

WeaveDraft para Windows

de Nick Gammon, traducción Pablo Navarro

Un programa para diseñar patrones de tejido para telares pequeños a medianos.
Esta documentación es para la Versión 1. Escrito el 12 de junio de 1995.

Reconocimiento

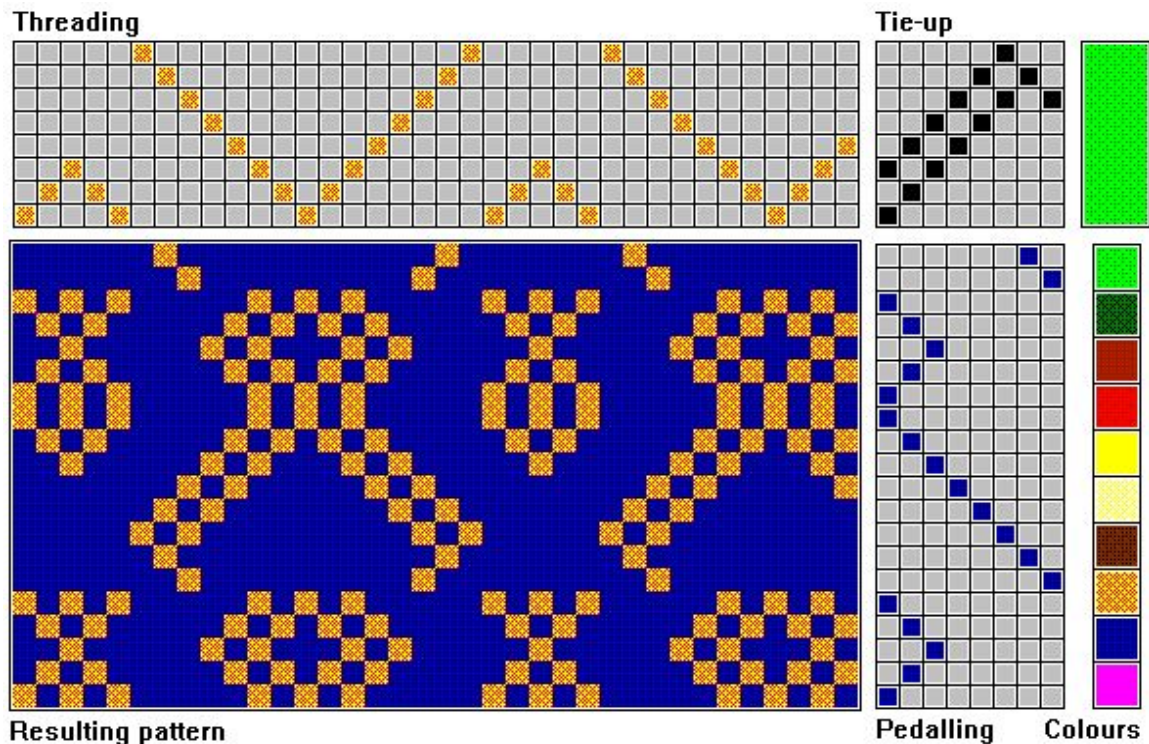
Este programa ha sido escrito para, y con la ayuda de, mi esposa Helen Gammon.
Helen usa telares de mesa y piso para tejer en casa.

Características del programa

- Calcula el patrón que resulta para un determinado enhebrado, amarre y pedaleo
- Operación rápida
- Dibuja un patrón de muestra de 36 cuadrados de ancho y 20 cuadrados de alto
- Capaz de dibujar patrones para telares con hasta 8 ejes y hasta 8 pedales
- Se pueden ver hasta 10 colores diferentes a la vez
- Los colores pueden ser seleccionados por el usuario utilizando el cuadro de diálogo de selección de colores estándar
- Los patrones se pueden guardar para más adelante.
- Se pueden imprimir patrones.
- Los patrones se pueden copiar en el Portapapeles
- Los archivos de patrones son compatibles con la versión Macintosh de Weavedraft

Uso del programa ...

Una pantalla típica de "WeaveDraft" se verá así (las distintas partes están etiquetadas para mayor claridad):



Inicio de un nuevo patrón

- Haga doble clic en el icono "WeaveDraft" para iniciar el programa (o use el Administrador de programas o el Administrador de archivos para ejecutar el programa: WVEDRAFT.EXE). Se abrirá una nueva ventana sin título.
- Si el programa ya se está ejecutando, seleccione "Nuevo" en el menú Archivo.

