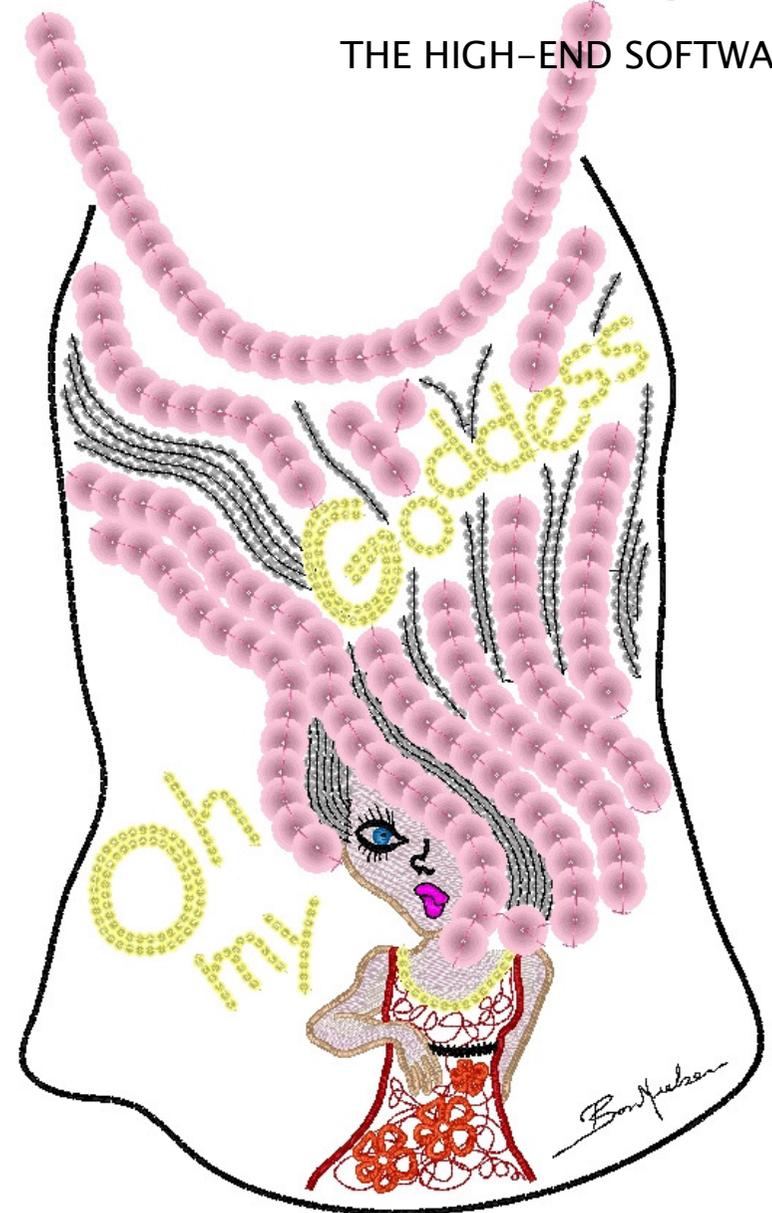


EPCWIN

THE HIGH-END SOFTWARE



Embroidery Software Partners

ZSK Stickmaschinen GmbH

Magdeburger Str. 38-40

D-47800 Krefeld

Tel: +49 (0) 2151 - 44 40

Fax: +49 (0) 2151 - 44 41 70

atelier@zsk.de

www.zsk.com



News 4.0

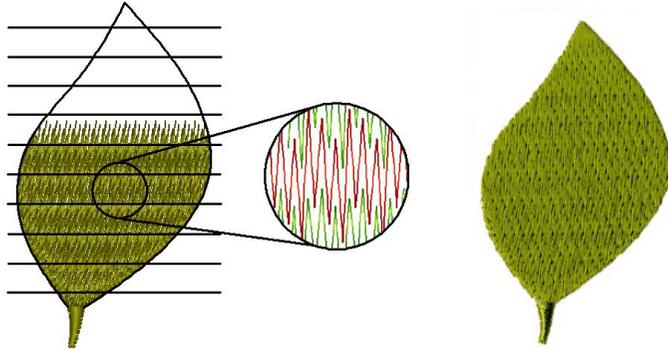
Neue Funktionen

Punch

• Programm 14

• Verzahnter Plattstich

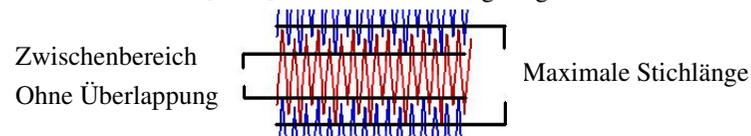
Mit Hilfe dieser neuen Berechnungsart können Flächen bequem mit einem verzahnten Plattstich (Eisbergstich) gefüllt werden. Bisher war dies nur mit aufwendig manuell gepunchten Stichfolgen möglich.



