



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

EPCwin
Software für die Mehrkopf-
und Schiffli-Stickerei

ZSK **GiS**
Embroidery Software Partners

Erste Schritte

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde

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 die grundlegende Bedienung des Systems vermitteln.

Wir gehen grundsätzlich davon aus, daß Sie auf dem EPCwin-System geschult worden sind.

Das EPCwin verfügt über eine kontextbezogene Hilfe. Mit [F1] gelangen Sie in jeder Situation zu der entsprechenden Seite. In Dialogen klicken Sie dazu auf *Hilfe*. Mit Klick auf *Hilfe* im Startdialog von EPCwin gelangen Sie zur Einstiegsseite. Von hier aus können Sie alle weiteren Teile erreichen. Wo es notwendig ist, werden Sie durch Verweise auf weiterführende Informationen auf andere Teile der Hilfe hingewiesen.

Der Inhalt der Hilfe von EPCwin bezieht sich hauptsächlich auf die Bedienung des Programms. Diese Hilfe dient nicht dazu, stickereispezifisches Wissen zu vermitteln.

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

Inhaltsverzeichnis

Begriffe und Erläuterungen	5
Erste Schritte	6
Bildschirmaufbau im Menümodus	7
Bild Scannen	7
Musterkopf ausfüllen und Bild speichern	8
Muster mit Bild laden.....	8
Maßsystem eingeben.....	8
Konturen nachzeichnen.....	9
Aufbau der Assistentenleiste im Modus Design	9
Erstellen der Referenzdaten	10
Aufbau der Assistentenleiste im Modus Punch.....	10
Speichern des Musters.....	11
Ausgabe der Stichdaten.....	11
Allgemeine Hinweise	11
Arbeitsweise von [Esc]	11
Wie gelange ich ins Hauptmenü ?	11
Wie öffne ich ein neues Muster?.....	11
Wie öffne ich ein bestehendes Muster?.....	12
Wie gelange ich zum Haupt-Editor ?	12
Aufbau der Assistentenleiste im Modus Editor.....	12
Wie kann ich ein Muster editieren?.....	13
Wie erstelle ich ein Objekt mit einem Automatikprogramm ?.....	13
Schnell Tasten	14
Die folgenden Tasten stehen Ihnen in allen Ebenen zur Verfügung	14
Hauptmenüebene.....	14
Konturbildung	14
Design	15
Punchen.....	15
Editor.....	16
Objekteditor	17
Edit-Box	17
Monogramm-Zeichensätze für Programm 33	18
Monogramm-Sonderzeichen	20

EPCwin Verzeichnisstruktur.....	21
System	21
Sichern der Systemparameter	21
Daten.....	22
Sichern der Musterdaten	22
Sichern der Blockdaten.....	22
Sichern der Monogrammdaten.....	23
EPCwin Systemgrenzen und Systemgrößen	23
Datenstruktur	23
Punchen	23
Datenablage	24
Editor	24

Begriffe und Erläuterungen

Für diese Hilfe und für den Assistenten-Text bedeuten:

- Text zwischen zwei eckigen Klammern:
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 die Zusatzaste drücken bevor Sie die linke Maustaste betätigen.

Für die Funktionstasten [F1] - [F9] können Sie alternativ die Zifferntasten 1 - 9 des Zifferblocks benutzen. Dazu muß aber die Num-Tastenfunktion 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 der 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.

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 wichtigsten Arbeitsschritte vorgestellt.

