



Die Punchsoftware für PC's

ZSK Stickmaschinen GmbH
Magdeburger Str. 38-40 · D-47800 Krefeld · Postfach 4180 · D-47731 Krefeld
Tel.: +49 (0) 2151 – 44 40 · Fax +49 (0) 2151 – 44 41 70
<http://www.zsk.com> · e-mail: atelier@zsk.de

Copyright

D

Das Handbuch enthält eigentumsrechtlich geschützte Informationen, die dem Urheberrecht unterliegen. Weitergabe sowie Vervielfältigung dieser Unterlage, Verwertung und Mitteilung ihres Inhalts sind nicht gestattet, soweit nicht ausdrücklich zugestanden. Zuwiderhandlungen verpflichten zu Schadenersatz. Alle Rechte für den Fall der Patenterteilung oder Gebrauchsmuster-Eintragung vorbehalten.

Nutzung und Vervielfältigung der Software sind nur im Rahmen des Kaufvertrages gestattet, der der Lieferung zugrunde liegt.

Somit ist das Kopieren der Software auf Festplatte, Diskette, Band oder einen anderen Datenträger, außer zum Zweck der Datensicherung oder der Archivierung, gesetzwidrig. Das gilt auch für die Software, die von uns zum Zweck des Software-Austausches zu einem späteren Zeitpunkt nachgeliefert wird.

© ZSK Stickmaschinen GmbH

Alle Rechte vorbehalten

GB

This handbook contains proprietary information which is protected by copyright.

Copying of this document, and giving it to others and the use or communication of the contents thereof, are forbidden without express authority. Offenders are liable to the payment of damages. All rights are reserved in the event of the grant of a patent or the registration of a utility model or design.

Utilization and duplication of the software are permitted only within the framework of the purchase contract on which the delivery is based.

It is therefore illegal to copy the software onto hard disk, diskette, tape or other medium except for data security or filing purposes. This also applies to exchange software delivered by us at a later date.

© ZSK Stickmaschinen GmbH

All rights reserved

I

Il manuale contiene informazioni protette dal diritto di proprietà che sottostanno al diritto d'autore.

Non è permesso consegnare a terzi o riprodurre questo documento, nè utilizzarne il contenuto o renderlo comunque noto a terzi senza la nostra autorizzazione esplicita. Ogni infrazione comporta il risarcimento dei danni subiti. E' fatta riserva di tutti i diritti derivanti da brevetti o modelli.

L'uso e la riproduzione del software sono permessi nel quadro del contratto d'acquisto che è alla base della consegna.

In tal modo la copiatura del software su disco rigido, dischetto, nastro o altro supporto di dati è illegale, eccetto che allo scopo della memorizzazione dei dati o dell'archiviazione. Ciò vale anche per il software che viene da noi fornito in un secondo tempo a scopo di aggiornamento.

© ZSK Stickmaschinen GmbH

Tutti i diritti riservati

F

Le présent manuel renferme des informations protégées par des droits de propriété et d'auteur.

Toute communication ou reproduction de ce document, toute exploitation ou communication de son contenu sont interdites, sauf autorisation expresse.

Tout manquement à cette règle est illicite et expose son auteur au versement de dommages et intérêts. Tous nos droits sont réservés pour le cas de la délivrance d'un brevet ou celui de l'enregistrement d'un modèle d'utilité.

L'utilisation et la réalisation de copies du logiciel ne sont autorisées que dans les limites du contrat de vente sur lequel est basée la livraison.

Il est par conséquent illégal (contraire à la loi) de copier le logiciel sur disque dur, disquette, bande ou tout autre support de données, excepté pour la sauvegarde des données ou l'archivage. Cela vaut également pour le logiciel livré par nous à une date ultérieure pour un échange.

© ZSK Stickmaschinen GmbH

Tous droits réservés

E

El manual contiene informaciones amparadas por el derecho de la propiedad intelectual.

Sin nuestra expresa autorización, queda terminantemente prohibida la reproducción total o parcial de este documento, así como su uso indebido y/o su exhibición o comunicación a terceros. De los infractores se exigirá el correspondiente resarcimiento de daños y perjuicios. Se reserva todos los derechos para el caso de la concesión de patente de invención o el registro de Modelo Industrial.

El uso y la reproducción del software, son permitidos únicamente en conjunto con el contrato de compra y supeditado a la entrega.

Por lo tanto, es ilegal copiar el software en un disco duro, diskette, cinta o otro portador de datos, excepto con el fin de aseguramiento de datos ó archivo.

Esto es también válido para el software entregado posteriormente por nosotros para reemplazar.

© ZSK Stickmaschinen GmbH

Reservados todos los derechos

NL

In dit handboek worden op grond van de Wet Auteursrecht beschermde informaties gegeven waarvoor auteursrechten gelden.

Het is niet toegestaan, dit document te vermenigvuldigen dan wel door te geven, de inhoud ervan te gebruiken of bekend te maken, voor zover hiervoor geen uitdrukkelijke toestemming is verleend. Indien in strijd met deze bepaling wordt gehandeld bestaat de verplichting tot schadevergoeding. Alle rechten ingeval van verlening van octrooien of registratie van gebruiksmodellen voorbehouden.

Het gebruik en het kopiëren van de software is alleen toegestaan binnen het kader van het koopcontract dat de grondslag vormt voor de levering.

Het kopiëren van de software naar een harde schijf, diskette, tape of een andere gegevensdrager voor andere doelen dan het veiligstellen van gegevens of het archiveren is dan ook in strijd met de wet. Dit geldt ook voor de software die op een later tijdstip door ons wordt nageleverd als vervanging voor eerder geleverde software

© ZSK Stickmaschinen GmbH

Alle rechten voorbehouden

P

O manual contém informações protegidas pelo direito de propriedade, ao abrigo dos direitos de autor.

Salvo autorização expressa em contrário, é vedada a comunicação a terceiros e a reprodução deste documento, bem como a exploração ou a comunicação a terceiros do seu conteúdo. Os infractores estarão sujeitos ao pagamento de indemnizações. Reservam-se todos os direitos no caso de concessão de patente ou registo de modelo.

A utilização e reprodução do software só é autorizada no âmbito do contrato de venda em que se baseia o fornecimento.

É consequentemente ilegal copiar o software para um disco rígido, disquete, fita ou qualquer outro suporte de dados, a não ser para salvaguarda dos dados ou arquivo. O mesmo se aplica ao software por nós posteriormente fornecido para fins de substituição.

© ZSK Stickmaschinen GmbH

Reservados todos os direitos

TR

Bu elkitabında bulunan bilgiler mülkiyet kanunu çerçevesinde korunmaktadır ve her türlü telif hakkı saklıdır.

Her hangi bir izin olmaksızın bu belgeler çoğaltılamaz, iktibas edilemez veya satılamaz. Bunun aksine bir davranışta tazminat hakkı doğmaktadır. Pantenta izni veya kullanım örneği için gerekli mülkiyet hakkı saklıdır.

Teslimat sırasında ekte bulunan satış sözleşmesi gereğince yazılım kullanılabilir.

Yazılım hiç bir şekilde manyetik bir ortama kopyalanamaz, disket, kartuş veya herhangi bir bilgitaşıyıcıya tranfer edilemez, ancak bilgilerin saklanması veya arşivlenmesi için bu kopyalama işlemi yasaldır. Bu yasak tarafımızca zaman içinde değiştirilmek üzeri gönderilen programlar içinde geçerlidir.

© ZSK Stickmaschinen GmbH

Her Hakkı Mahfuzdur

Inhaltsverzeichnis

Allgemein	1
Systemvoraussetzungen	2
Software-Gliederung	3
Begriffe und Erläuterungen	5
Kurzanleitung für die Installation von EPCwin DEMO	6
Installation (ausführliche Anleitung)	7
Passworteingabe	8
Anschluß der WIBU-Sicherheitsbox	11
Erste Schritte	12
Schnellasten	20
Monogramm-Zeichensätze	23
Monogramm-Sonderzeichen	25
EPCwin Verzeichnisstruktur	26
EPCwin Systemgrenzen und Systemgrößen	28

Allgemein

Diesen Teil sollten Sie auf jeden Fall gelesen haben, bevor Sie mit dem EPCwin-System arbeiten.

Wir gehen grundsätzlich davon aus, daß Sie bei uns auf dem EPCwin-System geschult worden sind und über Sticken bzw. Punchen fundierte Kenntnisse haben. Die Online Hilfe dient dazu, vergessene Dinge bezüglich des EPCwin-Systems wieder klar zu stellen. Sie dient nicht dazu, stickereispezifisches Wissen zu vermitteln.

Wo es notwendig ist, werden Sie durch Verweise auf weiterführende Informationen auf andere Teile der Online Hilfe hingewiesen.

Die Schulung sollte Sie jedoch nicht daran hindern, alle Funktionen des EPCwin-Systems mit der Online Hilfe noch einmal zu vertiefen.

