

Tutorial für GTT

"Guntram's Tablet Weaving Thingy"

Guntram's Tablet Weaving Thingy, kurz "GTT" ist eine Software, die von Eckhard Gartz geschrieben wurde, um selbst Muster für die Brettchenweberei elektronisch erstellen zu können. Das Programm ist Freeware und liegt auf Guntram's Internetseite <http://users.iafrica.com/e/ec/eckie/tabletweaving> für jeden zum kostenlosen Download bereit.

GTT gibt es nur auf Englisch, so daß doch einige Anwender in Deutschland Schwierigkeiten mit dieser Software haben. Um auch den dem Englischen nicht so mächtigen Brettchenwebern einen Einstieg in dieses exzellente Programm zu ermöglichen (und es lohnt sich wirklich!), soll dieses Tutorial Hilfestellung leisten. Es handelt sich hier nicht um ein komplettes Handbuch für GTT sondern lediglich um eine Einstiegshilfe. Dieses Tutorial basiert auf der GTT Version 1.15.

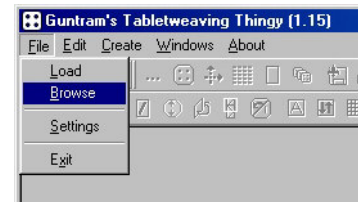
Teil 1: Erste Schritte mit GTT

Beim Öffnen von GTT erscheint zuerst ein leeres Fenster. Nun gibt es mehrere Möglichkeiten:

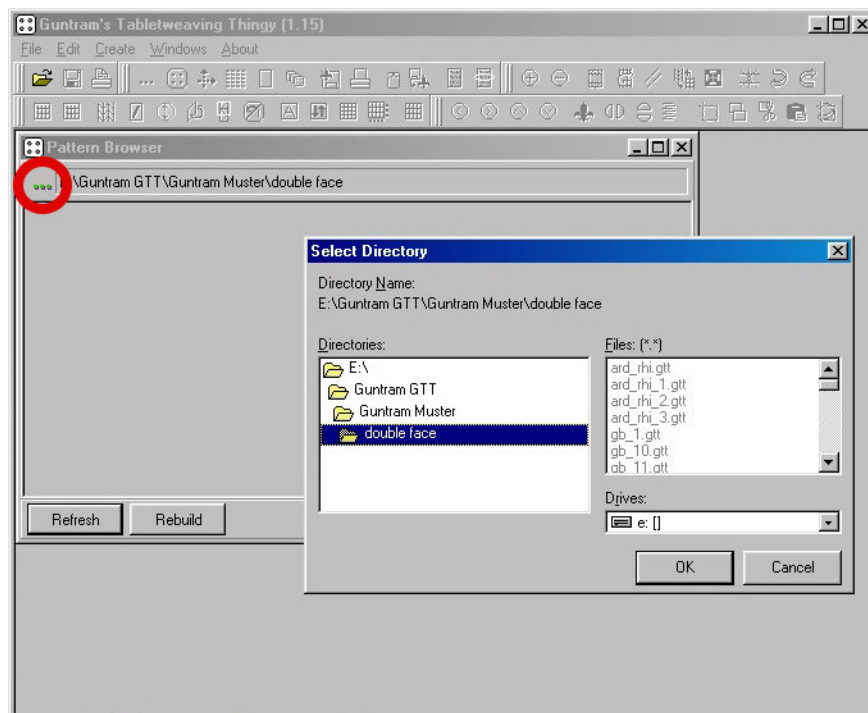


a) Eine vorhandene Datei öffnen:

Das funktioniert wie bei den meisten Windows Programmen, indem man einfach auf das Öffnen Icon klickt, das hier im Bild links in der Leiste ganz links zu sehen ist.



