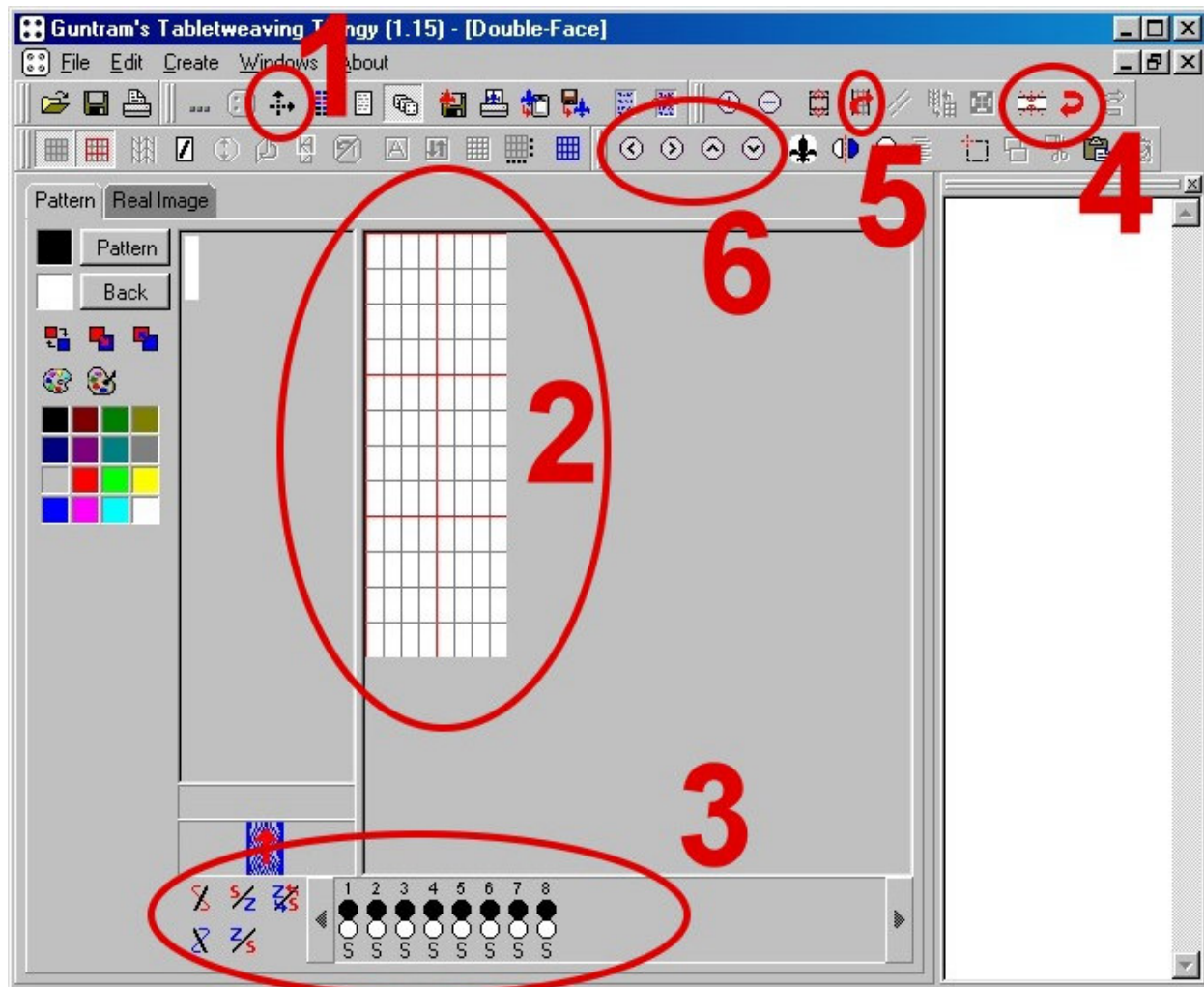
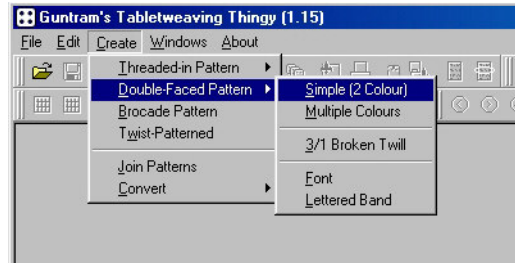