Eine als ganzes eingegebene Fläche wird in mehrere Reihen zerlegt und nacheinander abgearbeitet. Die Reihen werden entsprechend einer einstellbaren Verzahnungsfolge ineinander verzahnt. Die Verzahnungsmethode kann durch Parameter wie z.B. Überlappung, und Versatz beeinflusst werden.

Die Verzahnungsreihen bzw. -bereiche können manuell oder automatisch erstellt werden.

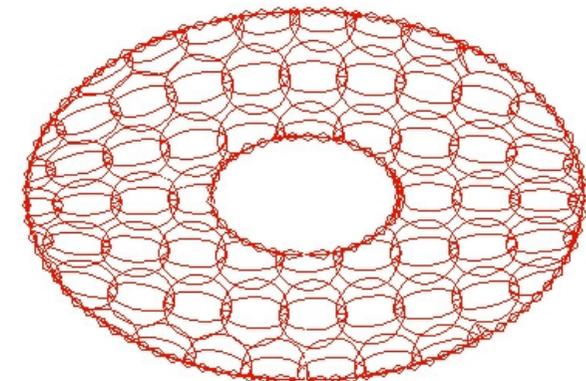
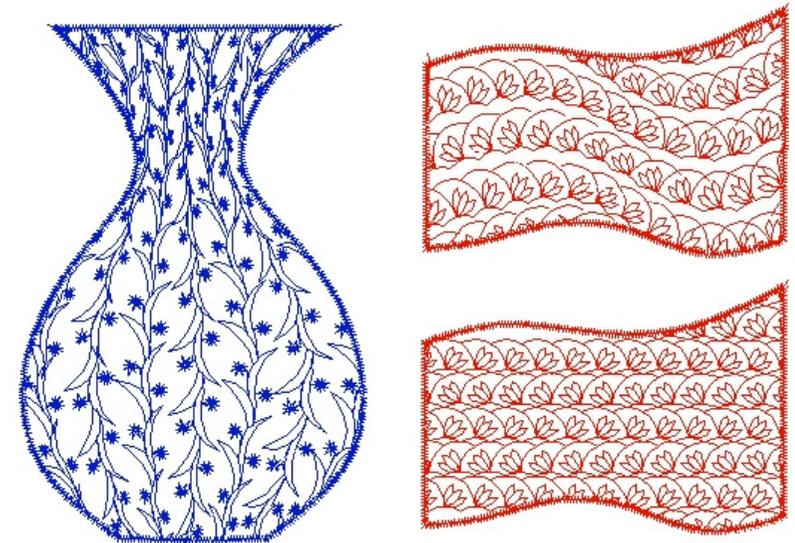
- Bei der manuellen Eingabe wird jede Verzahnungslinie von Hand eingegeben.
- Bei der automatischen Erstellung der Verzahnungsbereiche wird nur eine Verzahnungskontur eingegeben. Mit den einstellbaren Parametern *Maximale Stichelänge* und *Zwischenbereich* werden automatisch, Parallelen zur eingegebenen Verzahnungskontur erzeugt, sodass die gesamte Fläche abgedeckt wird. Die einzelnen Linien für die Verzahnungsbereiche können im Editor manuell optimiert werden. Außerdem sind die Parameter nachträglich veränderbar. Hierzu wird die eingegebene Verzahnungskontur selektiert und mit [F11] der Parameterdialog aufgerufen.



• Makro

Diese neue Berechnungsart von Programm 14 löst das bisherige Programm 13 ab. Das Stichmakro wird aus dem EPCwin-Blockverzeichnis selektiert. Mit Parametern wie z.B. Blockabstand, Reihenabstand, Vershub und Spiegel wird die Verteilung des Makros auf der Fläche beeinflusst.

