

EPC_{WIN} ERSTE SCHRITTE

Arbeitsbuch zur Grundlagenschulung



LIEBE KUND/INNEN,

Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb eines der besten Ateliersysteme in der Stickerei-Industrie. Das EPCwin basiert auf über 20 Jahren Erfahrung der Embroidery Software Partner ZSK und GiS. Für die Entwicklung des EPCwin war die Bedienerfreundlichkeit maßgeblich mitentscheidend. Sie werden beim sticktechnischen Entwerfen und Zeichnen, beim Punchen und Editieren optimal geführt und unterstützt. Dieses Handbuch soll Ihnen das Erlernen der Software erleichtern und gleichzeitig einen optimalen Support bieten.

Nach der Installation von EPCwin sowie der Aktivierung Ihrer Optionen durch die Eingabe eines Passwortes ist die Software einsatzbereit. Sollten Sie Fragen oder Probleme mit der Installation haben, können Sie sich gerne unser Video Tutorial dazu ansehen. Scannen Sie dazu einfach den QR-Code und Sie werden zu unserem Tutorial weitergeleitet.

Bitte beachten Sie, dass die hier vorgestellten Funktionen nur ein Teil der Möglichkeiten der Software sind. Sollten Sie dennoch nicht weiterkommen, bietet die Software eine kontextbezogene Hilfe. Wenn Sie in einer beliebigen Situation die Taste [F1] drücken, gelangen Sie auf die entsprechende Seite im Handbuch. Wo nötig, verweisen Querverweise auf weiterführende Informationen an anderer Stelle im Handbuch. Der Inhalt des EPCwin-Handbuchs bezieht sich in erster Linie auf die Arbeit mit dem Programm. Es geht nicht darum, spezielle Kenntnisse des Stickens zu vermitteln.

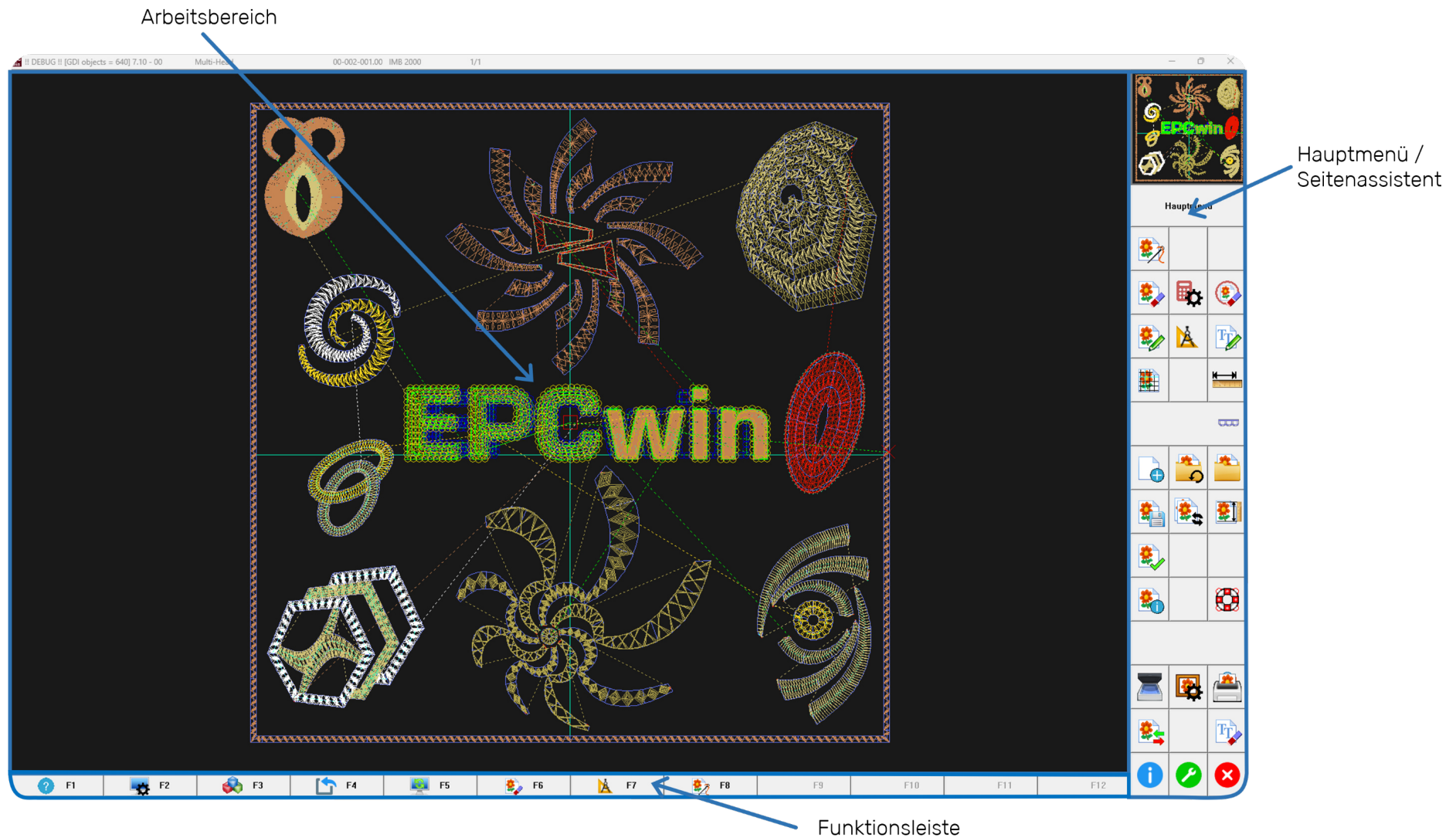
Bitte beachten Sie, dass unser Handbuch keine unserer Schulungen durch unser Schulungspersonal ersetzen kann.

