

- [PES2Card Utility Documentatie](#)
 - [Introductie](#)
 - [Borduurkaarten](#)
 - [PES2Card Utility](#)
 - [Opstarten van PES2Card Utility](#)
 - [Menu Balk](#)
 - [Lees Kaart](#)
 - [Werkbalk Deel1](#)
 - [Ontwerp Eigenschappen](#)
 - [Viking Ontwerp Diskette Eigenschappen](#)
 - [Plaatjes van Ontwerpen](#)
 - [Catalogus](#)
 - [Ontwerp Afdrukken](#)
 - [Bitmaps](#)
 - [Werkbalk Deel2](#)
 - [Werkbalk Deel3](#)
 - [Selecteer Map & Prefix](#)
 - [Virtuele Floppies](#)
 - [ZIP bestanden](#)
 - [Lezen](#)
 - Diversen
 - [Ondersteunde bestandsformaten](#)
 - [Controleer Kaart](#)
 - [Vervangen van bestand bevestigen](#)
 - [Catalogus Aangemaakt](#)
 - [Schrijf Kaart](#)
 - [Werkbalk Deel1](#)
 - [Toevoegen](#)
 - [Selecteer bestanden](#)
 - [Verwijder Alles](#)
 - [Afmeting](#)
 - [Werkbalk Deel2](#)
 - [Ontwerp Eigenschappen](#)
 - [Plaatjes van Ontwerpen](#)
 - [Catalogus](#)
 - [Ontwerp Afdrukken](#)
 - [Werkbalk Deel3](#)
 - [Stuur naar](#)

- [Selecteer Medium](#)
 - [Selecteer Station](#)
 - [Kopieer...](#)
 - [Schrijven](#)
- Diversen
 - [Controleer Kaart](#)
 - [BBD Kaart Informatie](#)
 - [Artista Kaart Informatie](#)
 - [Pfaff Kaart Informatie](#)
 - [Catalogus Aangemaakt](#)
- [Kaart Wissen](#)
- [Kaart Informatie](#)
- Instellingen
 - [Hardware](#)
 - [Zoek naar PES2Card of PES2Card3](#)
 - [Borduuringen](#)
 - [Kleuren](#)
 - [Default Kleuren](#)
 - [Achtergrond Kleur](#)
 - [Opties](#)
 - [Afdrukken Dialoog](#)
- [Koppeling](#)
 - [PES2Card](#)
 - [Buzz Tools](#)
 - [Embird](#)
 - [Verkenner](#)
 - [Koppeling](#)
 - [Kopiëren naar](#)
 - [Slepen](#)
 - [Perito Modulo](#)
 - [Designer's Gallery Studio](#)
 - [BuzzXplore](#)
 - [PES2Card Catalog](#)
- [Over PES2Card Utility](#)
- [Afsluiten](#)
- [Configuratie Onderwerpen](#)
 - [Com Poort](#)
 - [Geen verbinding met kaartmodule](#)
 - [Proces antwoordt niet](#)

- [Ophalen Versie](#)
 - [Grijze Knoppen](#)
- [Aan de Slag](#)
 - [Aan de Slag met USB of RS-232](#)
 - [Aan de Slag met RS-232](#)
 - [Aan de Slag met USB](#)
- [Dialog Manager uitgelegd](#)
 - [Introductie](#)
 - [Knoppen](#)
 - [Eenregelig Tekstvak](#)
 - [Meerregelig Tekstvak](#)
 - [TableBox](#)
 - [TickBox](#)
 - [Sneltoetsen](#)
 - [Schuifbalk](#)
 - [Initiële Focus en Tab Volgorde](#)
 - [Kleuren](#)

PES2Card

PES2Card Utility Documentatie

Dank u voor het aanschaffen van een PES2Card product.

Dit HTML Help bestand voorziet PES2Card producten van documentatie.

Het eerste deel van dit document geeft informatie over de functionaliteit van PES2Card producten.

Het tweede deel van dit document geeft informatie over Dialog Manager, het pakket dat gebruikt wordt om PES2Card Utility, het aanstuurprogramma van de PES2Card producten, te ontwikkelen.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Introductie

De PES2Card product reeks zijn apparaten, die gebruikers van allerlei borduurmachines in staat stellen borduurkaarten te laten lezen en de ontwerpen op te slaan op de computer en om ontwerpen te schrijven die op de computer zijn opgeslagen op borduurkaarten.

De PES2Card product reeks bestaat uit drie modellen :

- PES2Card, die een slot heeft.
- PES2Card3, die 3 sloten heeft.
- PES2Card3-SE, die 3 sloten heeft.

U kunt op de plaatjes kijken om te zien welke kaartmodule je hebt.

PES2Card



PES2Card3



PES2Card3-SE



PES2Card geeft gebruikers van Brother, Baby Lock, Bernina Deco, Simplicity, White, Husqvarna/Viking borduurmachines de mogelijkheid om borduurkaarten te lezen en ontwerpen op te slaan op de computer en om ontwerpen te schrijven, die op de computer zijn opgeslagen, op borduurkaarten.

PES2Card3 en PES2Card3-SE geven gebruikers van Brother, Baby Lock, Bernina Deco, Simplicity, White, Husqvarna/Viking, Bernina Artista, Pfaff 7570/7560, Pfaff 2140/2144/2170, Janome, New Home, Elna, Kenmore en Singer borduurmachines de mogelijkheid om borduurkaarten te lezen en ontwerpen op te slaan op de computer en om ontwerpen te schrijven, die op de computer zijn opgeslagen, op borduurkaarten. PES2Card3-SE kan, bovenop wat PES2Card3 kan, ook kaarten lezen en schrijven voor Janome 11000, 1000x en 300E.

Beide modellen kunnen gebruikt worden om Brother en Baby Lock floppies of compact flash kaarten te lezen en schrijven, (virtuele) floppies voor de Designer I te lezen en schrijven, ATA kaarten voor Janome 11000, 1000x en Janome 300E/9500/9700 te lezen en schrijven, Tajima DST floppies en compact flash kaarten te lezen en schrijven, smart media kaarten voor Singer XL5/6000 en Elna Xquisit te lezen en schrijven. Deze functies maken gebruik van standaard PC lezer/schrijver hardware.

Last Modification: July 30, 2007 © 1999-2007 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Borduurkaarten

Er zijn drie soorten borduurkaarten:

- Voorgeprogrammeerde ROM kaarten
- Voorgeprogrammeerde flash kaarten
- Lege kaarten

Borduurmachines en kaartlezers kunnen beiden ROM kaarten lezen. Beperkingen kunnen van toepassing zijn als gevolg van auteursrechten waardoor kaarten alleen gelezen kunnen worden door een borduurmachine.

Flash kaarten kunnen net zo gelezen worden als ROM kaarten: dezelfde beperkingen gelden hier als voor de ROM kaarten. De belangrijkste verschillen tussen de flash en de ROM kaarten is dat flash kaarten ook geschreven kunnen worden met een kaartschrijver die flashkaarten kan schrijven. Voor de borduurmachines zijn de beide type kaarten hetzelfde.

Er zijn twee type lege kaarten:

Gecombineerde lege kaarten en flash lege kaarten. Gecombineerde lege kaarten bevatten een vast ROM gedeelte voor administratieve doeleinden en een gebruikers gedeelte dat geschreven kan worden door een kaartschrijver; flash lege kaarten zijn 100% beschrijfbaar. Een gedeelte van de ruimte op de flash lege kaarten wordt gebruikt om de hierboven vermelde administratieve gegevens op te slaan.

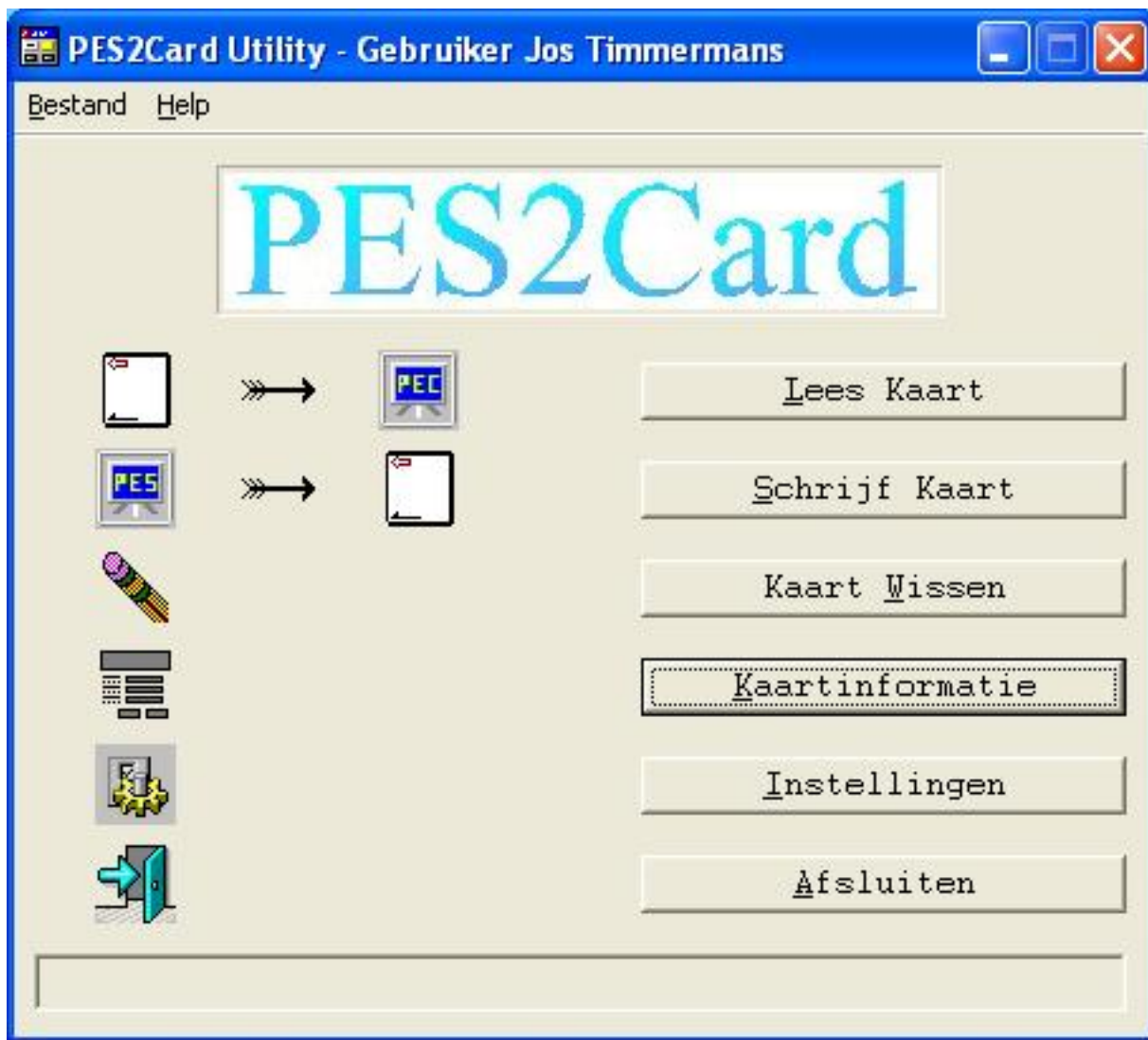
De meeste borduurmachine producenten gebruiken volledige flash lege kaarten. Brother en Janome gebruikten gecombineerde lege kaarten in de begindagen van het borduren.

PES2Card

PES2Card Utility

PES2Card Utility is het programma dat de PES2Card en PES2Card3 kaartmodules aanstuurt.

Na [het starten van PES2Card Utility](#), zult u de PES2Card begindialoog zien zoals hier onder.



De PES2Card begindialoog bestaat uit vier hoofd gedeeltes:

- Titelbalk
- Menubalk

- Werk ruimte
- Statusveld

Titelbalk

De Titelbalk bevat van links naar rechts:

Het PES2Card icoon, de titel van het programma, het minimaliseer icoon, het vorig formaat icoon en het sluit icoon.

Menubalk

De menubalk geeft u twee keuzes: Bestand en Help.

Werk ruimte

De werk ruimte geeft functionaliteit om iets met borduurkaarten te doen. Druk op de gewenste knop om een functie te activeren. De plaatjes naast de functies geven een beeld van wat er gebeurt als de functie activeert.

Statusveld

Het statusveld zal u informatie laten zien gedurende de operatie van de verschillende functies.

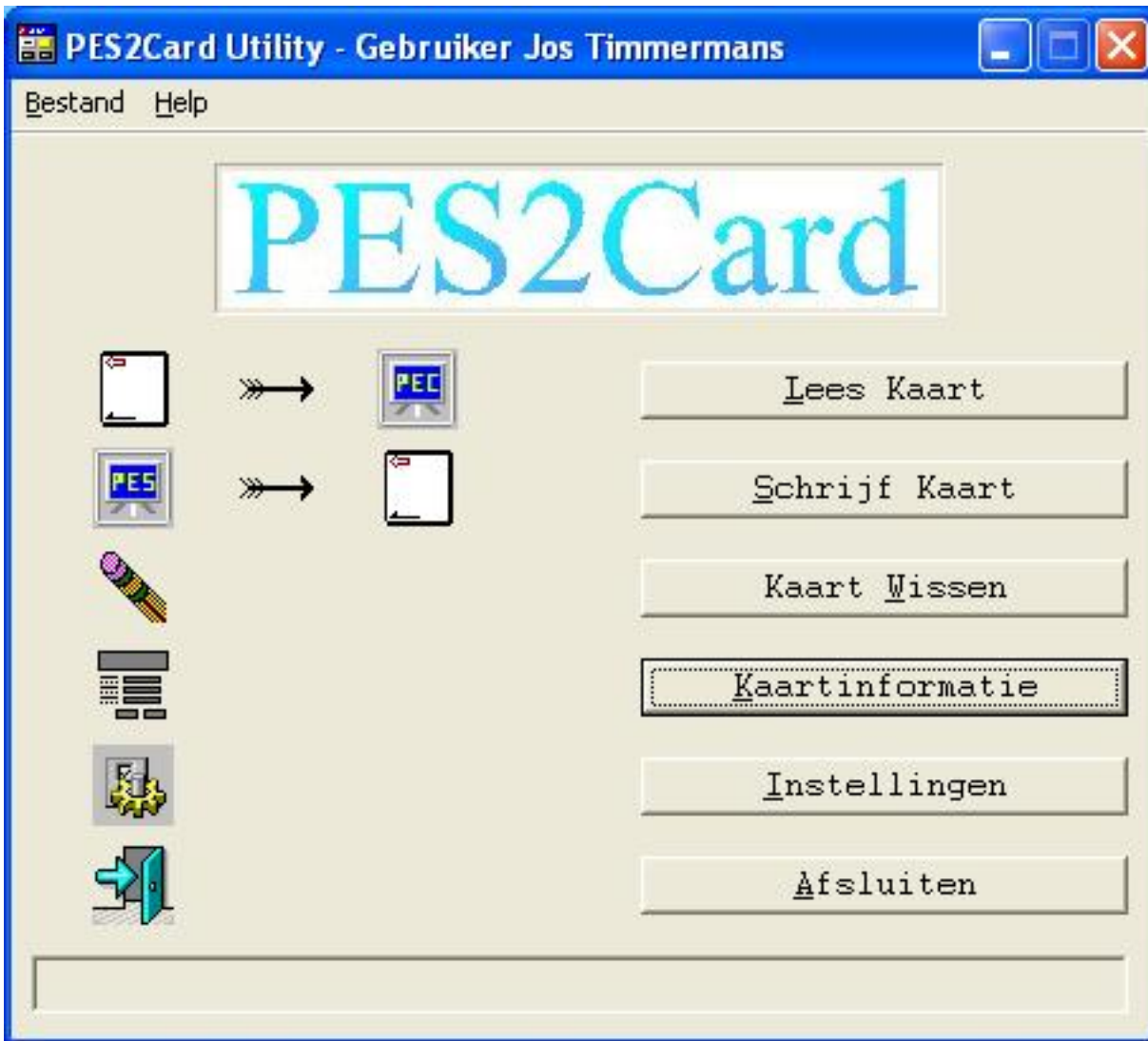
PES2Card

Opstarten van PES2Card Utility

PES2Card en PES2Card3 worden beiden aangestuurd door PES2Card Utility. U kunt PES2Card Utility ook zonder een PES2Card of PES2Card3 kaartmodule gebruiken. U kunt in dat geval geen gebruik maken van kaarten.

Volg deze stappen om PES2Card Utility te starten:

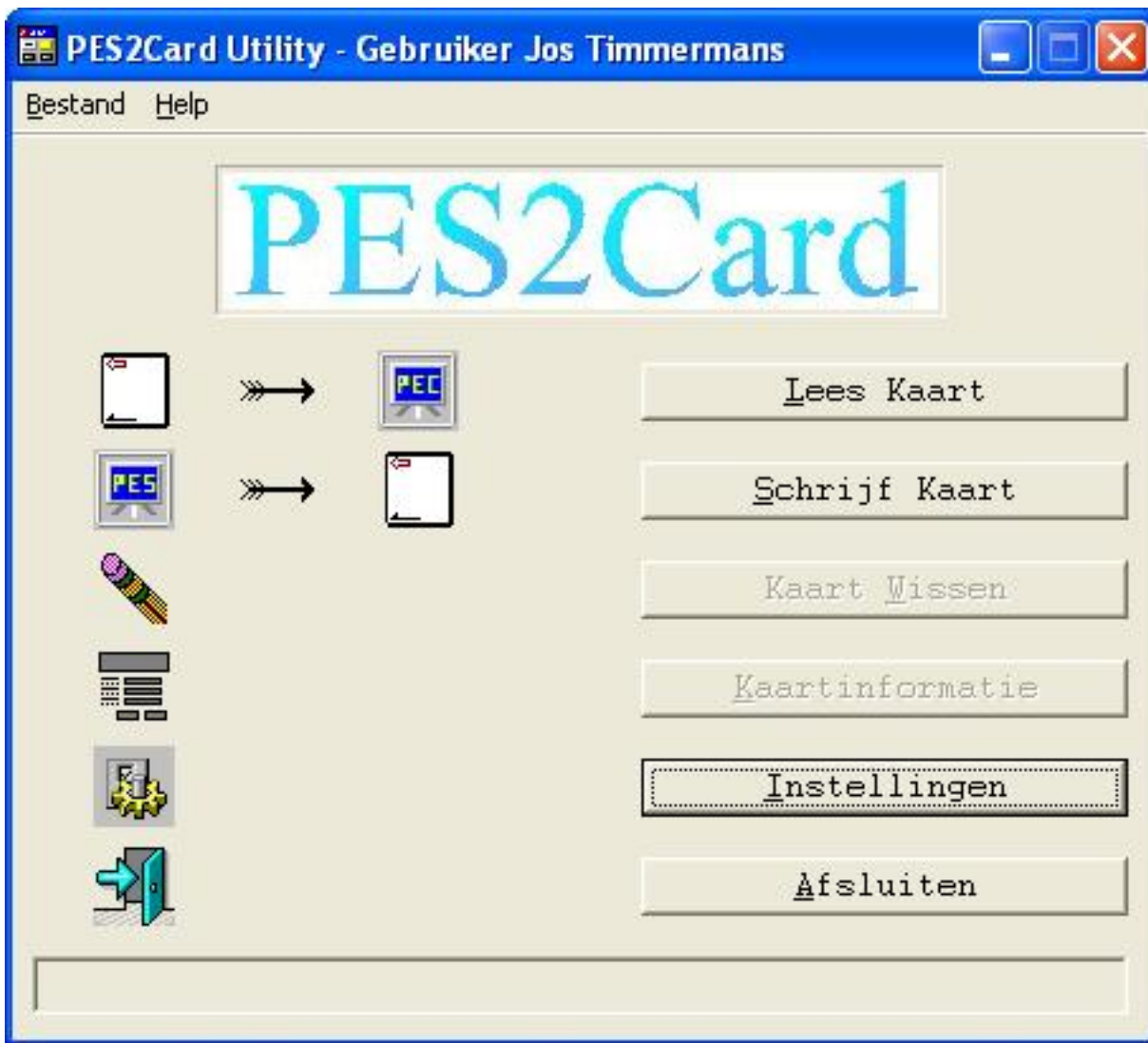
1. Druk op **Start**
2. Druk op **Programma's**
3. Druk op **PES2Card**
4. Druk op **PES2Card**
5. De begin dialoog van PES2Card Utility zal verschijnen



Figuur 1

Als u het plaatje ziet zoals in figuur 1, dan heeft u een goed geconfigureerd en werkend systeem. De standaard configuratie is dat de PES2Card of PES2Card3 kaartmodule is aangesloten op COM1 en RS232 (seriele) communicatie gebruikt .

U kunt ook de volgende begin dialoog zien in plaats van Figuur 1.



Figuur 2

Het subtiele verschil is dat de Wissen en Kaart Informatie knoppen allebei grijs zijn (ontoegankelijk gemaakt). Als u het plaatje ziet zoals Figuur 2, dan kan de computer geen contact maken met de PES2Card of PES2Card3 kaart module. Het gebrek aan communicatie kan verschillende redenen hebben. De meest voor de hand liggende reden is dat u PES2Card Utility gebruikt zonder een PES2Card of een PES2Card3 kaart module. In dit geval is de begin dialoog, zoals getoond in Figuur 2, als verwacht.

