

1998-2011 Copyright © Wilcom Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom Pty Ltd. (A.B.N. 62 062 621 943)
146-156 Wyndham Street, Alexandria (Sydney)
New South Wales, 2015, Australia
PO Box 581, Alexandria, 1435
Tel.: +61 2 9578 5100
Fax: +61 2 9578 5108
Email: wilcom@wilcom.com.au
Web: <http://www.wilcom.com.au>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd.

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab.

Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des erstellten Software-Bildschirm-Layout. Die Beispiele, welche zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Die Produktdifferenzierungstabelle, welche im Anhang dieses Handbuchs erscheint, zeigt an, welche Funktionen sich auf welches Produktlevel beziehen. Obgleich alles getan wurde, um die Genauigkeit der Tabelleneinträge in Hinsicht auf die aktuelle Version zu gewährleisten, kann es sein, dass kurzfristige Änderungen nicht unbedingt berücksichtigt wurden. Für zusätzlichen Rat wenden Sie sich bitte an Ihren Wilcom-Handelsvertreter.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, welche nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software 'wie sie ist' gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilstkraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und

Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.

© 2011 Corel Corporation. All rights reserved. Corel, CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT, Corel CAPTURE, PowerTRACE, the Corel logo and the CorelDRAW balloon are trademarks or registered trademarks of Corel Corporation and/or its subsidiaries in Canada, the U.S. and/or other countries. AMD Athlon and AMD Opteron are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. clicknlearn.com is the trademark of Click-N-Learn PTY LTD of Australia. Microsoft, OpenType, VisualStudio for applications, the VisualStudio for applications logo, Windows, the Windows 7 logo and Internet Explorer are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. Intel and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation. PANTONE, PANTONE Hexachrome, the PANTONE Hexachrome logo and the PANTONE Digital Color logo are trademarks or registered trademarks of Pantone, Inc. Bitstream and the Bitstream logo are trademarks or registered trademarks of Bitstream Inc. SWiSH miniMax2 and the SWiSHzone logo are trademarks of SWiSHzone.com Pty. Ltd. PhotoZoom Pro 2 is copyright 2006-2010 BenVista Ltd. iStockphoto and the iStockphoto logo are registered trademarks of iStockphoto Inc. ConceptShare and the ConceptShare logo are trademarks or registered trademarks of ConceptShare Inc. in Canada, the U.S. and/or other countries. Other product, font and company names and logos may be trademarks or registered trademarks of their respective companies. This Product is provided under an enclosed license agreement that defines what you may do with this product and contains limitations on warranties and your remedies.

Kapitel 1

ES-Maschinenmanager

ES-Maschinenmanager stellt ein Werkzeug zur Kontrolle der Arbeitsabläufe mehrerer Stickmaschinen dar. Seine Hauptaufgaben bestehen darin, Designs in die Stickmaschine herunter zu laden, Warteschlangen zu verwalten, den Status der Stickmaschine und der Aufgaben zu beaufsichtigen, als auch Statistiken bezüglich Produktivität und Wartung zu sammeln. Er kann auch mit zusätzlichen, einstöpselbaren Produktivitätswerkzeugen wie z. B. einem Reporting Utility verbunden werden.

ES-Maschinenmanager ist mehr auf die Stickmaschinen, als auf das Entwerfen ausgerichtet. Seine Anwendung ist vor allem für den Gebrauch in größeren Stickereiunternehmen ideal, wo Produktionskontrolleure und Aufseher stets genau wissen müssen, was mehrere Maschinen gerade tun, und wie es um die momentane Aufgabenbewältigung steht.

Auch können Sie dazu verwenden, von innerhalb EmbroideryStudio oder Design Workflow aus Entwürfe an die Maschinen weiterzuleiten, und dann die Aufgabenwarteschlangen zu begutachten und zu verwalten.

