

Was kann Corel DRAWings, und wo sind die Grenzen?

Über Punch- oder Digitalisierungssoftware für die Stickereiindustrie zu schreiben, ist ein leidiges Thema. Zunächst einmal muss jeder Interessent, der sich so eine Software anschaut, auf Gedeih und Verderben glauben, was ihm der Verkäufer erzählt: Denn: Was die Software wirklich kann, weiß man oftmals erst nach mehreren Monaten, in denen man sich mit der Software beschäftigt hat. Nichts anderes ist es bezüglich der Diskussion um Corel DRAWings: Ist das nun eine „echte“ Punchsoftware oder „nur“ eine Punchhilfe? Der Punchprofi Massimo Baezzato vom Unternehmen ConStitch Stickdesign besuchte die TVP zum Redaktionsgespräch über Corel DRAWings.

Seit mehr als 25 Jahren ist Massimo Baezzato mittlerweile in der Stickereiindustrie tätig und gilt als ein Experte in Sachen Punchsoftware und Erstellung von Stickprogrammen. Jahrelang war er in die Entwicklung der Wings-Software des griechischen Herstellers Wings Systems involviert und organisiert heute den Vertrieb und die Schulung für Wings in Deutschland, Österreich und die Schweiz.

Corel DRAWings ist das jüngste Produkt, das von Wings Systems in Zusam-

menarbeit mit dem Softwarekonzern Corel entwickelt wurde. Genau genommen handelt es sich dabei um die ganz normale, in der Grafikbranche gängige Software Corel DRAW, die für die vektorbasierte Stickerei um das Stickereimodul DRAWstitch von Wings Systems erweitert wurde. In der Softwarelösung Corel DRAWings X3 werden beide Programme zusätzlich mit Wings' Modular Basic, dem Basisprogramm des modular aufgebauten Punchsystems Wings' Modular, angeboten.

Doch wofür eignet sich nun Corel DRAWings, das laut Corel eine „komplette und einfache zu bedienende Lösung“ darstellt. Baezzato: „Für Logos und einfache Schriften ist Corel DRAWings eine ideale Punchhilfe, mit der eine Vektorbasierte Vorlage in eine Stickdatei umgewandelt und ausgegeben werden kann, Stiche verbessert werden können oder Stickmuster grob für eine Kalkulation berechnet werden können.“ Wenn Profipuncher das Programm als Spielzeug diffamieren, dann kann Baezzato das so nicht stehen lassen: „Corel ist ein sehr bekanntes und weit verbreitetes Programm, das es ermöglicht, auf einfache Weise Vektoren zu erstellen.“ Als geradezu

ideal betrachtet Baezzato das Programm in der X3-Version in Kombination mit dem Digitizing-Modul von Wings Systems. Damit stehe dem Sticker dann bereits ein sehr gutes und günstiges Punchsystem zur Verfügung, das die volle Kontrolle über das Muster erlaube.

Corel DRAWings kennt das Prinzip der Stickerei nicht

Doch aufgepasst: Wer ausschließlich mit Corel DRAWings, der Kombination aus CorelDRAW und DRAWstitch arbeitet, kann damit

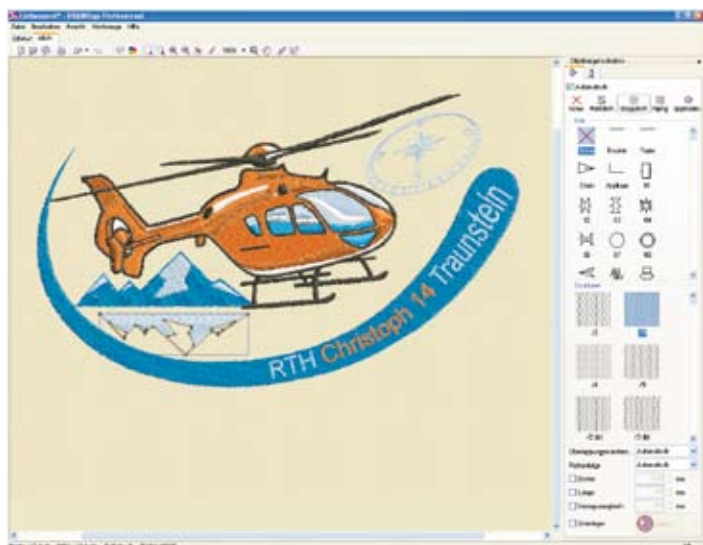
zwar vollautomatische Punchdaten erstellen, aber noch keine Punchdaten editieren. Die Editierung der Vektoren kann nur in Corel DRAW geschehen und muss jedes Mal neu generiert werden. „Ein Auto-Punchsystem ist niemals in der Lage, ein Stickmuster in der Reihenfolge aufzubauen, wie dies ein Profipuncher tun würde“, erklärt Massimo Baezzato, und fährt fort: „Mit solch einem System wie Corel DRAWings kann ich sehr einfach aus Vektoren Punchdaten erstellen, die zunächst einmal noch keinen richtigen Aufbau

