



Die Wirtschaftlichkeit des Punchens

Wieviel Können muss der Puncher investieren, um eine gute Stickdatei zu erhalten. Oder anders gefragt: Wie gut sollte eine Stickdatei gepuncht sein, um zu einem wirtschaftlich guten Ergebnis zu kommen. Frau Stich und Herr Punch geben bei Ihrem Gespräch einige wichtige Anhaltspunkte.

Unterstützt durch Daniela Hutter (Emtrain Sticktechnik und Punctatelier) und Massimo Baezzato (Constitch Stickdesign).

Frau Stich: Hallo Herr Punch, ich hoffe es geht Ihnen gut.

Da wir uns beim letzten Treffen kurz über die Wirtschaftlichkeit des Punchens mit Zeichnungslinien unterhalten haben, hätte ich gleich mal eine generelle Frage dazu. Welche Art von Zeichnung sollte es denn sein,

wenn ich wirtschaftlich punchen will?

Herr Punch: Hallo Frau Stich. Danke, mir geht es gut. Ich hoffe, Ihnen auch.

Das finde ich eine gute Frage. Ich denke, es ist Ihnen bekannt, wie früher – also bis Ende der 80er Jahre – eine Vorlage gepuncht worden ist. Da damals kein Scanner geschweige denn Computer vorhanden waren, ist für jede Vorlage eine technische Handzeichnung angefertigt worden. Auf dieser Zeichnung wurden alle Stiche eingezeichnet, der Puncher musste „Stich für Stich“ das ganze Muster abfahren und so die Stickdaten programmieren. Um diese Art von Zeichnungen anfertigen zu können, war natürlich eine große Portion „Können“ notwendig. Es gibt heute noch einige Puncher, die mit solchen Zeichnungen arbeiten.

Mit Beginn der Ära der PC-gesteuerten Punchsysteme kamen auch Scanner auf den Markt und natürlich auch grafische Softwareprogramme. Ab diesem Zeitpunkt hatten wir die Möglichkeit, eine Vorlage einzuscannen und so auf den Bildschirm zu bringen, um sie dann zu digitalisieren.

Frau Stich: Das war früher bestimmt ganz schön aufwändig. Ich denke aber auch, dass die Puncher bzw. Zeichner von heute ein bisschen

Kreativität und einen Schuss Vorstellungsvermögen besitzen sollten, um die Vorlagen möglichst realistisch darstellen zu können.

Wie genau sollten denn die „elektronischen“ Meisterwerke nun sein? Reicht es aus, die Outlines zu zeichnen? Oder benötigen wir auch die Stichrichtungen und Angaben über die Stichdichte?

Herr Punch: Sagen wir so: je genauer die Vorlage bzw. Zeichnung, desto besser das Ergebnis.

Ich bin der Meinung, dass heute eine gute Vorlage mit sauberen Outlines ausreicht, um ein vernünftiges Stickmuster zu punchen. Die Stichrichtungen bzw. Stichdichten sollte der Puncher bei Bedarf eingeben. Die heutigen Punchsoftwares ähneln mehr einem CAD-System (Computer Aided Design) als dem ursprünglichen Punchsystem. Sie können damit nicht nur punchen, sondern auch zeichnen.

Durch grafische Software wie Corel DRAW oder Adobe Illustrator können Sie heute die Vorlagen sehr gut bearbeiten und saubere Outlines erzeugen.

Frau Stich: Nun ist es aber so, dass ich von den Kunden meist Vorlagen erhalte, die natürlich nicht für den punchtechnischen Bereich erstellt worden sind. Heißt das nun für mich, die Vorla-



Technische Handzeichnung

gen in einem der oben genannten Grafikprogramme zu bearbeiten? Oder ändere ich die möglichen „Fehler“ erst beim Punchen ab? Was ist nun sinnvoller?

Herr Punch: Sehen wir es mal so: zwei Personen – ein Puncher ohne große Kenntnisse von grafischer Software und ein Werbegrafiker ohne große Kenntnisse vom Punchen. Der erste sollte beim Digitalisieren die sogenannten „Fehler“ ausbessern, da er sich mit einer grafischen Software schlecht auskennt und zu lange brauchen würde, um zuerst die Vorlage zu verbessern. Auch hier ist natürlich gewisse Erfahrung gefragt. Der Werbegrafiker sollte lieber die Vorlage erst mit Hilfe seiner Software ausbessern bzw. vektorisieren. Dadurch hat er später saubere Linien und kann damit genauer mit der Punchsoftware arbeiten. Er kann Dateien im EPS-, CMX- oder AI-Format erzeugen, die mittlerweile von sogenannten Autopunch-



Technisches Zeichnen mit einer alten Punchmaschine

Systemen in Stickmuster umgewandelt werden.

