij Standaardkleuren. Als op het kleurvak wordt geklikt en deze kleur op wit wordt gezet, leidt dat tot een mooi resultaat als het ontwerp naar het klembord wordt gekopieerd. Door te klikken op de knop 'Kleur Objecten', wordt de gebruikelijke kleur van de panelen in het hoofdvenster hersteld.
- *Kleur Analyse* Om duidelijk verschil te maken tussen het normale ontwerpvenster en het analyse venster van WinWeef, heeft het analyse venster een afwijkende kleur voor rijging, aanbinding, trapwijze, weefsel en schuifbalken. Als op het kleurvak wordt geklikt en deze kleur op wit wordt gezet, leidt dat tot een mooi resultaat als de analyse naar het klembord wordt gekopieerd. Door te klikken op de knop 'Kleur Analyse', wordt de gebruikelijke gele kleur van de panelen in het analyse venster hersteld.
- *Wit omzetten in WIF* Als uit een WIF-bestand van een ander weefprogramma een ontwerp wordt ingelezen en in dat ontwerp komen witte draden voor (draden met een kleur gelijk aan Standaard kleur achtergrond), dan wordt voorgesteld om die witte draden te vervangen door deze kleur. Door te klikken op de knop wordt die kleur op lichtgrijs ingesteld.

## Menu Analyse

In dit hoofdstuk wordt de analysemogelijkheid van WinWeef besproken.

### **Analysescherf**

De grote kracht van het analysescherf is het omzetten van een tekening in een weefontwerp. In het analysescherf kan bijvoorbeeld een weefselstructuur nagetekend worden. WinWeef analyseert de tekening en berekent een rijging, hefplan, aanbinding en trapwijze waarmee het getekende weefsel kan worden gemaakt. Vaak zal het tegenvallen hoeveel schachten en trappers een zelfgemaakte tekening gaat kosten. Door het te vereenvoudigen en steeds opnieuw te analyseren kan een werkbaar ontwerp worden verkregen.

Door een uit het ontwerpvenster overgenomen weefsel een beetje aan te passen, kan het aantal schachten en trappers verminderd worden.

In het analysescherf kunnen niet alleen weefsels nagetekend worden, elke willekeurige tekening kan erin gemaakt worden en omgezet naar een rijging, aanbinding en trapwijze. Bij tekeningen is de kans dat er een groot aantal schachten en trappers berekend wordt natuurlijk heel erg groot.

Tekenen in het analysescherf gaat op dezelfde wijze als tekenen in rijging en trapwijze in het WinWeef scherm. In tegenstelling tot het gewone WinWeef scherm wordt hier echter het weefsel zelf getekend.

In het analysescherf kan ook in blokmode en met kleur gewerkt worden. Dit gaat op dezelfde wijze als in het WinWeef scherm.

In het analysescherf kan worden getekend in de rijging, aanbinding en trapwijze, maar dit wijzigt *niet* het weefsel.

De kleuren van het analysescherf zijn anders dan van het gewone WinWeef scherm. Het meest opvallend is de gele omkadering van het scherm. Hierdoor kan niet per ongeluk in het analysescherf gewerkt worden. Deze kleuren kunnen aangepast worden, zie Instellingen - Voorkeur - Analyse

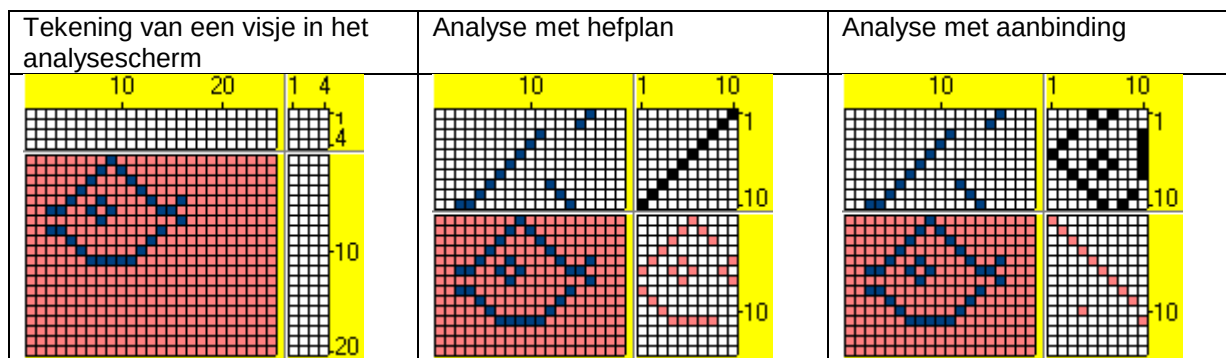
### **Wissel tussen analyse en ontwerp**

Wisselen tussen het analysescherf en het gewone WinWeef scherm is nodig om

- Een tekening uit het analysescherf verder te bewerken in het gewone WinWeef scherm. Als WinWeef het weefsel heeft geanalyseerd en rijging, aanbinding en trapwijze zijn berekend, wordt het ontwerp bij het wisselen overgenomen in het WinWeef scherm. Daar kan het ontwerp verfijnd worden zodat een weefbaar ontwerp ontstaat.
- Een ontwerp uit het WinWeef scherm kan worden overgebracht naar het analysescherf. Het weefsel zelf kan daar gewijzigd worden. Daarna kan WinWeef het gewijzigde weefsel analyseren en de rijging, aanbinding en trapwijze opnieuw berekenen. Bij het overzetten van een ontwerp uit het WinWeef scherm naar het analyse scherm vraagt WinWeef of het ontwerp naar het analysescherf gekopieerd moet worden.

### **Analyseren**

Met deze optie wordt de tekening geanalyseerd. Analyseren kan zowel met een hefplan als een Aanbinding. In Instellingen – Ontwerp is aangegeven welke aanbinding gebruikt wordt. Zie Instellingen – Ontwerp.



## Berekenen weefbrief

In een weefbrief staat onder andere welke materialen er gebruikt worden en hoeveel van elk materiaal. WinWeef kan deze berekeningen uitvoeren. Hierbij houdt WinWeef rekening met:

- *Weefkrimp*: door het weven gaat een draad over en onder andere draden door en wordt daardoor korter.
- *Aanbindverlies*: Het stuk ketting dat nodig is om deze aan te knopen na hevel – en rietrijgen, plus het deel dat niet meer geweven kan worden aan het einde van de ketting.
- *Waskrimp*: De krimp van het materiaal als het wordt gewassen.
- *Inslagruimte*: Een inslagdraad wordt enigszins losjes ingeslagen.

Als bekend is hoeveel meter draad er op een klos zit en hoeveel een klos kost, dan is de complete bestelling van de materialen en de kosten daarvan ook te berekenen.

Als vaker van hetzelfde materiaal gebruik wordt gemaakt, is het handig als het aantal meters draad per klos, de prijs, het gebruikelijke aantal draden per cm op het getouw bij het materiaal en een eventuele opmerking worden bewaard. Al deze aspecten zijn van toepassing op het Berekenen weefbrief venster.

Het venster Berekenen weefbrief bestaat uit twee tabbladen: Weefbrief en Materiaal.

- *Weefbrief*: Op dit tabblad worden de berekeningen gemaakt en kan het materiaal voor Ketting en Inslag gekozen worden. De materialen worden gekozen uit een lijst.
- *Materiaal*: Dit tabblad bevat ruimte om alle materialen vast te leggen. Je kunt zelf materialen toevoegen, verwijderen of wijzigen. De wijzigingen worden zichtbaar op het tabblad Weefbrief bij de keuze voor ketting- en inslagmateriaal.

Op het tabblad Weefbrief kunnen de gegevens die in zwart staan, gewijzigd worden. De grijze gegevens zijn het resultaat van berekeningen door WinWeef. Bij de weef- en waskrimp verliezen kan aangegeven worden of de berekening met een % of aantal centimeters uitgevoerd moet worden.

Als onder 'Ketting' 'Draden per cm' en 'Aantal kettingdraden' zijn ingevuld (en de cursor niet meer in 'aantal kettingdraden' staat) dan staat de uitkomst van deze berekening bij 'Weefbreedte' ingevuld en wordt, rekening houdend met weef- en waskrimp, de 'Breedte (cm)' teruggerekend. Dit geldt analoog voor 'Aantal inslagdraden' naar 'Lengte (cm)'. Het terugrekenen kan leiden tot een benadering waardoor de ingevoerde waarde enigszins kan afwijken.

Door een klik op 'Naar klembord' maakt WinWeef een tekst op het klembord met [Tabs] op handige posities. Deze tekst kan in een Word document geplakt worden. Gecombineerd met een afbeelding van het ontwerp kan het ontwerp op deze wijze gedocumenteerd worden.

Meestal worden verschillende kleuren gebruikt bij het weven. Voor elke kleur kan WinWeef berekenen hoeveel materiaal er nodig is.

Vink 'Bereken 1 kleur' aan om per kleur de berekeningen uit te voeren. Het WinWeef kleurpalet met alle kleuren uit het ontwerp wordt getoond. Klik op een kleur en WinWeef geeft aan hoeveel ketting en/of inslagdraden in deze kleur in het ontwerp aanwezig zijn. Voor deze kleur worden alle berekeningen uitgevoerd. Op deze manier kan per kleur de hoeveelheid materiaal berekend worden. In een ontwerp kunnen natuurlijk ook verschillende materialen gebruikt worden. Deze zullen ook van kleur verschillen. Door voor elk materiaal een andere kleur te kiezen, kan in dit scherm ook voor de verschillende materialen berekend worden hoeveel ervan nodig is. In dit geval moet nadat een kleur geselecteerd is, ook het materiaal van de ketting of inslag gewijzigd worden.

De berekening wordt ook opgeslagen bij het ontwerp. Als je per kleur de berekening doet kun je steeds het resultaat naar Word kopiëren. Zie Weefbrief in Word

Op tabblad Materiaal kunnen de materialen worden vastgelegd als het waarschijnlijk is dat er nog een keer gebruik van wordt gemaakt.

Met de knop 'Nieuw' wordt onderin de lijst een lege regel toegevoegd. Met de knop 'Verwijder' wordt de geselecteerde regel verwijderd. Deze lijst wordt vastgelegd in bestand WinWeefMateriaal.tab.

**Berekenen weefbrief** [X]

Weefbrief | Materiaal

|    | Materiaal              | looptengete | gram | draden/cm | €    | Opmerking                           |
|----|------------------------|-------------|------|-----------|------|-------------------------------------|
| 1  | alpaca                 | 500         | 50   | 28        |      | ggfd                                |
| 2  | chenille               | 180         | 100  | 4         |      | meer                                |
| 3  | chenille               | 282         | 100  | 6         | 5,43 | iets                                |
| 4  | colcoton 20/2          | 850         | 50   | 14        |      |                                     |
| 5  | coteline               | 660         | 100  | 13        |      |                                     |
| 6  | cottolin               | 603         | 100  | 8         |      | dus nog meer tekst, mag. hoeft niet |
| 7  | cottolin 22/2          | 3200        | 500  | 8         |      |                                     |
| 8  | kamgaren 24/2          | 6000        | 500  | 14        |      |                                     |
| 9  | katoen 16/2            | 6400        | 500  | 12        |      |                                     |
| 10 | katoen 20/2            | 8000        | 500  | 14        |      |                                     |
| 11 | katoen 24/2            | 9600        | 500  | 16        |      |                                     |
| 12 | katoen 30/2            | 12050       | 500  | 18        |      |                                     |
| 13 | katoen 32/2            | 13250       | 500  | 20        |      |                                     |
| 14 | katoen 40/2            | 337         | 100  | 19        |      |                                     |
| 15 | katoen 6/2             | 507         | 100  | 6         |      |                                     |
| 16 | katoen 8/2             | 644         | 100  | 8         |      |                                     |
| 17 | katoen met linnen 14/2 | 1183        | 100  | 12        |      |                                     |
| 18 | linnen 16/1            | 5400        | 500  | 20        |      |                                     |

Verwijder Nieuw

Afdrukken

Naar klembord

☐ Bereken 1 kleur

OK

Annuleren

Help

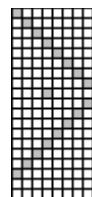
## Latjes berekenen

Als wordt geweven met een mechanische dobby, moet het juiste aantal selectielatjes worden gemaakt met in de juiste gaten de nokjes om de schachten te bedienen. Tijdens het weven moet je weten hoeveel latjes je verder heen of terug moet om het juiste latje voor de volgende inslag te krijgen. Bij 'Latjes berekenen' wordt berekend hoeveel verschillende soorten inslagen er zijn, hoe vaak ze voorkomen en wat de grootste afstand is dat een bepaald latje verwijderd is van een vorig latje, hoe vaak deze grootste afstand voorkomt en bij welke inslagdraad dat voor het eerst is. Als de latjes in een doorlopende band zitten, kan er zowel heen als terug worden gedraaid en dan zal dus ook de grootste afstand direct worden gehalveerd.

