

---

# Shirtnetwork

07.03.2023



<b>1</b>	<b>Erste Schritte</b>	<b>3</b>
1.1	Anmeldung . . . . .	3
1.2	Kontoübersicht . . . . .	3
1.3	Produktdaten hinzufügen . . . . .	4
1.4	Backend Server installieren . . . . .	4
1.5	Shop verbinden . . . . .	4
1.6	Bestellungen verarbeiten . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Tools</b>	<b>5</b>
2.1	Backend Server . . . . .	5
2.2	EPS Tool . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Shop Module</b>	<b>11</b>
3.1	Allgemeine Informationen . . . . .	11
3.2	Oxid eShop . . . . .	14
3.3	Shopware . . . . .	17
<b>4</b>	<b>Preismodell</b>	<b>23</b>
4.1	Gebühren . . . . .	23
<b>5</b>	<b>HBE - Händler Backend</b>	<b>25</b>
5.1	Login . . . . .	25
5.2	Übersicht . . . . .	25
5.3	Ersteinrichtung . . . . .	27
5.4	Druckarten . . . . .	28
5.5	Steuersätze . . . . .	30
5.6	Produkte . . . . .	30
5.7	Motive . . . . .	39
<b>6</b>	<b>Weiterführende Links</b>	<b>43</b>



Mit Shirtnetwork haben Sie sich für eine einzigartige und umfassende Lösung für Print on Demand im Webshop entschlossen. Mit einer einzigen Software können Sie nicht nur individualisierte Artikel direkt vom Kunden gestalten lassen, sondern auch durch den viralen Effekt von Partnershops und dem Marktplatz Ihre Umsätze erheblich steigern.

Durch unser einfaches und leicht durchschaubares Modell haben Sie die Kosten jederzeit im Griff, denn es fallen nur dann Gebühren an wenn Sie auch wirklich einen Artikel verkaufen.

Wir helfen Ihnen jederzeit kompetent bei allen Fragen und Problemen, denn Ihr Geschäftserfolg ist ein unser wichtigstes Interesse.

Der Einstieg ist kinderleicht und kann von Ihren in-house Kräften oder von einer Medienagentur Ihrer Wahl vorgenommen werden. Natürlich können Sie auch unsere verschiedenen Services in Anspruch nehmen um schnellst möglich beginnen zu können. Von der Grundinstallation bis zur kompletten Layout und Konzept Entwicklung können wir Ihnen alle Dienstleistungen anbieten.

Durch unsere modulare Architektur schreiben wir Ihnen die technische Grundlage Ihres Webshops nicht vor, entscheiden Sie sich selbst welches Shop System Ihren Ansprüchen am besten gerecht wird und installieren Sie einfach eines unserer zahlreichen Module für das entsprechende System.

Die Datenpflege der Produkte wird in unserem speziellen auf HTML5 basierenden Webanwendung vorgenommen, dadurch werden Ihnen lange Wartezeiten erspart.

90% der Modul Quellcodes sind offen und können nach belieben angepasst werden, dadurch können auch die speziellsten Anwendungsfälle abgebildet werden. Fangen Sie schon heute damit an Ihre Werbeartikel mit Shirtnetwork zu vertreiben und erreichen Sie eine nie da gewesenen Absatzsteigerung durch den Einsatz von der interaktiven Technik die wir Ihnen bieten können.



Um mit Shirtnetwork arbeiten zu können benötigen Sie einen Shirtnetwork Benutzer. Anschließend können Sie sich im sog. HBE (Händler Backend) anmelden und mit der Datenpflege beginnen.

### 1.1 Anmeldung

Füllen Sie alle Pflichtfelder in unserem [Registrierungsformular](#) aus, die Kontoerstellung ist kostenlos. Die gewählte E-Mail Adresse wird auch gleichzeitig als ihr zukünftiger Shirtnetwork Benutzername verwendet.

Sie erhalten automatisch 5 Coins um Testbestellungen auszuführen. Weitere Informationen zu unseren Preisen und den Zahlungsmodalitäten entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Handbucheintrag.

### 1.2 Kontoübersicht

Nachdem Sie einen Benutzer erstellt haben erlangen Sie Zugriff auf Ihren [Kontobereich](#). Hier können Sie Ihre Stammdaten ändern, den Newsletter abonnieren, Ihre Gebührenübersicht aufrufen sowie Guthaben aufladen.

#### 1.2.1 Verkaufsübersicht

Hier finden Sie einen Überblick über alle von uns registrierten Verkäufe und die erhobenen Gebühren. Geben Sie den gewünschten Datumsbereich in die entsprechenden Felder ein und klicken Sie auf *absenden*.

#### Verkäufe stornieren

Sollte eine Bestellung vom Kunden oder von Ihnen storniert worden sein haben Sie die Möglichkeit sich die Gebühren hierfür gutschreiben zu lassen. Wenn Sie Verkäufe stornieren möchten wählen Sie die jeweilige Zeile aus und geben Sie den Stornierungsgrund an, klicken Sie auf *absenden* um die Stornierung durchzuführen.

**Achtung:** Wir behalten uns vor Stichproben anzufordern und bei unbegründeten Stornierungen die jeweiligen Forderungen nachzuberechnen und den Service ohne Vorankündigung zu kündigen.

### 1.2.2 Guthaben aufladen

Kunden die nicht mit dem Lastschrift Verfahren arbeiten müssen Guthaben (Coins) auf Ihr Kundenkonto aufladen um personalisierte Artikel über Shirtnetwork zu verkaufen. Wählen Sie den Punkt **Coins aufladen** und folgen Sie den Schritten um den gewünschten Betrag aufzuladen.

## 1.3 Produktdaten hinzufügen

Da Shirtnetwork Artikel mehr Daten als ein klassischer Artikel benötigen wie z.B. verschiedene Ansichten, Druckarten etc. ist es notwendig die Artikeldaten in einer separaten Software anzulegen. Die Daten können massenweise importiert oder manuell eingegeben werden, im Anschluss können die notwendigen Daten in Ihr Shopsystem übertragen werden.

Die Verwaltungssoftware HBE finden Sie online, sie lässt sich in den meisten modernen Browsern bedienen und ist Endgeräte unabhängig. Sie finden das HBE unter <https://hbe.shirtnetwork.de>

Hinweise zur Bedienung der Software entnehmen Sie bitte dem zugehörigen *Handbucheintrag*.

## 1.4 Backend Server installieren

Alle vom Kunden bereit gestellten Daten wie hochgeladene Bilder oder die gestalteten Produkte werden in einem zusätzlichen System abgelegt. Dieser sog. Backend Server kann von beliebig vielen Ihrer Systeme genutzt werden und muss nur einmalig installiert werden.

Folgen Sie bitte der *Anleitung zur Installation des Backend Servers*

## 1.5 Shop verbinden

Damit der Designer in Ihrem Shop dargestellt werden kann ist ein sogenannter Connector notwendig. Hierbei handelt es sich um ein Shop Plugin das wie gewohnt installiert wird.

Bitte rufen Sie den zugehörigen *Handbucheintrag* für Ihr Shopsystem auf und installieren Sie den Connector

## 1.6 Bestellungen verarbeiten

Wenn eine Bestellung in Ihrem System eingeht können Sie die Personalisierungs Details einsehen und mit Hilfe des sog. EPS-Tool druckfertige Daten generieren.

Installieren Sie bitte das *EPS-Tool entsprechend des Handbucheintrages*, wie Sie die Bestelldaten aus dem Shop erstellen wird näher im Handbucheintrag zum jeweiligen Connector erklärt.



## 2.1 Backend Server

Der Backend Server speichert die Kundenuploads und Konfigurationen, außerdem stellt er die Schriften für den Designer bereit. Detailinformationen zur Software entnehmen Sie bitte unserem zugehörigen [Github Repository](#).

### 2.1.1 Installation

Für die Installation des Backend Servers ist [git](#) und [Composer](#) notwendig, installieren zunächst [git](#) und [Composer](#) nach Anleitung auf der Website.

Bauen Sie eine SSH Verbindung zu Ihrem Server auf und führen Sie folgende Befehle nacheinander aus:

```
git clone https://github.com/aggrosoft/designer-backend-skeleton.git
cd designer-backend-skeleton
composer install
cp cfg.inc.sample.php cfg.inc.php
```

Passen Sie die Datei `cfg.inc.php` nach Ihren Wünschen an, wir raten dazu mindestens die Einstellung `auth => users` zu setzen. Hierbei handelt es sich um Benutzernamen und Kennwort um die Einstellungen des Servers zu verändern.

Erstellen Sie nun eine Subdomain die auf den Installationsordner des Backend Servers zeigt e.g. `https://backend.mein-shop.de`

Wenn die Subdomain fertig eingerichtet ist können Sie unter `https://backend.mein-shop.de/settings/fonts` die Schriftarten konfigurieren. Anschließend ist die Software einsatzbereit.