Der Inhalt des ES-Maschinenmanager

Abhängend von den in Ihrer Software-Ausführung verfügbaren Optionen, ermöglicht Ihnen ES-Maschinenmanager:

- ◀ mehrere Designs in viele Maschinen herunter zu laden.
- ◀ alle Design-Warteschlangen innerhalb eines Stickmaschinennetzwerks gleichzeitig zu begutachten und zu verwalten.
- ◀ die Design-Warteschlangen durch Ziehen und Ablegen, sowie Ausschneiden und Einfügen zu verändern — z. B. , indem ein Design in der Warteschlange vorwärts/zurück bewegt wird, oder indem Designs an andere Maschinen geleitet werden. Designs können sogar bei Maschinen unterschiedlicher Marken und Modelle untereinander weiter geleitet werden.
- ◀ ein oder mehrere ausgewählte Designs, oder auch die gesamte Design-Warteschlange, mittels **Löschen** oder **Ausschneiden** zu löschen.
- ◀ ein oder mehrere Designs durch Ziehen und Ablegen, und Ausschneiden und Einfügen von Windows Explorer direkt in eine ES-Maschinenmanager-Warteschlange einzufügen.
- ◀ Designs abzurufen, welche sich beim letzten Schließen von ES-Maschinenmanager in einer Warteschlange befanden.

Serielle Linien-Rückinformation

Für Maschinen, welche Rückinformation per eines Seriellanschlusses senden können, sind die folgenden Funktionen sind auch verfügbar:

- ◀ Beaufsichtigung des Stickfortschritts jedes Designs einer Stickmaschine.
- ◀ Anzeige einer statistischen Zusammenfassung der Maschinenleistung für einen bestimmten Zeitabschnitt.
- ◀ Export der Maschinenstatistiken an andere Anwendungen für weitere Analyse und Berichterstattung.

- ◄ Erstellung komplizierter Produktionsanalysenberichte durch Maschinenrückinformation (einschließlich Kopfsatz, Nadel- und Fadenrissinformationen, sowie die Leistung für jeglich gegebenen Zeitraum).
- ◄ Erstellung vorgegebener Produktionseffizienzberichte.

Das Starten und Beenden von ES-Maschinenmanager

ES-Maschinenmanager kann mittels der normalen Windows-Optionen gestartet und beendet werden. Sie können ihm durch Gebrauch eines Desktop-Symbols öffnen, mittels der Windows-**Start**-Taste, durch Doppelklicken der ES-Maschinenmanager-EXE-Datei in Windows Explorer, und innerhalb von EmbroideryStudio. Sie können die Anwendung auch dadurch beenden, indem Sie die gewöhnlichen Windows-Anwendungsoptionen benutzen.

Das Starten von ES-Maschinenmanager

ES-Maschinenmanager kann auf vielfache Weise geöffnet werden: mittels des **Datei**-Menüs innerhalb EmbroideryStudio ; durch den Windows-Desktop und durch Windows **Start > Anwendungen**.



Tipp Falls sich auf Ihrem Windows-Desktop kein ES-Maschinenmanager-Symbol befindet, dann Sie können dadurch einfach ein Symbol hinzu fügen, indem Sie eine Abkürzung der ES-Maschinenmanager-EXE-Datei kreieren und danach die Abkürzung auf Ihren Desktop ziehen (siehe 'Abkürzungen' in Windows-Hilfe für Einzelheiten).

Um ES-Maschinenmanager zu starten

- ◄ Falls keine EmbroideryStudio-Produkte verwendet werden, dann doppelklicken Sie das *ES-Maschinenmanager*-Symbol auf dem Windows-Desktop.



Tipp Falls der Desktop nicht sichtbar sein sollte, dann rechtsklicken Sie eine leere Fläche auf der Windows-Symboleiste, und wählen Sie dann **Verkleinern** (oder drücken Sie auf **M**).

- ◄ Falls keine EmbroideryStudio-Produkte im Gebrauch sind, klicken Sie **Windows Start > Programme > Wilcom ES > Maschinenmanager**.
- ◄ Falls EmbroideryStudio verwendet wird, dann wählen Sie **Datei > An Maschinenmanager senden**.
- ◄ Falls Design Workflow verwendet wird, wählen Sie **Datei > An Maschinenmanager senden**.

Das Beenden von ES-Maschinenmanager

Sie können ES-Maschinenmanager jederzeit schließen, indem Sie den Windows-Standardbefehl **Datei > Beenden** benutzen, wie auch durch ein Klicken der **x**-Taste oben rechts im Fenster.

Um ES-Maschinenmanager zu beenden

- ◄ Wählen Sie **Datei > Beenden**, oder
- ◄ Klicken Sie auf die **x**-Taste oben rechts im Fenster.