Door met de knoppen met de pijlen een latje te verplaatsen, kunnen de grootste onderlinge afstanden mogelijk worden verkleind. Omdat door de verplaatsingen de nummers niet meer netjes vanaf 1 oplopen, kan met de knop Hernummer de nummering weer netjes worden gemaakt. Soms kan het toevoegen van een lat ook een gunstig effect hebben. WinWeef gebruikt de geselecteerde lat om te verdubbelen en geeft die nieuwe lat hetzelfde nummer, maar dan met aan 'a' erachter. Door het toevoegen van een extra lat, nemen wel alle andere afstanden weer toe, dus het is heel moeilijk om een ideale samenstelling te maken!

Op tabblad 'Trapwijze' wordt bij iedere inslag vermeld welke lat er voor nodig is en hoeveel verder (een positieve waarde) of hoeveel terug (negatieve waarde) je de band met latjes moet draaien om naar dat volgende latje toe te gaan.

Hierna volgt een voorbeeld van beide tabbladen en een verdubbeling van een latje voor de trapwijze hiernaast.



**Latjes berekenen**

Maximaal aantal latjes: 40 ☐ Latjes in band

Latjes Trapwijze

| Nr. | Lat | Aantal | Grootste afstand | Aantal | Zie ir |
|-----|-----|--------|------------------|--------|--------|
| 1   | 1   | 2      | 1                | 1      | 17     |
| 2   | 2   | 2      | 1                | 2      | 2      |
| 3   | 3   | 2      | 1                | 2      | 3      |
| 4   | 4   | 3      | 4                | 1      | 9      |
| 5   | 5   | 2      | 1                | 2      | 5      |
| 6   | 6   | 2      | 1                | 2      | 6      |
| 7   | 7   | 2      | 1                | 2      | 7      |
| 8   | 8   | 2      | 4                | 1      | 10     |

Hernummer  
Voeg latnr toe  
Verwijder lat  
Afdrukken  
OK  
Annuleren  
Help

Latje 4 is verdubbeld, deze heet nu 4a. WinWeef heeft bepaald dat de lat die het beste gedupliceerd kan worden latje 2 is. Deze is dan ook geselecteerd. Als er latjes met een letter bij zijn gekomen, moet eerst op Hernummer worden geklikt om het venster te verlaten.

**Latjes berekenen**

Maximaal aantal latjes: 40 ☐ Latjes in band

Latjes Trapwijze

| Nr. | Lat | Aantal | Grootste afstand | Aantal | Zie ir |
|-----|-----|--------|------------------|--------|--------|
| 1   | 1   | 2      | 1                | 1      | 17     |
| 2   | 2   | 2      | 1                | 2      | 2      |
| 3   | 3   | 2      | 1                | 2      | 3      |
| 4   | 4   | 3      | 4                | 1      | 9      |
| 5   | 5   | 2      | 1                | 2      | 5      |
| 6   | 6   | 2      | 1                | 2      | 6      |
| 7   | 7   | 2      | 1                | 2      | 7      |
| 8   | 8   | 2      | 4                | 1      | 10     |

Hernummer  
Voeg latnr toe  
Verwijder lat  
Afdrukken  
OK  
Annuleren  
Help

Het resultaat in de trapwijze.  
De grootste afstand is nu 1 of -1. In plaats van 4 en -4.

**Latjes berekenen**

Maximaal aantal latjes: 40 ☐ Latjes in band

Latjes Trapwijze

| Nr. | Lat | Aantal | Grootste afstand | Aantal | Zie ir |
|-----|-----|--------|------------------|--------|--------|
| 1   | 1   | 2      | 1                | 1      | 17     |
| 2   | 2   | 2      | 1                | 2      | 2      |
| 3   | 3   | 2      | 1                | 2      | 3      |
| 4   | 4   | 2      | 1                | 2      | 4      |
| 5   | 5   | 2      | 1                | 2      | 5      |
| 6   | 6   | 2      | 1                | 2      | 6      |
| 7   | 7   | 2      | 1                | 2      | 7      |
| 8   | 8   | 2      | 1                | 2      | 8      |
| 9   | 4a  | 1      | 1                | 1      | 9      |

Hernummer  
Voeg latnr toe  
Verwijder lat  
Afdrukken  
OK  
Annuleren  
Help

**Latjes berekenen**

Maximaal aantal latjes: 40 ☐ Latjes in band

Latjes Trapwijze

| Inslag | Lat | Afstand | xxxxxxx  |
|--------|-----|---------|----------|
| 1      | 1   |         | x.....   |
| 2      | 2   | 1       | .x.....  |
| 3      | 3   | 1       | ..x..... |
| 4      | 4   | 1       | ...x.... |
| 5      | 5   | 1       | ....x... |
| 6      | 6   | 1       | .....x.. |
| 7      | 7   | 1       | .....x.  |
| 8      | 8   | 1       | .....x   |
| 9      | 4a  | 1       | .....x   |
| 10     | 8   | -1      | .....x   |
| 11     | 7   | -1      | .....x   |
| 12     | 6   | -1      | .....x   |
| 13     | 5   | -1      | .....x   |
| 14     | 4   | -1      | .....x   |
| 15     | 3   | -1      | .....x   |
| 16     | 2   | -1      | .....x   |
| 17     | 1   | -1      | x.....   |

Hernummer  
Voeg latnr toe  
Verwijder lat  
Afdrukken  
OK  
Annuleren  
Help

Na het berekenen van deze latjes, zal bij menu Bestand, **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.** bij Informatie' de optie 'Latjes' te kiezen zijn. Op de afdruk wordt dan naast iedere inslag heel klein het latjesnummer vermeld op zowel de afdruk van het hele ontwerp, als van alleen trapwijze.

## Kleuren tellen

Het kleurgebruik in rijging en trapwijze kan worden geraadpleegd met 'Kleuren tellen'. Standaard wordt gekozen voor alle draden in de rijging of trapwijze, dit kan echter aangepast worden. Aangegeven wordt hoeveel draden van die kleur in rijging of trapwijze aanwezig zijn en welk % van het totaal dit is. Dit venster kan afgedrukt worden.



## Aantal hevels per schacht

Als het ontwerp wordt uitgevoerd en de ketting wordt opgezet, moet per schacht de juiste hoeveelheid hevels worden opgezet. Met de menukeuze 'Aantal hevels per schacht' wordt geteld hoeveel hevels er voor welke schachten nodig zijn.

Standaard wordt het aantal hevels in de volledige rijging berekend. Het invullen van een andere waarde leidt tot het direct aanpassen van de telling.

Dit venster kan afgedrukt worden.

## Langste flottering

Voor bepaalde toepassingen zijn ontwerpen met lange flotteringen niet handig omdat de stof dan kan worden stukgetrokken. Bij een groot ontwerp kan ergens een onverwacht grote flottering ontstaan.

Met de menukeuze 'Langste flottering' worden de langste flotteringen opgezocht, geteld en wordt vermeld waar de eerste van die lengte in het ontwerp zitten.

Het WinWeef hoofdvenster blijft te gebruiken, dus als het venster van 'Langste flottering' ook zichtbaar blijft, kun je met behulp het vermelde draadnummer van rijging en trapwijze de flottering opzoeken. Door de muis over het ontwerp te verplaatsen wordt onderin het WinWeef venster weergegeven waar de cursor zich bevindt.

| Langste flottering |         |        |         |           |           |
|--------------------|---------|--------|---------|-----------|-----------|
|                    | Langste | aantal | rijging | trapwijze | gemiddeld |
| Ketting voor       | 3       | 754    | 1       | 1         | 1,80      |
| Ketting achter     | 3       | 698    | 1       | 18        | 1,75      |
| Inslag achter      | 3       | 754    | 1       | 1         | 1,80      |
| Inslag voor        | 3       | 698    | 14      | 1         | 1,75      |
| Weefsel            |         |        |         |           | 1,78      |

Afdrukken  
OK  
Annuleren  
Help

| Omschrijving   | Betekent een flottering waar de         |
|----------------|-----------------------------------------|
| Ketting voor   | Kettingdraad bovenop ligt               |
| Ketting achter | Kettingdraad achter het ontwerp ligt    |
| Inslag achter  | Kettingdraden bovenop liggen            |
| Inslag voor    | Kettingdraden achter het ontwerp liggen |

De gemiddelde flottering laat zien hoe evenwichtig het ontwerp is, want dat blijkt niet uit alleen het vermelden van een langste flottering.

## Inlezen afbeelding

In het analyse scherm kan een ontwerp getekend worden dat is gebaseerd op een afbeelding die misschien al beschikbaar is als plaatje op internet, als digitale foto of als gescande afbeelding. Dit is zeker goed mogelijk als het analyse scherm van WinWeef wordt gebruikt voor het ontwerp van een haak- of borduurpatroon. Hierbij gaat het alleen om het rasterpatroon dat over de afbeelding heen gelegd wordt. Een dergelijke afbeelding omzetten in een weefontwerp zal vaak resulteren in een zeer complex ontwerp.

In het venster van 'Inlezen afbeelding' kan via knop 'Bladeren' een te openen plaatje in een JPG of BMP bestand worden ingelezen. In Analyse > inlezen afbeelding > bladeren > deze PC > C: > WinWeef > afbeeldingen > klik op roos.

In onderstaand voorbeeld is het hart van de roos van 'Roos zwart wit.jpg' uit de WinWeef map 'afbeeldingen' ingelezen. Met een rasterhoogte en -breedte van 5 ontstaan er niet te veel en niet te weinig vakjes in de analyse. Als het raster te grof wordt gekozen, zullen vele dunne lijntjes van de tekening gaan verdwijnen. Het raster een beetje heen en weer schuiven met 'Naar rechts' of 'Naar beneden' heeft in een tekening zonder horizontale of verticale lijnen weinig zin, omdat waar nu op het ene moment een lijn mooi volledig in een vakje valt, andere lijnen juist halverwege twee vakjes vallen.

Bij 'Kleuren omzetten' kun je één voor één de keuzes 'Meest voorkomende kleur', 'Centrale kleur per vakje' en 'Gemiddelde kleur' uitproberen. Steeds is dit te herstellen met de knop 'Herstel' die het originele plaatje toont.

WinWeef test uit ieder vakje 9 pixels. Daarom kan een vakje ook niet kleiner worden gemaakt dan 4 bij 4: 1 pixel voor het raster zelf en nog 9 pixels om te testen. 'Meest voorkomende kleur' telt dan welke kleurwaarde het meest voorkomt. 'Centrale kleur per vakje' neemt de middelste van de 9 pixels. 'Gemiddelde kleur' telt van de 9 pixels de Rood, Groen en Blauwwaarde op en middelt die tot een nieuwe kleurwaarde.