Eure ZSK Digitizing Academy

Inhaltsverzeichnis 3

Benutzeroberfläche	4	Automatikprogramm 14	22
Wichtige Optionen	5	Automatikprogramm 15	23
Tastaturbelegungen	6	Notizen	24
Wechsel zwischen den Optionen	8	Automatikprogramm 34	25
Los geht's	9	Parametersätze	26
Importieren	10	Editor	28
Musterverzeichnis anlegen	11	Editor	28
Zeichnen	12	Sonderfunktionen modifizieren	29
Punkttypen	13	Notizen	30
Notizen	14	Speichern	31
Monogramm Design	15	Exportieren	32
Punchen	16	Deine goldenen Regeln	33
Übersicht der Stichtypen	18		
Automatikprogramm 20	19		
Automaikprogramm 1	20		
Notizen	21		

4 Benutzeroberfläche



Wichtige Optionen 5



Punchen



Editor



Design



Parametereinstellung



Globales editieren



Monogramm Design



Messen



Neues Muster



Zuletzt bearbeitet



Musterverwaltung



Speichern



Aktives Muster wählen



Maßsystem ändern



Musterkopf editieren



Muster schließen



Programm verlassen



Dienste



Grundeinstellungen



Passwörter

6 Tastaturbelegungen

EPCwin wird hauptsächlich über die Tastatur bedient. Das ermöglicht den Anwendern - mit ein wenig Übung - einen schnellen und effizienten Workflow.

Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, finden Sie hier eine Übersicht über die möglichen Tastenbelegungen sowie die wichtigsten Shortcuts.

Die Computermaus

Ein rechter Mausklick hat die gleiche Funktionsweise wie die Enter-Taste. Mit der linken Maustaste können Objekte, wie üblich, ausgewählt werden. Wird das Mausrad gedrückt, werden zuvor angewählte Objekte losgelassen. Diese legen sich dann an ihrer ursprünglichen Stelle wieder ab.

Die Funktionstasten [F1] bis [F12]

Die Funktionstasten können alternativ auch auf dem Ziffernblock des eingeschalteten Nummernblock der Tastatur gewählt werden.

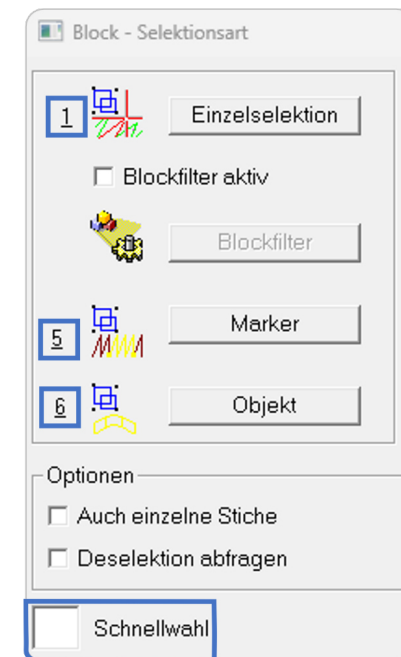
Bitte beachten Sie, dass je nach aktiver Option, die Funktionstasten unterschiedlich belegt sein können!

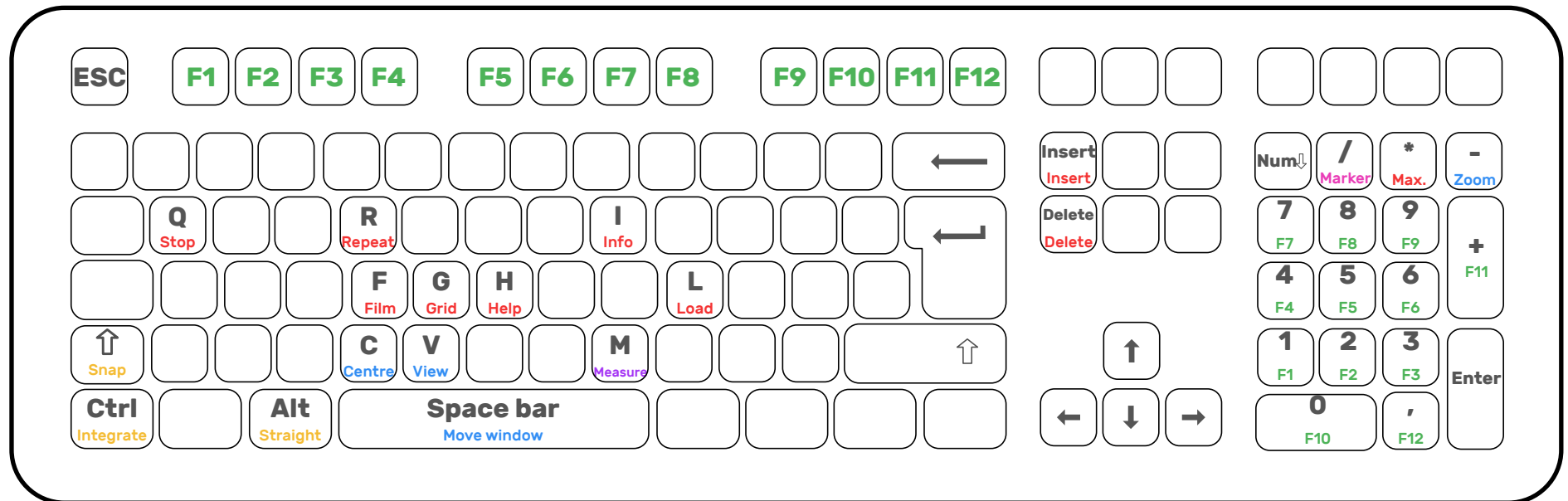
Die Schnellwahl

Um in Dialogen eine schnellere Auswahl einer Option zu ermöglichen, gibt es die sog. Schnellwahl. Bei jedem Dialogaufruf ist diese sofort aktiv. Um die Schnellwahl zu nutzen, muss die, vor der Schaltfläche stehende Ziffer oder Ziffernkombination, eingegeben werden. Es ist keine separate Bestätigung notwendig.

