

# TEX-DESIGN™ Workshop 2005

***koppermann***®  
Innovativ mit Leidenschaft

Herzlich Willkommen  
und viel Spass bei  
unserem  
Workshop 2005!

## Programm Workshop 2005

- 9.30 h Begrüßung
- 9.45 h Neuerungen / Fragen / Wünsche – Offene Gesprächsrunde
- 10.45 h Kaffeepause
- 11.00 h Tipps und Tricks
- 12.30 h Mittagspause
- 13.30 h Infos vom Verkauf
- 14.00 h Arbeiten in der Praxis – Erfahrungen mit TEX-DESIGN™
- 14.30 h Kaffeepause
- 14.45 h Themenbearbeitung in „Arbeitsgruppen“ direkt mit den Kunden
- 16.00 h Offene Runde mit Andreas Lachner
- ca. 17.00 h Veranstaltungsende

### Durch den Tag begleiten Sie

---

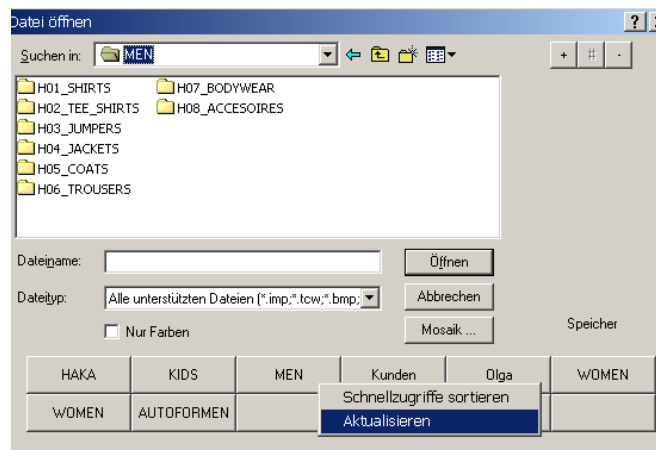
Birgit Heid	Anwendungsberaterin / Trainerin
Olga Meyer	Anwendungsberaterin / Trainerin
Vanessa Strache	Anwendungsberaterin / Trainerin
Wanda Nussbaumer	Anwendungsberaterin / Trainerin
Gundula Müller	Freelancerin und Trainerin
Joe Naumann	Prokurist
Gerhard Karl	Verkauf
Andreas Lachner	Geschäftsführer

## Neuerungen / Fragen / Wünsche

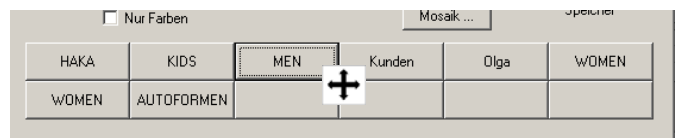
Auch in diesem Jahr gibt es wieder einige Neuerungen in TEX-DESIGN™, die wir Ihnen heute präsentieren möchten! Freuen können Sie sich über die Umsetzung vieler Wünsche.

### Allgemein

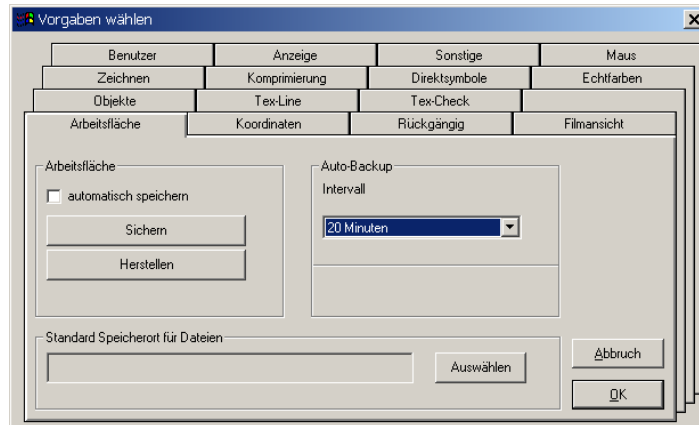
- Über die rechte Maustaste auf die Schnellzugriffsknöpfe können Sie "Aktualisieren" auswählen, sofern neue Unterordner vorhanden sind. Dadurch wird automatisch zu allen Unterordnern der entsprechende Schnellzugriff angelegt. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, die Knöpfe alphabetisch zu ordnen.



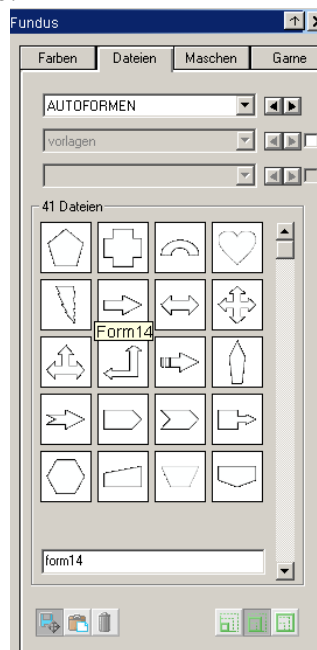
- Wenn Sie die Reihenfolge der Schnellzugriffsknöpfe ändern möchten, so können Sie dies per Drag & Drop tun. Halten Sie den zu verschiebenden Knopf mit gedrückter Maustaste fest, bis das Verschiebungssymbol erscheint. Dann schieben Sie den Knopf an die gewünschte Position.



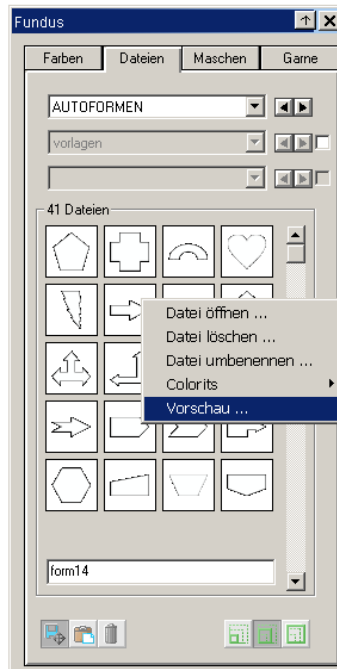
- Es gibt jetzt eine Autobackup Funktion. Unter Einstellungen/ Vorgaben wählen/ Arbeitsfläche lässt sie sich aktivieren, indem Sie unter „Intervall“ den Zeitabstand einstellen. Damit wird automatisch zu jeder offenen Datei im Ordner %Temp% Folder eine Autobackupdatei gespeichert. Die Autobackupdateien werden gelöscht, wenn TEX-DESIGN™ geschlossen wird.



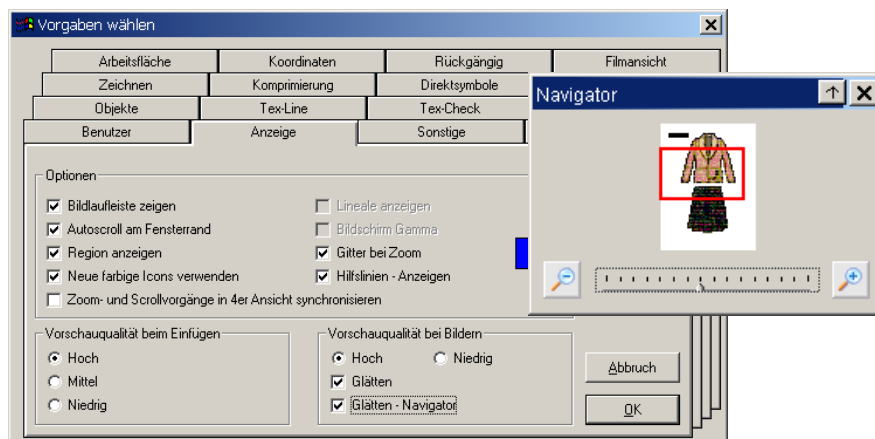
- Das neue Tastaturkürzel Strg+Shift+T blendet alle offenen Werkzeugfenster aus, bzw. wieder ein (vorausgesetzt die entsprechende Option unter Einstellungen/Vorgaben wählen/Sonstiges ist aktiv)
- Hilfslinien lassen sich auch über Strg+Shift+H ein- bzw. ausblenden.
- Im Fundus gibt es für Dateien und Maschen eine Suchfunktion. Im unteren Bereich können Sie den Namen der gesuchten Datei in die weiße Zeile eintippen. Der Tooltip springt automatisch zu der entsprechenden Vorschau.



- Im Fundus kann man nun über die rechte Maustaste ein großes Vorschaubild anzeigen lassen.

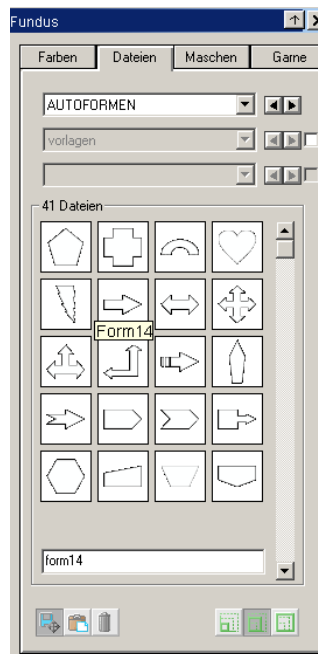


- Das kleine Vorschaubild im Navigator wird viel klarer dargestellt, wenn unter Einstellungen/ Vorgaben wählen/ Anzeige/ Navigator glätten angehakt wird.