Tijdens het omzetten wordt bovenin het venster een voortgangsbalk getoond die aangeeft hoever het omrekenen vordert.

origineel

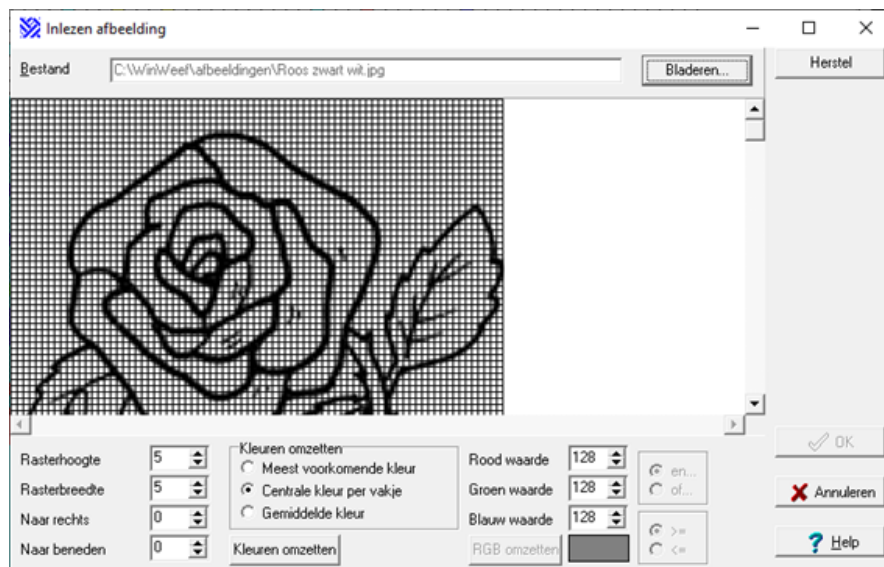
Meest  
voorkomende kleur

Centrale kleur  
per vakje

Gemiddelde kleur



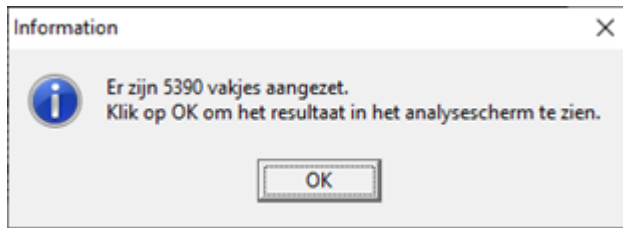
Nu er per vakje slechts één kleur aanwezig is, is het vergelijkbaar met een WinWeef ontwerp. Maar net als bij een normaal ontwerp met bijvoorbeeld kleuren in de rijging, geeft dit nog niet aan waar een vakje wel en niet is gevuld.



Als je met de muiscursor over de omgezette tekening beweegt, zie je rechtsonder in het venster drie lichtgrijs getoonde kleurwaarden voor Rood, Groen en Blauw per vakje aangeven wat de waarde is en in het kleurvlakje daaronder wordt nog eens die kleur in een groter vlak getoond.

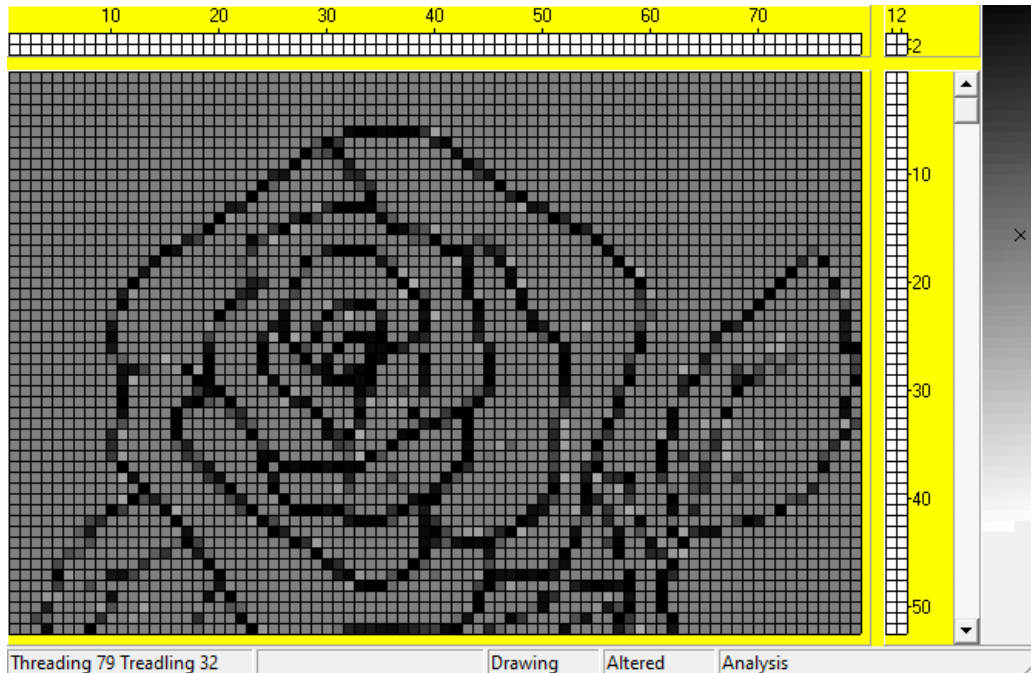
Bij zo'n zwart/wit tekening als deze is een waarde te bedenken die als grens dient om een vakje wel of niet als gevuld te beschouwen. In dit voorbeeld worden alle lichte en donkere grijsinten als een gevuld vakje beschouwd. De grenswaarde voor Rood, Groen en Blauwwaarde is bijvoorbeeld 170 waarvoor dan geldt dat als de kleurwaarde voor alle drie de kleurwaarde kleiner of gelijk is aan 170 dan is het vakje gevuld. En omdat wit de waarde 255, 255, 255 heeft, zullen witte vakjes dus niet als gevuld worden beschouwd.

Door een klik op 'RGB omzetten' berekent WinWeef welke vakjes wel en niet gevuld gaan worden in de analyse. WinWeef meldt dan bijvoorbeeld:



Er zijn dus 5390 gevulde vakjes in de analyse.

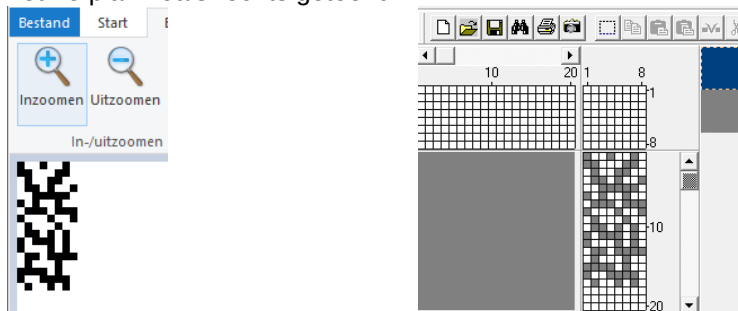
In de analyse is nu een roos verschenen en het kleurpalet is gevuld met honderden grijsstinten.



Als uit de map 'afbeeldingen' het plaatje 'bloemen.jpg' wordt ingelezen, zal met rasterhoogte en – breedte van 5 en met 'Gemiddelde kleur' een waarheidsgetrouw plaatje ontstaan, maar met rasterhoogte en –breedte van 9 blijft er slechts een kleurige wolk over.

## ***BMP naar hefplan***

Bitmap (BMP) naar hefplan. Wanneer een hefplan in een ander programma is ontworpen, bijvoorbeeld in Photoshop Elements, kan de BMP ervan snel geïmporteerd worden naar het hefplan in WinWeef. Deze optie kan ook gebruikt worden voor een plaatje dat op de PC beschikbaar is als .BMP-bestand. Maximaal 2000 draden worden met de afbeelding gevuld en niet meer dan het maximaal toegestane schachten dat is ingesteld bij menu Instellingen, Voorkeuren, Meer, Max schachten. Iedere niet-witte pixel in de afbeelding wordt een schacht die omhoog moet. Met het plaatje links als voorbeeld wordt het hefplan zoals rechts getoond.



## Menu Technieken

De mogelijkheden bij menu Technieken zijn voor wevers met enige ervaring. Om het beste resultaat te verkrijgen met de hier aanwezige gereedschappen, is weeftechnische kennis een vereiste. In het document 'WinWeef in de praktijk' worden de mogelijkheden aan de hand van voorbeelden en oefenbestanden gedemonstreerd. In deze handleiding zal dan ook alleen kort de bediening van deze menu's worden uitgelegd.

### Bloksubstitutie

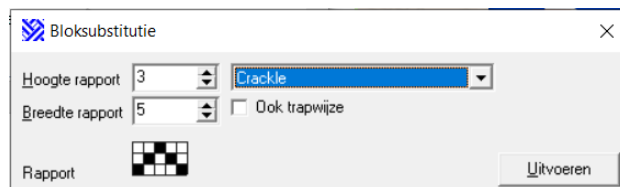
Het venster van bloksubstitutie vereist eerst dat er een keuze wordt gemaakt uit de lijst van mogelijke bloksubstituties. Als er een keuze is gemaakt, worden er eventuele rapporten getoond.

Als een rapport grijs is, kan er niet in worden gewijzigd. Als een rapport zwart/wit is kan er wel worden gewijzigd. In het rapport kan ook met [Shift] klik en [Ctrl] [Alt] klik worden getekend (zie **Fout! erwijzingsbron niet gevonden.**).

De vakjesgrootte van de rapporten is gelijk aan de vakjesgrootte op het WinWeef hoofdscherm. Bij veel bloksubstituties kan worden gekozen of de techniek ook op trapwijze en aanbinding moet worden toegepast.

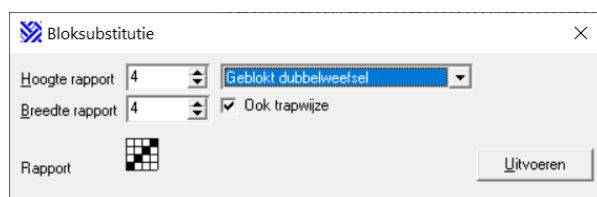
De gekozen bloksubstitutie wordt pas toegepast als op de knop 'Uitvoeren' wordt geklikt.

### Crackle



Het rapport toont bij voorkeur een omgekeerde letter V. Als de hoogte en/of breedte van het rapport wordt gewijzigd, worden eventuele wijzigingen van het rapport genegeerd en wordt er opnieuw een zo goed mogelijk passende omgekeerde V in het rapport getekend.

### Geblokt dubbelweefsel



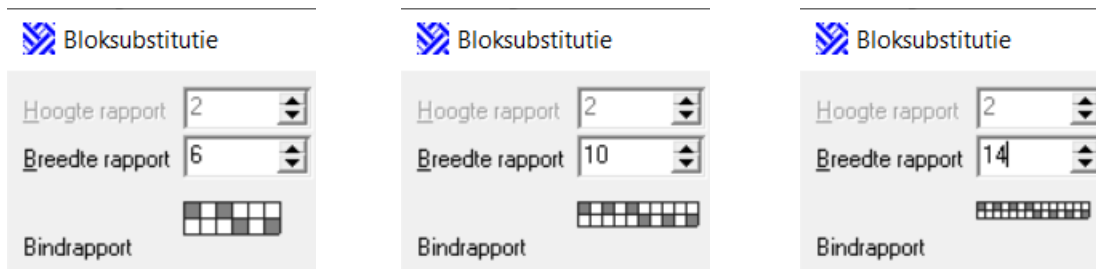
Alleen bij een rapporthoogte van 4, worden twee rapporten voorgesteld voor zowel een gevuld als een leeg vakje in de aanbinding.

In het rapport voor de rijging en trapwijze worden eventuele wijzigingen van het rapport genegeerd en wordt er opnieuw een diagonaal getekend.

De optie 'Ook trapwijze' is standaard aangevinkt

## Huck blokken

Het bindrapport is afhankelijk van de opgegeven breedte. De mogelijk breedtes zijn 6, 10, 14, 18 enzovoorts. De opgegeven rapportbreedte wordt dan ook afgerond naar de eerste rapportbreedte die gelijk of groter is dan de opgegeven breedte.



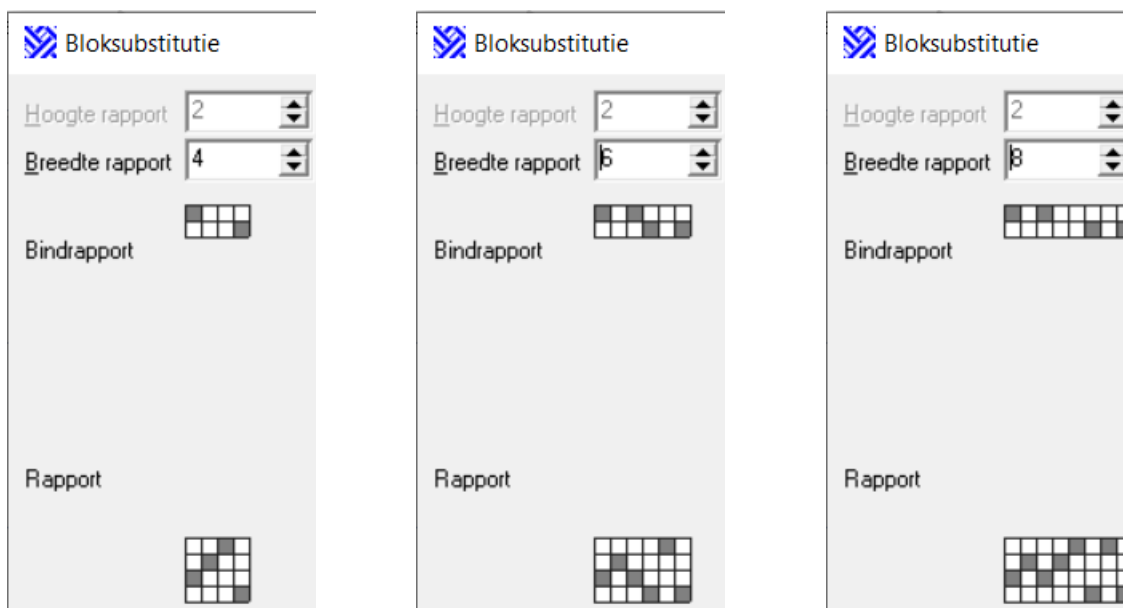
Bij Huck blokken kan worden gekozen uit 'Maak keepunten oneven', 'Maak alle blokken oneven' of 'Niet oneven maken'.