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

Bildschirmaufbau im Menümodus

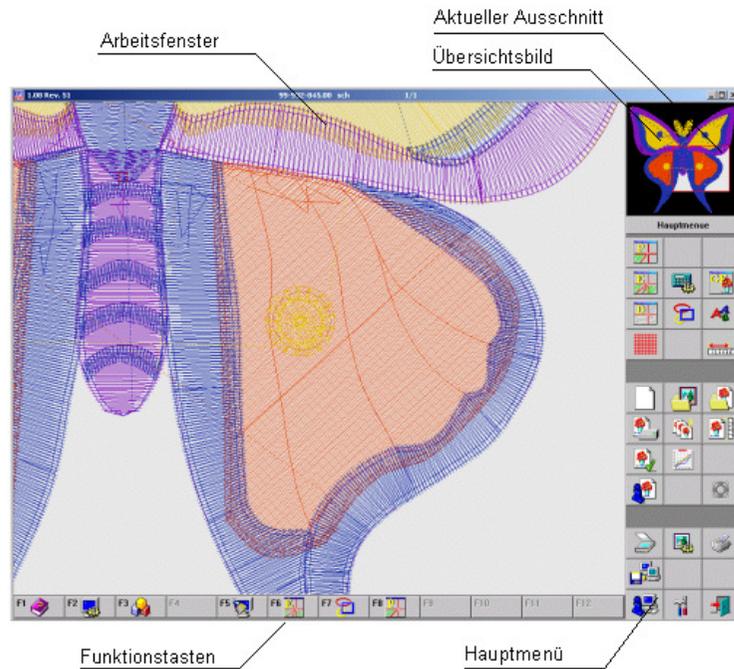


Bild Scannen



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 zur 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 General-Directory auswählen, sehen Sie zusätzlich zur Musternummer den Musternamen, den Kunden und die Gruppe. Mustername, Kunde und Gruppe sind in diesem Dialog nicht voreingestellt. Um Übersichtlichkeit zu schaffen, sollten Sie diese Felder ausfüllen. Mit *OK* speichern Sie das Bild.

Muster mit Bild laden



Mit [<Links>](#) auf das Symbol öffnen Sie das General-Directory. Hier können Sie anhand der Musternummer oder des Musternamens, des Kunden, oder 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. 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



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

Aufbau der Assistentenleiste im Modus Design

-Konturbildung
 Designlinie erstellen
 <Links> Stützpunkt
 2x<Links>Ecke
 +:Strg: Linie integrieren
 +:Shift: Linie anfahren
 :F4: Konturmodus
 :F9: Parallelmodus ein

Assistent

Zoomfaktor

Stichanzahl 3.8 = 20474

Design Info

Aktuelle Zeichenfarbe

Symbol für Linienart

Zusatzinformationen

Allgemeine Info

Länge X-Komponente 0.00

Länge Y-Komponente 0.00

Winkel 0.00

90.00

Länge

Nun können Sie die Konturen des Bildes nachfahren. Diese Zeichnung 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



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.

Aufbau der Assistentenleiste im Modus Punch

Punchen
 Manuelles Punchen
 <Links> Manuelle Einstiche
 +:Strg: Manuelle Springstiche
 :Div.: Blockmarker
 :x: Maximale Stichlänge
 :F12: Sonderfunktionen

Assistent

Zoomfaktor

Stichanzahl 3.8 = 20468

Programm Info

PRG 1.1

5.00

Symbol für Programmart

Stichdistanz

Punch Status

Aktuelle Nadelfarbe 3

Aktuelle maximale Stichlänge 127

Springstichautomatik an

Arbeitsmodus sticken

Allgemeine Info

Stichlänge X-Komponente 83.44

Stichlänge Y-Komponente -20.30

Winkel des Stiches 85.87

346.33

Stichlänge

Speichern des Musters



Mit <Links> auf dieses Symbol starten Sie 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 Muster gespeichert.

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 der Funktion *Schreiben* wird das General-Directory angezeigt. Hierin bestimmen Sie das auszugebene Muster und bestätigen mit *OK*. Das Muster wird nun auf 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 in das 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.

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 General-Directory mit einer Liste (Textdarstellung oder Pictogrammdarstellung) der vorhandenen Muster. Aus dieser können Sie mit <Links><Links> eines auswählen.