### 2.1.2 Update

Aktualisierungen werden ebenfalls per `composer` vorgenommen, führen Sie hierfür einfach folgenden Befehl im Verzeichnis aus:

`composer update`

## 2.2 EPS Tool

Das EPS Tool erzeugt aus den Konfigurationen Ihrer Kunden automatisch Druckdaten. Das Tool kommuniziert hierfür mit dem *Backend Server*, dieser sollte also vorher installiert worden sein.

### 2.2.1 Installation

#### Java installieren

Das EPS Tool basiert auf Java, um es zu verwenden muss ein sog. Java Runtime Environment (JRE) auf Ihrem Computer installiert sein. Wir empfehlen den Einsatz des kostenfreien Open JDK von Oracle.

Adopt Open JDK stellt fertige Installationpakete für Open JDK bereit, dies vereinfacht die Installation.

Laden Sie das [Open JDK Installationspaket](#) für ihr Betriebssystem herunter und führen Sie es aus. Die Vorauswahl auf der Website ist bereits optimal eingestellt. Folgen Sie den Schritten im Installer, weitere Hilfe finden Sie auf der Website von Adopt Open JDK.

#### Paket installieren

Laden Sie zunächst das Installationspaket aus unserem [Download Bereich](#) herunter. Das Paket kommt als .zip Archiv und muss entpackt werden, im Normalfall bietet ihr Betriebssystem hierfür eine Möglichkeit. Entpacken Sie das Archiv in ein Verzeichnis Ihrer Wahl z.B. *C:\epstool*. **Der Verzeichnisname darf keine runden oder eckigen Klammern enthalten, er darf auch keine Umlaute enthalten.**

#### Perl installieren

Unter Windows ist es zusätzlich notwendig Perl zu installieren, laden Sie das [Strawberry Perl Installationspaket](#) herunter und installieren Sie es unter *C:\strawberry* (Standardeinstellung)

#### FontForge installieren

Unter Windows ist es zusätzlich notwendig FontForge zu installieren, laden Sie das [FontForge Installationspaket](#) herunter und installieren Sie es unter *C:\Program Files (x86)\FontForgeBuilds* (Standardeinstellung)

#### Software starten

Starten Sie das EPS Tool per Doppelklick auf die Datei *PdfLogoCreator.jar* im Installationsordner des EPS Tools.

Sollte das Tool nicht starten führen Sie bitte den folgenden Befehl auf der Kommandozeile Ihres Betriebssystems aus

```
java -jar C:\epstool\PDFLogoCreator.jar
```

Passen Sie den Pfad an ihren gewählten Installationsordner an, achten Sie auf eventuelle Fehlermeldung die ausgegeben werden. Sollten Sie die Fehlermeldung nicht selbst beheben können senden Sie bitte die vollständige Ausgabe an unseren Support.

## 2.2.2 Konfiguration

Nach dem ersten Start muss ein Projekt konfiguriert werden, der Bildschirm hierfür wird automatisch geöffnet.

The screenshot shows a 'New Project' dialog box. It features a title bar with the text 'New Project' and a close button (X). The main area contains the following elements:

- Select project:** A dropdown menu currently showing 'demo'.
- Login** and **Remove project** buttons.
- or create new project** section.
- Project (free selectable):** An empty text input field with an orange border.
- Shop-URL:** A text input field containing 'http://www.yourshop.de'.
- HBE-Login:** An empty text input field.
- HBE-Password:** An empty text input field.
- Shop system:** A dropdown menu currently showing 'Oxid'.
- OK** and **CANCEL** buttons at the bottom.

Abb. 1: Projektbildschirm EPS Tool

Füllen Sie unter `or create new project` die Felder aus.

- **Project:** Name des Projekts, frei definierbar. Halten Sie den Namen am besten kurz und prägnant.
- **Shop-URL:** URL zum *Backend Server* e.g. `https://backend.mein-shop.de`
- **HBE-Login:** Shirtnetwork Benutzername bzw. E-Mail Adresse
- **HBE-Password:** Shirtnetwork Passwort
- **Shop System:** Wählen Sie in diesem Fall bitte unbedingt `Config-Server`

Drücken Sie auf OK um das neue Projekt zu speichern.

## 2.2.3 Verwendung

Das EPS Tool erlaubt es Ihnen Bestellungen manuell zu filtern und zu generieren, zusätzlich lässt sich die Generierung eines bestimmten Auftrags auch direkt aus der Shop bzw. Warexo Backend starten.

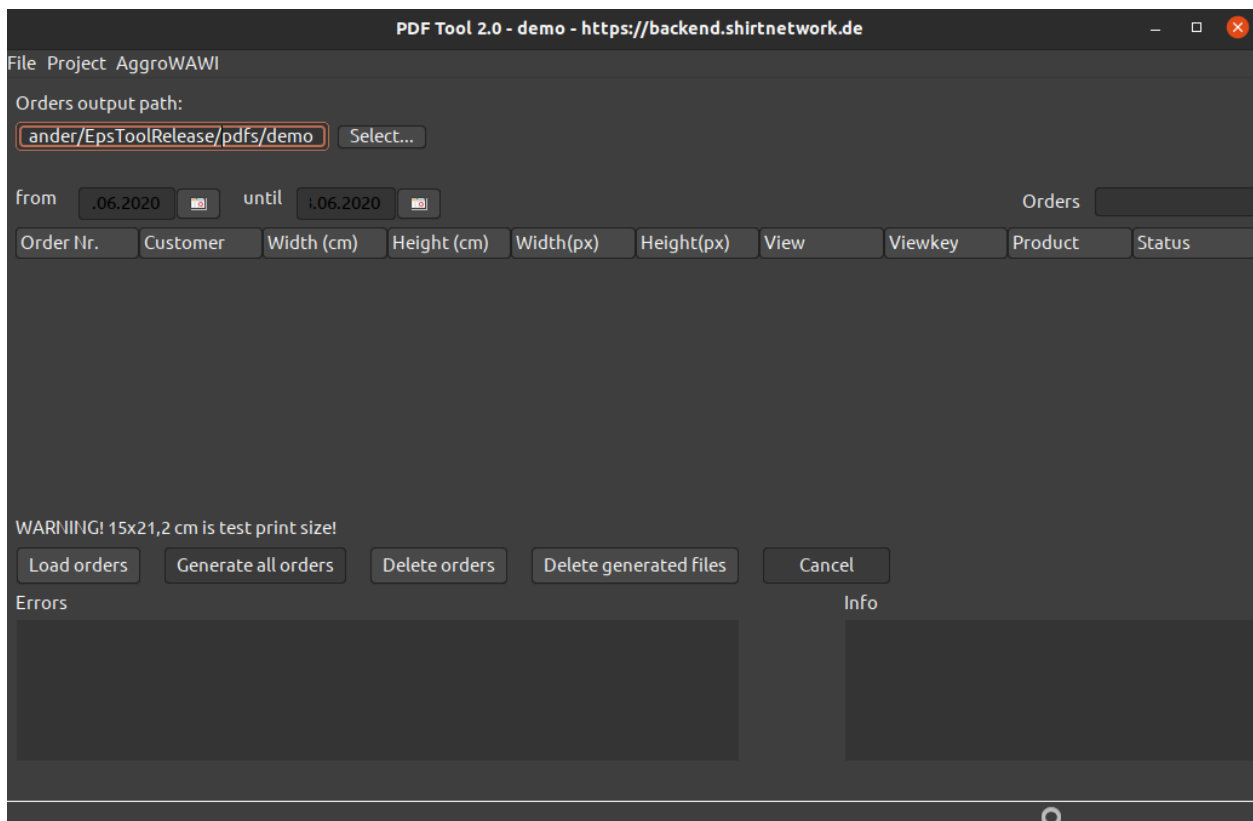


Abb. 2: EPS Tool Hauptbildschirm

Geben Sie unter *from* und *until* einen Datumsbereich ein oder tragen Sie unter *Orders* eine oder mehrere Bestellnummern (Komma getrennt) ein und klicken Sie auf *Load Orders* um eine Liste mit Bestellungen zu erstellen.

Wählen Sie per Rechtsklick einen Eintrag aus, der Befehl *Generate EPS/AI/PDF* erzeugt die Druckdaten. Nachdem der Vorgang abgeschlossen ist können Sie per Rechtsklick *Open ...* die Druckdatei im gewünschten Format öffnen.



Damit der Designer in Ihrem Shop dargestellt werden kann ist ein sogenannter Connector notwendig. Hierbei handelt es sich um ein Shop Plugin das wie gewohnt installiert wird.

