

LynxLoom

Voor Macintosh en Windows

Versie 4.0

Rob van der Galiën & Lynx studio

WEEFTECHNISCHE GEGEVENS

LynxLoom is geschikt voor tafel- en trapgetouwen van 2 tot 22 schachten en trappers. Deze stel je zelf in op het werkscherm. Het standaard aantal draden voor een rapport in de ketting en inslag is standaard 1024 draden. Het weefsel heeft een stijgende ketting met omlaaggetrokken schacht. In het programma is de mogelijkheid de achterzijde van het weefsel te bekijken.

Per ontwerp kan in zgn. true color gewerkt worden. Dat betekent dat er een keuze gemaakt kan worden uit ruim 17 miljoen kleuren. In het palet zijn standaard 64 kleuren ondergebracht om snel te kunnen gebruiken. Kleuren kunnen eenvoudig uit een bestaand ontwerp gekopieerd worden met de kleurpipet.

PROGRAMMA TECHNISCHE GEGEVENS

LynxLoom gaat uit van de volgende systeemeisen:

- x een Macintosh Power Pc met minimaal systeem 8.5 of OS X 10, of een Windows computer met minimaal Windows 95
- x minimaal 6 Mb vrij conventioneel geheugen
- x minimaal 4 Mb vrije ruimte op de harde schijf

AUTEURSRECHT

Deze handleiding valt onder de bescherming van Copyright 2001 Rob van der Galiën & Lynx studio, alle rechten voorbehouden. De inhoud van dit document mag niet zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Rob van der Galiën & Lynx studio's, in zijn geheel noch gedeeltelijk worden gekopieerd, gefotokopieerd, verveelvoudigd, vertaald, of in een elektronische of voor machines leesbare vorm worden overgenomen. Alle software beschreven in dit handboek valt onder Copyright 2001 Rob van der Galiën & Lynx studio, alle rechten voorbehouden. De verspreiding en verkoop van deze producten zijn uitsluitend voor het gebruik van de oorspronkelijke koper bedoeld. Wettige gebruikers van deze programma's is het hierbij slechts toegestaan de programma's voor persoonlijk gebruik, vanaf hun informatiedragers op maximaal 2 computers te installeren. Het is verboden om deze producten te verkopen. Verspreiden van de demo-versie mag alleen in zijn oorspronkelijke vorm als Stuffit- of zip-bestand.

DEMENTI

Rob van der Galiën & Lynx studio's garanderen op geen enkele wijze, zowel direct als indirect, de kwaliteit van de programma's beschreven in deze gebruiksaanwijzing. Dit geldt tevens voor de presentatie, handelswaarde of geschiktheid voor welk doel dan ook. Deze programma's zijn zoals ze worden verkocht.

De kwaliteit en de prestatie zijn volkomen het risico van de koper. Indien de programma's na aankoop gebreken vertonen, is de koper (en niet de samensteller van de programma's, Rob van der Galiën & Lynx studio's, hun wederverkopers, of handelaren) verantwoordelijk voor alle eventuele schade.

Rob van der Galiën & Lynx studio zijn in geen enkel geval verantwoordelijk voor welke vorm van schade dan ook die veroorzaakt is door een fout in de programma's, zelfs in gevallen waar het bedrijf ervan op de hoogte is. Sommige wetten verbieden het uitsluiten of beperken van stilzwijgende garanties of van de verantwoordelijkheid voor incidentele

of door fouten veroorzaakte schade, zodat de hierboven aangegeven beperking of uitsluiting misschien niet van toepassing is.

Dit programma is uitgebreid getest voor het uitkwam. Hiermee hopen wij alle fouten in het programma ontdekt en gecorrigeerd te hebben. Door de complexiteit van het programmeren kan een programmeerfout echter onopgemerkt zijn gebleven. Naast fouten in het programma komt het voor dat er fouten op de betreffende harde schijf voorkomen, waardoor Lynxloom niet meer deugdelijk werkt. In zulke gevallen is het aan te raden het programma opnieuw te installeren.

REGISTRATIE EN BEPERKTE GARANTIE

Aankoop van LynxLoom houdt in dat je het programma registreert, waarna u een persoonlijke code ontvangt, die alle mogelijkheden van het programma ontsluit.