## Effenbinding groepen

Er is slechts één vast rapport, er is geen sprake van een instelbare hoogte en/of breedte en er is ook geen sprake van toepassing op aanbinding of trapwijze.

## M en O

De breedte van het rapport is in te stellen en wordt afgerond naar het eerste even getal groter dan of gelijk aan de opgegeven breedte. Bij rapport wordt getoond wat het effect is op de rijging.

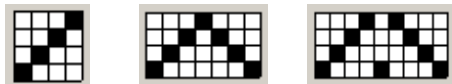


De optie 'Ook trapwijze' is standaard niet aangevinkt.

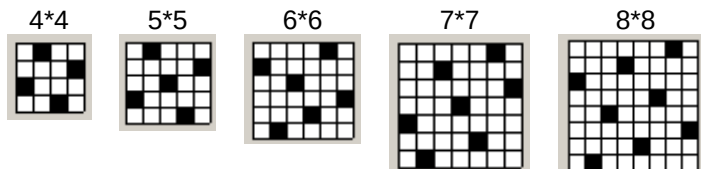
## Pellen

Het rapport is standaard een diagonaal, bij 'Keepunten' een omgekeerde letter V en bij 'Rozengang' wordt de omgekeerde V halverwege onderbroken door een voorste schacht. De afmeting van het rapport is afhankelijk van de gekozen hoogte. Het rapport kan worden gewijzigd.

Rapport      Bij      Bij rozenang  
keerpunten



Bij vierkante aanbindingen van 4, 5, 6, 7 of 8 is het mogelijk om te kiezen voor satijnellen.



## Zigzagdiagonaal

Het rapport toont bij voorkeur een omgekeerde letter V.

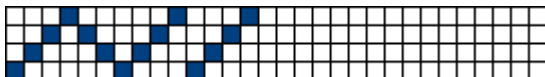
## Verschuiven

Het rapport toont bij voorkeur een diagonaal.

## Rijging bindrapport

Met 'Rijging bindrapport' worden in een ontwerp bindschachten op de voorste schachten toegevoegd. Het aantal schachten is standaard 2 maar kan worden verhoogd of verlaagd. Een lege kolom in het bindrapport betekent dat daar steeds een patroondraad wordt ingevuld die al in de ontworpen rijging staat. Een gevuld vakje in het bindrapport geeft aan waar een binddraad komt. Een geheel leeg of een geheel gevuld bindrapport is daarom niet zinvol en in zo'n geval wordt de Uitvoeren knop uitgeschakeld.

Een ontwerp met daaronder het toe te passen bindrapport      Het resultaat



## Rijging netwerk

Voor rijging netwerk geldt ook dat in 'WinWeef in de praktijk' er diep op wordt ingegaan. Rijging netwerk kan worden toegepast op een hoge ontwerplijn in de rijging. Zo'n ontwerp kan op bijvoorbeeld 60 rijen ('schachten') worden getekend om uiteindelijk tot een ontwerp te leiden op slechts bijvoorbeeld 8, 12 of 16 schachten.

Waarschijnlijk moet het maximale aantal schachten bij menu Instellingen > **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.** > Meer > Max schachten tijdelijk worden verhoogd om met zoveel schachten een ontwerplijn te kunnen tekenen.

Het reduceren van de vele rijen van de ontwerplijn kan door middel van pletten of inschuiven. Met 'Schachten gewenst' wordt dan aangegeven hoeveel schachten er moeten overblijven in het ontwerp. Bij Pletten leiden bijvoorbeeld de vakjes op de eerste vier rijen tot vakjes op de voorste schacht, vakjes op regels 5 t/m 8 tot vakjes op de tweede schacht, enzovoorts.

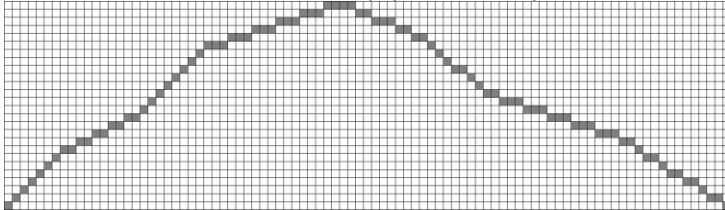
Bij Inschuiven tot bijvoorbeeld 4 schachten leiden vakjes op de rijen 1, 5, 9 en 13 tot een vakje op schacht 1 en vakjes op de rijen 2, 6, 10 en 14 tot een vakje op schacht 2, enzovoorts.

De grootte van het netwerkrapport is te veranderen, de inhoud van het netwerkrapport is snel te verwijderen met de knop 'Wissen' en ook in dit rapport kan met [Shift] klik een lijn worden getekend en met [Ctrl] [Alt] klik een diagonaal **Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd..** In het netwerkrapport komt per kolom slechts één gevuld hokje.

Dezelfde techniek die wordt toegepast op de ontwerplijn in de rijging, kan worden toegepast op een ontwerplijn in de trapwijze. Met 'Ook trapwijze' kan dit worden aangegeven.

Een ontwerplijn kan leiden tot een te verspreid beeld van de schachten. Door de ontwerplijn eerst uit te rekken, wordt het ontwerp regelmatig. Met 'Uitrekfactor' is de mate van uitrekken op te geven.

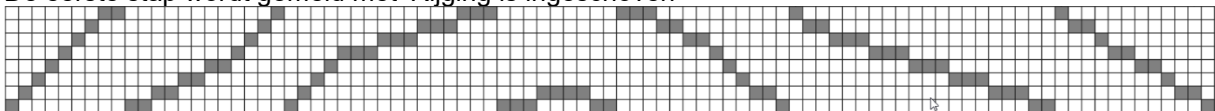
Een voorbeeld met een ontwerplijn over 26 rijen.



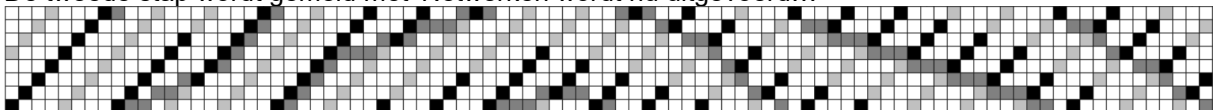
De optie 'Toon tussenstadia' geeft stapsgewijs een beeld van het omzetten van ontwerplijn naar rijging netwerk.

De optie 'Toon tussenstadia' geeft stapsgewijs een beeld van het omzetten van ontwerplijn naar rijging netwerk.

De eerste stap wordt gemeld met 'Rijging is ingeschoven'

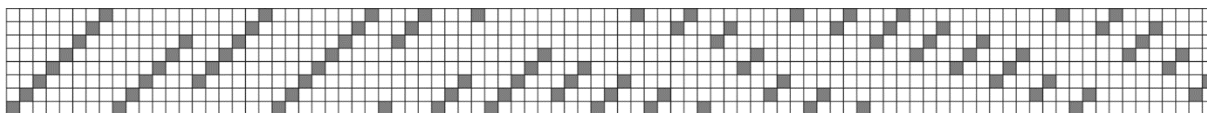


De tweede stap wordt gemeld met 'Netwerken wordt nu uitgevoerd...'



In deze stap worden geen kleuren getoond, maar wordt in lichtgrijs het netwerkrapport getoond, in donker grijs de ontwerplijn zoals deze is gewijzigd door de keuze bij 'Ontwerplijn vervorming' en in zwart wordt de ontstane rijging getoond.





Als het resultaat niet bevalt, kun je met menu Bewerken, Herstel rijging (of direct door de [F6] toets) de ontwerplijn terugkrijgen.

## Ontwerpen hefplan

Voor ontwerpen in het hefplan geldt ook dat in 'WinWeef in de praktijk' er diep op wordt ingegaan. De vakjesgrootte, het aantal kolommen en het aantal rijen is gelijk aan die op het WinWeef hoofdvenster.

Er zijn maximaal 8 compacte en 4 grote rapporten mogelijk. De hoogte en breedte van de kleine rapporten worden allemaal tegelijk ingesteld en drie rapporten hebben een standaard invulling. De vier grote rapporten kunnen per stuk worden ingesteld. Omdat ze groot zijn, hebben ze allemaal een eigen 'Wis' knop.

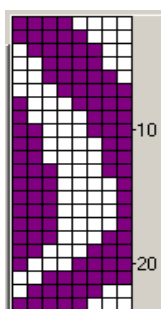
De invulling van de rapporten en het ontworpen hefplan zelf worden bij het ontwerpbestand mee bewaard.

Door in een rapport te klikken of door op zijn kleurvakje te klikken, of op de knop 'Vul' te klikken, wordt er een dikker randje om het kleurvlak getekend om aan te geven dat dit rapport de aandacht heeft: 'de focus'. In het rapport kan worden getekend met klik, [Shift] klik en [Ctrl] [Alt] klik (om een diagonaal te maken). In de 8 compacte en 4 grote rapporten kunnen blokken worden gemaakt, via Bewerken > blokmode of F2, waarmee de acties kopiëren, plakken, leegmaken, spiegelen, omklappen, ronddraaien, hor. ronddraaien en inverteren mogelijk zijn. Ook kan bij Bewerken worden gekozen voor 'Herstel hefplan' als een uitgevoerde blokactie in het hier op te bouwen hefplan ongedaan moet worden gemaakt.

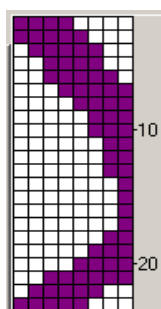
In Ontwerpen hefplan wordt met kleurbanen in het hefplan aangegeven welke gebieden door een bepaald rapport gevuld gaan worden. Als met de muis ingedrukt door dit hefplan wordt bewogen, wordt getekend in de kleur van het rapport dat 'de focus' heeft.

Met [Shift] klik wordt er een brede lijn van vakjes getekend tussen het laatste getekende punt en het huidige punt.

Om in één keer een rapport over het gehele hefplan te verspreiden, kun je op de knop 'Vul' klikken bij dat gewenste rapport.



Tekenbreedte 4,  
Niet afkappen



Tekenbreedte 4,  
Afkappen

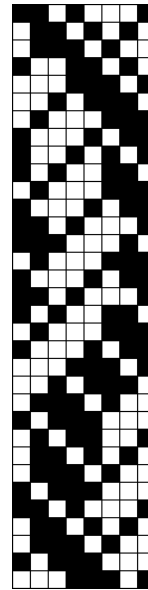
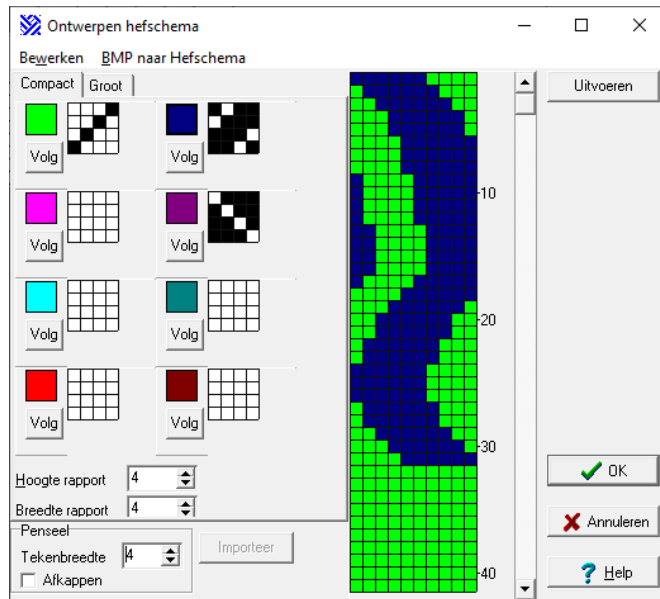
De breedte van de getekende baan geef je aan bij 'Penseel', 'tekenbreedte'. Als een baan bijvoorbeeld 4 breed is en je minder dan vier vakjes van de rechterkant van het hefplan tekent, kun je ervoor kiezen of die gekleurde baan dus smaller wordt. Kies dan voor 'Afkappen' bij 'Penseel'. Als de vakjes die aan de rechterkant niet meer passen aan de linkerkant moeten worden getekend, kies dan niet voor afkappen.