Anmerkung Falls sich jegliche Designs in einer Warteschlange befinden sollten, dann werden Sie gefragt, ob die Warteschlange gespeichert werden soll, bis Sie

ES-Maschinenmanager das nächste Mal öffnen. Wir empfehlen, dass Sie die Warteschlange speichern lassen.

ES-Maschinenmanager-Ansichten

Abhängend von den verfügbaren Optionen in Ihrer Software-Ausführung, bietet ES-Maschinenmanager eine Anzahl von Ansichten zur Verwaltung Ihrer Designwarteschlangen. Diese sind:

- ◄ **Warteschlange**-Ansicht (Standard), welche jede Maschine anzeigt, plus Miniaturabbildungen jeglicher Designs in der Warteschlange.
- ◄ **Maschine**-Ansicht, welche alle der Maschinen „Online“ anzeigt, mit Einzelheiten über Ihren aktuellen Status.
- ◄ **Design-Details**-Ansicht, welche eine große Miniaturabbildung des gewählten Design, plus aller seiner Design-Details anzeigt.
- ◄ **Statistiken**-Ansicht, welche alle die Einzelheiten der Designs anzeigt, welche über einen bestimmten Zeitraum an Maschinen gesendet wurden, sowie Rückinformation von den Maschinen, die serielle Rückinformation erstellen.

Warteschlangen-Ansicht

Das **Warteschlangen-Ansicht**-Fenster bietet ein flexibles, visuelles System für die Verwaltung Ihrer Design-Warteschlangen. Sie können einen Bildlauf durch alle Ihre Maschinen durchführen und eine Miniaturabbildung, sowie eine Kurzbeschreibung für alle eingereichten Designs sehen. Die meisten Entwürfe werden von dieser Ansicht aus zum Stickten weiter geleitet.



Um Design-Warteschlangen zu öffnen, zu begutachten und zu benutzen

- 1 Starten Sie ES-Maschinenmanager. Beziehen Sie sich bitte auf [Das Starten von ES-Maschinenmanager](#).
- 2 Wählen Sie **Ansicht > Warteschlangen-Ansicht**.
- 3 Benutzen Sie die zutreffenden, nachfolgenden Methoden:
 - ◄ Um die Position eines Designs innerhalb einer Warteschlange zu verändern, ziehen Sie es zu jeglicher Position in der aktuellen Warteschlange.
 - ◄ Um ein Design durch eine andere Maschine ausstickten zu lassen, ziehen und platzieren Sie es in der gewünschten Position in dessen Warteschlange.
 - ◄ Um ein Design aus einer Warteschlange zu entfernen, wählen Sie es, und drücken Sie die **Löschen**-Taste. Sie werden zur Bestätigung der Löschung aufgerufen werden.

- Um eine Kopie des gleichen Designs in einer Warteschlange nochmal aussticken zu lassen, wählen Sie das Design, drücken Sie **Strg+C**, und drücken Sie dann **Strg+V**, um das Design somit in die Warteschlange einzureihen. Oder rechtsklicken Sie das Design, wählen Sie **Laufstichanzahl**, geben Sie die Anzahl der benötigten Kopien in dem Dialogfeld an, und klicken Sie auf **OK**.
- Um mehrere Designs in die Warteschlangen einzufügen, ziehen und platzieren Sie ein oder mehrere Designs direkt von Windows Explorer aus in eine ES-Maschinenmanager-Warteschlange.



Tipp Ziehen Sie ausgewählte Designs von Explorer aus über das verkleinerte ES-Maschinenmanager-Aufgabenleistensymbol. ES-Maschinenmanager wird automatisch zur Vollbildansicht wechseln und das Ablegen der Designs in eine Warteschlange ermöglichen.

Wo notwendig, werden Sie zur Änderung des Maschinenformats aufgerufen.