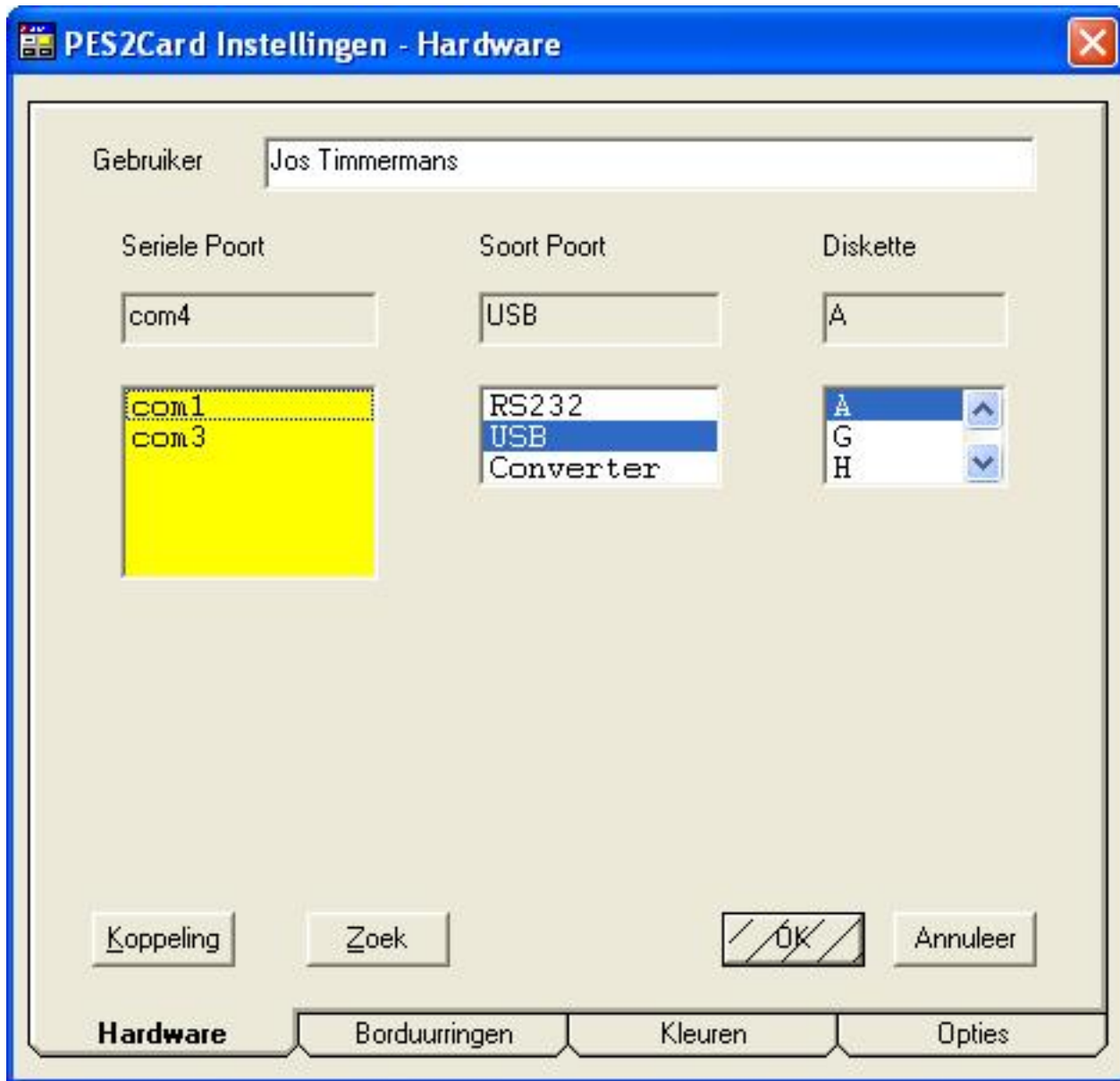
Een andere reden zou kunnen zijn dat de PES2Card of PES2Card3 module uit staat. Stop PES2Card Utility door te drukken op **Afsluiten**, zet de kaarmodule aan en start PES2Card Utility opnieuw en volg de stappen die eerder zijn uitgelegd.

De eerste keer zullen gebruikers het plaatje zien uit Figuur 2 wanneer de configuratie van de PES2Card of PES2Card3 kaartmodule niet gelijk is aan de standaard instellingen van PES2Card Utility. Kijkt u alstublieft naar de [Instellingen](#) sectie om PES2Card Utility te configureren.

PES2Card Utility zoekt niet naar een PES2Card of PES2Card3 kaartmodule, omdat dit

proces andere aan de PC gekoppelde apparatuur kan storen. Grafische tabletten en muizen zijn de meest gebruikelijke.

In plaats van de dialoog in Figuur 2 kunt u ook het volgende krijgen:



Figuur 3

Als u het plaatje ziet van figuur 3, dan is de poort die is geconfigureerd in PES2Card Utility niet bruikbaar. Merk op dat de Seriele Poort kolom een andere kleur heeft en dat de OK knop gestreept is. Als u een COM poort selecteert, zal de achtergrond van de tabel wit worden en de knop OK wordt bruikbaar.

U vindt informatie over de [Instellingen](#) dialoog in de Instellingen sectie in dit document.

PES2Card

Menu Balk

Op de menubalk vindt u twee onderdelen: het Bestand Menu en het Help Menu.

Bestand Menu

- [Lees Kaart](#) Om ontwerpen van een borduurkaart te lezen.
- [Schrijf Kaart](#) On Ontwerpen op een borduurkaart te schrijven.
- [Kaart Wissen](#) Om een borduurkaart leeg te maken
- [Kaart Informatie](#) Om informatie te krijgen over een borduurkaart.
- [Instellingen](#) Om configuratie parameters te veranderen/op te vragen
- [Afsluiten](#) Om PES2Card Utility af te sluiten.

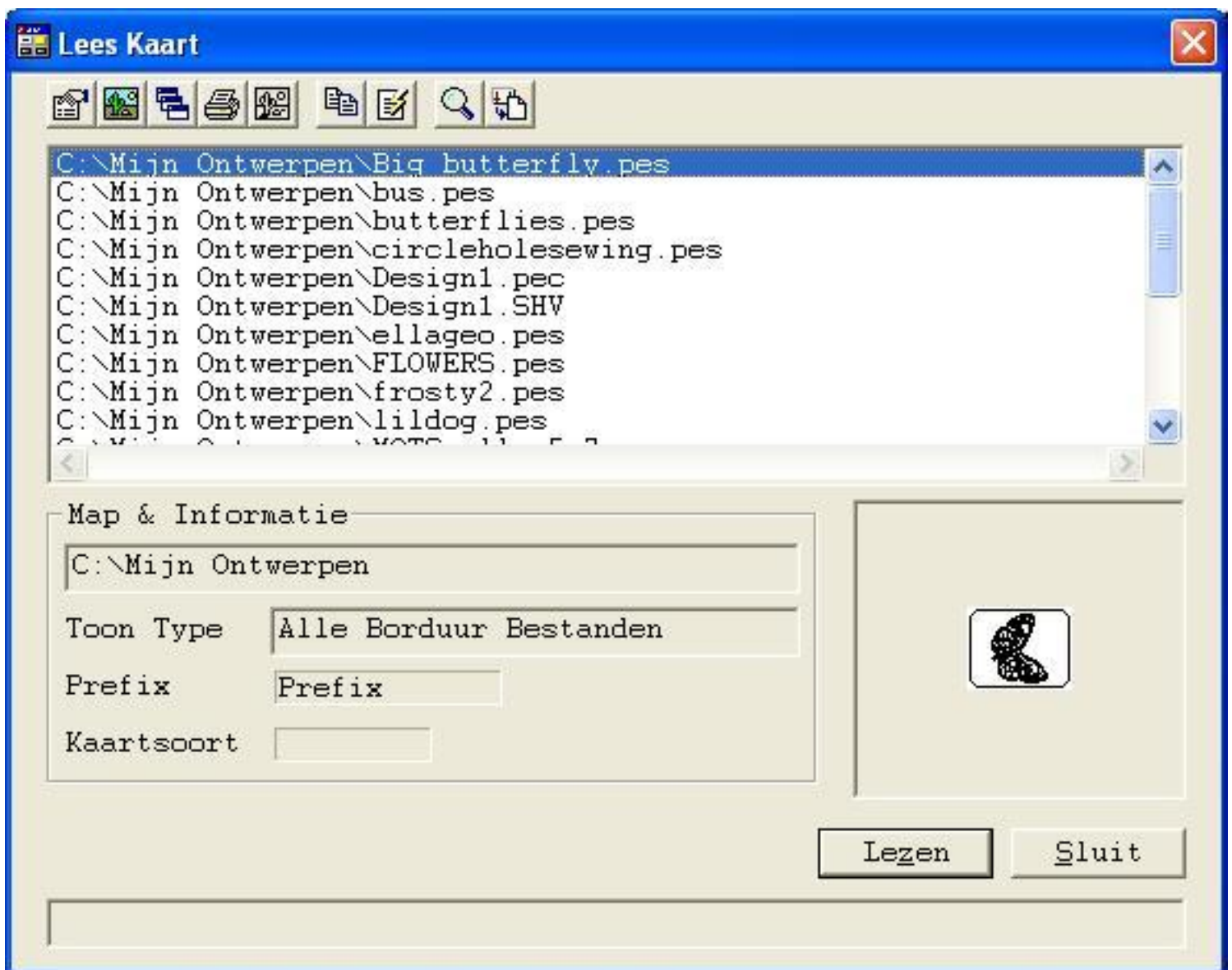
Help Menu

- Inhoud Om de belangrijkste help onderwerpen te tonen.
- Help Gebruiken Om hulp te geven over het help systeem
- [Over PES2Card...](#) Om informatie over PES2Card Utility te geven

PES2Card

Lees Kaart

U zult de Lees Kaart dialoog zien, zoals hier onder, nadat u op de **Lees Kaart** knop heeft gedrukt in de begin dialoog van [PES2Card Utility](#)



De Lees kaart dialoog bevat de volgende velden en knoppen:

Werkbalk bevat:

- [Ontwerp Eigenschappen](#) om de eigenschappen van het geselecteerde ontwerp weer te geven.
 - [Plaatjes van Ontwerpen](#) om de plaatjes van alle ontwerpen weer te geven in de geselecteerde map.
 - [Catalogus](#) om een lijst te maken van alle ontwerpen in de geselecteerde map.
 - [Ontwerp Afdrukken](#) om het geselecteerde ontwerp af te drukken.
 - [Bitmaps](#) om plaatjes van ontwerpen te laten zien (alleen voor Brother)
 - [Knippen](#) om een lijst van bestandsnamen te zenden naar het klembord.
 - [Transfer](#) om het geselecteerde ontwerp te zenden naar het programma [geconfigureerd](#) voor deze extensie.
 - [Bladeren](#) om een map te selecteren om ontwerpen op te slaan en een voorvoegsel.
 - [Lezen](#) om een kaart te lezen.
- Bestand** tabel de lijst van ontwerpen in de map.
- Info** velden de huidige map, voorvoegsel, gebruikt voor het lezen, en de soort kaart.
- [Lezen](#) om een kaart te lezen.
- Sluiten** om terug te gaan naar de vorige dialoog.
- Status** veld om statusinformatie te laten zien tijdens het lezen.

Om een kaart te lezen, drukt u eerst op de [Bladeren](#) knop op de werkbalk om een map te selecteren om de ontwerpen op te slaan en kies een voorvoegsel dat PES2Card zal gebruiken wanneer u de ontwerpen opslaat in de geselecteerde map. De tweede stap is om te drukken op een van de twee [Lezen](#) knoppen om het eigenlijke lezen te starten. U zult worden begeleid door dit proces. Beide [Lezen](#) knoppen werken precies hetzelfde.

PES2Card

Werkbalk lezen deel 1

Hieronder is een plaatje van het eerste deel van de werkbalk op de Lees Kaart dialoog.



De functies die worden weergegeven door de individuele iconen, kunnen worden getoond door de cursor te verplaatsen tot boven een icoon. Een tekstuele tool tip zal te zien zijn.

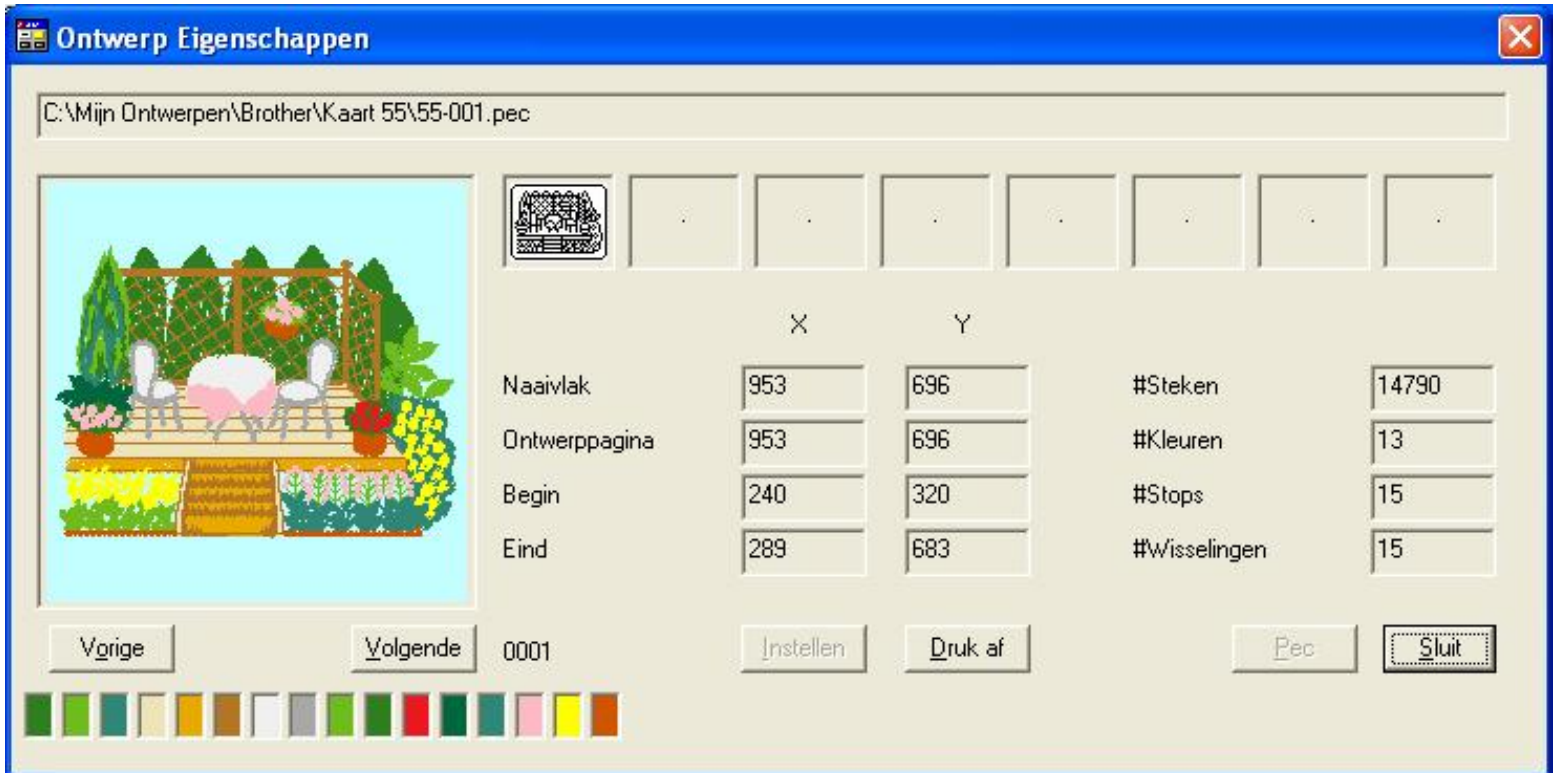
De iconen hierboven hebben de volgende functies:

- [Ontwerp Eigenschappen](#) om de eigenschappen van het geselecteerde ontwerp weer te geven.
- [Plaatjes van Ontwerpen](#) om plaatjes van alle ontwerpen weer te geven in de geselecteerde map.
- [Catalogus](#) om een lijst te maken van alle ontwerpen in de geselecteerde map.
- [Ontwerp Afdrukken](#) om het geselecteerde ontwerp af te drukken.
- [Bitmaps](#) om plaatjes van ontwerpen te laten zien (alleen voor Brother)

PES2Card

Ontwerp Eigenschappen

De ontwerp eigenschappen functie is beschikbaar zowel op de [Lees Kaart](#) als de [Schrijf Kaart](#) dialoog. Als u deze functie selecteert, zult u het nieuwe dialoog zien zoals hier onder.



Het bovenste veld van de ontwerp eigenschappen dialoog toont het volledige pad van het ontwerp.

Het gekleurde plaatje links is een preview van het ontwerp.

De acht kleinere zwart/wit plaatjes laten de plaatjes zien die getoond worden op Brother/Baby Lock/Bernina Deco machines. Bij de meeste ontwerpen zult u maar een plaatje zien; voor multi-position ontwerpen zult u evenveel plaatjes zien als positie veranderingen in het ontwerp, tot een maximum van acht. PES2Card Utility kan multi-position ontwerpen laten zien met meer dan acht positie veranderingen.

Het middendeel van de dialoog laat informatie zien over het ontwerp, start en einde positie, aantal steken, aantal kleurveranderingen, enz.

Het naaivlak is de eigenlijke grootte van het ontwerp, de ontwerppagina is het kader waarin het ontwerp is gedefinieerd. Brother PE Design gebruikt de ontwerppagina om ontwerpen te positioneren. De normale tactiek is om de ontwerppagina te definiëren als de grootte van de te gebruiken borduurring. Een ontwerp dat kleiner is dan de ring kan op deze manier ge-positioneerd worden. Het ontwerp kan niet langer in de ring verplaatst worden.

Knoppen

Vorige selecteert het vorige ontwerp in de bestands lijst.

Volgende selecteert het volgende ontwerp in de bestands lijst.

Instellen maakt het naaivlak en de ontwerppagina hetzelfde; dit maakt het ontwerp weer verplaatsbaar.

- Druk Af** maakt een een plaatje van de eigenschappen dialoog en stuurt dit naar de standaard printer. In [Instellingen](#) kunt u configureren of u een selectie dialoog wilt om een printer te selecteren.
- Pec** converteert het ontwerp naar PEC formaat en slaat het ontwerp op onder dezelfde naam, maar met PEC extensie op uw computer. Deze mogelijkheid kunt u gebruiken als uw ontwerp manipulatie software niet een bepaald ontwerp formaat ondersteunt. PEC formaat wordt geaccepteerd door ongeveer alle moderne ontwerp manipulerende pakketten.
- Sluit** sluit de eigenschappen dialoog.

Op het onderste gedeelte van het scherm ziet u tot veertig gebruikte kleuren. PES2Card Utility ondersteunt meer dan veertig kleurveranderingen, tot veertig worden getoond.

PES2Card

Viking Ontwerp Diskette Eigenschappen

U zult een dialoog zien zoals hieronder wanneer u een PHV bestand selecteert in de bestands lijst op de [Lees Kaart](#) dialoog.





Als u drukt op een van de **Menu x** knoppen, zult u ontwerp plaatjes zien van de ontwerpen die in het geselecteerde menu getoond worden.

De **Druk Af** knop maakt een schermplaatje van deze dialoog op uw printer.

De **Sluit** knop sluit deze dialoog.

PES2Card Utility ondersteunt ook meer dan vier ontwerp menu's. In het geval van meer dan vier ontwerp menu's wordt u de optie gegeven om een selectie te maken.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Plaatjes van Ontwerpen

De Plaatjes van Ontwerpen functie is beschikbaar op zowel de [Lees Kaart](#) als de [Schrijf Kaart](#) dialoog. Als u deze functie selecteert, zal een nieuwe dialoog getoond worden zoals hier onder.

The screenshot shows a window titled "Plaatjes van Ontwerpen" with six design options arranged in a 2x3 grid. Each option includes a preview image, dimensions (width * height; stitches), and a file path.

Design	Dimensions (mm)	Stitches	File Path
Garden bench with flowers	953 * 696	14790	n Ontwerpen\Brother\Kaart 55\55-001.pec
Topiary tree and lattice	806 * 771	9050	n Ontwerpen\Brother\Kaart 55\55-002.pec
Window with flowers and tree	849 * 951	10594	n Ontwerpen\Brother\Kaart 55\55-003.pec
Large house with garden	958 * 806	15953	n Ontwerpen\Brother\Kaart 55\55-004.pec
Small house with garden	958 * 856	16071	n Ontwerpen\Brother\Kaart 55\55-005.pec
Gate with garden	959 * 417	6026	n Ontwerpen\Brother\Kaart 55\55-006.pec

Navigation buttons at the bottom:

Plaatjes van ontwerpen worden met zes of acht per pagina gepresenteerd met samenvattende informatie: breedte, hoogte en het aantal steken. De breedte en hoogte zijn in tienden van een millimeter. Het volledige pad van het ontwerp is ook voorzien. Het pad wordt getoond in een selecteerbaar veld waarin u kunt scrollen. Dit betekent dat u het pad naar uw favoriete toepassing kunt kopiëren door **Ctrl C** en **Ctrl V** of **Plakken** te gebruiken.

Knoppen

Eerste selecteert de eerste zes ontwerpen in de bestandslijst.

Vorige selecteert de vorige zes ontwerpen in de bestandslijst.

Druk Af maakt een schermafdruck van de plaatjes van de ontwerpen en stuurt deze naar de standaard printer. In [Instellingen](#) kunt u als u wilt een selectie dialoog configureren om een printer te selecteren.

Sluit Sluit de Plaatjes van Ontwerpen dialoog.

Volgende selecteert de volgende zes ontwerpen of minder in de bestandslijst.

Laatste selecteert de laatste zes ontwerpen of minder in de bestandslijst.

U kunt de volgende foutboodschap krijgen terwijl de plaatjes van ontwerpen worden getoond:



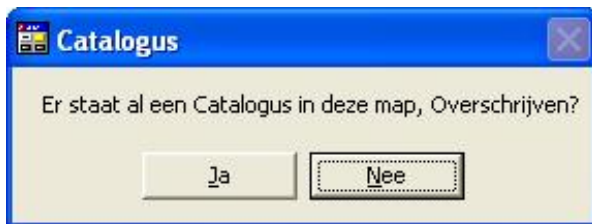
Zoals u kunt zien aan de bestandsnaam, dit is geen ontwerp, maar een van de controle bestanden voor de Designer I. Het bestand met extensie PHV is eigenlijk de oorsprong van de Designer I bestandstructuur. PES2Card software gebruikt dit bestand om de inhoud van een set ontwerpen voor de Designer I weer te geven. U kunt een set ontwerpen voor de Designer I weergeven door het bestand in de bestandslijst te selecteren met extensie PHV en te drukken op de **Eigenschappen** knop. [Voorbeeld](#)

PES2Card

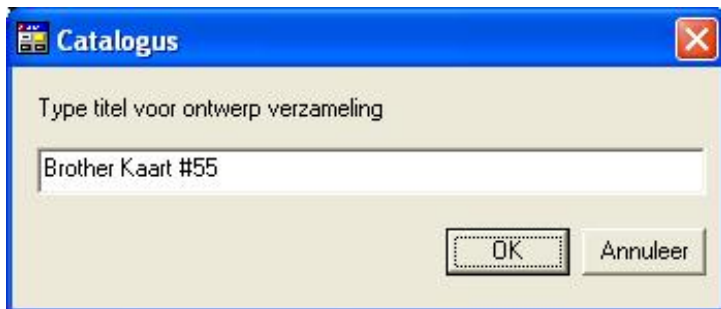
Catalogus

De Catalogus functie laat u een catalogus maken van de ontwerpen in de op dit moment geselecteerde folder. De Catalogus functie op de Lees Kaart dialoog is niet hetzelfde als de Catalogus functie op de Schrijf Kaart dialoog. Het voornaamste verschil is dat, in het geval van de Lees Kaart dialoog, alle ontwerpen al in een afzonderlijke folder staan, waar op de Schrijf Kaart dialoog, de ontwerpen uit verschillende folders kunnen komen.