Shortcuts

Die Abkürzungen bzw. Verknüpfungen sind notwendig, um die Software erfolgreich zu bedienen. Teilweise sind auch Kombinationen möglich.





Shift	
Ctrl	
Alt	
Alt + Shift	

C	
V	
Space bar	
- (*)	

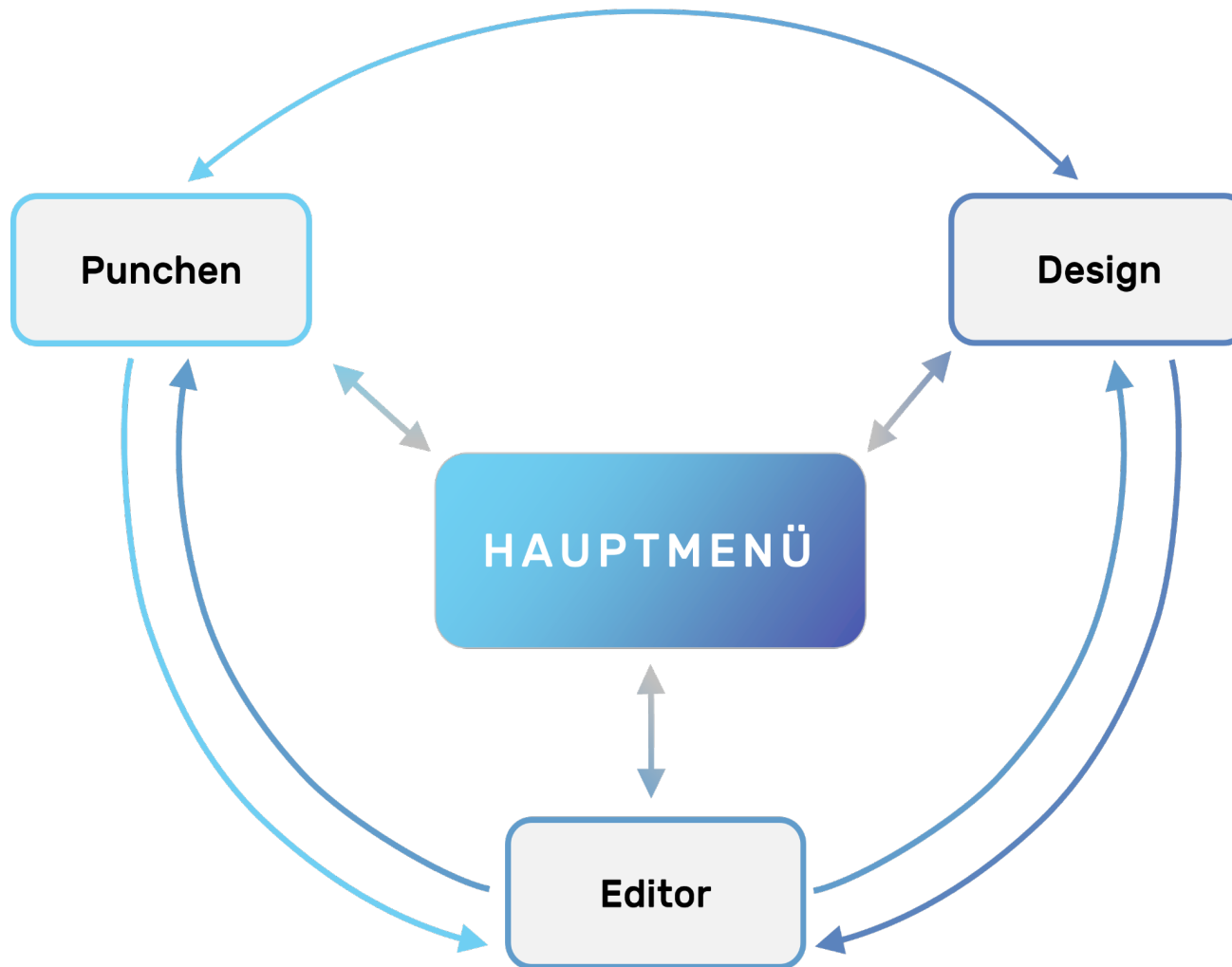
/ (*)	
-------	--

M	
---	--

Q	
R	
F	
G	
H	
L	
* (*)	

(*) Diese Tasten liegen auf dem Nummernblock der Tastatur. Um diese nutzen zu können, muss NumLock eingeschaltet sein.