Bei kurvigen Stichlagen kann zusätzlich eine automatische Größenanpassung aktiviert werden, sodass sich ein 3D-Effekt erzielen lässt. An engen Stellen werden die Blöcke proportional verkleinert, bei weiten Stellen entsprechend vergrößert.



- **Stencil (Abstechschablone für Steppstichfüllungen)**

Es werden die bereits für Programm 10 erstellten Stencils auch in Programm 14 verwendet. Bei der Stichberechnung kann der Grundrhythmus, welcher lange Stiche zusätzlich teilt, gezielt aus- oder eingeschaltet werden. Dabei wird zwischen innerhalb und außerhalb des Stencils unterschieden. Dies ermöglicht z.B. innerhalb des Stencils einen Plattstichcharakter (keine Einstiche) und außerhalb des Stencils einen Steppstich-Füllcharakter. Im Programm 10 war diese Unterscheidung nicht möglich. Im Programm 14 gibt es im Gegensatz zu Programm 10 keine Verzerrung des Stencils. Die Vergrößerung bzw. Verkleinerung ist immer proportional.

Durch eine kurvige Stichlage lassen sich auch bei Füllungen mit Stencil dreidimensionale Effekte erzielen wie das nachfolgende Bild zeigt.



- **Weitere Neuerungen bei Programm 14**

- Die Überlappung ist jetzt als absoluter Wert einstellbar. Entsprechend der eingestellten Anzahl werden die Stichreihen bei gegenläufigen Teilflächen an der Stoßstelle doppelt gestickt.
- Bei Rhythmus 1 – 8 kann der sich ergebene Sticherhythmus-Effekt gespiegelt werden.
- Die Deckstiche können jetzt mit einem „Swing“ (leichter zick-zack) versehen werden. Die Stiche werden im Abstand des eingestellten Wertes abwechselnd nach links und rechts der Stepplinie versetzt.

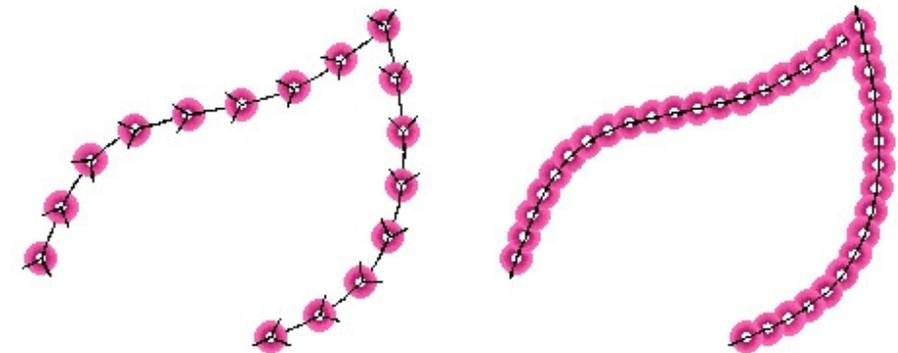
- **Programm 35 Paillettenautomatik auf einer Kontur**

Zur Verfügung stehen 6 verschiedene Stichvarianten. Weitere Parameter beeinflussen die Stiche mit denen die Paillette festgestickt wird. Daraus ergibt sich eine Vielzahl von Sticheffekten, welche in einer Vorschau innerhalb des Parametersatzes kontrolliert werden kann. Pailletten können überlappend oder mit Abstand auf der Kontur verteilt werden.

	2-Punkt-Reihe		3-Punkt-Reihe
	Y-Stich		I-Stich
	E-Stich		V-Stich

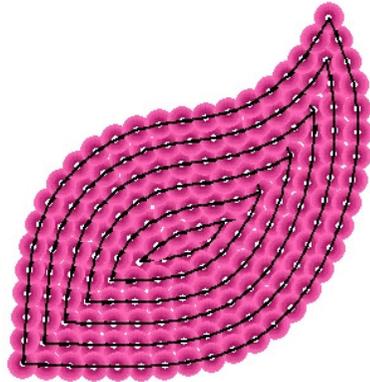
Bei der Stichbildung wird automatisch darauf geachtet, dass sich der letzte Stich vor dem Setzen der Paillette im oberen bzw. hinteren Bereich (09:00-15:00h) befindet. Somit wird verhindert, dass die Paillette gegen den Faden „geschossen“ wird.

Dieses Verfahren erfordert zwar mehr Stiche, ist aber, vor allem bei größeren Pailletten, für eine problemlose Produktion zwingend erforderlich.



