

# 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](mailto:atelier@zsk.de)

[www.zsk.com](http://www.zsk.com)



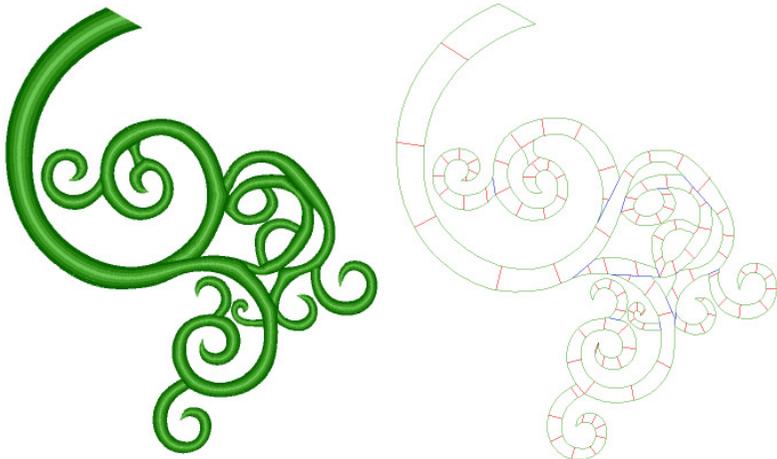
## News 5.0

## Neue Funktionen

### Punch

#### • Programm 15 Verzweigter Plattstich

Mit Hilfe dieser neuen Berechnungsart können verzweigte Plattstiche bequem in einem Objekt berechnet werden. Bisher musste für jeden Zweig ein separates Objekt angelegt werden. Übergänge zwischen den Zweigen mussten separat gepuncht werden. Im neuen Programm 15 wird die Ablaufreihenfolge automatisch ermittelt. Wird der Endpunkt des Objektes verlegt, erfolgt auch ein neues „Routing“ der Teilflächen.

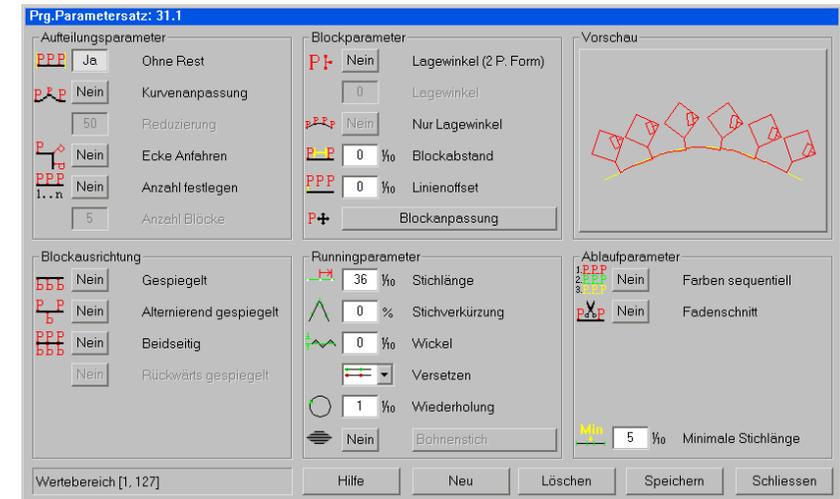


Die Eingabe erfolgt in einem Zug, z. B. durch Übernahme einer fertigen Outline. Abzweigungen können Sie mit gezielten Schnitten abtrennen. An diesen Schnitten werden die Überlappungsgebiete je nach Anordnung Stamm <-> Zweig automatisch ermittelt. Neben der manuellen Eingabe von Schnitten, gibt es die automatische Berechnung von Schnitten. Im Editor lassen sich diese, wie die manuellen Schnitte noch verändern.

Für jeden Zweig werden die Stichlagen separat bestimmt. Jeder dieser Stichlagen können Sie eine eigene Stichdistanz zuordnen. Auch Stichlagen sind automatisch berechenbar. Somit lassen sich mit Programm 15 vollautomatisch komplexe Figuren mit vielen Seitenästen füllen. Die Berechnungsparameter sind wie bei allen Automatikprogrammen sehr umfangreich, sodass sich beliebige Stichrhythmen realisieren lassen.

