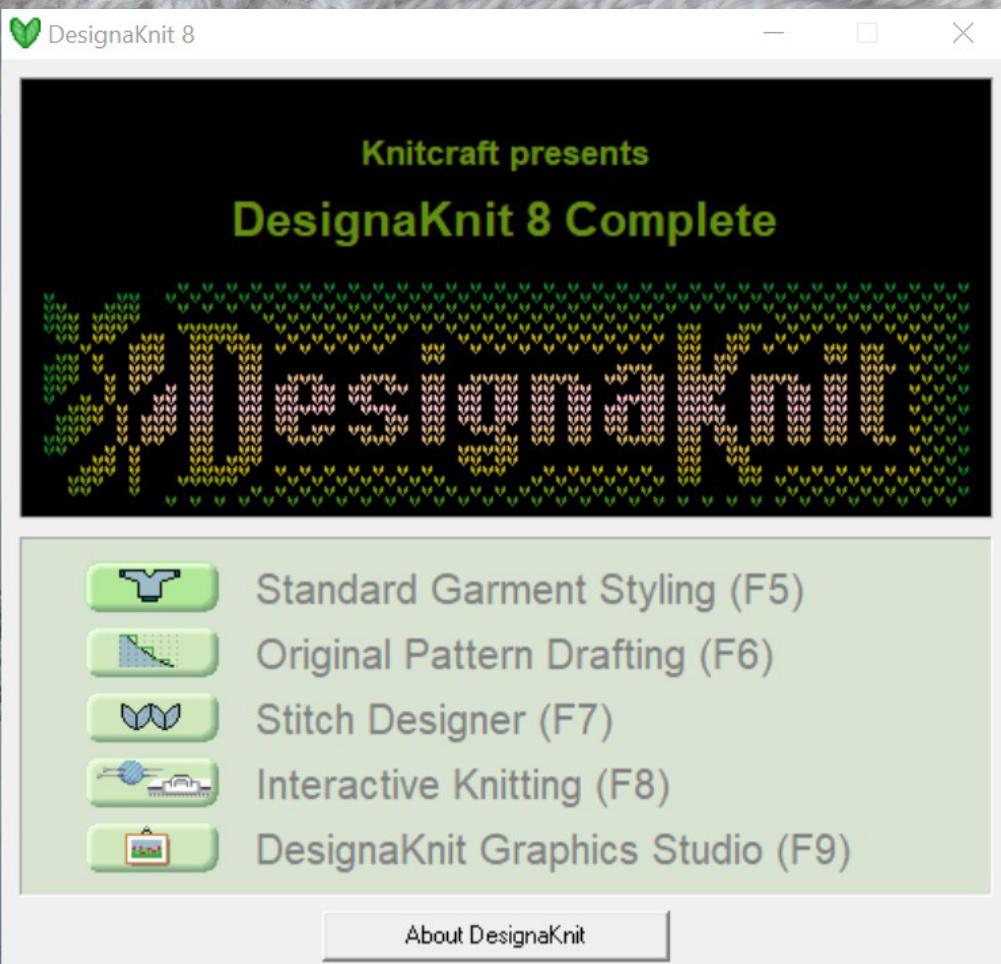


DesignaKnit 8

Guía Rápida en Español por Víctor Manuel Gómez



Contenidos I

Página # 008	Muestra de Tensión Rápida
Página # 010	STANDARD GARMENT STYLING PRENDAS Y PATRONES PREDEFINIDOS
Página # 035	INTERACTIVE KNITTING PUNTO INTERACTIVO
Página # 060	DK GRAPHICS STUDIO DK CREA GRÁFICOS E IMÁGENES
Página # 133	STITCH DESIGNER DISEÑO DE TIPO DE PUNTOS
Página # 153	ORIGINAL PATTERN DRAFTING CREA Y/O MODIFICA TUS PATRONES

Contenidos II

Página # 075	Convertir un gráfico en blanco y negro en un diseño de puntos.
Página # 100	Convertir un gráfico multicolor en un diseño de puntos.
Página # 114	Convertir una fotografía en un diseño de puntos.
Página # 148	Diseño de puntos con Texto.

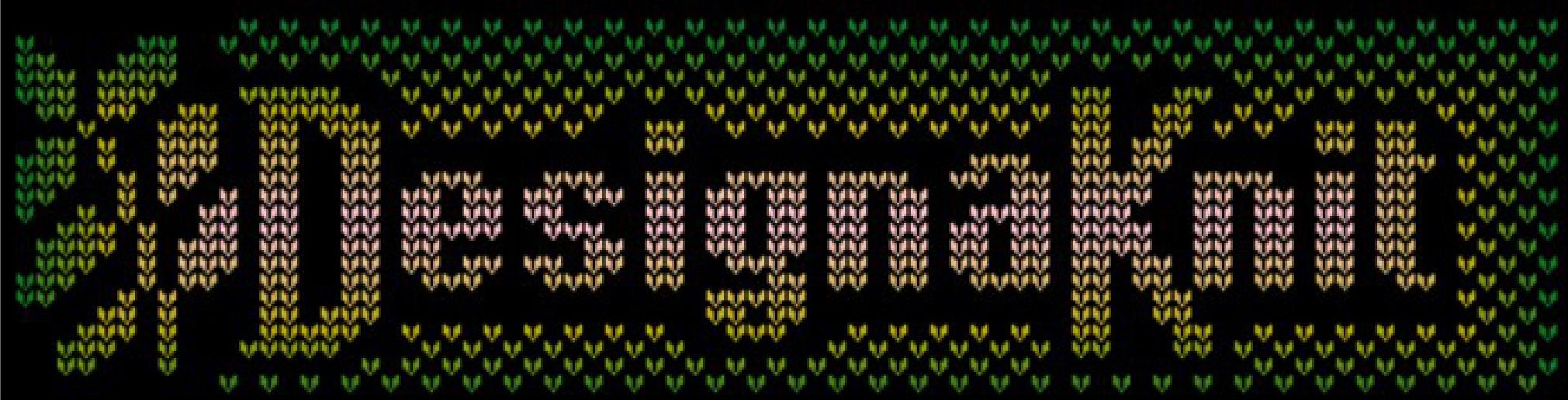
¿Qué es DesignaKnit 8?

Es un programa informático de diseño de prendas y patrones de punto para tejer a mano y/o en tricotosa.

Los más importante de este programa es que nos ayudará en nuestro proceso para tejer las prendas sin necesidad de realizar cálculos y de forma interactiva, pero además tendremos muchas más características que harán de este programa imprescindible para ti.

Otra característica importante es poder realizar nuestro propios diseños de punto sin restricciones por la tricotosa.

DesignaKnit 8 Complete



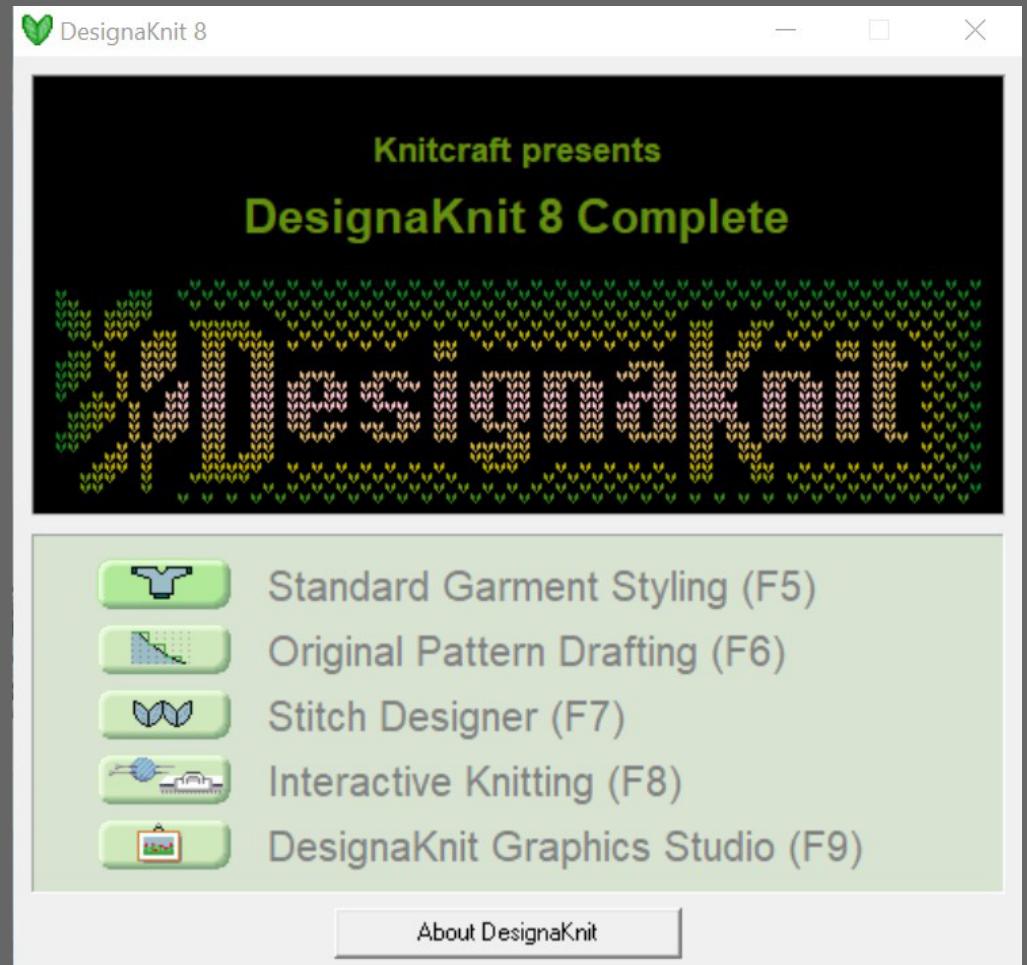
Abrir Designaknit

Haga doble click en el archivo **DesignaKnit8.exe** para abrir el programa o en su acceso directo si lo tuviera.



Menú Principal de Designaknit (DK)

Esta es la pantalla del menú principal.
A continuación se explica el significado de cada SECCIÓN

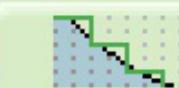


Menú Principal / Secciones de DK8



STANDARD GARMENT STYLING PRENDAS Y PATRONES PREDEFINIDOS

Puedes seleccionar de una gama de prendas estándar, utilizar tablas de medidas, introducir las medidas deseadas y ajustar a nuestro gusto el diseño de la prenda.



ORIGINAL PATTERN DRAFTING CREA Y/O MODIFICA TUS PATRONES

Trazar patrones de prendas. Puedes crear nuevos patrones y/o prendas modificando las preestablecidas o comenzando desde cero.

STITCH DESIGNER DISEÑO DE TIPO DE PUNTOS



Puedes seleccionar entre más de 1000 tipos de puntos incorporados o bien hacerte los tuyos y previsualizar el resultado final.



INTERACTIVE KNITTING PUNTO INTERACTIVO

Recibes instrucciones fila a fila mientras haces punto con tu tricotosa, con avisos para menguados, aumentos, montado y cerrado de puntos... etc.



DK GRAPHICS STUDIO DK CREA GRÁFICOS E IMÁGENES

Convierte cualquier imagen (fotografías, logos, tarjetas perforadas escaneadas, etc.) en un patrón de puntos.

CÓMO TEJER UN MUESTRA DE TENSIÓN RÁPIDA

Como ya sabes antes (no en todos los casos) es necesario hacer una MUESTRA DE TENSIÓN en nuestra tricotosa. Con esos datos sabremos la cantidad de puntos y filas que habrá en 10 cms.

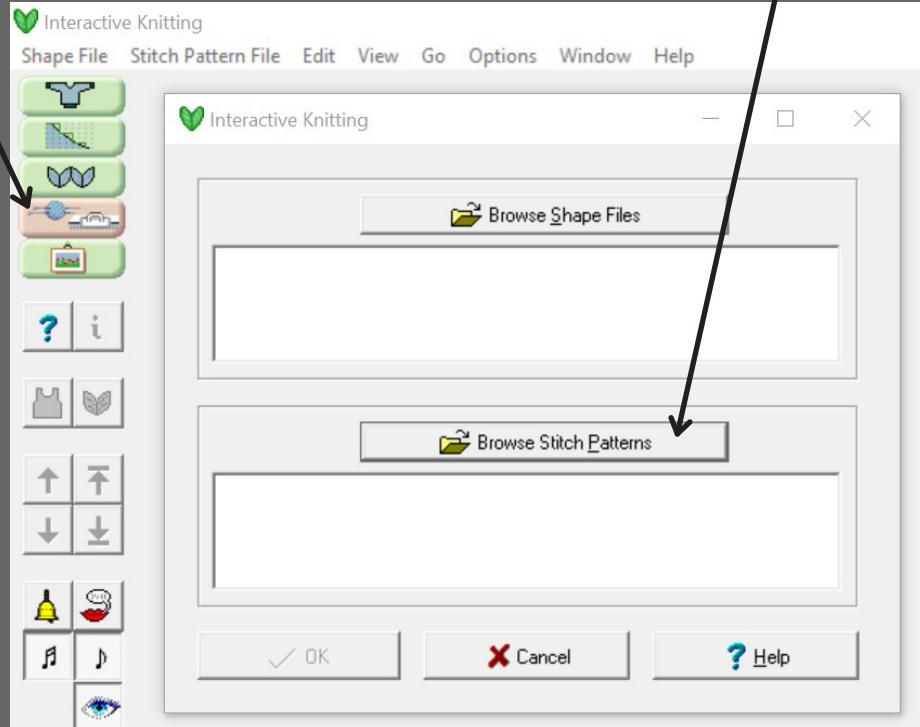
Siempre varía dependiendo de:

- El hilo o fibra que se vaya a utilizar.
- Si es la misma fibra pero no el mismo color también.
- Si se utiliza algún diseño de punto (Fair-isle, tuck, weaving, calado, etc.)
 - La tensión del mástil y del carro utilizada.

Los datos facilitados en dicha Muestra de Tensión serán introducido en DK para que realice los cálculos automáticamente y nuestra labor de tejer sea mucho más sencilla.

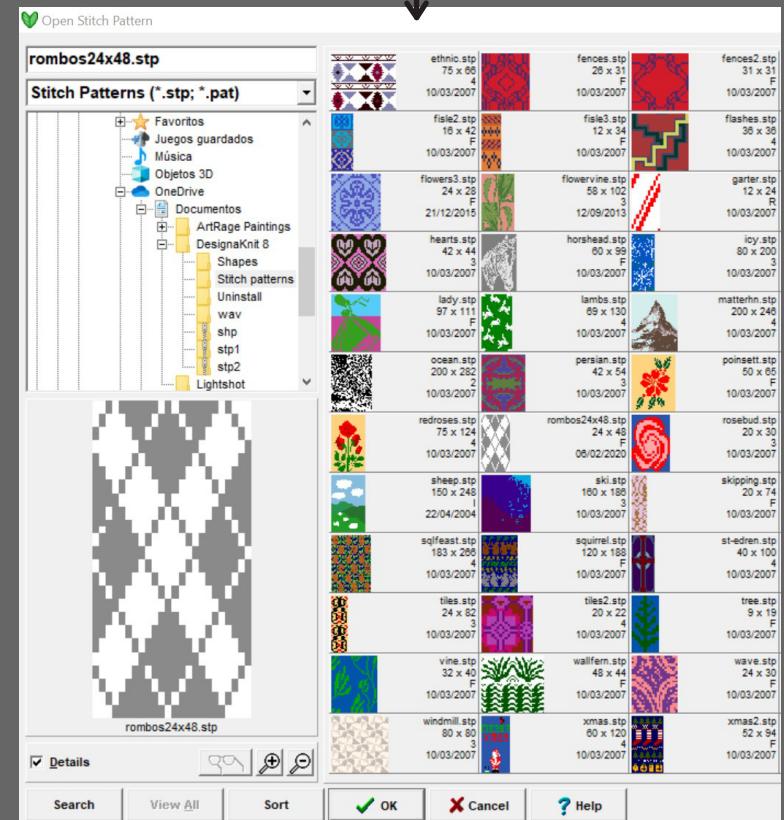
(*) Más información sobre la muestra de tensión en el blog.

**(1) Haz click en la sección:
INTERACTIVE KNITTING**



**(2) Haz click en
“Browse Stitch Patterns”**

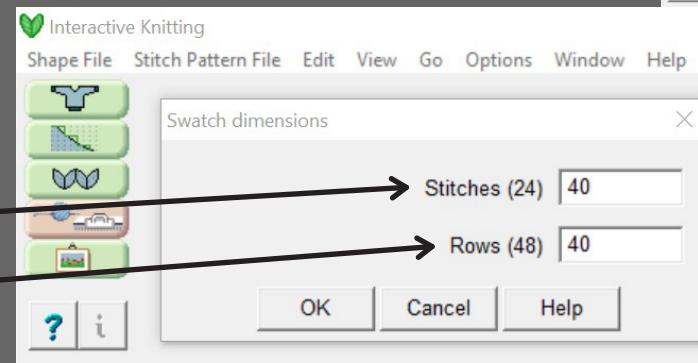
**(3) Elige el diseño de
punto deseado y pulsa OK**



**(4) Indica el tamaño que
deseas para tu muestra:**

STITCHES = PUNTOS

ROWS = LÍNEAS



**(5) Una vez terminada la
Muestra, toma medidas en 10
cms de alto y ancho de los
puntos y filas/líneas.**

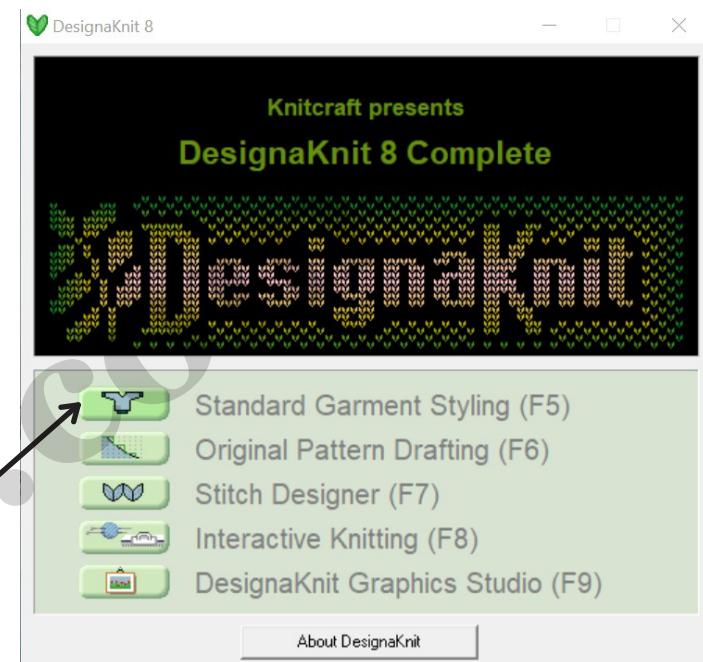


Standard Garment Styling (F5)

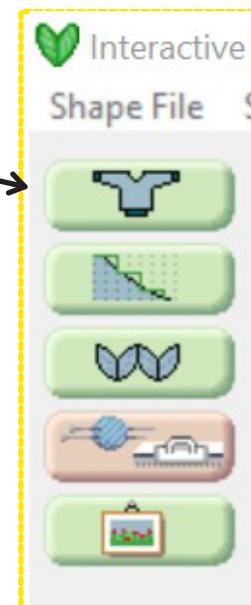
STANDARD GARMENT STYLING **PRENDAS Y PATRONES PREDEFINIDOS**

Puedes seleccionar de una gama de prendas estándar, utilizar tablas de medidas, introducir las medidas deseadas y ajustar a nuestro gusto el diseño de la prenda de forma muy intuitiva.





Para realizar una prenda desde las
predefinidas que ya tiene DesignaKnit,
haz click en este icono:
“STANDARD GARMENT STYLING”





Nueva Prenda
Prenda ya Existente
Introducir talla personalizada



**Haz click en NEW GARMENT (Nueva Prenda)
y sigue las instrucciones en pantalla.**

Aquí podéis ver la diferencia del tipo de mangas para elegir entre las predefinidas:





Haz click según tus preferencias para que el programa cree el tipo o diseño de prenda que deseas.

Select Garment Type

Wearer

Age group

Baby Bebé
 Child Niño/a
 Adulto Adulto

Gender

Female Mujer
 Male Hombre

Garment type

Sweater Jersey
 Cardigan Chaqueta
 Vest Chaleco
 Sleeveless pullover S/mangas
 Skirt Falda

Tops

Sleeve Mangas

Straight Recta
 Raglan Ranglan
 Set-in Unida
 Saddle Martillo

Front neck Cuello delant.

Vee En V
 Round Redondo
 Straight Recto
 Square Cuadrado

Back neck Cuello espalda

Vee En V
 Round Redondo
 Straight Recto
 Square Cuadrado

Skirts Faldas

Symmetric Simétrica
 Asymmetric Asimétrica

No of panels

Nº de paneles

3 panels mixed
3 paneles mezclados

OK

Cancel

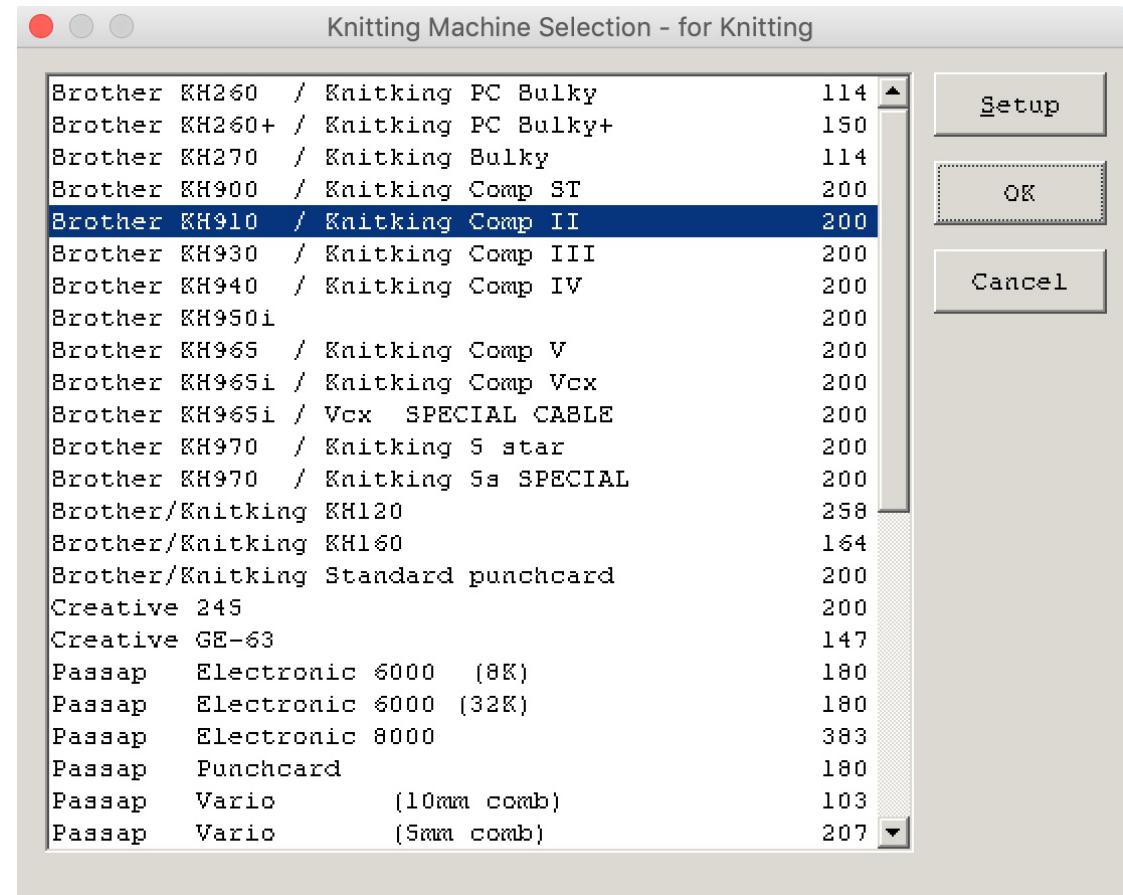
Help



Si es la primera vez que entras, aparece esta pantalla y tienes que elegir como vas a tejer tu prenda; si con tricotosa (a máquina) o punto a mano.



Para tejer con tricotosa selecciona el icono de la izquierda y seguidamente elige el modelo de tricotosa que tienes.



**En caso de querer modificarlo más tarde, lo puedes cambiar en el menú:
Options/Method of Knitting**



Previamente has tenido que tejer una Muestra de Tensión en tu tricotosa.

Anota las medidas e introduce dichos datos en las casillas adecuadas.

Escoge una de las opciones y lo puedes hacer por:

(A) Puntos y Vueltas en 10 cms.

(B) Ancho de 40 Puntos y Alto de 60 Vueltas en cms.

(*) También puedes añadir información o notas de la tensión utilizada en la muestra o lo que consideres útil recordar en un futuro.

(D) Aquí también podrás indicar la Muestra de Tensión del Elástico (Ribber) en caso que vayas a hacer: Bajo de Prendas, Puños y Cuellos.

Tensions + Notes for Untitled

Main Tensions

(A) Stitches per 10 cm 32.00
Rows per 10 cm 40.00

(B) Width of 40 stitches in cm 12.50
Height of 60 rows in cm 15.00

Set from shape file Set from default Set as default Show default

Welt, Cuff, and Neckband Tensions

(D) Stitches per 10 cm 35.20
Rows per 10 cm 44.00

Width of 40 stitches in cm 11.36
Height of 60 rows in cm 13.64

Tension dial setting or needle sizes

(*) Información sobre la tensión/agujas (opcional)

Notes about this shape file

(*) Notas sobre esta prenda (opcional)

OK Cancel Help



Esta casilla te permite elegir el tipo de holgura que tendrá tu prenda.

No te preocupes, esto luego lo puedes volver a cambiar o modificar:

CASUAL:

Holgura amplia (Ejemplo en jersey añade 14 cms. al pecho de holgura)

CLASSIC:

Holgura normal o estándar. (10 cms.)

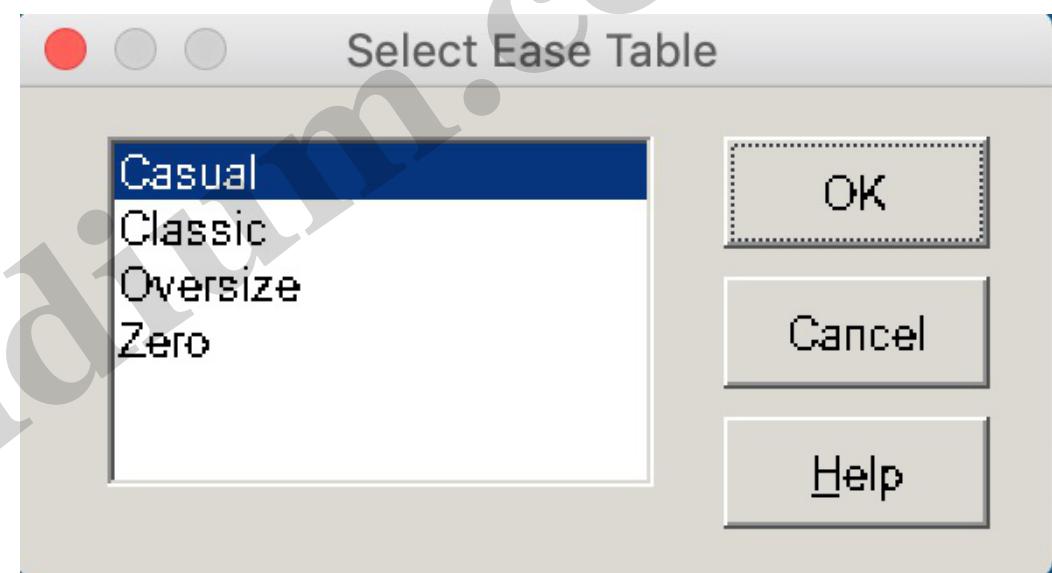
Oversize:

Holgura máxima. (20 cms.)

ZERO:

Holgura cero. (0 cms.)

HOLGURA DE LA PRENDA





Ahora hay que definir la talla corporal que más se adapte a las medidas tomadas y podemos elegir entre dos métodos:

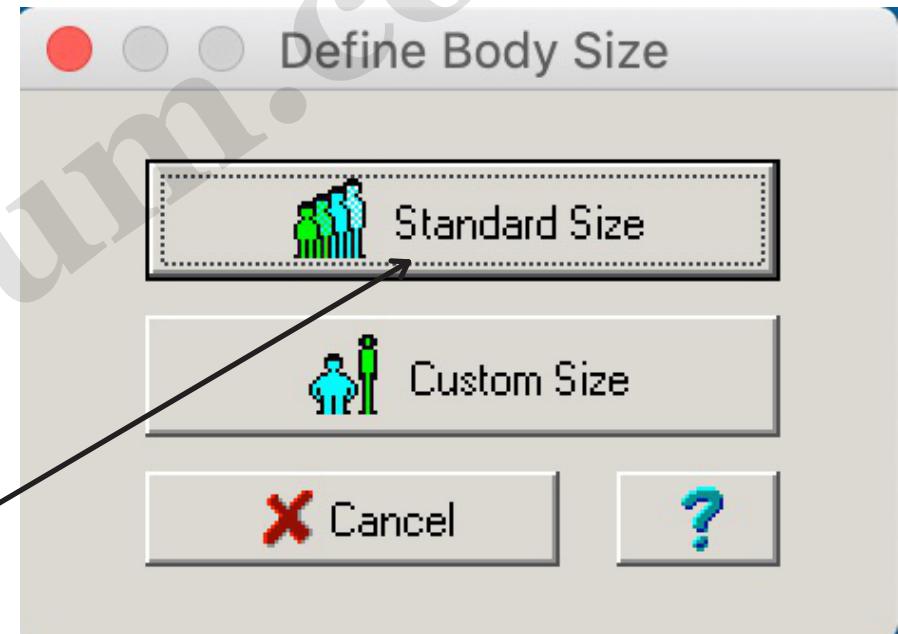
STANDARD SIZE:

Es una tabla de medidas utilizada en la industria que podremos modificar.

CUSTOM SIZE:

Puedes introducir todas las medidas que hayas tomado a la persona al que le vas a tejer la prenda.

Haz click en el primer botón:
STANDARD SIZE





Selecciona la talla* que deseas de listado.

Debes de elegir del listado de tallas la que más se parezca/adapte a las medidas deseadas, si alguna no coincide lo puedes cambiar en la siguiente pantalla.

Tipo	Nombre Por Talla De Pecho	Standard Sizes (Adult Male)			
		Pecho	Cintura	Cadera	
Source	Name	Chest	Waist	Hip	Dress
standard	cheat 87 (34")	87.0	74.0	91.0	
standard	cheat 92 (36")	92.0	78.0	96.0	
standard	cheat 97 (38")	97.0	83.0	101.0	
standard	cheat 102 (40")	102.0	88.0	106.0	
standard	cheat 107 (42")	107.0	96.0	112.0	
standard	cheat 112 (44")	112.0	102.0	117.0	
standard	cheat 117 (46")	117.0	106.0	122.0	
standard	cheat 122 (48")	122.0	112.0	128.0	

* (Mide el contorno de pecho con una cinta métrica y escoge de la lista la talla que más se acerque a dicha medida.)

Copy Help
OK Cancel



Standard Garment Styling (F5)

Medidas derivadas de:
(La talla que hemos
seleccionado anteriormente)

Aquí podemos modificar la
holgura por separado



Desde la nuca hasta el bajo de la prenda Nape to garment length

Cuando te sitúas
dentro de cada casilla
se muestra el gráfico
correspondiente

Body Measurements

Derived from: standard / chest 87 (34")

Body Measurement		
Pecho	Chest	87.0
Cintura o cadera	Waist or hip	91.0
De hombro a hombro	Shoulder to shoulder	37.0
Largo brazo	Arm length	61.0
Profundidad de sisa	Arm hole depth	63.5
Bíceps	Upper arm	22.0
Puño/Muñeca	Wrist	31.0
		16.5

Ease
14.0
10.0
1.0
0.0
0.0
2.5
14.0
8.0

Dimension affected		
Ancho cuerpo a la axila	Body width at armpit	50.5
	Body width at row 1 S/S	50.5
	Entire garment length	61.0
	Largo total prenda	

Recommended ease
Holgura recomendada
14.0

Casual

Copy Paste

OK Cancel Help

Aquí puedes
modificar la holgura
total de la prenda

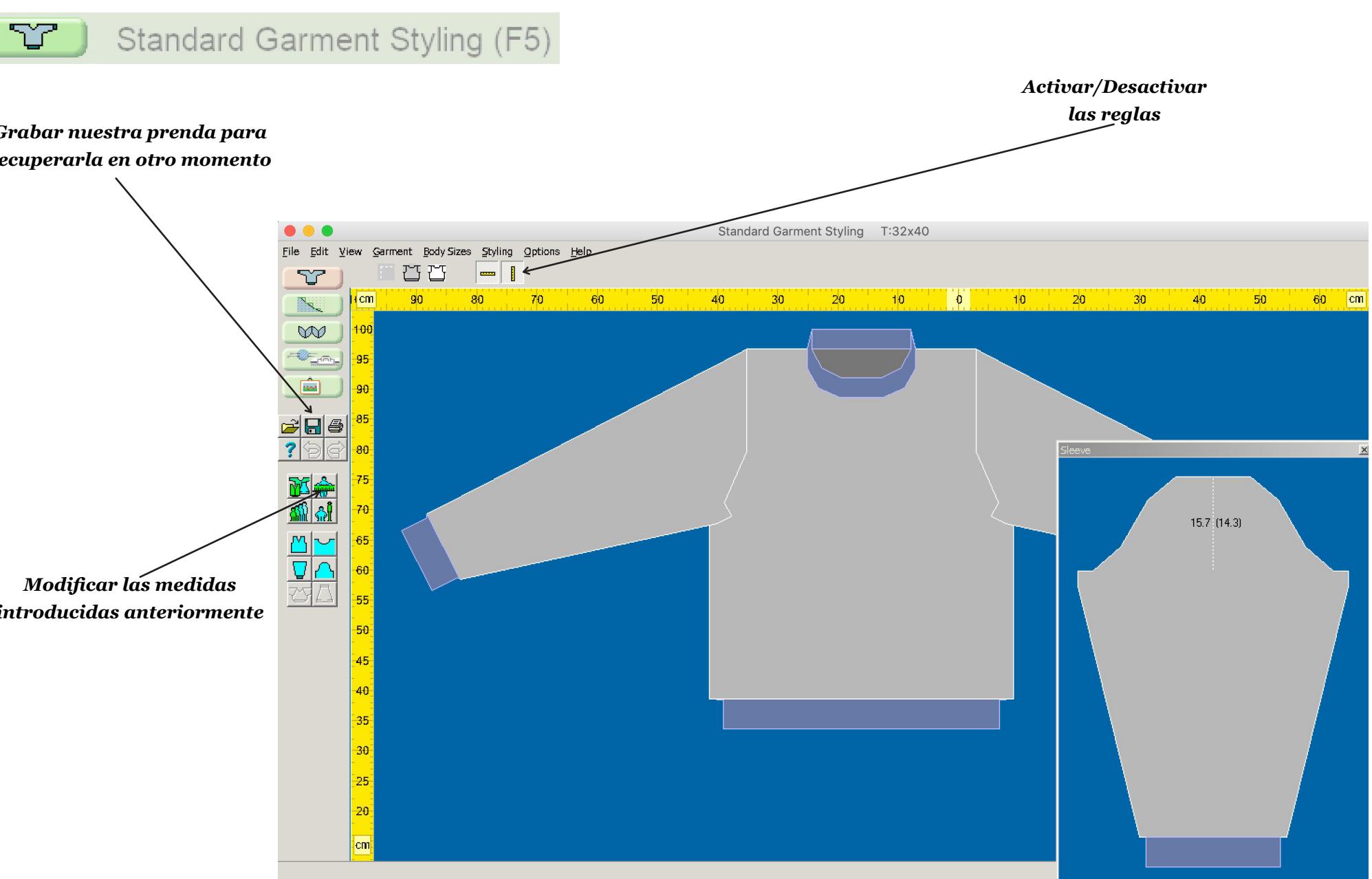
Pulsa OK para hacer una prenda estándar o bien
modifica las medidas por separado si fuera necesario.



Standard Garment Styling (F5)

Grabar nuestra prenda para recuperarla en otro momento

Activar/Desactivar las reglas





DIFERENTES TIPOS DE MODIFICACIONES QUE SE PUEDEN HACER EN LOS PATRONES PREDEFINIDOS EN DK

En Menú Principal/Styling/





Standard Garment Styling (F5)

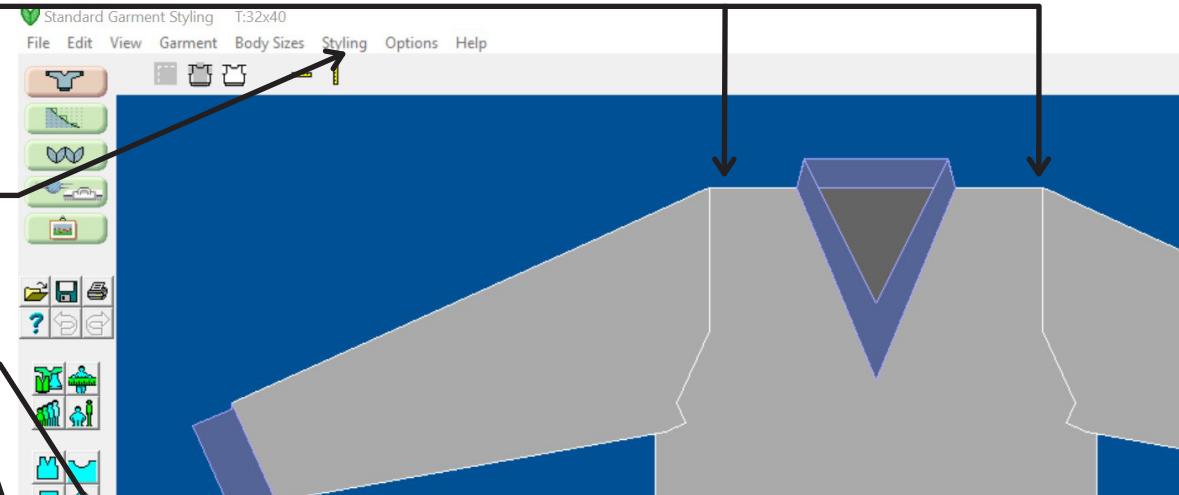
MODIFICAR LA CAÍDA DEL HOMBRO

Menú/Styling/Body/

Teclear la cantidad deseada en la casilla “Shoulder drop”,

Pulsa “Apply” para ver el cambio

Luego, OK para aceptar.



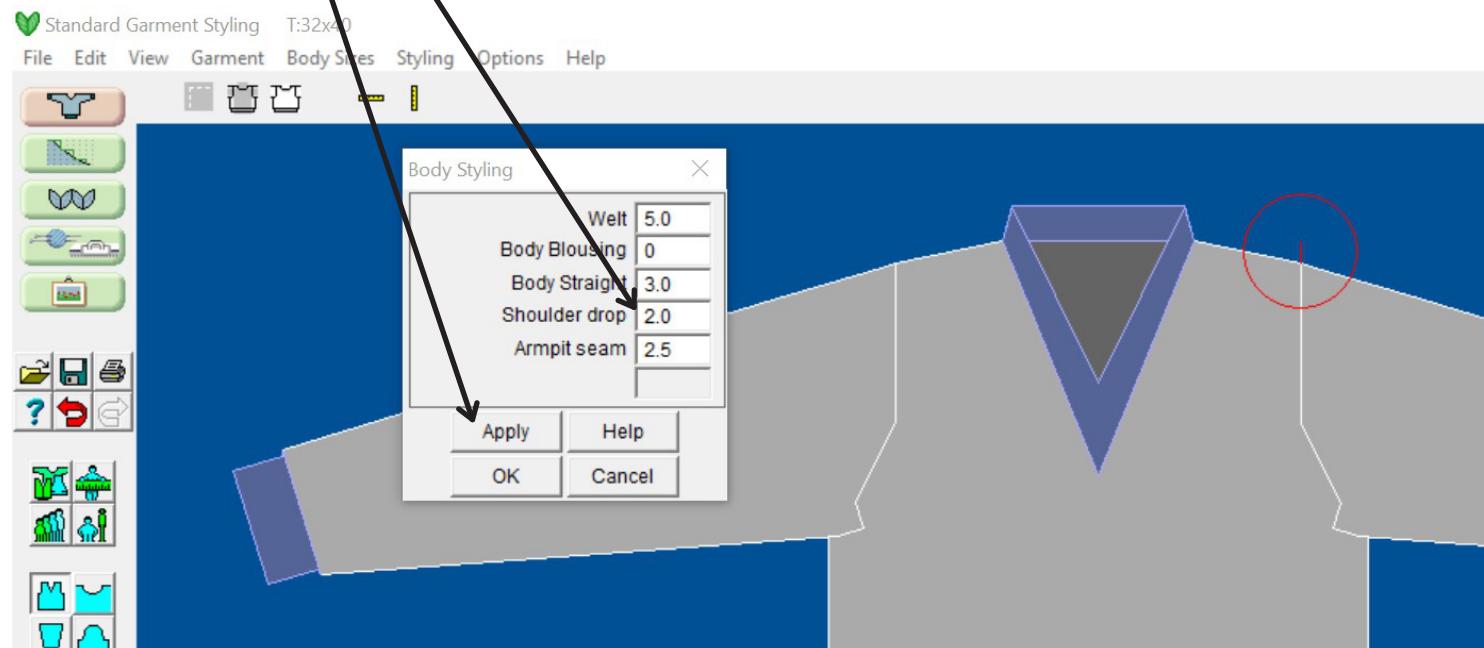
ESTILO DEL CUERPO

WELT - Ancho del elástico en el bajo

Body Blousing -
Ablusado en el bajo de la prenda

Body Straight - Forma recta en la sisa

Armpit seam - Ancho de sisa





Standard Garment Styling (F5)

También podemos modificar las diferentes partes de nuestra prenda en el siguiente menú:

Styling/Neck

Styling/Sleeve

Styling/Sleeve Head

RECUERDA:

Que al hacer click en cada casilla, en la imagen de la prenda se marca a que corresponde el cambio.

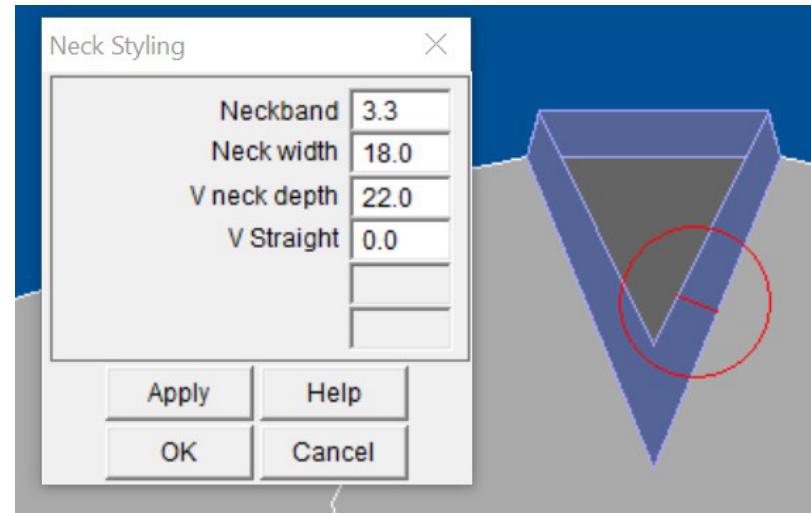
ESTILO DEL CUELLO

Neckband - Ancho del cuello

Neck width - Abertura del cuello

V neck depth - Largo del cuello en V/Pico

V Straight - Abertura recta

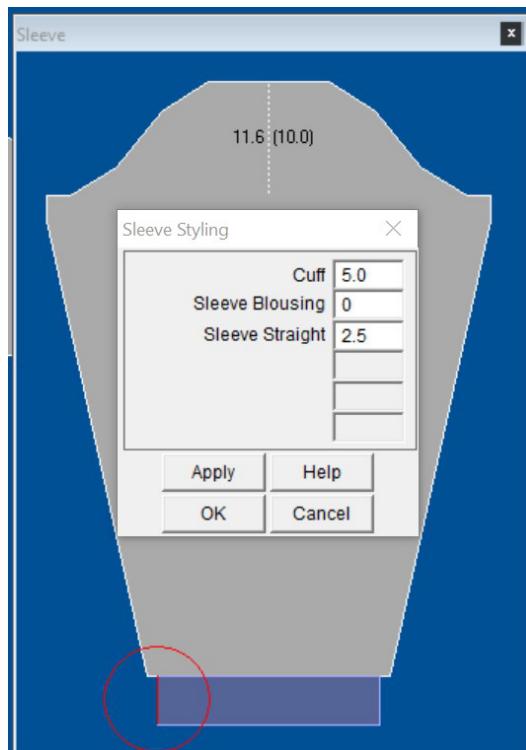


ESTILO DE LA MANGA

Cuff - Ancho del elástico del puño

**Sleeve Blousing - (Ablusado)
Holgura en la bocamanga**

**Sleeve Straight -
Manga recta en sisa**

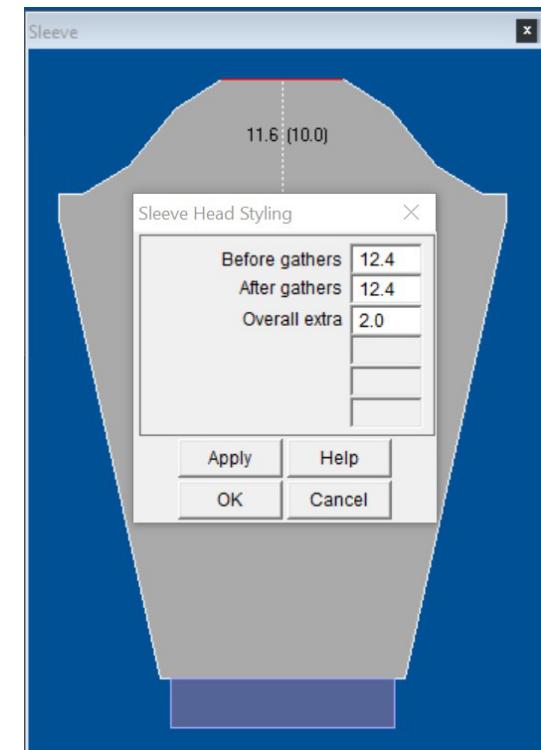


FORMA DE LA CORONA DE LA MANGA

Before gathers - (más ancho de corona para hacer un fruncido o recogido)

**After gathers -
Laterales de la corona**

Overall extra - Altura de la corona





Standard Garment Styling (F5)

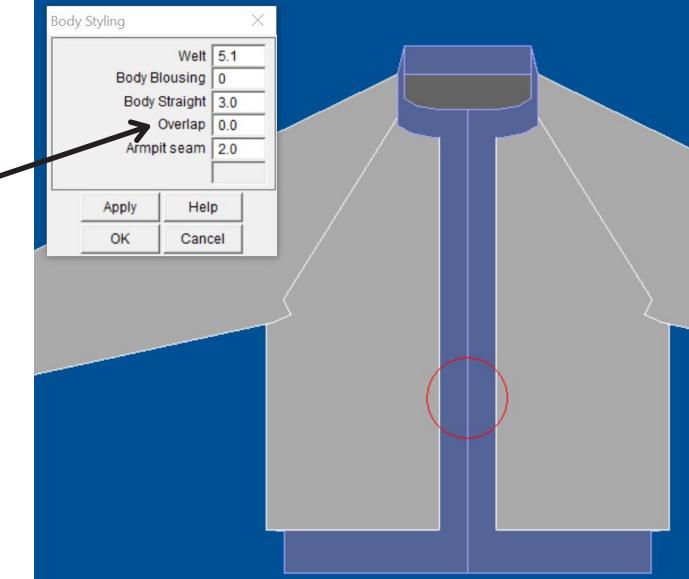
ESTILO DEL CUERPO EN CARDIGAN

Overlap - Cruce

(El resto explicado
anteriormente)

Welt	5.1
Body Blousing	0
Body Straight	3.0
Overlap	0.0
Armpit seam	2.0

Apply Help
OK Cancel



MANGA RANGLAN

Chest ease - Holgura en pecho

Upper arm ease - Holgura en bíceps

Neck width - Ancho del cuello

Auto neck width
Auto sleeve neck edge

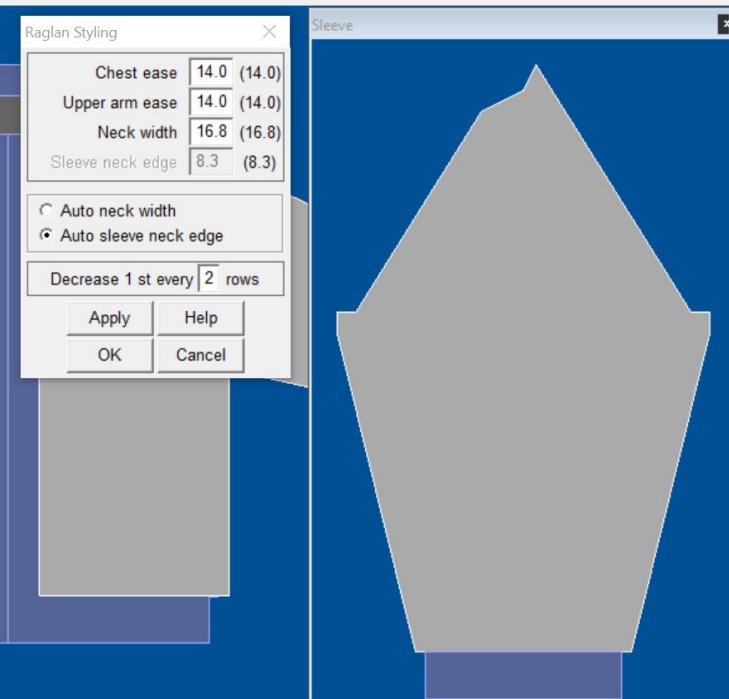
Decrease 1 st every X rows
Menguar 1 punto cada X líneas/vueltas

Chest ease	14.0 (14.0)
Upper arm ease	14.0 (14.0)
Neck width	16.8 (16.8)
Sleeve neck edge	8.3 (8.3)

Auto neck width
 Auto sleeve neck edge

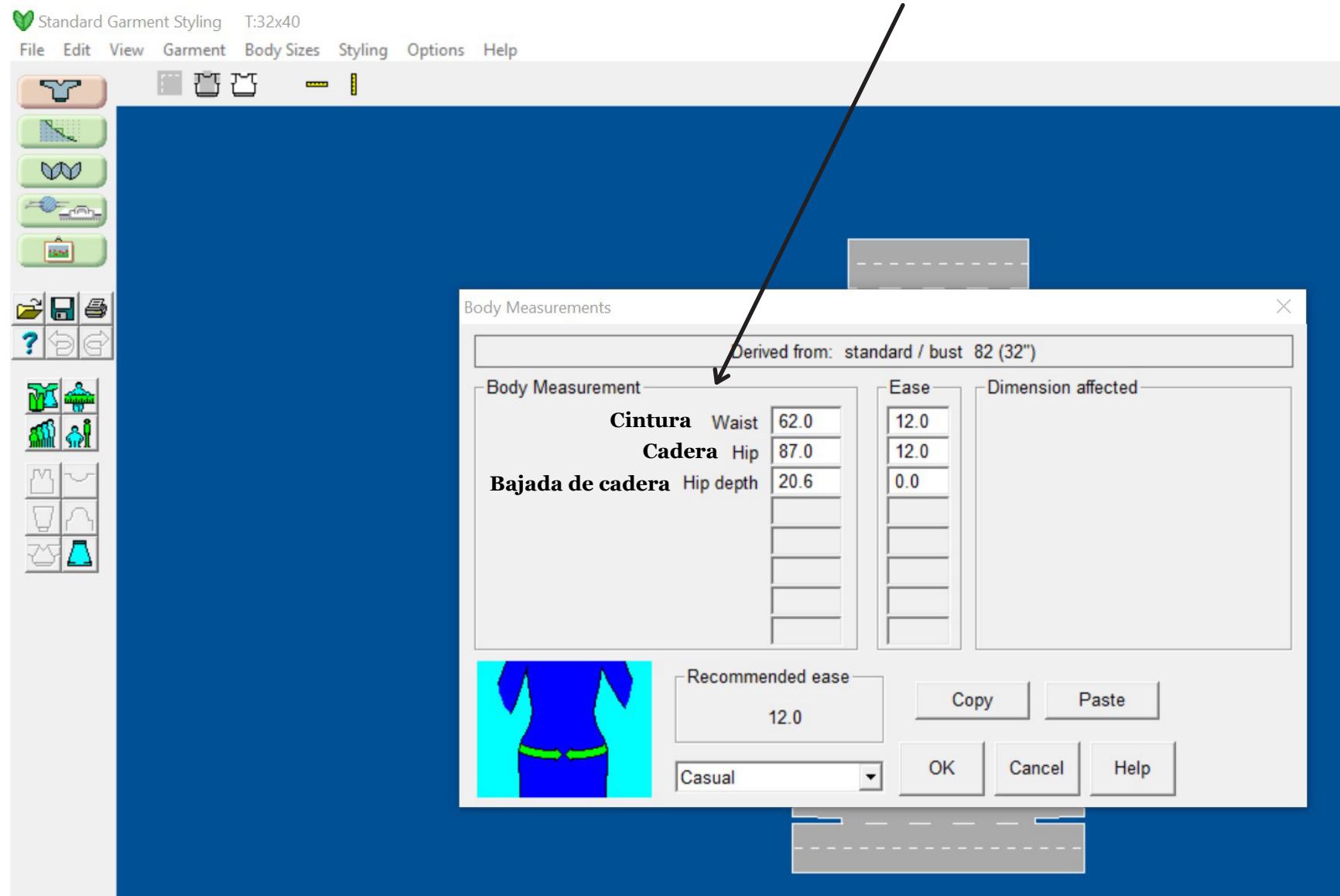
Decrease 1 st every rows

Apply Help
OK Cancel





Medidas de las faldas





ESTILO DE LA FALDA

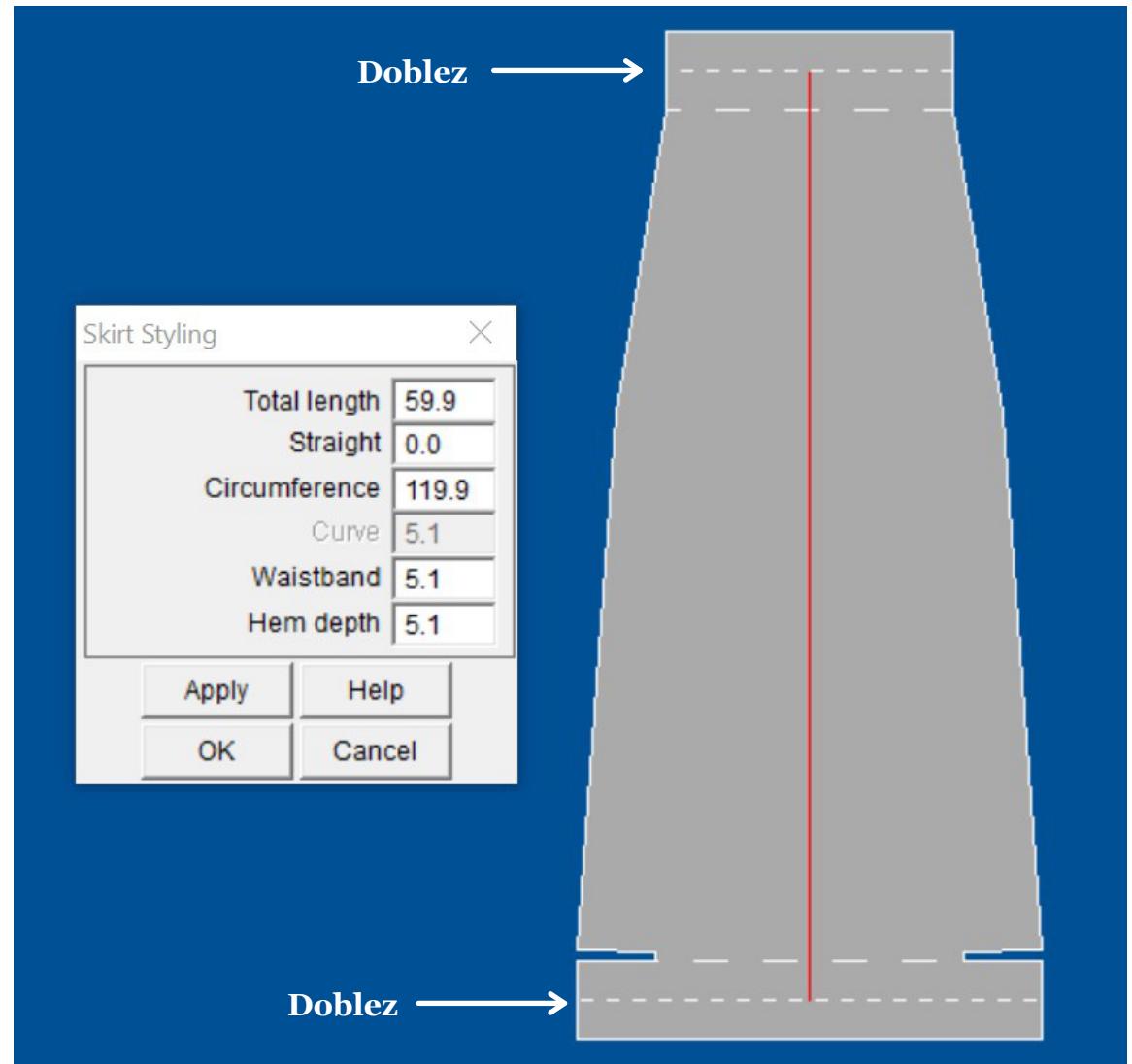
Total length - Largo total de la falda

Straight - Zona recta a partir de la cadera

Circumference - Circunferencia / Cantidad de vuelo de la falda en el bajo

Waistband - Cinturilla

Hem depth - Dobladillo en el bajo



OPCIONES PARA CONTINUAR

AÑADIR UN DISEÑO
DE PUNTO A
NUESTRA PRENDAS
(P.e.; Fair-Isle a
2 colores, Jaquard...)

TEJERLO DE FORMA INTERACTIVA:
(Que el propio programa nos guíe en el
proceso de tejido)

- CON TRICOTOSA MECÁNICA
- CON TRICOTOSA ELECTRÓNICA
- PUNTO A MANO

LLEVARLO A LA
SECCIÓN:
**ORIGINAL PATTERN
DRAFTING.**
(Para modificar el
patrón o bien crear
otro distinto
basándonos en el que
hemos acabado de
hacer)

IR A LA
SIGUIENTE HOJA

IR AL CAPÍTULO
TEJIDO INTERACTIVO

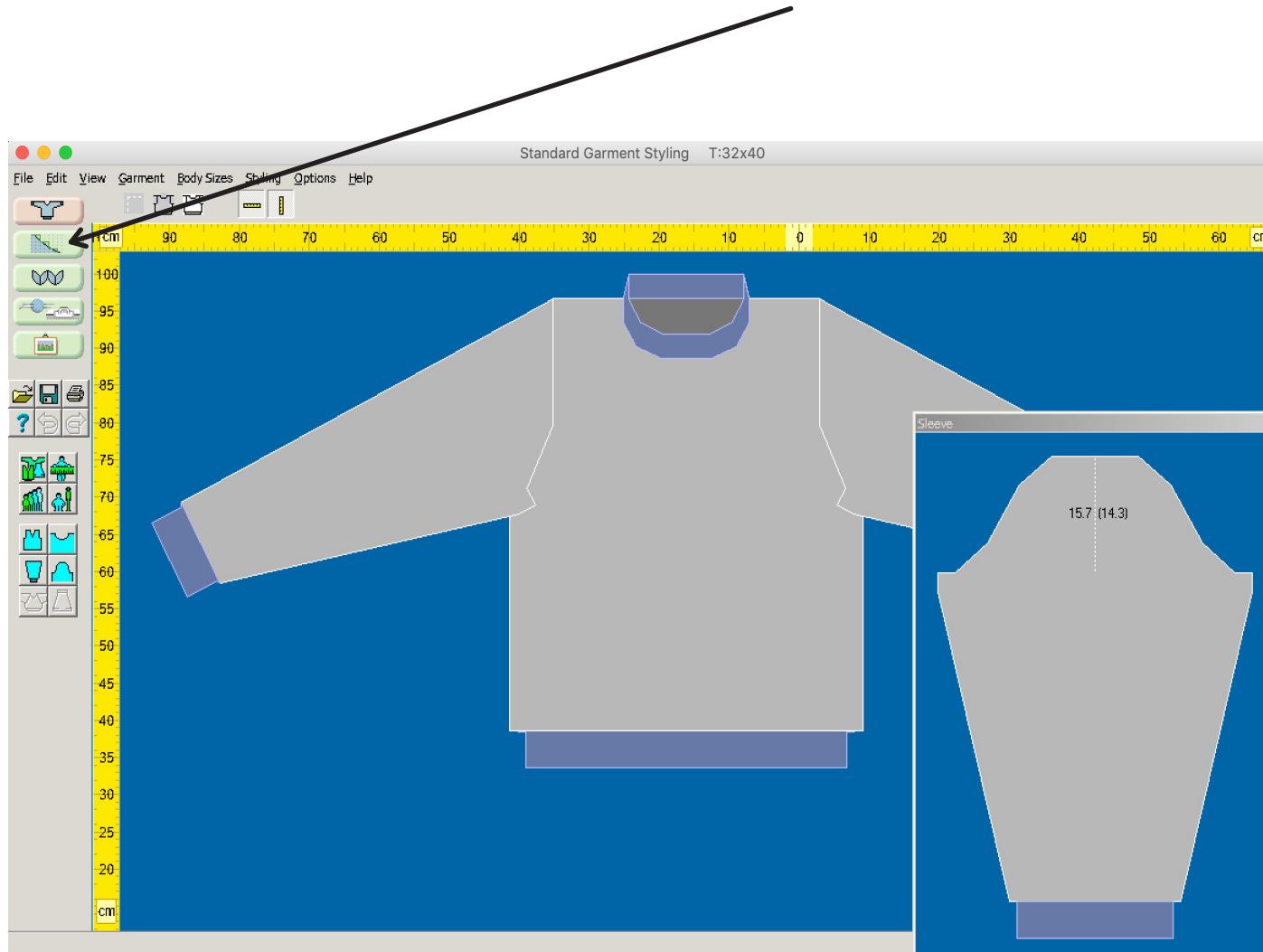
IR AL CAPÍTULO
**ORIGINAL PATTERN
DRAFTING**



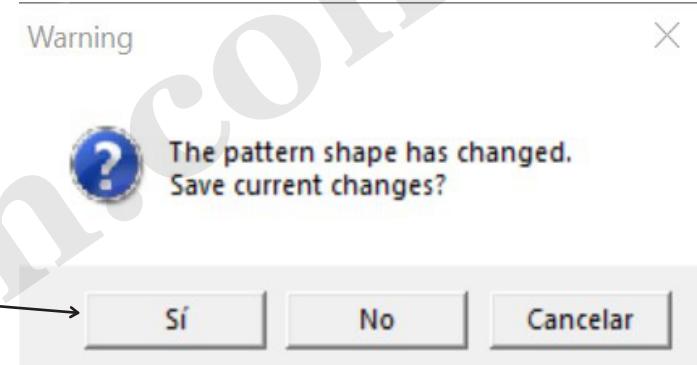
Standard Garment Styling (F5)

En el caso que queramos añadir un diseño de puntos a la prenda (3 modos; predefinidos en DK, creados por nosotros previamente o bien descargados de Internet. Deben tener extensión .stp o .pat).

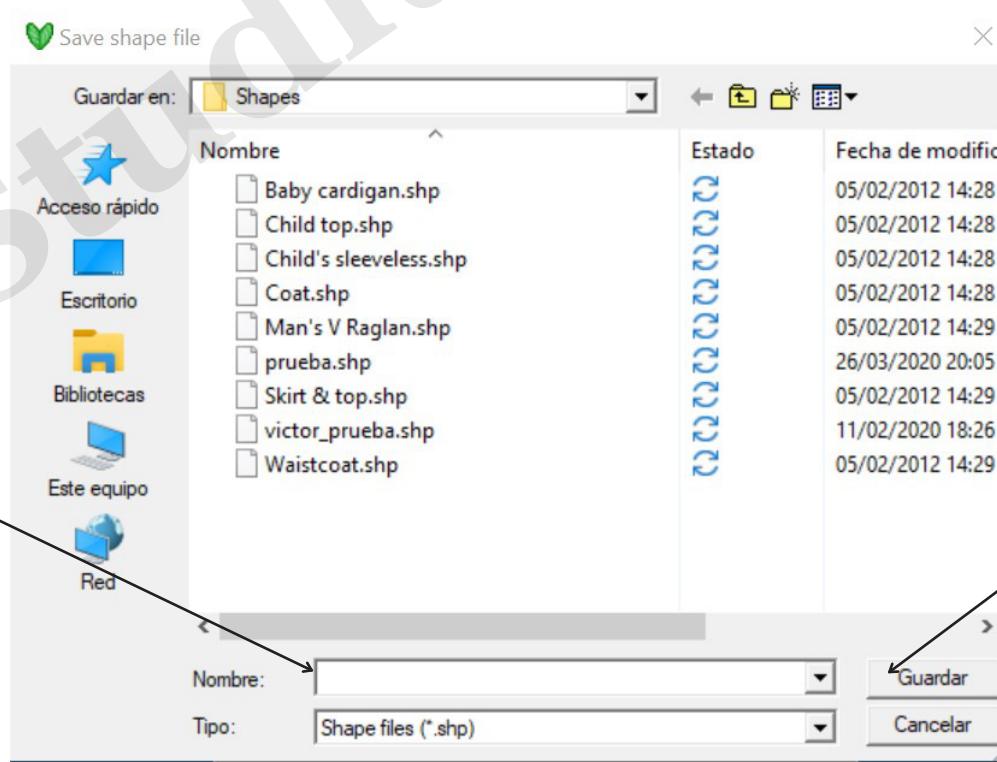
Haz click el segundo ícono “ORIGINAL PATTERN DRAFTING”.



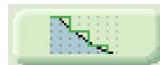
**Seguidamente en una ventana flotante deberéis de grabar vuestra prenda para poder continuar.
Haz click en OK/Sí.**



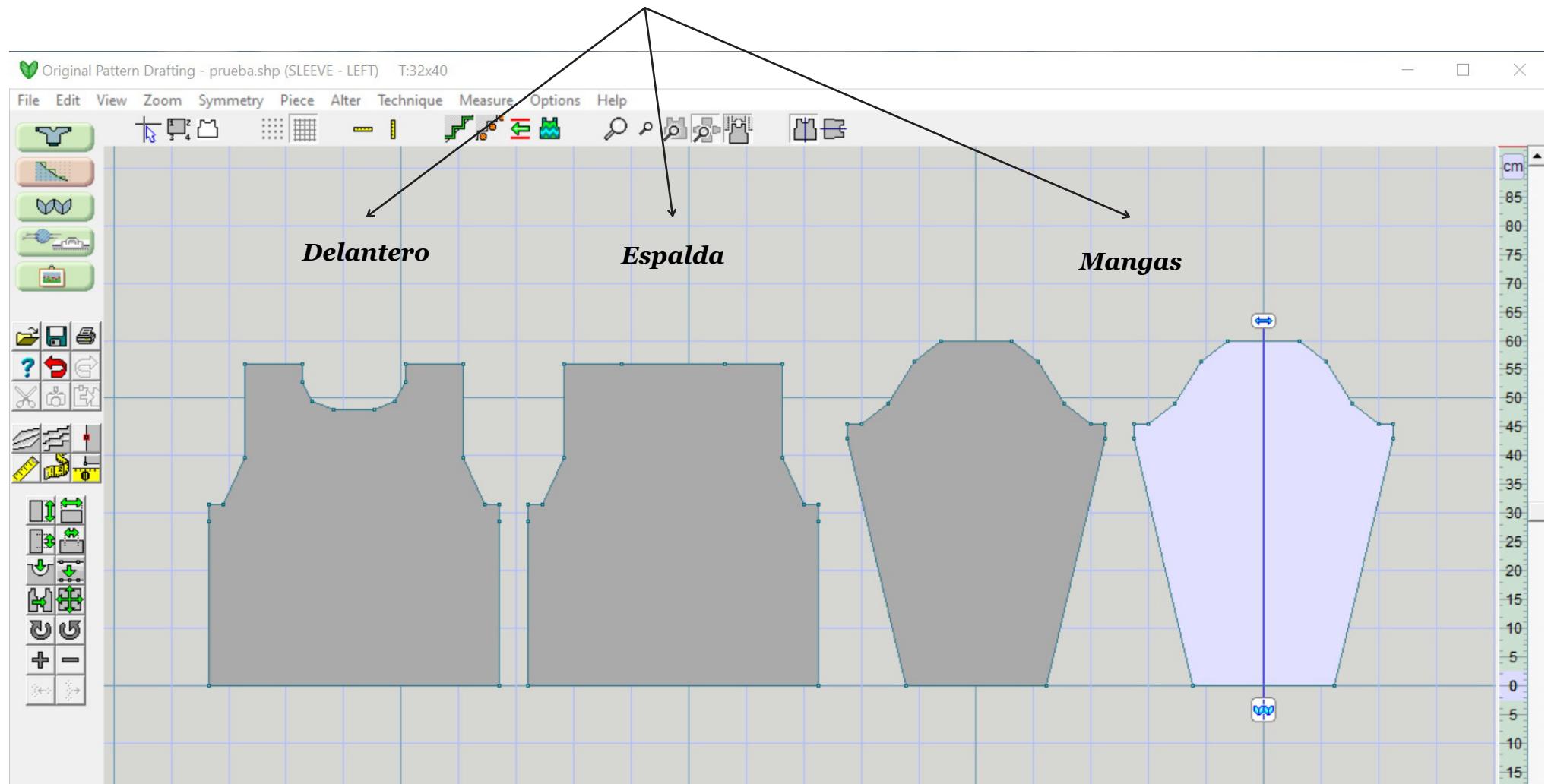
Teclea el nombre deseado

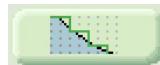


Y pulsa GUARDAR



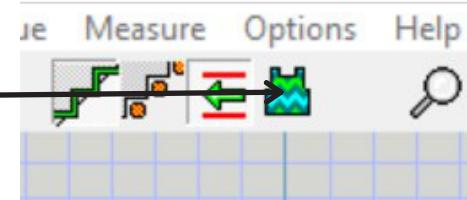
**El programa pasará a dicha sección, mostrando nuevas opciones.
Se muestran las piezas que componen la prenda completa por separado.**





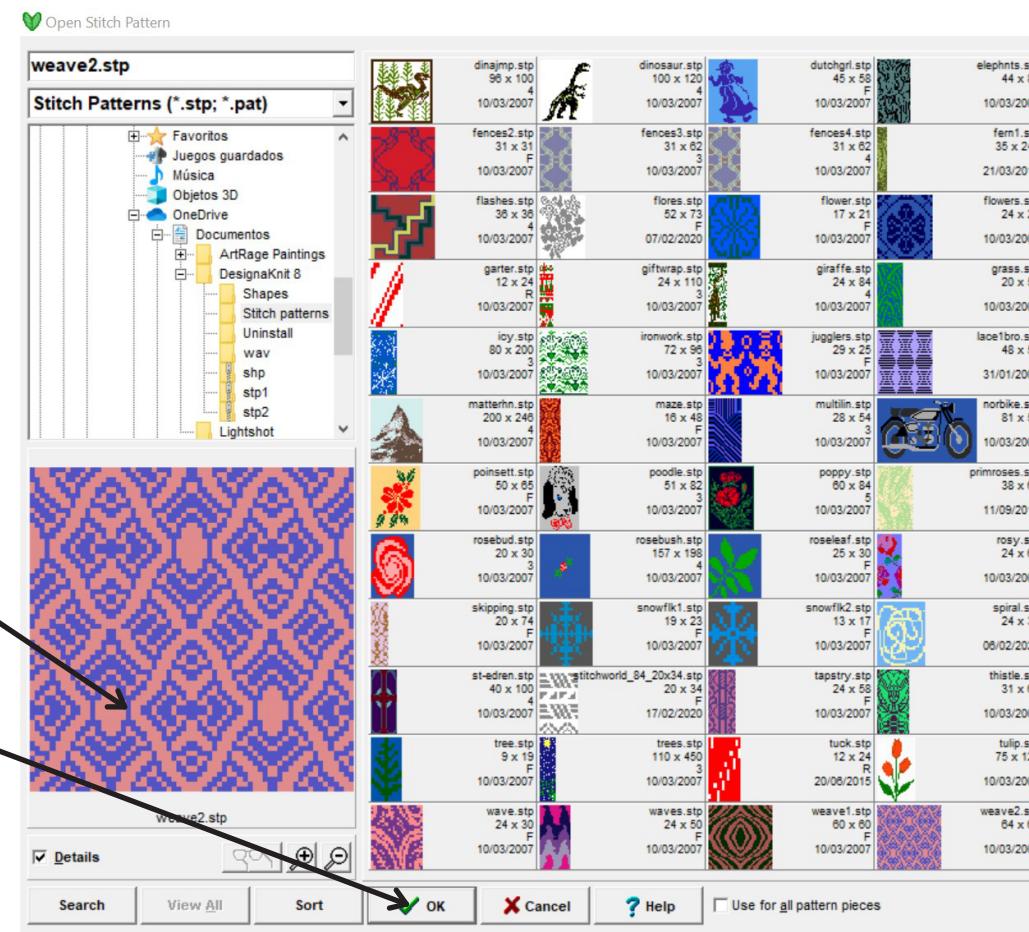
Original Pattern Drafting (F6)

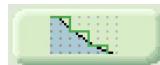
Primero haz click en la pieza donde queremos que se cargue el patrón de diseño de puntos, y a continuación click en este ícono.



