



AV32



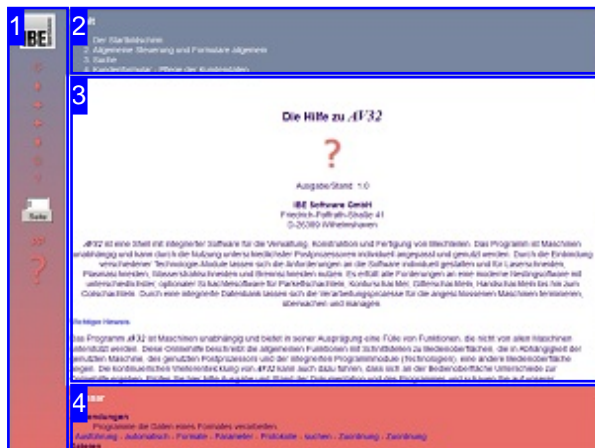
Onlinehilfe Fertigungscenter

Auftragsverwaltung AV32



Willkommen bei der Hilfe zu AV32

Allgemeine Hinweise zur Navigation



Wahl der Steuerung

Der Bildschirm ist in 4 Bereiche aufgeteilt: Links das Menü [1] mit den Steuertasten zur Navigation durch das gesamte Dokument und einer Möglichkeit eine Seitennummer einzugeben und auszuwählen.

Oben ist das Inhaltsverzeichnis [2] des Dokumentes mit seinen Kapiteln; unten ein Glossar [4] mit den wichtigsten Schlagwörtern aus dem Dokument. Vom Glossar kann in einen Index gewechselt werden und vice versa. Durch eine Anwahl einer Zeile im Inhaltsverzeichnis, als auch durch einen Klick auf ein Schlagwort, gelangen Sie direkt zur entsprechenden Stelle im Dokument.

Sie haben die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten durch die Hilfe von AV32 zu navigieren.

Der mittlere Rahmen zeigt Ihnen einen Dokumentenausschnitt [3].

1. Die interaktive Nutzung.

Hierbei können Sie selbst bestimmen, welche Texte Sie sehen möchten, indem Sie mit der Maus über die sensitiven Rechtecke fahren und die dann erscheinenden Details studieren.

Für die Nutzung der Onlinehilfe wählen Sie zwischen

interaktiv

2. In fortlaufender Anzeige.

In diesem Modus werden Sie sequenziell durch das Dokument geführt. Alle Details werden nacheinander aufgezeigt. Mit einem Druck auf den 'nächste Seite' Knopf (Pfeil rechts) in der Navigationsleiste links [1] gelangen sie jeweils einen Schritt weiter.

oder

fortlaufend

Wichtiger Hinweis

Das Programm AV32 bietet in seiner Ausprägung eine Fülle von Funktionen, die nicht von allen Zielprogrammen unterstützt werden. Diese Onlinehilfe beschreibt die allgemeinen Funktionen mit Schnittstellen zu Bedienoberflächen, die in Abhängigkeit der genutzten Zielprogramme, eine andere Bedienoberfläche zeigen. Die kontinuierliche Weiterentwicklung von AV32 kann auch dazu führen, dass sich an der Bedienoberfläche Unterschiede zur Onlinehilfe ergeben. Prüfen Sie hier bitte Ausgabe und Stand der Dokumentation und des Programmes und schauen Sie auf unserer [Internetseite](#) nach einer eventuell neueren Version.



Der Startbildschirm

Starten/beenden des Programms; Navigation durch das Programm.



Dies ist die Startseite von AV32 . Aus jeder Seite im Programmablauf gelangen Sie über den 'Start'-Knopf [2] auf diese Seite.

Über das IBE Logo [3] können Sie auf die Internetseite von IBE Software GmbH gelangen. Voraussetzung hierfür ist eine bestehende Internetverbindung.

Beenden Sie das Programm über den Menüpunkt [Datei][beenden] [2].

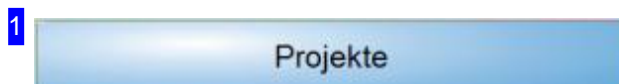
Voreinstellungen für das Programm nehmen Sie über den Menüpunkt [Optionen] vor. Eine Beschreibung der Funktionen finden Sie in der Admin-Onlinehilfe.

Das Programm dient der Überwachung und Kontrolle von Projekten, hier am Beispiel einer spanabhebenden Bearbeitungsmaschine - SprutCAM. Für den erfolgreichen Ablauf des Programms müssen alle am Projekt beteiligten Dokumente, Programme und Anweisungen registriert werden. Alle Arbeitsschritte beziehen sich auf diese registrierten Einträge.

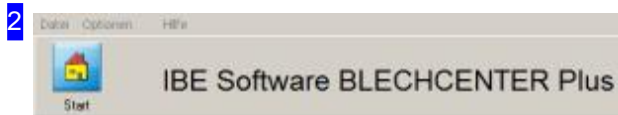
Kunden und Projekte werden in der Datenbank verwaltet.

Ein Programmablauf ist in seinem Umfang sehr flexibel. Von einer einfachen Anwendung zur Verwaltung eines Objektes bis zur Verwaltung komplexer Projekte ist das Programm einsetzbar.

Selbstverständlich können Sie jeden beliebigen Programmpunkt in der Bearbeitung ansteuern. Für die korrekte Arbeit mit dem Programm müssen die Grundeinstellungen [2] an die Erfordernisse des Arbeitsplatzes angepasst sein.



Mit einem Klick auf 'Projekte' gelangen Sie direkt in das Arbeitsfeld der Auftragsverwaltung.



Der 'Start'-Knopf bringt Sie immer zurück auf diese Seite.

In der Menüleiste haben Sie einige Möglichkeiten der Programmsteuerung. Unter [Datei] beenden Sie das Programm.

Um Grundeinstellungen an Ihrem Programm vorzunehmen oder Eigenschaften der Datenbank-Anbindung zu sehen, wählen Sie [Optionen]. Hier lassen sich individuelle Einstellungen für jeden Nutzer eintragen, sowie Einstellungen vornehmen, die für alle Nutzer gemeinsam ihre Gültigkeit haben.

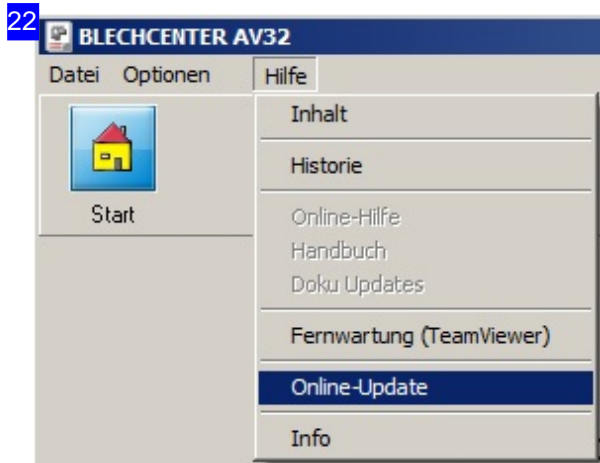
Um Informationen über das Programm zu erhalten wählen Sie [Hilfe].



Um individuelle Einstellungen für einzelne Nutzer einzutragen, wählen Sie [Individuelle Einstellungen].

Für Einstellungen die für alle Anwender Gültigkeit haben sollen, wählen Sie [Gemeinsame Einstellungen]. Alle Anwender, die mit dem Programm im Netzwerk arbeiten, erhalten hier die gleichen Grundeinstellungen und Voraussetzungen.

Um Informationen über die Datenbank zu erhalten wählen Sie [Eigenschaften Datenbank]; es öffnet sich ein Dialog mit den Verbindungseigenschaften der Datenbank.



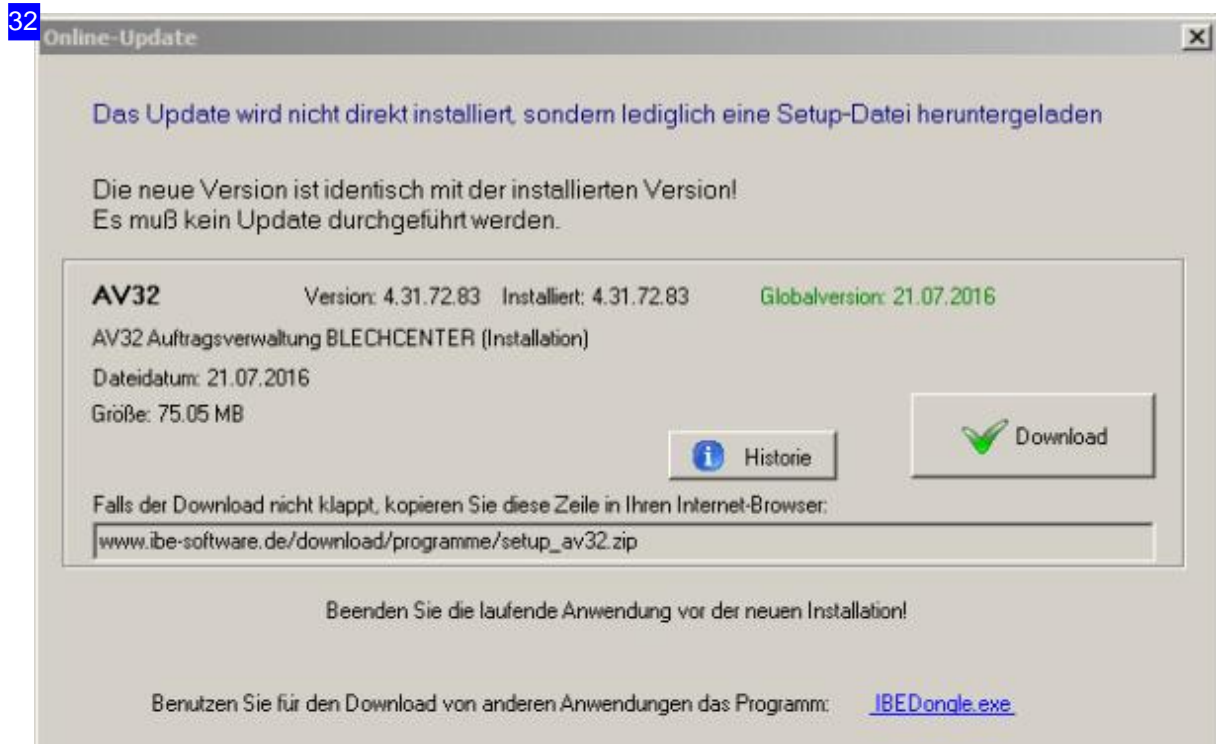
Im Hilfemenü haben Sie die Möglichkeit Ihre Softwareversion mit dem aktuellen Stand zu vergleichen. Voraussetzung ist eine Verbindung zum Internet, wo IBE Software GmbH die aktuellen Versionen zum Download bereitstellt. Wählen Sie [Online-Update]; es öffnet sich ein Dialog mit den entsprechenden Informationen.



