

# **FIBERWORKS PCW 4.2**

# **BRONZE DOKUMA KUMAŞ**

# **ÇİZİM PROGRAMI**

DERS NOTU

## **Hazırlayanlar**

Prof. Dr. Gabil ABDULLA

Serap Gamze SERDAR

Ezgi AKAR

ISPARTA, 2014

## **Fiberworks PCW4.2 Bronze Kullanımı**

Fiberworks PCW4.2 Bronze  
Windows® İin

Bu alıřma, Fiberworks PCW4.2 Bronze programının kullanım kılavuzundan yararlanılarak hazırlanmıřtır.

## ÖNSÖZ

Tekstil sektöründeki en önemli temel süreçlerden biri desenlendirmedir. Tekstil mamulünün desenlendirmesi boya ve baskı işlemleriyle yapılabileceği gibi dokuma ve örme aşamalarında değişik desen ve renkli ipliklerin kullanılmasıyla da yapılabilir. Dimi, saten, balıksırtı gibi dokuma desenleriyle hem farklı doku ve yapıda kumaş elde edilir hem de desenlendirme yapılabilir. Bu temel desenlendirmeler dışında oldukça büyük ölçekli dokuma desenleri tasarlanabilmektedir.

Dokuma makinelerinde gelişmeler neticesinde her çözgü ipliğini ayrı ayrı kontrol etmek mümkün hale gelmiştir. Bu gelişmeler, desen tasarımına da yansımış ve günümüzde her alanda kullanılan çeşitli bilgisayar yazılımları desenlendirme ve diğer tekstil alanlarında kullanılmaktadır.

Bilindiği gibi kumaşların örgü yapıları iki boyutlu olarak gösterilmektedir. Önceleri elle çizimlerde kolaylık sağlaması amacıyla bu şekilde gösterilmiş, daha sonra da özellikle desen tasarımı sırasında kullanılmak üzere bu gösterimle çalışan birçok yazılım geliştirilmiştir.

FiberWorks PCW Bronze programı dokuma kumaş desen tasarımı için kullanılmaktadır. Program ile dokuma kumaş desenleri kolayca hazırlanabilmektedir. Programın hazır kalıpları kullanılabilmeyle birlikte bu desenler üzerinde düzenleme de yapılabilmektedir.

FiberWorks PCW Bronze programı ile değişik ölçeklerde desen tasarımı yapmak mümkündür. Kullanımı kolay menüleri sayesinde dokuma kumaş tasarımıyla ilgili teknik detaylara ihtiyaç duymadan tasarım yapabilirsiniz. Kopyalama ve aynalama gibi komutlar yardımıyla kolayca farklı ve sıra dışı desenler oluşturabilirsiniz. Ayrıca atlama kontrolü gibi denetleme komutlarıyla da deseninizin dokuma için uygun olup olmadığını görebilirsiniz. FiberWorks programı dokuma kumaş üretiminde kumaş tasarımı ve üretimi için; tekstil mühendisliği, tekstil ve moda tasarımı, tekstil öğretmenliği gibi dokuma kumaş tasarımı dersi verilen bölümlerde eğitim amacıyla kullanılabilir.

## İÇİNDEKİLER

1. BAŞLARKEN.....	1
1.1. Fiberworks Ekran Görünümünün Elemanları .....	2
1.2. Mouse Hareketleri.....	5
1.3. Klavye Hareketleri .....	6
2. NASIL ÇİZİM YAPILIR?.....	8
2.1. Tasarıma Renk Eklenmesi.....	10
3. DOSYA (FILE) MENÜSÜ.....	12
4. DÜZEN (EDIT) MENÜSÜ.....	20
5. GÖRÜNÜM (VIEW) MENÜSÜ.....	30
6. KUMAŞ (CLOTH) MENÜSÜ.....	32
7. ÇÖZGÜ (WARP) MENÜSÜ .....	36
8. BAĞLANTI (TIEUP) MENÜSÜ.....	41
9. ATKI (WEFT) MENÜSÜ.....	46
10. ARAÇLAR (TOOLS) MENÜSÜ .....	48
11. PENCERE (WINDOW) MENÜSÜ.....	54
12. İÇERİK (CONTEXT) MENÜSÜ.....	55

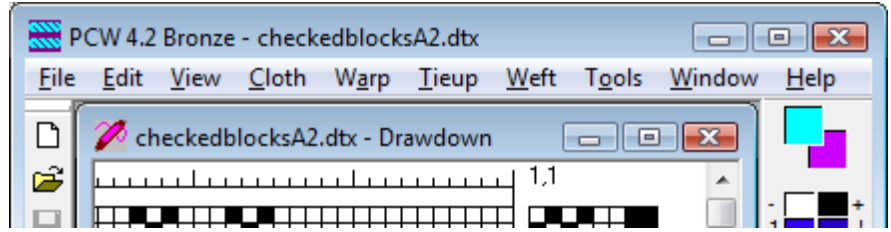
## 1. BAŞLARKEN

Fiberworks programını açın ve masaüstünüzdeki pencerede çeşitli bileşenleri inceleyin. Eğer tam ekran kullanarak çalışıyorsanız, yaptığınız tasarımı, araç çubuk simgesini ve renk paletini daha iyi göreceksiniz. Tüm alanlar ile oynayın ve tüm menüleri inceleyin. Daha iyi keşfetmek için F1 tuşuna basın.

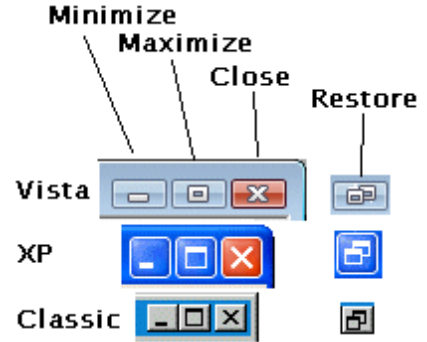
**Not:** Bazı menü öğeleri gri görünür. Bu da aktif olmadıkları anlamına gelmektedir. Çünkü onları hareket ettirmek için bir şey yoktur. Örneğin, **blok değişimini**, bir profil olarak kullanmak için en az bir seçili ipliğe ihtiyaç vardır. Hiçbir seçenek yoksa **kes** ve **kopyala** gri renktedir ve kopyalanacak bir (öge)pano yoksa **yapıştır** da gri renktedir.

### Fiberworks Program Penceresi

Yanda, Fiberworks program penceresinin **Başlık Çubuğu** görülmektedir.



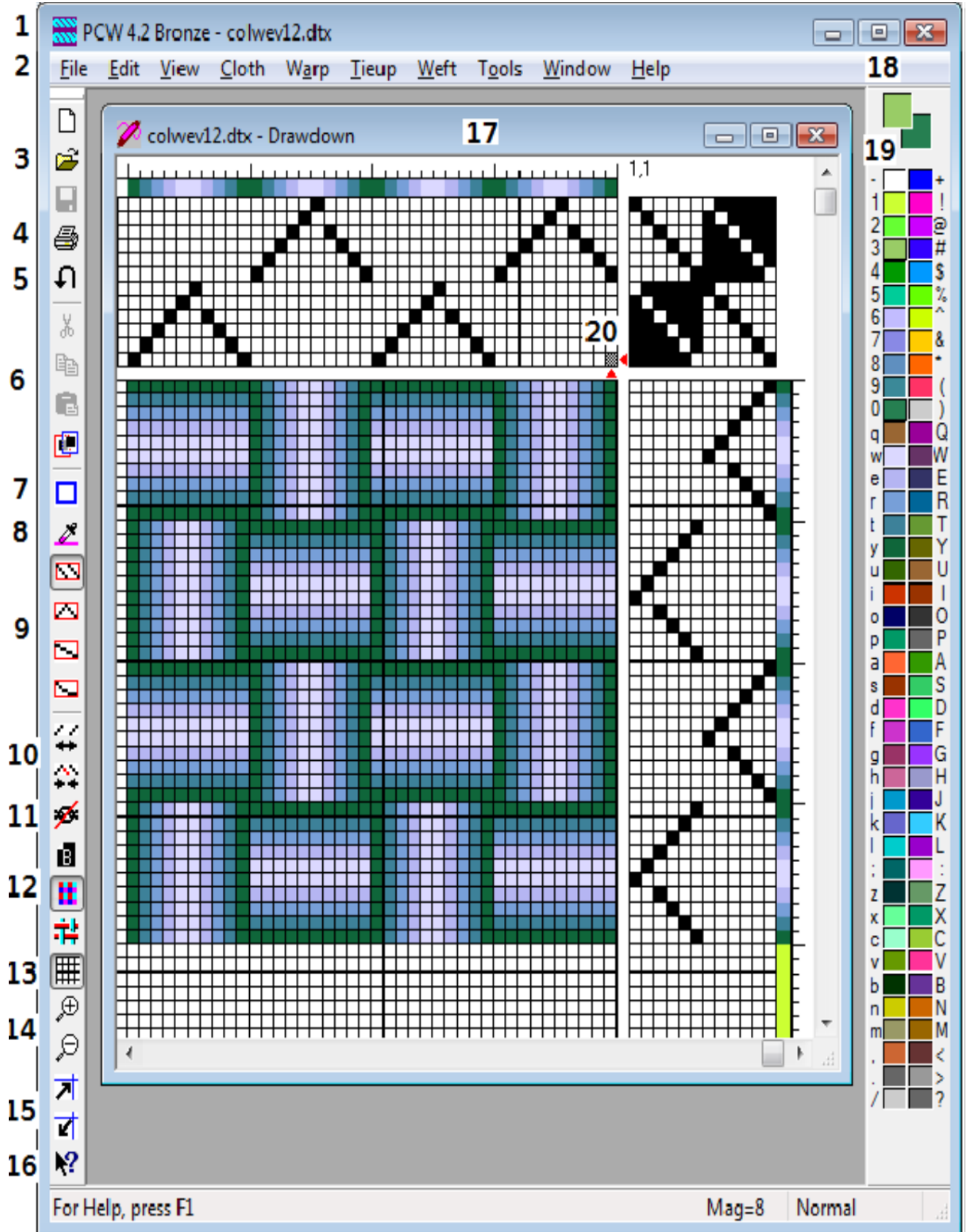
Sol üst köşedeki amblemi tıkladığınızda açık pencereyi taşıma, ekranı kaplama, simge durumuna küçültme ve yaklaştırma olanağı sağlayan bir menüyü açılır. Başlık çubuğunun sağ üst köşesinde bulunan pencere stillerinin, farklı Windows sürümlerindeki görünüşleri sağ tarafta gösterilmiştir. Fiberworks PCW4.2, başlangıçta tam ekran olarak açılır (tüm ekranı kaplamakta). Ekranı kapladığında, maksimum (maximize) butonun yerini restore butonuna alır. Ekranın bir bölümünü kaplamak için restore tuşuna basın. Programı çalışır halde görev çubuğuna indirmek için minimize (simge durumuna küçült) tuşuna basın. Görev çubuğundaki programı tıkladığınızda ekranda tekrar gözükecektir.



Dış çerçeve, tüm Fiberworks programın ana çerçeve penceresidir (sonraki sayfada tam olarak görülmektedir). Bu çerçeve içinde, kişisel çizim pencereleri vardır. Makul sayıda çizim penceresini aynı anda açabilirsiniz.

Ana Menü Çubuğu, başlık çubuğunun altında ana çerçeve penceresi üstünde yer almaktadır. File (Dosya), Edit (Düzen), View (Görünüm), Cloth (Kumaş), Warp (Çözü), Tieup (Bağlantı), Weft (Atkı), Tools (Araçlar), Windows (Pencereler) ve Help (Yardım) butonlarının hepsi orada bulunur. Her bir menü öğesi üzerine tıklayın ve inceleyin. Her bir menünün tüm açıklamaları için ayrı bölümleri göreceksin.

## 1.1. Fiberworks Ekran Görünümünün Elemanları

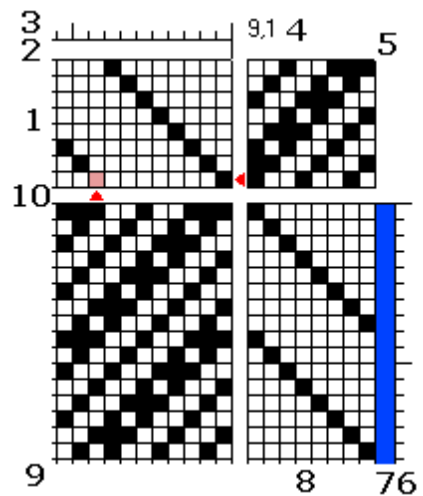


## Fiberworks ekran görünüm elemanlarının açıklanması

1. PCW4.2 için Başlık çubuğu
2. Ana Menü çubuğu
3. Yeni dosya aç ve kaydet tuşları
4. Yazdır tuşu, Ön izleme ve Yazdır menü bağlantıları
5. Geri Al tuşu
6. Kes, Kopyala ve Yapıştır tuşları
7. Seçim düğmesi; taslaklardaki alanları seçmek için kullanılır.
8. Renk Seçim düğmesi
9. Çizim modları için kontrol düğmeleri
10. Ekleme ve silme tuşları
11. Link / bağlantısını kesme tuşu
12. Kumaş, ön / arka, yapı / renk ve interlacement görünümü
13. Kumaşa ızgara ekleme
14. Büyütme tuşları (zoom in/ zoom out)
15. Satır ve sütunları genişletme ve sıkıştırma tuşları
16. Yardım düğmesi. Çerçevenin altındaki tuşa, kumaş ekran modu, büyütme/küçültme, bilgi veya ipuçlarını (L to R) gösteren Durum Çubuğu vardır.
17. Tasarımın ismi ile kendi başlık çubuğunu gösteren aktif çizim penceresi vardır.
18. Palet çubuğunun üstünde örtüşen karelerde çalışılan renkleri göstermektedir. Sol üst karedeki renk, ana rengi temsil etmekte ve sol fare tuşunun tek tıklanması ile renk seçilmektedir. Sağdaki karede ise, ana rengin dışında başka bir alternatif renktir. Sol fare tuşunun 2 kez tıklanmasıyla renk aktifleşir.
19. Renk paleti 82 renkten oluşmaktadır. Semboller, renkleri oluşturan tuşları göstermektedir. Seçilmeyen renkler gömülü pozisyonda dururken, aktif olan 2 renk, bölüm 19 da gösterildiği gibi bombeli durmaktadır.
20. Ekleme noktası (sütun 1, satır 1). İki küçük kırmızı ok, ekleme noktasını işaret eder. Ekleme noktasına dikkat çekmek için oklar kullanılmıştır.

## Fiberworks çizim alanı

1. Bu kısım **çözgü taslağı**dır. Sağdan sola doğru okunur.
2. **Çözgü renk çubuğu**, iplik geçirme taslağının hemen üstündeki şeritte yer almaktadır (varsayılan beyaz)
3. **Çözgü ipliği inceliği çubuğu**, hemen renk çubuğunun üstünde yer almaktadır.
4. İmleç konumunun sayılarla ifade edilmiştir (9. sütun 1. satır; 9,1)
5. 8x8'lik **tieup bölümü**.
6. **Atkı ipliği inceliği çubuğu**, hemen atkı renk çubuğunun sağ tarafında yer almaktadır.





7. **Atkı renk çubuğu**, atkılarını ifade eden satırların sağ tarafında yer almaktadır (varsayılan parlak mavi).
8. **Atkı taslağı**, bağlantı bölümünün hemen altındadır.
9. **Çizim alanı**, ızgaralı ya da ızgarasız olarak gösterilebilir.
10. **Ekleme noktası**, yanıp sönen gri kare.

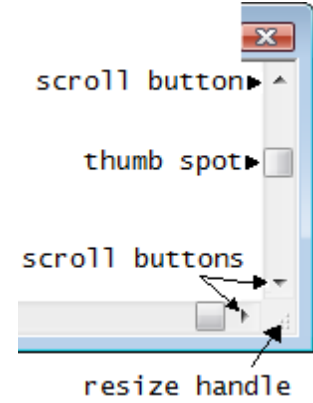
Çözgü taslağı, atkı taslağı, renk çubukları, iplik kalınlığı çubukları, bağlantı ve çizim üzerinde direk olarak düzenleme yapılabilmektedir. Kumaş tasarımı ise bazı sınırlamalar ile düzenlenebilir.



İstedikleriniz ve her biri ayrı ayrı boyutlanmış ve farklı tasarım görüntüleri (veya aynı), renkler, iplik kalınlığı veya farklı büyüklükler içerebilen tasarımları açabilirsiniz. Her dizayn penceresi, diğerlerinden bağımsız olarak değiştirilebilir. Her tasarım penceresi, hafızada yer kaplar ve sisteminizi biraz yavaşlatır. Sisteminde kullanılan kaynakları kontrol etmek için Yardım/hakkında PCW... bölümüne bakabilirsiniz.

### Fiberworks penceresinin diğer bölümleri

Tasarım çubuğu üzerinde olan **Kaydırma çubuğu** (Scroll bars), tasarımın, tek bir pencereye sığmayacak kadar büyük olduğunda görüş alanına girebilmesini kolaylaştırır. Kaydırma çubuklarının ucundaki küçük okları tıklayarak hareket ettirebilirsiniz veya yavaş hareket ettirmek için, kaydırma noktaları arasına tıklayabilirsiniz veya hızlı/düzenli bir şekilde hareket sağlamak için kaydırma çubuğu üzerindeki **thumb spot** parçasını tıklayıp sürükleyin. Yeniden boyutlandırma koluna (**resize handle**) tıklayarak geniş veya daha küçük olan pencere çerçevesini sürükleyebilirsiniz (Pencere boyutunu değiştirmek için tıklayıp pencerenin kenarına kadar sürükleyin).



### Araç Çubuğu ve Araç Kutusu

Normalde ana pencerenin solunda bulunur (bk. Sayfa 2). Küçük ekranlarda pencerenin üst kısmında çalıştırılabilir. Ancak pencerenin etrafında hareket ettirebilirsiniz. Araç çubuğunda boş bir alana tıklayın ve orta gri alanın alt veya üst sınırına sürükleyin. Bir dahaki sefere programı açıldığında araçlar simge çubuğu varsayılan pozisyona yani ekranın üst veya sol kısmına geri gelecektir.

### Yardım menüsü

Yardım menüsünde, konular ve hakkında olmak üzere 2 öge vardır. Yardım konuları, menü öğeleri ve yaygın olarak kullanılan işlemlerin kısa tanımlarını verir. Burada "How do I...?" (..yı nasıl yapabilirim?) sekmesi altında geniş açıklamalar mevcuttur. Ekran yardımı birçok konu üzerinden size yön verir ve yardım kılavuzu bulamadığınızda işinize çok yarar. Ayrıca F1 tuşuna basarak istediğiniz zaman yardıma erişebilirsiniz. Eğer bir iletişim veya menü açıksa, ilk görüntülenen yardım genellikle bu konuyla alakalıdır.

## PCV Hakkında

Bu pencere programın adını gösterir. Versiyonların son iki rakamı, yayımlanmış versiyonlardan farklı olabilir.

Ayrıca firmanın internet adresi <http://www.fiberworks-pcw.com> görünür.

Bir problem olduğunda, bu penceredeki sürüm numarasına sahip olmak firma ile iletişime geçmeyi kolaylaştıracaktır.

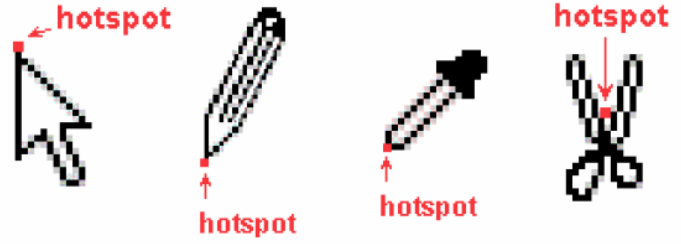
Kaynaklar kutusu, kullanılan RAM yüzdesini ve boş RAM i listeler. Karmaşık bir yazdırma işlemi çalıştırmadan önce, diğer programları kapatmalı veya çok sayıda tasarım sayfaları açılmamalıdır.

## 1.2. Mouse Hareketleri

İmleç, ekranda hareketi sağlayan semboldür, farenin hareketini izler. İmleç, şimdiki şeklinin dışında farklı şekillerde olabilir. Örneğin, işaret ve seçmek için işaretleyici; çizim için kalem; kesme ve yapıştırma için makas şeklinde görülebilir. Her imlecin ekranda hareketi sağlayan bir hotspot'u (uç kısım) vardır.

**Nokta:** Hedef üzerine aktif imleç hotspotunu yerleştirin.

**Hover:** Bir araç çubuğu düğmesi gibi bir nesnenin üzerine fare imlecini ayarlayın ve yaklaşık bir saniye için orada durun. Açıklama görünecektir.



**Tıklama:** İtin ve hedefi işaret ederken sol fare tuşunu bırakın. Bu en çok kullanılan işlem olup, genellikle anlık bir etkiye sahiptir.

**Sol tıklama:** Aksi belirtilmedikçe farenin sol tuşuna en çok tıklanır. Menü ve araç çubuğu veya iletişim düğmelerinin işlevlerinde kullanılır.

**Çift tıklama:** Tek sol tuşundan farklı olarak bir alternatif eylem başlatır. Ekran veya klasör simgelerinden dosya açmak için Çift tıklama gereklidir. İmleç, tıklamalar arasında bir piksel ya da ikiden fazla hareket etmemeli ve iki tıklama genellikle birbirinden yarım saniyeden daha az olmalıdır, aksi takdirde iki ayrı tek tıklama olarak kaydeder. Windows Denetim Masası'nda çift tıklama zamanlaması ayarlayabilirsiniz.

**Sağ tıklama:** Hedefi işaretlerken sağ fare düğmesini tıklayın ve serbest bırakın. Bu farklı bir alternatif eylem başlatır.

**Tıkla ve sürükle:** Sol fare tuşunu iterek ve serbest bırakmadan imleci hedef üzerine sürükleyin, böylece işaretlenen şey, amaçladığınız alanın içindedir. Bu işlem, alan seçerken veya çizim yaparken kullanılır.

**Sürükle ve bırak:** Bir objeyi almak için üzerine tıklanır ve farenin tuşu basılıdır, başka bir yere sürüklemek için fare tuşunu bırakmadan hedefe gidilir. Seçilen alana bu şekilde bir yerden bir yere taşınabilir. Dosyalar bir klasörden sürüklenir ve farklı bir klasörün içine bırakılabilir.

**Kaydırma:** Birçok fare, kaydırma çubukları içermeden kaydırma sağlayan sol ve sağ fare tuşu arasında bir tekerleğe sahiptir. Ana tasarım penceresinde kaydırma işlemleri yukarı ve aşağı şeklindedir ancak yan yana değildir.

Fare hareketleri	Tasarım penceresinde	Renk paletinde
Tek sol tıklama (sol fare düğmesine bir kere tıklanır.)	Taslakta siyah iz bırakır. Çözgü veya atkı renk çubuğundaki ana rengi uygular. İplik inceliği katlanır (ikiye).	Ana rengi seçer.
Çift sol tıklama (sol tuşu arka arkaya iki kez tıklanır.)	Taslakta beyaz iz bırakır veya siyahı siler. Çözgü veya atkı renk çubuğuna alternatif renk uygular. İplik inceliği bölünür (ikiye).	Alternatif renk seçer.
Tek sağ tıklama (sağ fare düğmesine bir kere tıklanır.)	Menülerdeki içeri açar.	Seçilen renk için Color Modify (Renk Düzenleme) penceresini açar.
Tıklama ve sürükleme (nesnenin başlangıcını tıklayın ve tuşu serbest bırakmadan, nesnenin sonuna kadar fareyi sürükleyin ve sonra düğmeyi bırakın.)	Dikdörtgen seçimi (mavi) ve dikdörtgen çizimi (kırmızı) oluşturulur (renk çubuğu, kalınlık çubuğu, iplik geçirme ve bağlama).	Eylem içermemektedir.
Çift sağ tıklama	Eylem içermemektedir.	Eylem içermemektedir.

### 1.3. Klavye Hareketleri

Fiberworks PCW 4.2'deki birçok fonksiyon fare ile kontrol edilebildiği gibi klavye ile de kontrol edilebilir. Tasarım ekranındaki herhangi bir kısma klavyeden erişilebilir.

## Navigasyon

Ok tuşları, bir taslağın herhangi bir alanının içinde ekleme noktasını hareket ettirir. Örneğin, çözümlü renk çubuğu üzerinde, iplik geçirme çubuğu üzerinde hareket etme...

Ctrl + ok tuşu, bir taslağın ekleme noktasından diğerinin ekleme noktasına hareket eder. İmleci hareket ettiren şey, ok ucunun yönüdür. Örneğin Ctrl+ ↑, taslaktan çözümlü renk çubuğuna hareketi sağlar. Ctrl+→ ise taslaktan bağlantı bölümüne (tieup) hareketi sağlar.

<i>Home</i>	Taslak pencere görünümünden daha geniş ise bir ekran genişliği kadar sağa hareket ettirir.
<i>End</i>	Bir ekran genişliği kadar sola atlar.
<i>Pgup</i>	Eğer çözümlü ekran boyundan uzunsa bir ekran boyu yukarı atlar.
<i>Pgdn</i>	Bir ekran boyu aşağı indirir.
<i>Ctrl+ Home</i>	Ekleme noktasını çözümlünün başlangıcına taşır.
<i>Ctrl+ End</i>	Ekleme noktasını çözümlünün sonuna taşır.
<i>Ctrl+ Pgup</i>	Ekleme noktasını çözümlü boyunun en başına taşır.
<i>Ctrl+Pgdn</i>	Ekleme noktasını çözümlü boyunun en sonuna taşır.

## Taslaklarda Yazma İşlemi

Klavye, satır numaraları ve sütun dizilerinin girilmesi ile taslak oluşumunda kullanılabilir. Klavye kısmı sağda gösterildiği gibi 9'dan büyük satır ya da sütun numaralarını temsil eder. Renkler ise renk çubuğunda her rengin yanındaki semboller kullanılarak girilir.