De Catalogus zal gemaakt worden in dezelfde folder als waar de ontwerpen zijn opgeslagen, in een folder genaamd Catalog. De catalogus zal gemaakt worden als een html document met de naam index.htm. In het geval dat u al een folder genaamd Catalog heeft in de geselecteerde ontwerp folder, zult U een bericht krijgen zoals hieronder. Klik op **Nee** om te stoppen met een catalogus maken of **Ja** om verder te gaan.



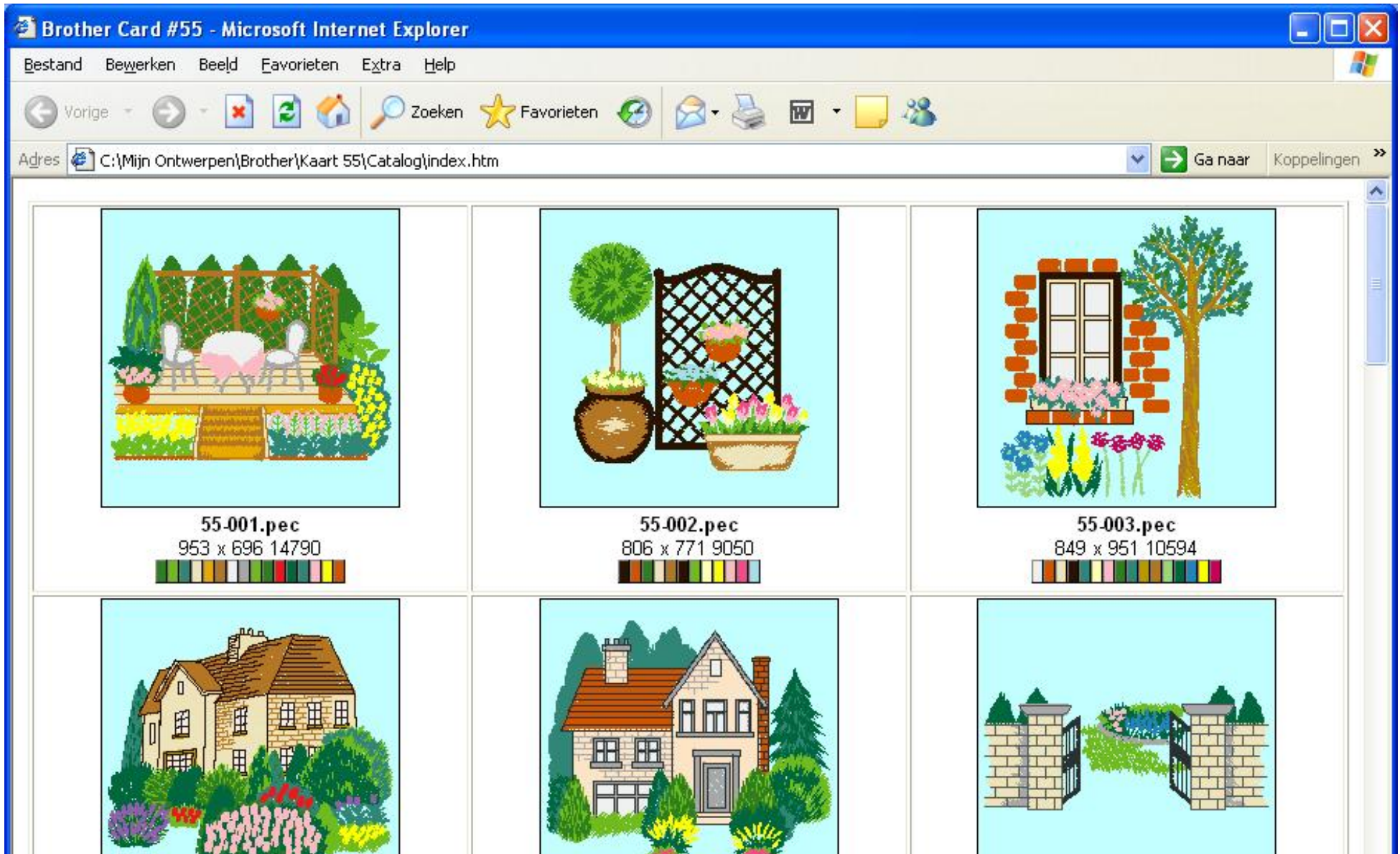
U wordt nu gevraagd om een titel in te toetsen voor de catalogus. Klik **Annuleer** om te stoppen met een catalogus maken of **OK** om verder te gaan.

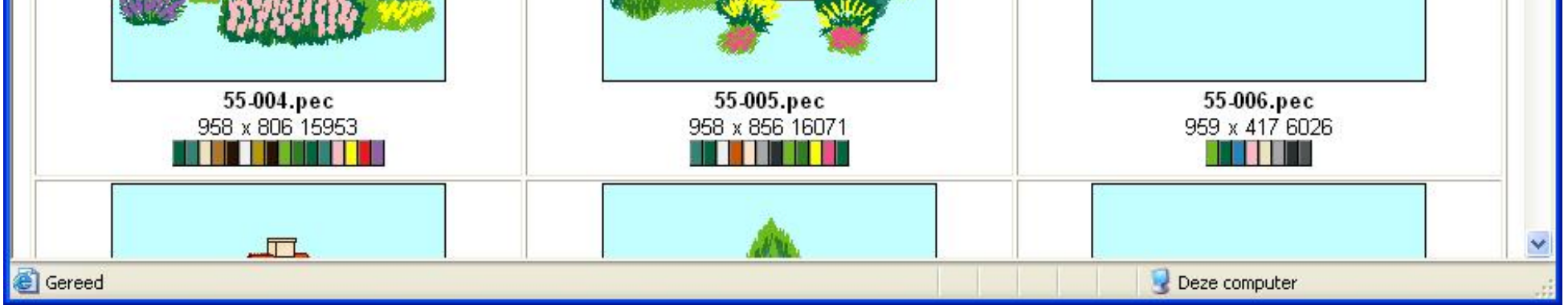


Als de catalogus eenmaal is gemaakt, ziet U de [Catalogus Aangemaakt](#) dialoog.



Klik **OK** en uw standaard browser zal starten en de zojuist gemaakte catalogus laten zien.





Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Ontwerp Afdrukken

De Ontwerp Afdrukken functie is beschikbaar op zowel de [Lees Kaart](#) als de [Schrijf Kaart](#) dialoog.

PES2Card Utility gebruikt uw browser om ontwerpen af te drukken. Een html pagina zal een gegenereerd plaatje van een ontwerp bevatten, sommige eigenschappen van het ontwerp, plaatjes van de individuele kleuren in het ontwerp en een kleurenkaart. U kunt de titel intoetsen die u de op de ontwerp pagina wilt zien in de dialoog hieronder. Druk op **OK** om het html bestand te genereren of op **Annuleer** om de generatie af te breken.



Nadat u op **OK** hebt gedrukt, zal het html bestand gegenereerd worden, uw standaard browser zal gestart worden en u kunt het ontwerp afdrukken vanuit uw browser. In Pagina Instellen... in het menu Bestand van uw browser kunt u de kop en de voet van het af te drukken ontwerp configureren.





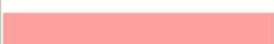

Het browser scherm zal er uit zien als het plaatje hieronder:

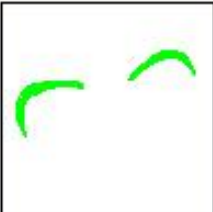

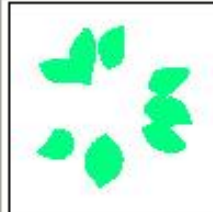
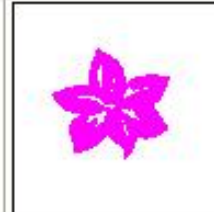
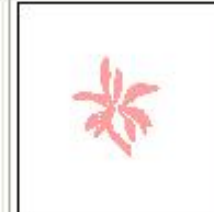
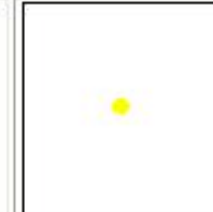








DES01_10.hus

Width 89.7 mm
 Height 80.0 mm
 Stitches 12241

Color Information

No	Color	Chart	Number	Name
1		HUS	3	Green
2		HUS	3	Green
3		HUS	9	Light Green
4		HUS	5	Purple
5		HUS	11	Pink
6		HUS	6	Yellow

					
Green	Green	Light Green	Purple	Pink	Yellow
 St:626	 St:1024	 St:5822	 St:3547	 St:1067	 St:104

PES2Card

Bitmaps

De Bitmaps functie laat een overzicht zien van de bitmaps van de ontwerpen in de bestandslijst. De bitmaps die hier getoond worden zijn de bitmaps die getoond worden op Baby Lock en Brother borduur machines. Omdat andere formaten deze bitmaps niet hebben, is deze functie alleen beschikbaar voor Brother PES en PEC bestanden.

Noot 1: Voor sommige borduurkaarten, slaat PES2Card software de ontwerpen op in twee bestandsformaten: kaart formaat zoals HUC voor Viking kaarten en daar bovenop in PEC formaat om u in staat te stellen om ontwerpen in andere borduursoftware in te voeren. Als gevolg hiervan, kunt u de Bitmaps functie gebruiken voor deze ontwerp verzamelingen zonder verdere actie te moeten ondernemen.

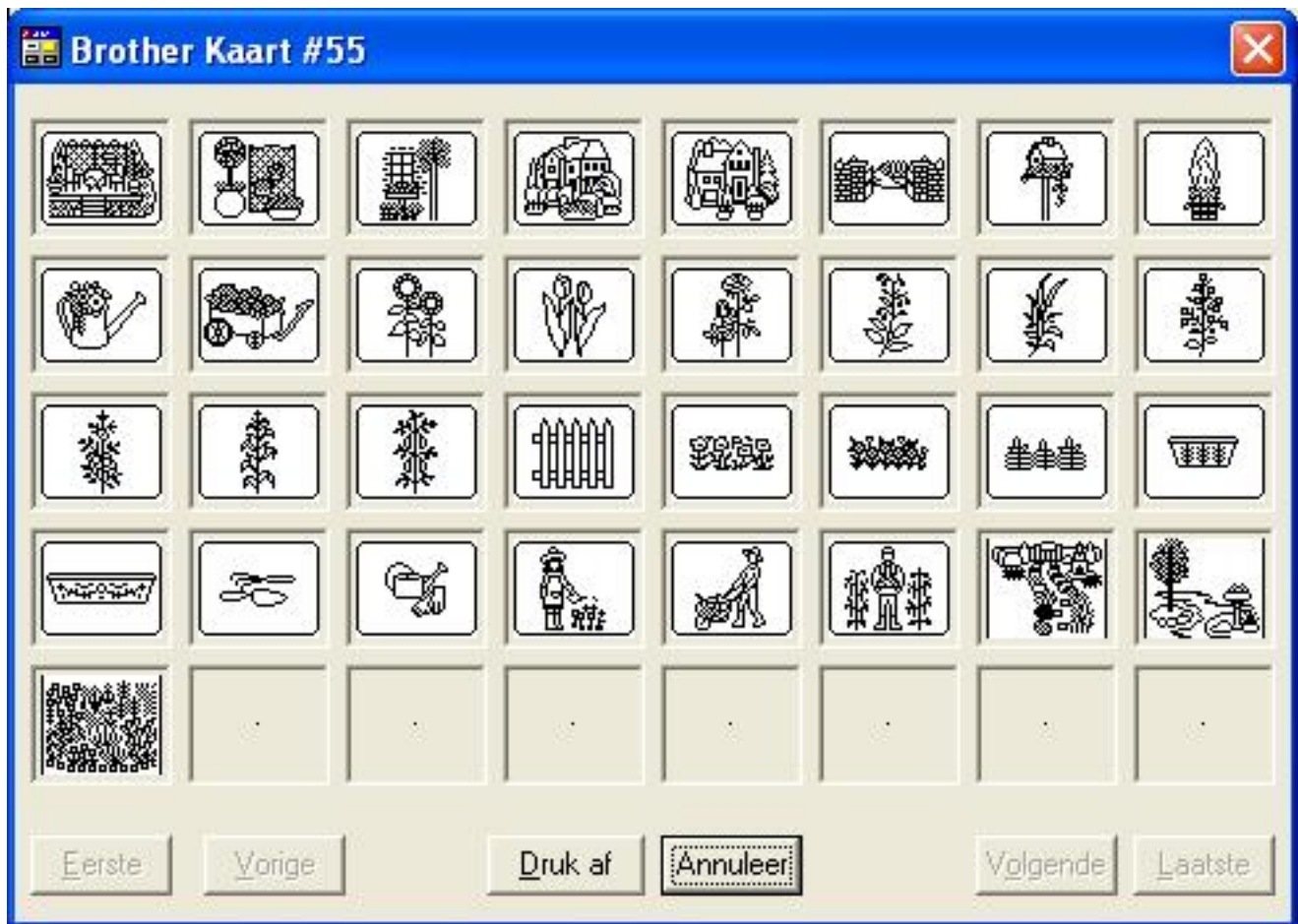
Noot 2: gebruik makend van de PEC optie op de [Ontwerp Eigenschappen](#) dialoog kunt u alle ondersteunde formaten veranderen naar een PEC formaat. Dit opent deze functie voor alle ontwerp types. Onderdeel van de conversie naar PEC formaat is de generatie van een Bitmap!

Omdat de Bitmaps functie gebruikt kan worden om overzicht documentatie van u ontwerp verzamelingen te maken, wordt u gevraagd om een titel in te toetsen van uw ontwerp verzameling.



Als u drukt op **OK**, wordt de dialoog met de bitmaps getoond, druk op **Annuleer** om de functie af te breken.

U kunt de dialoog kopiëren naar het windows klembord door te drukken op **Alt PrtSc**. Als de dialoog op het klembord staat, kunt u de dialoog plakken in uw favoriete grafische pakket of tekst verwerker.



Knoppen

Eerste selecteert de eerste veertig ontwerpen in de bestandlijst.

vorige selecteert de vorige veertig ontwerpen in de bestandlijst.

Annuleer sluit de Bitmaps dialoog.

Volgende selecteert de volgende veertig ontwerpen of minder in de bestandlijst.

Laatste selecteert de laatste veertig ontwerpen of minder in de bestandlijst.

PES2Card

Werkbalk Lezen Deel 2

Hier onder staat een plaatje van het tweede gedeelte van de werkbalk op de Lees Kaart dialoog.



De functies die worden weergegeven door de individuele iconen, kunnen worden getoond door de cursor te verplaatsen tot boven een icoon. Een tekstuele tool tip zal te zien zijn.

De iconen hierboven hebben de volgende functies:

[Clip](#) om een lijst van bestandsnamen van de ontwerpen naar het klembord te sturen

[Transfer](#) om het geselecteerde ontwerp te sturen naar het programma dat [geconfigureerd](#) is voor de extensie.

Clip

Gebruikt makend van Clip, kunt u de lijst van bestandsnamen kopiëren naar het klembord. Vanuit daar kunt u deze lijst plakken naar uw favoriete tekstverwerker. Deze functie komt van pas wanneer u documentatie wilt maken met behulp van bijvoorbeeld Microsoft Word.

Transfer

Wanneer u een ontwerp wilt veranderen, kunt het ontwerp naar uw favoriete opmaakprogramma sturen. Het programma moet bereid zijn om het ontwerp te accepteren. U kunt ook de transfer functie gebruiken om een ontwerp te sturen naar de Schrijf Kaart dialoog. Op deze manier kunt u bladeren in mappen met ontwerpen en zoeken naar ontwerpen die u op een kaart wilt schrijven. Selecteer het ontwerp en voeg het toe aan de lijst van ontwerpen die u wilt schrijven. Het enige wat u moet doen wanneer u klaar bent met zoeken, is naar de Schrijf Kaart dialoog gaan en op de **Schrijf** knop drukken.

PES2Card

Werkbalk Lezen Deel 3

Hieronder is een plaatje van het derde deel van de werkbalk op de Lees Kaart dialog.



De functies die worden weergegeven door de individuele iconen, kunnen worden getoond door de cursor te verplaatsen tot boven een icoon. Een tekstuele tool tip zal te zien zijn.

De iconen hebben de volgende functies:

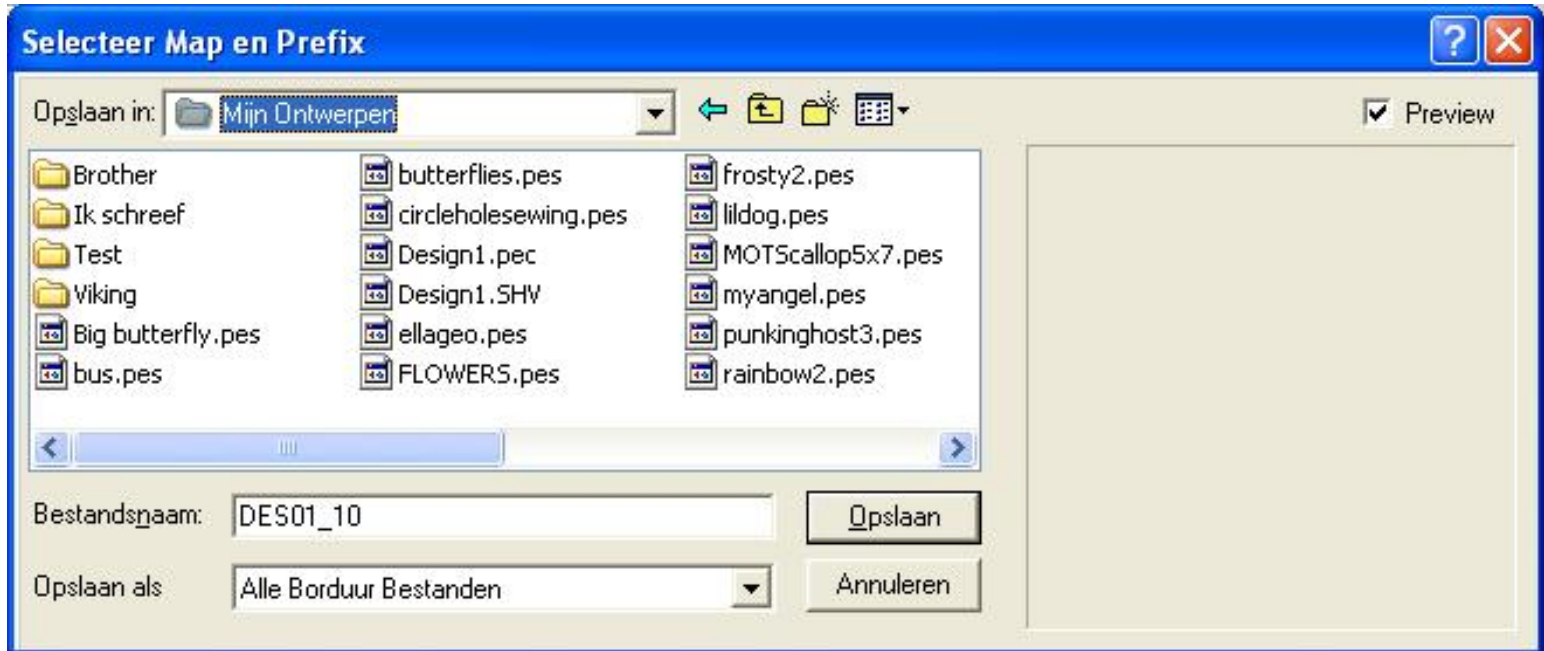
[Bladeren](#) om een map te selecteren om uw ontwerpen op te slaan en voorvoegsel.

[Lezen](#) om een kaart te lezen

PES2Card

Selecteer Map & Prefix

Als u op de **Bladeren** knop op de Lees Kaart dialoog drukt, zult u de Bladeren dialoog hieronder zien.



De bladeren dialoog wordt gebruikt om de folder waar de Lees functie de ontwerpen zal neerzetten te selecteren. U kunt ook de Prefix in het bestand naam veld specificeren.

Er zijn 2 soorten kaarten: kaarten met ontwerpen met een naam en kaarten met ontwerpen zonder naam. PES2Card Utility zal de namen van de ontwerpen gebruiken om een bestandsnaam te construeren op uw computer. Voor kaarten met ontwerpen zonder naam zal PES2Card Utility bestandsnamen genereren. De prefix wordt gebruikt om bestandsnamen te construeren.

Bijvoorbeeld: de instelling in de dialoog hierboven resulteert voor kaarten met ontwerpen zonder naam in: Prefix001.pec, Prefix002.pec, enzovoorts. Suggestie: gebruik een tekst die het ontwerp identificeert.

Bijvoorbeeld: CT1- voor Cherished Teddies kaart 1. Tijdens het lezen krijgt u dan: CT1-001.pec, CT1-002.pec, enzovoorts.

Bladeren door Ontwerpen

U kunt bladeren door ontwerpen door een ontwerp te selecteren. Klik op de naam van het ontwerp. De naam van het ontwerp kleurt blauw om te laten zien dat het ontwerp is geselecteerd en de preview zal een plaatje van het ontwerp laten zien.



U kunt nu bladeren door de ontwerpen door een nieuw ontwerp te selecteren met de muis of u kunt de pijl toetsen gebruiken: boven, beneden, links en rechts. Wanneer u de pijltoetsen gebruikt, zal de schuifbalk automatisch opschuiven wanneer u de linker of rechter zijkant bereikt en er meer ontwerpen beschikbaar zijn.

Vergeet niet, wanneer u aan het bladeren bent, het voorvoegsel in te toetsen. Anders zal het eerste deel van het van de laatst geselecteerde bestandsnaam worden gebruikt.

Bladeren door mappen

U kunt door mappen bladeren met de controls naast de tekst "Opslaan in:"



Dit zijn standaard Windows controls. Hoe ze eruit zien kan verschillen voor elke versie van Windows. De functionaliteit is hetzelfde.

De controls in het plaatje hierboven betekenen respectievelijk:

- de huidige locatie
- ga naar de laatst bezochte map
- een niveau naar boven
- maak map, om te gebruiken wanneer u ontwerpen wilt opslaan in een nieuwe map
- beeld menu, hier kunt u instellen hoe u de bestandslijst wilt laten tonen

Noot: een klik met de rechter muisknop op een ontwerp is hetzelfde als rechts klikken op een bestand in Windows Verkenner.

Virtuele Floppies

Viking heeft een USB variant van de Designer I borduur machine geïntroduceerd. Een USB stick vervangt de floppy als opslagmedium voor ontwerpen. Op de USB stick staan 12 virtuele floppies om ontwerpen in op te slaan en een virtuele floppy om ontwerpen op te slaan die u op de Designer I veranderd hebt.

U kunt een virtuele floppy [Openen](#) of een ontwerp set in een virtuele floppy [laden](#).

U kunt een ontwerp set van een virtuele floppy naar uw computer kopiëren door de virtuele floppy te openen en, met

Windows Verkenner, de ontwerp set naar het medium van uw keuze kopiëren.