Ein Klick auf das Icon öffnet einen Dialog , mit Informationen über das Programm und der Möglichkeit, die Internetseite von IBE Software GmbH anzuwählen.



Infodialog von AV32 . Mit dem Link unten gelangen Sie auf die Internetseite von IBE Software GmbH; wir freuen uns auf Ihren Besuch.



In diesem Dialog sehen Sie das Prüfergebnis zwischen Ihrer Softwareversion und der aktuellen, im Internet zum Download bereitgestellten Version. Beachten Sie, dass die Software durch einen Dongle geschützt ist und nur eine lizenzierte Version zu einem erfolgreichen Update führt. Führen Sie den Update nicht aus, wenn sie keine gültige Globalversion haben!

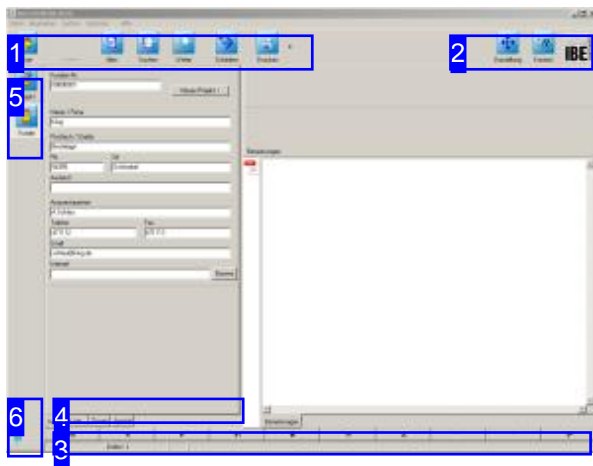
Bei einem Klick auf 'Download' wechseln Sie in ein Browserfenster mit dem entsprechenden Download-Dialog. Speichern Sie die Zip-Datei auf Ihrem Rechner und führen Sie das Setup wie gewohnt durch. Beachten Sie, dass die Download-Version eine allgemeine Version ist ohne besondere, spezielle Programmanpassungen!

Mit dem Link unten rechts, können Sie einen Dongelmanager downloaden, mit dem Sie alle von IBE Software GmbH erworbenen Dongel kontrollieren können.



Allgemeine Steuerung und Formulare allgemein

Die Steuerung des Programmes und der Aufbau der Formulare.



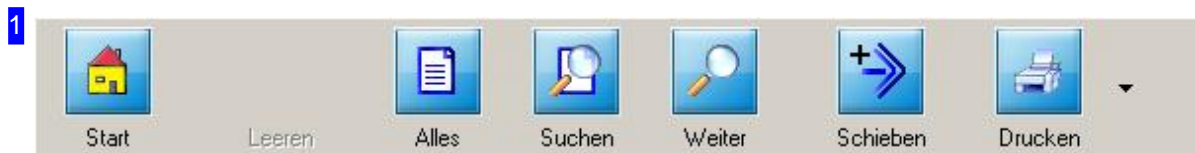
Die Formulare haben für die Datensätze aus der Datenbank in den verschiedenen Programmpunkten den gleichen Aufbau.

Im linken Teil des Fensters wird der gewählte Datensatz, eine Liste aller Datensätze oder die Zusatzinformation des aktuellen Datensatzes angezeigt. Drücken Sie auf den entsprechenden Tab unter dem Fenster, um auf die gewünschte Darstellung zu wechseln.

Auf der rechten Seite werden Ihnen die adäquaten Bindungen angezeigt, die sich dort direkt bearbeiten lassen.

Die einzelnen Bildschirme haben Formulare, die als Anzeige-, Eingabe- oder Suchformate genutzt werden. Bei Suchformaten sind die relevanten Felder im Formular mit gelbem Hintergrund dargestellt. Hier können Eingaben für die Suche nach dem entsprechenden Inhalt gemacht werden; die Suche wird mit der 'Return-Taste' eingeleitet. Weitere Information finden Sie im Kapitel 'Suche'.

Bei der Programmausführung kann das Aussehen der Formulare von der Beschreibung abweichen. Die Darstellung der Felder richtet sich nach den installierten und im Dongle freigeschalteten Optionen sowie den individuellen Einstellungen des Programms durch den Anwender. Näheres hierzu finden Sie in der Admin-Onlinehilfe



In der Kopfleiste haben Sie Knöpfe für die allgemeine Steuerung durch die Formulare.

- o Mit dem linken Knopf gelangen Sie immer auf die Startseite um zwischen den Arbeitsfeldern zu wechseln.
- o Ein Klick auf 'Alles' stellt alle Elemente einer Liste dar.



- o 'Suchen' leitet eine neue Suche ein. Die Suchtemplates müssen neu festgelegt werden.
- o 'Weitersuchen' ermöglicht Ergänzungen/Erweiterungen des Suchtemplates.
- o 'Drucken' ruft einen Dialog mit dem Formulareditor auf. Die Funktion ist abhängig vom aktuellen Formular. Mehr hierzu im Kapitel 'Formulareditor'
- o Mit dem Pfeil rechts öffnen Sie ein Menü, um alle angezeigten Datensätze zu drucken, oder Etiketten für einzelne oder alle Datensätze zu drucken.

2



Die beiden Knöpfe und das Icon geben Ihnen Hilfe in der Programmausführung.

- o Der Knopf 'Darstellung' speichert die Einstellungen für die Darstellung des aktuellen Formulars. Beim nächsten Programmaufruf werden diese Einstellungen wieder übernommen.
- o Die Kontextanzeige hilft Ihnen bei der Bearbeitung der einzelnen Formulare. Drücken Sie zuerst auf den Knopf 'Kontext' und anschließend auf das Element des Formulars, über das Sie mehr erfahren möchten. Ist ein Kontext vorhanden, wird er in einem Dialog dargestellt.
Die Kontextanzeige gibt Ihnen in vielen Fällen genaue Angaben für die Eingaben in Formularfelder.
- o Ein Klick auf das Icon rechts zeigt Ihnen die Programminfo an.

3



Die Knöpfe in der Fußleiste ermöglichen Ihnen die Steuerung durch die Datensätze des jeweiligen Formulars. Hier können Sie auch neue Datensätze anlegen oder alte Datensätze löschen.

Die Knöpfe bedeuten von links:

- o Ersten Datensatz anzeigen.
- o Zum vorhergehenden Datensatz wechseln.
- o Nächsten Datensatz zeigen.
- o Letzten Datensatz zeigen.
- o Neuen Datensatz anlegen.
- o Datensatz löschen.
- o Bestehenden Datensatz ändern.
- o Eintrag bestätigen! Wichtig, damit der Eintrag auch als Datensatz in die Datenbank geschrieben wird!
- o Eingabe rückgängig machen (undo).
- o Aktualisieren der Anzeige.



4



Die Tabliste auf der linken Seite zeigt die jeweiligen Tabsheets an.

- o Tab 'Felder' - Anzeige des aktuellen Datensatzes.
- o Tab 'Liste' - Anzeige des Liste aller Datensätze.
- o Tab 'Zusatz' - Anzeige der Zusatzinformationen.

5



In der Navigationsleiste links werden, entsprechend dem augenblicklichen Formular, die zugehörigen Programmpunkte angezeigt. Mit einem Klick auf den entsprechenden Knopf, wechseln Sie direkt zu dem entsprechenden Formular.

6

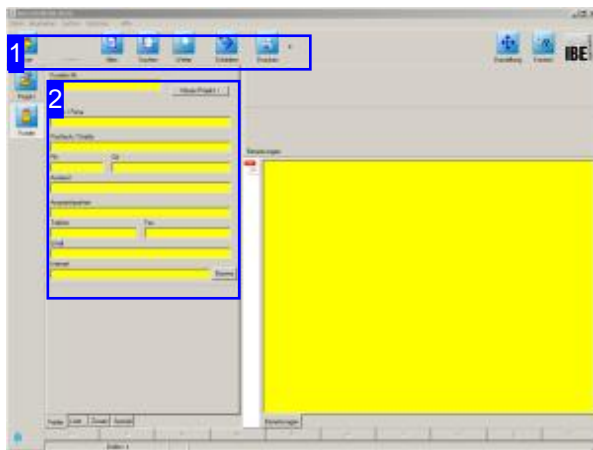


In der Navigationsleiste unten werden, entsprechend dem augenblicklichen Bearbeitungsprozess, bis zu zwei Knöpfe angezeigt, die einen Wechsel zwischen den bereits besuchen Seiten im Programmablauf ermöglichen. Bei der Programmausführung wird eine Historie gebildet, in der dann zurück- oder vorgeblättert werden kann.



Suche

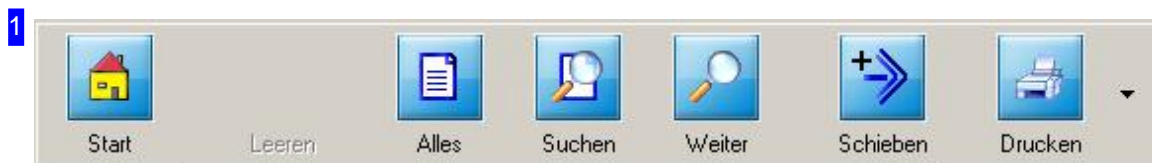
Das Suchformular allgemein.



Um die Suche nach Inhalten effizient zu gestalten, bietet das Programm die Möglichkeit der Suche mit 'Jokern' und der Konditionierung nach allgemein gültigen, logischen Operationen.

An logischen Operatoren können Sie: >, <, >=, <=, =, <>, & und | benutzen; als Joker können Sie * und % einsetzen. Eine genaue Beschreibung der Suchmöglichkeiten finden Sie in der Direkthilfe. Wählen Sie in der Menüzeile [Hilfe], [Inhalt], [Datenbank], [Suchen].

AV32 verwaltet eine große Datenmenge und beinhaltet eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten mit daraus resultierenden Datenbankeinträgen. Die Suche in den einzelnen Formularen ermöglicht eine gezielte Reduzierung der Datenmenge in der Anzeige unter dem Tab 'Liste' und damit für die Bearbeitung.



Mit einem Klick auf den Knopf 'Suchen' wird in dem jeweiligen Arbeitsfeld immer die zugehörige Suchmaske geöffnet und eine neue Suche eingeleitet.

Der Knopf 'Weiter' setzt die Suche mit den vorgegebenen Einstellungen fort.



2

Kunden-Nr.