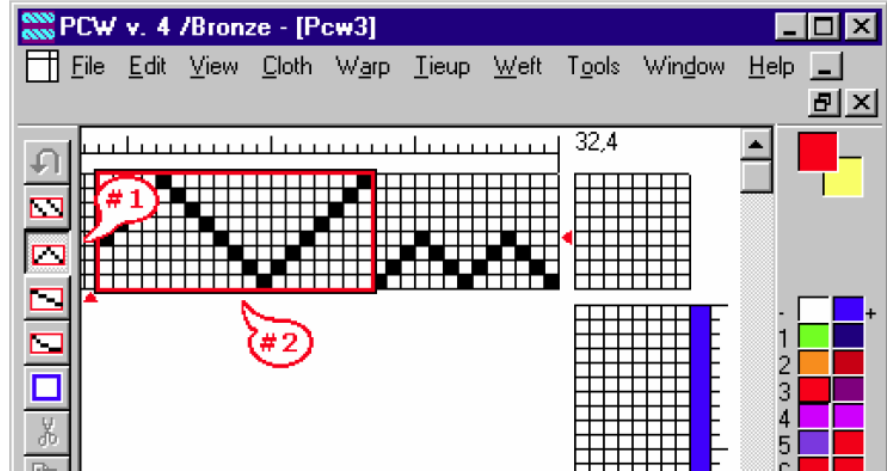
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
q	w	e	r	t	y	u	i	o	p
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
a	s	d	f	g	h	i	k	l	;
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
z	x	c	v	b	n	m	,	.	/
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

Klavyenizin sayısal bir tuş takımı varsa, çift haneli giriş yapabilirsiniz: bu modu aktif hale getirmek için Scroll-lock tuşuna basın ve sayısal tuş takımını kullanarak giriş yapın. Her iki hane bir satır ya da sütun numarasını ifade eder, örneğin 01170218 girdisi taslakta 1, 17, 2, 18 sütunlarını işaret eder. Çift haneli girişi kullanmaya devam ederseniz 1-9 sütunları için 01-09 yazmalısınız. Ekleme noktası, her satır ve sütun girdisi için otomatik olarak hareket eder.

## 2. NASIL ÇİZİM YAPILIR?

Bir tasarıma taslakları yerleştirmek için en yaygın yol çizim araçlarını kullanmaktır. Bu komutlar, Edit (Düzen) menüsü içinde Toolbar (araç çubuğu) üzerindedir. Çizim Modları (Draw Modes) sekmesi düz (straight), nokta (point), çizgi (line) ve serbest (freehand) çizimleri içerir. Bir çizim aracı etkin olduğunda, fare imleci taslaklarda bir kalem olarak görünür. Bir ok işareti veya başka imleç şekil görürseniz, çizim aracı aktif değildir.

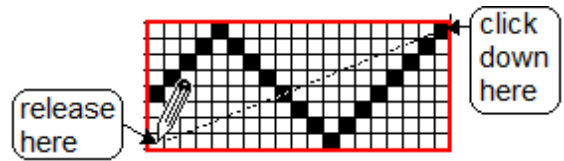
Çizime başlamak için, istediğiniz bir kareye tıklayabilirsiniz. Bu şekilde giriş yapmak, tasarımı düzeltmek istediğinizde ya da yeni bir taslak oluştururken yapmak istediğiniz küçük değişiklikler için iyi bir yöntemdir. Yukarıda bahsedilen 4 çizim modundan herhangi biri bu işlem için kullanılabilir.



Çizim yaparken tıklayıp - sürüklemek daha etkili olabilir. Kullanmak istediğiniz çizim modunu seçin, çizim alanının başında tıklayın ve dikdörtgen şeklinde sürükleyin. Çizim modunda, kırmızı dikdörtgen bir çerçeve belirecektir. Bu dikdörtgenin içi seçtiğiniz çizim moduna göre otomatik olarak dolacaktır.

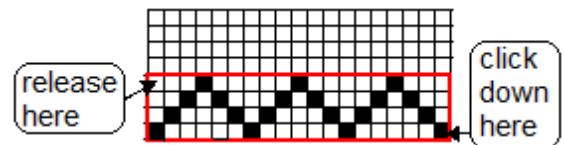
Yukarıdaki şekilde nokta (point) çizgi aracı seçilmiştir (seçilen çizim modu, araç çubuğunda aktif görünür, #1) ve dikdörtgenin içi nokta çizimi ile dolar (#2).

Çizim farenin ilk tıkladığı kareden başlar. Noktalarının yüksekliği dikdörtgen yüksekliği ile; iniş-çıkış sayısı ise dikdörtgenin genişliği ile kontrol edilir.



Yani fareye tıklayıp basılı tuttuğunuz sürece, dikdörtgen boyutları değişebilir ve tuşu serbest bırakana kadar taslakta daha uzun-kısa ya da geniş-dar çizim oluşturulabilir. Yandaki örnekte, fare sağ üstte tıklanmış ve sol altta bırakılmıştır.

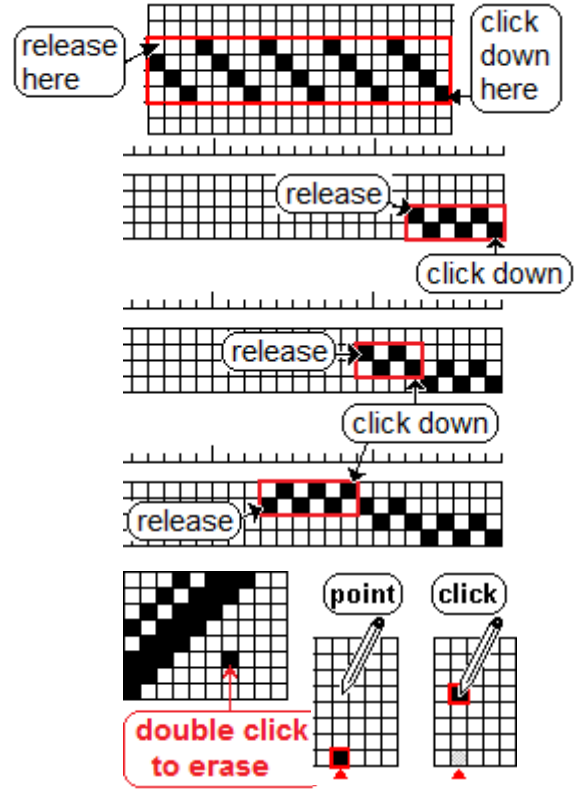
Eğer sağ altta fareye tıklar ve sol üstte doğru sürüklerseniz, noktalar yukarı doğru oluşur. Fare tuşunu 4. satırda bırakırsanız, yandaki şekilde görüldüğü gibi 4 sıra yüksekliğe sahip bir tasarım oluşturmuş olursunuz.



Farklı boyutlarda dikdörtgenler oluşturarak ve farklı sütunlardan başlayarak deneyin. Dört çizim aracından herhangi biri atkı, çözgü ya da bağlantı oluşturmada kullanılabilir. Düz çizim veya nokta çizimi genellikle çapraz çizilerin yaygın olduğu normal dokuma taslakları için kullanışlıdır, çizgi çizimi ve serbest çizim ise profil taslakları için daha faydalıdır.

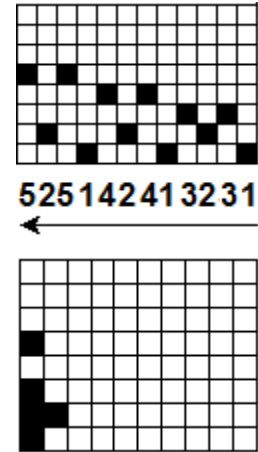
Şaşırtıcı derecede karmaşık görünümlü taslaklar bu basit araçları ile hızlıca çizilebilir.

Eğer çizimde hata yaptıysanız, değiştirmek istediğiniz siyah kare üzerine çift tıklayarak düzeltebilirsiniz. Eğer çift tıklar ve dikdörtgen oluşacak şekilde sürüklerseniz, dikdörtgenin kapladığı bölümü silersiniz. Alternatif olarak, değiştirmek istediğiniz bölümün üzerine yeniden çizim yapabilirsiniz. Atkı ve çözgü alanındaki yeni girişler eskilerinin yerine alacaktır, çünkü her iplik bir satır veya bir sütun tarafından kontrol edilir.



Tieup alanı biraz farklıdır, çünkü tek bir satır birçok sütuna bağlı olabilir, bu nedenle her dikey kolonda birden fazla siyah kare bulunabilir.

Taslak oluşturmanın başka bir kolay yolu ise tuş takımı veya ana klavye üzerindeki tuşları kullanmaktır. Ekleme noktasının taslağınızın başlangıcında olduğundan emin olun (klavye ile giriş için sayfa 7'ye bakınız) ve 1 3 2 3 1 4 2 4 1 5 1 2 5 ... dizisini girin. Her tuş ile ekleme noktası sola ilerler, bu nedenle akışa bozacak bir engel oluşmaz. 9'dan daha büyük sayıları nasıl gireceğinizi öğrenmek için sayfa 7'ye bakınız. Bu şekilde atkı ya da bağlantı alanına da çizim yapabilirsiniz. Atkı alanına giriş yaparken ekleme noktası her girişte aşağı iner. Tieup alanında ise, her satırda birden fazla sütun ile bağlantı oluşturmaya izin verdiğiniz müddetçe, ekleme noktası hareket etmez. Sol örnekteki gibi bir bağlantı elde etmek istiyorsanız, önce ekleme noktasını sol alt köşeye getirin ve ardından 1 2 3 5 → 2 sayılarını girin.



## 2.1. Tasarıma Renk Eklenmesi

Renk eklemek için üç temel yol vardır. Bunlar fare, klavye ve menüdür.

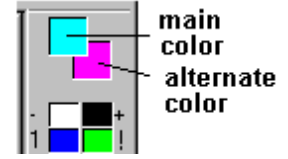
### Fare ile renk uygulama

Fare ile renk eklemek oldukça basittir. Çizim modu araçlarından birinin seçili olduğundan emin olunuz. Taslak üzerinde hareket ederken imleç bir kalem



gibi görünmelidir. Fare ile tıklayarak renk seçmek için atkı ve ya çözgü renk çubuğuna sol tıklayınız. Eğer tüm atkı ya da çözgü sırası boyunca aynı renkle çalışmak istiyorsanız, sol tıklayıp sürükleyin.

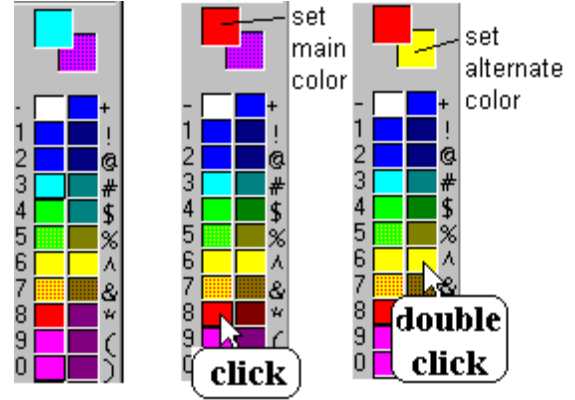
Uygulanan renk, renk paletinin üst kısmında çakışmış olan 2 renkli kare ile belirlenir. Üst soldaki kare ana renktir (örnekteki mavi renk), atkı ve çözgü çubuğuna bir kere tıkladığınızda uygulanacak rengi gösterir. Alt sağdaki kare ise alternatif renktir ve çift tıklamayla uygulanabilecek olan rengi gösterir.



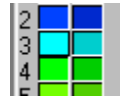
### Renk değişimi için

Renk paletindeki renklerin herhangi birine tek tıklama ana renk karesindeki rengi değiştirir. Şimdi çözgü veya atkı çubuğuna tek bir fare tıklaması ile yeni ana renk uygulanır. Daha önce renklendirilmiş iplikler oldukları gibi kalırlar.

Renk paletindeki renklerin herhangi birine çift tıklama alternatif renk karesindeki rengi seçer. Çözgü veya atkı çubuğuna çift tıklanması ile yeni alternatif renk uygulanır.



Seçilmemiş renkler gömülü olarak görünürken, çalışılan iki renk palette kabarık görünür (örnekteki renk 3 gibi). Bu, çalışılan rengin ayırt edilmesine yardımcı olur.



**Ayrıca bakınız:** Renk paletinde bulunmayan bir rengin nasıl elde edildiğini görmek için sayfa 34'teki Kumaş (Cloth)> Modifiye renk (Modify Color) kısmına bakınız.

### Renkleri Hızlı Bir Şekilde Ekleme

Karmaşık renk dizileri için, klavye aslında fareden daha hızlı ve daha etkili olabilir.

Önce, renklerin görünmesini istediğiniz yere ekleme noktası (yanıp sönen küçük gri yama) konumlandırın. Eğer ekleme noktası çözgü veya atkı renk çubuğunda değilse, klavye renk uygulamaktan daha başka bir şey yapar.

Renk paletinde her renk için, rengin yanında bu renk ile ilişkili tuşu gösteren bir sembol vardır. Renk paletindeki sağ sütun için klavyeden SHIFT tuşuna basılarak renk

seçilmelidir. Sembollerin sırası, Kuzey Amerika klavyesine göre eşleşmiştir. Diğer klavye düzenlerinin nasıl ayarlandığına Dosya>Tercihler (sayfa 17) kısmından bakınız.

Siz yazarken, ekleme noktası, çözgü renk çubuğu için sola doğru ya da atkı renk çubuğu için aşağıya doğru ilerleyecektir. Belirli bir iplik üzerinde bir renk zaten varsa, yeni girdiğiniz renk eski seçili renk yerine uygulanacaktır.


### **Belirli Bir Renk Düzeni Ekleme**

Çözgü (Warp) > Renkler (Colors) veya Atkı (Weft) > Renkler (Colors) menü öğelerinden (s.36-37) en sık kullanılan 1, 2 veya 4'lü renk dizilerini uygulayabilirsiniz. Kullanımı kolay ve hızlıdır. Fare ve klavye girişi gibi çok yönlü olmasa da kullanışlıdır.




### 3. DOSYA (FILE) MENÜSÜ

Dosya menüsü dosya açmayı, kaydetmeyi ve yazdırmayı kontrol eder. Ek olarak, tercihler (preferences) kısmı programın nasıl çalıştığını farklı açılardan sunar. Dosya menüsüne Alt+F ile veya ana menü çubuğuna fare tıklaması ile ulaşılabilirsiniz.

**Yeni (New):** klavyesi: **Ctrl + N** araç çubuğu 


**Preferences** butonuna tıklayarak yeni açmak istediğiniz sayfa için belirli ayarlamalar yapabilirsiniz. **New** ile yeni bir sayfa açtığınızda, dosya ismi oluşturmazsanız açılan dosya Pcw1, Pcw2 gibi geçici ismi alır. **Save As** ile kaydederek var olan dosya ismini değiştirebilirsiniz.

**Aç (Open):** klavyesi: **Ctrl + O** araç çubuğu 

Daha önce kaydedilmiş bir dosyayı açmak için kullanılır. *Aç komutuyla ilgili detaylı bilgi almak için sayfa 13'e bakınız.*

**Kapatma (Close)**

Bu komut, Fiberworks programını kapatmadan sadece çalıştığınız tasarım dosyasını kapatır. Son yapılan değişiklikleri kaydetmeden kapatmayı denerseniz, dosyayı kaydetmek isteyip istemediğiniz sorulur.

**Kaydet (Save):** klavye: **Ctrl + S** araç çubuğu: 

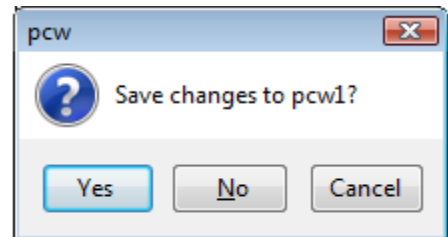
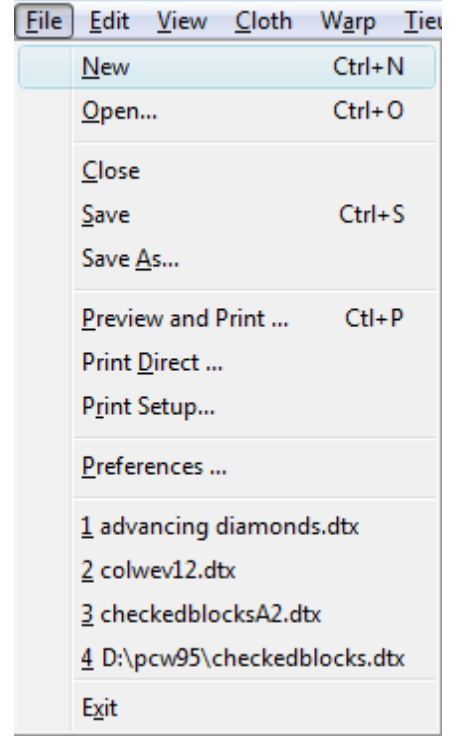
**Farklı Kaydet (Save As):** Detaylı bilgi için sayfa 14'e bakınız.

**Önizleme (Preview) ve Yazdır (Print):** klavye: **Ctrl + P** araç çubuğu: 

**Direkt Yazdır (Print Direct), Yazdırma Ayarları (Print Setup):** Ayrıntılı bilgi için sayfa 18'e bakınız.

**Son dosyalar 1 2 3 4:** Son kaydedilmiş ve kapatılmış olan dosyaların listesidir ve tekrar açmak için tek bir tıklama yeterlidir. Buradaki dosya sayısını File>Your Preferences menüsünden değiştirebilirsiniz.

**Çıkış:** Açık tüm dosyaları kapatır. Kaydedilmemiş her dosya için ayrı ayrı kaydetmek isteyip istemediğinizi soran birer pencere açılır. Eğer kapatmak istediğiniz dosyayı kaydetmek istiyorsanız **Yes** butonuna, istemiyorsanız **No** butonuna, kapatmaktan vazgeçtiyseniz **Cancel** butonuna tıklayınız.



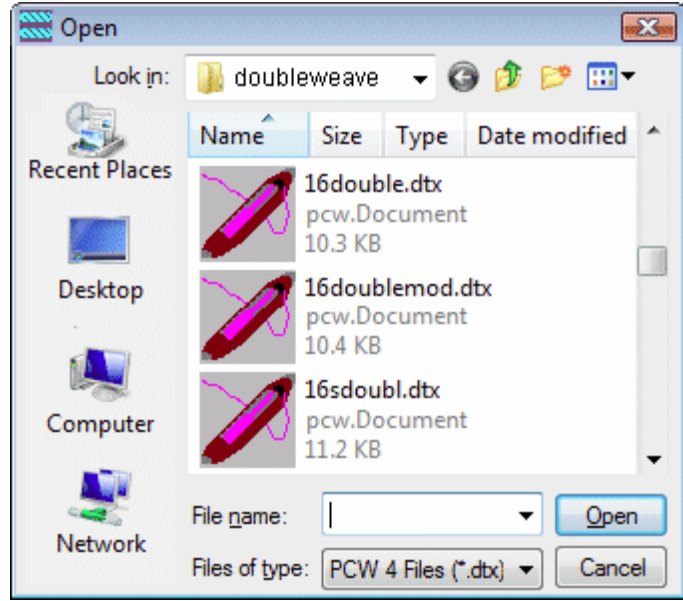
## Dosya Açma

klavye kısayolu: Ctrl+O


araç çubuğu simgesi



Bilgisayarınızda önceden kayıtlı olan bir dosyayı açmak için File>Open menüsü kullanılır. Bu komuta tıkladığınızda birçok parametre barındıran bir pencere açılır. En üstteki "Look in" kutusu, açmak istediğiniz dosyanın konumunu ayarlamanıza olanak sağlar. Kutunun yanında bulunan aşağı oka tıklayarak açmak istediğiniz dosyanın kayıtlı olduğu sürücü ya da dosyayı seçin.



Ortadaki geniş beyaz alanda, belirlenen dosya türüne (Files of types) göre, seçtiğiniz klasör ya da sürücüdeki dosyalar listelenir. Yandaki örnekte dosya türü olarak PCW 4 Dosyaları (\*.dtx) seçilmiştir. Yandaki kaydırma çubuğu yardımı ile klasör içindeki tüm dosyaları görebilirsiniz.

 Bu sembol, farklı dosya görüntüleme seçenekleri sunar. Böylece açılan pencerede aynı anda daha fazla dosya da görüntüleyebilirsiniz.

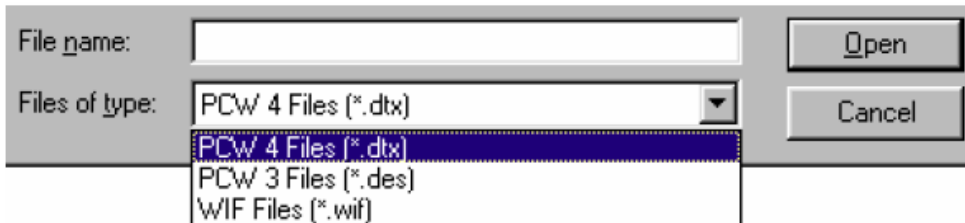
Fiberworks programı üç tür dosya açabilir:

**dtx:** Fiberworks 4. Sürüm dosyası, sadece Fiberworks programında çalışır.

**wif:** çeşitli dokuma programlarında çalışabilen format.

**des:** Fiberworks 3. Sürüm dosyası, eski Fiberworks sürümlerinde kullanılır.

Farklı türde dosyaları görüntülemek için 'Files of Types' kutucuğunun yanındaki aşağı oka tıklayıp, 3 seçenekten istediğinizi seçin.



**Kaydet (Save):** Fiberworks PCW4 programı dtx ya da wif dosyaları kaydedebilir. Kayıt için Dosya (file) menüsünde Kaydet (Save) ve Farklı Kaydet (Save as) olmak üzere iki farklı yol vardır.

Kaydet (save) klayve: Ctrl+S araç çubuğu simgesi 

Daha önce var olan bir dosyayı açıp üzerinde değişiklik yaptığınızda değişiklikleri dosya konumunu değiştirmeden kaydetmek için Kaydet (save) komutunu kullanın. Bu komut ile kaydetmek istediğiniz dosyanın içeriği daha önce var olan dosyanın üzerine yazılır.

### Farklı Kaydet (Save As)

Tasarımın orijinalini koruyarak farklı bir isimle, başka bir konumda ya da başka bir formatta dosya kaydetmek istediğinizde Farklı Kaydet seçeneğini kullanınız.

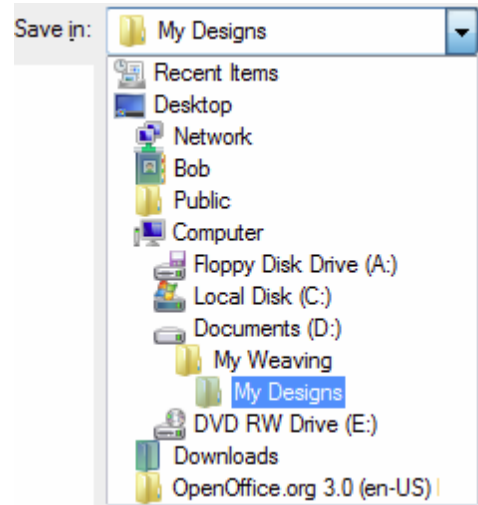
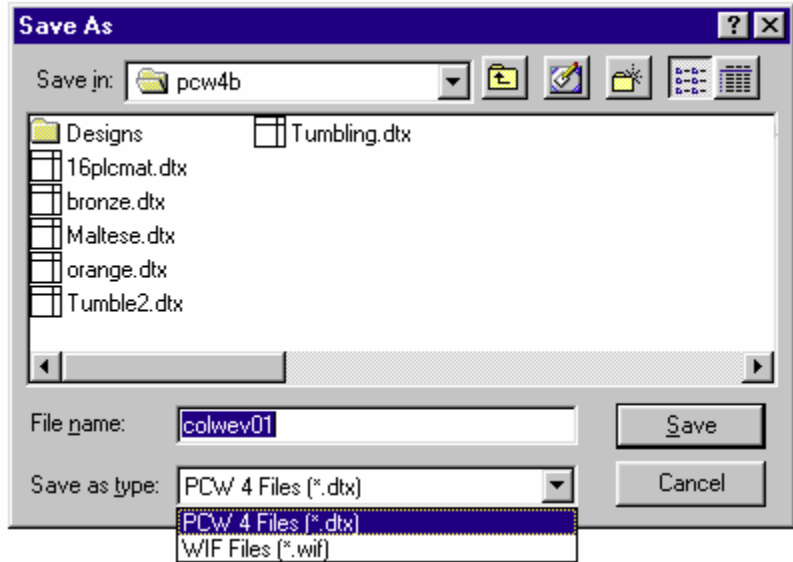
File/Save As komutuna tıkladığınızda dosya konumunu, türünü ve ismini değiştirebileceğiniz bir pencere açılır. Açılan pencerede üstte bulunan Save in kutusu dosyayı kaydetmek istediğiniz konumu belirlemenizi sağlar. Kutunun yanındaki aşağı oka tıkladığınızda bir dizi sürücü ya da klasör listelenir (sağ alttaki şekilde görülmektedir).

Tasarımınızı kaydetmek istediğiniz sürücü ya da klasörü seçiniz. Seçtiğiniz klasör “Save in” kutucuğunda görünür. Altaki geniş ekranda ise bu klasör içinde bulunan belirli formattaki dosyalar görünür.

Pencerenin alt kısmındaki “Save as type” kutusuna bakın: buradaki belirlenmiş dosya türü standart PCW4 dosya formatı olan PCW4 (\*.dtx) dosyalarıdır. Eğer dosyanızı wif dosyası olarak kaydetmek istiyorsanız, bu kutucuktan “WIF Files (\*.wif)” formatını seçiniz.