ZIP bestanden

Ontwerpen zijn soms ingepakt in een ZIP bestand. De Bladeren functie geeft u de mogelijkheid om te [bladeren in ZIP bestanden](#). Als u het ZIP bestand, dat u wilt benaderen hebt gevonden, kunt u het ZIP bestand uitpakken naar een folder.

Last Modification: June 30, 2007 © 1999-2007 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

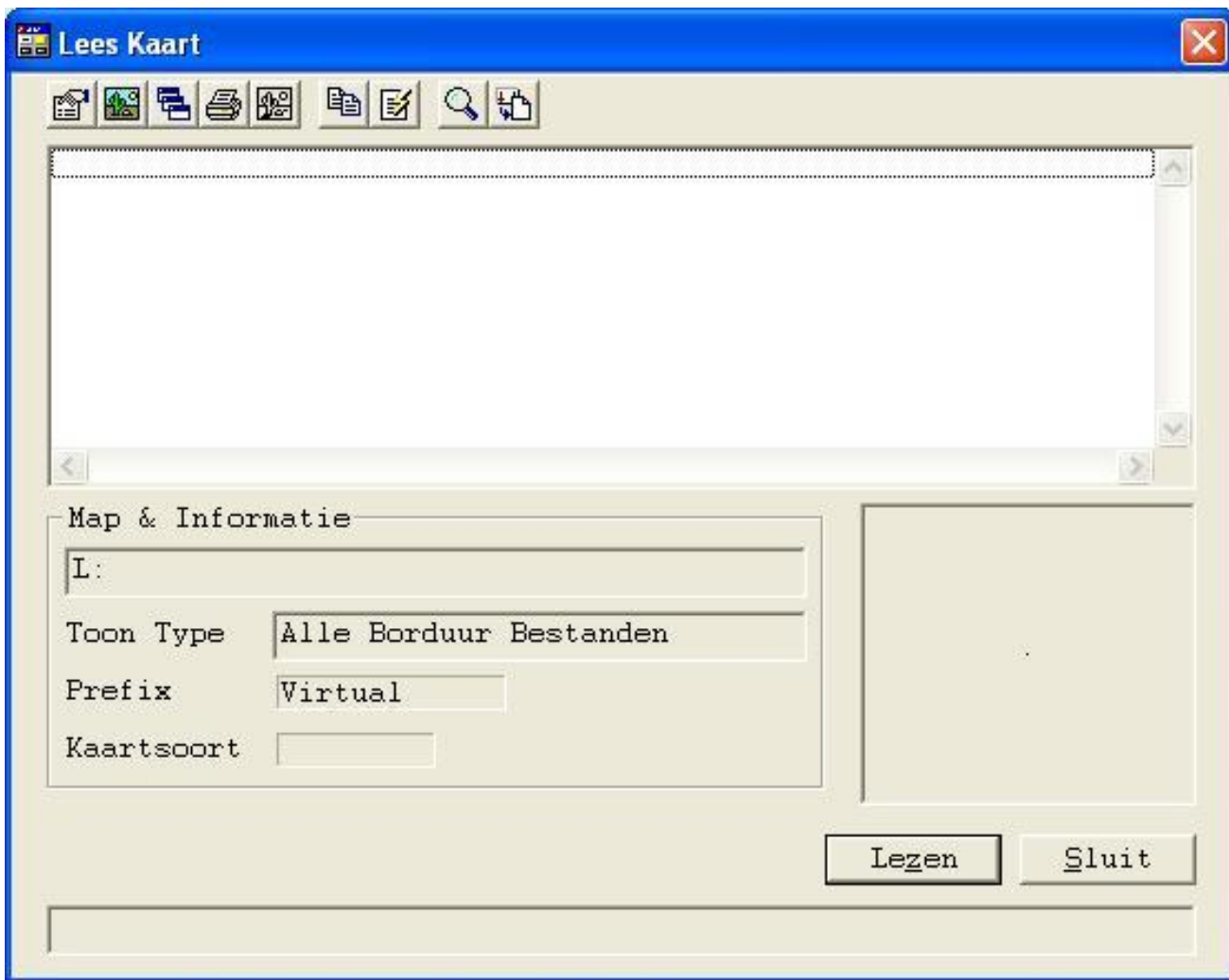
Virtuele Floppies

Open een virtuele floppy

U kunt een virtuele floppy openen door Virtuele Floppy te selecteren in "Opslaan Als" en naar de USB stick te gaan of naar de map waar de virtuele floppies in staan.



Selecteer de virtuele floppy die u wilt openen en druk op **Opslaan**. De virtuele floppy wordt geopend en de Lees Kaart dialoog wordt getoond. In het geval dat u al een virtuele floppy open had, wordt de geopende virtuele floppy eerst gesloten.



U vindt de drive letter die voor de virtuele floppy is aangemaakt in het veld direct onder "Map & Informatie". Deze drive letter kunt u gebruiken in de Stuur Naar functie "Diskette voor Viking". De drive letter gedraagt zich als een echte diskette. U kunt de drive letter verkennen met Windows Verkenner.

Druk op de Bladeren knop en de inhoud van de virtuele drive wordt getoond (4 menus in dit geval).



U kunt bladeren in de inhoud van de virtuele floppy door PHV te kiezen in "Opslaan Als" en het PHV bestand te selecteren.



Laad ontwerp set in virtuele floppy

U kunt een ontwerp set in een virtuele floppy laden. U dient eerst een lege virtuele floppy te openen zoals hierboven beschreven. Blader naar de map die de ontwerp set bevat. Dit kan een echte floppy zijn. In dit geval is de folder A:\ of de drive letter van uw floppy drive in plaats van A. Selecteer PHV in "Opslaan Als" en selecteer het MENU_SEL.PHV bestand.



Als u op **Opslaan** drukt, krijgt u de bevestigingsboodschap. U kunt op **Ja** drukken om de ontwerp set te laden en **Nee** om het toch maar niet te doen.



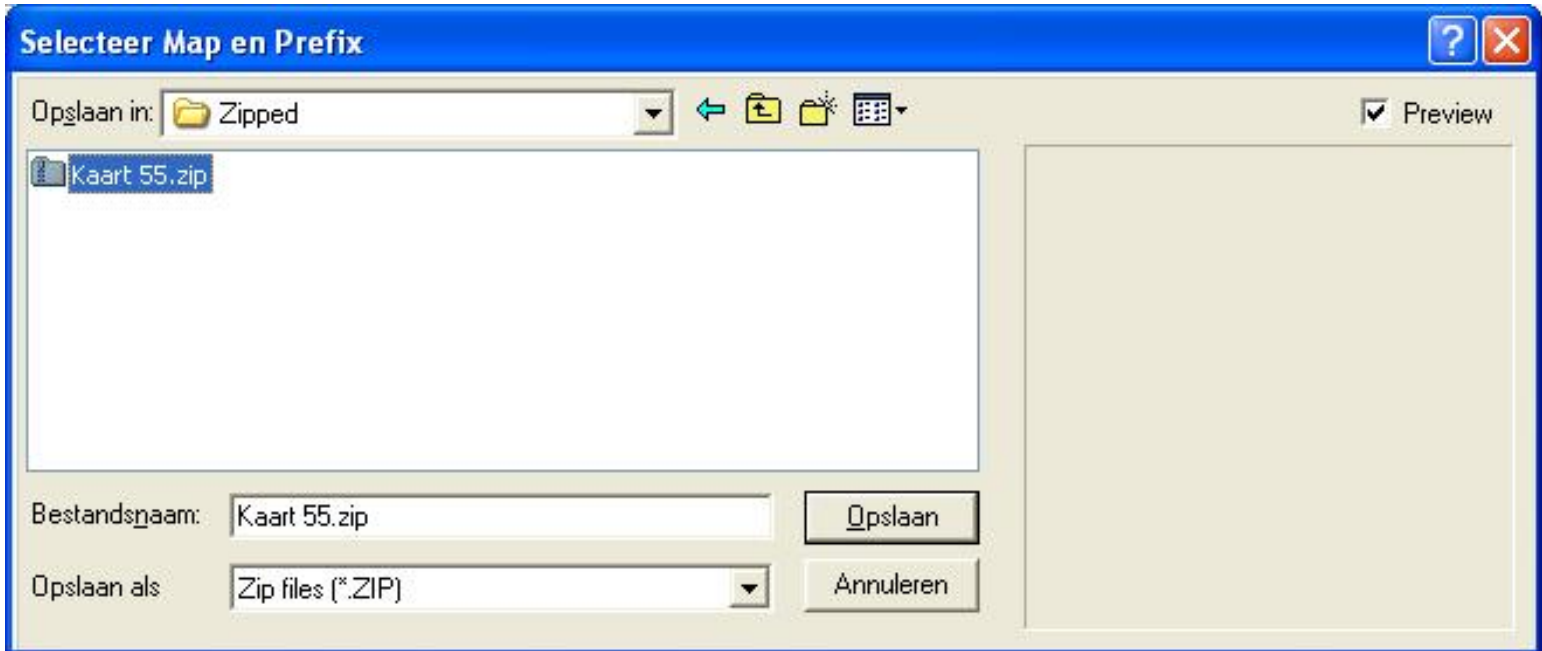
Als u op **Ja** drukt, wordt de ontwerp set in de virtuele floppy geladen, gereed voor gebruik op de Designer I.

Last Modification: June 30, 2007 © 1999-2007 [Computerservice SSHS BV](#).

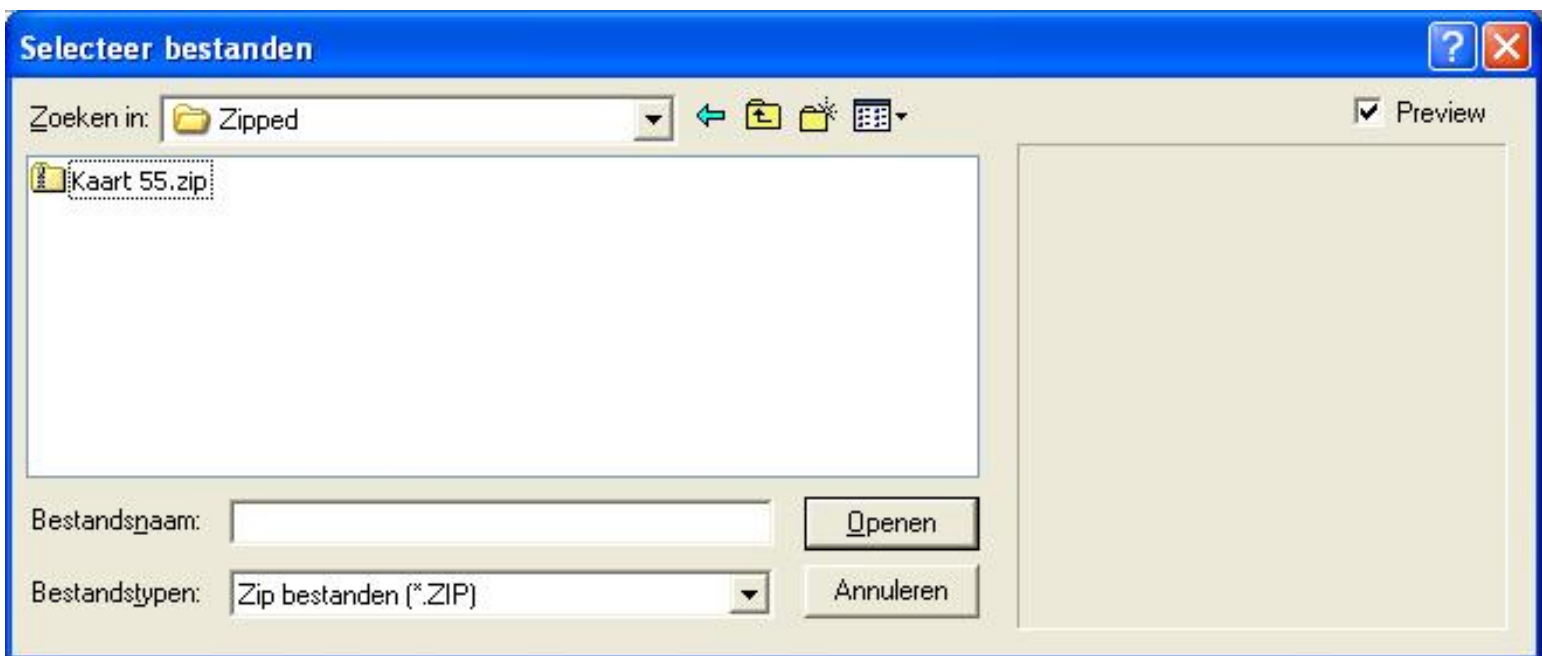
PES2Card

ZIP bestanden

ZIP bestanden worden ondersteund via de functie Bladeren op de Lees Kaart dialog

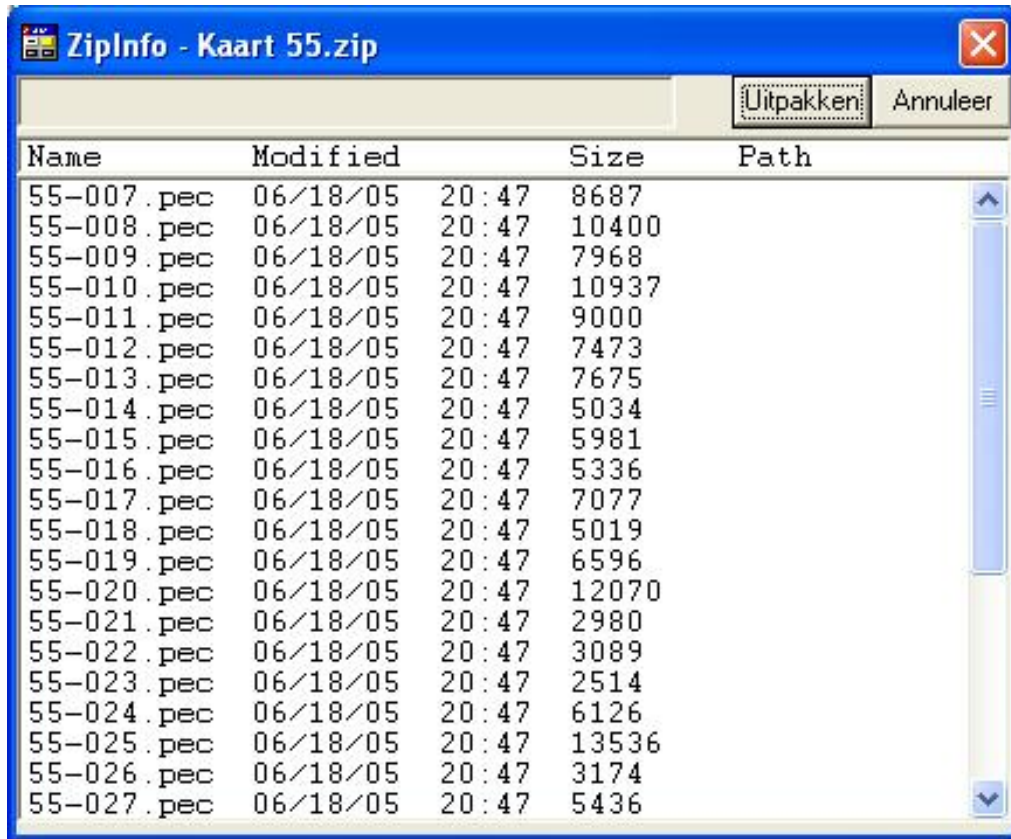


en de functie Toevoegen op de Schrijf Kaart dialog.



Selecteer ZIP bestanden in het "Opslaan als" veld. Nu worden alle ZIP bestanden in de geselecteerde folder getoond.

Selecteer het ZIP bestand dat u wilt uitpakken en druk op **Opslaan**. Let erop dat de Preview box aangevinkt is. Als Preview is aangevinkt, wordt onderstaande dialoog getoond. Als Preview niet is aangevinkt, wordt onderstaande dialoog overgeslagen.



De grote tabel laat informatie over de bestanden in het ZIP bestand zien. De Path kolom zou wel eens niet kunnen passen als er lange paden in het ZIP bestand zijn opgeslagen. Als u meer van de Path kolom wilt zien, kunt u de dialoog vergroten.

Druk op **Annuleer** als u geen van de bestanden in het ZIP bestand wilt uitpakken.

Als u een enkel bestand wilt uitpakken, selecteert u het uit te pakken bestand en drukt u op **Uitpakken**.

Als u geen bestand selecteert en op **Uitpakken** drukt, worden alle bestanden uitgepakt.

In geval u een fout hebt gemaakt, kunt u het uitpak proces nog altijd in de volgende stap afbreken.

U krijgt nu een dialoog te zien waar u een map uit kunt zoeken om de bestanden in het ZIP bestand in op te slaan. De map waar het ZIP bestand in zit is de standaard map.



In veel gevallen zult u de uitgepakte bestanden niet willen behouden. Het wordt daarom aangeraden om een werk map aan te maken om uitgepakte bestanden op te slaan op een plaats die u gemakkelijk kunt onthouden. Op deze manier kunt u: a. de uitgepakte bestanden gemakkelijk terugvinden en b. alle ontwerpen in de werk map in een keer verwijderen met Windows Verkenner. U hoeft zich niet druk te maken over het uitpakken van meerdere ZIP bestanden met dezelfde naam in de werk map of meerdere bestanden met dezelfde naam in de werk map. Hieronder kunt u zien waarom.

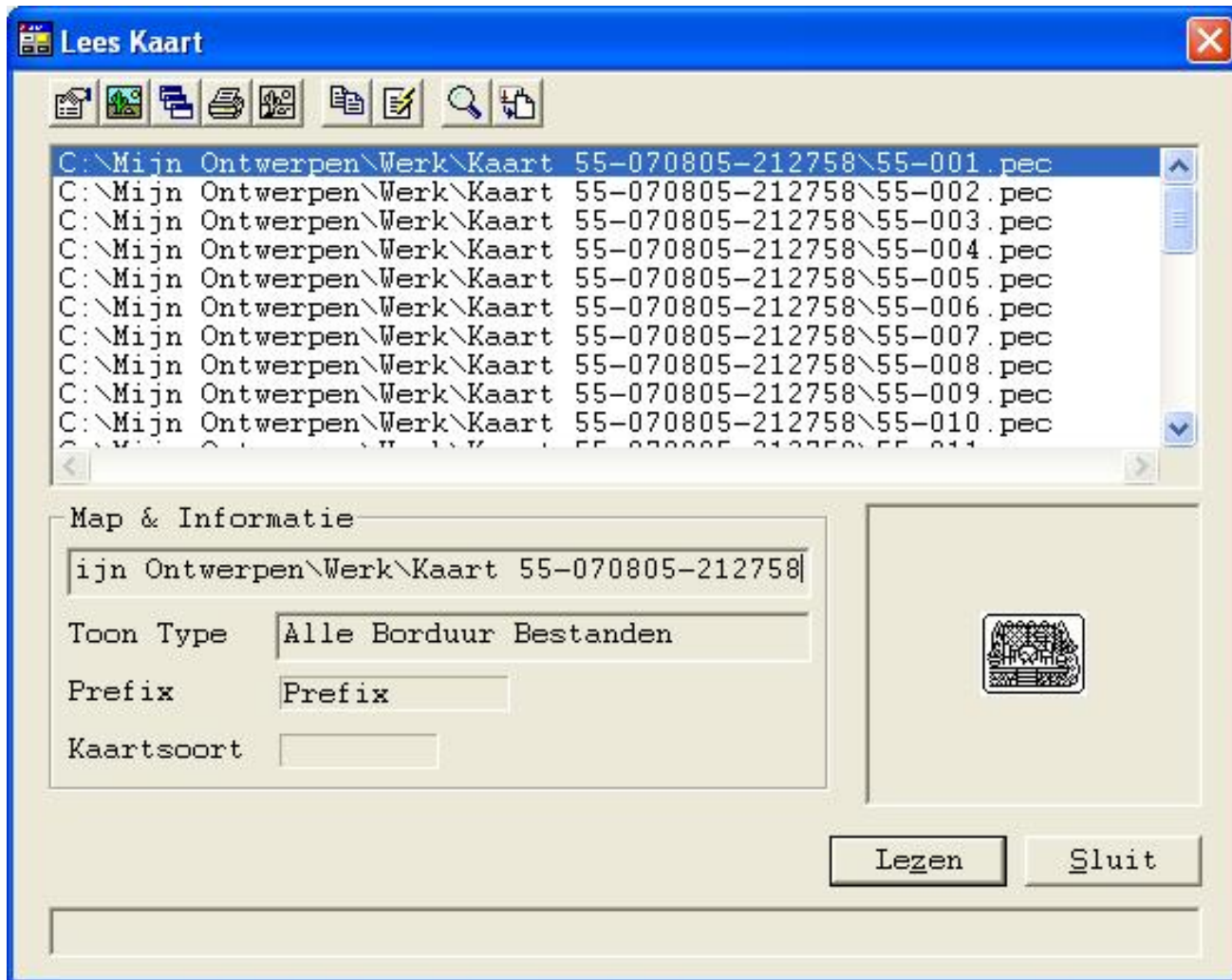


Druk op **Annuleer** als u toch niets uit wilt pakken of op **OK** om met het uitpakken te beginnen.

De uitpak software maakt een nieuwe map aan in de map, die u geselecteerd hebt, met dezelfde naam als de naam van het ZIP bestand gevolgd door een achtervoegsel. Het achtervoegsel is afgeleid uit de huidige tijd waardoor het vrijwel uitgesloten is dat er dubbele zullen ontstaan. Map structuren die in het ZIP bestand zijn opgenomen worden ook uitgepakt.

Er is een uitzondering op de regel dat een map gemaakt wordt in de map die u geselecteerd hebt: als de map die u uitgezocht hebt de "root" map van een verwijderbare schijf of de "root" map van een netwerk schijf is, wordt de folder niet aangemaakt. Dit komt van pas als u een Designer I ontwerp set wilt uitpakken naar een (virtuele) diskette, of de ingepakte inhoud van een USB stick.