Seleccionar el patrón de diseños de puntos, previamente se previsualiza en la parte inferior izquierda.

haz click en OK para aceptar.

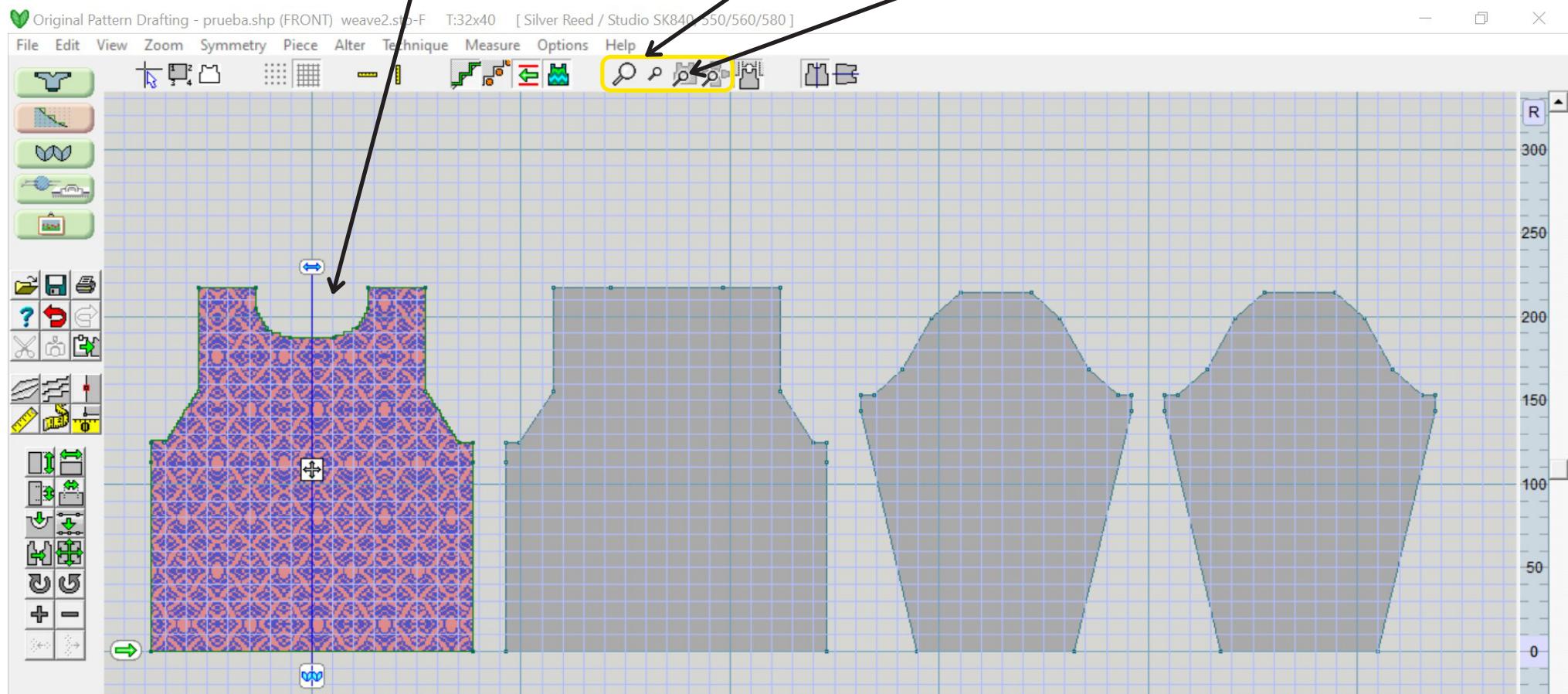




El patrón de diseño de puntos seleccionado se cargará dentro de la pieza elegida.

Los iconos con diferentes tipos de Zoom nos ayudan, prueba haciendo click en ellos.

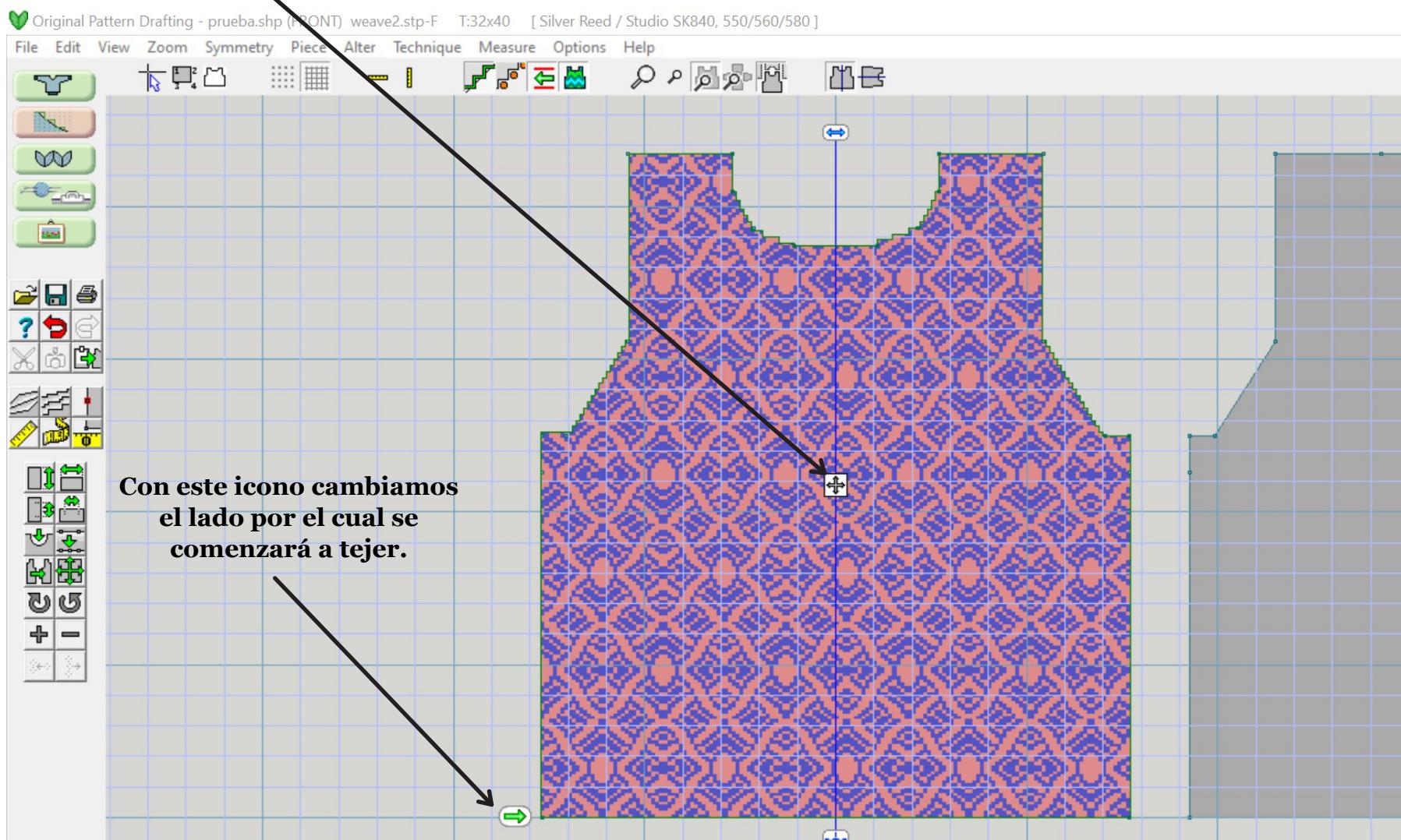
Para ver la pieza en grande, haz click en este icono.





Original Pattern Drafting (F6)

Con este ícono podremos mover de posición el diseño de punto a nuestro antojo.





Interactive Knitting (F8)

INTERACTIVE KNITTING TEJIDO INTERACTIVO

En esta sección puedes seguir las instrucciones de forma interactiva de cómo debes tejer tu prenda paso a paso.

El programa te irá mostrando y te avisará para; montar puntos, aumentar, menguar, cerrar puntos, agujas en posición de no trabajo, cambios de color, etc... hasta que finalices tu prenda o patrón de principio a fin.





Interactive Knitting (F8)

Una vez que tengas en pantalla tu prenda ya lo puedes enviar para tejerlo de forma interactiva, haz click en el icono “Interactive Knitting”



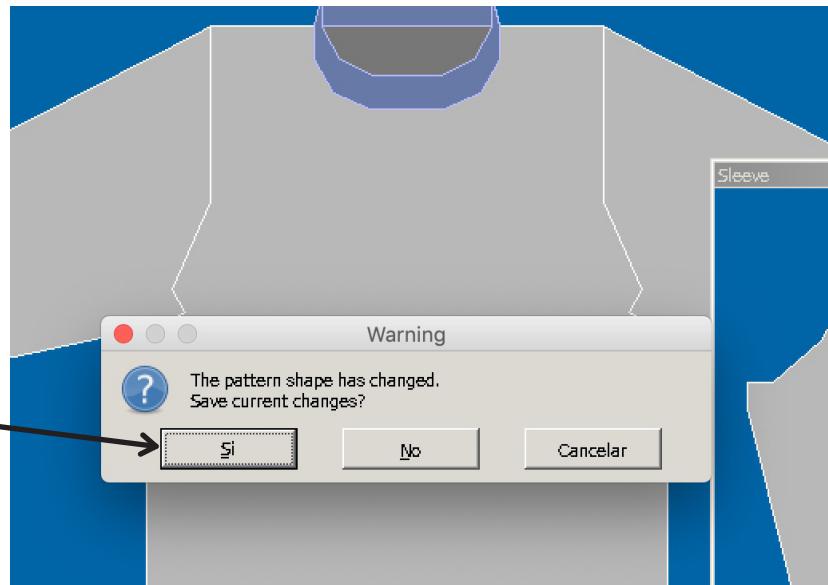
¡RECUERDA!!!
Que la sección de Tejido Interactivo puede ayudarte a tejer tus prendas y/o patrones, tanto si tienes una tricotosa electrónica como si tienes una tricotosa mecánica (me refiero a no electrónica; bien de botones o de tarjetas perforadas), en este último caso deberás usar el ratón para que te guíe el programa.



Interactive Knitting (F8)

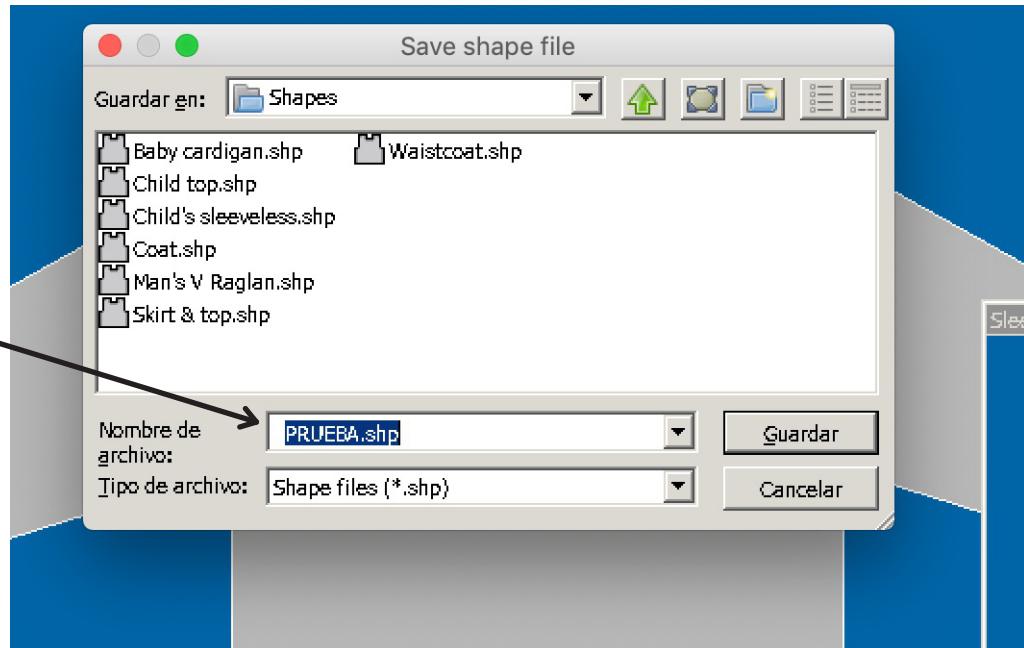
En caso que aún no hayas grabado tu patrón/prenda te pedirá que lo hagas ahora.

Te pregunta el programa si deseas grabar/guardar tu prenda. Haz click en OK/Sí para aceptar.



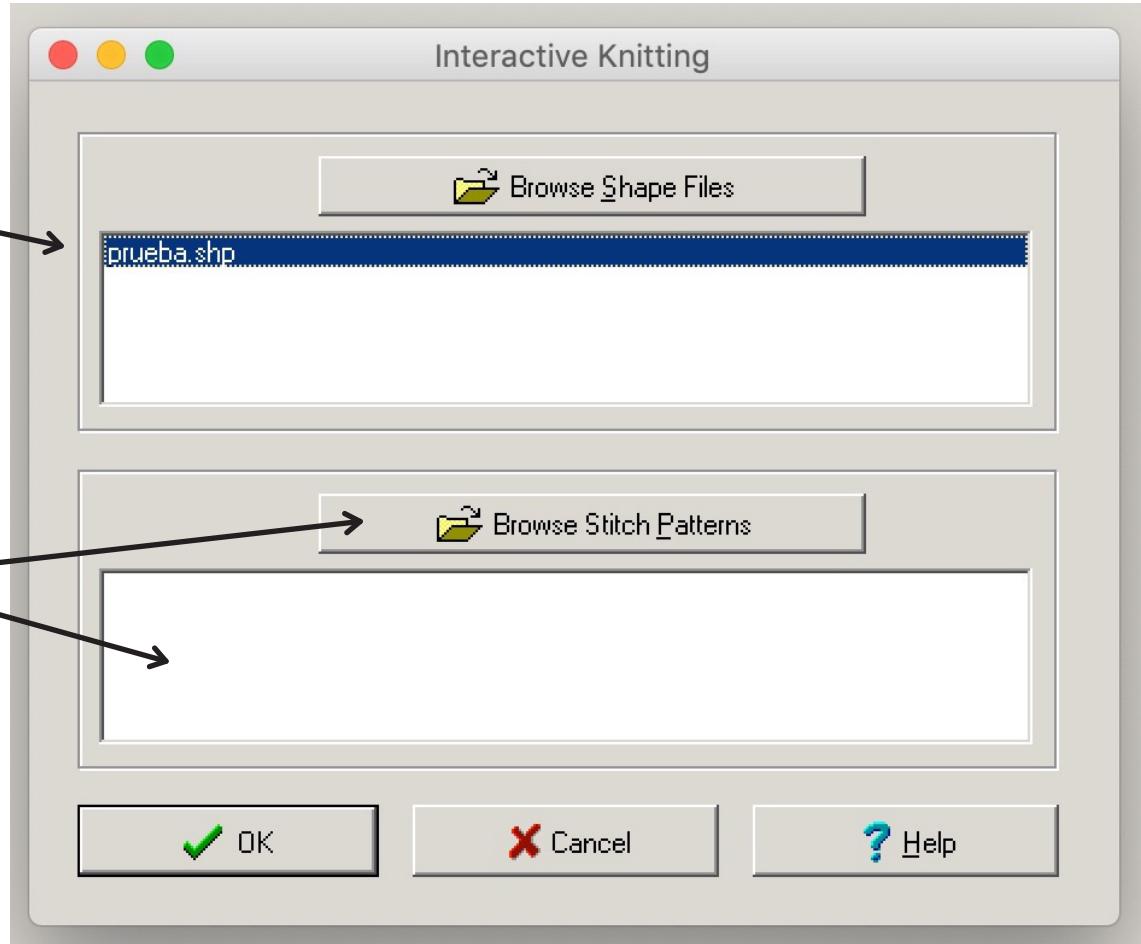
Teclea un nombre para que lo puedas recuperarlo más adelante, ya que en un día es posible que no acabes todo el proceso de tejido.

En este caso, he tecleado PRUEBA, y el tipo de archivo deja el que te indica el programa (.shp)





Aparece una nueva ventana flotante, aquí vuelves a elegir tu prenda-archivo y haz click en OK para aceptar.



En el caso que dicho patrón tenga un diseño de punto aparece en este campo:
incluso aún lo puedes elegir un diseño de punto para tu prenda,
haciendo click en este botón:

RECUERDA:
Si vas a utilizar un diseño de puntos para tu patrón o prenda, es mejor que una vez que tengas hecho el patrón, añadas dicho diseño en la segunda sección conocida como:

ORIGINAL PATTERN DRAFTING

Donde en páginas anteriores ha sido explicado.

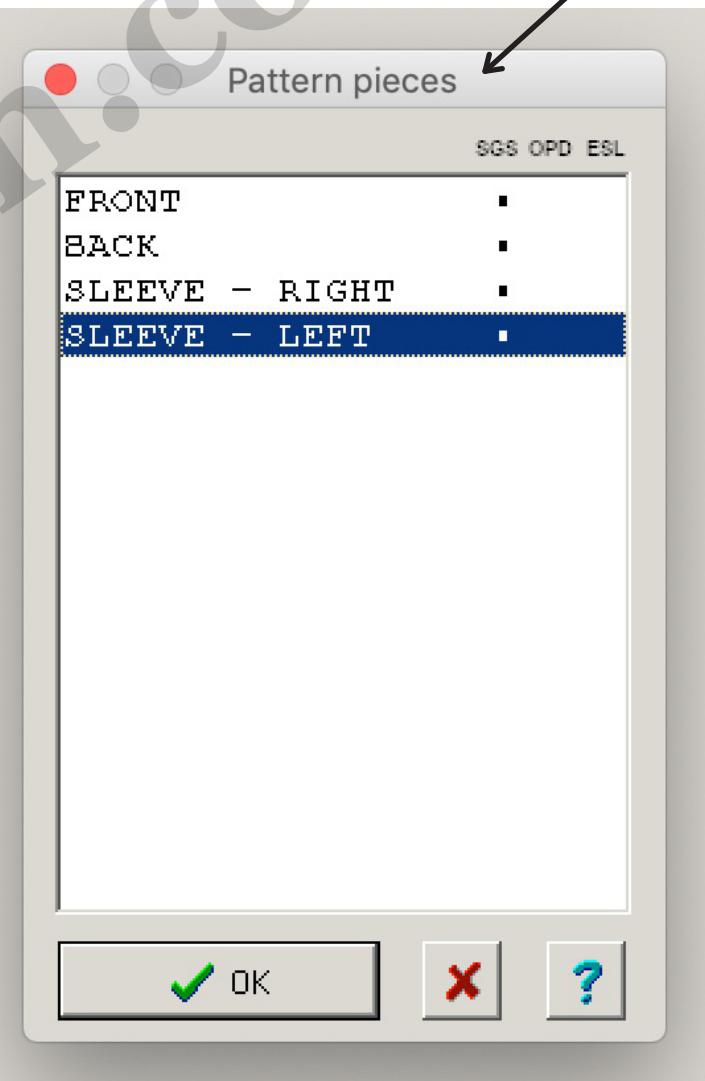


En la siguiente ventana flotante, se te mostrará todas las piezas por separado de la que se compone tu prenda completa, en este caso, son cuatro:

**DELANTERO
ESPALDA
MANGA DERECHA
MANGA IZQUIERDA**

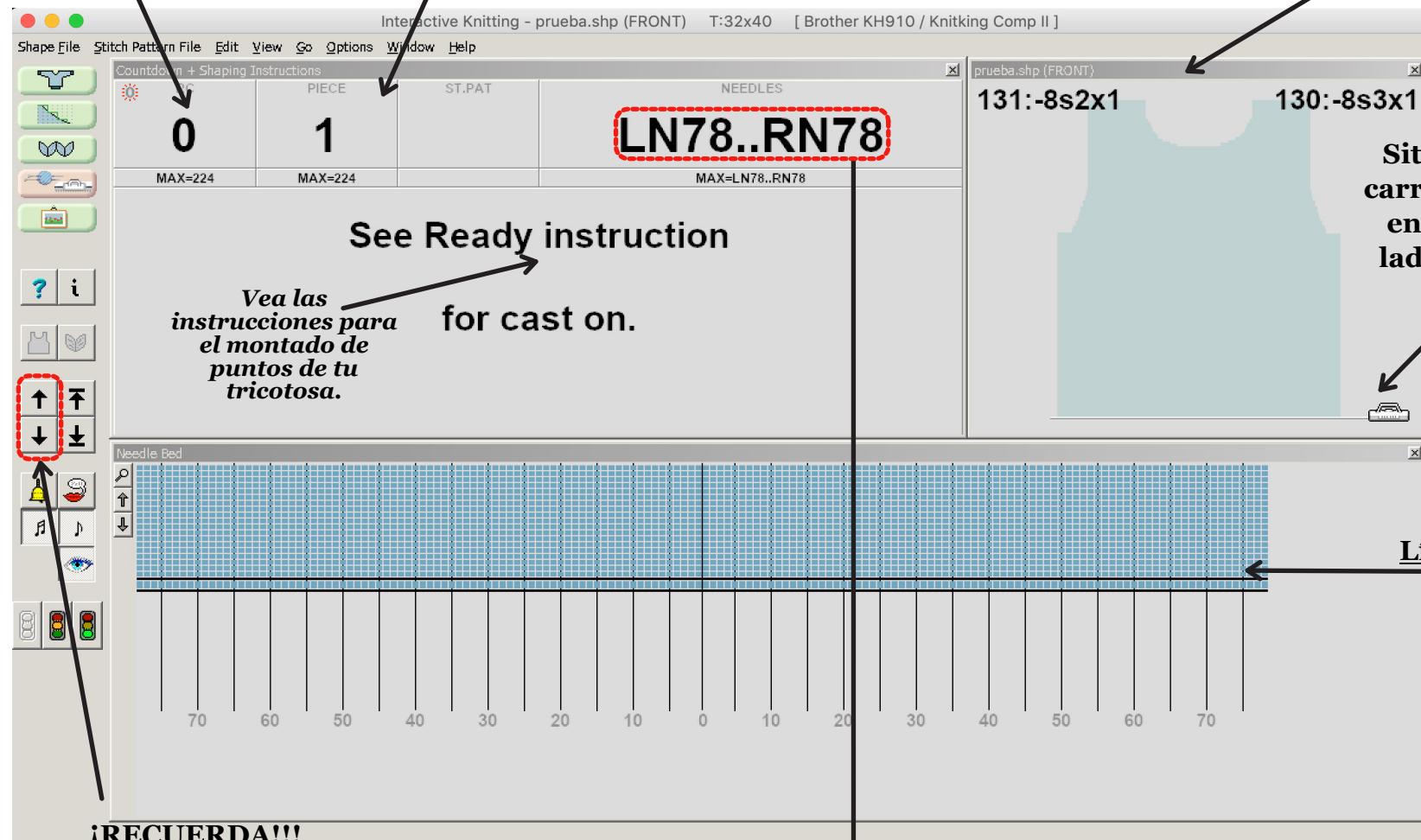
Selecciona la que primero deseas tejer y haz click en OK para aceptar.

En este caso selecciono “FRONT”.



RC: CONTADOR DE VUELTAS

Haz que coincida con el contador de vueltas de la tricotosa para no perderte.



PIECE:
Nº DE PIEZA

Gráfico del patrón

Situación del carro principal, en este caso, lado derecho.

Línea activa

Left Needles 78 .. Right Needles 78
Agujas Izqda. 78 .. Agujas Drcha. 78

Línea a línea ves el proceso de tejido

Estas dos flechas (hacia delante y hacia atrás), te ayudarán a moverte línea a línea, especialmente si NO tienes una tricotosa electrónica y lo tienes que hacer manualmente.



Interactive Knitting (F8)



Abrir patrón / prenda para tejer.

En este ícono puedes obtener varios datos adicionales, incluso recordar las cifras de la muestra de tensión utilizadas para este patrón.

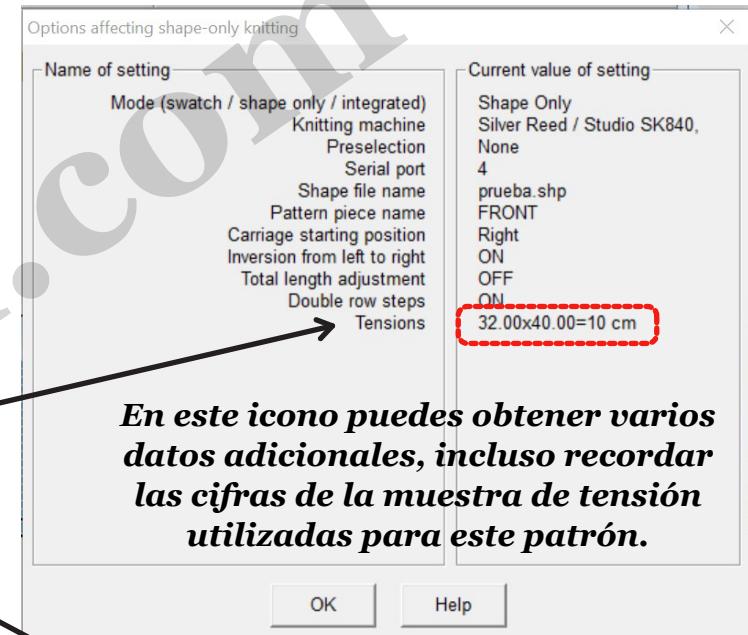
Icono para Activar / Desactivar los pitidos para avisarte de nuevas acciones requeridas.

→ Abrir un diseño de puntos y especificar una muestra de tensión para tejer.

**ICONO para activar las instrucciones para comenzar.
(Nos indica; puntos a montar, líneas para el elástico, etc.)**

HAZ CLICK PARA EMPEZAR A TEJER

– Sincronización con el carro, DK y con el cable de conexión adecuado.





Interactive Knitting (F8)

Una vez que hemos pulsado el icono del SEMÁFORO CENTRAL, se nos muestra la primera pantalla para la preparación inicial:

Prepara lo siguiente para sincronizar el Carro

Montar puntos:

78 agujas izda... 78 agujas dcha.

Tejer 22 líneas de elástico (5 cm.)

Si fuera necesario, tejer un línea adicional para dejar el carro en el lado derecho.

Para punto jersey, no es necesario KC.

Después haz click en OK.





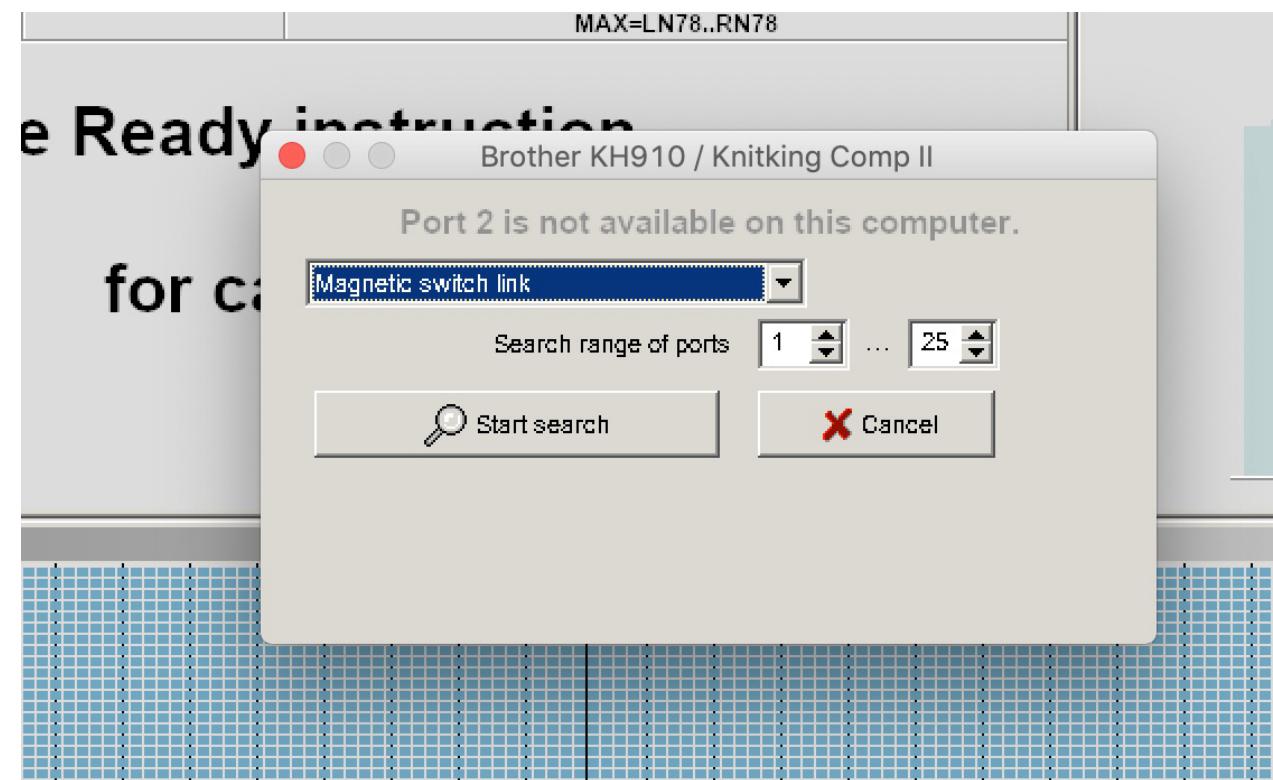
Interactive Knitting (F8)

En la siguiente ventana flotante tendrás que seleccionar el cable que vas a utilizar para sincronizar con la tricotosa o bien el un cable-sensor que detecta el movimiento del carro.

En caso de no disponer cable, pulsa CANCEL. En caso contrario sigue las instrucciones.

En caso de NO disponer de cable y/o de tricotosa no electrónica, puedes tejer de forma interactiva pero tendrás que hacerlo de forma manual con ayuda de las flechas (arriba - abajo) en el panel de herramientas izquierdo.

Con ayuda del contador de vueltas de la tricotosa teniéndolo sincronizado con el contador de vueltas del programa te ayudará a no perderte.





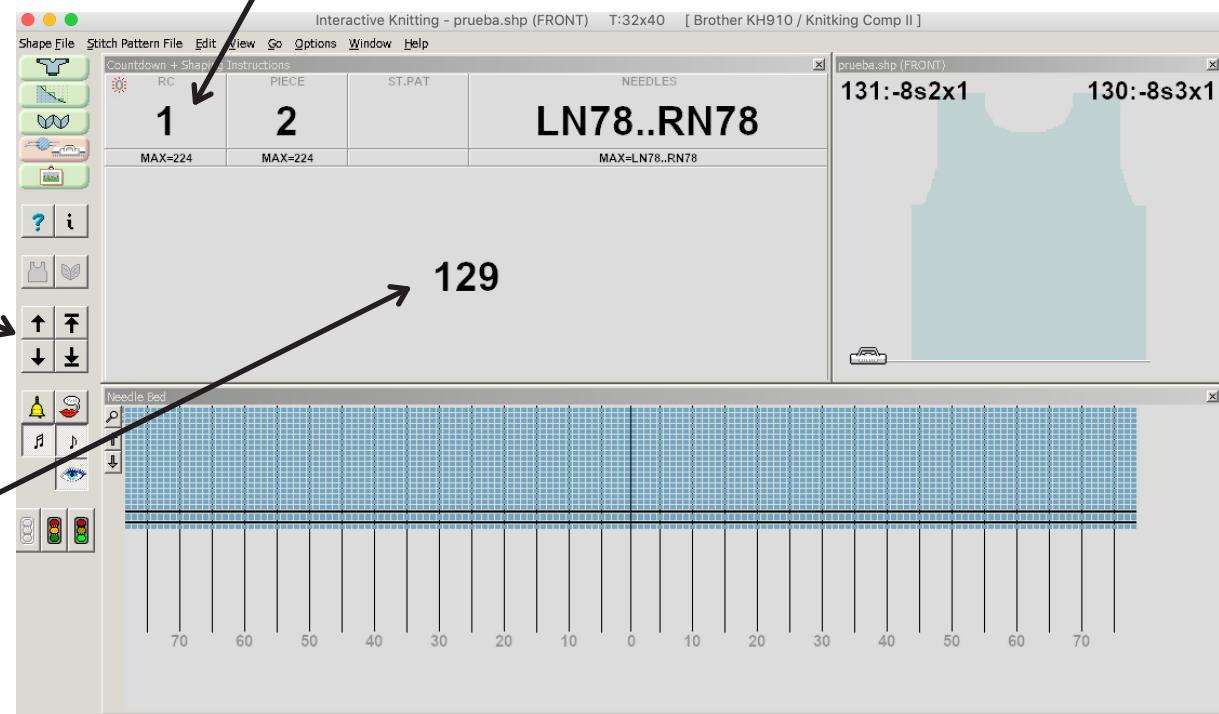
Interactive Knitting (F8)

Si tu tricotosa no es electrónica o no dispones de cable-sensor deberás manejar manualmente el paso del carro con la ayuda de las flechas.

Tienes que ir pulsando, tejiendo y pulsando para ir viendo las instrucciones.

Si la tricotosa reconoce el paso del carro o bien tienes algún cable-sensor verás las instrucciones de forma automática.

Mantén el contador sincronizado



En este caso se muestra la cifra “129”, esto quiero decir que tienes que tejer 129 pasadas o vueltas.

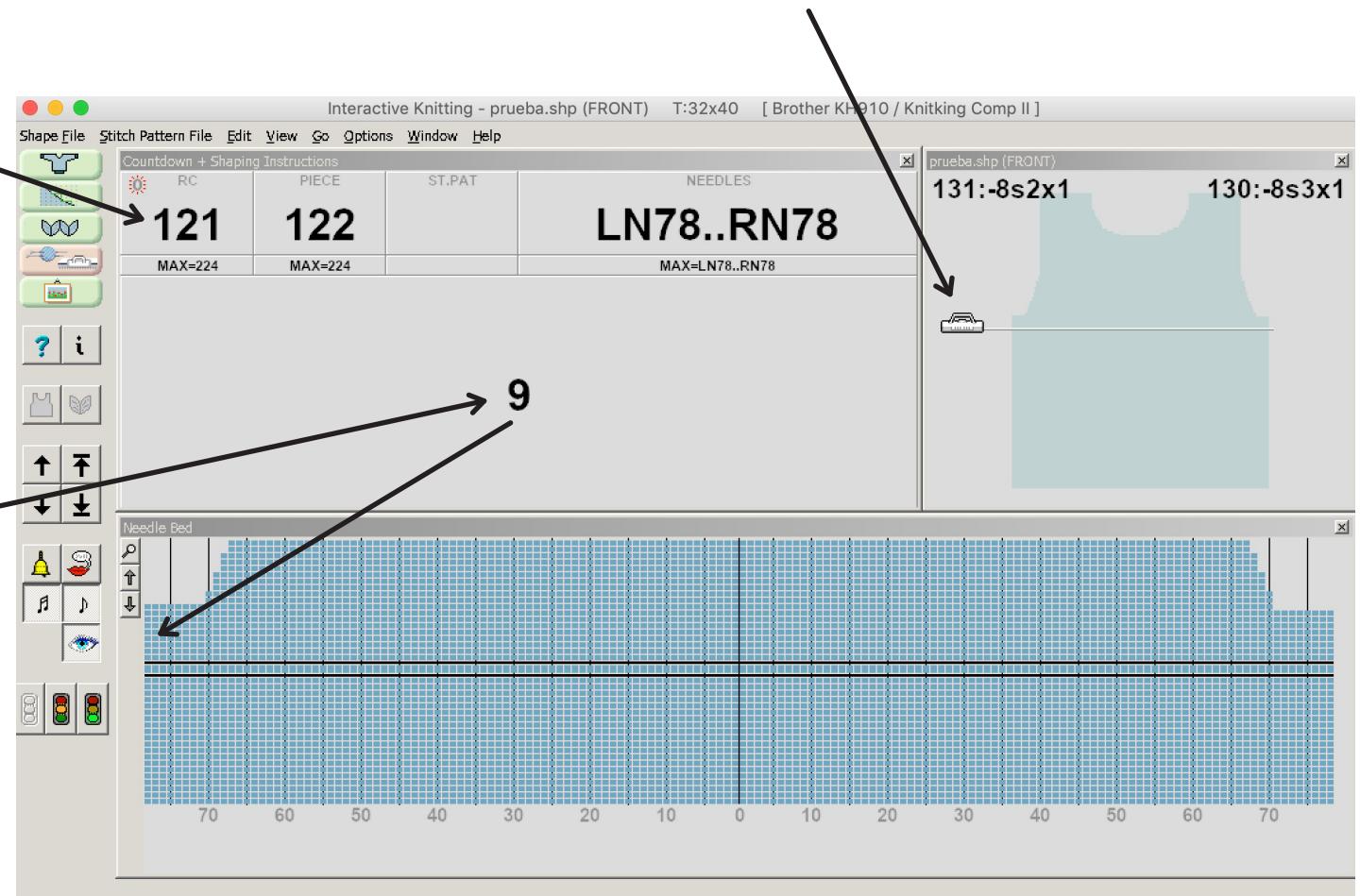
Cada vez que tejas una línea, se irá descontado. Ir despacio cuando se vaya acercando a 1 y seguir las instrucciones siguientes para hacer la sisa.



Interactive Knitting (F8)

Controla tu contador de vueltas
tiene que coincidir con esta
casilla.

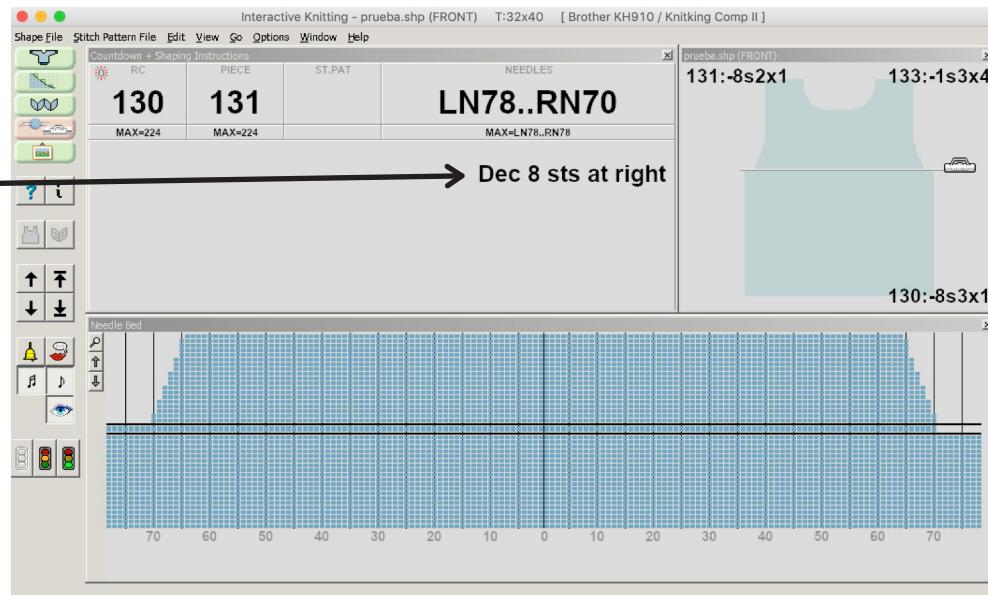
En este caso el carro lo
debemos tener en la izquierda.



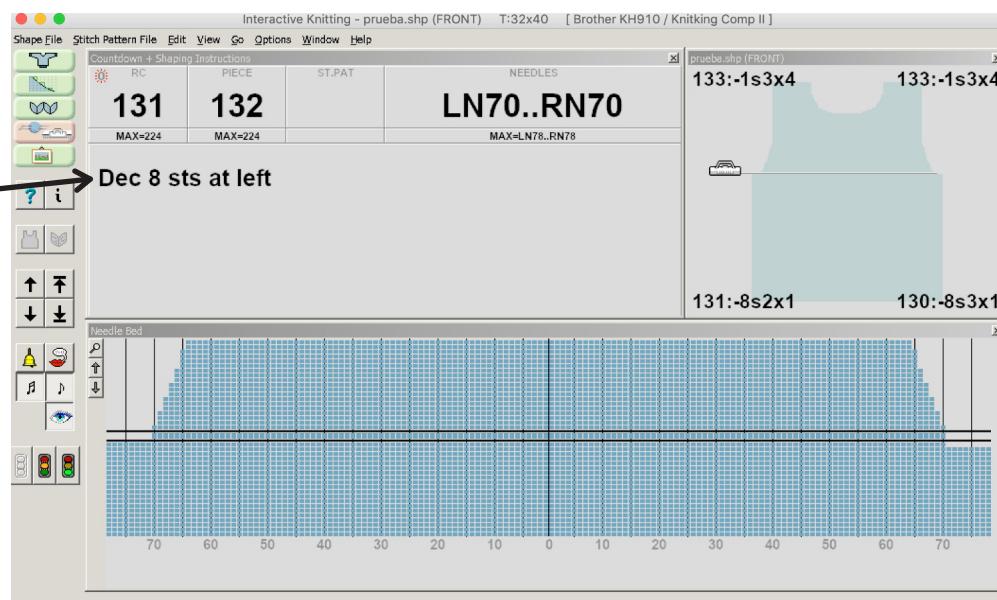


Interactive Knitting (F8)

Mengua 8 puntos en la derecha



Mengua 8 puntos en la izquierda





Interactive Knitting (F8)

**Menguar 1 punto a cada lado
(izquierda y derecha)**

Interactive Knitting - prueba.shp (FRONT) T:32x40 [Brother KH910 / Knitking Comp II]

Shape File Stitch Pattern File Edit View Go Options Window Help

Countdown + Shaping Instructions

RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
133	134		LN69..RN69
MAX=224	MAX=224		MAX=LN78..RN78

Dec 1 sts at left Dec 1 sts at right

prueba.shp (FRONT)

145:-1s4x4 145:-1s4x4

133:-1s3x4 133:-1s3x4

Needle Bed

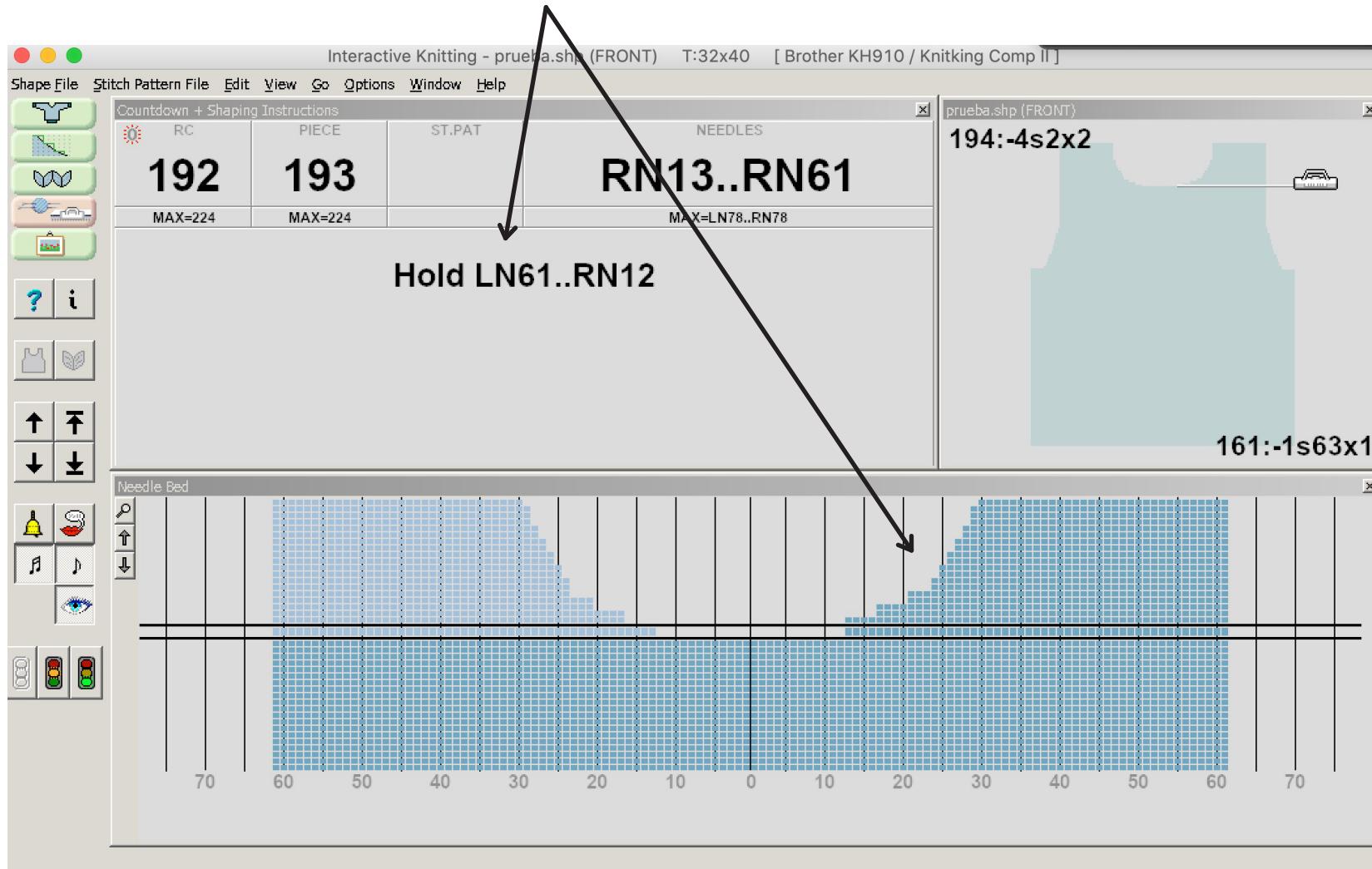
The screenshot shows the Interactive Knitting software interface. The main window displays a knitting pattern with a central vertical column of stitches labeled 'LN69..RN69'. To the left, an instruction 'Dec 1 sts at left' is shown with an arrow pointing to the left side of the pattern. To the right, another instruction 'Dec 1 sts at right' is shown with an arrow pointing to the right side. The 'Countdown + Shaping Instructions' panel shows rows for RC, PIECE, ST.PAT, and NEEDLES, with values 133, 134, and LN69..RN69 respectively. The 'Needle Bed' panel shows a grid of needles with a blue pattern corresponding to the stitches in the pattern window.

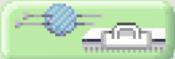
Ahora estamos a la altura del comienzo del escote delantero.

Te indica que:

MANTENGAS EN POSICIÓN DE ESPERA 61 Agujas Izquierda y 12 Agujas Derechas.

Ahora te irá guiando para tejer el lado derecho del escote.





Interactive Knitting (F8)

MANTENER EN POSICIÓN DE ESPERA 4 Puntos en la izquierda

Countdown + Shaping Instructions

RC 194 MAX=224	PIECE 195 MAX=224	ST.PAT	NEEDLES RN17..RN61 MAX=LN82..RN82
-----------------------------	--------------------------------	--------	------------------------------------------------

Hold 4 sts at left

prueba.shp (FRONT)

198:-3s2x1

194:-4s2x2 **159:-1s6**

Needle Bed



Interactive Knitting (F8)

Al llegar al final del escote-hombro derecho nos indica en la última línea o vuelta:
Tejer unas líneas o vueltas con fibra de desecho o bien cierra los puntos,
según suelas trabajar habitualmente.
El hombro derecho se ha terminado de tejer.

Interactive Knitting - prueba.shp (FRONT) T:32x40 [Silver Reed / Studio SK840, 550/560/580]

Shape File Stitch Pattern File Edit View Go Options Window Help

Countdown + Shaping Instructions

RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLE
224			LN61..LN30
MAX=224	MAX=224		MAX=LN82..RN82

Bind off remainder.

End of piece.

prueba.shp (FRONT)

211:-1s

Needle Bed



Interactive Knitting (F8)

Ahora retomamos las aguja en Espera o volvemos a poner en POSICIÓN DE TRABAJO 49 agujas.

Una vez terminado el escote-hombro derecho, la línea activa se coloca de nuevo al comienzo del escote izquierdo.

IMPORTANTE:

Comprueba la casilla del RC para colocar dicho número en el Contador de Vueltas de tu tricotosa.

The screenshot shows the DesignKnit 8 software interface. The top menu bar includes: Interactive Knitting - prueba.shp (FRONT) T:32x40 [Silver Reed / Studio SK840, 550/500/580], Shape File, Stitch Pattern File, Edit, View, Go, Options, Window, Help. The main window has two main panes: 'Countdown + Shaping Instructions' and 'Needle Bed'. The 'Countdown + Shaping Instructions' pane displays: RC (highlighted with a red arrow), PIECE (193), ST.PAT, NEEDLES (LN61..LN13), MAX=224, MAX=224, MAX=LN82..RN82. Below this, the text 'Pick up 49' is displayed. The 'Needle Bed' pane shows a grid of needles with blue squares indicating active needles. A large black arrow points from the text 'Pick up 49' down to the needle bed grid. Another black arrow points from the text '193:-4s2x2' in the piece view towards the needle bed grid.



Interactive Knitting (F8)

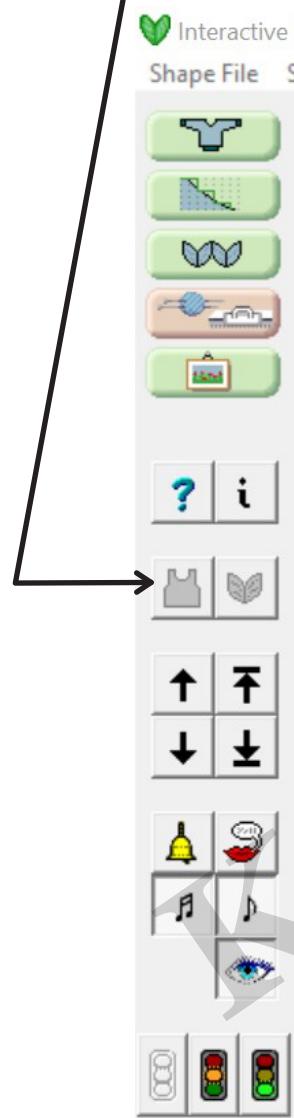
**Tejer unas líneas o vueltas con fibra de desecho o bien cierra los puntos,
según suelas trabajar habitualmente.
El hombro izquierdo se ha terminado de tejer.**

La pieza está TERMINADA.

Bind off remainder.

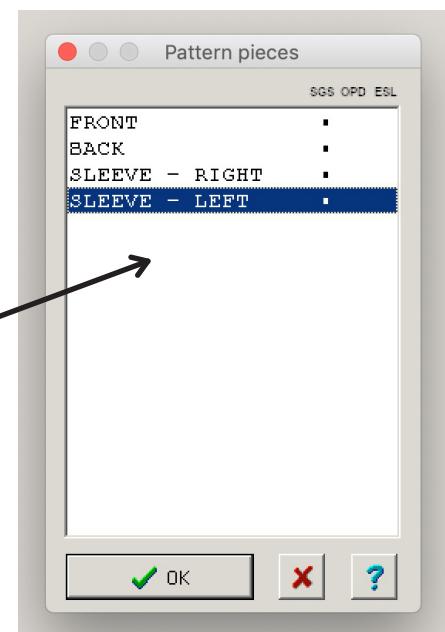
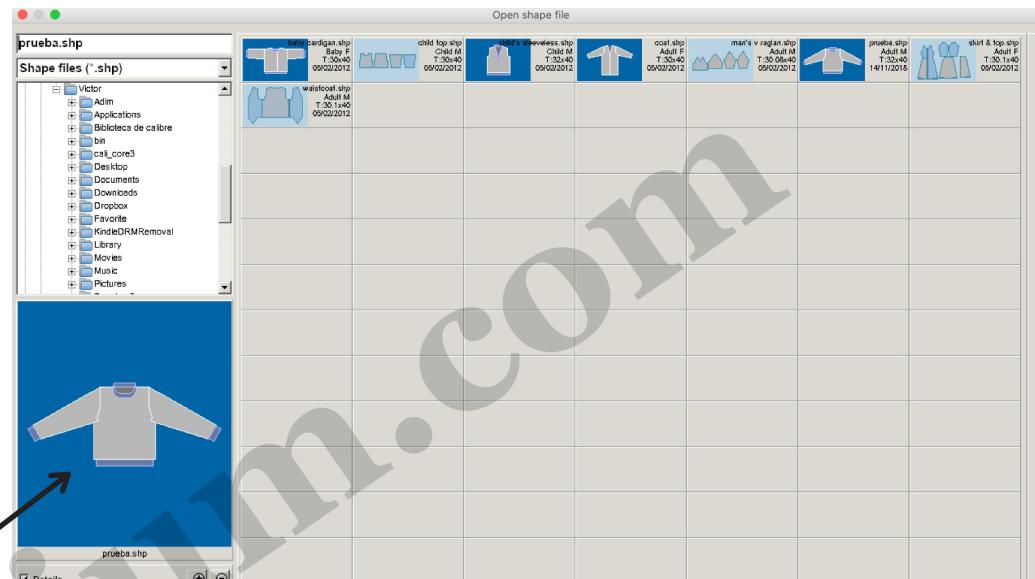
End of piece.

**Para tejer OTRA PIEZA de la prenda,
(1) Haz click en este icono.**



**(2) Selecciona la prenda.
Pulsa OK para aceptar.**

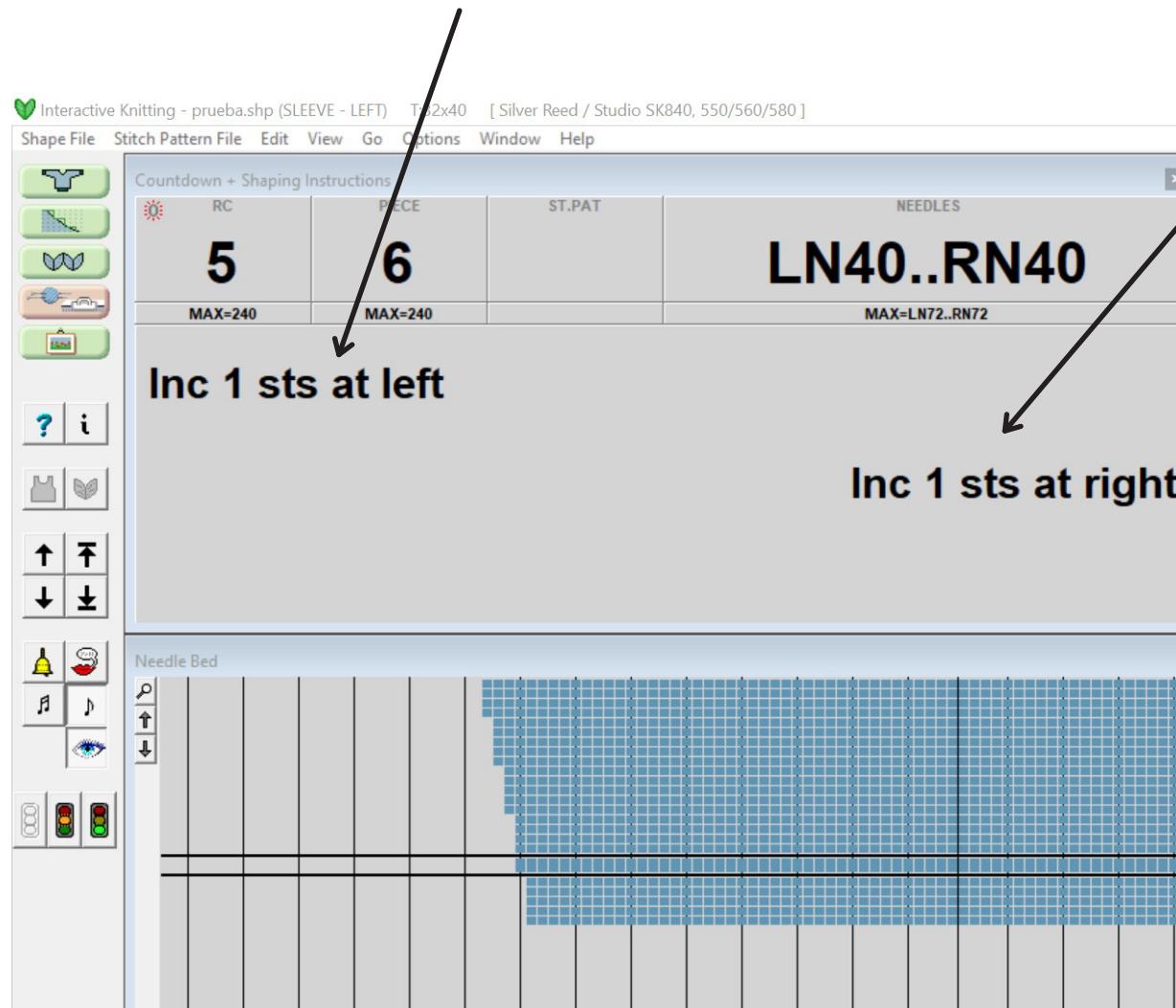
**(3) Selecciona la pieza deseada.
Pulsa OK para aceptar.**



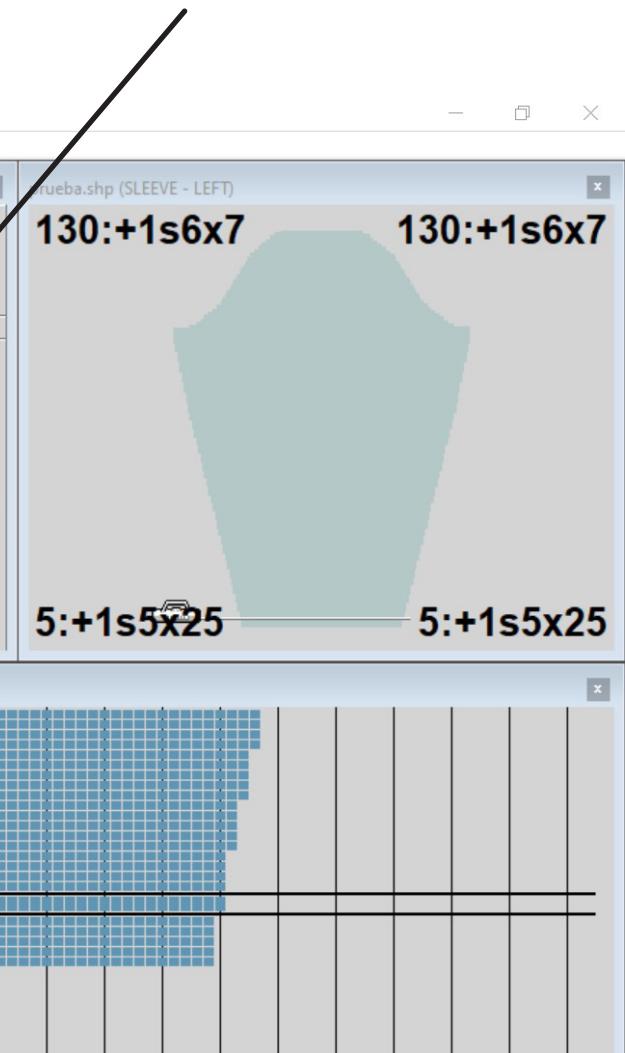
El proceso es el mismo para comenzar, igual que hemos hecho en el delantero en las páginas previas.

Otro mensaje que os puede indicar el programa para aumentar puntos:

AUMENTAR 1 PUNTO EN LA IZQDA.

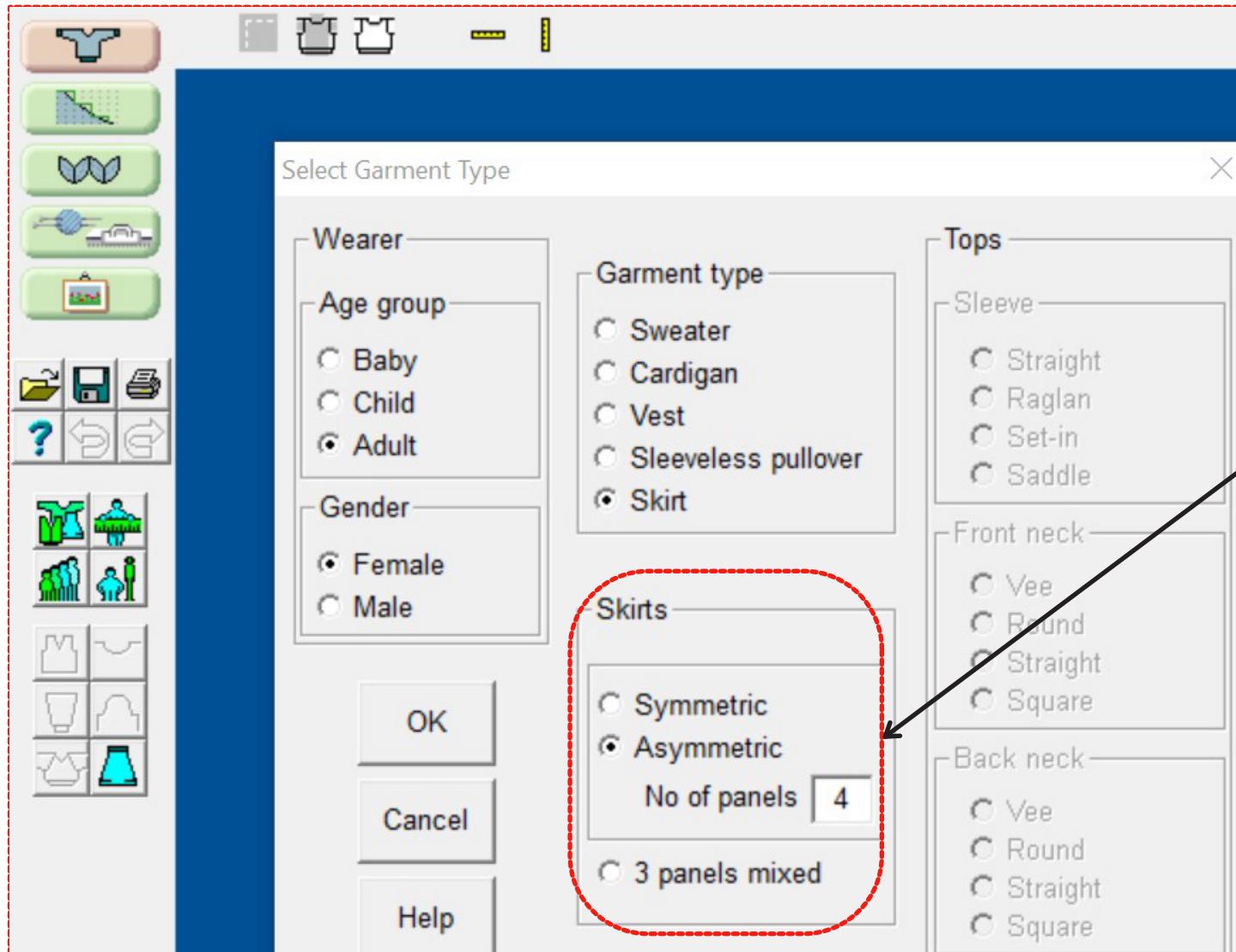


AUMENTAR 1 PUNTO EN LA DCHA.





FALDAS INTRODUCCIÓN para TEJIDO INTERACTIVO



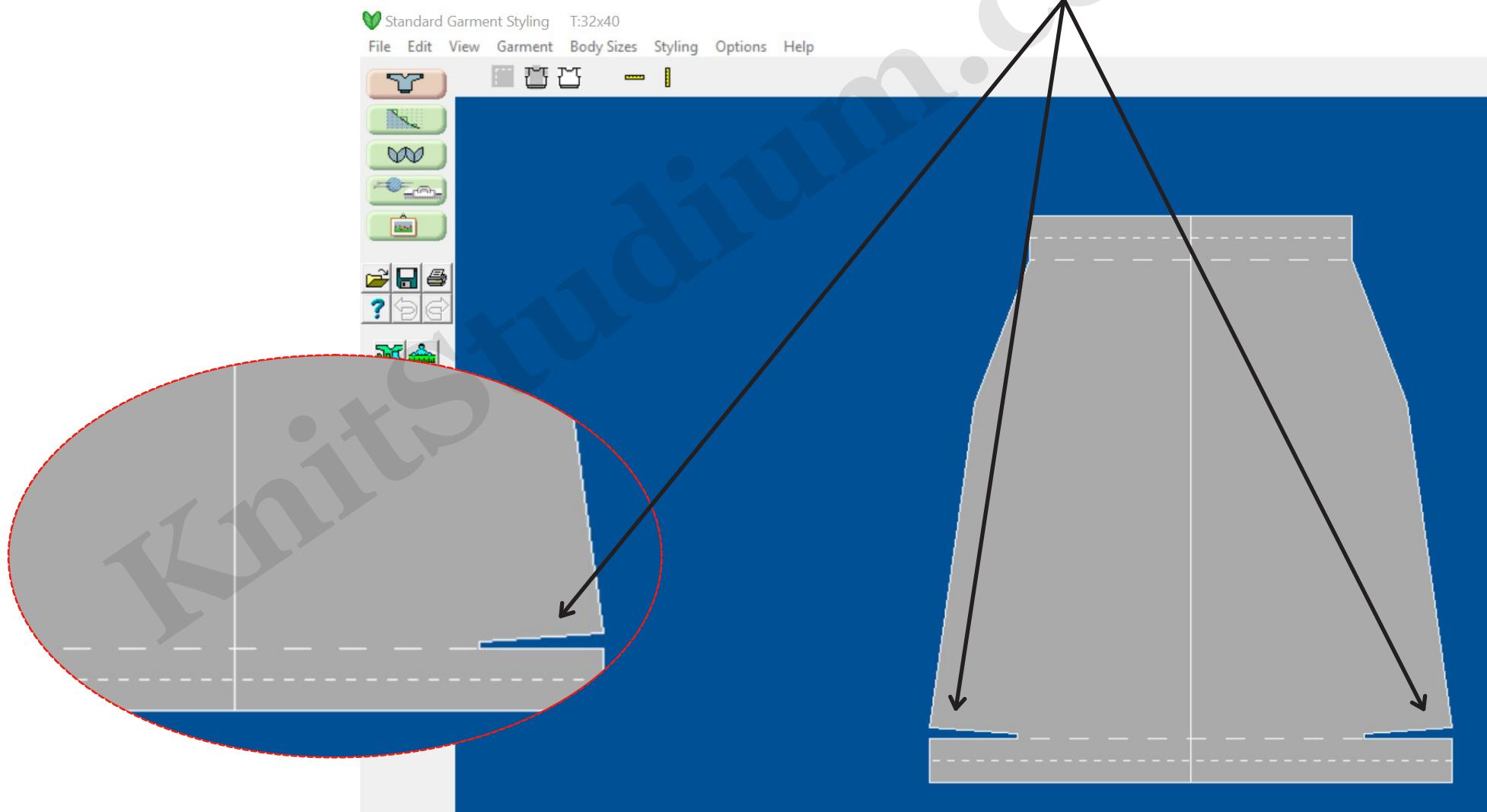
FALDAS

**Simétrica
Asimétrica
(Nº de paneles)
3 paneles combinados**



Previsualización de un tipo de falda:

Las faldas tienen pinzas para realizar la forma correcta en el bajo de la prenda.





Interactive Knitting (F8)

...tejiendo la falda...

Estamos a 1 fila o vuelta de la zona de la pinza.

The screenshot shows the Interactive Knitting software interface. The top menu bar includes Shape File, Stitch Pattern File, Edit, View, Go, Options, Window, and Help. The main window displays a 'Countdown + Shaping Instructions' panel with RC 19, PIECE 20, ST.PAT, NEEDLES LN48..RN48, MAX=LN48..RN48. Below this is a large 'Needle Bed' grid showing a blue pattern. A black arrow points from the text 'Estamos a 1 fila o vuelta de la zona de la pinza.' to the first row of the needle bed grid. The right side of the screen shows a preview window titled 'prueba.shp (PANEL 1)' with the text '20:-33s2x1' and a green shaded area representing the garment shape.