Die Online Hilfe ist so aufgebaut, daß sie nicht nur an den entsprechenden Stellen im Programm aufgerufen werden muß. Mit *Hilfe zu EPCwin* kann man alle Teile der Hilfe erreichen.

Systemvoraussetzungen

Um ein flüssiges Arbeiten zu ermöglichen, sollten folgende Systemvoraussetzungen von Ihrem Computer mindestens erfüllt sein.

Minimale Konfiguration	Optimale Konfiguration
Rechner	
Standard Windows PC mit Maus und Tastatur	Standard Windows PC mit Maus und Tastatur
Prozessor	
450 MHz	Intel PIII 800 MHz und schneller
Speicher (RAM)	
64 MB	128 MB und mehr
Festplatte	
4 GB	40 GB
CD - ROM	
24 fach	24 fach und schneller
Diskettenlaufwerk	
1.44 MB	1.44 MB
Grafik	
3 - D Grafik / 8 MB	3 - D Grafik / 32 MB Matrox Millenium G450
Monitor	
Auflösung 1024 X 768 Bildpunkte 16 Bit Farbtiefe	Auflösung 1280 X 1024 Bildpunkte 16 Bit Farbtiefe
Schnittstellen	
Parallele, Serielle	Parallele, Serielle
USB oder 2. Parallele	USB mit USB Hub 4 fach
Betriebssystem	
Windows 98 SE / ME / XP Home Edition	Windows 98 SE / ME / XP Home Edition
Windows 2000 *)/ Windows XP Pro *)	Windows 2000 *) / XP Pro *)
*) jeweils aktuelles Servicepack	
Scanner	
TWAIN Kompatibel	TWAIN Kompatibel HP Scanjet Serie 6300
Drucker	
Grafikfähiger Farbdrucker	Grafikfähiger Farbdrucker HP Deskjet Serie
Eingabegerät	
3 Tasten - Maus	Wacom Digitizer Intuos A4 mit 5 Tasten - Maus und Stift
Software Dongle	
Standard Lieferumfang Dongle mit USB Anschluss	
Dongle für parallele Schnittstelle auf Wunsch	
Optional	
Netzwerkkarte 10/100 MBit mit BNC Anschluß bei Vernetzung mit EPC UNIX	
Schnelles Modem oder ISDN Internetzugang	
Bandlaufwerk oder CD - Writer zur Datensicherung	

Software-Gliederung

Musterverwaltung - Basissystem:

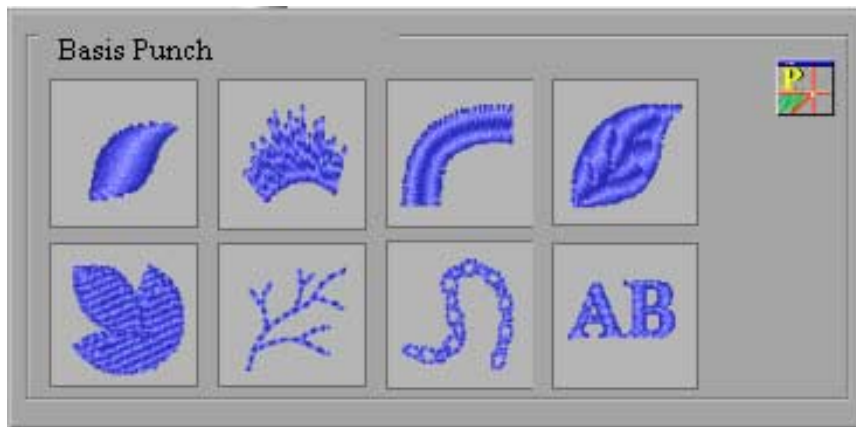
- Musterverwaltung, Text- u. Bildverzeichnis
- Muster speichern
- Alle in EPCwin verfügbaren Disketten-Codes lesen und schreiben
- Muster öffnen
- Scrollen / zoomen / Fenster bewegen
- Gitter, Hilfslinien, Kommentartext
- Stich-Editor :
 - Laufen in einer, mittleren und großen Schritten (einstellbar)
 - Stiche bewegen, löschen, einfügen (nur Stiche einfügen)
 - Sonderfunktion einfügen, ändern, löschen
- Musterkopf editieren
- Drucken
- Statistik

Option 1, Zeichnen:

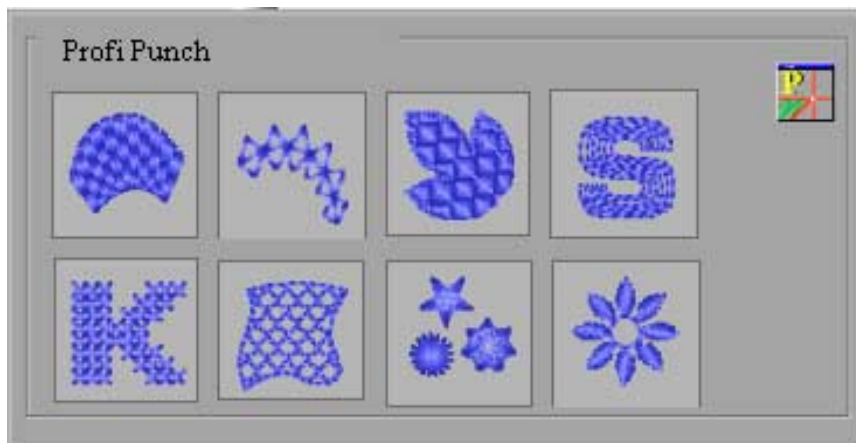
- alle Standard-Zeichenfunktionen
- Zeichnung editieren
- Blockfunktionen für Zeichnen
- Monogramm auf TrueType-Basis

Option 2, Editor:

- voller Stich und Referenzdaten-Editor mit folgenden Einschränkungen:
 - nur Stiche einfügen
 - wenn Blöcke mit Referenzdaten eingefügt werden, werden diese automatisch in Stiche umgewandelt
 - Monogramm: Grundlinie und Parameter können editiert werden, kein Wechsel von Schrift-Fonts
 - Editieren von Standard-Parameter wie z.B. die Parameter für Unterleger, kein editieren von PROFI-PUNCH Sticharten im Parametersatz
- Globale Edit mit folgenden Einschränkungen:
 - Kein austauschen von Parametersätzen aus PROFI-PUNCH
 - In PR 10 keine Stencils austauschbar
- Globale Größe, voll einsetzbar für alle Sticharten mit Anpassung der Stichtichte
- Volle Block-Funktion mit Blockreihenfolge umstellen
- Zeichen-Editor mit Blockfunktion
- Geometrie eingeschränkt auf Rechteck und Kreis

Option 3, BASIS-PUNCH (nur als Erweiterung zu Opt. 2):**Was ist in BASIS-PUNCH enthalten:**

- PR 1 Plattstich
- PR 2 Irregulär geteilter Plattstich
- PR 3 Prozentual geteilter Plattstich
- PR 4 Gezielt geteilter Plattstich
- PR 10 Komplexe Steppstichfüllung
- PR 20 Steppstich-Linien
- PR 31 Objektverkettung
- PR 33 Monogrammtechnik

Option 4, PROFI-PUNCH (nur als Erweiterung zu Opt. 3):**Was ist in PROFI-PUNCH enthalten:**

- PR 5 Variabler Plattstich
- PR 6 Programmierbare Stichfolge
- PR 10 Steppstichfüllung mit Stencil
- PR 11 Kurvige Steppfüllung
- PR 12 Kreuzstich
- PR 13 Objekt auf Fläche
- PR 30 Sternbollen / Rosetten
- PR 32 Objekt auf Kreis

Begriffe und Erläuterungen

Für diese Hilfe und für den Assistenten-Text bedeuten:

Text zwischen zwei Doppelpunkten: Die Taste auf der Tastatur, z.B. bedeutet **:F1:** die F1-Taste

Text zwischen zwei spitzen Klammern: Die Maustaste, z.B. bedeutet **<Links>** die linke Maustaste und **<Links><Links>** ein Doppelklick mit der linken Maustaste.

In einigen Fällen ist es erforderlich zusätzlich zu **<Links>** noch die Steuerungstaste bzw. die Shift-Taste auf der Tastatur zu drücken. Die Schreibweise hierfür lautet **:Strg: + <Links>** bzw. **:Shift: + <Links>**. Dabei ist es egal ob Sie die linke bzw. rechte **:Strg:/:Shift: -**Taste drücken. Wichtig ist aber, daß Sie zuerst die Zusatztaste drücken, bevor Sie die linke Maustaste betätigen.

Für die Funktionstasten **:F1: - :F9:** können Sie auch alternativ mit den Zifferntasten 1 - 9 des Ziffernblocks benutzen. Dazu muß aber die Num-Tastenfunktionalität eingeschaltet sein (die Leuchtanzeige für **Num** ist dann angeschaltet).