## 3.1 Allgemeine Informationen

### 3.1.1 Artikelnummern Schema

Die Artikelnummer ist eine zentrale Komponente die sehr wichtig ist für die Übertragung der Daten an das Shop System ist. Die verschiedenen Connectoren unterstützen unterschiedliche Methoden der Übertragung. Die folgenden Schemas sind lediglich Empfehlungen die sich in der Praxis bewährt haben, das soll Sie natürlich nicht davon abhalten Ihr eigenes Schema zu verwenden.

#### Stammartikel

Für alle Connectoren gilt, die Artikelnummer des Stammartikels muss im HBE und im Shopsystem genau identisch sein. Wir empfehlen entweder die Übernahme der Artikelnummer des Händlers oder die Verwendung eines Schemas um Artikelnummern festzulegen.

#### Nummeriert

Eine einfache Möglichkeit der Artikelnummernvergabe ist die Verwendung von fortlaufenden Nummern mit führenden Nullen.

```
000001  
000002  
000003  
000004  
000005
```

### Gruppiert

Wenn Sie viele Warengruppen im Sortiment haben empfiehlt es sich die Artikel zusätzlich mit einem Prefix zu versehen um z.B. zwischen Herren, Damen und Kinderkleidung zu unterscheiden.

```
A00001  
A00002  
B00001  
B00002  
C00001  
C00002
```

---

**Hinweis:** Diese Schemas lassen sich auch für die Varianten wiederverwenden.

---

### Varianten

Wie Sie die Varianten Ihrer Artikel kennzeichnen sollten hängt davon ab ob Sie eine Lagerhaltung und/oder eine Anbindung an Ihre Warenwirtschaft benötigen. 2 Methoden haben sich bisher gut bewährt.

### Sub Nummern

Bei diesem Schema werden die Varianten jeweils mit der Hauptartikelnummer als Prefix gekennzeichnet. Beispiel für Varianten eines Hauptartikels mit der Artikelnummer 000001:

```
000001-001  
000001-002  
000001-003  
000001-004  
000001-005
```

### Variantenabhängig

Diese Methode empfiehlt sich um verschiedene Varianten unterschiedlicher Artikel zu gruppieren - z.B. nach Farbe oder Form. Hierzu vergeben Sie doppelte Variantenartikelnummern innerhalb unterschiedlicher Artikel.

Varianten für Artikel Männer T-Shirt

```
001 (Rot)  
002 (Gelb)  
003 (Blau)  
004 (Grün)
```

Varianten für Artikel Frauen T-Shirt

```
001 (Rot)  
002 (Gelb)  
003 (Blau)  
004 (Grün)
```



**Achtung:** Die Hauptartikelnummer sollte auf jeden Fall eindeutig sein!

## Größen

Für Größen können die selben Schemas wie für Varianten verwendet werden.

## Mehrdimensionale Varianten

Oxid eShop bietet die Möglichkeit um mehrdimensionale Varianten abzubilden, also Hauptartikel die in mehrfach verzweigte Subartikel haben. Ein Beispiel für solche Varianten sind:

- T-Shirt, Farbe Rot, Größe M
- Poloshirt, Farbe Blau, Größe XL
- Tasse, Farbe Gold, Größe 150ml

Damit der Connector automatisch den zugrunde liegenden Shop Artikel ermitteln kann, ist es notwendig dass Ihre Oxid Artikelnummern einem Schema folgen. Dieses Schema sorgt dafür dass eine Subartikelnummer immer aus einer Kombination von Haupt-, Varianten- und Größenartikelnummer besteht.

## Beispiele

Wie das Schema aussieht können Sie in den Einstellungen des Connectors selbst festlegen.

```
{PRODUCT_SKU}-{VARIANT_SKU}-{SIZE_SKU}
```

Damit bei dieser Einstellung der richtige Artikel in den Warenkorb übertragen wird muss beispielsweise folgendes gelten:

- Der HBE Hauptartikel hat die Artikelnummer 000001
- Die HBE Variante hat die Artikelnummer 001
- Die HBE Größe hat die Artikelnummer 123
- Die Mehrdimensionale Oxid Variante hat die Artikelnummer 000001-001-123

Sie können dieses Schema wie bereits erwähnt beliebig ändern, so könnten Sie auf Werte verzichten - diese mit einem festen Prefix versehen oder weitere Einstellungen vornehmen.

So könnten Sie zum Beispiel mit dem Subnummern Artikelschema arbeiten wenn Sie folgende Einstellung setzen:

```
{VARIANT_SKU}-{SIZE_SKU}
```

Damit bei dieser Einstellung der richtige Artikel in den Warenkorb übertragen wird muss beispielsweise folgendes gelten:

- Die HBE Variante hat die Artikelnummer 000001-001
- Die HBE Größe hat die Artikelnummer 123
- Die Mehrdimensionale Oxid Variante hat die Artikelnummer 000001-001-123

## 3.2 Oxid eShop

### 3.2.1 Installation

---

**Hinweis:** Das Shirtnetwork Modul ist nur mit Oxid eShop ab Version 6 kompatibel, frühere Versionen werden nicht unterstützt

---

Die Installation des Moduls erfolgt via composer, für weitergehende Informationen zu Modulen im Oxid eShop rufen Sie bitte das [Handbuch des Shop Systems](#) auf.

Das Modulpaket wird über unser hausinternes Composer Repository verteilt, passen Sie die Datei composer.json im Shop Stammverzeichnis wie folgt an:

```
{
  "repositories": [{
    "type": "composer",
    "url": "https://packages.aggrosoft.de"
  }]
}
```

Anschließend kann das Modul per composer installiert werden

```
composer require shirtnetwork/designer-oxid
```

Nach der Installation kann das Modul im Oxid eShop Backend aktiviert werden.

### 3.2.2 Konfiguration

Das Modul kommt mit verschiedenen Einstellungen die vor der Verwendung konfiguriert werden müssen.

#### Zugangsdaten

Geben Sie hier Ihren Shirtnetwork Benutzernamen und das Passwort ein, nachdem Sie die Einstellungen speichern wird automatisch die zugehörige Benutzer ID ermittelt.

#### Backend

Geben Sie hier die URLs zu Ihrem *Backend Server* ein. <https://backend.mein-shop.de/files> für Upload Server URL und <https://backend.mein-shop.de> für Config Server URL.

EPS Tool Projekt enthält den Namen des *EPS Tool* Projekts den Sie festgelegt haben.

**Achtung:** Achten Sie auf die genaue Schreibweise des Projektnamens, inklusive aller Leerzeichen und der Groß- und Kleinschreibung

#### Einstellungen

### Start Artikelnummer

Gültige Artikelnummer die geladen werden soll wenn der Designer ohne eine Artikelnummer aufgerufen wird. Achten Sie unbedingt darauf dass dieser Artikel aktiv ist und dem Shop zugewiesen wurde.

### Artikelnummern Schema

Ihr aktuelles Artikelnummern Schema, weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte dem zugehörigen Handbucheintrag.

### Designer Version

Version des Designers die geladen werden soll, das Feld schlägt automatisch die neuesten Versionen vor die zur Verfügung stehen und zeigt diese an. Wählen Sie bei einer Neuinstallation die höchste Versionsnummer.

### Druckart Auswahlmodus

Legt fest wie Druckarten vom Benutzer gewählt werden können, für jedes einzelne Objekt oder nur pro Ansicht oder Produkt. Bitte beachten Sie dass im Nach Objekt Modus das Objekt (Text, Motiv) angewählt werden muss um die Druckart zu wechseln, dies führt häufig zu Missverständnissen.

### Preise nicht überschreiben

Wenn diese Option aktiv ist werden immer die Preise aus dem Shopsystem verwendet. Für die korrekte Preisanzeige im Designer ist dann das Shopsystem verantwortlich.

### Debug Modus

Aktiviert Entwickler Optionen, dadurch ist es möglich die [VueJS Entwickler Tools](#) zu verwenden.

<b>Achtung:</b> Verwenden Sie den Debug Modus niemals im Live Betrieb!
------------------------------------------------------------------------

### Produkte / Motive pro Seite

Gibt an wie viele Produkte bzw. Motive pro Seite in den Listen im Designer dargestellt werden.

### Synchronisierung

Mit diesen Einstellungen legen Sie fest wie das Oxid Feld Name der Auswahl beim synchronisieren befüllt wird. Mehr Informationen zu diesem Feld entnehmen Sie bitte dem [Oxid eShop Handbucheintrag](#)

### Daten Mapping

Geben Sie hier Daten im Format `oxidfeld => variable` ein, im Designer Template können Sie auf diese Daten via `$shop("variable")` zugreifen. So können Sie beliebige Oxid Datenbankfelder des Artikels im Designer verwenden z.B. `oxean => ean` macht die EAN im Designer Template als `$shop("ean")` verfügbar.