Mantener 33 agujas de la izquierda en POSICIÓN DE REPOSO o DE ESPERA

The screenshot shows the Interactive Knitting software interface. The top menu bar includes Shape File, Stitch Pattern File, Edit, View, Go, Options, Window, and Help. The main window displays a 'Countdown + Shaping Instructions' panel with RC 20, PIECE 21, ST.PAT, NEEDLES LN15..RN48, MAX=LN48..RN48. Below this is a large 'Needle Bed' grid showing a blue pattern. A black arrow points from the text 'Mantener 33 agujas de la izquierda en POSICIÓN DE REPOSO o DE ESPERA' to the first row of the needle bed grid. The right side of the screen shows a preview window titled 'prueba.shp (PANEL 1)' with the text '22:+17s2x1' and a green shaded area representing the garment shape.



RETOMAR 17 agujas de la izquierda a POSICIÓN DE TRABAJO

Interactive Knitting - prueba.shp (PANEL 1) T:32x40 [Silver Reed / Studio SK840, 550/560/560]

Shape File Stitch Pattern File Edit View Go Options Window Help

Countdown + Shaping Instructions

RC	PIECE	ST.PAT	NEEDLES
22	23		LN32..RN48
MAX=260	MAX=260		MAX=LN48..RN48

Pick up 17 sts at left

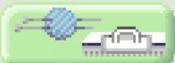
prueba.shp (PANEL 1)

24:+16s9x1

22:+17s2x1

Needle Bed

The screenshot shows the DesignKnit 8 software interface. On the left is a toolbar with various icons. The main window has three panels: 'Countdown + Shaping Instructions' (top left), 'prueba.shp (PANEL 1)' (top right), and 'Needle Bed' (bottom). The 'Countdown + Shaping Instructions' panel displays a grid with values 22, 23, and LN32..RN48. An arrow points from the text 'Pick up 17 sts at left' to the value 22. The 'prueba.shp (PANEL 1)' panel shows a green shaded area with the text '24:+16s9x1' and '22:+17s2x1'. The 'Needle Bed' panel shows a grid of needles with some being highlighted in blue.



VOCABULARIO RESUMEN

<u>INGLÉS</u>	<u>ESPAÑOL</u>
Cast on LN78..RN78	Montar puntos: Agujas Izqda. 78..Agujas Dcha. 78
Knit 22 rows of welt (5.0 cm)	Tejer 22 líneas o vueltas de elástico (5.0 cms)
Put carriage at right	Poner o colocar el carro principal en la derecha
Bind off remainder	Cerrar puntos o tejer con hilo de desecho.
Then select Ready	Luego selecciona Ready (o pulsa icono flecha arriba)
End of piece	Final de pieza
Dec 8 sts at right	Menguar 8 puntos en la derecha
Dec 2 sts at left	Menguar 2 puntos a la izquierda
Hold LN61..RN12	Poner en Posición de Espera 61 Agujas Izqda..12 Agujas Dcha.
Hold 4 sts at left	Poner en Posición de Espera 4 puntos a la izquierda
Pick up 49	Colocar o volver a poner en Trabajo los 49 puntos
Inc 1 sts at left	Aumentar 1 punto en la izquierda
Inc 3 sts at right	Aumentar 3 puntos en la derecha



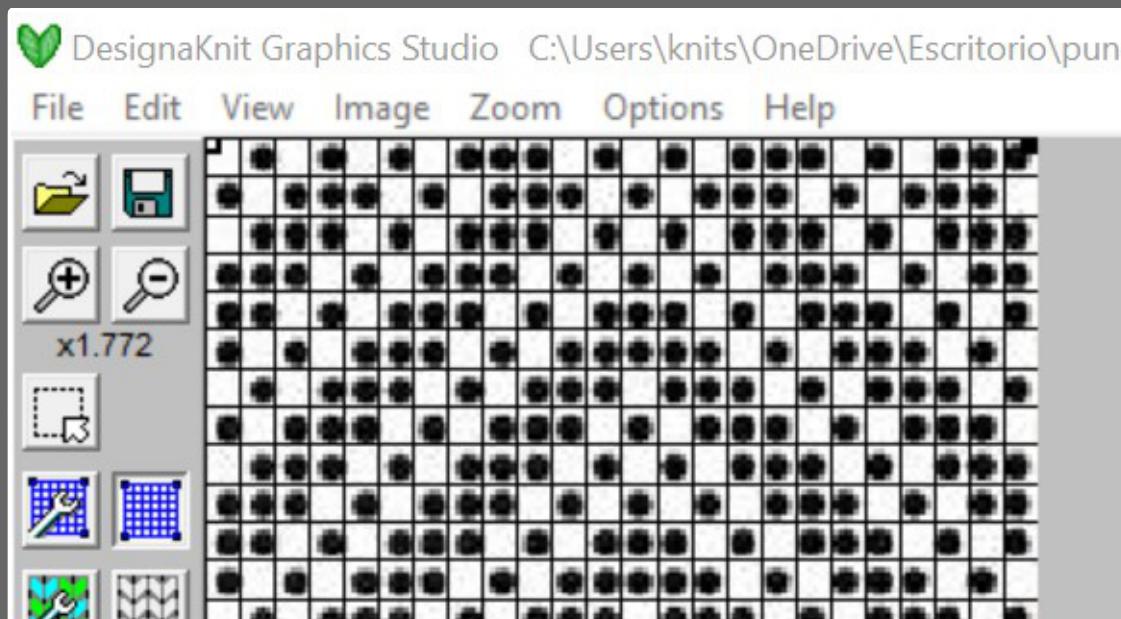
DesignaKnit Graphics Studio (F9)

DK GRAPHICS STUDIO

DK CREA GRÁFICOS E IMÁGENES

Convierte cualquier imagen en un patrón (diseño de puntos) para poder usarlo en Designaknit:

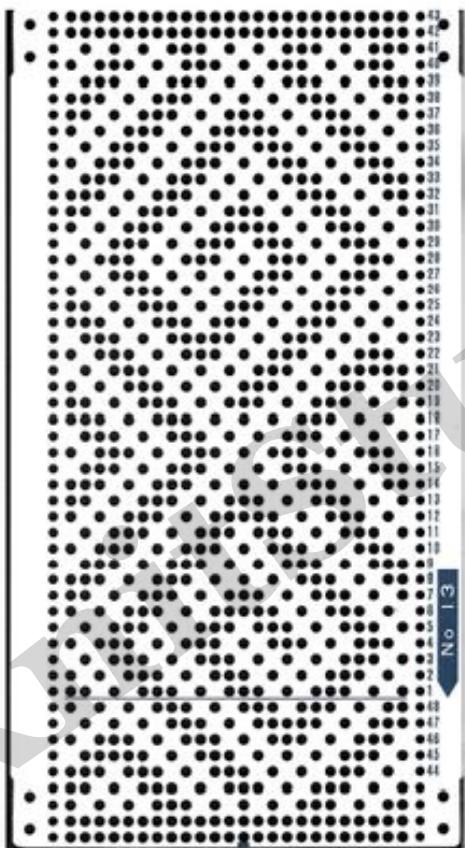
- **Fotografías**
- **Logos**
- **Tarjetas perforadas (Punch-card)**
- **Diseños de tarjetas Mylar**
- **Cualquier diseño descargado de Internet**





SECCIÓN GRAPHICS STUDIO

¿Cómo introducir un diseño de puntos de una tarjeta perforada (Punch-card) u otro tipo de imagen dentro de Designaknit?

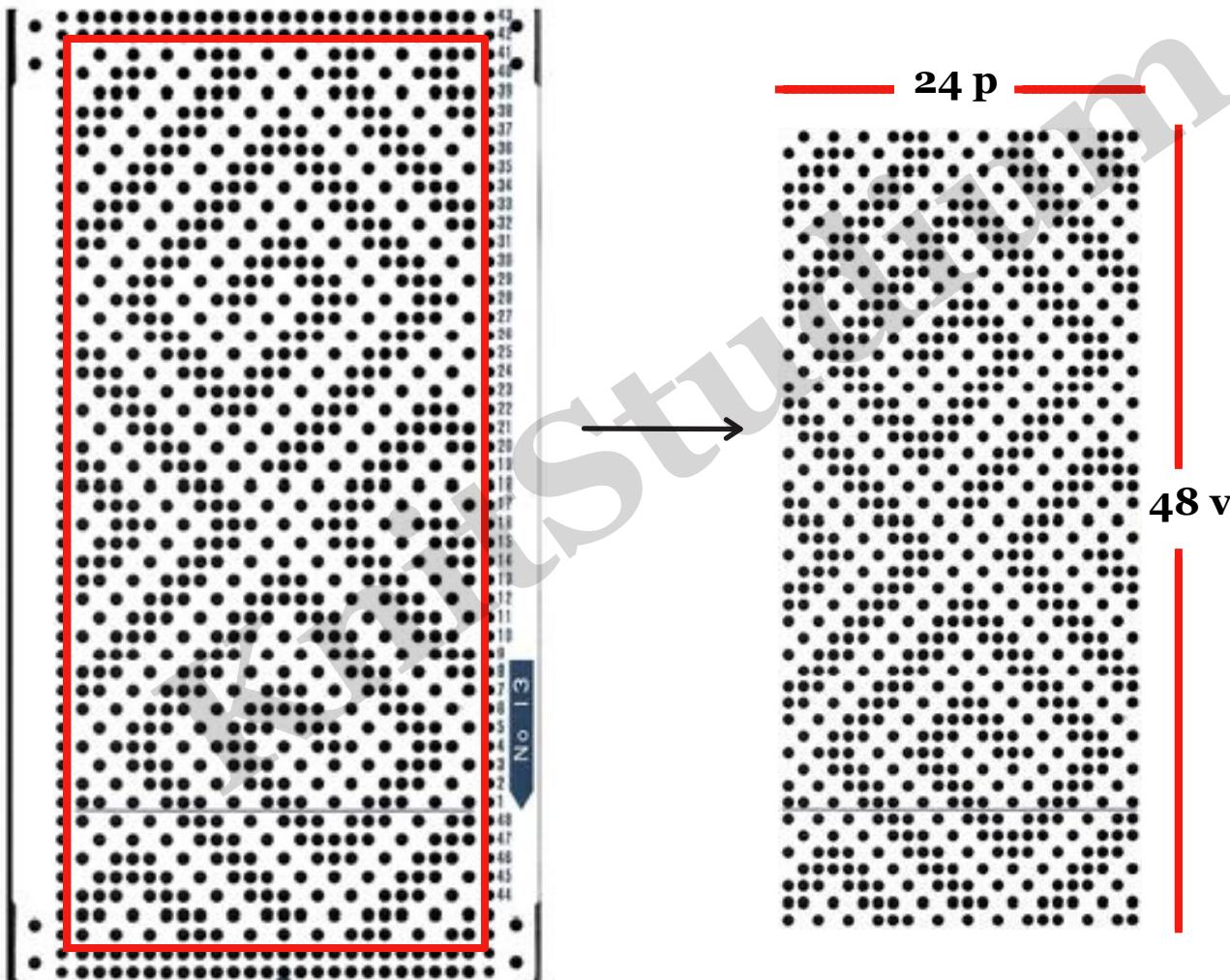


Lo ideal es recortar con algún programa lo que realmente es sólo el diseño de la tarjeta (recomendable pero no obligatorio).

(En caso de otros diseños, también puedes hacer el recorte sólo de la zona de repetición)

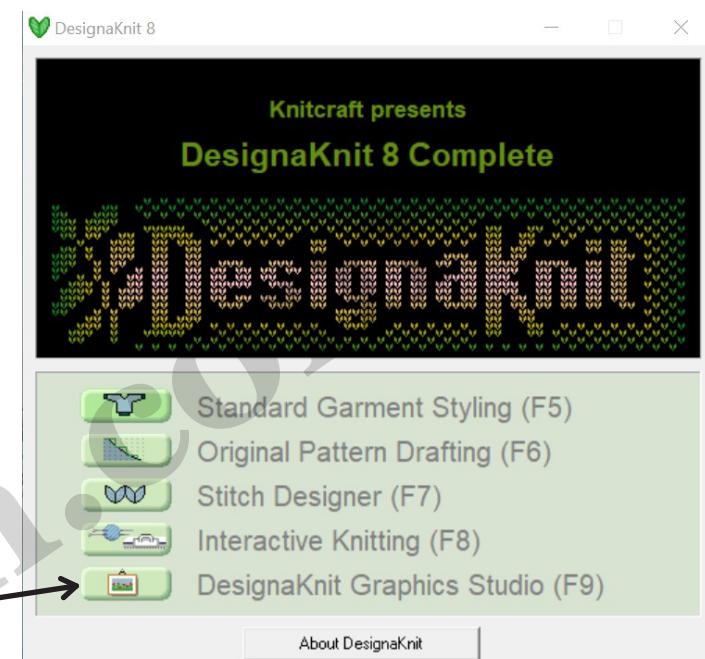
Programas que recomiendo para ello:

- En Windows con Paint o Lightshot.
- En Mac con VistaPrevia

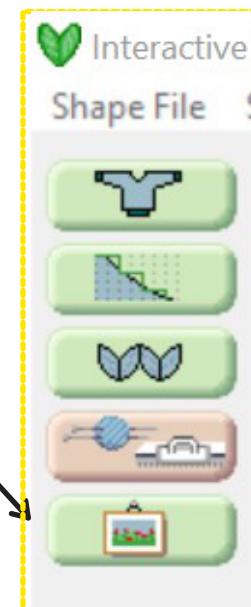


IMPORTANTE:

Siempre debes de saber o contar cuantos puntos/vueltas hay en horizontal y en vertical, ya que luego deberás de indicárselo al programa DK.



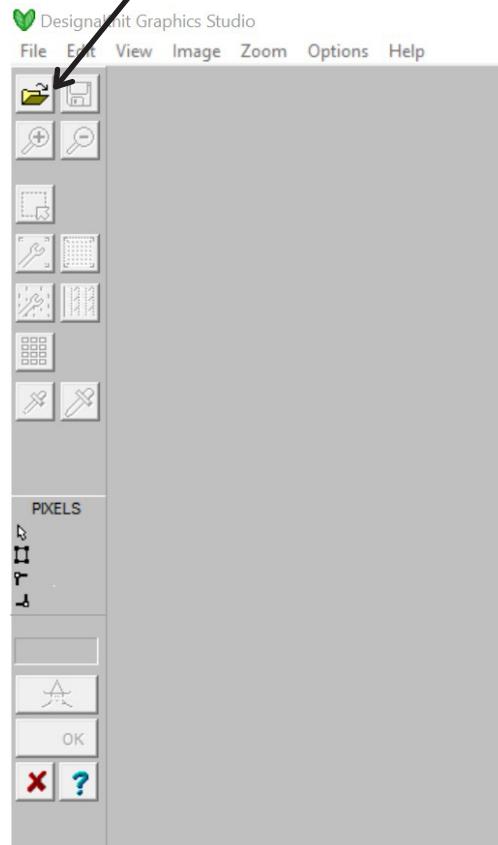
**Haz click en la sección:
DK GRAPHICS STYLING**



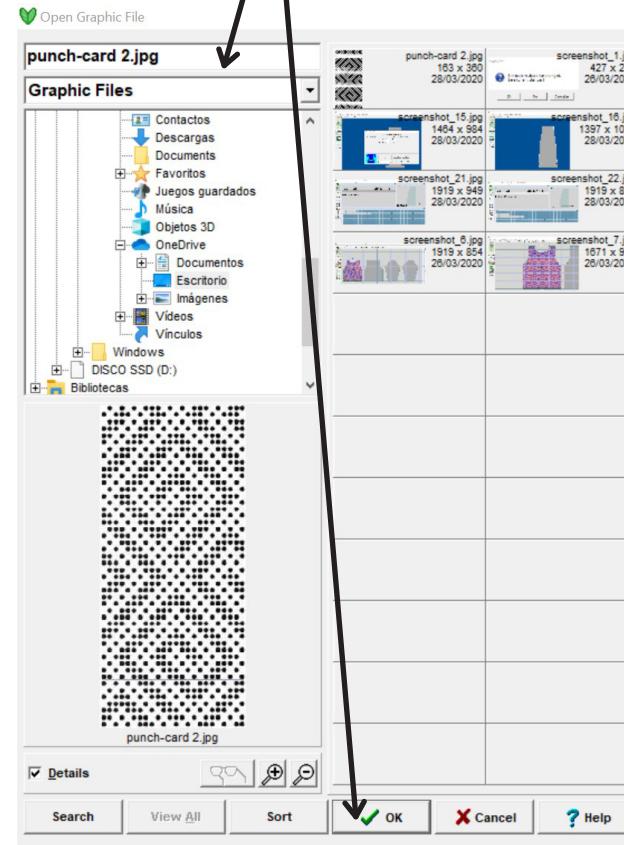
KnitStudium



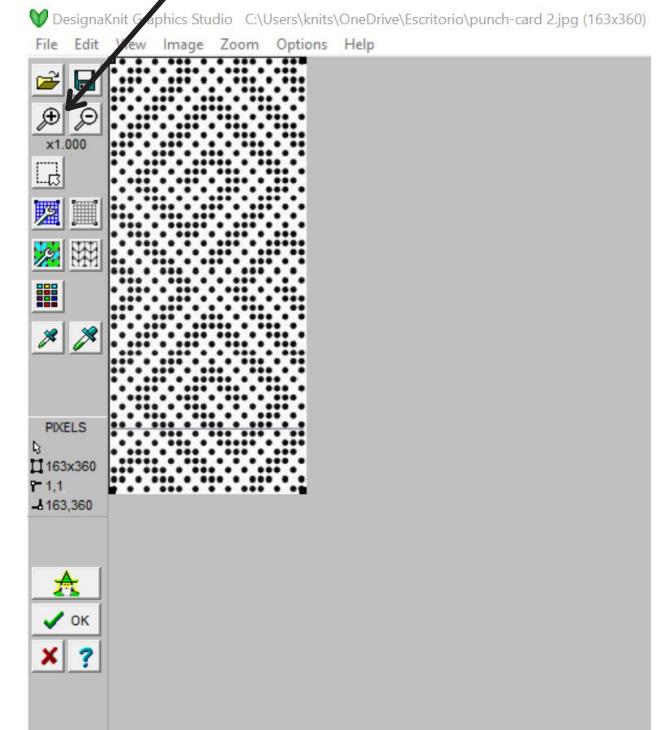
Haz click en:
Abrir imagen



Busca tu
imagen deseada
y haz click en
OK



Se carga la imagen.
Pulsa el Zoom + ó – según
creas necesario



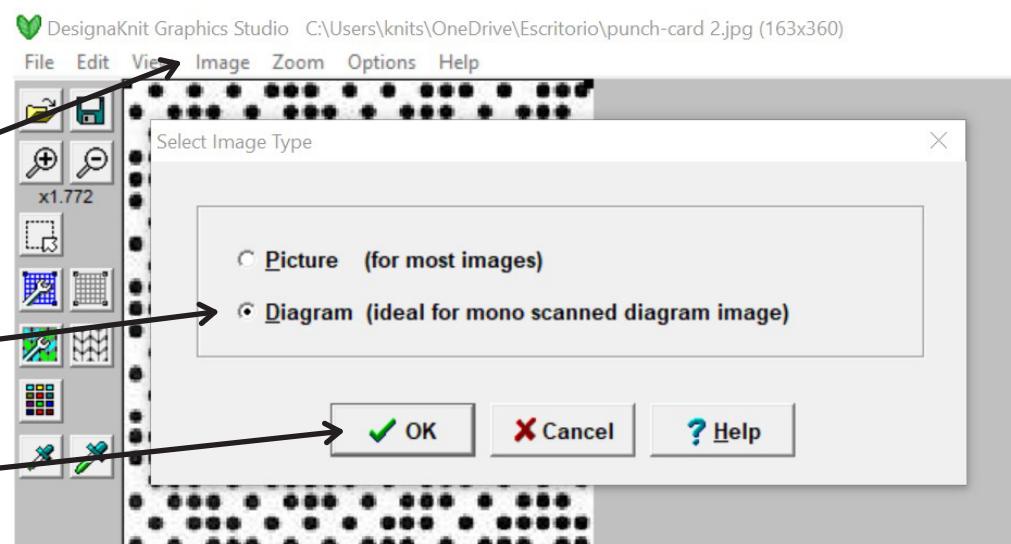
DesignaKnit Graphics Studio (F9)

Abre la siguiente ventana flotante en:

Menú/Image/Type

Selecciona “Diagram”

Haz click en OK



Seguidamente;

Haz click en este ícono

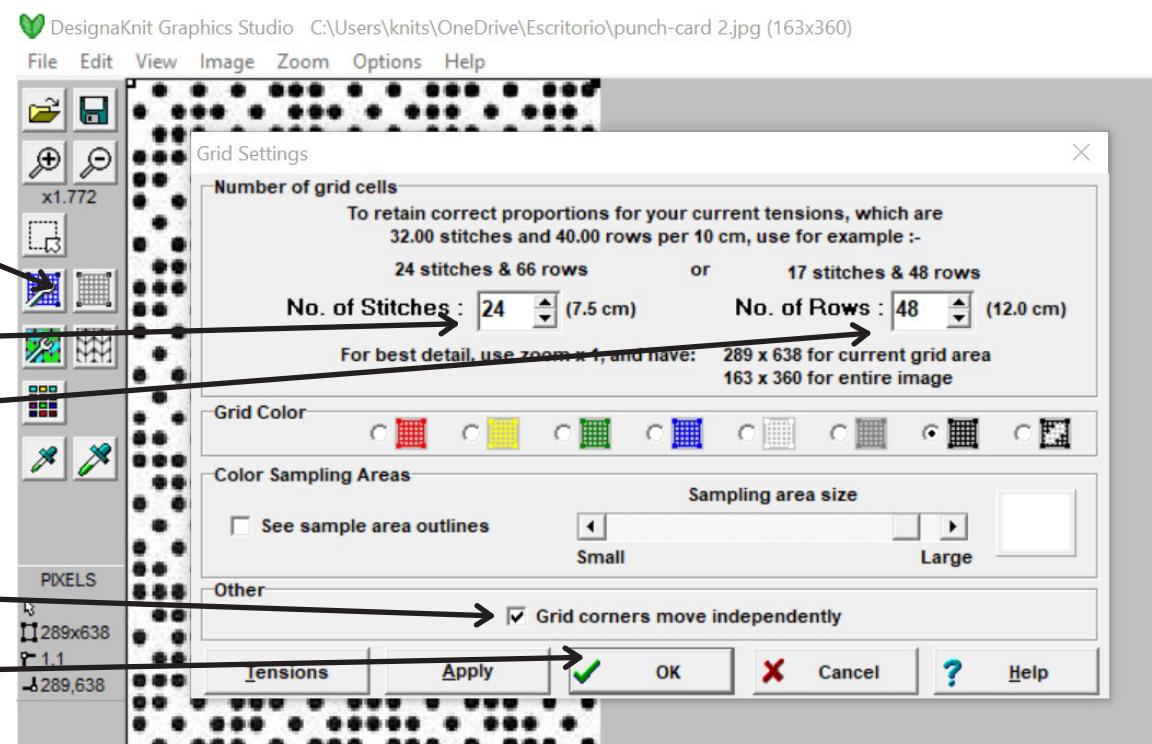
Introduce los datos:

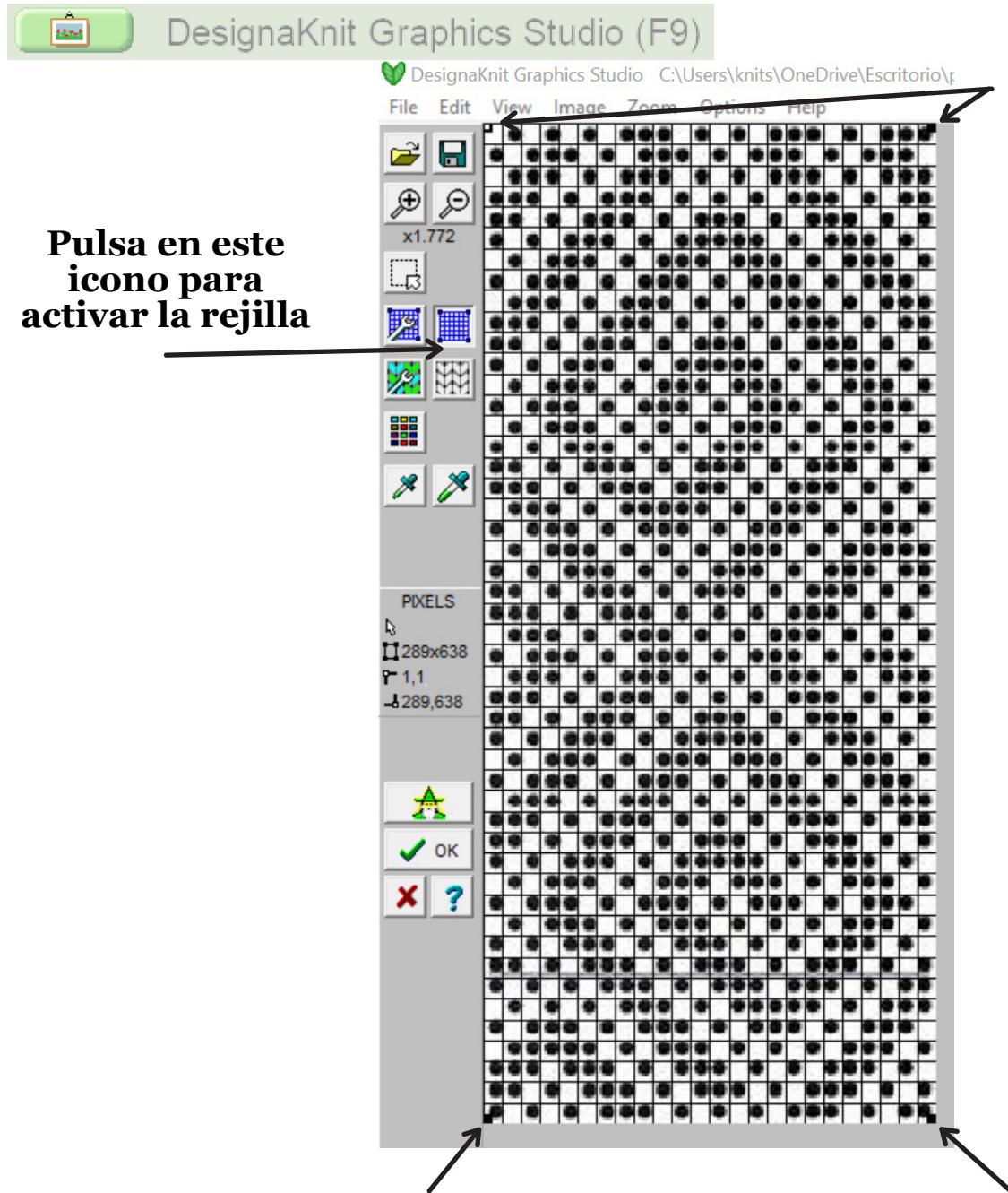
Puntos (Horizontales)

Líneas/Vueltas (Verticales)

Y activa esta casilla:

Pulsa OK para aceptar

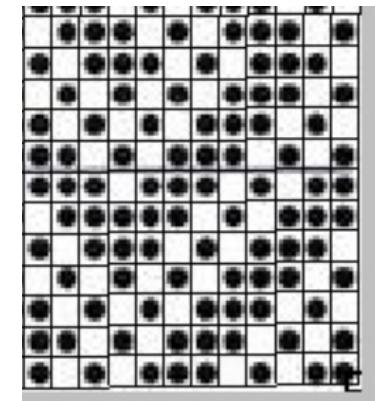




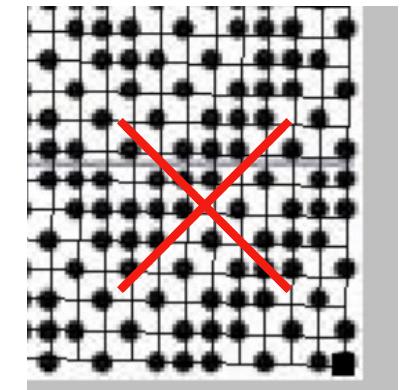
Si la rejilla no te encaja adecuadamente, usa los manejadores que están en las cuatro esquinas.

Deberás moverlos hasta que veas que la cuadrícula esté lo más adaptada a la imagen, ejemplo:

CORRECTO



INCORRECTO



En el caso que no tengas recortado correctamente lo que en sí es la tarjeta, es el momento de colocar los manejadores adecuadamente con la repetición.

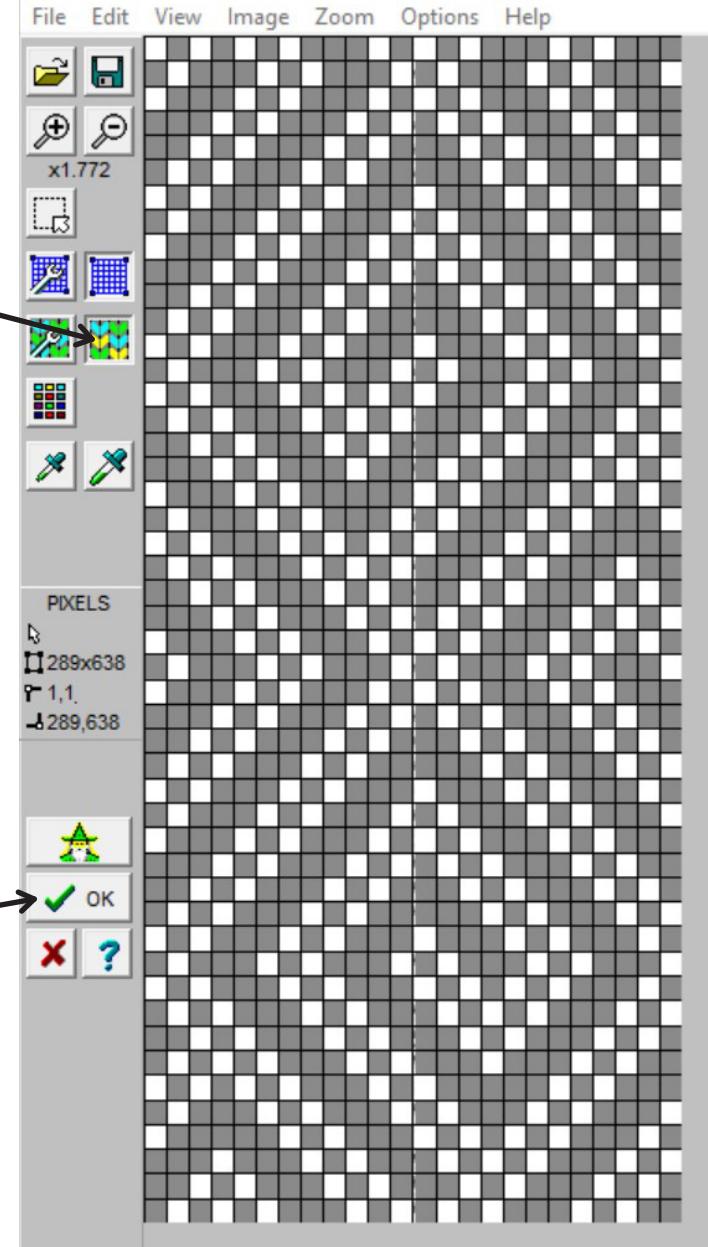
Pulsa en este ícono para que haga la traducción a puntos.



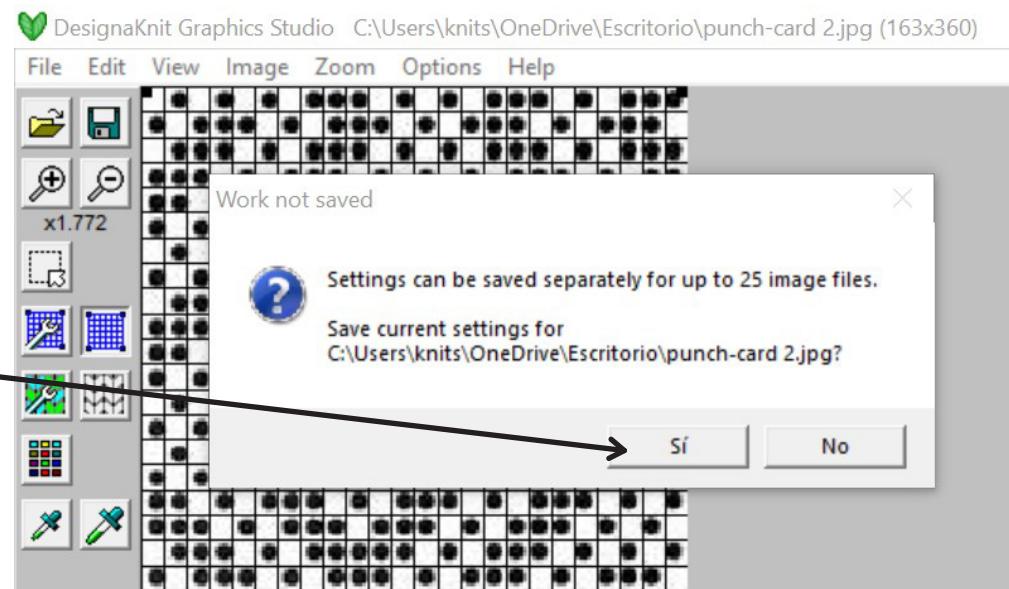
RECUERDA:

Si la conversión no fuera correcta, hubiera algún error o bien quieras modificar parte del diseño, no te preocunes, luego lo modificaremos, en este sección no podemos modificar los puntos por separado.

Pulsa OK para aceptar.



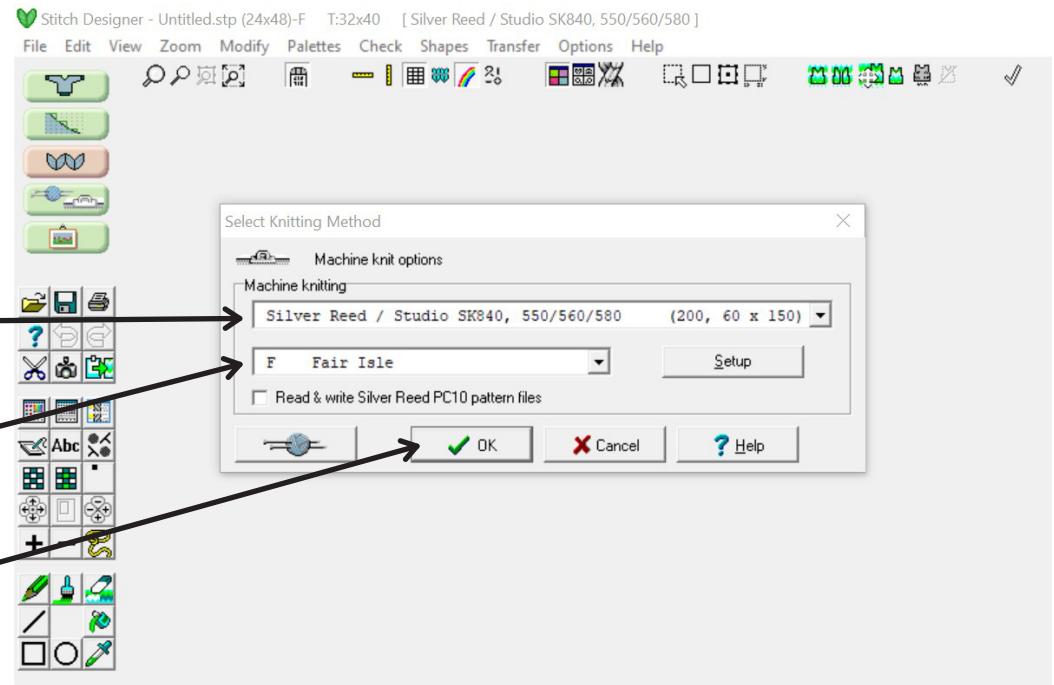
Pulsa OK/Sí para aceptar.



Seguidamente se cierra y se abre en otra sección: “Stitch Designer”.

Selecciona tu tricotosa:

Y al ser un diseño a dos colores, selecciona “F Fair Isle”:

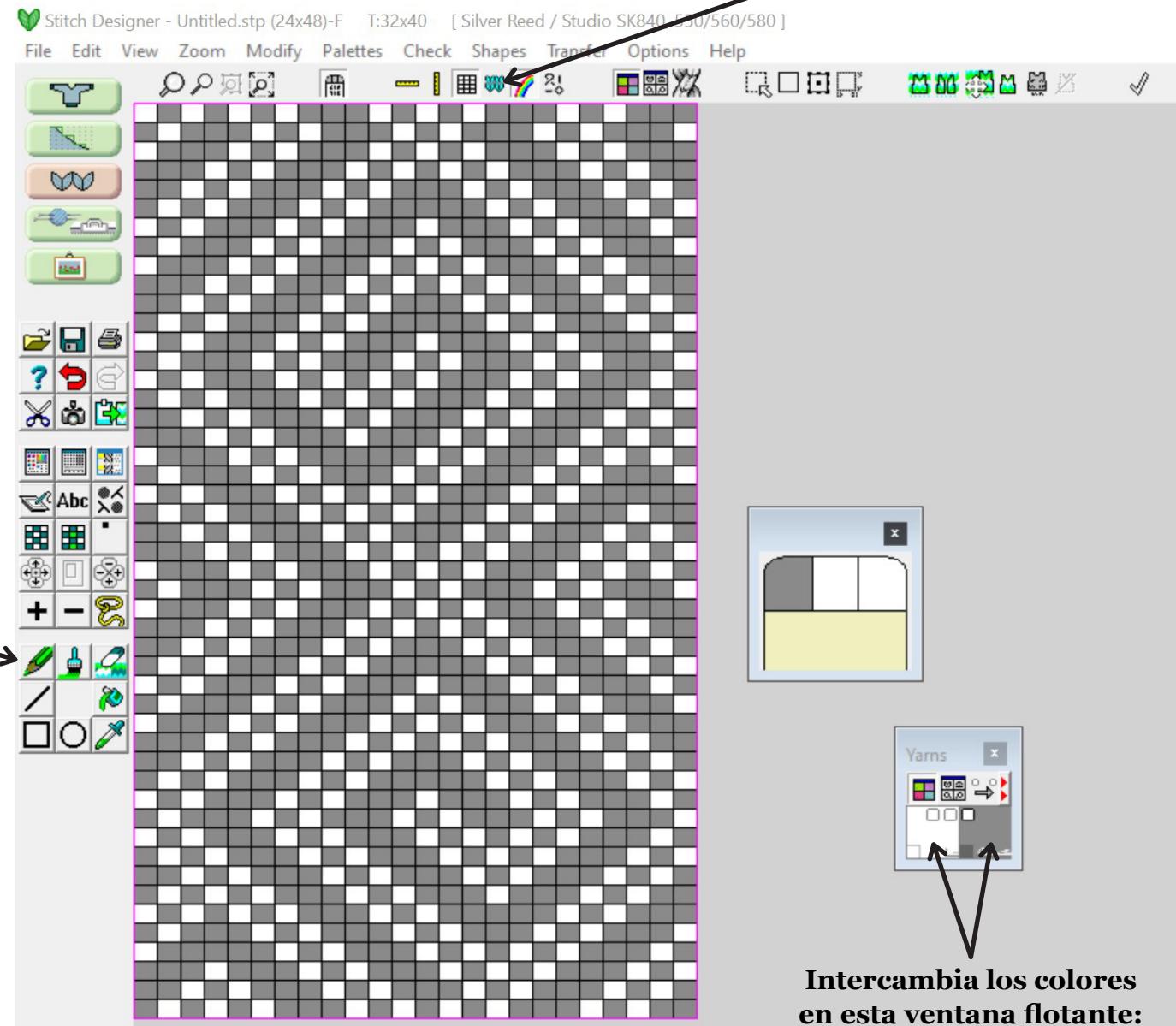


Pulsa OK para aceptar.



Stitch Designer (F7)

En este ícono intercambiamos la vista y se puede previsualizar en modo punto:



En caso de errores
y/o
modificaciones:

Haz click en este
ícono “Lápiz”:

Haz click en los puntos
que quieras
intercambiar el color

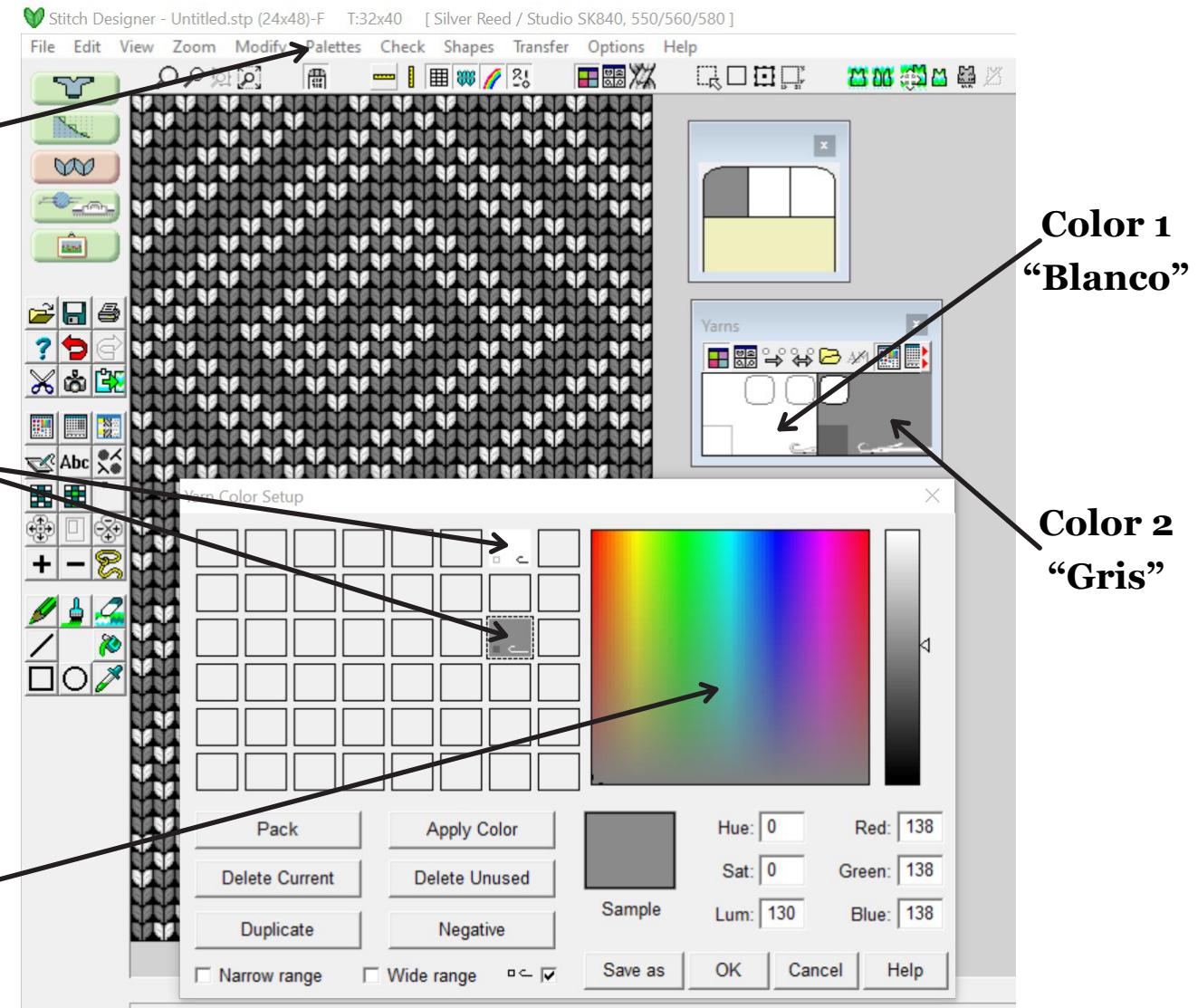


CÓMO CAMBIAR LOS COLORES

Abre la ventana de color en:
Menú/Palettes/Yarn Color Setup

Selecciona el color que deseas
cambiar, en este caso;
entre el blanco y el gris:

Escoge el color deseado



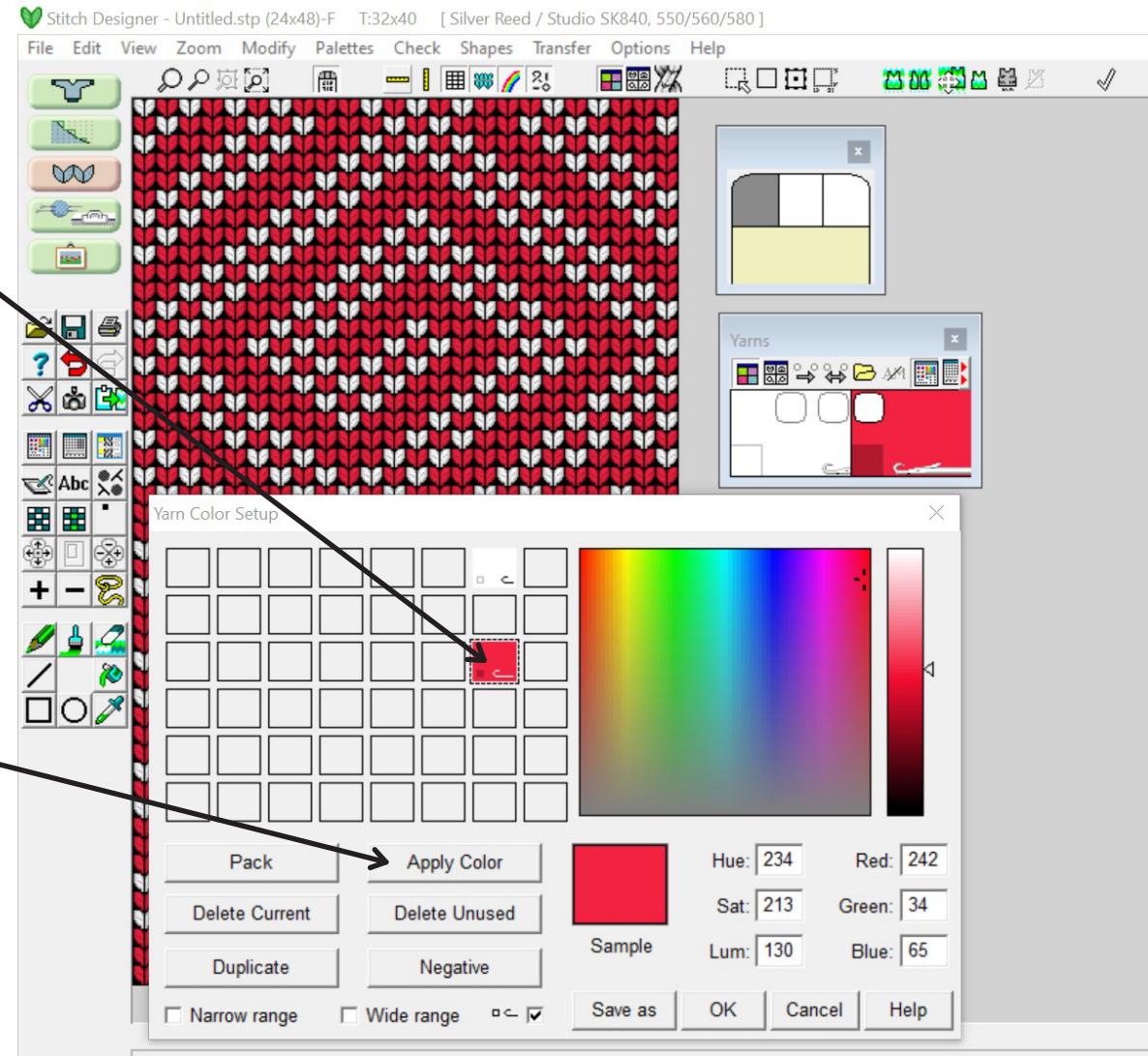


CÓMO CAMBIAR LOS COLORES

Al elegir el color, se previsualiza en esta casilla:

**Luego pulsa:
“Apply Color”**

**Para que el color sea
cambiado.**





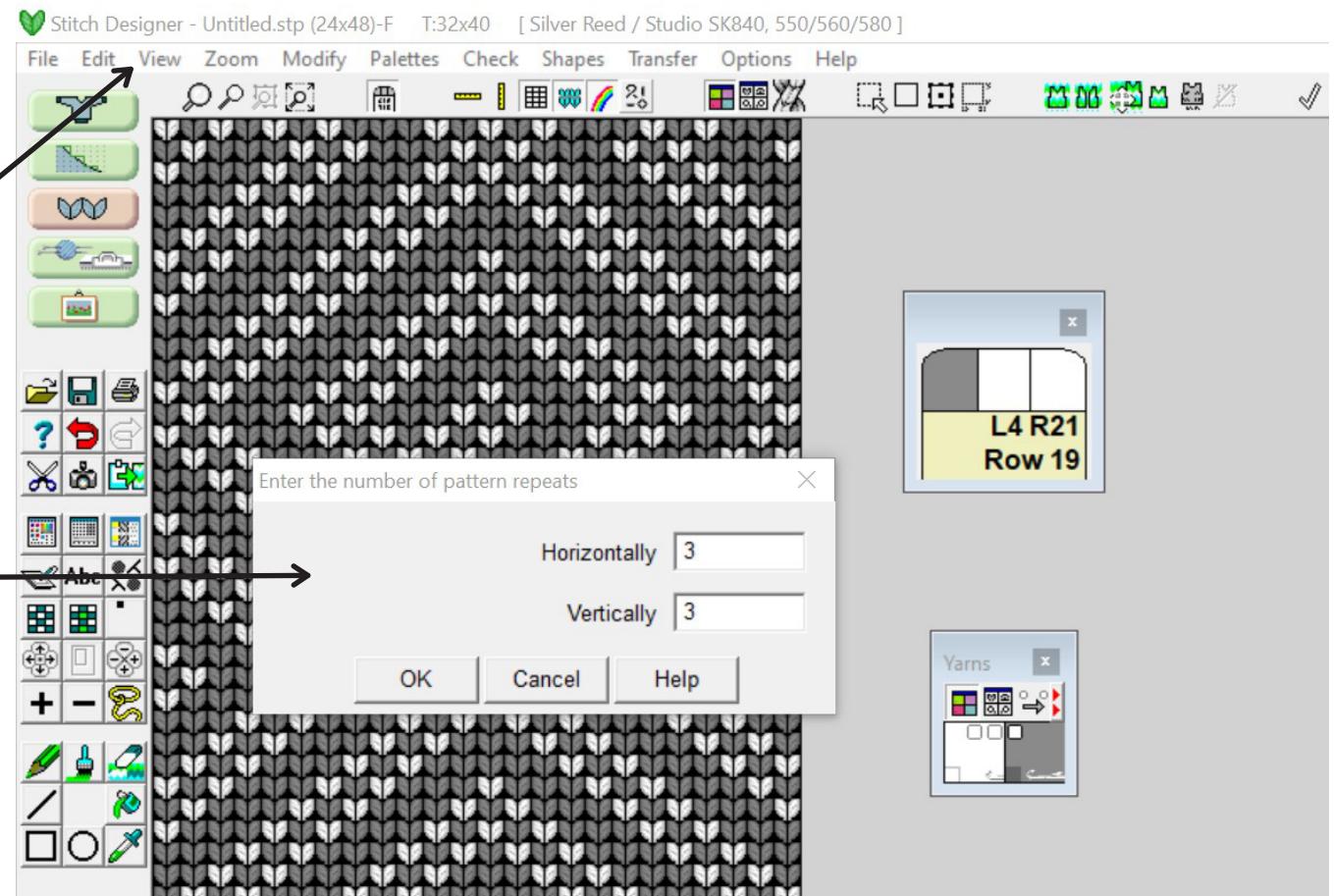
Stitch Designer (F7)

Para comprobar que la repetición se repite adecuadamente, abre la siguiente ventana:

Menú/View/Repeat

Teclea en ambos campos la cifra 3

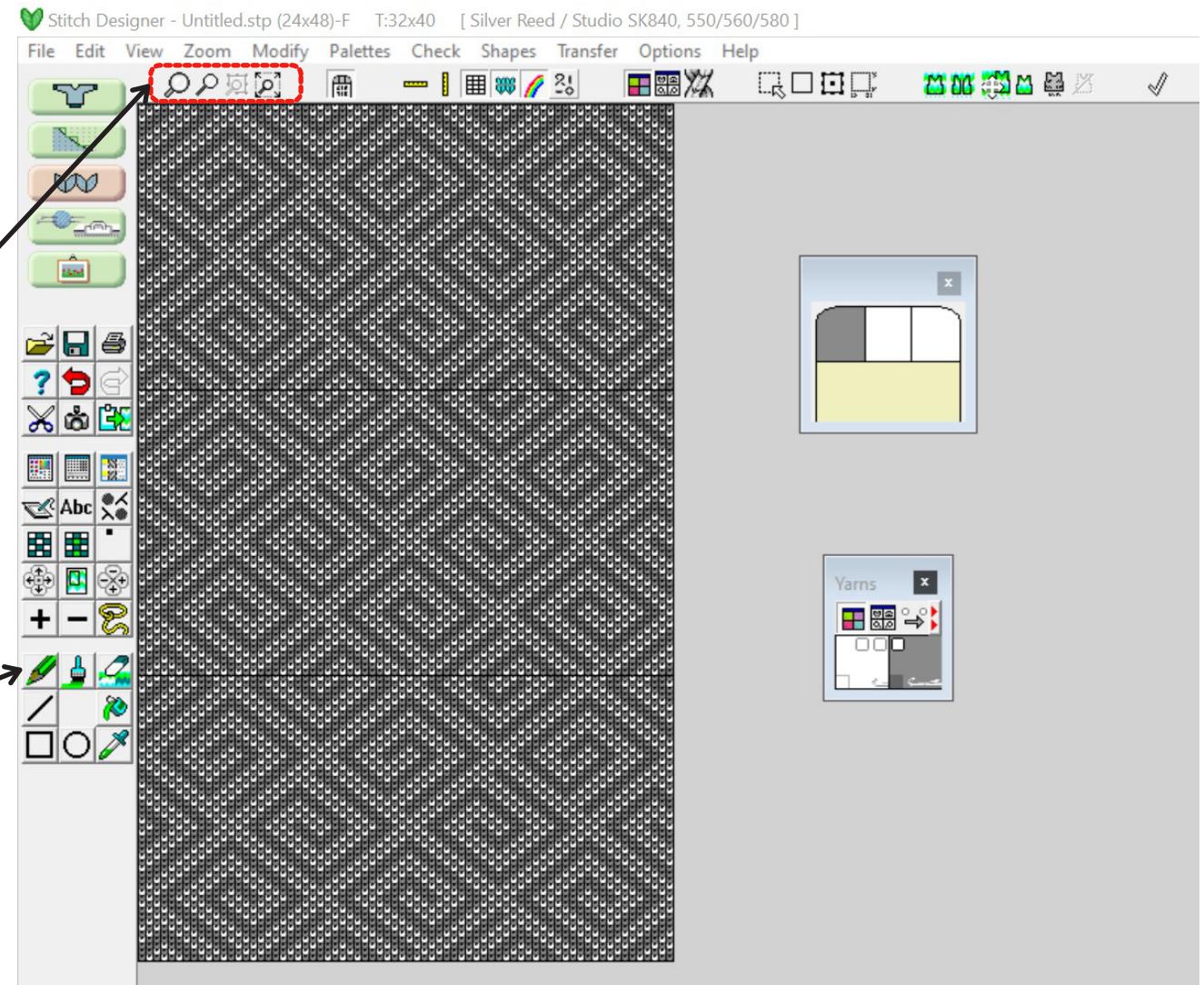
Y haz click en OK





Stitch Designer (F7)

Con ayuda de los iconos de lupa, ayúdate del Zoom para comprobar que no hay errores en la repetición



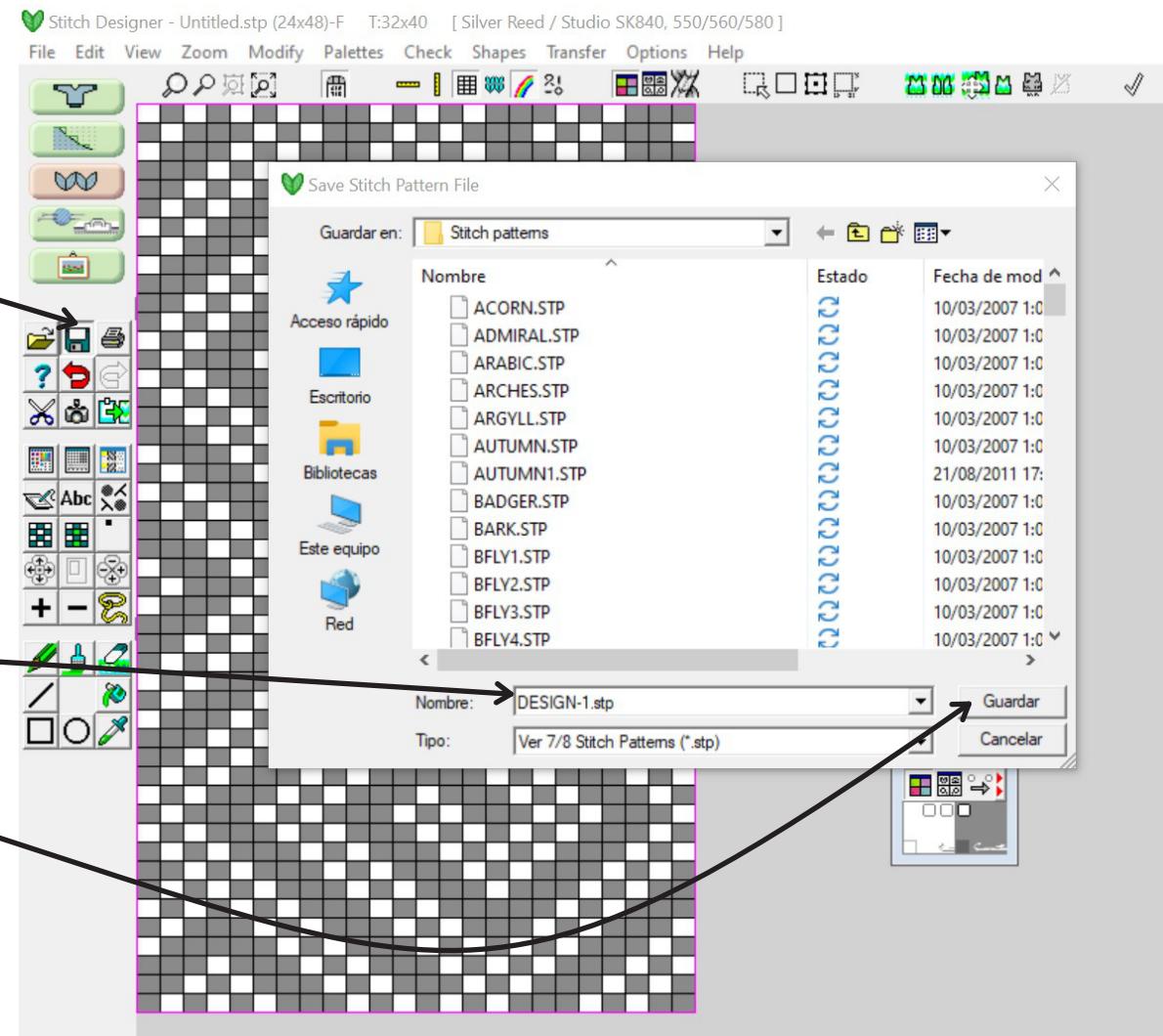


Stitch Designer (F7)

**Una vez terminado,
Haz click en “Guardar”**

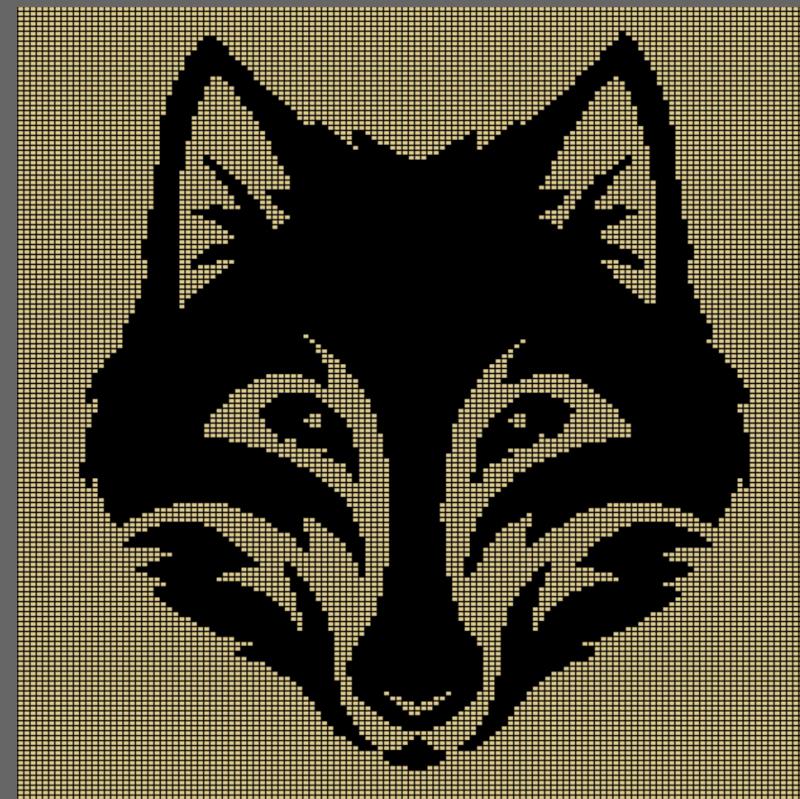
Teclea el nombre que deseas.

Pulsa “Guardar” para aceptar.





1 –. CONVERTIR UN GRÁFICO EN BLANCO Y NEGRO EN UN DISEÑO/PATRÓN DE PUNTOS



Lo más IMPORTANTE a la hora de convertir un gráfico blanco y negro en un patrón/diseño de puntos es que tengamos la proporción adecuada.

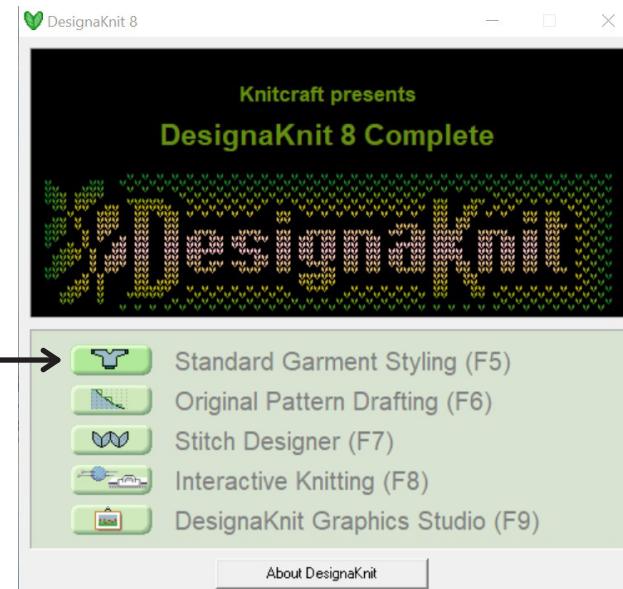
Para tener una proporción adecuada es necesario tener una MUESTRA DE TENSIÓN previa, de este modo nuestro motivo (gráfico) coincidirá con la tensión de nuestra prenda.

En este ejemplo seguiré los siguientes pasos:

- 1 –. Crear una prenda* (para luego colocar en el delantero el motivo).**
- 2 –. Convertir un gráfico blanco y negro a un diseño/patrón de puntos.**
- 3 –. Colocar el motivo en una pieza del patrón.**
- 4 –. Tejer la pieza de forma interactiva*.**

(Se explica rápido debido a que en sus correspondientes secciones ya se ha explicado en profundidad.*

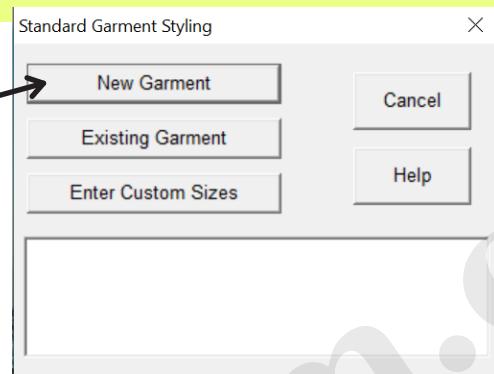
**COMIENZO CREANDO LA PRENDA
desde la Sección “Standard
Garment Styling), en este ejemplo
creo un jersey estándar.**



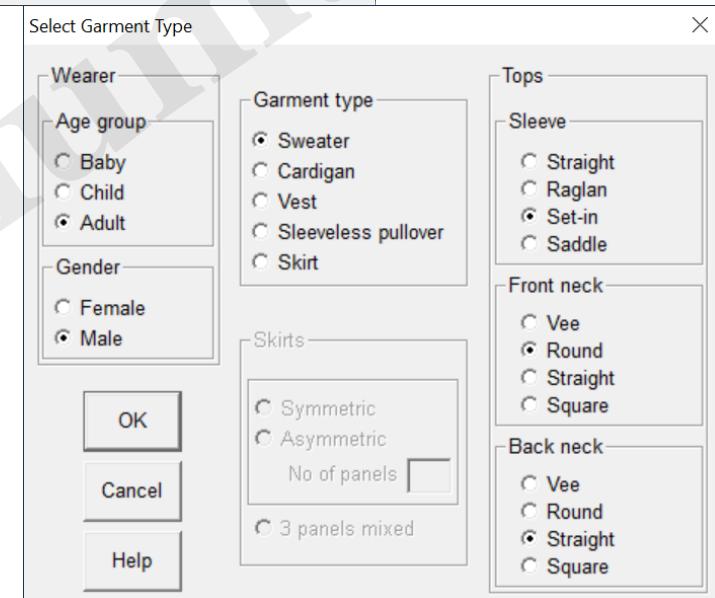
1 –. CREAR LA PRENDAS

(1) Nueva prenda

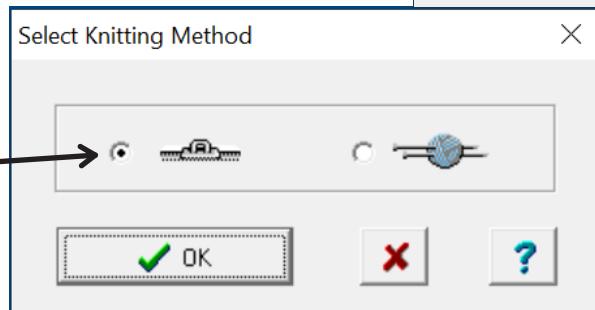
**(Si ya tienes la prenda creada,
sáltate este punto y ve
directamente a crear el motivo)**



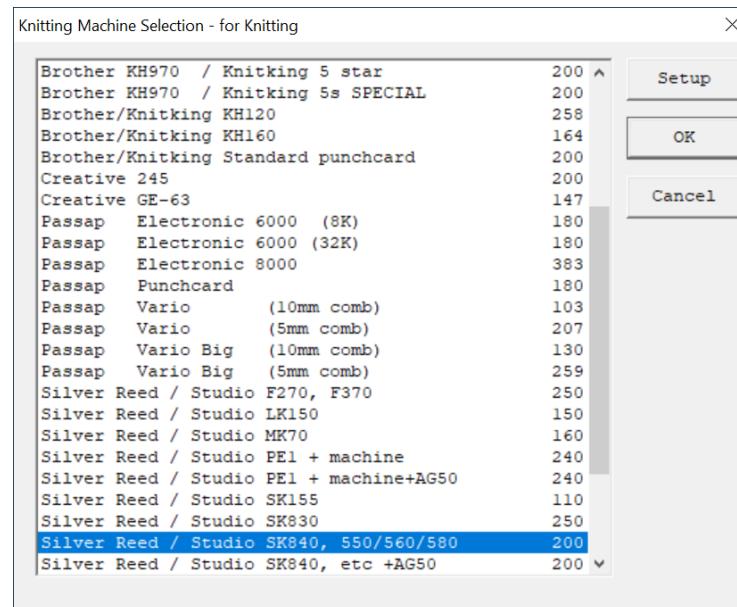
**(2) Diseña tu prenda
con las opción que se
te muestran.**



**(3) Selecciona en
tricotosa.**



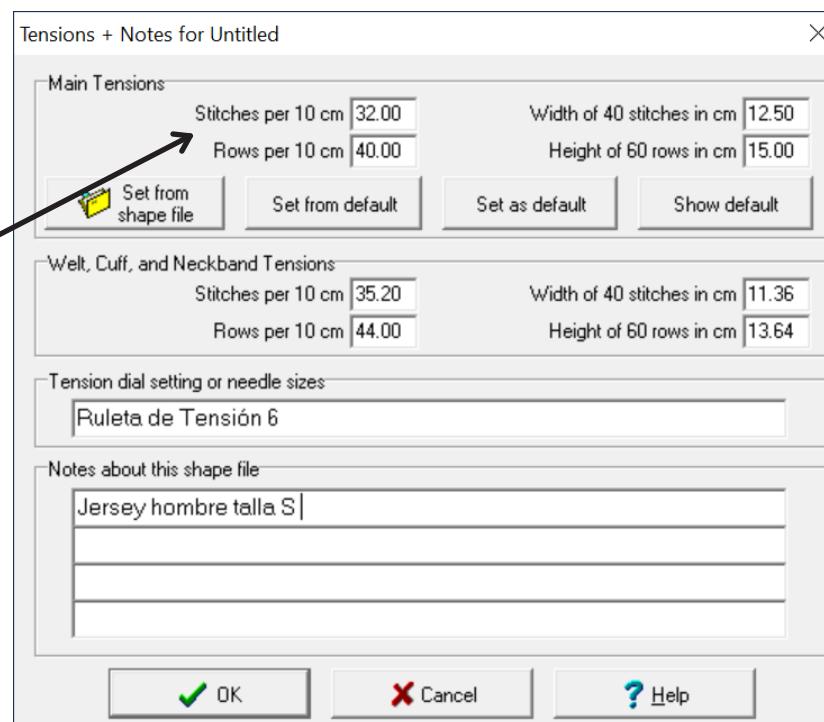
(4) Escoge tu tricotosa



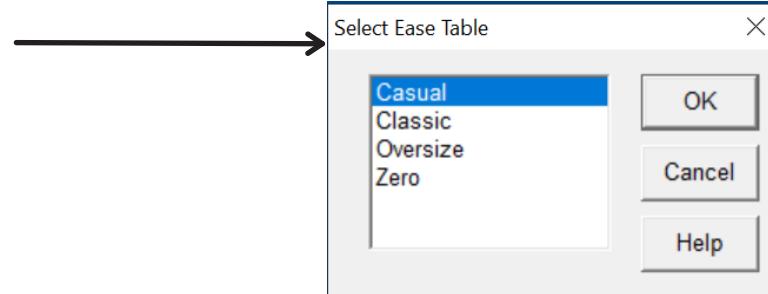
(5) IMPORTANTE: Introduce tus datos de la Muestra de Tensión, en este caso son por 10 cms:

- 32 puntos**
- 40 líneas**

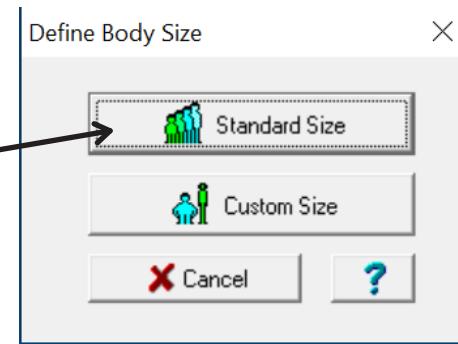
(Anota tipo de fibra y tensión utilizada en tu muestra para recordarlo)



(6) Escoge la holgura deseada para tu prenda.