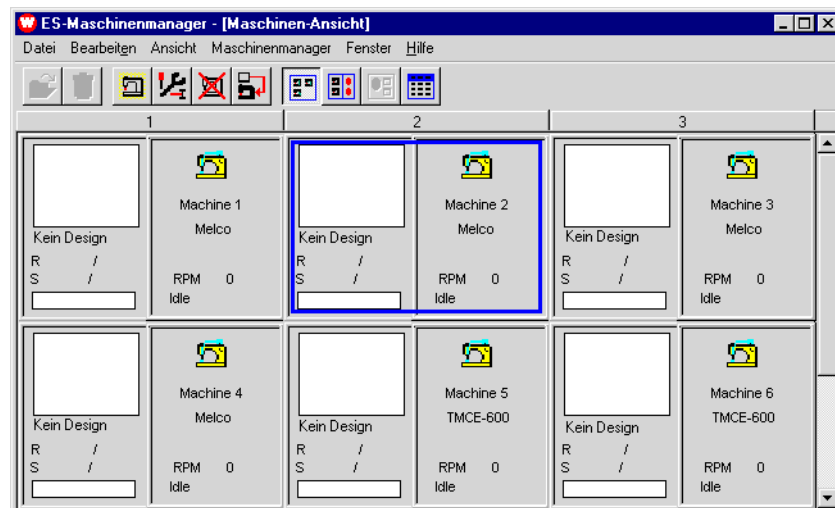
Maschinen-Ansicht

Maschinen-Ansicht zeigt Details für alle Maschinen eines Unternehmens an. Sie zeigt die Referenznummer und das Modell jeder Maschine, den Namen und das Symbol des zuletzt herunter geladenen Designs, sowie die Anzahl der im Design benutzten Stiche und Farben an. Falls gerade kein Design auf der Maschine bearbeitet wird, dann wird lediglich die Referenzinformation und der Status der Maschine angezeigt.

Für Maschinen ohne Rückinformation wird der Fortschritt des Herunterladens als Prozentsatz angezeigt. Wenn das Design herunter geladen ist, dann wird der Status als **Heruntergeladen & Stickend** angezeigt. Maschinen mit Seriell-Rückinformation zeigen den momentanen Stickfortschritt des aktuellen Designs, sowie den aktuellen Maschinenstatus an.

Um die Maschinen-Ansicht zu ändern

- Starten Sie ES-Maschinenmanager. Beziehen Sie sich bitte auf **Das Starten von ES-Maschinenmanager**.
- Wählen Sie **Ansicht > Maschinen-Ansicht**.



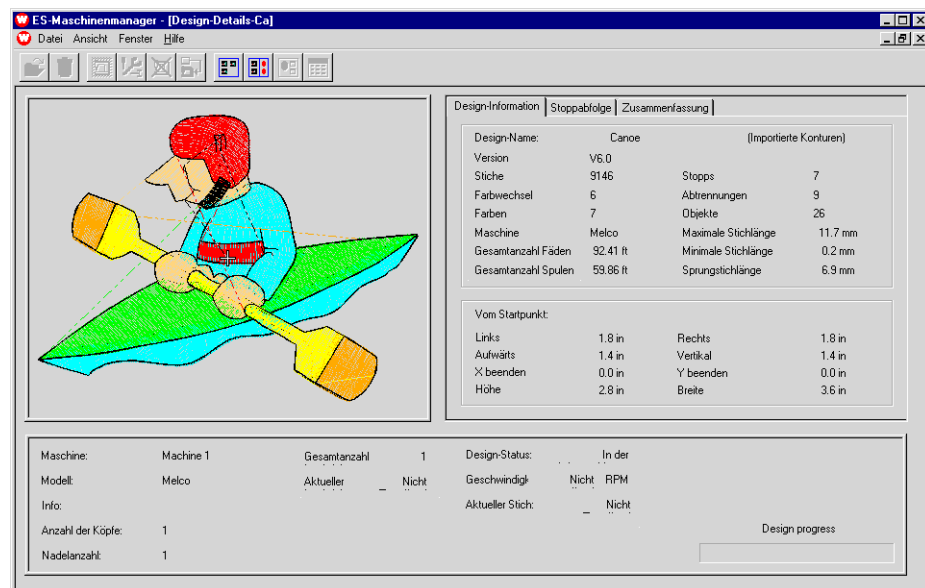
Design-Details-Ansicht

Das **Design-Details**-Fenster zeigt ein bestimmtes Design für eine detaillierte (vergrößerte) Begutachtung. Es beinhaltet die folgenden Informationen:

- ◀ grundlegende Maschineninformationen einschließlich der Maschinenreferenznummer und das Modell.
- ◀ Design-Informationen einschließlich des Design-Namens, der Stichanzahl, der Farbenanzahl und Farbenabfolge.
- ◀ den aktuellen Stichzählungsfortschritt und Vervollständigungsprozentsatz (ausschließlich Serielle-Linien-Rückinformation).
- ◀ den aktuellen Maschinenstatus (ausschließlich Serielle-Linien-Rückinformation).