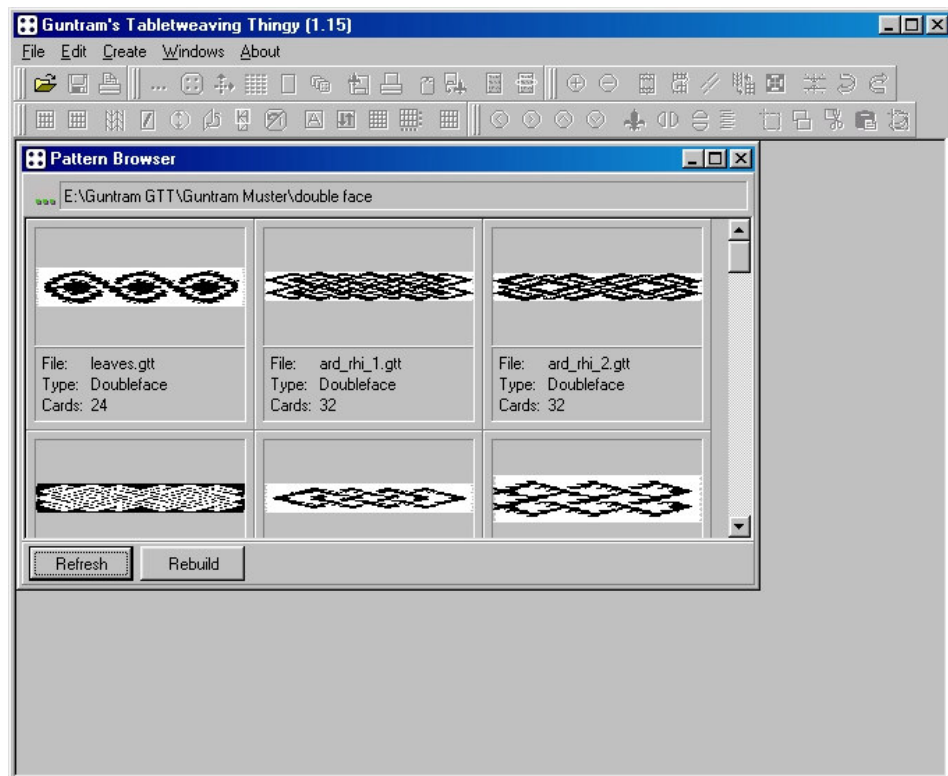
b) Alle vorhandenen Dateien in einem Ordner vorab ansehen, um sich dann eine davon auszusuchen. Um sich eine Voransicht zu verschaffen, klickt man auf **File** und dann auf **Browse**, wie im Bild hier unten zu sehen ist. Nun öffnet sich ein neues Fenster:



Man kann nun einen Ordner auswählen, indem man auf die drei grünen Punkte (im Bild rot markiert) klickt. Dann öffnet sich das Fenster **Select directory**. Nach der Auswahl des Ordners **OK** klicken. Der gewählte Pfad erscheint oben in der dafür vorgesehenen Zeile. Nun **Refresh** anklicken. Es öffnet sich ein Fenster mit der Vorabansicht aller GTT Dateien in diesem Fenster:

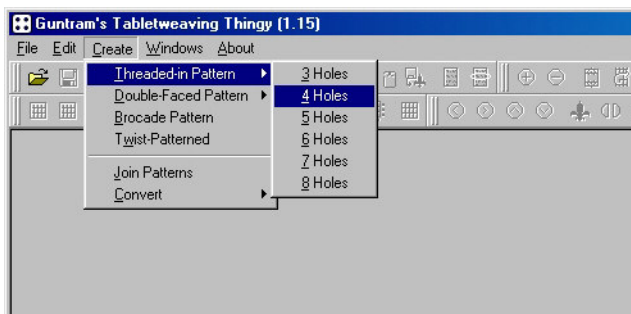
Unter jedem abgebildeten Muster erscheinen ein paar Informationen, nämlich Dateiname, Webtechnik und Anzahl der Brettchen, die für dieses Muster verwendet werden.

Mit einem einfachen Doppelklick auf das gewünschte Muster öffnet sich dann die entsprechende Datei.



c) Ein neues Muster entwerfen:

Um ein neues Muster zu entwerfen, muß man zunächst **Create** anklicken, und sich dann für eine der Möglichkeiten entscheiden.