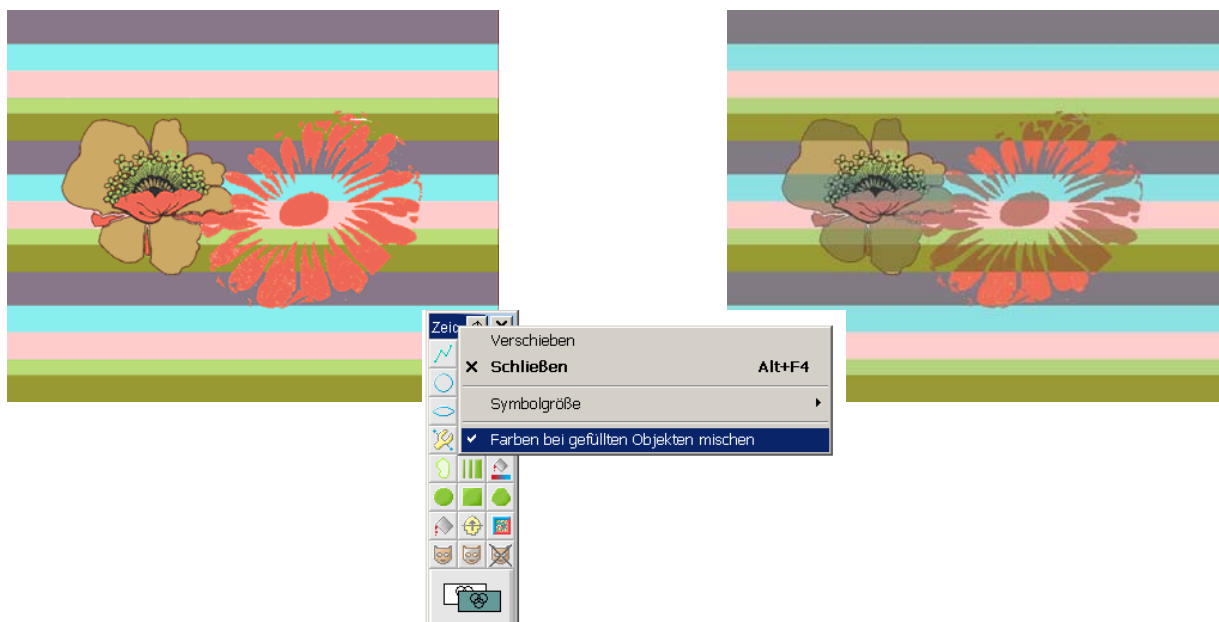
- Sie können den Bildausschnitt auf dem Bildschirm bewegen, indem Sie bei gedrückter Strg-Taste und gedrückter mittlerer Maustaste die Maus bewegen. (Unabhängig von der Mauseinstellung unter Einstellungen/ Vorgaben wählen).

- Bei der Installation von TEX-DESIGN™ wird von nun an ein Ordner mit AutoFormen eingeschleift, für den Sie direkt einen Schnellzugriff anlegen können. So haben Sie in Ihrem Fundus verschiedene vorgegebene Formen zur Verfügung.



## Farben/Objekte

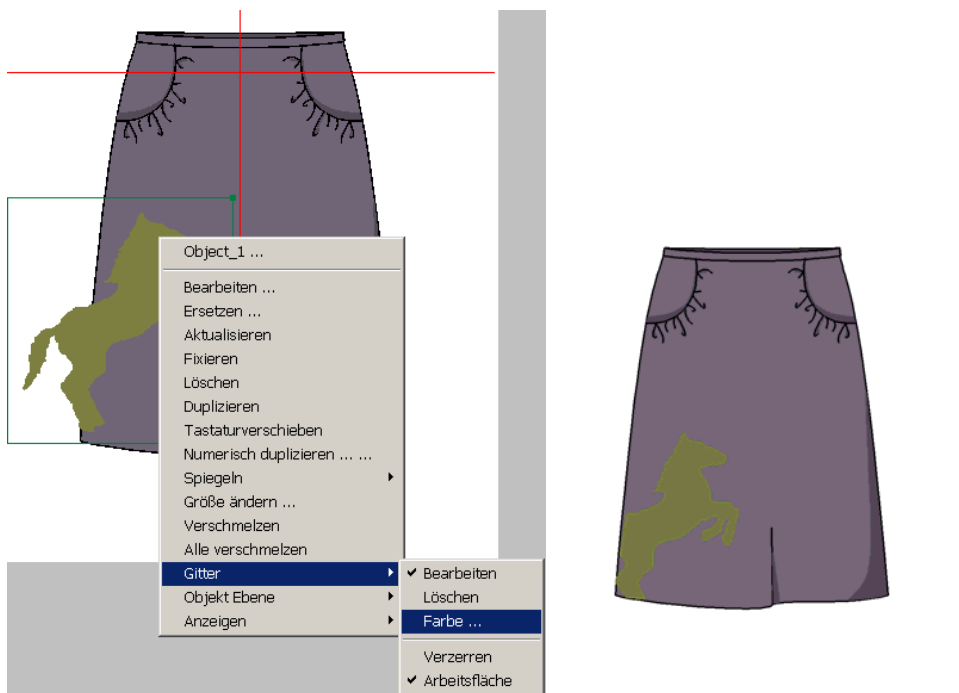
- Wenn ein Objekt verschmolzen wird, werden die Farben mit den Hintergrundfarben gemischt, vorausgesetzt die entsprechende Option ist im Zeichenfenster aktiviert.



- Im Kontextmenü der benutzten Farben kann man - über den Farbschutz - mehrere benutzte Farben auf einmal in eine Farbkarte kopieren.

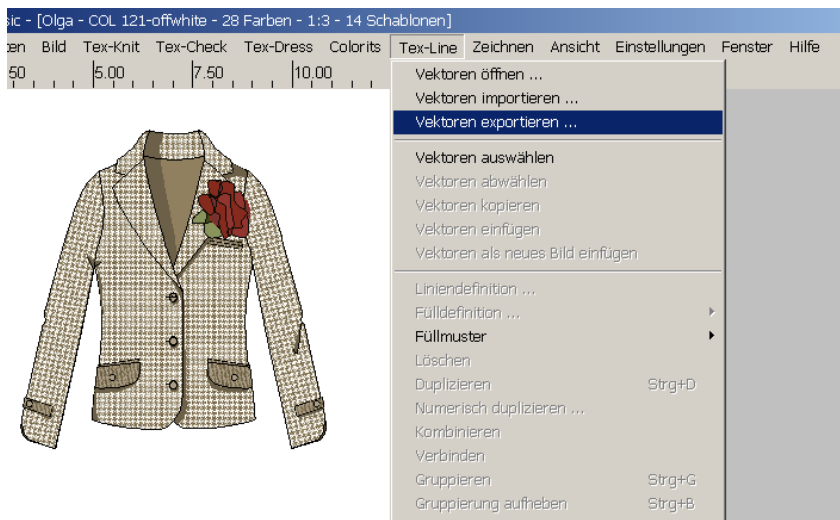


- Das Tastaturverschieben von Objekten lässt sich mit gedrückter Strg-Taste beschleunigen.
- Man kann nun die Bearbeitungsgitterfarbe im Kontextmenü beliebig einstellen.

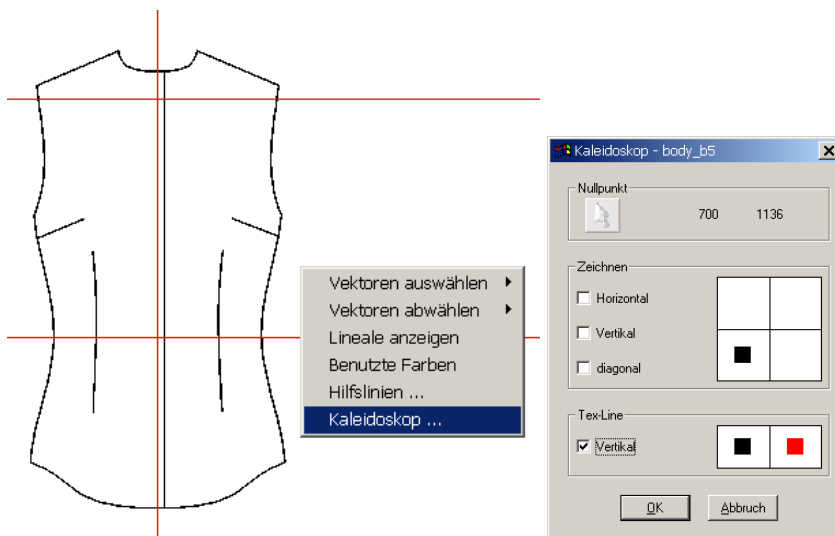


## TEX-LINE™

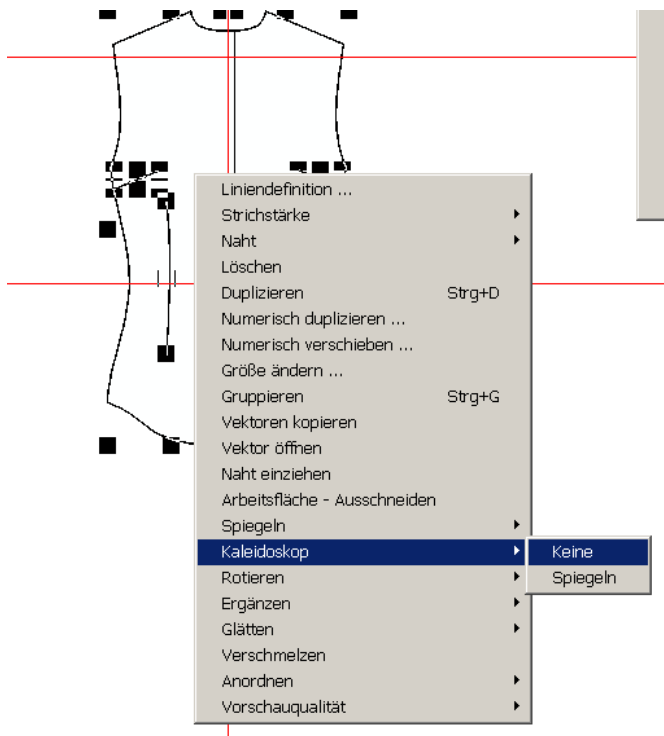
- Vektorzeichnungen kann man nun als PDF exportieren. Dies ist das Format, das alle Vektoreigenschaften wie Strickstärke, Vektorpunkte, Vektorstrecken sowie Vektorfüllung behält. Solche Dateien kann man beispielsweise in CorelDraw oder im Illustrator weiterverwenden.