(7) Click en “Standard Size”



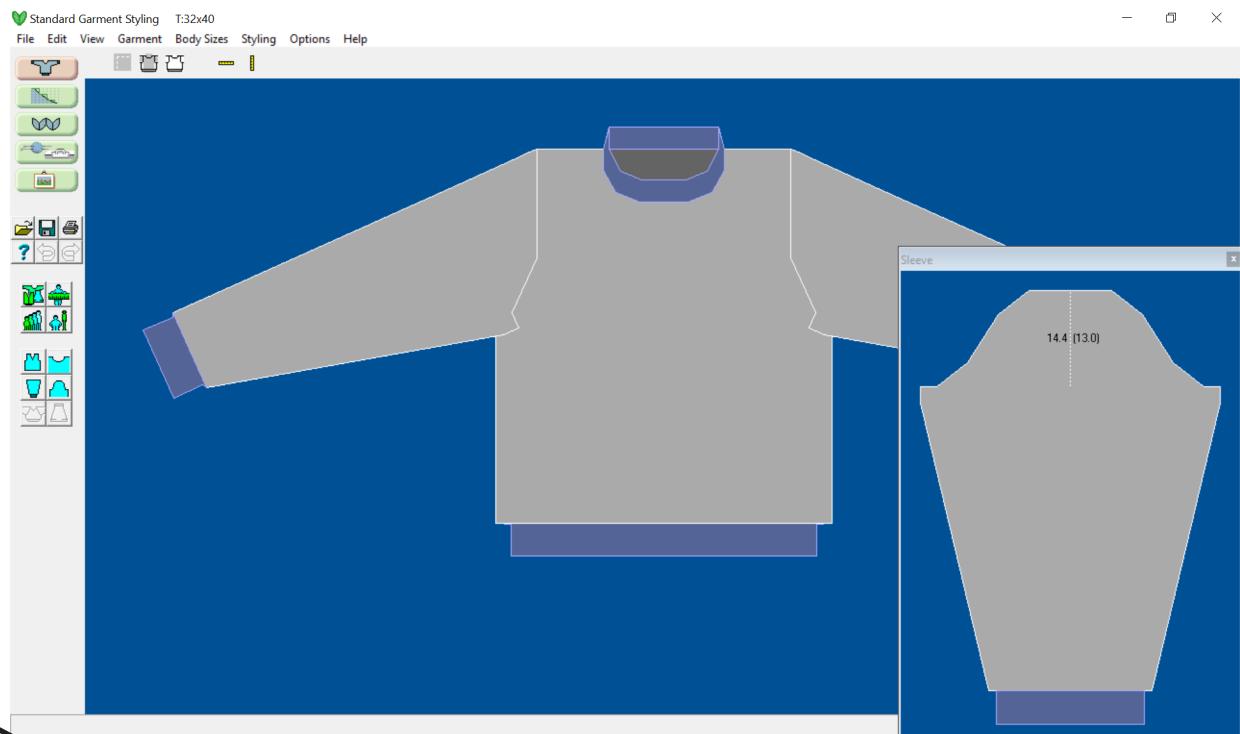
(8) Escoge de la tabla de medidas la que más se adapte a tus medidas corporales.

Source	Name	Chest	Waist	Hip	Dress
standard	chest 87 (34")	87.0	74.0	91.0	
standard	chest 92 (36")	92.0	78.0	96.0	
standard	chest 97 (38")	97.0	83.0	101.0	
standard	chest 102 (40")	102.0	88.0	106.0	
standard	chest 107 (42")	107.0	96.0	112.0	
standard	chest 112 (44")	112.0	102.0	117.0	
standard	chest 117 (46")	117.0	106.0	122.0	
standard	chest 122 (48")	122.0	112.0	128.0	

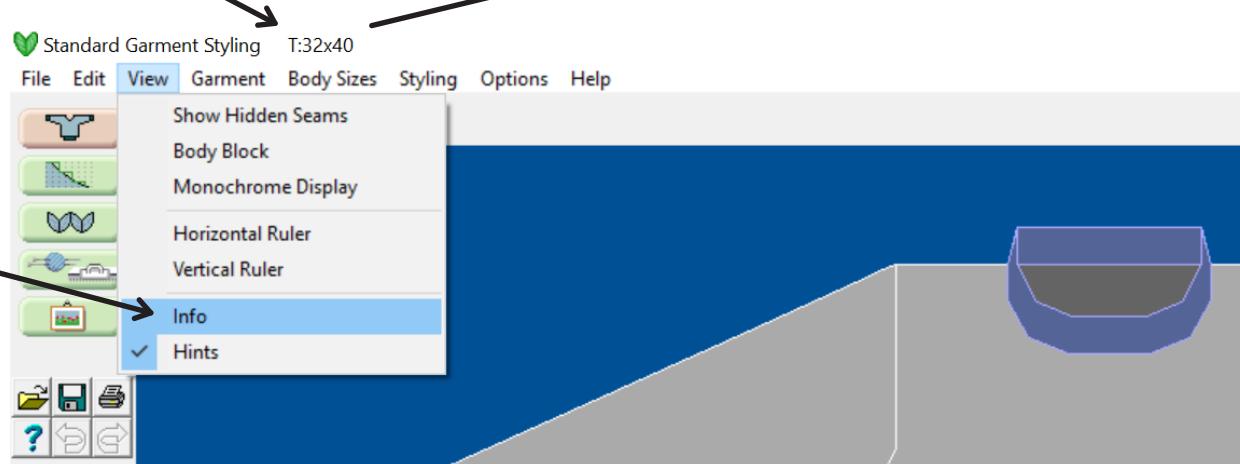
Copy
Help
OK
Cancel

(9) La prenda es mostrada en pantalla.

Aquí también se visualiza las medidas de la muestra de tensión anteriormente introducidas.

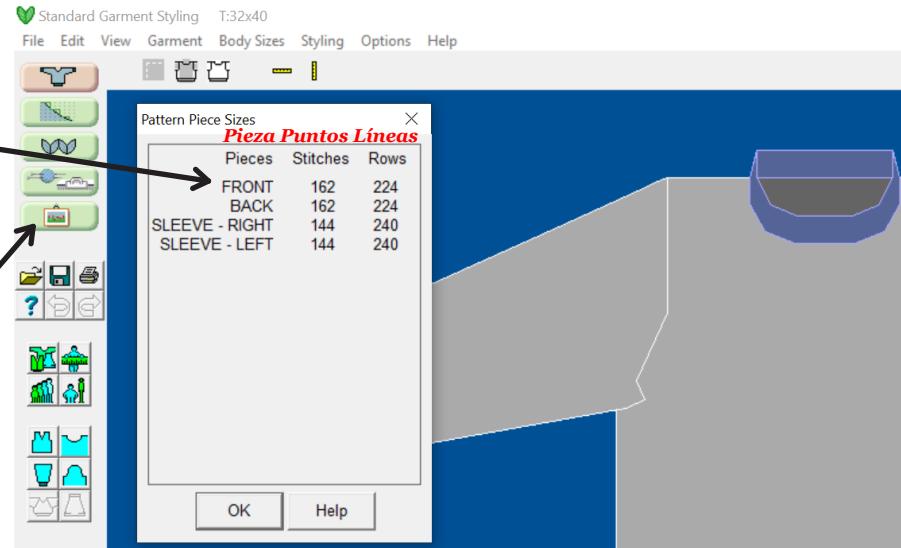


(10) Ir a Menú View/Info.



(11) En este caso nos interesa la medida de “FRONT” Delantero, donde vamos a colocar nuestro diseño, después de verlo, pulsa OK.

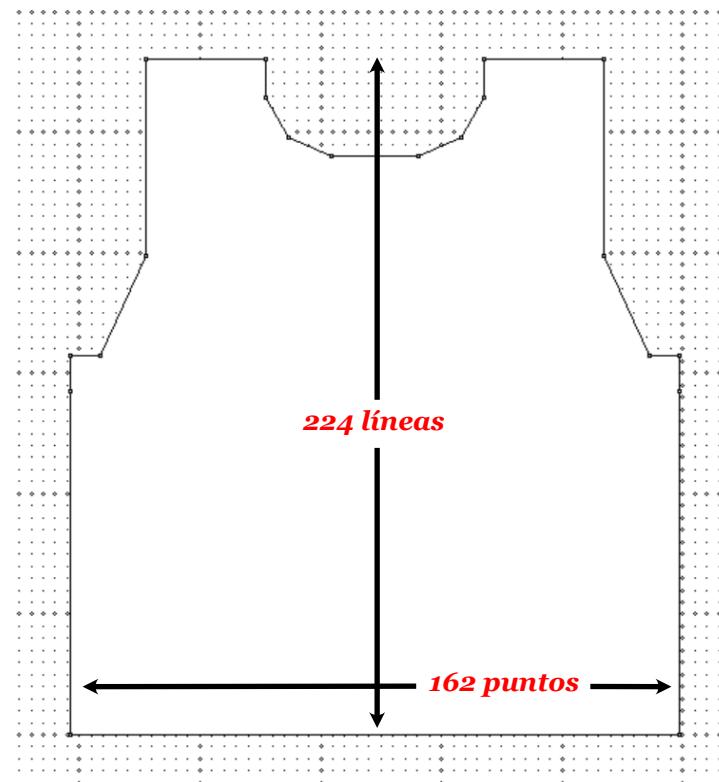
(12) Ahora voy a proceder a convertir el gráfico, haz click en la Sección: DK GRAPHICS STUDIO



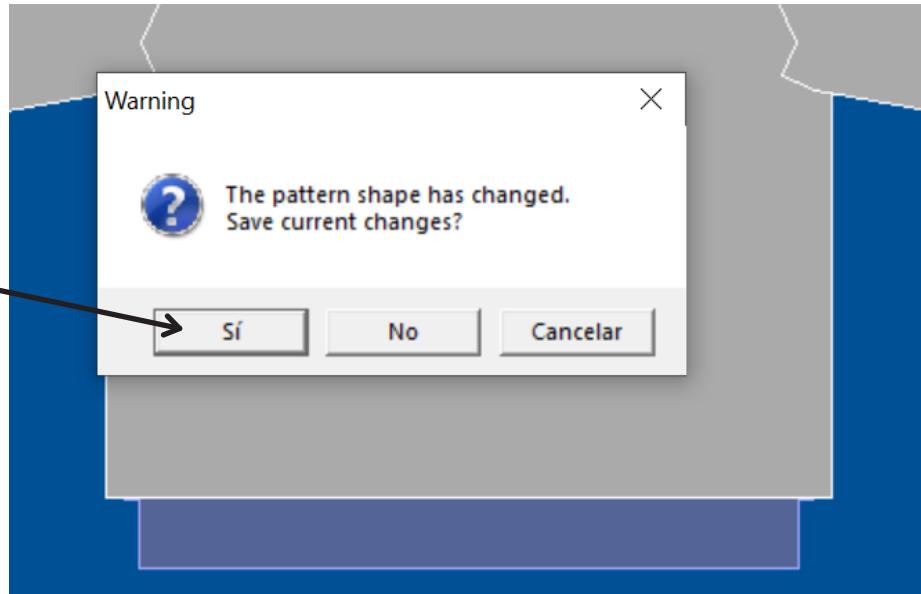
En “FRONT” nos indica que la Pieza del Delantero tiene una medida de 162 puntos (medida en horizontal) por 224 líneas (medida en vertical)

De este modo nos podemos hacer una idea cómo de ancho y largo vamos a querer que nuestro diseño se teja en el Delantero.

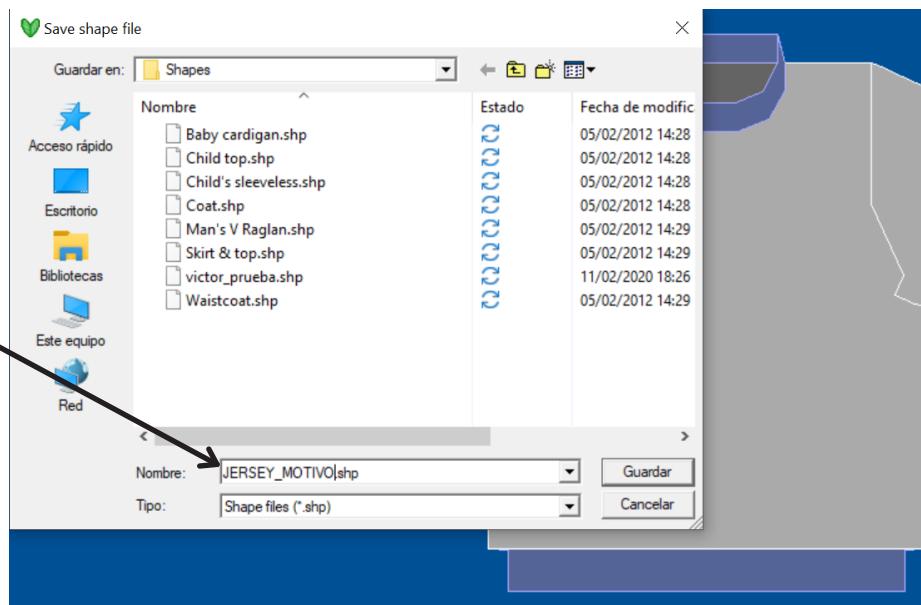
En este caso, he decidido que el diseño ocupe un ancho de 130 puntos (el alto o líneas más tarde será calculado por DK).



(13) Pulsa el botón “SÍ” para grabarlo.



(14) Teclea el nombre de tu prenda y pulsa “GUARDAR”

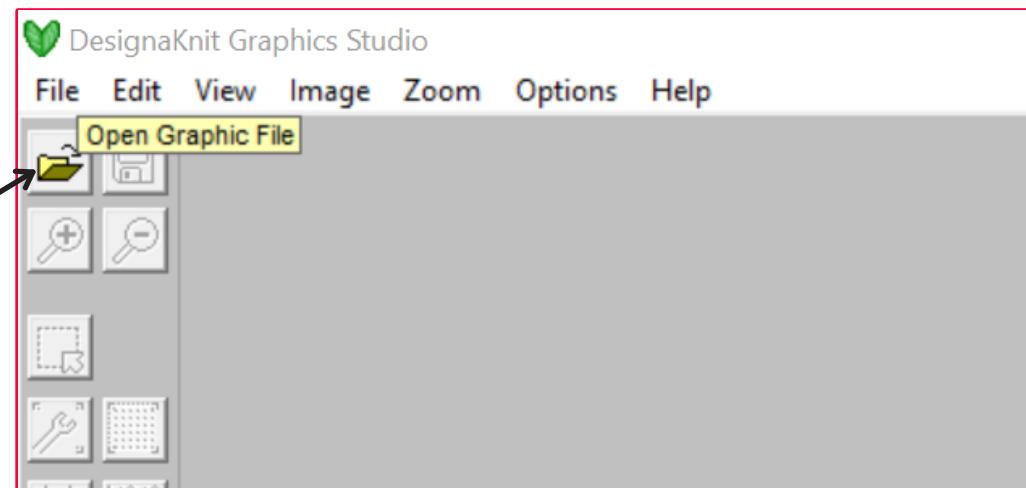


2 –. CONVERTIR UN GRÁFICO B&N

(15) Si estabas creando una prenda se abrirá la Sección “DK Graphics Studio”,

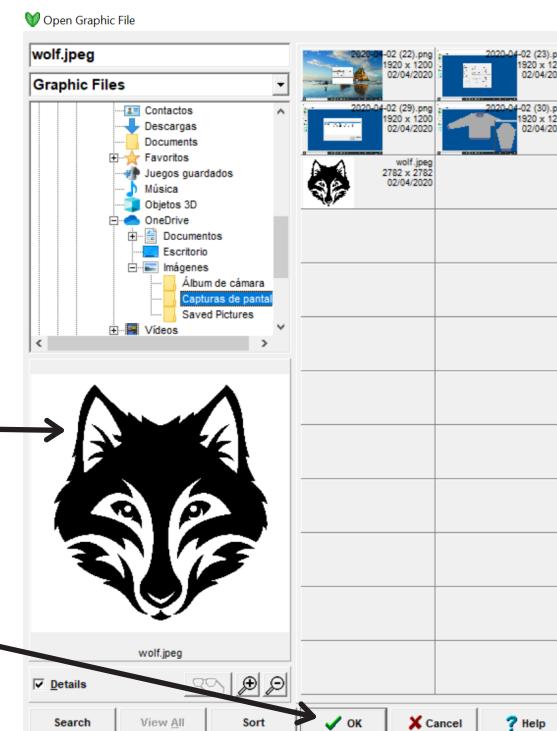
y sino ve directamente a esta Sección y haz click en “Abrir archivo” para cargar nuestra imagen.

 DesignaKnit Graphics Studio (F9)

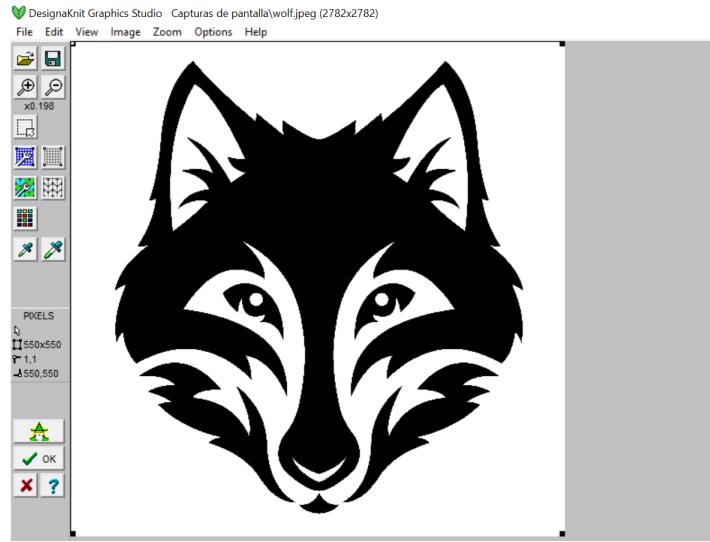


(Previamente me he descargado este gráfico de Internet; también puedes escanear o crear el tuyo desde cero)

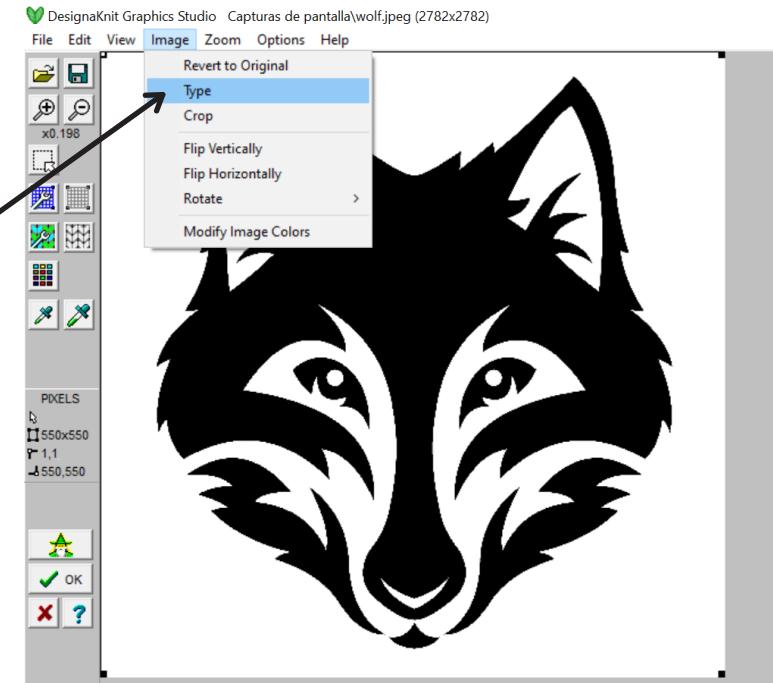
**(16) Selecciona tu gráfico
y haz click en OK.**



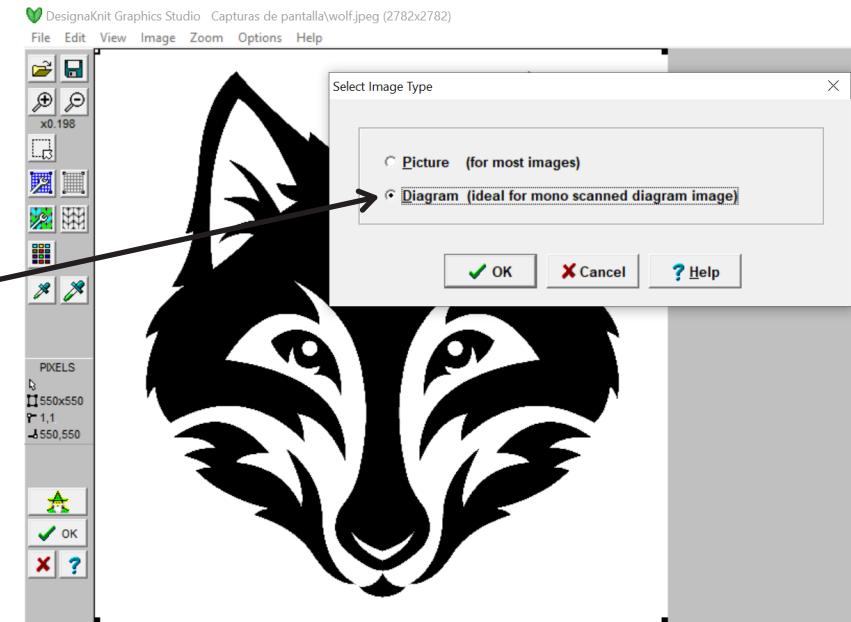
Se visualiza nuestra imagen ya cargada en pantalla:



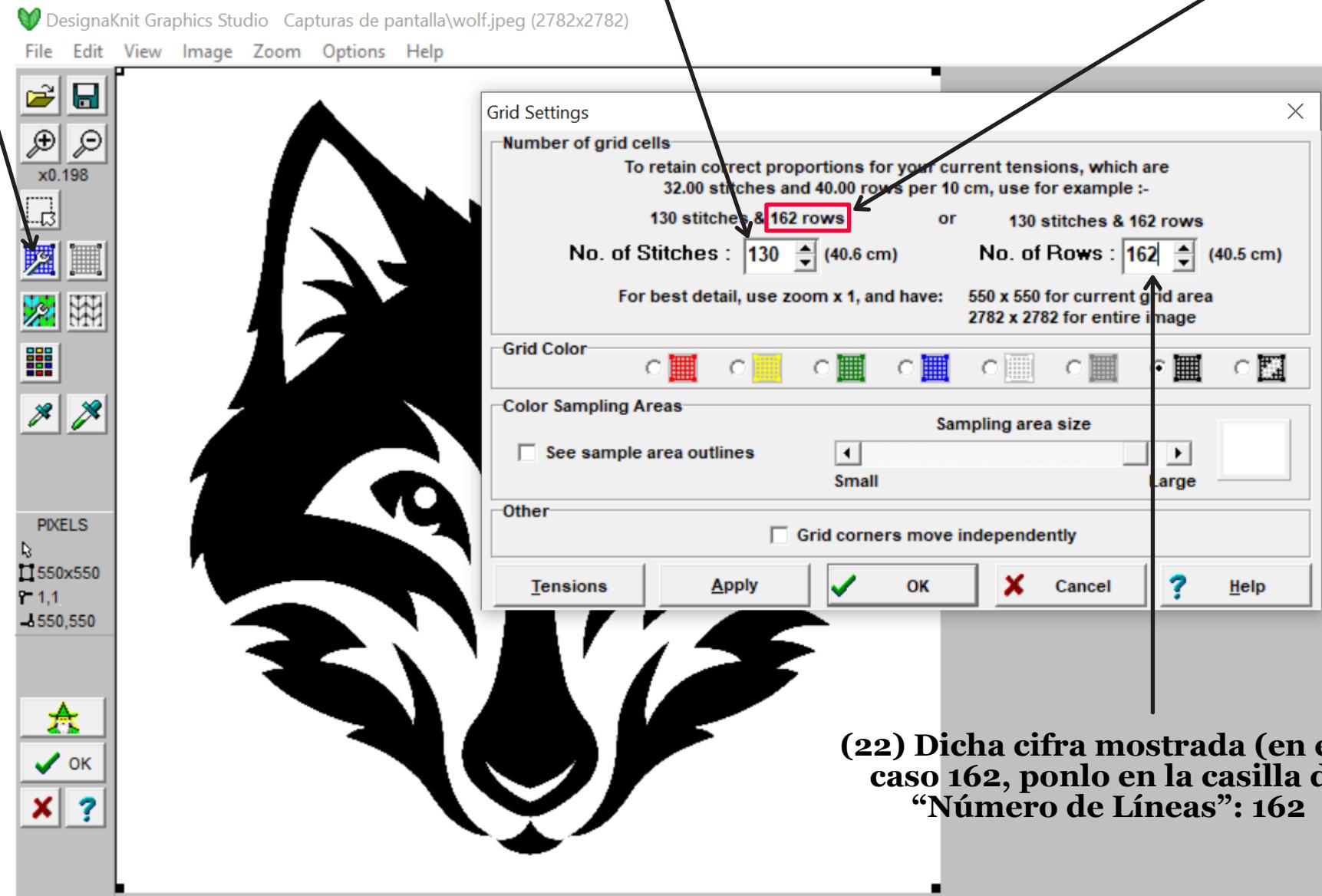
(17) Ir al Menú Image/Type



(18) Escoger la opción “Diagram” y luego pulsa OK.



(19) Haz click en este ícono



(20) Teclea en “Número de Puntos” el ancho deseado para tu gráfico, en este ejemplo: 130

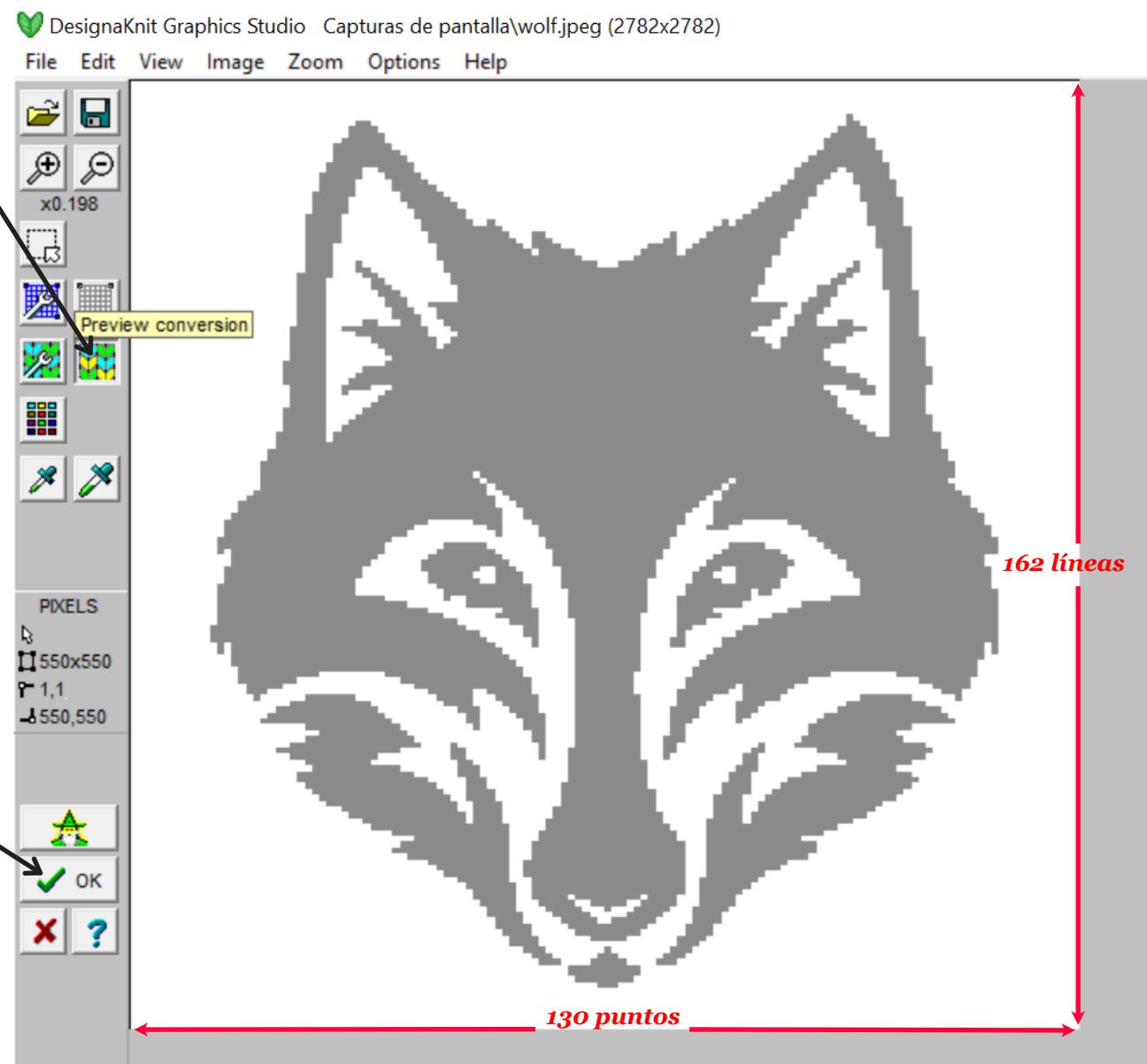
(21) Cuando tecleas la anterior cifra, DK te calculará las LÍNEAS adecuada aquí:

(22) Dicha cifra mostrada (en este caso 162, ponlo en la casilla de “Número de Líneas”: 162

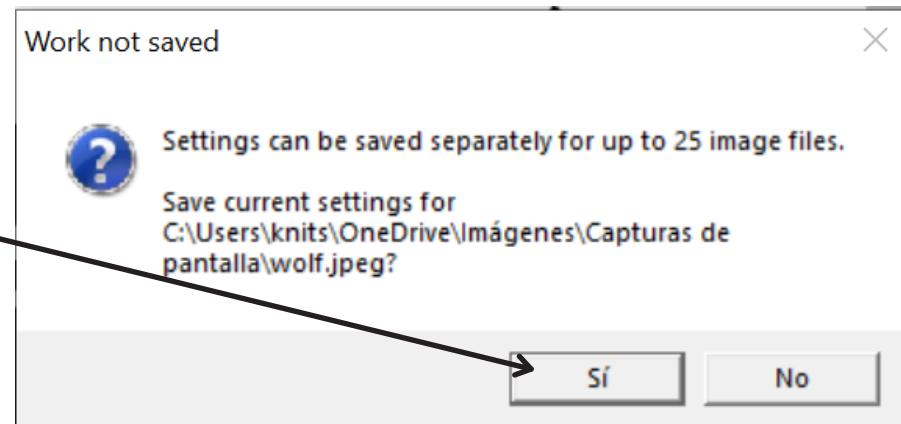
(23) Haz click en este icono para que DK haga la conversión.

En caso que quieras hacer cambios debido a errores y/o modificaciones, se hacen en la siguiente sección: "STITCH DESIGNER"

(24) Haz click en OK para aceptar.

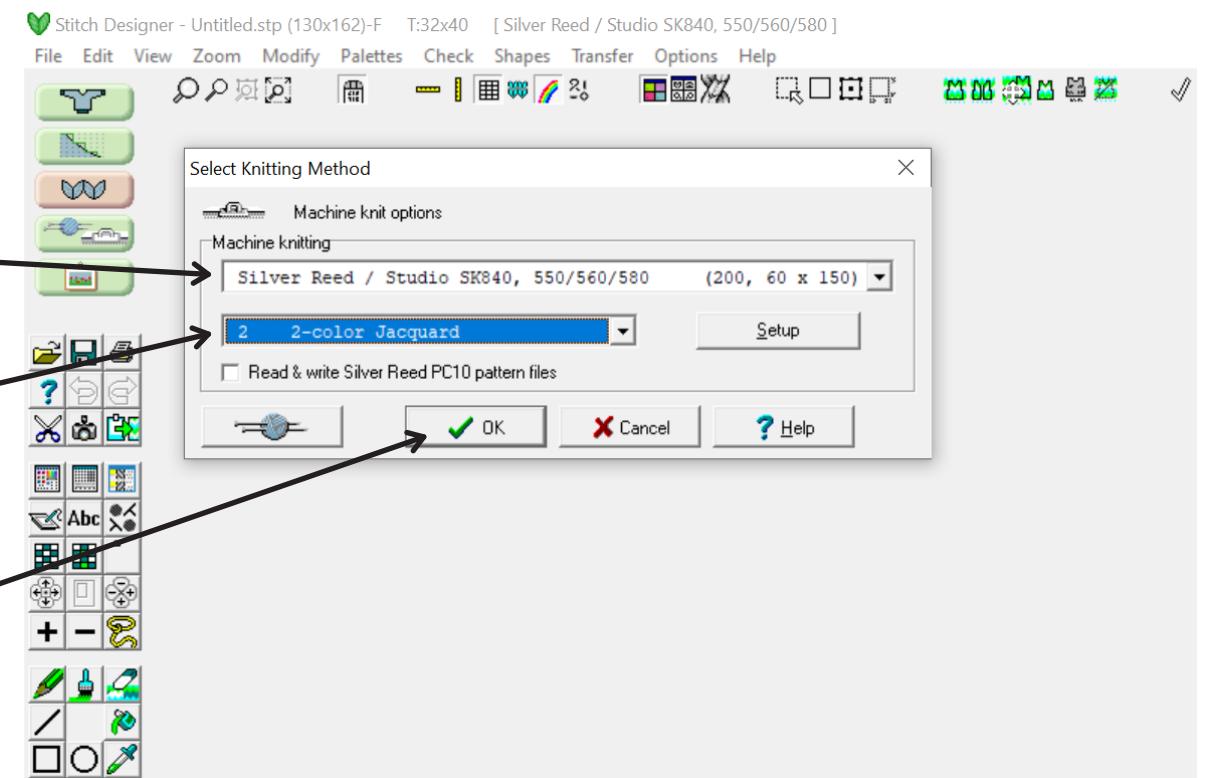


(25) Haz click en “SÍ” para continuar



(26) Selecciona tu tricotosa y modelo.

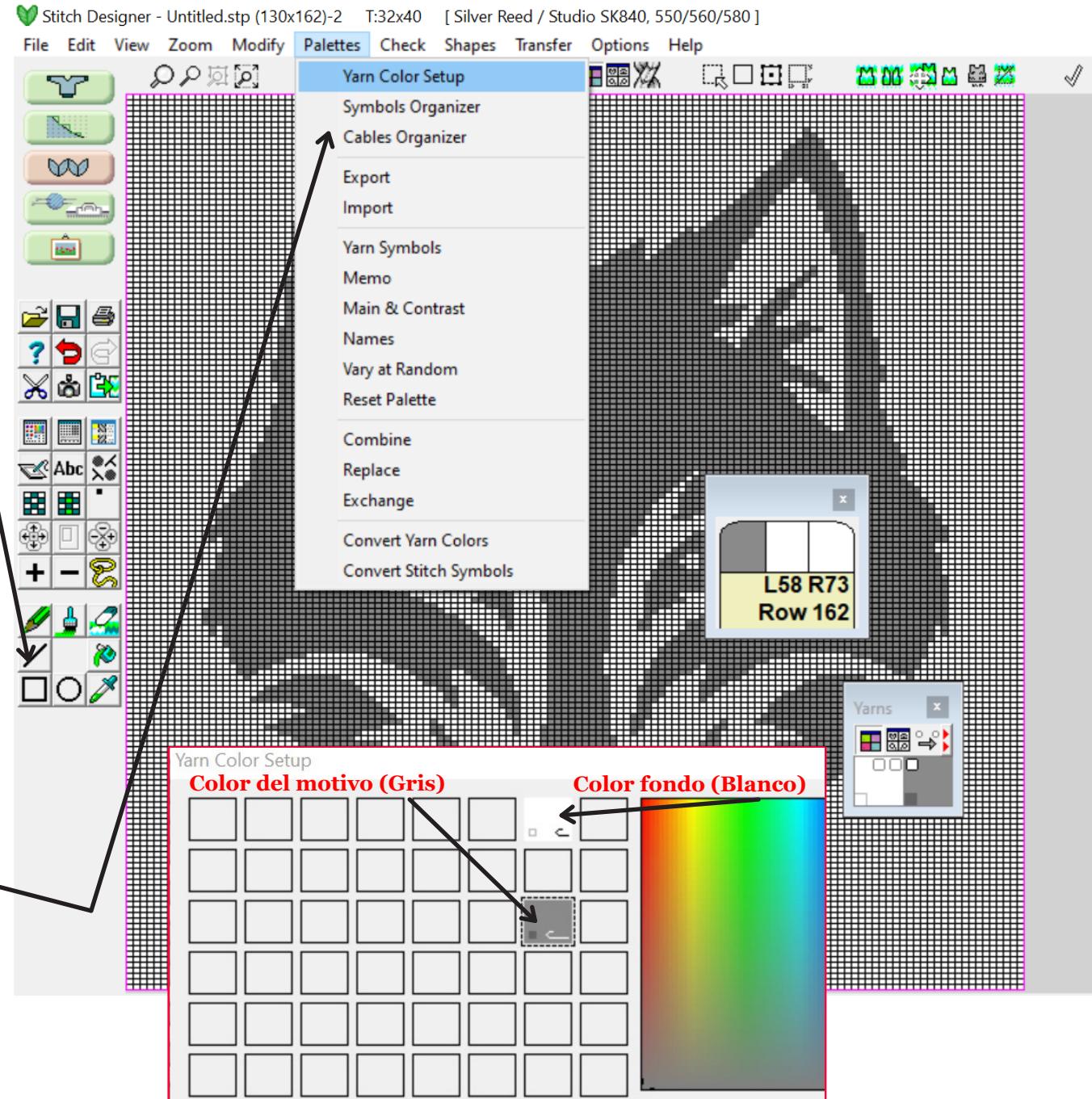
Selecciona el tipo de tejido, en este caso, “2-color Jacquard”, 2 colores en Jacquard.



En esta Sección “STITCH DESIGNER” puedes hacer cambios en tu gráfico; añadir y/o eliminar puntos, corregir errores, etc., con ayuda del icono del “Lápiz”.

Más información en la Sección dedicada a “Stitch Designer”.

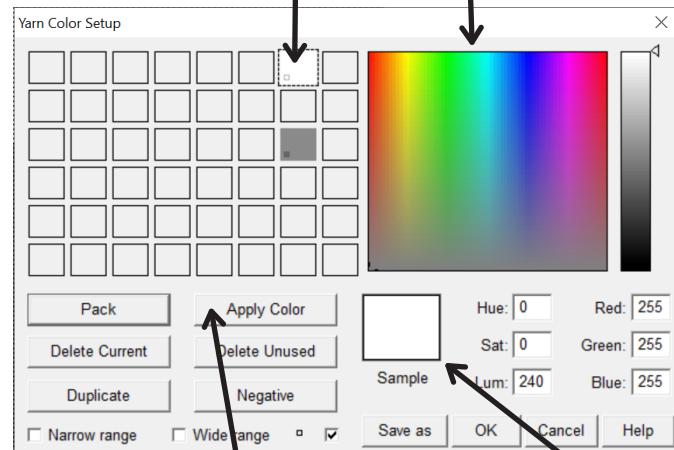
(27) Si quieres cambiar los colores hazlo en Menú Palettes/Yarn Color Setup



– Ejemplo al elegir color del fondo crema

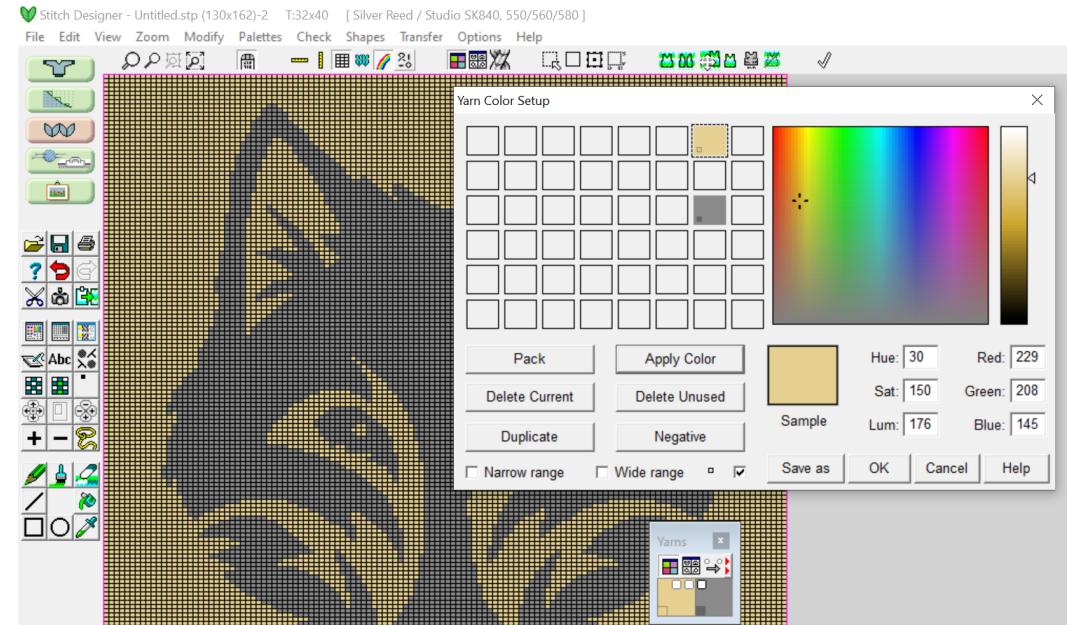
(28) Haz click en la muestra “Blanco - Fondo”

(29) Elige color deseado

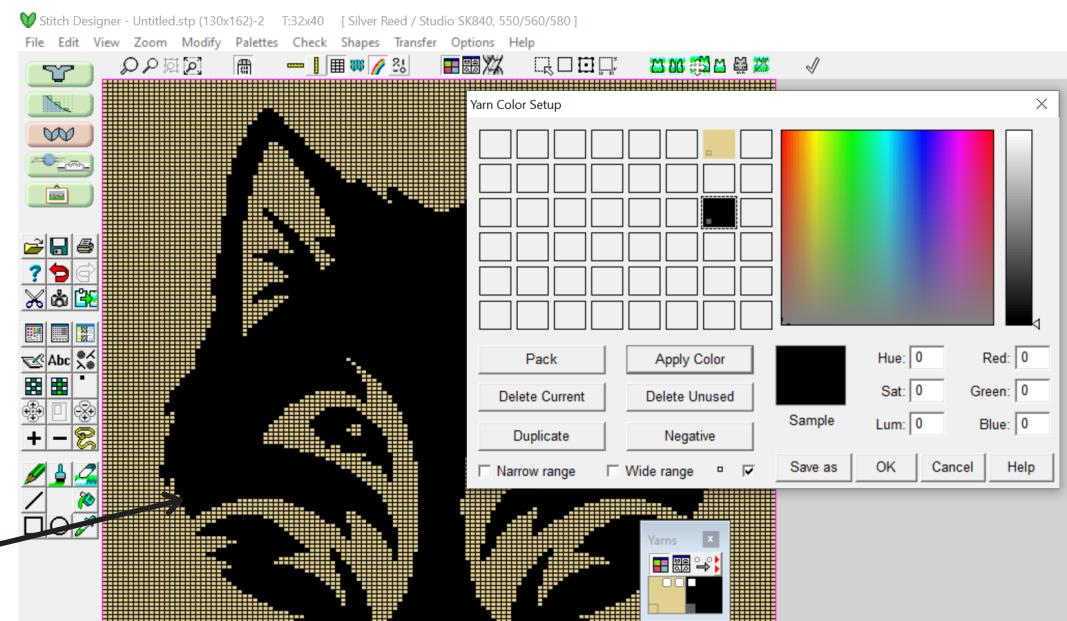


(30) Pulsa “Apply Color” para aceptar el color.

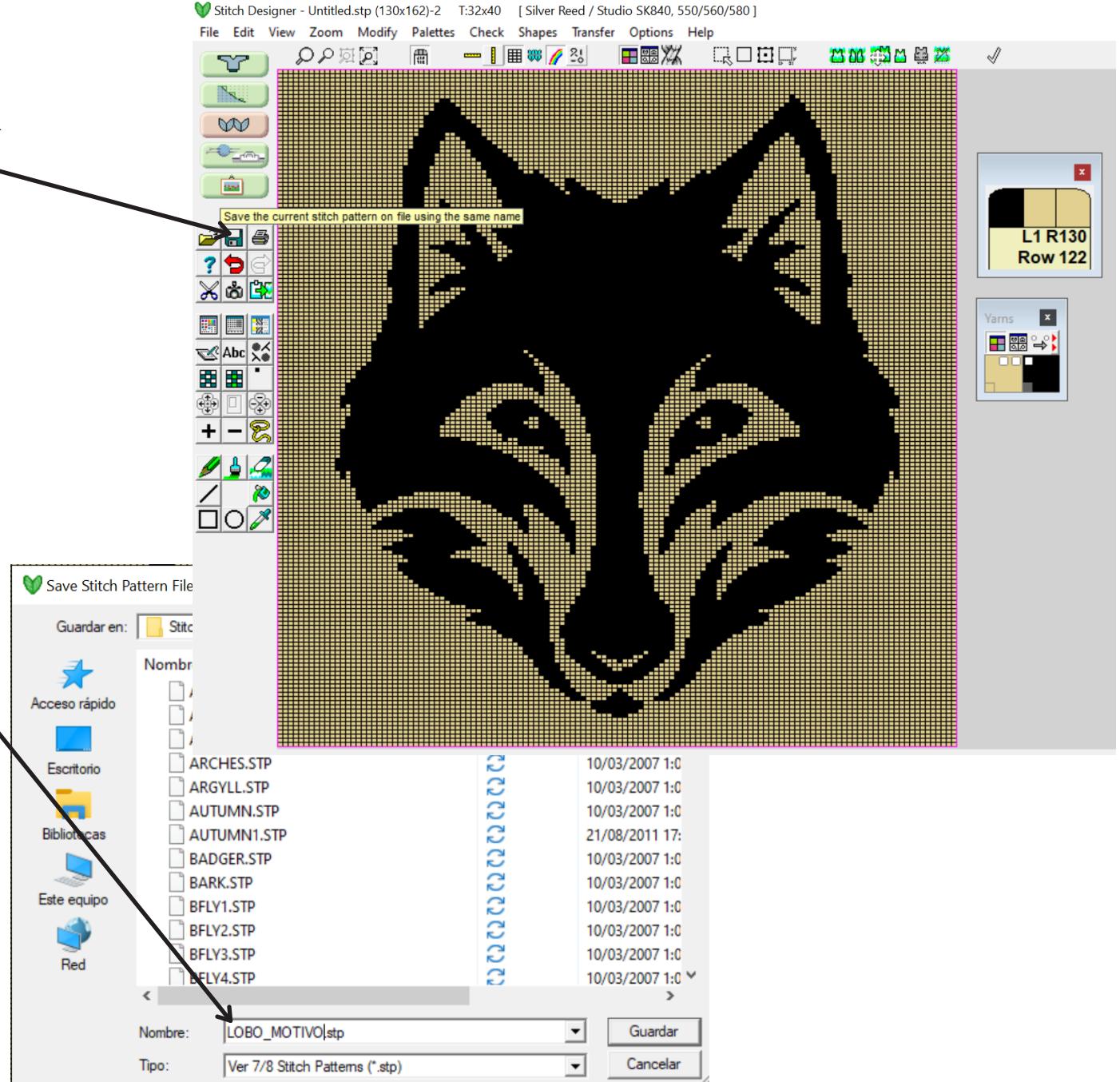
El color elegido se muestra en la casilla “Sample”



– Ejemplo al elegir color del motivo negro



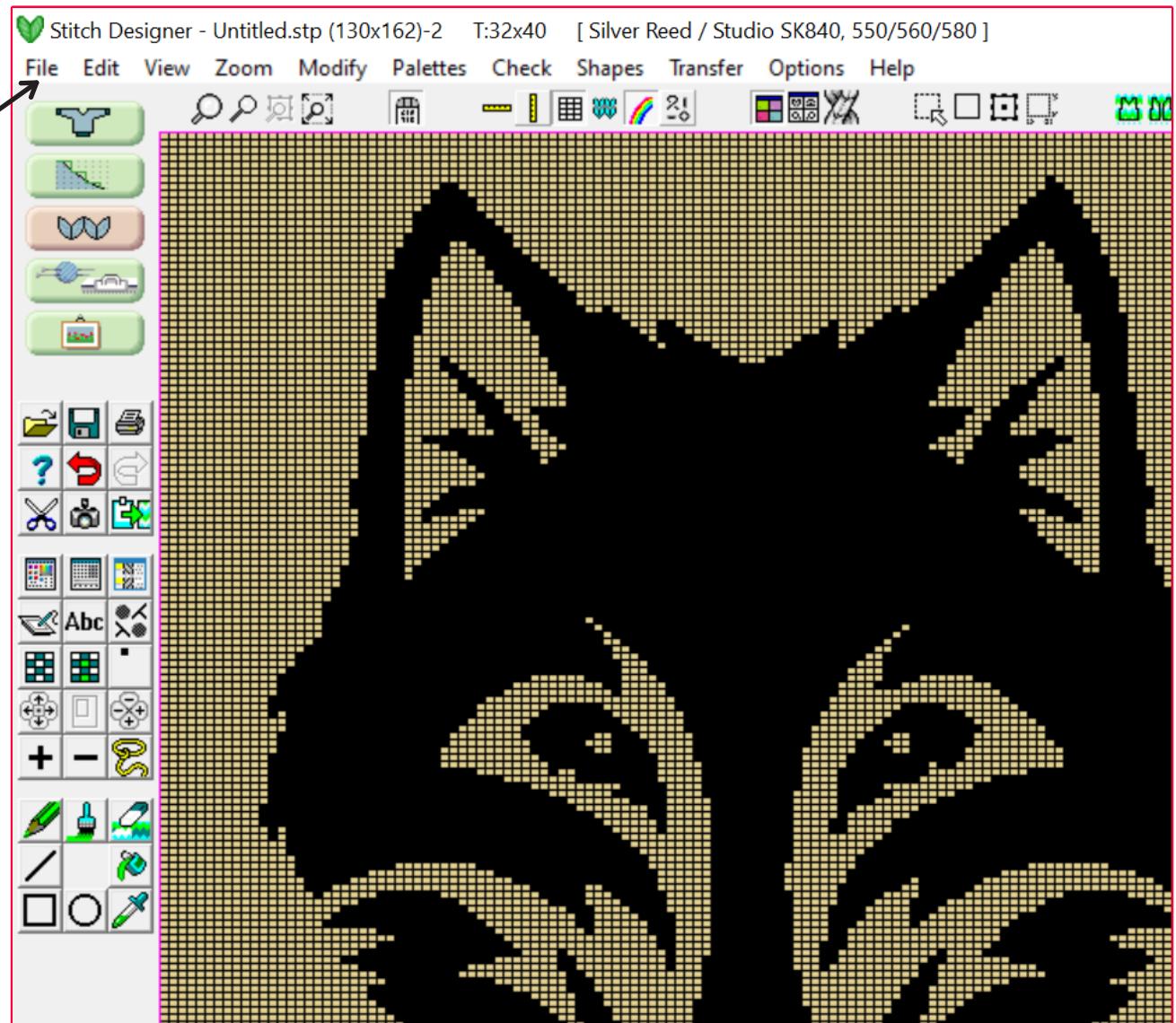
(31) Una vez terminado, pulsa el icono para grabar el motivo o gráfico.



(32) Teclea nombre para el archivo deseado y pulsa “Guardar”.

3 –. Colocar el motivo en un pieza del patrón

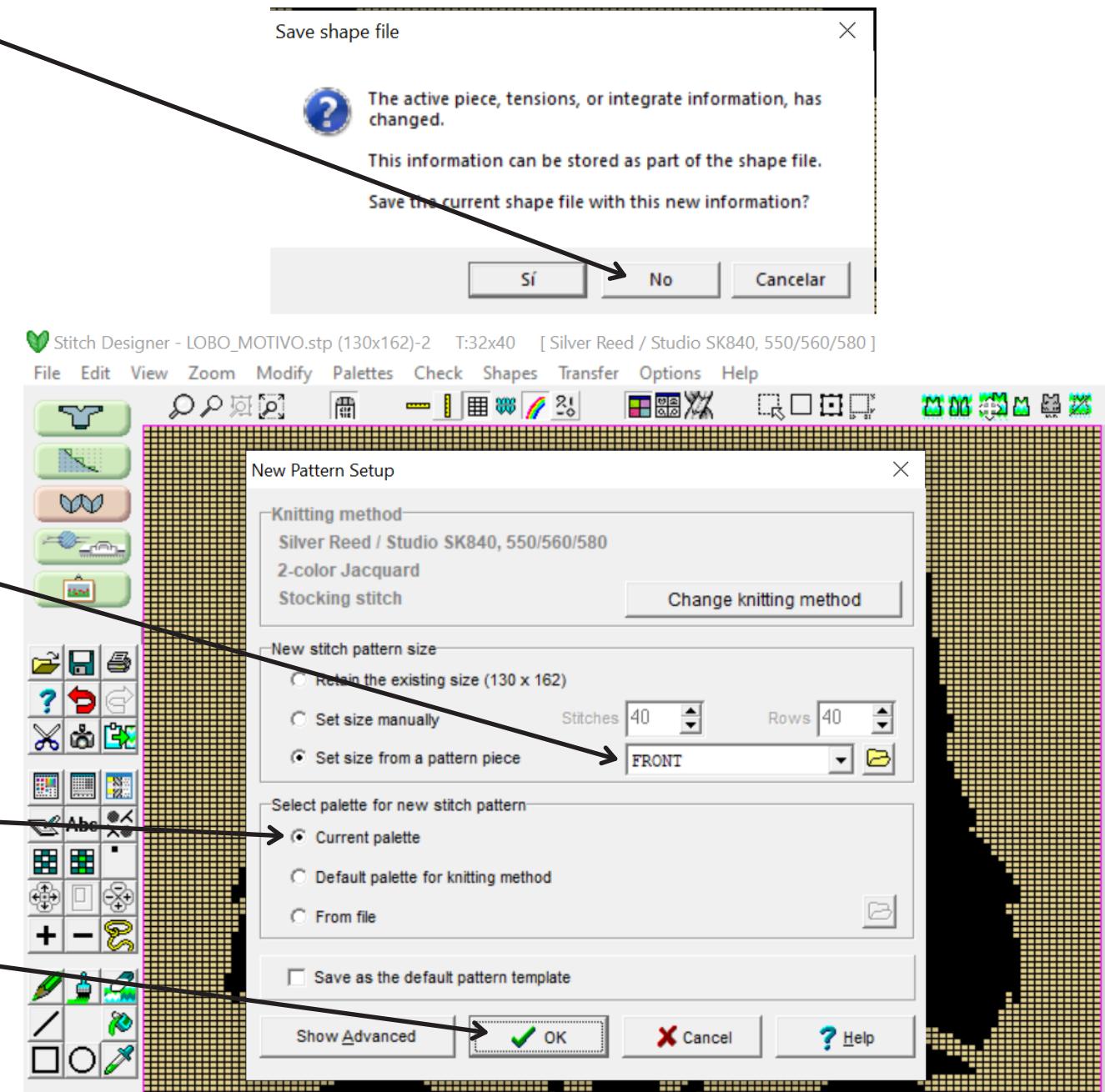
(33) Cargamos la pieza de
patrón deseada en Menú
File/New Pattern Setup



Haz click en “NO”

La pieza activa, tensión o información integrada ha cambiado.

*Esta información puede ser almacenada como parte del archivo de formas/patrones.
¿Guardar el archivo de forma actual con esta nueva información?*



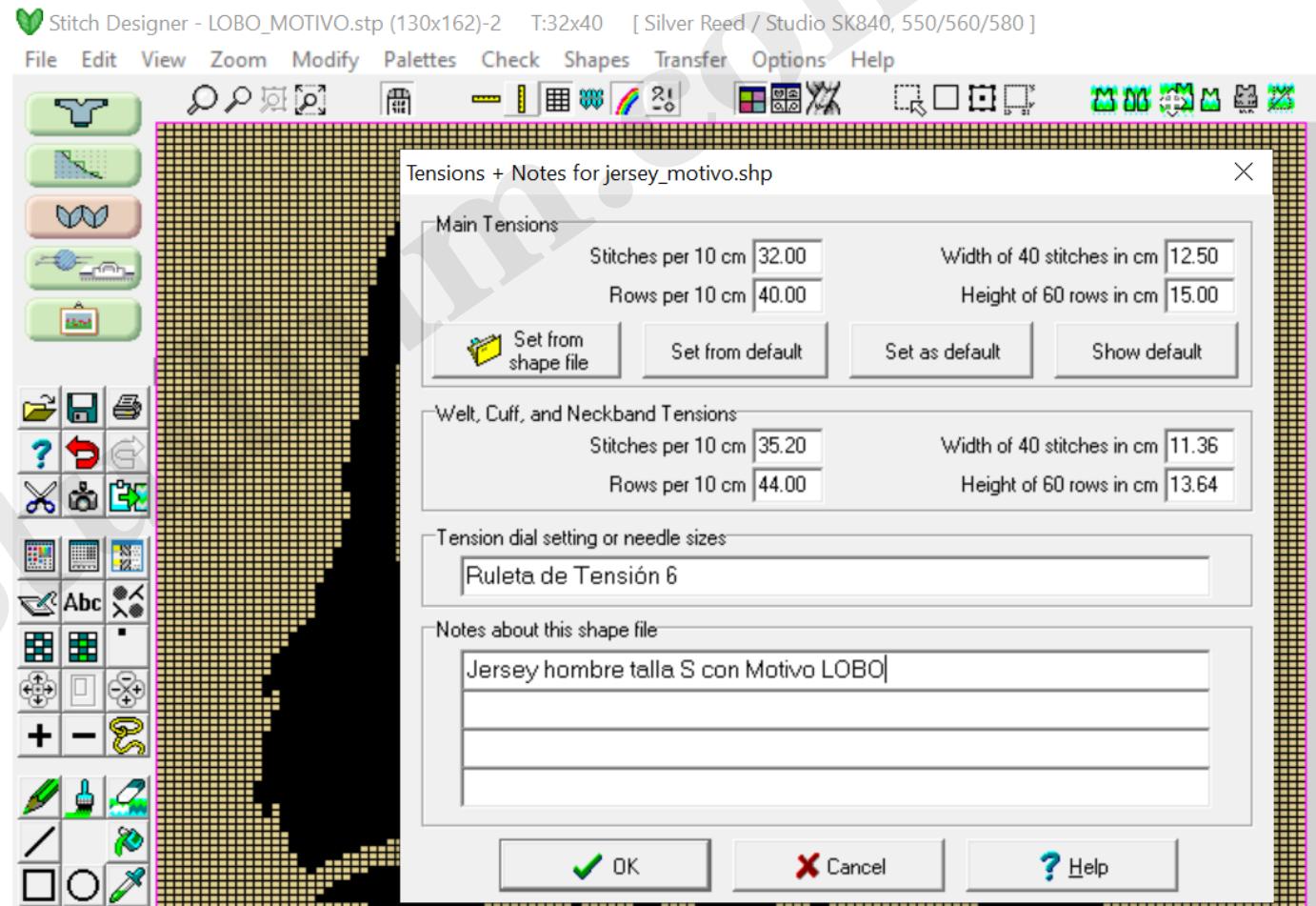
Escoger pieza de la prenda

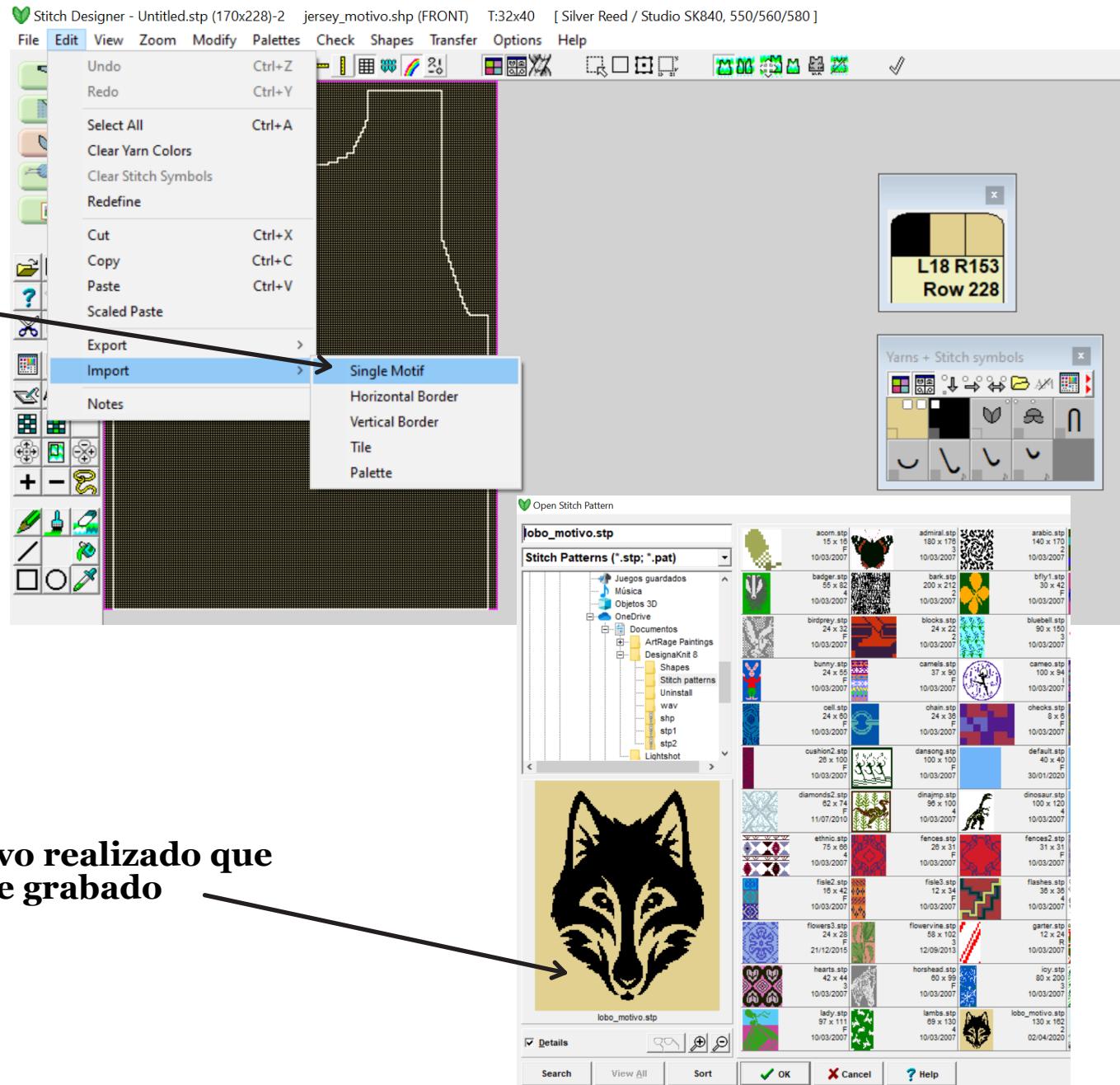
(34) Selecciona la pieza de la prenda donde quieras situar el motivo o gráfico, en este caso “FRONT” Delantero.

(35) Patrón actual

Click en OK para aceptar.

(36) Esta pantalla es para recordar datos y es recomendable añadir información sobre la tensión y la prenda para recordarlo más tarde.



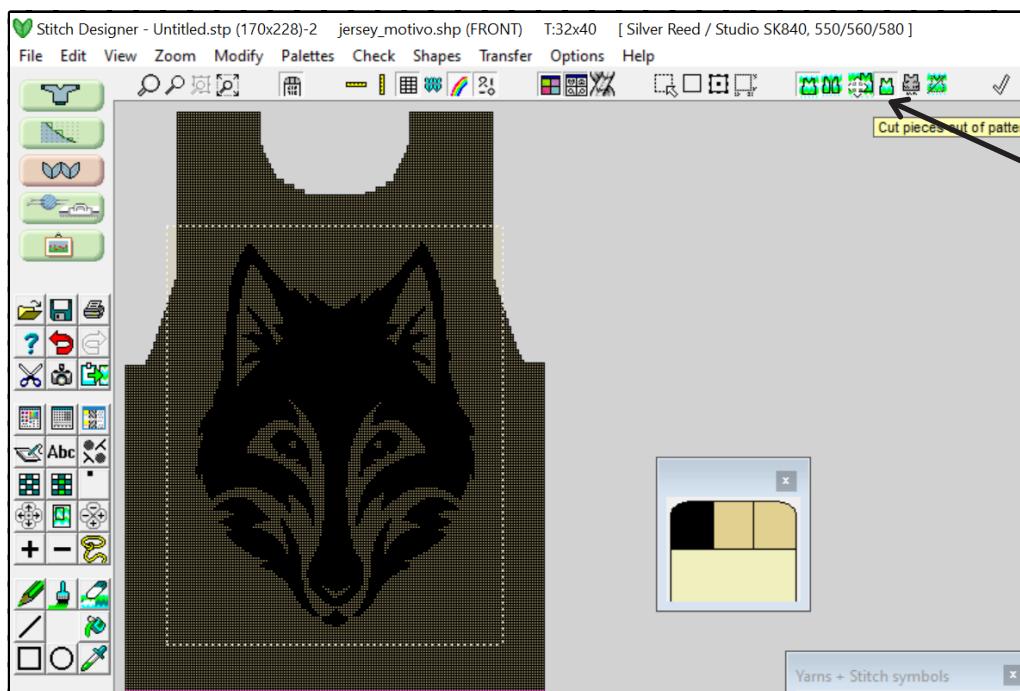
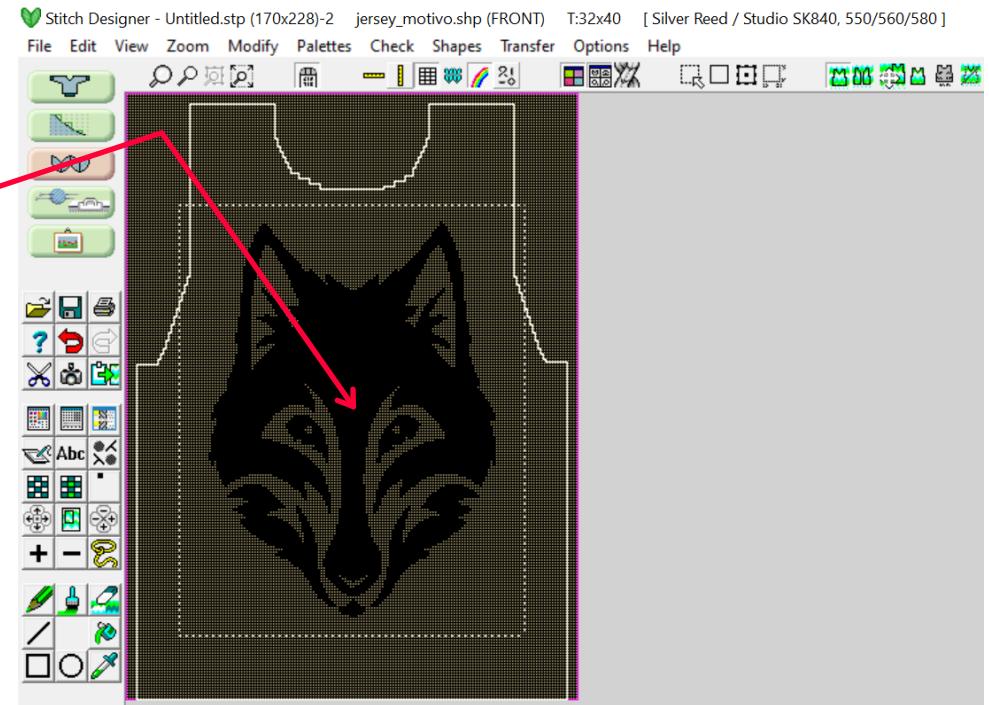


(37) Ir al Menú Edit/Import/
Single Motif

(38) Seleccióno el motivo realizado que
anteriormente he grabado

Se carga en pantalla y el puntero del ratón se muestra con una mano.

(39) Haz click y arrastra para colocarlo en el lugar deseado, en este caso en el centro.

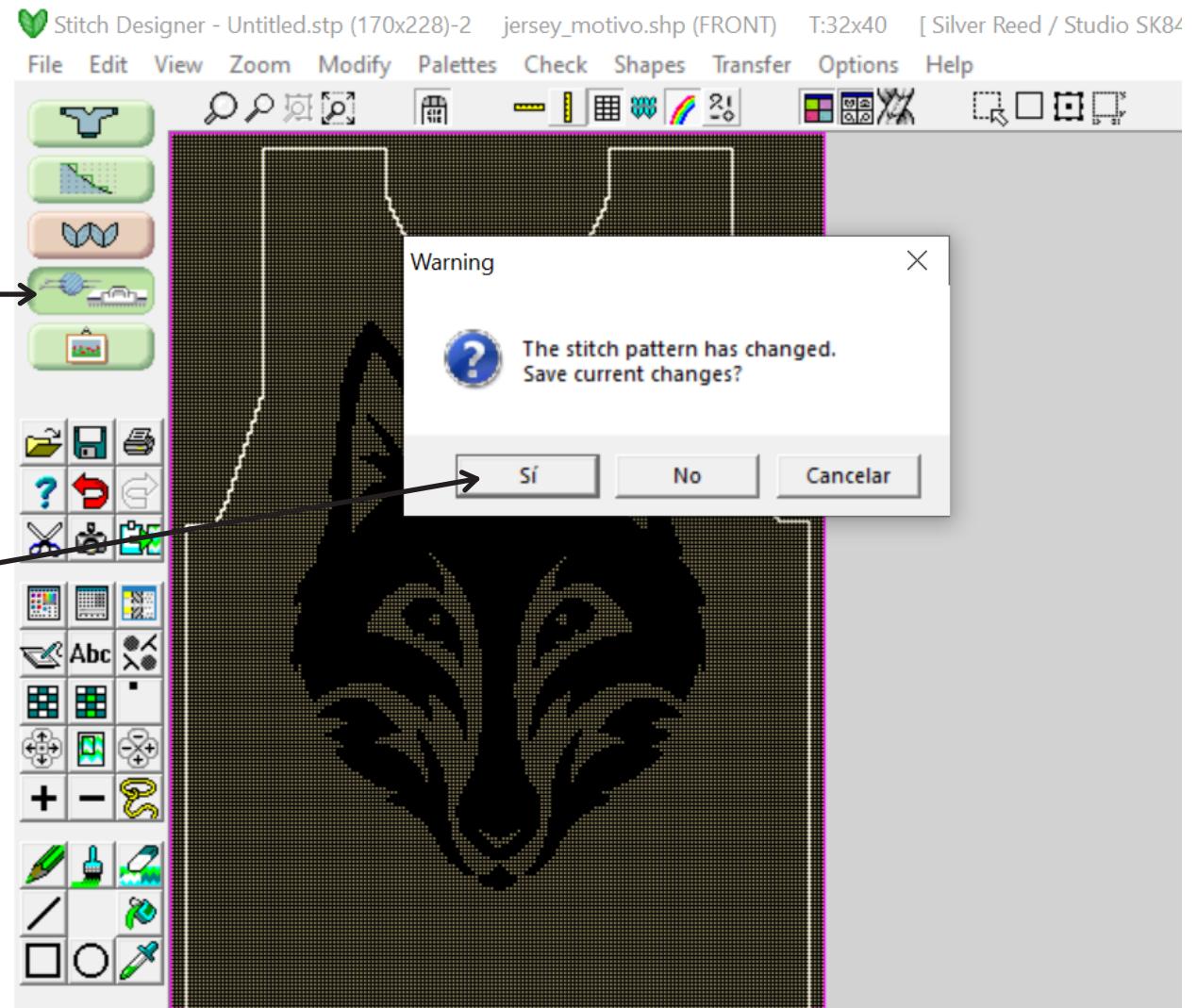


(40) Haz click en este ícono “Cut pieces out” para recortar el motivo al contorno de la pieza del patrón.