8 Wechsel zwischen den Optionen



Eine gute Planung des Designs trägt zu einem optimalen Stickergebnis bei. Daher ist es sinnvoll zunächst einige grundlegende Fragen zu klären:

- ▷ Wie groß ist das Muster bzw. wie groß soll es werden?
- ▷ Auf welchem Stickboden wird gestickt?
- ▷ Welchen Stickrahmen benötige ich?
- ▷ Wie groß ist das Stickfeld der Maschine? Passt das Muster in dieses?
- ▷ Welche Stiche sollen verwendet werden?
- ▷ Was ist die effektivste Stickreihenfolge?
- ▷ Wo soll das Muster anfangen? Wo soll es enden?
- ▷ Wie viele Farben soll mein Muster haben?
- ▷ Wie viele Nadeln hat die Maschine?
- ▷ Mit welchem Garn wird gestickt?
- ▷ Ist ein Vlies notwendig?
- ▷ U.v.m.

[illegible]

10 Importieren

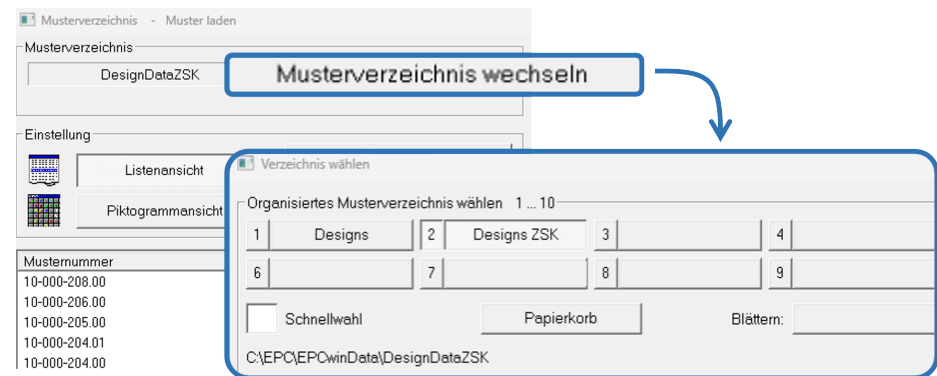
Bei EPCwin findet die Verwaltung von Dateien bzw. Mustern in der Musterverwaltung statt. Mit der Installation erhalten Sie die beiden Standard Musterverzeichnisse „*Designs*“ und „*DesignDataZSK*“. Wir empfehlen Ihnen, eigene Verzeichnisse anzulegen und Ihre Muster entsprechend zu strukturieren. Ihr aktuelles Musterverzeichnis ist im linken oberen Bereich des Dialoges sichtbar. Die Software speichert das letzte Verzeichnis und ruft dieses beim nächsten Öffnen der Musterverwaltung automatisch auf.

Neben der Organisation der Verzeichnisse sind in der Musterverwaltung wichtige Funktionen wie z.B. Import, Export und Kopieren/Verschieben im unteren Bereich, zu finden.

Die folgende Dateiformate können importiert werden:

▷	
▷	
▷	
▷	
▷	
▷	
▷	

Bitte beachten Sie, in welchem Musterverzeichnis Sie sich aktuell befinden. Wir empfehlen Ihnen, eine Datei direkt in das gewünschte Zielverzeichnis zu importieren. Um das Verzeichnis zu wechseln klicken Sie auf „*Musterverzeichnisse wechseln*“.

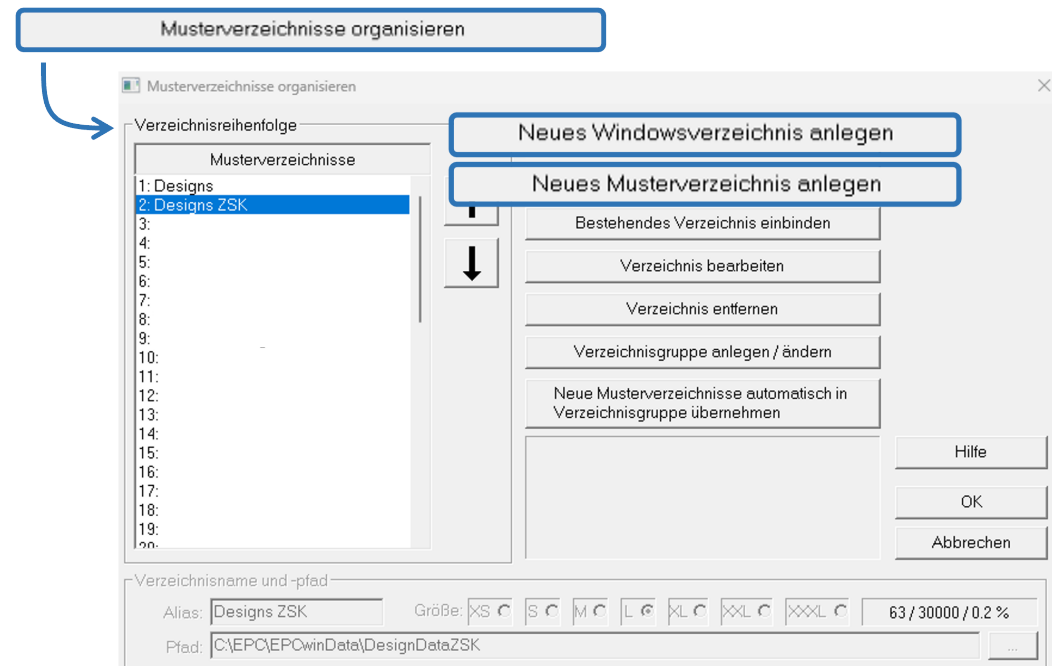


EPCwin arbeitet mit einer eigenen Datenstruktur innerhalb der Musterverzeichnisse. Diese darf nicht verändert werden.