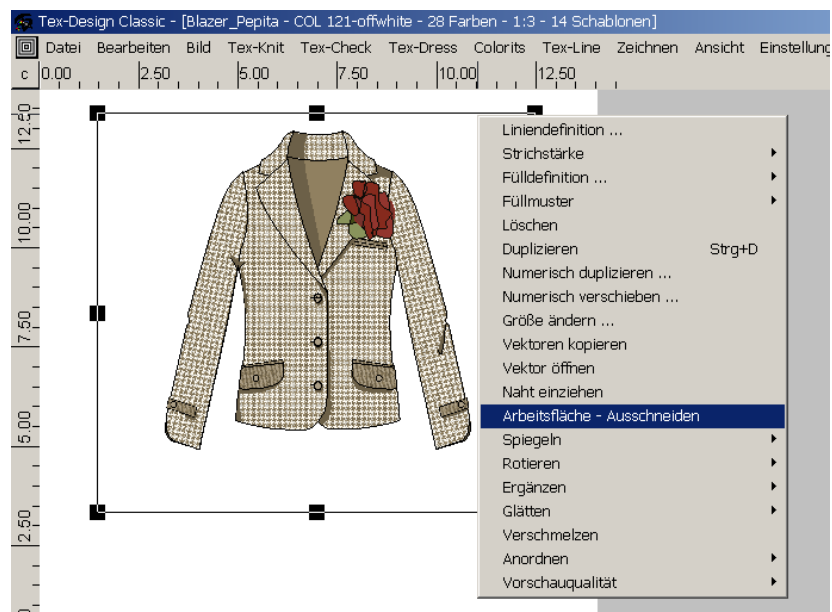
- Die Funktion des Kaleidoskops kann man nun auch bei Vektoren anwenden. Ist diese Option aktiviert (RMT ins Bild), so werden alle Vektoren gespiegelt gezeichnet und bearbeitet. Beim Ausschalten der Funktion wird die Frage gestellt, ob die gespiegelten Vektoren ergänzt werden sollen.



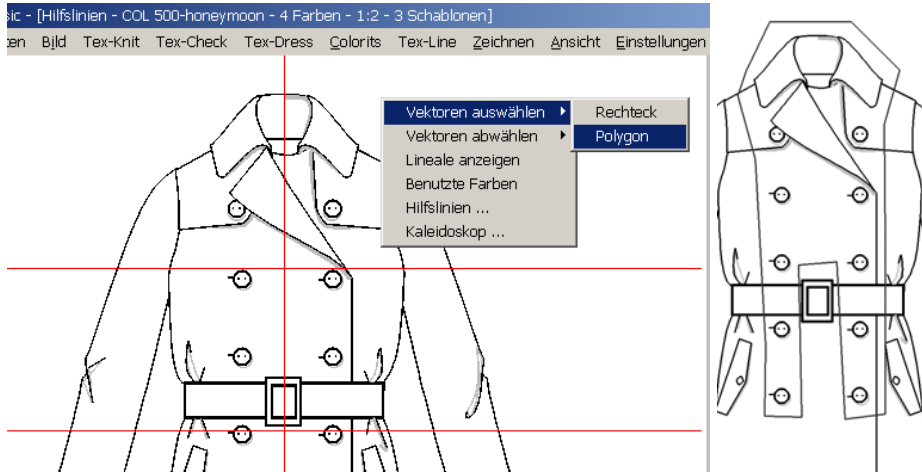
- Wenn bestimmte Vektoren nicht gespiegelt werden sollen, so können Sie diese über die rechte Maustaste anwählen und das Kaleidoskop ausschalten.



- Wenn genau ein gefüllter Vektor ausgewählt ist, lässt sich die Füllung mit der Kombination Strg+Shift+M verschieben und mit Strg+Shift+R rotieren.
- Das Kontextmenü von Vektoren (über RMT) bietet nun die Option "Arbeitsfläche - ausschneiden". Damit wird das Bild auf die Größe des Vektors beschnitten.



- Klickt man mit der rechten Maustaste in den Bildhintergrund, so bekommt man nun auch die Option Vektoren polygonal auszuwählen. Auch die Abwahl der Vektoren ist rechteckig und polygonal möglich.

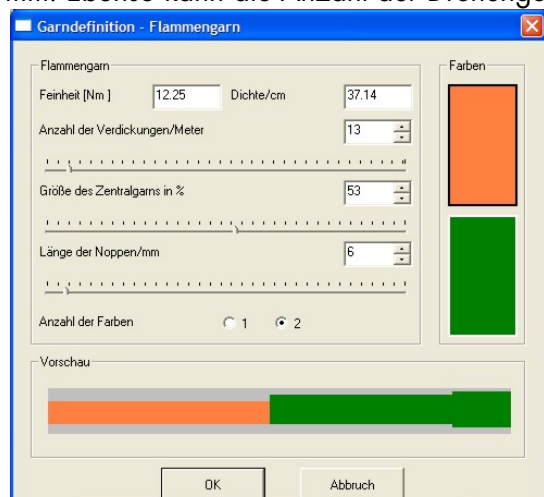


Um markierte Vektoren abzuwählen, müssen Sie die ESC-Taste drücken.

- Wenn eine Vektordatei aus dem Fundus in eine Datei gezogen wird, so können Sie mit gedrückter Strg-Taste bewirken, dass die ursprüngliche Position der Vektoren beibehalten wird.

## TEX-CHECK™

- Die Anzahl von Klammern pro Kette und Schuss ist auf 256 erhöht worden.
- Das Bindungseditorfenster hat keine fixe Größe mehr, sondern kann auch über den gesamten Bildschirm gezogen werden.
- Bei der Definition von Noppengarnen können Sie die Anzahl der Noppen nun pro Meter eingeben, um den Abstand zwischen den Noppen zu vergrößern. Auch bei Flammengarnen haben sich die Einheiten geändert; die Anzahl der Verdickungen können pro Meter eingegeben werden und die Flammenlänge in mm. Ebenso kann die Anzahl der Drehungen bei den Moulinégarnen pro Meter angegeben werden.



Programm	Tastaturbefehle	Beschreibung
TEX-LINE™	STRG+A	Alles markieren
TEX-LINE™	STRG+G	Gruppierung setzen
TEX-LINE™	STRG+B	Gruppierung aufheben
TEX-LINE™	STRG+D	Duplizieren
TEX-DESIGN™	STRG+C	Farben anzeigen
TEX-DESIGN™	STRG+D	Duplizieren
TEX-DESIGN™	STRG+E	Stift auswählen
TEX-DESIGN™	STRG+F	Schablonendefinition
TEX-DESIGN™	STRG+H	Einfügen als Objekt
TEX-DESIGN™	STRG+I	Arbeitsfläche
TEX-DESIGN™	STRG+J	Autofarbreduzieren unbenutzter Farben
TEX-DESIGN™	STRG+Shift+J	Autofarbreduzieren gleicher Farben
TEX-DESIGN™	STRG+K	Zeichenfunktion konstant/zurücksetzend
TEX-DESIGN™	STRG+L	Bild säubern
TEX-DESIGN™	STRG+M	Echte Größe definieren/ messen
TEX-DESIGN™	STRG+N	Datei neu
TEX-DESIGN™	STRG+O	Datei öffnen
TEX-DESIGN™	STRG+S	Datei speichern
TEX-DESIGN™	STRG+P	Datei drucken
TEX-DESIGN™	STRG+Q	Farbe aus Datei aufnehmen
TEX-DESIGN™	STRG+R	Rapportieren
TEX-DESIGN™	STRG+T	Transparenter Hintergrund
TEX-DESIGN™	STRG+U	Rückgängig
TEX-DESIGN™	STRG+V	Koloritfenster anzeigen
TEX-DESIGN™	STRG+X	Programm schließen
TEX-DESIGN™	STRG+Y	Datei frei ändern
TEX-DESIGN™	STRG+W	Gewebe simulieren
TEX-DESIGN™	STRG+Z	Zusammenfügen Bibliothek
TEX-DESIGN™	STRG+Einfg	Kopieren
TEX-DESIGN™	SHIFT+Einfg	Einfügen
TEX-DESIGN™	ALT+SHIFT+Einfg	Einfügen als neues Bild
TEX-DESIGN™	STRG+SHIFT	Alle Objekte gleichzeitig verschieben
TEX-DESIGN™	STRG+Mittlere Maus	Bildausschnitt bewegen
TEX-DESIGN™	STRG+SHIFT+T	Alle offenen Werkzeugfenster aus- und einblenden
TEX-DESIGN™	STRG+SHIFT+H	Hilfslinien aus- und einblenden
TEX-LINE™	Bild ↑	Vektor eine Ebene nach vorne
TEX-LINE™	Bild ↓	Vektor eine Ebene nach hinten
TEX-LINE™	STRG+SHIFT+M	Verschieben Füllmuster/Fülldefinition
TEX-LINE™	STRG+SHIFT+R	Rotieren Füllmuster/Fülldefinition
TEX-KNIT™	STRG+SHIFT+G	Maschengatter aus- und einblenden
	F1	Index
	F2	Bildschirmansicht aktualisieren
	F3	Stiftgröße verkleinern
	F4	Stiftgröße vergrößern
	F5	Kolorits blättern - abwärts
	F6	Kolorits blättern - aufwärts
	F7	Zoom - ein
	F8	Zoom - aus
	F9	Koordinaten eingeben
	F10	Filmansicht
	F11	Dateiinfo
	F12	Rückgängig