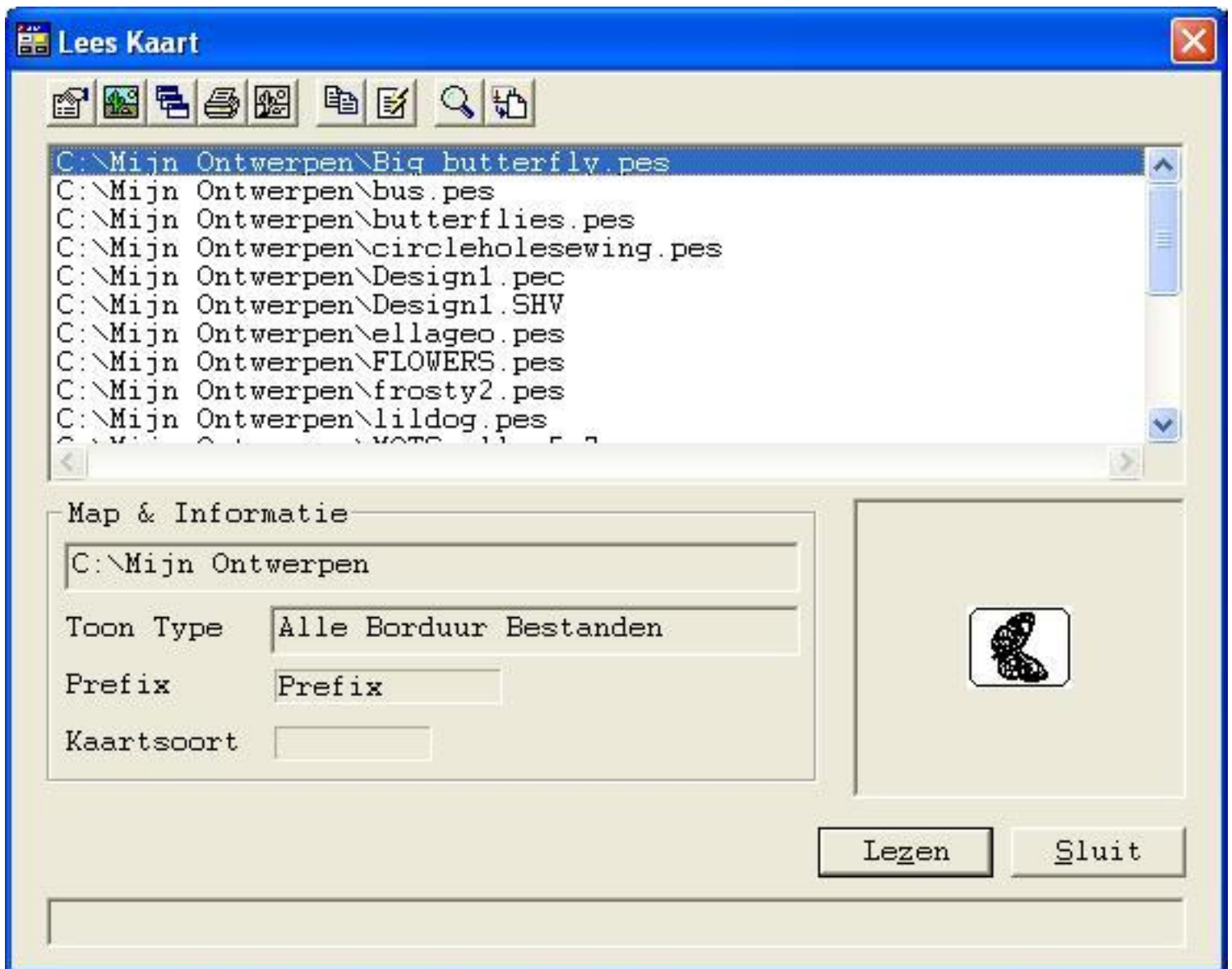
Als het uitpakken klaar is, wordt de Lees Kaart dialog getoond met Alle Borduur Bestanden geselecteerd en gepositioneerd op de map waar de bestanden uit het ZIP bestand zijn opgeslagen.



PES2Card

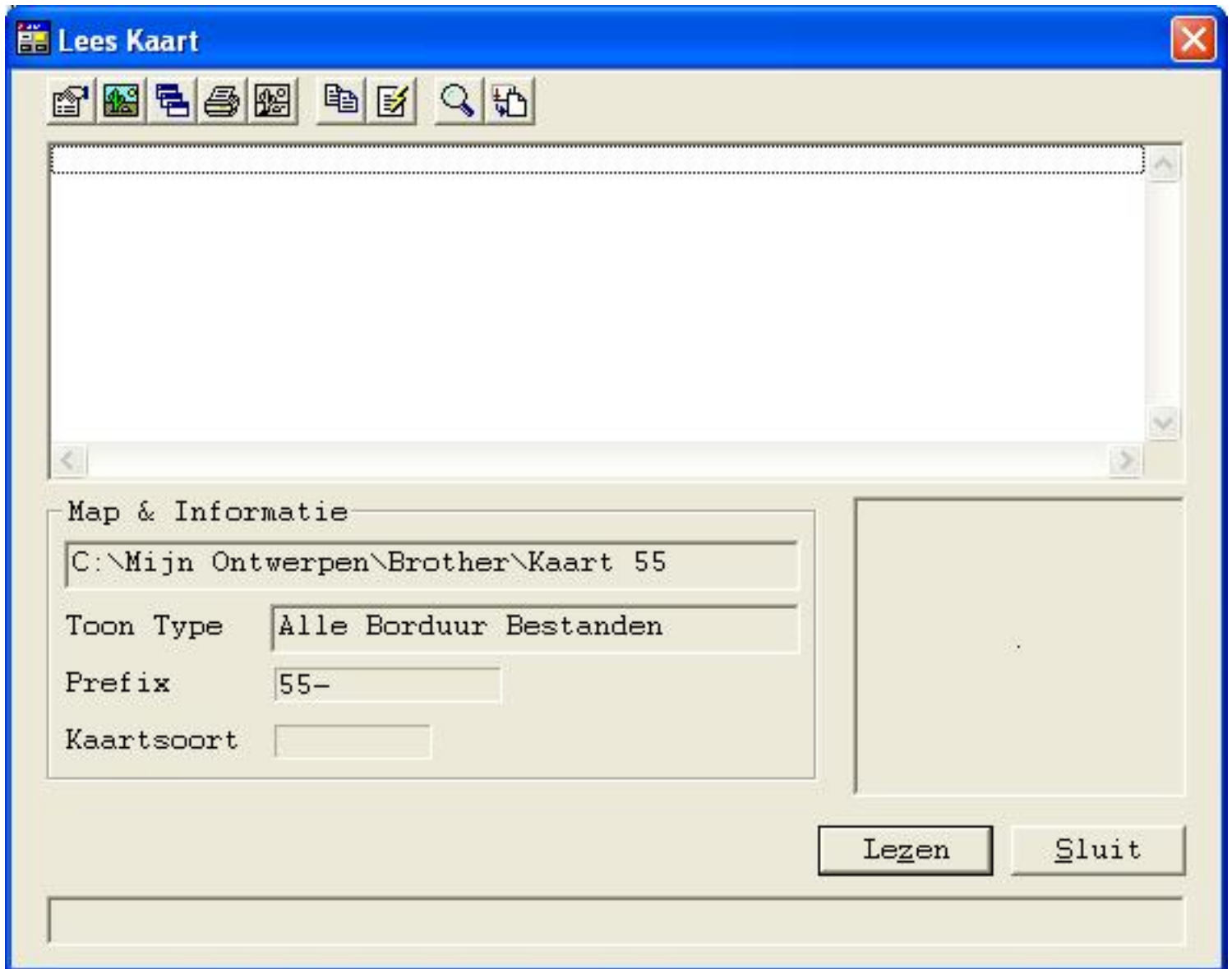
Lezen

Laten we aannemen dat u Brother kaart #55 wilt lezen. Nadat u PES2Card Utility heeft gestart, druk op **Lees Kaart** op het hoofdscherm, de Lees Kaart dialoog ziet er zo uit:



Zorg ervoor dat u de map en een voorvoegsel hebt geselecteerd om uw ontwerpen, die van de kaart gelezen worden, op te slaan. U kunt dit doen met de [Bladeren](#) function.

Nu ziet de Lees Kaart dialoog er zo uit:



Noot: een nieuwe map is aangemaakt en het te gebruiken voorvoegsel is "55-". De ontwerpen die gelezen worden van de kaart zullen worden genoemd: 55-001.pec, 55-002.pec etc.

De **Lees** knop start het proces om de kaart te lezen. U wordt bijna onmiddellijk gevraagd om de kaart te plaatsen door de [Controleer Kaart](#) dialoog zoals hier onder.



Als u de kaart nog niet geplaatst hebt, plaats de te lezen kaart en druk op **OK**. Als de kaart al geplaatst is, druk dan meteen op **OK**. Het lees proces start nu. U kunt zien dat de kaart wordt gelezen in de statusbalk. PES2Card Utility zal automatisch herkennen welke kaart er gelezen moet worden als u een PES2Card3 kaart module hebt.

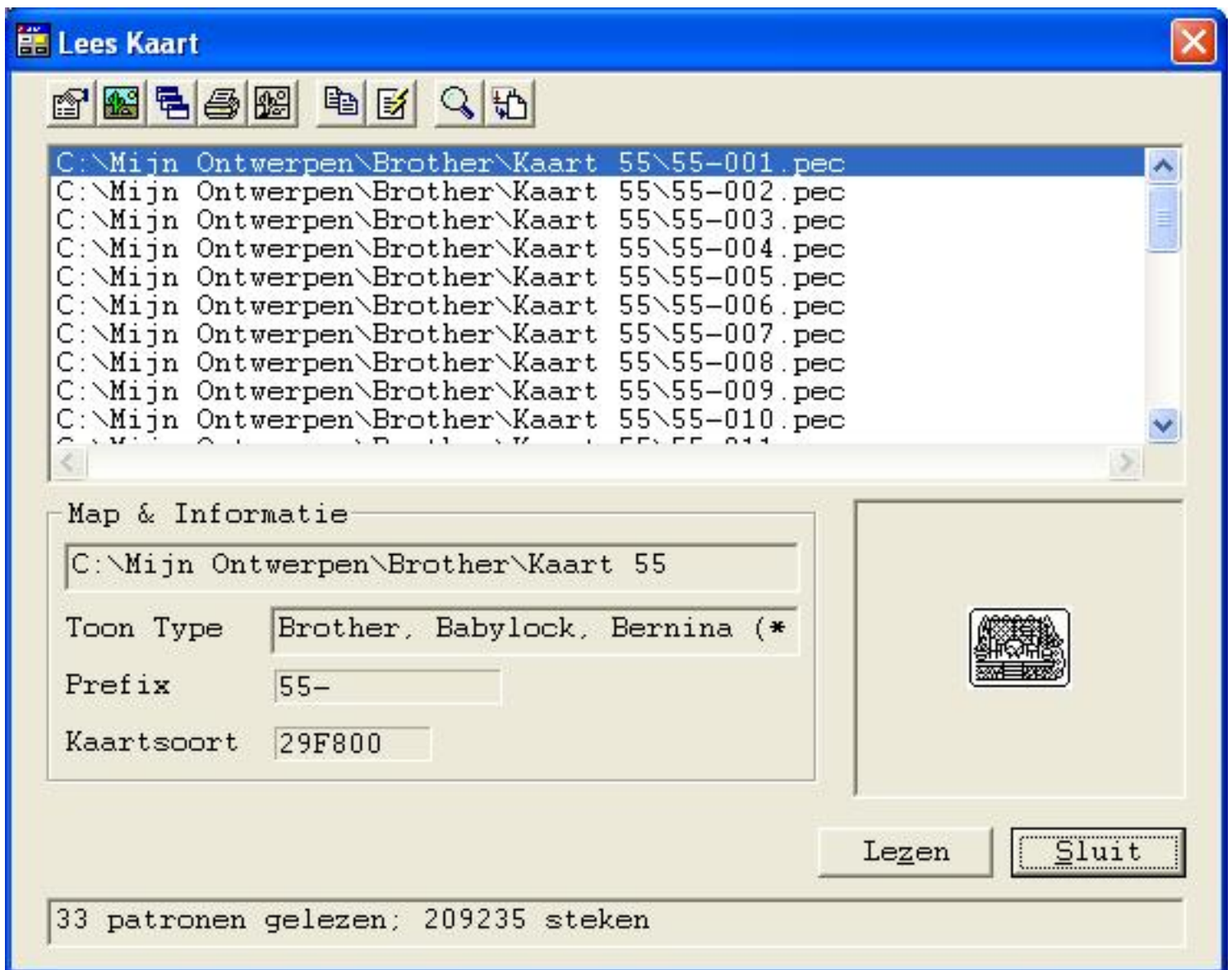
U ziet het bericht zoals hier onder wanneer u drukt op **Annuleer** in de Contreer Kaart dialoog.



De map, die u geselecteerd hebt voor PES2Card om uw ontwerpen in op te slaan, zou al ontwerpen kunnen bevatten. Als de gebruikte naam van het ontwerp hetzelfde is als van een ontwerp dat al in deze map staat, dan zult u de [Bevestiging](#) dialoog krijgen zoals hier onder.



Wanneer de kaart is gelezen, zal dit worden getoond op de statusbalk. Het aantal ontwerpen en het aantal steken zal worden gegeven.



PES2Card

Bestandsformaten

PES2Card Utility ondersteunt de volgende input bestandsformaten:

Extensie	Fabrikant	Aantekeningen
PES	Brother, Babylock, Bernina Deco	Ontwerp formaat
PEC	Brother, Babylock, Bernina Deco	Kaart formaat
PHB	Brother, Babylock	Machine steken formaat
PHC	Brother, Babylock	Machine steken formaat
PHD	Brother, Babylock	Machine steken formaat
HUS	Viking, Husqvarna	Steken formaat
HUC	Viking, Husqvarna	Kaart formaat (PES2Card Utility)
SHV	Viking, Husqvarna	Designer I steken formaat
DHV	Viking, Husqvarna	Designer I machine formaat
PHV	Viking, Husqvarna	Designer I hoofd menu
VIP	Viking, Husqvarna, Pfaff	Steken formaat
VP3	Viking, Husqvarna, Pfaff	Steken formaat
SEW	Janome, Elna, Kenmore, New Home	Steken formaat
JEF	Janome, Elna, Kenmore, New Home	Steken formaat
PTN	Janome	Steken formaat
PCS	Pfaff	Steken formaat
PCM	Pfaff	Steken formaat (Mac)
PCD	Pfaff	9MM steken formaat
PCQ	Pfaff	MAXI steken formaat
BAC	Bernina Artista	Kaart formaat (PES2Card Utility)
XXX	Compucon, Singer	Steken formaat

EMD	Singer, Elna	Steken formaat
THR	Thred	Ontwerp formaat
PSF	Pulse	Steken formaat
DST	Tajima	Steken formaat
DSB	Tajima	Steken formaat
DSZ	ZSK	Steken formaat
TAP	Happy	Steken formaat
EXP	Melco	Steken formaat
Uxx	Barudan	Steken formaat
DAT	Barudan	Steken formaat
FDR	Barudan	Steken formaat
FMC	Barudan	Steken formaat
TMP	Embird	Steken formaat

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Controleer Kaart

De Controleer Kaart functie wordt gebruikt door de [Lees Kaart](#) en [Schrijf Kaart](#) functies. Wanneer van toepassing, zal er een nieuwe dialoog worden getoond zoals de dialoog hier onder.



U krijgt deze dialoog om aan te geven dat u een borduur kaart in een van de kaart openingen moet plaatsen. Als u dat nog niet hebt gedaan, plaats de kaart en druk op **OK** om door te gaan **Annuleer** om het proces af te breken.

PES2Card3 gebruikers kunnen de volgende melding krijgen:



U krijgt deze melding wanneer de kaart die u geplaatst hebt niet klopt met het machine type dat u gekozen hebt van de machinelijst in de Schrijf Kaart dialoog.

Als u meer dan een kaart hebt geplaatst, krijgt u een melding zoals hier onder en het proces zal worden afgebroken na bevestiging van de melding.



Wanneer u op **OK** drukt zonder dat er een kaart in de kaartmodule zit of wanneer de kaart er niet goed inzit, krijgt u de "Geen kaart in de kaartmodule" melding.



Wanneer u drukt op **Annuleer**, zult u het "Geen kaart herkend" bericht krijgen.



PES2Card

Vervangen van bestand bevestigen

De vervangen van bestand bevestigen dialoog zal worden getoond wanneer het lees gedeelte van PES2Card Utility een bestand gaat schrijven dat dezelfde naam heeft als een reeds bestaand bestand.



De naam van het te vervangen bestand wordt getoond.

Knoppen

Ja vervangt het bestaande bestand.

Ja op alles vervangt alle bestaande bestanden zonder verdere vragen te stellen.

Nee vervangt het bestaande bestand niet en slaat het ontwerp over.

Annuleren breekt het proces dat de ontwerpen opslaat af.

PES2Card

Catalogus Aangemaakt

Na het maken van een Catalogus op de [Lees Kaart](#) of de [Schrijf Kaart](#) dialoog, zult u worden gevraagd wat u wilt doen met de Catalogus.



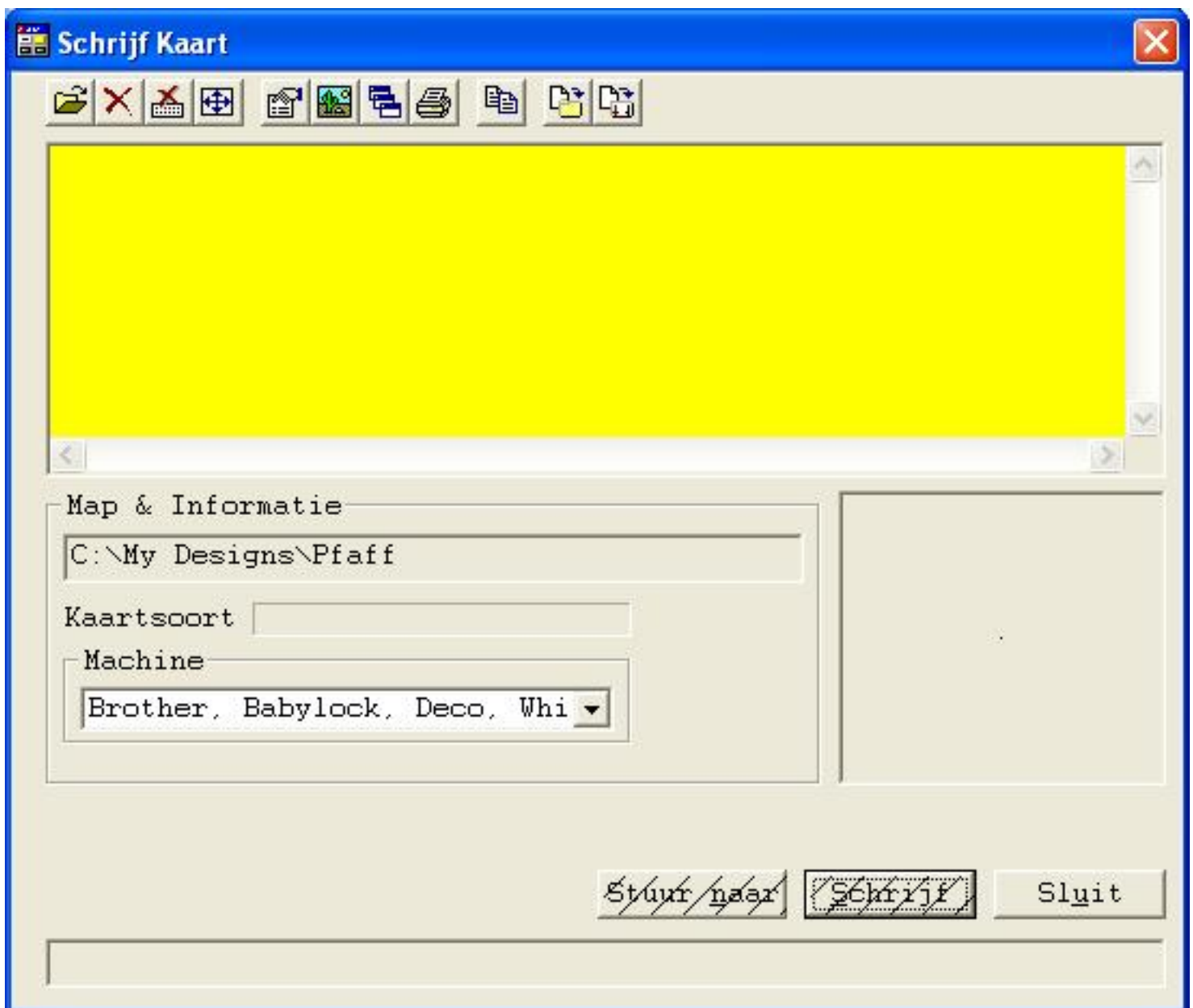
Wanneer "Toon Catalogus" is aangevinkt, zal de Catalogus worden getoond in een nieuw Browser window.

U kunt deze vraag in de toekomst vermijden door de "Nooit meer vragen" optie aan te vinken. De waarde van "Toon Catalogus" zal worden opgeslagen voor het gebruik van andere aangemaakte catalogussen. Wanneer u drukt op **OK**, worden de instellingen opgeslagen: wanneer u drukt op **Annuleer**, zullen de oorspronkelijke instellingen blijven bestaan.

PES2Card

Schrijf Kaart

U zult de Schrijf Kaart dialoog zoals hier onder zien nadat u heeft gedrukt op de **Schrijf Kaart** knop in de begin dialoog van [PES2Card](#).



De Schrijf Kaart dialoog bevat de volgende velden en knoppen:

Werkbalk bevat:

- [Toevoegen](#) om ontwerpen toe te voegen aan de bestandslijst
 - Verwijderen om het geselecteerde ontwerp te verwijderen uit de bestandslijst
 - [Verwijder Alles](#) om alle ontwerpen te verwijderen uit de bestandslijst
 - [Afmeting](#) om te bepalen hoeveel ruimte nodig is voor de ontwerpen in de bestandslijst
 - [Ontwerp Eigenschappen](#) om de eigenschappen te tonen van het geselecteerde ontwerp
 - [Plaatjes van Ontwerpen](#) om plaatjes weer te geven van alle geselecteerde ontwerpen.
 - [Catalogus](#) om een catalogus te maken van alle ontwerpen in de bestandslijst
 - [Ontwerp Afdrukken](#) om het geselecteerde ontwerp af te drukken
 - [Knippen](#) om de lijst met bestandsnamen naar het klembord te sturen
 - [Stuur naar](#) om ontwerpen te sturen naar verwisselbare media
 - [Schrijf](#) om ontwerpen te schrijven naar een kaart
- Bestanden** tabel de lijst met de geselecteerde ontwerpen
- Info** velden de huidige map, type kaart en het machine type
- [Stuur naar](#) om ontwerpen te sturen naar verwisselbare media
- [Schrijf](#) om ontwerpen naar een kaart te schrijven
- Sluit** om terug te gaan naar de begin dialoog
- Status** veld om informatie te laten zien tijdens het schrijven

Als u naar een kaart wilt schrijven, drukt u eerst op de [Toevoegen](#) knop op de werkbalk om de ontwerpen te selecteren die u naar de kaart wilt schrijven. De tweede stap is te drukken op een van de twee [Schrijf](#) knoppen om het eigenlijke schrijven te starten. U zult door dit proces worden begeleid. Beide [Schrijf](#) knoppen werken precies hetzelfde.

Als u ontwerpen naar verwisselbare media wilt sturen, drukt u eerst op de [Toevoegen](#) knop op de werkbalk om de ontwerpen te selecteren die u naar verwisselbare media wilt sturen. De tweede stap is te drukken op een van de twee [Stuur naar](#) knoppen om het eigenlijke schrijven te starten. U zult door dit proces worden begeleid. Beide [Stuur naar](#) knoppen werken precies hetzelfde.