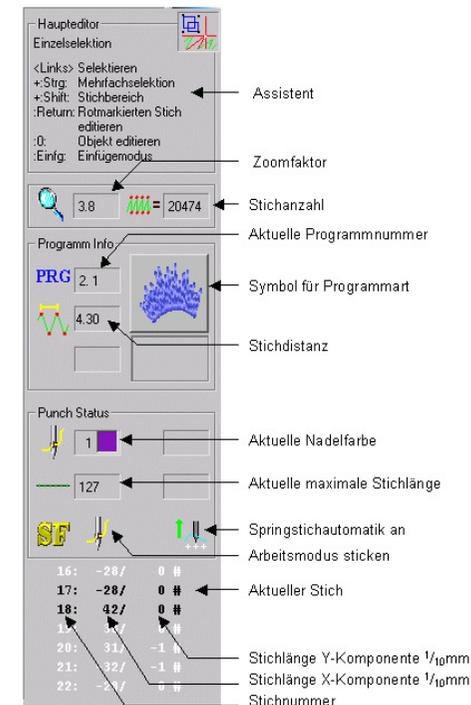
Wie gelange ich zum Haupt-Editor ?



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.

Aufbau der Assistentenleiste im Modus Editor



Befinden Sie sich in einem anderen Editor (z.B. Objekt-Editor), gelangen Sie mit [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 vom gewählten Programm erscheinen im Assistententextfenster nacheinander die erforderlichen Anweisungen zum Erstellen der Elemente, die das Objekt ausmachen.

Beispiel:

Sie wählen das Programm Plattstich Nr. 1. Es 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

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 ↑]	Zoom um festen Wert vergrößern
[Bild ↓]	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
[Q]	Abbrechen des Zeichenvorganges

Hauptmenüebene

Bei geöffnetem Muster gilt folgende Tastenbelegung

[F3]	Editor mit Blockfunktion starten
[F5]	Neuzeichnen
[F6]	Editor
[Cursortasten]	Manuelle Scrollfunktion

Konturbildung

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

Design

[F3]	Editor mit Blockfunktion starten
[F6]	Editor aufrufen
[F8]	Punchfunktion aufrufen
[F11] [+]*	Auswahl der Programmart
[F12] [,]*	Linienfarbe auswählen
[Backspace]	Letzten Stützpunkt löschen (Gilt nur, wenn die Linie noch nicht mit [Return] abgeschlossen ist)
[Entf]	Letzten gelöschten Stützpunkt wieder einbauen
[Einfg]	
[L]	Laden eines Blockes aus der Blockverwaltung
[Strg] + [S]	Speichern des Musters
[Strg] + [V]	Block aus der Zwischenablage laden

Punchen

<Links>	Stiche eingeben
[Strg] + <Links>	Springstiche eingeben
[F3]	Editor mit Blockfunktion starten
[F6]	Editor aufrufen
[F7]	Setzen von Nullstichen (Schiffli)
[F8]	Zeichenfunktion aufrufen
[F10]	Start eines Objektes mit der aktuellen Programmart
[0]*	"
[Enter]	"
[F11]	Auswahl der Programmart
[+]*	"
[F12]	Sonderfunktion einbauen
[,]*	"
[Div]*	Blockmarker einbauen
[*]*	Maximale Stichlänge
[Backspace]	Letzten Stich löschen
[Entf]	"
[L]	Laden eines Blockes aus der Blockverwaltung
[Strg]+[S]	Speichern des Musters
[Strg]+[V]	Block aus der Zwischenablage laden

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]	Wechseln in die Blockliste und zurück (Film)
[F]	"
[Cursortasten]	Stichweises laufen durch das Muster (s. auch Grundeinstellung)
[Shift] + [Cursortasten]	Stichbereich zur Blockbildung
[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 :

[0]*	Wechsel in Objekteditor bei vorselektierten Objektstich
[F12] [,]*	Sonderfunktion editieren
[Div]*	Blockmarker editieren
[*]*	Maximale Stichlänge editieren
[Einfg]	Wechseln in den Puncheinfügemodus
[Entf]	Stich entfernen
[Backspace]	"