### SEO

Legen Sie hier die gewünschten Meta Tags für den Designer fest. Die Meta Angaben für Logo Kategorien geben Sie im Format `kategorieid => Wert an`.

#### Quellcode 1: Beispiel für Logo Kategorie Meta

```
1001 => Meine SEO description
1002 => Eine andere Beschreibung
1004 => Noch mehr
```

Die ID's der einzelnen Kategorien lesen Sie am einfachsten aus der URL der Logoliste ab, diese finden Sie unter [https://www.ihr-shop.de/index.php?cl=designer\\_logos](https://www.ihr-shop.de/index.php?cl=designer_logos)

### Laufzettel

Hier finden Sie verschiedene Einstellungen mit denen Sie die Ausgabe des Laufzettels zu den Bestellungen anpassen können.

## 3.2.3 Verwendung

### Artikel synchronisieren

Damit Artikel in den Warenkorb gelegt werden können müssen diese mit einer *passenden Artikelnummer* in Ihrem Shop existieren. Um doppelte Datenpflege zu vermeiden ist es möglich Artikel vom HBE in Ihren Shop zu übernehmen. Bei diesem Vorgang wird das aktuelle *Artikelnummern Schema* und die *Einstellungen zur Synchronisierung* beachtet.

Sie finden die Synchronisierung im Admin Bereich unter `Shirtnetwork => Synchronisation`. Wählen Sie den gewünschten Artikel aus und drücken Sie *Artikel synchronisieren* um den Artikel anzulegen.

**Achtung:** Sollte der Artikel bereits vorher synchronisiert worden sein werden eventuelle Änderungen überschrieben.

### Verlinkungen

Das Modul stellt aktuell 2 Oberflächen bereit die im Frontend verlinkt werden können. Dies kann über einen externen Link einer Kategorie erfolgen, oder über einen Link innerhalb des Templates oder eines CMS Inhaltes.

### Designer

Zeigt den eigentlichen Shirtnetwork Designer an. Der Link lautet wie folgt:

```
https://www.mein-shop.de/index.php?cl=designer
```

Folgende zusätzliche Parameter können wahlweise übergeben werden um beliebige Daten vorzugeben:

Parameter	Funktion
artnr	Artikelnummer des Hauptartikels
vartnr	Artikelnummer der Variante
sartnr	Artikelnummer der Größe
config	ID einer Konfiguration die auf dem Backend Server liegt (nicht kompatibel mit anderen Parametern)
text	Start Text
logo	ID eines Logos
overrides	Alternativer Template Override
custom	Alternatives zusätzliches Javascript
keep	Wenn Wert = 1 dann werden bereits gestaltete Inhalte des Kunden nicht gelöscht
plain	Wenn Wert = 1 aktiviert den Popup Modus (nur der Designer wird gezeigt, ohne Shop layout)

## Motive

Zeigt die vorhandenen Motive und Motivkategorien an. Der Link lautet wie folgt:

```
https://www.mein-shop.de/index.php?cl=designer_logos
```

Der Parameter `loid` kann gesetzt werden um eine beliebige Logo Kategorie zu laden.

### 3.2.4 Bestellungen bearbeiten

Das Modul erweitert den Reiter *Artikel* der Bestellübersicht. Sie finden den Punkt im Admin Bereich unter *Bestellungen verwalten => Bestellungen*.

Es werden Ihnen alle Details der vom Kunden gestalteten Artikel angezeigt. Mit dem Button *Laufzettel drucken* erzeugen Sie eine Auftragsübersicht zur Produktion.

#### Druckdateien generieren

Starten Sie das *EPS Tool* bevor Sie den die Artikelübersicht im Browser aufrufen. Prüfen Sie nun ob der Status *EPS Tool Verbindung* auf *Verbunden* steht. Sollte die Verbindung nicht aufgebaut sein drücken Sie den Button *Verbindung prüfen* und bestätigen Sie eventuelle Sicherheitsmeldungen mit einer Ausnahme. Rufen Sie anschließend die Artikelübersicht erneut auf.

*Druckdateien generieren* übergibt die geforderte Bestellung automatisch an das EPS Tool und öffnet die Datei. Prüfen Sie den Status im EPS Tool, die Erstellung kann einige Sekunden dauern.

## 3.3 Shopware

### 3.3.1 Installation



---

**Hinweis:** Das Shirtnetwork Plugin ist nur mit Shopware ab Version 6.2 kompatibel, frühere Versionen werden nicht unterstützt

---

Laden Sie die aktuellste Version des Plugins aus unserem [GitHub Repository](<https://github.com/shirtnetwork/shopware-plugin/releases>) herunter, anschließend können Sie das Plugin wie gewohnt über die Plugin Verwaltung in Shopware hochladen.

### 3.3.2 Konfiguration

Das Modul kommt mit verschiedenen Einstellungen die vor der Verwendung konfiguriert werden müssen.

#### Zugangsdaten

Geben Sie hier Ihren Shirtnetwork Benutzernamen und das Passwort ein, nachdem Sie die Einstellungen speichern wird automatisch die zugehörige Benutzer ID ermittelt.

#### Backend

Geben Sie hier die URLs zu Ihrem *Backend Server* ein. <https://backend.mein-shop.de/files> für Upload Server URL und <https://backend.mein-shop.de> für Config Server URL.

EPS Tool Projekt enthält den Namen des *EPS Tool* Projekts den Sie festgelegt haben.

**Achtung:** Achten Sie auf die genaue Schreibweise des Projektnamens, inklusive aller Leerzeichen und der Groß- und Kleinschreibung

#### Einstellungen

##### Start Artikelnummer

Gültige Artikelnummer die geladen werden soll wenn der Designer ohne eine Artikelnummer aufgerufen wird. Achten Sie unbedingt darauf dass dieser Artikel aktiv ist und dem Shop zugewiesen wurde.

##### Artikelnummern Schema

..hint:

Der Shopware Connector unterstützt derzeit nur das Standard Artikelnummern Schema

Ihr aktuelles Artikelnummern Schema, weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte dem zugehörigen Handbucheintrag.

##### Designer Version

Version des Designers die geladen werden soll, das Feld schlägt automatisch die neuesten Versionen vor die zur Verfügung stehen und zeigt diese an. Wählen Sie bei einer Neuinstallation die höchste Versionsnummer.

### Backend Server Typ

Wählen Sie hier den passenden Backend Server Typ aus, jenachdem welchen Server Sie verwenden.

### Druckart Modus

Legt fest wie Druckarten vom Benutzer gewählt werden können, für jedes einzelne Objekt oder nur pro Ansicht oder Produkt. Bitte beachten Sie dass im Nach Objekt Modus das Objekt (Text, Motiv) angewählt werden muss um die Druckart zu wechseln, dies führt häufig zu Missverständnissen.

### Druckbereich begrenzen

Wenn aktiviert werden die Objekte auf den Druckbereich begrenzt.

### CSS laden

Lädt die Bootstrap CSS Bibliothek nach, nur notwendig wenn Sie ein Template verwenden dass nicht auf Bootstrap 4 basiert.

### Debug Modus

Aktiviert Entwickler Optionen, dadurch ist es möglich die [VueJS Entwickler Tools](#) zu verwenden.

**Achtung:** Verwenden Sie den Debug Modus niemals im Live Betrieb!

### SEO

Legen Sie hier die SEO Url und die gewünschten Meta Tags für den Designer fest.

### Synchronisierung

Mit diesen Einstellungen legen Sie fest welche Eigenschaften bei der Synchronisation befüllt und verwendet werden. Außerdem können Sie den Steuersatz und die Verkaufskanäle für die Synchronisation festlegen.

## 3.3.3 Verwendung

### Artikel synchronisieren

Damit Artikel in den Warenkorb gelegt werden können müssen diese mit einer *passenden Artikelnummer* in Ihrem Shop existieren. Um doppelte Datenpflege zu vermeiden ist es möglich Artikel vom HBE in Ihren Shop zu übernehmen. Bei diesem Vorgang wird das aktuelle *Artikelnummern Schema* und die *Einstellungen zur Synchronisierung* beachtet.

Sie finden die Synchronisierung im Admin Bereich unter Kataloge => Shirtnetwork Synchronisation. Wählen Sie den gewünschten Artikel aus und drücken Sie *Artikel synchronisieren* um den Artikel anzulegen.



**Achtung:** Sollte der Artikel bereits vorher synchronisiert worden sein werden eventuelle Änderungen überschrieben.

## Verlinkungen

### Designer

Zeigt den eigentlichen Shirtnetwork Designer an. Den Seo Link legen Sie in den Plugin Einstellungen fest.