PES2Card

Werkbalk Schrijven Deel 1

Hieronder is een plaatje van het eerste deel van de werkbalk op de Schrijf Kaart dialoog.



De functies die worden weergegeven door de individuele iconen, kunnen worden getoond door de cursor te verplaatsen tot boven een icoon. Een tekstuele tool tip zal te zien zijn.

De iconen hierboven hebben de volgende functies:

[Toevoegen](#) om een ontwerp toe te voegen aan de bestandslijst

Verwijderen om het geselecteerde ontwerp te verwijderen uit de bestandslijst

[Verwijder Alles](#) om alle ontwerpen uit de bestandslijst te verwijderen

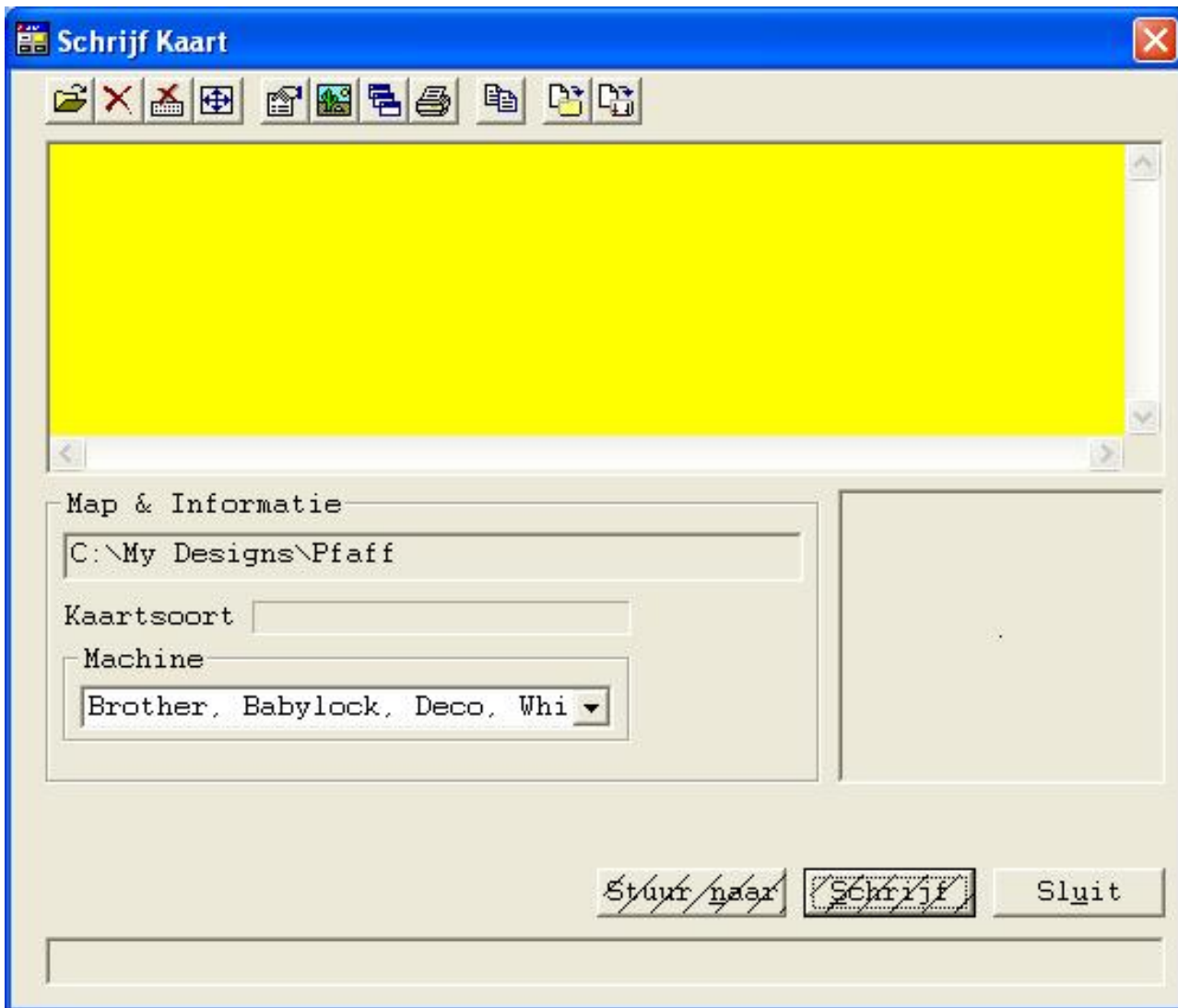
[Afmeting](#) om te bepalen hoeveel ruimte er nodig is voor de ontwerpen in de bestandslijst

PES2Card

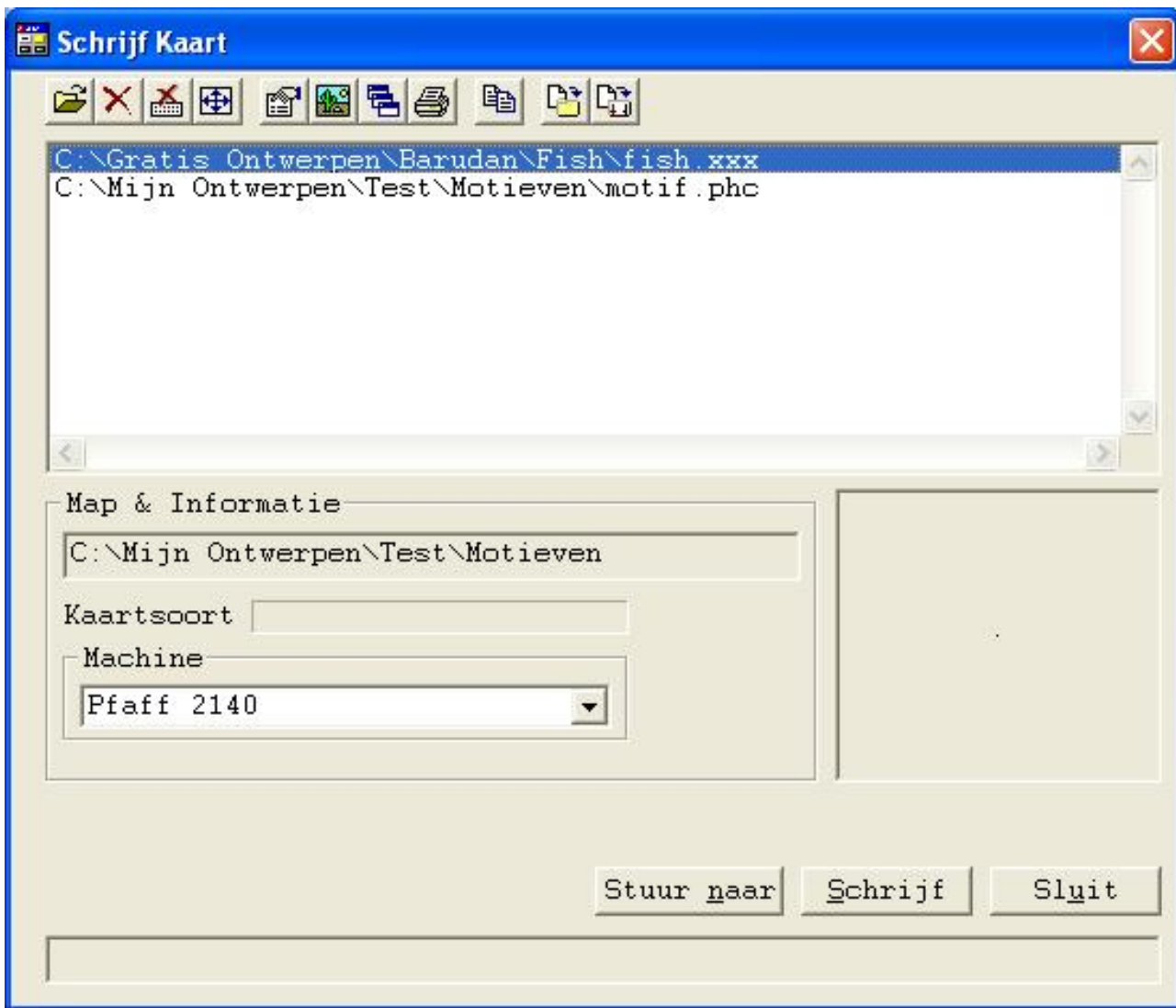
Toevoegen

De Toevoegen functie laat u ontwerpen toevoegen aan de lijst van ontwerpen die geschreven moeten worden naar een kaart of naar een verwisselbaar medium.

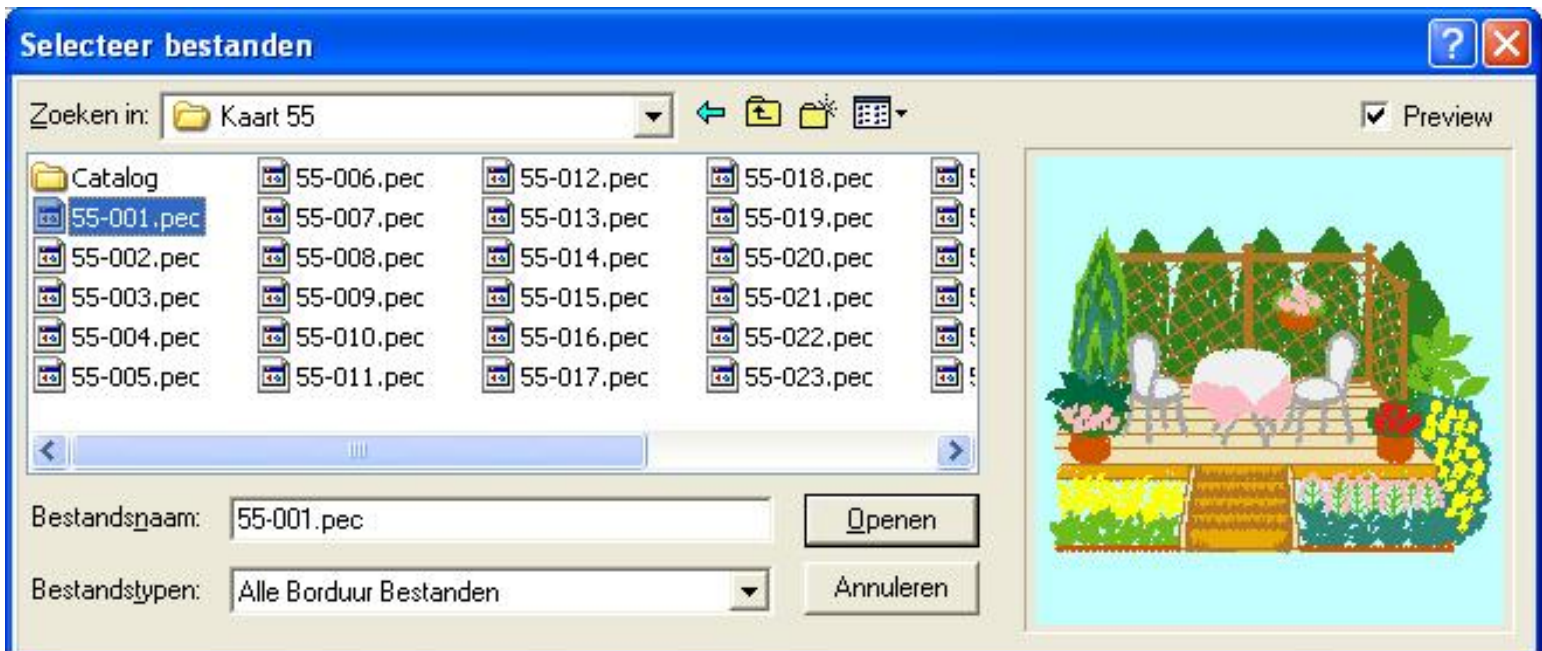
Na het drukken op de **Schrijf Kaart** knop op de begin dialoog, ziet u de Schrijf Kaart dialoog zoals hier onder:



Na het selecteren van een aantal ontwerpen, zal de Schrijf Kaart dialoog er uit zien als:



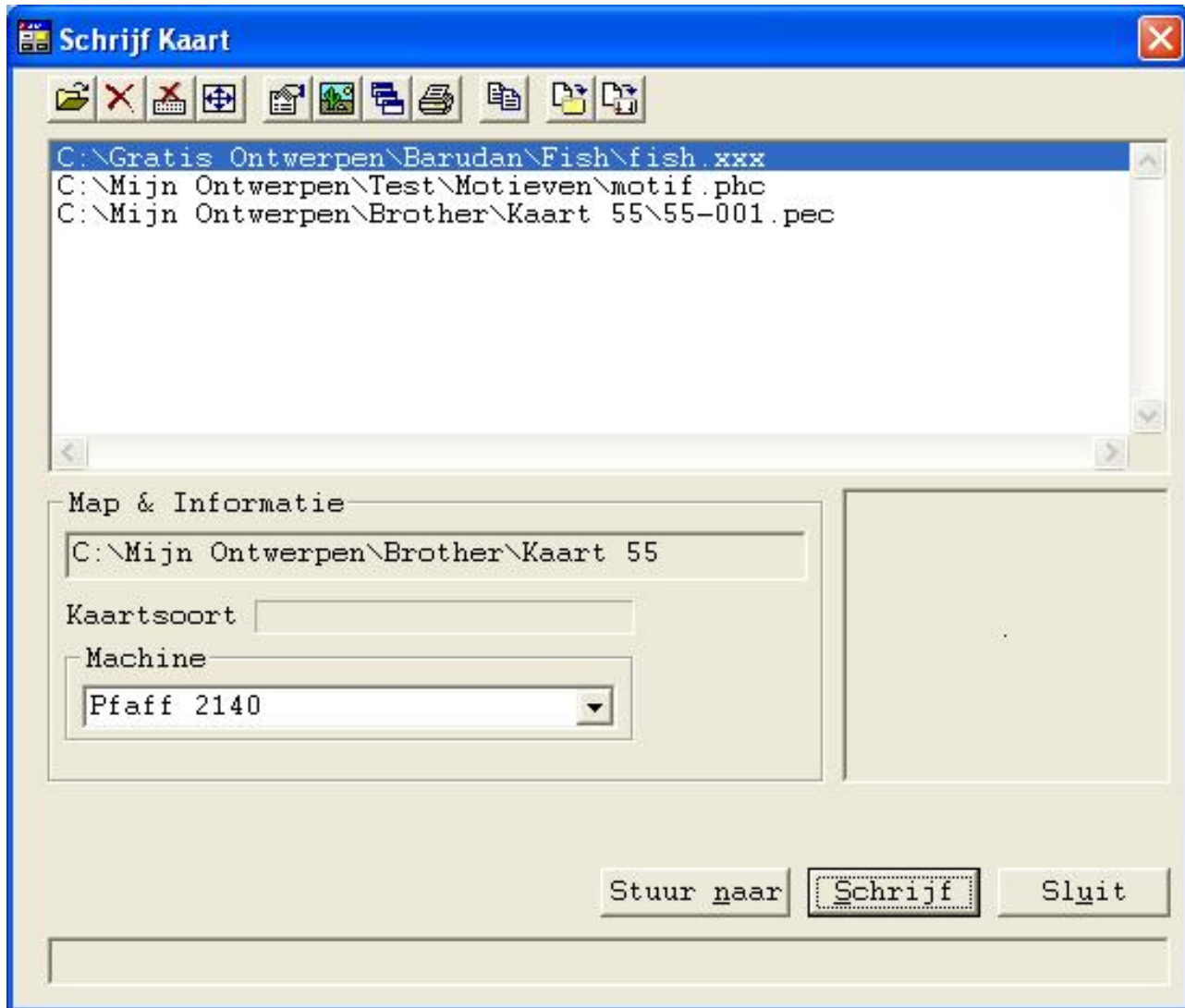
Als u de Toevoegen functie selecteert, krijgt u een nieuwe dialog te zien zoals de dialog hier onder.



Op de dialog hier boven zijn een map en een ontwerp in die map al geselecteerd. Druk op de **Open** knop en het ontwerp zal aan de bestandslijst worden toegevoegd.

U kunt aanvullende informatie vinden over selecteren van ontwerpen in het onderwerp [Selecteer bestanden](#).

Na het drukken op de **Open** knop, zal uw Schrijf Kaart dialoog er zo uitzien:

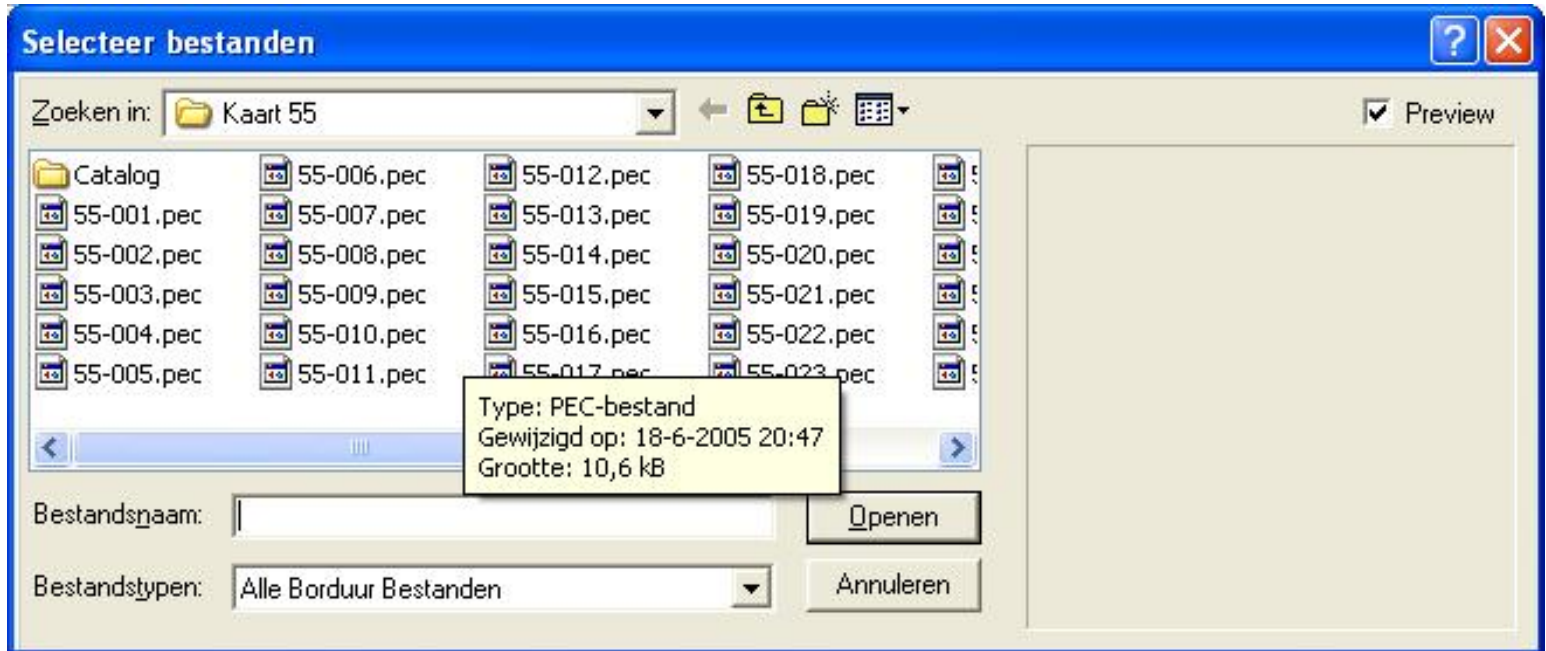


en u bent klaar om te drukken op de **Stuur naar** of **Schrijf** knop of om meer ontwerpen toe te voegen.

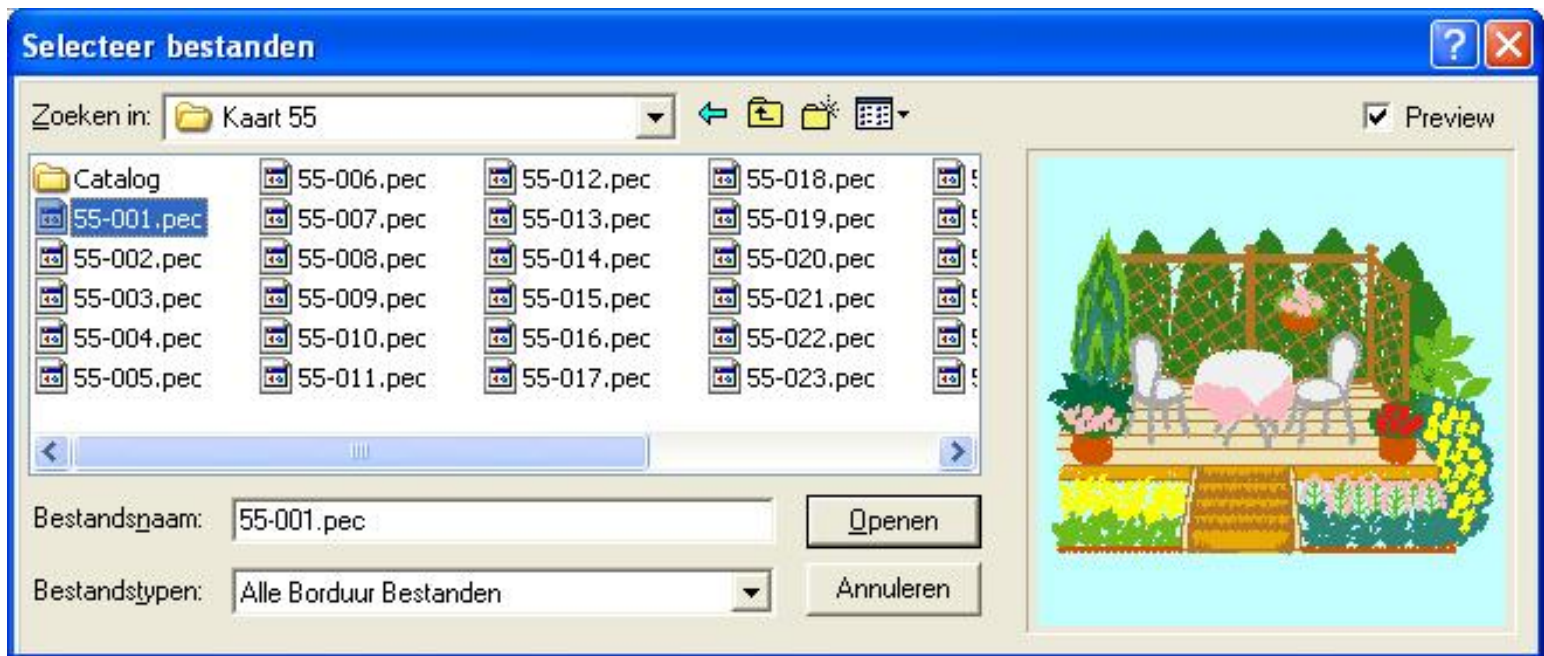
PES2Card

Selecteer bestanden

Als u op de **Toevoegen** knop drukt in de Schrijf Kaart dialoog, zult u de Selecteer bestanden dialoog hier onder zien.