### Yazdırma

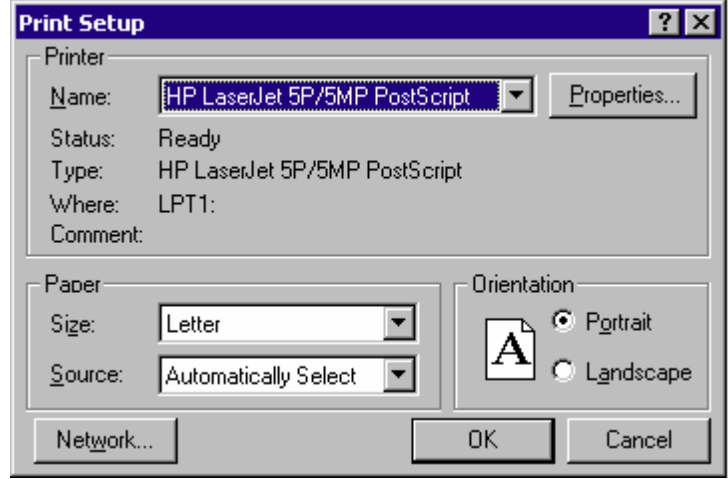
Tasarımınızı yazdırmak için iki yöntem vardır. İlki, sayfa düzenlemesi ve yazdırılacak sayfa sayısını



belirlemenize olanak sağlayan Önizleme ve Yazdır (Preview and Print) seçeneğidir. İkincisi ise tasarımı hiçbir ayarlama yapmadan bir sayfa üzerine yazdıran Direkt Yazdır (Print Direct) seçeneğidir.

### Yazdırma Ayarları (Print Setup)


Önizleme ve Yazdır (Preview and Print) komutuna gitmeden sayfa ebatlarını ve yönünü ayarlamak için File>Print Setup komutuna tıklayın.



Yazdırma ayarları penceresi üç alandan oluşmaktadır. Printer (Yazıcı) alanı, yazıcı ve özelliklerini seçmenizi sağlar. Properties (özellikler) butonu, kontrast, parlaklık, çözünürlük ve yazdırma kalitesi gibi özellikleri ayarlama imkanı verir.

Paper (Kağıt) alanında, kağıt boyutu ve kaynağı belirlenir. Orientation (Yönlendirme) alanında ise kağıdın dikey ya da yatay kullanımı seçebilirsiniz.

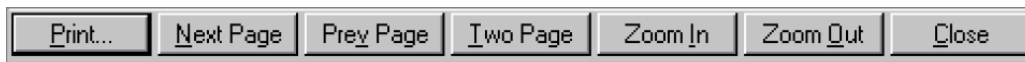
### Önizleme ve Yazdır (Preview and Print)

Klavye: Ctrl+P araç çubuğu simgesi 

Eğer yazdırma ebatlarını ve sayfa üzerindeki yerleşimini kontrol etmek istiyorsanız, bu komut ile yazdırma yapmalısınız. Yazdırma ayarları penceresi, önizlemenin yanında yer alır ve buradan birçok ayarlama yapılabilir. Bu ayarlarda değişiklik yaptığınızda önizleme görüntüsü de değişir. Böylece dosyayı yazdırdığınızda nasıl görüneceğini bilirsiniz.

### Önizleme Penceresi (Preview Window)

Bazı çizimleri yazdırmak için birden çok sayfaya ihtiyaç vardır. Önizleme penceresi yazdıracağınız sayfaların hepsini kontrol etme imkanı sunar. Sonraki sayfa (**Next page**), Önceki sayfa (**Previous page**) ve İki sayfa (**Two pages**) seçenekleri, mevcut ayarlarınızla çıktı almadan sayfa görünümünü bilmenizi sağlar. Büyültme (**Zoom in**) ve Küçültme (**Zoom out**) seçenekleri ile sayfalarınızı farklı büyüklüklerde görebilirsiniz. Bu komutlar sayfadaki tasarımın boyutlarını değiştirmez, sadece sayfayı farklı büyüklüklerde görmeye olanak sağlar. Kapat (**Close**) sekmesi ise yazdırma yapmadan mevcut tasarımınıza döndürür.



## Sayfa Ayarları Penceresi

Bu pencere Sayfa Önizleme penceresiyle birlikte çalışır ve dokuma tasarımının veya tasarım bileşenlerinin sayfa üzerindeki konumu ve boyutunda değişiklik yapma imkanı sunar.

En üstteki açılan menü kutusundan, tasarımın hangi bileşenlerinin çıktı alınacağı seçilir. Hemen altta ise tasarım başlığının yeri belirlenir (Place title).

“On-screen view only” seçeneği, çalışma penceresindeki tasarımın sadece **pencere içerisinde görünen** kısmını yazdırır. Eğer bu seçeneği işaretlerseniz, çıktı almak istediğiniz alanı doğru belirlemek için Yazdır demeden önce pencere boyutunu düzenlemelisiniz. Eğer tasarımın tümünü çıktı almak istiyorsanız bu seçeneği işaretlemeyiniz.

“Numeric” seçeneği, atkı, çözgü ve bağlantı bölümlerini düz siyah kareler yerine numaralar ile yazdırır (ölçek çok küçük değilse).

“Color bars” seçeneğini işaretleyerek çıktı alınan tasarıma renk çubuğuna da dahil edebilirsiniz. (“Notes”, “Color use”, “Heddle counts” seçenekleri için Cloth>Notes and records menüsüne bakınız, sayfa 41).

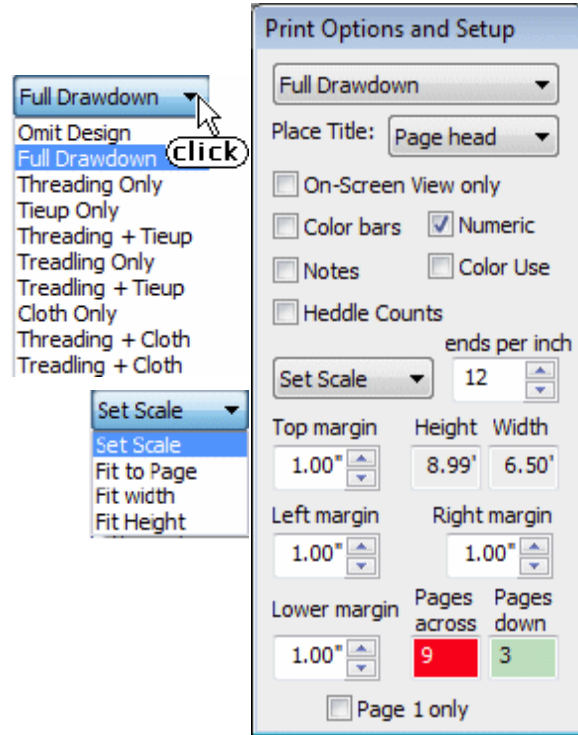
“Set scale” seçeneği ile resmin sayfaya sığdırılması sağlanır. Burada belirlenmiş olan Fit Page (sayfaya sığdır), Fit Width (genişliğe sığdır) or Fit Height (boya sığdır) seçeneklerinden birini seçebilir ya da inç başına düşen nokta sayısını (ends per inch) sayısal olarak girebilirsiniz.

“Margins”, sayfa kenarlarını kontrol etmenizi sağlar.

Altta ise tasarımı yazdırmak için gereken sayfa numarası mevcuttur. İnç başına düşen nokta sayısını çok düşük tuttuğunuzda çıktı almak için daha çok sayfaya ihtiyaç duyulacaktır. Bu sayfa sayısı belirten kutunun rengi sayfa kullanımı arttıkça sizi uyarmak için değişecektir.

En altta ise “Page 1 only” seçeneği vardır. Bu seçenek işaretlendiğinde tasarım çıktısı ilk sayfadan sonra durur. Eğer Fit to Page seçeneği seçilmiş ise tüm tasarımı bir sayfaya sığdırır.

Önizleme sadece sayfanızın bir tahminini gösterir. Ayrıca sayfa düzeni, renk ve formatını da görmenizi sağlar.



## Direkt Yazdır (Print Direct)

Tasarımınız tüm içerikleri herhangi bir ayarlama yapılmadan yazdırılır. Kenarlar 1" olacaktır ve ölçeklendirme her şeyi mümkün olduğunca sığdırmaya ayarlanacaktır. Tüm bu ayarlar üzerinde değişiklikler yapmak isterseniz, Preview and Print seçeneğini kullanmalısınız.

## Yazdırma (Printing)

Dosya menüsünden Direkt yazdır seçeneğini ya da Önizleme ve yazdır penceresinden Yazdır butonuna tıkladığınızda yanda görülen Yazdırma penceresi açılır.

Penceredeki Printer bölümünde kullanacağınız yazıcıyı seçebilir ve Properties seçeneğine tıklayarak yazdırma işlemi ile ilgili değişiklikler yapabilirsiniz. Buradaki ayarlamalar Print Setup penceresindekilerle benzerdir.

"Print Range", seçeneği ile çıktı alınacak sayfa sayısını belirlenebilir ya da belirli bir aralıktaki sayfaların çıktısını alabilirsiniz. Son olarak "Copies" bölümünden kaç kopya halinde çıktı almak istediğinizi belirleyebilirsiniz.

"OK" butonuna tıkladığınızda, yazdırma işlemi başlar.

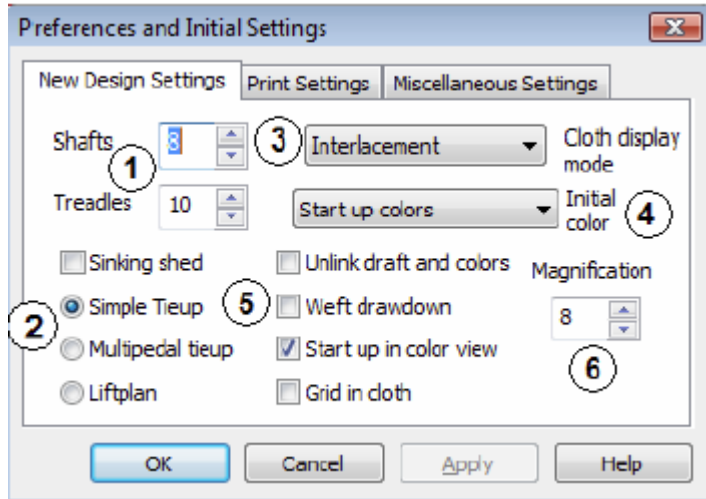
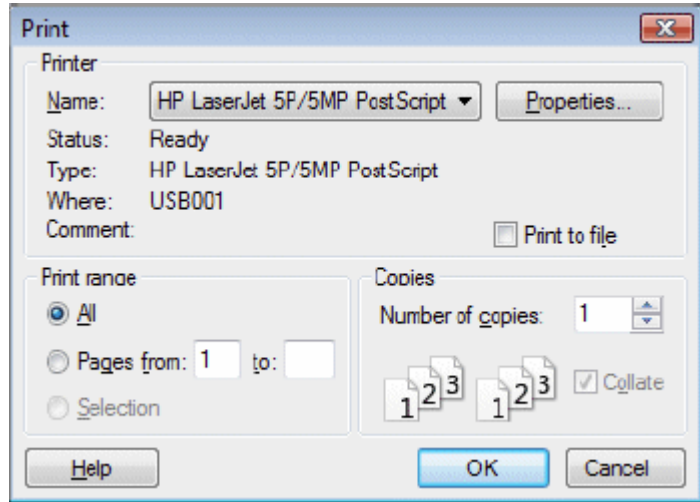
Önizleme yaparken sayfa boyutları ve yerleşimi konusunda fikrinizi değiştirirseniz, bu pencereyi kapatıp, File>Printer Setup menüsünü açın. Burada istediğiniz değişikliği yaptıktan sonra Önizleme ve Yazdır penceresini yeniden açabilirsiniz.

## Tercihleriniz (Your Preferences)

Kendi istediğiniz şekilde bir Fiberworks fonksiyonu oluşturmak istiyorsanız, File>Preferences komutuna tıklayın. Tercihler penceresi üç sekme içerir.

## Yeni Tasarım Ayarları (New Design Setting)

Bu sekmede, File>New komutuyla ile herhangi bir zamanda açtığınız yeni sayfanın ayarları mevcuttur. Buradaki ayarları değiştirmek mevcut durumda açık bulunan tasarım pencerenizin ayarlarına etki etmez.



- (1) Bu bölümden satır ve sütunlar için tercih ettiğiniz başlangıç sayısı ayarlanır. Her zaman kullandığınızdan farklı sayıda satır ve sütuna ihtiyaç duyarsanız, Tieup>Shaft and Treadles menüsünden açık olan sayfanızın satır sütun sayılarını değiştirebilirsiniz.
- (2) Bölümünden istediğiniz tezgâh hareketlerini belirleyebilirsiniz. Dengeli dokuma tezgahları için “Sinking Shed” komutunu kullanın. Armürlü dokuma tezgahları ve el tezgahları için “Liftplan” seçeneğini kullanın. Eğer atkı atmak için iki ayak da kullanılıyor ve çoklu bağlantı kullanmışsanız, “Multipedal tieup” seçeneğini işaretleyin. Bu seçenek işaretli iken, desen oluşturma sırasında klavye ile giriş yaptığınızda ekleme noktası otomatik olarak ileri hareket etmez.
- (3) Çizim taslağının renkli olarak nasıl görüleceği seçilir. En kullanışlı olan seçenek “Interlacement”tır.
- (4) Standart renk paletlerinden birini seçiniz.
- (5) Özel görüntü özelliklerini seçiniz. “Unlink” işleminin anlamı için Düzen (Edit) menüsüne bakınız.

**Weft drawdown (Atkı çizimi);** bu seçenek işaretlendiğinde atkı iplikleri çözümlüklerinin üzerinde görünür. İşaretli değilse, çözümlük iplikleri atkı ipliklerinin üzerinde görünür.

**Start up in color (Renkli Başlangıç);** bu seçenek işaretli ise açılan sayfadaki taslak görünümü renklidir. İşaretli değilse, taslak renkli değil yapısal olarak görülür.

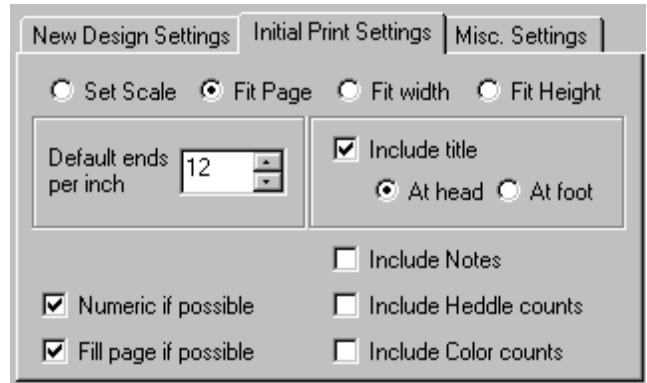
**Grid in cloth (Kumaş ızgarası);** seçilmişse, ortadaki kumaş taslağı da ızgaralı olarak görünür. Atkı, çözümlük ve bağlantı bölümleri her zaman ızgaralı görünür.

- (6) Başlangıç büyütme oranı (magnification) seçilir. Genelde 8 büyütme oranı uygundur.

## Başlangıç Baskı Ayarları (Initial Print Settings)

Preferences/Tercihler penceresinin üstünde yer alan sekmelerden ortadakine tıklayarak başlangıç baskı ayarları penceresine geçin.

Burada yapacağınız ayarlar, Önizleme ve Baskı penceresini açtığınızda Sayfa Ayarları penceresinin nasıl olacağını belirler.

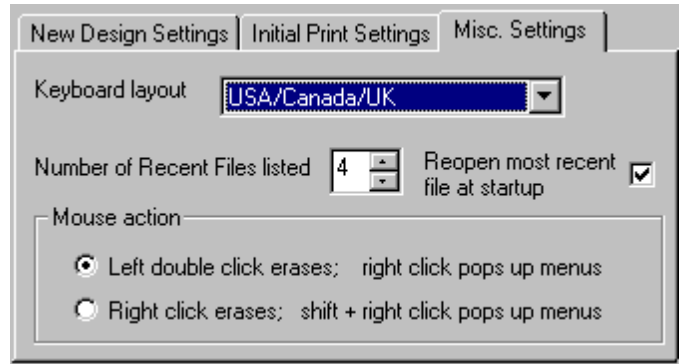


## Muhtelif Ayarlar (Miscellaneous Settings)

“Misc. Settings” sekmesine tıklayın.

İlk seçenek, belirli klavye tuşlarının tepkisini ayarlar. Böylece farklı tuş düzeni olan klavyeler Fiberworks tarafından kullanılan satır ve sütun numaraları düzenine uyacaktır (Sayfa 7).

Kuzey Amerika veya Birleşik Krallık ülkelerindeki klavyeler için herhangi bir ayarlama yapılması gerekmemektedir.



## En son Kullanılan Dosyaların Sayısı (Number of Recent Files)

Yakın zamanda kullanılıp kapatılmış Fiberworks dosyaları, dosya menüsünde gösterilir. Söz konusu listelenmiş dosyalar sayesinde, tek bir tıklama ile, hangi dosyayı yeniden açabileceğinizi görebilirsiniz. Dosya menüsünün bu eski dosyalar yüzünden kalabalık ve hantal olduğunu düşünüyorsanız, gerekli ayarlamayı buradan yapabilirsiniz. Eğer sağdaki seçim kutusu işaretlendi ise, en son kapattığınız dosya otomatik olarak siz Fiberworks'u çalıştırdığınızda yeniden açılacaktır. Bu durum günlerce herhangi bir proje üzerinde çalışıyorsanız son derece yararlı bir özellik olacaktır.

Fare hareketi (Mouse action), fare hareketlerinin Windows'taki standart kullanım halinin olan **Sol çift tıklama ile silme** (Left double click erases) işleminin yanı sıra, alternatif bir başka yol olan, **Sağ tıklama ile silme** (Right click erases) özelliğine izin vermektedir ki çift tıklama kullanımını minimize eden bir durumdur.




## 4. DÜZEN (EDIT) MENÜSÜ

Buradaki araçların büyük birçoğu araç çubuğunda butonlar olarak da yer almaktadır.

**Geri Al (Undo)** klavye **Ctrl+Z** araç çubuğu 

Tasarımda yapmış olduğunuz son eylemleri en fazla 31 kez geri alabilir ve hatalarınızı düzeltebilirsiniz.

**Kes (Cut)** klavye **Ctrl+X** araç çubuğu 

**Kopyala (Copy)** klavye **Ctrl+C** araç çubuğu 

**Yapıştır (Paste)** klavye **Ctrl+V** araç çubuğu 

### Transparent Mode / Şeffaf Mod

Buradaki öğeler daha detaylandırılmış bir biçimde Sayfa 22'de anlatılmıştır.

**Transform**, sayfa 26'da detaylandırılmıştır.

### Çizim Modu Alt Menüsü

Size listede yer alan 4 çizim aracından birini seçmeniz için yardımcı olur.

**Düz Çizim (straight draw)** araç çubuğu: 

Bu çizim aracıyla düz çizgiler yaratılır, yani satır ve sütunlar boyunca basit köşegenlerde ilerler. Dikdörtgen yüksekliğini kontrol etmek için fareyi kullanın.

**Nokta Çizim (point draw)** araç çubuğu: 

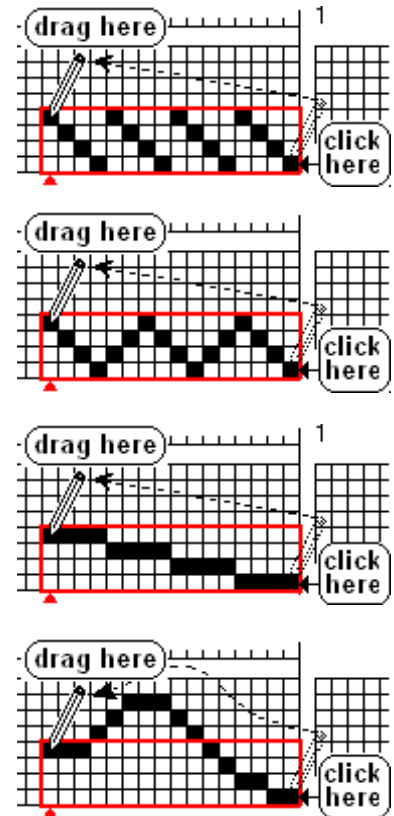
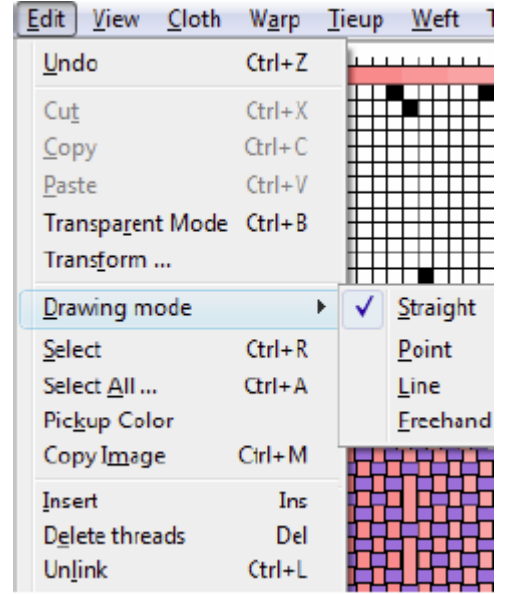
Zirve noktaları olan çizimler yapılır. Satır ve sütunlar alternatif köşegenlerde ilerler.

**Doğrusal Çizgi (line draw)** araç çubuğu: 

Belirlediğiniz yüksekliğe göre basamaklı çizimler yapar.


**Serbest Çizim (Freehand)** araç çubuğu: 

Atkı ve çözgü alanı üzerinde direk olarak çizim yapar. Serbest çizim modundayken fareyi tıklayıp, sürükleyerek üzerine getirdiğiniz her kare çizilecektir.

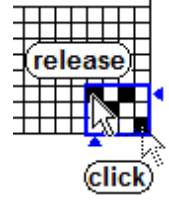


## Seçim (Select)

Klavye **CTRL+R**

araç çubuğu: 

Bu araçla, atkı iplikleri, çözgü iplikleri, atkı iplikleri renk çubuğu, çözgü iplikleri renk çubuğu ve tieup (bağlantı) alanından dikdörtgenel alan seçebilirsiniz. Seçim dikdörtgeni kırmızı çekim dikdörtgeninden ayırt edilmesi için mavi renktedir. Seçmek istediğiniz alanın bir köşesine tıklayıp fareyi bırakmadan diğer köşeye sürükleyin ve bırakın.

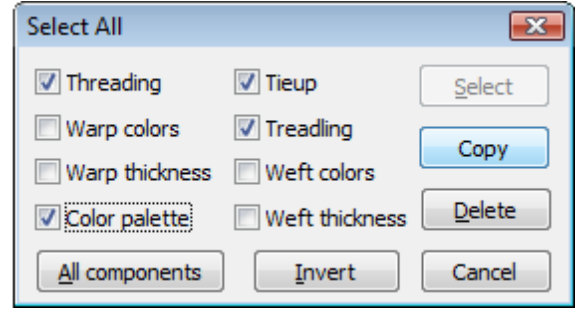


Seçim dikdörtgeni içeriği, Kesme, Kopyalama veya Dönüştürme işlemlerinde kullanılabilir. Kesme (cut), Kopyalama (copy) ve Dönüştürme (transform) düğmeleri eğer herhangi bir seçim yapılmamış ise aktif olmayacaktır (menü ve araç çubuğunda grileşmiş görünür). İlgili işlemler hakkındaki detaylar sayfa 22 ve 26'da açıklanmıştır.


Seçim aracını kullanabilmek için araç çubuğundaki simgesine tıklayın. Fare imleci kalem yerine, işaretleyici şeklini alır ki bu da fare ile çizim değil seçim yaptığınızı gösterir. Taslak alanı içerisinde işaretleyici imleci gördüğünüzde, fare ile çizim yapamaz, renk değiştiremez, ya da iplik kalınlığını ayarlayamazsınız. Seçim aracı ile işleminizi bitirdiğinizde, **çizim yapabilmek için çizim aracına yeniden tıklamanız gerekecektir.**

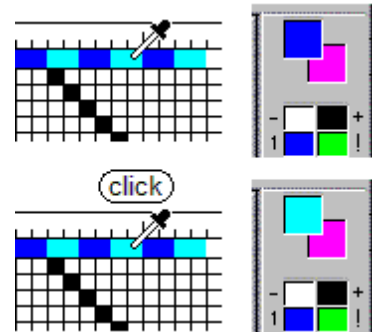
## Hepsini Seç (Select all) klavye **Ctrl+A**

Bu seçenek, bütün iplikleri ve renkleri ve kalınlıkları tek seferde seçebileceğiniz sağdaki pencereyi açar. Bu yöntem sayesinde pek çok bileşeni tek seferde ve aynı anda kopyalayabilirsiniz. Herhangi bir tasarımın renk paletini kopyalamanın en basit ve tek yolu budur. Bu şekilde seçim yaparak başka bir tasarıma kopyalayabilirsiniz (Detaylar için syf 24).



## Renği Seç (Pickup color) araç çubuğu

Bu araç, var olan atkı veya çözgü rengini yeniden seçmeniz için kullanılmaktadır. Araç seçili iken, fare imleci  şeklini alır. Tekrar kullanmak istediğiniz atkı ya da çözgü rengini üzerine tıklatıp yeniden o rengi seçebilir ve başka iplikleri renklendirebilirsiniz. Daha önce kullanılmış rengi alternatif renk olarak seçmek için de bu araç seçiliyken rengin üzerine çift tıklayınız. Birbirine benzer renkler kullandığınız renk tasarımlarında kullanımı faydalı olacaktır.






## Resmi Kopyala (Copy image) klavye CTRL+M

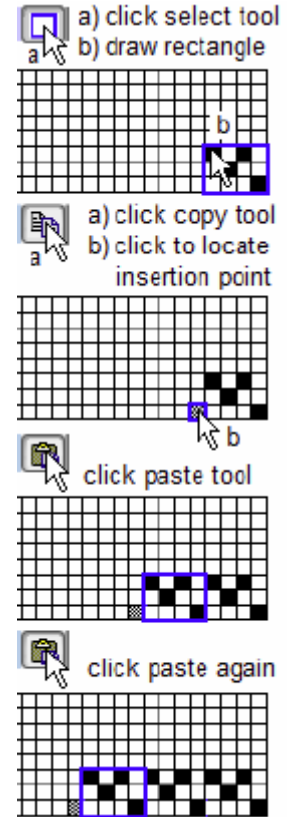
Bu araç seçili hale getirildiğinde çizim alanı içerisindeki bütün resmi kopyalar, ve daha sonra grafik olarak Photoshop®, Microsoft® Word™, Windows Paint gibi programlarda yapıştırılıp kullanılabilir. Kopyalamak istediğiniz alanı kapsayacak şekilde büyütme oranını ayarlayıp seçim yapabilirsiniz.