Door te klikken op 'Uitvoeren' worden de kleurbanen vervangen door de rapporten en wordt het aldus ontstane hefplan in het WinWeef hoofdvenster getoond.



## Ontwerpen hefplan met twee rapporten

## Het resultaat

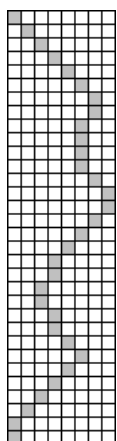


Als in het WinWeef venster een patroonlijn in het hefplan is getekend, kan deze dienst doen als leidraad voor het tekenen van een kleurbaan voor een bepaald rapport.

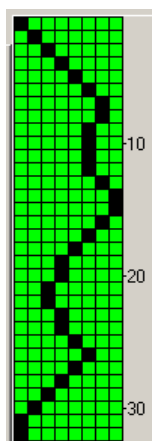
In het venster 'Ontwerpen hefplan' kan de knop 'Importeer' worden ingeschakeld. Als het vervolgens is geïmporteerd wordt deze als een zwarte lijn vakjes getoond, maar er is geen rapport in de kleur zwart. Deze zwarte vakjes dienen alleen als steun.

De knoppen met 'Vul' zijn nu gewijzigd in knoppen met 'Volg'. Als bij een rapport op een 'Volg' knop wordt geklikt, zal WinWeef met de ingestelde 'Tekenbreedte' en met de instelling bij 'Afkappen' de geïmporteerde lijn volgen. Die lijn is dan daarna verdwenen en dus worden de 'Volg' knoppen weer 'Vul' knoppen.

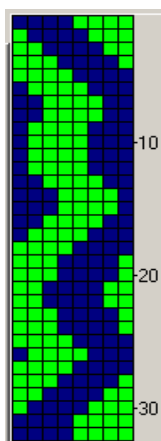
Patroonlijn  
in WinWeef



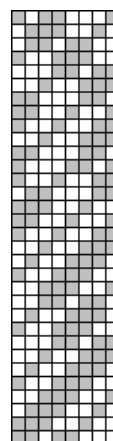
Ontwerpen  
hefplan na 'Vul'  
en 'Importeer'



Ontwerpen  
hefplan na 'Volg'  
met breedte 4 en  
niet afkappen'



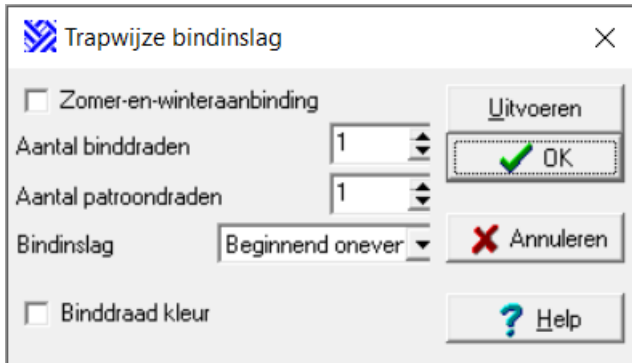
Opgebouwd  
hefplan in  
WinWeef



Met de menukeuze 'BMP naar hefplan' kan net als bij dezelfde keuze binnen menu Analyse een bitmap worden ingelezen in de trapwijze. Het aantal kolommen en aantal draden wordt hierbij niet veranderd

## Trapwijze bindinslag

Voor trapwijze bindinslag geldt ook dat in 'WinWeef in de praktijk' er diep op wordt ingegaan.



Met 'Trapwijze bindinslag' kunnen in een bestaande trapwijze bindinslagen worden toegevoegd. Als er hierdoor meer rijen nodig zijn, dan worden deze vanzelf toegevoegd.

Standaard wordt er steeds een bindinslag toegevoegd, dan een inslag uit de al ontworpen trapwijze, een patroondraad dus, dan weer een bindinslag, enzovoorts.

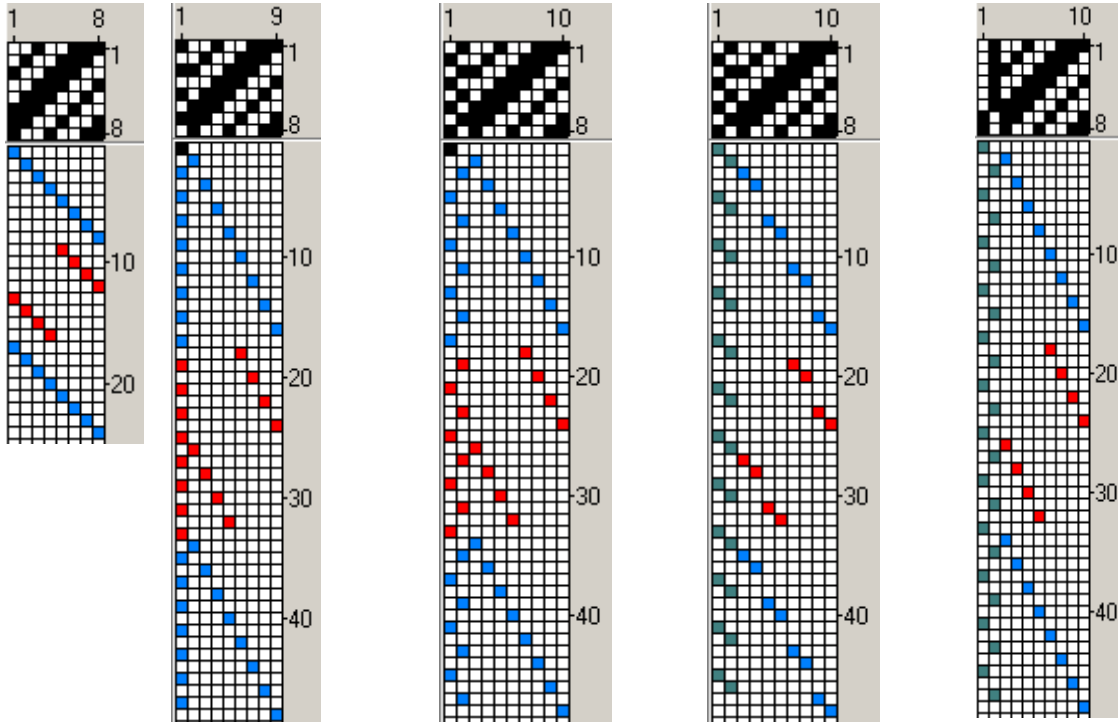
Bij keuzelijst 'Bindinslag' kan worden gekozen of de inslagen om en om even en oneven moeten zijn, of dat ze alleen even of alleen oneven moeten zijn.

De aanbinding wordt aan de linkerkant uitgebreid met 1 of 2 bindtrappers.

Als 'Binddraad kleur' wordt aangevinkt, kan met een klik op het kleurvlak daarachter een speciale kleur voor de bindinslagen worden gekozen. Zonder deze kleur krijgt de bindinslag de kleur van de patrooninslag. Eventueel kunnen de bindinslagen achteraf nog een aparte kleur krijgen via het rechtermuismenu in de trapwijze en dan 'Kleur alle draden op trapper'.

De optie 'Zomer- en winteraanbinding' maakt een speciale aanbinding voor deze techniek.

|                     |                                                |                                                   |                                                                      |                                                                                         |
|---------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Originele trapwijze | 1 binddraad<br>1 patroondraad<br>alleen oneven | 1 binddraad<br>1 patroondraad<br>beginnend oneven | 2 binddraad<br>2 patroondraad<br>beginnend oneven<br>binddraad kleur | 1 binddraad<br>1 patroondraad<br>beginnend oneven<br>binddraad kleur<br>Zomer en winter |
|---------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|



## Rijging echo

Voor rijging echo geldt ook dat in 'WinWeef in de praktijk' er diep op wordt ingegaan.

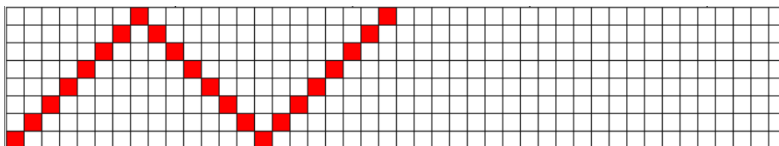
Een echodraad is een kopie van de originele draad, alleen is de schacht van de echodraad altijd een bepaald aantal posities meer naar boven of naar beneden verschoven dan de originele draad. De echodraad kan links of rechts van de originele draad komen.

Een verzameling van echodraden vormt een lijn, welke parallel aan de patroonlijn komt, een aantal schachten hoger of lager. De patroonlijn bestaat uit een verzameling van originele draden.

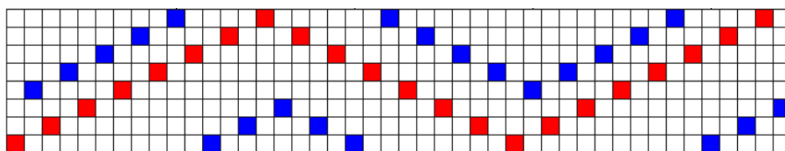
In het venster 'Rijging echo' wordt bij 'Schachten hoger' aangegeven hoeveel schachten naar boven de echo moet worden geplaatst. Met een negatieve waarde is het een aantal schachten lager.

Het 'Aantal echodraden' is standaard 1, maar kan worden vergroot.

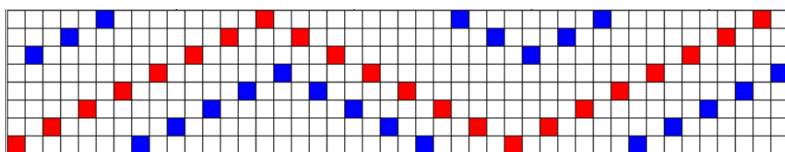
Met 'Plaatsing van echo' kan ervoor worden gekozen om de echodraden links of rechts van het origineel te plaatsen.



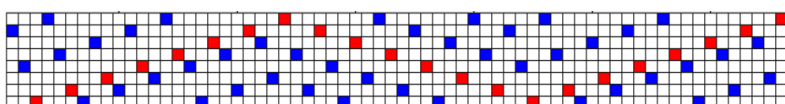
Originele rijging



Echo 3 schachten hoger (3), 1 echodraad (blauw), rechts van origineel



Echo 3 schachten lager (-3), 1 echodraad (blauw), rechts van origineel



Echo 3 schachten hoger (3), 2 echodraden (blauw), links van origineel

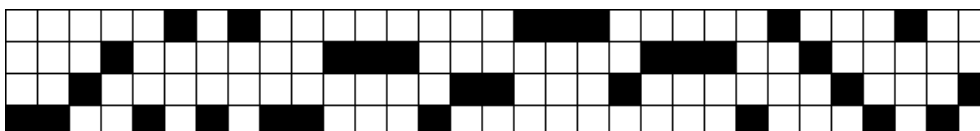


Echo 3 schachten lager (-3), 1 echodraad (blauw), rechts van origineel, dan echo 1 schacht hoger (1), 1 echodraad (groen), links van de twee vorige

## Naamontwerp

Naamontwerp is een andere manier om een rijging of blokprofiel te tekenen. Alleen de (hoofd)letters van de ingevoerde tekst worden omgezet naar één van de schachten.

De tekst 'Een geheime boodschap voor mijn lief' leidt bij 4 schachten tot:



## Louët interface

De firma Louët maakt weefgetouwen en bij deze getouwen is een elektronische bediening mogelijk. Een weefprogramma stuurt een kastje aan waarmee de gewenste schachten worden geactiveerd als deze met een trapper in beweging worden gezet. WinWeef is ook geschikt voor deze interface.

Als het 'Louët interface' venster wordt geopend, moet eenmalig bij 'COM port' en bij 'Interface' worden vastgelegd welke elektronische Louët interface wordt gebruikt en hoe deze op de pc is aangesloten. Een COM-port is een verouderd systeem, maar wordt via de USB-poort gesimuleerd.