#### • Programm 31 und 32 Verkettten und Anordnen

Mit dieser Version wurde das Programm 31 (Verkettten) und 32 (Anordnen) komplett neu überarbeitet. Kernpunkt der Änderung ist, dass ein Block jetzt nicht mehr zwingend den Weg zum nächsten enthalten muss. Vielmehr kann beim Block Eingang und Ausgang auf der gleichen Stelle liegen. Der Weg wird auf der Aufteilungslinie automatisch errechnet und mit den bekannten Stepplinienparametern von Programm 20 abgesteuert. Die weiteren Neurungen von Programm 31 und 32 liegen in einer Vielzahl neuer Parameter. Im Programm 32 (Anordnen im Kreis) unterscheiden sich die Aufteilungsparameter aufgrund der kreisförmigen Anordnung im Gegensatz zur Verteilung auf einer Kontur (Programm 31).



#### Aufteilungsparameter

Neben den bekannten Aufteilungsarten mit oder ohne Rest und einer Kurvenanpassung gibt es jetzt die Möglichkeit, Ecken anzufahren. Hier wird in der Ecke ein Block in der Winkelhalbierenden gesetzt. Des weiteren kann eine feste Anzahl von Blöcken angegeben werden. Das Programm berechnet die Zwischenstiche. Bei der Aufteilung ohne Rest wird der Überhang auf Breite und Blockabstand verteilt.

#### Blockparameter

Hat der Block eine definierte Lage, kann der Lagewinkel der verteilten Blöcke beeinflusst werden. Dieser ergibt sich zum einem aus dem Kurvenverlauf und einen Offsetlagewinkel. Bei 0 steht der Block senkrecht auf der Kontur. Sollen alle Blöcke mit dem gleichen Winkel verteilt werden, kann das im Programm jetzt entsprechend eingestellt werden. Der Abstand zwischen den Blöcken und ein Linienoffset sind ebenfalls möglich. Die Blockanpassung bietet jetzt mehr Möglichkeiten. Höhe und Breite sind getrennt in % einstellbar. Man kann den Block proportional in seiner Größe anpassen lassen, wenn die Aufteilung ohne Rest erfolgt. Wird eine konstante Höhe gewünscht, erfolgt bei Aufteilung ohne Rest nur eine Breiten- und Abstandsanpassung. Soll der Block Original bleiben kann nur eine Abstandsanpassung erfolgen.

**Blockausrichtung**

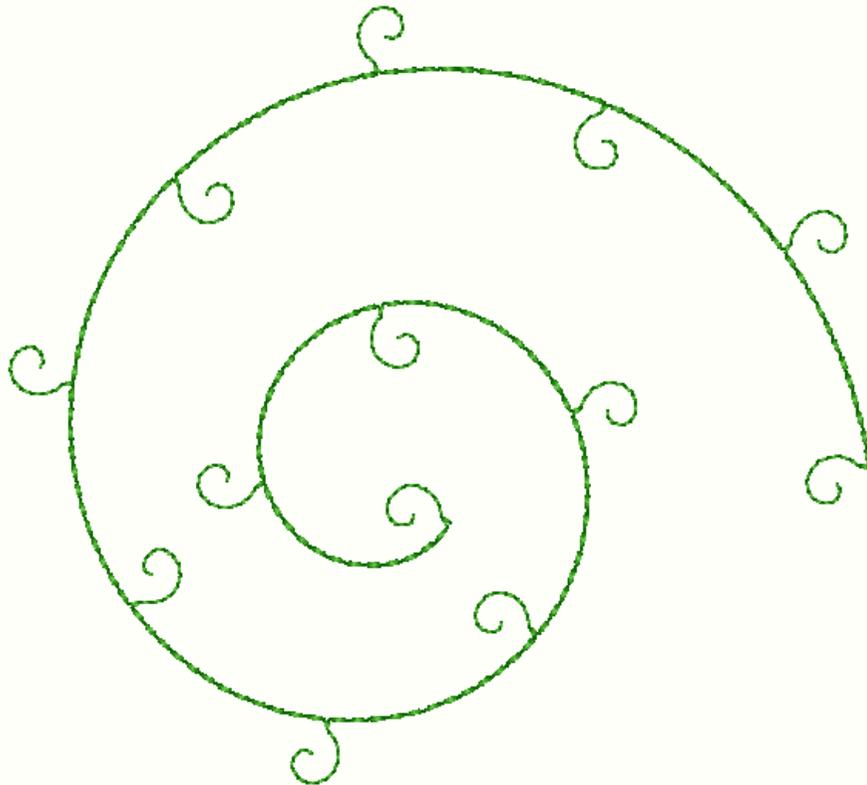
Bisher konnte der Block nur normal oder um die Aufteilungslinie gespiegelt verteilt werden. Jetzt kann der Block alternierend gespiegelt oder beidseitig berechnet werden. Wurde ein Lagewinkel definiert, kann der Block auch rückwärts gespiegelt werden.