Name / Firma

Postfach / Straße

Plz Ort

Ausland

Ansprechpartner

Telefon Fax

Email

Internet

Alle Suchfelder oder Einstellmöglichkeiten sind gelb unterlegt. Tragen Sie einen Begriff oder Teilbegriff in ein oder mehrere Felder ein und drücken Sie bei der letzten Eingabe die <RETURN>-Taste. Die Hits werden in der Liste zusammengefasst und zur Auswahl bereitgestellt.

Kundenformular - Pflege der Kundendaten

Neuen Kunden eingeben oder Kundendaten pflegen.



Die Kunden werden in der Tabelle 'Kunden' der Datenbank gehalten. Über das Formular 'Kunde' navigieren Sie durch die Tabelle um die Datensätze der einzelnen Kunden einzusehen und zu bearbeiten.

Die Kundenseite erreichen Sie immer mit einem Klick auf den Knopf 'Kunde' in der Navigationsleiste [2].

Die Eingabe eines Kunden ist optional und für das Arbeiten mit dem Programm nicht zwingend erforderlich.

Ein wichtiger Schritt kann die Entscheidung sein, eine Kundendatenbank zu führen. Die kann bei einer wachsenden Menge von Projekten zu einer erheblichen Erleichterung bei der Suche nach zu bearbeitenden Projekten beitragen, indem die Kundennummer als Filterparameter genutzt werden kann. Eine erfolgreiche Nutzung des Programms ist aber auch ohne Kundendaten möglich.



1

Kunden-Nr.	
<input type="text" value="00000001"/>	<input type="button" value="Neues Projekt >"/>
Name / Firma	
<input type="text" value="Klug"/>	
Postfach / Straße	
<input type="text" value="Bestelage"/>	
Plz	Ort
<input type="text" value="54355"/>	<input type="text" value="Schöndorf"/>
Ausland	
<input type="text"/>	
Ansprechpartner	
<input type="text" value="A.Schlau"/>	
Telefon	Fax
<input type="text" value="471112"/>	<input type="text" value="471113"/>
Email	
<input type="text" value="schlau@klug.de"/>	
Internet	
<input type="text"/>	<input type="button" value="Browse"/>

Das Kundenformular mit den Eingabefeldern für den Datensatz eines Kunden. Die Kundennummer wird für einen neuen Kunden automatisch vergeben.

Um einen neuen Kunden einzugeben, wählen Sie in der Fußleiste 'Neuen Datensatz anlegen'; um einen Datensatz zu pflegen, wählen Sie 'Bestehenden Datensatz ändern'. Vergessen Sie nicht, den Eintrag zu bestätigen!

Mit dem Knopf oben rechts können Sie für einen Kunden direkt ein neues Projekt eingeben.

2

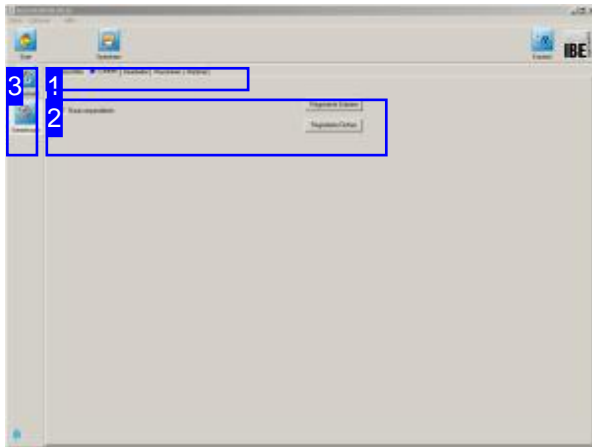


Mit den Knöpfen in der Navigationsleiste wechseln Sie direkt in die verschiedenen Archive.

- o Projektarchiv
- o Kundenarchiv

Allgemeine Einstellungen für Dateien

Unterschiedliche Dateien nach Typen registrieren und verwalten.



Dateien werden entsprechend ihrer Inhalte in bestimmte Dateitypen geordnet, die von den Erstellern festgelegt und durch eine angepasste Dateierweiterung (Extension) kenntlich gemacht werden.

Im internationalen Datenaustausch haben sich Dateitypen etabliert, deren Inhalte bestimmte Formen und Formate haben müssen, um sie dann mit entsprechenden Programmen bearbeiten zu können. Die Standardtypen werden durch den 'Internet Media Type' (MIME-Type) gekennzeichnet, der in der Regel in den ersten Bytes einer Datei abgelegt ist. Die äußere Kennzeichnung erfolgt auch hier durch die entsprechenden Extensionen.

Bei international festgelegten MIME-Typen ist es meist problemlos möglich ein entsprechendes Programm für die Bearbeitung zu finden. So können Grafiken vom Typ '.bmp', '.jpg', '.png' und '.gif', meist von einem einzigen Zeichenprogramm bearbeitet werden. Bei '.ico' dagegen ist schon ein besonderes Icon-Programm erforderlich. Dokumente mit der Extension '.pdf' benötigen einen 'Acrobat-Reader®' oder eine entsprechende Erweiterung im Browser und '.doc' wird von 'Microsoft Word®' bearbeitet.

Bei speziellen Inhalten müssen Sie die Programme explizit kennen, um eine Zuordnung treffen zu können.

Um allen Programmnutzern die Zuordnung zu erleichtern, können Sie in diesem Arbeitsfeld eine Grundeinstellung vorgeben und die entsprechenden Bearbeitungsprogramme für die Projekterstellung zuordnen.

Für SprutCAM als Zielprogramm wird die Extension '.stc' vorgegeben, zu der auch ein XML-File mit der Endung '.stcx' gehört. In diesen Files werden alle für ein SprutCAM-Projekt manifestierten Dateien und Einstellungen gehalten. Bei der Bearbeitung dieser Files werden die Inhalte in besonderer Form durch AV32 berücksichtigt.

Wichtiger Hinweis

Für die Erstellung eines Projektes in AV32 müssen alle Ordner und Dateien registriert werden, damit sie bei der Zusammenstellung eines Projektes für die Auswahl angeboten werden können.



In dieser Tableiste wählen Sie 'Dateien' um in das Arbeitsfeld für die allgemeinen Einstellungen zu gelangen.



Über die beiden Knöpfe rechts öffnen sich jeweils die Dialoge für die Registrierung und Bearbeitung von Ordnern und Dateien.

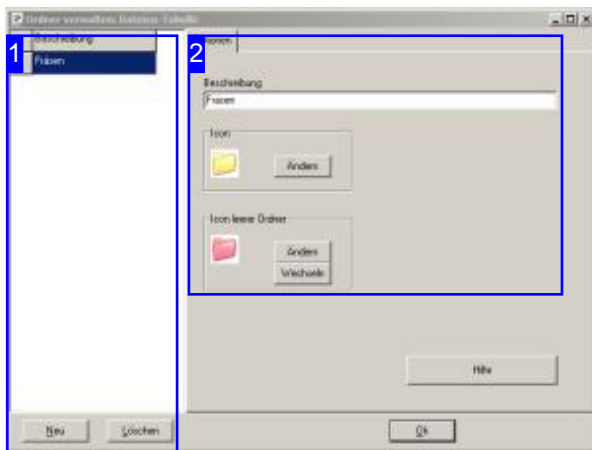
In der Projektarbeit lassen sich die Ordnerstrukturen in der Darstellung auf- bzw. zuklappen. Sollen alle Objektbäume geöffnet angezeigt werden, markieren Sie die Auswahlbox links.



Mit dem unteren Knopf in der Navigationsleiste gelangen Sie immer zu den 'Gemeinsamen Einstellungen'.



Ordner verwalten.



In diesem Dialog können Sie alle Ordner definieren und pflegen, die Sie für die Projekterstellung zur Auswahl anbieten möchten. In der Liste [1] werden alle Ordner angezeigt, die im System gehalten werden.

Für nähere Informationen drücken Sie auf den 'Hilfe'-Knopf unten rechts.

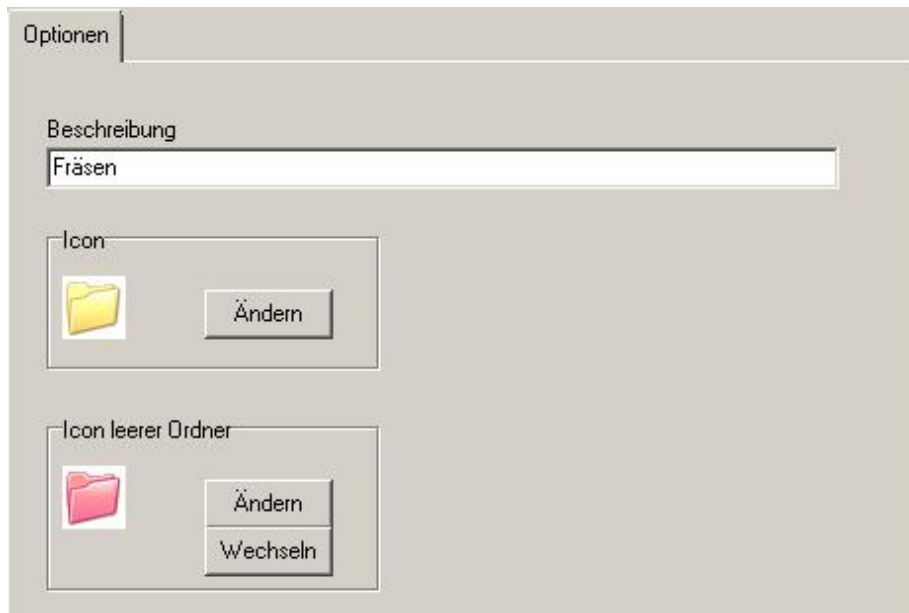
Um registrierte Dateien zu pflegen, wechseln Sie in den entsprechenden Dialog.

Für die Erstellung eines Projektes müssen alle Ordner registriert werden, damit sie bei der Zusammenstellung eines Projektes für die Auswahl angeboten werden können.



In dieser Tabelle werden alle Ordner angezeigt, die im System definiert und registriert sind. Mit den Knöpfen unter der Tabelle können Sie neue Einträge anlegen oder markierte Einträge löschen. Für die Bearbeitung eines Eintrages markieren Sie diesen in der Liste.

2



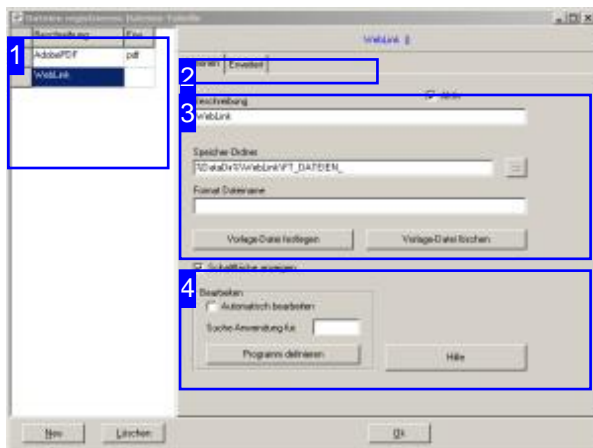
The screenshot shows a dialog box titled 'Optionen'. It has a tabbed interface with the 'Optionen' tab selected. Below the tab is a text input field labeled 'Beschreibung' containing the text 'Fräsen'. Below this are two sections for icons. The first section, labeled 'Icon', contains a yellow folder icon and a button labeled 'Ändern'. The second section, labeled 'Icon leerer Ordner', contains a red folder icon, a button labeled 'Ändern', and a button labeled 'Wechseln'.