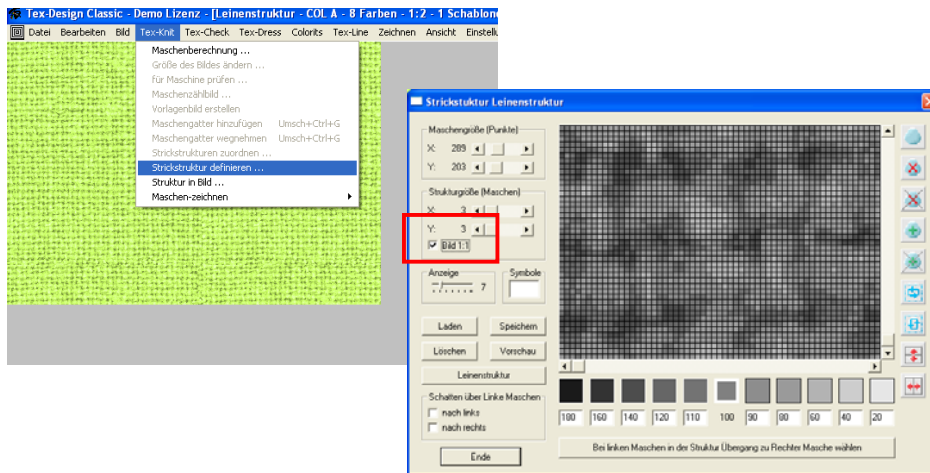
# Tipps und Tricks

## Stoffe "lebendiger" aussehen lassen - mit Textur/Struktur versehen:

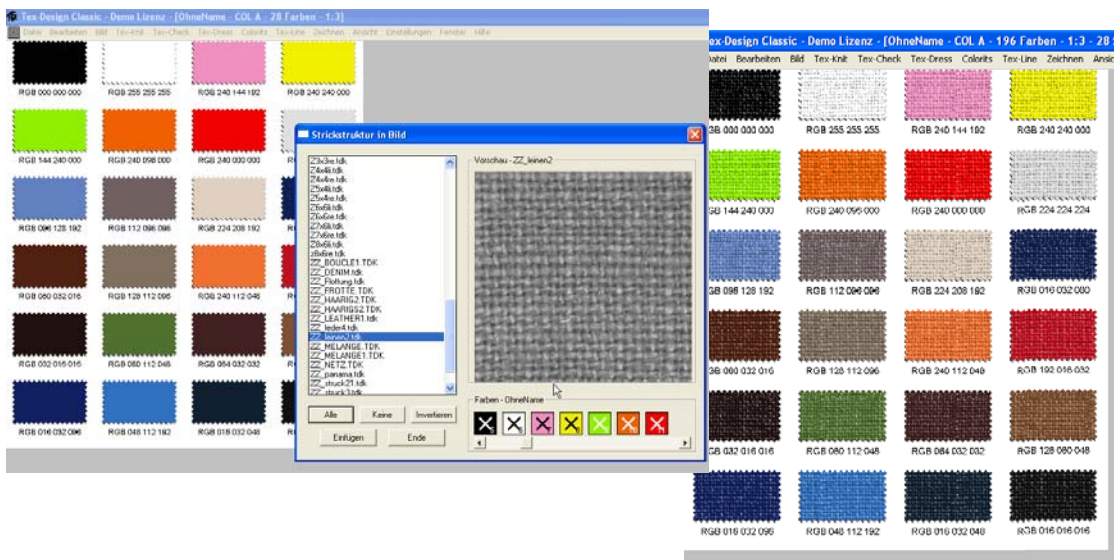
Es gibt einen sehr einfachen Weg, Stoffe mit einer Struktur/Textur zu versehen, um diesen ein realistischeres Aussehen zu geben.

Die Struktur muss hierfür einmal in die Strukturenbibliothek von **TEX-KNIT™** eingepflegt werden und ist damit immer verfügbar.

Als Grundlage braucht man dafür ein farbreduziertes Bild der Struktur, was durch einfaches Einscannen, Farbreduzieren und Rapportieren erhalten wird. Rapportieren deshalb, da die Struktur kleiner sein kann als die Fläche, auf die sie gelegt werden soll.

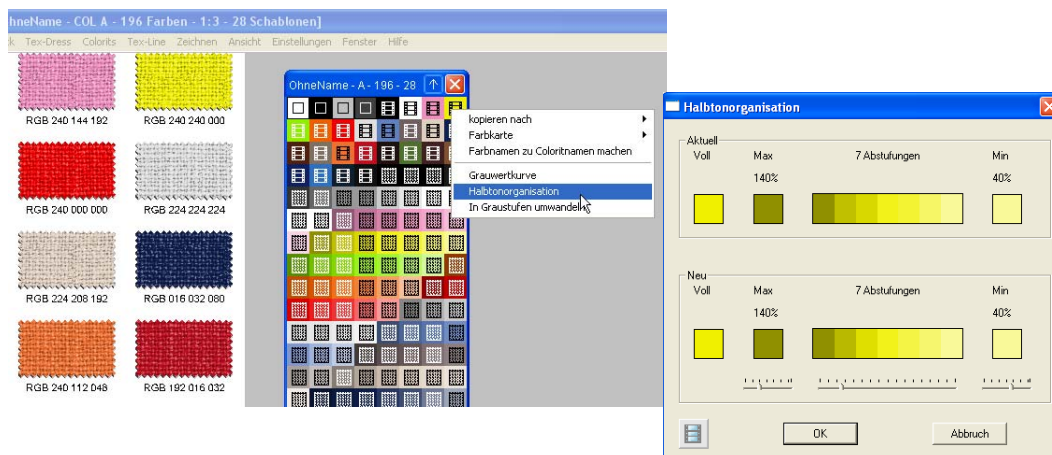


Die Struktur muss einmal geladen, definiert und abgespeichert werden. Die grauen Abschattierungen werden vom Programm automatisch angelegt.

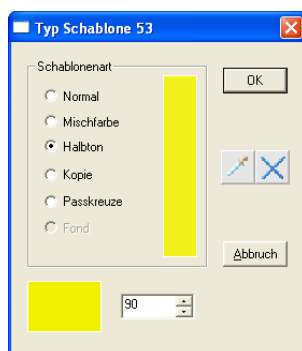


Auf jede beliebige geöffnete Datei kann über „Struktur in Bild“ eine der definierten Strukturen über das Bild/den Stoff gelegt werden. Die Farben bleiben erhalten, können auch nachträglich noch umcoloriert werden, die Schattierungen sind vom Programm automatisch als Halbtöne definiert worden.

### Nachträgliches Verändern/Beeinflussen der Halbtondefinition:




Ob vom System automatisch generierte Schablonen/Halbtöne (wie z.B. bei den Texturen) oder selbst definierte Schablonen können nachträglich nochmals manuell beeinflusst werden. Mittels rechtem Mausklick auf die Schablonenfarbe im Benutzten Farbfenster öffnet sich das Menü zur Halbtonorganisation. Hier kann die Intensität der Farbe und die Anzahl der Abstufungen geändert und neu bestimmt werden.



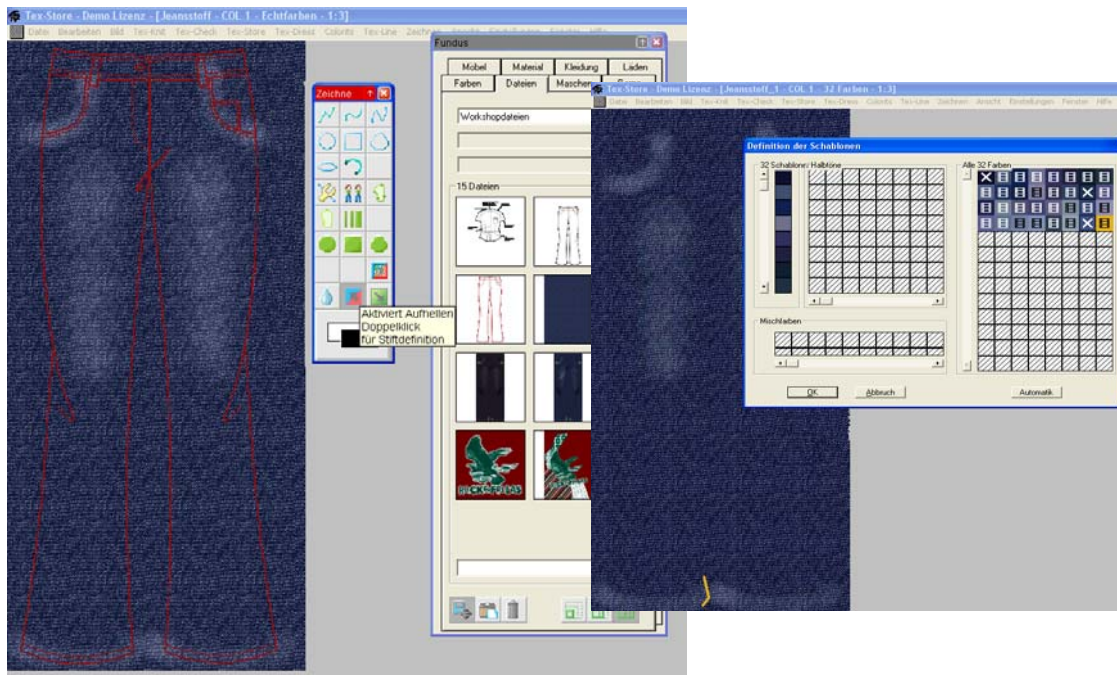
Mit gedrückter ALT -Taste plus rechten Mausklick auf eine Schablonenfarbe erscheint ein weiteres Fenster, um die Schablonenart zu ändern. Z.B. kann aus einem Halbton eine unabhängige, normale Farbe definiert werden, so dass sie separat coloriert werden kann.