**Ekle** (Insert), **Çözümlü Sil** (Delete threads), **Ayır** (Unlink) komutları syfa 27’de açıklanmıştır.

## Seç, Kes, Kopyala ve Yapıştır (Select - Cut - Copy - Paste)

Birçok taslak belirli desenlerin yinelenmesi ile elde edilir. Kopyala ve yapıştır araçları bu tasarımların elde edilmesinde oldukça kullanışlıdır. Bu işlem şu aşamalardan oluşmaktadır:

- 1) Kopyalamak istediğiniz parçayı seçin (Select aracı ile). Atkı ya da çözgü ipliği grupları, bağlantı grubu, bir renk dizisi ya da iplik kalınlığı dizisi seçebilirsiniz.
- 2) Kes ya da Kopyala: Eğer seçtiğiniz parçayı taşımak istiyorsanız, “Kes”  seçeneğine tıklayın. Seçtiğiniz kısım boş hale gelecektir. Eğer orijinal seçim parçasını yerinde bırakıp ayrıca başka bir alana daha yerleştirmek istiyorsanız, “Kopyala”  seçeneğine tıklayın.
- 3) Yapıştır  seçeneğine tıklayın: Seçtiğiniz parçanın kopyası ya da kendisi ekleme noktasına yerleştirilir. Çözgü iplikleri yerleşirken, ekleme noktası seçim dikdörtgeninin sağ alt köşesidir. Atkı ipliklerinde ise sol üst köşedir.
- 4) Tekrar Yapıştır seçeneğine tıklayın (istediğiniz kadar tıklayıp yeni kopyalar yerleştirebilirsiniz). Her tıklamanın sonunda ekleme noktası, çözgü ipliklerini kopyalarken sola doğru, atkı ipliklerini kopyalarken aşağı doğru otomatik olarak hareket eder.



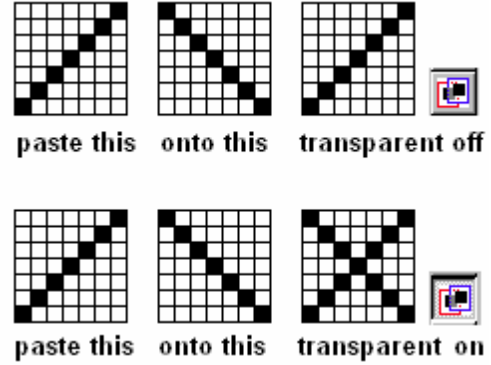
Bir grubu, renk dizisini ya da iplik kalınlığı dizisini kestiğinizde ya da kopyaladığınızda, bu bilgiler program içinde pano denilen bir konuma aktarılır. Yapıştır butonuna tıkladığınızda, panodaki bilgiler taslağınız üzerindeki ekleme noktasına yerleştirilir.

- Eğer herhangi bir seçim yapılmamışsa, Kes ve Kopyala araç butonları veya menü öğeleri aktif değildir ve gri renktedir.
- Eğer panoda herhangi bir bilgi yoksa Yapıştır araç butonu ve menü öğesi de gri renktedir ve aktif değildir.
- Eğer ekleme noktası panodaki yapıştırılacak içerikle uyummayan bir noktadaysa, Yapıştır butonu aktif değildir. Örneğin, çözgü renk çubuğundan bir renk dizisi

kopyalamışsanız ve ekleme noktası çözümlü iplikleri çizim alanındaysa, renkleri buraya yapıştırılamayacağınız için, Yapıştır butonu gri renktedir ve aktif değildir.

- Çözümlü ipliklerinden kopyalayıp atkı ipliklerine yapıştırabilirsiniz ya da tersini de yapabilirsiniz.
- Atkı ve çözümlü ipliklerinden kopyalayıp bağlantı alanına yapıştırabilirsiniz. Ayrıca bağlantı alanından kopyalayıp atkı ya da çözümlü iplikleri çizim alanına yapıştırabilirsiniz, ancak her dikey kolon içindeki en alttaki sütun kaydedilir.
- Bir çizimden kopyalayıp bir başka çizim dosyasına da yapıştırabilirsiniz.

Kesme ya da kopyalama yaptığınızda, panoya giden grafik resmi değil, temel dokuma bilgileridir. Photoshop®, Microsoft® Word™, ya da Windows Paint programları temel dokuma bilgilerini okuyamazlar, bu yüzden Fiberworks programından kopyala ya da kes yaptığınızda, bu programlarda yapıştır işlevi çalışmaz. Eğer çizim penceresindeki tüm taslağı resim olarak bu programlara taşımak istiyorsanız, Copy Image (Resmi Kopyala) komutunu kullanmalısınız.



### Şeffaf Mod (Transparent Mode)

araç çubuğu



Şeffaf mod, bağlantı ve liftplan (yüselme planı) taslaklarında Yapıştır işlevinin nasıl çalışacağını belirler.

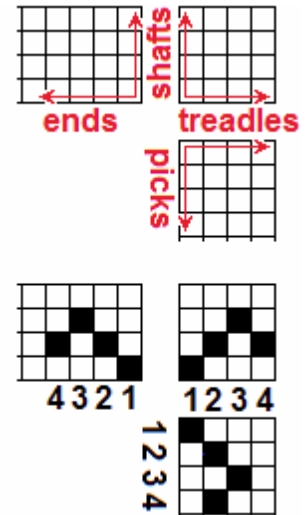
Kes, kopyala ve yapıştır komutlarının aksine şeffaf mod, sonraki yapıştırma eylemlerini kontrol eden bir geçiştir. Şeffaf mod aktif değilken, bağlantı ya da liftplan alanına yapıştırma yaptığınızda altta var olan taslak silinir ve üzerine sadece yapıştırdığınız yeni grup yerleşir.

Şeffaf mod araç çubuğu üzerine tıkladığınızda aktif hale gelir ve tekrar tıklayana kadar da aktif olur. Eğer bu durumda yapıştırma yaparsanız, yapıştırdığınız gruptaki siyah kareler var olan taslağın üzerine yerleşir. Yani yapıştırılan taslaktaki beyaz kareler şeffaftır.

### Yapıştırılan Bloğun Yönü

Atkı, çözümlü ve bağlantı alanlarının her birinin tasarım sırasında hareket yönleri farklıdır. Örneğin, çözümlü alanında sağdan sola doğru hareket varken, sütunlarda (shaft) aşağıdan yukarı, satırlarda (treadles) soldan sağa ve atkı alanında yukarıdan aşağı doğru hareket edilmektedir.

Kesme ve kopyalama işlemi yaptığınızda (resim olarak kopyala işlemi değil), kopyalanan motif çözümlü alanından bağlantı alanına (soldan sağa aynalanır) ya da atkı alanına (aynalanır ve 90°



döner) yapıştırıldığında yönü de değişecektir.

### Hepsini Seç > Yapıştır (Paste after Select all)

Hepsini seç (Select all) komutu tüm atkı, çözgü ve bağlantı çizimlerini seç ve kopyala komutlarıyla uğraştırmadan tek seferde seçme imkanı sunar.

Hepsini seçtikten sonra araç çubuğunu kullanarak yapıştırma işlemi yapabilirsiniz. Ancak dikkatli olun, hepsini seç>yapıştır işlemi tüm tasarım üzerinde işlem yapar.


### Seç, Sürükle ve Bırak (Select, Drag and Drop)

Sürükle ve bırak komutu, kes, kopyala ve yapıştır komutunun hızlı bir versiyonu olarak tanımlanabilir. Seç aracına tıklayın ve bir seçim dikdörtgeni oluşturun. Daha sonra seçim dikdörtgeninin (mavi çerçeveli) içine tekrar tıklayın: fareyi tıklanmış olarak tuttuğunuz müddetçe fare imleci makas şeklini ✂ alır. Bu işaret kesme işlemi yapıldığını gösterir.

Fareyi tıklayıp bırakmadan başka bir konuma sürükleyin. Mavi dikdörtgen ve içeriği arkasında boş bir alan bırakarak fare ile hareket etmeye devam eder. Bu taşıma işlemi ifade eder.

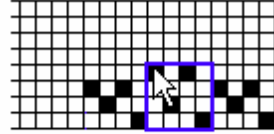
Seçtiğiniz bloğu istediğiniz yere getirdiğinizde fareyi bırakın. Eğer fikrinizi değiştirirseniz, bu işlemi tekrarlayabilirsiniz.

Blok seçili olduğu müddetçe hareket ettirilebilir.

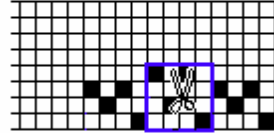
Mavi dikdörtgen görünmüyorsa (seçili alan yoktur), seç aracı ile yeniden seçim yapın. Bu kez seçim dikdörtgeninin içine tıklarken Ctrl tuşuna da basın. Bu durumda fare imleci kopyalama imleci  şeklinde görünür. Fare ile tıklarken Ctrl tuşuna basın ve bırakmadan sürükleyin. Bloğu taşımak istediğiniz alana götürüp bırakın. Dikdörtgenin içeriği asıl yerinde kalırken, fare ile sürüklenen bir kopyası daha oluşur. Bu işlem de kopyalama işlemidir. Ctrl tuşunu basılı tutarak işlemi defalarca tekrarlayabilirsiniz. Her defasında yeni bir alanda orijinal bloğun bir kopyasını oluşturmuş olursunuz.

Seç, sürükle ve bırak komutu renk dizilerinin tekrarlarında da çok kullanışlıdır. Bir grup rengi renk çubuğundan seçin ve Ctrl tuşuna basılı tutarak fare ile tıklayıp, yeni bir konuma sürükleyin ve fareyi bırakın. İşlemi istediğiniz kadar tekrar ettirebilirsiniz.

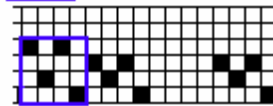
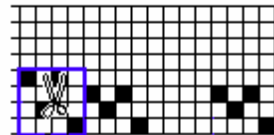
a) click select tool  
b) draw rectangle



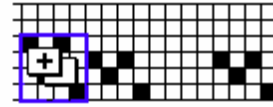
click down inside  
blue rectangle



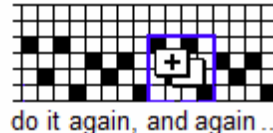
drag into position and  
release mouse button



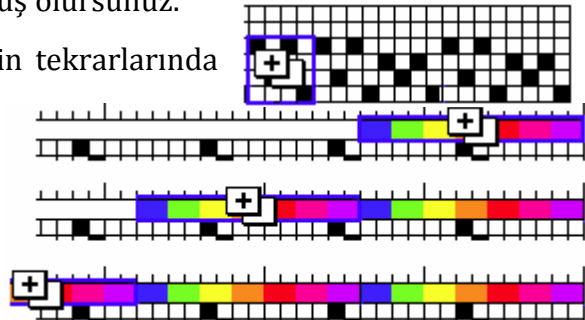
press Ctrl key and  
click in blue rectangle




drag into position and  
release mouse button





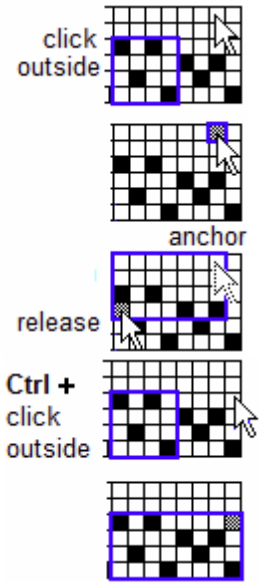
do it again, and again ...



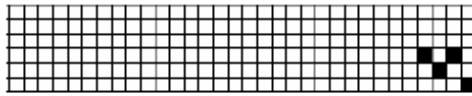
## Seçim dikdörtgeni hakkında

Seçim aracı aktif olduğunda, araç çubuğundaki butonu basılmış görünür ve fare imleci ok olarak  görünür. Bu durumda iken, fare her zamanki çizim fonksiyonu yerine seçim işlemi yapar ve oluşturulan dikdörtgen mavi çerçevelidir (çizim sırasında oluşan dikdörtgen kırmızı çerçevelidir). Kırmızı çerçeve fareyi bıraktığınızda ortadan kaybolurken, mavi çerçeveli dikdörtgen fareyi bıraktığınızda da yerinde kalır. Bu sayede daha sonra kes, kopyala, yapıştır, sürükle ve bırak gibi işlemlerin yapılması mümkün olur.

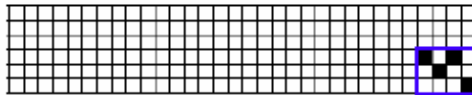
- İmleci tıklamadan seçilen blok üzerine getirdiğinizde makas şeklini alır. 
- Seçilen blok üzerinde iken Ctrl tuşuna basıp tutarsanız, kopyalama imleci görünür. 
- Seçili bloğun dışına tıkladığınızda, mevcut mavi dikdörtgen kaybolur ve tıkladığınız kare mavi çerçeveli hale gelir. Ekleme noktası tıkladığınız kareye kayar. Eğer tıklayıp sürüklerseniz, yeni bir seçim dikdörtgeni elde edersiniz. İlk tıkladığınız nokta köşelerden biri olur. Fareyi üzerinde iken bıraktığınız kare ise seçim dikdörtgeninin diğer köşesi olur.
- Ctrl tuşu basılı iken seçim dikdörtgeninin dışına tıklayın. Dikdörtgen sizin tıkladığınız noktayı da içine alacak şekilde genişler.
- Seçili bir bloğa tıklayıp sürükleyin. Böylece taşıma işlemi başlatmış olursunuz. Bu bloğu kaldırdığınız alan boş kalacaktır.
- Ctrl tuşuna basıp tutun ve seçili bloğun içine tıklayın. Bu şekilde kopyalama yaparsınız. Orijinal blok yerinde dururken, yerleştirmek istediğiniz yer için yeni bir kopya oluşur.



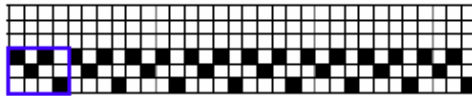
1) Click the first block with any drawing tool



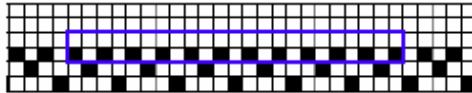
2) Outline the block with the select tool



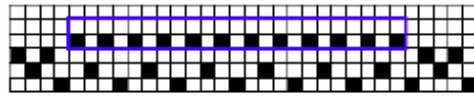
3) Ctrl drag and drop seven times



4) Outline a group of threads



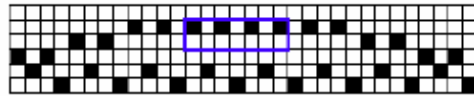
5) Move the outlined block up



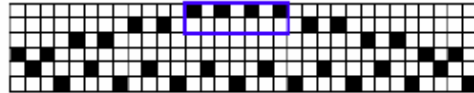
6) Outline a narrower group and move them



7) Outline the middle group



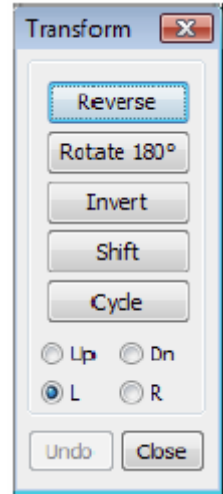
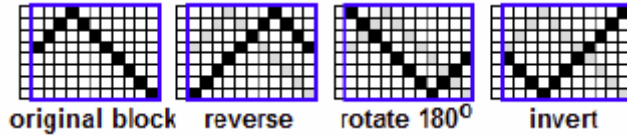
8) Move them up - and you are done!



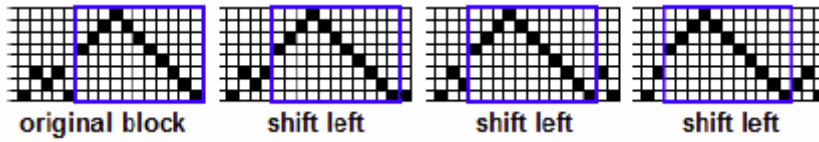
## Dönüştürme (Transform)

Seçim dikdörtgeninin içeriğinde etkilidir. Seçili alan yoksa menü ögesi aktif değildir, tıklanamaz. Tıkladığınızda seçili alanın konumuna göre farklı pencereler açılır.

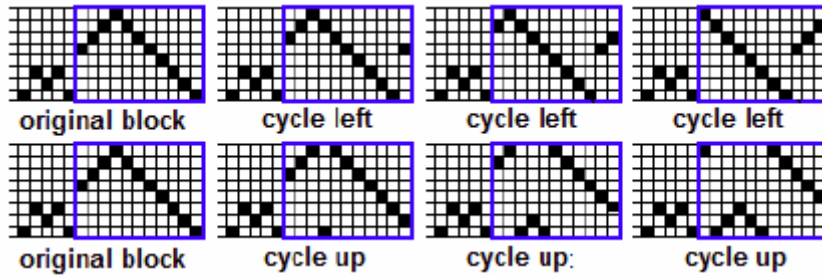
Atkı ve çözümlü iplikleri alanında seçim yaptıysanız bu pencereden, aynalama (reverse), döndürme (rotate) ve ters çevirme (invert) işlemlerini uygulayabilirsiniz.



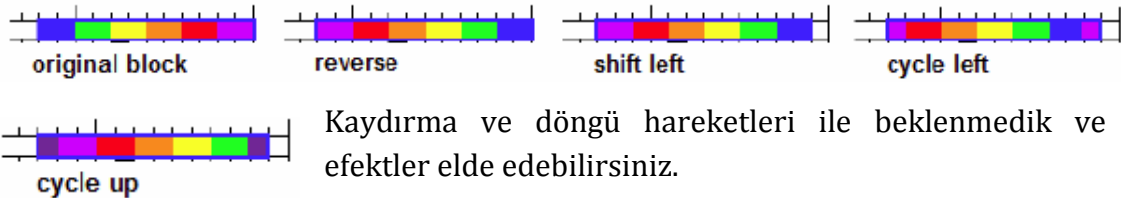
Pencerenin alt tarafında kaydırma (shift), döngü (cycle), yukarı (up), aşağı (dn), sol (left) ve sağ (r) seçenekleri de bulunmaktadır. Kaydırma hareketi, tüm bloğu taslak boyunca seçilen yönde hareket ettirir. Sola kaydırma örneğinde, her Shift butonuna tıkladığında seçili blok sola doğru hareket etmektedir.



Döngü hareketi ise seçili bloğun içinde gerçekleşir. Sola döngü hareketinde bloğun en solundaki iplik karşı uca taşınır. Yani bloğun içeriği kendi içinde kaydırılır. Üstten döngü hareketinde ise en üstteki iplik en alta taşınır.



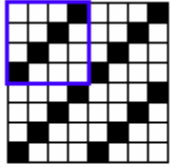
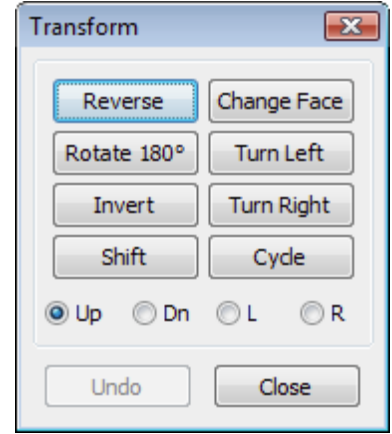
Renk çubuğundaki seçimlerde ise aynalama, kaydırma ve döngü hareketleri mevcuttur (sağa ve sola doğru).



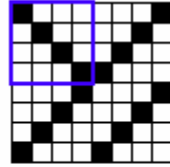
Kaydırma ve döngü hareketleri ile beklenmedik ve ilginç etkiler elde edebilirsiniz.

## Bağlantı Alanında Dönüştürme (Transform in the Tieup)

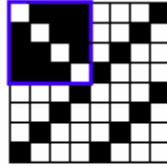
Bağlantı alanında daha fazla dönüştürme seçeneği mevcuttur, çünkü bağlantı alanında bir satır birden çok sütunla bağlantı kurabilir. Seçili alan 90° sağa ya da sola döndürülebilir (Turn Left, Turn Right), ayrıca Yüz Değiştirme (Change Face) seçeneği ile alandaki siyah kareleri beyaz, beyaz kareleri de siyaha çevrilebilir. Bu dönüşümler liftplan için de geçerlidir (syfa 44).



original block  
in tieup



turn 90°  
right



change face

## Ekle, İplik Sil ve Ayır (Insert, Delete threads, Unlink)

Çiziminizde hata fark ettiğinizde, eğer iplik sayısı değişmeden kalıyorsa, hatalı alanın üzerine yeniden çizim yaparak bunu düzeltmek kolaydır. Aksi takdirde, Insert seçeneği ile taslağınızın istediğiniz yerine ilave iplikler ekleyebilirsiniz veya çizimin herhangi bir yerindeki istemediğiniz iplikleri Delete threads seçeneği ile silebilirsiniz.

**Ekle (Insert)**

klavye: Insert

araç çubuğu:

**İplik Sil (Delete threads)**

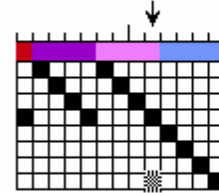
klavye: Delete

araç çubuğu:

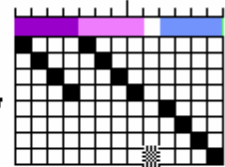
İlk olarak ekleme noktasını yeni iplik eklemek istediğiniz ya da silmek istediğiniz iplik sırası üzerine taşıyın. Ekleme noktası genellikle en son tıkladığınız ya da fareyi tıklayıp bıraktığınız yerdedir. Araç çubuğundan ya da klavyeden her Insert komutuna bastığınızda ekleme noktasına yeni bir iplik ekler. Aynı şekilde her Delete komutuna bastığınızda da bir iplik siler.

İki veya üç iplik eklemek ya da silmek için iki veya üç kez araç çubuğundaki komuta tıklayabilir ya da klavyeden görevli tuşa basabilirsiniz. Çok sayıda iplik eklemek ya da silmek istiyorsanız, daha kolay bir yolu vardır. Seçim aracıyla ile eklemek ya da silmek istediğiniz iplik sayısı kadar sütunu seçin. Insert tuşuna bastığınızda ya da araç çubuğundaki butonuna tıkladığınızda, seçtiğiniz sayıda boş iplikler eklenir ve

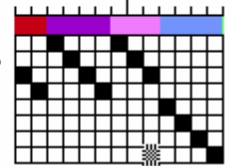
locate insertion  
point on any shaft  
at this thread



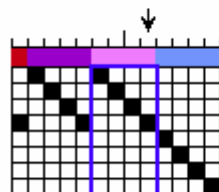
Insert



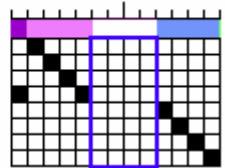
Delete



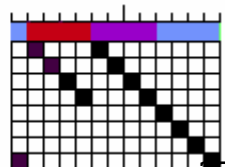
outline the  
number of threads  
to insert or delete



Insert



Delete





orada mevcut bulunan iplikler sola kaydırılır. Delete tuşuna bastığınızda ya da araç çubuğundaki butonunu tıkladığınızda ise, seçtiğiniz alandaki iplikler silinir ve boşluk kapatılır.

Atkı alanında ekleme yaparken, diğer iplikler aşağıya kaydırılır, silme yaparken aradaki iplikler silinince daha aşağıdaki iplik sıraları boşluğu doldurmak için yukarı kaydırılır.

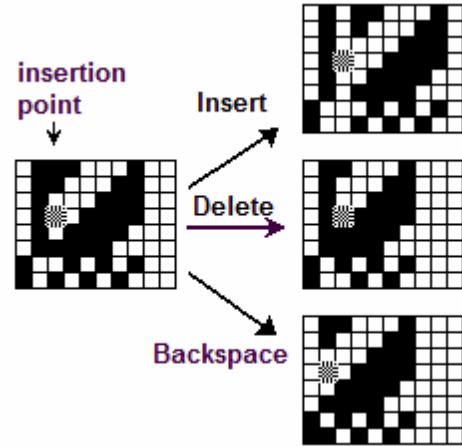
Bağlantı (tieup) alanında ekleme yaptığınızda yeni bir sütun ekler ve diğer iplikleri sağa doğru iter. Bir iplik sırası sildiğinizde ise geri kalan iplikler boşluğu doldurmak için sola kayar.

Silme (backspace) tuşu da kullanılabilir: bağlantı alanında sol oka basıldıktan sonra Delete tuşuna basma ile aynı işlevi görür. Yani ekleme noktasının solundaki ipliği siler. Çözgü alanında silme tuşu, sağa hareket edip silme işlevini görür. Yani silme tuşu ekleme noktasını bir adım geriye götürüp siler.


Bir diğer kullanışlı düzenleme tuşları ile + ve - tuşlarıdır. "+" tuşu mevcut ekleme noktası konumunu dolu hale getirir. Shift tuşuna basmanıza gerek yoktur.

"-" tuşu ise mevcut ekleme noktası dolu ise boşluğu kapatmadan siler (beyaz kareleri ifade eder). "+" ve "-" tuşları özellikle bağlantı alanında kullanışlıdır. Ekleme noktası her tuşa basmanızda üst satıra çıkar. En üste çıktıktan sonra ise bir sonraki sütunun ilk satırına otomatik olarak taşınır.

Ekleme noktası kumaş çizim alanında ise sadece "+" ve "-" tuşları ekleme ve silme yapar. Eğer çözgü çizimi seçilmişse, "+" işareti o karede çözgüyü üste taşır, "-" işareti ise atkıyı üste taşır yani çözgü altta kalır. Eğer atkı çizimi seçiliyse tam tersidir. Ekleme noktası kumaş çizim alanında bu tuşlarla ekleme ya da silme yaptığınızda hareket etmez o yüzden ok tuşları ile ekleme noktasının konumunu değiştirmelisiniz.