Für einen markierten Eintrag werden die Einstellungen hier angezeigt. Im Eingabefeld 'Beschreibung' geben Sie den Bezeichner des Ordners ein. Das Symbol für den Ordner legen Sie im Rahmen 'Icon' fest. Für jede Bearbeitungsmaschine können Sie individuelle Icons gestalten und hier verknüpfen. Die Ablage von Icons erfolgt im gleichnamigen Programmordner. Für die Auswahl aus einer beliebigen Quelle öffnet sich ein Auswahldialog; das Icon wird für die dauerhafte Nutzung in den Icon-Ordner kopiert. Die Icons müssen im Format '.bmp' vorliegen.

Für leere Ordner können Sie als direkten Hinweis in der Projektgestaltung ein eigenes Icon festlegen. Im Rahmen 'Icon leerer Ordner' können Sie wie für den Ordner selbst, ein eigenes Icon gestalten und festlegen. Mit dem unteren Knopf wechseln Sie zwischen den beiden Icons 'Ordner' und 'leerer Ordner' mit einem einfachen Klick.



Dateien verwalten.



In diesem Dialog können Sie alle Dateien definieren und pflegen, die Sie für die Projekterstellung zur Auswahl anbieten möchten. In der Liste [1] werden alle Files angezeigt, die im System gehalten werden.

Für nähere Informationen drücken Sie auf den 'Hilfe'-Knopf unten rechts [4].

Um registrierte Dateien zu pflegen wechseln Sie in den entsprechenden Dialog.

Für die Erstellung eines Projektes müssen alle Ordner registriert werden, damit sie bei der Zusammenstellung eines Projektes für die Auswahl angeboten werden können.



In dieser Tabelle werden alle Dateitypen angezeigt, die im System definiert und registriert sind. Mit den Knöpfen unter der Tabelle können Sie neue Einträge anlegen oder markierte Einträge löschen. Für die Bearbeitung eines Eintrages markieren Sie diesen in der Liste.



Unter dem Tab 'Erweitert' legen Sie die Regeln für die Verwaltung und Anzeige in der Projektarbeit fest.



3

Aktiv

Beschreibung

Speicher-Ordner

Format Dateiname

Im Feld 'Beschreibung' geben Sie den Bezeichner für den Dateityp ein.

Den Ordner für die Ablage der Dateien geben Sie im Feld 'Speicher-Ordner' ein. Dabei wird der Pfad durch die Variable %DataDir% bestimmt. Dieser Ordner wird durch das Programm automatisch gesetzt und sollte nur von Administratoren geändert werden. Klicken Sie auf die Auswahl rechts neben dem Eingabefeld, öffnet sich ein Dialog mit der Anzeige des Speicherortes. Um eine sichere Datenhaltung zu gewährleisten, wählen Sie hier nur Ordner aus, die in der Dateistruktur des Programmes liegen.

Unter 'Format Dateiname' können Sie einen formatierten Dateinamen eingeben, der den Formatregeln entspricht. Erfolgt keine Eingabe, wird ein standardisierter, 8-stelliger Dateiname gebildet der die angegebene Extension trägt. Auch diese Änderungen sollten nur von Administratoren vorgenommen werden.

Mit einer 'Vorlage-Datei' können Sie ein Datei bestimmen, die als 'default' für eine Anwendung genutzt werden soll, wenn diese einen Startfile benötigt. Dies kann sehr nützlich sein bei Text verarbeitenden Programmen, um eine einheitliche Erscheinungsform zu erhalten. Für weitere Informationen nutzen Sie den 'Hilfe'-Knopf.

4

Schaltfläche anzeigen

Bearbeiten

Automatisch bearbeiten

Suche Anwendung für:


Anwendungen, die einem Dateityp zugeordnet sind, können in der Projektarbeit über 'Bearbeiten, Datei bearbeiten' gestartet werden. Sie können sich aber auch einen 'Schnellstart-Knopf' zum Starten der Anwendung anzeigen lassen. Um den Knopf zu erhalten, markieren Sie die Auswahlbox 'Schaltfläche anzeigen'.

Im Rahmen 'Bearbeiten' legen Sie fest, welche Anwendung für einen Dateityp genutzt werden soll.



Markieren Sie 'Automatisch bearbeiten', wenn sie die Verknüpfungen Ihres Systems nutzen wollen. Möchten Sie dagegen eine bestimmte Anwendung zu einem Dateityp konfigurieren, drücken Sie auf 'Programme definieren'; es wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie alle Einstellungen für die Anwendung festlegen können.

41



In diesem Dialog werden die Vorgaben für eine Programmausführung gesetzt. Im Feld 'Titel' geben Sie den Bezeichner für das Anwendung vor. Unter diesem Titel wird das Programm in der Liste verwaltet.

Im Feld 'Programm' definieren Sie Anwendung selbst, die ausgeführt werden soll. Dies bedeutet, dass hier auch nur ausführbare Files mit Endungen wie '.exe', '.bat' oder '.com' eingetragen werden dürfen. Eine Ausnahme sind Dateien, die bereits eine Verknüpfung mit einer Systemanwendung haben. So wird eine Datei mit der Endung '.doc' standardmäßig mit Microsoft-Word® gestartet.

Ist die Auswahlbox 'Warte auf Beenden' markiert, muss es immer ein lokaler, ausführbarer File sein! Die Rückmeldung zu AV32 ist sonst nicht möglich.

Bei den Programmen kann es sich auch um eine Funktion aus AV32 handeln. In diesem Fall muss das erste Zeichen ein '>' sein, gefolgt vom Funktionsaufruf.

Um einer Anwendung Parameter im Aufruf zu übergeben, tragen Sie die erforderlichen Werte im Eingabefeld 'Parameter' ein.

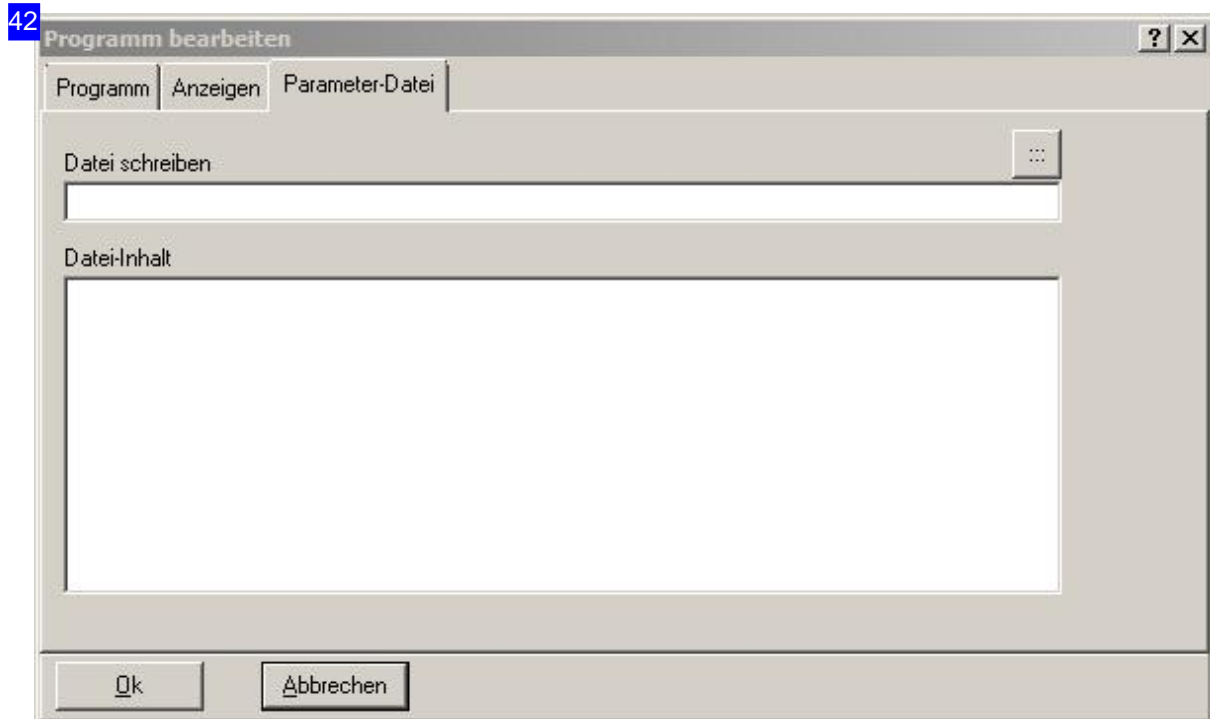
Wichtig ist, dass Sie sowohl unter 'Programm', als auch unter 'Parameter', Variablen und Datenbankverknüpfungen eintragen können. Nähere Informationen hierüber erhalten Sie in der Hilfe des Dialoges; drücken Sie auf das Fragezeichen im Dialog oben rechts.

Im Feld 'Ausführen in' können Sie einen Ordner bestimmen, in dem die Anwendung ausgeführt werden soll. Auch hier können Sie mit Variablen arbeiten.



Unter 'Beschreibung' haben Sie die Möglichkeit einen Text einzugeben, der als Tool-Tip für den Schnellstart-Knopf angezeigt werden soll.

