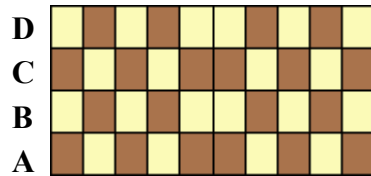


Kõladega kudumine. Baasmustrid: linnukesed ja rombid.

Linnukesed ja rombid 1x1.

Kõlade algasend:



\\ \\ \\ \\ // // // //

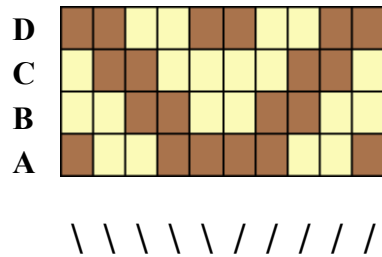
Rakendades kõlasid diagonaalide kudumiseks sümmeetriliselt vertikaalse telje suhtes, saab kõlasid ühes suunas keermata linnukesi, kõlade keermamise suunda muutes aga rombe. Kõlade asend peab olema samuti sümmeetriline sama telje suhtes - või siis mitme telje suhtes, kui eesmärgiks on keerulisem muster. Seejuures mõjutab kõlade vastastikune asend (kas S või Z) vaid joonte algset jooksmise suunda, mitte aga väljanägemist.

Piltidel vasakult paremale: 1 - kõlade algasend vastab ülaltoodud tabelile, sümmeetriatelg asub keskel, kõlasid keermatakse ühes suunas (18 rida), siis jätkuvalt teises suunas; 2 - kõlade asend vaheldub üle ühe, kõlasid keermatakse 6 korda edasi, 6 korda tagasi; 3 - kõigi kõlade asend on sama (\\), kõlasid keermatakse 6 korda edasi, 6 korda tagasi; 4 - kõlade algasend vastab ülaltoodud tabelile, sümmeetriatelg asub keskel, kõlasid keermatakse tsüklikena 2 korda edasi, 2 korda tagasi; 5 - kõlade asend \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\ \\, kolm ühtlaselt asetsevat sümmeetriatelge, kõlasid keermatakse tsüklikena 4 korda edasi, 4 korda tagasi.



Linnukesed ja rombid 2x2.

Kõlade algasend:



See on klassikaline egiptuse diagonaalide põhiraendus. Kõlasid ühes suunas keerates saab ühtlaseid linnukesi, kõlade keeramise suunda muutes tekivad rombid. Kõlade sümmeetriline asend valitud telje suhtes on oluline siledate diagonaalide saavutamiseks.

Piltidel vasakult paremale: 1 - kõlade asend vastab ülaltoodud tabelile, kõlasid keeratakse pidevalt ühes suunas; 2 - kõigi kõlade asend on sama (\\), kõlasid keeratakse pidevalt ühes suunas; 3 - kõlade asend vaheldub üle ühe, kõlasid keeratakse pidevalt ühes suunas; 4 - kõlade asend vastab ülaltoodud tabelile, kõlasid keeratakse tsüklitena 4 korda edasi, 4 korda tagasi, 2 korda edasi, 2 korda tagasi.