**Runningparameter**

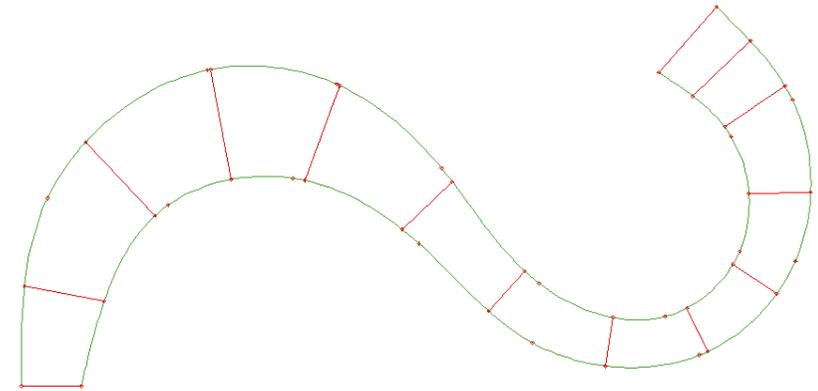
Die Runningparameter kennen Sie bereits von Programm 20 und beeinflussen die Stiche zwischen den Blöcken. Hier stehen jetzt alle Möglichkeiten des einfachen Weges zur Verfügung. Für besondere Fälle kann auch der Bohnenstich gewählt werden.

**Ablaufparameter**

Neben der minimalen Stichlänge für den Blockübergang, gibt es zwei weitere Parameter. Enthält der Block mehrere Farben, so können diese sequentiell abgearbeitet werden, im ersten Durchlauf Farbe 1, im zweiten Farbe 2 usw. Sollen die Blöcke ohne Übergang auf einer Linie verteilt werden, kann zwischen ihnen ein automatischer Fadenschnitt gesetzt werden. Die Anstech- und Verstechstiche müssen im Block enthalten sein.

**Plattstich (Programm 1 – 6)**

- Bei Plattstich kann jetzt bei der Stichlageneingabe eine automatische Erzeugung der Stichlagen aufgerufen werden. An einer gedachten Mittellinien werden die Stichlagen senkrecht dazu generiert.



- In der Hauptebene des Objekteditors eines Plattstichobjektes kann der Ecktyp aller im Objekt enthaltenen Ecken gewählt werden. Z. B. können alle Anfahrrecken in eine Gehrungsecke umgeschaltet werden. Bisher musste jede einzelne Ecke selektiert und angepasst werden.

**Programm 14**

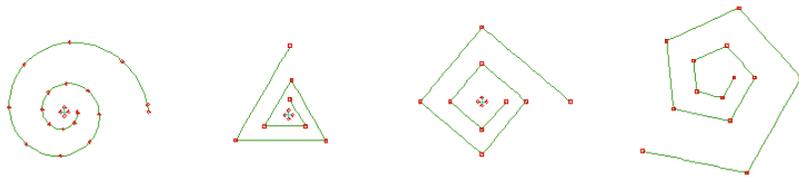
- Bisher wurde das Fransen unregelmäßig ausgeführt. In der neuen Version können Sie auch eine Franse mit einer bestimmten Anzahl von Stichen programmieren. Diese Sequenz wird dann am Konturrand wiederholt.
- Mit [F10] bei der Eingabe der Aussenkontur leiten Sie den verkürzten Eingabeablauf ein. Es entfällt die Eingabe von zusätzlichen Konturen. Die Einstellung wird gespeichert bis sie wieder mit [F10] ausgeschaltet wird.