**Ayır (Unlink)**

araç çubuğu:  (aktif değil)

 (aktif)

Bir çözgü ipliği eşleştiği sütun numarası, renk ve kalınlık parametreleri ile ifade edilir. Normalde (ayırma komutu aktif değilken) çözgü ipliği bir bütün olarak davranır, dolayısıyla çözgü alanında ekleme ya da silme yaptığınızda, onunla eşleşen çözgü rengi, kalınlığı ve sütun numarası da eklenir ya da silinir. Örnekte, kalın leylak rengi iplik 5. satırda doludur ve ekleme noktası da bu iplik üzerindedir. Ayır komutu aktif değilken, Insert komutu ile kalın leylak rengi iplik sağa kaymış ve yerine normal kalınlıkta ve beyaz yeni bir sütun oluşmuştur. Delete komutu ile leylak rengi kalın iplik silinmiş ve boşluk kapanmıştır.

Ayır komutu aktif iken (araç çubuğunda üzerine tıkladığınızda ya da Düzen menüsünden tıkladığınızda aktif olur), Ekle'ye tıklayın. 5. satırda dolu olan iplik sağa kaymıştır ve artık mor renktedir. Kalın leylak renkli iplik ise şu an boştur. Sil işlemini uyguladığınızda ise 5.satır silinir ve kalın leylak renkli sütun 6.satırdadır. Ayır komutu çözgü, çözgü rengi ve kalınlığı arasındaki bağlantıyı koparır. Ekle ve sil işlemleri sadece çözgü taslağını etkiler ve çözgü rengi ve kalınlığı değişmeden kalır.

Ayır komutu aktif iken, çözgü renk çubuğu üzerine ekleme noktasını taşıyıp ekle komutunu uyguladığınızda, 5.satırı dolu olan ipliğin rengi beyaz olur ama kalınlığı aynı kalır. Leylak rengi ise sola kayar.

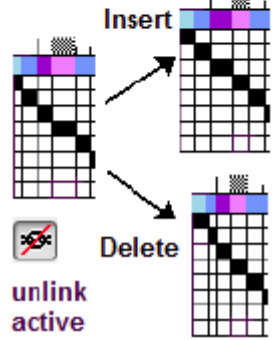
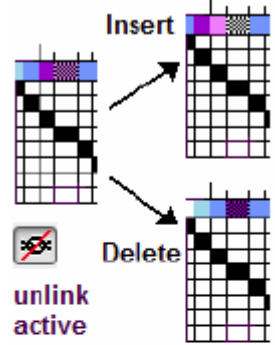
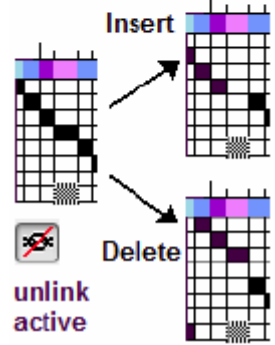
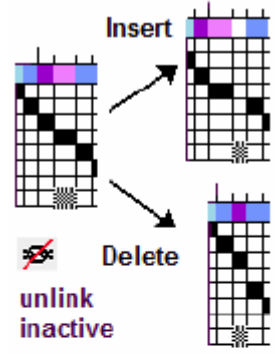
Eğer silme komutunu uygularsanız, leylak rengi silinir, kalın olan iplik artık mor rengini alır. Ekleme ve silme sadece renk çubuğu üzerindeki ekleme noktasına etki eder.

Ayır komutu aktif ve ekleme noktası çözgü kalınlığı çubuğunda iken ekle komutunu uygularsanız, kalın iplik sola kayar ve leylak renkli 5.satırda olan iplik normal kalınlıkta olur.

Sil tuşuna basarsanız, kalın iplik silinir, 5.satırda olan sütun normal kalınlığa gelir. Kalın ipliğin ortadan kalkmasıyla 8. sıradaki ince iplik sağa kayarak 7. sıraya konumlanır.


Ayır komutu atkı ipliği, atkı renk çubuğu ve atkı kalınlığı üzerinde de çalışır.

Ayır komutu sadece ekle ve sil işlevlerini etkiler, taslaktaki çizimler üzerinde etkili değildir.



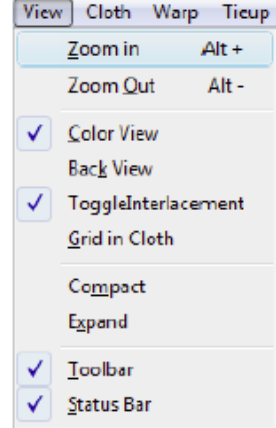
## 5. GÖRÜNÜM (VIEW) MENÜSÜ



Bu seçeneklerin çoğu araç kutusunda buton olarak da bulunmaktadır.

**Büyültme** (zoom in) Klavye: Alt + Araç kutusu 

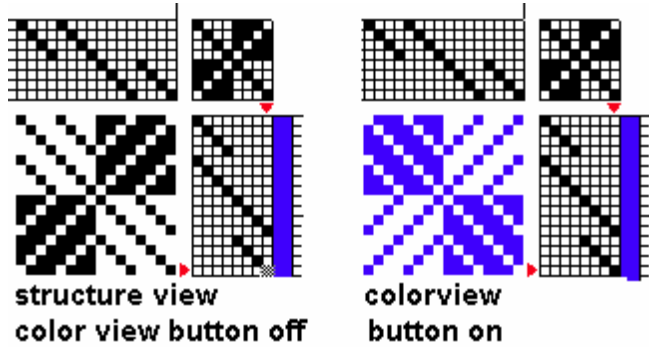
**Küçültme** (zoom out) Klavye: Alt - Araç kutusu 

Bu iki buton ekranda büyültmeyi kontrol eder. Ekrandakileri daha büyük görünür hale getirmek için Büyültme (zoom in) butonuna tıklayın, ancak daha az sayıda atkı ve çözgü göreceksiniz. Geri çekilmek ve kumaşın daha fazlasını görebilmek için Küçültme (zoom out) butonuna tıklayın, ama iplikler küçülecektir. Herhangi bir büyüklükte çizim ya da düzenleme yapabilirsiniz.





**Renk görünümü** (Color View) Araç kutusu  kapalı durum  aktif durum

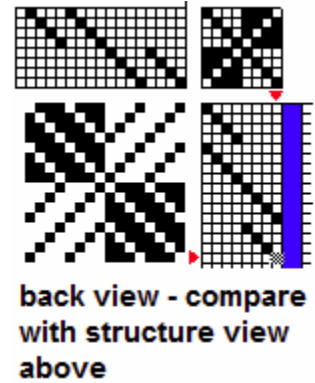
Buton kapalı durumdayken, kumaş çizimi plan görünümünde gözükür yani ipliklerin gerçek renklerine bakılmaksızın çözgü ipliği üsteyse siyah, atkı ipliği üsteyse beyaz olarak ifade edilir. Eğer buton aktif edilmek için tıklanmışsa, kumaş çizimi renkli gözükür. Bu özellik ayrıca Kumaş (cloth) menüsünde Kumaş görüntüleme şekilleri (cloth display modes) sekmesinden kontrol edilebilir.




**Arka görünüm** (Back view)

Araç kutusu  önden görünüm , arka görünüm

Bu butona tıklarsanız, hem plan görünümünde hem de renkli görünümde kumaşın arka yüzü gözükür. Açıkçası solu sağa ters çevirmemiz gerektiğinden dolayı, bu görünüm arka görünüm şeklinin aynalanmasıdır. Merkeze göre simetrik bir desen dizayn ediyorsanız bu bir sorun teşkil etmez.




**Birbirine geçişi değiştirme** (toggle interlacement)

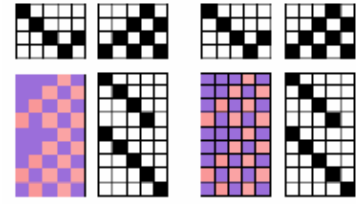
Araç kutusu 

Bu buton, üstte gösterilen düz formatta standart renkli görünüm ya da her ipliğin rengini görebileceğiniz ve atkı mı çözgü mü olduğunu belirleyebileceğiniz bir değişme görünümü olup olmadığını tanımlar.


### Kumaşta Izgara (grid in cloth)

Araç kutusu 


Kumaş çiziminin üstüne ızgara eklemek için bu butona tıklayın. Izgara kumaşın hem plan görünümünde hem de renkli görünümünde gösterilebilir. Bu daha karışık renkli görünümde ızgaranın karmaşık olacağını göstermez. İplikler ve desen raporu kısmı her zaman ızgaralı görülür.



### Sıkıştırma (compact)

Araç kutusu 

### Genişletme (expand)

Araç kutusu 

İplik ve rapor bölümü ekranınızda çok yer kaplıyorsa daha büyük kumaş görünümü için Sıkıştırma butonunu kullanın.

Bu komut üst kısımdaki iplik görünümünün boyunu, yan kısımdaki iplik görünümünün kalınlığını yarıya indirerek sıkıştırır. Böylece daha fazla kumaş görünümü görebilirsiniz. Üst kısımdaki iplik görünümünün boyunu ve yan kısımdaki iplik görünümünün kalınlığını iki katına çıkarıp daha küçük bir kumaş görünümü elde etmek için Genişletme komutunu kullanın. Böylece düzenleme sırasında imleci daha kolay görürsünüz.

### Araç kutusu (toolbar)

Araç kutusunu görünür ya da görünmez hale getirmek için tıklayın

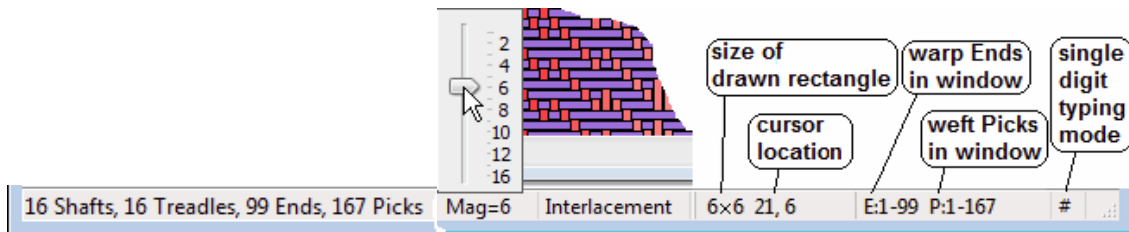
### Durum çubuğu (status bar)

Durum çubuğunu görünür ya da görünmez hale getirmek için tıklayın.

Durum çubuğu Fiberworks programı çalışma penceresinin tam alt kısmında bulunur. Sol kısmında yeni açılan çalışma penceresi hakkında bilgiler bulunur. Bu kısımda ayrıca bazı ipuçları da verilir, bu yüzden yazılar zaman zaman değişebilir. Eğer fare imleciniz araç kutusu ya da menü seçenekleri üzerindeyse bu kısımda imlecin üzerinde bulunduğu komutla ilgili bilgiler verilir.

Durum çubuğunun ortasında Mag= etiketli bir kısım bulunur. Bu 1-16 arasındaki ölçekten mevcut büyütme oranını gösterir. Bu butona tıkladığınızda bir seçim penceresi görünür. Büyültme oranı seçilip buradan da değiştirilebilir.

Sağ tarafta mevcut kumaş görünüm şeklini belirten "Interlacement" adlı bir kısım vardır. Bu sekme de tıklanabilir ve kumaş görünüm şeklini değiştirmenize olanak verir. Daha sağdaki numaralar ise çizim ekranındaki mevcut görünüm hakkında daha fazla bilgi verir.



## 6. KUMAŞ (CLOTH) MENÜSÜ

Bu menü kumaş renk bilgisi de dahil olmak üzere kumaş çizim bölümünün özelliklerini kontrol eder.

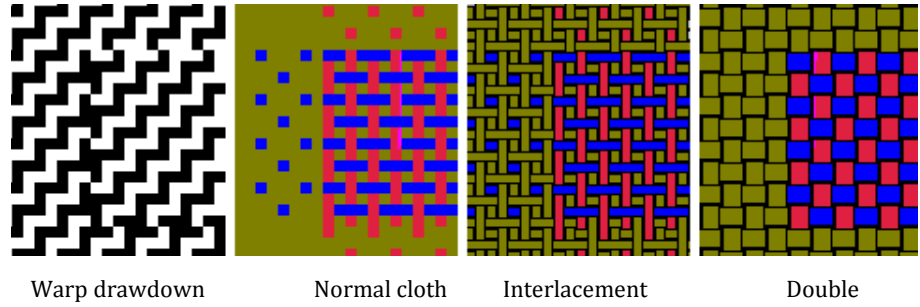
İlk 6 özellik, renkleri gösteren farklı kumaş görünüm modlarını belirtir. Bu şekillerden aktif olanı Renk Görünüm (color view) butonunda görülür.

**Normal kumaş (normal cloth)** modunda, Arka görünüm butonunun aktif olup olmamasına bağlı olarak kumaşın ön ya da arka yüzeyindeki ipliklerin renkleri görülür.

**Birbirine geçiş (interlacement)** modunda yüzeyde renkler görünür ve derinlik görünümü verilir. Bu mod genelde en fazla kullanılan görünümdür.

**Rep/Warp Faced, Weft Faced, Bound Weave ve Double**

**Weave** dokumanın belirli yöntemlerini ifade eder. Bunlar sizin için taslak bir yapı oluşturmaz ancak daha önceden hazırlanmış özel dokuma taslakları varsa, bu modlar daha uygun şekillerde gösterilmesi sağlar.

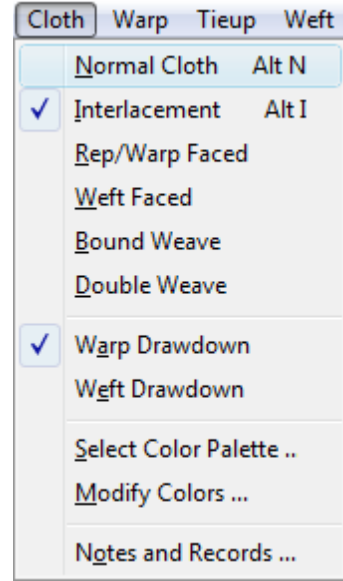
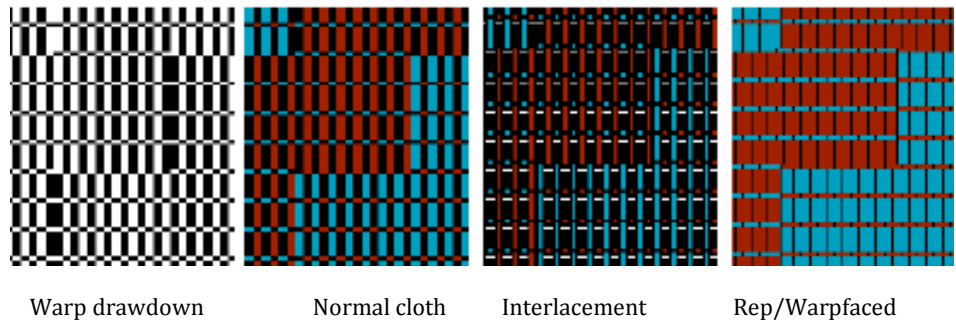


varsa, bu modlar daha uygun şekillerde gösterilmesi sağlar.

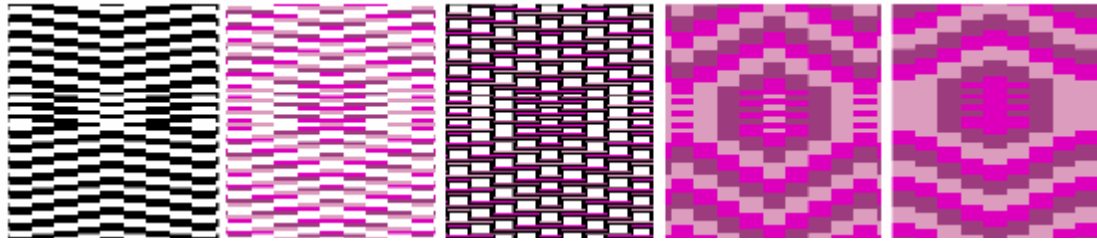
Bu resimler aynı çift örgü deseninin farklı modlarda görünümünü ifade eder.

Yandaki şekilde bir Rep örneği verilmiştir;

Atkı ipliği, normal ve birbirine geçme modunda belirgin şekilde görülen, alternatif kalınlık ve ince siyah iplikler içerir. Rep modunda, çözgü belirgin ve atkı gizlenmiştir.



Ciltli örgü (bound weave) : çözümler kalın atkılar ince görülür. Gerçek dokumada, normal kalınlıktaki atkı iplikleri, çözgü ipliklerini gizlemek için çok yoğun dokunur. Bu efekt atkı yüzü (weft faced) modda görülmektedir ve cilt örgü modunda daha belirgindir.

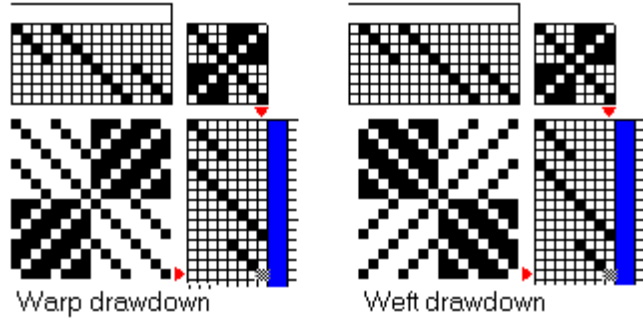


Warp drawdown    Normal cloth    Interlacement    Weft faced    Bound weave

Ciltli örgü ve atkı yüzü kumaş görünümü modu ayrıca ek atkı ve çok renkli desenleri normal dokuma kadar iyi göstermek için kullanışlıdır.

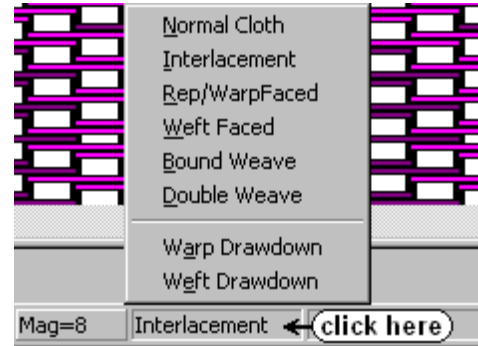
**Çözgü Çizimi (Warp Drawdown)** ve **Atkı Çizimi (Weft Drawdown)** kumaşta renklerden daha çok deseni vurgulamak için kullanılan iki özelliği ifade eder.

Çözgü çizimi durumunda siyahla görülen yerlerde çözgü atkının üzerinde, beyazla görülen yerlerde ise atkı üsttedir.



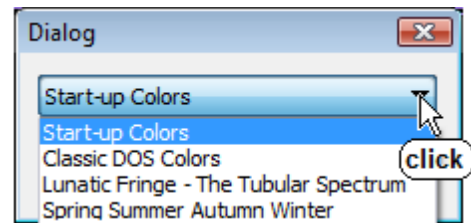
Atkı çiziminde ise tam tersidir ve siyahla görülen yerlerde atkı ipliği çözgü ipliğinin üstünde, beyaz karelerde ise çözgü üsttedir.

Kumaş menüsüne alternatif bir kısa yol olarak durum çubuğundaki "Interlacement" butonu kullanılabilir.



### Renk Paleti Seçimi (Select Color Palette)

Bu özellik size alternatif renk paletleri seçme olanağı sağlar. Renk seçimi tasarımınıza renk eklemeyi yapmalıdır çünkü tasarımınızı bitirdikten sonra renk paletini değiştirirseniz, tasarımınızdaki atkı ve çözgü iplikleri yeni palettteki renkleri alır.



### Renkleri Düzenleme (Modify Colors)

Bu menü Renk Düzenleme (Modify Colors) penceresini açar. Bu pencereyi, ayrıca renk paletindeki herhangi bir rengin üstüne sağ tıklayarak, ya da renk paletinin en üstündeki temel çalışma renklerine sağ tıklayarak açabilirsiniz. Bu pencere renk paletindeki herhangi bir rengi tamamen yeni bir renkle değiştirme olanağı sunar.

Renkler pencerede renk skalası bulunan 3 farklı grupta incelenebilir: Renk (Hue), Doygunluk (Sat.) ve Parlaklık (Bright). Parlaklığı ekran gibi aydınlık ortam için kullanınız; kağıt üzerindeki pigmentler için kullanılan terime eşdeğerdir.

Renk (Hue) renk çemberi üzerinde 0-360 arasındaki yeri ifade eder. Kırmızı 0, sarı 60, yeşil 120, cyan 180, mavi 240 ve magenta 300'dedir. Ayarları değiştirmek için, gökkuşağı renkli skaladan istediğiniz renge tıklayınız. Beyaz imleç farenizle tıkladığınız yere gelir ve fare imlecini çektiğiniz yönde hareket eder. Skalanın üstünde bir numerik değer bulunur, renk değerini buraya girerek de ayarlama yapabilirsiniz. Bu durum diğer iki skala için de geçerlidir.

Doygunluk skalası seçtiğiniz rengi alır. Saf beyaz (%0) ya da saf renkli (%100) iki uç arasından istediğinizi seçmek için skalaya tıklayınız. Orta noktalar rengin tonlarını ifade eder.

Parlaklık skalası seçtiğiniz rengi alır ve saf siyah (%0) ve gölgelenmemiş ton (%100) arasında çalışır. Ara noktalar tonları ifade eder. Bu skalaya tıkladıktan sonra son renginizi elde edersiniz.

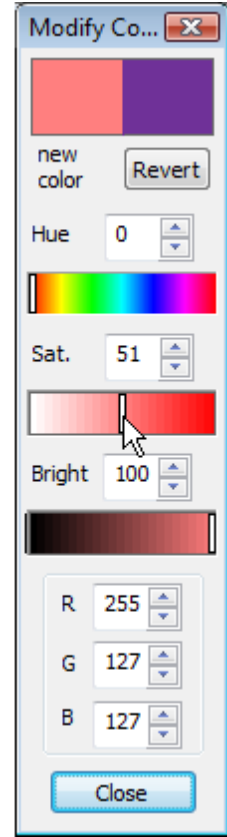
Renk özellikleri penceresinin altındaki üç kutu, her biri 0-255 arasında skalaya sahip Kırmızı (Red), Yeşil (Green) ve Mavi (Blue) içeriklerini (RGB) ifade eder. Bir rengi aynen tekrar elde etmek için, numerik renk-doygunluk-parlaklık değerlerini ya da RGB değerlerini kaydedin. Bu numaralar istenildiği durumlarda direk kutucuklara da yazılabilir.

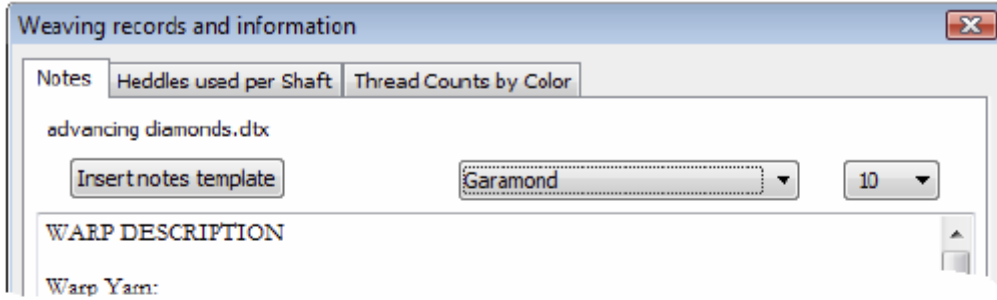
Düzenlenmiş ya da orijinal renk, yanlış yaptığınızda veya oluşturduğunuz rengi beğenmediğinizde kullanabileceğiniz Revert (Geri alma) komutuyla birlikte pencerenin en üstünde görülmektedir.

Eğer aktif çizim bölgesinde bir kumaş desen örneği mevcutsa ve desen örneğinde bulunan renklerden biri üzerinde değişiklik yapıyorsanız, pencerede yaptığınız değişiklikleri direkt olarak örnek üzerinde görebilirsiniz. Bu renk tasarımına yardımcı olur, böylece yeni renginizin deseninizdeki diğer renklerle nasıl uyum sağladığını hızlıca görmüş olursunuz.

### **Notlar ve Kayıtlar (Notes and Records)**

Bu menüde üç sekmeli bir pencere açılır.





Shaft	1	2	3	4	5	6	7	8
Count	8	6	4	2	0	0	2	4
Shaft	9	10	11	12	13	14	15	16
Count	6	8	9	10	10	10	10	10

Color description	Warp	Weft	
pale red	0, 36, 100	6	0
pale red	0, 31, 100	1	0
deep red	0, 100, 69	4	0
deep red	0, 100, 73	4	0
deep red	0, 100, 75	4	0
deep red	0, 100, 78	4	0

Notlar (notes) dokuma çalışmanız için bir kayıt metni oluşturmanızı sağlar. Burada dokuma kayıtlarınızı doldurmanız için standart bir şablon bulunmaktadır, ya da sadece kendi notlarınızı yazabilirsiniz. Penceredeki düzenleme yapılan bölüm içinde herhangi bir yere sağ tıklayarak Geri al, Kes, Kopyala, Yapıştır ve Hepsini Seç seçeneklerinden oluşan basit bir düzenleme menüsü elde edebilirsiniz.

Sıra başına kullanılan gücüler (Heddles used per shaft) orta sekmededir ve gerekli gücü numarasının listesini otomatik olarak oluşturur. Bu sayfayı düzenleyemezsiniz, ancak kopyalayıp Word ya da Excel gibi programlara yapıştırabilirsiniz.

Renge göre iplik sayıları (Thread counts by color) sekmesi ise size otomatik olarak renklerine göre atkı ve çözümlü ipliklerinin sayısını listeler. Renk tanımlaması Hue-Sat.-Bright değerleri olarak ya da RGB değerleri olarak bulunabilir. Bu sayfayı düzenleyemezsiniz, ancak kopyalayıp Word ya da Excel gibi programlara yapıştırabilirsiniz.

Bu üç panel çıktı alınabilir, desen çizimine eklenerek ya da ayrı ayrı da çıktı alınabilir. Bu sayfayı düzenleyemezsiniz, ancak kopyalayıp Word ya da Excel gibi programlara yapıştırabilirsiniz.



## 7. ÇÖZGÜ (WARP) MENÜSÜ

Bu menü çözgü ipliği özelliklerini kontrol eder.

### Çözgü Dolgusu (Warp Fill)

Çözgü dolgusu iplik sıralarınızı 4 standart dizi ile doldurmanıza olanak verir. Tekrar sayısını veya kaç iplik kullanılacağını belirleyebilirsiniz. Var olan taslak iplik sıralarının sonuna ekleyebilir (Add to end) ya da taslakları bu değerlerle değiştirebilirsiniz (Replace all).