Frau Stich: Das heißt also, auf beiden Seiten ist Erfahrung gefragt.

Was genau passiert denn beim Vektorisieren und wie entsteht dann eine gepunchte Datei?

Herr Punch: Das Vektorisieren einer Vorlage kann automatisch oder manuell geschehen. Die automatische Variante ist natürlich die einfachste. Hier allerdings läuft die Vektorisierung der Vorlage mehr oder weniger „unlogisch“ ab. Für den Druck oder Flock mag es im ersten Moment unwichtig sein, nicht aber für die Erstellung einer Stickerei. Dieser Prozess läuft so ähnlich wie das Scannen, sagen wir, von oben nach unten. D.h., die Formen auf der Vorlage werden in willkürlicher Reihenfolge vektorisiert. Eine sogenannte Auto-punch Software erkennt die Vektoren und generiert aus diesen ein Stickmuster. Allerdings genau so willkürlich

in der Reihenfolge. Für ein Stickmuster ist das „tödlich“.

Bei einer manuellen Vektorisierung kann ich den Vorgang besser kontrollieren. So, wie die Zeichnung aufgebaut wird, so wird später die Punchsoftware das Stickprogramm aufbauen.

Frau Stich: O.k. das erscheint mir logisch. Was aber mache ich, wenn die Vektoren beispielsweise keine richtigen Schnitte aufweisen. Ich meine damit, wenn Buchstaben an den falschen Stellen getrennt wurden, so dass die Stickrichtung nicht mehr stimmt. Ist es dann auch sinnvoll, diese Zeichnung einfach als Hintergrund zu verwenden und darauf direkt zu punchen? Oder ändere ich dennoch die Zeichnung ab?

Herr Punch: Hier ist die Entscheidung dem Puncher überlassen.

Nehmen wir an, dass ich als Puncher eine Autopunch-Software und ein herkömmliches Punchsystem besitze. Ich würde zuerst die Vorlage

automatisch umwandeln lassen, dauert meistens einige Sekunden. Stelle ich fest, dass dies meinen Ansprüchen nicht genügt, würde ich die fehlerhaften Stellen ausbessern. Vorausgesetzt, die Auto-Software bietet die Möglichkeit, durch gezielte Werkzeuge das Muster zu editieren, oder die Vorlage als Hintergrund zu importieren, um dann direkt auf dieser Vorlage zu digitalisieren.

Ein Corel- bzw. Adobe-User kann die Vorlage vielleicht schneller mit seiner grafischen Software ausbessern und wieder automatisch umwandeln.

Frau Stich: So wie es aussieht, ist von Fall zu Fall zu entscheiden, welche Variante die richtige und auch die wirtschaftlichere ist. Für mich ist aber sicherlich eines klar, dass das Arbeiten mit Vektorlinien auf alle Fälle komfortabler ist.

Ich möchte mich bei Ihnen bedanken für die wertvollen Tipps. Bis zum nächsten Mal.

Mawy
1/4h
4c

Stick- und Punch-Praxisseminar beim TV-Fachforum

Im Rahmen der Internationalen Fachmesse TV TecStyle Visions (vormals TV Textilveredlung & Promotion) vom 4. bis 6. Februar 2010 in Stuttgart findet wieder das TV-Fachforum mit zahlreichen Praxisseminaren rund um Textildruck, Stick und Beflockung statt. Auch unsere beiden Fachautoren Frau Stich alias Daniela Hutter (Emtrain Sticktechnik & Punchatelier) und Herr Punch alias Massimo Baezzato (ConStitch Stickdesign) werden wieder mit dabei sein.

„Verkaufsstrategie & Preisgestaltung“ lautet das Seminarthema von Daniela Hutter und richtet sich an Puncher und Sticker. Das ca. 45-minütige Seminar findet statt am Donnerstag, den 4. Februar 2010 um 9.30 Uhr sowie am Samstag, den 6. Februar 2010 um 10.45 Uhr.

Massimo Baezzato bietet speziell für Puncher das Seminar „Schriften punchen - Tipps und Tricks vom Profi“ ebenfalls zweimal an, und zwar am Freitag, den 5. Februar 2010 um 10.45 Uhr sowie am Samstag, den 6. Februar 2010 um 9.30 Uhr.

Weitere Seminare rund um die Stickerei werden von den Referentinnen Bonnie Nielsen (Madeira) und Barbara Stümer (TexDesign) angeboten.

Programm und Anmeldung unter www.tecstyle-visions.com

(Menü „Rahmenprogramm“)