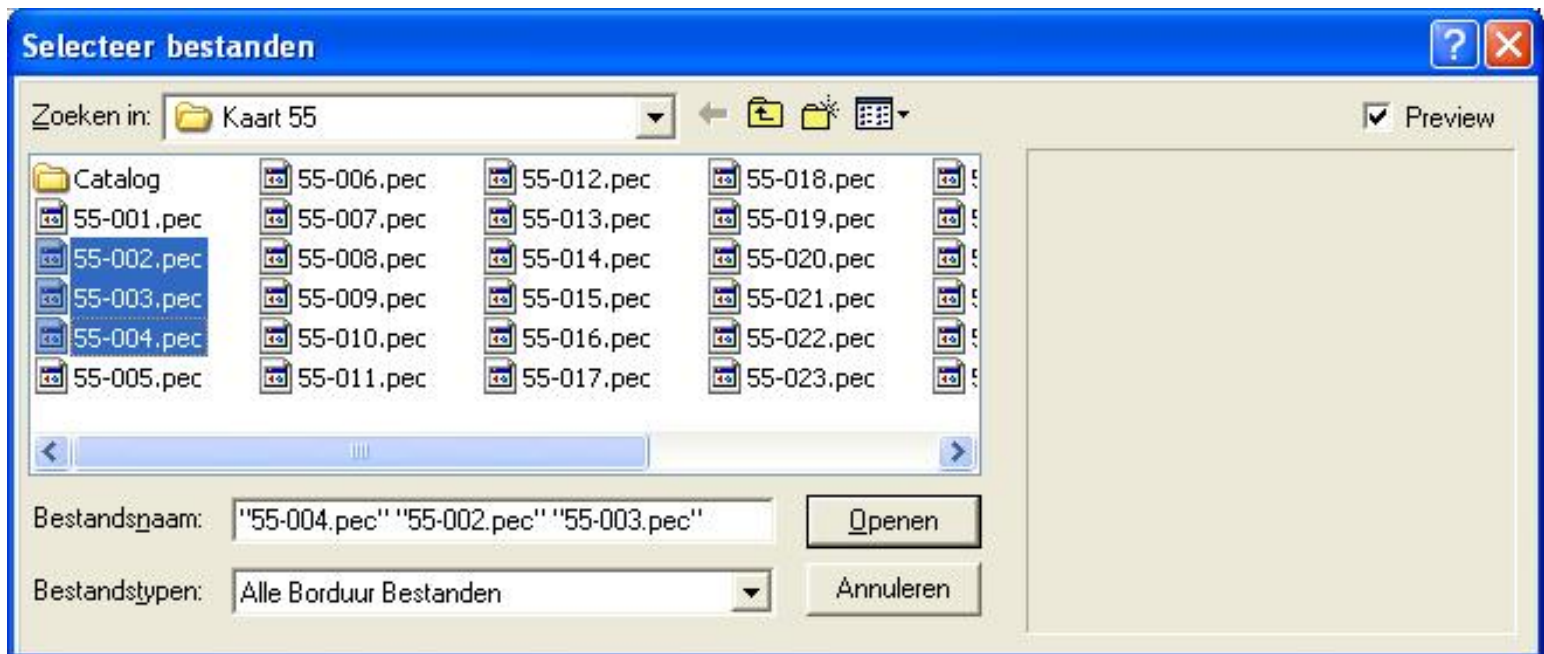
Op de Selecteer bestanden dialoog kunt u de ontwerp(en) kiezen die u aan uw bestandslijst wilt toevoegen. U selecteert een ontwerp door met de linker muisknop op de naam van het ontwerp te klikken. Als u er precies een heeft geselecteerd, zal een plaatje van het ontwerp worden getoond.



U kunt ook meerdere ontwerpen selecteren in de Selecteer bestanden dialoog. U kunt een serie ontwerpen selecteren of een aantal individuele ontwerpen.

Selecteer een serie ontwerpen

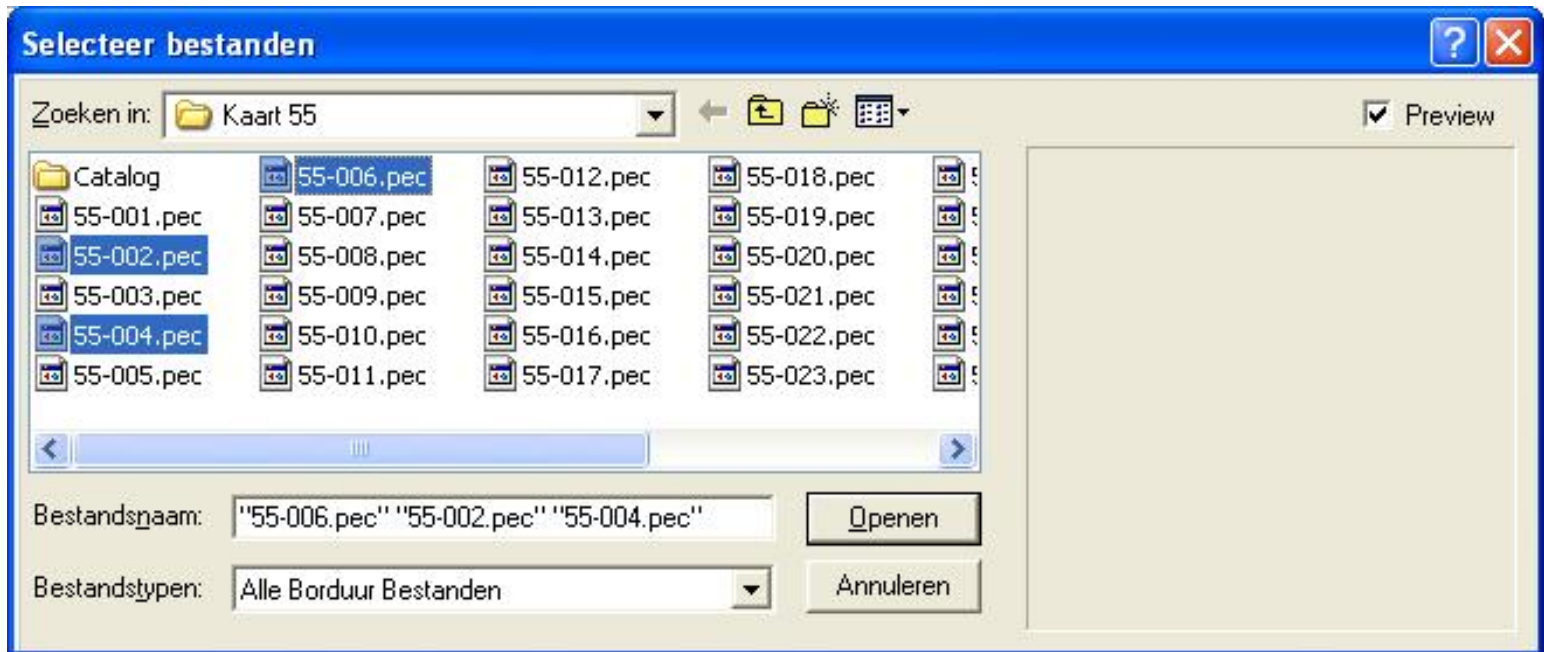
Selecteer het eerste ontwerp van de serie ontwerpen die u wilt selecteren. Houd de Shift knop ingedrukt en selecteer het laatste ontwerp van de serie dat u wilt selecteren. Laat de Shift knop los. Alle ontwerpen tussen het eerste en laatste ontwerp zullen een blauwe kleur krijgen en de namen komen allemaal in het Bestand naam veld. Merk op dat de lijst in tegenovergestelde volgorde is. Het laatste geselecteerde ontwerp is het eerste ontwerp in de lijst in het Bestand naam veld.



In het bovenstaande voorbeeld kunt u de lijst "55-004.pec" "55-003.pec" "55-002.pec" veranderen in "55-002.pec" "55-003.pec" "55-004.pec" door eerst 55-004.pec te selecteren, houd de Shift knop ingedrukt en selecteer 55-002.pec, laat de Shift knop los.

Selecteer een aantal individuele ontwerpen

Selecteer het eerste ontwerp; zoek in dezelfde map het volgende ontwerp door de pijltoetsen te gebruiken of de schuifbalk; houd de Ctrl knop ingedrukt, selecteer het volgende ontwerp, laat de Ctrl knop los. Dit proces kan worden herhaald.



Wanneer u meerdere ontwerpen selecteert, zal het laatst geselecteerde ontwerp het eerste zijn in de lijst in het Bestand naam veld. Dit is hetzelfde als bij het selecteren van een serie ontwerpen.

Bladeren door ontwerpen

U kunt door ontwerpen bladeren door een ontwerp te selecteren. Klik met uw linkse muisknop op de naam van het ontwerp. De naam van het ontwerp wordt blauw om te laten zien dat het ontwerp is geselecteerd en de preview zal een plaatje van het ontwerp laten zien.



U kunt door de ontwerpen bladeren door een nieuw ontwerp te selecteren door de muis te gebruiken of met de pijl toetsen: naar boven, naar beneden, naar links, naar rechts. Wanneer u de pijltoetsen gebruikt, zal de schuifbalk

automatisch meeschuiven als u de linker of rechter kant bereikt en er nog meer ontwerpen zijn.

Merk op dat de naam van het geselecteerde ontwerp wordt getoond in het Bestand naam veld en dat dit veld verandert als u een ander ontwerp selecteert.

Bladeren door mappen

U kunt door mappen bladeren door gebruik te maken van de controls naast de tekst "Zoeken in:"



Dit zijn standaard Windows controls. Hoe ze eruit zien, kan variëren voor elke versie van Windows. De functionaliteit is hetzelfde.

De controls in bovenstaand plaatje betekenen respectievelijk:

- de huidige locatie
- ga naar te laatst bekeken map
- een niveau omhoog
- Maak map
- Beeld menu, waar u kunt instellen hoe u de bestandslijst wilt zien

Noot: rechts klikken op een ontwerp is hetzelfde als rechts klikken op een bestand in Windows Verkenner.

PES2Card

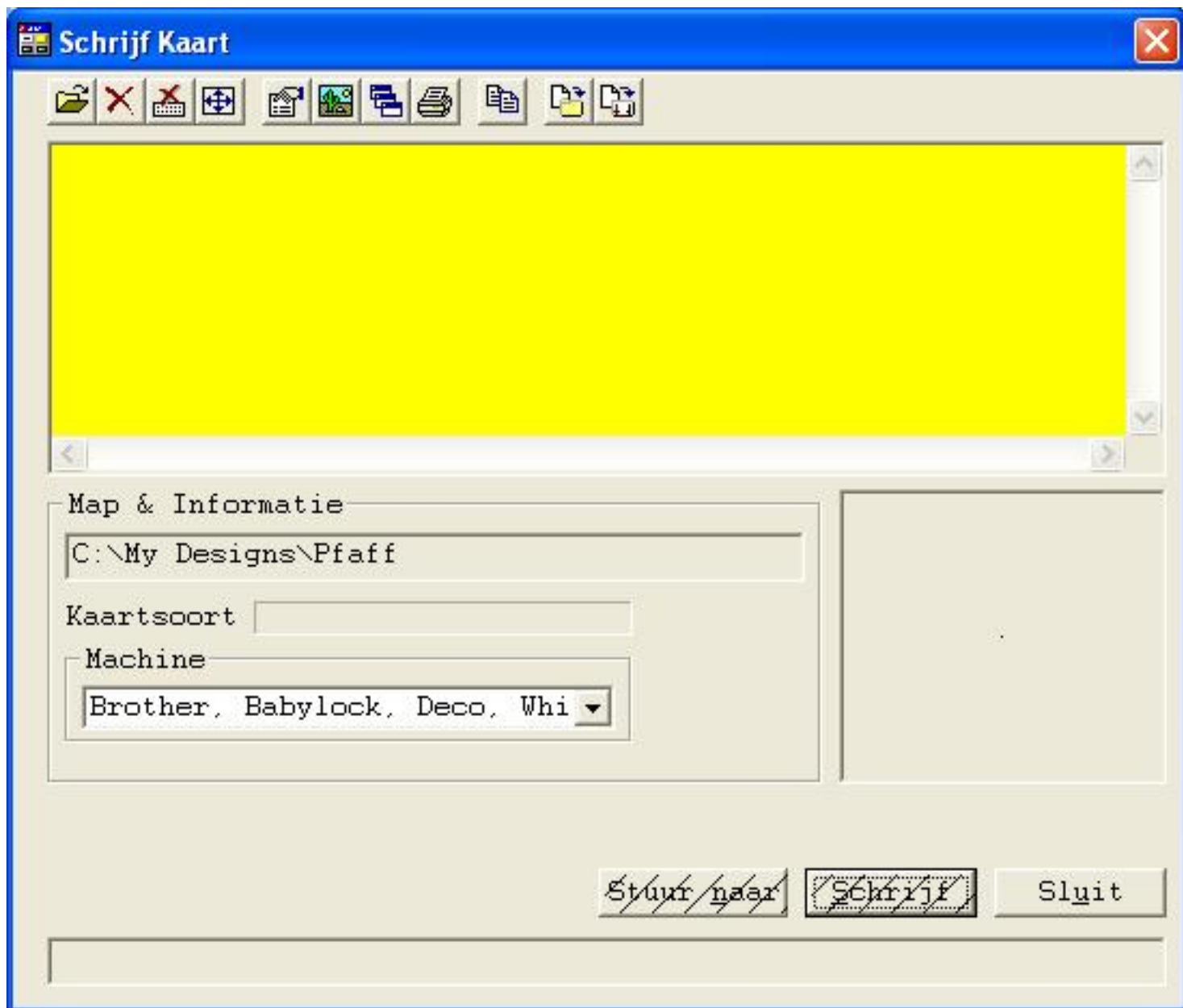
Verwijder Alles

De Verwijder Alles functie laat u alle ontwerpen uit de bestandenlijst verwijderen.

Voor het geval dat u op de verkeerde knop gedrukt hebt, wordt er aan u gevraagd om te bevestigen dat u echt alle ontwerpen uit de bestandenlijst wilt verwijderen.



Door op **OK** te drukken zullen alle ontwerpen uit de bestandenlijst verwijderd worden en zult u zien:



Wanneer u op **Annuleer** drukt, zal er niets gebeuren en uw ontwerpenlijst zal intact blijven.

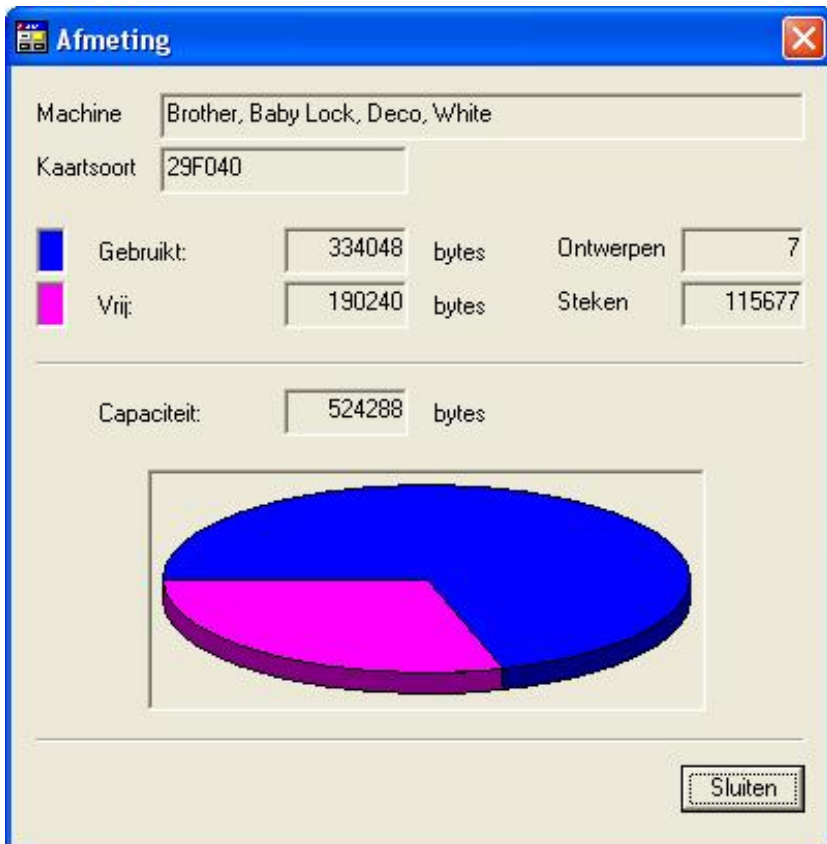
PES2Card

Afmeting

De Afmeting functie stelt u in staat uit te vinden of de ontwerpen die u naar een kaart wilt schrijven ook werkelijk op de kaart zullen passen zonder daadwerkelijk de ontwerpen te schrijven. Als u de Afmeting functie wilt gebruiken moet u de te schrijven kaart in de kaartmodule plaatsen. U zult worden gevraagd om dit te doen door de [Controleer Kaart](#) functie.



Wanneer u de goede kaart in de kaartmodule heeft geplaatst, zult u een dialoog krijgen zoals hier onder.



Met behulp van de waarde van "data die wordt geschreven" kunt u bepalen uit de tabel of de ontwerpen zullen passen. De dialoog hierboven toont het aantal ontwerpen en het aantal steken dat geschreven moet worden. U ziet ook de hoeveelheid gebruikte ruimte en de hoeveelheid vrije ruimte op de kaart. De taartpunt geeft een graphische weergave van gebruikte en vrije ruimte.

De capaciteit is afgeleid van de kaart soort. De tabel hieronder geeft het maximum aantal bytes dat op een bepaalde kaart past.

Kaart grootte	Max data
128K	131072
256K	262144
512K	524288
1M	1048576
2M	2097152

Als de ontwerpen niet op de kaart passen, zal een bericht zoals hier onder worden getoond.



Ontwerpen dragen bij aan de benodigde opslagcapaciteit van boven naar beneden in de bestandslijst op de Schrijf Kaart dialoog.

PES2Card

Werkbalk Schrijven Deel 2

Hieronder is een plaatje van het tweede deel van de werkbalk op de Schrijf Kaart dialog.



De functies die worden weergegeven door de individuele iconen, kunnen worden getoond door de cursor te verplaatsen tot boven een icoon. Een tekstuele tool tip zal te zien zijn.

De iconen hierboven hebben de volgende functies:

[Ontwerp Eigenschappen](#) om de eigenschappen te laten zien van het geselecteerde ontwerp

[Plaatjes van Ontwerpen](#) Om plaatjes te laten zien van de ontwerpen in de bestandslijst

[Catalogus](#) om een catalogus te maken van de ontwerpen in de bestandslijst

[Ontwerp Afdrukken](#) om het geselecteerde onderwerp af te drukken

[Knippen](#) om een lijst van bestandsnamen van de ontwerpen naar het Klembord te sturen

Knippen

Met Knippen kunt u de lijst van bestandsnamen kopiëren naar het klembord. Van daar uit kunt u deze lijst plakken in uw favoriete tekstverwerker. Deze functie komt van pas als u documentatie wilt maken met bij voorbeeld Microsoft Word.

PES2Card

Catalogus

Met de Catalogus functie kunt u een catalogus maken van de ontwerpen in de bestandslijst van de Schrijf Kaart dialoog. De Catalogus functie van de Lees Kaart dialoog is niet hetzelfde als de Catalogus functie van de Schrijf Kaart dialoog.

De Catalogus functie van de Schrijf Kaart dialoog heeft twee functies:

1. Maak een map om de ontwerp collectie in de bestandslijst op te slaan en kopieer het ontwerpen naar die map
2. Maak een Catalogus in deze map zoals u heeft gedaan in de Lees Kaart dialoog

Nadat u heeft gedrukt op de **Catalogus** knop, wordt u gevraagd om een map te selecteren waar u de map wilt opslaan, die de de ontwerpen in de bestandslijst moet gaan bevatten. Dit moet een bestaande map zijn.



Met de dialoog zoals hier boven kunt u bladeren door alle mappen op uw computer. Gebruik de schuifbalk om door alle mappen te bladeren. U kunt links klikken op het plus teken naast een item om de inhoud te laten zien van een item. Wanneer er geen plus teken is naast het item, bevat het item geen mappen. De OK knop is grijs wanneer het geselecteerde item geen map is en wordt zwart wanneer het geselecteerde item een map is. Druk op **OK** om door te gaan of druk op **Annuleer** om de Catalogus functie te verlaten.

Na het selecteren van een map waar u uw nieuwe map in wilt bewaren moet u de naam geven van de nieuwe map. Druk op **OK** om door te gaan of **Annuleer** om de Catalogus functie te verlaten.



Van hier af is het proces om een Catalogus te maken hetzelfde als de [Catalogus](#) functie op het Lees Kaart dialoog.

De ontwerpen in de bestandslijst zullen worden gekopieerd naar een nieuwe map die u heeft opgegeven en een map genaamd Catalog zal worden aangemaakt in deze nieuwe map.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Werkbalk Schrijven Deel 3

Hieronder is een plaatje van het derde deel van de werkbalk op de Schrijf Kaart dialog.



De functies die worden weergegeven door de individuele iconen, kunnen worden getoond door de cursor te verplaatsen tot boven een icoon. Een tekstuele tool tip zal te zien zijn.