Tutorial für GTT "Guntram's Tablet Weaving Thingy"

Teil 3: Einfaches doppelseitiges Weben

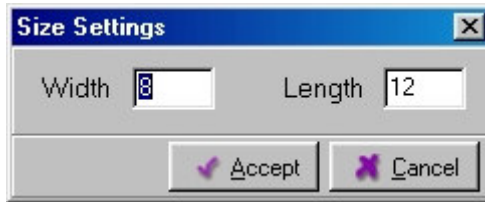
In den ersten beiden Teilen des Tutorials wurde die Erstellung von Mustern in Schnurbinding behandelt. Dieser dritte Teil geht nun auf eine andere Technik ein: Das zweifarbige doppelseitige Weben. Um ein solches Muster zu erstellen, geht man zunächst in das Menü "Double-Faced Pattern" und wählt dann "Simple (2 Colours)" aus.

Nun öffnet sich das Fenster zum Erstellen eines Musters in dieser Technik. Hier findet man ein paar wichtige und (für den Standard-User) nicht so wichtige Funktionen, die hier vorab aufgezeigt werden sollen. Diese sind in der Abbildung des Fensters mit Zahlen markiert und werden auf der nächsten Seite erklärt.



Punkt 1 und 2: Bestimmung der Größe des Musters und Darstellung der Blankovorlage

Hiermit sollte man sich als erstes beschäftigen, weil man hier festlegen kann, wie viele Brettchen man verwenden möchte und wie groß das Muster insgesamt werden soll. Aber keine Sorge, man kann diese Parameter selbstverständlich auch im Nachhinein noch ändern und ggf. anpassen. Wenn man auf das **Icon (Punkt 1)** klickt, öffnet sich das Fenster "Size Settings":



Die Breite (Width) gibt an, wie viele Brettchen verwendet werden sollen. Dies gilt allerdings nur für das Muster im Mittelfeld – also ausschließlich für das Muster. Randmuster in Schnurbindung gehen extra und müssen separat behandelt werden. (Ist ja auch eine andere Technik.) Als Default-Breite sind immer 8 Brettchen angegeben.

Die Länge des Motivs (also die zu verwendende Anzahl der Webreihen) wird bei "Length" angegeben. Aber Achtung! **Guntram verwendet immer ein Kästchen für zwei Webreihen!** Das heißt, daß die hier angegebene Default-Länge von 12 zwar auch 12 Kästchen meint – das entspricht aber 24 Webreihen! Das ist so, weil jeder Webschritt beim doppelseitigen Weben immer entweder **zwei** Vierteldrehungen vorwärts oder **zwei** Vierteldrehungen rückwärts entspricht. Diese beiden hat er also zu einem länglichen Kästchen zusammengefaßt.

Die Parameter aus den Size Settings sind auch in der **Blankovorlage (Punkt 2)** auf der Abbildung der vorherigen Seite zu sehen.

Da 8 Brettchen vielleicht ein bißchen zu wenig für ein nettes kleines Muster sind, machen wir für ein Beispiel einfach 24 Brettchen daraus und erhöhen die Länge erst einmal auf 20. Mit "Accept" wird die Eingabe bestätigt und die Blankovorlage (Punkt 2) verändert sich entsprechend. Wie gesagt, ändern kann man das immer noch.

Punkt 3: Schärung der Brettchen

Im Fenster sieht man bei Punkt drei die Anzahl der verwendeten Brettchen, die mit der Breite des Musters übereinstimmt (ein Glück!). Der hier vereinfacht dargestellte Schärbrief zeigt nur an, welche beiden Farben verwendet werden und geht nicht auf die Schärung aller vier Löcher jedes Brettchens ein. Das ist auch nicht notwendig, da hier ja kein Kurs für das Schären beim doppelseitigen Weben gegeben werden soll. Zur Erinnerung: Die Löcher A und B sind in der einen (hier schwarz), die Löcher C und D in der anderen Farbe (hier weiß) geschärt. Die Farben kann man wie im 1. Teil des Tutorial bei der Schnurbindung erklärt ändern, wenn man möchte.