Um die Design-Details-Ansicht zu verändern

- 1 Starten Sie ES-Maschinenmanager. Beziehen Sie sich bitte auf **Das Starten von ES-Maschinenmanager**.
- 2 Wählen Sie **Ansicht > Warteschlangen-Ansicht**.
- 3 Klicken Sie auf die Miniaturabbildung des Designs.
- 4 Wählen Sie **Ansicht > Design-Details**.



Statistiken-Ansicht

ES-Maschinenmanager sammelt automatisch Maschinendaten für Maschinen, welche Serielle-Linien-Rückinformation anerkennen. Diese Daten liefern eine Statistikenzusammenfassung (gesammelt von jeder Maschine) für einen bestimmten Zeitraum. Sie können diese auf dem Bildschirm anzeigen lassen oder sie zu Excel, Access oder als Textdateien für eine weitere Analyse exportieren. — oder Sie können sie zu einem zusätzlichen Reporting Utility zwecks vollständiger Analyse aller verfügbarer Daten exportieren. Die Statistikenzusammenfassung für jede Maschine beinhaltet:

- ◀ die Stichgesamtanzahl
- ◀ die Stoppgesamtanzahl
- ◀ die Fadenbruchgesamtanzahl
- ◀ die Gesamtminutenanzahl in Untätigkeit
- ◀ die Gesamtminutenanzahl in Betrieb.

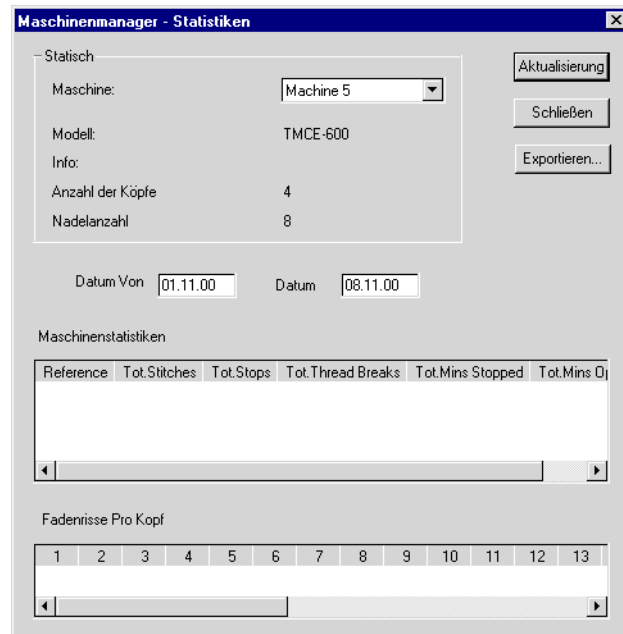


Warnung Wenn die Designs-Stickung vollendet ist, dann müssen Sie zwei Minuten warten, bevor Sie Statistikendaten unterbreiten. Vor dem, kann die unterbreitete Information unter Umständen falsch sein. Der Grund hierfür liegt darin, dass das Betreiben der Statistiken-Datenbank Systemspeicherplatz und -bearbeitungskapazität

verbraucht, und somit eine Stauung in dem System verursacht. Um dies zu vermeiden, wird eine zweiminütige Verzögerung eingeplant.

Um die Statistiken-Ansicht zu ändern

- 1 Starten Sie ES-Maschinenmanager. Beziehen Sie sich bitte auf [Das Starten von ES-Maschinenmanager](#).
- 2 Wählen Sie **Ansicht > Statistiken**.



Das Sticken der Designs

Designs können von ES-Maschinenmanager aus zum Sticken gesendet werden, oder auch innerhalb von EmbroideryStudio an ES-Maschinenmanager gesendet werden. Sie können zu stickende Designs ebenfalls durch die Design Workflow-Option versenden.

Benutzen Sie die Methode, welche am besten zu Ihrem Arbeitsablauf und der Art Ihrer Arbeit passt.