Folgende zusätzliche Parameter können wahlweise übergeben werden um beliebige Daten vorzugeben:

Parameter	Funktion
artnr	Artikelnummer des Hauptartikels
vartnr	Artikelnummer der Variante
sartnr	Artikelnummer der Größe
config	ID einer Konfiguration die auf dem Backend Server liegt (nicht kompatibel mit anderen Parametern)
text	Start Text
logo	ID eines Logos
overrides	Alternativer Template Override
custom	Alternatives zusätzliches Javascript
keep	Wenn Wert = 1 dann werden bereits gestaltete Inhalte des Kunden nicht gelöscht
plain	Wenn Wert = 1 aktiviert den Popup Modus (nur der Designer wird gezeigt, ohne Shop layout)

### 3.3.4 Bestellungen bearbeiten

Das Modul erweitert die Bestellübersicht. Sie finden den Punkt im Admin Bereich unter Bestellungen => Übersicht.

Es werden Ihnen alle Details der vom Kunden gestalteten Artikel angezeigt. Wenn gewünscht kann ein Laufzettel Dokument generiert werden. Weitere Informationen zu Dokumenten in Shopware entnehmen Sie bitte dem Shopware Handbuch.

### Druckdateien generieren

Starten Sie das *EPS Tool* bevor Sie den die Artikelübersicht im Browser aufrufen. Prüfen Sie nun ob der Status EPS Tool Verbindung auf Verbunden steht. Sollte die Verbindung nicht aufgebaut sein drücken Sie den Button *Verbindung prüfen* und bestätigen Sie eventuelle Sicherheitsmeldungen mit einer Ausnahme. Rufen Sie anschließend die Artikelübersicht erneut auf.

*Druckdateien generieren* übergibt die geforderte Bestellung automatisch an das EPS Tool und öffnet die Datei. Prüfen Sie den Status im EPS Tool, die Erstellung kann einige Sekunden dauern.



### 4.1 Gebühren

Für die Nutzung von Shirtnetwork fallen Gebühren an, Sie zahlen jedoch nur für Artikel die Sie wirklich verkauft haben. Die Gebühren werden auf zwei Arten verrechnet, entweder per Lastschrift Verfahren für Kunden mit einem Gebührenvolumen von mindestens 300€ monatlich, oder per Prepaid (Coins) System. Für das Lastschrift Verfahren müssen Sie sich bei Interesse separat anmelden, kontaktieren Sie uns hierfür einfach direkt.

*Da die Gebühren auf den Brutto Preis anfallen sind alle Preisangaben inklusive Mehrwertsteuer*

#### 4.1.1 Berechnung

Für Artikel mit einem brutto Verkaufswert über 10€ zahlen Sie pauschal 1€ pro verkauftem Artikel Für Artikel mit einem brutto Verkaufswert unter 10€ zahlen Sie 10% des Verkaufswertes

#### Beispiel

Sie verkaufen über Ihren Online Shop 3 Artikel mit Konfiguration, 1 Artikel für 10,90€ und 2 Artikel für 5,20€ - es fallen nun folgende Gebühren an:

- 1 x 1,00€ für den Artikel mit VK 10,90€
- 2 x 0,52€ für die Artikel mit VK 5,20€
- = 2,04€ Gebühren

Für Artikel die nicht konfiguriert wurden zahlen Sie keine Gebühren!

#### 4.1.2 Preisstaffeln

Bei entsprechend hohem Verkaufsvolumen erhalten Sie einen Rabatt auf Ihre Gebühren.

### Prepaid

Coins	Kosten	Rabatt
10	10,00€	n.V.
20	20,00€	n.V.
50	50,00€	n.V.
100	100,00€	n.V.
250	245,00€	5,00€
500	490,00€	10,00€
1000	975,00€	25,00€
2500	2000,00€	500,00€
5000	4000,00€	1000,00€

### Lastschrift

Verkaufte Artikel monatlich	Gebühr
ab 2500	0,75€ / 7,5%
ab 5000	0,50€ / 5,0%

---

## HBE - Händler Backend

---

Da Shirtnetwork Artikel mehr Daten als ein klassischer Artikel benötigen wie z.B. verschiedene Ansichten, Druckarten etc. ist es notwendig die Artikeldaten in einer separaten Software anzulegen. Die Daten können massenweise importiert oder manuell eingegeben werden, im Anschluss können die notwendigen Daten in Ihr Shopsystem übertragen werden.

Die Verwaltungssoftware HBE finden Sie online, sie lässt sich in den meisten modernen Browsern bedienen und ist Endgeräte unabhängig. Sie finden das HBE unter <https://hbe.shirtnetwork.de>

### 5.1 Login

Sie finden die Software immer aktuell unter <https://hbe.shirtnetwork.de>

Der erste Schritt zur Verwaltung Ihrer Produkte ist der Login Bereich. Nach dem Start der Software sehen Sie den Login Bildschirm vor sich, hier geben Sie bitte Ihre Shirtnetwork Zugangsdaten ein.

Wenn Sie sich nicht einloggen können fordern Sie über unsere Homepage ein neues Kennwort an oder wenden Sie sich an unseren Support.

### 5.2 Übersicht

Das HBE ist in verschiedene Bereiche aufgegliedert:

Auf der linken Seite befindet sich die Menüleiste, hier finden Sie Links zu den einzelnen Funktionen. Je nach gewählter Funktion sehen Sie rechts die zugehörige Liste bzw. Formular

#### 5.2.1 Listen

Die Listen innerhalb des HBE bieten unterschiedliche Funktionen:

SHIRT NETWORK

Ersteinrichtung

Produkte

Produkt Kategorien

Produkt Größen

Motive

Motiv Kategorien

Druckarten

Steuersätze

Produkte zuweisen

Motive zuweisen

Schnittstellen

Logout

Produkte

Kategorie

test

Suchen ...

<input type="checkbox"/>	Aktiv	Sortierung	Bild	Titel	Artnr.	Preis	Kategorie	Aktionen
<input type="checkbox"/>	<div></div>	1	<div></div>	Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>	1	<div></div>	Origin T-shirt Herren	AD-171	25,109	test	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>	1	<div></div>	Basic T-shirt Herren	AD-129	23,205	test	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>	1	<div></div>	Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>	1	<div></div>	Fit-T LS T-shirt Kinder	AD-X21	9,342	test	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>	1	<div></div>	Classic T-shirt unisex	AD-101	15,946	test	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>	1	<div></div>	Classic T-shirt unisex	AD-101	15,946	test	<div></div>
<input type="checkbox"/>	<div></div>	1	<div></div>	Native T-shirt Damen	AD-174	23,205	test	<div></div>

Zeilen pro Seite:

10

1-8 von 8

Abb. 1: HBE Übersicht

Produkte

Kategorie

test

Suchen ...

<div><div></div></div>	Aktiv	Sortierung	Bild	Titel	Artnr.	Preis	Kategorie	Aktionen
<div><div></div></div>	<div></div>	1	<div><div></div></div>	Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div></div>	<div></div>	1	<div><div></div></div>	Origin T-shirt Herren	AD-171	25,109	test	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div></div>	<div></div>	1	<div><div></div></div>	Basic T-shirt Herren	AD-129	23,205	test	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div></div>	<div></div>	1	<div><div></div></div>	Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div></div>	<div></div>	1	<div><div></div></div>	Fit-T LS T-shirt Kinder	AD-X21	9,342	test	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div></div>	<div></div>	1	<div><div></div></div>	Classic T-shirt unisex	AD-101	15,946	test	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div></div>	<div></div>	1	<div><div></div></div>	Classic T-shirt unisex	AD-101	15,946	test	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>
<div><div></div></div>	<div></div>	1	<div><div></div></div>	Native T-shirt Damen	AD-174	23,205	test	<div><div></div><div></div><div></div><div></div><div></div></div>

1 AUSGEWÄHLTE EINTRÄGE ...

Zellen pro Seite:

10

1-8 von 8

Abb. 2: HBE Listen

**Neuer Datensatz**

Sie sehen den Titel der Liste, eventuell eine Kategorieauswahl und eine Sucheingabe. Das große rote Plus Symbol rechts oben öffnet das Formular für einen neuen Datensatz.

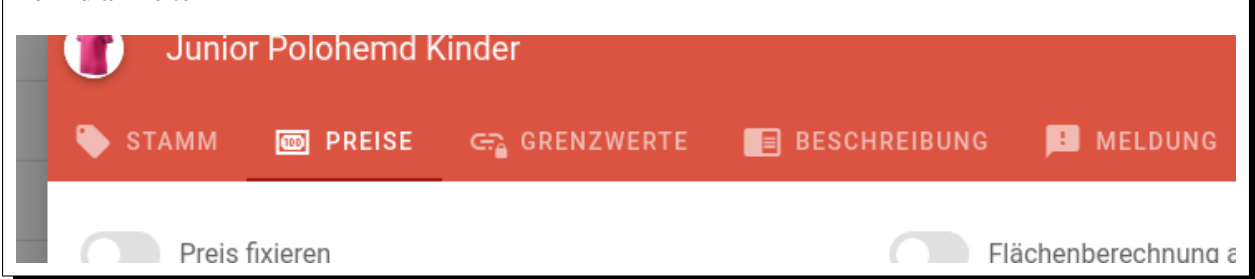
Ein klick auf einen Spaltentitel sortiert die Liste nach dieser Spalte, erneutes drücken dreht die Sortierung um.