Der Endpunkt kann frei gewählt werden. Liegt der Endpunkt in der Mitte der Kontur, so wird die Kontur automatisch geteilt und in zwei Abschnitten berechnet. Zwischen den Abschnitten wird ein automatischer Holrunning (Steppstich zum Beiholen) ausgeführt.

Paillettenflächen lassen sich ebenfalls sehr schnell und individuell füllen in dem man mit dem Zeichenprogramm parallele Linien im gewünschten Abstand zeichnet. Durch anklicken und Übernahme dieser Linien im PR 35 werden, entsprechend den eingestellten Parameter, Linie für Linie automatisch mit Pailletten gefüllt. Vorteil: man kann nachträglich jede einzelne Linie im Editor anpacken und individuell optimieren.



- **Unterstützung der neuen ZSK Twin-Paillette**

Mit Hilfe dieser neuentwickelten ZSK Twin-Paillette ist man in der Lage pro Pailletteneinrichtung zwei verschiedene Paillettentypen, welche übereinander zugeführt werden (a und b) abwechselnd zu sticken. Um Muster für die Twin-Paillette zu punchen, muss im Musterkopf die Paillettendefinition entsprechend eingestellt werden.

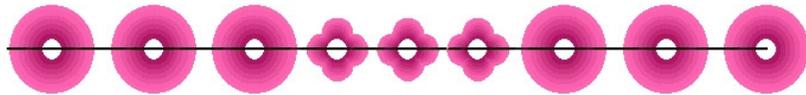
Mit  öffnet sich der Einstelldialog. Nun kann getrennt für die rechte bzw. linke Pailletteneinrichtung jeweils Band a (unten) und b (oben) definiert werden. Einstellbar sind Größe, Farbe und Form der Paillette.

Während des Punchens wird wie früher mit der Sonderfunktion 50 bzw. 51 die Pailletteneinrichtung aktiviert. Mit folgenden Tastenkombinationen wird die Bandauswahl vorgenommen:

[F9] [1] = Band a (unten) einschalten

[F9] [2] = Band b (oben) einschalten

[F9] [3] = Band a und b einschalten (beide Pailletten werden gleichzeitig gesetzt (funktioniert nur bei gleich großen Pailletten mit z.B. unterschiedlichen Formen)).



Anmerkung: Mit EPCwin 4.0 ändert sich die Bezeichnung der Pailletteneinrichtungen. Aus 1 wurde R(echts) und aus 2 wurde L(inks).

- **Unterstützung von Pailletten bis zu 22mm Größe**

Die Paillettengröße kann nun bis 22mm frei gewählt werden.

Weitere Neuerungen im Bereich Punch

- Mit [Alt] werden manuelle Stiche im Winkel gerastert gesetzt. Die Stiche werden z.B. bei 90 Grad senkrecht oder waagrecht gesetzt. Mit [F4] kann der Rastwinkel eingestellt werden. Weitere Abstufungen sind 45° und 15°.
- Ebenfalls mit [F4] kann die Stichlänge von manuellen Stichen begrenzt werden. Entsprechend dem eingestellten Wert wird in Richtung des Cursors ein Stich gesetzt. Die Begrenzung wird durch einen kleinen Strich auf dem Gummiband angezeigt.

Konturbildung (Spline) in Punch und Design

- Befindet man sich im Kreisbogenmodus [4] [4] und hat bereits ein Bogenpunkt eingegeben, wird bei [Strg] ein Halbkreis angezeigt. Je nach Position des Cursors ist der Halbkreis nach oben bzw. unten geöffnet.

Editor

- Nach Änderung von Parametern im Parametersatz wird jetzt automatisch das Objekt sofort kalkuliert ohne zusätzlich [Return] zu drücken. Diese Option kann in den Grundeinstellungen / Editor aktiviert werden.

Block

- Die Blocktools [F4] wurden überarbeitet



- **Ausrichten**

Mit dieser neuen Funktion können beliebige Musterteile auf einen zuvor definierten Block (Masterblock) linksbündig, rechtsbündig oder zentriert ausgerichtet werden. Dieses ist sowohl horizontal als auch vertikal möglich. Ebenso kann der Block auf dieselbe Höhe, Breite oder Größe wie der Masterblock angepasst werden.