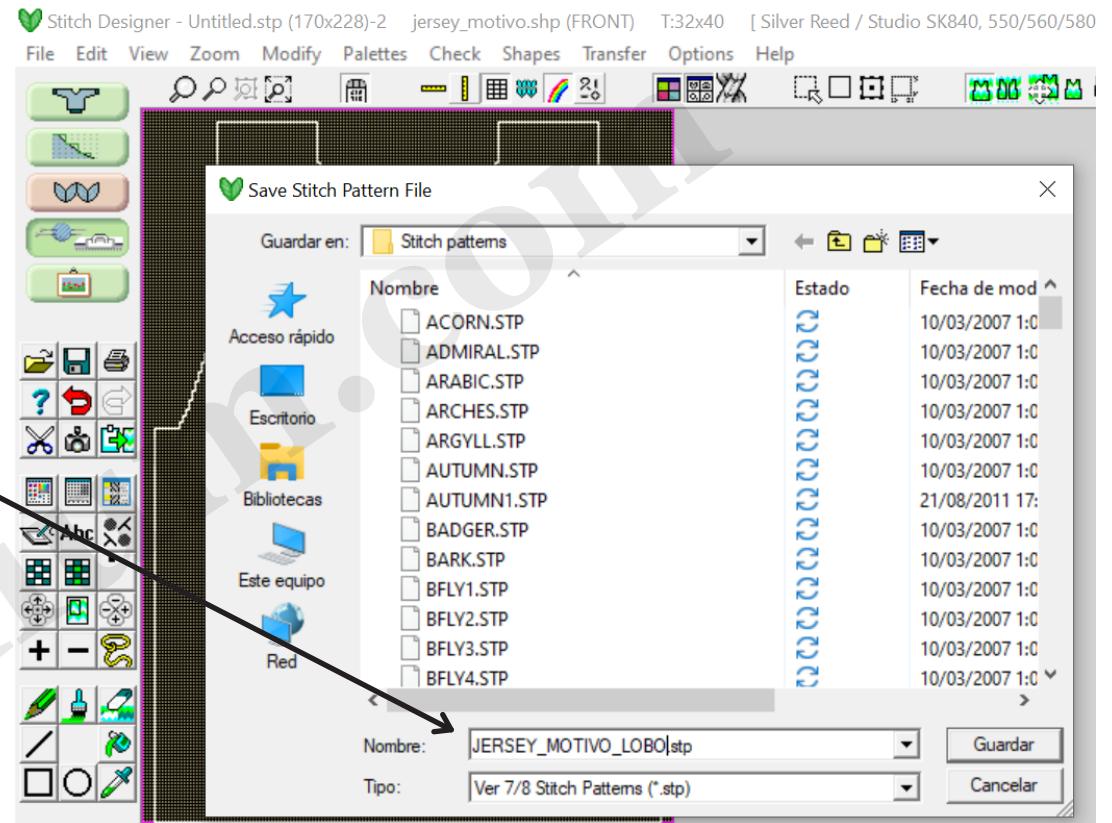
4 –. Tejer la pieza de forma interactiva

Una vez acabado, si deseas enviarlo a tejer de forma interactiva, sigue las instrucciones...

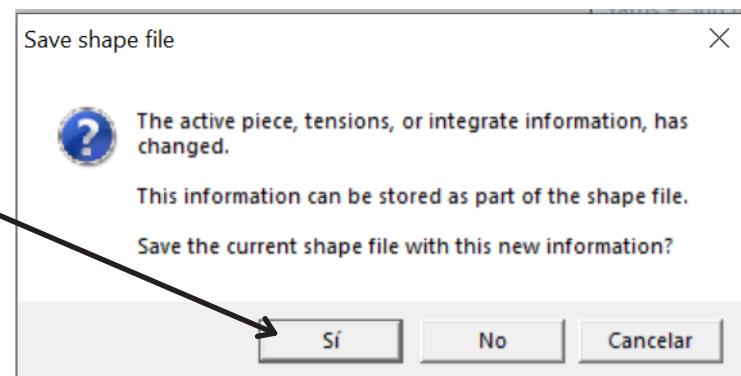
(41) Haz click en la Sección “INTERACTIVE KNITTING”



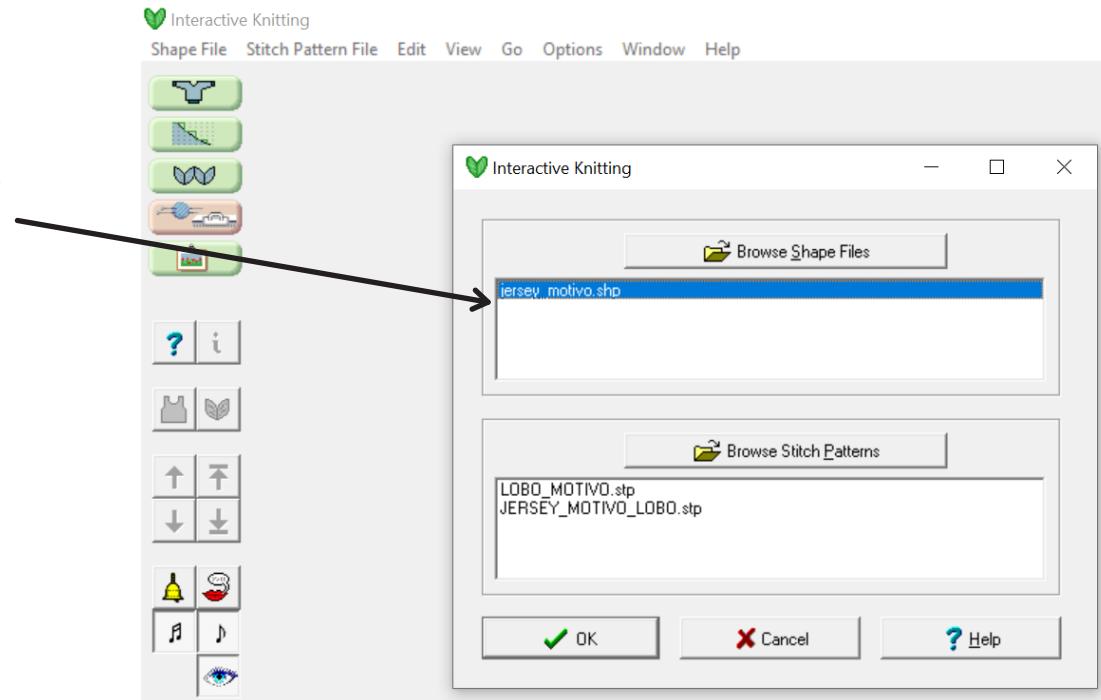
(43) Teclea un nombre para tu pieza



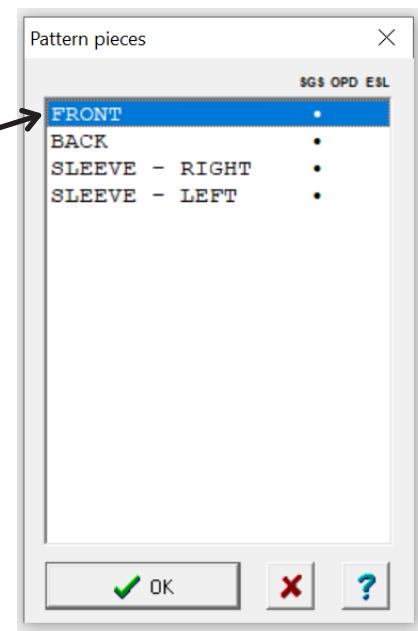
(44) Haz click en “SÍ”.



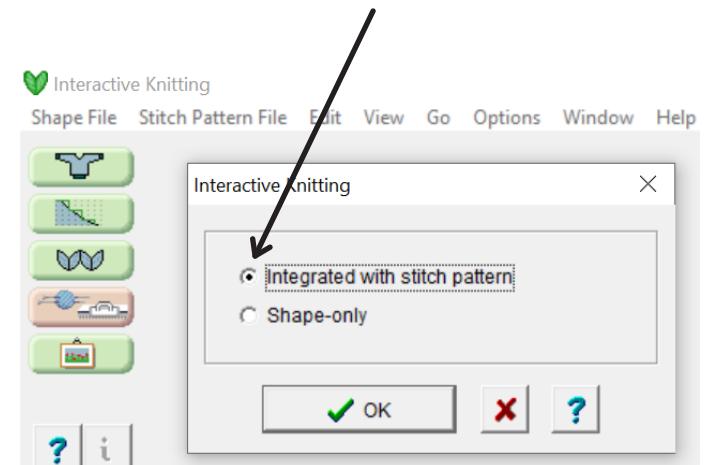
(45) Selecciona tu pieza para tejer y pulsa OK para aceptar.



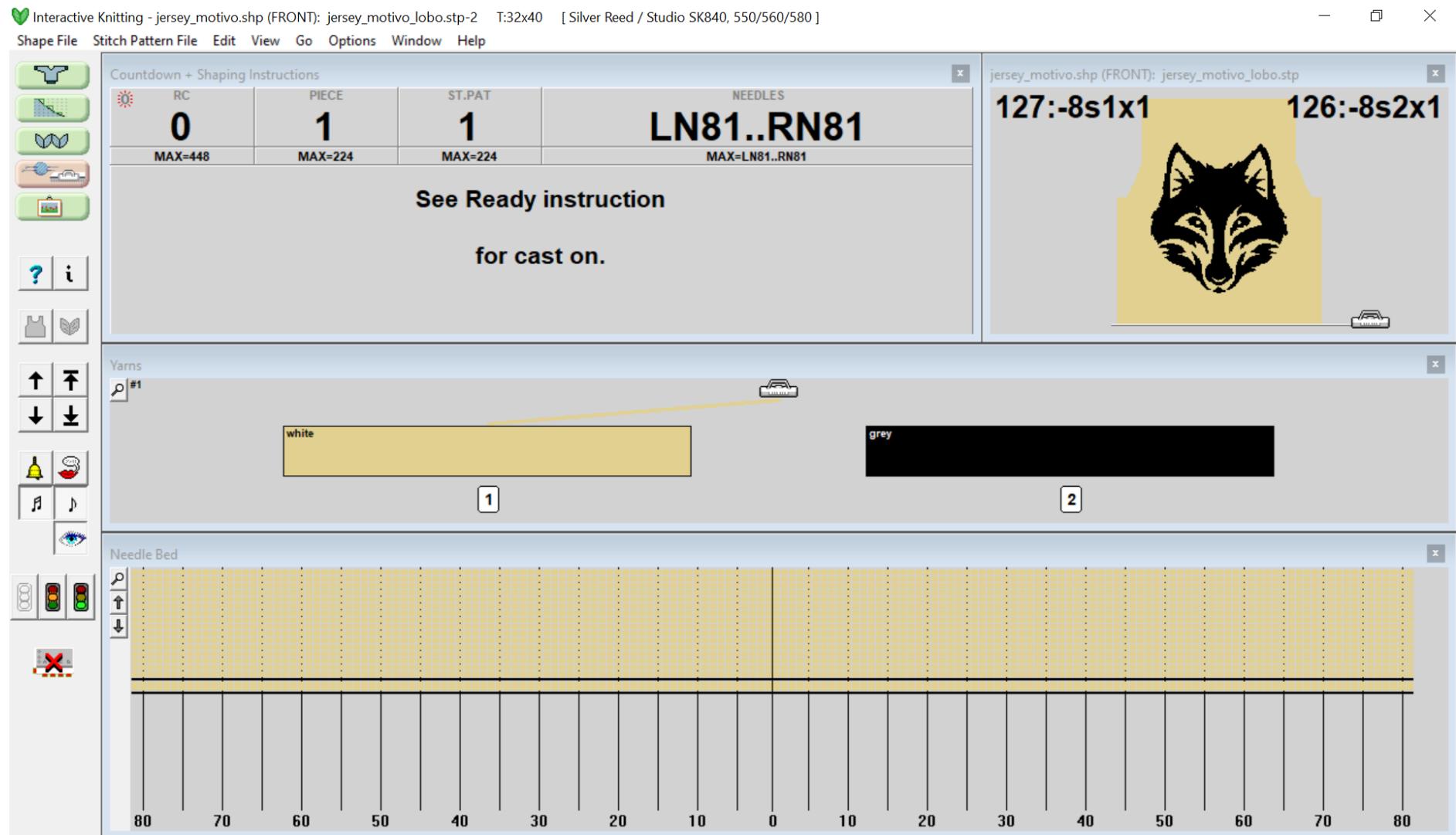
(46) Selecciona la pieza, en este caso es "FRONT".



(47) Selecciona "Integrado con el patrón de diseño de puntos".

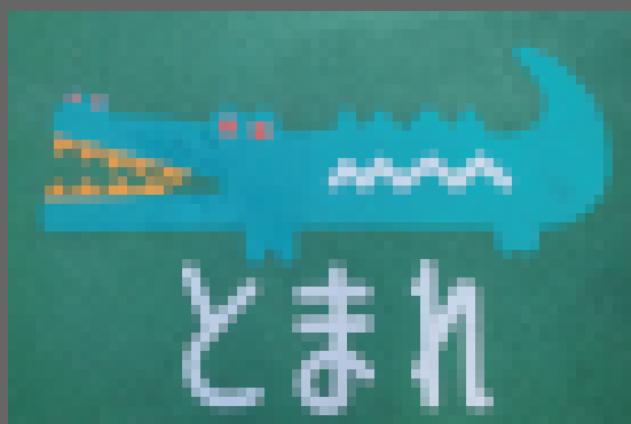


**Listo para empezar a tejer de forma interactiva.
Más información en la sección de Tejido Interactivo.**





2 -. CONVERTIR UN GRÁFICO MULTICOLOR EN UN DISEÑO/PATRÓN DE PUNTOS.



Lo más IMPORTANTE a la hora de convertir un gráfico multicolor en un patrón/diseño de puntos es que tengamos la proporción adecuada.

Para tener una proporción adecuada es necesario tener una MUESTRA DE TENSIÓN previa, de este modo nuestro motivo (gráfico) coincidirá con la tensión de nuestra prenda.

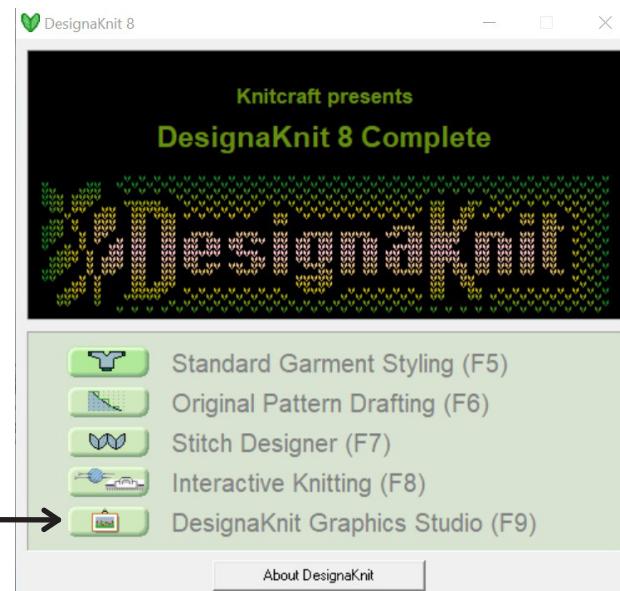


En este ejemplo seguiré los siguiente pasos:

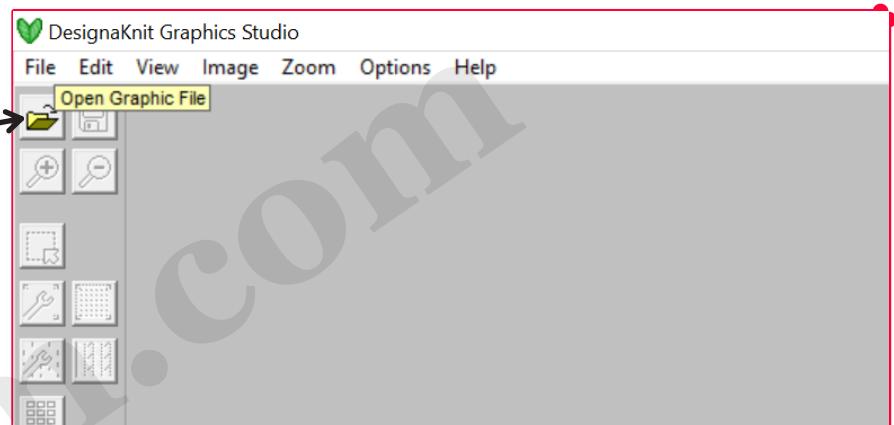
- 1 –. Crear una prenda.***
- 2 –. Convertir un gráfico multicolor a un diseño/patrón de puntos.**
- 3 –. Colocar el motivo en una pieza del patrón.***
- 4 –. Tejer la pieza de forma interactiva.***

() Las secciones 1,3 y 4 son las mismas que para la explicación de “Convertir un gráfico blanco y negro en...”).*

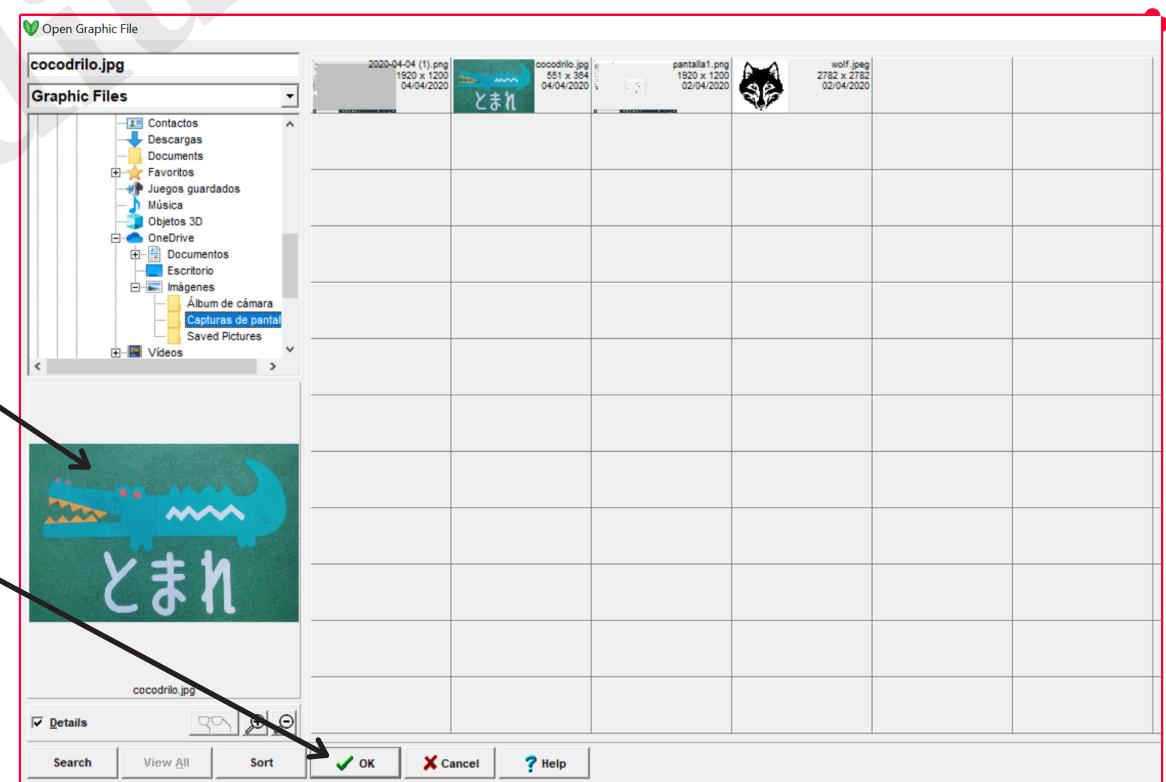
Haz click en “DK Graphics Studio”



(1) Haz click en “Abrir imagen”.



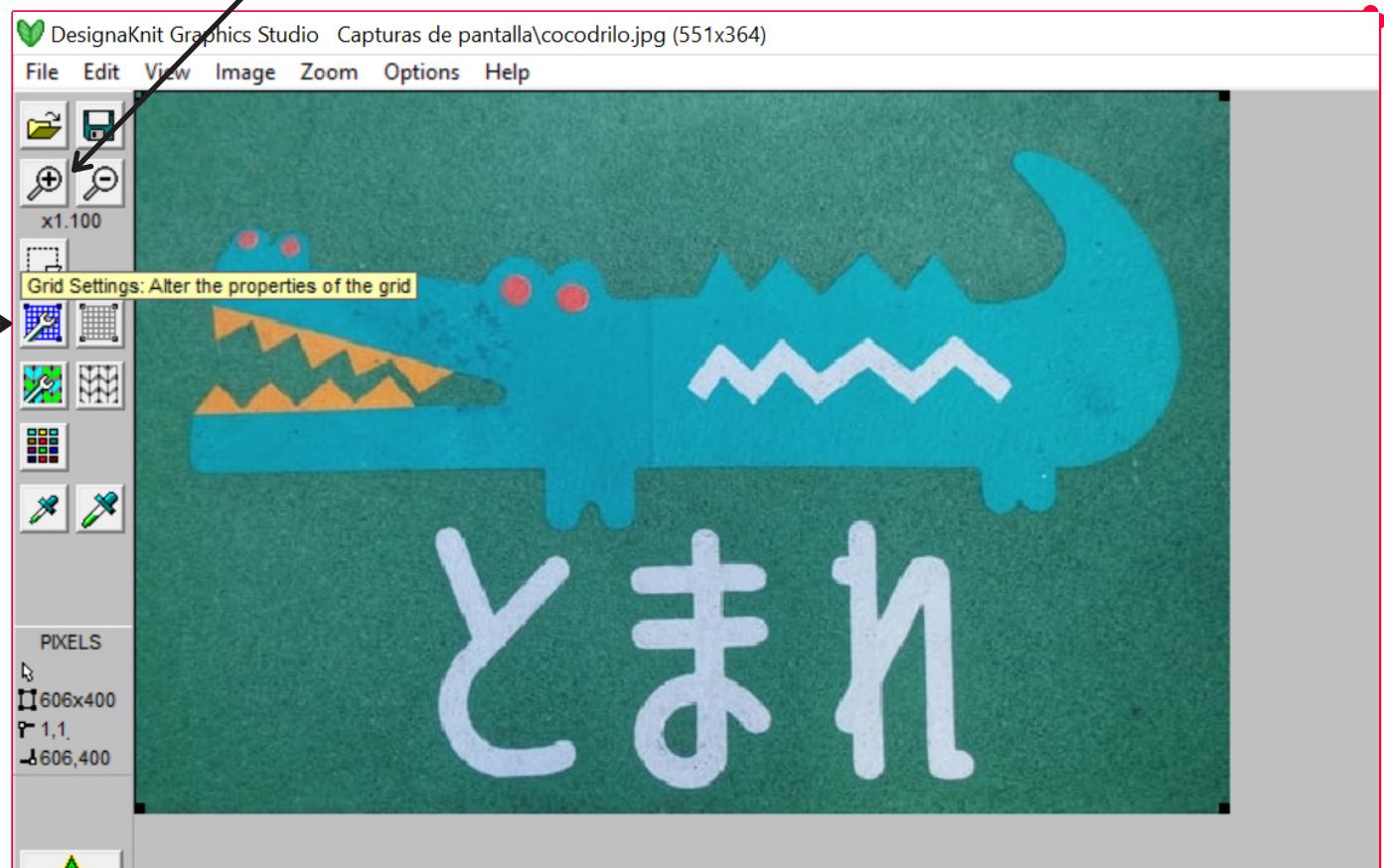
(2) Escoge la imagen deseada y haz click en OK para aceptar.



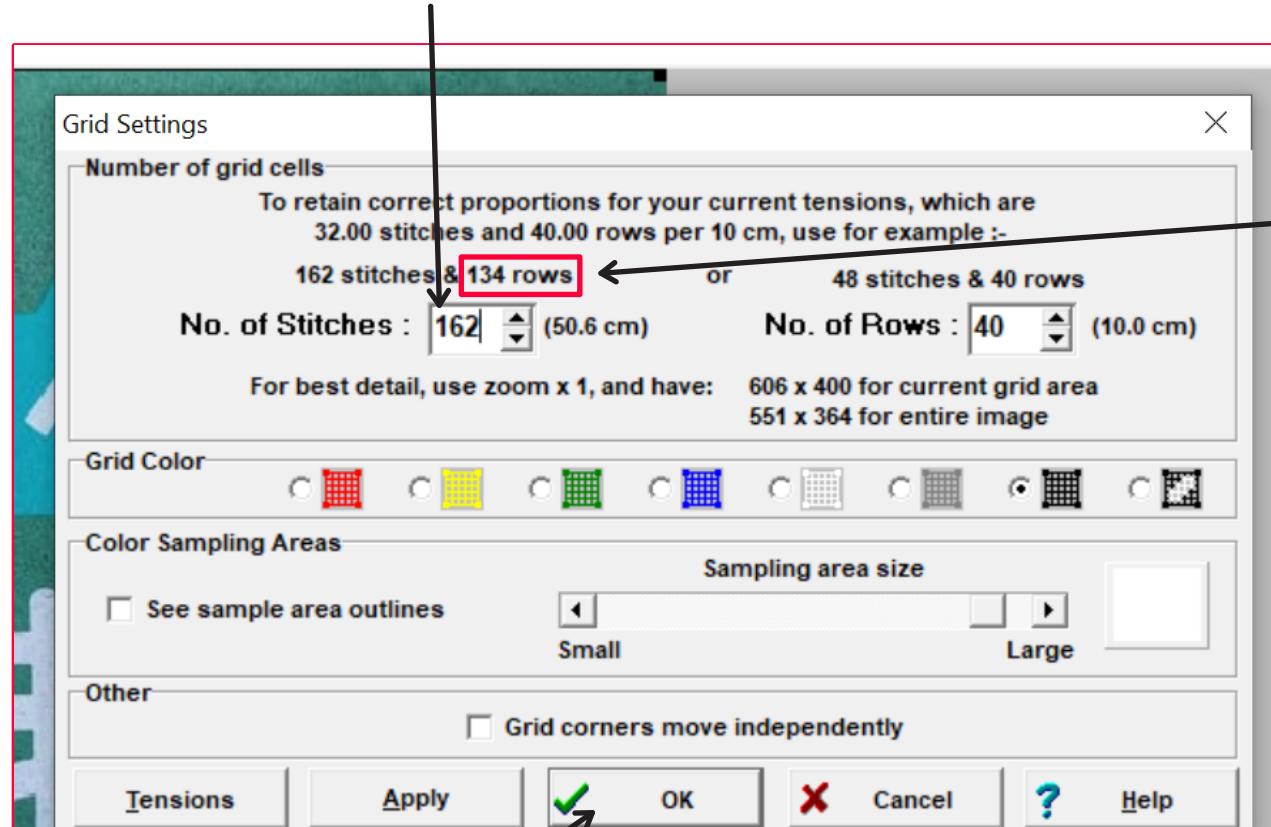


Si fuera necesario haz click en los iconos de las lupas para visualizar cómodamente la imagen en pantalla.

**(3) Haz click en el icono
“Grid Settings”**



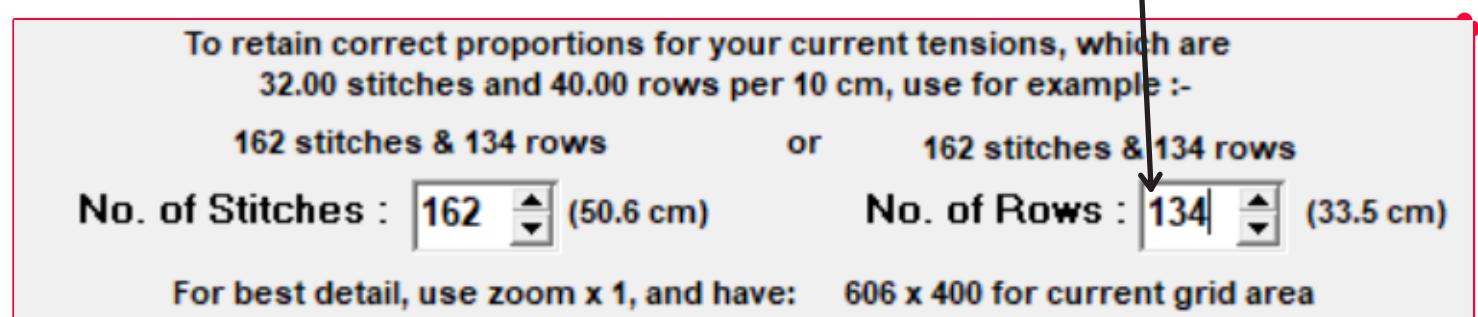
(4) Teclea en “Número de Puntos”, que será el ancho de tejido deseado para tu gráfico. En este ejemplo: 162, debido a que quiero que ocupe todo el bajo de la prenda delantera.



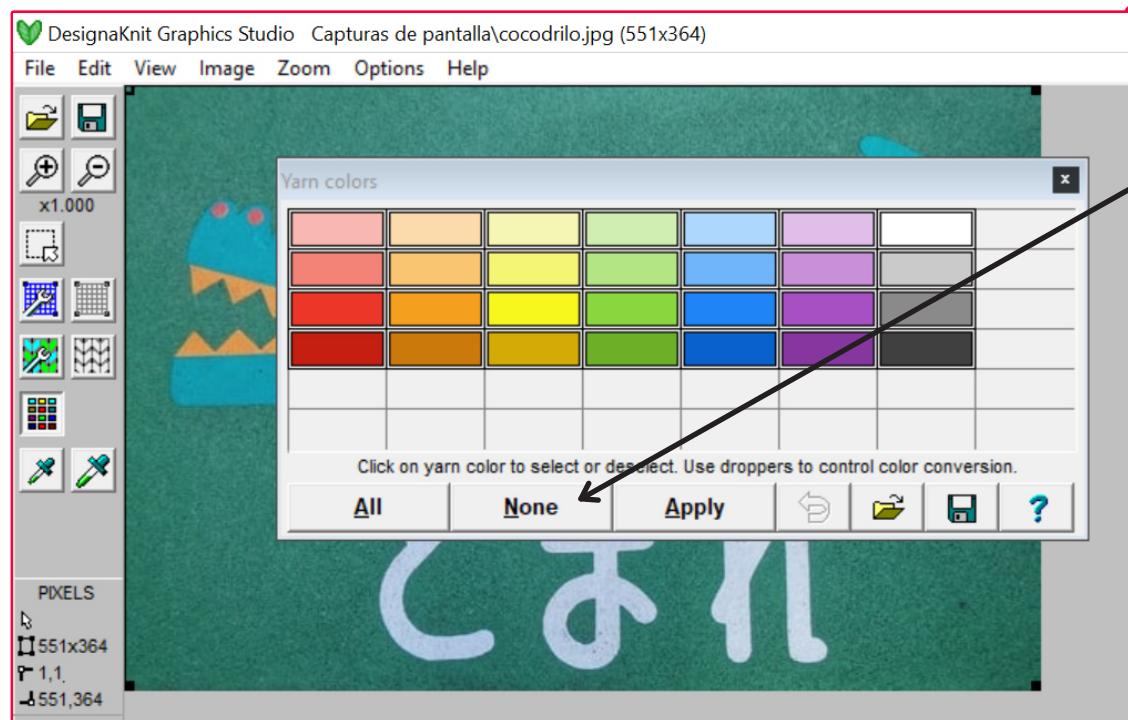
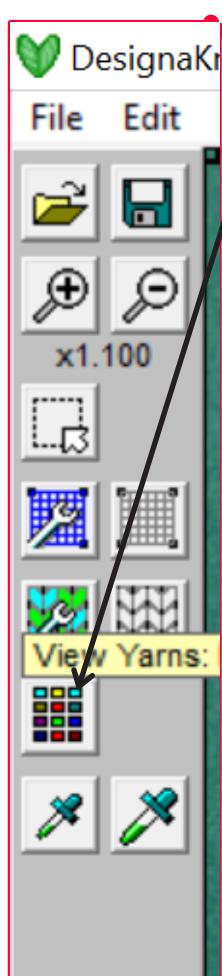
(5) Cuando introduces el nº de puntos, DK te calculará las LÍNEAS adecuadas aquí:

(6) Teclea la cifra mostrada (en este caso 134, en la casilla de “Número de Líneas”.

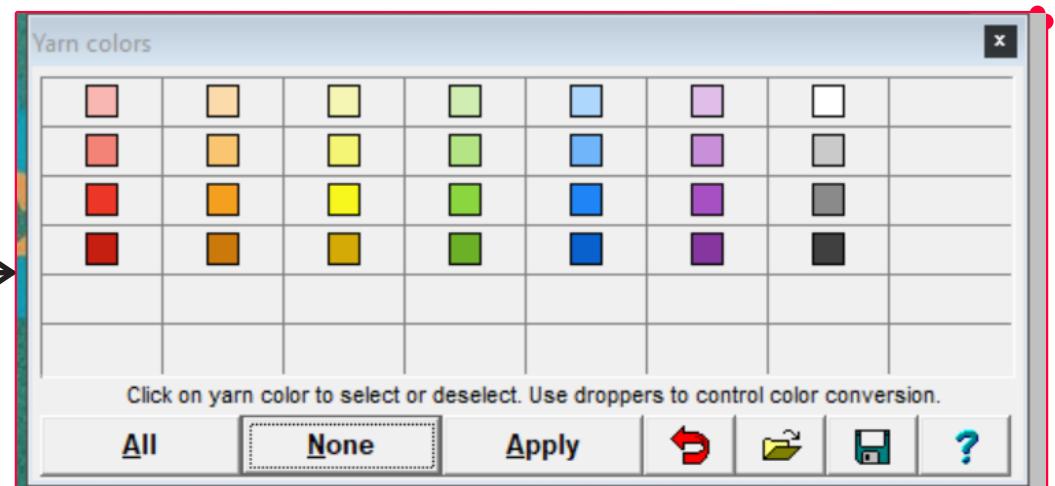
(7) Pulsa OK para aceptar.



(8) Haz click en “View Yarns” para Mostrar Colores de los Hilos.



(9) Haz click en “None” para deseleccionar todos los colores



Una vez deseleccionados se muestran en pequeños cuadraditos de colores.

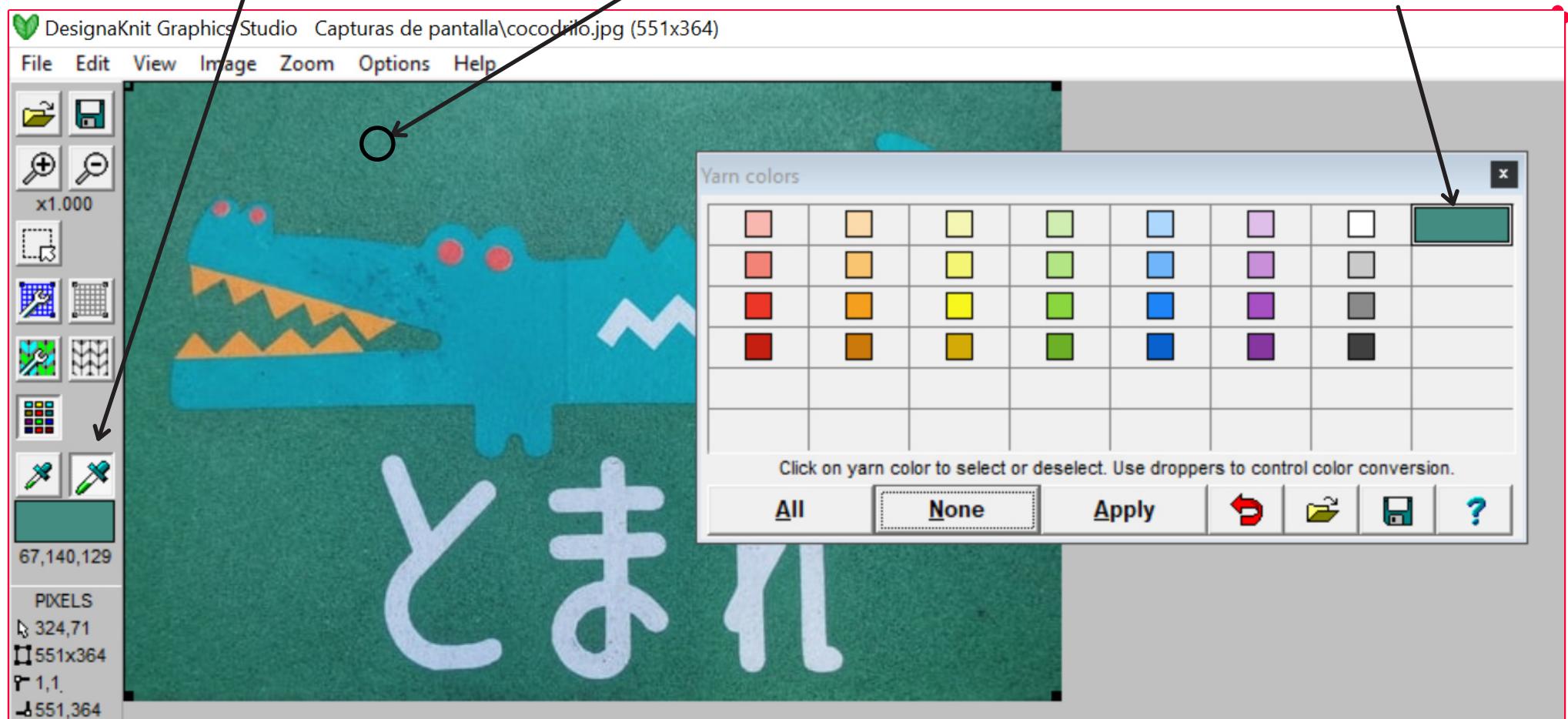
Este ejemplo es para hacer un Jacquard a 4 colores.

Hay que seleccionar todos los colores que componen la imagen, en este caso son 5; turquesa (fondo), azul, rojo, amarillo y blanco.

(10) Haz click en el icono de “Cuentagotas Grande”.

(11) Haz click en el color deseado dentro de la imagen.

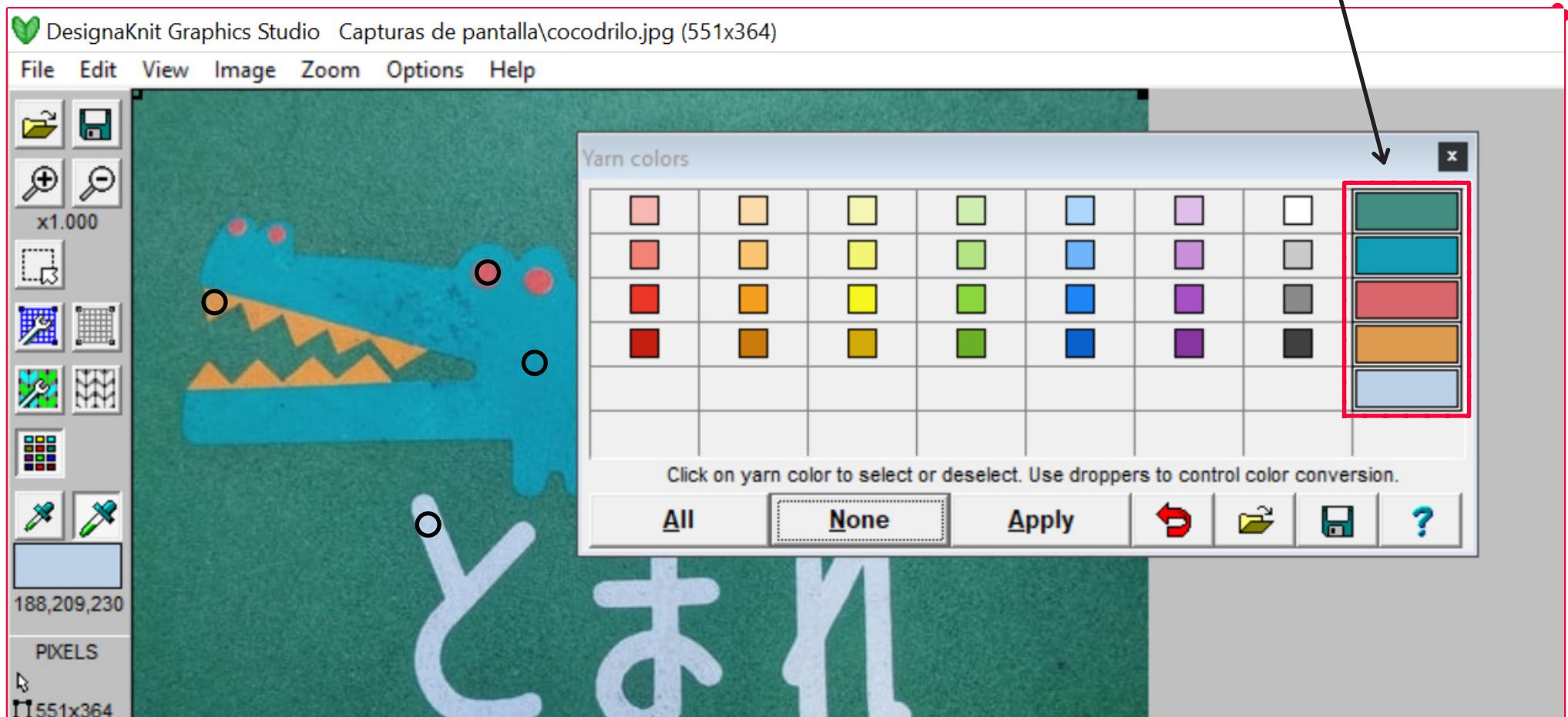
(12) Seguidamente volvemos a hacer click entro de una casilla vacía.



Haz lo mismo con todos los demás colores que compongan tu imagen:

Con el “Cuentagotas Grande”, luego seleccionas otro color y por último haz click en una casilla vacía.

Así me queda el ejemplo, una vez de haber escogido todos los colores.



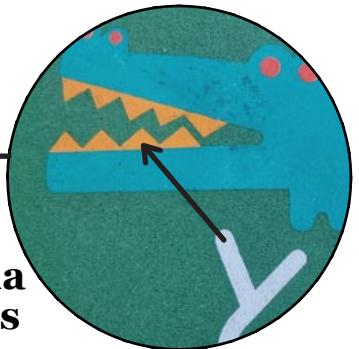
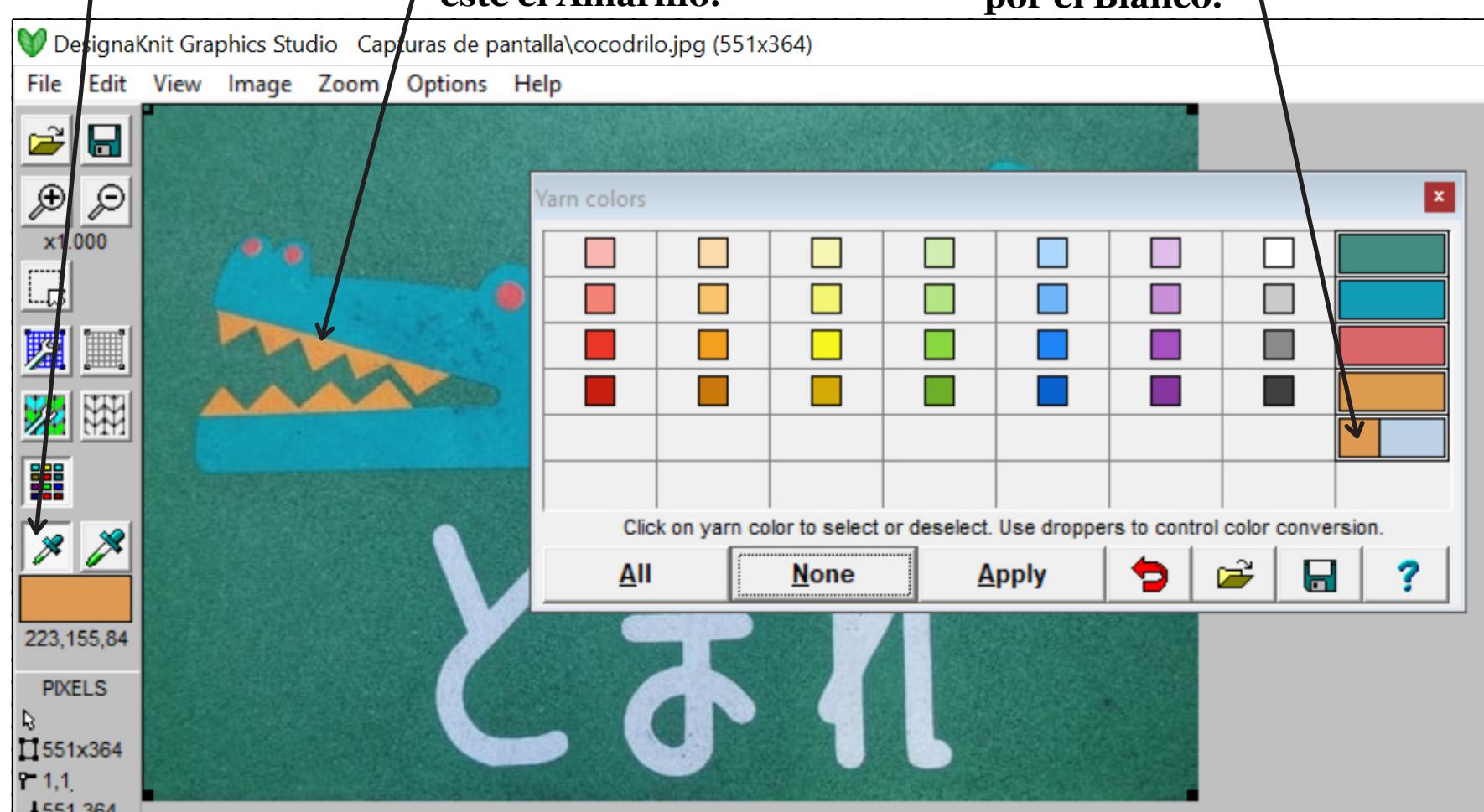
Debido a que sólo quiero 4 colores, uno de ellos tendrá que eliminarse, en este caso decidí que:

El amarillo de la imagen también quiero que sea blanco.

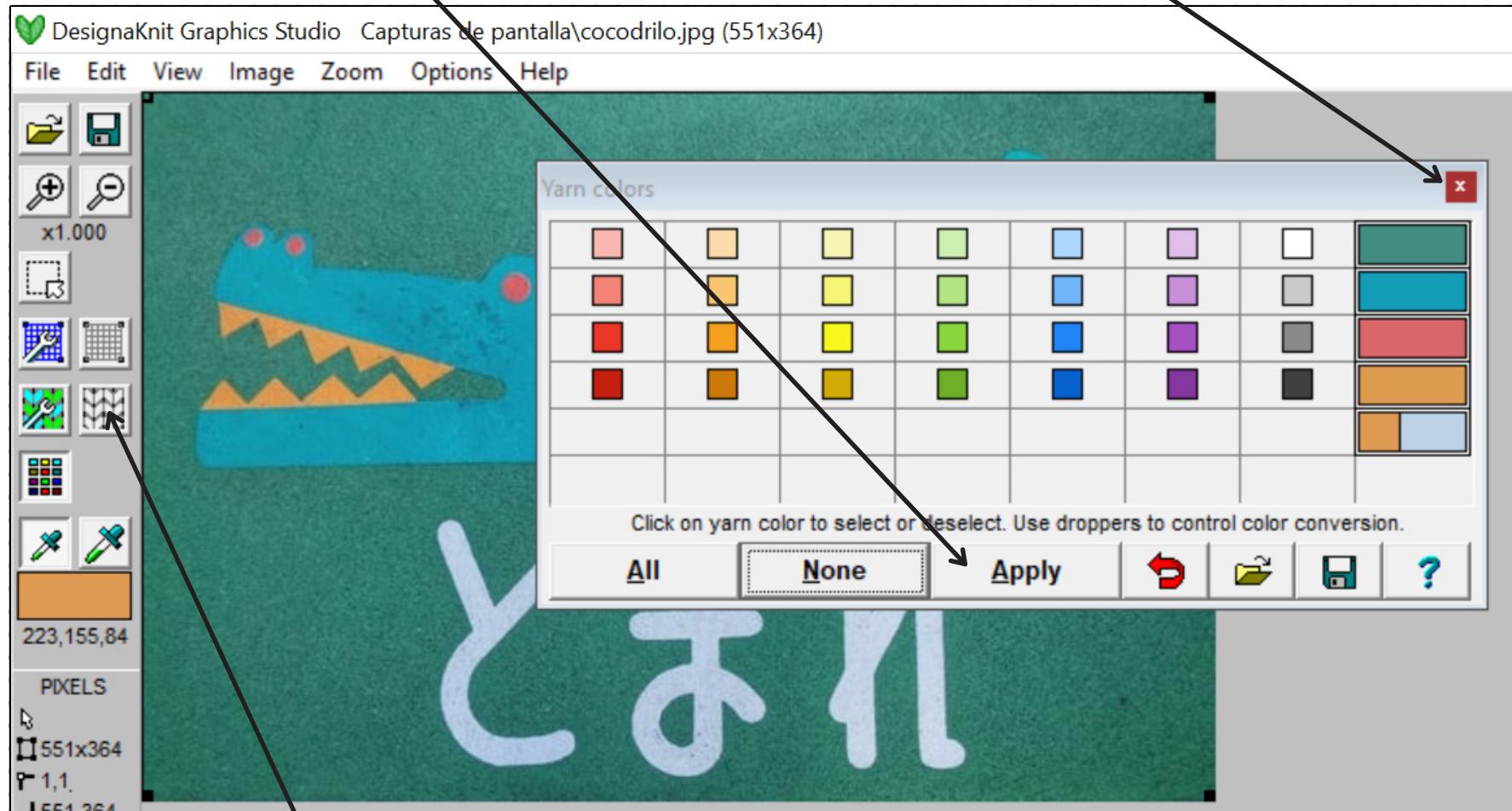
(13) Haz click en el icono “Cuentagotas Pequeño”

(14) Haz click en el color que quieras cambiar dentro de la imagen, en este el Amarillo.

(15) Haz click dentro de la casilla por el cual quieras que se sustituya, en este caso por el Blanco.

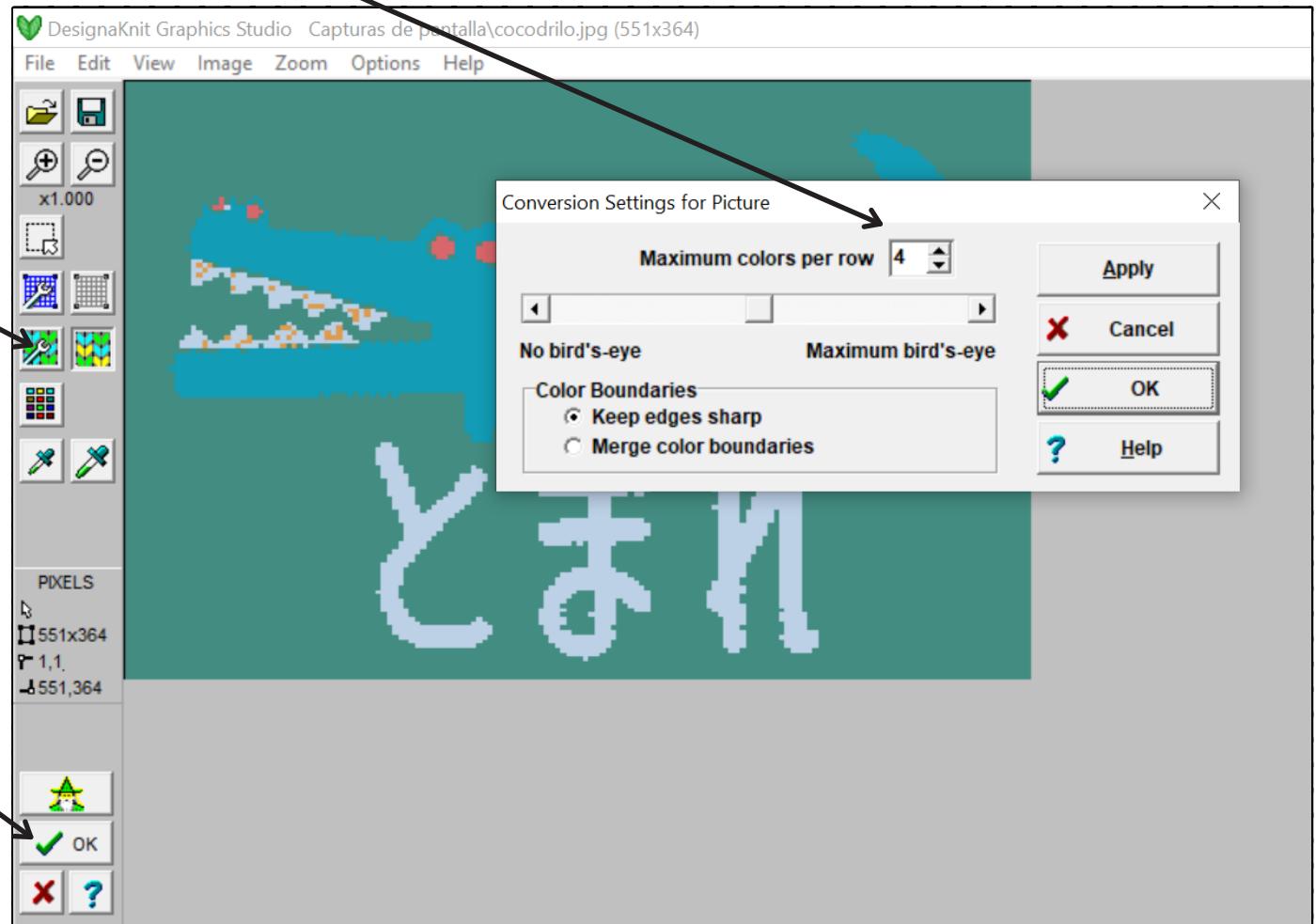


(16) Pulsa el botón “APPLY” para aplicar los cambios y cierra la ventana.



(17) Para ver el resultado final, haz click en este botón.

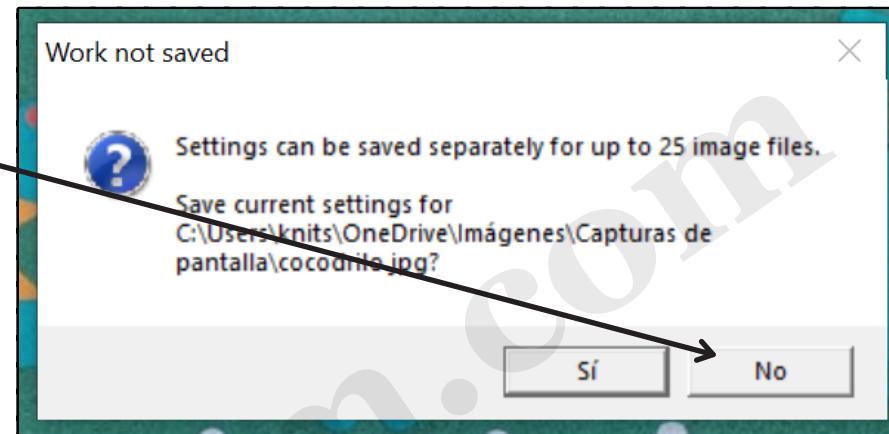
(18) Haz click en este botón para ver que el número de colores está correcto.



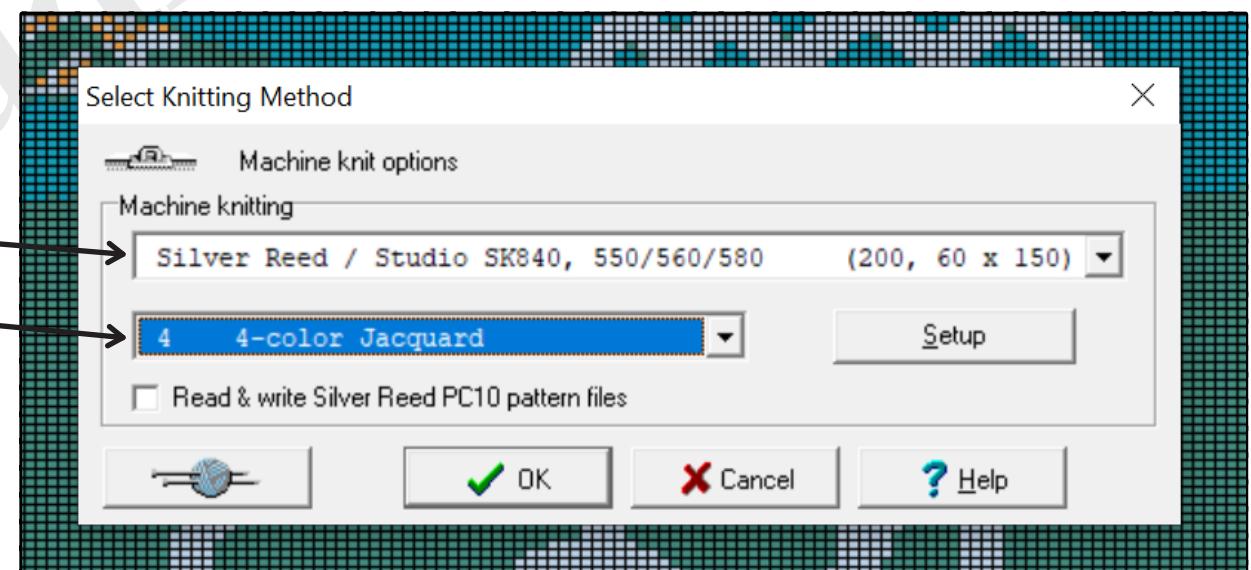
(19) Haz click en Aceptar para terminar.

En la siguiente Sección “Stitch Designer” se podrá cambiar los colores, corregir errores de color y/o modificar el gráfico.

(20) Haz click en “NO”.



**(21) Selecciona la tricotosa y
modelo y tipo de punto para tejer,
en este caso “4 Color Jacquard”**



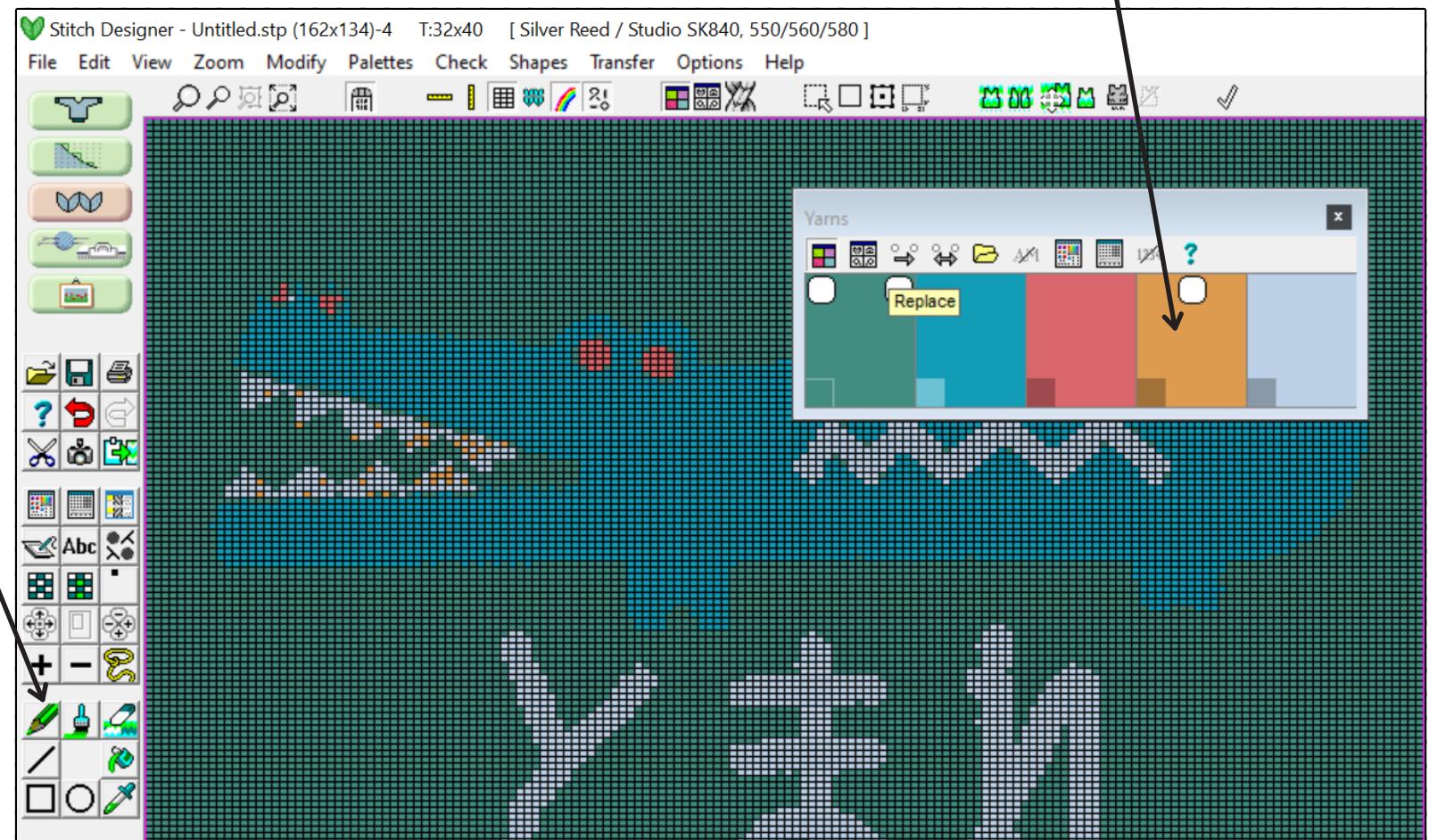
(22) Con el icono “Lápiz”.

En este caso puedo:

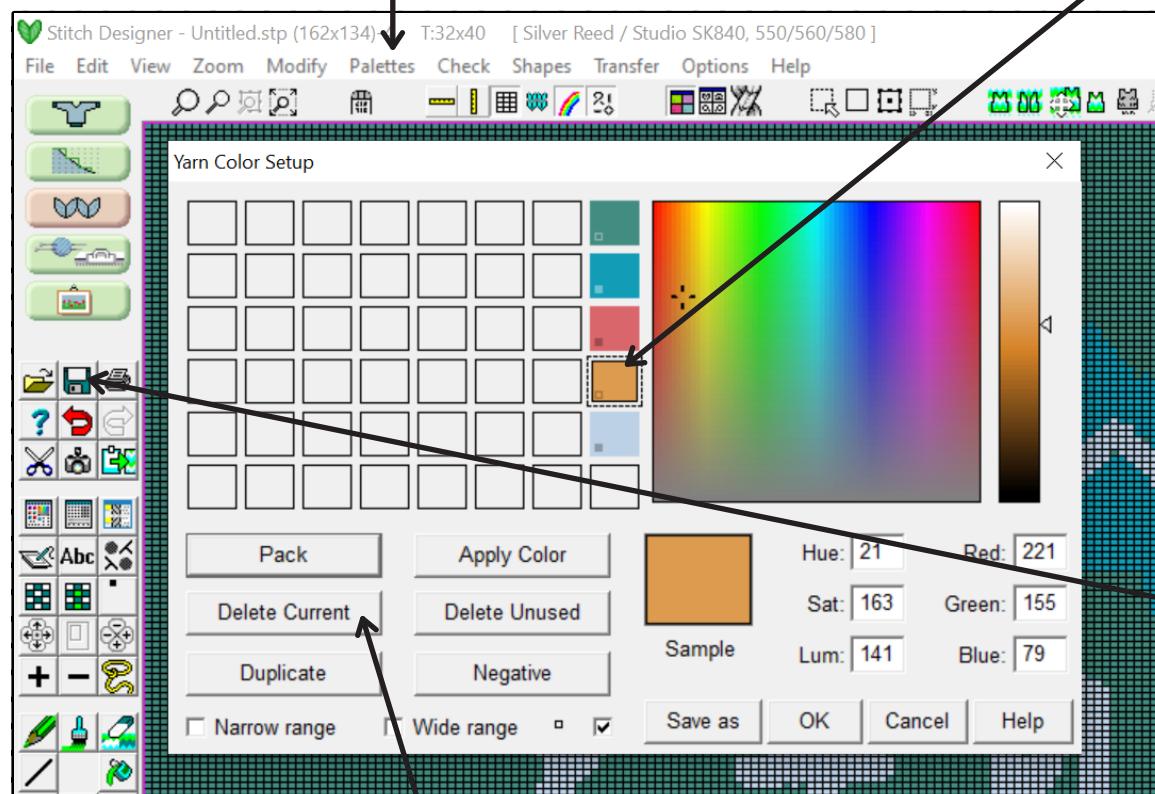
- Cambiar los puntos amarillos de los dientes en blancos.
 - Añadir/eliminar puntos para mejorar el gráfico.
 - Incluso cambiar los colores.

Una vez terminado, debo de eliminar el color no usado.

**Más información en la Sección “Stitch Designer”*



(23) Para borrar el color no usado en el Menú Palettes/Yarn Color Setup



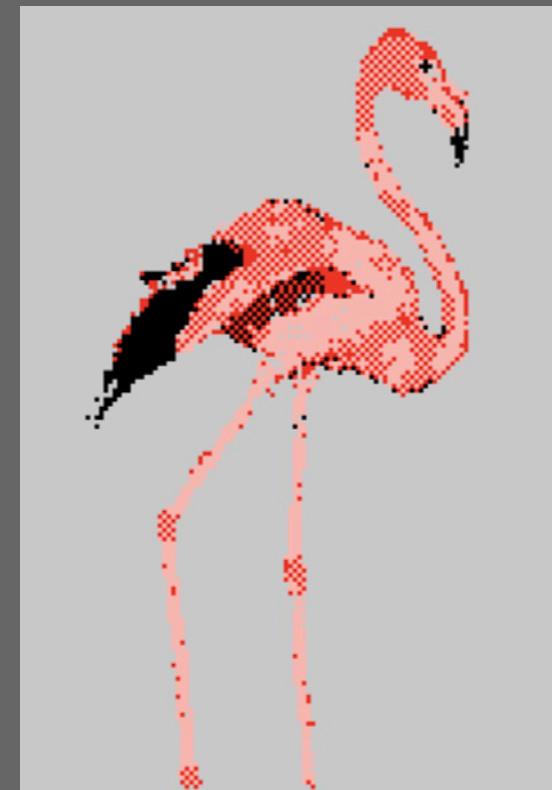
(24) Selecciona el color

(26) Por último pulsa el botón “Grabar” para guardar el motivo.

(25) Pulsa el botón “Delete Current”



3 -. CONVERTIR UNA FOTOGRAFÍA EN UN DISEÑO/PATRÓN DE PUNTOS.



Lo más IMPORTANTE a la hora de convertir una fotografía en un patrón/diseño de puntos es que tengamos la proporción adecuada.

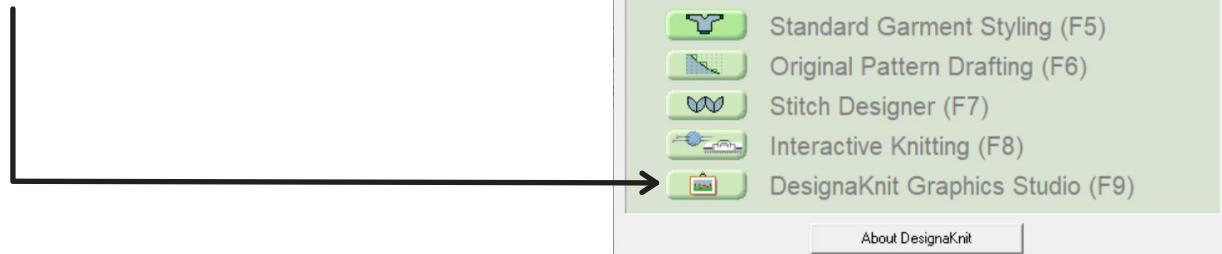
Para tener una proporción adecuada es necesario tener una MUESTRA DE TENSIÓN previa, de este modo nuestro motivo (gráfico) coincidirá con la tensión de nuestra prenda.