Mocht je het programma op cd-rom besteld hebben dan geldt hierop een garantie van uiterlijk 30 dagen na aankoop. Als je een defecte cd-rom hebt, neem dan contact op met Lynx studio.

Als je op een programmeerfout bent gestuit, stuur dan een beschrijving per email, van wat je bent tegengekomen. Zodra het probleem verholpen is wordt je op de hoogte gesteld van een update die gedownload kan worden.

Het is altijd mogelijk een email te sturen met een omschrijving van de technische problemen die je ondervindt met het programma, of met suggesties ter verbetering c.q. uitbreiding. Indien mogelijk zullen wij fouten verhelpen en suggesties implementeren in toekomstige versies van LynxLoom..

Rob van der Galiën & Lynx studio
www.lynxstudio.nl

Windowmenu code by David Grogono, dave@realsoftware.com

INSTALLATIE EN KOPIEREN

Als je LynxLoom hebt gedownload is het een zgn. stuffit-bestand met de extensie .sea (Windows: zip-bestand, decomprimeren met bijvoorbeeld 'Winzip'). Door hierop te dubbelklikken wordt het gedecomprimeerd en levert het een directory op met de naam 'LynxLoom'. Verplaats de map bij voorkeur naar de map 'Programma's' op uw Macintosh of Windows computer.

Als u de cd-rom hebt aangeschaft kunt u de gehele map verplaatsen van de cd-rom naar bijvoorbeeld de map 'Programma's' op je harde schijf. Installeren komt dus neer op een kopie maken van dit bestand.

Bij de geregistreerde versie ontvangt je een uitgebreide handleiding.

STARTEN

Dubbelklik op het Lynxloom-icoon. Na het starten van LynxLoom verschijnt het ontwerpvenster met het logo van de makers. Het logo laat je weer verdwijnen door op de knop 'Ok' te klikken. Bij bepaalde voorkeursinstellingen wordt automatisch het ontwerp geladen waar het laatste aan was gewerkt.

Het programma is verder klaar voor gebruik.

DEMO MODE EN REGISTRATIE

Door het betalen van LynxLoom kunt je het programma registreren. Je ontvangt in dat geval een registratienummer; dat u in combinatie met je naam kunt invoeren in het voorkeursdialogvenster.

Registratie

Start LynxLoom. Als het about-venster verschijnt klikt je op de tab met de naam 'Voorkeuren'.

Klik in het eerste tekstvakje onder het woord 'Registratie' en typ exact je naam in, zoals je die bij de registratie hebt opgegeven en sluit dat af met een RETURN (Windows: ENTER). Typ hierna het ontvangen nummer in de 4 vakjes daaronder en sluit dit ook weer af met een RETURN (Windows: ENTER).

Als de combinatie van naam en nummer correct is ingevoerd is het programma op je naam geregistreerd en bent je een officieel gebruiker geworden.

Je hebt nu recht op gratis updates en een zekere mate van ondersteuning bij problemen. Je kunt daarvoor per email contact opnemen met Rob van der Galiën & Lynx studio via het volgende emailadres:

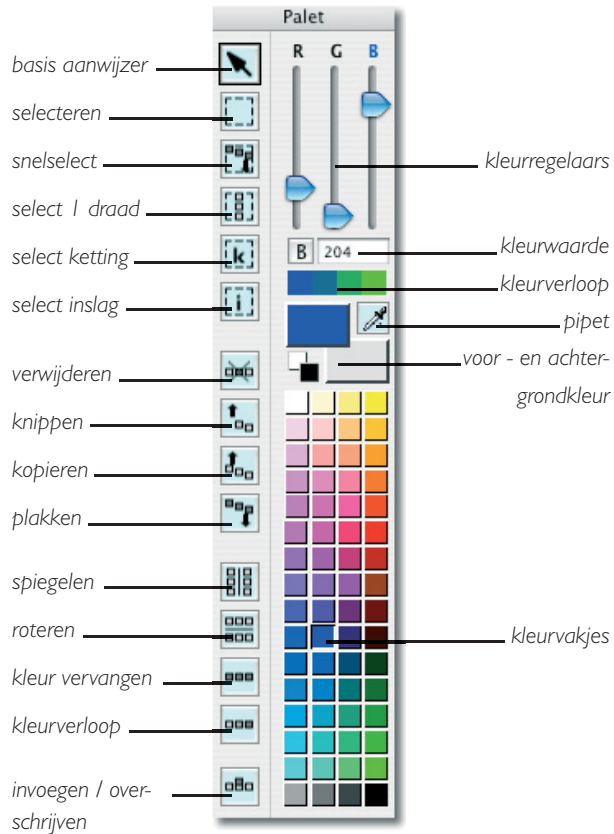
lynxstudio@mac.com

Tevens verandert in het aboutvenster de tekst van 'Niet geregistreerd' in 'Geregistreerd', gevolgd door je naam en het registratienummer.