Die erste Spalte erlaubt es mehrere Datensätze anzuwählen, dadurch erscheint im Fuß der Tabelle die Massенbearbeitung. Hiermit lassen sich die Einträge löschen oder als CSV Datei exportieren.

Die letzte Spalte der Liste enthält die Funktionen für den jeweiligen Datensatz, wie z.B. bearbeiten, löschen, duplizieren oder konfigurieren. Fahren Sie mit der Maus über das Symbol um zu sehen welche Funktion ausgeführt wird. Wenn Sie versuchen einen Datensatz zu löschen oder zu kopieren wird vorher sicherheitshalber eine Abfrage angezeigt.

Im Fuß der Tabelle können Sie wählen wie viele Datensätze angezeigt werden und zwischen den Seiten blättern.

## 5.2.2 Formulare

**Formular Reiter**

Wenn Sie einen Datensatz erzeugen oder bearbeiten wird ein Eingabeformular in einem Fenster angezeigt. Die einzelnen Felder werden im weiteren Handbuch erklärt. Formulare können in mehrere Reiter eingeteilt sein, diese werden am oberen Rand des Formulars dargestellt. Klicken Sie auf einen Reiter um ihn zu aktivieren. Am unteren Ende finden Sie die *Speichern* sowie *Abbruch* Buttons.

## 5.3 Ersteinrichtung

Bevor Sie Artikel oder Motive anlegen sollten Sie zunächst einige grundlegende Daten anlegen. Benötigt werden:

- Druckarten
- Steuersätze
- Größen
- Produktkategorien

- Motivkategorien

Hierfür bietet das HBE Ihnen die Möglichkeit die benötigten Einträge über einen Ersteinrichtungs Assistenten zu erledigen. Sie finden den Assistenten in der Menüleiste unter `Ersteinrichtung`.

Alternativ können Sie die Datensätze auch direkt über die jeweiligen Menüpunkte erzeugen.

## 5.4 Druckarten

Druckarten bestimmen die verschiedenen Arten der Personalisierung die Sie anbieten möchten wie z.B. Digitaldruck, Stickerei, Gravur etc.

### 5.4.1 Eingabefelder

#### Aktiv

Nur aktive Druckarten stehen zur Auswahl

#### Digitaldruckart

Bei Digitaldruckarten können die Kunden aus beliebigen Farben wählen, sie müssen in diesem Fall nicht jede Farbe einzeln definieren.

#### Upload erlaubt

Wenn aktiviert kann der Kunde eigene Bilder hochladen und mit dieser Druckart verwenden.

#### Titel

Angezeigter Titel dieser Druckart

#### Sortierung

Druckarten werden anhand dieses Feldes sortiert, von niedrig nach hoch.

#### cm<sup>2</sup> Preis

Wenn bei einem Produkt die cm<sup>2</sup> Berechnung aktiviert ist wird dieser Wert verwendet um den Aufpreis zu ermitteln. Die Kosten des Objekts sind dann cm<sup>2</sup> multipliziert mit diesem Wert.

#### Aufschlag Upload

Zusatzkosten für jeden Upload der diese Druckart verwenden - gilt für jeden Artikel wenn der Kunde mehr als einen Artikel bestellt

#### Aufschlag Sonderfarbe

Aktuell nicht verwendet



### Sonderaufschlag Upload

Zusatzkosten für jeden Upload der diese Druckart verwenden - gilt nur einmalig egal wie viele Artikel der Kunde bestellt (z.B. für Vorkosten Punching Stick)

### Erlaubte Schriftarten

Wenn Sie keine erlaubten Schriftarten wählen sind alle Schriftarten für diese Druckart erlaubt. Die Suchvorschläge entsprechen nicht unbedingt den verfügbaren Schriftarten.

### Beschreibung

HTML Beschreibung der Druckart, kann im Designer Template verwendet werden.

### Farb Preisstaffel

Aufpreis für diese Druckart anhand der Anzahl der verwendeten Farben und der vom Kunden gewählten Menge. Hinzufügen über den großen roten Plus Button, entfernen über das Mülltonnensymbol am Ende der Zeile.

### cm<sup>2</sup> Preisstaffel

Aufpreis für diese Druckart anhand der cm<sup>2</sup> Größe des Objekts. Hinzufügen über den großen roten Plus Button, entfernen über das Mülltonnensymbol am Ende der Zeile.

## 5.4.2 Farben

**Achtung:** Eine Druckart muss mindestens eine Farbe besitzen um verwendet zu werden, **dies gilt auch für Digitaldruckarten.**

Jede Druckart erlaubt es dem Kunden die Objekte im Designer einzufärben (sofern das Objekt färbbar ist). Hierzu muss jede wählbare Farbe angelegt werden.

### Eingabefelder

#### Aktiv

Nur aktive Farben werden angezeigt.

#### Titel

Angezeigter Titel der Farbe

### Sortierung

Die Farben werden anhand dieser Sortierung sortiert, aufsteigend von niedrig nach hoch.

### Farbwahl

Wählen Sie im Farbwähler die Farbe in der die Objekte eingefärbt werden. Alternativ können Sie auch den gewünschten Hex-Wert im Eingabefeld direkt eingeben.

### Bild

Bestimmte Effektfarben wie z.B. Gold, Silber etc. sollen im Designer mit einem Farbbild statt mit einer Vollfarbe angezeigt werden. Laden Sie hier das gewünschte Bild hoch.

## 5.5 Steuersätze

Da Produkte verschiedenen Steuersätzen unterliegen können bzw. sich der Hauptsteuersatz ändern kann ist es notwendig mindestens einen Steuersatz anzulegen. Diese können Sie dann beliebig den Produkten zuweisen.

### 5.5.1 Eingabefelder

#### Titel

Titel des Steuersatzes, dient zur internen Kennzeichnung z.B. DE

#### Wert

Mehrwertsteuerwert in % - für Deutschland aktuell 19

## 5.6 Produkte

### 5.6.1 Produktkategorien

Um Produkte organisieren zu können müssen Sie zunächst einen Kategoriebaum anlegen. Dieser kann dem in Ihrem Online Shop oder auch völlig anders aufgebaut sein.

#### Eingabefelder

##### Aktiv

Nur aktive Kategorien werden angezeigt

##### Titel

Angezeigter Titel dieser Kategorie

##### Sortierung

Die Kategorien werden anhand dieses Wertes sortiert, aufsteigend von niedrig nach hoch.

## Elternkategorie

Die Oberkategorie dieser Kategorie, wenn es sich um eine Hauptkategorie handelt wählen Sie bitte ---

### 5.6.2 Größen

Produkte können verschiedene Größen besitzen (z.B. für Textilien S,M,L). Damit Sie die Größen nicht für jedes Produkt neu definieren müssen werden diese hier zentral verwaltet und später dem Produkt zugewiesen.

Eine Größenangabe ist nicht zwingend erforderlich, wenn Ihre Produkte nicht über verschiedene Größen verfügen, können Sie diesen Schritt überspringen.

Es müssen hier alle möglichen Größen erstellt werden, unabhängig von einem Produkt. Wenn Sie also z.B. T-Shirts und Tassen als Produkte haben, müssen hier sowohl die T-Shirt Größen als auch die Größen für die Tassen erstellt werden.

### 5.6.3 Produkte

Produkte sind der zentrale Bestandteil des Designers und enthalten alle Informationen die zur Personalisierung notwendig sind. Produkte bestehen aus Varianten, und Varianten wiederum aus Ansichten.

#### Eingabefelder

##### Stammdaten

##### Aktiv

Sie können den Artikel „An“ bzw. „Aus“ schalten. Ist er nicht aktiv, so erscheint der Artikel auch nicht im Designer.

##### Titel

Bezeichnung des Artikels.

##### Kategorie

Gewünschte *Produktkategorie* in der dieser Artikel auftauchen soll.

##### Artikelnummer

Die gewünschte Artikelnummer des Artikels. Es ist dabei unbedingt darauf zu achten, dass die Artikelnummer sowohl im HBE als auch in ihrem Shop System identisch ist.

##### Sortierung

gibt die Reihenfolge der Artikel innerhalb einer Kategorie an.

### Bild

Das Produktbild des Artikels. i.d.R. ist das ein normales Produktfoto, wie Sie es in ihrem Shop ebenfalls benötigen. Dieses Bild wird in der Auswahlliste der Produkte im Designer verwendet und sollte im Normalfall 65\*65px groß sein.