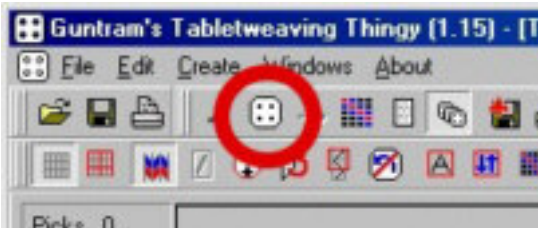
Übersetzungshilfe:

- Threaded in Pattern: Schnurbinding
- Double Faced Pattern: Doppelseitiges Weben
- Brocade Pattern: Broschiertechnik
- Twist Pattern: Klapptechnik

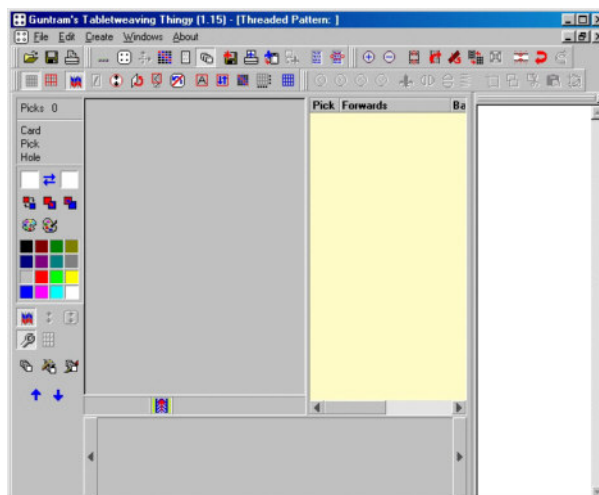
In diesem Beispiel wurde Schnurbinding für Vierlochbrettchen gewählt.

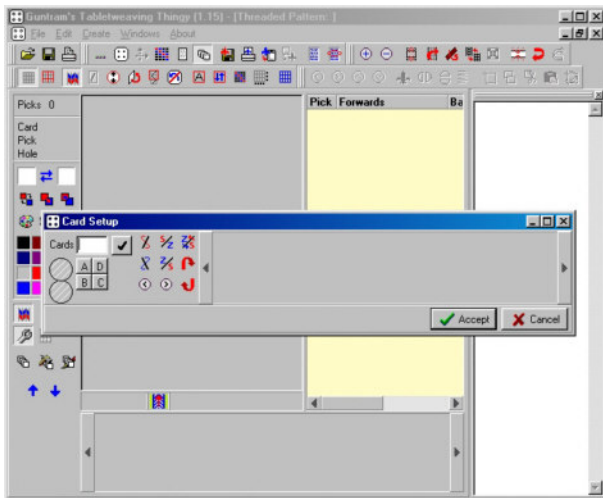
Nun öffnet sich das Fenster, in dem man ein Muster in Schnurbinding entwerfen kann:

Als erstes wird die Anzahl der Brettchen festgelegt und der Musterbrief erstellt. Hierfür klickt man das Brettchen-Icon an:

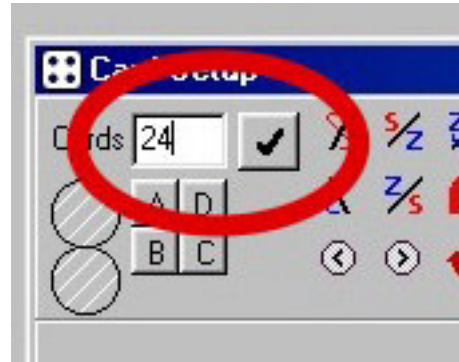


Nun öffnet sich ein neues Fenster, in dem man alle relevanten Punkte festlegen kann:

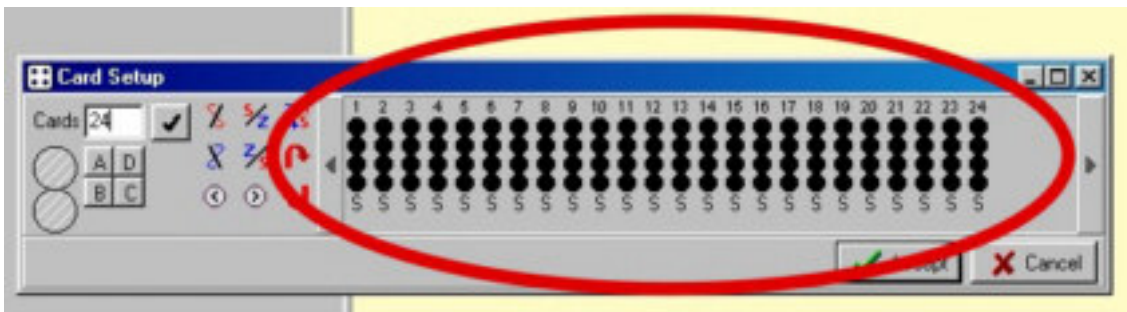




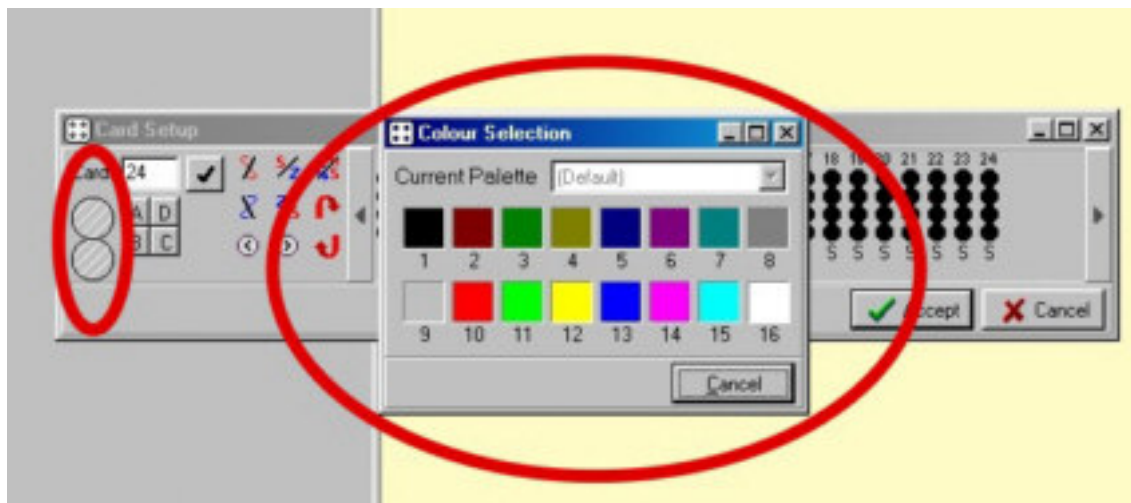
In diesem Fenster legt man zunächst die Anzahl der Brettchen fest, indem man diese in das kleine Fenster eingibt und dann zur Bestätigung das Häkchen daneben anklickt:



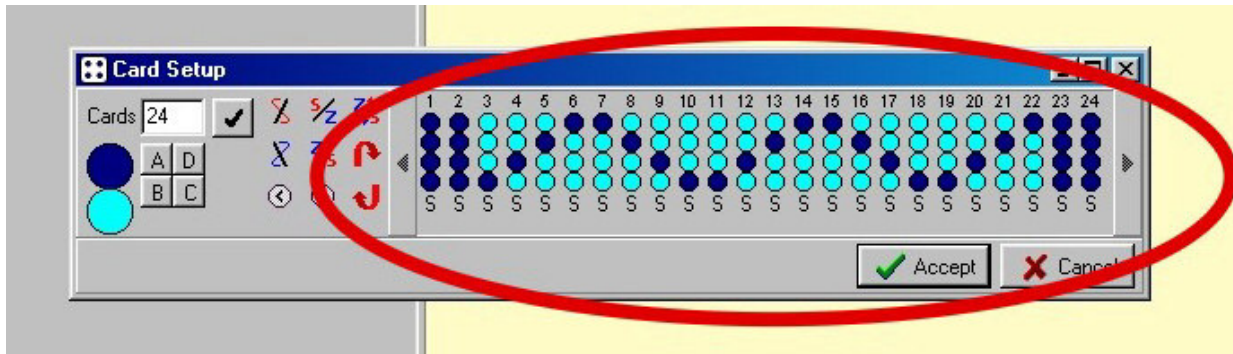
Nun füllt sich der rechte Bereich des Fensters mit 24 Spalten (= 24 Brettchen) à vier Reihen (Löcher A-D), die im Aufbau einem gewöhnlichen Musterbrief gleichen