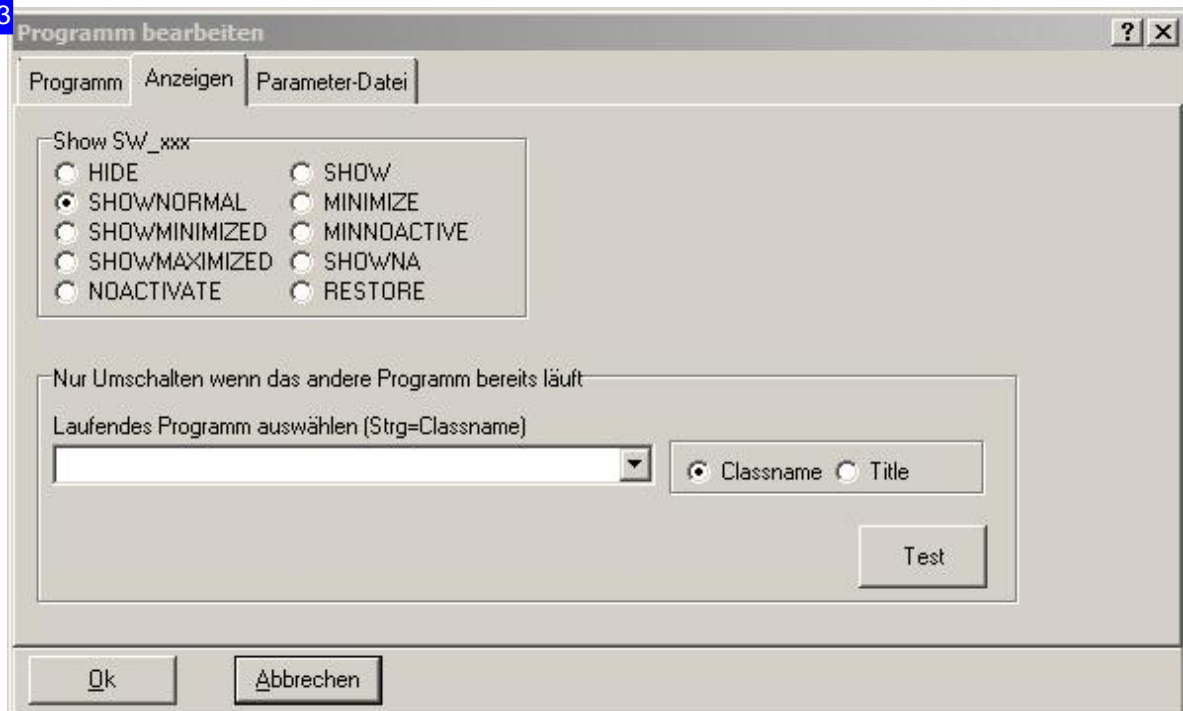
Vor einem Start einer Anwendung kann ein File (Protokoll) geschrieben werden. Angaben hierzu geben Sie unter dem Tab Parameter-Datei vor. Unter dem Tab Anzeige bestimmen Sie das Format für die Anzeige.



Tragen Sie im Feld 'Datei schreiben' den Filenamen ein, in den die Ausgabe erfolgen soll. Im Feld 'Datei-Inhalt' können Sie einen Text vorgeben, der zur Protokollierung einen aussagekräftigen Inhalt bietet oder Daten bereitstellt, die in der Anwendung benötigt werden. In beiden Feldern können Sie Variablen einsetzen wie unter Programm.



43



Unter diesem Tab bestimmen Sie die Format für die Anzeige des Programms. Diese Einstellungen wurden aus den 'Gemeinsamen Einstellungen' hierher verschoben und um zusätzlichen Funktionen erweitert. Eine Umschaltung auf das andere Programm erfolgt erst, wenn der Fenstername bekannt ist.

21



Im Rahmen 'Datei verwalten' legen Sie fest, wie eine Datei gespeichert werden soll und wo die der Speicherort für die Datei liegt. Standardmäßig wird eine Datei als Einzeldatei gespeichert. Mit der Marke 'im eigenen Ordner', wird vom Programm ein Ordner angelegt, in den die Dateien oder auch ganze Ordner abgelegt werden. Als Speicherort können Sie festlegen, ob die Datei kopiert werden soll (Import) oder ob nur ein Verweis auf einen Speicherort erstellt werden soll (extern). Mit der Auswahl 'Abfrage' legen Sie fest, dass bei der Übernahme selbst eine individuelle Entscheidung zu treffen ist. Im Feld unten links geben Sie eine weitere Extension an, die bei der Übernahme einer Einzeldatei mit importiert werden soll.

Auf der rechten Seite bestimmen Sie ein Icon für eine Anwendung. Mit 'automatisch' legen Sie fest, dass die Symbolauswahl durch das System erfolgt, je nach individueller Programmverknüpfung auf



dem System. Möchten Sie ein bestimmtes Symbol nutzen, markieren Sie 'Auswahl' und legen Sie das Symbol über den Knopf 'Ändern' fest. Es öffnet sich ein Dialog zur Symbolauswahl aus dem Icon-Ordner des Programmes.



Für die Dateianzeige können Sie im Rahmen 'Viewer' eine Darstellung wählen. Kann eine Datei nicht angezeigt werden, wird nach einem Image zur Darstellung gesucht. Geben Sie für den Fall, dass ein Image vorhanden ist, die Extension des Images im Feld 'Viewer-Erweiterung' an. Für die Darstellung in Text-Form, können Sie über 'Schriftart' einen Stil im entsprechenden Dialog festlegen.

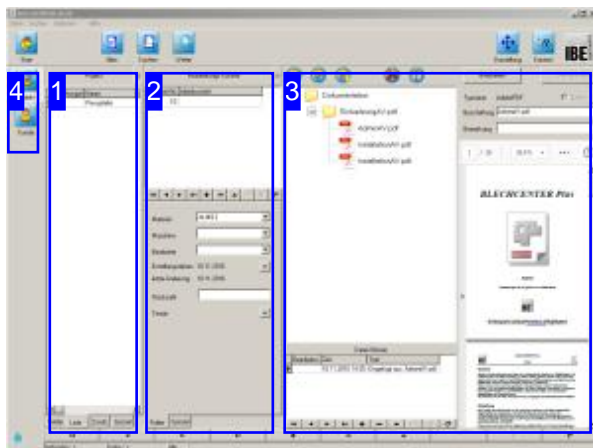
Im Rahmen rechts können Sie eine Auswahl treffen, ob für die Projektarbeit eine Historie angelegt werden soll. Markieren Sie die Auswahl die für Sie von Interesse ist. Die Historie wird im Projektfenster angezeigt.



Um einen neuen Eintrag in zu generieren geben Sie einen markanten Bezeichner im oberen Feld ein und die zugehörige Extension im unteren Feld. Sie können aber auch einen vordefinierten Eintrag mit dem unteren Knopf auswählen. Beachten Sie, dass die Einträge nachträglich nicht geändert werden können. Drücken Sie auf 'In die Liste eintragen'.

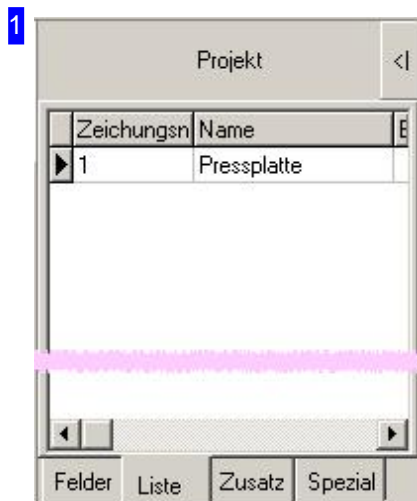


Projekte anlegen und verwalten.



Erstellen Sie durch einen gezielten Suchlauf eine Auswahlliste oder drücken Sie auf 'Alles' in der Kopfzeile. Markieren Sie in der Projektliste [1] das gewünschte Projekt. Informationen zum Projekt werden im linken Rahmen [1] angezeigt. Erweiterte Information wie Maschinen, Material, Bearbeiter und Prozessabläufe, werden im Statusfenster [2] angezeigt und die Prozessinhalte stehen im rechten Bereich [3] zur Verfügung.

Projekte aus den unterschiedlichsten Fertigungsbereichen setzen sich aus verschiedenen Komponenten zusammen, die mit AV32 kontrolliert und übersichtlich verwaltet werden können. Durch die Projektübersicht in einer Gesamtliste, die sich nach gezielten Suchläufen auf die wesentlichen Projekte beschränkt, erhalten Sie einen schnellen, gezielten Zugriff auf das gewünschte Projekt. Nach der Projektauswahl werden die Arbeitsschritte mit allen Informationen für einen direkten Zugriff angezeigt.



In dieser Tabelle werden alle Projekte als Ergebnis eines Suchlaufes oder auch alle Projekte angezeigt, die im System registriert sind. Markieren Sie das gewünschte Projekt und wechseln Sie zum Tab 'Felder'.

Mit einem Klick auf den Knopf oben rechts können Sie den Bereich 'zuklappen' bzw. auch wieder 'aufklappen'. Dadurch lässt sich das Arbeitsfeld für die eigentliche Projektarbeit im rechten Rahmen [3] erweitern.



11

Projekt <|

Projektname

Zeichnungsnummer

Baugruppe

Kunden-Nr. < Kunde

Stückzahl

Iststückzahl

Fertigstellungstermin
 10.11.2016 ▼

Felder
Liste
Zusatz
Spezial

In diesem Arbeitsfeld können Sie ein Projekt definieren. Geben Sie die entsprechenden Werte in den Feldern ein. Haben Sie das Projekt einem Kunden über die entsprechende Kundennummer zugeordnet, können Sie mit einem Klick auf 'Kunde' direkt in das Kundenformular wechseln.

Kontrollieren Sie Ihre Stückzahlen durch entsprechende Einträge und mit einem Klick auf den Knopf neben dem Fertigungstermin öffnet sich ein Dialog, in dem Sie den Termin einfach auswählen.



2

Bearbeitungs-Schritte <|

Schritt Nr.	Arbeitsschritt
▶ 10	

Material

Maschine

Bearbeiter

Erstellungsdatum 10.11.2016

letzte Änderung 10.11.2016

Stückzahl

Termin

Felder

In diesem Rahmen können Sie einzelne Arbeitsschritte für die Produktion eines Teiles anlegen. Jedem Arbeitsschritt kann eine Maschine zugeordnet werden, Legen Sie im oberen Bereich die Prozessschritte für das Projekt als Produktionskontrolle fest. Über die Knöpfe in der Kontrollleiste unter der Liste können Sie die Liste pflegen. Mit einem Klick auf die rechte MT können Sie die Liste sortieren.

Im unteren Bereich können Sie das Projekt einer Maschine zuordnen und Material und Bearbeiter vermerken. Haben Sie einen neuen Arbeitsschritt in der Liste angelegt und wählen eine Maschine, wird für diesen Arbeitsschritt der Objektbaum aus dem zugeordneten Template für die Maschine automatisch komplett angelegt.

Auch hier lassen sich über die Knöpfe rechts verschiedene Termine vermerken. Nutzen Sie die einzelnen Felder gezielt als Suchfelder, um die angezeigte Datenmenge zu reduzieren.

Auch diesen Bereich können Sie 'klappen'.



3

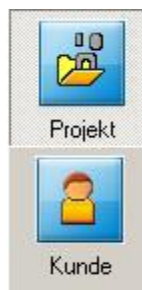
The screenshot shows the AV32 software interface. On the left, a file explorer displays a folder structure: 'Dokumentation' containing 'EinfuehrungAV.pdf', which in turn contains three PDF files: 'AdminAV.pdf', 'InstallationAV.pdf', and another 'InstallationAV.pdf'. Below the file explorer is a 'Datei-Historie' table:

Bearbeiter	Zeit	Text
	10.11.2016 14:35	Eingefügt aus: AdminAV.pdf

On the right, a metadata panel shows 'Typname AdobePDF', 'Beschriftung AdminAV.pdf', and 'Bemerkung'. Below this is a document viewer showing the first page of a PDF titled 'BLECHCENTER Plus'. The page content includes a header with the IBE logo and 'Admin', a 'Vorwort' section, and an 'Einleitung' section.