Musterverzeichnis anlegen 11

Um ein neues Musterverzeichnis anzulegen, folgen Sie den einzelnen Schritten. Falls Sie ein bereits bestehendes Verzeichnis einbinden möchten, folgen Sie lediglich den ersten drei Schritten und wählen dann „*Bestehendes Verzeichnis einbinden*“ um den Pfad des Verzeichnisses auszuwählen.

1	
2	
3	
4	
5	



12

EPCwin bietet außerdem die Möglichkeit, eigene Zeichnungen zu erstellen um diese beim Punchen als Referenzlinien zu nutzen. Neben verschiedenen Linienarten (eckig, kurvig, gerade) können gängige geometrische Formen **[F7]** wie z.B. Kreis oder Rechteck gezeichnet werden.

[illegible]

Innerhalb der Software werden (teilweise automatisch) verschiedene Punkttypen erzeugt. Dabei gibt es mehrere Arten von Punkten die durch verschiedene Formen und Farben zu unterscheiden sind. Anhand des Punkttypen können z.B. manuelle von automatisch erzeugten Stichen unterschieden werden.



Die Farben der Punkttypen und weitere Systemfarben können jederzeit in den „*Systemfarbeinstellungen*“ geändert werden. Sie finden diese in den Grundeinstellungen unter dem Reiter „Darstellung“.



Bitte bedenken Sie, dass ein manueller Punkt bzw. Stich sowie ein Eckpunkt immer einen Einstich der Nadel in das Textil bedeuten.



Monogramm Design 15

Das Monogramm Design ist eine Option zum Zeichnen von Buchstaben, welche anschließend als Referenzlinie angewählt werden können.

1	
2	
3	
4	

Was ist Vor- und Nachteil von Monogram Design?

Worauf sollte beim Punchen von Buchstaben geachtet werden?

[illegible]

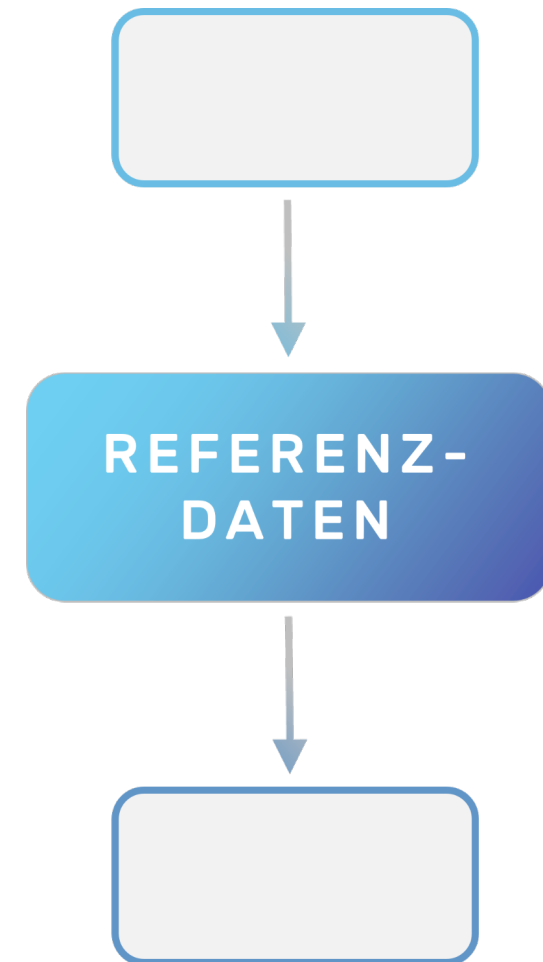
16

Der Beruf des Punchers hat eine lange Tradition und geht zurück auf die Zeit, in der Stickmuster in Form von Lochkarten auf der Maschine realisiert wurden. Diese Lochkarten beinhalten die Information über die Richtung und Länge jedes Stiches. Dabei musste vorab das vorgezeichnete Muster Stich für Stich auf Lochkarten geschlagen werden, ähnlich wie auch in der Jaquard-Weberei. Was zuvor in mühevoller Handarbeit auf einem sogenannten Punchbrett vom Puncher erstellt wurde, übernehmen heute CAD-Systeme basierend auf Vektorlinien oder Bild-Dateien und vordefinierten Parametern. Die Aufgabe der Puncher ist es also, die Konturen vorzugeben, Sticharten zu bestimmen und Abläufe festzulegen.