## Used-Demin-Effekt

Als erstes ist es nötig, die Datei als Echtfarbendatei abzuspeichern, um sie mit dem Aufhellen/ Abdunkeln  bearbeiten zu können. Diese Funktion ist nur bei

Echtfarbendateien verfügbar!

Originalvektorzeichnung per Drag & Drop in einer Kontrastfarbe auf den Stoff in der entsprechenden Größe als Objekt positionieren und fixieren, damit man sie beim „Usen“ nicht verschiebt.



Der Jeansstoff kann nach der Farbtrennung mit Farbe oder Stichen überarbeitet werden um aktuelle Trends darzustellen.

Wichtig beim Einfügen der Vektordatei ist die Markierung und die echte Größe, sprich die Seitengröße des Jeansstoffes wird als Hosenlänge hinterlegt.

Mit den Shortcut STRG+SHIFT+M kann man schnell den Stoffe gemäß der Markierung im Vektor verschieben.

Auch mit der neuen Funktion Farben mischen beim Verschmelzen von Objekten kann man trendige Ergebnisse erzielen.

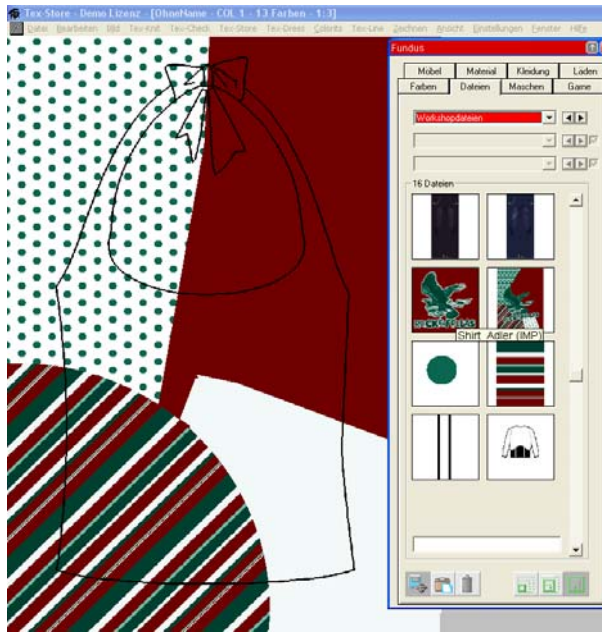
Unter anderem kann man vorher einige Farben im Jeansstoff schützen um einen besseren Used-Effekt zu erzielen.

Auch kann man gescante Jeanslemente auf Taschen und Säume als Objekt einfügen!

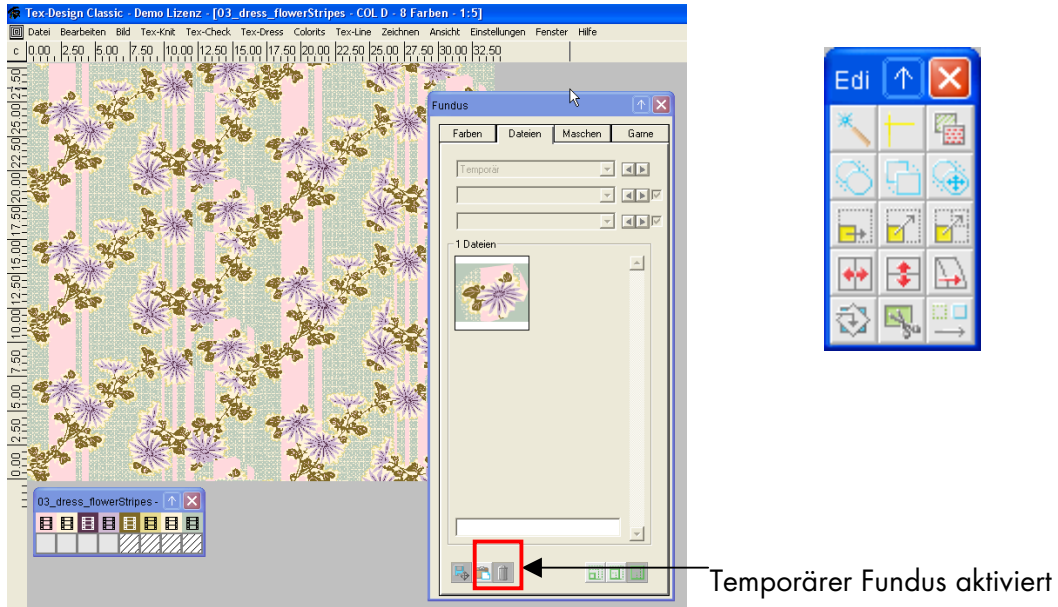


## Platzierte T-Shirtdrucke

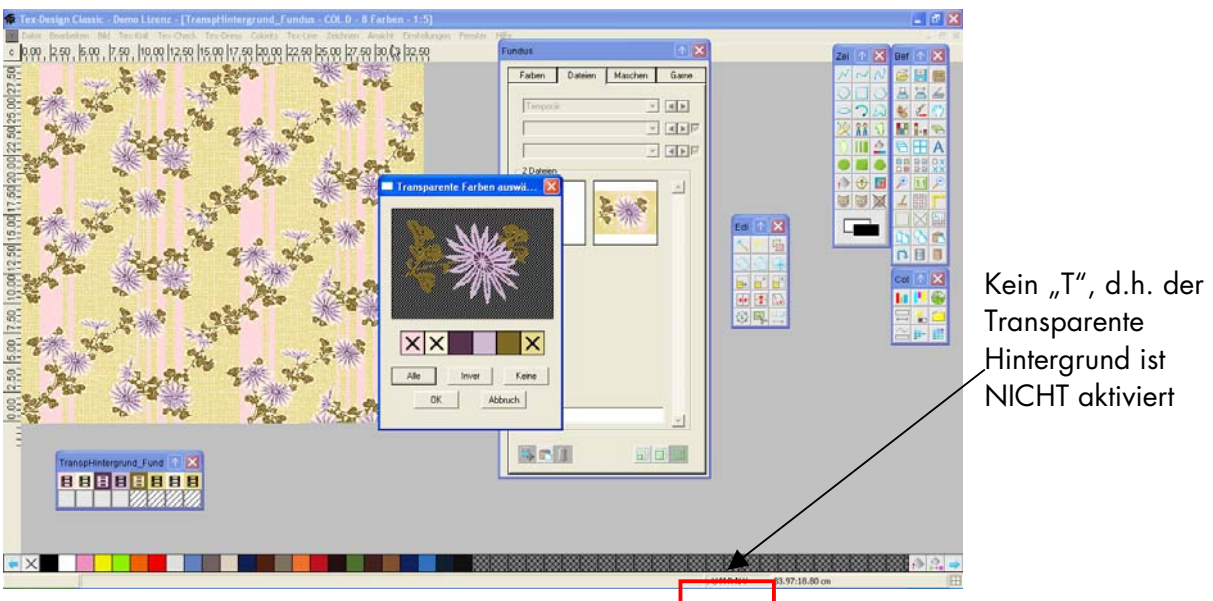
Wie auch beim Bearbeiten des Jeansstoffes wird auch hier mit der Vektorskizze als Vorlage gearbeitet. Dadurch können gezielt die einzelnen Stoffe platziert werden. Über den Fundus werden die jeweiligen Dateien in die Farbflächen gelegt.



## **Auswirkung des Transparenten Hintergrundes beim Arbeiten mit dem Fundus:**



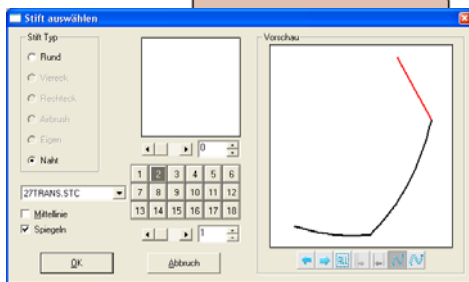
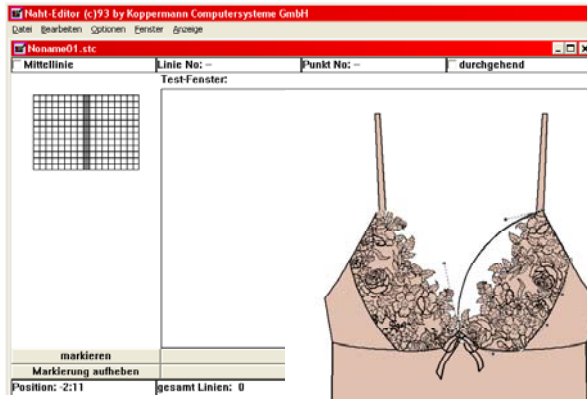
Mittels der Kopierfunktionen im Editierfenster können bestimmte Regionen in den temporären Fundus gelegt werden. Ist der Transparente Hintergrund NICHT aktiviert (siehe Statusleiste - „T“ nicht angezeigt), dann kommt beim Einfügen der Region aus dem Fundus das Fenster mit der Frage, welche und wie viele Farben transparent gesetzt werden sollen. Manuell können die Farben gewählt werden, die nicht mit ins neue Bild übernommen werden sollen. Danach hängt die Region an der Maus und kann beliebig verändert und platziert werden.