In diesem Bereich wird das Projekt mit seinen Inhalten aufgeschlüsselt und die einzelnen Komponenten können direkt angezeigt werden. Für die Bearbeitung können Sie mit einem einfachen Knopfdruck in die entsprechende Anwendung, die der Komponente zugeordnet ist, wechseln. Eine nähere Beschreibung finden Sie im nachfolgenden Kapitel.

4

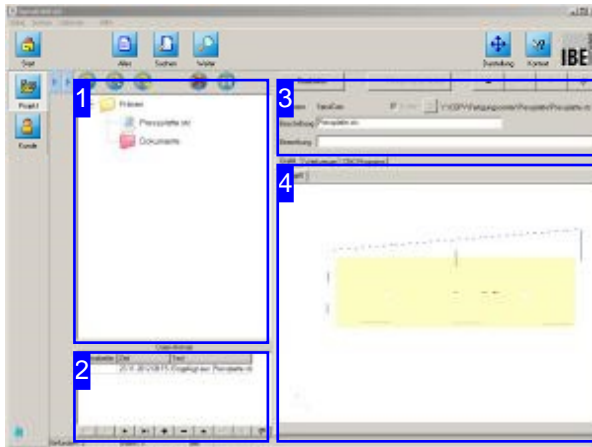


Mit den Knöpfen in der Navigationsleiste wechseln Sie direkt in die verschiedenen Archive.

- o Projektarchiv
- o Kundenarchiv

Projekte

Schneller Zugriff auf alle Komponenten eines Projektes



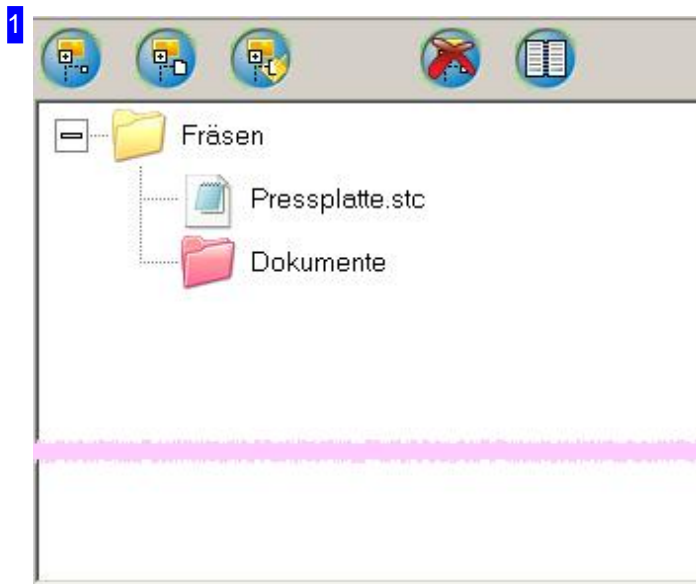
Projekte für SprutCAM setzen sich aus verschiedenen Komponenten zusammen, die mit AV32 kontrolliert und übersichtlich verwaltet werden können. SprutCAM selbst liefert eine Datei mit der Extension '.stc' und einen zugehörigen File '.stcx', in denen alle erforderlichen Files für einen Job manifestiert sind. Alle zusätzlichen Informationen zu einem Job, von ergänzenden Dokumenten bis hin zum ausgelagerten NC-Code, lassen sich in einem Projekt zusammenfassen.

Für die Bearbeitung eines Projektes finden alle Einstellungen, die Sie unter 'Gemeinsame Einstellungen' getätigt haben, Anwendung.

Stellen Sie ein Projekt mit allen Komponenten als Baumstruktur beliebig zusammen. Aus den vorgegebenen Komponenten, die für das Programm unter 'Gemeinsame Einstellungen' erstellt sind, können Sie die Inhalte beliebig verknüpfen und dem Projekt zuführen.

Die Projektzusammenstellung nehmen Sie im Bereich oben links vor [1]. Im Feld unten links [2] können Sie eine Historie zur Erstellung und zu Änderungen im Projekt pflegen.

Im Bereich oben rechts [3] werden Informationen zum markierten Eintrag angezeigt und im Bereich unten rechts [4] werden Informationen aus der jeweiligen, dem Dateityp zugeordneten Anwendung, angezeigt. Für SprutCAM wird der Inhalt des Manifests aufgeschlüsselt und unter den verschiedenen Tabs zur Anzeige bereitgestellt.



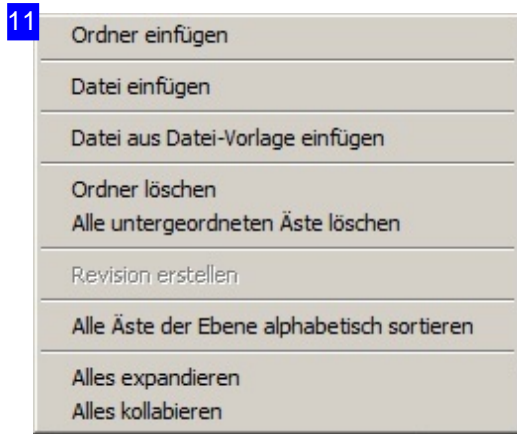
In diesem Arbeitsfeld können Sie einen Objektbaum erstellen und pflegen. Über die Knöpfe oberhalb des Bereiches lassen sich neue Ordner anlegen und Dateien direkt oder aus der Vorlage hinzufügen. Um einen Eintrag zu löschen, markieren Sie die Position im Baum und drücken Sie die Löschtaste (2. Knopf oben von rechts).

Die Einträge im Baum lassen sie mit 'drag and drop' beliebig umhängen. Halten Sie einen Eintrag mit der MT fest und schieben Sie ihn auf die neue Position. Möchten Sie einen Eintrag vor den ersten Knoten im Baum schieben, halten Sie bei der Aktion die <Ctrl>-Taste gedrückt.

Erweiterte Funktionen erhalten Sie über ein Menü, das sich mit einem Klick auf die rechte MT in das Arbeitsfeld öffnet. Nutzen Sie das Menü, um Sicherungen von Dateien (Revisionen) anzulegen; dabei werden alle Dateien in die Revision kopiert.

Angelegte Revisionen lassen sich 'abschließen' d.h. der Inhalt einer Revision wird mit den aktuellen Dateiständen korreliert. Dabei werden gleiche Dateien aus der Revision entfernt, wodurch sich ein inkrementeller Datei-Änderungsverlauf ergibt. Sind alle Dateien gleich und die Revision zeigt keine Unterschiede zum aktuellen Stand der Files, wird der Name der Revision durch einen Strich ersetzt und kann gelöscht werden.

Markieren Sie den Revisionsfile im Baum und drücken Sie auf 'Revision abschließen'.



Über dieses Menü können Sie den Objektbaum bearbeiten und die Anzeige steuern. Die oberen Einträge sind identisch mit den Schnell Tasten über dem Arbeitsfeld.

Für Ordner und Dateien sind die Menüpunkte angepasst. Für Dateien lassen sich Revisionen anlegen. Der augenblickliche Stand wird dann als Revision kopiert und dem Eintrag als Revisionsfile in der Baumstruktur zugeordnet.

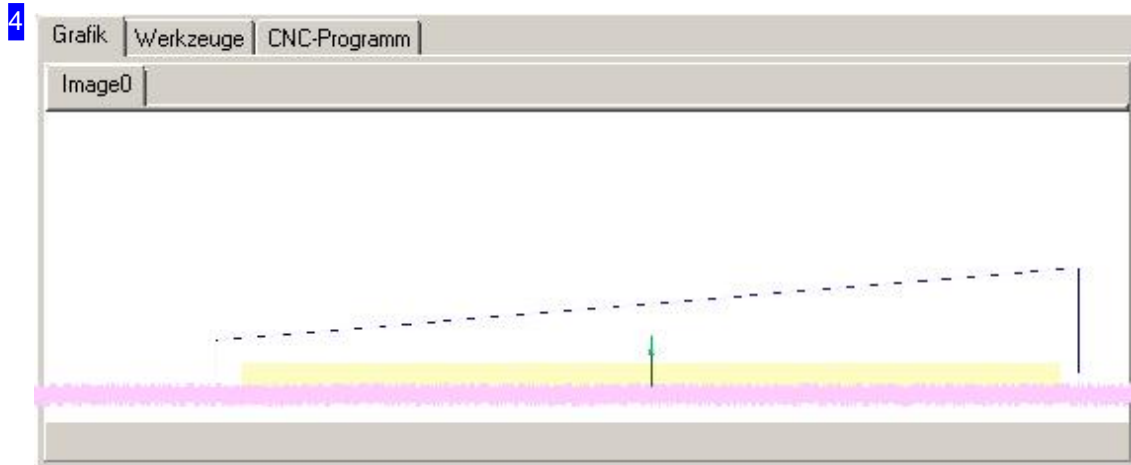


Die Aktionen in einem Projekt lassen sich in einer Historie protokollieren. Ist die Pflege einer Historie aktiviert werden bei zutreffenden Aktionen die entsprechenden Einträge vorgenommen. So erhalten Sie eine Lebenszeitakte für Ihr Projekt. Über die Tasten unter der Tabelle können Sie die Liste jederzeit mit einem gezielten Eintrag erweitern und somit die Akte mit wichtigen Meilensteinen oder Eckpunkten vervollständigen.



Haben Sie einen Eintrag in der Baumstruktur markiert, werden hier die zugehörigen Informationen angezeigt. Im Feld 'Bemerkungen' können Sie wichtige Informationen ablegen, wie z.B. das Abschließdatum für eine Revision.

Mit dem Knopf 'Fileauswahl' in der Mitte können Sie jederzeit den Projektfile überschreiben. Die Vorgehensweise ist dann wie bei einer Dateiauswahl. Änderungen in den Eingabefeldern werden mit den Knöpfen oben rechts in der Datenbank verwaltet. Drücken Sie auf 'editieren' (linker Knopf) werden die Knöpfe für 'ändern' und 'löschen' aktiviert. Wählen Sie den rechten Knopf um die Einträge neu anzuzeigen (refresh).