Die Schärriichtung wird mit Hilfe der Icons rechts des Schärbriefes definiert. In der Standardeinstellung sind alle Brettchen S-geschärt. Man kann dies ändern, indem man einfach auf eines der Symbole klickt. Am besten ist die abwechselnde Reihenfolge von Z und S im Wechsel, wenn man Bildmotive entwerfen möchte. Alle anderen Optionen stehen aber selbstverständlich auch offen und können nach Belieben gewählt werden. (Dazu weiter unten noch ein Hinweis bei der Voransicht des Musters).

Punkt 4: Löschen des Musters und Rückgängig machen einzelner Schritte

Wie auch bereits bei der Schnurbindung in den ersten beiden Teilen des Tutorials erläutert, gibt es hier auch die Option, das Muster ganz zu löschen oder einzelne Schritte rückgängig zu machen.

Punkt 5: Drehen des Bandes

Ein nützliches Feature beim doppelseitigen Weben ist die Möglichkeit, das gesamte Muster von der ursprünglich hochkantigen Lage in eine vertikale Lage zu bringen. Hierfür ist das als Punkt 5 angezeigte Icon zuständig. Man sollte sich allerdings vorab entscheiden, ob man das Motiv hochkant oder längs auf das Band bringen möchte, da sich das Motiv selbst durch Anklicken des Icons nicht dreht – nur das "Band" dreht sich. Dieses Feature dient also der besseren Ansicht, was nützlich sein kann, wenn man beispielsweise ein Band mit Worten weben möchte.

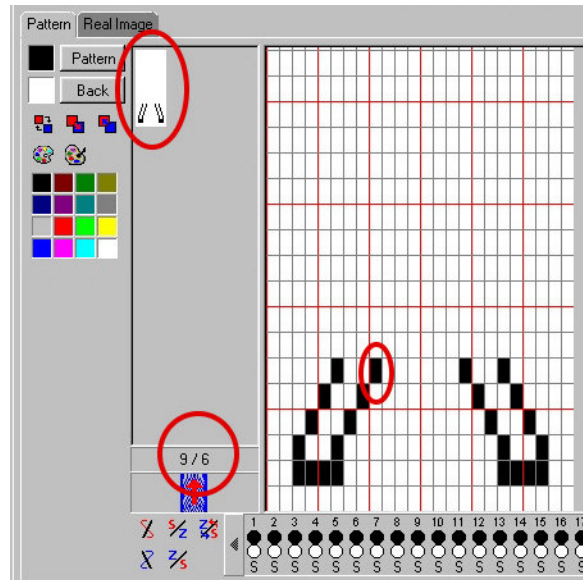
Punkt 6: Motiv verschieben

Mit den unter Punkt 6 angezeigten Pfeilen läßt sich das gesamte Muster nach oben, unten, rechts oder links verschieben. Dabei entspricht jeder Klick auf einen Pfeil dem Verschieben um ein Kästchen in die gewählte Richtung.

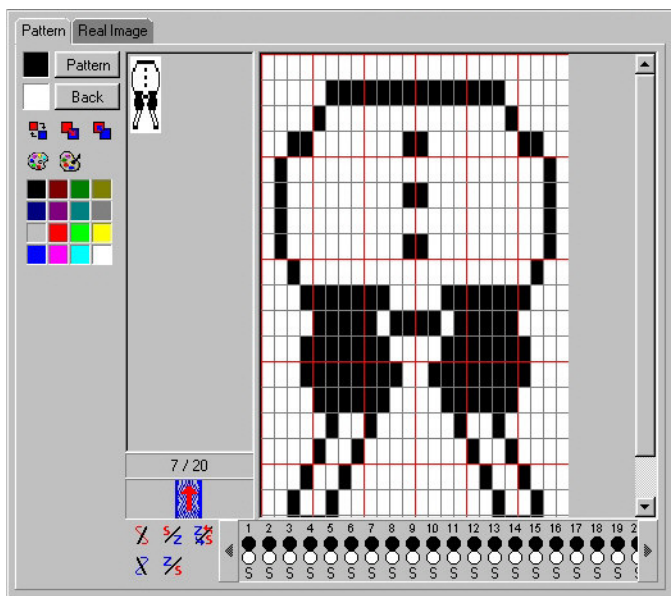
Kommen wir nun dazu, wie ein Muster entworfen werden kann. Das ist eigentlich recht einfach. Durch einfaches Klicken auf ein Kästchen, ändert sich dessen Farbe:

Das Muster entsteht also, indem man einfach dort, wo es erscheinen soll, ein Kästchen anklickt. Bei größeren Flächen kann man die Maustaste auch gedrückt halten und den Mauszeiger vorsichtig über mehrere Kästchen ziehen. (Durch erneutes Anklicken eines bereits schwarzen Kästchens wird dieses übrigens wieder weiß.)