**Programm 20**

- Dieses Programm wurde um eine automatische Anstick- bzw. Verstickfunktion erweitert. Beide Funktionen sind getrennt voneinander schaltbar. Sie können jeweils die Anstichlänge und den Swing einstellen.
- Mit [F10] bei der Eingabe der Hauptlinie leiten Sie den verkürzten Eingabeablauf ein. Es entfällt die Eingabe von Nebenlinien. Der Endpunkt liegt am Ende der Kontur. Die Einstellung wird gespeichert bis sie wieder mit [F10] ausgeschaltet wird.

## Geometrie

- Neben einer Überarbeitung der Standardformen (Kreis, Ellipse, Rechteck und Polygon) wurde die Spiralfunktion erweitert. Bei der Eingabe des Endpunktes wird die Spirale in einer Vorschau gezeichnet, sodass Sie den Endpunkt einfacher bestimmen können. Gleichzeitig können Sie mit dem Scrollrad den Abstand zwischen den Spirallagen bei der Eingabe verändern. Wird gleichzeitig [Shift] gedrückt, erfolgt die Änderung in großen Schritten. Soll der Abstand zwischen Lagen sich kontinuierlich vergrößern bzw. verkleinern, können Sie mit [Alt] + Scrollrad den Prozentwert einstellen, bis Sie das gewünschte Ergebnis erhalten haben.



In der Funktion Rechteck mit runden Ecken können Sie bei der Eingabe mit dem Scrollrad den Radius der Ecken einstellen. Auch hier werden die Schritte größer, wenn [Shift] dazu gedrückt wird.

## Konturbildung (Spline) in Punch und Design

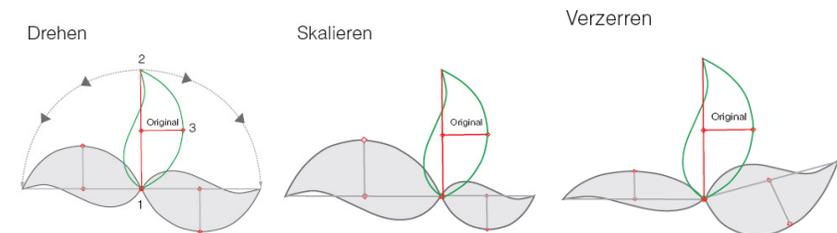
- Die Konturbildung wurde um mehrere Funktionen erweitert. Die wichtigste Änderungen erfolgte beim Ansnappen in der Geradenfunktion. Bei [Shift] + <Links> wird genau in der Verlängerung der Geraden der Ansnappunkt gesucht. Bisher kam es oft vor, dass der Ansnappunkt seitlich versetzt war. Bei dem Kreisbogen (4-4) kann jetzt ein fester Radius eingegeben werden. Es wird dann ein Halbkreis mit eben diesem Wert in die Kontur eingebaut. Je nach Position des Cursors verändert sich die Lage des Halbkreises. Mit [Alt]+[Tab] können Sie jetzt zwischen den beiden zuletzt benutzten Eingabeformen umschalten, z. B. zwischen Geradenfunktion (4-3) und Kreisbogen (4-4). Beim Zeichnen werden die Konturen in Originalfarbe eingegeben und nicht wie bisher in der Referenzdatenfarbe.