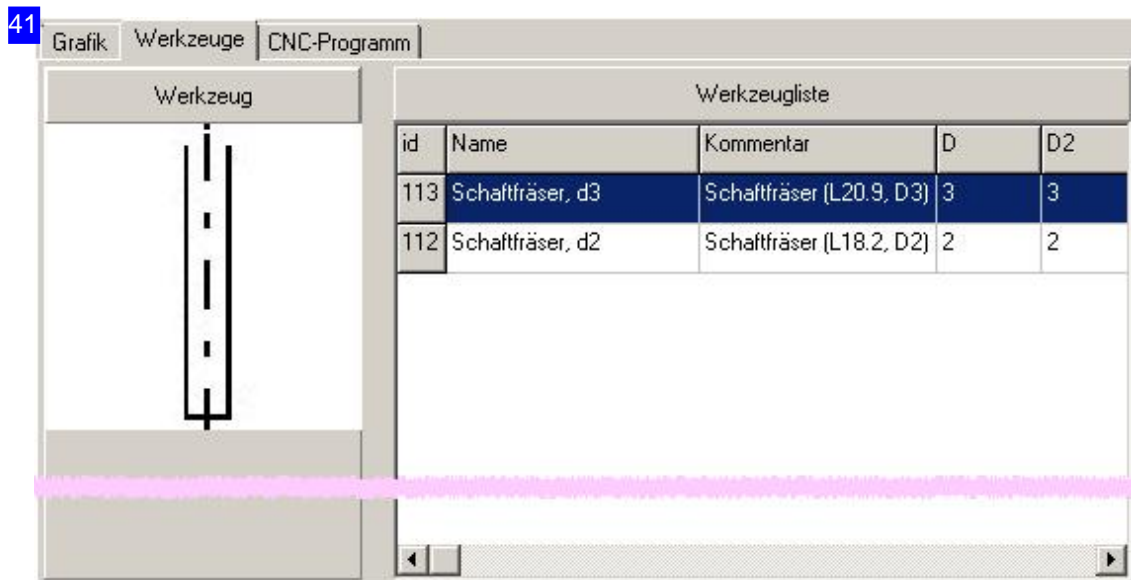


Hier werden die Projektfiles entsprechend ihrer voreingestellten, verknüpften Anwendungen angezeigt, in diesem Fall für SprutCAM.

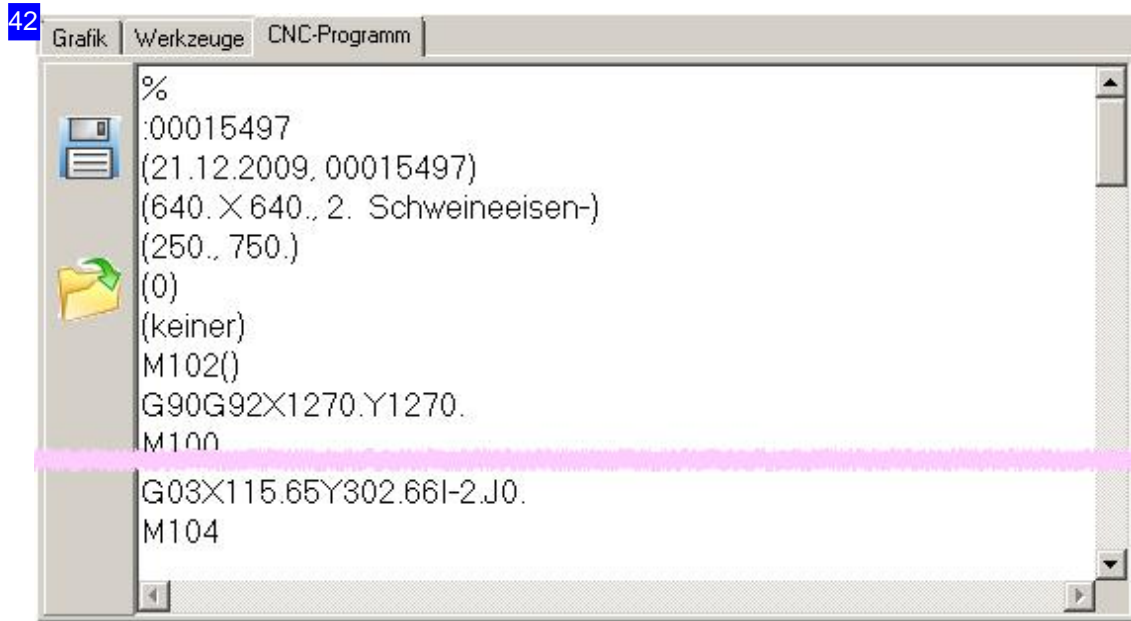
Die Informationen aus dem SprutCAM-XML-File (.stcx) werden aufbereitet unter den Tabs:

- o Grafik
- o Werkzeuge und
- o CNC-Programm

angezeigt.



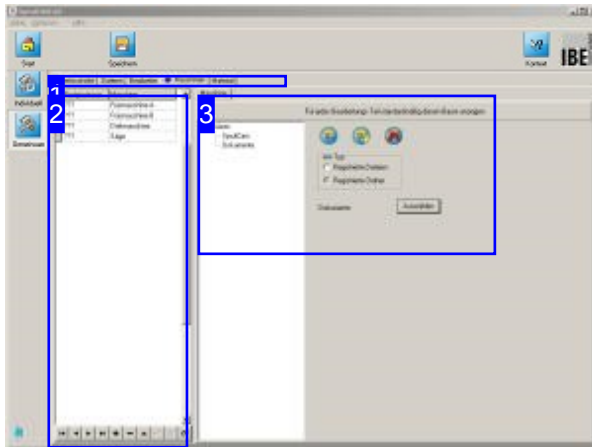
Die Werkzeuge aus dem SprutCAM-File werden in einer Liste aufgeführt. Markieren Sie einen Listeneintrag, wird das zugehörige Werkzeug im linken Rahmen angezeigt.



Unter dem Tab 'CNC-Programm' wird ein Texteditor geöffnet, der das zugeordnete NC-Programm anzeigt. Hier können Sie das Programm kontrollieren und eventuell anpassen. Mit den Knöpfen links haben Sie dann die Möglichkeit das geänderte Programm abzuspeichern oder auch komplett durch ein anderes Programm zu ersetzen.

Templates

Templates für die Projektverwaltung anlegen.



Erstellen Sie für jede Maschine ein Template für die Projektdarstellung. Wählen Sie den entsprechenden Eintrag in der Maschinenliste [2] und bearbeiten Sie den Baum mit den Funktionen im Arbeitsfeld rechts [3].

In der Maschinenverwaltung werden alle Maschinen gelistet, die in der Datenbank gehalten werden. Hier können Sie neue Maschinen hinzufügen, vorhandene Einträge pflegen oder auch löschen.

Für jede Maschine können Sie ein Template für die Projektierung vorgeben. Dies ermöglicht Ihnen eine einheitliche Darstellung der Projekte für alle Bearbeiter. Bei konsequenter Anwendung vermeiden Sie dadurch ein Wirrwarr in der Darstellung der Projekte.



Wählen Sie den Tab 'Maschinen' unter [Optionen, Gemeinsam].



2

Postprozessor	Maschine
???	Fräsmaschine A
▶ ???	Fräsmaschine B
???	Drehmaschine
???	Säge

In diese Liste werden alle Maschinen angezeigt, die in der Datenbank gehalten werden. Mit den Knöpfen unter der Liste können Sie die Einträge bearbeiten.

Markieren Sie einen Eintrag, wird im rechten Fenster [3] das Template für die Projektierung dargestellt.

3

Maschine

Für jedes Bearbeitungs-Teil standardmäßig diesen Baum anzeigen

- [-] Fräsen
 - [-] SprutCam
 - [-] Dokumente





Ast-Typ

Registrierte Dateien

Registrierte Ordner

Dokumente
Auswählen

In diesem Bereich erstellen Sie ein Template für die Projektierung zusammen. Die drei Knöpfe bedeuten:

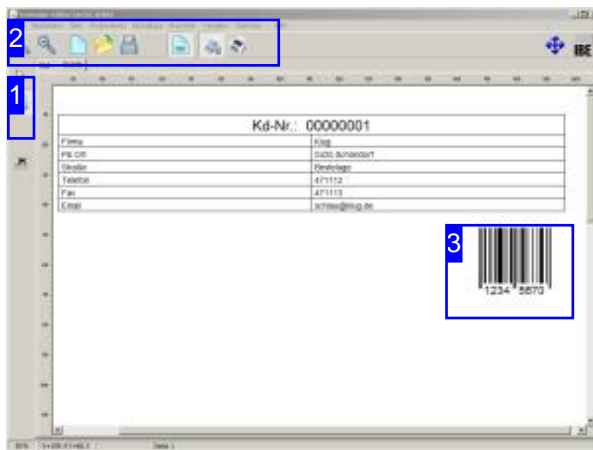
- o Neuen 'Ast' anlegen
- o Neuen 'untergeordneten Ast' anlegen
- o Eintrag löschen

Legen Sie zuerst einen 'Ast' für den Projektbaum an. Markieren Sie den Ast. Wählen Sie anschließend im Rahmen 'Ast-Typ' Datei oder Ordner aus und klicken Sie auf 'Auswählen'.

Der fertige Baum wird beim Anlegen eines neuen Arbeitsschrittes in der Projektarbeit bei der Auswahl einer Maschine automatisch komplett übernommen.

Der Formulareditor

Datenblätter drucken.



Ein Datenblatt kann über den 'Formulareditor' direkt auf einem Drucker ausgegeben werden. Neben den einzelnen Seiten können Sie im 'Formulareditor' eine Standardseite generieren, die mit Firmenname, Logo oder sonstigen Attributen versehen werden kann.

Mit dem Formulareditor bietet AV32 eine Möglichkeit noch 'alte' Schnittstellen zu anderen Programmen zu bedienen. Diese Schnittstellen (DDL und COM) werden in einer Anwendung auf modernen Rechnern nicht mehr benötigt. Aus Gründen der Kompatibilität werden diese Anteile im Programm jedoch erhalten, hier aber nicht weiter beschrieben.

Zu beachten sind evtl. die Variablen. Hierbei können dynamische Inhalte aus unterschiedlichen Quellen (System, Datenbanken etc.) in einen Druck eingebracht werden. Eine Variable definiert sich durch ein Klammer-Tag <> mit einem oder mehreren Termen. Als wichtigstes Term dient 'VAR', das einen Zugriff auf Systemvariablen ermöglicht. So gibt z. B. das Tag <Var=DATUM> das aktuelle Systemdatum auf einer Seite aus. Unter dem Menüpunkt 'Variablen' können Sie die Tags in die Zwischenablage kopieren und unter dem Menüpunkt 'Positionieren' bequem unter 'Text' auf der Seite einfügen. Fügen Sie dazu den Inhalt der Zwischenablage in das Textfeld ein und positionieren Sie den Text an einer beliebigen Stelle auf der Seite.