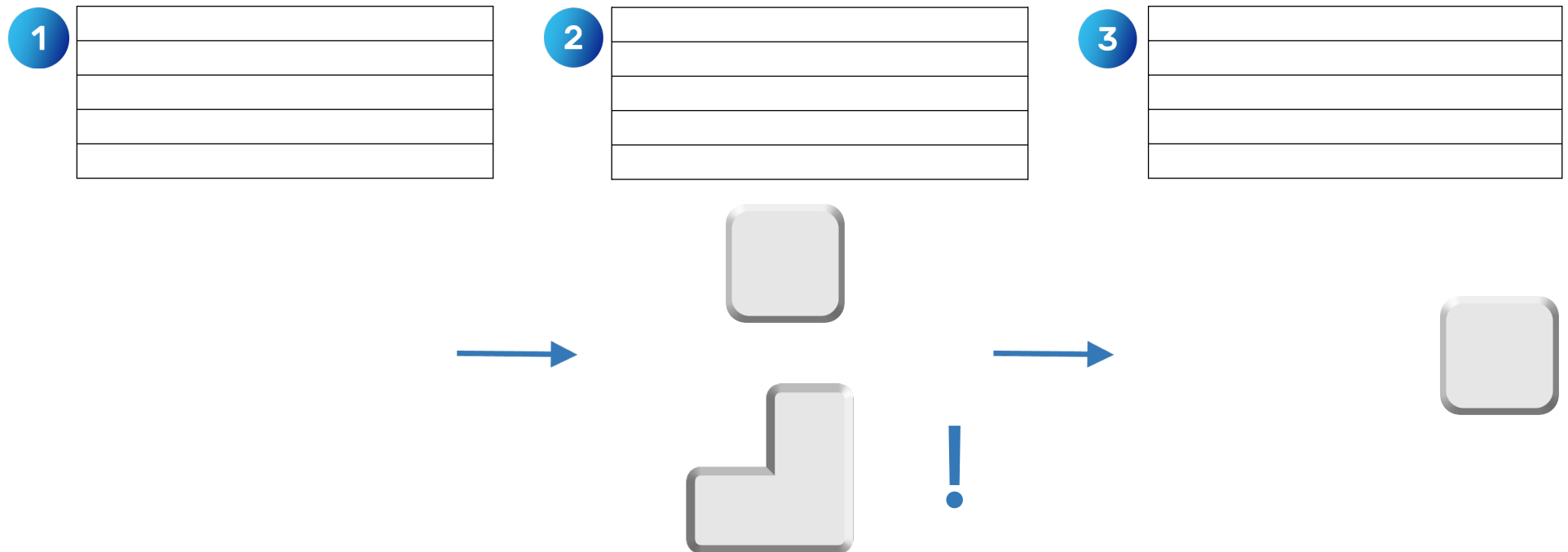
In EPCwin werden die erstellten Daten als sog. „Referenzdaten“ bezeichnet. Nachdem die Planung bzw. die Vorbereitungen wie z.B. der Import von

einem Vorlagebild, abgeschlossen sind, können diese in der Software erstellt werden.

Was ist der Unterschied zwischen den drei Datentypen?

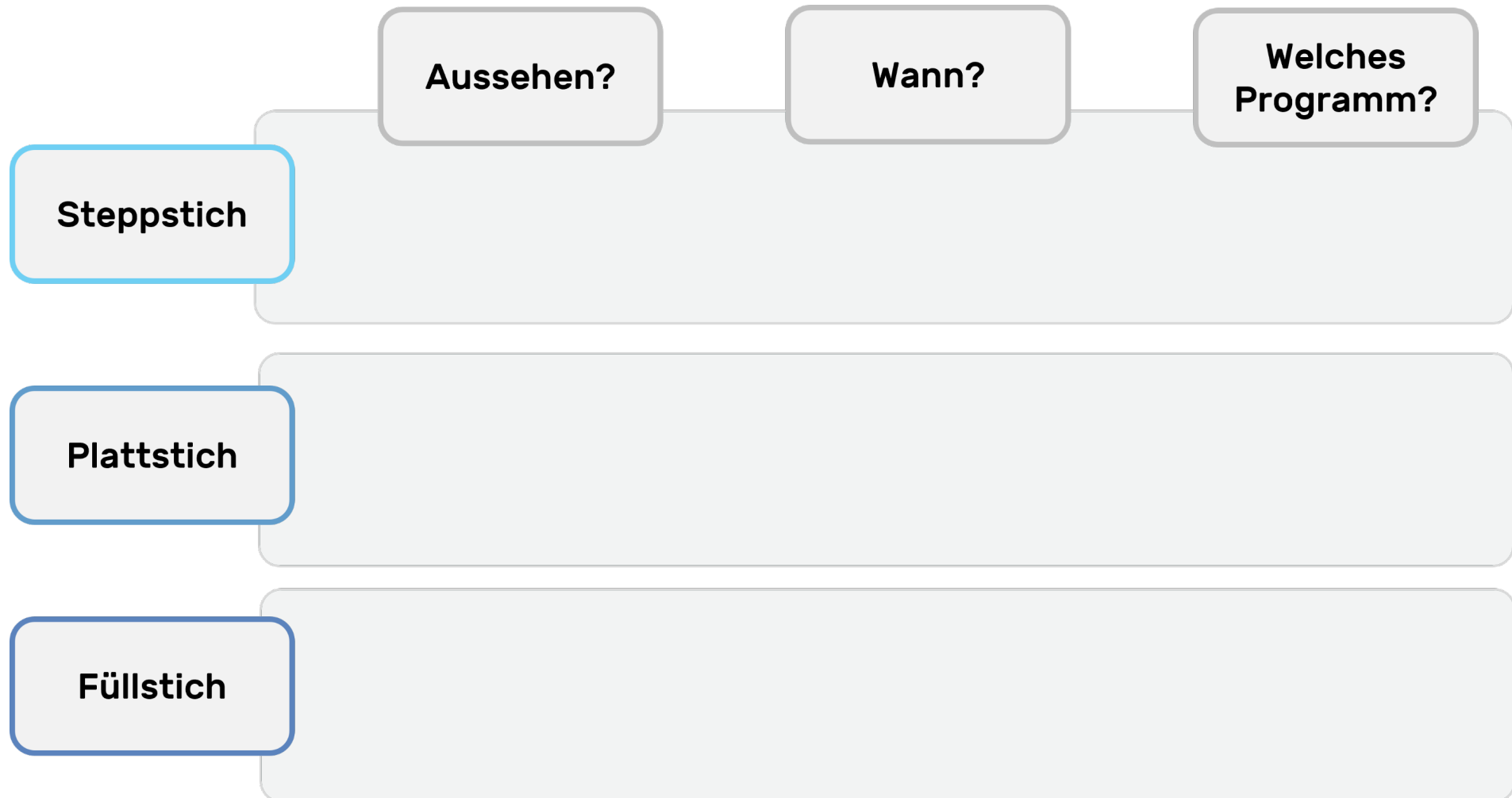
[illegible]

Der Punchvorgang kann innerhalb eines Musters wiederholt vorkommen. Daher wird dieser zunächst grob in die folgenden drei Schritte unterteilt:



Die Länge der manuellen Stiche zum Verriegeln einer Naht sollten $\geq 0,5 \text{ mm} \leq 0,7 \text{ mm}$ sein. Um die Maße einzuhalten, eignet sich besonders die Funktion der „*Längenbegrenzung*“.