**Straight Draw** komutuyla çözgüleri 1,2,3,4.. şeklinde sırayla artan bir halde yerleştirirsiniz. En üst sıraya ulaştığında tekrar 1. sıraya döner. İpliklerin yönü her zaman sağdan soladır.

**Straight reversed** komutunda iplikler en üst satırdan çizilmeye başlar ve azalan bir sırayla aşağı iner. Örneğin 8,7,6,5,... 1.sıraya geldikten sonra tekrar en üst satıra döner.

**Point draw** seçili ise iplikler önce artan bir sırayla dizilir, en üst noktaya ulaştıktan sonra da azalan bir sırayla dizilmeye devam eder. 1.sıraya ulaştıktan sonra tekrar yükselerek sıralanır ve en üst noktada tekrar azalır.

**Rosepath** seçili ise iplikler önce artarak sıralanır en üst sıradan sonra 1.satır kullanılır ve 1.satırdan sonra tekrar en üst sıradan başlayıp azalarak sıralanır.

Ör: 1 2 3 4 5 6 7 8 1 8 7 6 5 4 3 2 1 2 3...

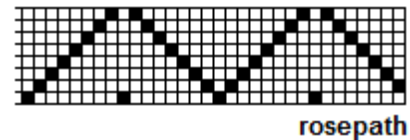
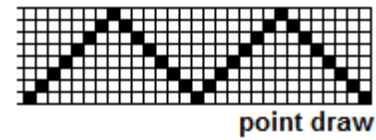
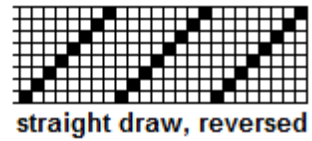
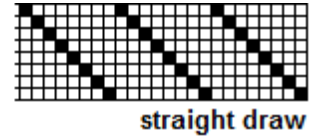
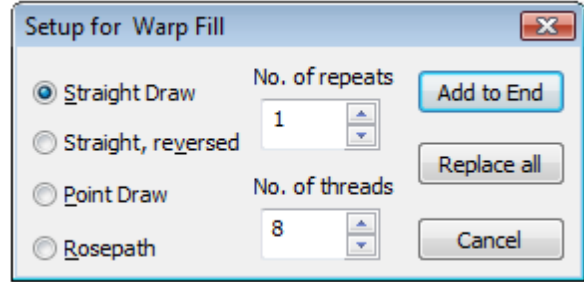
Bu dizilim dokuma deseninde biraz daha yüksek zirve görüntüsü oluşturur.

Aynı dolgular atkı menüsü (weft menu) içinde atkı iplikleri için de mevcuttur.

### Çözgü Rengi Dolgusu (Warp Color Fill)

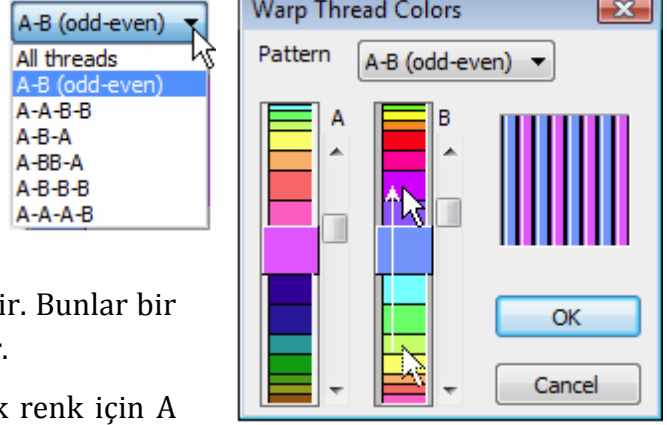
Bu komut, çözgü ipliğini ister tek bir renge ister basit bir desenle tekrar eden iki renge hızlıca boyama imkanı verir.

Daha karmaşık tekrar eden boyama desenleri için sayfa 24'te gösterilen "drag & drop" metodunu ya da sayfa 38-39'da gösterilen Çözgü Tekrar (Warp repeat) penceresini kullanın.



## İplik Rengi (Thread Colors)

penceresinde tekrar edecek desen ya da iplik renklerini seçin. Bir desen seçmek için listenin en üstüne tıklayın. **All threads** tüm iplikleri tek renge boyar, **A-B** ise seçilen iki rengin kombinasyonudur. En çok kullanılanlar **A-B** ve **A-B-B-A** desenleridir. Bunlar bir çok desen ve renk için oldukça uygundur.



Renkler iki karteladan seçilmektedir, ilk renk için A kısmından diğer renk için B kısmından seçim yapılır.

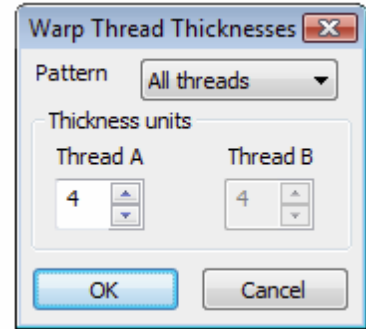
Eğer **All threads** seçili ise B kısmı aktif değildir. Renk kartelasını döndürmek için renk bandına tıklayın ve aşağı ya da yukarı sürükleyin, ya da renk kartelasının sağdaki sürükleme çubuğunu kullanabilirsiniz. Renklerin orta kısmındaki geniş kare içinde görülen renk kullanılacak renktir. Seçilen renkler sağ taraftaki desen önizlemesinde görülebilir. Bu kısımdaki renkler, renk paleti içindeki renklerle aynıdır. Ancak bu pencere açıkken ana renk paleti aktif değildir bu sebeple renk seçimi buradan yapılmalıdır.

OK butonuna tıkladığınızda renkler, çözgü renk çubuğunda görülür. Renkli bölge sonsuza uzanır, böylelikle renk desenini oluşturduktan sonra da iplik ekleyebilirsiniz. İplik ekleyecek ya da silecekseniz, iplik bölgesindeki renk çubuğunda **Unlink** komutunu aktif etmeniz gerekebilir.

## Çözgü Kalınlık Dolgusu (Warp Thickness Fill)

Bu komutla çözgüleri tek bir kalınlıkla sıralayabilir ya da iki farklı çözgü kalınlığıyla basit desenler uygulayabilirsiniz. Daha karmaşık desenler için sayfa 38-39'da gösterilen Çözgü Tekrar (Warp repeat) penceresini ya da "drag & drop" metodunu kullanın.

Desen listesini görmek için liste kutusuna tıklayın, buradaki desenler renk dolgusu penceresindekilerle aynıdır. En çok kullanılan desenler A-B ve A-B-A desenleridir. Bunlar bir çok incelik ve kalınlıktaki iplikler için uygundur. Direk değer girerek ya da sağdaki küçük butonlarla iplik kalınlıklarını değiştirebilirsiniz.



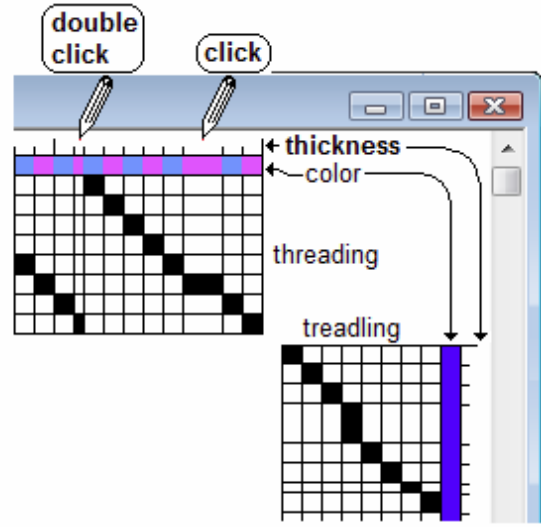
Buradaki sayılar monitörlerin farklı ekran çözünürlükleri olduğundan inç gibi birimleri değil mutlak bir değeri ifade eder. "4" değeri normal bir ipliği ifade eder. Çıktı alırken inç değeri ile bir kalınlık ayarlayabilirsiniz, bu durumda 4 değerli iplik doğru kalınlıkta basılacaktır.

2 değeri iplik kalınlığının yarısını, 8 iki katını, 12 üç katını ifade eder. En fazla 64 değerini seçebilirsiniz (normal ipliğin 16 katı ).

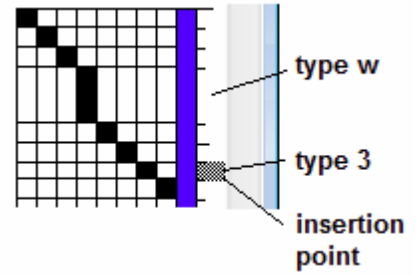
## Yan araç çubuğu: İplik taslağı üzerinden iplik kalınlığını deęiřtirme

İplik kalınlığı klavye ya da fare kullanılarak tek tek deęiřtirilebilir. Fare kullanarak kalınlık bölgesine tıklayın. Kalınlık bölgesi çözgü renk çubuğunun hemen üstünde, atkı renk çubuğunun ise saęında bulunur. Deęişiklik yapabilmek için çizim aracı aktif ve imleç kalem şeklinde olmalıdır. Kalem şeklindeki imlecin kalınlığını deęiřtirmek istedięiniz iplik üzerinde olduęundan emin olun.

- Tek tıklama geçerli kalınlık
- Çift tıklama mevcut kalınlığın yarısı
- Üç kez tıklama mevcut kalınlığın 4 katı
- Kalınlığı deęişmiş iplik üzerine tekrar çift tıklarsanız normal kalınlığına döner.



Klavyede ise, öncelikle ekleme noktasını kalınlık bölgesine taşıyın ve deęiřtirmek istedięiniz iplik kalınlığını seçin. Arkasından istedięiniz kalınlık deęerini klavye yardımıyla girin. 4 normal kalınlık, 8 iki katı... Klavye kullanarak kalınlığı deęiřtirmek fare kullanımından daha avantajlıdır çünkü 3 gibi fare ile seçemeyeceęiniz kalınlıklar girmenize ya da w tuşuna basarak 3 kat kalınlık seçmenize olanak saęlar.



Maksimum kalınlık **64**, klavye üzerinden **büyük F** harfine karşılık gelmektedir.

## Çözgü Tekrarı

İpliklerin ter türlü içerięi (desen taslağı, çözgü rengi ya da kalınlığı) yedi farklı tekrar şeklinden biriyle uzatılabilir. Tüm desen var olduęu şekliyle ya da önceden belirlenen belli parçalar halinde tekrar ettirilebilir.



**Mevcut desen içeriğini tekrarlatmak için**, “Repeat selected block” etiketli kısmın işaretli ya da aktif olmadığından emin olun. İplik taslağı içinde **seçilen bir parçayı tekrarlamak için**, Warp Repeat penceresini açmadan önce seçim aracı ile bir grubun seçtiğinden ve “Repeat Selected block” bölümünün aktif olduğundan emin olun.

Daha sonra Draft (desen), Color (renk) ya da Thickness (kalınlık) değerlerinden hangilerinin tekrarlanmasını istiyorsanız seçin. Bu değerlerden herhangi birini tek başına ya da iki-üç değeri kombine ederek tekrar yapabilirsiniz. Bu özellik, Color Fill ve Thickness Fill menüleriyle yapmanızın çok karmaşık olacağı tekrarlar sağlar.

Daha sonra sağ tarafta gördüğümüz **Repeat Type** listesinden tekrarlama şeklinizi seçin. Orijinal desen kırmızı, ilk tekrar mavi ile gösterilmiştir.

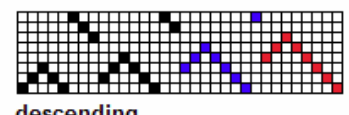
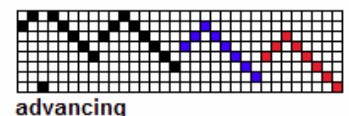
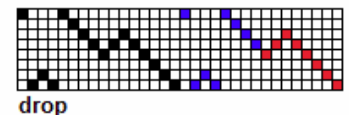
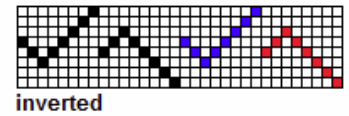
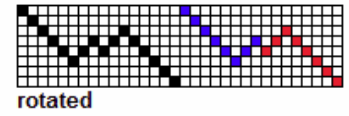
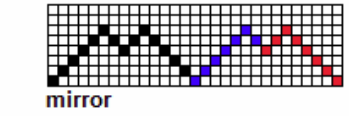
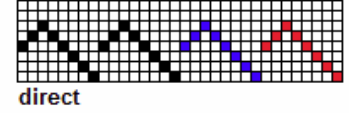
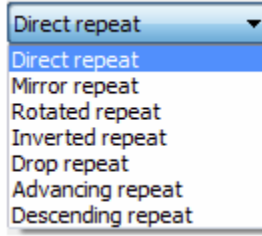
Bir tekrar parçasının son ipliği bir sonraki tekrar bölümünün ilk ipliği ile aynıysa, **Mirror Repeat** şeklindeki tekrarda bu iplikler üst üste gelir ve tek iplik olarak ifade edilir.

Desenin tüm satırları doldurmadığı durumlarda, tüm satırları kullanmak için **inverted** tekrarını kullanabilirsiniz. Eğer motifiniz altı satırsa ve geriye kullanılmamış altı satır daha kalıyorsa, bu tekrar seçeneği ile mavi kısımda gösterildiği gibi deseniniz kalan altı satırı doldurmak üzere yükselir.

**Drop, Advancing ve Descending** tekrar seçenekleri her tekrarda motifi yukarı ya da aşağı taşır. Drop repeat motifdeki satır sayısının yarısı kadar taşır, örneğin motifiniz 8 satırdan oluşuyorsa ilk tekrarda 4 satır kayar. İlk tekrardan sonrakiler normal şekilde devam eder. Eğer motifteki iplik 9.sırada yada daha yukarıda ise, desendeki yüksekliğe sığmayan satırlar aşağıya iner. Örneğin 9.satır 1.satır olur, 10.satır 2. satır olur ve desen böyle devam eder. Descending Repeat seçeneğinde ise motif aşağı doğru iner ve sığmadığı yerde yukarı çıkar. Örneğin 1.sıra 8.sıra olur.

Advancing ve descending tekrarları örnekte birer sıra atlamış olarak gösterilmiştir. “Step by” komutu atlama miktarını belirlemenize olanak sağlar. İhtiyacınız olan tekrar sayısını ayarlayın. Dokuma terminolojisinde **dört tekrar, orijinal artı üç kopya** anlamına gelir. Gerekli iplik sayısı sizin için hesaplanmaktadır.

Tasarladığınız efekti görmek için “Apply now” butonuna tıklayın. Eğer beğenmezseniz Undo ile geri alıp yeni ayarlamalar yapabilirsiniz.

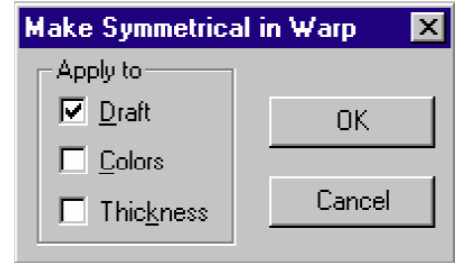


### Simetri Oluşturma (Make Symmetrical)

Bu komut yukarıda anlatılan Mirror Repeat komutunun hızlı versiyonudur. Var olan iplik özelliklerini kapsar, simetrik bir dizi oluşturmak için orijinal versiyonu sağ taraftan sol tarafa döndürür. 1 2 3 4 5 6 şeklindeki dizi 1 2 3 4 5 6 5 4 3 2 1 halini alır.

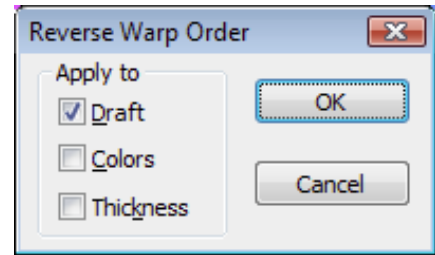
Bu komut sadece seçili olanları değil **tüm iplikleri** kapsar.

Tekrarı ipliklere, renklere yada kalınlıklara uygulamak için yanlarındaki ilgili kutucuklara tik koyun.



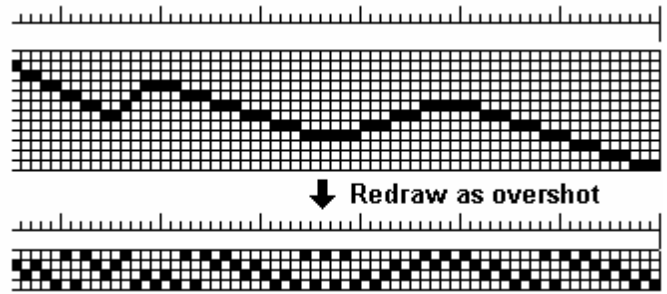
### Ters Dizi (Reverse Sequence)

Bu komut mevcut iplikleri ters döndürür ve orijinalinin yerine koyar. Bu komut sadece seçili kısımlarda değil tüm ipliklerde uygulanır. 1 2 3 4 5 6 şeklindeki dizi, 6 5 4 3 2 1 halini alır. Komutu uygulamak istediğiniz özellikleri seçmeyi unutmayın.



### Redraw as Overshot

Desen hattı denilen elle çizilmiş bir hattan yeni bir iplik deseni oluşturmak için bu komutu kullanın. Desen hattındaki 12 ya da 16 satırı kullanmak daha rahattır, elle çizim durumunda sıra sayısının daha fazla olması size çalışma için daha fazla hareket özgürlüğü verir. Desen hattını oluşturmak için Draw ya da Freehand Drawing araçlarını kullanın. Eğer eğriler örnekteki gibi, dik değil de düz olursa sonuç daha iyi olacaktır. Desen hattı bu komutu kullanmadan önce hazırlanmalıdır.



Warp menüsünden, Redraw as Overshot komutunu seçin, desen hattı yeni 4 satırlı bir iplik deseni halinde sıkıştırılacaktır.

Çözgü iplik deseniyle atkılarını eşleştirmek için Weft menüsünden Weave As Drawn In komutunu seçin.

## 8. BAĞLANTI (TIEUP) MENÜSÜ

Bu menü sağ üst köşedeki tieup bölümünün özelliklerini kontrol eder.

### Dimi Tekrarı (Twill Repeat)

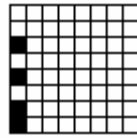
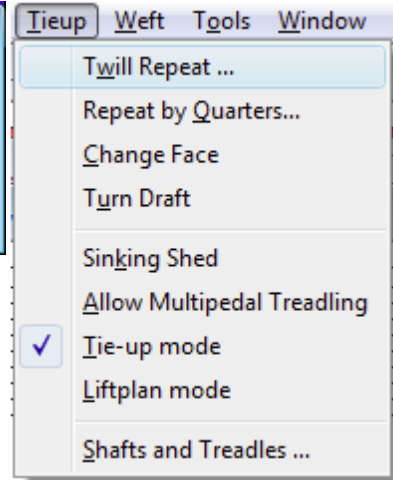
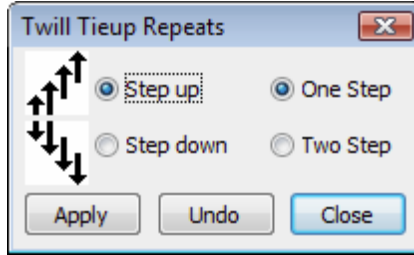
Bu menü öğesi daha önce çizdiğiniz ilk deseni tekrar eder. Her yeni sırada desen aşağı ya da yukarı kayar. "Apply" ile onayladıktan sonra beğenmediyseniz "Undo" ile geri alabilirsiniz.

"Twill Repeat" menüsüne girmeden önce desenin ilk sütununu çizin. Geriye kalan desen sıralarının boş olduğundan emin olun. İhtiyacınız olduğu durumlarda satır-sütun sayısını değiştirmek için "Shaft and Treadles" menüsüne tıklayınız.

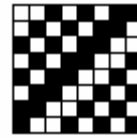
Twill Repeat menüsüne girin ve **Step up (yukarı yönde)** yada **Step down (aşağı yönde)** özelliklerinden istediğinizi seçin. Bu seçeneklere tıkladığınızda bağlantı bölümü otomatik olarak değişecektir, böylece sonucu direkt olarak görebileceksiniz. Normal dimi için "one step" sekmesini kullanın. Düz dimi (dimi çizgisi 45°C'den az) için "two steps" sekmesini seçin. Desenin sağ yarısı çizmeniz gereksizdir çünkü sol kısım ile eş olacaktır. Düz dimi için tekrar etmeyen iplik sırasının yarısını girmelisiniz.

Basamaklı dimi için (dimi çizgisi 45°C'den fazla) ilk 2 sütuna temel deseninizi çizerek başlayın. Satır sayısının iki katı kadar sütun olduğundan emin olun. Daha sonra "Twill Repeat" menüsünü açın, **step up** ya da **step down** sekmelerinden istediğinizi seçin. Dik dimi eldesi için **one step** seçeneğini seçin, tabi dokuma tezgahında yeterli sıra olması gerektiğini unutmayın. Eğer armürlü ya da masalı tezgah kullanıyorsanız, bağlantı bölümünü bir "liftplan"a dönüştürebilirsiniz.

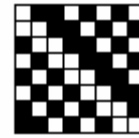
Eğer **two step** seçeneğini seçerseniz iki sırayla başlamalısınız ve 45°C'lik normal dimi çizgisinde sütun sayısına eşit benzersiz bir fantezi dimi elde edersiniz.



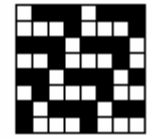
treadle 1  
pre-drawn



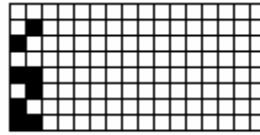
step up  
one step



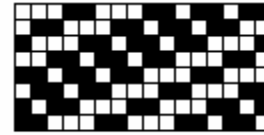
step down  
one step



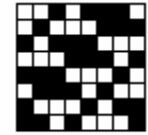
step up  
two steps



treadles 1 and 2  
pre-drawn



step up  
one step



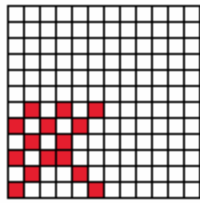
step up  
two steps

## Repeat by quarters

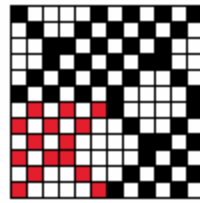
Bu menü bağlantı (tieup) bölümünün sol alt çeyreğine çizdiğiniz desen raporunu tekrar ettirmenize olanak verir. Her bir çeyrek görünümünü ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz böylece tüm çeyrekler birbirinin aynısı olmak zorunda değildir.

Sağda tieup bölümünde nasıl döndürme yapacağınız gösterilmektedir. İlk kısım kırmızıyla gösterilmiştir. Sol alt çeyreğe temel desen biriminizi çizerek başlayın. "Repeat by Quarter" menüsüne gidin, turn 90° sekmesine tıklayın. Soldan başlayarak saat yönünde her bir çeyrek bir öncekinin 90° dönmüş hali olacaktır. Desenin ters görünümünü elde etmek istediğiniz kısımları "Change face by quarters" sekmesinde kutucukları tıklayarak belirleyebilirsiniz.

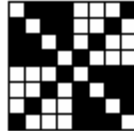
Bu özellik genellikle iki bloklu dimi deseni tasarımında kullanılır: sağda basit bir örnek gösterilmiştir. İlk çeyrek dört sütunla kısıtlı değildir. 12li tezgah kullanıyorsanız 6 sütun, 16lı tezgah kullanıyorsanız 8 sütun desen oluşturabilirsiniz.



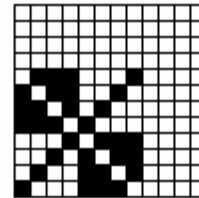
initial quarter



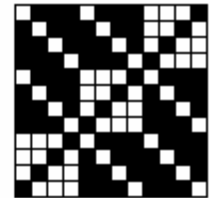
turned 180°



create quarter repeat



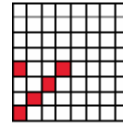
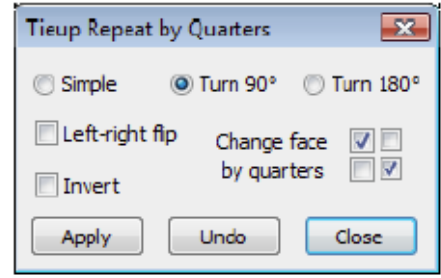
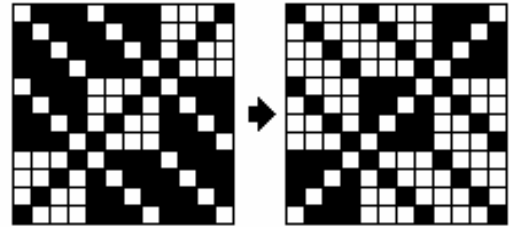
expand to 12 shafts



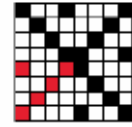
drag and drop to fill the empty blocks

## Yüzey Değiştir (Change Face)

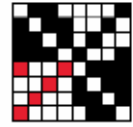
Bu fonksiyon desen raporundaki siyah ve beyaz kısımların yerlerini değiştirir. Başta birbiriyle kesişen iplikler artık kesişmemekte ve başta birbiriyle kesişmeyen iplikler ise artık birbirleriyle kesişmektedir. Eğer yeni bir desen raporu dokursanız, en üstünde kumaşın diğer yüzünü de dokursunuz. Dokumadaki dengesizlikler için kaldırmak zorunda olduğunuz sütun sayısını azaltmak için bunu uygulayabilirsiniz.