En este ejemplo seguiré los siguiente pasos:

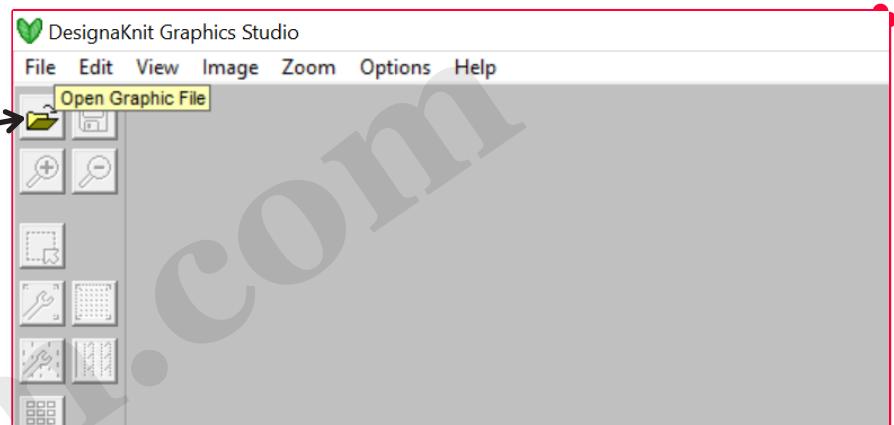
- 1 –. Crear una prenda.***
- 2 –. Convertir una fotografía a un diseño/patrón de puntos.**
- 3 –. Colocar el motivo en una pieza del patrón.***
- 4 –. Tejer la pieza de forma interactiva.***

() Las secciones 1,3 y 4 son las mismas que para la explicación de “Convertir un gráfico blanco y negro en...”).*

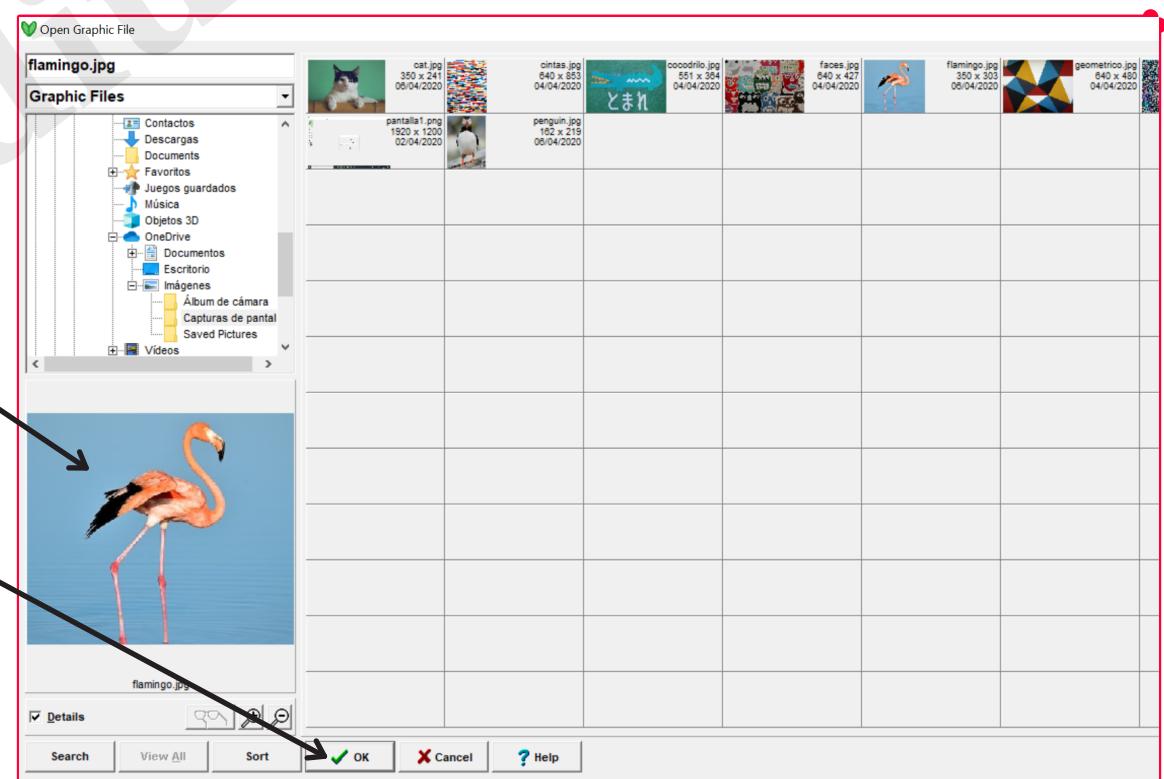
Haz click en “DK Graphics Studio”



(1) Haz click en “Abrir imagen”.



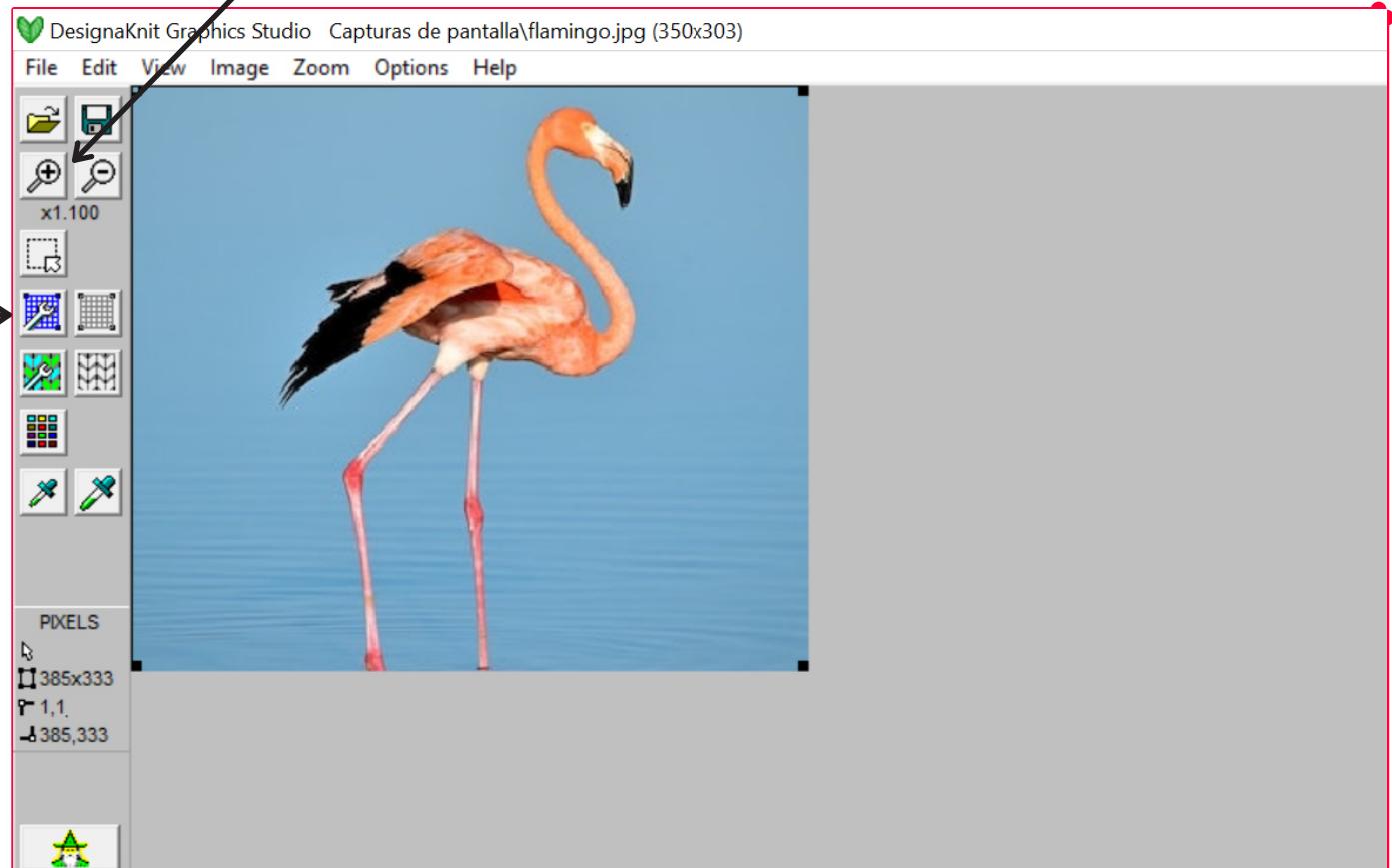
(2) Escoge la imagen deseada y haz click en OK para aceptar.



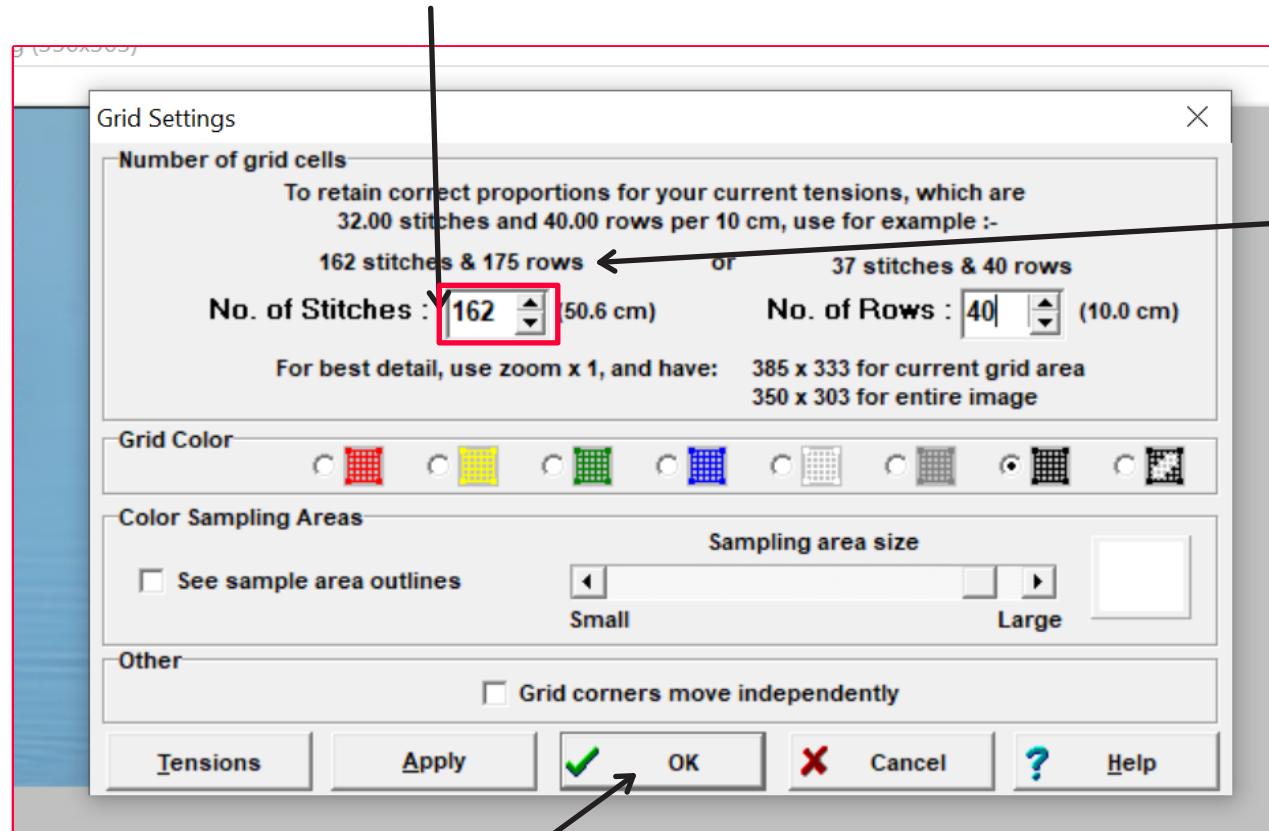


Si fuera necesario haz click en los iconos de las lupas para visualizar cómodamente la imagen en pantalla.

**(3) Haz click en el icono
“Grid Settings”**

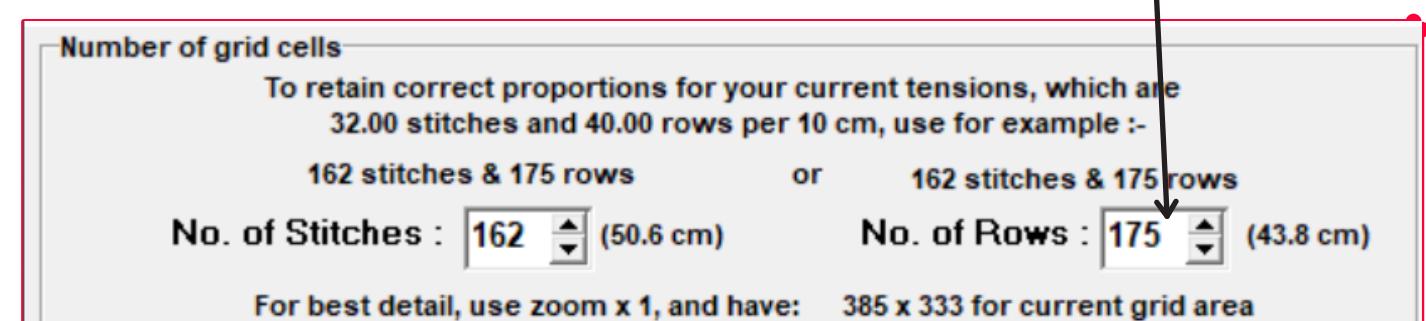


(4) Teclea en “Número de Puntos”, que será el ancho de tejido deseado para tu gráfico. En este ejemplo: 162, debido a que quiero que ocupe todo el bajo de la prenda delantera.



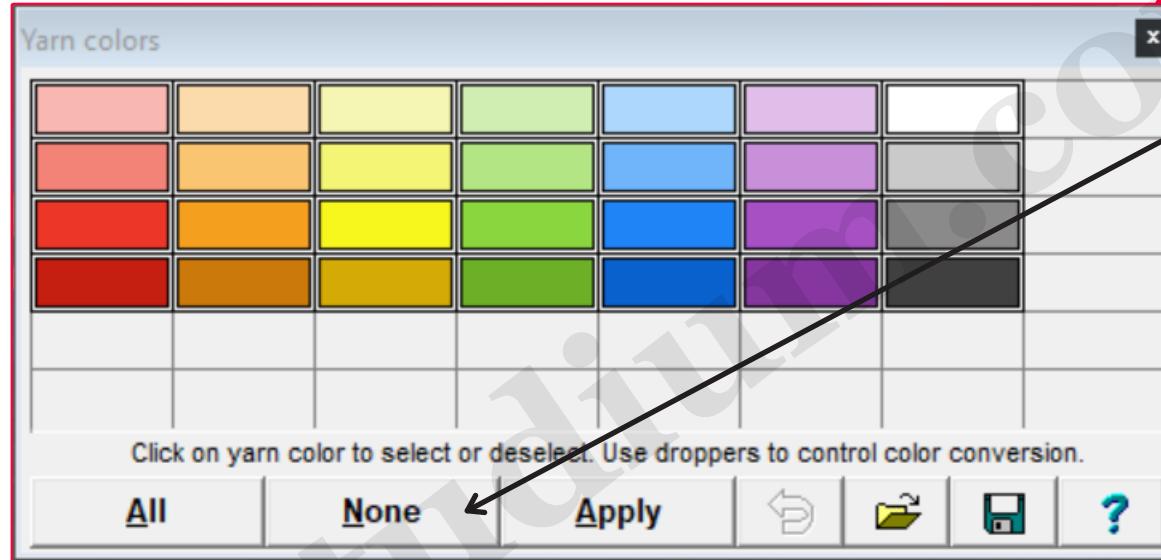
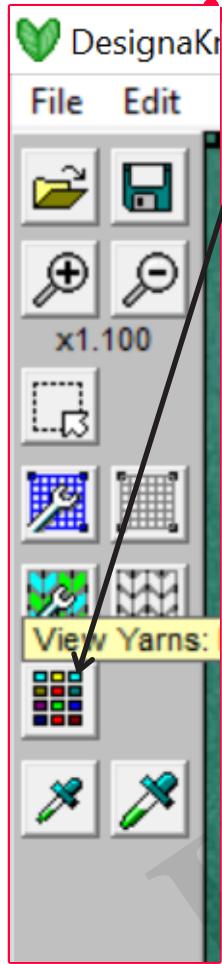
(5) Cuando introduces el nº de puntos, DK te calculará las LÍNEAS adecuadas aquí:

(6) Teclea la cifra mostrada (en este caso 175, en la casilla de “Número de Líneas”.



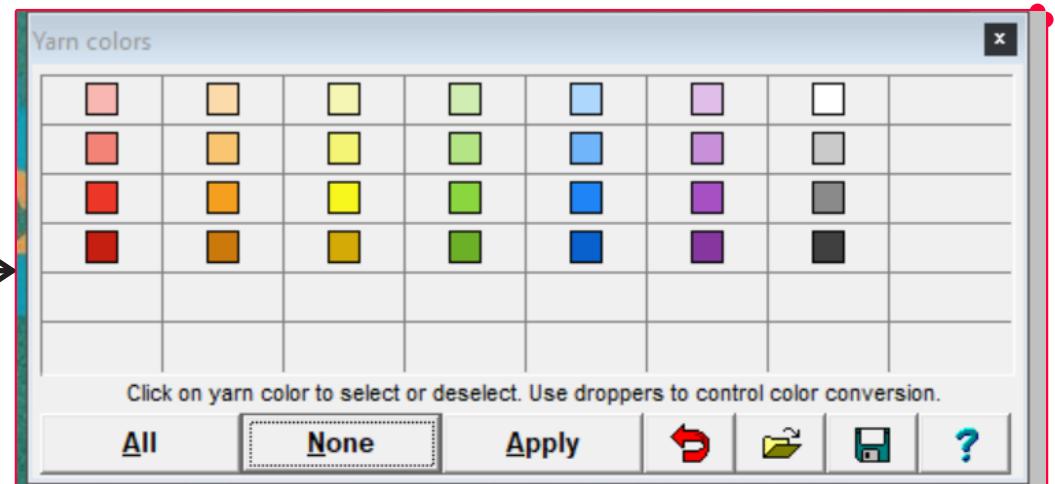
(7) Pulsa OK para aceptar.

(8) Haz click en “View Yarns” para Mostrar Colores de los Hilos.

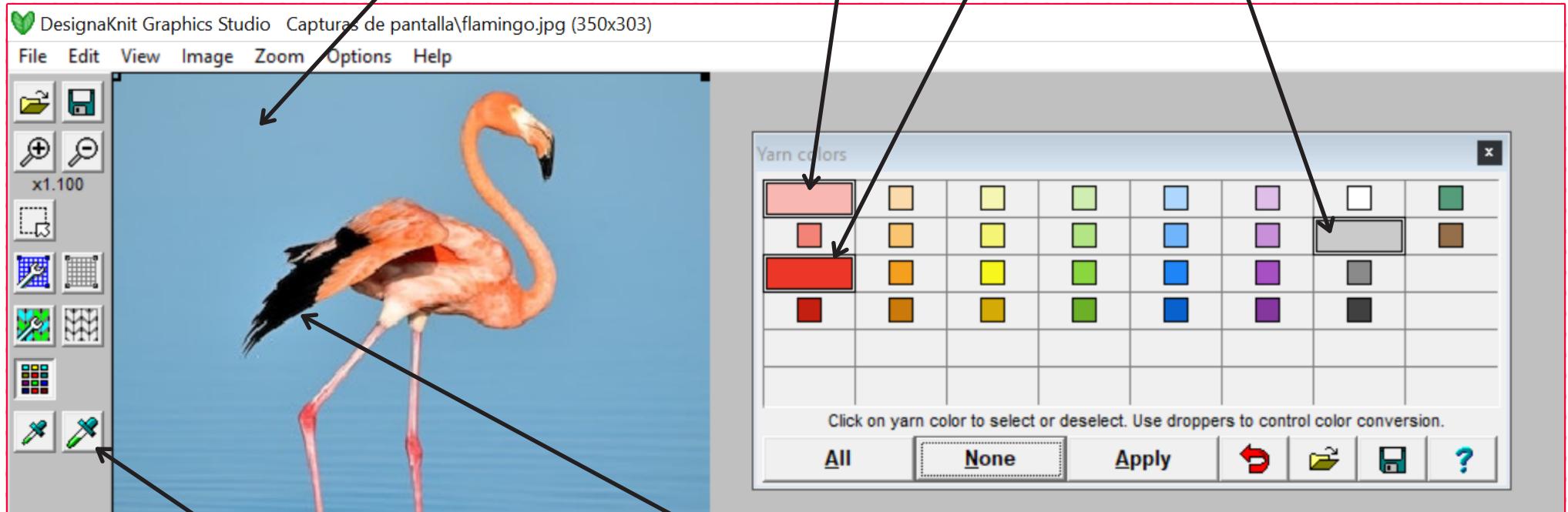


(9) Haz click en “None” para deseleccionar todos los colores

Una vez deseleccionados se muestran en pequeños cuadros de colores.



(10) Haz click en cada casilla que más se adapte a los colores de tu imagen:

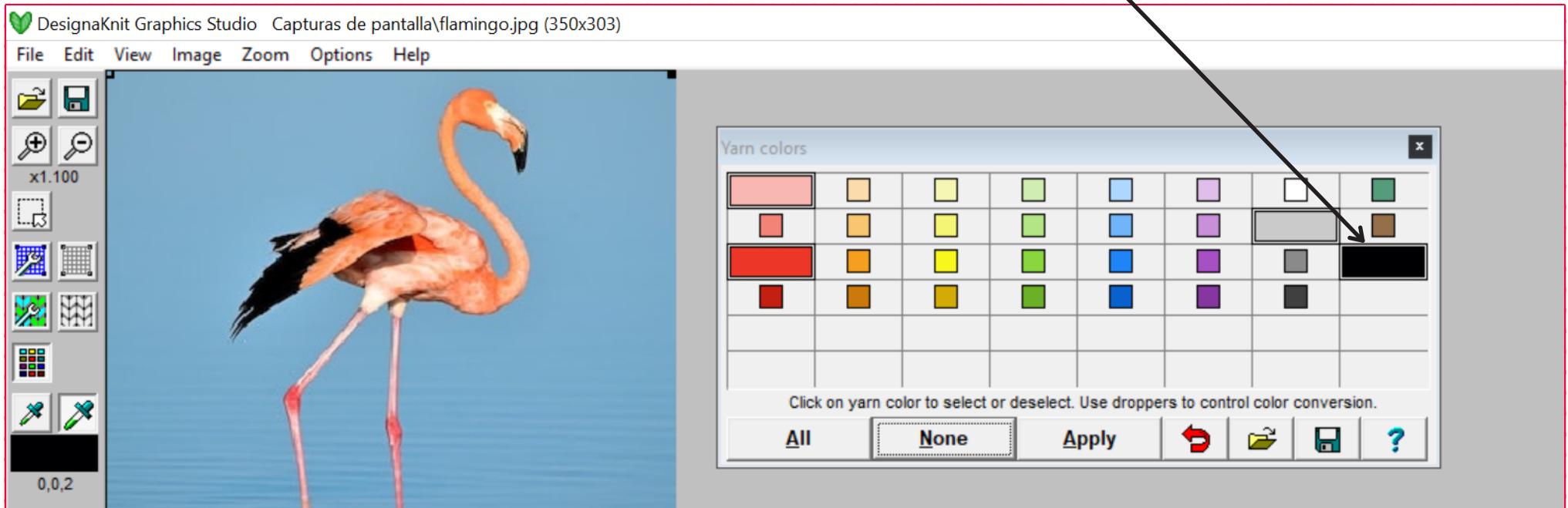


En este caso he hecho click en; un rosa claro, un rojo y un gris claro.

(11) Pero no dispongo de color negro, con lo cual lo voy a elegir en la imagen, para ello, selecciono el "Cuentagotas Grande"

(12) Haz click en el color que quieras escoger en la imagen, si fuera necesario, aquí en el color negro.

(13) Por último, haz click en una casilla vacía para dejarlo seleccionado.

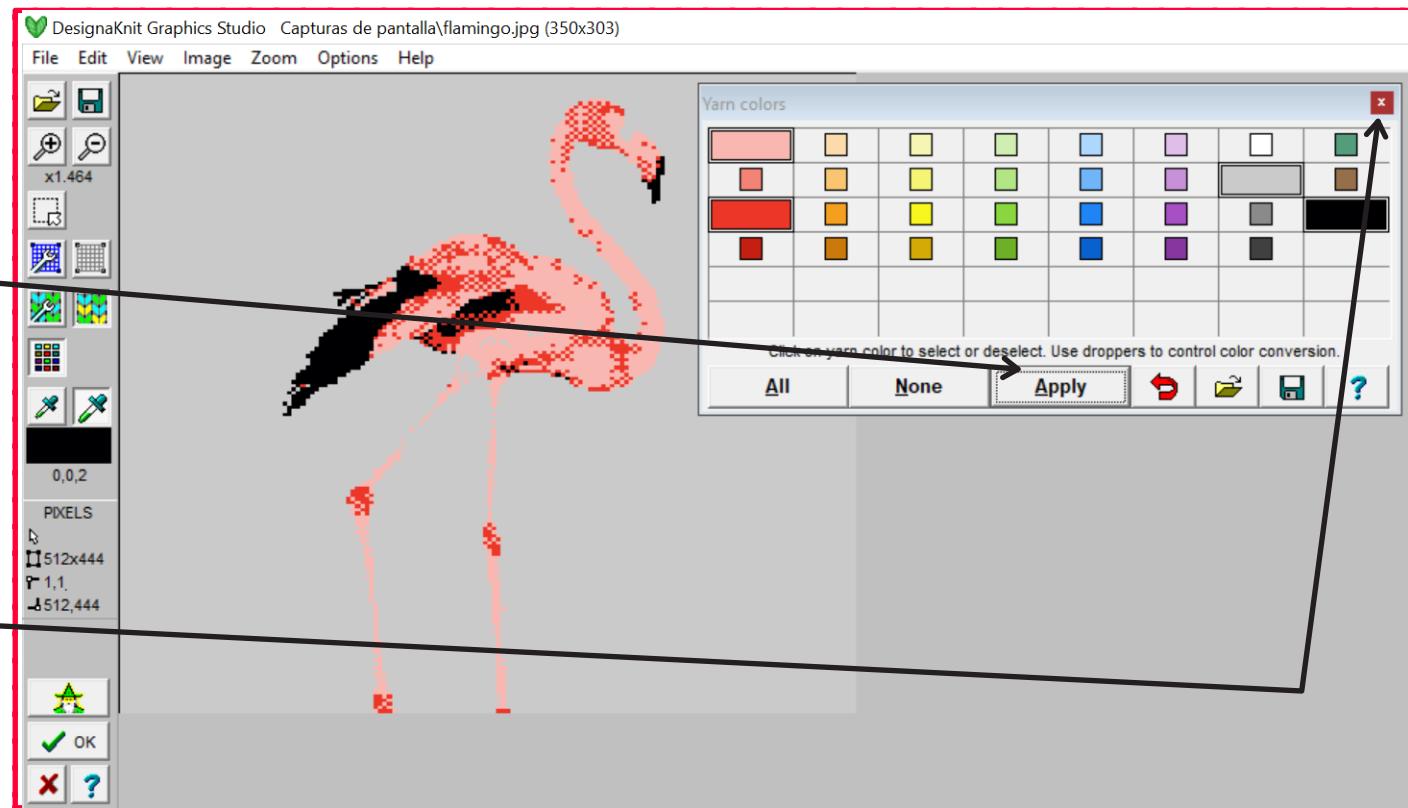


Conclusión y opciones sobre los colores:

- Puedes seleccionar los colores predefinidos que ya están en dicha ventana.**
 - Puedes seleccionar un color de la imagen y añadirlo a la ventana.**
- Puedes seleccionar un color de la imagen y a su vez que sea sustituido por otro color, se hace con el “Cuentagotas Pequeño”, mira en la sección “Convertir gráfico multicolor”.**
 - Todo lo hecho aquí, puedes cambiarlo cuando la imagen pasa a la sección “Stitch Designer”.**

(14) Haz click en “Apply”, en el caso que no esté como te gustaría, puedes cambiar de nuevo los colores, seleccionar/deseleccionar colores, añadir nuevos, etc. Para ello debes de pulsar “None” y comenzar de nuevo”.

Si está correcto, cierra la ventana, haciendo click en la X de la esquina superior derecha.



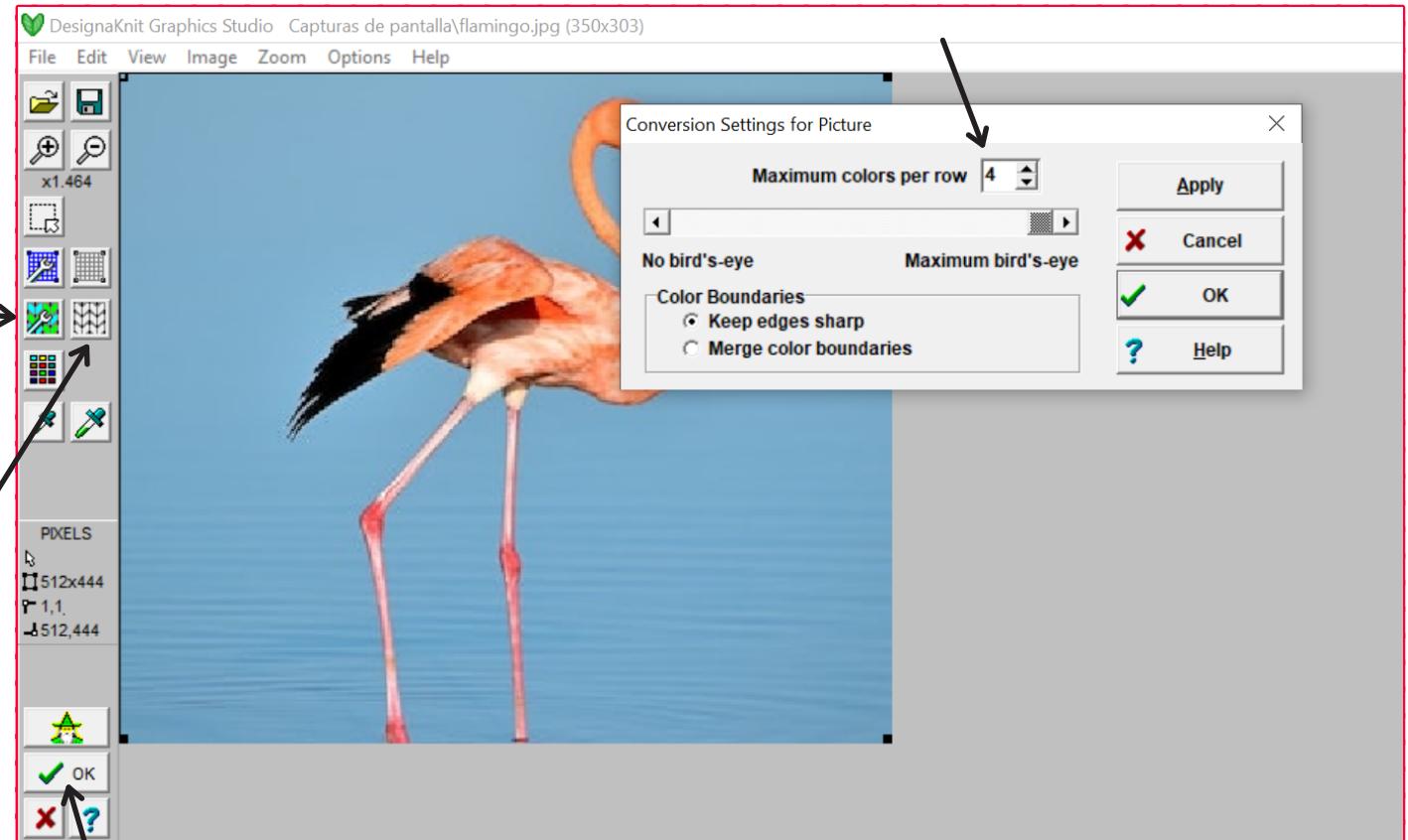
Lo más probable es que la imagen tenga algunos errores de conversión, es normal, en la siguiente Sección “Stitch Designer” los podrás corregir, incluso cambiar partes de la imagen.

En este caso, en la zona del ojo del flamenco tendré hacerlo mejor y en general añadire detalles para mejorarlo en general.

(15) Haz click en este ícono para comprobar los colores máximo por línea, en este caso, 4.

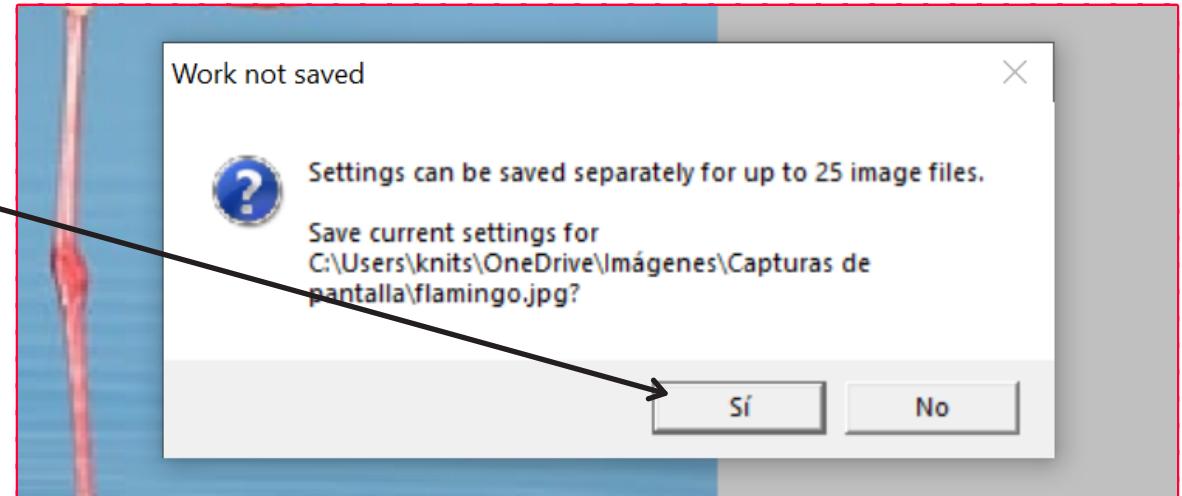
Haz clik en OK para aceptar.

(16) Haz click en este ícono para ver la conversión.

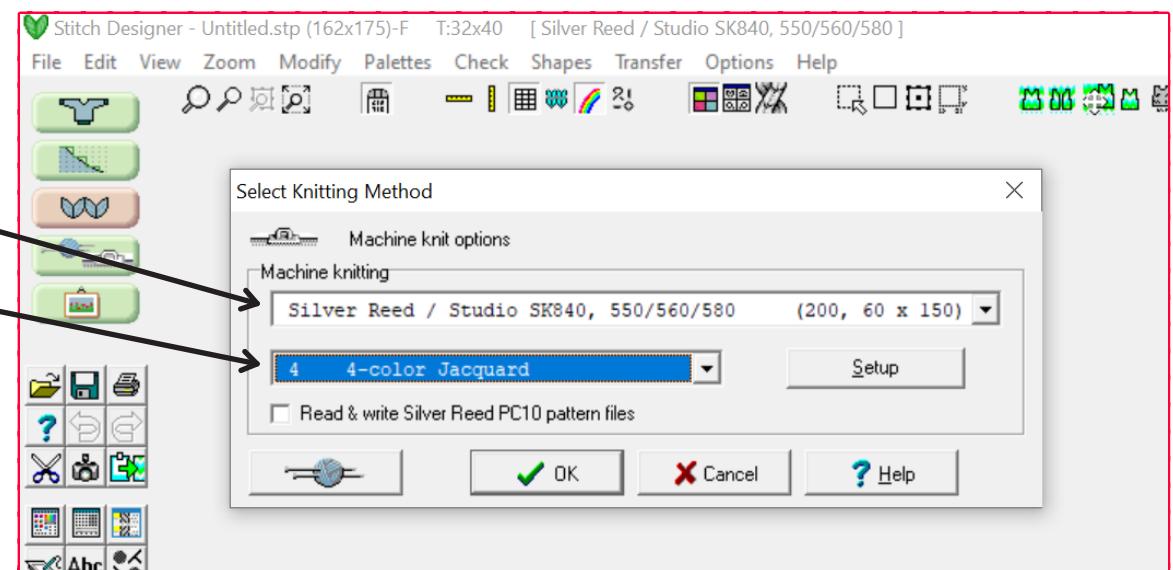


(17) Si todo está correcto, pulsa OK para pasar a la siguiente Sección “Stitch Designer”.

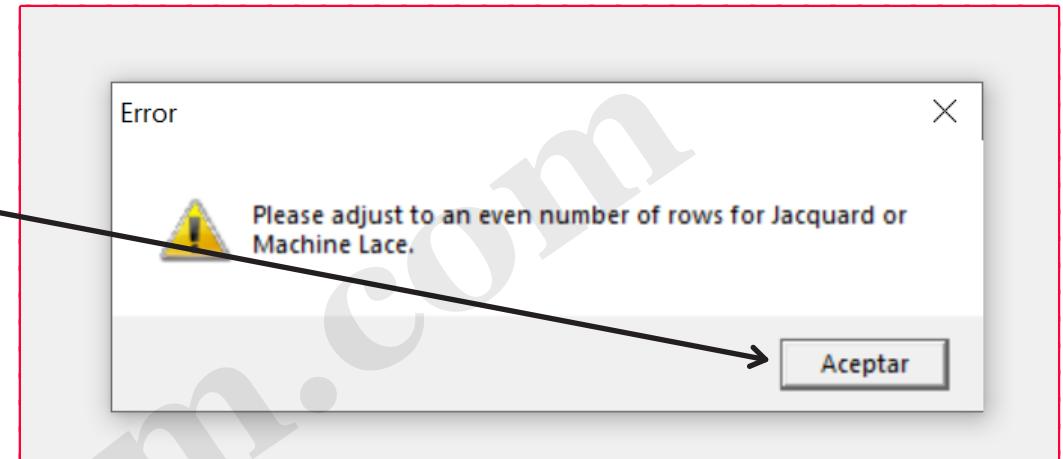
(19) Haz clik en Sí para aceptar.



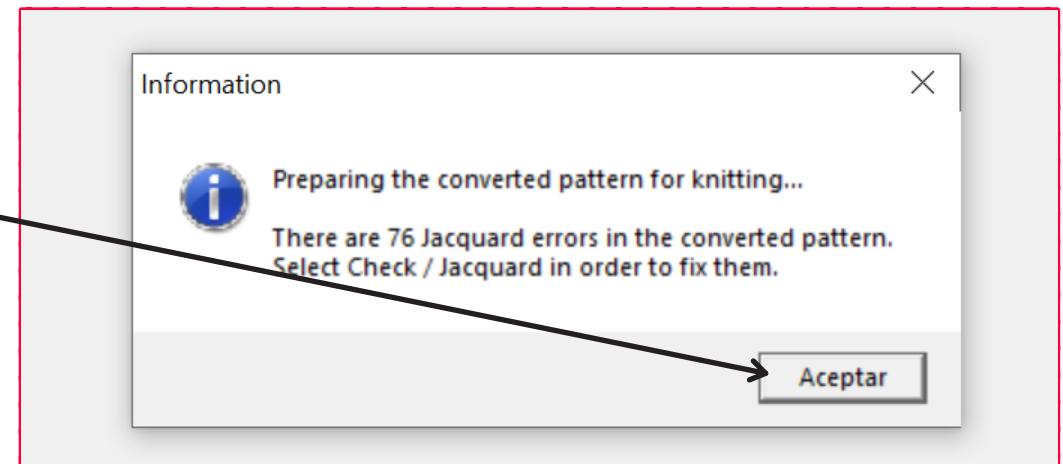
(20) Selecciona tu tricotosa y en este caso 4 colores Jacquard.



(21) Haz clik en “Aceptar”

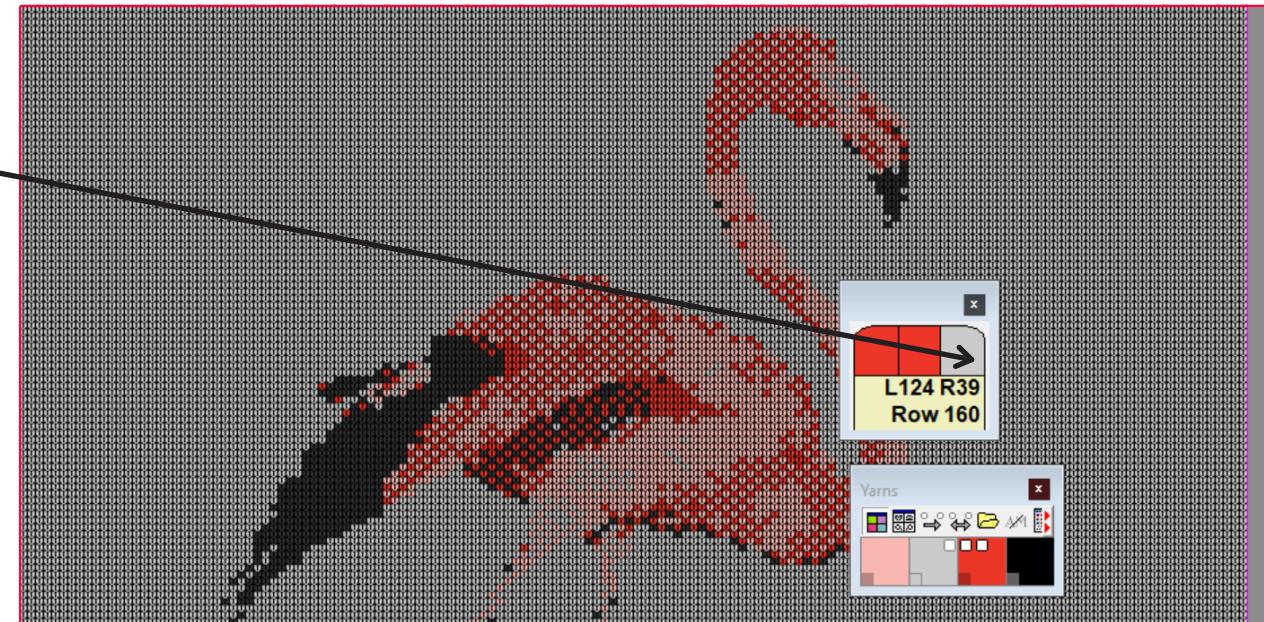


(22) Haz clik en “Aceptar”

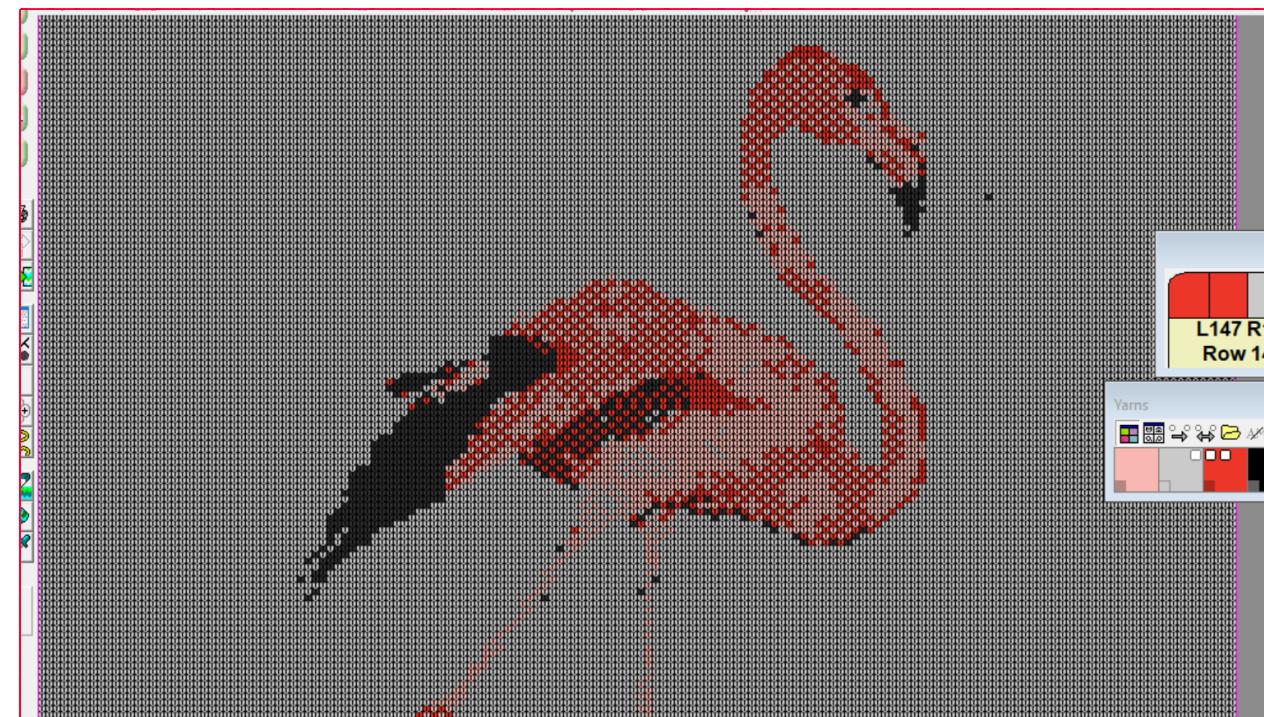


Ahora se pueden hacer todas las modificaciones necesarias.

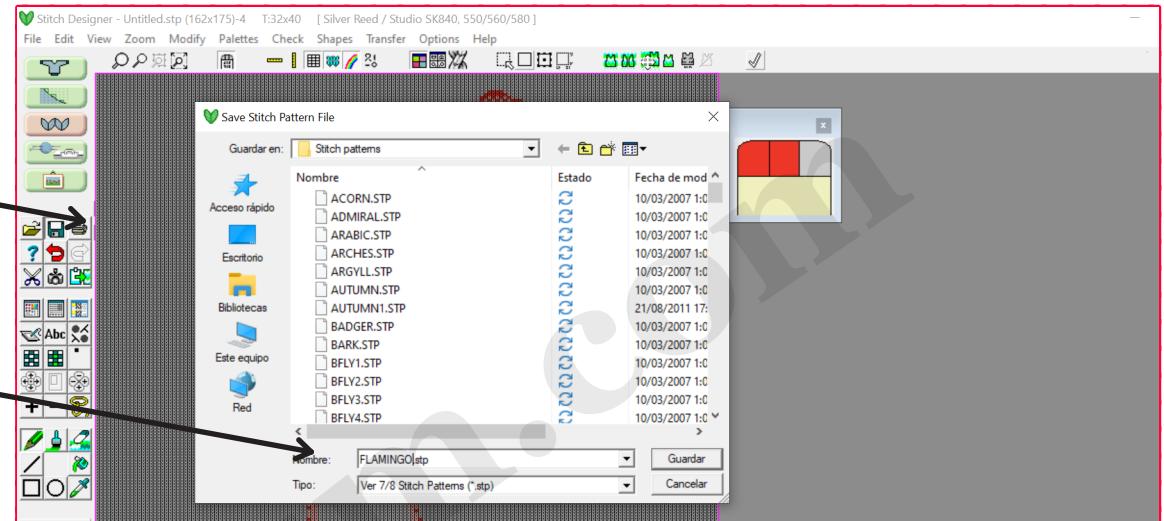
Más información en la Sección dedicada a “Stitch Designer”



Una vez hecha las modificaciones en cuanto al diseño.

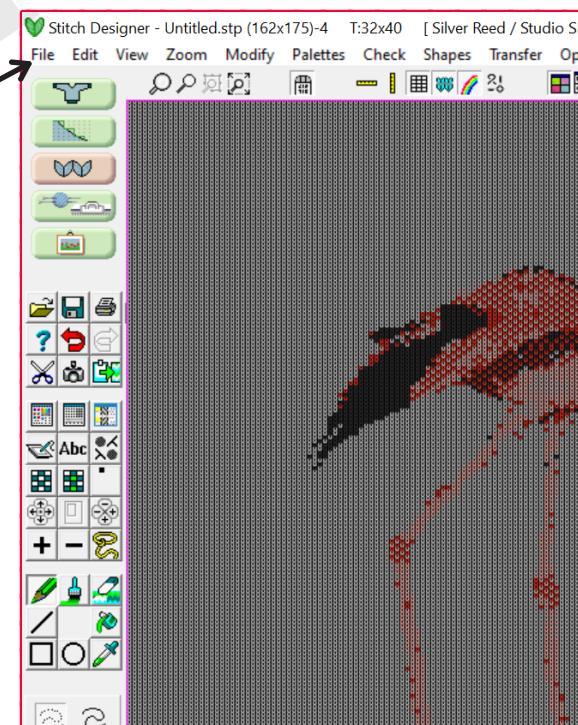


(23) Haz click en “Guardar”



Introduce el nombre deseado y
haz click en “Guardar”.

(24) Ir al Menú File/New Pattern Setup



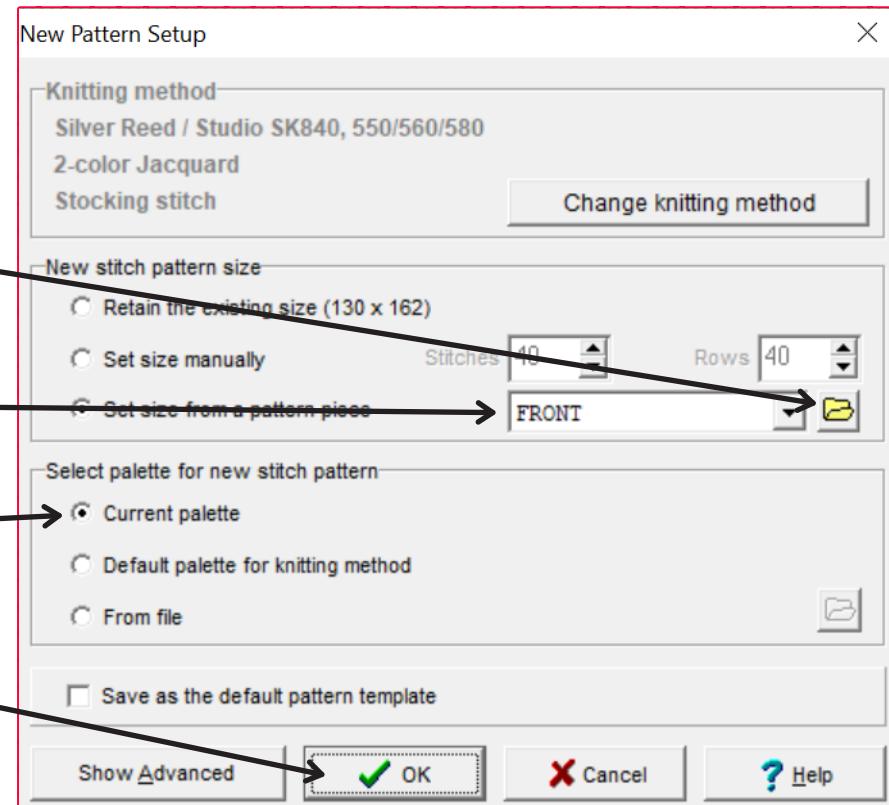
Escoger pieza de la prenda

(25) Selecciona la pieza de la prenda donde quieras situar el motivo o gráfico, si no aparece la pantalla, haz click aquí o bien si quieres cambiar de prenda.

**En este caso “FRONT”
Delantero.**

(26) Patrón actual

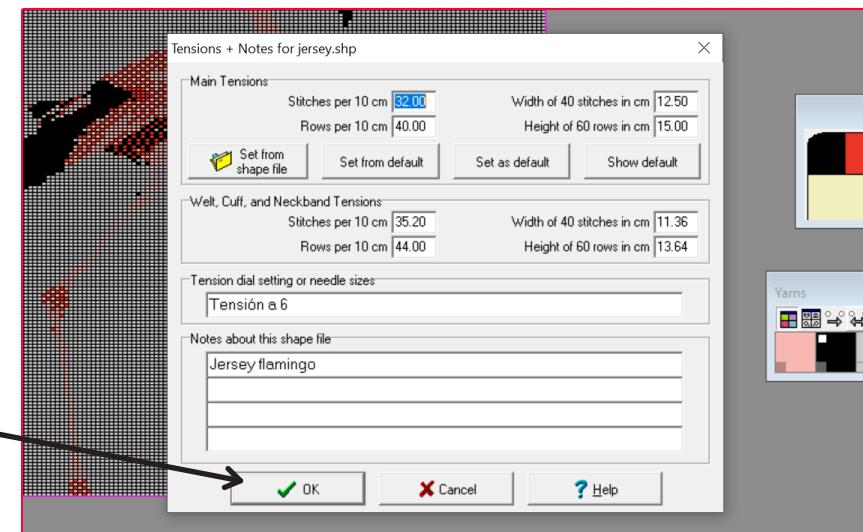
Click en OK para aceptar.



(27) Comprueba que tu tensión esté correcta y añade observaciones si lo crees necesario para recordar en un futuro.

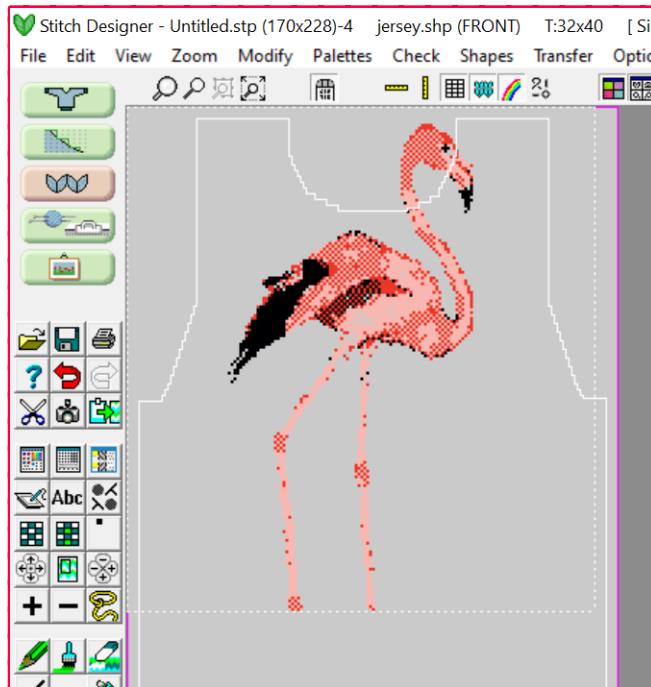
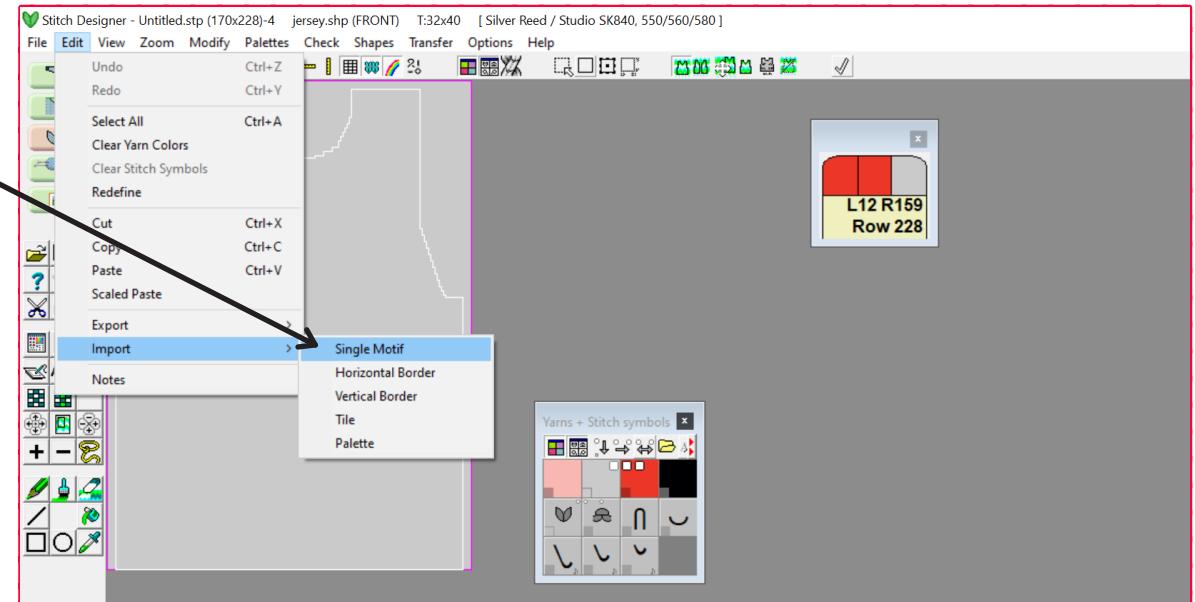
Click en OK para aceptar.

La pieza de la prenda se cargará.

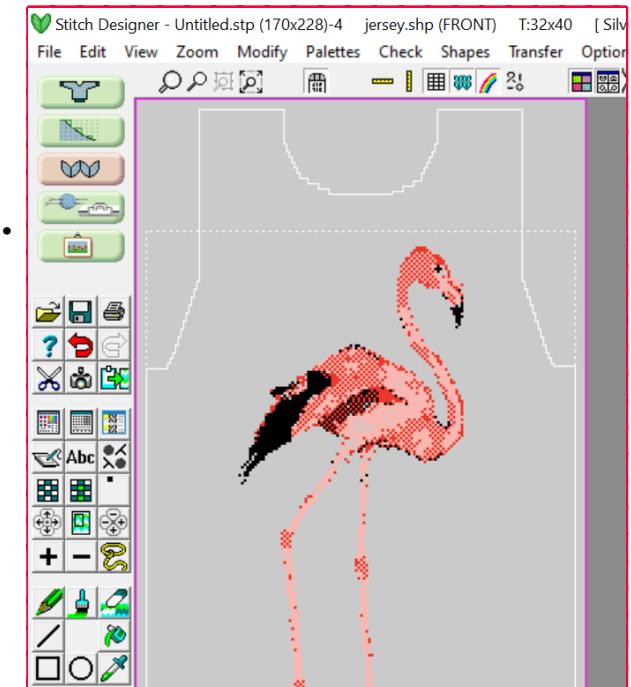


(28) Ir al menú Edit/Import/Single Motif para colocar el gráfico o imagen dentro del patrón de prenda.

Selecciona el archivo.

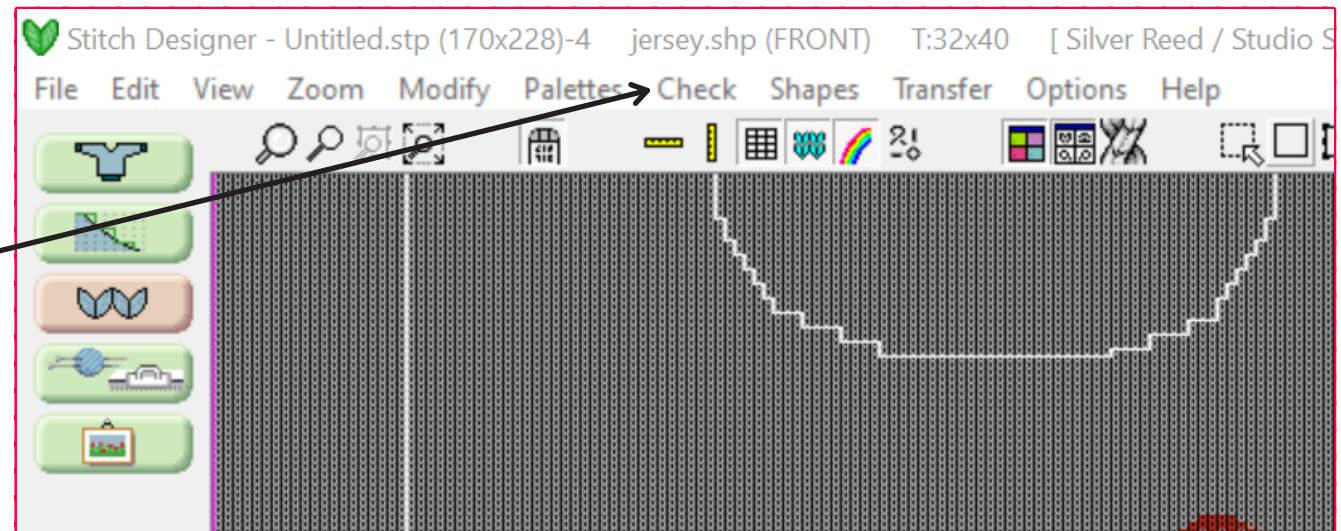


(29) Coloca el motivo en el lugar deseado, en este caso, en el centro.



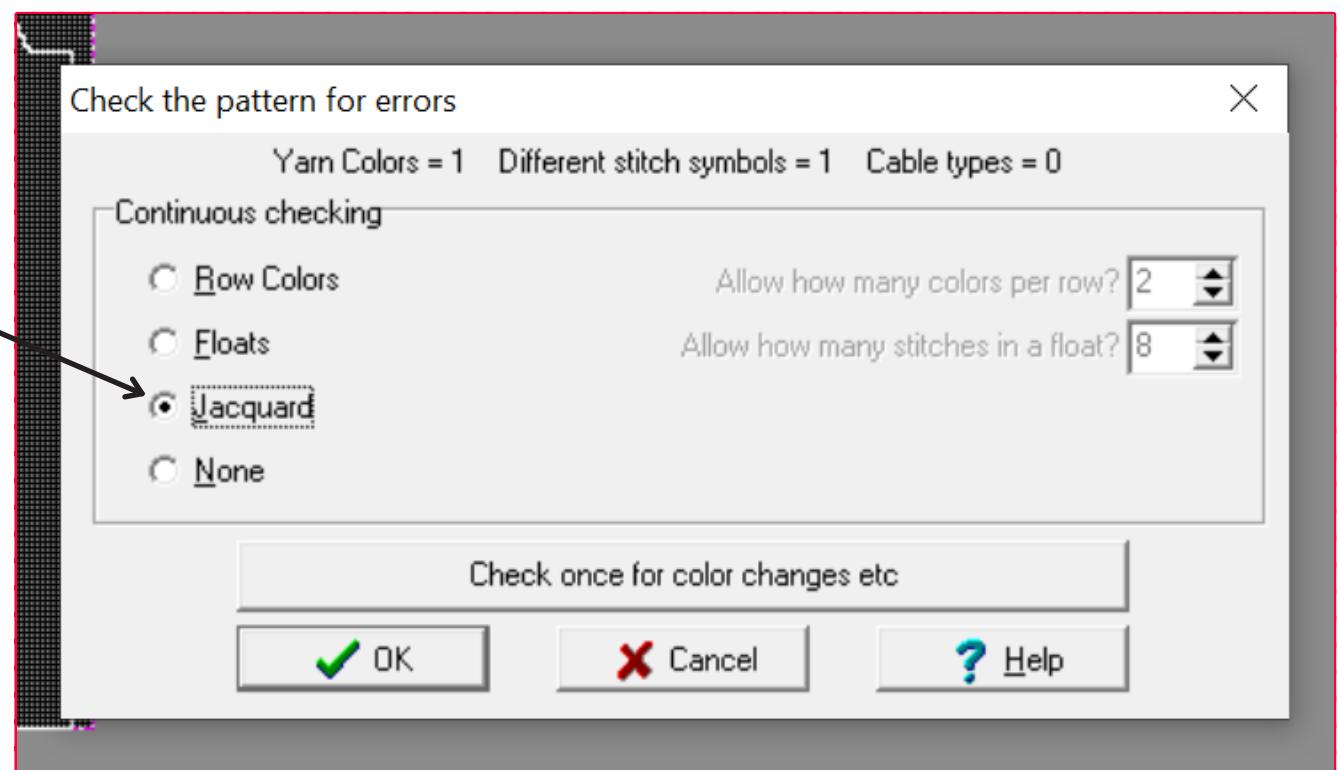
Debemos comprobar que no haya errores en el diseño:

(30) Ir al Menú Check.

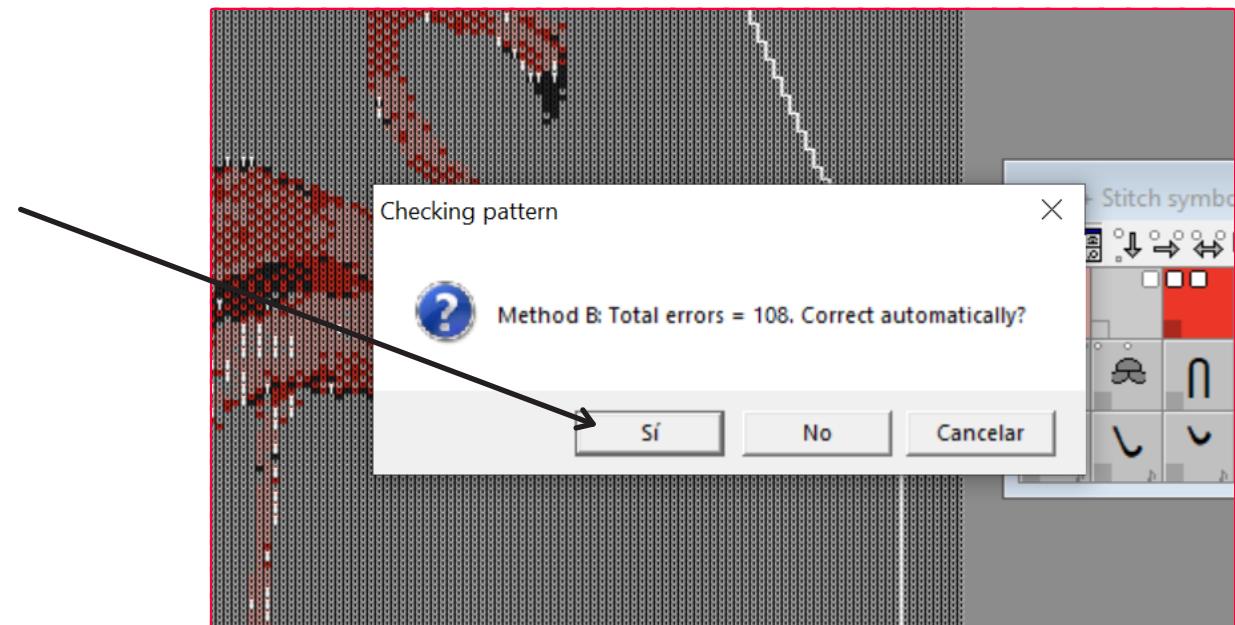


**(31) Selecciona en este caso
“Jacquard”**

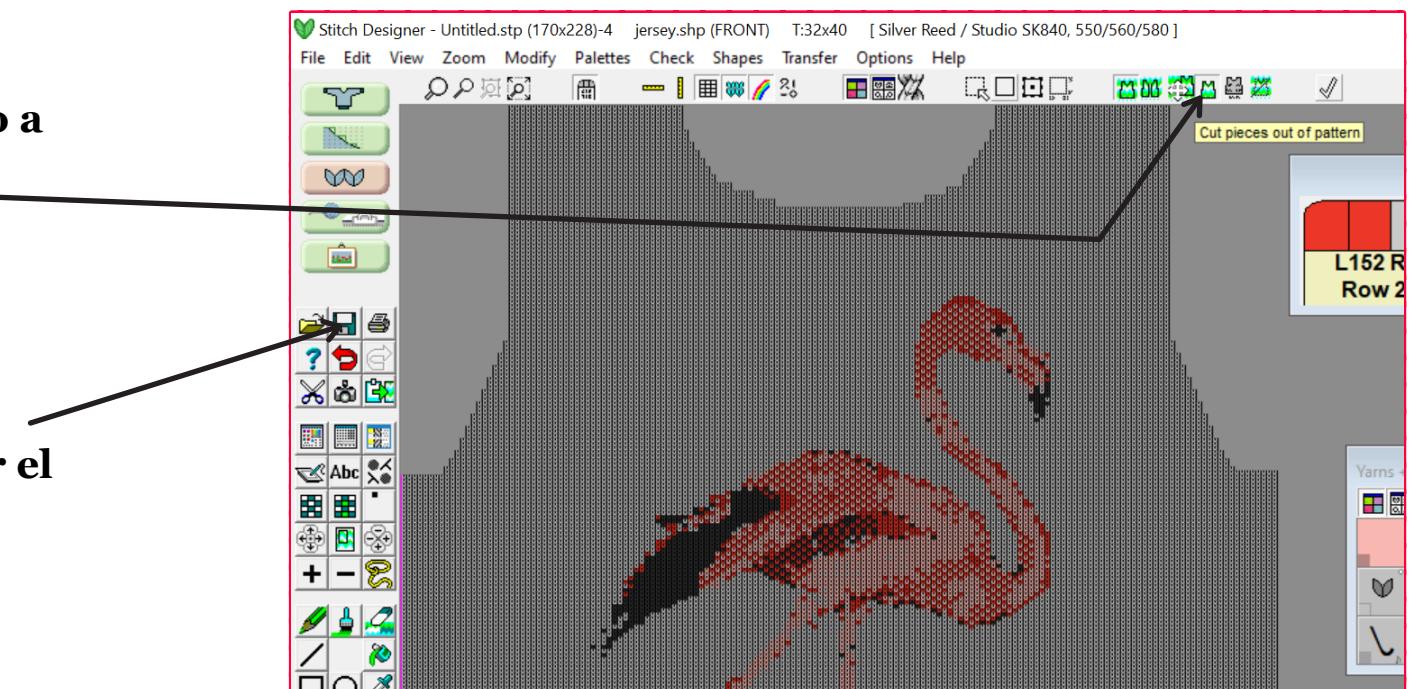
Haz click en OK.



Si hubiera algún error, pulsa SÍ para que sea solucionado.

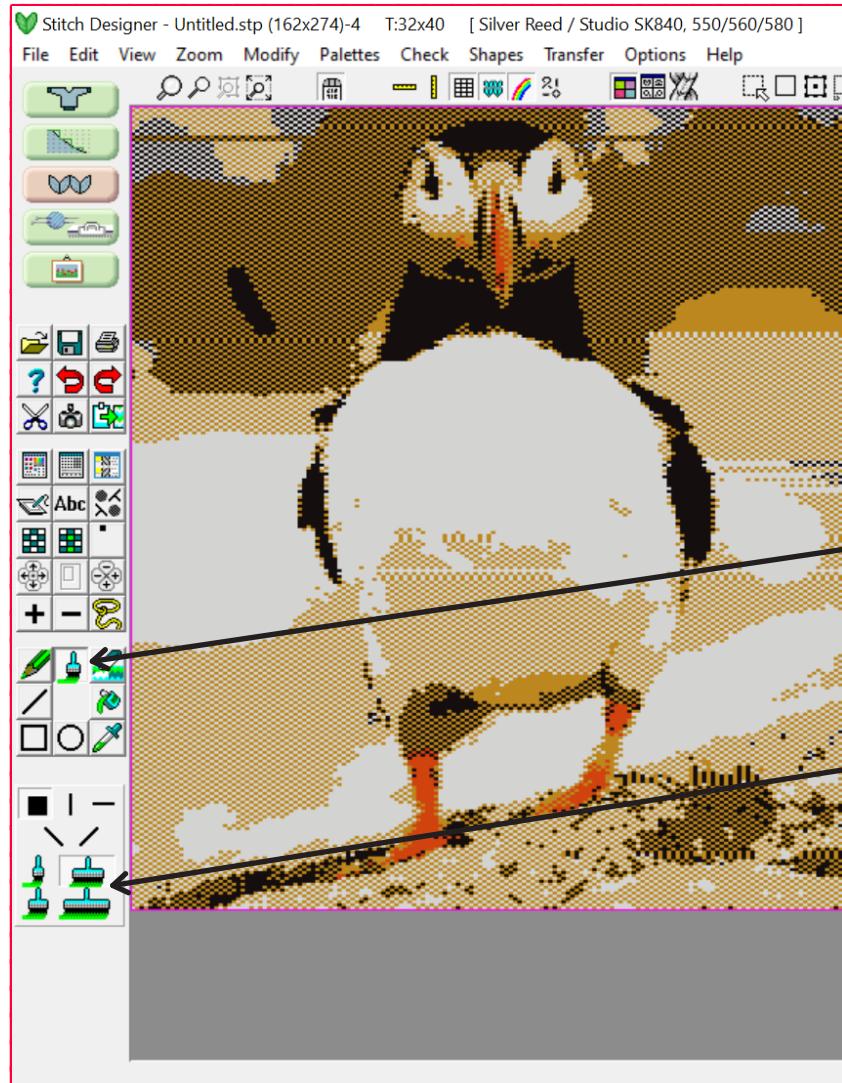


(32) Para recortar el motivo a la pieza, haz click en este ícono.