Unten im Bild sieht man die Angabe 9 / 6. Diese ändert sich mit jeder Bewegung des Mauszeigers und gibt an, auf welches Kästchen der Mauszeiger gerade zeigt, wobei die erste Zahl (9) die Nummer des Brettchens (oder der Reihe) angibt und die zweite Zahl (6) die Webreihe. 9 / 6 entspricht dem hier rot markierten Kästchen. Dies kann hilfreich sein, wenn man ein in papierform vorliegendes Motiv in GTT übertragen möchte. Es dient einfach der Orientierung.



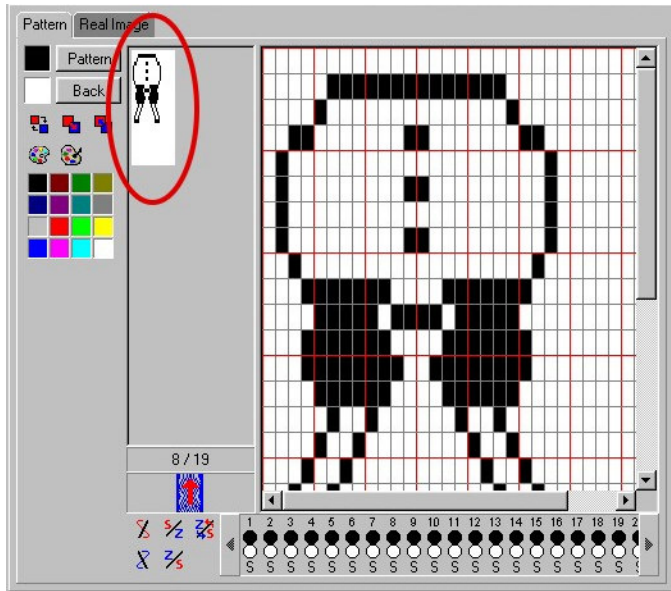
Während das Muster in dieser Weise entsteht, kann man oben rechts in der Voransicht die Entwicklung des Musters mitverfolgen. Nach einer Weile des Herumprobierens mangels einer zündenden Idee, ist folgendes entstanden:



Diesem Körper fehlen noch Arme und Kopf, die allerdings nicht mehr in die Vorlage passen. Deshalb muß in den Settings (wie unter Punkt 1 beschrieben) die Größe noch einmal angepaßt werden. Wir setzen die Breite auf 34 und die Länge auf 30 herauf und hoffen, daß es nun paßt (siehe Abbildung nächste Seite).

Anmerkung: Man kann die Vorlage natürlich auch verkleinern. Hierbei muß man allerdings aufpassen, daß das Motiv nicht abgeschnitten wird!

Beim Verkleinern entfernt das Programm die unterste(n) Reihe(n) und die Spalte(n) rechts weg!

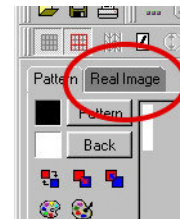
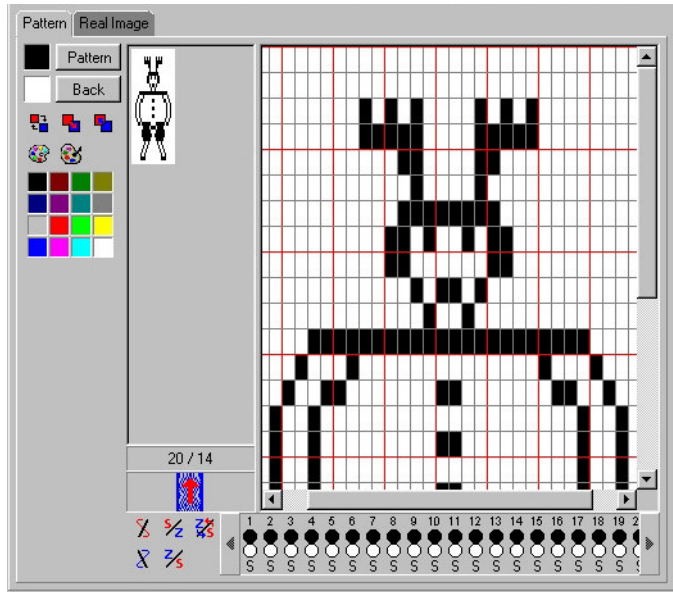


Wie man im Vorschaufenster sehen kann, ist das Motiv nun natürlich nicht mehr mittig, weshalb es mit Hilfe der Pfeiltasten (oben in Punkt 6) noch verschoben werden muß.