Hierna zijn alle beperkingen van LynxLoom in demo-mode weggelaten en kunnen alle op dat moment geïmplementeerde opties van het programma gebruikt worden.

Beperkingen in demomode

In de demomode is het niet mogelijk je voorkeuren op te slaan.

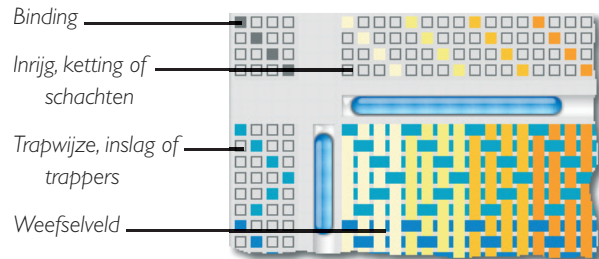


GEBRUIK (Algemeen)

Het programma heeft als standaardinstelling een trapper- en schachtenrij van vier: De handleiding is hierop gebaseerd.

Je begint meestal met het bepalen van de aanbinding. Je selecteert de vakjes door een klik met de muisknop. De aanwijzer is een zwarte pijl. Een geselecteerd vakje wordt donker grijs. Je wist een vakje door hier nogmaals te klikken. Het patroon van zowel ketting- als inslagdraden begin je vanuit de hoek bij de aanbinding. De aanwijzer is in dat geval een witte pijl met een klein draadje erachter. Je kiest eerst de draadkleur door een kleur aan te klikken in het palet. De geselecteerde kleur wordt zichtbaar in de kleurindicator in het palet boven de kleurvakjes. Je klikt daarna je patroon in de vakken van trapwijze en inrijg.

Slechts één vakje in een rij van vier kan van kleur worden voorzien. Klik je elders in het rijtje, dan wordt het eerste vakje gewist. In het weefselveld wordt tegelijk het weefsel opgebouwd. De draden van het weefsel liggen in het verlengde van de bijbehorende vakjes van de inrijg en trapwijze.



OVERZICHT VAN EEN ONTWERP

Met het overzicht kun je aan de hand van een klein stuk ontwerp een indruk krijgen van een totaal weefsel. Het ontwerp wordt in het overzicht herhaald tot de maximale afmetingen van het weefselvenster. Het biedt ook de mogelijkheid om een groot ontwerp in een keer te overzien. Klik de Overzichts-tab of kies het menu 'Project → Overzicht'.

Om terug te keren naar het normale weefselveld in de zgn. edit-mode, klik je op de Bewerk-tab of selecteer je het menu 'Project → Bewerken'.

TUSSENVOEGEN VAN EEN ENKELE DRAAD



In je ontwerp kun je losse draden tussenvoegen. Hiervoor klik je op de Invoeg-overschrijf-knop. De afbeelding op de knop veranderd.



Klik de juiste kleur in het palet voor de in te voegen draad.

Klik op de plaats waar de nieuwe draad moet worden tussengevoegd. De rest van het patroon schuift op. Klik de knop terug in de overschrijfstand als je niet verder wilt tussenvoegen.

SELECTEREN



- 1 Klik de Selectiekноп.
- 2 Klik de muiswijzer op het begin van het gedeelte dat je wilt manipuleren en houdt de muisknop ingedrukt. Tijdens het selecteren verandert de muiswijzer in de selectie-wijzer. Ver-

plaats de wijzer met ingedrukte muisknop tot het einde van het te selecteren deel en laat de muisknop los.

Het geselecteerde deel is nu gemarkeerd door 2 driehoekjes onder de ketting of naast de inrijg. Alle volgende acties vinden plaats met dit gemarkeerde deel.



