Software für die Stickerei: Worauf kommt es bei der Auswahl an?

Ein Beitrag von Bonnie Nielsen (Stickerei-Expertin bei Amann)

Die Stickerei-Branche lässt sich in drei Zweige gliedern: Den Hobby-/Einsteigerbereich, semi-professionelle Anwender und die Fachindustrie. In den letzten Jahren ist es in diesen drei Geschäftszweigen zu Überschneidungen gekommen, allerdings gibt es immer noch große Unterschiede zwischen den verschiedenen Anwendungsniveaus.



Wenn Sie den Kauf von Punchsoftware erwägen, müssen Sie zuerst festlegen, was Sie tun wollen: Sind Sie als Einsteiger zuhause, im Hobbybereich, tätig, gibt es kleine Software-Pakete, die sich mit einer geeigneten Stickmaschine verbinden lassen. Diesen Teil der Stickerei-Branche finde ich sehr interessant, die Leute, die ich kennenlernen durfte, sind meist kreativ, experimentierfreudig und lernbegierig.

Geeignete Software für den Einsteigerbereich sind günstige Basissysteme, mit denen sich Standard-Monogramme und Stickmuster erstellen lassen. Als nächste Stufe folgt automatische Punchsoftware, diese Systeme können mit ein paar Clicks automatisch Stickdaten produzieren. Das Einzige, was der Anwender tun muss, ist eine Grafik-Datei der Vorlage zu importieren. Die Software erkennt dann die Design-Elemente sowie die Farben und wandelt die Grafik automatisch in die Stichdaten der Stickerei um. Nicht alle automatischen Punch-Programme sind gleich. Einige besitzen Funktionen, die dem Nutzer ein höheres Maß an Kontrolle über die Stick-Reihenfolge, eine begrenzte Auswahl an Sticharten sowie Optionen zur Bearbeitung der Stickrichtung geben. Diese Art von Software kann bislang allerdings keine hochqualitative Stickerei erzeugen. Man sollte sich bewusst sein, dass möglicherweise zeitintensive Nachbearbeitungen des Designs anfallen, falls die Software über eine Bearbeitungsoption verfügt.

Lösungen für semi-professionelle Anwender liegen zwischen den beiden grundlegenden Software-Typen und professionellen Punch-Programmen. In diesem Bereich beobachte ich die größte Unsicherheit in der Branche. Die meisten Leute, die ins Stickerei-Business einsteigen, starten mit einer semi-professionellen Maschine und der mitgelieferten Punchsoftware. Das ist keine schlechte Art anzufangen. Ich kenne viele Puncher, die auf diese Weise eingestiegen sind, im Laufe der Zeit zu einem professionelleren Punchprogramm gewechselt sind und ihre Maschinen aufgerüstet haben.

Am Anfang kostet die Lernphase Geld. Ich empfehle jedem Einsteiger, sich Zeit zu nehmen und die unterschiedlichen Systeme zu vergleichen. Auf dem Markt gibt es Punchsoftware, die verschiedene Level für Anfänger und Profis bietet. So ist es möglich, bei der gleichen Software-Marke zu bleiben und zu „upgraden“. Dieses Vorgehen kommt Nutzern entgegen, die sich schrittweise weiterbilden und nach und nach Erfahrungen sammeln, die sie für die nächste Stufe in der Maschinenstickerei brauchen, ohne dass sie gleich von einem großen, professi-

ANVIL®

ANVIL.EU



ANVIL UNISEX LIGHT TERRY KOLLEKTION

DER GEKÄMMTE, RINGGESPONNENE BAUMWOLL-POLYESTER-MIX BIETET ULTRA-WEICHEN TRAGEKOMFORT MIT MODISCH, LEICHT BETONENDER SILHOUETTE. DIE LEICHTE, ZWISCHEN T-SHIRT UND SWEATSHIRT LIEGENDE, STOFFQUALITÄT ÜBERZEUGT IN 6 FARBEN IN DEN GRÖSSEN XS-3XL.



Bonnie Nielsen (Foto: privat)

onellen System überfordert werden.

Einige Anwender müssen auch die Geldfrage berücksichtigen und darauf achten, was sie sich leisten können. Die Kosten für den semi-professionellen Einstieg lassen sich mit 3.000 Euro beziffern. Für eine Spitzen-Lösung, je nach Branche und gewünschten Optionen fallen rund 9.000 Euro an.

Was ist der Unterschied zwischen den Systemen?