(33) Haz click para grabar el motivo.

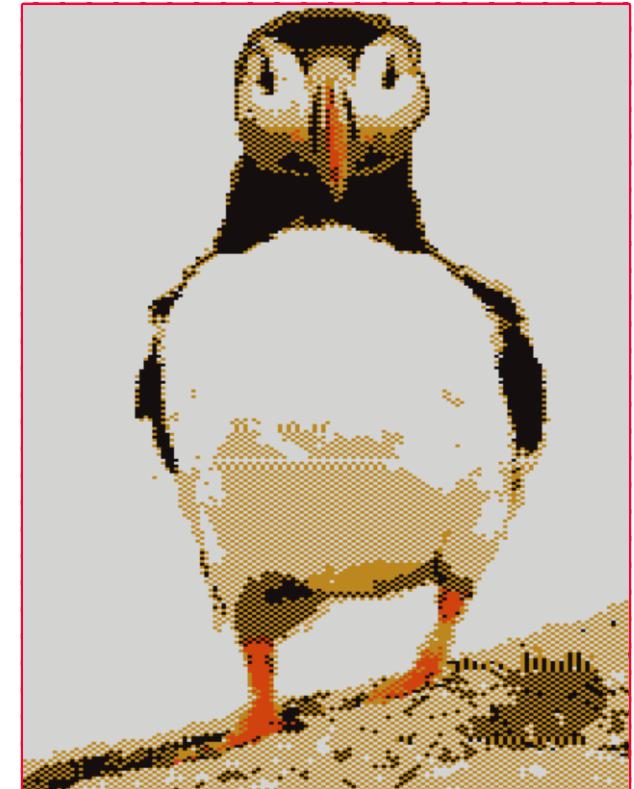
Ejemplo de otra conversión de fotografía



Puede darse el caso, que una vez convertida la imagen y posteriormente llevada a la Sección Stitch Designer, quieras quitar el fondo como en este ejemplo:

Para ello haz click en este icono “Brocha”.

Al pulsar se despliega los siguientes iconos, escoge el tamaño de brocha y color y puedes eliminar el fondo, por supuesto el color del fondo será uno de los cuatro colores usados en el Jacquard a 4 colores.





STITCH DESIGNER

DISEÑO DE TIPOS DE PUNTOS

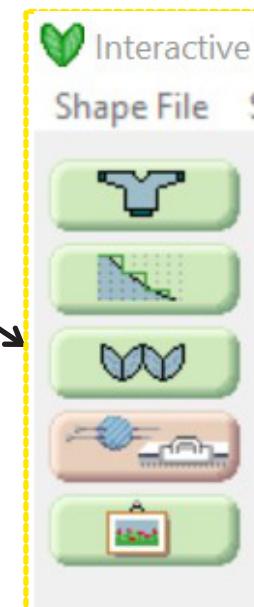
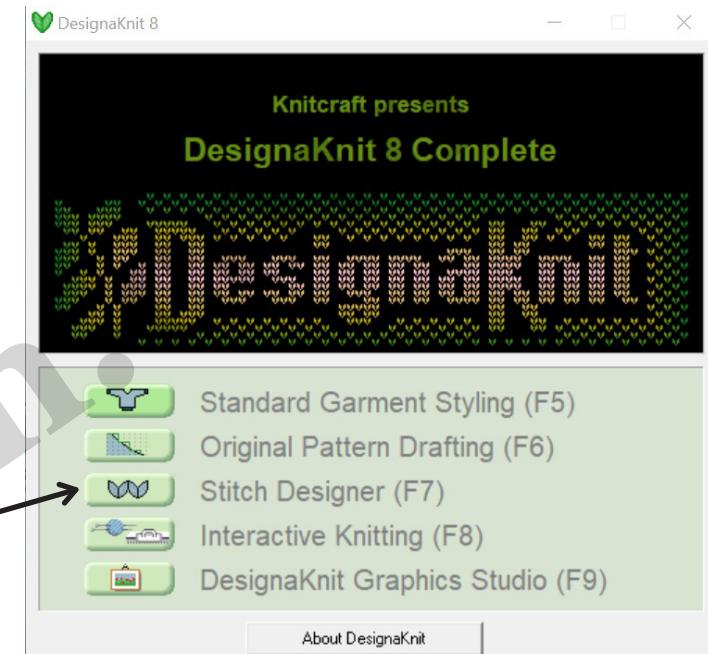
Puedes seleccionar tipos de puntos incorporados en el mismo programa (predefinidos) o bien hacerte los tuyos propios y previsualizar el resultado final.





Stitch Designer (F7)

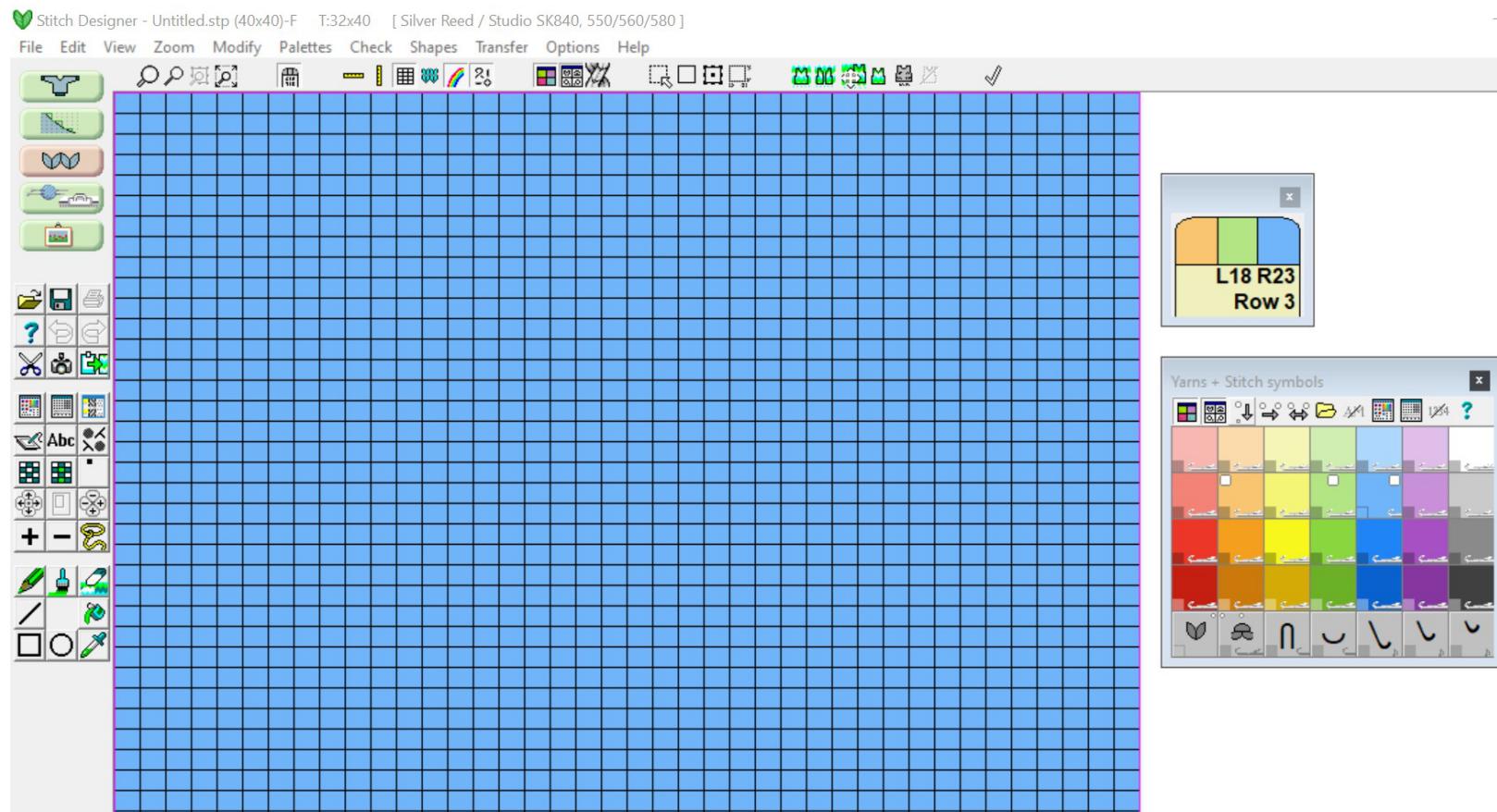
Haz click en la sección:
STITCH DESIGNER





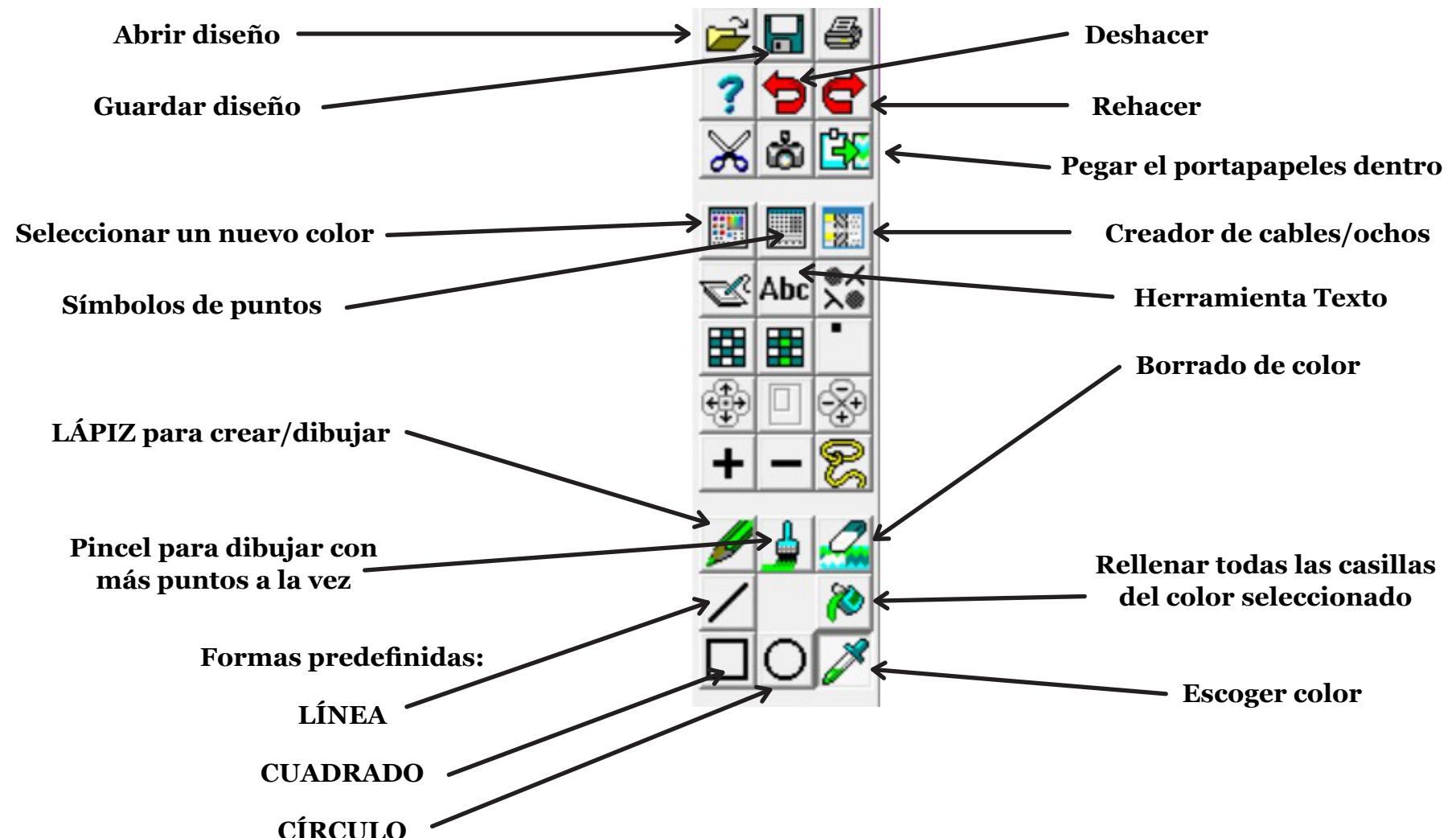
Stitch Designer (F7)

Al entrar en esta sección se nos muestra así de forma predefinida.
En la siguiente página muestro como hacer los cambios necesarios para crear nuestro diseño deseado.



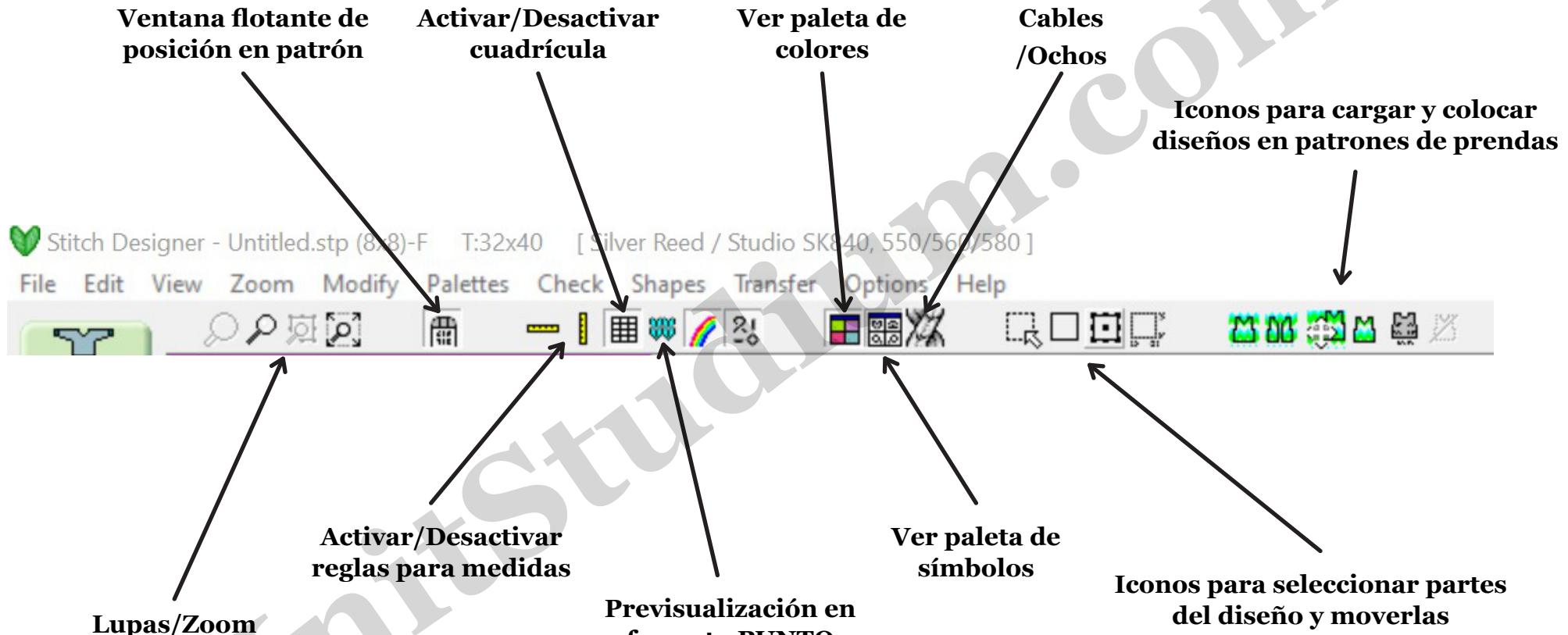


HERRAMIENTAS PANEL IZQUIERDO





HERRAMIENTAS BARRA SUPERIOR





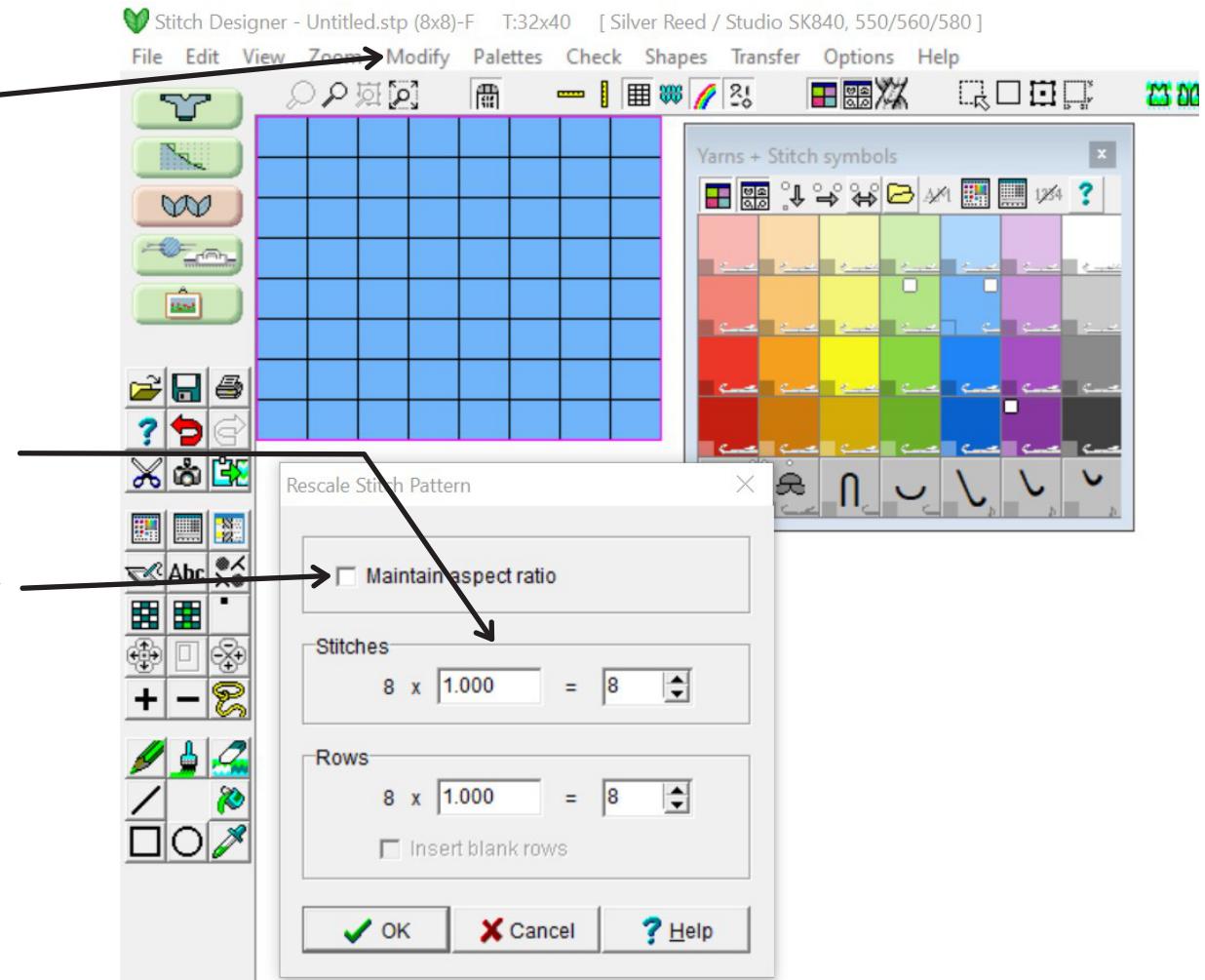
Ejemplo: Diseño de 8 puntos x 8 vueltas.

Menú/Modify/Rescale

Teclear el tamaño de diseño/repetición que necesitemos crear, en este ejemplo, utilizo 8 puntos x 8 líneas.

Si quieres cifras distintas, desactiva esta casilla.

Haz click en OK para aceptar.





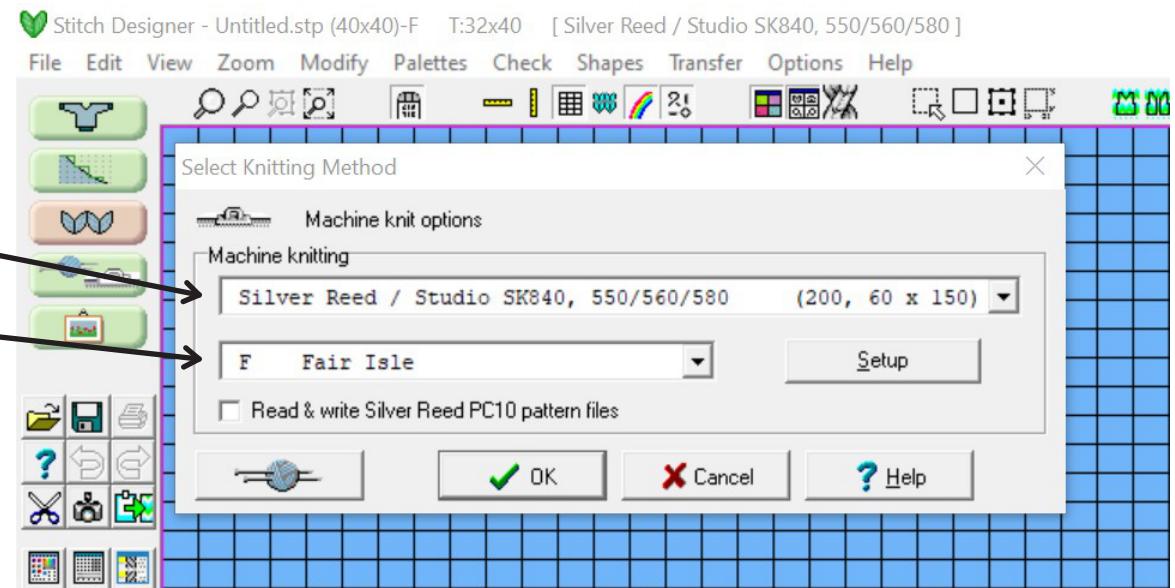
Stitch Designer (F7)

En Menú/Options/Method of Knitting

Seleccionas tu modelo de tricotosa

El tipo de punto a diseñar

Haz click en OK para aceptar.

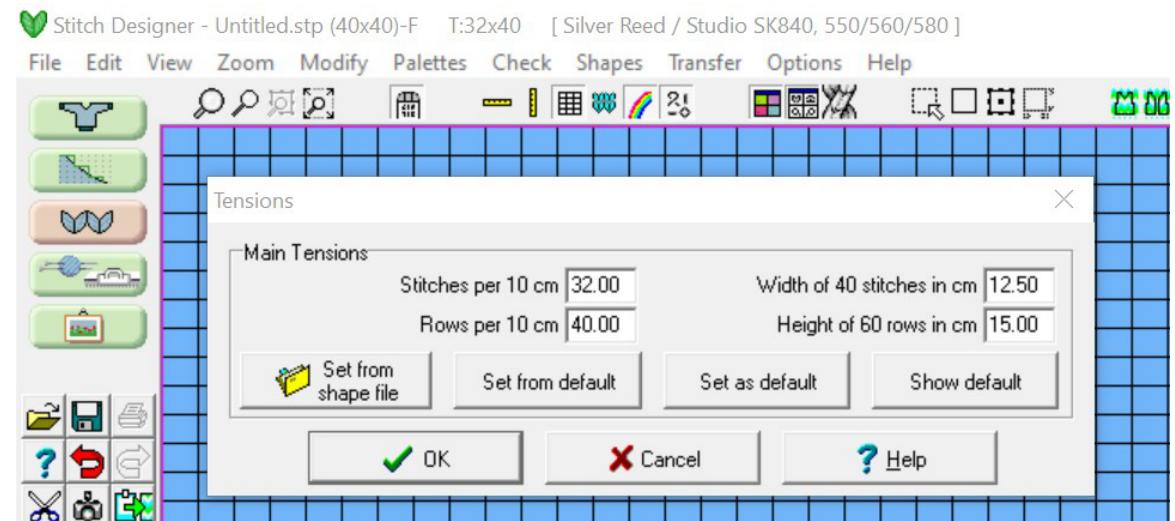


En Menú/Options/Tensions

**Introducimos los datos que tengamos
en nuestra muestra de tensión.**

**Si sólo quieres hacer el diseño sin más,
no hace falta entrar en esta opción.**

Haz click en OK para aceptar.





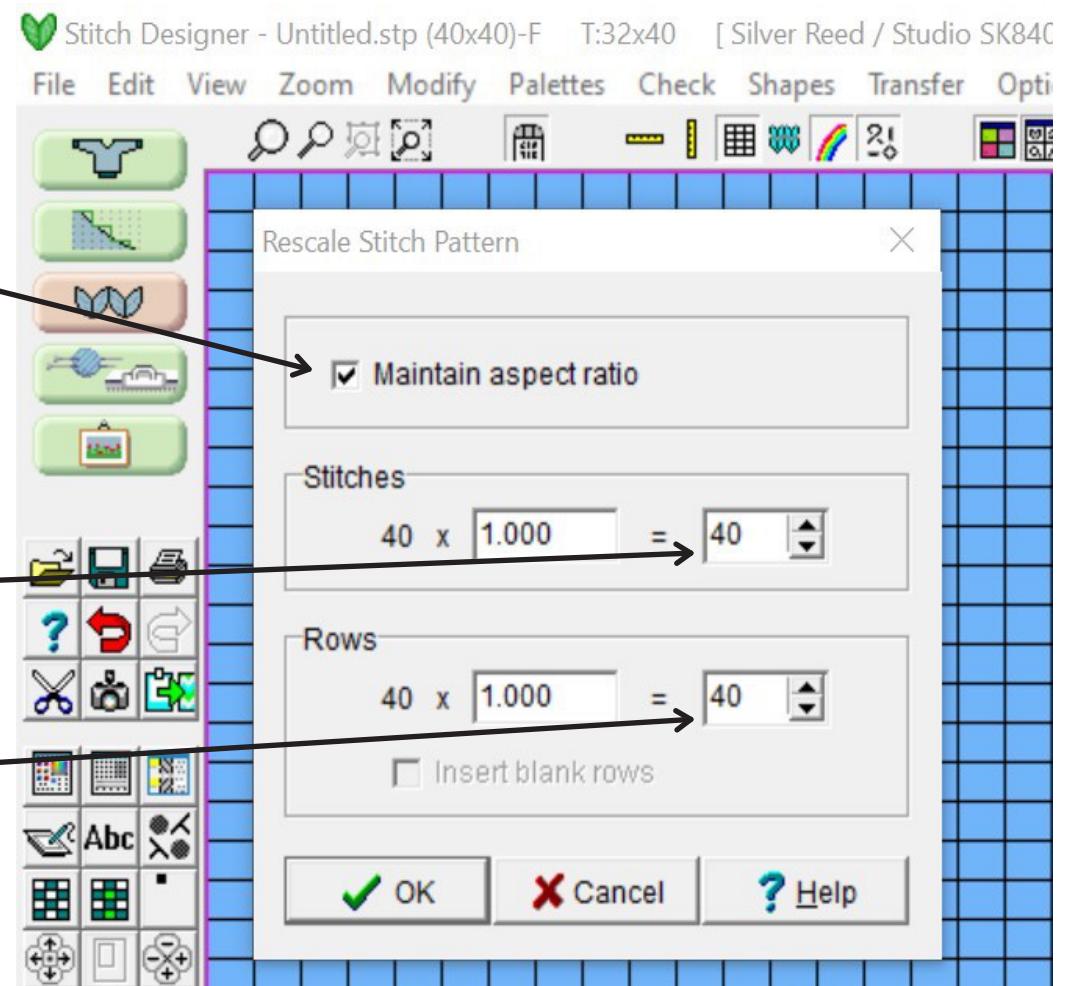
En Menú/Modify/Rescale

Desactiva esta opción en caso que no quieras mantener proporción entre las dos cantidades (Stitches y Rows)

TECLEA EL TAMAÑO DE TU DISEÑO Y/O REPETICIÓN EN:

**Stitches = PUNTOS
(horizontal)**

**Rows = LÍNEAS ó VUELTAS
(vertical)**



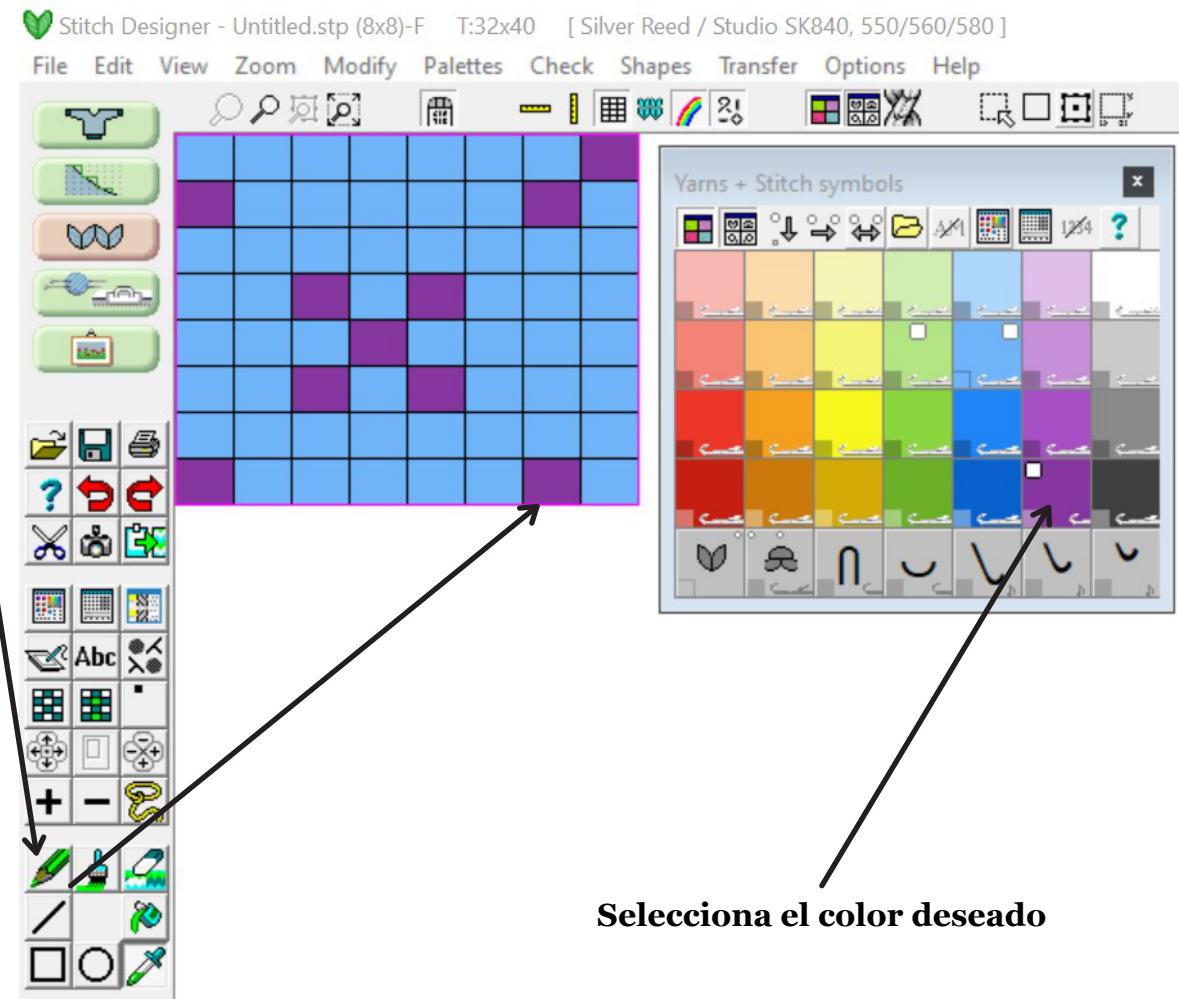


Stitch Designer (F7)

Herramienta LÁPIZ

Con esta herramienta y seleccionando el color deseado, voy haciendo click en cada pequeño cuadrado para realizar el diseño deseado.

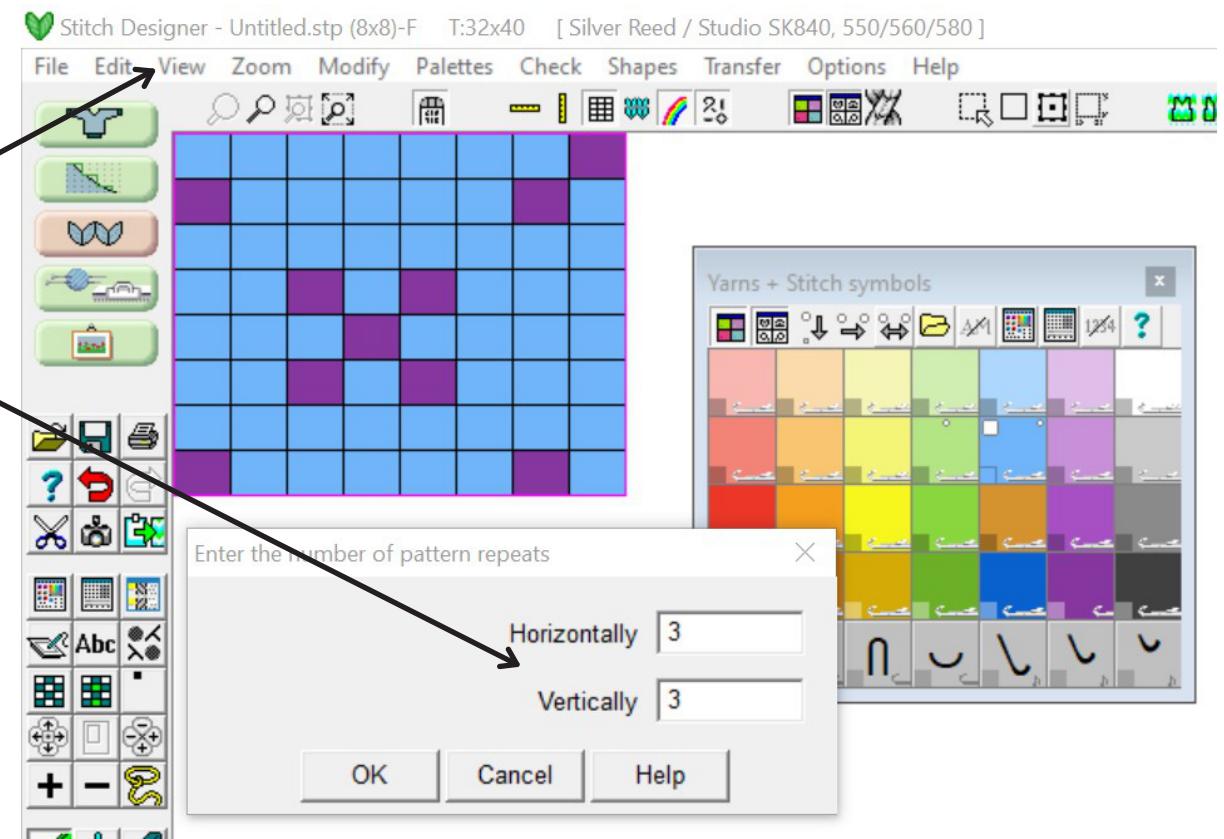
Si te equivocas, vuelve a cambiar el color al color del fondo.





Stitch Designer (F7)

Una vez hecho el diseño, puede comprobar si la repetición está correcta en el menú/View/Repeats e teclea 3 y 3.





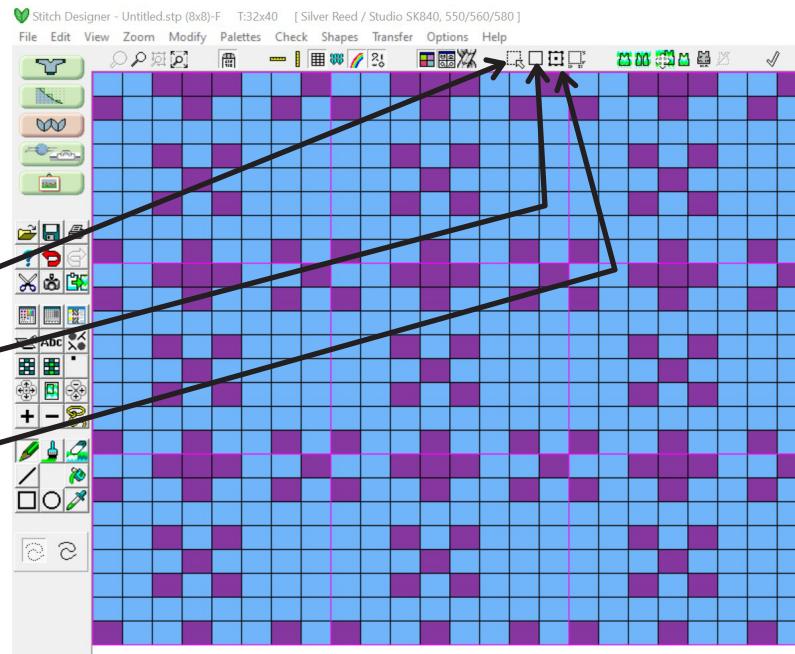
Stitch Designer (F7)

Puedes seguir añadiendo puntos al diseño, cambiarlos y/o modificar colores.

Si quieres mover/copiar zona grandes, selecciona los cuadros con este icono

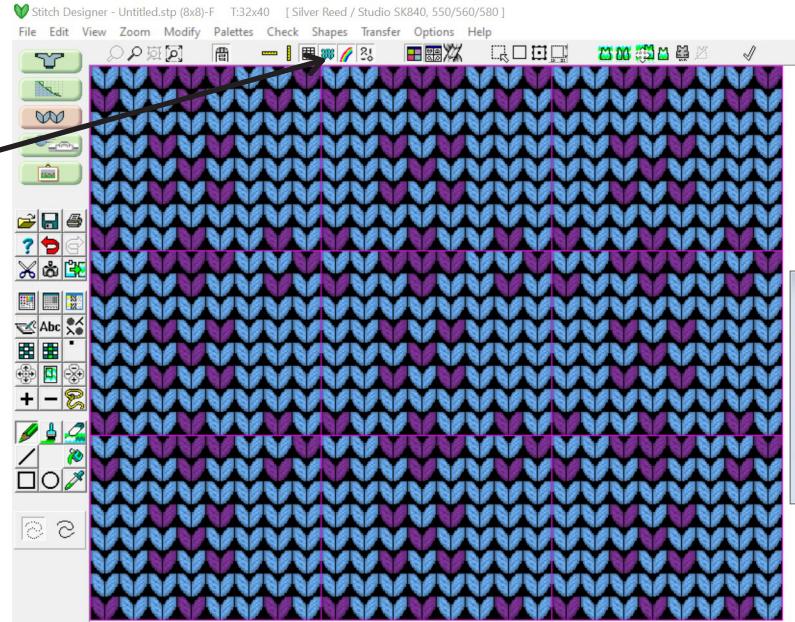
Y muévelo con esta otra

O transfórmalo con el siguiente icono



Para verlo en modo PUNTO,

Activa/Desactiva este icono

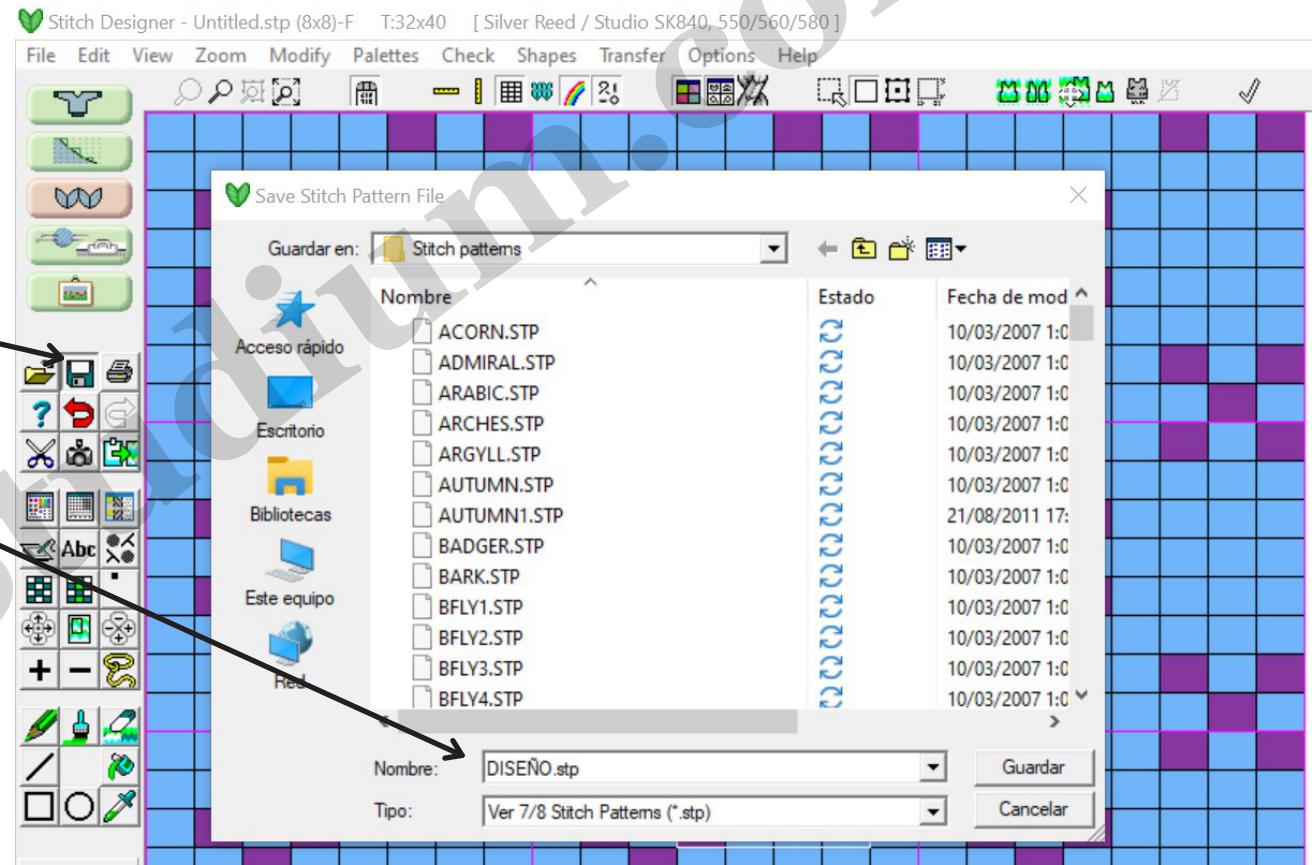




Stitch Designer (F7)

Para guardar nuestro diseño,
haz click en el icono “Guardar” e
introduce un nombre para tu
diseño.

Y haz click en “Guardar”.





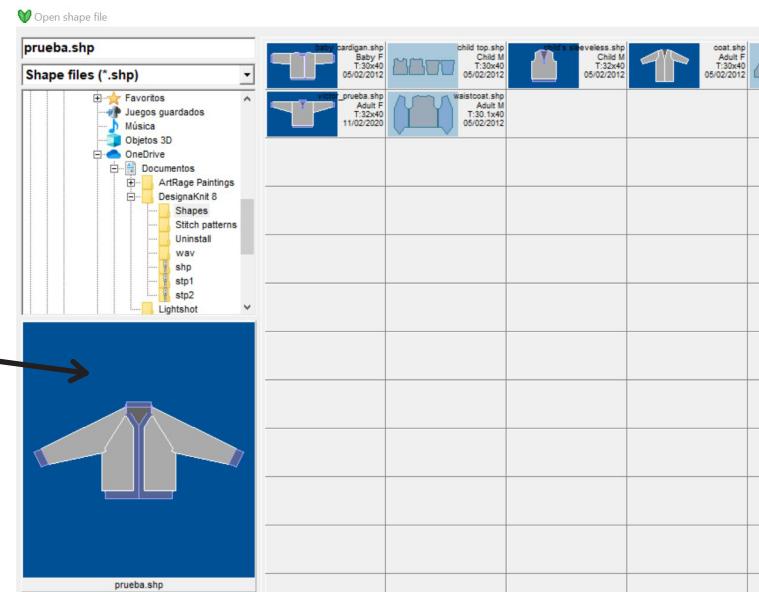
Stitch Designer (F7)

Si quieres poner un diseño de punto dentro de un patrón de prenda, hazlo de este modo:

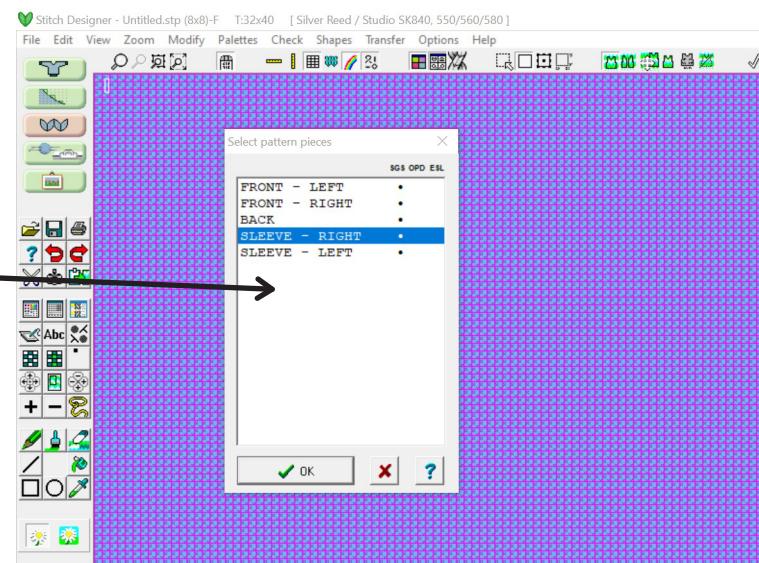
(1) Haz click en este ícono:



(2) Selecciona la prenda deseada:



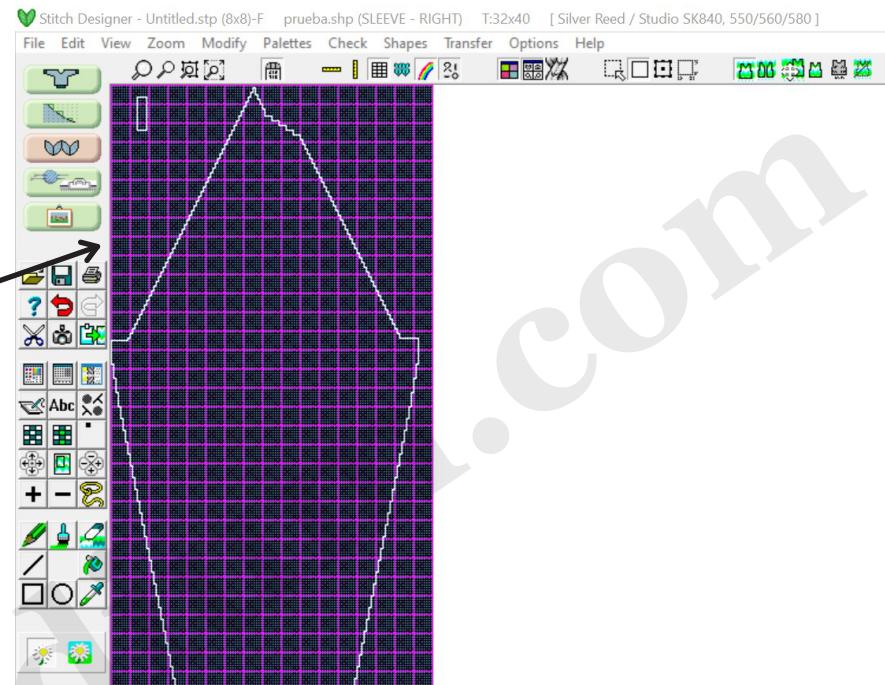
(3) Selecciona la pieza de patrón deseada (también puedes hacer esto con todas las piezas)





Stitch Designer (F7)

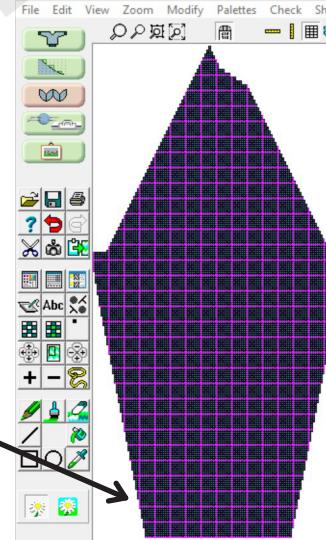
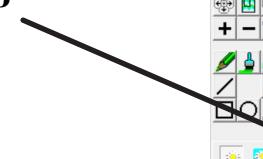
(4) Seguidamente se cargará la pieza del patrón y vemos el contorno del mismo:



(5) Para recortar la parte exterior del patrón, haz click en este ícono:



(6) Ya vemos el diseño de punto sólo dentro de nuestra pieza.

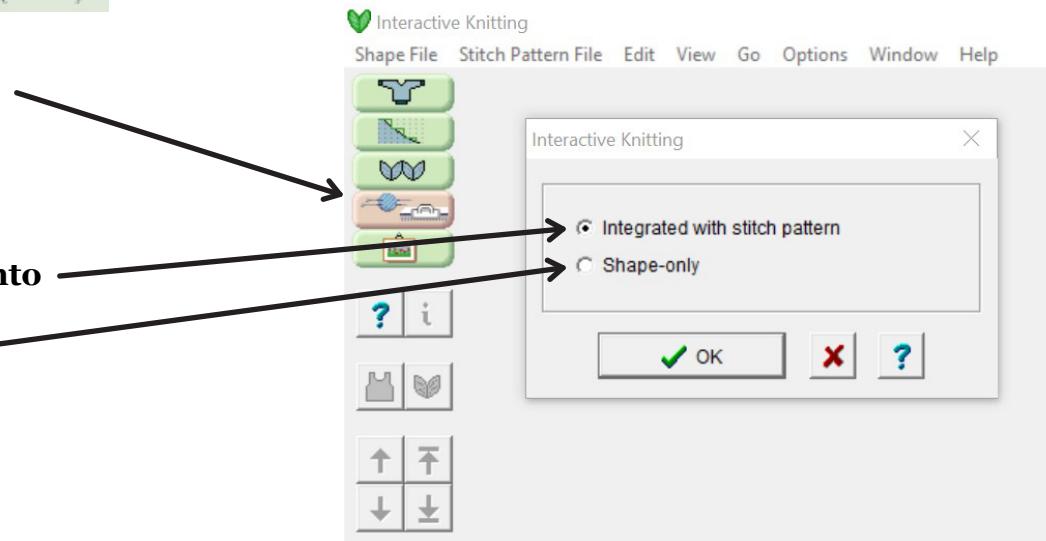




Stitch Designer (F7)

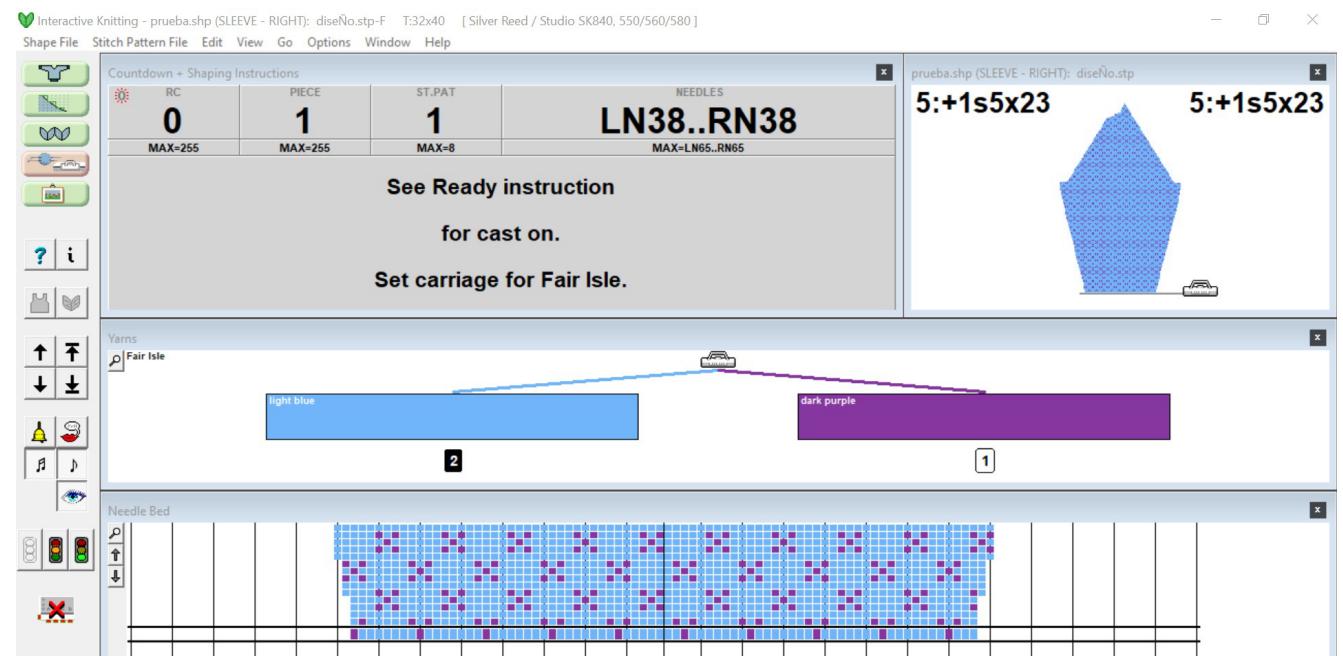
Si quieres lo puedes ya tejer de forma interactiva, haz click en:

Integrado con el diseño de punto
Sólo la forma (patrón)



Y ya podrá ser tejido...

Más información en la sección de
INTERACTIVE KNITTING





Stitch Designer (F7)

DISEÑO DE PUNTOS CON TEXTO

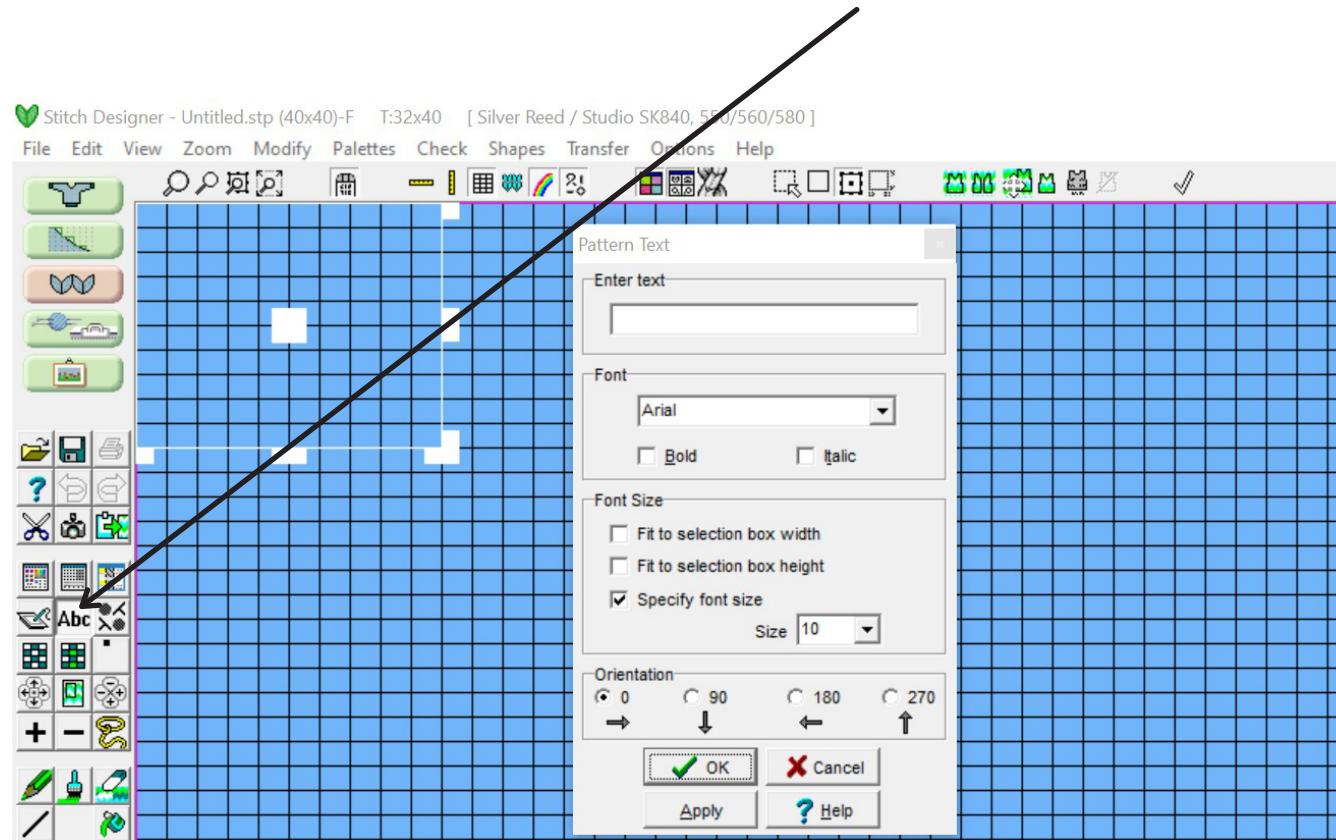


DISEÑO DE PUNTOS CON TEXTO

(1) Creamos el tamaño del tejido < puntos y líneas> deseado en Modify/Rescale

(2) Si quieres también el tamaño de la muestra de tensión en Options/Tensions

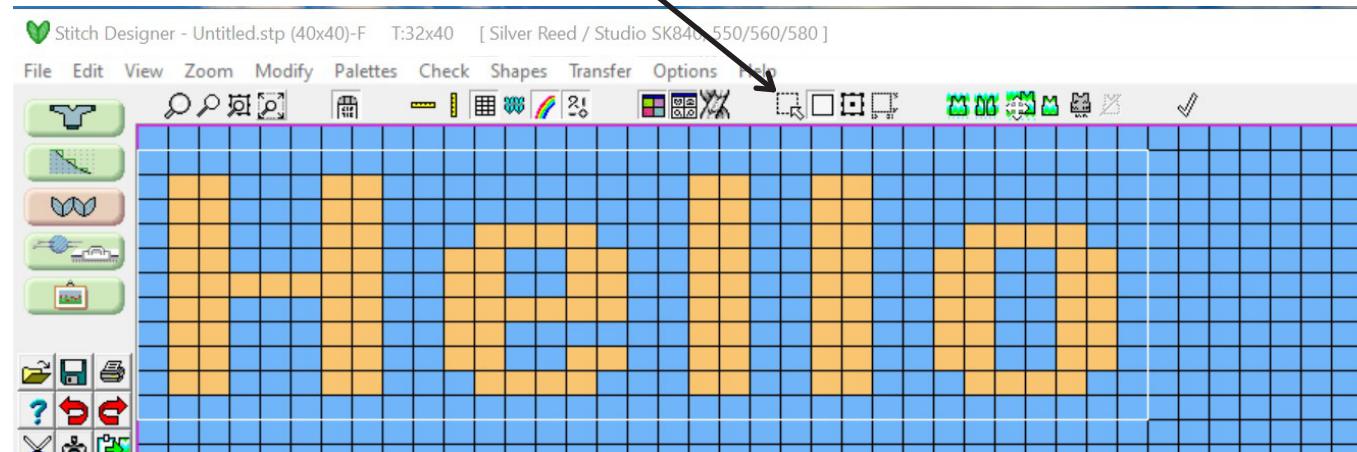
(3) Haz click en el icono “TEXTO”:





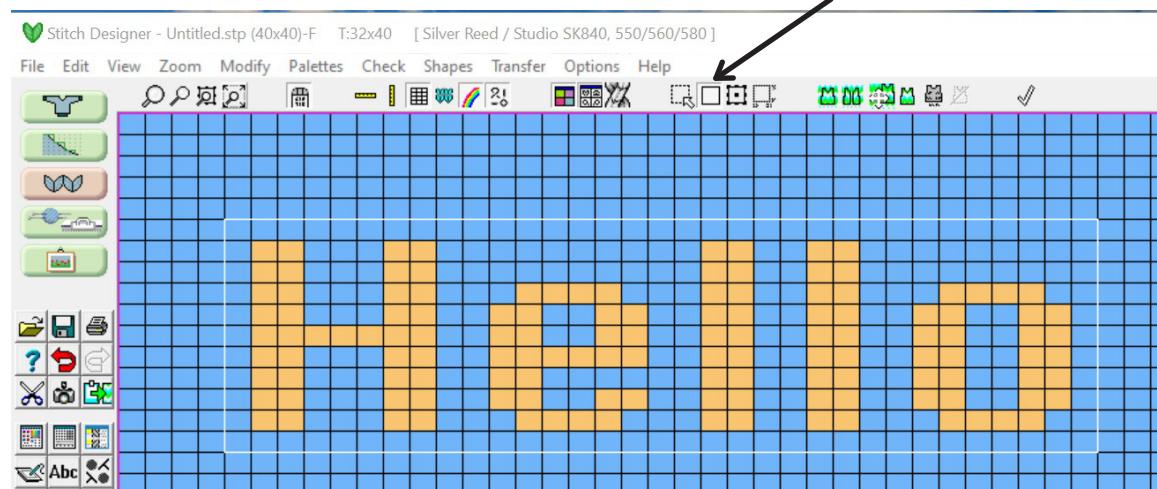
Stitch Designer (F7)

Si deseas moverlo de posición, haz click este icono, y pincha y arrastra la zona del texto que quieras elegir



Para moverlo, sitúate encima y el cursor del ratón pasará a ser una mano, pincha y arrastra a la posición deseada.

(Cuando termines desactiva el icono)



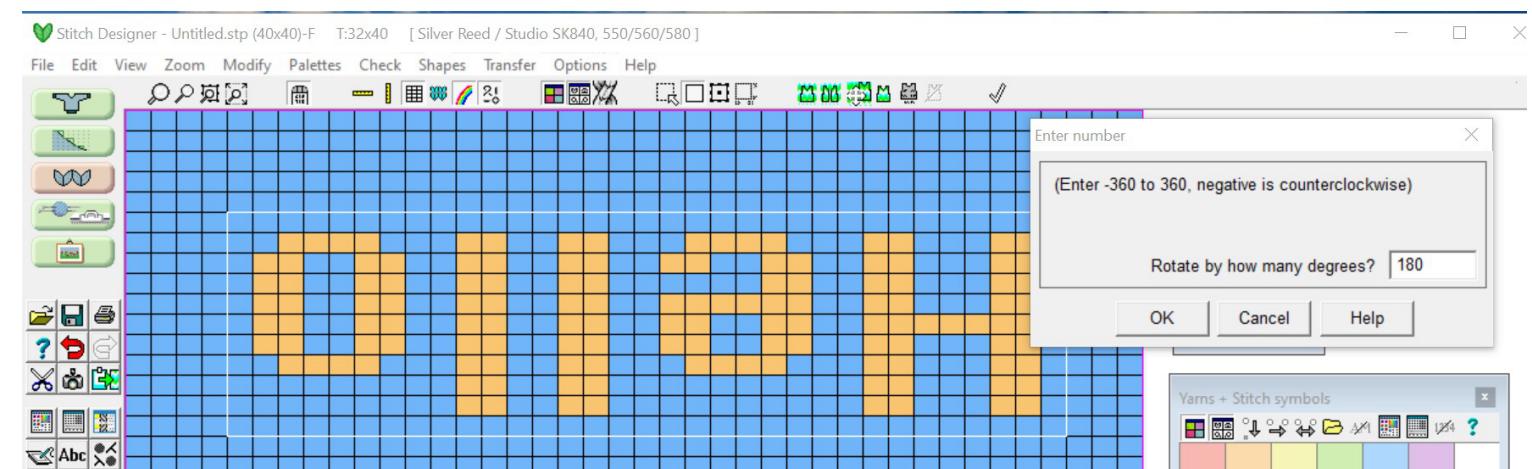


Stitch Designer (F7)

Dependiendo de la tricotosa y su funcionamiento, lo más posible será que el texto que nosotros vemos tendrá que ser invertido y/o volteado, para ellos hay dos opciones en el menú que nos ayudarán para esta labor.

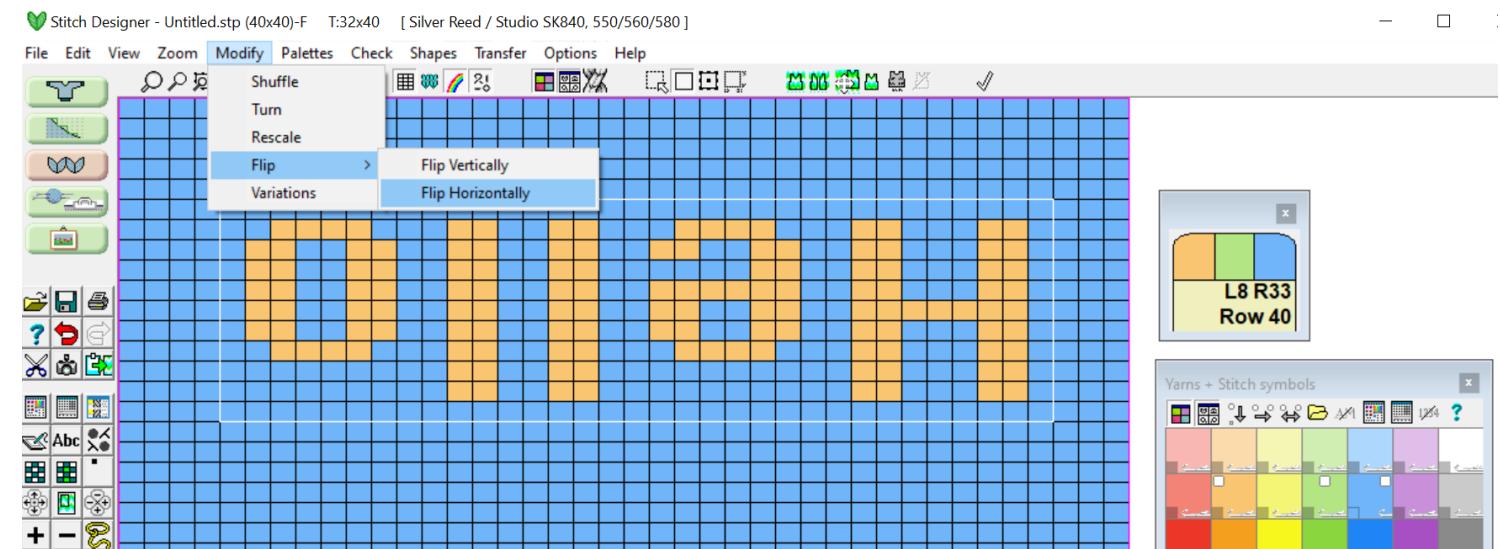
Recomendable hacer una muestra antes por verificarlo correctamente.

Modify/Turn



Modify/Flip:

- Vertical
- Horizontal



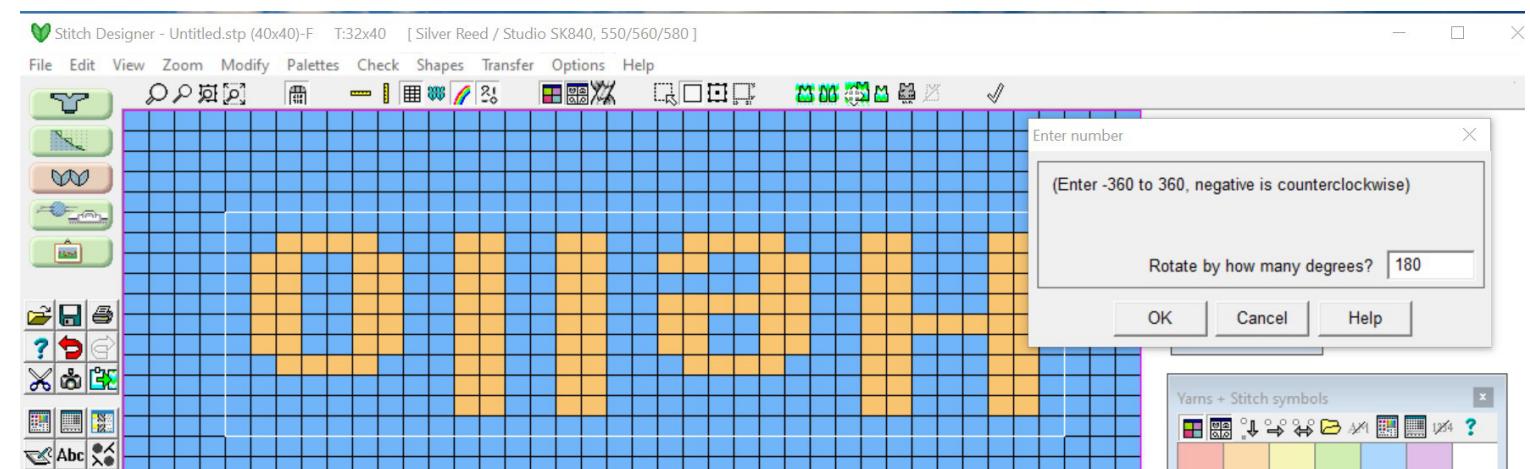


Stitch Designer (F7)

Dependiendo de la tricotosa y su funcionamiento, lo más posible será que el texto que nosotros vemos tendrá que ser invertido y/o volteado, para ellos hay dos opciones en el menú que nos ayudarán para esta labor.

Recomendable hacer una muestra antes por verificarlo correctamente.