Bei Eingabe von Kommazahlen (z.B. 3,4) können Sie auf dem Ziffernblock die Komma-Taste bei deutschem Tastaturlayout bzw. die Punktaste bei englischem Tastaturlayout verwenden.

In einigen Dialogen gibt es eine Schnellwahl, d.h. durch Eingabe einer Ziffer führen Sie die Aktion direkt aus, ohne die Schaltfläche mit dem Eingabegerät anzuklicken. Diese Zahl steht vor dem entsprechenden Symbol oder Schaltfläche. Das Eingabefeld für die Schnellwahl ist bei Dialogaufruf sofort aktiv. Klicken Sie ein anderes Bedienelement (Symbol, Schaltfläche..) an, so ist die Schnellwahl nicht mehr aktiv. Um sie wieder zu aktivieren klicken Sie in das Eingabefeld der Schnellwahl.

Kurzanleitung für die Installation von EPCwin DEMO

Falls die Informationen auf dieser Seite nicht ausreichen, finden Sie auf den nachfolgenden Seiten detailliertere Beschreibungen zu einzelnen Punkten.

Schalten Sie Ihren Computer **ohne** Anschluß der mitgelieferten WIBU-Sicherheitsbox ein.

Legen Sie die EPCwin Programm-CD ein.

Der EPCwin Setup-Assistent wird automatisch gestartet. Sollte dies nicht der Fall sein, starten Sie bitte das Programm *CD-ROM:\InstManager\Setup.exe* oder mit [<Links><Links>](#) auf das CD-ROM Symbol.

Sie sehen nun den EPCwin Setup-Assistenten.

Die Erstinstallation der EPCwin Software besteht aus 3 Komponenten.

1. Installation der EPCwin Programmsoftware
2. Installation der EPCwin Datenstruktur
3. Installation der WIBU-Sicherheits Software

Wählen Sie die Komponente EPCwin-Punch Software aus und aktivieren Sie die Installation durch Selektion des Knopfes: *Install*. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Setup-Programm führt Sie durch die einzelnen Installationsschritte.

Wählen sie nun die Komponente EPCwin-Data structure aus und aktivieren Sie die Installation durch Selektion des Knopfes: *Install*. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Setup-Programm führt Sie durch die einzelnen Installationsschritte. Achten Sie darauf, daß der Installationspfad für die Datenstruktur mindestens ein Unterverzeichnis [z.B. D:\EPCwinData] besitzt.

Wählen Sie die Komponente WIBU-Software aus und aktivieren Sie die Installation durch Selektion des Knopfes: *Install*. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Setup-Programm führt Sie durch die einzelnen Installationsschritte.

Beenden Sie Windows und fahren den Rechner herunter.

Stecken Sie nun die mitgelieferte WIBU-Sicherheitsbox an ihren Rechner.

Schalten Sie den Rechner ein.

Starten Sie das EPCwin Programm.

Schließen Sie den Startdialog.

Sie werden nun aufgefordert, die Product-Id einzugeben.

Schließen Sie den EPCwin Optionsdialog.

Wählen Sie nun im Menue : *Dienste/Passwörter*.

Wählen Sie im Passwort-Dialog *Zeitlimitierte Passworte*.

Im darauffolgenden Dialog geben Sie als Anzahl Tage ein z.B. 60 Tage.

Aktivieren Sie die Schlüsselberechnung mit dem Calc-Knopf rechts neben der Tageseingabe.

Übermitteln Sie den Schlüssel an ZSK.

Verlassen Sie zwischenzeitlich nicht diesen Dialog, bevor Sie alle erforderlichen Eingaben vorgenommen haben. Lassen Sie nicht mit einer weiteren Anzahl Tage einen neuen Zahlenkode kalkulieren, da die für den ersten Zahlenkode berechneten Passwörter dann nicht mehr passen.

Nach Erhalt der/des Passwörter/es selektieren Sie die entsprechenden Optionen und geben die Passwörter ein.

Aktivieren Sie jeweils die Freischaltung durch Selektion des unteren Calc-Knopfes.

Schließen Sie den Dialog.

Sie sehen nun im Passwortdialog die entsprechenden Freischaltungen der Optionen.

Hinweis: Um das Demo-Passwort nicht zu verlieren, dürfen Sie die Uhrzeit und das Datum des Rechners nicht verändern. Auch dürfen Sie nicht die WIBU-Sicherheitsbox auf einen anderen Rechner stecken.

Schließen Sie den erscheinenden Optionsdialog und wählen Sie nun *Dienste/Grundeinstellung*.

Wählen Sie den 'Reiter' *Datenpfade*.

Stellen Sie sicher, das die dargestellten Datenpfade mit denen, die in der Daten-Installation eingestellt waren, übereinstimmen, z.B. *C:\EPCwinData\DesignData für Musterdaten*, *C:\EPCwinData\BlockData für Blockdaten*, *C:\EPCwinData\MonogramDataPunch*. Wenn nötig, ändern sie diese, wie in der Online-Hilfe beschrieben, ab.

Das System ist nun betriebsbereit.

Installation (ausführliche Anleitung)

Achtung

Die Installation der WIBU-Software immer ohne Anschluß der WIBU-Sicherheitsbox durchführen

Die Installation der EPCwin Software besteht aus bis zu 3 Komponenten.

1. Installation der EPCwin Programmsoftware
2. Installation der EPCwin Datenstruktur
3. Installation der WIBU-Sicherheits Software

Die Installation der 2. bzw. 3. Komponente ist nur bei einer Erstinstallation, oder auf Anweisung durch den ZSK-Support, durchzuführen.

Nach dem Start des Computers und Einlegen der EPCwin Programm-CD, wird der EPCwin Setup-Assistent automatisch gestartet. Sollte dies nicht der Fall sein, starten Sie bitte das Programm [[z:\InstManager\Setup.exe](#)] oder mit [<Links>](#) [<Links>](#) auf das CD-ROM Symbol.

Zu 1. Wählen Sie die Komponente EPCwin-Punch Software aus und aktivieren die Installation durch Selektion des Knopfes [Install](#). Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Setup-Programm führt Sie durch die einzelnen Installationsschritte.

Zu 2. Wählen sie nun die Komponente EPCwin-Punch Data aus und aktivieren die Installation durch Selektion des Knopfes [Install](#). Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Setup-Programm führt Sie durch die einzelnen Installationsschritte. Achten Sie darauf, daß der Installationspfad für die Datenstruktur mindestens ein Unterverzeichnis [z.B. [E:\EPCwinData](#)] besitzt.

Zu 3. Wählen Sie die Komponente WIBU-Software aus und aktivieren die Installation durch Selektion des Knopfes [Install](#). Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Das Setup-Programm führt Sie durch die einzelnen Installationsschritte. Nach erfolgter Installation der Wibu-Software fahren Sie nun ihren Rechner herunter. Stecken Sie die WIBU-Sicherheitsbox auf und starten ihren Rechner.

De-Installation

Das Entfernen von EPCwin Programmkomponenten erfolgt über die Standard Windowsfunktion [Arbeitsplatz/Systemsteuerung/Software](#). Sowohl die EPCwin Programmsoftware, als auch die WIBU Sicherheitssoftware, können hier entfernt werden. Das Entfernen (Löschen) einer EPCwin Datenstruktur (Komponente 2) wird z.B. im Explorer von Hand durchgeführt, da diese Daten anwenderbezogen sind.

Passworteingabe

Ein Arbeiten mit dem EPCwin Programm ist erst möglich, wenn durch Eingabe der Passwörter eine Freigabe erfolgt ist. Es sind 3 Passwortarten zu unterscheiden:

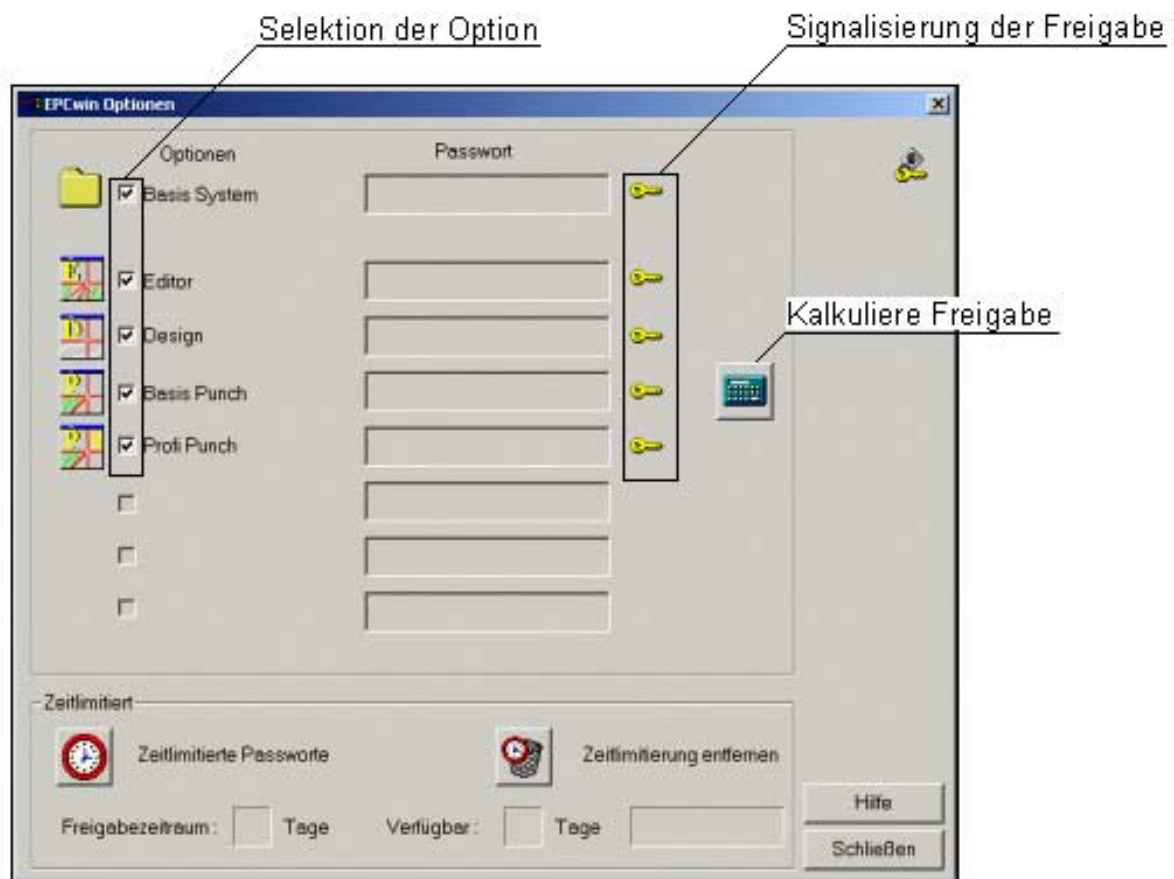
1. Eingabe der Product-ID
2. Eingabe von zeitlich unlimitierten Passwörtern zur Freigabe der Programmoptionen
3. Eingabe von zeitlich limitierten Passwörtern (Demo-Passwörter)

Zu 1. Product-ID

Nachdem Sie das EPCwin Programm zum ersten Mal gestartet haben, werden Sie aufgefordert, die 12-stellige Product-ID einzugeben. Nach akzeptierter Eingabe gelangen Sie ins Hauptmenü. Bei mehrfacher falscher Eingabe wird das Programm automatisch verlassen.

Zu 2. Zeitlich unlimitierte Passwörter

Die Freigabe der Programmoptionen wird unter *Dienste/Passwörter* ermöglicht.



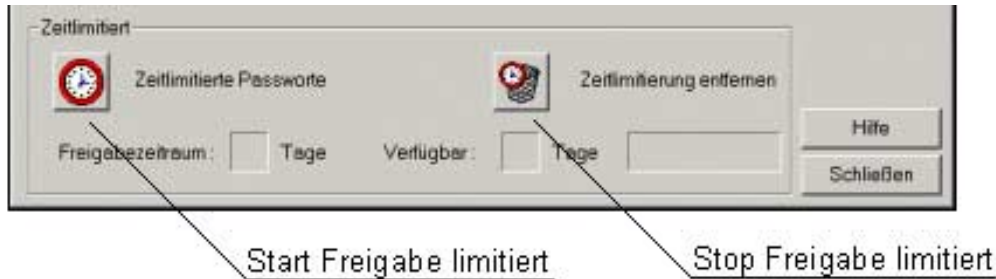
Gehen Sie folgendermaßen vor:

Nehmen Sie das Blatt mit ihren Passwörtern zur Hand. Selektieren Sie die Option *Basis-System*, geben Sie das Passwort ein, und aktivieren Sie die Option mit [<Links>](#) auf *Kalkuliere Freigabe*. In dieser Reihenfolge gehen sie nun für alle Optionen vor. Jede aktive Option erhält rechts ein Schlüssel-Icon, welches die Aktivierung anzeigt.

Sollte es vorkommen, dass Sie ein Passwort mehrfach falsch eingeben, wird die Wartezeit zwischen den Eingaben erhöht. Nach Aktivierung der gewünschten Optionen verlassen Sie den Dialog mit *Schließen*. Sie können das EPCwin Programm nun entsprechend der freigegebenen Optionen nutzen.

Zu 3. Zeitlich limitierte Passwörter

Die zeitlimitierte Freigabe der Programmooptionen wird unter *Dienste/Passwörter/Start Freigabe limitiert* ermöglicht. Sprechen Sie vor der Aktivierung von zeitlimitierten Optionen mit dem ZSK-Support. Dies ist notwendig, da der Freigabezeitraum vorher festgelegt werden muß.



Sie sehen nun den nachfolgend dargestellten Dialog:



Eine Zeitlimitierte Programmfreigabe wird immer für eine bestimmte Anzahl von Tagen berechnet.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

Geben Sie den Freigabezeitraum in dem Feld *Anzahl Tage* ein. Klicken Sie nun auf den Knopf *Kalkuliere Schlüssel-Code*. In den drei Feldern rechts erscheint nun ein 15-stelliger Zahlencode. Diesen Zahlencode übermitteln Sie nun dem ZSK-Support. Es werden dann für Sie die notwendigen Passwörter berechnet.

Information

Verlassen Sie zwischenzeitlich nicht diesen Dialog, bevor Sie alle erforderlichen Eingaben vorgenommen haben. Lassen Sie nicht mit einer weiteren Anzahl Tage einen neuen Zahlencode kalkulieren, da die für den ersten Zahlencode berechneten Passwörter dann nicht mehr passen.

Für Einzeloptionen:

Nachdem Sie die Passwörter erhalten haben, selektieren Sie die Option *Basis-System*, geben Sie das Passwort ein und aktivieren Sie die Option mit <Links> auf *Kalkuliere Freigabe*. In dieser Reihenfolge gehen sie nun für alle Optionen vor. Jede aktive Option erhält rechts ein Uhr-Icon, welches die Aktivierung anzeigt.

Sollte es vorkommen, daß Sie ein Passwort mehrfach falsch eingeben, wird die Wartezeit zwischen den Eingaben erhöht. Nach Aktivierung der gewünschten Optionen verlassen Sie den Dialog mit *Schließen*. Sie können das EPCwin Programm nun entsprechend der freigegebenen Optionen nutzen.

Für alle Optionen:

Nachdem Sie das Passwort erhalten haben, selektieren Sie das Feld *Alles freigegeben*. Geben Sie das Passwort in dem zugehörigen Textfeld ein und aktivieren Sie die Option mit <Links> auf *Kalkuliere Freigabe*. Diese Option erhält rechts ein Uhr-Icon, welches die Aktivierung anzeigt.

Anschluß der WIBU-Sicherheitsbox

Das EPCwin-System kann nur mit angeschlossener WIBU-Sicherheitsbox betrieben werden.

Je nach Art der mitgelieferten Sicherheitsbox (USB oder Parallel), muß diese an der jeweiligen Schnittstelle Ihres Computers angeschlossen werden. Wurde eine WIBU-Sicherheitsbox mit Parallelanschluß geliefert, muß die WIBU-Sicherheitsbox als erstes auf den Druckerport angeschlossen sein. Das Druckerkabel kann dann an die WIBU-Sicherheitsbox angeschlossen werden.

Erste Schritte

Von der Vorlage zum fertigen Stickmuster.

Sie haben eine Vorlage und möchten daraus ein Stickmuster erstellen. Um dieses zu erreichen, müssen Sie einige Hauptarbeitsschritte durchlaufen:

- Bild scannen
- Musterkopf ausfüllen und Bild speichern
- Muster mit Bild laden
- Maßsystem eingeben
- Konturen nachzeichnen
- Erstellen der Referenzdaten
- Muster speichern
- Ausgabe der Stichdaten

Diese Punkte stellen nur einen Ausschnitt der Möglichkeiten der EPCwin-Software dar. Hier werden Ihnen aber nur die notwendigen Arbeitsschritte vorgestellt.

Nach der Installation und der Eingabe der **Passwörter** befindet sich das EPCwin-System in einem betriebsbereiten Zustand. Die Voraussetzung für die folgenden Schritte ist, daß Sie an den Grundeinstellungen nichts geändert haben.