## Editor

- Der Stichfilterdialog wurde überarbeitet: Stiche „von bis“ und „länger als“ können jetzt gesucht werden. Des Weiteren wird jetzt auch der aktuelle Stich gefiltert, wenn dort das Filterkriterium zutrifft. Beispiel: man steht vor dem Nadelwechsel; Das Filterkriterium ist Nadelwechsel. Bisher wurde erst der übernächste Nadelwechsel gefiltert, jetzt wird auch der nächste (also der aktuelle Stich) angesprungen.
- Die Selektionsreihenfolge kann jetzt programmiert werden. Hierzu gehen Sie nach Grundeinstellung -> Selektion -> Selektionsreihenfolge festlegen. Wählen Sie einen Selektionstyp aus und klicken Sie auf Pfeil herauf bzw. Pfeil herunter.
- Marker und Maximale Stichelänge kann jetzt auch verschoben werden.

## Block

- 3-Punkteform**  
Alte ZSK-Kunden kennen vielleicht noch diese Möglichkeit der Blockmanipulation. Auf vielfachen Wunsch wurde diese Funktion jetzt wiederbelebt. Für diejenigen, die sich unter dieser Funktion nichts vorstellen können, hier eine kurze Beschreibung. Nach der Blockselektion bzw. nach dem Laden eines Blockes aus dem Blockverzeichnis, können bis zu drei Punkte definiert werden, die die Lage eines Blockes am besten widerspiegeln (siehe Bild unten). Wurden bereits Blöcke mit 3 Punkten versehen, werden diese nach dem Laden direkt angezeigt. Jetzt kann durch Anklicken von Punkt 2 der Drehwinkel verändert werden. Wird gleichzeitig noch die Taste [Shift] gedrückt, wird der Winkel und Größe (proportional) angepasst. Wird Punkt 3 angeklickt, wird der Block um die Hauptlage (Punkt 1/2) gestaucht. Wird gleichzeitig [Strg] gedrückt, erfolgt eine Verzerrung des Blockes. Anders als bei der Box kann jetzt direkt Einfluss auf Winkel und Größe genommen werden ohne zwischendurch umschalten zu müssen.

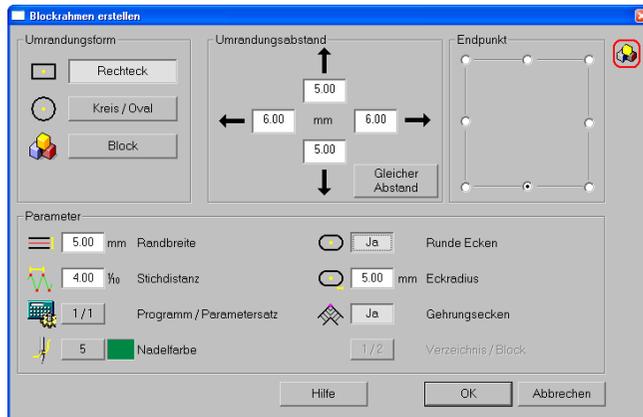


## Die Blocktools [F4] wurden überarbeitet.

### • Blockrahmen erstellen

Hier wird automatisch um einen selektierten Block ein Rahmen in Form eines Mittellinienobjektes erstellt. Als Form stehen ein Rechteck, ein Kreis oder eine freie Form zur Verfügung. Die freie Form (geschlossene Kontur) können Sie in einem Block ablegen.

Der Abstand Rahmen zum Block kann in allen Richtungen separat eingestellt werden. Den Endpunkt können Sie festlegen. Randbreite, Stichdistanz, Parametersatz (Programm 1) und Nadelfarbe sind einstellbar. Bei Rechteckform lassen sich auch runde Ecken mit einstellbarem Radius wählen. Ecken können auch als Gehrungsecken ausgeführt werden.



### • Blockende ausrichten

Mit dieser Funktion können sie das Blockende genau im Bezug auf den Blockeingang vertikal bzw. horizontal ausrichten. Der Ausgleich erfolgt durch Verlegen des letzten Stiches bzw. Einfügen eines Stiches oder durch Drehen des Blockes.