Nach Definition einer Ausrichtgeraden (Waagrechte / Senkrechte) kann der selektierte Block ebenfalls bezogen auf diese Gerade ausgerichtet werden.

Ausrichtrechteck bzw. -geraden können in der Ansicht [F2] ein- bzw. ausgeschaltet werden.

- **Blocktools**

-  **Automatische Rapportierung in X und Y Achse**

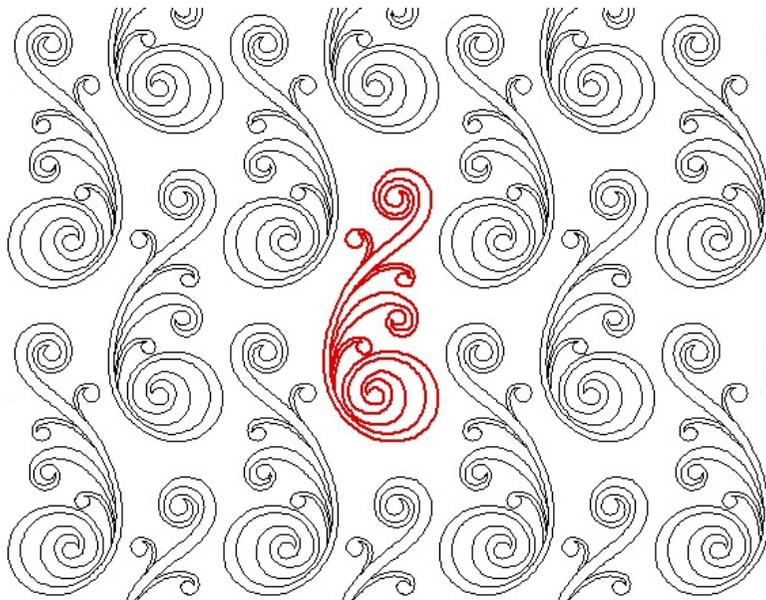
Diese neue Funktion ermöglicht sowohl gezeichnete als auch gepunchte Musterteile mit einer Rapportregel zu wiederholen. Es gibt vertikale-, horizontale- und Kreisrapportregeln. Vertikale und horizontale Rapportregeln können auch kombiniert werden.

Ein Assistent hilft beim Einstellen der Parameter. So kann z.B. ein Musterteil bezogen auf eine Gesamthöhe n-mal verteilt werden. Der Abstand zwischen den Musterteilen wird automatisch berechnet. Dabei kann zusätzlich ein abwechselnder Spiegel des Musterteils bzw. der Hauptfigur gewählt werden.

Bei der grafischen Erstellung der Rapportregel werden durch Verschieben und/ oder Verzerren des Rapport-Blockes die Parameter automatisch generiert.

Die Rapportwiederholung einer Designlinie ist nur virtuell, d.h. sie kann nicht selektiert werden. Wird eine Linie im Hauptrapport editiert, so verändern sich automatisch auch die Rapportlinien simultan. Ein Rapportanschluss ist somit in alle 4 Richtungen sehr einfach zu überwachen und zu optimieren.

Befinden sich im Block Punchedaten, so werden diese unmittelbar nach Beenden der Rapportregelfunktion entsprechend der Regel kopiert.



Blocktools

-  **Markierung**
Neben der Markierung des Blockmittelpunktes kann jetzt auch die Blockausdehnung durch Ecken und/oder Kanten markiert werden. Größe und Farbe der Markierungslinien kann eingestellt werden.
-  **Block in neues Muster laden**
Mit dieser Funktion wird direkt ein neues Muster geöffnet in das der aktuell markierte Block kopiert wird.
-  **Stichdaten und Konturen von Objekten werden in Designlinien umgewandelt.**

Design**Programm 42**

Das Programm 42 dient nun zur Umschaltung und Aktivierung von Rapportregeln, welche zuvor in Blocktools definiert wurden. Neue Designlinien werden mit der aktivierten Rapportregel gezeichnet.

Die alte Funktionsweise von Programm 42 in rapportierenden Mustern wird durch eine Rapportregel simuliert. Existiert noch keine Rapportregel in dem Muster, dann wird diese spezielle Regel beim ersten Aufruf von 42 automatisch erstellt. Es wird jeweils links und rechts eine Wiederholung im Kopfabstand bzw. im Schiffli-Rapport gezeichnet.

