

## Ihre ersten Schritte als Puncher

Die Entwicklung der Stickerei-Software schreitet, ebenso wie die der Computer-Hardware, unaufhaltsam voran. Das Punchen ist wesentlich schneller und einfacher geworden, insbesondere was die Dateneingabe und -editierung angeht. Der neueste Schrei sind automatische Punchsysteme. Wie von Zauberhand werden importierte Bilder vom Scanner oder Grafikdateien mit ein paar Klicks hier und da – Simsalabim! – in Stichdaten umgewandelt. Oder etwa doch nicht? Ein Beitrag von Bonnie Nielsen.

Dies hängt im wesentlichen von der Qualität und Komplexität der Bilddaten ab und natürlich vom Qualitätsanspruch von Puncher und Kunden. In den meisten Fällen müssen noch Veränderungen und Korrekturen vorgenommen werden. Kann also der Puncher durch solch ein System ersetzt werden? Lassen Sie sich nichts vormachen!

Gerade Anfänger erkennen oft nicht den Unterschied zwischen gedrucktem Bild oder Clipart einerseits und Stickerei andererseits. Die Drei-Dimensionalität von Stickerei macht es nötig, den Stickablauf genau zu planen.

Die Stichlängen sind begrenzt, und die Zahl der Stiche ist ein wichtiger Preisfaktor bei der Herstellung. Stickerei erfordert die Reduktion des Motivs auf die wesentlichen Flächen und Konturen. Andererseits bietet das Garn durch seinen Glanz sowie der kreative Einsatz der Einstiche und Stickrichtungen viel mehr Möglichkeiten, eine Fläche zu gestalten, als es mit Farbe allein möglich ist.

Zurzeit kann nichts den erfahrenen Puncher tatsächlich ersetzen, auch bei der Anwendung von Autopunch-Systemen ist ein Basiswissen über

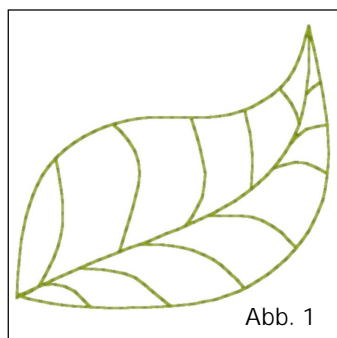


Abb. 1

Stickerei nötig. Erst wenn Ihnen dieses in Fleisch und Blut übergegangen ist, können Sie Qualität in einer vernünftigen Zeit produzieren. Und mit einem gewissen Grundwissen werden Sie auch besser in der Lage sein, aus der Vielzahl von Punchsystemen auf dem

Markt dasjenige herauszufinden, das Ihre Bedürfnisse am ehesten erfüllt.

Einer der besten Wege, mit dem Punchen zu beginnen, ist es, eine Stickmaschine zu bedienen oder zumindest, dabei zuzusehen. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, nachzuvollziehen, wie der Puncher denkt, denn jede Bewegung der Maschine, jeder Fadenschneider und Farbwechsel sind vom Puncher geplant.

Man lernt dabei nicht nur, wie eine Stickmaschine mit all ihren verschiedenen Funktionen arbeitet, sondern auch, wie Faden und Stoff sich miteinander verhalten und wie der Stoff sich durch das Besticken verziehen kann. Hier können Sie selber erfahren, wie ein gepunchtes Muster auf der Maschine laufen sollte.

Der nächste Schritt ist es dann, die verschiedenen Sticharten mit ihren Namen zu lernen und wie sie sinnvoll eingesetzt werden können. Das Wissen der Fachbegriffe ist wichtig, um mit anderen, besonders dem Maschinen-Personal, kommunizieren zu können. Es gibt drei Haupt-Sticharten:

### Stepp-Linien

Diese Stichart wird auch Reihstich genannt, eine ein-

fache Reihe von Stichen. (Abb. 1).

### Platt- oder Satin-Stiche

Mit diesen Stichen werden schmale Flächen durch einzelne, dicht nebeneinander liegende Stiche gefüllt werden. (Abb. 2).

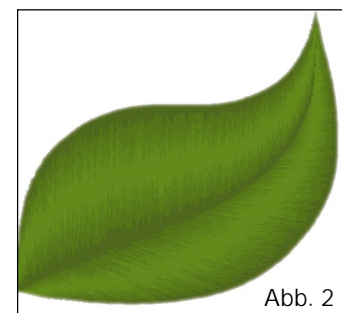


Abb. 2

### Füllstiche oder Steppflächen

Dabei wird die Fläche mit eng aneinanderliegenden Stepplinien dicht gefüllt. Die Einstichpunkte liegen in bestimmten Abständen und Winkeln zueinander und bilden so rhythmische oder irreguläre Füllmuster (Abb. 3).