### Preise

#### Eingabefelder

#### Preis fixieren

mit dieser Option können Sie bestimmen, dass der eingegebene Preis für den Artikel fix ist. Die Gestaltung im Designer hat dann keinen Einfluss auf den Preis mehr. Diese Option eignet sich gut für Promotionartikel und Sonderangebote.

#### Flächenberechnung aktivieren

Schaltet die Flächenberechnung als Grundlage für die Kalkulation des Preises ein (siehe Flächenberechnung weiter unten).

#### Steuersatz

Steuersatz der bei der Berechnung für diesen Artikel berücksichtigt werden soll. Der Steuersatz sollte exakt dem in Ihrem Shop System entsprechen um Fehler bei der Preisberechnung zu vermeiden.

#### Grundpreis

Der Brutto-Preis des Produktes ohne jegliche Gestaltung. Dieser Preis sollte exakt dem Preis in Ihrem Shop entsprechen.

#### Textpreis pro Buchstabe/pro Zeile

der Preis der bei der Gestaltung mit Text zum tragen kommt. Je nach gewählter Option, wird dieser für jeden Buchstaben oder pro Zeile kalkuliert und auf den Artikelpreis aufgeschlagen.

#### Textelement Preis

zusätzlich zum Textpreis, können Sie hier einen Aufpreis je Textelement eintragen der für jeden Textblock addiert werden soll.

#### Upload Preis

Preispauschale die aufgeschlagen werden soll wenn der Benutzer beim Gestalten des Artikels ein eigenes Bild verwendet.

### **Preis Korrekturabzug**

Aufpreis falls der Kunde einen Korrekturabzug wünscht, aktuell nicht Verfügbar im Designer.

### **Preis Andruckmuster**

Aufpreis falls der Kunde ein Andruckmuster wünscht, aktuell nicht Verfügbar im Designer.

### **Preis Sonderfarbe**

Aufpreis für Sonderfarben, aktuell nicht Verfügbar im Designer.

### **Verpackungseinheit**

Gibt an wie viele Artikel zu einer Verpackungseinheit gehören. Dies bewirkt zum einen dass bei der Eingabe der Anzahl im Designer nur in diesen Schritten erhöht werden kann, zum Anderen bezieht sich die Shirtnetwork Gebührenberechnung auf diese Einheit, statt auf die Stückzahl.

### **Flächenberechnung**

Alternativ zur Berechnung des Preises von Objekten anhand von fixierten Preisen haben Sie die Möglichkeit den Preis auf Basis der aktuellen Größe des Objekts zu berechnen.

Wenn die Flächenberechnung aktiviert wurde werden die Preise der Objekte anhand des cm<sup>2</sup> Preises der gewählten Druckart berechnet. Die Grundpreise werden hierdurch außer Kraft gesetzt.

Damit diese Berechnung korrekt funktioniert müssen sinnvolle cm Größen für die Druckbereiche angegeben werdenö

### **Grenzwerte**

#### **Minimale Stückzahl**

Mindestbestellmenge die ein Kunde bestellen muss. Sollten Sie eine andere Verpackungseinheit gewählt haben, so müssen Sie hier mindestens die Stückzahl der Verpackungseinheit eintragen.

#### **Maximale Stückzahl**

Maximale Bestellmenge die ein Kunde bestellen kann. Sollten Sie eine andere Verpackungseinheit gewählt haben, so muss hier ein Vielfaches der VPE erfasst sein.

### **Logos pro Ansicht**

maximale Anzahl der Logos die ein Kunde auf einer Ansicht ablegen kann.

### **Textelemente pro Ansicht**

maximale Anzahl der Textelemente die ein Kunde auf einer Ansicht gestalten kann.

### Zeilen pro Textelement

maximale Anzahl der Textzeilen die je Textelement erfasst werden können.

### Buchstaben pro Textelement

maximale Anzahl der Buchstaben, die je Textelement erfasst werden können.

### Minimale Schriftgröße

definiert die minimale Schriftgröße bei der Gestaltung von Textelementen in px oder cm.

### Maximale Schriftgröße

definiert die maximale Schriftgröße bei der Gestaltung von Textelementen in px oder cm.

### Alle Motive erlauben

mit dieser Option können Sie einstellen dass automatisch alle verfügbaren Motive bei der Gestaltung des Artikels benutzt werden können. Die Motive müssen nicht explizit zugewiesen werden.

### Minimale Upload Höhe/Breite

die minimale Höhe/Breite eines hochgeladenen Bildes auf dem Produkt in px. Dies ist eine rein visuelle Option und hat nichts mit der Datenprüfung beim Upload zu tun.

### Maximale Upload Höhe/Breite

Die maximale Höhe/Breite eines hochgeladenen Bildes auf dem Produkt in px.

### Sonstige

#### Beschreibung

HTML Beschreibung des Produktes, kann im Designer angezeigt werden.

#### Produktmeldung

Wenn gesetzt erscheint diese Meldung wenn das Produkt aufgerufen wird.

#### Konfiguration

Über den Konfigurieren Button in der Liste der Produkte stehen ihnen weitere Einstellungen zum Produkt zur Verfügung.

WORK






















g	Produkte	Kategorie test	Suchen ...						
gorten	<input type="checkbox"/>	Aktiv	Sortierung	Bild	Titel	Artnr.	Preis	Kategorie	Aktionen
en	<input type="checkbox"/>	●	1		Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test	 <b>Konfigurieren</b> 
rien	<input type="checkbox"/>	●	1		Origin T-shirt Herren	AD-171	25,109	test	    
	<input type="checkbox"/>	●	1		Basic T-shirt Herren	AD-129	23,205	test	    
	<input type="checkbox"/>	●	1		Junior Polohemd Kinder	AD-205	6,843	test	    

Abb. 3: Konfigurieren Button in der Liste der Produkte

## Varianten

In dieser Liste können Sie Varianten für ein Produkt erzeugen und bearbeiten. Weitere Informationen hierzu finden Sie im [Handbucheintrag](#)

## Druckarten

Wählen Sie hier die verfügbaren [Druckarten](#) für das Produkt.

## Größen

Wählen Sie hier die verfügbaren [Größen](#) für das Produkt.

## Staffelpreise

Staffelpreise verändern den Grundpreis des Produktes ab einer bestimmten Einkaufsmenge.

## Motive

Sofern die Option [Alle Motive erlauben](#) nicht aktiv ist können Sie hier die verfügbaren Motive für das Produkt definieren.

## 5.6.4 Varianten

Eine Variante ist die erste Unterebene eines Produktes, Varianten können beliebig viele Ansichten beinhalten. Eine Variante könnte z.B. die Farbe eines T-Shirts sein.

## Eingabefelder

### Titel

Angezeigter Titel der Variante z.B. Blau

### Artikelnummer

Artikelnummer dieser Variante, achten Sie bitte auf das *Artikelnummern Schema*

### Aktiv

Nur aktive Varianten stehen zur Auswahl

### Uploads erlauben

Bestimmt ob Kundenuploads auf dieser Variante möglich sind

### Sortierung

Die Varianten werden nach der Sortierung aufsteigend angezeigt.

### Preis

Aufpreis für diese Variante

### Upload Preis

Aufschlag für einen Kundenupload auf dieser Variante, zusätzlich zu den Upload Kosten des Produkts.

### Farbe

Hexadezimal Farbwert dieser Variante, sollte sich optisch mit dem Farbton des Produktbildes decken.

### Farbbild

Für mehrfarbige Varianten wie z.B. 2-farbige Shirts können Sie hier zusätzlich zum Farbwert noch ein Bild hochladen das als Icon der Variante verwendet wird. Sollte ein kleines Icon mit ca. 20x20 px sein

### Konfiguration

Öffnet den Bildschirm um die Ansichten der Variante festzulegen, weitere Informationen hierzu im *Handbucheintrag*

## 5.6.5 Ansichten

Eine Variante kann beliebige viele Ansichten beinhalten die gestaltet werden können.



## Eingabefelder

### Titel

Angezeigter Titel dieser Ansicht z.B. *Vorne* oder *Links*

### Schlüssel

Der Schlüssel der Ansicht wird verwendet um die vom Kunden gestalteten Elemente zwischen den Produkten zu übernehmen. Der Schlüssel kann alphanumerisch sein, wir raten jedoch dazu entweder mit Großbuchstaben oder Zahlen ab 0 zu arbeiten.

Damit Elemente beim Produkt oder Variantenwechsel übernommen werden müssen die Ansichtenschlüssel gleich sein. Legen Sie also zum Beispiel ein rotes und ein blaues Shirt an sollten die Frontansichten alle den gleichen Schlüssel haben, die Rückansichten etc.