Ist der Transparente Hintergrund aktiviert, wird die eine Farbe, die am häufigsten an der Aussenkante der Region ist, automatisch transparent gesetzt!

## Transparente Vektorlinie

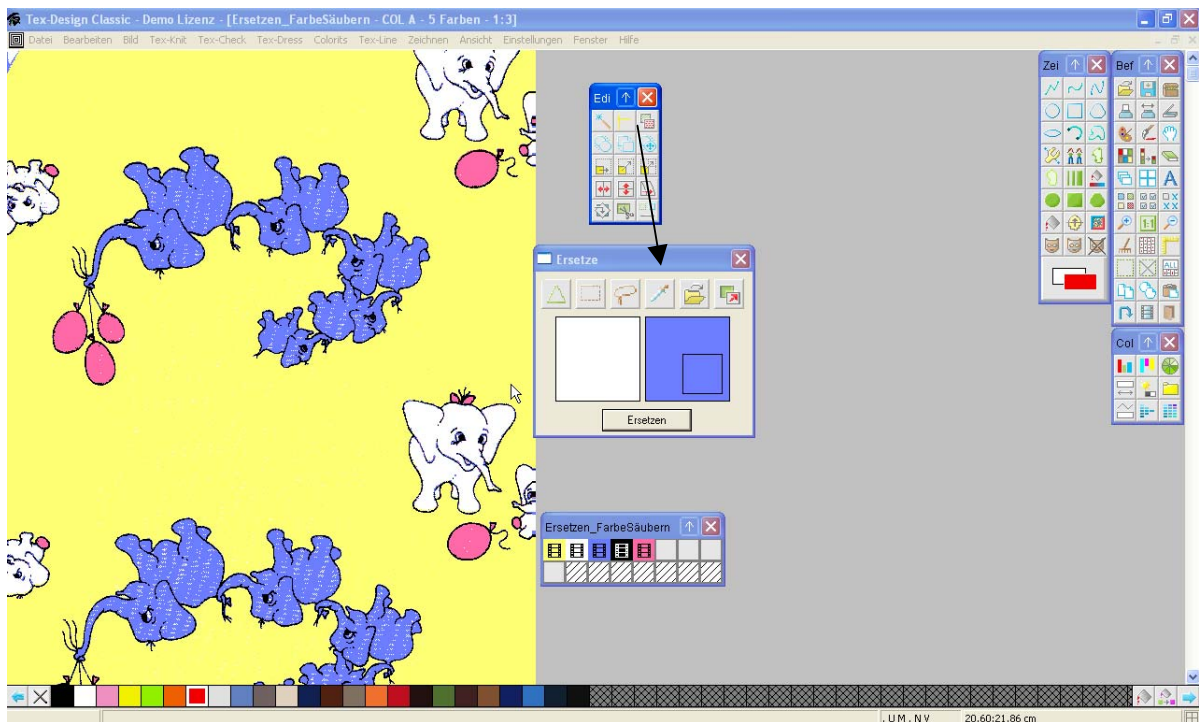
Um die Vektorlinie transparent darstellen zu können, wenden wir einen Trick an. Wir definieren einen Stich über den Nahteditor ohne Stichbild.



## **Farben säubern in bestimmten Regionen mit der Ersetzen Funktion:**

Sehr häufig sind nach der Farbtrennung beim Scannen Farbpixel in einem Bereich vorhanden, wo sie nicht hingehören. In dem Beispiel unten ist das Weiß auch im blauen Elefanten und im Hintergrund in kleinen Anhäufungen vorhanden.

Mit der Ersetzen Funktion kann eine Farbe durch eine andere ersetzt werden – und das nur in ganz bestimmten Regionen.

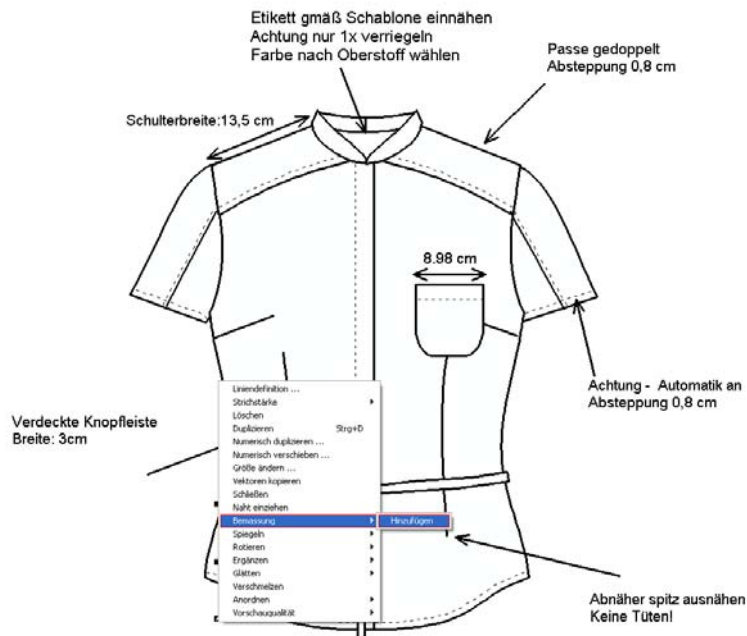


Wird die Farbe durch eine andere Farbe des Bildes ersetzt, entsteht keine zusätzliche neue Farbe/Farbschablone.

Möchte man einen bestimmten Bereich aus einer Farbschablone ausnehmen, muss die Farbe in diesem Bereich durch eine neue, noch nicht im Bild vorhandene Farbe ersetzt werden.

Dies bedeutet, dass bei der Colorierung diese Farbe dann unabhängig coloriert werden kann.

## Text mit Vektoren verschieben



Um Text gemeinsam mit den Vektoren verschieben zu können, ist es ratsam die Beschriftung über die Bemassung zu lösen.

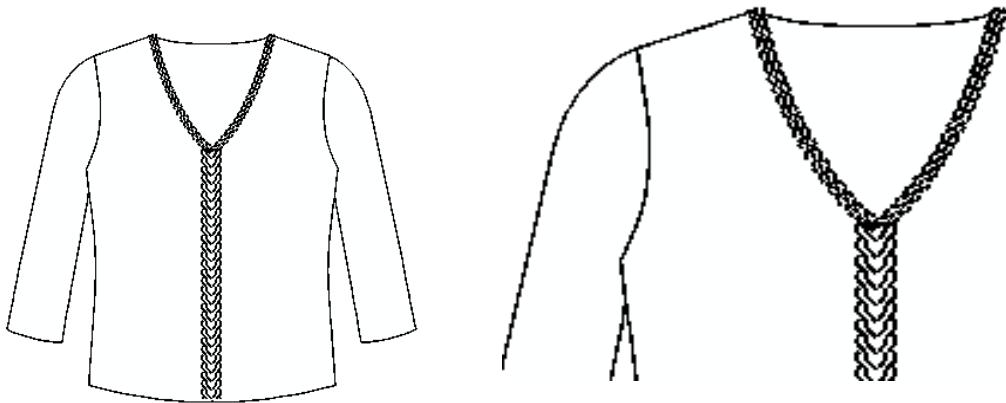
Im ersten Schritt wird über Bemassung - Hinzufügen die entsprechende Längenangabe hinzugefügt.

Wichtig ist, bevor man beginnt den Text zu überarbeiten, dass man im Kontextmenü des Vektors die Automatik ausschaltet.

## Strickdarstellung über Nahtdefinition

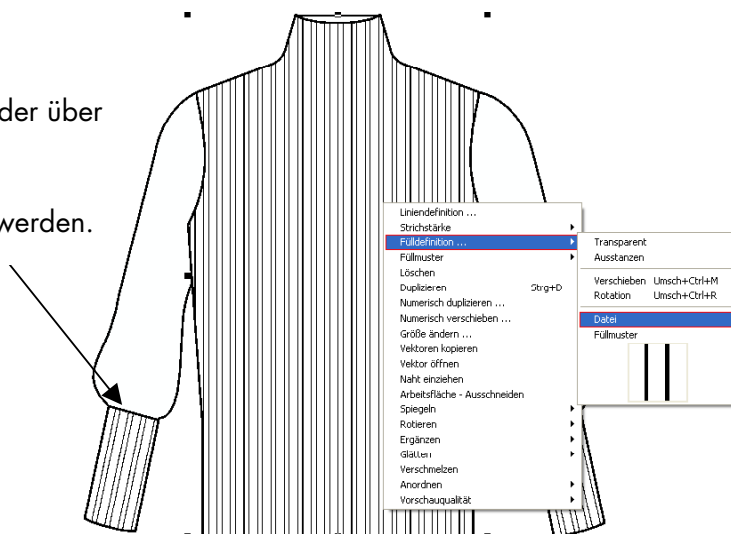
Nicht jeder Anwender hat **TEX-KNIT™** zur Verfügung bzw. in einigen Skizzen ist es zum besseren Verständnis sinnvoller Strick nur grafisch darzustellen.