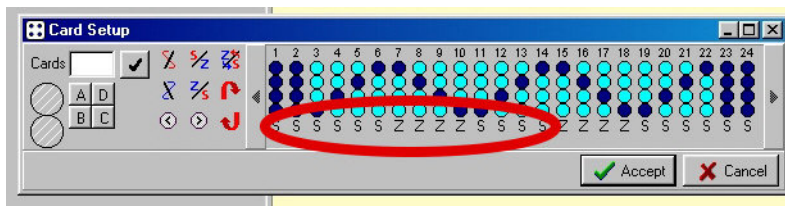
Diese Punkte kann man jetzt einfach mit den gewünschten Farben versehen, indem man eine Farbe für die linke Maustaste und eine für die Rechte auswählt. Dafür sind die beiden grauen Kreise links vorgesehen (der obere für die linke Maustaste, der untere für die Rechte). Wenn man einen von ihnen anklickt, öffnet sich die Farbpalette, aus der man eine Farbe auswählt:



Nun kann man durch einfaches Anklicken der einzelnen Punkte (die oben im Bild noch schwarz waren) nach Belieben ein Muster erstellen. Natürlich können die Farben in den beiden grauen Kreisen jederzeit geändert und neu ausgesucht werden, so daß man nicht nur auf zweifarbige Muster beschränkt ist.

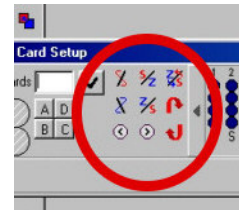


Unter den Farbreihen der Brettchen ist die Schärriichtung erstmal als S-Schärung angegeben. Das kann man ändern, indem man einfach auf das **S** klickt, das dann automatisch in ein **Z** umgewandelt wird.

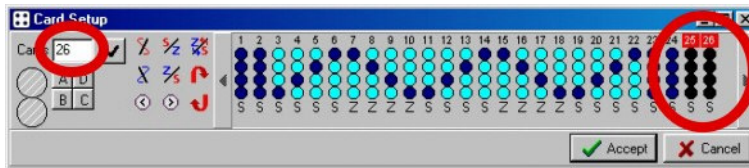


Weitere Optionen zum Ändern der Parameter findet man auch in diesem Menü. Hier kann man alle Brettchen in S- oder Z-Schärung einrichten, eine alternierende S- und Z- Schärung (also immer S Z S Z usw.) einstellen und die bestehende Schärung umkehren (alle S und Z werden vertauscht).

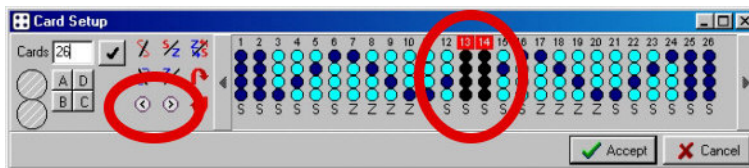
Zum Hinzufügen weiterer Brettchen braucht man nur die neue gewünschte Anzahl der Brettchen einzugeben (hier 26 anstatt 24). Dann werden die zusätzlichen Brettchen im Musterbrief am Ende angefügt. Da die Brettchen meist nicht am Ende sondern in einer anderen Position im Musterbrief erscheinen sollen, werden sie nun selektiert, indem man oben in der Zeile auf die Brettchennummern (hier 25 und 26) klickt. Diese sind nun rot hinterlegt.



Um die Position der beiden Brettchen zu verändern, bedient man sich der beiden Pfeiltasten im Menü:

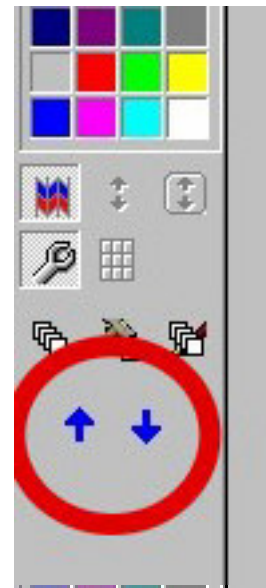
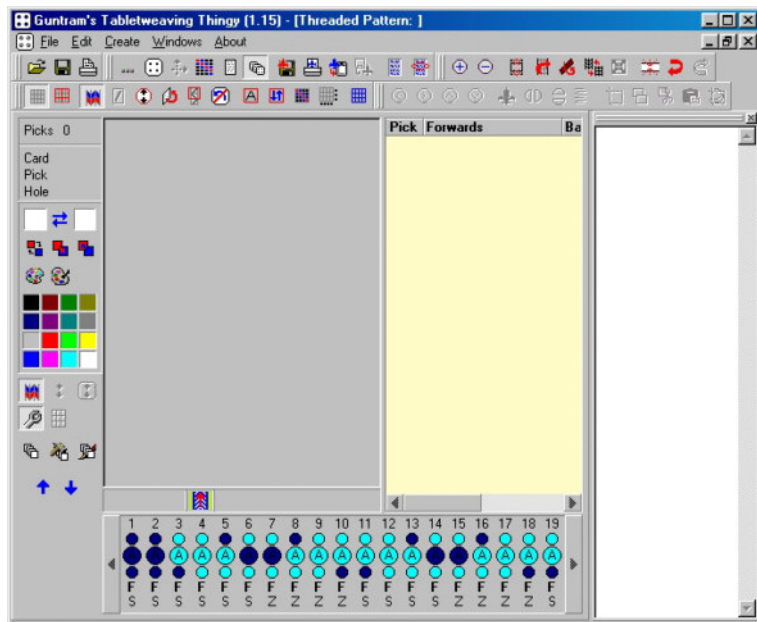


Das funktioniert natürlich sowohl mit einzelnen Brettchen als auch mit mehreren.