Das Sticken mittels ES-Maschinenmanager

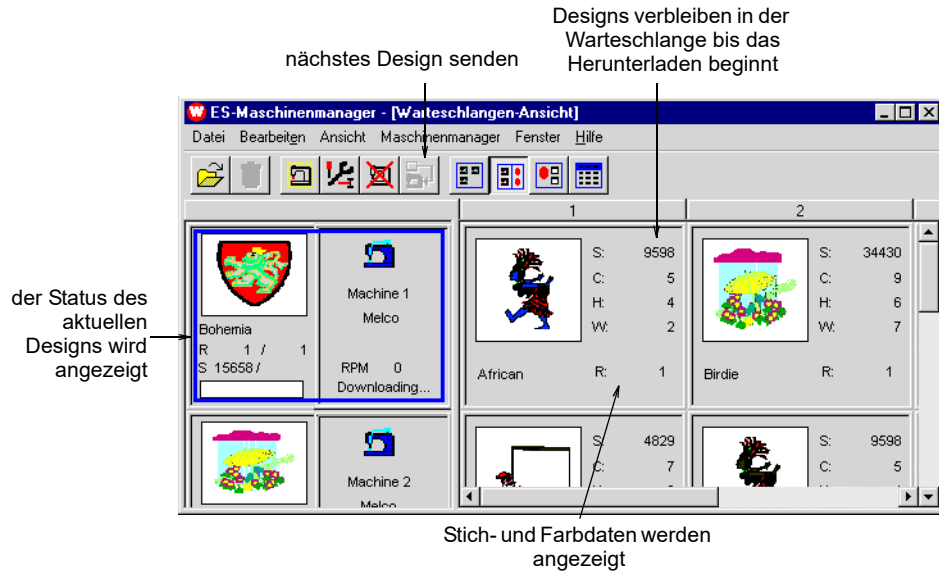
Falls Sie in dem Gebiet der Produktion arbeiten, dann werden Sie wahrscheinlich einen Großanteil der Designs von ES-Maschinenmanager aus an die Maschinen senden. Dies ermöglicht Ihnen den Fortschritt des Designs zu beaufsichtigen, sowie auch die Maschinenwarteschlangen so zu manipulieren, so dass dringende Aufträge zuerst vollendet werden.

Um Designs mittels ES-Maschinenmanager auszusticken

- 1 Öffnen Sie ES-Maschinenmanager. Lesen Sie hierzu [Das Starten von ES-Maschinenmanager](#) für Einzelheiten.



Anmerkung Falls keine Maschinen eingerichtet sind, dann müssen Sie das jetzt nachholen. Lesen Sie hierzu [Das Einrichten der Maschinen in ES-Maschinenmanager](#) für Einzelheiten.



- 2 Klicken Sie die Miniaturabbildung der Maschine, welche das Design sticken wird.
- 3 Fügen Sie ein oder mehrere Designs zu der Warteschlange der gewählten Maschine. Um dies zu vollziehen, führen Sie einen der nachfolgenden Vorgänge aus:
 - ◀ Wählen Sie **Datei > Öffnen**, blättern Sie bis zu dem Verzeichnis, das das/die Design/s beinhaltet, und wählen Sie es/sie, und klicken Sie **Öffnen**
 - ◀ Ziehen und platzieren (oder schneiden und kleben) Sie von Windows Explorer aus die Designs in das Feld der Miniaturabbildung der Maschine. Lesen Sie hierzu bitte auch [Design-Details-Ansicht](#).



Anmerkung Falls Sie möchten, dass eingereichte Designs automatisch an diese Maschine gesendet werden, dann wählen Sie die **Autom. Herunterladung**-Option in dem **Stickmaschineanschluss**-Dialogfeld. Oder, falls Sie den Zeitpunkt der Design-Sendung genau kontrollieren wollen, dann deaktivieren Sie die **Autom. Herunterladung**-Option. Lesen Sie hierzu bitte auch [Das Einrichten der Maschinen in ES-Maschinenmanager](#).

- 4 Falls die **Autom. Herunterladung**-Option in dem **Stickmaschineanschluss**-Dialogfeld nicht gewählt ist, dann wählen Sie die Maschine, und wählen Sie **Maschinenmanager > Nächstes Design Senden**.