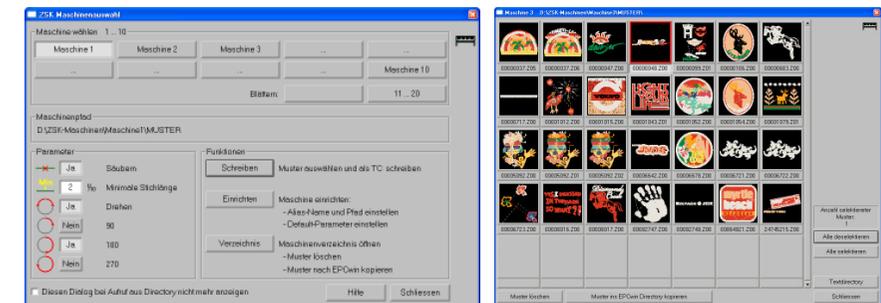
### • Linie aufteilen

Die Aufteilungsfunktion gilt jetzt für alle Linien im Block. Bisher durfte der Block nur eine Linie enthalten. Außerdem sind jetzt Strichlänge und Strichfarbe einstellbar.

## Ein - Ausgabe

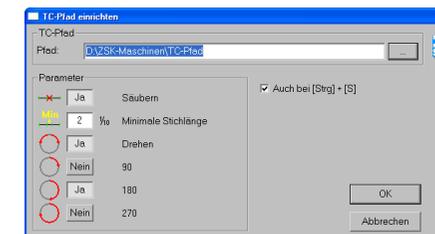
### • Direkte Maschinenausgabe mit optimiertem und geprüften Transport - Code (TC)

Mit der Version 5 von EPCwin lassen sich fertige Muster direkt in das Musterverzeichnis von vernetzten ZSK Stickmaschinen übertragen. Es können bis zu 50 vernetzte Maschinen bedient werden. Sie legen für jede Maschine einen Aliasnamen und den Pfad fest, sowie die Parameter wie z. B. Säubern von kurzen Stichen und das Drehen des Musters (z. B. für Kappe und Schlauchwaren). Den Inhalt eines Maschinenverzeichnisses können Sie sowohl als Textdirectory als auch Pictogrammdirectory verwalten. Es lassen sich Muster löschen bzw. wieder ins EPCwin-Verzeichnis übertragen. Der Aufruf dieser Funktion erfolgt unter Ein- Ausgabe im Hauptmenü oder im EPCwin-Verzeichnis mit rechter Maustaste auf ein Muster.



### • Automatische TC-Ausgabe beim Speichern

Ebenfalls mit dieser Version gibt es die Möglichkeit beim Speichern eines Musters automatisch TC zu erzeugen. Um diese Funktion zu aktivieren wechseln vom Hauptmenü aus in *Ein - Ausgabe* und dann nach *Allgemeiner Pfad*. Hier setzen Sie den Haken bei *Automatische TC-Ausgabe beim Speichern*. Es erscheint der Dialog TC-Pfad einrichten. Dort legen Sie den Pfad und die Parameter fest. Zusätzlich können Sie noch bestimmen, ob eine Ablage auch bei [Strg]+[S] erfolgen soll.



**Musterkopf Farbdefinition**

- Im Farbdefinitionsdialog im Musterkopf gibt es jetzt eine rationelle Art, die Farbnummern einzugeben. Hierzu öffnen Sie den Dialog für die erste Farbe. Dann stellen Sie ggf. Garnhersteller und Farbkarte ein. Klicken in das Feld der Farbnummer und geben die entsprechende Nummer ein. Drücken Sie jetzt [Enter], wird die Farbnummer für die nächste Nadel angezeigt. Sie können jetzt sofort die Farbnummer für diese Nadel eintippen und wieder [Enter] bestätigen. Ist zufällig die Nummer für eine Nadel richtig, wird diese mit [Enter] bestätigt. Wird eine Farbnummer eingegeben, die nicht in dieser Farbkarte enthalten ist, bleiben Sie in der Eingabe für diese Nadel.
- Einträge Farbnummer, Material und Garnstärke werden bei „Farben tauschen“ bzw. Auswahl aus benutzten Farben richtig behandelt. Bisher wurden diese Einträge nicht getauscht.