Er liegt im Grad der Kontrolle, die der Benutzer über die Stichparameter hat. Je mehr Kontrollmöglichkeiten, desto mehr Einfluss hat der Benutzer auf die Stichdaten, um Qualitäts-Stichdaten zu erzeugen. Top-Systeme können vieles automatisch erledigen, der Unterschied liegt in den Einflussmöglichkeiten des Benutzers auf das Stickergebnis. Letztendlich ist es am besten, mit mehreren Fachleuten zu sprechen, um sicher zu gehen, was Sie wirklich für Ihr Erfahrungs-Level brauchen und was Ihr Ziel ist.

Die Frage, die mir am häufigsten gestellt wird, ist, welche Software ich am besten finde. Ich habe hierzu meine Meinung, aber man muss bedenken: Was ich für die beste Lösung halte, ist nicht die beste für jeden. Ich habe gelernt, dass die Auswahl auch eine Frage des Geschmacks ist, eine persönliche Entscheidung, die jeder Nutzer für sich treffen muss. Es ist gut, sich verschiedene Top-Software anzuschauen und zu sehen, wie sie funktioniert. Obwohl manche Software sehr ähnlich ist, gibt es dennoch Unterschiede.

Grafik-Software ist zu einem Werkzeug geworden, um Vektordateien aufzubereiten. Der Anwender kann Teile des Designs bearbeiten, beispielsweise Bereiche, die sich überlappen sollen. Auch die Reduzierung von Vektorlinien oder Punkten, die auf der Vektorlinie liegen, beeinflussen die Konturen. Möglich ist es auch, Punkte zu verschieben, hinzuzufügen, Kurven zu glätten, Ecken zu bearbeiten oder gerade Linien zu erstellen. Dies spart Zeit und verbessert die erzeugten Stichdaten. Es empfiehlt sich, Punchsysteme auszuwählen, die bereits mit der Software verbunden sind, mit der Sie Ihre Druck-Designs erstellen. Wenn nicht, prüfen Sie, ob die Punchsoftware diese Vektordateien lesen kann. Nicht alle Punchsoftware-Unternehmen kooperieren mit anderen Grafik-Software-Unternehmen. Ist dies der Fall, haben sie eigene Zeichnungssysteme entwickelt, die in die Punchsoftware integriert sind. Hier kann der Anwender eine Zeichnung mit Vektorlinien erstellen und die Vektoren aus einer anderen Quelle bearbeiten. Diese Vektorlinien beschleunigen die Zeit zum Punchen, sie sorgen für schnelleres Erzeugen der Stichdaten. Vektordaten sind die „saubersten" Grafikformate, die ein Puncher von einem Kunden erhalten kann. Mit BitMap, JPG oder GIF zu arbeiten, ist für einen Punch-Neuling schwieriger, da die Auflösungen der Vorlagen mindestens 300 dpi betragen müssen, um ein gutes Ergebnis zu erzielen.

Ins Lernen investieren

Ein anderer, sehr wichtiger Faktor ist das Thema „Schulung". Fragen, die in Bezug auf die Software gestellt werde müssen, sind: Wie lange dauert das Training? Gibt es Online-Schulungen? Wie hoch sind die Kosten für den Support? Wer sind die Ansprechpartner, falls es Probleme gibt?

Auch wenn Sie sich eine Top-Software anschaffen: Um gute Ergebnisse zu erzielen, müssen Sie sie wirklich beherrschen und praktische Erfahrungen mit ihr sammeln. Punchen ist nicht in wenigen Wochen zu erlernen, es braucht Zeit – bei gutem Training etwa drei Jahre. Investieren Sie in Schulungen, in die Zeit zum Üben, lernen Sie aus Ihren Fehlern.

Wo lässt sich Punchen erlernen? Ein sehr guter Lehrer, einer der letzten Fachleute, die in den 1980er-Jahren ausgebildet wurden, ist Massimo Baezzato von Con Stitch Stickdesign. Er hat eine Online-Punch-Schule gegründet, die sehr flexibel ist. Sie können von seiner Erfahrung profitieren, egal welche Software Sie verwenden. Weitere Punch-Seminare werden über die Akademie für Textilveredlung angeboten. Sie bieten nicht nur die Gelegenheit, sich zu informieren, sondern auch die Chance, mit anderen Punchern ins Gespräch zu kommen.

Eingehend behandelt habe ich das Thema in meinem Buch „Punchen – Kreatives Erstellen von Stickdesigns", erhältlich im Online-Shop des Verlagshaus Gruber.
shop.verlagshaus-gruber.de