### Beispiele

Produkt	Variante	Ansicht	Schlüssel
T-Shirt	Blau	Vorne	A
T-Shirt	Blau	Hinten	B
T-Shirt	Rot	Vorne	A
T-Shirt	Rot	Hinten	B
Pullover	Blau	Vorne	A
Pullover	Blau	Hinten	B
Tasse	Weiß	Vorne	A
Tasse	Gelb	Vorne	A
Tasse	Gelb	Boden	C

### Sortierung

Die Ansichten werden anhand dieser Sortierung aufsteigend angezeigt.

### Preis

Aufpreis wenn diese Ansicht gestaltet wurde, wird nicht berechnet wenn keine Objekte auf die Ansicht gelegt wurden.

### Nicht gestaltbar

Wenn aktiviert kann diese Ansicht vom Kunden angesehen aber nicht gestaltet werden.

### Upload deaktiviert

Verbietet Kundenuploads für die Ansicht.

### Bild

Ansichtsbild des Produktes, dieses Bild wird dem Kunden zur Gestaltung angezeigt.

### Maske

Wenn bestimmte Teilbereiche der Gestaltung auf der Ansicht nicht angezeigt werden sollen, können Sie mit einer sog. Alphamaske arbeiten. Legen Sie hierzu eine PNG Datei mit transparentem Hintergrund an die exakt so groß ist wie das Ansichtsbild. Nur dort wo sich Pixel befinden wird die Gestaltung des Kunden angezeigt.

### Icon

Kleines Vorschaubild, wenn nicht gesetzt wird das Ansichtenbild verwendet

### Overlay

Überlagerungsbild das über der Gestaltung liegt, aktuell nicht verwendet.

### Erlaubte Druckarten

Bestimmte für diese Ansicht erlaubte Druckarten. Wenn Sie keine erlaubten Druckarten wählen sind alle Druckarten erlaubt.

### Druckbereich

Der Druckbereich bestimmt in welchem Bereich des Produkts Objekte abgelegt werden dürfen. Die Beschränkung der Objekte auf den Druckbereich ist optional, trotzdem muss er definiert werden um die Druckdaten im richtigen Maß auszugeben.

Der Druckbereich lässt sich einfach mit der Maus verändern oder verschieben, außerdem können Sie die Werte manuell anpassen.

Wenn gewünscht können Sie das Seitenverhältnis vorher festlegen, hierdurch wird sicher gestellt dass die Druckbereiche z.B. in einem DIN Format (DIN A4 etc.) oder genau rechteckig gezogen werden.

Nachdem Sie den optischen Druckbereich festgelegt haben geben Sie bitte entsprechend die Breite oder Höhe in cm an, der andere Wert wird automatisch aus dem Verhältnis zum optischen Druckbereich ermittelt.

Messen Sie den optischen Druckbereich möglichst genau auf dem Produkt ab und tragen Sie den Wert entsprechend ein. Wenn Ihnen das Produkt nicht vorliegt schätzen Sie den Wert bitte möglichst genau.

**Achtung:** Die eingegebenen cm Größen bestimmen das Ausgabeformat der Druckdatei im *EPS Tool*

### DIN Formate

Im folgenden die DIN Formate als Referenz, die Druckbereiche können auch in nicht DIN Formaten definiert werden.

Format	Breite in cm	Höhe in cm
DIN A0	84,0	118,9
DIN A1	59,4	84,0
DIN A2	42,0	59,4
DIN A3	29,7	42,0
DIN A4	21,0	29,7
DIN A5	14,8	21,0
DIN A6	10,5	14,8
DIN A7	7,40	10,5
DIN A8	5,20	7,40

### 5.6.6 Produkte zuweisen

Damit Produkte im Designer wählbar sind müssen diese dem Designer zugewiesen werden, diese Methode erlaubt es ihnen später mit Subshops oder Partnern zu arbeiten. Aktuell ist die Subshop und Partner Funktion deaktiviert, die Zuweisung erfolgt also nur zu Ihrem Hauptbenutzer.

**Achtung:** Nicht zugewiesene Produkte können nicht aufgerufen werden!

Im Menüpunkt `Produkte zuweisen` finden Sie 2 Listen, jeweils mit den zugewiesenen und nicht zugewiesenen Produkten. Über den Button rechts neben dem Eintrag können Sie die Einträge zuweisen oder die Zuweisung entfernen.

## 5.7 Motive

### 5.7.1 Motivkategorien

Um Motive organisieren zu können müssen Sie zunächst Kategorien anlegen. Der Kunde kann die Motive anschließend danach filtern. Motive können aktuell nur eine Kategorie haben, eine Baumstruktur ist nicht vorgesehen.

#### Eingabefelder

##### Aktiv

Nur aktive Kategorien werden angezeigt

##### Titel

Angezeigter Titel dieser Kategorie

##### Sortierung

Die Kategorien werden anhand dieses Wertes sortiert, aufsteigend von niedrig nach hoch.

### 5.7.2 Motive

Motive erlauben es Ihren Kunden fertig gestaltete Grafiken auf das Produkt zu bringen.

#### Eingabefelder

##### Titel

Angezeigter Titel dieses Motivs.

##### Kategorie

Die *Motivkategorie* dieses Motivs.

##### Sortierung

Die Motive werden anhand dieses Wertes sortiert, aufsteigend von niedrig nach hoch.

##### Aktiv

Nur aktive Motive werden angezeigt.

##### Färbbar

Erlaubt es dem Kunden die Farben des Motivs zu ändern, nur für SVG Grafiken verfügbar.

##### Skalierbar

Erlaubt es dem Kunden die Größe des Motivs zu ändern, ansonsten wird es immer in der minimal Breite/Höhe angezeigt.

##### Bild

Grafikdatei für dieses Motiv, verwenden Sie hier .png Dateien für Bitmap Motive oder .svg Dateien für Vektor Motive. Siehe auch *Motivdateien vorbereiten*

**Achtung:** Speichern Sie SVG Grafiken im SVG Tiny 1.1 Format, lösen Sie alle Gruppen und Ebenen auf und wandeln Sie alle Effekte in Pfade um. Jede verwendete Farbe wird gruppiert und gemeinsam gefärbt. Verwenden Sie nicht mehr als 3 unterschiedliche Farben. Es kann zu Anzeige Problemen bei komplexen Motiven kommen, wir raten dazu möglichst einfache Grafiken zu verwenden.

##### Preis

Grundpreis für dieses Motiv, nicht verwendet bei cm<sup>2</sup> Berechnung.

**Min. Preis**

Minimaler Preis der bei aktivierter cm<sup>2</sup> Berechnung verwendet wird.

**Min. Preis**

Maximaler Preis der bei aktivierter cm<sup>2</sup> Berechnung verwendet wird.

**Aufwandsfaktor**

Der berechnete cm<sup>2</sup> Preis wird mit diesem Faktor multipliziert.

**Min./Max. Breite**

Maximale/Minimale Breite in cm die dieses Motiv haben muss.

**Min./Max. Höhe**

Maximale/Minimale Höhe in cm die dieses Motiv haben muss.

**Konfiguration**

Siehe auch [Produkte konfigurieren](#)

**Druckarten**

Wählen Sie hier die verfügbaren [Druckarten](#) für diese Motiv.

### 5.7.3 Motivdaten vorbereiten

Der Designer kann mit SVG oder PNG Dateien bestückt werden, Motive bei denen der Kunde mehrere Farben wählen kann müssen im SVG Format erstellt werden.

Beachten Sie bitte folgendes für SVG Dateien:

- Wandeln Sie alle Objekte in Pfade bzw. Kurven um, nutzen Sie hierzu z.B. die Funktion „Objekt umwandeln“ in Illustrator oder die Funktion „Objekte in Kurven konvertieren“ in Corel Draw
- Lösen Sie alle Gruppen und Ebenen auf. Die fertige Datei sollte nur noch eine Ebene mit Pfaden enthalten
- Jede verwendete Farbe wird vom Designer gruppiert und gleichzeitig gefärbt, verwenden Sie nicht mehr als 3 Farben
- Nutzen Sie als Farbe einen Hexwert der auch in Ihren Druckarten vorkommt, ansonsten wird der optisch ähnlichste Wert gewählt
- Speichern Sie die Datei im SVG Tiny 1.1 Format

Um die Dateigröße zu reduzieren können Sie diese vor dem Upload im HBE zusätzlich noch minimizieren, hierzu können Sie z.B. [SVGO](#) nutzen.

Aufgrund der Komplexität von Vektorgrafiken kann es trotz dieser Anpassungen zu Anzeigeproblemen kommen, melden Sie uns diese bitte per Supportticket mit einer Kopie der SVG Datei.

## KAPITEL 6

---

### Weiterführende Links

---

- [genindex](#)
- [search](#)