Anmerkung: Das Muster in der Blankovorlage ist nur deshalb nicht vollständig im Fenster zu sehen, weil das Fenster für den Screenshot verkleinert wurde. Im Vollbild ist dies natürlich nicht der Fall.

So, nun bekommt das Wesen noch Arme, Kopf und Hirschkopfschmuck (passend zu den krummen Beinen), und schon ist das Bildmotiv fertig.

Um es nun noch in einer reelleren Form vorab anzusehen, klicken wir auf den Reiter "Real Image".



Dort bekommen wir einen Vorgeschmack auf das Motiv, wie es in gewebter Form aussieht. Bisher sind noch alle Brettchen S-geschärt (siehe Punkt 3). Nun kann man durch Ausprobieren der verschiedenen Schärvarianten das beste Endergebnis herausuchen:

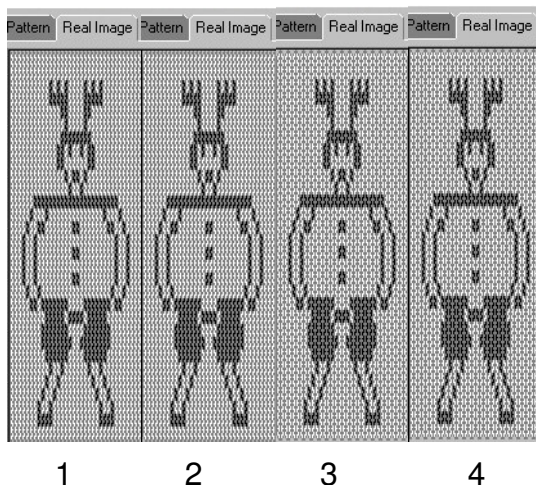


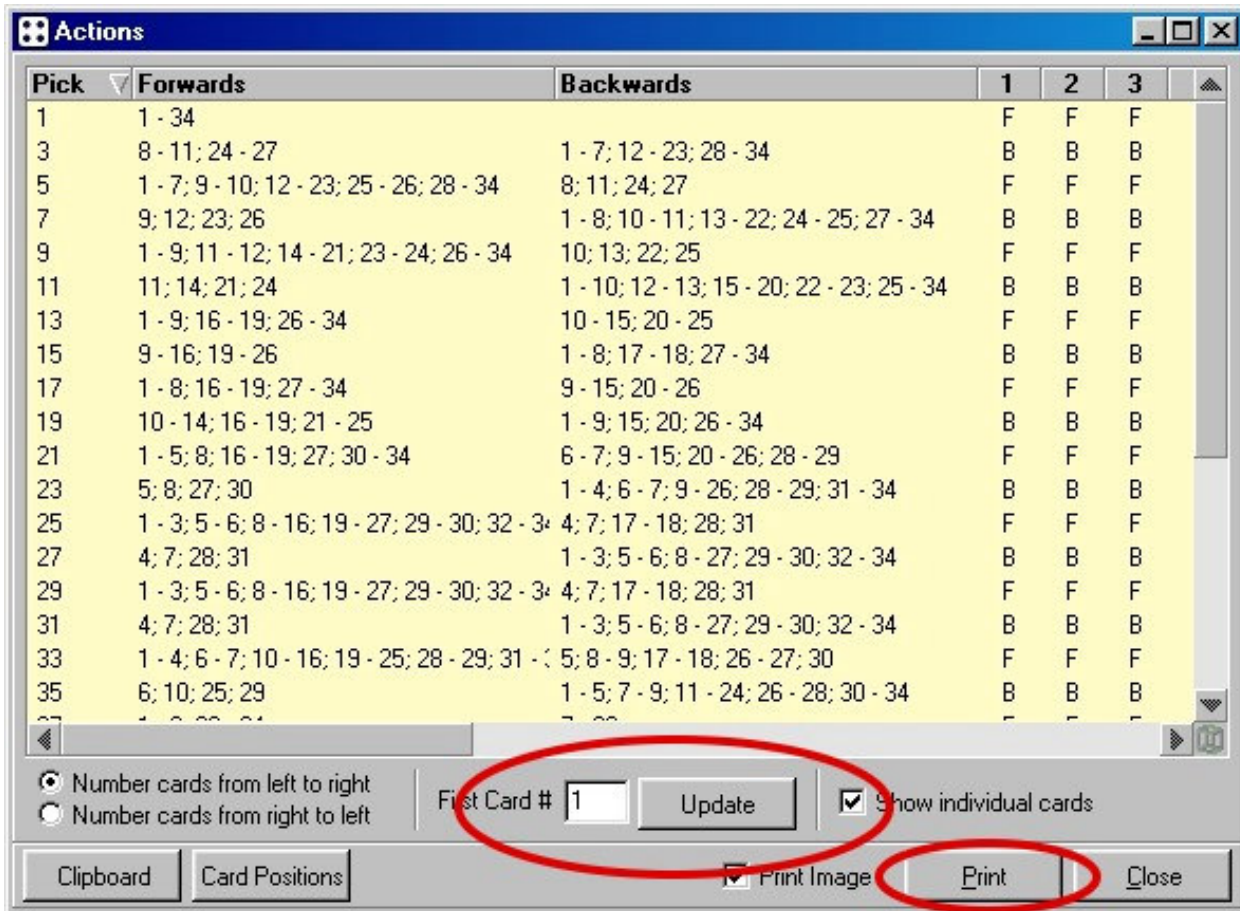
Abbildung 1: Alle Brettchen S-geschärt (ganz ok, aber schief, wie man am Geweih sehen kann)