Objekteditor

[F3]	Objekt umwandeln z.B. in manuelle Stiche
[F5]	Neuzeichnen
[F6]	Einfügen
[Einfg]	"
[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]	Block speichern
[F4]	Tool-Box aufrufen
[F5]	Blockmodus: Bewegen ↔Drehen
[F10]	Selektionsauswahl verändern
[F11]	Numerische Eingabe
[F12]	Linienfarben ändern
[Strg] + [C]	Block in die Zwischenablage kopieren
[V]	Ansicht bei Block bewegen

Monogramm-Zeichensätze für Programm 33

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	ð
145	æ	209	Ð
146	Æ	211	Ë
148	ö	216	Ï
153	Ö	225	ß
154	Ü	236	ý
155	ø	237	Ý
156	£	245	§

EPCwin Verzeichnisstruktur

System

Die EPCwin-Verzeichnisstruktur unter z.B. *C:\Programme\EPCwin* sieht folgendermaßen aus:

Unterverzeichnis	Bedeutung
• EpcDocumentation	EPCwin Beilagen (News, Optionen, Erste Schritte) als PDF-Dateien
• EpcHelp	Dateien für Online-Hilfe
• EpcPrg	Programmdateien für EPCwin
• EpcSystemDaten	Systemdateien für EPCwin
• Configuration	Konfigurationsdateien für EPCwin
• Error	Fehlerdateien
• Herstellerfarbtabelle	Garnfarbtabelle
• Maschinendaten	Tabelle der Kopfabstände und Kopfanzahlen für ZSK Stickmaschinen
• ParaBlock	Parametersätze für einen Block
• ParaMuster	Parametersätze für ein Muster
• ParaSystem	Parametersätze für das System
• Temp	Temporäre Dateien
• Undo	Undodateien für Objekteditor und Block
• Zwischenablage	Zwischenablage
• EpcTTFontEditor	Programmdateien für TTFont-Editor
• Floppy2k	Treiber für Diskettenlaufwerk
• GiSFonts300_01	Neue oder überarbeitete Fonts für Version 3.0
• Zusatzdateien	weitere Fonts bzw. Treiber die für eine Installation evtl. erforderlich sind

Sichern der Systemparameter

Um ein Backup Ihrer Einstellungen und Systemparameter von EPCwin

durchzuführen, benutzen Sie in  *Ein-Ausgabe*

die Funktion  *Backup Parameter*.

Daten

Die EPCwin-Datenstruktur z.B. *C:\Programme\EPCwinData* sieht folgendermaßen aus:

Unterverzeichnis	Bedeutung
• BlockData	Dateien für Blöcke
• BlockDrawings	Zeichnungslinien der Blöcke
• BlockHeads	Kopfdaten der Blöcke
• BlockIcons	Piktogramme der Blöcke
• BlockPunchData	Punchdaten der Blöcke
• DesignData	Dateien für Muster
• DesignHeads	Kopfdaten der Muster
• Drawings	Zeichnungslinien der Muster
• Icons	Piktogramme der Muster
• Pictures	Bilder der Muster
• PunchData	Punchdaten der Muster
• GiSFonts	Dateien für TT-Fonts (Programm 34)
• MonogramDataPunch	Dateien für Monogramm (Programm 33)
• MonogramDrawings	Zeichnungsdaten der Monogramme
• MonogramHeads	Kopfdaten der Monogramme
• MonogramIcons	Piktogramme der Monogramme
• MonogramPunchData	Punchdaten der Monogramme

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 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* und *EPCwinData\GiSFonts* 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	= 80000
Maximale Anzahl von Zeichnungspunkten	= 600000
Maximale Anzahl von Automatikzeichenprogrammen	= 20000
Maximale Anzahl von gleichzeitig geöffneten Mustern	= 9
Maximale Anzahl von Stützpunkten in einer Kontur	= 2000
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 Stickköpfe	= 64
Max. Anzahl von unterschiedlichen Nadeln pro Muster	= 32

Datenablage

Maximale Anzahl von Einträgen im General-Directory	= 10000
Maximale Anzahl von Markierungen innerhalb des General-Directories	= 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 General-Directory	= 50

Editor

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

Notizen