Seleccione el color para la urdimbre

Cambie el "Color actual" haciendo clic en uno de los colores en la "Paleta de colores". El color seleccionado se mostrará como el color actual.

Cambio de la paleta de colores

Si el hilo con el que planea tejer no se encuentra actualmente en la paleta de colores, puede cambiar el color de cualquiera de las entradas en la paleta de colores haciendo Control-clic en un color; esto mostrará el cuadro de diálogo Selección de color.

Al hacer clic en la parte deseada de la rueda de colores, se selecciona el nuevo color. Puede mantener presionado el mouse mientras lo arrastra hasta que aparezca el color deseado en el cuadro "Color / Sólido". También puede cambiar el brillo del color moviendo el control deslizante de brillo (a la derecha) hacia arriba o hacia abajo. Luego haga clic en "Aceptar" y el nuevo color aparecerá en el cuadro correspondiente en la paleta de colores de Tejido.

Si ha seleccionado "colores interpolados" en el menú de opciones, los colores tendrán un aspecto "modelado" o "difuminado". Si no ha seleccionado "colores dither", los colores serán "sólidos". Los dos estilos diferentes de colores aparecen en el cuadro de selección de color (al que se accede presionando Control y haciendo clic en un parche de color) sobre las palabras "Color / Sólido". Puede preferir el color difuminado, ya que se ve más texturizado, o el color sólido, ya que se ve más claro.

Enhebrado

Ahora que el color de urdimbre deseado se muestra en el cuadro "color actual", comience a hacer clic en el área de enhebrado de la pantalla. Al hacer clic en un cuadro, está especificando:

- Qué hilo de color se pasa a través de este heddle; y
- A qué eje está conectado el seto.

Si comete un error haciendo clic en el eje equivocado, simplemente haga clic en el eje correcto después. Para borrar completamente un control cuadrado, haga clic en él (es decir, mantenga presionada la tecla Control mientras hace clic).

Introducción de un patrón repetitivo

Si su subprocesos se repite, puede dejar que el programa complete las repeticiones en la pantalla por usted. Para hacer esto, simplemente ingrese la primera repetición (por ejemplo, como se indicó anteriormente) y luego seleccione "Duplicar el enhebrado a la derecha" en el menú Tejido (o presione Control-R).

Si cambia de opinión ...

Para comenzar de nuevo con el enhebrado, simplemente seleccione "Borrar enhebrado" en el menú Tejido, y se borrará toda el área de enhebrado.

Ingresando el pedaleo

Luego ingresaremos el pedaleo para el patrón deseado. Tenga en cuenta que aunque en este ejemplo estamos ingresando primero el enhebrado, seguido por el pedaleo y luego por el amarre, el orden exacto de entrada no es importante.

Seleccione el color para la trama

Cambie el "Color actual" haciendo clic en uno de los colores en la "Paleta de colores". El color seleccionado se mostrará como el color actual.

Importante: debe usar un color (o patrón) diferente para la urdimbre y la trama. Si son iguales, entonces no verá ningún patrón (por ejemplo, ¡un patrón negro sobre negro no es muy interesante!).

Comenzando desde la parte inferior ...

Comenzando desde la parte inferior de la pantalla, haga clic en el cuadro correspondiente al número de pedal que presionará para esa fila. *(Comience en la parte inferior porque el patrón comienza en la parte inferior del telar, el más cercano a usted, y se aleja).*

Debe hacer clic en cada fila, comenzando por la parte inferior. Si comete un error haciendo clic en el pedal incorrecto, simplemente haga clic en el pedal correcto después. Para borrar completamente un control cuadrado, haga clic en él.

Introducción de un patrón repetitivo

Si su pedaleo se repite, entonces puede dejar que el programa llene las repeticiones en la pantalla por usted. Para hacer esto, simplemente ingrese la primera repetición (por ejemplo, como se indicó anteriormente) y luego seleccione "Duplicar pedaleando hacia arriba" en el menú Tejido (o presione Control-U).

Si cambia de opinión ...

Para comenzar de nuevo con su pedaleo, simplemente seleccione "Borrar pedaleo" en el menú Tejido, y se borrará toda el área de pedaleo.