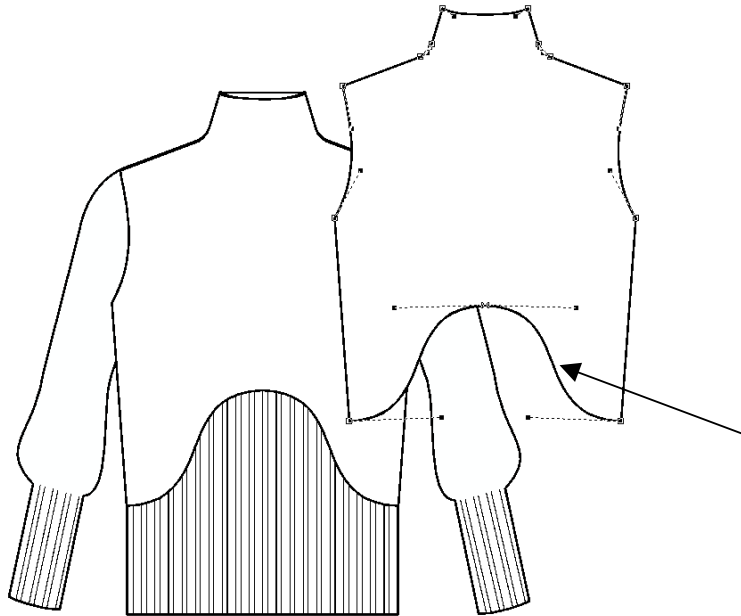
Hierbei ist der Stich - Editor sehr nützlich. Er bietet die Möglichkeit sich beliebig viele „Nähte“ anzulegen. Auch bestimmte Strickarten lassen sich wie z.B. Zopfmuster darstellen. Der Vorteil an dieser Arbeitsweise ist die Möglichkeit Strick zu „biegen“.



Eine weitere Möglichkeit vereinfacht Strick darzustellen, ist die Fülldefinition. Man kann sich verschiedene Rippen als S/W Datei anlegen und diese in die Skizze in der jeweiligen Größe einfüllen. Mit abgeänderten Duplikaten des Vektors können bestimmte Bereiche geschickt überdeckt werden.

Diese Linie kann wieder über die Liniendefinition transparenter Stich unsichtbar gemacht werden.

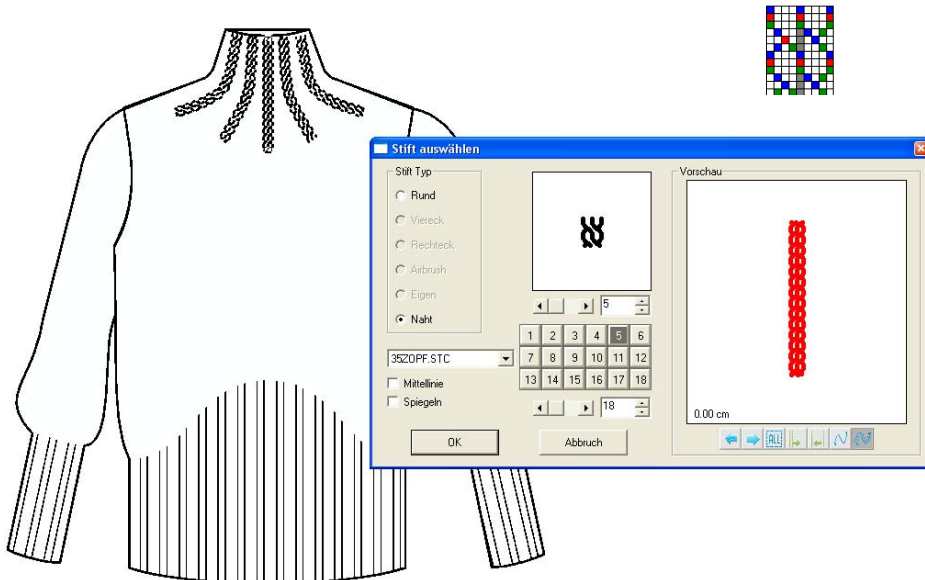




Als nächstes erstellt man ein Duplikat, welches man nach Bedarf verändert.

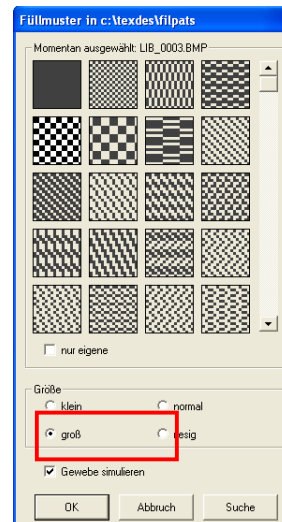
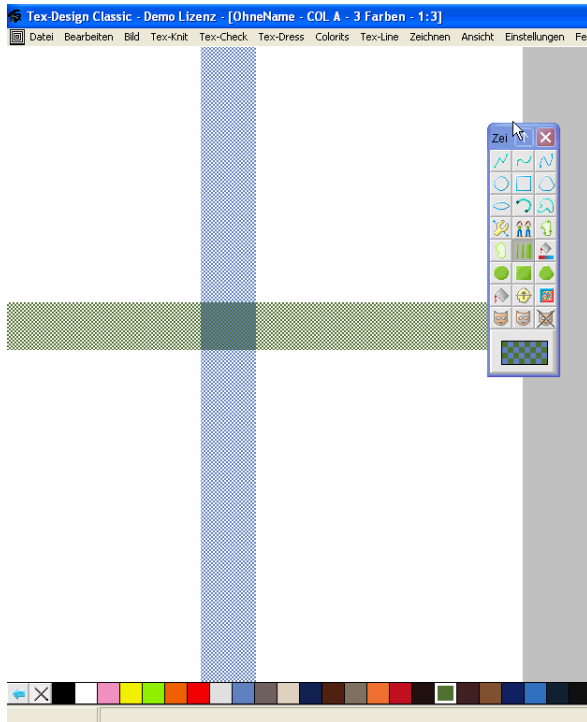
Die effektivste Methode ist, sich vor dem Ergänzen ein Duplikat des Vorderteils zu erstellen, Form verändern und dann ergänzen. So ist gewährleistet, dass beide Seiten exakt symmetrisch sind.

Auch hier kann man die „Saumlinie“ wieder transparent setzen.

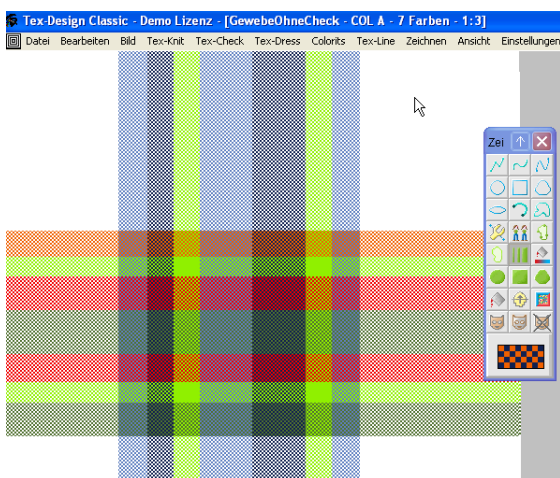


Beim nächsten Update werden wir Ihnen die hier heute gezeigten Stiche/ Stricktypen mitliefern!

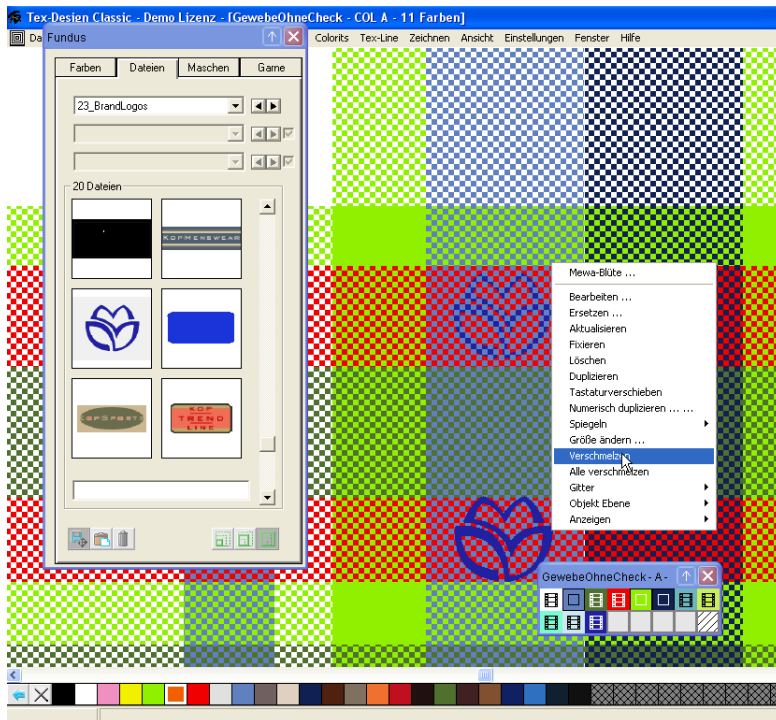
## Gewebe simulieren mittels der Streifenfunktion ohne TEX-CHECK™ :



Mit Doppelklick auf die Streifenfunktion öffnet sich das Fenster zum Auswählen von Bindungsmustern. Ist die Option „Gewebe Simulieren“ angehakt, dann wird die eine Farbe aus dem Zeichenfenster als Kettfarbe definiert, die andere als Schussfarbe. Zeichnet man nun horizontale und vertikale Streifen übereinander, wird so ein Gewebe realistisch nachgestellt, da nur an den Überkreuzungen beide Farben mit dem ausgewählten Bindungsmuster gekreuzt werden.



Will man zusätzlich ein Objekt/ Muster in das Gewebe einbringen, so kann das Objekt in gewohnter Weise über den Fundus als Objekt auf das Gewebe gezogen werden. Um es in die Gewebeoptik zu integrieren, können vor dem Verschmelzen des Objektes einzelne Farben geschützt werden, so dass auch das eingefügte Objekt sich praktisch mit der Bindung „verzahnt“.