Übersicht der Stichtypen



Automatikprogramm 20 19

Die Eingabe des Steppstiches kann beschleunigt werden, indem „Speedy“ über [F10] aktiviert wird. Die Software überspringt einen Teil der Abfragen und legt den Endpunkt automatisch an das Linienende. Die Funktion kann nur an- oder abgewählt werden bevor die Hauptlinie definiert wurde.

1	
2	
3	
4	

Automaikprogramm 1

Das automatische Punchprogramm Nummer 1 erzeugt den Plattstich und enthält mehrere Möglichkeiten der Konturbildung. Die beiden relevantesten Arten werden hier vorgestellt: **[F5]** für die „normale“ Konturbildung und **[F8]** um die Kontur anhand einer Mittellinie zu bilden.

Konturbildung

1	
2	
3	
4	

Mittellinie

1	
2	
3	
4	

[illegible]

Automatikprogramm 14

Für die Flächenfüllung wird eine geschlossene Kontur benötigt. Dazu kann eine bestehende Designlinie ausgewählt oder direkt im Programm gezeichnet werden. Es genügt, wenn Anfangs- und Endpunkt der Linie in nah zueinander liegen, da EPCwin die Kontur automatisch schließt.

1	
2	
3	
4	

23

„gegliederte Füllung“ verwendet. Das Automatikprogramm ist auf das Punchen von r (Innen-)Konturen für ein Objekt beinhaltet dafür notwendige Funktionen.

[illegible]

4	
5	



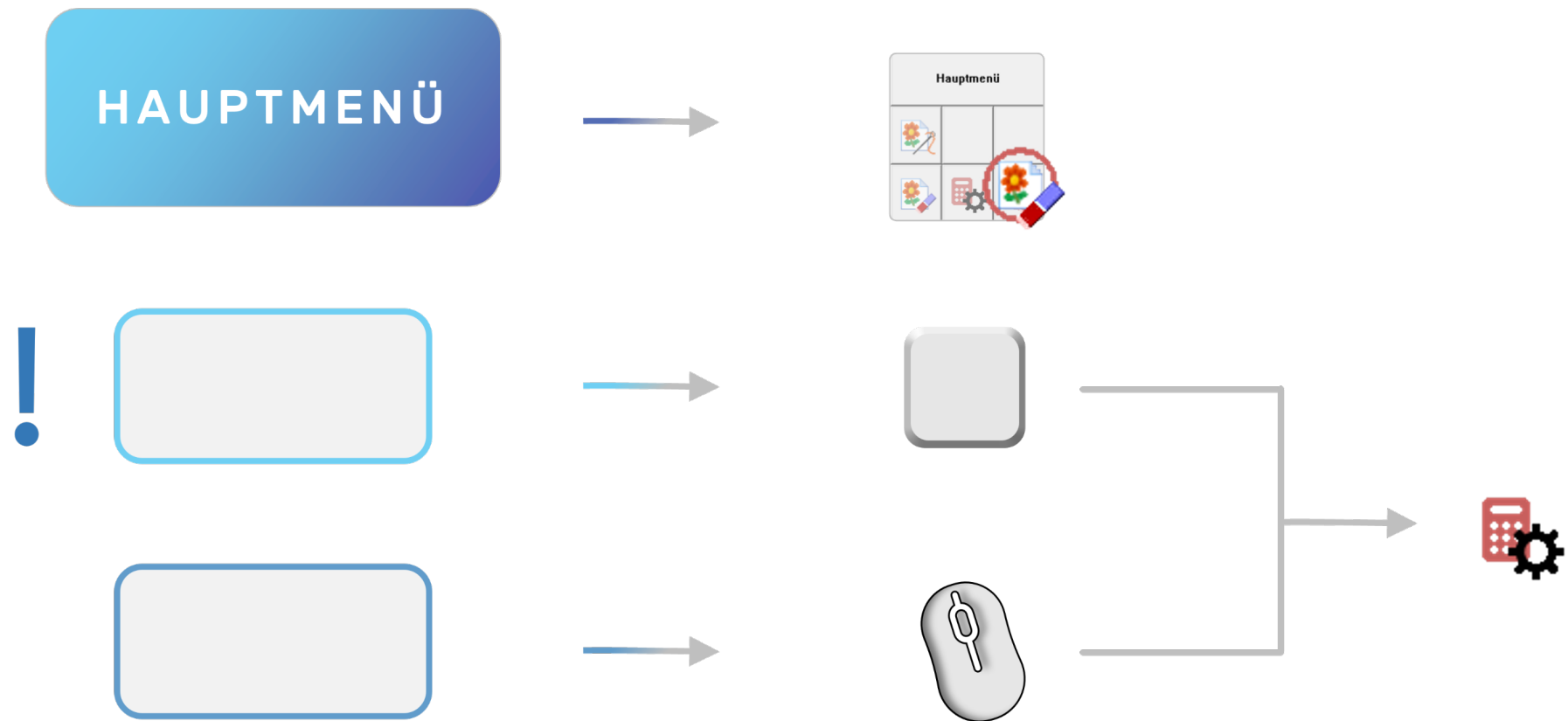
Automatikprogramm 34 25

Das *True-Type Monogramm* bietet eine Auswahl an Schriftarten, die bereits gepuncht sind und direkt verwendet werden können. Mit Hilfe von Form- und Stichparametern können die Stichdaten angepasst werden.