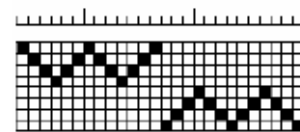
initial



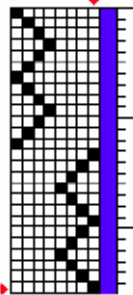
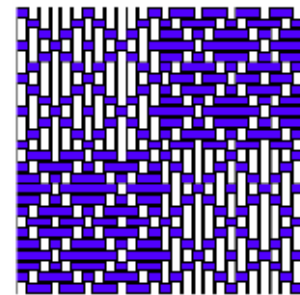
turn 90°



change face

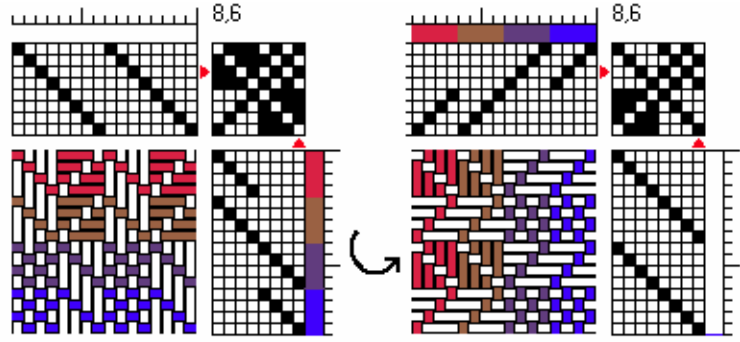


8,26



## Taslağı Döndür (Turn Draft)

Bu menü bir çözgü taslağını atkı taslağına çevirir ya da bir atkı taslağını çözgü taslağına çevirir. Eğer atkı çözgü yükseklikleri eşit değilse bağlantı bölümündeki satır ve sütun sayıları değiştirilir. Şekildeki örnek, kumaş yüzünün görünümünün saatin tersi yönünde 90° döndürülmesi ile elde edilmiştir.



Bu yöntem, dokuma tezgahınızın uygun olması koşuluyla, çok renkli ek atkı yapıları oluşturmak için yararlı bir yöntemdir.

**Not:** Atkı taslağında her sırada birden fazla iplik varsa, döndürme yapılamaz.

## Sinking Shed

Dengeleyeci bir tezgah hareketini göstermek için "Sinking Shed" sekmesini seçin. Atkı iplikleri yukarı yerine aşağı çekilir, böylelikle kumaş yüzeyinde çözgü iplikleri yerine atkı iplikleri kalır.

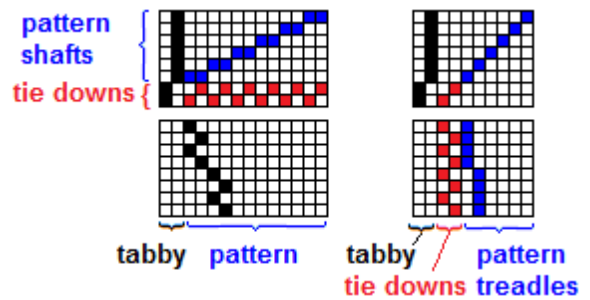
## Çoklu Atkı Çizimi (Allow Multipedal Treading)

İskelet Bağlantı (Skeledon Tieup)\* yapısı kullanmayı planlıyorsanız bu özelliği seçin. Atkı alanında çizim yaparken her sırada birden fazla işaret koymanıza olanak tanır.

- Eğer atkı taslağında herhangi bir sıraya çizim yaparsanız, daha önce çizilmiş olan taslağın yerine yeni çizdiğinizizi koymak yerine yeni çizdiğinizizi de oraya ekler.
- Eğer taslak numarası yazarsanız bağlantı noktası otomatik olarak ilerlemez.
- İskelet bağlantı ile çizim yaparken yüzey değiştir komutu kullanılamaz.

## \*İskelet Bağlantı (Skeledon Tieup)

Basit bir bağlantı, çizgili kumaş ve iplik gruplarının deseni olmak üzere ayrılabilirken, bağlanmış dokumanın İskelet bağlantı menüsü, çizgili kumaş, tiedown ve iplik gruplarının deseni olarak ayrılır. Standart bağlantıda her bir satırda sadece bir seçim yapılabilirken, iskelet bağlantıda aynı sırada bir tiedown için ve bir de desen için seçim yapılabilir (istenilirse desen için birden fazla da seçim yapılabilir). Standart bağlantıda 14 sütun kaplayacak bir desen iskelet bağlantı ile sadece 10 sütun kaplar.





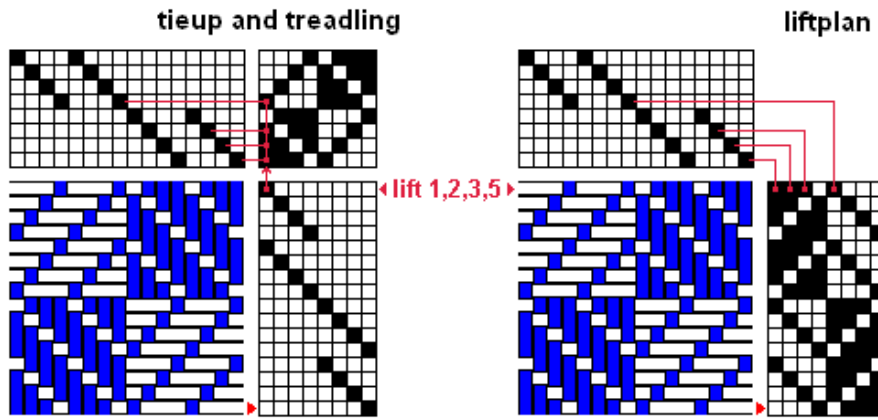
**Tieup modu:** Yükselme planını normal bir tieup ya da taslak haline çevirir.

**Lift plan (yükselme planı) modu:** Tieup ve taslağı yükselme planına dönüştürür.

### Yükselme Planı (Liftplans) ve Bağlantı (Tieups)

Konvansiyonel tezgahta, bir bağlantı ile birçok çözümlü kontrol edilir. Bağlantı menüsü de size belli çözümlü sıralarıyla bağlantı olanağı sunar, ancak bağlantı sayıları kısıtlıdır.

Düz dokuma tezgahı ya da armürlü dokuma tezgahında ön paneldeki kollar, armürdeki mandallar ya da bilgisayar kontrollü bobinler yardımı ile çözümler tek tek kontrol edilir. Bağlantı çizimi (Tieup) yoktur ve armür planındaki her seçim desen üzerinde tek bir ipliği gösterir. Daha fazla çözümlü kombinasyonu bir yükselme planı ile sağlanabilir (8'li tezgahta 254 kombinasyon, 16'lı tezgahta 65534 kombinasyon). Uzun tekrar yapmayan desenlerde kullanılır.



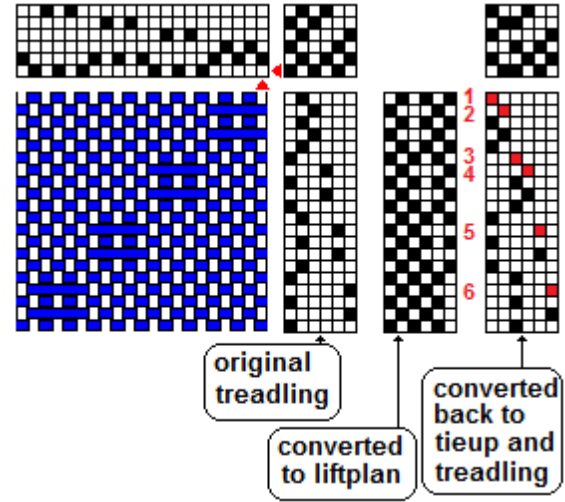
### Bağlantı ve yükselme planının birbirine dönüştürülmesi (Interconversion of tieup-treadling and liftplan)

Bağlantı ve atkı alanları çizilmişken Tieup>Liftplan seçeneğini tıklayınız. Dönüşüm hem standart bağlantıda hem de iskelet bağlantıda hızlı ve sorunsuz olur.

Yükselme planını bağlantıya dönüştürmek için Tieup>Tieup seçeneğine tıklayınız. Dönüşüm aşağıdaki şartlarla gerçekleşir:

- En son hal her zaman standart bağlantı ve atkı çizimi görünümüdür ve iskelet bağlantı görünümü yenilenemez.
- Desen raporu, programın izin verdiği sayıda atkı ya da çözümlüden daha fazla iplik içeriyorsa dönüşüm sağlanamaz.
- Orijinal iplik düzeni muhafaza edilemeyebilir. İplikler yükselme planındaki sıralarıyla numaralandırılmıştır. Eğer orijinal sıralandırma 4 3 2 1 şeklinde ise, önce yükselme planına ardından bağlantı ve atkı görünümüne getirildiğinde yeni sıra 1 2 3 4 şeklinde olacaktır. Yeni bağlantı oluşturulmuş ve kumaş çizimi değişmiştir.

**Yükselme planının bağlantı görünümüne dönüştürülme örneği** Bağlantıya geri dönüştürmede, yükselme planının ilk sırası bağlantı alanının 1.sütununa, ikinci sırası 2.sütuna dönüşür. Bu işlem altıncı sıraya kadar devam eder ve 3.sütun satırların yeni bir kombinasyonudur. Bu iplik standart bağlantı ve atkı görünümünde 1.atkıdır.

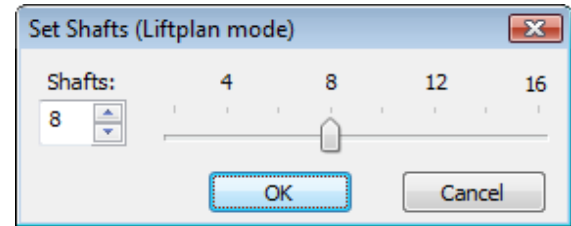
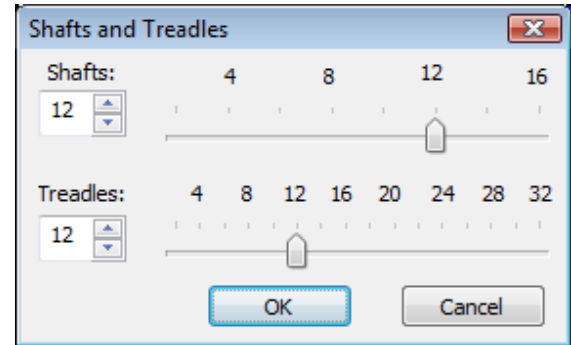


Liftplan'daki belirli bir kombinasyonun ilk hali kırmızı olarak numaralandırılmıştır. Bunlar yeni atkı kısmında bağlantının sütun numaralarına dönüşür (en sağda).

Bağlantı alanı, ayrıca yeniden düzenlenebilir çünkü kumaş çizimi her iki dönüşüm sırasında da değişmeden kalmalıdır. Eğer yükselme planından bağlantı fonksiyonuna gerçekleşen bir dönüşümde kullanılabilir olandan daha fazla sıraya ihtiyaç varsa bir uyarı çıkar. Eğer uyarıya aldırmadan devam ederseniz, dönüştürülmüş atkı kısmında boşluklar olacaktır.

### Satır ve Sütun (Shafts and Treadles)

Bu menü, zaten açık olan bir çizim penceresindeki\* bağlantı alanının satır ve sütun sayılarını ayarlama imkanı verir. İstedığınız sayıya sürükleyin. Normalde shaft (satur) butonunu sürüklediğinizde, treadles (sütun) sekmesi de onunla eşlenecek şekilde değişir. Önce shaft butonunda istediğiniz değeri ayarlayın, ardından değişmiş olan treadles butonunun değerini ihtiyaç duyarsanız değiştirin. İlk değiştirdiğiniz shaft değeri, treadles değerini ayarladığınızda değişmeden kalır. Ayrıca shaft ve treadle değerlerine, kutucukların yanlarındaki döndürme butonları ile ince ayarlama da yapabilirsiniz.



Eğer bir liftplan tasarladıysanız, sütun sayısını değiştirmek için hiçbir kontrol yoktur. Liftplan taslağının genişliği her zaman satır sayısına eşittir yani treadles değeri shaft değerine eşittir. Böylece her seçim, ızgaradaki her bir karede bir sütun içerir.

Değişiklikler pencereyi kapattığınızda uygulanır.

\***File>Preferences** sadece File>New ile yeni açılan çizimdeki shafts ve treadles değerlerini değiştirir ve zaten var olan penceredeki çizimi etkilemez.

## 9. ATKI (WEFT) MENÜSÜ

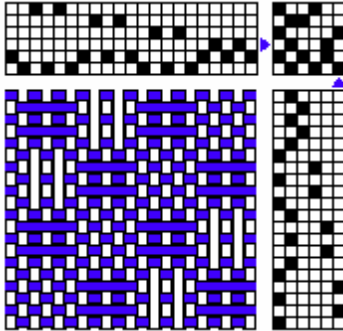
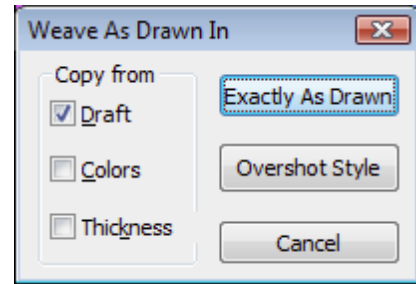
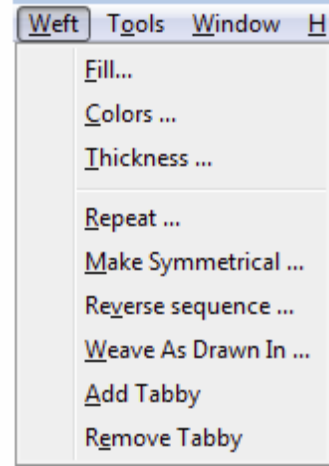
Bu menü atkı ipliklerinin niteliklerini kontrol eder.

Menüdeki Fill, Colors, Thickness, Repeat, Make Symmetrical ve Reverse sequence komutları tam olarak Çözü Menüsünde anlatıldıkları gibi çalışır (sayfa 36-40), tek farkı çözgü ipliklerini değil atkı ipliklerini kontrol eder. Bu yüzden detaylar burada tekrar anlatılmayacaktır.

### Taslaktaki Gibi Dokuma (Weave As Drawn In)

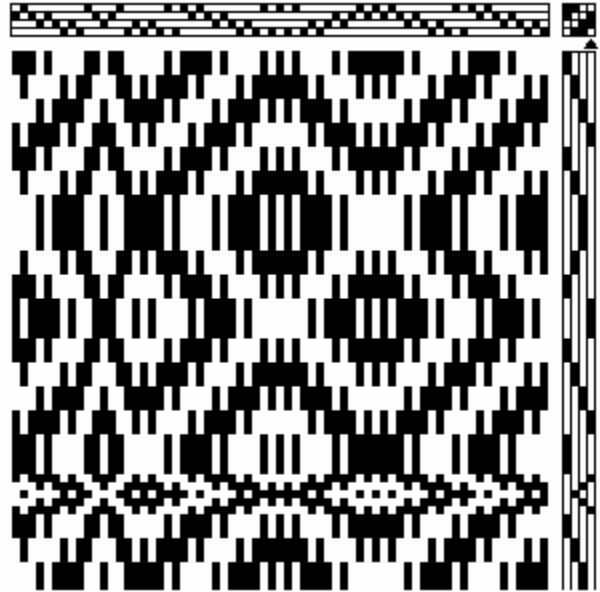
Çözgü iplik desen içeriğini atkı ipliğine kopyalamak için bu komutu kullanınız. Draft (taslak), çözgü rengi (color) ya da kalınlığı (thickness) seçeneklerinden kopyalamak istediğinizi işaretleyiniz.

Çözgü bölümünü tamamını kopyalamak için “**Exactly as Drawn**” seçeneğine tıklayın. Tüm bölümü değil de belli bir kısmını kopyalamak istediğinizde “**Overshot Style**” seçeneğini tıklayın.



Üstte **Exactly as Drawn** seçeneğinin örneği verilmiştir.

Sağ tarafta **Overshot Style** seçeneğine bir örnek verilmiştir. Bu örnek “Redraw as Overshot” (syfa 40) komutuyla elde edilmiş bir desendir.



## Çizgili Kumaş Oluşturma (Add Tabby)

Çizgili görünüm elde etmek için Add Tabby komutunu kullanılır.

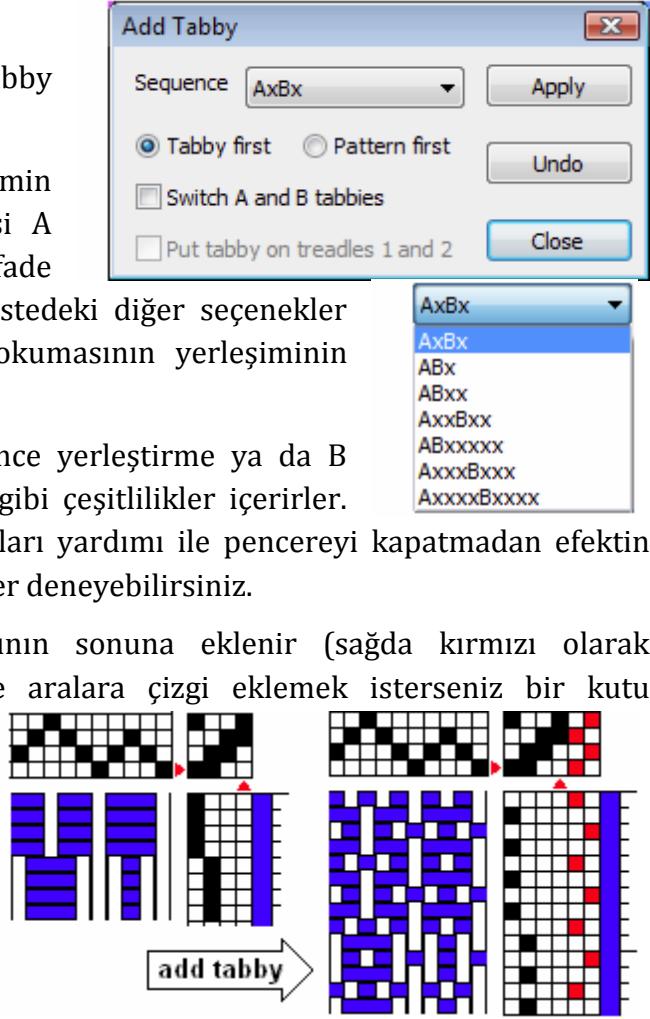
Açılan listede birçok desen-zemin varyasyonu bulunmaktadır. AxBx dizisi A çizgisi, desen, B çizgisi, desen dizilimi ifade eder ve en sık kullanılan dizilimdir. Listedeki diğer seçenekler desenin zemine oranının ve zemin dokumasının yerleşiminin çeşitleridir.

Diğer seçenekler deseni ilk çizgiden önce yerleştirme ya da B çizgisini A çizgisinde önce yerleştirme gibi çeşitlilikler içerirler.

Apply (Kabul) ve Undo (Geri Al) butonları yardımı ile pencereyi kapatmadan efektin önizlemesini görebilir ve başka seçenekler deneyebilirsiniz.

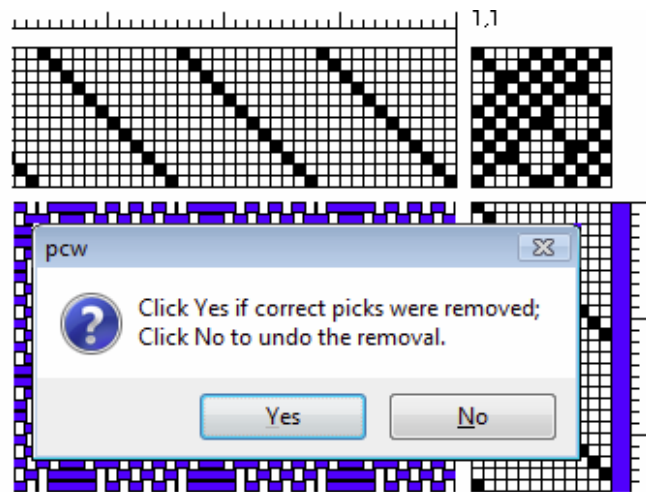
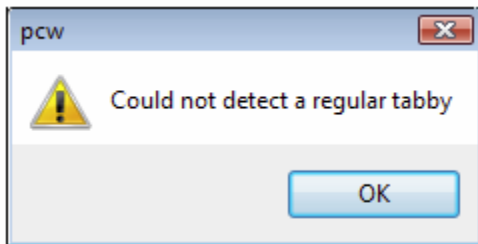
Varsayılan sağ üstteki bağlantı alanının sonuna eklenir (sağda kırmızı olarak gösterilmiştir). Eğer baş kısmı yerine aralara çizgi eklemek isterseniz bir kutu seçebilirsiniz.

Fiberworks çözgü çizgilerini analiz ederek atkı çizgilerini otomatik oluşturmaktadır. Bütün çözgüler dolu olduğunda temiz bir çizgili kumaş oluşturlar. Çözgüdeki boşluklar bu analiz için problem yaratabilir.



## Çizgili Kumaş Görünümünü Kaldırma (Remove Tabby)

Bu komut çizgili kumaşı hesaplayarak çözgü ipliklerini analiz eder, eğer çizgili efekt mevcutsa tasarımınızdan kaldırır. Kaldırmadan önce bir önizleme görülür ve size değişimi onaylayıp onaylamadığınız sorulur. Eğer hiçbir çizgi efekti bulunmadiysa aşağıdaki uyarı



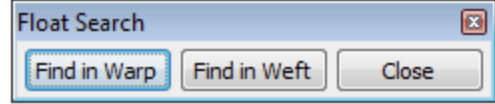
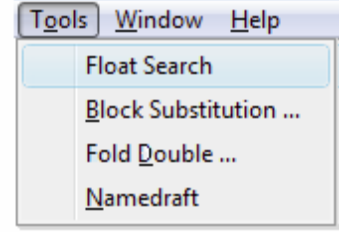
penceresi görülür.

## 10. ARAÇLAR (TOOLS) MENÜSÜ

Araçlar menüsü tüm tasarıma etki edecek araçları kullanmanızı sağlar.

### Atlama Arama (Float Search)

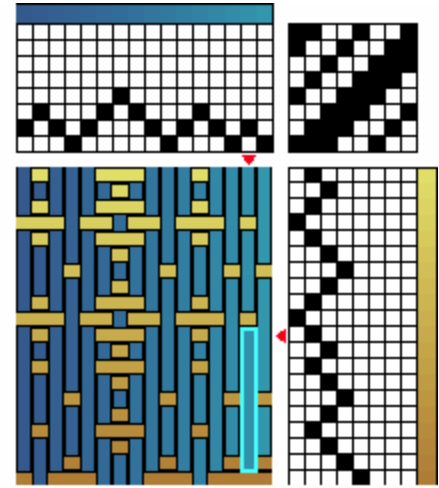
Bu araç uzun atlamaları aramanıza ve atlamalarda değişiklik yapmanıza izin verir. Hem atkı hem çözgü için ayrı ayrı aramalar yapılabilir ve sadece görünen kumaş yüzü aranır, bazı durumlarda arka yüzdeki atlamalar açık yüzeydeki atlamalardan daha fazla tolare edilebilir. Arka yüzde arama yapmak için önce araç kutusundaki "Back View" butonuna tıklayın daha sonra atkı ya da çözgü yönünde arama yapın. 3 ya da daha az iplik atlamaları göz ardı edilir.



No floats found more than 3 threads.

Bulunan en uzun atlama, yeri ile birlikte durum çubuğunun sol yanında rapor edilir. Atlama ayrıca kumaş deseni içinde parlak mavi renkle çerçelenmiştir (sağda görüldüğü gibi). Renkli çizimde mavi çerçevenin görülmesi zor ise daha görünür hale gelmesi için "structure view" görünümüne geçmek önerilebilir (Color View butonuna tıklayıp etkin olmayan konuma getirin).

Atlamanın gerektiğinden uzun olduğunu düşünüyorsanız düzeltebilirsiniz. Çizim aracı aktif ise, atlama üzerinde iplik eklemek istediğiniz yere direkt olarak tek ya da çift tıklayabilirsiniz. Çizim alanında yapılan düzeltmeler liftplan veya bağlantıya göre ayarlanır ki bu uygulama, çizim alanındaki herhangi başka bir yeri de etkileyebilir ve istenmeyen efektlere yol açabilir.



9 thread warp float at End 2, Picks 14-22

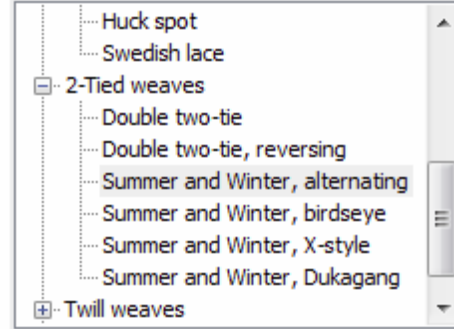
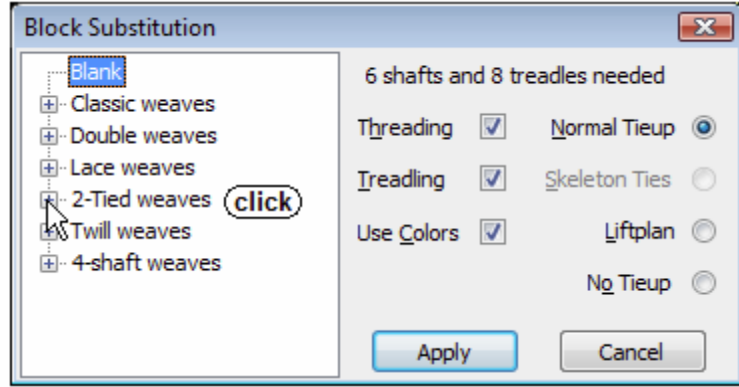
En uzun atlama olarak 2 ya da daha fazla atlama mevcutsa, atkı ve çözgünün başlangıç noktasına en yakın olanı ilk gösterilir. Çoğu zaman diğer atlamalar ilk olanın tekrarıdır ve ilk atlamayı düzelttiğinizde diğerleri de düzelir. En uzun atlamayı düzelttikten sonra diğer uzun atlamaları da arayabilirsiniz.

### Blok yerdeğiřtirmesi (Block Substitution)

Bu komut profilin bloklarının yerine sizin seçtiğiniz dokuma yapısının yerleřtirilmesi ile profil taslađını genişletmeyi sağlar.

En azından bir çözgü taslađı bulunduran ya da tüm atkı, çözgü ve bağlantı taslakları bulunan bir profil taslađıyla başlayın.