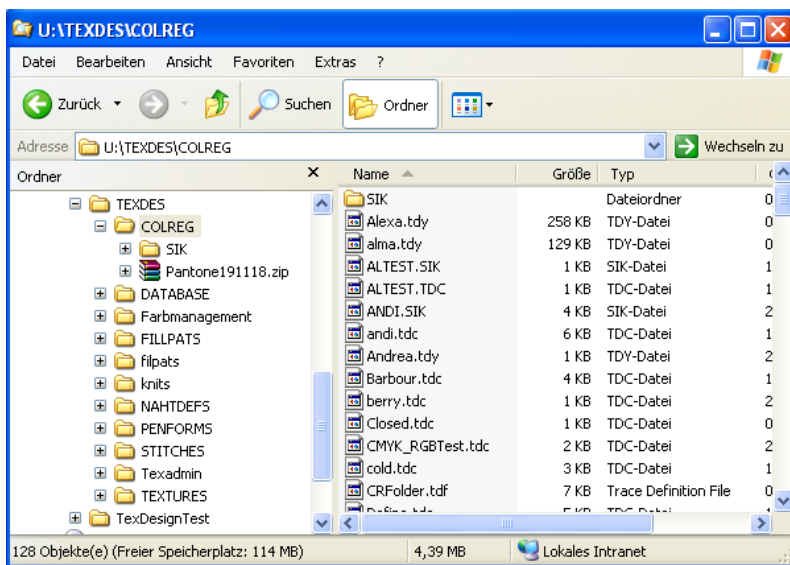


## **Farbregistaturen archivieren:**

Die Farbkarten liegen immer – bei ordnungsgemäßer Installation – im Texdes -Ordner unter „colreg“.

Farbregistaturen, die nicht mehr benötigt werden, sollten Sie mit der Funktion „Farbregistratur löschen“ über das Fenster der Farbregistratur löschen. Nur so wird alles „sauber“ und richtig gelöscht.

Möchten Sie Farbkarten archivieren, da sie zu einem späteren Zeitpunkt eventuell wieder benötigt werden, so legen Sie sich einen Sicherungsordner an (z.B. SIK unter dem Colreg -Ordner) und KOPIEREN die entsprechenden Farbkarten in diesen SIK Ordner. Anschließend kann man diese über das TEX-DESIGN™ löschen, s.o.

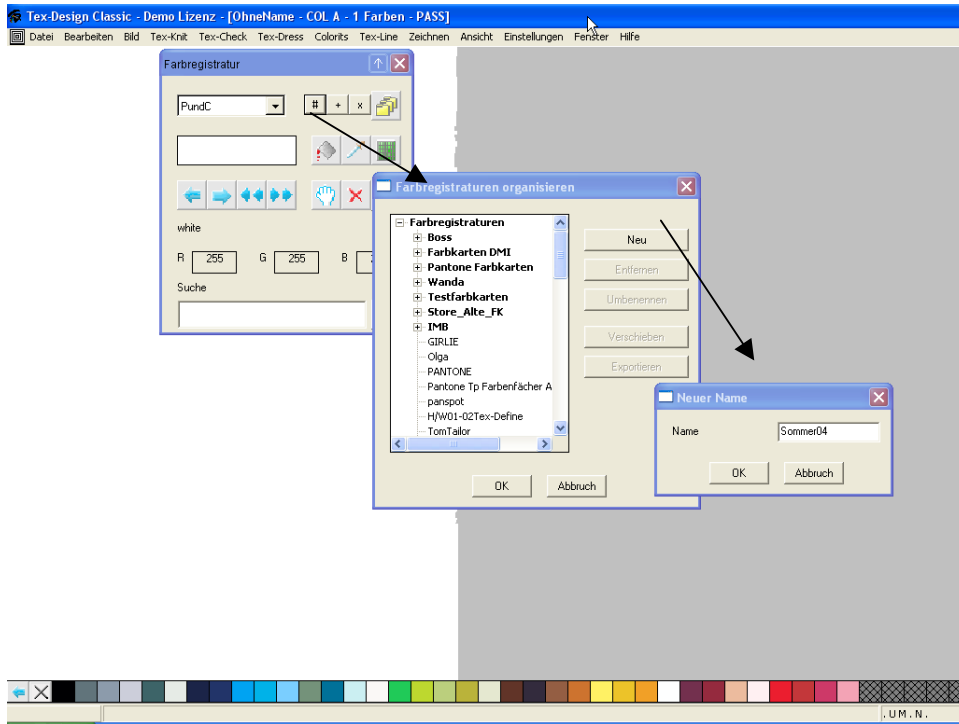


Muss zu einem späteren Zeitpunkt die Farbkarte wieder „reaktiviert“ werden, so kopieren Sie diese wieder zurück in den Colreg - Ordner.

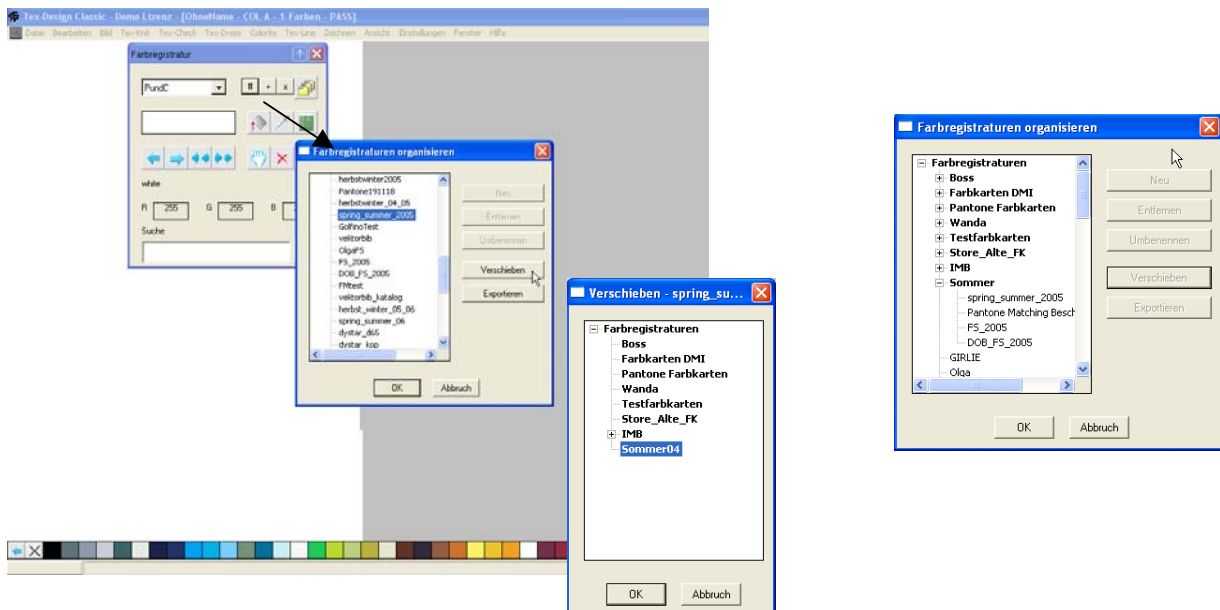
## **Farbregistratorien organisieren:**

Zuerst muss ein sogenannter „Sammelordner“ erstellt werden, in den dann die Farbkarten verschoben werden können.

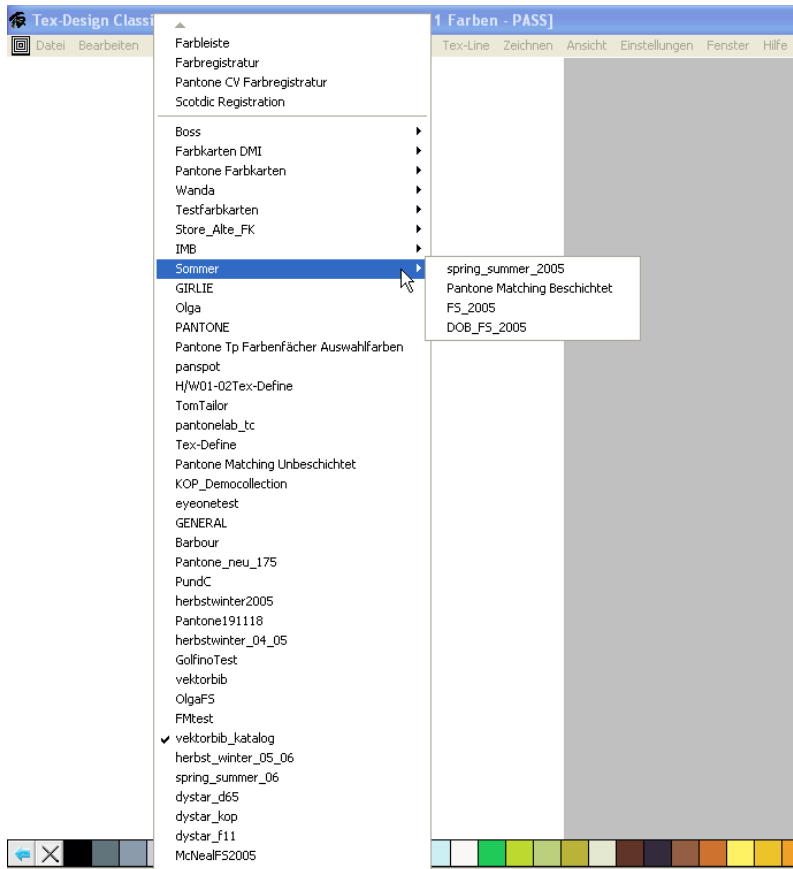
Hierfür gibt es den Button „Farbregistratorien Organisieren“, in dem erscheinenden Fenster muss mit dem Neu-Button der Name für den Sammelordner eingegeben werden.



Im nächsten Schritt werden die einzelnen Farbregistratorien angewählt, und über den „Verschieben – Button“ in den Sammelordner geschoben. Das kann für mehrere Registratorien direkt nacheinander getan werden.



Auf diesem Wege wird die Liste der Farbregistraturen optisch verkleinert und organisiert.



**Notizen:**