**Ansicht**

- Es wurde Farb- bzw. Programmkoppelung in der Ansicht eingebaut, d.h. wenn bei Stichdaten eine Farbe ausgeschaltet wird, dann werden auch die Referenzdaten dieser Farbe ausgeschaltet. Sollen die Referenzdaten trotzdem angezeigt werden, dann muss diese Farbe bei den Referenzdaten wieder eingeschaltet werden. Soll diese Koppelung nicht aktiv sein, kann sie in der Grundeinstellung ausgeschaltet werden. Bitte beachten Sie, dass die Koppelung dann auch für den Puncheditor bzw. Designeditor ausgeschaltet werden muss.
- Zur besserem Übersicht wurden mehrere Maßnahmen ergriffen, um dem Benutzer den aktuellen Arbeitsmodus grafisch zu vermitteln. Hierzu wurden im Assistenten die Überschrift fett geschrieben und die aktuelle Funktion unterstrichen. Im Programmfenster steht jetzt Objektvorwahl, wenn manuelle Stiche eingegeben werden. Die dargestellte Programmart ist vorgewählt und wird aktiviert im neuen Objekt gestartet sobald [Enter] oder <Rechts> betätigt werden. Bei Objektstart wechselt die Überschrift in Objekteingabe aktiv. Gleichzeitig ändert der Cursor seine Farbe (Orange). Ebenfalls im Editor wechselt die Anzeige in „Objekteditor aktiv“ und die Cursorfarbe ändert sich. Im Editor wurde die Anzeige in der Stichliste geändert. Sie ist jetzt besser lesbar. Der aktuelle Stich wird zudem blau hinterlegt.

**Weitere Verbesserungen****Punch**

- Bei einem geschlossenen Plattstich ohne Stichlagen erscheint jetzt eine Warnung.
- Die Gehrungsecken einer Mittellinie werden lila gezeichnet.
- Im Programm 35 wird die Vorschau auch in der Betriebsart Schiffli gezeichnet.
- **Programm 1**
  - Wird bei einem Konturpunkt der Ecktyp geändert, so wird jetzt zumindest kurz vor der Kalkulation die Eckstichlage auch geändert. Bisher musste z.B. die Konturbreite oder ein Stützpunkt bewegt werden, um die Änderung bei der Eckstichlage zu übernehmen.
  - Bei besonders großen Mittellinienobjekten z.B. Quadrat mit 20cm Kantenlänge fehlten die Stichlagen nach einer Ecke.
  - Der Eingabebereich wurde bei der Stichverkürzung auf 120% erhöht. Somit kann man in engen Kurven eine kaskadierte Stichverkürzung erzeugen.

**Kontur**

- Die Anzeige der Stützpunkteanzahl wurde korrigiert.
- Es gibt jetzt eine bessere Stabilisierung beim Ausschneiden von Konturabschnitten, wenn Ursprungslinie rund geschlossen ist.
- Selektion einer bestehenden Kontur mit [Strg]: Bisher kam es vor das in der Auswahlliste ein und dieselbe Kontur zweimal angezeigt wurde.

**Geometrie**

- Geometrie: Bei der Spiralenfunktion wurde eine evtl. gesetzte Rapportregel nicht eingetragen. Genauso wurden die Mittelpunktmarkierungen der anderen geometrischen Formen nicht mit der Rapportregel versehen.
- Fehler bei der Erstellung der Spirale behoben. Bei großen Spiralen stürzte EPCwin unter Umständen ab.

**Edior**

- Programm 14: Der Parametersatz der Sonderrhythmusfläche kann jetzt geändert werden.
- Programm 20: Ändern Sie den Parametersatz einer Kontur (Hauptlinie oder Nebenlinie) werden Sie gefragt, ob dieser neue Parametersatz nur für diese Linie, für alle Nebenlinien oder für alle Linien inkl. Hauptlinie gelten soll.

- Wird eine Designlinie im Editor kopiert, springt sie an die Originalposition zurück.
- In Schiffli funktioniert jetzt die Änderung der maximalen Stichlänge. Es wird jetzt auch nicht die Max am Ende eingetragen.
- Nach Kalkulationsfehler z.B. Schlaufen in Prg 14 stand der Objekteditor im Rechteck oder Umfahrenmodus und lies sich nicht nach Einzelselektion umschalten.