Abbildung 2: Alle Brettchen Z-geschärt (auch ganz ok, aber in die andere Richtung schief)

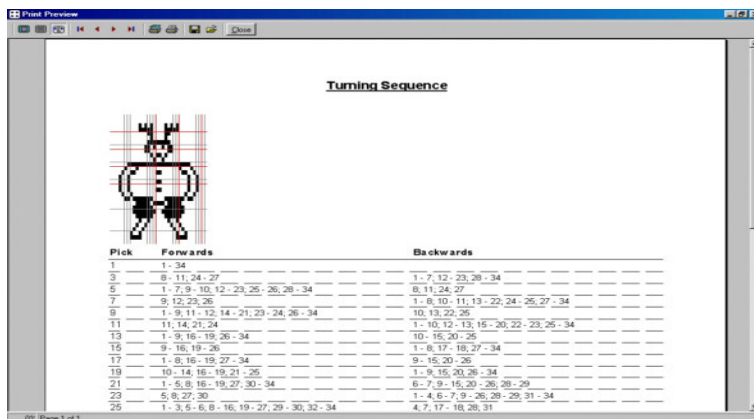
Abbildung 3: Alternierend Z und S geschärt (sieht ein wenig traurig aus, der Gute)

Abbildung 4: Alternierend S und Z geschärt – nun lacht er sogar! Das nehmen wir!

Nun wird noch die Webanleitung ausgedruckt. Hierfür klickt man zunächst auf den Print Button, woraufhin sich ein Fenster öffnet, das etwas kompliziert aussieht, aber eigentlich ganz einfach ist:



Hier kann man bestimmen, ob die Numerierung der Brettchen mit der Zahl eins oder einer anderen Zahl beginnen soll. Das kann wichtig sein, wenn man das Muster im Mittelfeld hat aber noch einen Rand (oder an beiden Seiten weitere Muster) hinzufügen und hierfür auch nummerierte Brettchen verwenden möchte. Ich nehme für den Rand immer nicht nummerierte Brettchen und belasse die Einstellung hier oben bei der Eins. Wenn man aber mit einer anderen Zahl beginnen möchte, trägt man diese ein und klickt auf "Update". Nun wird "Print" angeklickt.



Das nun erscheinende Druckbild (hier stark verkleinert) gibt genau an, welche Brettchen in jeder Reihe in welche Richtung gedreht werden müssen. Man braucht es nur noch auszudrucken (auf das Druck Icon klicken) und schon kann es losgehen!



Im nächsten Tutorial wird es um das dreifarbig doppelseitige Weben mit GTT gehen.