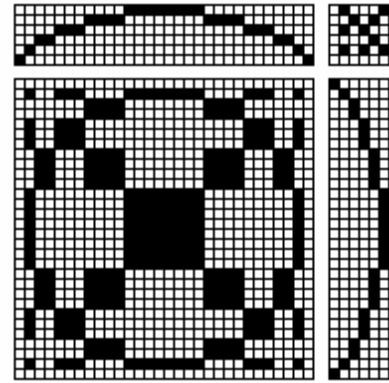
“Block substitution” penceresi uygulanabilecek dokuma yapılarının listesi ile açılır. Liste uzundur, bu yüzden yapılar türüne göre gruplandırılmıştır, örneğin dantel örgü, bağlı dokuma vb. Grubu açmak için istediğiniz ismin yanındaki [+] sembolüne tıklayın. Sembole tıklayınca liste açılır, eğer kapatmak isterseniz [-] işaretine tıklayın.



### Yan Çubuk: Profil Taslağı (Profile Draft)

Profil taslağı bir dokuma tasarımının genel bir düzenini göstermek için; atkı, çözgü ve bağlantı bölümünden ya da liftplan ve çizim bölümünden oluşan tüm dokuma taslağının genel bir formunu kullanır. Ama çözgü ipliklerinin birbiri içinden nasıl geçtiği hakkında bilgi vermez. Tam bir dokuma taslağı yerine, sütunlar ve satırlar, birbirinden ayrı iplikler yerine belirsiz dokuma yapısının bloklarını gösterir. Bir blok birçok ipliğin birçok birimini içerebilir.

Profilin kendisi dokunabilir olmak zorunda değildir, dokunmayan alanlar ve aşırı atlamalar içerebilir.

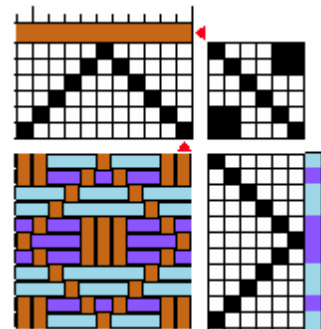


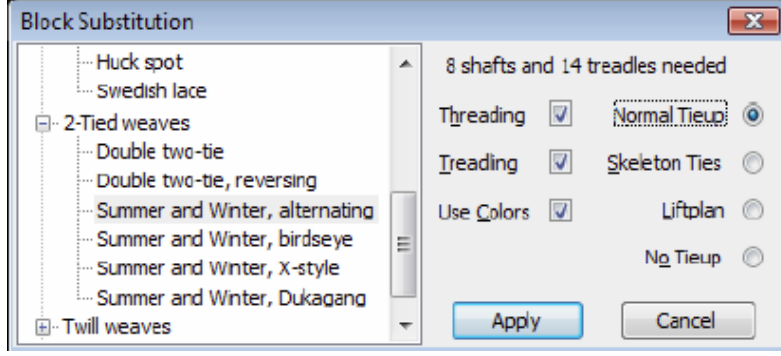
Genellikle örgü yapıları iki şekilde sınıflandırılabilir: biri zemini gösterir ve diğeri deseni gösterir, yani profil çizimindeki beyaz alanlar zemini simgeler, siyah alanlar ise deseni simgeler. Zemin ve desen arasındaki ayırım bazen atkı ve çözgü ipliklerinde renklendirme yapılarak vurgulanabilir. Bu komut sizin seçtiğiniz profil düzenini takip eden bir dokuma yapısı ile profilin bloklarını doldurur. Bu durumda her blok dokuma yapısının bileşenlerini oluşturan birden fazla çözgü ipliği içerecektir.

### Block Substitution

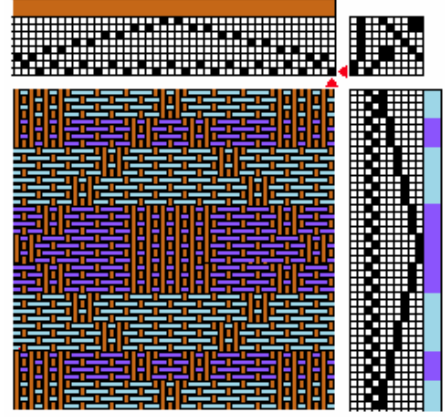
**1.Aşama:** Profil taslağını hazırlayın. İlk deneme için basit bir taslak kullanabilirsiniz.

**2.Aşama:** Listeden bir dokuma yapısı seçin.





Bir dokuma yapısı seçin. Örneğin “Summer and Winter” olsun. Birçok atkı çeşidi listelenmiştir. **Threading** ve **Treading** kutucuklarının seçili olduğundan emin olun. **Use colors** kutucuğunu renk kullanmak isterseniz seçili konuma getirebilirsiniz. Summer and Winter deseninde altı blok tasarımı için **Normal Tieup** görünümde 8 sütun(çözgü) ve 14 atkı ipliğine ihtiyaç duyulur. **Skeleton Tieup** seçeneği için 10 atkı ipliği yeterlidir. Ayrıca liftplan seçeneğini de kullanabilirsiniz.

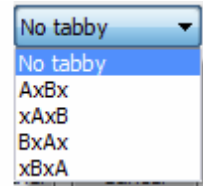
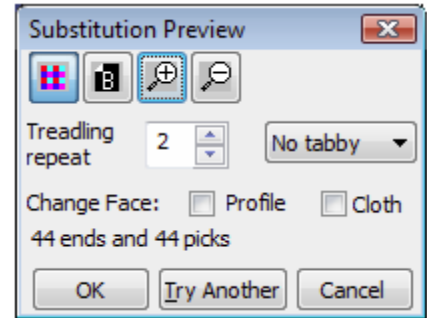


**3.Aşama: Apply** sekmesine tıklayın, böylece profil önizleme durumuna dönüşecektir.

**Substitution Preview** penceresinde **Color View** (renkli görünüm), **Back View** (tersyüz görünümü), **Zoom in** (yakınlaştır) ve **Zoom out** (uzaklaştır) komutları bulunmaktadır.

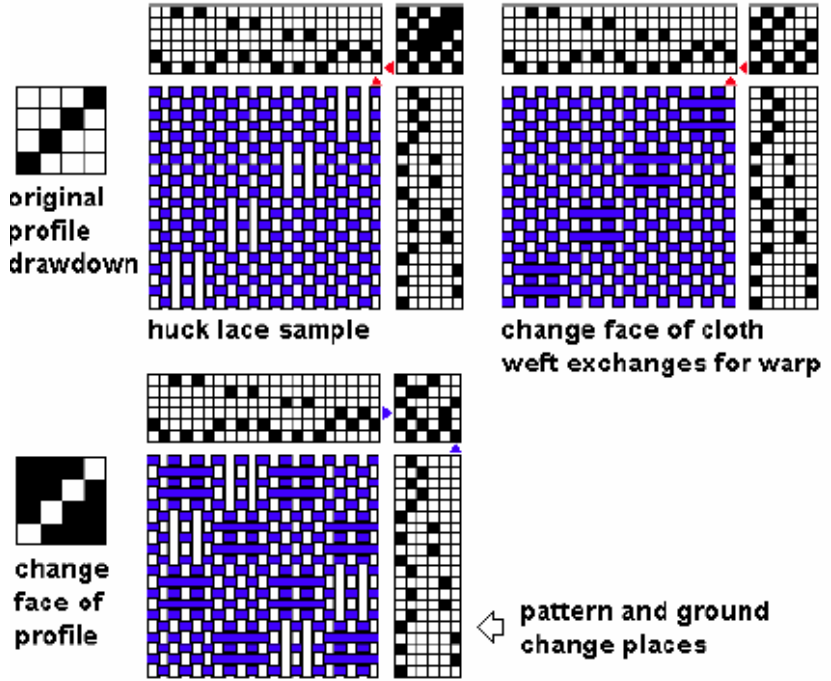
**Treading Repeat** komutu atkı birimlerini tekrar ettirerek dokumayı uzatmanızı sağlar.

Çizgili kumaş (tabby) görünümü istenilirse eklenebilir (tüm yapılarda ihtiyaç yoktur). Çizgili kumaş görünümü bazen desen çiziminde gözükmez böylece desen bileşenleri öne çıkar. Ama çoğu yapıda desenin gerçekten dokunabilmesi için çizgili kumaş görünümü eklenmelidir. Çizgili kumaş listesinde çeşitli varyasyonlar mevcuttur.



**Change Face** komutu kumaş görünümünün ters yüzünü üste getirir. Eğer profilin ön yüzünü değiştirirseniz, desen ve zemin yer değiştirir. Eğer kumaşın ön yüzünü değiştirirseniz, atkı ve çözgü iplikleri yer değiştirir.

Efektteki fark en çok zeminin bezayağı örgüden ve desenin atkı-çözgü noktalarından oluştuğu dantel örgülerde belirgindir.



Diğer dokuma yapıları için, atkı vurgusuna karşı çözgü vurgusu göstererek desen ve zemin farklılaşır. Bu yapılar için, aşırı olmamakla birlikte her zaman bazı farklılıkları olan iki yüzey değiştirme efekti vardır. **The Preview** penceresinde yaptığınız değişiklikler direkt olarak önizlemede görülmektedir.

**4.Aşama:** Eğer memnun kalmadıysanız, **Try another** butonuna tıklayın, böylece orijinal profil görünümüne ve dokuma yapıları listesine geri dönersiniz. Ya da profili değiştirmek için **Cancel** seçeneğine tıklayabilirsiniz.

Eğer memnunsanız, **OK** seçeneğine tıklayın. Yerleştirilmiş tüm dokuma taslağı, profil taslağınızı orijinal penceresinde değişiklik yapmadan bırakarak **yeni bir pencerede** oluşturulur.

### **Yan çubuk: Unit weaves ve block weaves (Birim ve Blok Dokumalar)**

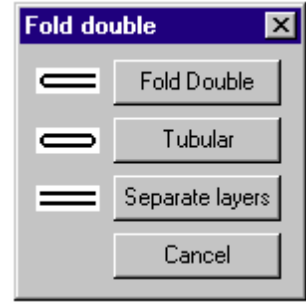
**Birim dokuma**, desen ya da zemin olarak tanımlanan iki yoldan biriyle birlikte dokunan spesifik numaralar içeren bloklardan ya da atkı/çözgü ipliklerine oluşur. Bu blokların bütünlüğü bitişik bloklardan bağımsızdır. Bunun anlamı birim dokumanın blokları, aynı birimin değişik uzunluklarda kullanımı dahil olmak üzere dokuma kumaşta kesintiler ve aşırı derece uzun atlamalar olmaksızın herhangi bir kombinasyonla birleştirilebilir. Tied weaves, twills, double weave, Atwater Bronson ve Huck Blocks birim dokumalardır.

**Blok dokumalarda** ise blokların bağlantıları bağımsız değildir. Blokların birbirine yakın olması, aynı blok içinde uzun atlamaların yapması ya da profil bağlantı fonksiyonundaki blokların bazı kombinasyonlarının çalışmaması gibi sınırlamaları vardır. Classic weaves, Bronson Spot, Huck lace ve Huck Spot blok dokumadır ama birim dokuma değildir. Bazı profiller bu birim dokuma olmayan desen yapılarıyla düzgün çalışmayabilirler.



## Çift Katlama (Fold double)

8 sütuna kadar olan herhangi bir desen **Fold Double**, **Tubular** veya **Separate layers** seçeneklerinden biri olarak kendi üzerine katlanabilirler. Bu yöntem dar tezgahlarda geniş örtüler yapmak için kolay bir yoldur. Fold Double seçeneği ihtiyaç duyulan atkı ve çözgü ipliklerinin sayısını ikiye katlar. Eğer dört şaftlı tezgahınız varsa istediğiniz renk kombinasyonunu kullanarak sadece bezayağı dokuyabilirsiniz. Eğer sekiz şaftlı tezgahınız varsa dört çözgü yüksekliğinde desen çeşitlerinden herhangi birini kullanabilirsiniz.

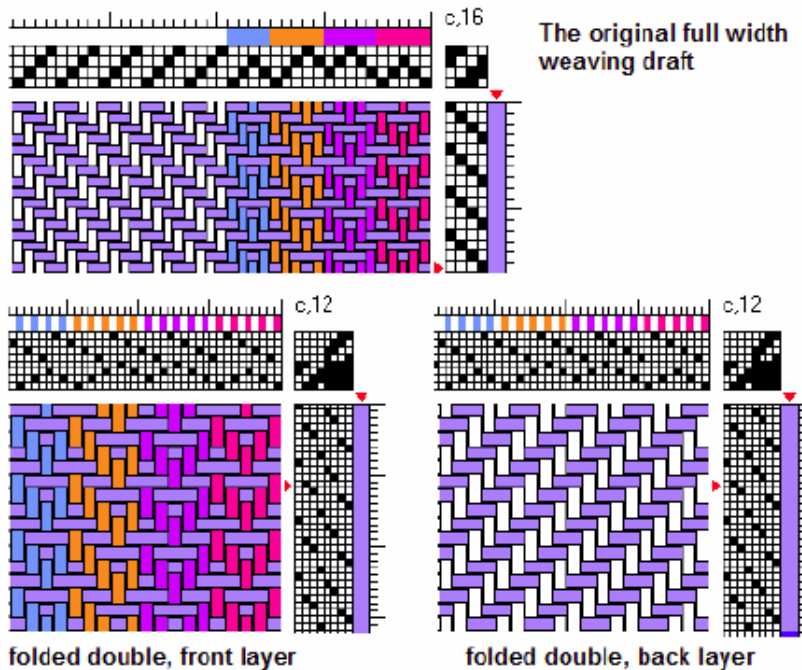


Fold double çift genişliktedir, sağ taraftan açıktır. Üst-alt, alt-üst sırasını takip eden tek mekik vardır. Eğer diğer taraftan açık olmasını isterseniz: Fold Double işleminden sonra **Warp/ Reverse sequence** komutunu tıklayın.

Eğer taslağınızın 99 çözgü sütunundan oluşuyorsa, bunların 49'u bir katmanda, 50'si diğer katmanda olacaktır. Tek sayılar çift genişlikteki kumaşlarda tercih edilir. Aşağıdaki iki mod, her katmandaki çözgü ipliklerinin numaraları bile olabilirler.

**Tubular** seçeneğinde ise çift tarafı kapalıdır ve üst-alt-üst-alt sırasını takip eden tek mekikle dokunur.

**Separate layers** ise şu şekilde dokunur: üst-mekik 1, alt-mekik 2, üst-mekik 1, alt-mekik 2 sırasını takip eden iki mekik vardır. Bu iki katman farklı dokuma yapılarına (eğer aynı bağlantı tasarımını kullanırlarsa daha kolaydır) veya renk tasarımlarına sahip olabilirler. Katmanlar yer değiştiremez, ayrıca katmanları bir arada tutmak için dikiş de bulunmamaktadır.

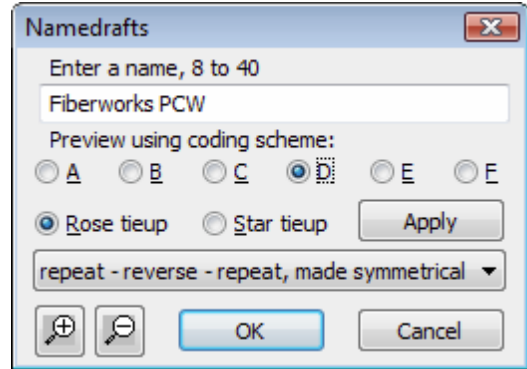


## Namedraft

Dört şaftlı dokumalarda yeni overshot tasarımı oluşturmak için yaygın bir yoldur. Bu araç sizin için önemli bir isim ya da ifadeyi temsil eden bir overshot deseni oluşturmanıza olanak sağlar. Yazı karakterlerini sütun numaralarına dönüştürmek için altı farklı kodlama şemasından ve Rose tieup ve Star tieup görünülerinden herhangi birini seçebilirsiniz.

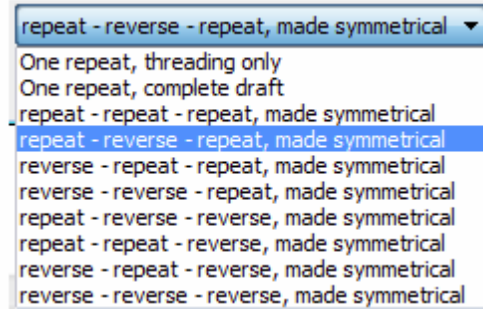
**1.Aşama:** Boş bir çizim penceresiyle başlayın. **Tools > Namedraft** komutunu tıklayın.

**2.Aşama:** Metin kutusuna bir isim girin. En fazla 40 olmak üzere karakter, rakam, boşluk ve noktalama işaretleri kullanabilirsiniz. 8 karakterden daha az olan isimler uzatılmalıdır. Uzun atlamaların olmaması için aynı karakterleri tekrarlamayın, çünkü aynı karakterler aynı sütunlarda sonlanır ve uzun atlamalara sebep olur.



**3.Aşama:** A-F arasındaki harflerle nitelendirilen 6 kod şemasından birini tıklayarak seçin daha sonra tieup seçeneklerinden birini seçin.

**4.Aşama:** Dokuma taslağını tamamlamak için, sağdaki açılan liste içerisinde bir ayarlama seçin. İlk iki seçenek (one repeat) profil taslağı olarak da kullanılabilir bir namedraft tasarımı oluşturur. Bu işlemden sonra Block Substitution komutunu kullanarak overshot dışındaki bir yapıdan türetilen bir dokuma taslağı elde edebilirsiniz.

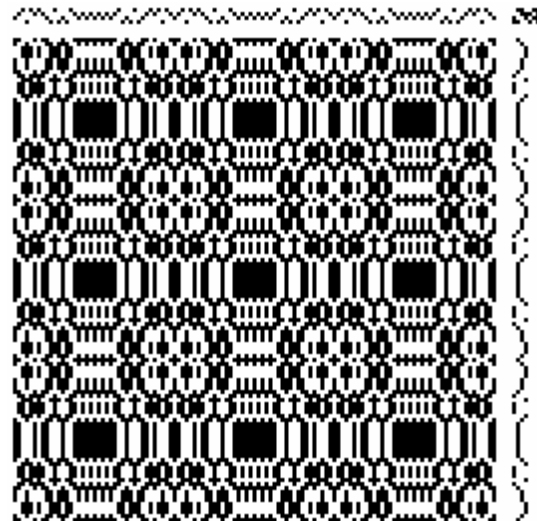


Kalan seçenekler tam simetrik overshot tasarımı oluşturur. Tekrarlar ve dönüşümler temel namedraft dizisine farklı seçeneklerle yerleştirilmektedir.

Pencere açıkken görünümü değiştirmek için Zoom aracını kullanın. Tasarımınızı bitirdiğinizde OK butonuna tıklayın.

Eğer yanlışlıkla zaten bir çizim varken Namedraft aracına tıkladıysanız, oluşturduğunuz tasarım yeni bir pencerede açılacaktır.

Yanda Fiberworks PCW isimli namedraft örneği verilmiştir.



## 11. PENCERE (WINDOW) MENÜSÜ

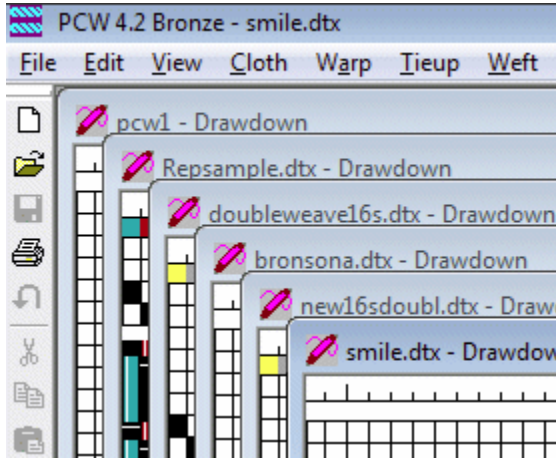
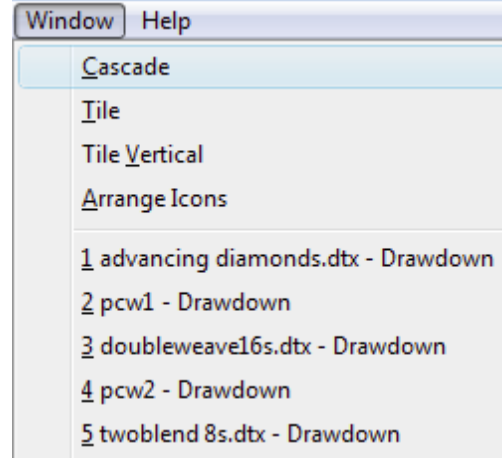
Bu menü açık çizim pencerelerinizi düzenlemenize yardım eder.

### Açık Pencerelerin Listesi

En kullanışlı özelliği, menünün alt kısmında bulunan açık tüm pencerelerin listesidir. En üste getirmek için herhangi bir pencere başlığına tıklayın.

### Kademeli Dizi (Cascade)

Ana Fiberworks penceresinin sol üst köşesinden kademeli olarak çakışan açık pencereleri düzenler.

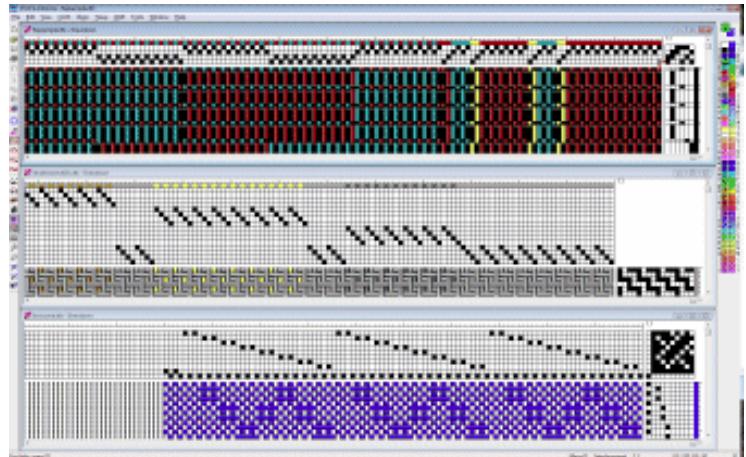


### Tile, Tile vertical

Bu menü öğesi, ana Fiberworks penceresiyle çakışmayan birimlerde pencere tasarımını düzenler. **Tile**, tercihen alanı yatay olarak alt bölümlere ayırır. **Tile vertical** ise tercihen dikey olarak alt bölümlere ayırır.

### Simgeleri Düzenleme (Arrange Icons)

Küçültülmüş herhangi bir pencereyi alır ve ana Fiberworks penceresinin alt kısmında bir satıra yerleştirir. Pencere içerisinde dağılmış olabilecek tasarımlarınızı bulmanıza yardım eden bir düzenleme işlemidir.



## 12. İÇERİK (CONTEXT) MENÜSÜ

İçerik menüsü çizim alanında ya da taslak üzerinde herhangi bir yere sağ tıkladığınızda (eğer sağ tıklamaya silme v.b. başka bir fonksiyon atadıysanız, Shift tuşuna basılı olarak sağ tıklayın) açılan menüdür. Bu öğeler ana menüde de bulunur ama buradaki öğeler yere ve konuma uygun olarak seçilmiştir.

Sağda görülen örnek atkı veya çözgü iplikleri bölümünde mavi bir seçim kutusu varken tıkladığınızda çıkar. Seçim aracı aktifken aşağıdaki fonksiyonlar mevcuttur:

**Get Draw Tool**, son kullanılan çizim aracını alır.

**Cut - Copy**, Edit menüsündeki ile aynıdır.

**Repeat**, Warp menüsü ya da Weft menüsündeki ile aynıdır.

**Blank out**, seçilen bölgeyi Delete komutunun aksine aradaki açığı **kapatmadan** boşaltır.

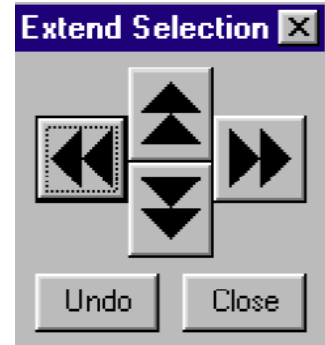
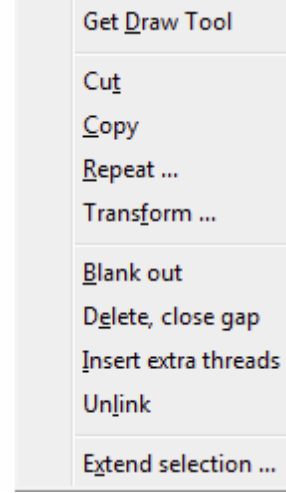
**Delete, Insert, Unlink** komutları Edit menüsündeki ile aynıdır.

**Extend selection**, geçerli seçimin boyutlarını genişletme imkânı sağlar. Taslak seçimini genişletmek için yön oklarından birine tıklayın. Seçiminiz çözgüde ise, sağ ok seçimi çözgülerin başına kadar uzatır. Sol ok ise çözgünün sonuna kadar uzatır. Eğer seçiminiz atkıda ise yukarı ok seçimi atkı ipliklerinin başına, aşağı ok ise sonuna kadar uzatır.

Mevcut dikdörtgen seçim alanı dışında istediğiniz yere Ctrl tuşuna basılı tutup tıklayarak da seçiminizi uzatabilirsiniz. Seçim dikdörtgenini küçültmenin tek yolu ise yeniden seçim yapmaktır.

Sağdaki menü, seçilmiş bir alan yokken ve seçim aracı aktif iken görülür. Yandaki son üç öğe, taslağın başından mevcut bağlantı noktasına kadar ya da mevcut bağlantı noktasından taslağın sonuna ya da bağlantı noktalarını içeren taslaktaki tüm çözgüleri kapsayan yeni bir seçim yapmanıza olanak sağlar.

Diğer menü içerikleri diğer alanlarda da vardır, menü içerikleri ana menüdeki öğelerle tamamen aynıdır.



## **Bazı Benzer Yazılımlar**

- WeaveMaker – Designer Software LLC.  
*<http://www.weavemaker.com/1/index.php>*
- DB-Weave – Brunold Software  
*<http://www.brunoldsoftware.ch/dbw.html>*
- JacqCAD MASTER – JacqCAD International  
*<http://www.jacqcad.com>*
- Easy Weave – Ned Graphics  
*<http://ng.nedsense.com/fashion-design/easy-weave/>*