VERWIJDEREN VAN EEN SELECTIE



- 1 Klik op de knop Verwijderen of selecteer het menu 'Edit → Verwijderen'.

- 2 Klik in de inrijg, trapwijze of weefselveld om de bewerking te bevestigen.

Na het verwijderen schuift het weefsel aan.

KNIPPEN VAN EEN SELECTIE



- 1 Bij het knippen van een selectie wordt deze ook uit het weefsel verwijderd op dezelfde manier als bij wissen. Alleen wordt het uitgeknipte gedeelte nu bewaard op het klembord (een speciaal deel van het computergeheugen), zodat het later weer gebruikt kan worden.

- 1 Klik op de knop Knippen in het palet.
- 2 Klik in de inrijg, trapwijze of weefselveld om de bewerking te bevestigen.

Let op! Er kan maar 1 selectie in het klembord geplaatst worden.

KOPIEREN VAN EEN SELECTIE



- 1 Klik op de knop Kopieer in het palet.
- 2 Klik in de inrijg of trapwijze om de bewerking te bevestigen.

Ook in dit geval wordt het de selectie in het klembord geplaatst, alleen wordt het nu niet uit het weefsel verwijderd.



PLAKKEN

Met plakken wordt de selectie die op dat moment in het klembord staat in het weefsel geplaatst op de positie waar je met de aanwijzer klikt.

Er kan nu doorlopend opnieuw geplakt worden door de muiswijzer op de gewenste plaats in de inrijg of trapwijze te klikken. Kies het standaard gereedschap om te stoppen met plakken.



SNELSELECT

Snelselect is een combinatie van selecteren, kopiëren en plakken.

- 1 Klik de Snelselect knop.
- 2 Selecteer het gewenste deel van trapwijze of inrijg.
- 3 Klik met de muiswijzer op de positie waar het geselecteerde gedeelte geplakt moet worden.

SPIEGELEN VAN EEN SELECTIE



Onder spiegelen verstaan we het omkeren van een selectie, dusdanig dat het verst gelegen deel nu dichtbij

komt te liggen en het dichtbijgelegen deel verder weg.

- 1 Klik op de spiegelknop in het palet.
- 2 Klik in de inrijg of trapwijze om de bewerking te bevestigen.



ROTEN VAN EEN SELECTIE



Roteren houdt in dat de selectie om de lengte-as van trapwijze of inrijg omgekeerd wordt.

- 1 Klik op de roteerknop.
- 2 Klik in de inrijg, trapwijze of weefselveld om de bewerking te bevestigen.



KLEUR VERANDEREN VAN EEN SELECTIE

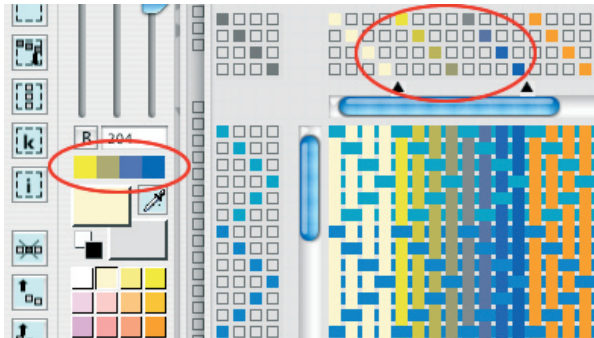


- 1 Klik de gewenste kleur in het palet.
- 2 Klik op de Kleur vervanknop.
- 3 Klik in de inrijg, trapwijze of weefselveld om de bewerking te bevestigen.

KLEURVERLOOP GEVEN AAN DE SELECTIE



- Je moet deze kleuren eerst in het kleurpalet selecteren als een kleurverloop. Ga als volgt te werk:
- 1 Klik in het kleurpalet een voorgrondkleur.
 - 2 Klik op het eerste vakje van het kleurverloop (de



kleine blokjes onder de kleurindicator).

- 3 Klik in het kleurpalet de eindkleur van je verloop.
- 4 Klik nu het laatste vakje in het kleurverloop..
- 5 Maak een selectie.
- 6 Selecteer de Kleurverloopknop in het palet.
- 7 Klik in de inrijg of trapwijze om de bewerking te bevestigen.