Bij 'Startdraad' wordt de eerste inslag uit het ontwerp ingevuld en kan de optie 'Blijf herhalen' aangevinkt worden, vanaf de eerste tot en met de laatste draad van het ontwerp. Als WinWeef wordt beëindigd, wordt onthouden bij welke draad de interface bezig was. Als de volgende keer WinWeef wordt gebruikt en hetzelfde ontwerp wordt gebruikt, staat de startdraad op de juiste waarde om verder te gaan.

Door een klik op 'Start' wordt een signaal naar de Louët-interface gegeven voor de inslag. De schachten worden geheven, de inslagdraad wordt geweven, de wever slaat het riet aan en dat geeft een signaal naar de pc. WinWeef weet dan dat de volgende inslag kan worden doorgegeven.

Als een inslag moet worden herhaald, kan dat door een klik op 'Herhaal'. Met een klik op 'Overslaan' wordt de volgende inslag overgeslagen. Met de knop 'Stop' wordt aan de Louët-interface doorgegeven dat het proces wordt beëindigd.

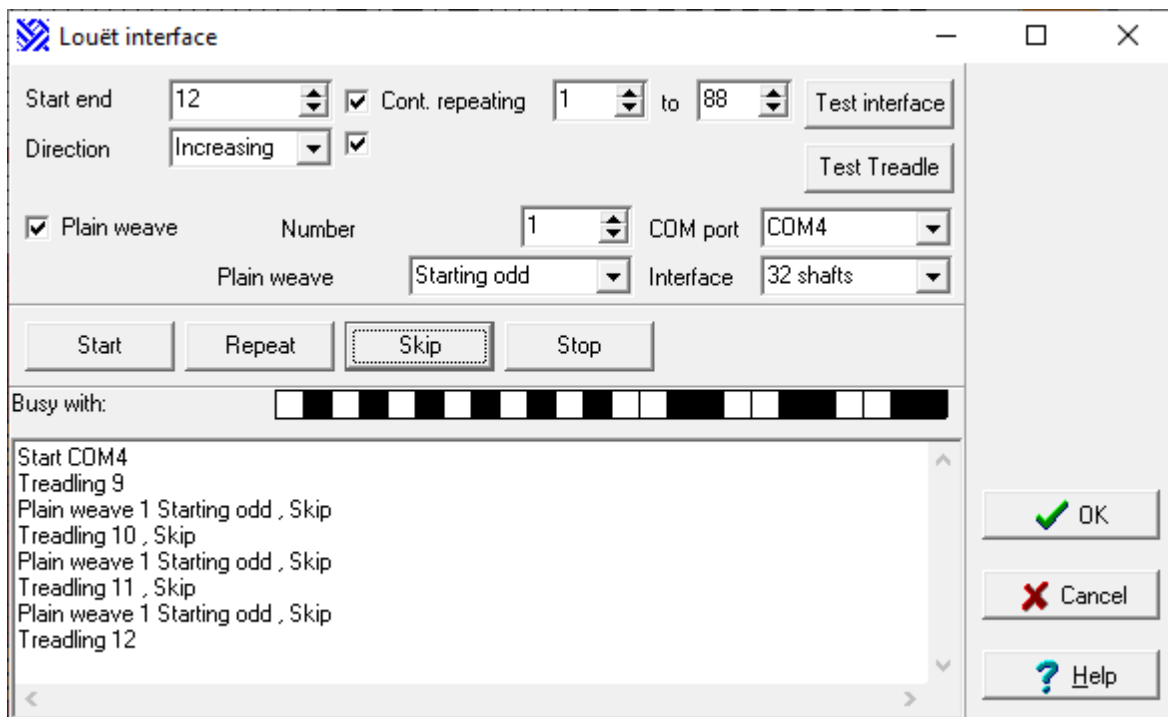
Tijdens de uitwisseling van signalen met de Louët-interface wordt bij 'Bezig met' getoond welke schachten worden aangestuurd en daaronder wordt in tekst de historie vermeld. Op het hoofdscherm loopt de trapwijze mee met de draad waar de Louët-interface bezig is met zo mogelijk 10 draden voor en achter deze positie voor het overzicht. In de trapwijze geeft een klein zwart driehoekje aan bij welke draad de interface bezig is

Vanaf de startdraad kan Stijgend of Dalend worden doorgeweven. Als niet wordt herhaald en de laatste inslag wordt gepasseerd, wordt in de historie steeds 'Klaar' vermeld.

Als het idee bestaat dat de pc niet goed samenwerkt met de Louët-interface, is dit te testen door het aanklikken van knop 'Test interface' of 'Test trapper'. WinWeef gaat pas verder als de interface een signaal teruggeeft of als op 'Stop' wordt geklikt. Als één van beide tests is uitgevoerd, is er een in rood vermelde extra optie bij gekomen, namelijk 'Debug Louët communicatie'. Als deze optie wordt aangevinkt, dan wordt in de historie technische informatie toegevoegd over welke signalen precies worden verstuurd en welke worden ontvangen.

Net als bij menu Techniek, **Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**, kun je ook tijdens het weven met e Louët-interface een bindinslag toevoegen, hier effenbinding genoemd. Als 'Effenbinding' is aangevinkt, kan worden opgegeven hoeveel effenbinding inslagen er steeds achter een patrooninslag moeten worden toegevoegd. Er kan worden gekozen of alleen steeds bij alle even schachten, of alle oneven schachten, of om en om bij de even en oneven schachten een effenbinding inslag moeten worden gebruikt.

Tijdens het weven kunnen alle instellingen in het 'Louët-interface' venster worden gewijzigd. Zo kunnen er inslagen worden overgeslagen, nogmaals worden herhaald of kan een blijvende herhaling worden ingesteld voor een ander deel van het ontwerp.



Voor de Dobby 2.0 eerst via menu Instellingen, Weefplan het ontwerp omzetten naar hefplan en dat opslaan als een WIF-bestand.

## Menu Help

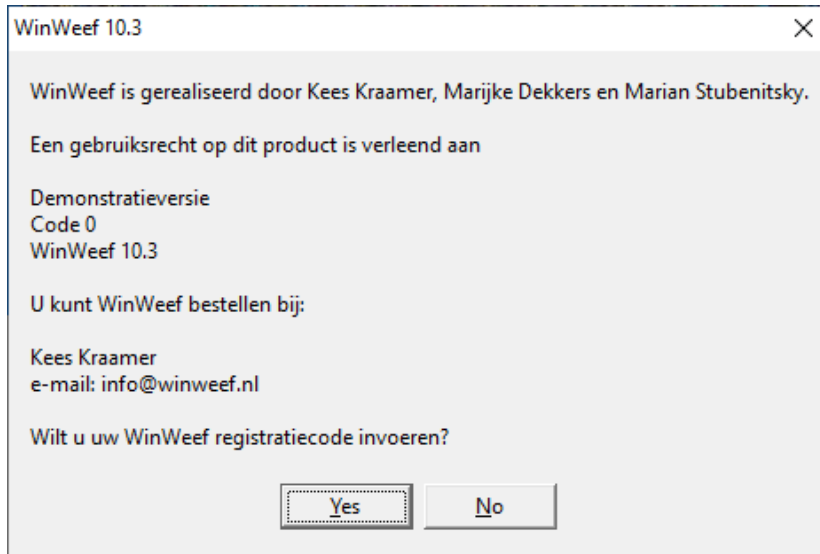
In dit hoofdstuk worden de mogelijkheden van de helpfunctie besproken.

### **Help-index**

Opent de volledige helptekst.

### **WinWeef**

In het venster wordt vermeld wat de naam van de eigenaar is en wat de bijbehorende code is. Ook wordt het versienummer getoond.



In het geval van een demonstratieversie, is de code 0. In dit geval wordt in het venster de vraag gesteld 'Wilt u uw WinWeef registratiecode invoeren?'.

Als deze vraag wordt bevestigd, kun je alsnog een naam met bijbehorende code intypen en daarna direct gebruik maken van alle mogelijkheden die de volledige versie van WinWeef biedt.

## WinWeef 10.3 overzichtskaart

| Actie              | Toets      | Bl | Actie               | Toets      | Bl |
|--------------------|------------|----|---------------------|------------|----|
| Analyseer          | Ctrl A     |    | Plakken             | Ctrl V     | ✓  |
| Blok in rijging    | Ctrl B     |    | Printen             | Ctrl P     |    |
| Blok in trapwijze  | Ctrl Alt B |    | Ronddraaien         | Ctrl R     | ✓  |
| Blok kopiëren      | Ctrl C     | ✓  | Roteren             | Ctrl T     | ✓  |
| Blokmode           | F2         |    | Sel. uittrekken     | Ctrl J     | ✓  |
| Ga naar rijging    | Ctrl G     |    | Spiegelen           | Ctrl M     | ✓  |
| Ga naar trapwijze  | Ctrl Alt G |    | Uittrekken          | Ctrl U     | ✓  |
| Help               | F1         |    | Vaak plakken        | Ctrl H     | ✓  |
| Herstel aanbinding | F8         |    | Vergroot vakjes     | +          |    |
| Herstel rijging    | F6         |    | Vergroot vakjes     | F4         |    |
| Herstel trapwijze  | F7         |    | Verklein vakjes     | -          |    |
| Inverteren         | Ctrl I     | ✓  | Verklein vakjes     | F3         |    |
| Invoegen           | Ins        | ✓  | Vert. draaien       | Ctrl D     | ✓  |
| Kleur wijzigen     | Ctrl K     | ✓  | Verwijder           | Del        | ✓  |
| Knippen            | Ctrl X     | ✓  | Voorkeuren          | Ctrl Q     |    |
| Leegmaken          | Ctrl L     | ✓  | Weefsel instel.     | Ctrl W     |    |
| Naar analyse       | Ctrl Y     |    | Weefsel opslaan     | Ctrl S     |    |
| Naar klembord      | F5         |    | Weefsel opslaan als | Ctrl Alt S |    |
| Nieuw weefsel      | Ctrl N     |    | Weefsel zoeken      | Ctrl F     |    |
| Omklappen          | Ctrl E     | ✓  | Zoom                | Ctrl Z     |    |
| Openen weefsel     | Ctrl O     |    | Zoom                | F10        |    |

### Tekenen

|                  |                                                           |
|------------------|-----------------------------------------------------------|
| klik             | plaats draad                                              |
| [Shift] klik     | trek lijn vanaf laatst geplaatste draad tot hier          |
| [Ctrl][Alt] klik | (op voorste schachten) teken diagonaal naar rechtsboven   |
| [Ctrl][Alt] klik | (op achterste schachten) teken diagonaal naar rechtsonder |
| [Ctrl][Alt] klik | (op linker trappers) teken diagonaal naar rechtsonder     |
| [Ctrl][Alt] klik | (op rechter trappers) teken diagonaal naar linksonder     |

### Kleur

|                    |                                               |
|--------------------|-----------------------------------------------|
| [Alt] klik         | plaats draad in op te geven kleur             |
| [Alt][Shift] klik  | trek lijn in op te geven kleur                |
| [Ctrl] klik        | plaats draad in penseelkleur                  |
| [Shift][Ctrl] klik | trek lijn in penseelkleur                     |
| klik               | kleur blok in de aangeklikte kleurpalet kleur |

### Blokmode

|              |                                                     |
|--------------|-----------------------------------------------------|
| klik         | geef invoegpunt voor blok aan                       |
| sleep        | blok aangeven                                       |
| [Shift] klik | blok uitbreiden of inkrimpen tot aangegeven positie |

### Aanbinding

|                  |                                                    |
|------------------|----------------------------------------------------|
| klik             | teken vakje                                        |
| [Shift] klik     | teken lijn van vakjes vanaf laatst getekende vakje |
| [Ctrl][Alt] klik | (op onderste rij) teken diagonaal naar rechtsboven |
| [Ctrl][Alt] klik | (op bovenste rij) teken diagonaal naar linksonder  |
| [Ctrl][Alt] klik | (op linker kolom) teken diagonaal naar rechtsonder |
| [Ctrl][Alt] klik | (op rechter kolom) teken diagonaal naar linksboven |

## Over de auteurs

**Kees Kraamer** kwam in 1982 in het tweede jaar van zijn studie biologie in aanraking met de allereerste (Apple) pc en dat gaf zijn leven een andere wending. Hij was meteen gegrepen en begon op eigen kracht programma's te schrijven, volgde verschillende opleidingen op het gebied van ICT, werkte 31 jaar als Software Engineer bij Hiscom, iSOFT healthcare, DXC aan ziekenhuissoftware en twee jaar bij CompuGroup Medical aan huisartsensoftware. Momenteel werkt hij bij Convenient aan software voor paramedici en in zijn eigen tijd aan vele andere projecten.