Musterverwaltung

- **Druck- und Statistik – Neue Programmoption**



Diese neue Programmoption bietet wesentlich mehr Möglichkeiten Muster auszudrucken als das bisherige Standard-Druckprogramm.

Die wichtigsten neuen Funktionen sind:

- Nadelsequenz in Stickreihenfolge – es wird ein Musterteil zwischen jedem Nadelwechsel, in der jeweiligen Farbe, in chronologischer Folge, als Piktogramm gedruckt. (s. Bild auf der nächsten Seite)
- Farbkatalog-Druck – bis zu 16 unterschiedliche Farbstellung eines Musters können auf einer DIN-A4 Seite gedruckt werden
- Verzeichniskatalog-Druck – bis zu 16 unterschiedliche Muster können auf eine DIN-A4 Seite gedruckt werden

- Gezielte Filterfunktion für:
 - Sonderfunktions-Histogramm (chronologische Folge von Sonderfunktionen)
 - Statistische Auswertung z.B. für Garnverbrauch

ZSK EPCwin
 Nummer: 1141.01 Mustername: Roses Kunde: Seite 1/1

Startpunkt: ----- Endpunkt: ----- Faktor: 0.59

Faktor: 0.59 Nadel: 1 Farbe @ 0000 Nadel: 2 Farbe @ 0000

Nadel: 1 Farbe @ 0000 Nadel: 2 Farbe @ 0000 Nadel: 3 Farbe @ 0000

Nadel: 4 Farbe @ 0000

Datum	: 24. 2.2009	Zeit	: 9:55	Stückpreis	: 0.00 EUR
Grösse	: 102.6 / 102.4 mm	Startnadel	: 1	Fadenschn.	: ja
Startpunkt	: 51.3 / 51.2 mm	Nadelanzahl	: 4	Bohren	: nein
Endpunkt	: 45.1 / 74.4 mm	Stopanzahl	: 0	Pailletten	: nein
		max. Stich	: 12.4 mm	Stiche	: 5823

Musterkopf

- Der Start- und Endpunkt kann jetzt im Musterkopf unabhängig voneinander eingestellt werden. Bislang gab es die Funktion „Start im Zentrum“. Damit wurde der Startpunkt immer auf die Mustermitte gelegt. Der Endpunkt wurde mit den Sonderfunktionen 60, 61 und 62 kontrolliert. Die neue Funktion fasst beides zusammen. In einem Dialog kann z.B. der Startpunkt auf rechts unten und der Endpunkt auf rechts oben gelegt werden. Beim Speichern eines Musters wird dann ein entsprechender Springstich am Anfang bzw. am Ende des Musters eingefügt. Start- und Endpunkt können auch mit einem einstellbaren Zusatzweg versehen werden.

Darstellung

- In der Ansicht [F2] wurde der Dialog für die Rapportdarstellung [*] überarbeitet. Es wird jetzt unterschieden zwischen der Darstellung von nur einem Nebenrapport und einer Vollrapportdarstellung. Der Rapport kann in Originalfarbe oder in Rapportfarbe gezeichnet werden. Weitere Einstellungen sind:
 - Darstellung links oder rechts getrennt einschaltbar
 - Anzahl der Köpfe bei Vollrapport bzw. Anzahl Nadeln bei Schifflli
 - Für komplizierte Muster mit Kopfschaltungen gibt es eine spezielle Darstellung, wobei die Stiche jedes einzelnen Kopfes durch eine andere Farbe dargestellt werden. In Verbindung mit einem Rapportgitter oder Hilfslinien, kann schon bei der Erstellung des Musters jederzeit kontrolliert werden, ob ein Kopf seinen zulässigen Arbeitsbereich überschreitet. Des weiteren möchten wir darauf hinweisen, das im Musterkopf jetzt der „echte“ seitliche Verfahrensweg angezeigt wird. Kopfsprünge werden bei der Berechnung des Wertes entsprechend berücksichtigt.

Allgemein

- Unterstützung des **Scroll-Rades** einer Maus
 Mit [Strg] + <Scrollrad> wird gezoomt. Wird das Rad eine Raste nach hinten gedreht so ist dies gleichbedeutend mit [Bild auf]. Eine Raste nach vorne ist wie [Bild ab].
 Im Editor [F6] bewirkt das drehen des Scrollrades ein durchlaufen der Stichliste. Eine Raste nach vorne bedeutet eine Zeile in der Stichliste nach unten, also einen Stich vorwärts. Bei einer Raste nach hinten läuft man einen Stich zurück.
- Mit [Strg] + [Tab] wechselt man zwischen mehreren geöffneten Mustern.