Bildschirmaufbau im Menümodus

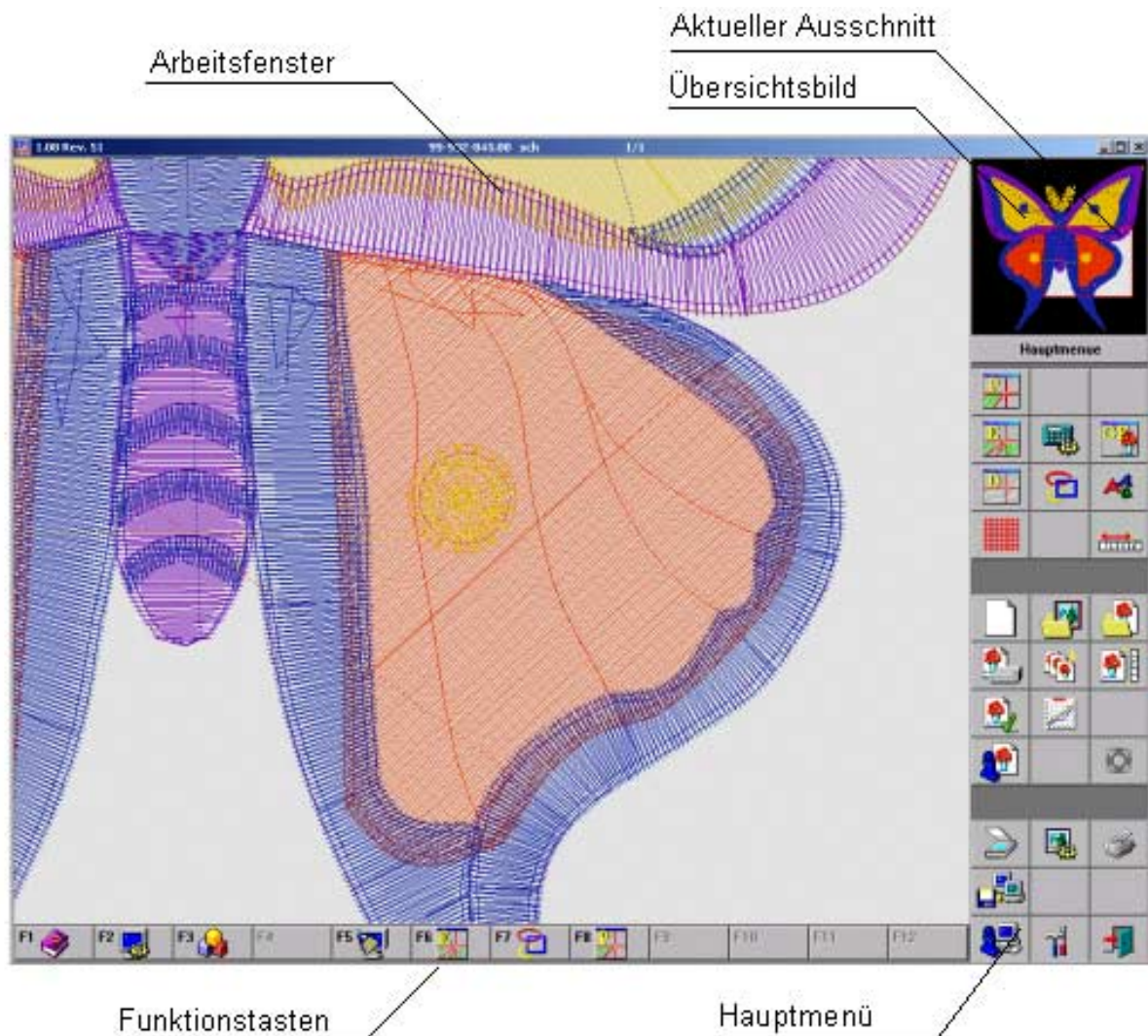


Bild Scannen



Mit [<Links>](#) auf das Scanner-Symbol leiten Sie den Scanvorgang ein. Danach erscheint ein Dialog mit einer Liste von Bildeinlesegeräten (Scanner, Kamera). Aus dieser wählen Sie eines aus und bestätigen diese Wahl (z.B. mit [Select](#)). Dieser Dialog und das danach gestartete Scan-Programm sind nicht Bestandteile der EPCwin-Software. Folgen Sie den Anweisungen des Scan-Programms. Es sollte auch einen Button der Art [Übernahme in die Anwendung](#) enthalten.

Musterkopf ausfüllen und Bild speichern



Nach der Übernahme der gescannten Bilddaten erscheint in EPCwin ein Dialog für die Eingabe der Musterkopfdaten. In diesem Dialog sind einige Angaben voreingestellt. Wichtig ist hier die Musternummer als eindeutige Identifikation des Musters, welche automatisch generiert und auch voreingestellt ist. Wenn Sie anschließend ein Bild im Generaldirectory auswählen, sehen Sie zusätzlich zur Musternummer den Musternamen, den Kunden und die Gruppe. Mustername, Kunde und Gruppe sind in diesem Dialog nicht voreingestellt. Wegen der besseren Übersichtlichkeit sollten Sie diese Felder ausfüllen. Mit [OK](#) speichern Sie das Bild.

Muster mit Bild laden

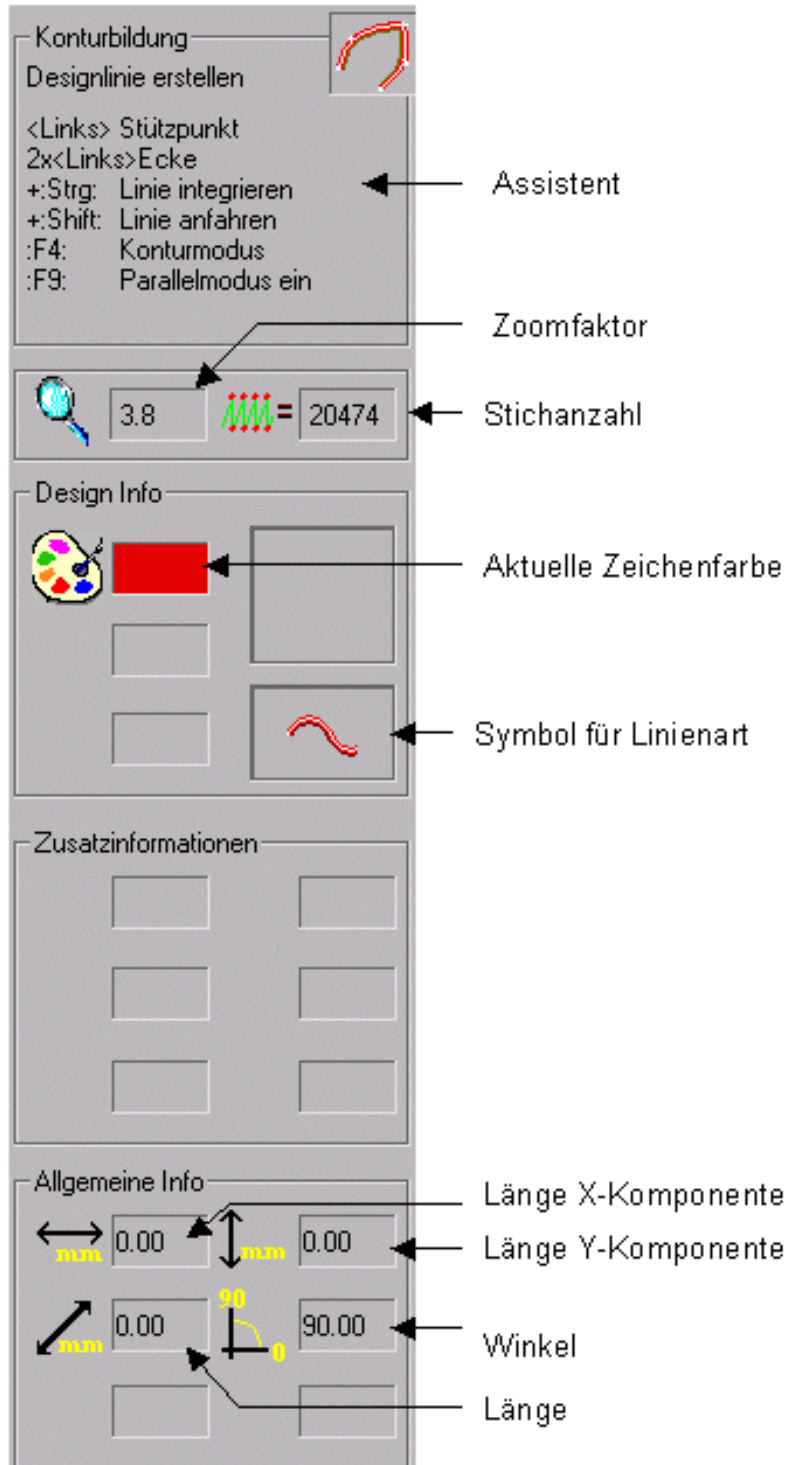


Mit [<Links>](#) auf das Symbol öffnen Sie das Generaldirectory. Hier können Sie anhand der Musternummer oder des Musternamens, des Kunden, der Gruppe das neue Muster mit dem gescannten Bild auswählen (mit [<Links>](#) auf die entsprechende Zeile) und mit [OK](#) bestätigen. Anschließend wird das Muster mit dem Bild im Arbeitsfenster dargestellt. Da hier noch keine weiteren Musterdaten existieren, sieht man nur das Bild.

