

**Zeitschrift:** Mitteilungen über Textilindustrie : schweizerische Fachschrift für die gesamte Textilindustrie

**Herausgeber:** Verein Ehemaliger Textilfachschüler Zürich und Angehöriger der Textilindustrie

**Band:** 6 (1899)

**Heft:** 9

**Artikel:** Elektrische Levirvorrichtung für Kartenschlagmaschinen

**Autor:** [s.n.]

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-628855>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 02.04.2025

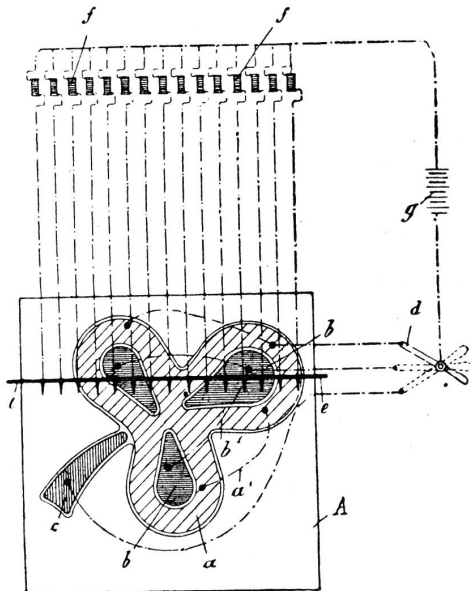
**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

erwähnt und gerade dies ist für unsere Industrie ein Punkt von besonderer Wichtigkeit. (Schluss folgt.)



### Elektrische Levirvorrichtung für Kartenschlagmaschinen.

Bei den bisher bekannten elektrischen Levirvorrichtungen werden metallische carrirte Karten verwendet, auf welchen bestimmte Quadrate mit isolirender Farbe bestrichen sind. Bewegt man den mit isolirten Zähnen versehenen Kamm über die Karte und lässt den Strom hindurchgehen, welcher die Nadeln der Kartenschlagmaschine bethätigt, so wird man auf einer Karte den ganzen vom Kamm berührten Theil des Musters durchlochen. Mit einer solchen Karte kann man aber nur einen einzigen aus einem Schuss und einem Grund bestehenden Effect erhalten, indem der Schuss dem metallischen und der Grund dem isolirten Theile der Karte (oder umgekehrt) entspricht. Man erhält damit beispielsweise Muster, die aus einer schwarzen Kette und einem weissen Schuss oder umgekehrt bestehen.



Die meisten Muster aber bestehen aus verschiedenen Effecten und benöthigen demzufolge in einer einzigen Stellung des Kammes besondere Karten der Kartenschlagmaschine für jede verschiedene Farbe oder Bindung.

Mittels dieser Erfindung werden diese verschiedenen Effecte auf einer einzigen Metallkarte vereinigt und dennoch getrennt von einander auf die Karten-

schlagmaschine übertragen, so dass man nacheinander die verschiedenen Karten diesen verschiedenen Effecten entsprechend durchlocht.

Das Muster besteht aus einem Blatte aus drei verschiedenen Farben, z. B. a rot, b blau und c gelb. Die Umrisse desselben werden in bedeutend vergrössertem Maassstabe auf die Metallkarte A gezeichnet. Sodann hebt man längs dieser Contouren mit einem Stichel einen schmalen Streifen des Metalles aus, damit die, den verschiedenen Farben entsprechenden Zonen durch die nicht leitende Unterlagplatte von einander isolirt werden.

Die Zonen von gleicher Farbe werden durch Drähte oder dergl. a' b', welche unterhalb der Karte laufen, mit einander verbunden und mit je einem Kontakt des Umschalters d in Verbindung gebracht.

Andererseits sind die voneinander isolirten Zähne des Kammes e mit den Elektromagneten f der Kartenschlagmaschine verbunden. Diese wieder stehen durch eine gemeinsame Leitung mit der Batterie g in Verbindung, deren anderer Pol mit dem Umschalter d verbunden ist.

Steht der Umschalter beispielsweise auf dem der Zone a entsprechenden Contacte, so wird der Strom nur durch diejenigen Zähne des Kammes gehen, welche auf der Zone a aufliegen. Die Elektromagnete, welche der roten Farbe entsprechen, werden bethätigt und wirken auf die Nadeln der Kartenschlagmaschine ein.

Beim Herstellen der Karten verfährt man folgendermaassen:

Nachdem man in die Kartenschlagmaschine eine Karte eingelegt hat, welche für den roten Schuss bestimmt ist, stellt man den Umschalter auf den Contact der Zone a, um diese Karte zu durchlochen. Dann legt man, ohne die Stellung des Kammes zu verändern, die für den blauen Schuss bestimmte Karte in die Kartenschlagmaschine und stellt den Umschalter auf den Contact b, um diese Karten zu durchlochen. Endlich legt man, immer noch ohne die Stellung des Kammes zu verändern, die für die gelbe Farbe bestimmte Karte in die Maschine und durchlocht dieselbe, indem man den Umschalter auf den Contact c stellt.

Für den folgenden Schlag verschiebt man den Kamm e auf der Metallkarte A (oder umgekehrt) um so viel, als die Entfernung zweier Schüsse beträgt, und wiederholt dann denselben Vorgang.