### Block

- Nach Anlegen einer Rapportregel, wird die Rapportdarstellung für Design in der Ansicht automatisch eingeschaltet.
- Block Ausrichten: Der Offset wirkt jetzt auch bei gleiche Breite, gleiche Höhe, gleiche Größe. Außerdem kann jetzt eingestellt werden, ob der Offset nach der Aktion auf 0 zurückgesetzt werden soll.
- Blockfilter Marker und Objekt können jetzt mit 3.5 bzw. 3.6 wieder ausgeschaltet werden.
- Box bzw. 3 Punkte werden nach Applikationswechsel neu gezeichnet (wenn EPCwin z. B. durch lesen einer e-mail unterbrochen wird, und danach das EPCwin-Fenster wieder in den Vordergrund geholt wird)
- In Blocktools kann jetzt direkt das Automatikprogramm Verkettens- bzw. Anordnen (Programm 31 bzw. 32) mit dem selektierten Block gestartet werden.

### Musterverwaltung

- Wurde eine Musterversion mit Bild unter einer neuen Musternummer gespeichert, dann wurde der Eintrag BZP nicht angepasst. Es fehlte die 1 für Bild.
- In der Pictogrammdarstellung des Musterverzeichnisses, wird die letzte Seite komplett gefüllt dargestellt, wenn sich das aktuelle Muster auf der letzten Seite befindet. Befindet sich das zuletzt geöffnete Muster auf einer vorherigen Seite so wird dieses Muster oben links dargestellt und die Seite von da an gefüllt.
- Wenn Sie ein Muster speichern wollen und Sie zwischendurch den Pfad gewechselt haben (z.B. durch Öffnen eines Musters aus einem anderen Verzeichnis), wurde bisher das Muster ohne Warnung in das andere Verzeichnis gespeichert. Jetzt erscheint eine Sicherheitsabfrage.

### Grundeinstellung

- In der Grundeinstellung -> Darstellung -> Systemfarben -> 8 Grundfarben können Sie jetzt die bisher 8 festgelegten Farben (Weiß, Gelb, Rot, Orange, Blau, Grün, Pink und Cyan) frei definieren. Arbeiten Sie z.B. nur mit weißem Hintergrund, empfiehlt es sich, die Farbe Weiß in Schwarz zu ändern. Personen mit Farbschwäche können z.B. Rot und Grün anpassen. Die Farbe des Fadenkreuzes und die Strichstärke lassen sich jetzt einstellen, ebenso die Farbe der Boundingbox bzw. 3-Punkteform.
- Die Stichstärke für Stiche bzw. Konturen ist einstellbar Der Eingabebereich für Markierungen wurde von 6 auf 10 erweitert.

### Passwort

- Der Passwortdialog wurde überarbeitet. Zeitlimitiertes Passwörter können jetzt auch als Gruppe Multi-Head und Schiffli berechnet werden.
- Das Passwort wird jetzt auch abgeprüft, wenn ein neues Eingabefeld selektiert wird.
- Die Meldung „Option wurde aktiviert“ erscheint nur noch bei Passwortgruppen (Release all, MultiHead und Schiffli) und beim Einlesen aus einem File. Ansonsten gibt es als Bestätigung nur die Einblendung des Schlüssel- bzw. Uhrensymbols.
- Es werden jetzt immer die festen Passwörter (Schlüsselsymbol) angezeigt, obwohl für diese Option auch eine Zeitlimitierte Freischaltung vorliegt. Bisher wurde in diesem Fall das Uhrensymbols angezeigt.
- Freigeschaltete Optionen (Demo oder Dauerhaft) können jetzt temporär ausgeschaltet werden

#### Hinweis

**Das Update von Version 1.x/2x/3.x/4.x auf Version 5.0 ist kostenpflichtig. Sie benötigen neue Passwörter für die Version 5.0. Wenden Sie sich bitte an [atelier@zsk.de](mailto:atelier@zsk.de).**

**Mit Version 1.x/2.x/3.x/4.x installierte DEMO-Tage bleiben erhalten und verfallen nicht.**