Weitere Verbesserungen

Punch

- In Schiffli können jetzt immer Pailletten gesetzt werden, auch wenn man zwischenzeitlich den Editor aufgerufen hat.

Kontur

- Wird eine geschlossene Kontur übernommen und dabei die Öffnung verlegt, so werden jetzt Übergänge, von einer Kurve in eine Gerade oder umgekehrt, richtig berechnet.
- **Programm 12 - Kreuzstichprogramm**
 - Bisher lag der Startpunkt des Gitters immer auf dem letzten Stich bzw. wenn es schon Kreuzstichobjekte im Muster gibt, kann der Startpunkt vom letzten Kreuzstichobjekt übernommen werden. Das Programm wurde dahingehend geändert, dass das Kreuzstichgitter auf dem Startpunkt der Messgerade liegt, wenn die Kreuzgröße oder Kreuzlage mit 2 Punkten definiert wird.
- **Programm 31 - Verkettungsprogramm**
 - Sind in dem Verkettungsblock Objekte mit Programm 14 enthalten, so werden diese jetzt auch korrekt verkettet.

Block (Arbeitsgeschwindigkeit)

- Im Zusammenhang mit Blöcken wurde an mehreren Stellen der Arbeitsablauf wesentlich beschleunigt, speziell das Bilden und Bearbeiten von Blöcken im Punchen. Wird ein Block nur gespeichert bzw. geladen, wird er jetzt nicht mehr kalkuliert. Wird der Block allerdings vorher vergrößert, verkleinert oder gedreht, so wird der Block weiterhin neu berechnet.

Darstellung

- Das Zeichnen von Mustern in der TrueView-Darstellung I/II wurde überarbeitet. Der Zeichenvorgang wird jetzt ohne Unterbrechung ausgeführt. Außerdem werden Pailletten in TrueView plastischer dargestellt. Der sequenzielle Stickablauf wird jetzt berücksichtigt, indem Pailletten untenliegende Stiche abdecken.

Fonteditor

- Neue Alphabete konnten bisher nur auf Basis von TrueType Schriftarten erstellt werden. Diese werden automatisch konvertiert und müssen nur an wenigen Stellen bei Bedarf angepasst werden. Nun gibt es zusätzlich die Möglichkeit Schriftarten selbst von Grund auf einzugeben. Als Grundlage kann ein gescanntes Bild eines Fonts dienen. Die hiermit erzeugten Schriftarten sind genau so einsetzbar wie die aus TrueType erstellten Schriften, sie sind also genauso skalierbar und mit optimalen Übergängen ausgestattet. Damit ist es nun möglich auch Schriftarten zu erstellen, für die es keine TrueType Vorlagen gibt. Die Grundlinie und Oberlänge sind nun für den gesamten Font verschiebbar, um grundsätzliche Größenanpassung vorzunehmen. Mit den roten Anfassern werden die Buchstaben einseitig verzerrt. Damit wird die Anpassung an sticktechnische Vorgaben deutlich vereinfacht. Außerdem ist es nun möglich, einmal erstellte Konturen aus einem Buchstaben in den anderen zu übertragen um damit z.B. das A zum Ä zu erweitern. Die Auswahl des zu bearbeitenden Zeichens mit der ASCII Tabelle wurde vereinfacht.
- **Neuer Softwareschutz durch CodeMeter (CM)**
EPCwin 4.0 wird durch ein neues Schutzsystem, dem CodeMeter von WibuSystems, gegen unerlaubte Nutzung geschützt. Der CM wird, wie das bisherige Dongle, auf einen USB-Anschluss des Rechners gesteckt. Die notwendigen Softwaretreiber müssen beim Update installiert werden. Wählen Sie hierbei den Punkt 4 bei der Installation. Bei einer Aufrüstung auf EPCwin 4.0 **muss** das vorhandene Dongle gegen einen CodeMeter ausgetauscht werden.



Hinweis

Das Update von Version 1.x/2x/3.x auf Version 4.0 ist kostenpflichtig. Sie benötigen neue Passwörter für die Version 4.0. Wenden Sie sich bitte an atelier@zsk.de.

Mit Version 1.x/2.x/3.x installierte DEMO-Tage bleiben erhalten und verfallen nicht.