Modify/Turn



Modify/Flip:

- Vertical
- Horizontal





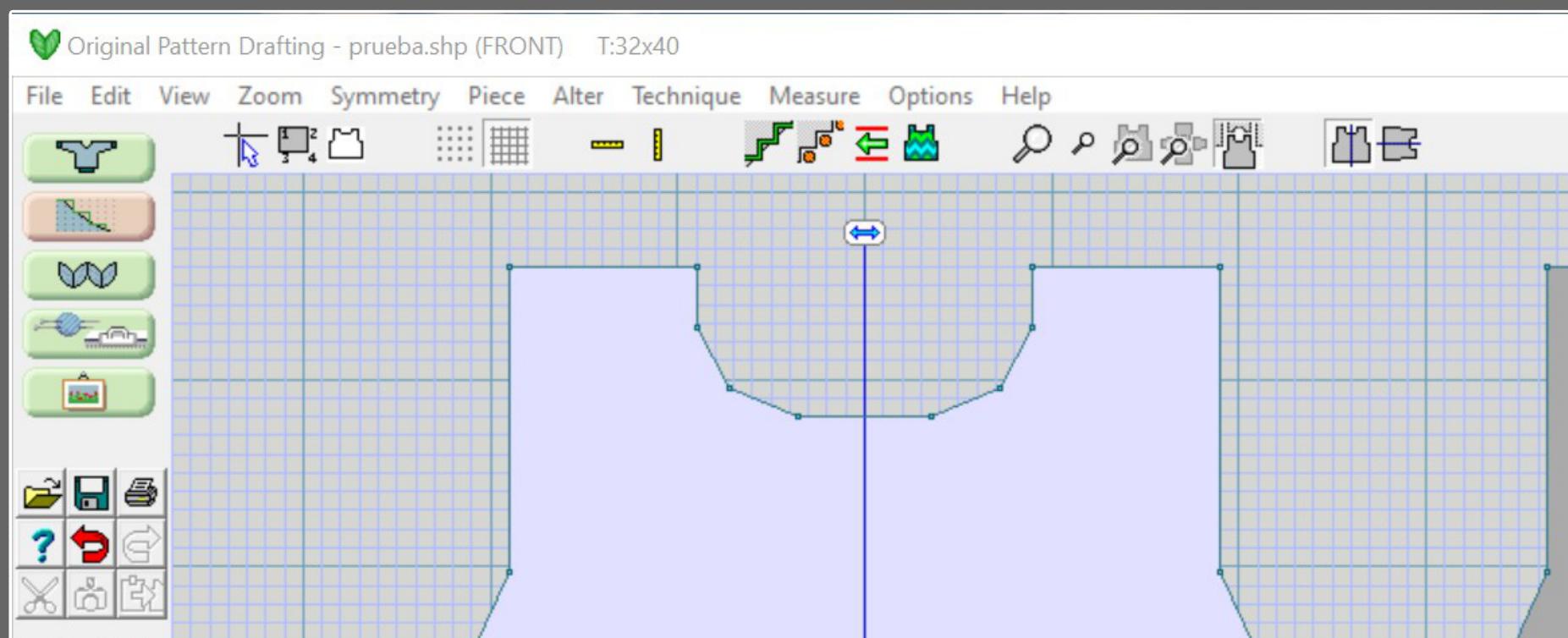
Original Pattern Drafting (F6)

ORIGINAL PATTERN DRAFTING

CREA Y/O MODIFICA TUS PATRONES

Trazar o realizar patrones de prendas.

En caso que los patrones preestablecidos de DK8 no te sean suficientes o bien quieras hacer otro tipos de patrones de prendas, accesorios, etc., puedes crear nuevos patrones de prendas partiendo de los ya predefinidos.





Original Pattern Drafting (F6)

En la nueva versión de DK9, la forma de hacer nuevos patrones creo que ha cambiado y la herramienta es más libre.

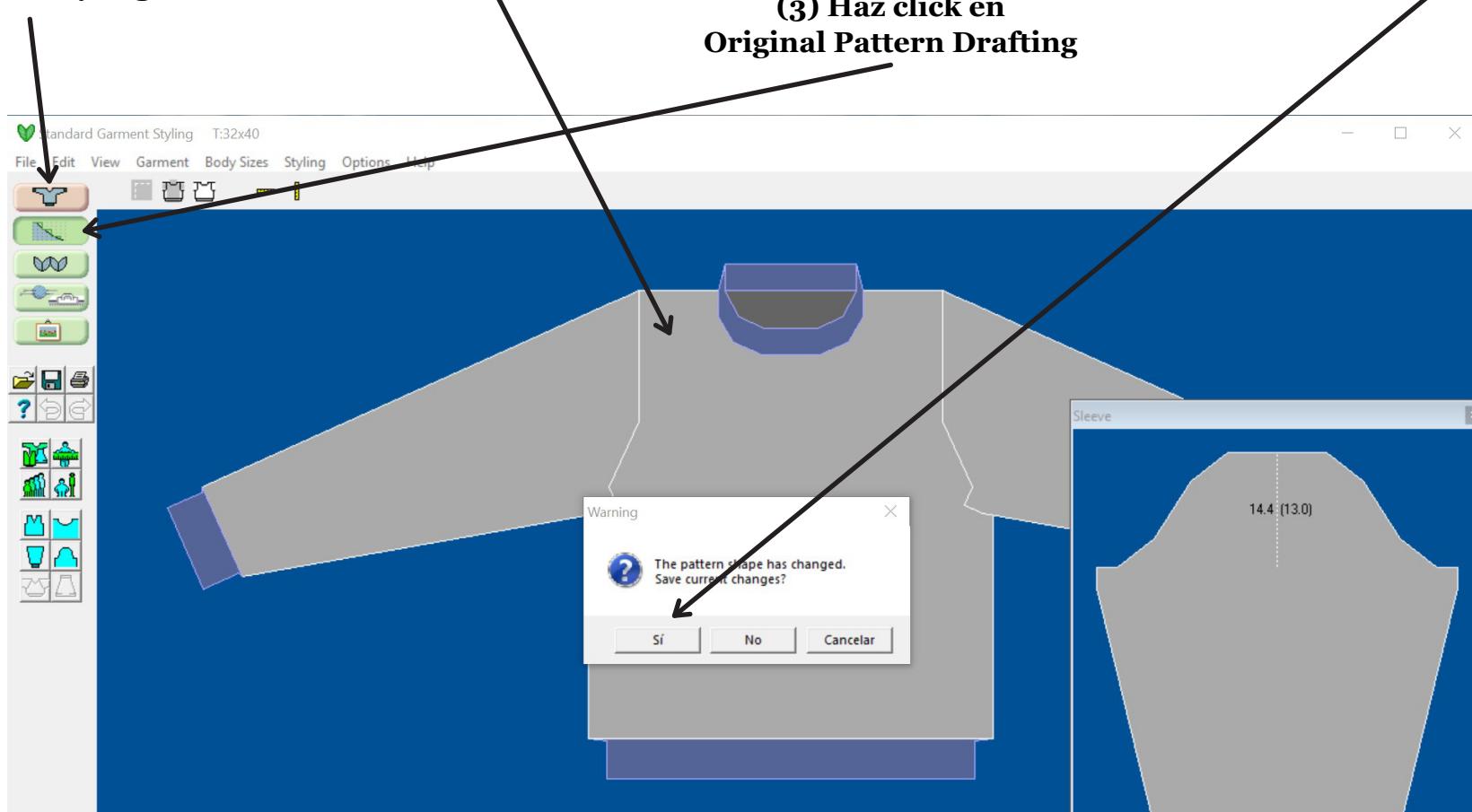
En el caso de la versión DK8, para crear nuevos patrones debemos escoger uno de los ya preestablecidos por DK Standard Garment Styling, después ya podremos hacer las modificaciones necesarias para crear nuevos en Original Pattern Drafting.

(1) Haz click en Standard Garment Styling

(2) Crea una prenda que más se adapte al nuevo patrón

(3) Haz click en Original Pattern Drafting

(4) Para poder continuar, guarda la prenda creada.



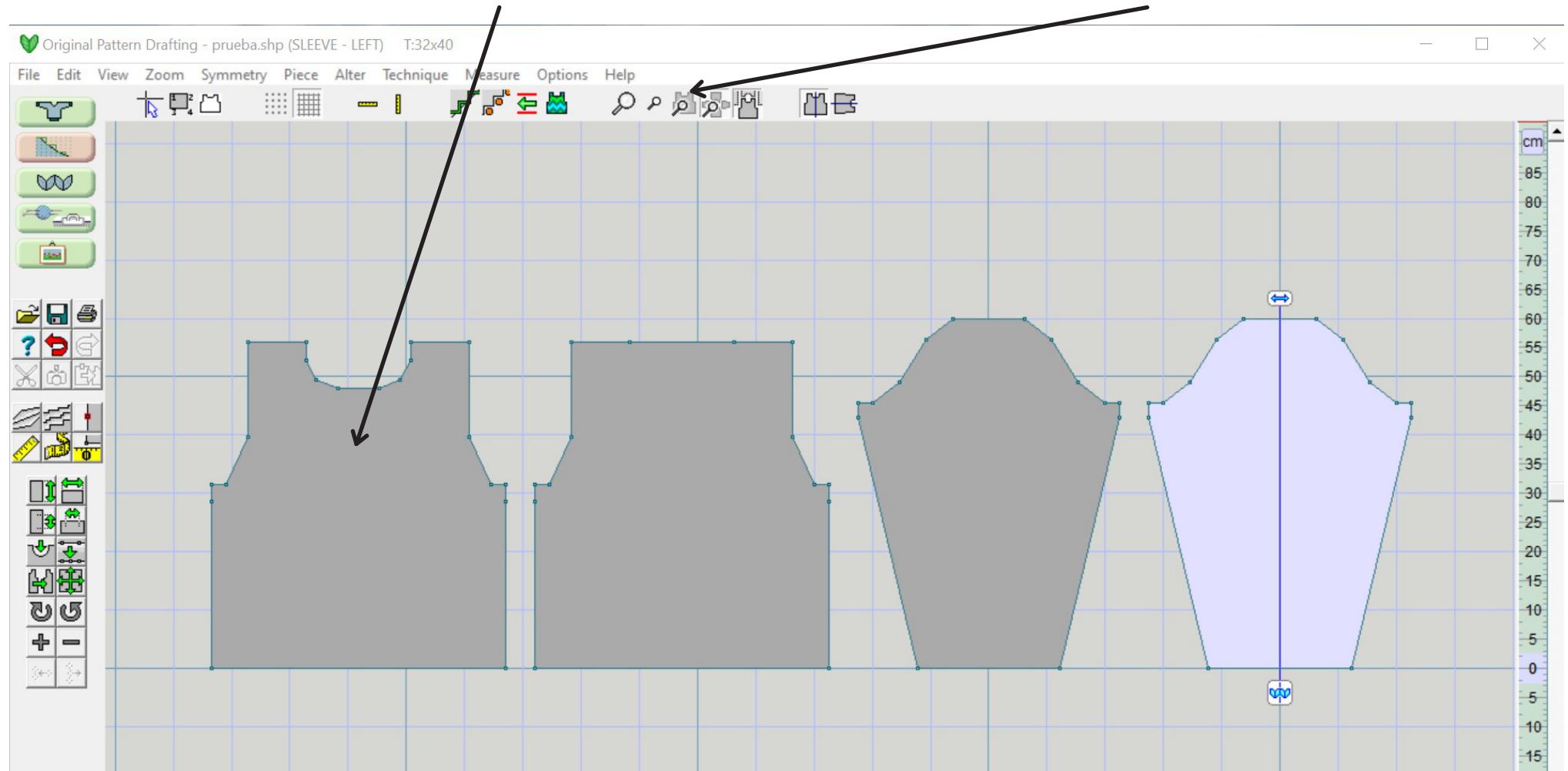


Original Pattern Drafting (F6)

El programa pasará a Original Pattern Drafting, desde aquí ya podremos modificar nuestros patrones para crear otros nuevos.

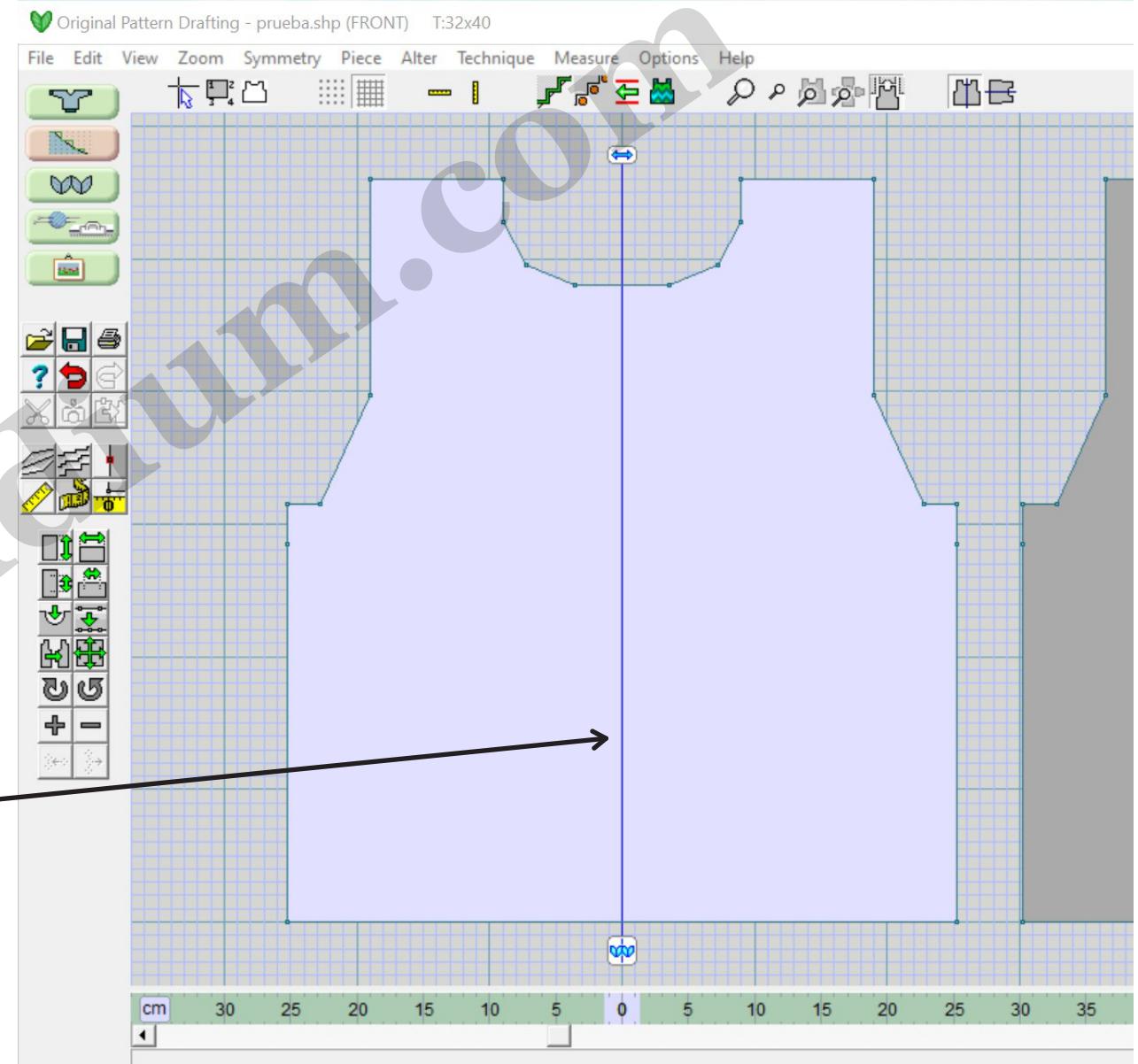
**Haz click sobre la pieza por la queires comenzar,
en este caso escojo el Delantero de la prenda.**

**Para centrarlo en la pantalla,
haz click en este ícono:**

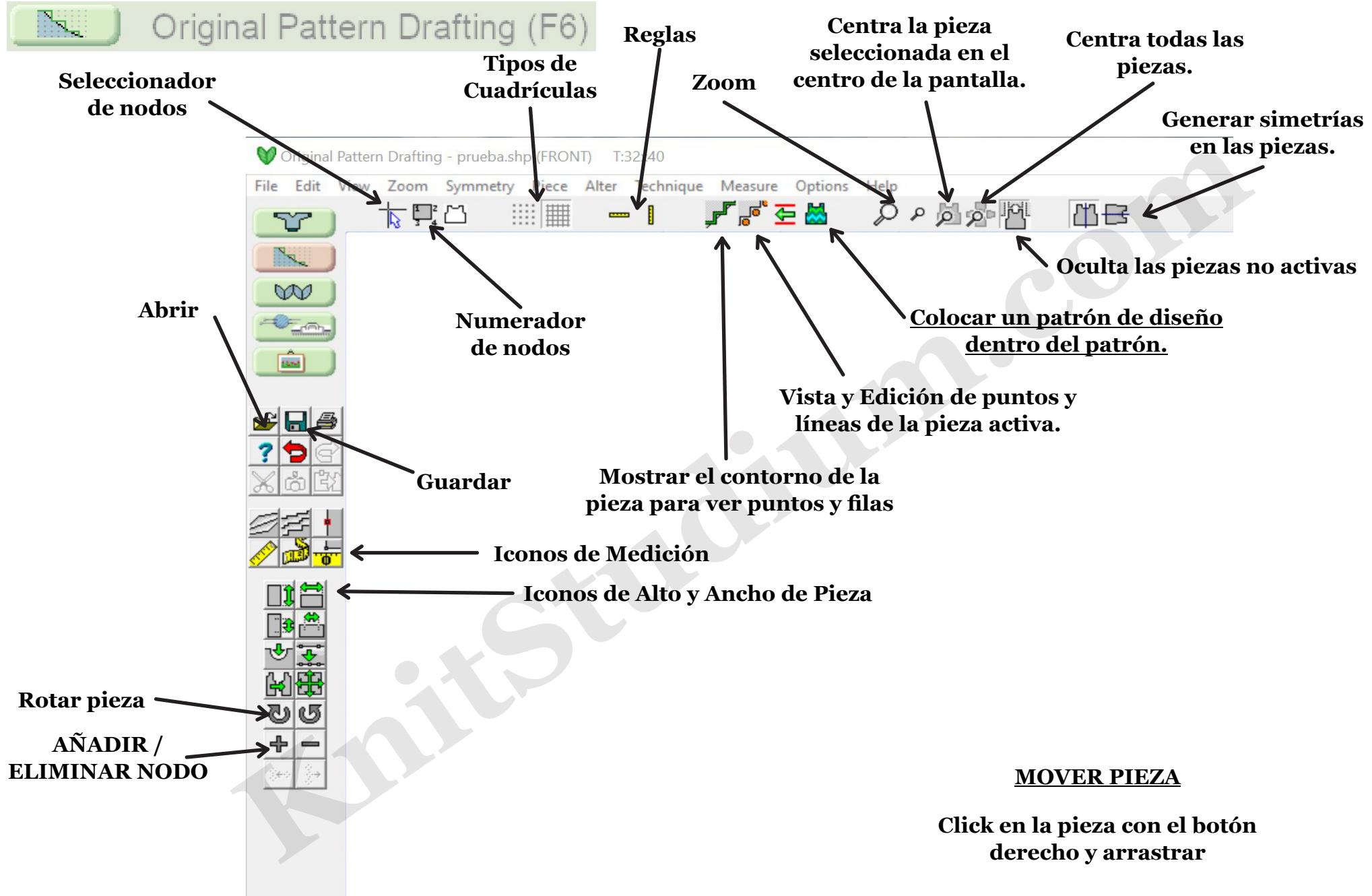




Original Pattern Drafting (F6)



El patrón seleccionado se centrará en la pantalla.

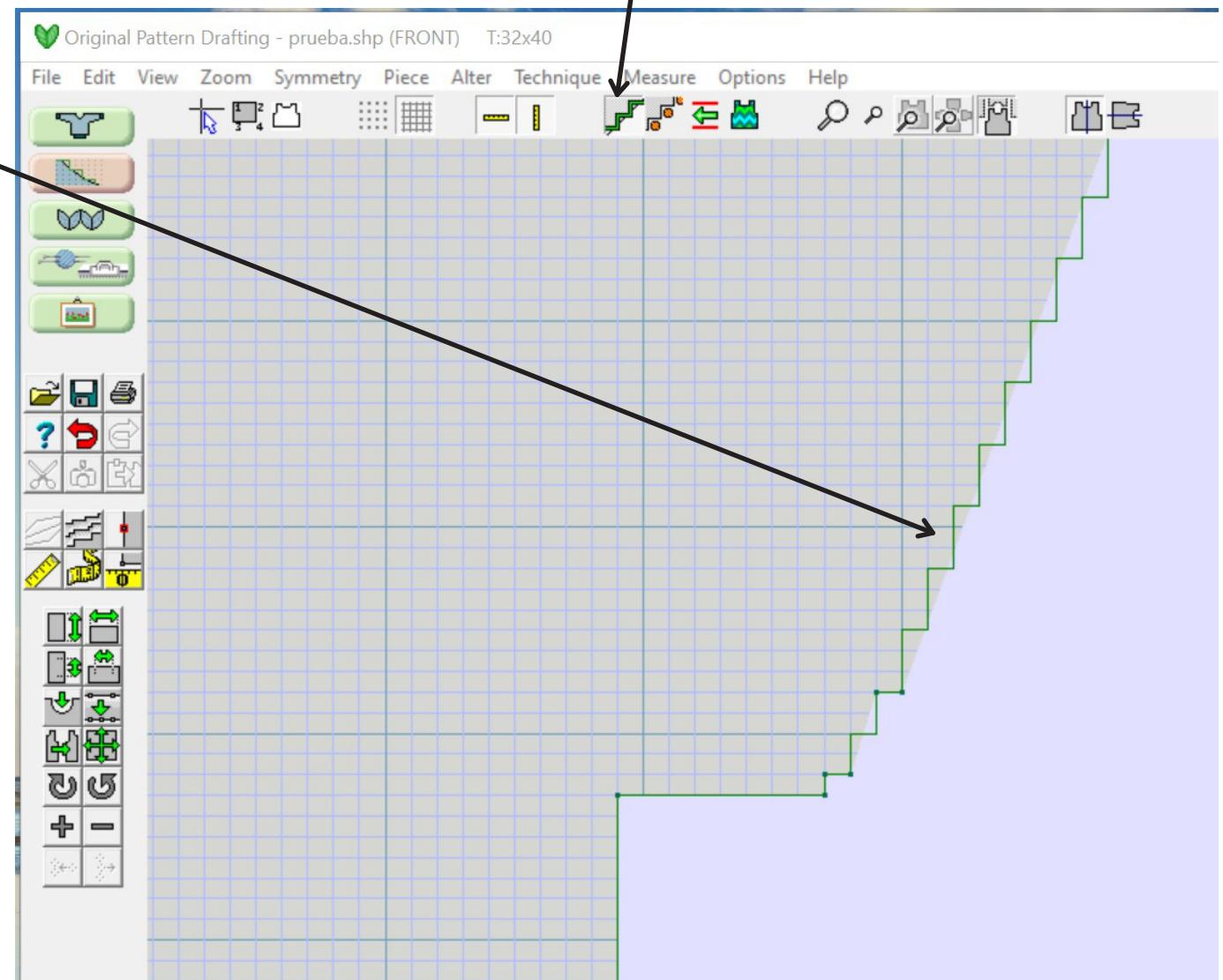


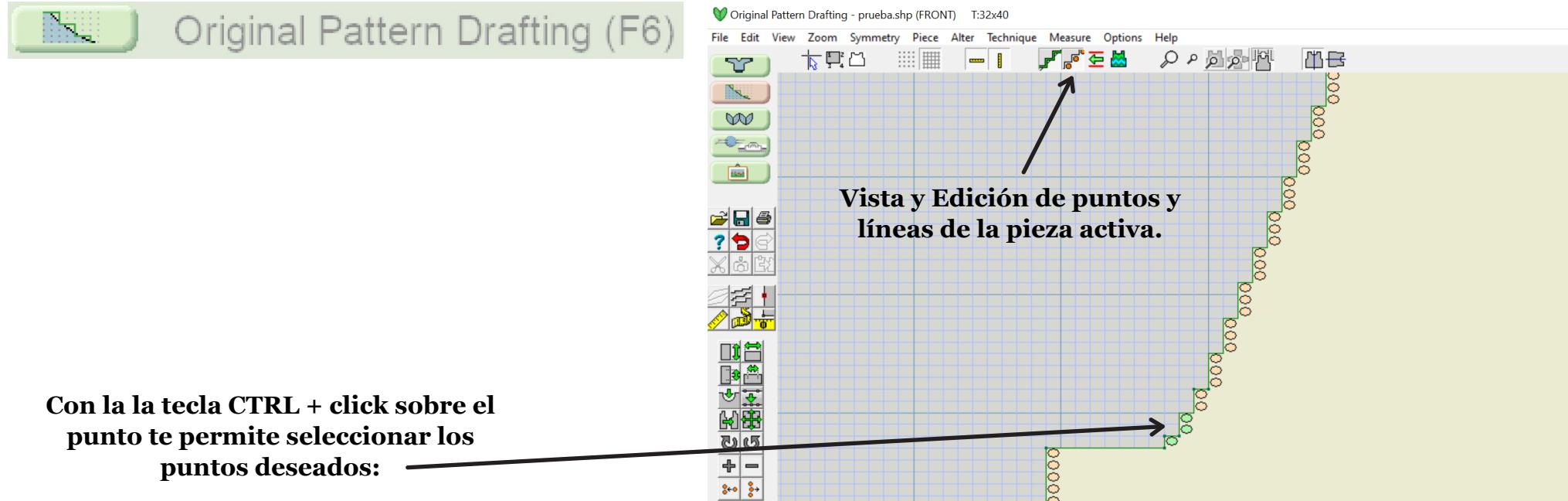


Original Pattern Drafting (F6)

Mostrar el contorno de la pieza para ver puntos y filas

Te permite Activar/Desactivar el contorno de la pieza para ver los puntos y filas.

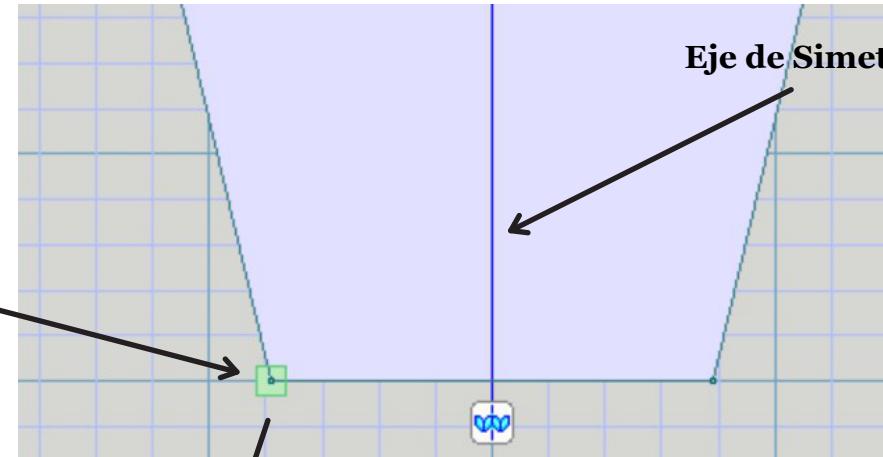
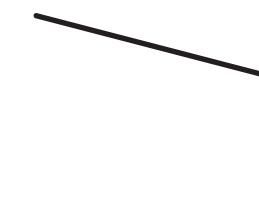






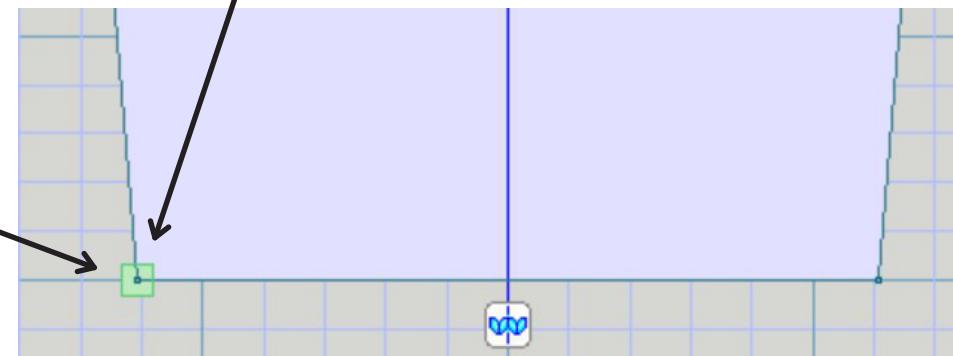
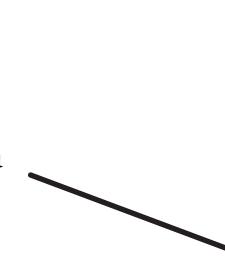
Original Pattern Drafting (F6)

Para mover un modo, haz click sobre él y aparecerá un cuadrado verde indicando que está seleccionado



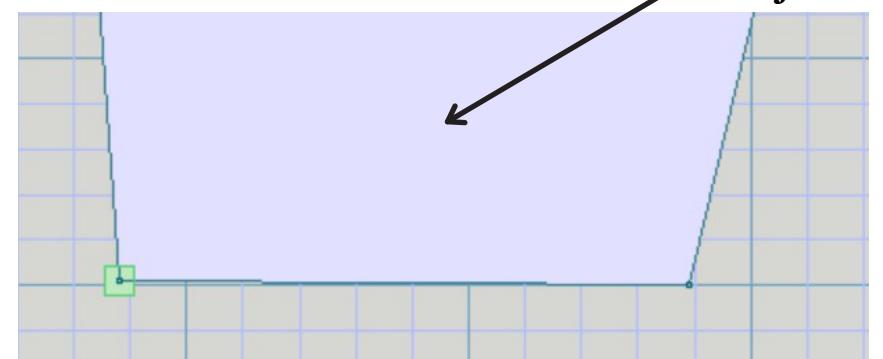
Eje de Simetría.

Luego haz click sobre el y arrastra para moverlo, como el eje de simetría está activo se realizará igual a ambos lados:



Sin Eje de Simetría.

Si quieres moverlo de forma independiente, ANTES de moverlo haz click en el ícono de Eje de simetría vertical para desactivarlo.

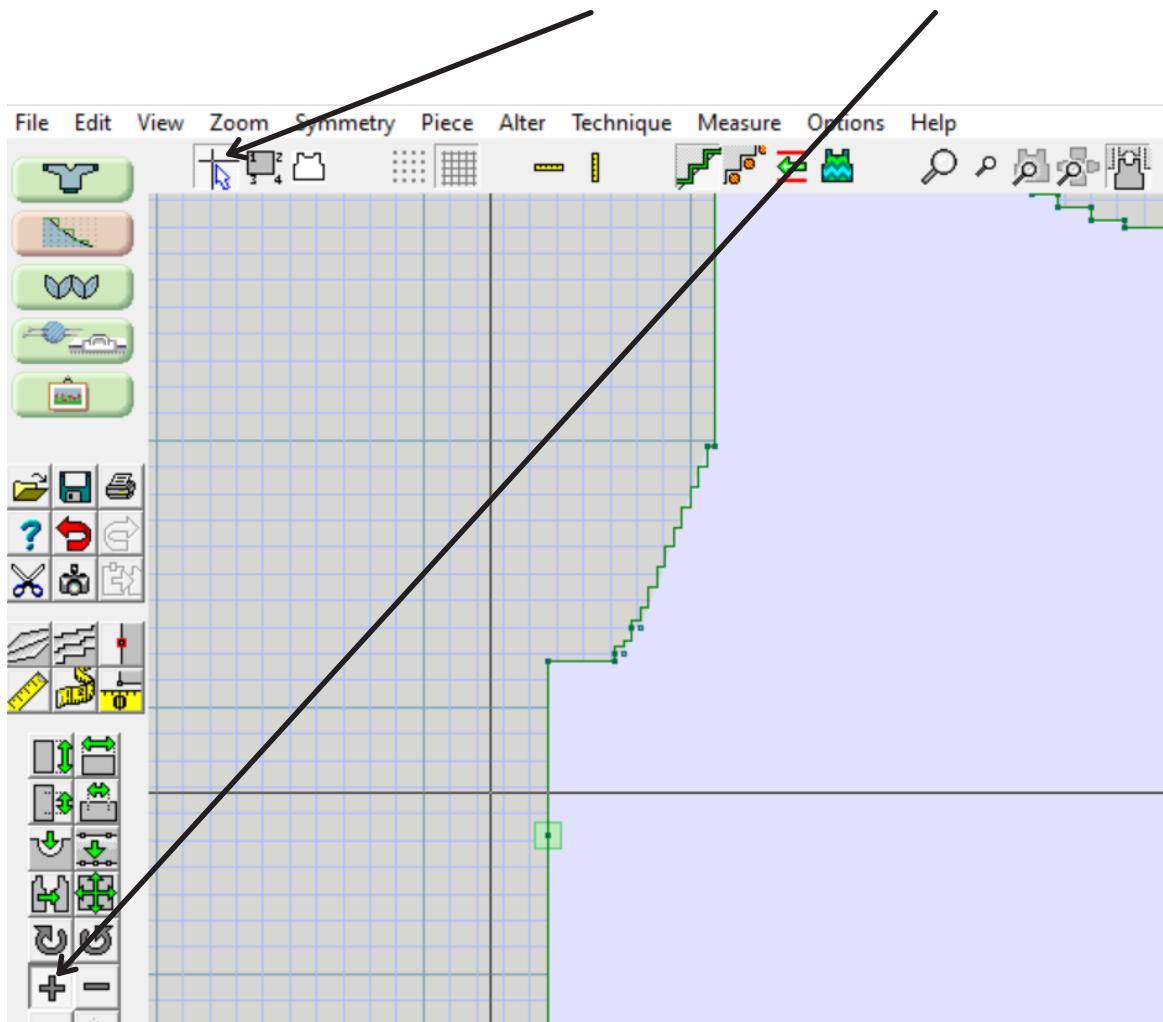




AÑADIR Y/O ELMINAR NODOS

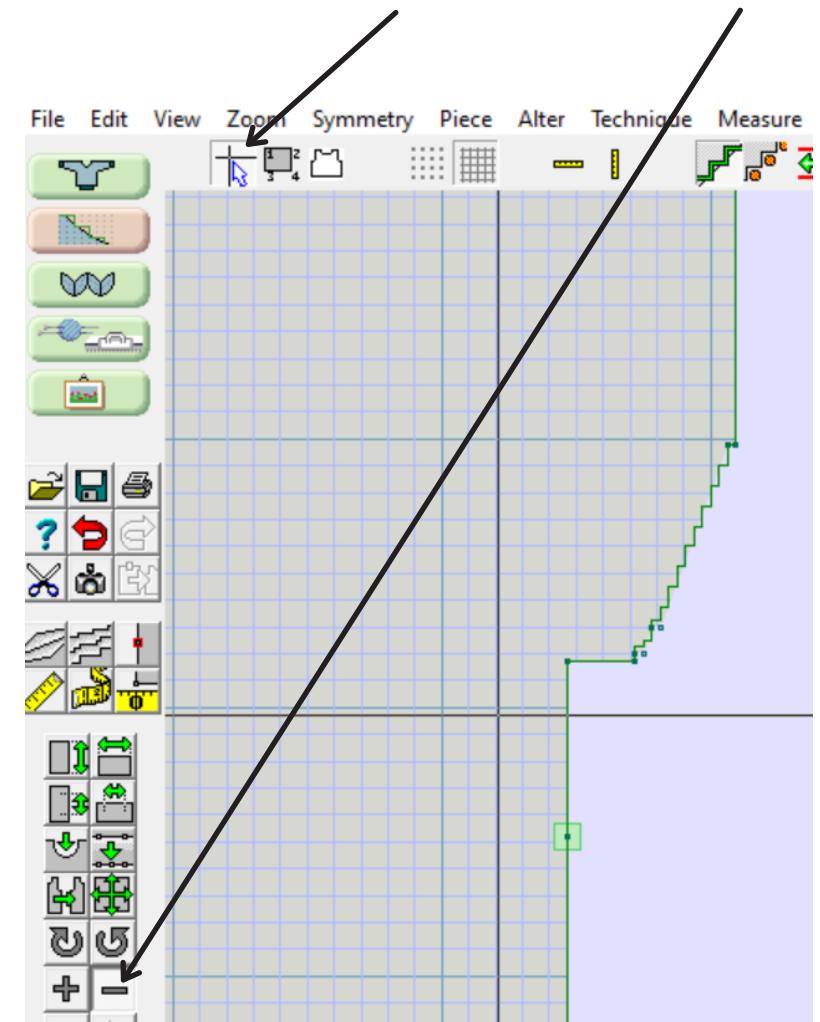
Para CREAR UN NODO NUEVO,

haz click en este icono y luego en este otro.



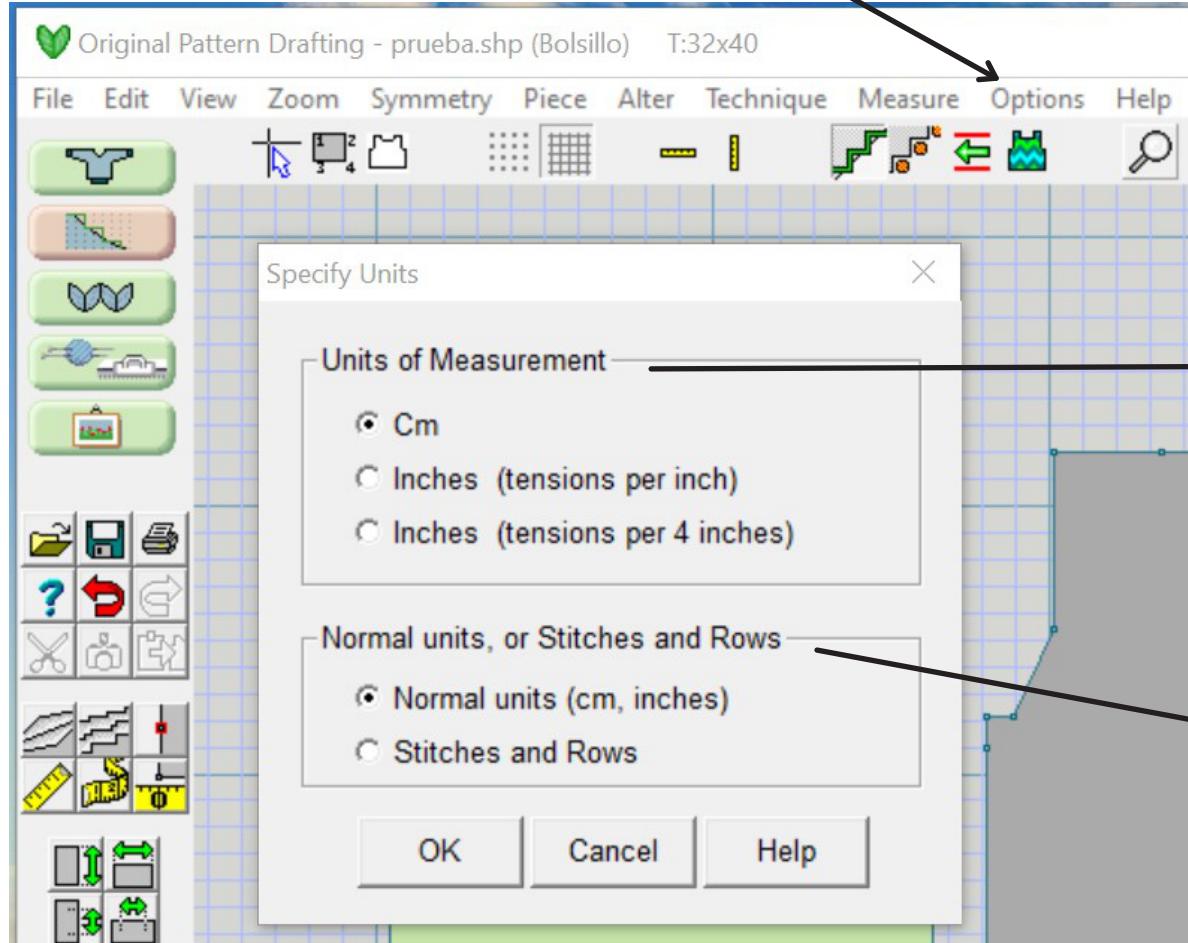
Para BORRAR UN NODO,

haz click en este icono y luego en este otro.

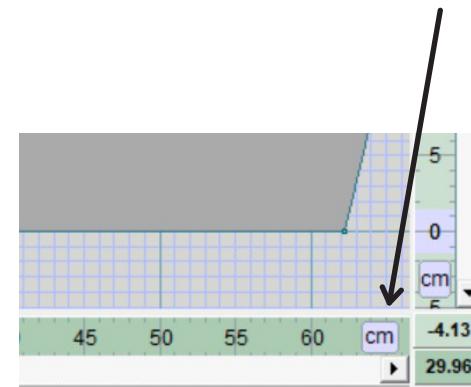


Original Pattern Drafting (F6)

Si necesitas cambiar las **UNIDADES DE MEDIDA** en:
Options/Units of Measurement



También podemos hacer el cambio de las unidades de medidas en estos iconos:



→ **Unidades de Medidas:**
Centímetros

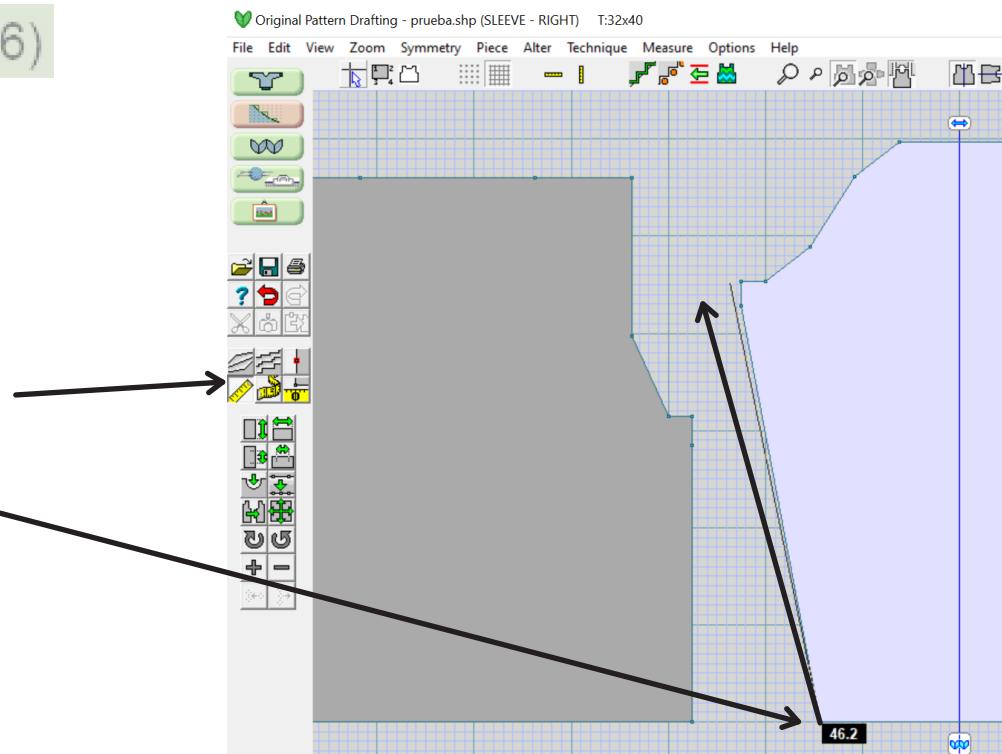
Pulgadas (Tensión por pulgada)
Pulgadas (Tensión por 4 pulgadas)

→ **Unidad Normal, o Puntos y Líneas:**
Unidad Normal (cm, pulgadas)
Puntos y Líneas

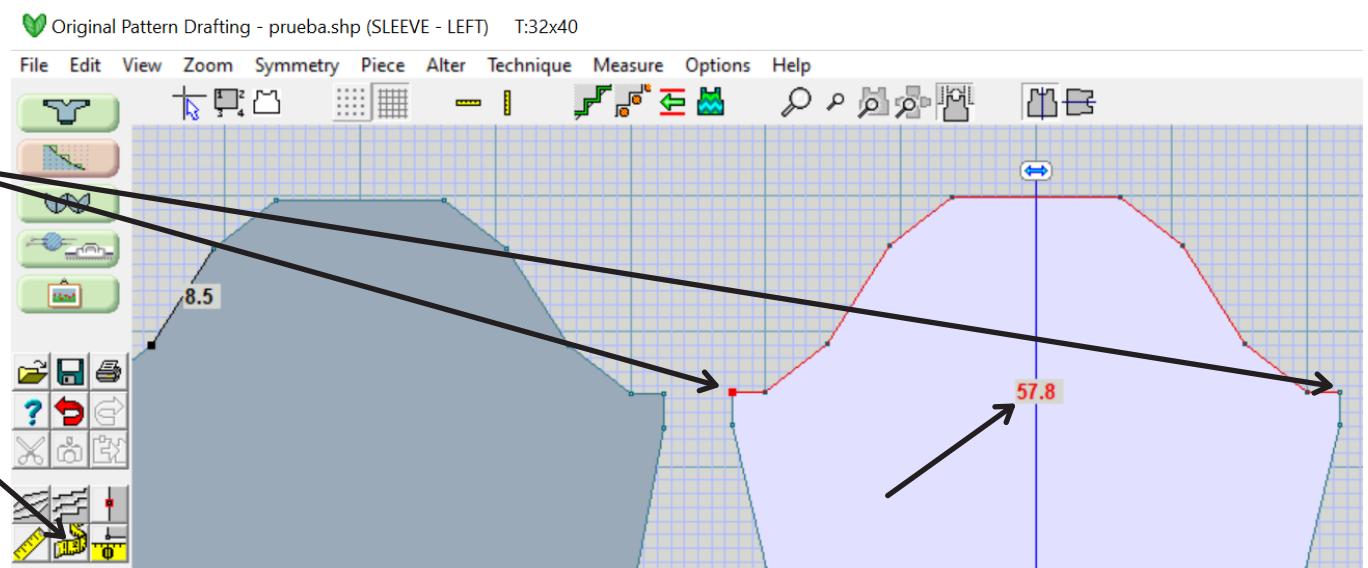
Original Pattern Drafting (F6)

MEDICIÓN

Con este ícono de medición, haced click sobre un nodo y llevarlo a otro lugar del patrón, se nos muestra la medida:



Con este ícono de medición, haced click sobre un nodo y de nuevo otro click en otro nodo, se nos muestra la medida de un punto a otro:



Original Pattern Drafting (F6)

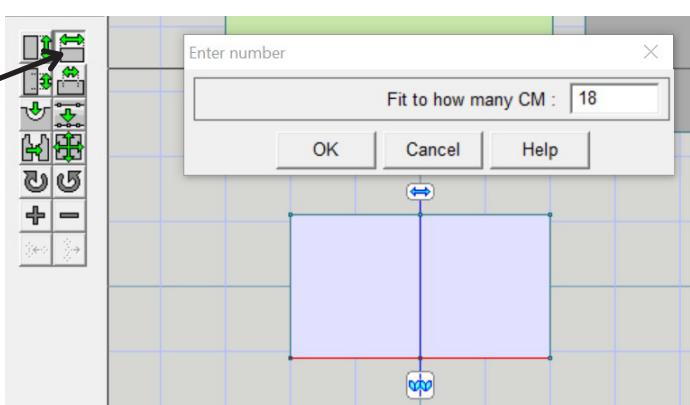
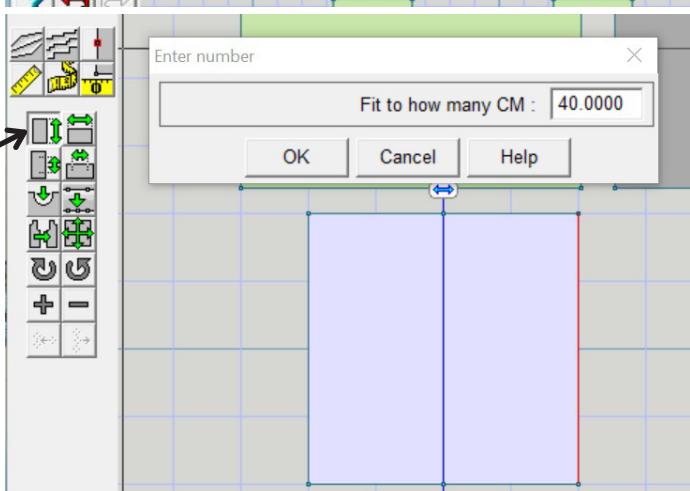
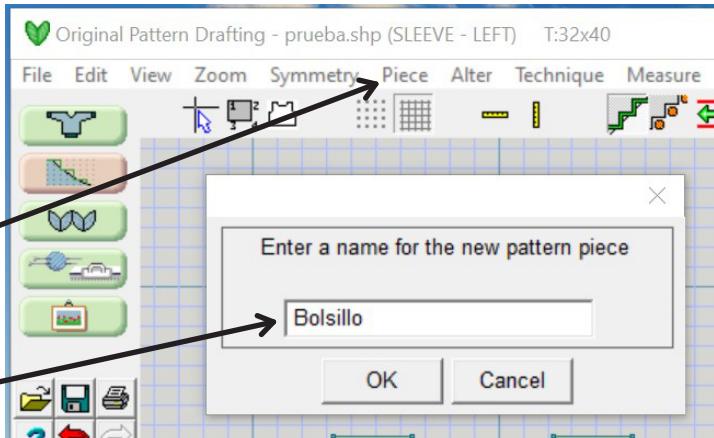
CREAR UNA NUEVA PIEZA

En Menú/ Piece / Block (New Piece)

Teclea un nombre para la pieza nueva:

Click en este ícono para indicar el ALTO:

Click en este ícono para indicar el ANCHO:



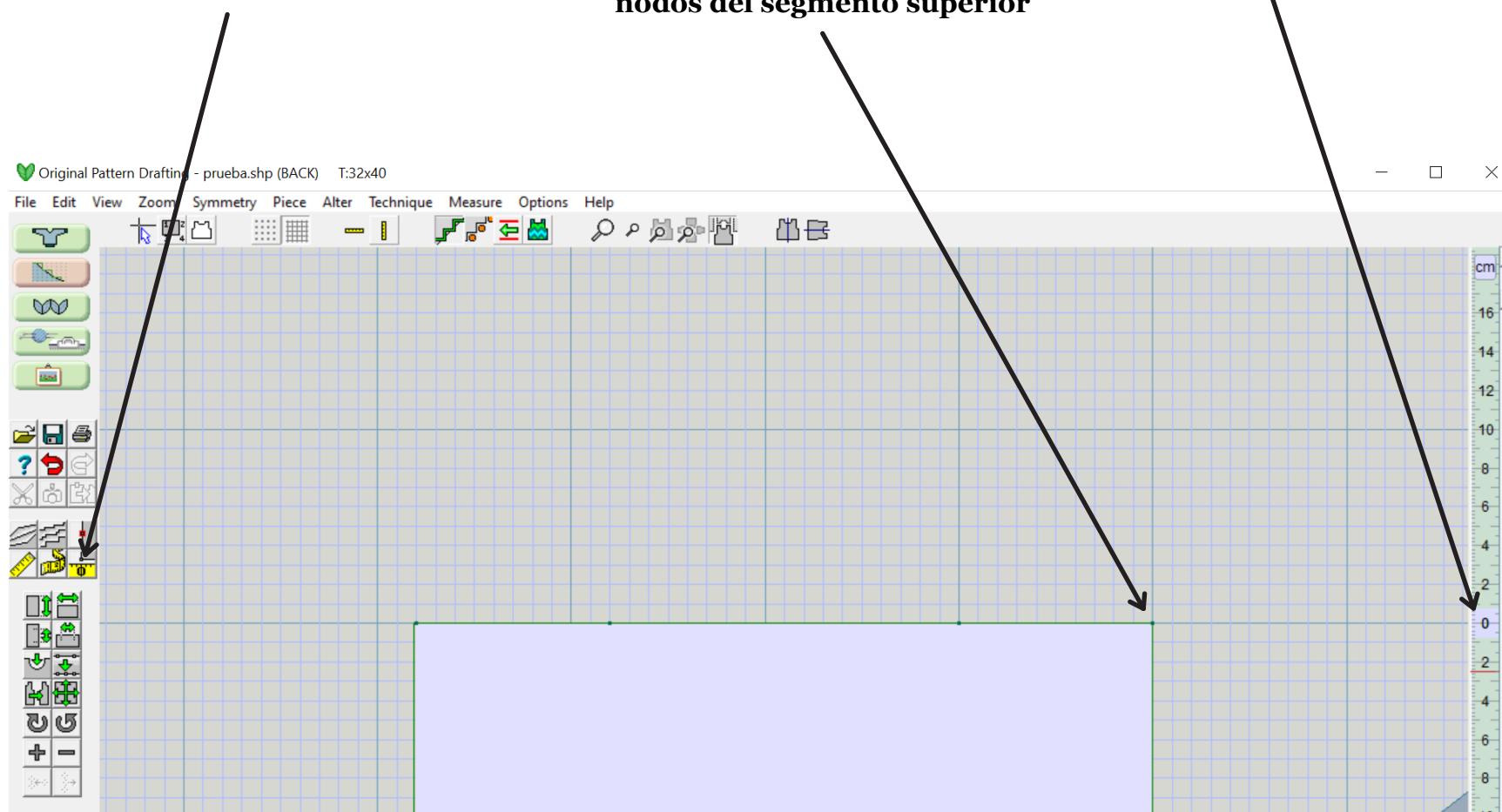


CREAR UNA CURVA

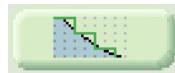
Por ejemplo un escote:

Antes hay que situar el punto cero a la altura de nuestro escote/curva

Haz click en este icono



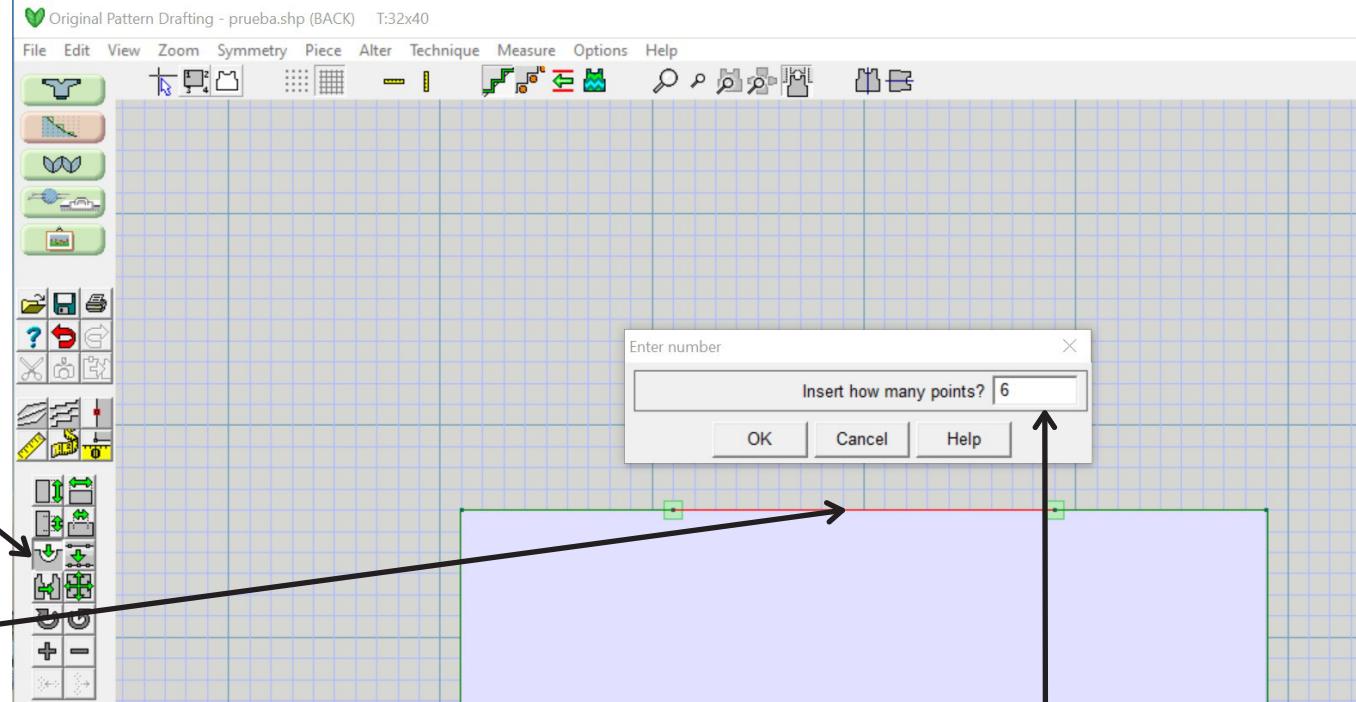
Y luego haz click en uno de los nodos del segmento superior



(1) Haz click en el icono CURVA



(2) Haz click en un segmento, es decir, entre dos puntos o nodos



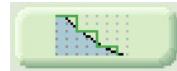
Enter number

Insert how many points?

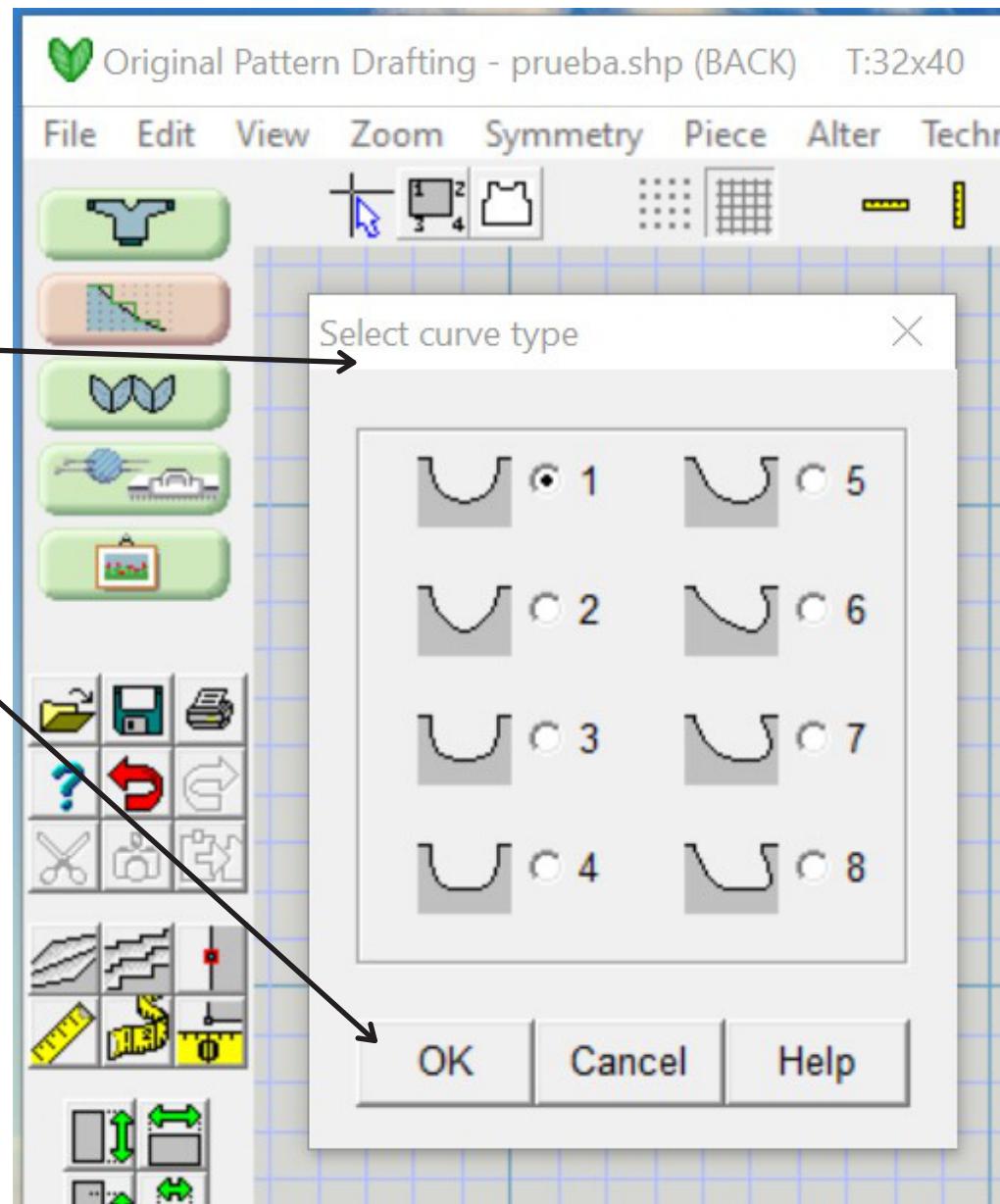
OK Cancel Help

(3) Teclea la cifra de puntos/nodos que quieres que se creen en dicho segmento,

En este caso: 6

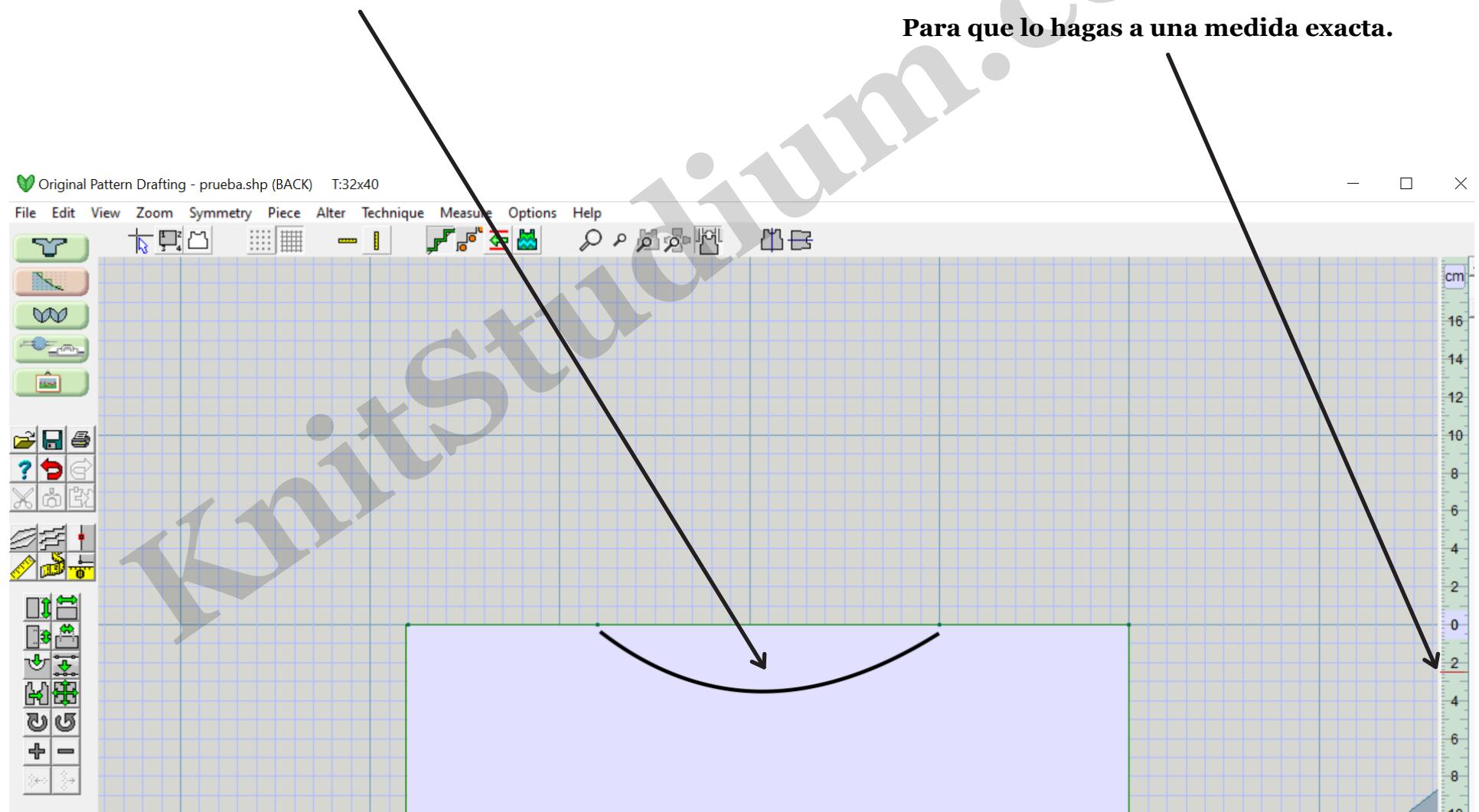


Original Pattern Drafting (F6)





(5) Sitúa la profundidad de la curva según la curva deseada y haz click



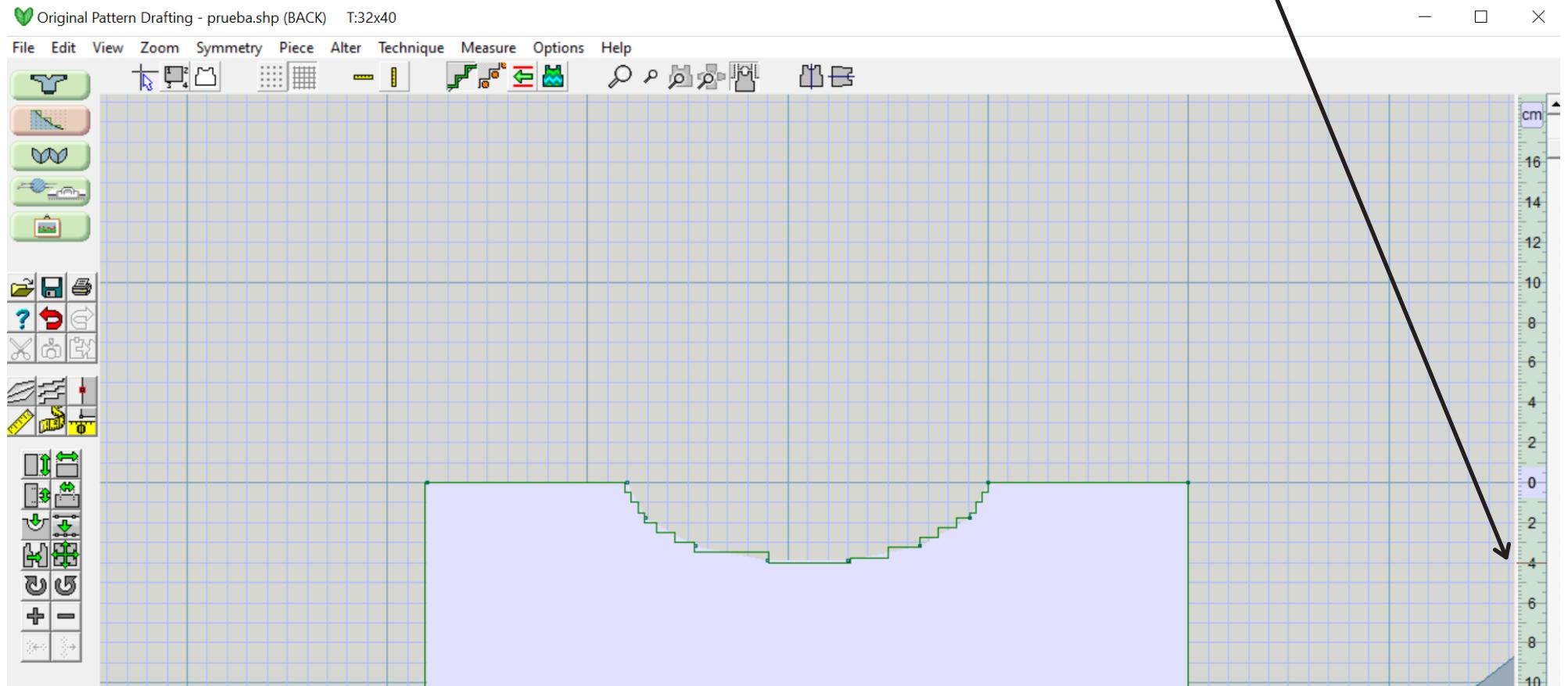
Mientras que mueves el ratón, una guía en la regla derecha te muestra la medida...

Para que lo hagas a una medida exacta.

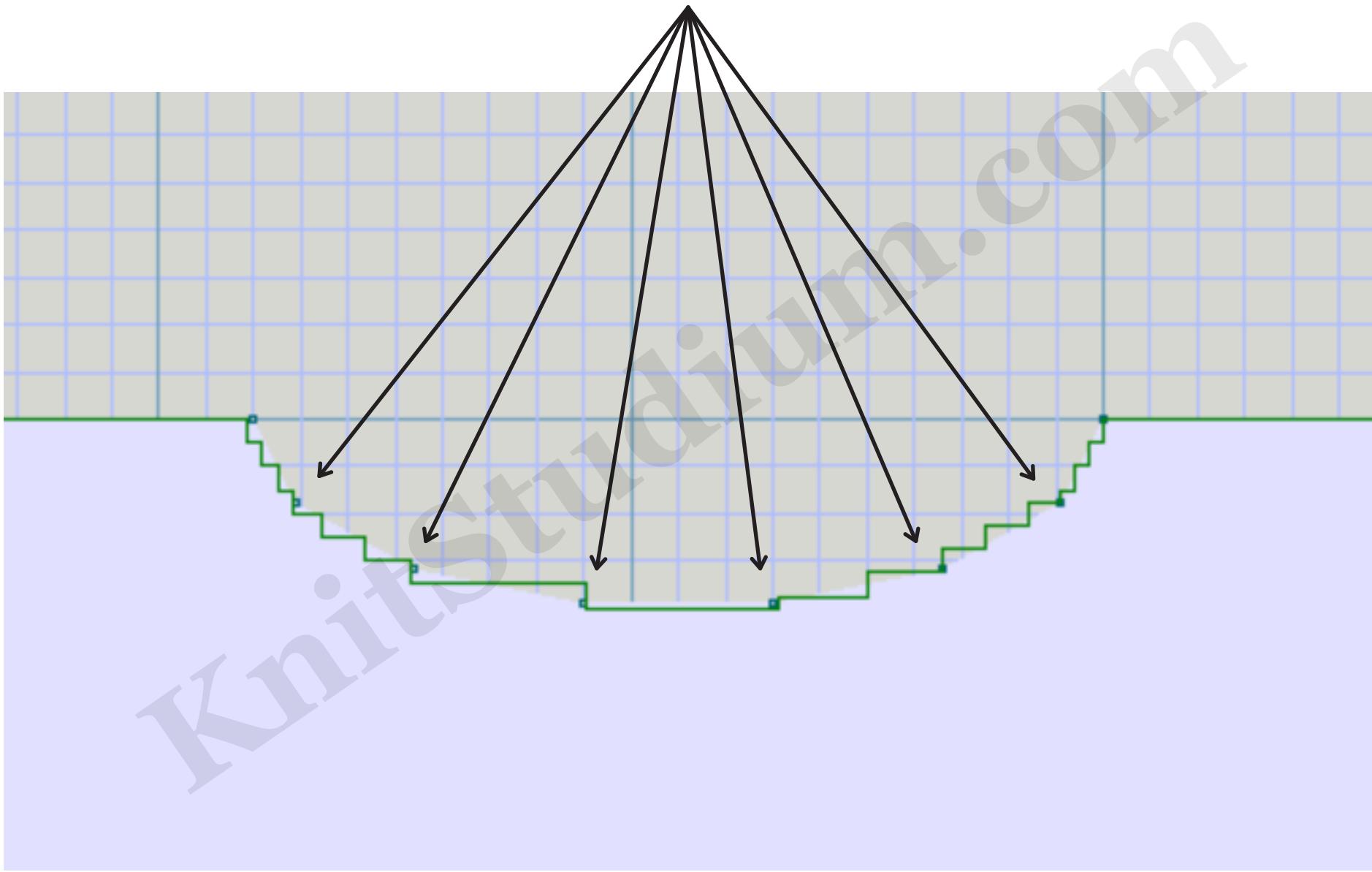


Resultado final

En este ejemplo lo he dejado una profundidad de escote de 4 cm.



Ampliado vemos los 6 nodos que le hemos indicado crear previamente.





Guía Rápida Designaknit 8

Por Víctor M. Gómez

KnitStudium.com

08/04/2020