Een van zijn eerste projecten, nog tijdens zijn studie biologie, was het ontwikkelen van een weefprogramma. Zijn moeder, Corrie Kraamer, een fervent weefster, was voortdurend in de weer met kleurstiften en grote ruitjespapieren om weefontwerpen te maken. Dat moet op de computer kunnen! dacht Kees. En zo geschiedde. Door hun samenwerking groeide het probeersel uit tot een bruikbaar ms-dos programma WEEF – de voorloper van WinWeef9 en van WinWeef10.

**Marijke Dekkers** volgde de Ns-opleiding voor textieldocente en haalde daarna een specialisatie weven. Zij ontwikkelde haar kennis verder door verschillende cursussen in binnen- en buitenland. Marijke geeft al bijna 40 jaar weeflessen, lezingen en workshops door heel Nederland. Zij is medeschrijfster van het Landelijk Basisleerplan voor Getouwweven en schrijft regelmatig artikelen voor het tijdschrift 'WEVEN'.

Op een tentoonstelling in Delft demonstreerde Corrie Kraamer het programma dat Kees voor haar ontwikkeld had. Marijke Dekkers gaf op diezelfde tentoonstelling een weefdemonstratie. Het bleek dat Corrie in 1975 het weven leerde op de “Werkschuit” te Gouda, waar Marijke Dekkers een tijd stage liep en waar Kees ook regelmatig langskwam om na schooltijd Corrie op te halen. Al gauw bleek dat Kees de mogelijkheden van het programma wilde uitbreiden. Marijke bood aan om haar specialistische kennis over netwerktechnieken, weefsels met bindschachten en bloksubstitutie in te brengen bij de verdere ontwikkeling van het programma. Zo ontstond WinWeef9, waarschijnlijk het meest gebruikte weefprogramma in Nederland en gaven Marijke, Kees en Corrie op vele plaatsen daarin cursussen.

**Marian Stubenitsky** weeft al sinds 1967. Haar belangstelling voor bindingsleer was vanaf de eerste weefles gewekt. Met veel oefenen en heel veel tekenen op ruitjespapier, had ze snel door hoe bindingen in elkaar zitten en vooral hoe je ermee kunt spelen, nieuwe bindingen kunt bedenken. Halverwege de jaren '70 heeft zij de kadercursus Vakbekwaamheid Weven gedaan. Vanaf die tijd geeft ze weefles op locatie en bij haar thuis. Soms deed ze mee aan bijscholingscursussen en nu behoort ze, ook internationaal gezien, tot de top op weefgebied.

Vanaf het moment dat WinWeef uitkwam heeft Marian daar enthousiast gebruik van gemaakt. Als docent, als redacteur van WEVEN en als schrijfster van weefboeken, was WinWeef haar compagnon. Ze kan lezen en schrijven met het programma en als zeer kritisch docent en weefster komt zij uiteraard zaken tegen die ze niet handig, of voor verbetering vatbaar vindt. Via korte lijnen met Kees Kraamer heeft ze in de loop van de tijd al heel wat veranderingen en uitbreidingen in WinWeef weten aan te brengen. Kees zucht wel eens diep, omdat ze hem dwingt weer diep het programma in te duiken, maar door hun samenwerking is het resultaat een professioneel, maar gebruiksvriendelijk ontwerpprogramma.

<http://www.weefschool.nl>

### WinWeef10

In de loop der jaren kwamen er steeds nieuwe wensen van gebruikers en de technische mogelijkheden namen een hoge vlucht. Daarom besloot Kees een volledig nieuw programma te bouwen dat WinWeef10 zou gaan heten – weer in nauwe samenwerking met Marijke. Dat de klus echter zo groot en veelomvattend zou zijn, hadden ze niet voorzien. Een aantal jaren is er gewerkt aan het nieuwe programma, vaak tot diep in de avond. Het moest allemaal gebeuren naast hun dagelijkse werkzaamheden. De site [www.winweef.nl](http://www.winweef.nl) werd gemaakt om via internet bekendheid te behouden en om updates van WinWeef aan te kunnen bieden.



In 2008 werd een eindsprint ingezet, waarbij de hulp werd ingeroepen van een groep weefsters om WinWeef te testen, teksten te redigeren (Janneke Stelling) of te vertalen (Loek Kraamer voor Duits, Rachel Hardy voor Engels). Het eindresultaat ligt hier voor u:

- een compleet nieuw weefprogramma met ongekend veel mogelijkheden
- een handleiding van Kees en Marlies Kraamer waarin alle functies van WinWeef systematisch en uitgebreid worden toegelicht
- een oefeningenboek van Marijke Dekkers waarmee wevers de mogelijkheden van het programma in de praktijk kunnen leren kennen.

Al vele jaren zorgt Marian Stubenitsky voor nieuwe ideeën voor WinWeef, ook ten behoeve van het maken van haar boeken. Vanwege haar wereldwijde klantenkring werd in 2020 besloten om ook de twee handleidingen en de helpteksten naar het Engels te laten vertalen door Selma Sindram en Erik Ensing om aangebrachte uitbreidingen van WinWeef in een update WinWeef10.3 uit te brengen.

### ***Site [www.winweef.nl](http://www.winweef.nl)***

De site [www.winweef.nl](http://www.winweef.nl) bevat de nieuwe versies van WinWeef en alle gebruikers worden via een e-mail op de hoogte gesteld van het feit dat er een nieuwe versie daar klaar staat.

### ***Uitwisseling van weefsels, tips & trucs***

Het is de bedoeling om op de site ook WinWeef-weefsels te zetten die men graag met elkaar wil delen. De naam van de wever is opgeslagen in zo'n bestand, dus degene die het downloadt en opent zal niet haar eigen naam maar de naam van de maakster in beeld hebben en ook op een eventuele afdruk zien verschijnen. Ook wordt de site hopelijk een plek om tips & trucs te delen, want er zijn uiterst handige gebruiksters die meer met het programma kunnen dan ooit bedacht is! Sterker nog: menige opmerking van 'dat kan zeker niet in WinWeef' is te herleiden tot het niet kennen van alle mogelijkheden.

## Bijlage WinWeef en Word

In deze bijlage wordt besproken hoe onderdelen van WinWeef naar Word gekopieerd kunnen worden.

### ***Hoe kun je met WinWeef snel en exact een afbeelding maken?***

WinWeef10 heeft speciale voorzieningen om direct een afbeelding te maken. Hierbij wordt een afbeelding van de ontwerptekening gemaakt. De overige onderdelen van het WinWeef scherm worden niet in de afbeelding opgenomen.

- 1) Start Word alvast op en ga eventueel met de cursor staan op de positie waar de afbeelding van WinWeef moet komen.
- 2) Wisselen tussen Word en WinWeef kan via de taakbalk onderin beeld of met [Alt – Tab]
- 3) In WinWeef kun je in het rechtermuismenu kiezen voor 'naar klemmbord'. Dit kan in de rijging, in de aanbinding, in de trapwijze, in het analysescherm en op het ontwerp. Ook met de toets F5, het icoontje van de camera, of menu Bestand - Weefplan naar klemmbord, zet je het ontwerp op het Windows-klemmbord.
- 4) In Word kun je de afbeelding van de ontwerptekening in het document plaatsen. Via menu Bewerken – Plakken, of [Ctrl-V].

In Word kun je de afbeelding vervolgens bewerken. Enige mogelijkheden:

- 1) Als je met de rechtermuisknop klikt op je plaatje en kiest voor 'afbeelding opmaken', tabblad Indeling, kun je aangeven op welke manier de afbeelding in de tekst geplaatst moet worden. Kies voor 'Om kader' of 'Contour' om ook links en/of rechts van je afbeelding tekst te plaatsen. Als je de afbeelding wilt verplaatsen moet deze als plaats in tekst 'Om kader' of 'Contour' hebben.
- 2) Met de muis kun je afbeelding vergroten/verkleinen of verplaatsen door de hoekpunten van de afbeelding te verslepen.
- 3) Als je je Word-document op Landscape (Menu Bestand, Pagina instelling, Liggend) zet, past het er groter op.
- 4) Voor de gevorderde Word gebruiker: afbeeldingen kunnen ook in de cellen van een tabel geplaatst worden. Op deze manier kun je afbeeldingen eenvoudig naast elkaar plaatsen. Kies in dit geval voor 'In tekstregel'!

### ***WinWeef Instellingen voor een goede afbeelding***

Menu Instellingen - Voorkeur

- *Aantal nummers:* 0. Er wordt er geen nummering getoond
- *Meer - Kleur voor de objecten Wit*

### ***Andere methode om een WinWeef-scherm te kopiëren***

De hiervoor beschreven methode is het meest ideaal om afbeeldingen van WinWeef, van het hele ontwerp, de hele rijging of hele trapwijze te kopiëren. Soms moet echter een gedeelte van het ontwerp of zelfs een ander venster gekopieerd worden.

In Windows kun je een 'foto' maken van het hele scherm met [PrintScrn]. Een foto van alleen het actieve venster (met de blauwe titelbalk) maak je met [Alt PrintScrn]. De foto wordt op het Windows-klemmbord geplaatst en kan in elk willekeurig Windows pakket geplakt worden. Bijvoorbeeld in Word, maar ook in Paint. In Paint kan de 'foto' vervolgens bewerkt worden. Daarna kun je de afbeelding in Paint selecteren, kopiëren en plakken in bijvoorbeeld Word. Een dergelijke foto wordt ook wel een screenshot of screendump genoemd.

### ***Weefbrief in Word***

Door een klik op 'Naar klemmbord' in het venster Weefbrief (zie Analyse – Berekenen Weefbrief) maakt WinWeef een tekst op het klemmbord met [Tabs] op handige posities. Deze tekst kan in een Word document geplakt worden. Gecombineerd met een afbeelding van het ontwerp kan het ontwerp op deze wijze gedocumenteerd worden.

In Word ziet dit er uit zoals hier als is gekozen voor 'Weergeven':

```

Schering → alpaca → · → Inslag → chenille → ¶
¶
Lengte (cm) → 250 → · → Breedte (cm) → 60 → ¶
Weefkrimp 10cm 10 → · → Weefkrimp 10% → 6 → ¶
Waskrimp 10% → 25 → · → Waskrimp 10% → 6 → ¶
· → ---- → · → · → ---- → ¶
Weeflengte → 285 → · → Weefbreedte → 72 → ¶
Aanbindverlies → 80 → · → Inslagruimte 5% → 4 → ¶
· → ---- → · → · → ---- → ¶
Lengte schering → 365 → · → Lengte inslag → 76 → ¶
¶
¶
Draden per cm → 6 → · → Draden per cm → 6 → ¶
Aantal scheringdraden → 432 → · → Aantal inslagdraden → 1710 → ¶
Meters schering → 1577 → · → Meters inslag → 1300 → ¶
¶
¶
Per bol van 50 gram → 500 mtr → 6,15 € → Per bol van 100 gram → 282 mtr → 5,43 €
Nodig 158 gram → 4 bol → 24,6 € → Nodig 461 gram → 5 bol → 27,15 €
Opmerking → een mooi materiaal → · → Opmerking → dit is een voorbeeld → ¶

```

|                       |                    |                     |                      |                      |
|-----------------------|--------------------|---------------------|----------------------|----------------------|
| Schering              | alpaca             | Inslag              | chenille             | Decimale tab         |
| Lengte (cm)           | 250                | Breedte (cm)        | 60                   |                      |
| Weefkrimp 10cm        | 10                 | Weefkrimp 10%       | 6                    |                      |
| Waskrimp 10%          | 25                 | Waskrimp 10%        | 6                    |                      |
|                       | ----               |                     | ----                 |                      |
| Weeflengte            | 285                | Weefbreedte         | 72                   |                      |
| Aanbindverlies        | 80                 | Inslagruimte 5%     | 4                    |                      |
|                       | ----               |                     | ----                 |                      |
| Lengte schering       | 365                | Lengte inslag       | 76                   |                      |
|                       |                    |                     |                      |                      |
| Draden per cm         | 6                  | Draden per cm       | 6                    |                      |
| Aantal scheringdraden | 432                | Aantal inslagdraden | 1710                 |                      |
| Meters schering       | 1577               | Meters inslag       | 1300                 |                      |
|                       |                    |                     |                      |                      |
| Per bol van 50 gram   | 500 mtr            | 6,15 €              | Per bol van 100 gram | 282 mtr 5,43 €       |
| Nodig 158 gram        | 4 bol              | 24,6 €              | Nodig 461 gram       | 5 bol 27,15 €        |
| Opmerking             | een mooi materiaal |                     | Opmerking            | dit is een voorbeeld |

Als met meerdere kleuren gewerkt wordt, zal voor elke kleur of elk materiaal een aparte berekening gemaakt worden. Elke berekening kan op dezelfde wijze naar Word gekopieerd worden zodat een bestellijst gemaakt kan worden.