1	
2	
3	

Parametersätze

Alle automatischen Punchprogramme verfügen über einen individuellen Parametersatz, d.h. die möglichen Einstellungen richten sich nach dem jeweiligen Programm bzw. Stichtypen. Optimal ist es, den Parametersatz direkt nach der Verwendung des Automatikprogrammes entsprechend einzustellen. Um nachträglich in einen Parametersatz zu gelangen gibt es mehrere Wege:



Die Stichliste

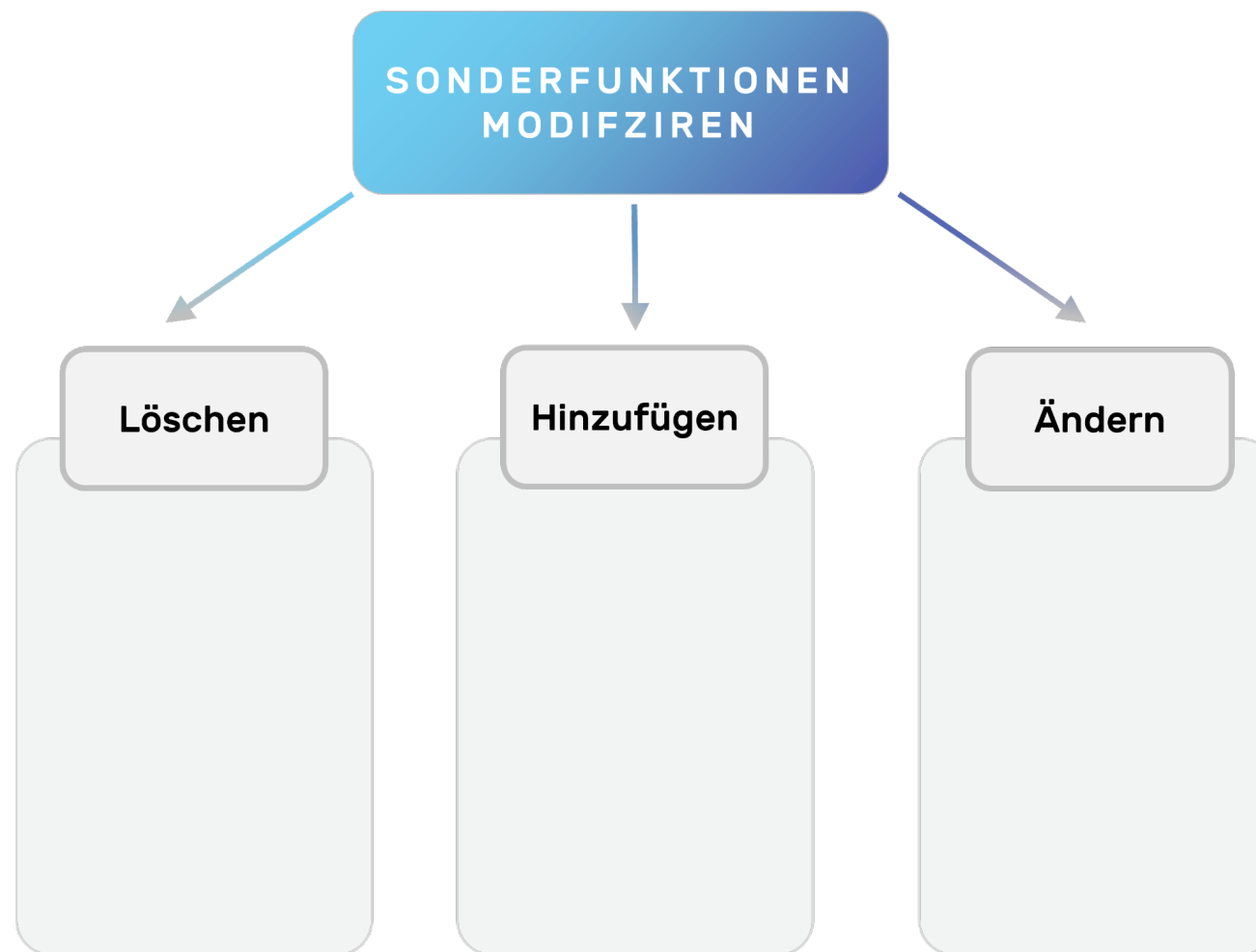
[illegible][illegible]

Wir empfehlen insbesondere zu Beginn, sich an den Informationen, die Ihnen im Seitenassistenten zur Verfügung gestellt werden zu orientieren.

351:	-3/	-6	7
FADENSCHNEIDEN			
352:	-79/	182	198

[illegible]

Sonderfunktionen modifizieren 29





Wie wird ein Muster exportiert? Was muss beachtet werden?

[illegible][illegible][illegible]

Deine goldenen Regeln 33

1	
2	
3	
4	
5	



MADE
IN
GERMANY

ZSK Stickmaschinen GmbH | Magdeburger Str. 38-40, 47800 Krefeld | www.zsk.de

Ihr Kontakt: software@zsk.de, Reference: Atelier