Corel DRAWings in Kombination mit Wings Modular DIGITIZING

Als eine sinnvolle Lösung sieht Massimo Baezzato vom Unternehmen ConStitch die Kombination aus Corel DRAWings und Wings' Modular DIGITIZING. Während Corel DRAWings eine ideale Punchhilfe zum Erstellen von Punchdaten aus Vektoren ist, können diese Daten im Wings-eigenen Stickformat .NGS gespeichert bzw. direkt in Wings Modular importiert werden. Dort lassen sich die Punchdaten je nach Ausbaustufe des modularen Punchsystems weiter verarbeiten (Wings Module DIGITIZING und DIGITIZING Plus). So können z.B. die Stickrichtungen, die Knotenpunkte, Dichte/Stichlänge und Unterlagen und die Sticharten geändert werden. Zusätzlich kann auf die herkömmliche Weise gepuncht werden, falls Teile nicht richtig generiert worden sind. Alle 21 Module von Wings Modular sind nicht erforderlich, um professionell arbeiten zu können, wie Massimo Baezzato weiß. Die wichtigsten Module zum Editieren und Digitalisieren sowie die eine oder andere Spezialität reichen aus, um ein vollwertiges Punchsystem zu haben. Bei der Stuttgarter Fachmesse TV Textilveredlung & Promotion vom 25. bis 27. Januar 2008 steht Massimo Baezzato am Stand der Firma Gunold GmbH als Mitaussteller den Besuchern Rede und Antwort.

ConStitch Stickdesign

TV-Stand: 3B39



Eine vektorisierte Datei, geöffnet in Corel DRAWings

haben. Die Stickreihenfolge beginnend bei der Grundfläche über die großen Flächen bis hin zu den Feinheiten kann das Programm nicht selbst errechnen, es sei denn, man hat den Aufbau bereits bei der Herstellung der Vektordaten berücksichtigt.“

Die Verfahrensweise in der Herstellung einer Stick-

datei mit Corel DRAWings ist relativ einfach. Zunächst wird eine Vektordatei erstellt oder geöffnet. Im zweiten Schritt wählt der Anwender einen Grundstoff (z.B. Fleece oder Jeans.). Im nächsten Schritt wird eine Grundfarbe ausgewählt. Und mit einem weiteren Klick ist das Motiv fertig gepuncht. Je nach

Stickmaschine kann diese Datei nun z.B. im gängigen .dst-Format ausgegeben werden, jedoch nur als Stickdaten, und nicht als weiterverarbeitbare Punchdatei für ein anderes Punchprogramm. „Die Daten von Corel DRAWings lassen sich nur als Stickdaten ausgeben oder eben als Punchdaten ausschließlich für die Software Wings Modular & Wings eX-Perience“, so Baezzato.

Zum Editieren der Stickdatei öffnet sich bei Anwendern des Pakets Corel DRAWings X3 nun automatisch das Programm Wings' Modular Basic.

Einflussgenommen werden kann noch auf Unterlagen, Dichte, Stichlänge und Kompensation/Verzugsausgleich. Auch die Stichrichtungen und die Sektionsaufteilung können verbessert werden. Doch hinsichtlich der Stick-