Alle anderen existierenden Sticharten haben sich letztlich aus diesen drei Grundtypen entwickelt.

Bevor Sie nun anfangen, ein Muster zu punchen, sollten Sie die folgenden Informationen bei Ihrem Kunden erfragen:

Welche Art von Kleidungsstück wird bestickt:

Oberbekleidung, Kappen, Taschen...?

Das verwendete Stoffmaterial bestimmt die Menge und Art der Unterlegerstiche, aber auch die spätere Nutzung der Kleidungsstücke muss berücksichtigt werden. So ist zum Beispiel zu beachten, dass Muster auf Jackenrücken oder Taschen stärker beansprucht werden. Sie haben mehr Kontakt mit anderen Gegenständen wie Stuhllehnen, Wänden oder Ähnliches. Deswegen dürfen die Stiche auf keinen Fall so lang sein, dass man damit irgendwo hängen bleiben kann und sich womöglich das ganze Muster auflöst. Um haltbare Stickerei zu erzeugen sollte die Stichlänge 5 bis 7 mm nicht übersteigen. Plattstiche müssen dann gegebenenfalls durch Steppflächen ersetzt werden.

Soll das Muster auf eine Kappe gestickt werden, so muss es jeweils von der Mitte nach außen gestickt werden, da sich die rund eingespannten Kappen sonst zu stark verziehen. Außerdem muss bei einer 6-Panel Kappe die vordere Mittelnaht besonders beachtet werden, damit die Stiche nicht in der Naht verschwinden. Übrigens: Mit den Besonderheiten des Punchens auf Kappen wird sich einer der nächsten Ausgaben dieser Serie befassen.

Wie groß möchte der Kunde das Muster haben oder besser, wie groß sollte es sein?

Häufig kann das Muster nicht in allen Teilen in der Originalgröße gestickt werden. Oft sind Schriften zu klein oder zu dünn oder das Muster hat zu viele kleine De-

tails für die gewünschte Mustergröße. Eine enge Zusammenarbeit mit ihrem Kunden ist auf jeden Fall nötig,

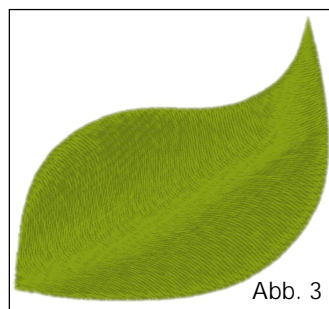


Abb. 3

um mit diesem abzusprechen, was möglich ist und was nicht.

Wie viele Farben soll das Muster haben?

Je mehr Farben das Muster hat, umso länger dauert das Einrichten der Stickmaschine. Hat das Muster gar mehr Farben als die Stickmaschine Nadeln, so muss während des Stickprozesses umgefädelt werden. Da dies äußerst zeitaufwendig in der Produktion ist, sollten Sie sich vorher über die Art der verwendeten Stickmaschine vergewissern und gegebenenfalls nach Wegen suchen, zusätzliche Farben zu vermeiden. Nutzen Sie die verschiedenen Farbschattierungen aus, die das Garn hat, wenn es in verschiedenen

Richtungen verstickt wird oder übersticken Sie eine Fläche mit einer zweiten Farbe mit lockerer Dichte, um einen neuen Farbton zu erzeugen.

Hat die Maschine eine automatische Fadenschneideeinrichtung?

Die meisten Maschinen verfügen über eine solche, aber es ist immer besser, Fadenschneider und überflüssige Farbwechsel zu vermeiden, da diese die Produktion deutlich verlangsamen.

Wenn diese Fragen geklärt sind, liegen die Grundparameter des Musters wie Größe, Farbanzahl, Stoff- und Garnart fest und Sie können mit dem Punchen beginnen. Auch hier müssen einige grundlegende Dinge beachtet werden. Die Parameter Ihres Punchsystems wie Dichte, Überlappung, Verzugsausgleich müssen richtig eingestellt werden.

Wie Sie dies am Besten tun, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe dieser Serie.

**GIS Gesellschaft für Informatik und Steuerung mbH**

**Fax: (0 70 26)6 06 66**

**www.gis-net.de**

## Die Autorin Bonnie Nielsen:

Bonnie Nielsen arbeitet seit 1985 in der Stickereibranche, zunächst als Zeichnerin in einem großen Punchatelier, später als Puncherin und Trainerin bei ZSK USA. Im Moment arbeitet sie als Designerin, Puncherin und Beraterin bei der Softwarefirma GIS in Deutschland. Sie ist eine der innovativsten und kreativsten Puncherinnen und führt in der Artikelserie in die Grundlagen des Punchens ein.