## Bijlage WinWeef en Outlook

In deze bijlage wordt besproken hoe ontwerpen met Outlook verzonden en ontvangen kunnen worden.

### ***Hoe verstuur je een WinWeef-ontwerp met Outlook?***

Bijvoorbeeld op onderstaande twee manieren kun je een WinWeef-bestand meesturen als bijlage bij een mail.

- 1) Maak een mail
- 2) Kies in je mail-menu Invoegen, Bijlage...
- 3) Blader dan met 'Bijlage invoegen...' naar de juiste map (dus C:\WinWeef of een map daaronder, zie 'WinWeef en Verkenner'), klik één keer op je ontwerpbestand, klik op 'Bijlage'.

Het kan soms nog sneller

- 1) Maak een mail
- 2) Neem de Verkenner ook in beeld en blader daarbinnen naar de juiste map (dus C:\WinWeef of een map daaronder, zie 'WinWeef en Verkenner')
- 3) Versleep een bestand (dus met de muis ingedrukt) van de Verkenner naar je mail en als er een 'plusje' bij de muiscursor verschijnt, laat je de bijlage 'vallen'.

Als je een ontwerp wilt mailen naar iemand die geen WinWeef heeft, heeft die persoon dus niets aan een .wf1 of .wf2 bestand. Als die persoon een ander weefprogramma heeft, dan zou je het ontwerp als .wif bestand kunnen versturen of je kunt een afbeelding van het ontwerp in de mail stoppen. Voor het maken en verzenden van zo'n afbeelding zie hoofdstuk 'WinWeef en Word'.

### ***Hoe ontvang je een WinWeef-ontwerp met Outlook?***

- 1) Je ontwerp komt binnen als .wf1 of .wf2 bijlage. Kies in je mail Bestand, 'Bijlagen opslaan...', ga met 'Bladeren...' naar bijvoorbeeld de map C:\winweef of een map daaronder (zie 'WinWeef en Verkenner'), klik op knop 'Opslaan'
- 2) WinWeef starten en het bestand inlezen.

Het kan met WinWeef10 ook direct:

Dubbeltklik in je mail op het WinWeef-bestand en WinWeef10 start op met het bestand reeds ingelezen. Let dan wel op met opslaan, want altijd als je een mail-bijlage domweg opslaat (of het nou Word, WinWeef of wat dan ook is) wordt het opgeslagen in een tijdelijke map die verdwijnt zodra je de mail sluit! Dus altijd kiezen voor 'Opslaan als...' en dan een echte directory (b.v. C:\Winweef of een map daaronder) kiezen!

## Bijlage Informatie voor ervaren Windows gebruikers

Dit hoofdstuk is vooral geschikt voor mensen die geïnteresseerd zijn in de wijze waarop WinWeef bestanden georganiseerd zijn op uw computer. Voor het werken met WinWeef is deze informatie niet noodzakelijk.

### Windows en WinWeef-bestanden

Bestanden in Windows hebben in het algemeen een extensie: de drie symbolen achter de punt. (Als Windows deze niet toont en je ze wel wilt zien: kies in de Verkenner menu Extra, Mapopties, tabblad Weergave en haal het vinkje weg voor 'Extensies voor bekende bestandstypen verbergen', klik op 'Op alle mappen toepassen', kies Ja en klik op OK).

Bekende extensies zijn DOC en DOCX (Word-documenten) JPG en BMP (plaatjes) XLS en XLSX (Excel-rekenblad) TXT (Kladblok-document). Als je in de Verkenner op een bestand dubbelklikt, of één keer klikt en dan via het rechtermuismenu kiest voor Openen, dan zal Windows proberen een programma te starten dat raad weet met zo'n bestand. In de Verkenner via menu Extra, Mapopties, tabblad Bestandstypen (even wachten totdat de zoekende zaklantaarn klaar is) zie je een lange lijst extensies met de bijbehorende bestandstypen.

Na installatie van WinWeef10 staat nu bij de extensies WF1 en WF2 (en WIF): 'Openen met WinWeef10.3'. Dus bij een dubbelklik op een WinWeef-bestand in de Verkenner of op een Outlook-bijlage, zal WinWeef10 starten en het aangegeven bestand inlezen en tonen.

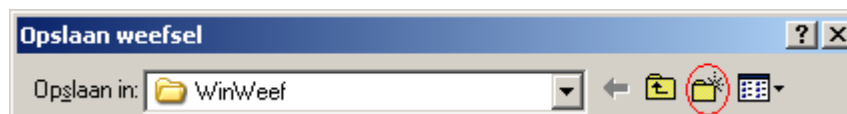
### Mappen met WinWeef-bestanden

Bij een standaard installatie wordt WinWeef in de map C:\WinWeef geïnstalleerd. Bij de installatie van WinWeef10 worden er tevens vele submappen gemaakt om het aan te moedigen om WinWeef-bestanden netjes in de juiste map op te slaan.

Het is in ieder geval aan te raden om 'data' (dus de WinWeef-bestanden, de 'ontwerpen') gescheiden te bewaren van de programmatuur door het in andere mappen te schrijven. Het is vanuit het oogpunt van het maken van back-ups (reserve kopieën van al uw Word-, WinWeef- en andere data) eigenlijk nog beter om de data op een andere schijf te bewaren dan waar de programma's staan. Je kunt met de Verkenner de hele 'boom' van submappen van WinWeef bijvoorbeeld verslepen/verplaatsen naar een D: schijf.

Als je in Windows iets naar een andere schijf versleept, laat Windows het origineel staan. Wil je daadwerkelijk verslepen/verplaatsen zonder dat alles ook nog eens achterblijft op de oude schijf, houdt dan tijdens het slepen de Shift knop ingedrukt.

Je kunt ook verplaatsen door op de te verplaatsen map met rechtermuisklik te kiezen voor Knippen (de map wordt dan 'bleek') en met de muiscursor op de schijf of map waar je naar toe wilt verplaatsen met rechtermuisklik te kiezen voor Plakken.



Als de mappen verplaatst zijn, moet je de eerste keer in WinWeef bij menu Bestand, 'Openen ontwerp...' naar die D: schijf bladeren om alles terug te vinden.

Maak vooral zelf zinvolle mappen erbij door in het 'Opslaan ontwerp' venster te klikken op het icoontje met de map met het sterretje (zie afbeelding). Er wordt direct een map gemaakt die nog 'Nieuwe map' heet, maar waar men de gewenste map-titel moet intypen en dan [Return] moet geven. Met de knop 'Openen' wordt die map geopend en zal het ontwerp in die map worden bewaard.

Met een rechtermuisklik op een map of ontwerp in venster 'Opslaan ontwerp' kan in het menu worden gekozen voor het verwijderen van een map of van een ontwerp. Zinloze of lege mappen en waardeloze probeersels belemmeren het zicht op de rest.

Deze paragraaf kan nog eindeloos worden aangevuld over het maken, verplaatsen, sorteren, selecteren, kopiëren, verwijderen, hernoemen van en navigeren en zoeken door mappen en bestanden, maar dat zou een hele Windows handleiding worden.

Voor het zoeken naar bepaalde WinWeef-ontwerpen kan ook in WinWeef menu Bestand, Zoeken ontwerp worden gebruikt. De titel, het aantal schachten, aantal trappers en eventuele analyse worden daar getoond. Met deze informatie kan dan direct worden gekozen voor 'Verwijderen' indien gewenst.

Er kan in WinWeef zelfs worden gekozen voor menu Bestand, Verwijderen waarbij het Openen van een bestand leidt tot het verwijderen ervan.

### ***Werken in meer dan één WinWeef venster***

Bij het afsluiten van WinWeef worden alle instellingen in bestand WinWeef10.ini opgeslagen. Als er meerdere malen WinWeef10 is gestart vanuit dezelfde map, dan zal de laatste WinWeef die wordt beëindigd dus bepalen wat er als instellingen wordt bewaard, dus ook de posities en groottes van de WinWeef vensters en dus ook wat bijvoorbeeld de recentst geopende bestanden zijn.

Als dit niet gewenst is en als regelmatig met meerdere WinWeef-programma's tegelijk wordt gewerkt, dan kun je WinWeef nogmaals installeren, maar dan in een andere map en vervolgens een tweede snelkoppeling maken.

## Bijlage WinWeef en talen

In WinWeef10 kun je in menu Instellingen, Voorkeuren via knop Meer bij Taalkeuze kiezen voor Nederlands, Deutsch en English. Waar komen deze keuzes vandaan en hoe zijn de vertalingen uit te breiden of aan te passen?

De lijst van getoonde talen ontstaat door te zoeken in de map waar WinWeef staat op bestandsnamen die beginnen met WinWeefTekst en die als extensie .ini hebben.

Bijvoorbeeld WinWeefTekstNederlands.ini.

Je kunt de teksten in zo'n bestand aanpassen of een eigen variant maken, bijvoorbeeld omdat je een Twentse, Friese of Italiaanse versie wilt maken.

Kopieer bijvoorbeeld WinWeefTekstNederlands.ini naar WinWeefTekstEigen.ini. Vervolgens kan dit bestand worden geopend en kunnen de teksten worden vertaald in een eenvoudige tekstverwerker, bijvoorbeeld Kladblok

Het is wel mogelijk om zo'n bestand in Word te bewerken (bij Bestand, Openen... en dan bij Bestandstype kiezen voor 'Alle bestanden' of direct bij Bestandsnaam de juiste bestandsnaam intypen), maar dan moet bij Opslaan niet worden gekozen voor opslaan in Word opmaak!

### Structuur van een taal bestand

In een instelbestand met de teksten voor WinWeef10 zijn meerdere secties. Een sectie wordt geïdentificeerd door een naam tussen vierkante haken, bijvoorbeeld **[Alg]**.

De naam van een sectie mag niet worden gewijzigd. In een sectie staat vervolgens op iedere regel een sleutel en een waarde. In WinWeef10 is er voor gekozen om iedere sleutel een lengte van vier karakters te geven. Tussen de sleutel en zijn waarde staat een =. Bijvoorbeeld **scha=Schacht**.

Een sleutel mag niet worden gewijzigd, dus pas op met 'zoek en vervang'-acties!

Een waarde bestaat uit de tekst die bijvoorbeeld op een knop, menu of melding in WinWeef verschijnt.

Als er een & wordt gebruikt (bijvoorbeeld **mbew=Be&werken**), geeft dat in een menu of op een knop de mogelijkheid om met een lettertoets die keuze te maken. De & mag worden verplaatst of worden verwijderd.

Een @ in een tekst zorgt ervoor dat WinWeef10 daar een regelovergang maakt. Bijvoorbeeld in **www9=De code is nog van WinWeef 9.**@Geef nu de code op die bij WinWeef 10 past.

Dit @ symbool is ook geheel vrij te gebruiken.

De codes %d en %s geven aan waar WinWeef10 respectievelijk een nummer ('digit') en tekst ('string') moet invoegen. De volgorde en aantal van deze codes moet in een tekst wel hetzelfde blijven, anders kan WinWeef10 de informatie niet kwijt. Voorbeeld: **tsch=Aantal schachten ligt tussen %d en %d**

Als er bij een menu of knop helptekst wordt getoond ('hint') dan wordt die helptekst achter een | ('pipeline') gezet. Bijvoorbeeld **mope=Openen ontwerp| Lees een opgeslagen ontwerp in.**

De helptekst mag eventueel worden verwijderd.

De wijzigingen kunnen snel worden bekeken: zodra het instelbestand wordt opgeslagen en in WinWeef10 even de taalkeuze wordt gewijzigd, worden direct alle nieuwe teksten gebruikt.

De taalkeuze zit in menu Instellingen, Voorkeuren, klik op Meer en kies bij Taalkeuze.

Je kunt dus WinWeef10 en Kladblok tegelijk actief houden om met deze wijzigingen te experimenteren.