Zu bemerken ist auch noch, dass Variablen-Terme durch Alias-Namen definiert und in den Tags genutzt werden können.

Für Fertigungsteile kann auch direkt ein Barcode für Produktnummern z.B. EAN-Nummern angebracht werden.

Für eine Dokumentation können Sie mit einem einfachen Mausklick ein PDF-Dokument erzeugen. Die Vorgaben aus dem Formulareditor unter 'Drucken' werden dabei mit ins Dokument übernommen.



1



Mit diesen Knöpfen wechseln Sie zwischen dem Editier-Modus (oben) und der Druckvorschau (unten).

2



In der Menüleiste oben sind alle Möglichkeiten der Formatierung für die einzelnen Formulare gegeben. Wollen Sie einen Barcode eingeben, wählen Sie [Positionieren, Balkencode] und bestimmen Sie anschließend mit der Maus die Position im Formular.

Die Funktionsleiste beinhaltet Knöpfe um:

- o Das Formular zu zoomen.
- o Neue Formulare anzulegen, Formulare zu laden oder zu speichern.
- o Die Standardseite (Std) zu aktivieren oder zu unterdrücken.
- o Die Druckvorschau vor dem Druck anzuzeigen.
- o Den Druck zu starten.

In der Tableiste können Sie zwischen der Standardseite (Std) und Grafik direkt wählen. Wollen Sie z.B. Ihr Firmenloge auf jeder Seite des Ausdrucks anbringen, wechseln Sie zur Standardseite wählen Sie im Menü [Positionieren, Grafik] und bestimmen Sie anschließend mit der Maus die Position auf der Standardseite. Vergessen Sie nicht, die Standardseite in der Funktionsleiste auch freizuschalten und mit auszugeben.



3



In der Vorschau sehen Sie wie hier im Beispiel einen Barcode. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Feld, öffnet sich ein Dialog mit Einstellmöglichkeiten für Form und Inhalt des Kodes.

31



In diesem Dialog nehmen Sie Einstellungen für den Barcode z. B. die EAN-Nummer, Ausrichtung und Höhe vor.



Glossar

Anwendungen

Programme die Daten eines Formates verarbeiten.

Ausführung	19
automatisch	18
Formate	12
Parameter	19
Protokolle	20
suchen	18
Zuordnung	19
Zuordnung	19

Dateien

Files mit formatierten oder ausführbaren Daten.

SprutCAM	12
allgemein	12
anzeigen	22
Bindung	21
Extension	12
extern	21
Historie	22
Icon	21
Import	21
registrieren	33
Revisionen	28
Schriftart	22
Sicherung	28
Speicherort	21
Typ	22
verwalten	16
Viewer	22
Vorlagen	18
Zuordnung	22
zweite	21

Files

Speicherorte (Dateien) für Daten und Programme.

allgemein	12
Anwendungen	19
MIME-Type	12
NC-Programm	31
Ordner	14
Zuordnung	18



Formate

Dateien aus verschiedenen Quellen.

SprutCAM	12
allgemein	12
Extension	12

Formulare

Arbeitsbereiche mit Masken für die Anzeige bzw. Eingabe von Daten.

Kunden	12
Projekte	23

Formulareditor

Editor um Printaufträge individuell in Formularen zu gestalten und auszugeben.

allgemein	33
Barcode	36
Druckvorschau	35
Editier-Modus	35
Einstieg	6
Standardseite	35

Kunden

Sammlung von Auftraggebern für die Blechfertigung.

allgemein	10
Archive	12
Bemerkungen	12
Einstieg	10
Formular	12
Neuer Kunde	12
pflegen	12
suchen	8

Maschinen

Schneidmaschinen für die Fertigung mit unterschiedlichen Energiequellen.

Übersicht	28
Einstieg	4
suchen	10
Verwaltung	33

Material

Platten aus unterschiedlichen Stoffen, aus denen Teile geschnitten werden.

Einstieg	4
Materialgruppen	1
suchen	10



Ordner

Sammelstellen für Files.

allgemein	14
Icon	16
leere	16
registrieren	33
registrierte	15
umhängen	28
Zuordnung	16

Programmsteuerung

Unterschiedliche Navigationsleisten mit Knöpfen für die Funktions-/Formularauswahl.

Alles anzeigen	6
allgemein	5
Darstellung	7
Datensatz ändern	7
Datensatz anzeigen	8
Datensatz eintragen	7
Drucken	6
Etikettendruck	6
Formulareditor	6
Kontext	7
Liste anzeigen	8
Navigationsleiste	8
Neue Suche	6
Neuer Datensatz	7
Schieben	6
Seriendruck	6
Weiter suchen	6
Zusatzinfo	8

Projekt

Ein Projekt ist eine Sammlung von Informationen aus den unterschiedlichsten Quellen.

allgemein	23
Bearbeiter	25
Bearbeitungsschritte	25
Bemerkungen	29
Dateien	28
Einstieg	2
Fertigstellung	23
Formular	24
gestalten	28
Historie	29
Inhalt	26
Komponenten	25



Liste	23
Maschine	25
Material	25
Menü	29
NC-Programm	31
Objektbaum	28
Ordner	28
Projektname	24
Revisionen	29
sortieren	29
Templates	31
Termine	25
Vorlagen	29

Start

Programmstart der Auftragsverwaltung.

allgemein	1
Datenanzeige	4
Dongle-Manager	5
Online-Update	5
Startseite	2



Index

A	Alles anzeigen (Programmsteuerung)	6
	allgemein (Files)	12
	allgemein (Formate)	12
	allgemein (Formulareditor)	33
	allgemein (Kunden)	10
	allgemein (Ordner)	14
	allgemein (Dateien)	12
	allgemein (Programmsteuerung)	5
	allgemein (Projekt)	23
	allgemein (Start)	1
	Anwendungen (Files)	19
	anzeigen (Dateien)	22
	Archive (Kunden)	12
	Ausführung (Anwendungen)	19
	automatisch (Anwendungen)	18
B	Barcode (Formulareditor)	36
	Bearbeiter (Projekt)	25
	Bearbeitungsschritte (Projekt)	25
	Bemerkungen (Projekt)	29
	Bemerkungen (Kunden)	12
	Bindung (Dateien)	21
D	Darstellung (Programmsteuerung)	7
	Dateien (Projekt)	28
	Datenanzeige (Start)	4
	Datensatz ändern (Programmsteuerung)	7
	Datensatz anzeigen (Programmsteuerung)	8
	Datensatz eintragen (Programmsteuerung)	7
	Dongle-Manager (Start)	5
	Drucken (Programmsteuerung)	6
	Druckvorschau (Formulareditor)	35
E	Editier-Modus (Formulareditor)	35
	Einsteig (Formulareditor)	6
	Einstieg (Projekt)	2
	Einstieg (Maschinen)	4
	Einstieg (Material)	4
	Einstieg (Kunden)	10
	Etikettendruck (Programmsteuerung)	6
	Extension (Formate)	12
	Extension (Dateien)	12
	extern (Dateien)	21
F	Fertigstellung (Projekt)	23
	Formate (Anwendungen)	12
	Formular (Projekt)	24



	Formular (Kunden)	12
	Formulareditor (Programmsteuerung)	6
G	gestalten (Projekt)	28
H	Historie (Projekt)	29
	Historie (Dateien)	22
I	Icon (Dateien)	21
	Icon (Ordner)	16
	Import (Dateien)	21
	Inhalt (Projekt)	26
K	Komponenten (Projekt)	25
	Kontext (Programmsteuerung)	7
	Kunden (Formulare)	12
L	leere (Ordner)	16
	Liste (Projekt)	23
	Liste anzeigen (Programmsteuerung)	8
M	Maschine (Projekt)	25
	Material (Projekt)	25
	Materialgruppen (Material)	1
	Menü (Projekt)	29
	MIME-Type (Files)	12
N	Navigationsleiste (Programmsteuerung)	8
	NC-Programm (Projekt)	31
	NC-Programm (Files)	31
	Neue Suche (Programmsteuerung)	6
	Neuer Datensatz (Programmsteuerung)	7
	Neuer Kunde (Kunden)	12
O	Objektbaum (Projekt)	28
	Online-Update (Start)	5
	Ordner (Files)	14
	Ordner (Projekt)	28
P	Parameter (Anwendungen)	19
	pflegen (Kunden)	12
	Projekte (Formulare)	23
	Projektname (Projekt)	24
	Protokolle (Anwendungen)	20
R	registrieren (Dateien)	33
	registrieren (Ordner)	33
	registrierte (Ordner)	15
	Revisionen (Dateien)	28
	Revisionen (Projekt)	29
S	Schieben (Programmsteuerung)	6
	Schriftart (Dateien)	22



	Seriendruck (Programmsteuerung)	6
	Sicherung (Dateien)	28
	sortieren (Projekt)	29
	Speicherort (Dateien)	21
	SprutCAM (Dateien)	12
	SprutCAM (Formate)	12
	Standardseite (Formulareditor)	35
	Startseite (Start)	2
	suchen (Anwendungen)	18
	suchen (Kunden)	8
	suchen (Maschinen)	10
	suchen (Material)	10
T	Templates (Projekt)	31
	Termine (Projekt)	25
	Typ (Dateien)	22
U	Übersicht (Maschinen)	28
	umhängen (Ordner)	28
V	verwalten (Dateien)	16
	Verwaltung (Maschinen)	33
	Viewer (Dateien)	22
	Vorlagen (Dateien)	18
	Vorlagen (Projekt)	29
W	Weiter suchen (Programmsteuerung)	6
Z	Zuordnung (Files)	18
	Zuordnung (Anwendungen)	19
	Zuordnung (Anwendungen)	19
	Zuordnung (Dateien)	22
	Zuordnung (Ordner)	16
	Zusatzinfo (Programmsteuerung)	8
	zweite (Dateien)	21



Inhaltsverzeichnis

Willkommen bei der Hilfe zu AV32	1
Allgemeine Hinweise zur Navigation	1
Der Startbildschirm	2
Starten/beenden des Programms; Navigation durch das Programm.	2
Allgemeine Steuerung und Formulare allgemein	6
Die Steuerung des Programmes und der Aufbau der Formulare.	6
Suche	9
Das Suchformular allgemein.	9
Kundenformular - Pflege der Kundendaten	11
Neuen Kunden eingeben oder Kundendaten pflegen.	11
Allgemeine Einstellungen für Dateien	13
Unterschiedliche Dateien nach Typen registrieren und verwalten.	13
Ordner verwalten.	15
Dateien verwalten.	17
Projekte anlegen und verwalten.	23
Projekte	27
Schneller Zugriff auf alle Komponenten eines Projektes	27
Templates	32
Templates für die Projektverwaltung anlegen.	32
Der Formulareditor	34
Datenblätter drucken.	34
Glossar	37
Index	41