Een kleur bepalen m.b.v. een systeempalet

Klik met de muiswijzer op de kleurindicator (het grote vakje boven het palet). De systeem kleurenkiezer verschijnt. Op de macintosh kunnen dat verschillende methoden zijn, afhankelijk van de systeemversie en de geïnstalleerde systeem-palletten (bijvoorbeeld CMYK of RGB).

Lees de handleiding van het computersysteem voor meer informatie over het gebruik van systeempaletten.

Door op de achtergrond kleurindicator te klikken kan deze veranderd worden m.b.v. de systeem kleurenkiezer:

HET AANTAL SCHACTEN EN TRAPPERS WIJZIGEN

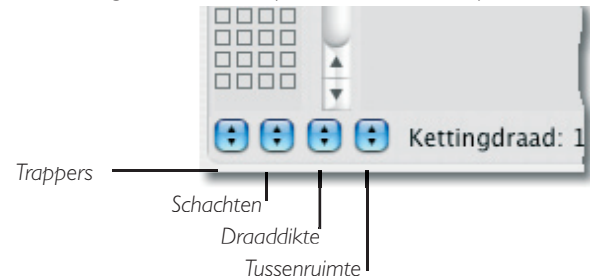
Selecteer de popup menu's links onder in het venster: Hierin kunnen achtereenvolgens het aantal schachten, trappers, de draaddikte en de ruimte tussen de draden bepaald worden.

Aantal trappers:

kies het gewenste aantal (2 t/m 22, standaard 4).

Aantal schachten:

kies het gewenste aantal, (2 t/m 22, standaard 4).



WIJZIGEN VAN DRAADDIKTE EN TUSSENRUIMTE

Je kunt zelf instellen hoe groot je de vakjes van inrijg en trapwijze wilt hebben (dikte van de draden). Je kunt ook instellen hoeveel je van de achtergrond tussen de draden wilt zien (afstand of tussenruimte).

Selecteer het popup-menu links onder in het venster.

Draaddikte:

kies het gewenste aantal (2 t/m 12, standaard 8).

Tussenruimte:

kies het gewenste aantal, (0 t/m 10, standaard 3).

MENU'S

Hieronder een aantal van de meest gebruikte menu-opties.

Nieuw

Er wordt een nieuw LynxLoom venster geopend met standaard 1024 draden voor inrijg en trapwijze en voorzien van 4 schachten en trappers, tenzij anders gespecificeerd via de voorkeuren.

Open

Er wordt een dialoogvenster geopend voor het laden van een eerder opgeslagen weefontwerp. Het betreffende ontwerp wordt in een nieuw venster geopend.

Opslaan Als

Er verschijnt een dialoogvenster waarin je kunt bepalen waar het ontwerp moet worden opgeslagen en onder welke naam. Als het ontwerp al eerder werd opgeslagen, wordt die naam in het dialoogvenster geplaatst. Anders wordt de naam 'weefsel' gebruikt met een volgnummer.

Opslaan als afbeelding

Geeft een dialoogvenster om het ontwerp vanuit de bewerkmodus of het overzicht als tekening op te slaan in de vorm van een pict-bestand (Macintosh) of BMP-bestand (Windows). Dit

bestand kan daarna in een tekenpakket worden geladen en verder bewerkt.

Print tabel

Print een tabel van de trapwijze en inrijg. De aanbinding wordt als een diagram afgebeeld.

Print afbeelding

Print het op het scherm zichtbare deel van het overzicht van het ontwerp.

Einde

Hiermee wordt het programma afgesloten. Als in het betreffende ontwerp vernaderingen aangebracht zijn, zal gevraagd worden of het huidige ontwerp nog opgeslagen moet worden. Op een Macintosh onder Mac OSX bevindt dit menu-item zicht onder het LynxLoom menu.

Nieuw Weefsel

Wist het ontwerp in het actieve venster. Als in het betreffende ontwerp vernaderingen aangebracht zijn, zal gevraagd worden of het huidige ontwerp nog opgeslagen moet worden.

Duplicateer Weefsel

Opent een nieuw venster met daarin een kopie van het ontwerp vanuit het actieve venster.

Help

Opent een venster waarin korte en eenvoudige omschrijving van de functies van LynxLoom geraadpleegd kunnen worden.

www.lynxstudio.nl