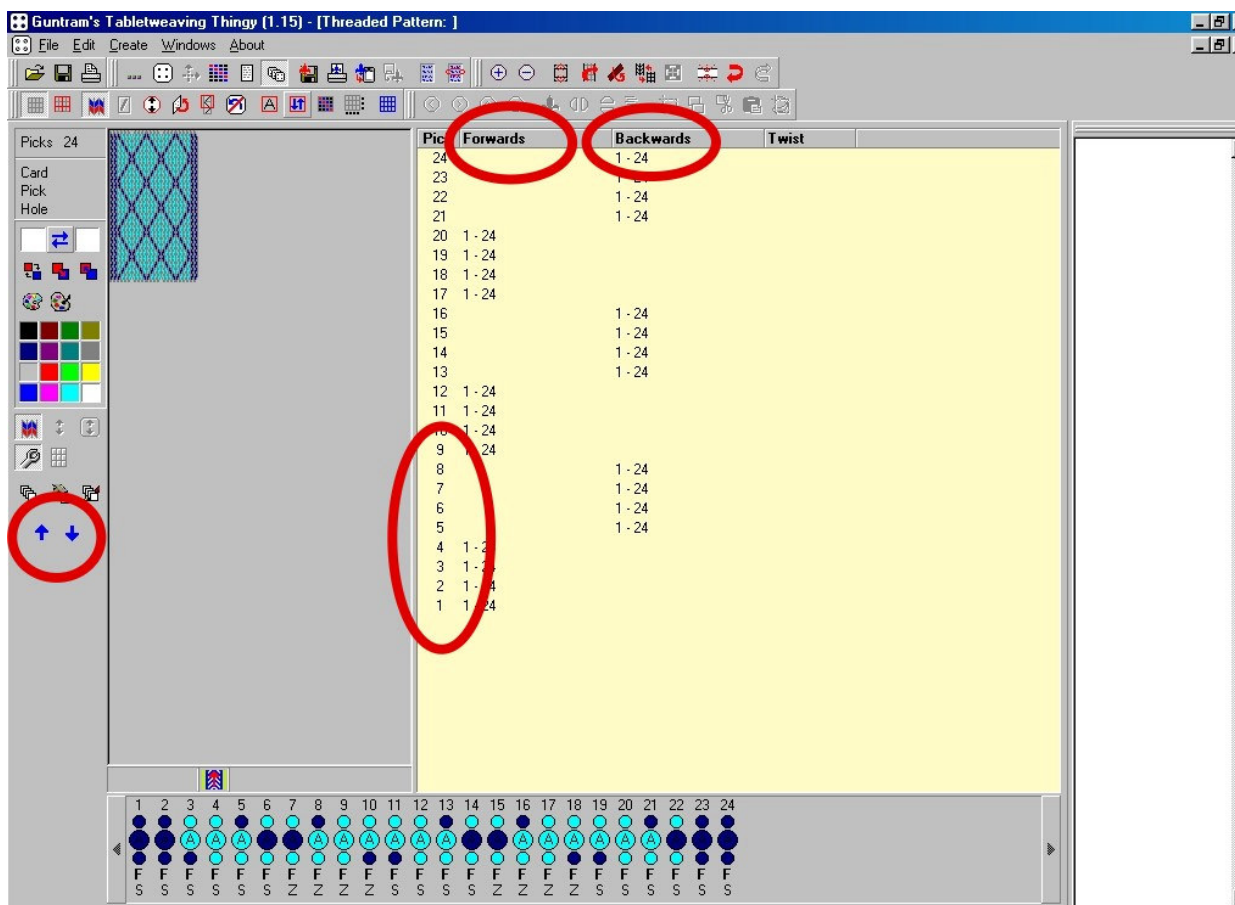


Nachdem alle gewünschten Parameter eingegeben wurden, einfach **Accept** anklicken – dann erscheinen die vorgegeben Musterdaten im Hauptfenster.

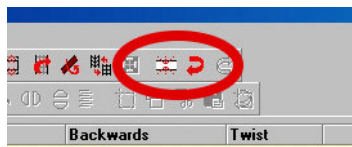
Nun ist natürlich noch nicht viel zu sehen, weil noch keine Drehungen der Brettchen eingegeben wurden. Um das Muster entsprechend der gewünschten Drehungen anzuzeigen, klickt man auf einen der beiden blauen Pfeile (nach oben für vorwärts, nach unten für rückwärts). So entwickelt sich nach jeder virtuellen Drehung das Muster entsprechend.



Man muß also jede Drehung der Brettchen durch einen Klick auf einen Pfeil angeben. Anders kann es ja auch gar nicht funktionieren, da sich das Muster durch jede neue Drehung entwickelt, je nachdem, ob die Brettchen vorwärts oder rückwärts gedreht werden. Das Programm geht übrigens immer von Vierteldrehungen aus. Hier ein Beispiel für einen Drehrhythmus 4 x vorwärts / 4 x rückwärts.

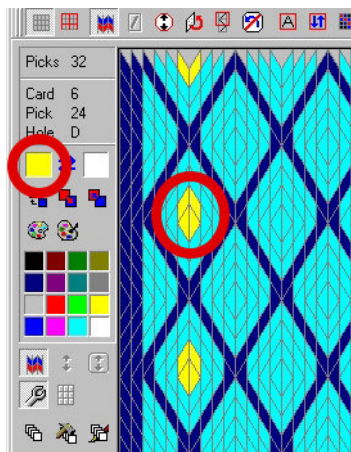


Um die letzte Drehung der Brettchen rückgängig zu machen oder auch alle Drehungen zu löschen gibt es diese beiden Icons, die man hierfür anklicken kann:



Der rote Pfeil heißt, daß die letzte Drehung rückgängig gemacht wird, das Symbol links daneben löscht alle Drehungen, so daß man noch einmal von vorn beginnen kann.

Schließlich kann man an den Farben auch noch Veränderungen vornehmen, indem man das Bild des entstandenen Musters direkt bearbeitet. Hierfür wählt man links im Fenster eine Farbe aus und klickt dann direkt an die Stelle im Muster, die eine andere Farbe erhalten soll:



Wenn eine Farbe aus der Farbpalette angeklickt wurde, erscheint diese weiter oben (siehe Markierung links). Nun erhält jedes "Feld", das man direkt im Muster mit der linken Maustaste anklickt, die markierte Farbe. Es ist auch möglich, mit zwei Farben zu arbeiten. Hierfür steht das andere (derzeit noch weiße Kästchen) zur Verfügung. Dieses ist für die rechte Maustaste reserviert. Die drei "Doppelkästchen" unter den beiden Farbauswahlfeldern dienen dazu Farben auszutauschen, so daß man nicht alle Felder im Muster einzeln bearbeiten muß, wenn man z.B. lieber doch Grün anstatt Blau verwenden möchte.

Wenn man das Symbol der Palette anklickt, kann man übrigens eigene Farbpaletten zusammenstellen.

Hier endet das Tutorial "Erste Schritte mit GTT". Im zweiten Teil wird das Arbeiten mit mehreren Päckchen erklärt werden.