Maßsystem eingeben



Zum geöffneten Muster wird zusätzlich ein roter Fadenkreuz-Cursor angezeigt, der den Mausbewegungen folgt. Im Assistententext erscheint nun ein Hinweis für die Eingabe eines Maßsystems. Für ein Maßsystem sind zwei Punkte und eine Längenangabe notwendig. Mit [<Links>](#) bestimmen Sie nacheinander zwei markante Punkte auf der Bildvorlage an. Danach erscheint ein Dialog, in dem Sie die gewünschte Größe (Originalgröße der Stickerei) zwischen den beiden Punkten eingeben. Diese bestätigen Sie mit [OK](#).

Konturen nachzeichnen**Aufbau der Assistentenleiste im Modus Design**

Mit <Links> auf dieses Symbol starten Sie die Eingabe der Zeichnungsdaten. Sie befinden sich jetzt in der Betriebsart (Ebene) Zeichnen.

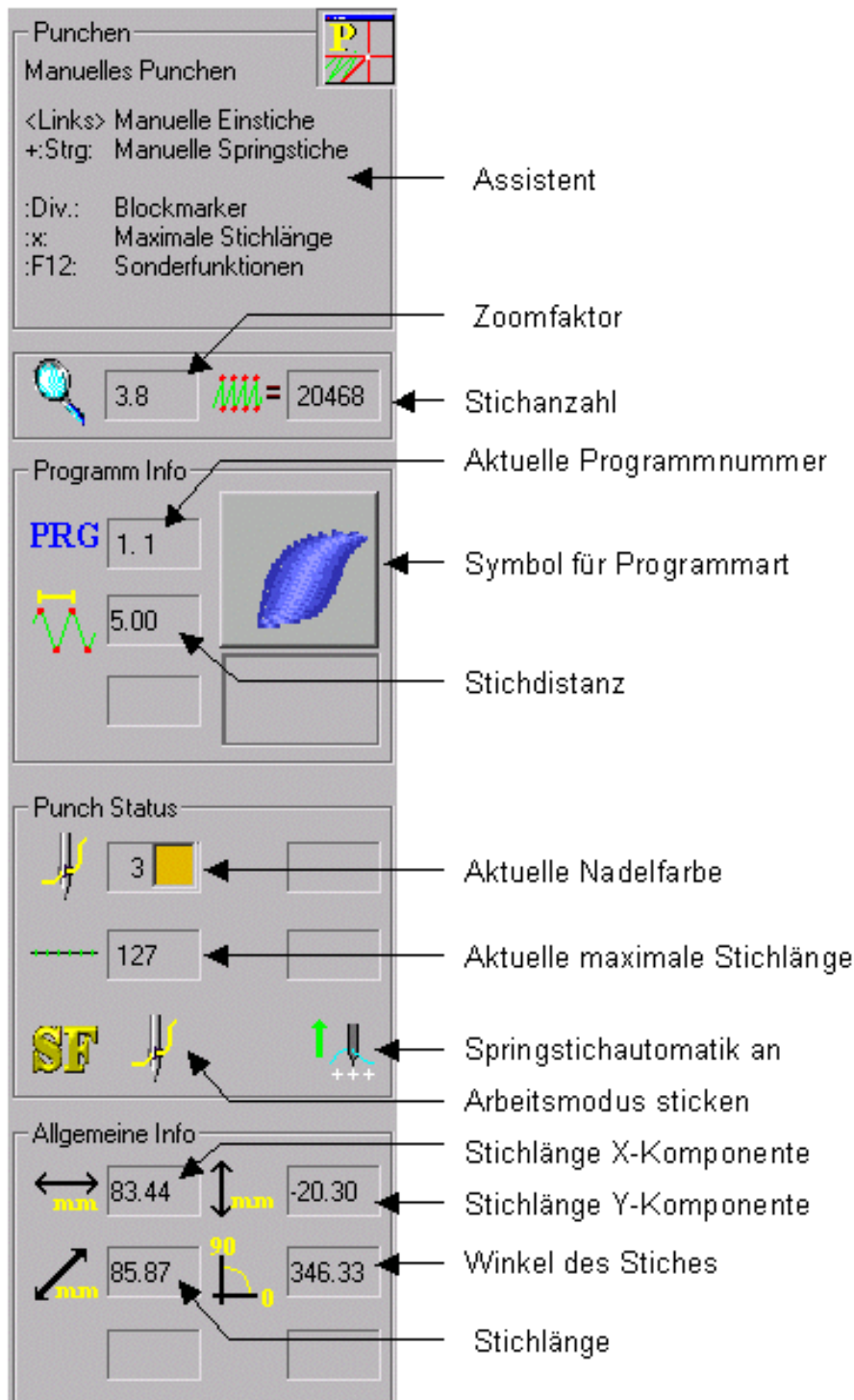
Nun können Sie Konturen dieses Bildes nachfahren. Diese Zeichnungsdaten benutzen Sie später als Grundlage für die Konturen im Stickmuster.

Die Zeichen-Ebene verlassen Sie mit **:ESC:**. Dann befinden Sie sich wieder im Hauptmenü.

Erstellen der Referenzdaten



Aufbau der Assistentenleiste im Modus Punch



Mit **<Links>** auf dieses Symbol starten Sie die Eingabe der Stiche und Referenzdaten. Sie befinden sich jetzt in der Betriebsart (Ebene) Punchen. Hier können Sie sowohl manuelle Stiche eingeben als auch Objekte mit automatisch berechneten Stichen erstellen. Diese Ebene können Sie mit **:ESC:** verlassen. Dann befinden Sie sich wieder im Hauptmenü.

Speichern des Musters



Mit <Links> auf dieses Symbol starten den Vorgang *Muster speichern*. Sie gelangen wieder in den Musterkopf-Dialog.

Wenn Sie die Musternummer nicht ändern, wird das Muster überschrieben. Ändern Sie die Musternummer (mit <Links> auf *Musternummer*), wird ein neues Muster mit der geänderten Musternummer erstellt.

Mit *OK* wird das Speichern durchgeführt.

Ausgabe der Stichdaten



Mit <Links> auf dieses Symbol starten Sie die Ausgabe der Stichdaten. Dann wählen Sie in diesem Dialog das Feld *Diskette* aus. Mit der Auswahl wird ein weiterer Dialog angezeigt. Hier wählen Sie die Maschinenart und das Diskettenformat aus. Z.B. *ZSK TC* und *DOS*. Mit *Schreiben* wird das Generaldirectory angezeigt. Hierin bestimmen Sie das Muster, welches Sie ausgeben wollen. Bestätigen Sie das Muster mit OK. Danach wird das Muster auf die Diskette geschrieben.

Allgemeine Hinweise

Arbeitsweise von :ESC:

- Abbruch der aktuellen Aktion (z.B. Stich verschieben)
- Wechsel in eine andere Ebene (z.B. vom Editor zurück nach Punch)
- Abbruch eines Dialogs (ohne die Ebene zu wechseln)

Wie gelange ich ins Hauptmenü ?

Nach dem Programmstart befinden Sie sich im Hauptmenü. Von einem anderen Teil des Programms aus müssen Sie solange **:ESC:** drücken, bis auf der rechten Seite das Hauptmenü erscheint. Ausnahme: Im Falle eines Dialoges (z.B. Nachfrage, ob das geänderte Muster gespeichert werden soll), bleiben Sie mit **:ESC:** oder *Abbruch* im gleichen Programmteil. Hier können Sie die gewünschte Aktion ausführen lassen.

Wie öffne ich ein neues Muster?

Voraussetzung: Sie befinden sich im Hauptmenü.



Mit <Links> auf dieses Symbol erstellen Sie ein neues Muster.

Wie öffne ich ein bestehendes Muster?

Voraussetzung: Sie befinden sich im Hauptmenü.



Mit <Links> auf dieses Symbol öffnen Sie ein bestehendes Muster. Danach erscheint das Generaldirectory mit einer Liste (Textdarstellung oder Pictogrammdarstellung) der vorhandenen Muster. Aus dieser können Sie mit <Links><Links> eines auswählen.

Wie gelange ich zum Haupt-Editor ?