Das Stickten mittels ES-Maschinenmanager innerhalb von EmbroideryStudio

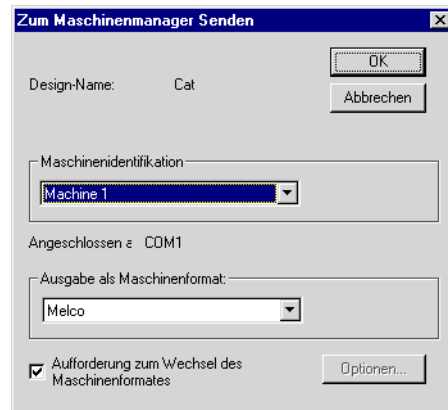
Falls Sie ein Designer sind, dann werden die meisten Ihrer Designs von EmbroideryStudio aus zur Produktion gesendet. Dies reduziert die Zeit, welche Sie benötigen, bevor Sie zum nächsten Design zurück kehren können. In größeren Unternehmen wird der Fortschritt des Designs durch Produktionspersonal beaufsichtigt, jedoch können Sie, falls notwendig, die Design-Warteschlange immer noch mittels ES-Maschinenmanager begutachten.

Um ein Design mit ES-Maschinenmanager von EmbroideryStudio aus sticken zu lassen

- 1 Öffnen Sie mittels EmbroideryStudio ein Design, oder digitalisieren Sie es.
- 2 Wählen Sie **Datei > An Maschinenmanager senden**.



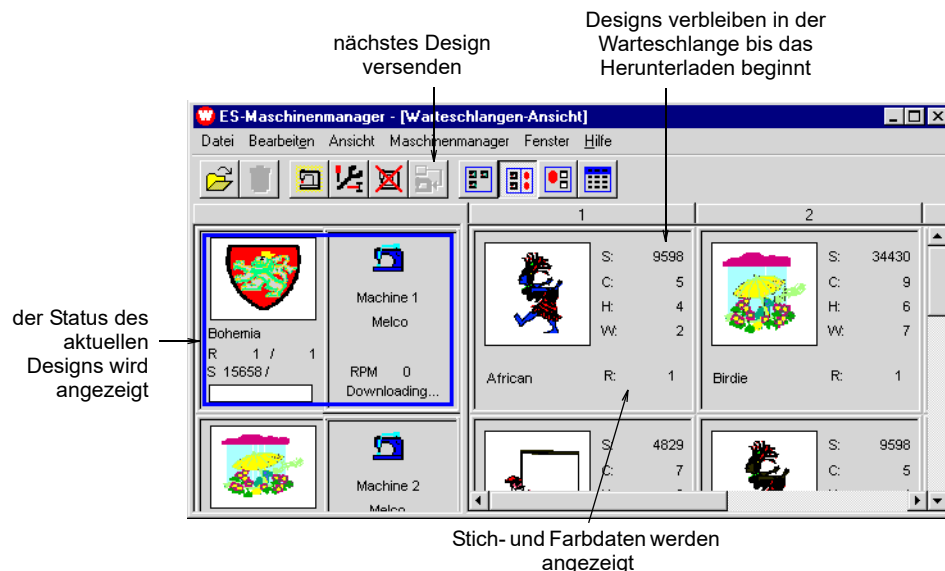
Anmerkung Falls keine Maschinen eingerichtet sind, dann werden Sie aufgefordert, eine neue Maschine hinzu zu fügen. Lesen Sie hierzu [Das Einrichten der Maschinen in ES-Maschinenmanager](#) für Einzelheiten.



- 3 Wählen Sie die benötigte Maschine aus der **Maschinenidentifikation**-Menüliste.
- 4 Wählen Sie das korrekte Maschinenformat aus der **Ausgabe als Maschinenformat**-Menüliste, und klicken Sie auf **OK**.
- 5 ES-Maschinenmanager öffnet im **Warteschlangen-Ansicht**-Modus. Die in dem System registrierten Maschinen erscheinen auf der linken Fensterseite. Die zu stickenden Designs werden rechts aufgereiht.



Anmerkung Falls Sie möchten, dass die eingereichten Designs automatisch an diese Maschine gesendet werden, dann wählen Sie die **Autom. Herunterladung**-Option in dem **Stickmaschineanschluss**-Dialogfeld. Oder, falls Sie den Zeitpunkt der Design-Sendung genau kontrollieren wollen, dann deaktivieren Sie die **Autom. Herunterladung**-Option. Lesen Sie hierzu bitte auch [Das Einrichten der Maschinen in ES-Maschinenmanager](#).



- 6 Falls die **Autom. Herunterladung**-Option in dem **Stickmaschineanschluss**-Dialog nicht ausgewählt ist, wählen Sie die Maschine aus, und wählen Sie **Maschinenmanager > Nächstes Design Senden**.

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/327153110036006134>