Entrar en el amarre ¡

Ahora que ha entrado en el hilo y pedaleando, la parte más interesante está por venir! Al hacer clic en cada uno de los cuadros de conexión, el programa recalcula instantáneamente y muestra el patrón resultante.

El área de conexión especifica qué ejes se levantarán cuando presione cada pedal. Se pueden conectar tantos ejes a cada pedal como desee.

El "color actual" no importa al ingresar o cambiar el vínculo.

Para conectar un eje a un pedal, haga clic en la casilla correspondiente (la intersección de ese pedal con ese eje).

Para desconectar un eje de un pedal, presione la tecla control y haga clic en el cuadro correspondiente.

Si cambia de opinión ...

Para comenzar de nuevo con su amarre, simplemente seleccione "Borrar amarre" en el menú Tejido, y se borrará toda el área de amarre.

¡Hora de experimentar!

Por supuesto, ahora puede experimentar cambiando cualquier cosa, en cualquier orden. Tan pronto como cambie algo, el patrón se volverá a dibujar.

Patrones de muestra

En el disco / archivo adjunto se incluye una carpeta con un par de docenas de patrones de ejemplo. Intente abrirlos para ver algunos ejemplos de los patrones que se pueden lograr.

Los archivos de ejemplo han sido preparados por Helen Gammon.

Otras opciones de programa ...

Deteniendo el redibujado automático

Si encuentra que el recálculo del patrón lo distrae al ingresar al pedaleo, enhebrado o amarrado, puede deshabilitar el recálculo desmarcando "redibujar automáticamente" en el menú de tejido (o presione Control-D para alternarlo). Si la opción "redibujar automáticamente" no está marcada, presionar Control-igual (o seleccionar "redibujar ahora" en el menú) indicará al programa que vuelva a dibujar en ese momento.

Mostrar el reverso

El reverso del patrón es lo que vería si observara la parte inferior del patrón en el telar. En otras palabras, si la urdimbre es visible en la parte superior, entonces la trama será visible en la parte inferior.

Para mostrar el reverso, seleccione "Mostrar reverso" en el menú Tejido (o presione Control-I).

Para encontrar qué color se asigna a un cuadrado en el patrón terminado ...

Si está utilizando muchos colores similares, puede que no sea obvio qué color en la paleta de colores corresponde a un color en la urdimbre o trama. Para descubrir esto, haga clic en un cuadrado en el área del patrón calculado (como en el ejemplo a continuación). Mientras mantiene presionado el botón del mouse, aparecerá una línea a la derecha del color en la paleta de colores que representa el color que aparece en ese cuadrado.

Para cambiar los colores en el resultado final

Si cambia el color de una entrada dada en la paleta de colores (haciendo clic de control o comando en ese color como se describió anteriormente), cualquier instancia de ese color en el patrón terminado será inmediatamente cambiado

Guardar

El patrón actual se puede guardar en el disco para su uso posterior. Simplemente seleccione "Guardar" o "Guardar como" en el menú Archivo. Luego puede hacer doble clic en el archivo de patrón guardado para volver a abrirlo.

Impresión

El patrón actual se puede imprimir eligiendo la selección del menú "Imprimir" en el menú Archivo.

Copiar al portapapeles

Si desea incorporar una copia de su patrón en otro documento (por ejemplo, un procesador de textos o un documento de diseño de página), simplemente presione Alt-PrintScr. Esto colocará una copia del contenido de su pantalla en el Portapapeles. Luego puede pegarlo en otro documento.

Mejoras propuestas

A continuación se muestra una lista de posibles mejoras que se podrían realizar al programa. Las sugerencias de los usuarios también son bienvenidas.

- Permitir a los usuarios cambiar el número de ejes, heddles y filas
- Permitir telares con más de 8 ejes y 8 pedales
- Permitir que se abra más de una ventana de patrón a la vez
- Permitir que la ventana de tejido se redimensione
- Un área de patrón más grande
- Implemente el comando "deshacer".

Tenga en cuenta que la probabilidad de que se implementen algunas o todas las opciones anteriores es directamente proporcional al número de tarifas de ShareWare que recibe el autor.

Cuota de ShareWare

Este programa es hoy Freeware: puede modificarse y distribuirse libremente.

Autoría: Nick Gammon

Traducción al castellano: Pablo Navarro, con ayuda de Nick Gammon.