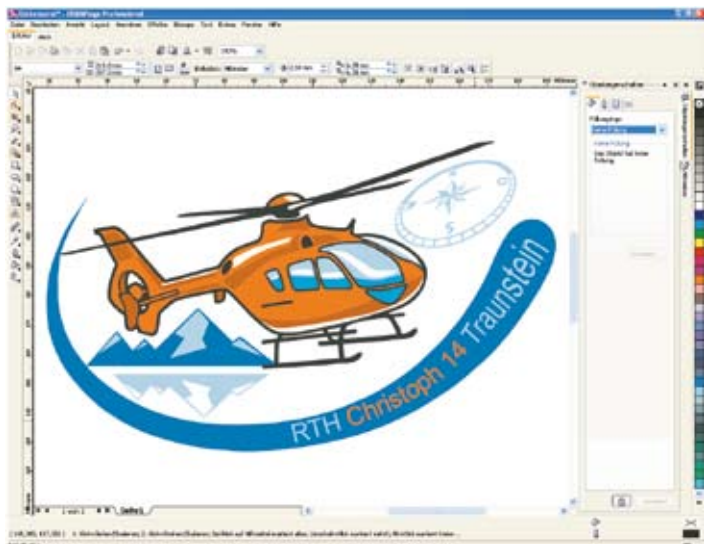
Tshirt Quick Press 1/4

Fachseminare

Im Rahmen des TV-Fachforums bei der Stuttgarter Fachmesse TV Textilveredlung & Promotion vom 25. bis 27. Januar 2008 führt Massimo Baezzato täglich um 9.40 Uhr zusammen mit Daniela Hutter (Emtrain Sticktechnik & Punchatelier) ein Fachseminar rund um das Punchen durch. An den Messetagen Freitag und Sonntag steht das Seminar „Stickerei: Von der Vorlage zum Stickmuster“ für Anfänger auf dem Programm. Der Samstag ist den fortgeschrittenen Stickprogrammherstellern vorbehalten. Das Thema lautet dann: „Stickerei: Umsetzung von Schriften“. Eine verbindliche Anmeldung ist möglich unter www.tv-textilmesse.de. Die Schutzgebühr pro Seminar und Teilnehmer beträgt Euro 15,-.

Praxis

P



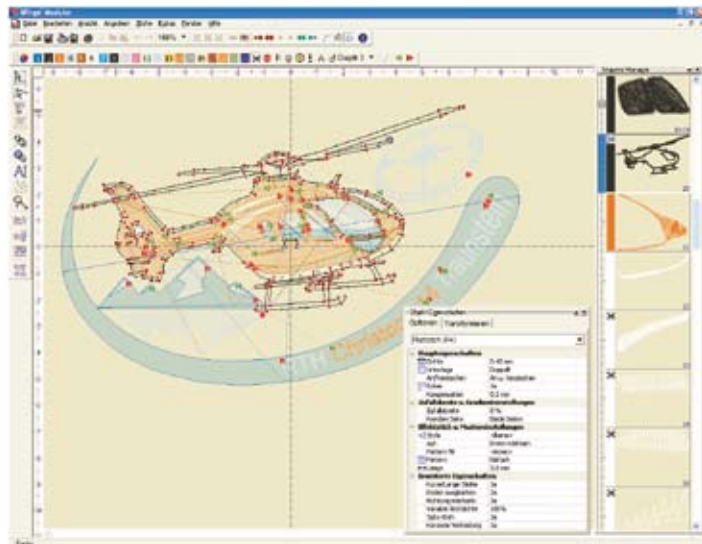
Die Sticksimulation zeigt, wie das Motiv nach dem automatischen Punchen durch Corel DRAWings aussieht

reihenfolge wird auch hier das Muster noch „unlogisch“ aufgebaut. Dieses kann mit Hilfe von Wings Modular BASIC geändert werden. „Für eine einfache Schrift oder ein einfaches Logo ist dieses System ideal zum Erstellen der Stickdatei. Ist das Ergebnis

jedoch nicht zufriedenstellend bzw. muss das Motiv zu stark im Nachhinein bearbeitet werden, dann überlege ich mir, ob ich das Stickprogramm doch lieber direkt mit dem Punchsystem Wings Modular Digitizing punchen soll“, so der erfahrene Puncher.



Massimo Baezzato



Mit Wings Modular lassen sich die Daten weiterverarbeiten

Eine Zusatzfunktion: Corel DRAWings kann auch eine Stickdatei (DST Datei) in eine vektorisierte Vorlage umwandeln – also der umgekehrte Weg, ideal für Druckbetriebe!

Der große Unterschied

Wie sehr sich die Punchergebnisse bei einem sehr schwierigen Motiv (Härtefall) unterscheiden, zeigt Massimo Baezzato am Beispiel eines Hundekopfs. Auch Corel DRAWings, das den Hundekopf zunächst vektorisiert und dann automatisch berechnet kommt zu einem Ergebnis, das sich auf der Stickmaschine aber nicht besonders gut sticken ließe, ist sich Baezzato sicher. Der Test zeigt es: Das automatisch erstellte Stickprogramm weist

270 Blöcke (Stickbereiche), rund 80 Fadenschneider und 24.000 Stiche auf. Auf der Maschine würde es 90 Minuten laufen. Unproduktiv!

Massimo Baezzato hält mit seinem selbst gepunchten Stickprogramm dagegen: 39 Blöcke, 5 Fadenschneider und 7.700 Stiche. Die Maschinenlaufzeit: 20 Minuten. Was letztlich schön ist, ist natürlich Geschmacksache, aber Baezzatos Motiv gewinnt auch hinsichtlich der Ästhetik.

Das Beispiel des Hundes zeigt, was eigentlich den Beruf des Punchers ausmacht. Wer ein Stickprogramm erstellt, interpretiert zugleich ein Bild und entscheidet, worauf es stilistisch ankommt. Das kann keine Auto-Software!

www.constitch.com