Aufbau der Assistentenleiste im Modus Editor

Haupteditor
 Einzelselektion
 <Links> Selektieren
 +:Strg: Mehrfachselektion
 +:Shift: Stichbereich
 :Return: Rotmarkierten Stich editieren
 :O: Objekt editieren
 :Einfg: Einfügemodus

Programm Info
 PRG 2.1
 4.30
 Symbol für Programmart
 Stichdistanz

Punch Status
 1
 127
 Aktuelle Nadelfarbe
 Aktuelle maximale Stichlänge
 Springstichautomatik an
 Arbeitsmodus sticken

Stichliste:

16:	-28/	0 #
17:	-28/	0 #
18:	42/	0 #
19:	31/	0 #
20:	31/	-1 #
21:	32/	-1 #
22:	-28/	0 #

Labels and Arrows:
 Assistent
 Zoomfaktor
 Stichanzahl
 Aktuelle Programmnummer
 Symbol für Programmart
 Stichdistanz
 Aktuelle Nadelfarbe
 Aktuelle maximale Stichlänge
 Springstichautomatik an
 Arbeitsmodus sticken
 Aktueller Stich
 Stichlänge Y-Komponente $\frac{1}{10}$ mm
 Stichlänge X-Komponente $\frac{1}{10}$ mm
 Stichnummer

Voraussetzung: Sie haben ein Muster geöffnet.

Sie gelangen nach dem Öffnen eines Musters mit :F6: oder mit <Links> auf dieses Symbol in den Haupt-Editor.

Befinden Sie sich in einem anderen Editor (z.B. Objekt-Editor), gelangen Sie mit (evtl mehrmaligen) **:ESC:** wieder in den Haupt-Editor.

Wie kann ich ein Muster editieren?

Voraussetzung: Sie haben ein Muster geöffnet und befinden sich im Haupt-Editor.

Im Haupt-Editor ist standardmäßig die Einzelselektion eingestellt.

Wenn Sie ein einzelnes Element (Linien und Punkte von Design, Kontur, Stiche) editieren wollen, selektieren Sie es mit **<Links>**. Danach sind Einzelaktionen mit diesem Element möglich.

Wenn Sie mehrere Elemente ändern möchten, gelangen Sie mit **:F3:** zum Dialog *Selektionsart*. Mit diesem Dialog können Sie z.B. *Rechteck* auswählen. Dann ziehen Sie ein Rechteck auf und gelangen zur *Edit-Box*. Mit dieser Edit-Box werden die Aktionen auf jedes einzeln enthaltene Element durchgeführt (z.B. verschieben).

Wie erstelle ich ein Objekt mit einem Automatikprogramm ?

Voraussetzung: Sie befinden sich in Punchen (Manuelles Punchen).

Mit **:F11:** erscheint der Dialog *Programmauswahl*, mit dem Sie eine Automatikprogrammart auswählen können. In Abhängigkeit des gewählten Programms erscheinen im Assistententextfenster nacheinander die erforderlichen Anweisungen zum Erstellen der Elemente, die das Objekt ausmachen.

Beispiel:

Sie wählen das Programm Plattstich Nr. 1. Dann erscheint im Assistententext der Hinweis für die Eingabe der 1. Aussenkontur. Nach der Eingabe sehen Sie den Hinweis zur Eingabe der 2. Aussenkontur. Nach dieser Eingabe erscheint der Hinweis zur Eingabe der Stichlagen. Nachdem Sie die Stichlagen eingegeben haben, sehen Sie den Hinweis zur Eingabe eines Endpunktes. Nach Eingabe des Endpunktes wird dieses Objekt automatisch berechnet.

Schnellasten

Allgemeine Belegung

Die Tasten, die mit * gekennzeichnet sind liegen auf dem Nummernblock der Tastatur. Beachten Sie, daß NumLock eingeschaltet ist.

Die folgenden Tasten stehen Ihnen in allen Ebenen zur Verfügung

:F1:	Kontextbezogene Hilfe
:F2:	Ansicht
: - : *	Einleitung der Zoomfunktion
:Bild auf:	Zoom um festen Wert vergrößern
:Bild ab:	Zoom um festen Wert verkleinern (Den Wert stellen Sie in der Grundeinstellung ein)
:Leertaste:	Fenster bewegen
:C:	Muster auf Bildschirmgröße zoomen
:M:	Messen
:H:	Hilfstools

Hauptmenüebene

Bei geöffneten Muster gilt folgende Tastenbelegung

:F3:	Editor mit Blockfunktion starten
:F5:	Neuzeichnen
:F6:	Editor
:Cursortasten:	Manuelle Scrollfunktion

Punchen

<Links>	Stiche eingeben
:Strg: + <Links>	Springstiche eingeben
:F3:	Editor mit Blockfunktion starten
:F6:	Editor aufrufen
:F8:	Zeichenfunktion aufrufen
:F10: :0: * :Enter:	Start eines Objektes mit der aktuellen Programmart
:F11: :+ : *	Auswahl der Programmart
:F12: : , : *	Sonderfunktion einbauen
:Div: *	Blockmarker einbauen
:* : *	Maximale Stichlänge
:Backspace: :Entf:	Letzten Stich löschen
:L:	Laden eines Blockes aus der Blockverwaltung
:Strg: + :S:	Speichern des Musters
:Strg: + :V:	Block aus der Zwischenablage laden

Konturbildung

<Links>	Stützpunkt eingeben
:Strg: + <Links>	Bestehende Kontur einbinden
:Shift: + <Links>	Bestehende Kontur bzw. Gitter anfahren
:Strg: + :K:	s. :Strg: + <Links>
:Strg: + :J:	s. :Shift: + <Links>
:Z: :T: :U:	Stützpunkte durch Abfahren automatisch erzeugen
:F4:	Umschaltung des Eingabemodus Punkt/Ecke/Gerade
:F9:	Parallelmodus ein-, ausschalten

Editor

<Links>	Selektieren
:Strg: + <Links>	Mehrfachselektion
:Shift: + <Links>	Stichbereich bestimmen
:Pos1:	Springen an den Anfang des Musters
:Ende:	Springen an das Ende des Musters
:ALT: :F:	Wechseln in die Blockliste und zurück
:Cursortasten:	Stichweises laufen durch das Muster (s. auch Grundeinstellung)
:Shift: + :Cursortasten:	Stichbereich bilden
:F3:	Selektionsart bestimmen
:F4:	Grau/Farbig-Umschaltung
:F5:	Neuzeichnen
:F6:	Filter ein-,ausschalten
:F7:	Filtereinstellung verändern
:F8:	Stichliste Groß/Klein
:F9:	Stichbereich: Laufen Vorne/Hinten

Falls ein Stich vorselektiert ist :

:F12: : , : *	Sonderfunktion editieren
:Div: *	Blockmarker editieren
:*: *	Maximale Stichlänge editieren
:Einfg:	Wechseln in den Puncheinfügemodus
:Entf: :Backspace:	Stich entfernen

Objekteditor

:F3:	Objekt umwandeln z.B. in manuelle Stiche
:F5:	Neuzeichnen
:F6: :Einfg:	Einfügen
:Entf:	Objekt löschen
:F7:	Stichdistanz eingeben

:F8: Parametersatz editieren

Edit-Box

<Links> Bei gedrückter Maustaste innerhalb der Box verschieben

<Links> In die Box klicken: Umschaltung der Boxmarker

<Links> Anklicken der Boxmarker => Größe verändern / Drehen / Zerren

:F2: Block kopieren

:F3: Blockspeichern

:F4: Tool-Box aufrufen

:F10: Selektionsauswahl verändern

:F11: Numerische Eingabe

:F12: Linienfarben ändern

:Strg: + :C: Block in die Zwischenablage kopieren

Design

:F3: Editor mit Blockfunktion starten

:F6: Editor aufrufen

:F8: Punchfunktion aufrufen

:F12: : , : * **Linienfarbe auswählen**

:Backspace: :Entf: Letzten Stützpunkt löschen

(Gilt nur wenn die Linie noch nicht mit :Return: abgeschlossen ist)

:Einfg: Letzten gelöschten Stützpunkt wieder einbauen

:L: Laden eines Blockes aus der Blockverwaltung

:Strg: + :S: Speichern des Musters

:Strg: + :V: Block aus der Zwischenablage laden

Monogramm-Zeichensätze

Folgende Zeichensätze werden mit EPCwin ausgeliefert:

NimbusBold 6mm

NimbusBold 10mm

NimbusBold 22mm

FuturaMedium 6mm

Futura Medium 10mm

Futura Medium 22mm

Nimbus Condens 6mm

Nimbus Condens 10mm

Nimbus Condens 22mm

Euro Heavy 6mm

Euro Heavy 10mm

Euro Heavy 22mm

Walbaum TMed 6mm

Walbaum TMed 10mm

Walbaum TMed 22mm

Fritz Quadrata 6mm

Fritz Quadrata 10mm

Fritz Quadrata 22mm

Engl Schreib 6mm

Engl Schreib 10mm

Engl Schreib 22mm

Monogramm-Sonderzeichen

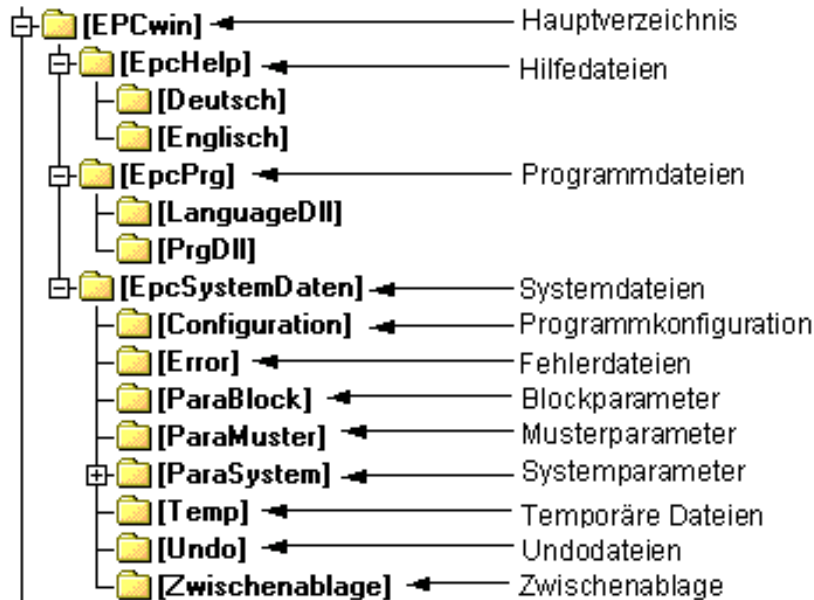
Um ein Sonderzeichen aus den Monogrammsätzen zu verwenden, halten Sie die **:ALT:** gedrückt und geben den in der Tabelle zugewiesenen Zahlencode auf dem Nummernblock ein. Diese Tabelle gilt nur für die deutsche Tastatur. Umlaute wie ä, Ä usw. können Sie direkt mit der entsprechenden Taste auf der Tastatur eingeben.

ALT+		ALT+	
128	Ç	157	Ø
129	ü	164	ñ
132	ä	165	Ñ
134	å	168	ı
135	ç	173	ı
137	ê	174	«
139	ï	175	»
142	Ä	189	¢
143	Å	208	—
145	æ	209	—
146	Æ	211	Ë
148	ö	216	Ï
153	Ö	225	ß
154	Ü	236	—
155	ø	237	—
156	£	245	§

EPCwin Verzeichnisstruktur

System

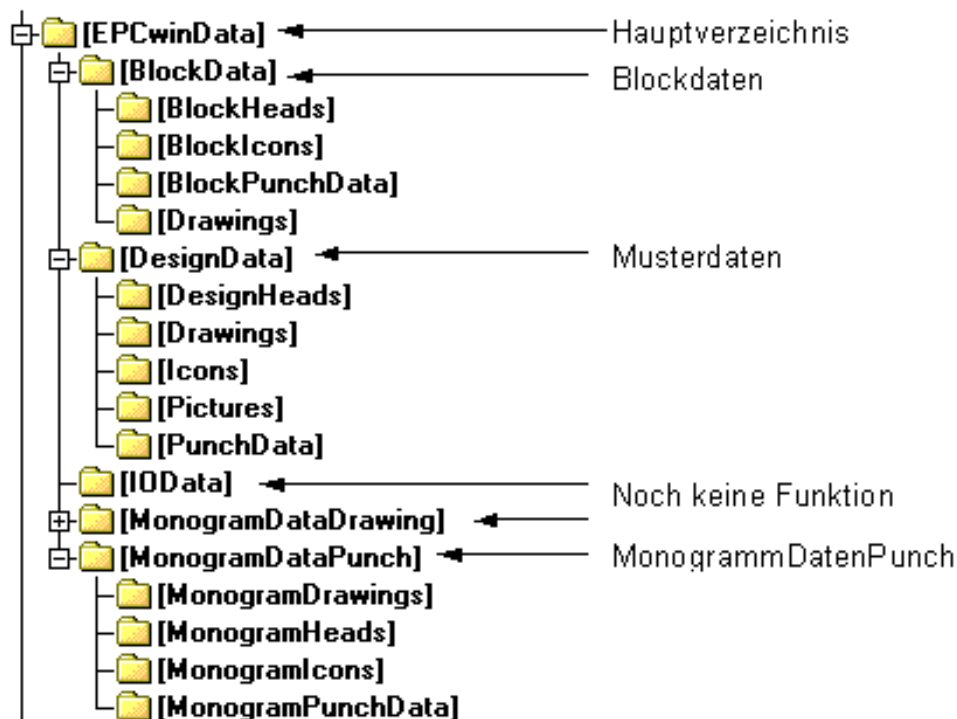
z.B C:\Programme\...



Um ein Backup Ihrer Einstellungen und Systemparameter von EPCwin durchzuführen, benutzen Sie die Funktion Backup in Ein-Ausgabe.

Daten

z.B D:\



Um ein Backup Ihrer Muster-, Block- und Monogrammdaten durchzuführen, verwenden Sie ein Backup-Tool. Dieses können Sie im Handel erwerben. Mit diesem Tool können Sie individuell die Daten sichern und auch wieder zurückladen. In der Regel können Sie auch diese Tools konfigurieren, so daß eine automatische Sicherung z.B. für jeden Tag durchgeführt wird.

Sichern der Musterdaten

In der Regel sind die Musterdaten in dem Verzeichnis EPCwinData/DesignData gespeichert. Sie können aber auch eigene Verzeichnisse für Ihre Musterdaten angelegt haben. Um die Musterdaten zu sichern, müssen Sie den gesamten Inhalt dieses Verzeichnisses sichern.

Sichern der Blockdaten

In der Regel sind die Blockdaten in dem Verzeichnis EPCwinData/BlockData gespeichert. Sie können aber auch eigene Verzeichnisse für Ihre Blockdaten angelegt haben. Um die Blockdaten zu sichern, müssen Sie den gesamten Inhalt dieses Verzeichnisses sichern.

Sichern der Monogrammdaten

In der Regel sind die Monogrammdaten in dem Verzeichnis EPCwinData/MonogrammDataPunch gespeichert. Sie können aber auch eigene Verzeichnisse für Ihre Monogrammdaten angelegt haben. Um die Monogrammdaten zu sichern, müssen Sie den gesamten Inhalt dieses Verzeichnisses sichern.

EPCwin Systemgrenzen und Systemgrößen

Datenstruktur

Maximale Grösse der Referenzdaten/Stichdaten/Programmparameter	= 600000
Maximale Anzahl von verwendeten Programmen	= 4000
Maximale Anzahl von verwendeten Sonderfunktionen	= 6000
Maximale Anzahl von verwendeten Markern	= 2000
Maximale Anzahl von Zeichnungslinien	= 40000
Maximale Anzahl von Zeichnungspunkten	= 300000
Maximale Anzahl von gleichzeitig geöffneten Mustern	= 9
Maximale Anzahl von Stützpunkten in einem Kontur	= 1000
Maximale Konturanzahl zur Selektion	= 10000
Pictogrammgröße	= 200x200 Pixel

Punchen

Max. Anzahl der Prg-Parametersätze pro Muster	= 60
Max. Anzahl der Prg-Parametersätze im System	= 20
Max. Anzahl von Stichfolgen	= 200
Max. Anzahl von Stencils	= 200
Max. Anzahl von Punkten in Stichfolgen	= 400
Max. Anzahl von Kopfselektionen	= 200
Max. Anzahl der Stickkoepe	= 64
Max. Anzahl von unterschiedlichen Nadeln pro Muster	= 32

Datenablage

Maximale Anzahl von Einträgen im General-Directory	= 10000
Maximale Anzahl von Markierungen innerhalb des GeneralDirectories	= 2000
Maximale Anzahl von Markierungen innerhalb des Block-Directories	= 2000
Maximale Anzahl von Blockverzeichnissen	= 99
Maximale Anzahl von Blöcken pro Blockverzeichnis	= 99
Maximale Anzahl von Favoriten im Generaldirectory	= 50

Editor

Maximale Anzahl von Einträgen in der "SnapListe"	= 255
Maximale Anzahl von selektierten Teilblöcken	= 1000
Maximale Anzahl von selektierten Punkten	= 10000

Stichwortverzeichnis

—A—

Allgemein 22
Anschluß der WIBU-Sicherheitsbox 11

—B—

Begriffe und Erläuterungen 5

—E—

EPCwin Systemgrenzen und Systemgrößen 28
EPCwin Verzeichnisstruktur 26
Erste Schritte 12

—I—

Installation 7

—K—

Kurzanleitung für die Installation von EPCwin DEMO 6

—M—

Monogramm-Sonderzeichen 25
Monogramm-Zeichensätze 23

—P—

Passworteingabe 8

—S—

Schnellkasten 20
Software-Gliederung 3
Systemvoraussetzungen 2