De iconen hierboven hebben de volgende functies:

[Stuur naar](#) om ontwerpen te sturen naar verwisselbare media

[Schrijven](#) om ontwerpen te schrijven naar een kaart

PES2Card

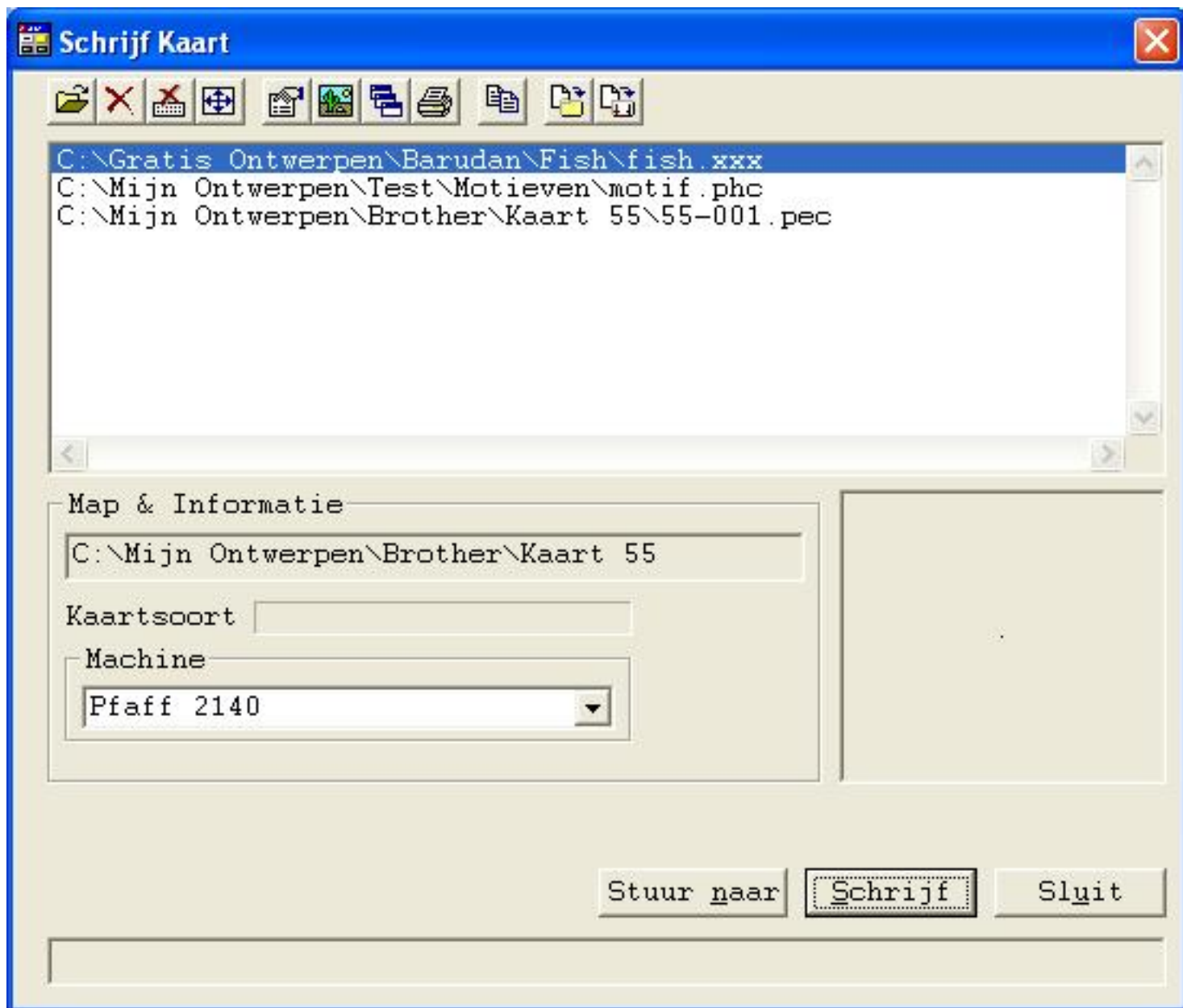
Stuur naar

Met de Stuur naar functie kunt u ontwerpen schrijven naar standaard (verwisselbare) media door middel van van standaard lezer/schrijvers die aan uw PC gekoppeld zijn.

Toen de eerste machines met een diskette station kwamen, was het verwisselbare medium diskette. Later werden andere verwisselbare media toegevoegd zoals PCMCIA ATA kaarten, compact flash kaarten, smartmedia kaarten en momenteel USB connectiviteit en USB sticks. PES2Card Utility ondersteunt deze allemaal door gebruik te maken van een standaard lezer/schrijver die aan uw PC gekoppeld is.

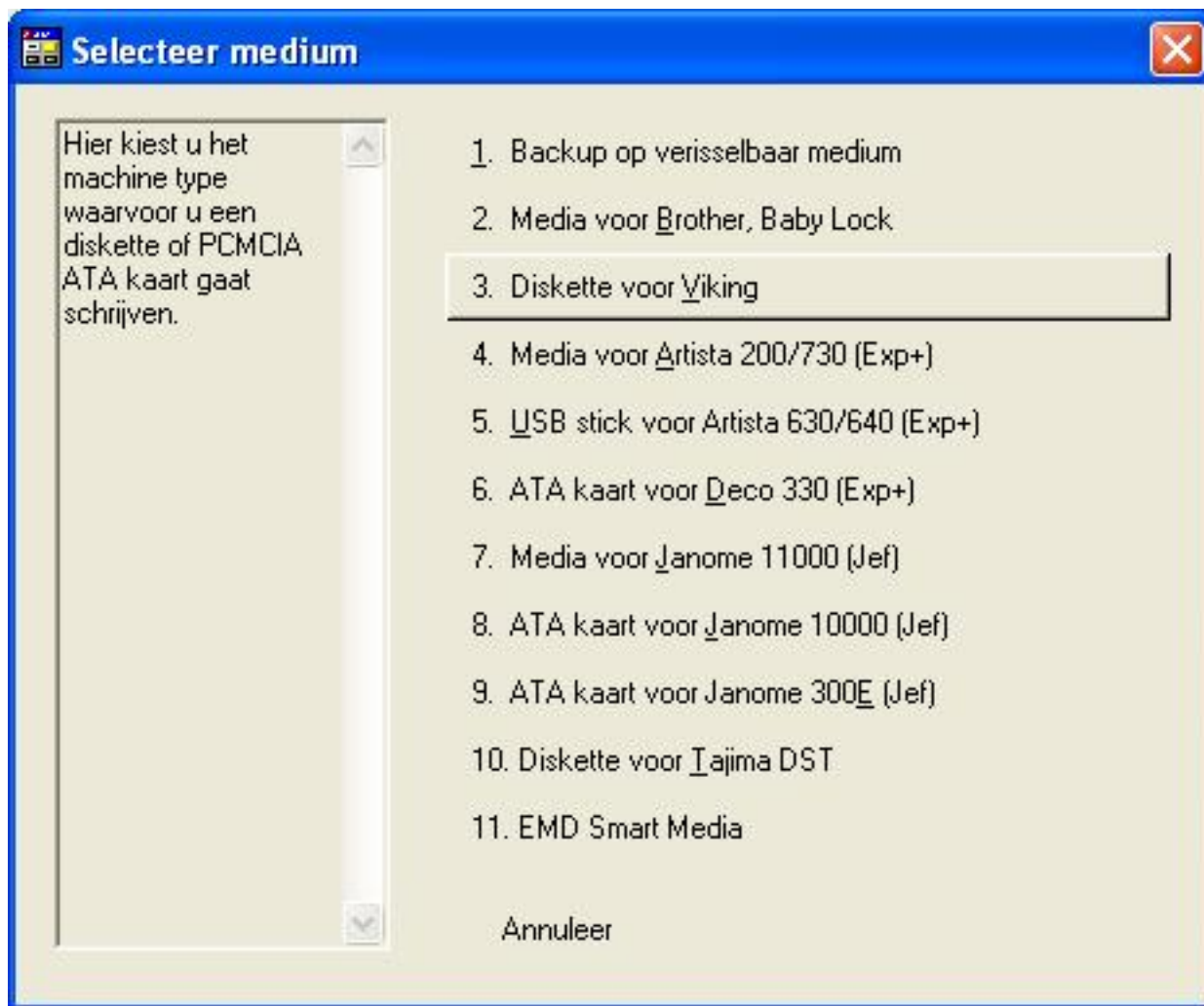
Kijk naar [Fabrikanten & Media](#) voor een lijst van fabrikanten en machines die verwisselbare media accepteren.

Het eerste wat u moet doen als u ontwerpen naar een verwisselbaar medium wilt schrijven is het selecteren van de ontwerpen die u wilt schrijven. U kunt dat doen met de [Toevoegen](#) functie. Na het toevoegen van de ontwerpen die u wilt schrijven, ziet de Schrijf Kaart dialoog er ongeveer zo uit:



Na het selecteren van de ontwerpen drukt u of op de **Stuur naar** knop op de balk van de Schrijf Kaart dialoog of u drukt op de **Stuur naar** knop onderaan de Schrijf Kaart dialoog. Beide knoppen hebben dezelfde functionaliteit.

De volgende stap is [het medium selecteren](#) dat u wilt schrijven.

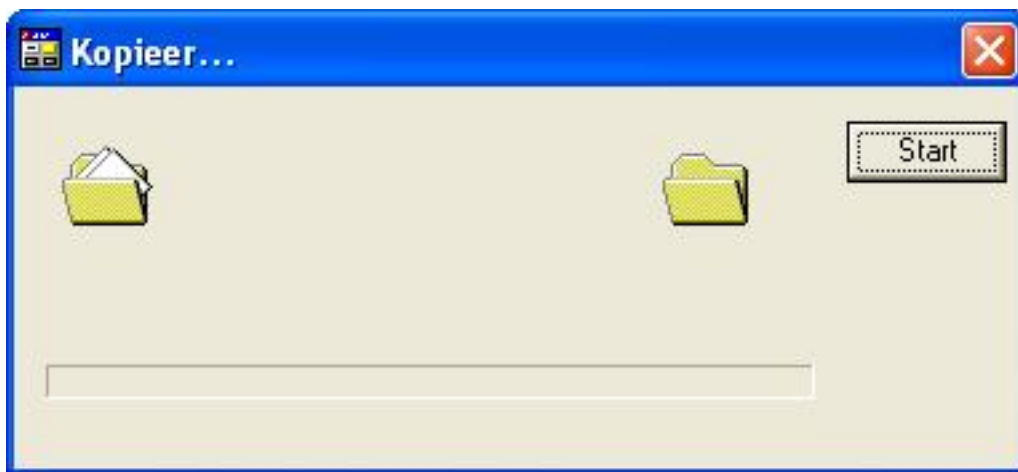


Klik links op een van de keuzes om te selecteren of druk op **Annuleer** om de Stuur naar functie te sluiten.

Na het selecteren van het medium, moet u de drive letter van het [station selecteren](#) waarin het verwisselbare medium is geplaatst. Het station dat geconfigureerd is in [PES2Card Instellingen - Hardware](#) zal voor-geselecteerd worden. U kunt de drive letter op dit punt veranderen en druk op **OK** of druk op **Annuleer** om de Stuur naar functie te sluiten.



Nadat u het station geselecteerd hebt, zult u de [Kopieer...](#) dialoog zien.

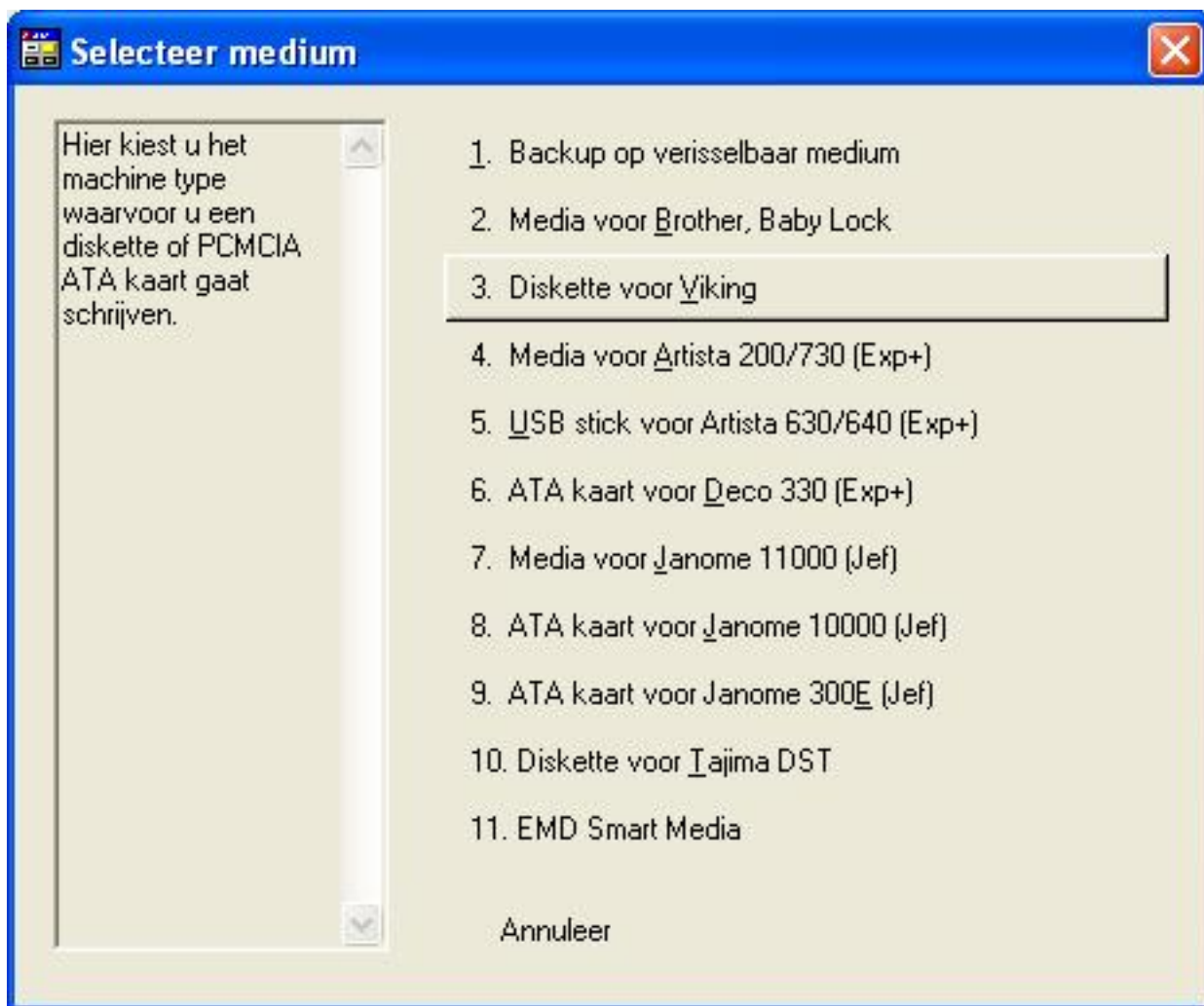


Druk op **Start** op de Kopieer... dialoog en het schrijf proces start. De voortgangsbalk op de Kopieer... dialoog houdt u op de hoogte over de voortgang. Als de ontwerpen zijn geschreven naar het station, verdwijnt de Kopieer... dialoog en keert u terug naar de Schrijf Kaart dialoog.

PES2Card

Selecteer Medium

De Selecteer Medium dialoog biedt u functies die direct naar aan uw PC gekoppelde media schrijven.



Backup

Deze functie kopieert de ontwerpen in de bestandslijst rechtstreeks naar het verwisselbare medium. Deze functie is geïmplementeerd voor gebruikers van PES2Card die PES2Card software gebruiken om door ontwerpen te bladeren, de ontwerpen, die zij leuk vinden, te selecteren en de ontwerpen te kopiëren in hun originele formaat naar het verwisselbare medium. Zo kunnen gebruikers ontwerpen selecteren van diverse plaatsen en deze in een

klap naar het verwisselbare medium kopiëren.

Brother, Babylock

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als PES bestanden naar het verwisselbare medium. PES2Card software zal automatisch converteren en zal een zo laag als mogelijk PES formaat gebruiken. Bijvoorbeeld: als u een ontwerp heeft dat op zijn minst de 160*260 ring nodig heeft, zal het PES formaat 4.0 zijn daar dit het eerste formaat is dat de 160*260 ring ondersteunt.

Omdat PES2Card kan schrijven naar elk verwisselbaar medium, kunt u schrijven naar floppy (Utl200x, Galaxie 3x00, Ellageo), USB stick (Innovis4000, Ellegante, BMP6, PR600II), compact flash (PR600, EMP6) of de directe connectie naar de machine (PR600, PR600II, EMP6, BMP6, Innovis4000, Ellegante).

Viking

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als SHV bestanden naar een verwisselbaar medium geschikt voor gebruik in de Designer I. De Designer I heeft ook een aantal extra bestanden nodig op de floppy. PES2Card software zal deze bestanden ook schrijven. U kunt schrijven naar ieder verwisselbaar medium, maar bedenk dat de Designer I alleen floppies accepteert. Met Verkenner kunt u de verzameling bestanden aangemaakt door PES2Card naar een floppy kopiëren in het geval dat u de bestanden naar een medium anders dan floppy schreef. Let erop dat u de folder structuur intact MOET laten omdat de Designer I de folder structuur nodig heeft.

Deze functie ondersteunt eveneens de virtuele diskettes op de USB stick voor de USB versie van de Designer I.

Artista 200/730

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als EXP+ bestanden naar het verwisselbare medium. Verwisselbare media geaccepteerd door de Artista 200/730 zijn de Bernina Artista 200 Personal Design Card (PDC) of een compatibele ATA kaart en een USB stick. Een alternatief hier is om de oudere Bernina Artista Personal Design Card te gebruiken, die u met de PES2Card3 kaartmodule kunt schrijven. PES2Card software schrijft namelijk ook kleurinformatie op de oudere PDC. Ook zijn er alternatieve bronnen voor de oudere PDC.

U kunt ook ontwerpen op een USB stick schrijven voor de Artista 730.

Artista 630/640

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als EXP+ bestanden naar het verwisselbare medium. Het verwisselbare medium geaccepteerd door de Artista 630/640 is een USB stick.

Bernina Deco 330, 340

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als EXP+ bestanden naar het verwisselbare medium. Het enige verwisselbare medium geaccepteerd door de Bernina Deco 330 is de Bernina Artista 200 Personal Design Card (PDC) of een compatibel ATA

kaart. Een alternatief hier is om de oudere Bernina Artista Personal Design Card te gebruiken die u met de PES2Card3 kaartmodule kunt schrijven. PES2Card software schrijft namelijk ook kleurinformatie op de oudere PDC. Ook zijn er alternatieve bronnen voor de oudere PDC.

U kunt ook ontwerpen op een USB stick schrijven voor de Bernina Deco 340.

Janome 11000

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als JEF bestanden naar het verwisselbare medium. Janome staat diverse kaarttypes toe als ze er maar op de een of andere manier uitzien als een PCMCIA kaart. We hebben een echte PCMCIA ATA kaart getest, een compact flash kaart in een CF naar PCMCIA adapter en een smartmedia kaart in een Smartmedia naar PCMCIA adapter. PES2Card software zorgt voor de benodigde structuur op de kaart.

U kunt ook ontwerpen op een USB stick schrijven voor de Janome 11000.

Janome 1000x

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als JEF bestanden naar het verwisselbare medium. Janome staat diverse kaarttypes toe als ze er maar op de een of andere manier uitzien als een PCMCIA kaart. We hebben een echte PCMCIA ATA kaart getest, een compact flash kaart in een CF naar PCMCIA adapter en een smartmedia kaart in een Smartmedia naar PCMCIA adapter. PES2Card software zorgt voor de benodigde structuur op de kaart.

Janome 300E/9500/9700

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als JEF bestanden naar het verwisselbare medium. Janome staat diverse kaarttypes toe als ze er maar op de een of andere manier uitzien als een PCMCIA kaart. We hebben een echte PCMCIA ATA kaart getest, een compact flash kaart in een CF naar PCMCIA adapter en een smartmedia kaart in een Smartmedia naar PCMCIA adapter. PES2Card software zorgt voor de benodigde structuur op de kaart.

Kaarten voor Janome 1000x en Janome 300E zijn niet hetzelfde.

Tajima DST

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als DST bestanden naar het verwisselbare medium.

Emd Smart Media

Deze functie schrijft de lijst van geselecteerde ontwerpen als EMD bestanden naar het verwisselbare medium. Deze functie is van toepassing voor Singer XL5000 en XL6000 en voor Elna Xquisit. PES2Card software schrijft ook alle extra bestanden die nodig zijn om ontwerpen in EMD formaat te borduren.

Er komen er vast nog meer.

Last Modification: June 30, 2007 © 1999-2007 [Computerservice SSHS BV.](#)

PES2Card

Selecteer Station

De Selecteer Station dialog zal getoond worden voor het schrijven naar een verwisselbaar medium.

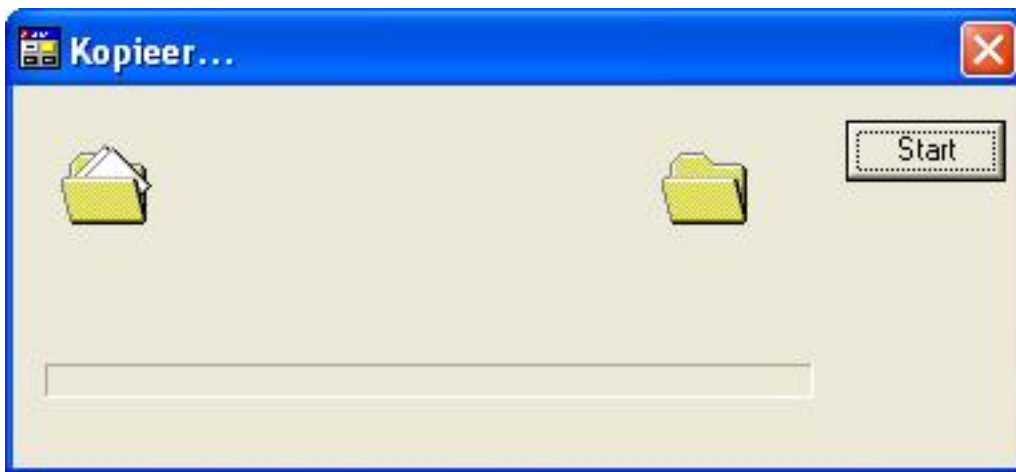


Onze Duitse distributor heeft aangegeven dat het handig is om het te gebruiken station te bevestigen omdat gebruikers vandaag de dag meer dan alleen een floppy hebben. Op dit punt kunt u het station veranderen waar PES2Card Utility de ontwerpen en de toegevoegde bestanden zal opslaan. Uw keuze zal alleen geldig zijn voor de "Stuur naar" cyclus. Als u een ander station het standaard station wilt maken, verander dan de waarde voor Floppy in [PES2Card Instellingen - Hardware](#). De lijst laat alle mogelijke verwisselbare stations zien. Druk op **OK** om te bevestigen of druk op **Annuleer** om de "Stuur naar" operatie af te sluiten.

PES2Card

Kopieer...

De Kopieer... dialoog wordt getoond als alle voorbereidingen klaar zijn en u kunt starten met het fysieke schrijven .



Druk op de **Start** knop om het fysiek schrijven te beginnen.

Daarna wordt u gevraagd een medium te plaatsen in het eerder opgegeven station.



Druk op **OK** om aan te geven dat u het medium hebt geplaatst in het opgegeven station of **Annuleer** om de "Stuur naar" operatie te stoppen.

De laatste stap is de waarschuwing hieronder, die bedoeld is om per ongeluk overschrijven te voorkomen.



Druk op **OK** om verder te gaan, druk op **Annuleer** om terug te gaan naar de vraag om een medium te plaatsen.

Noot: de waarschuwing zegt dat **bestaande** bestanden overschreven zullen worden. Andere bestanden op de verwisselbare media zullen onaangeroerd blijven . PES2Card software zal uw verwisselbare medium NIET herformatteren.

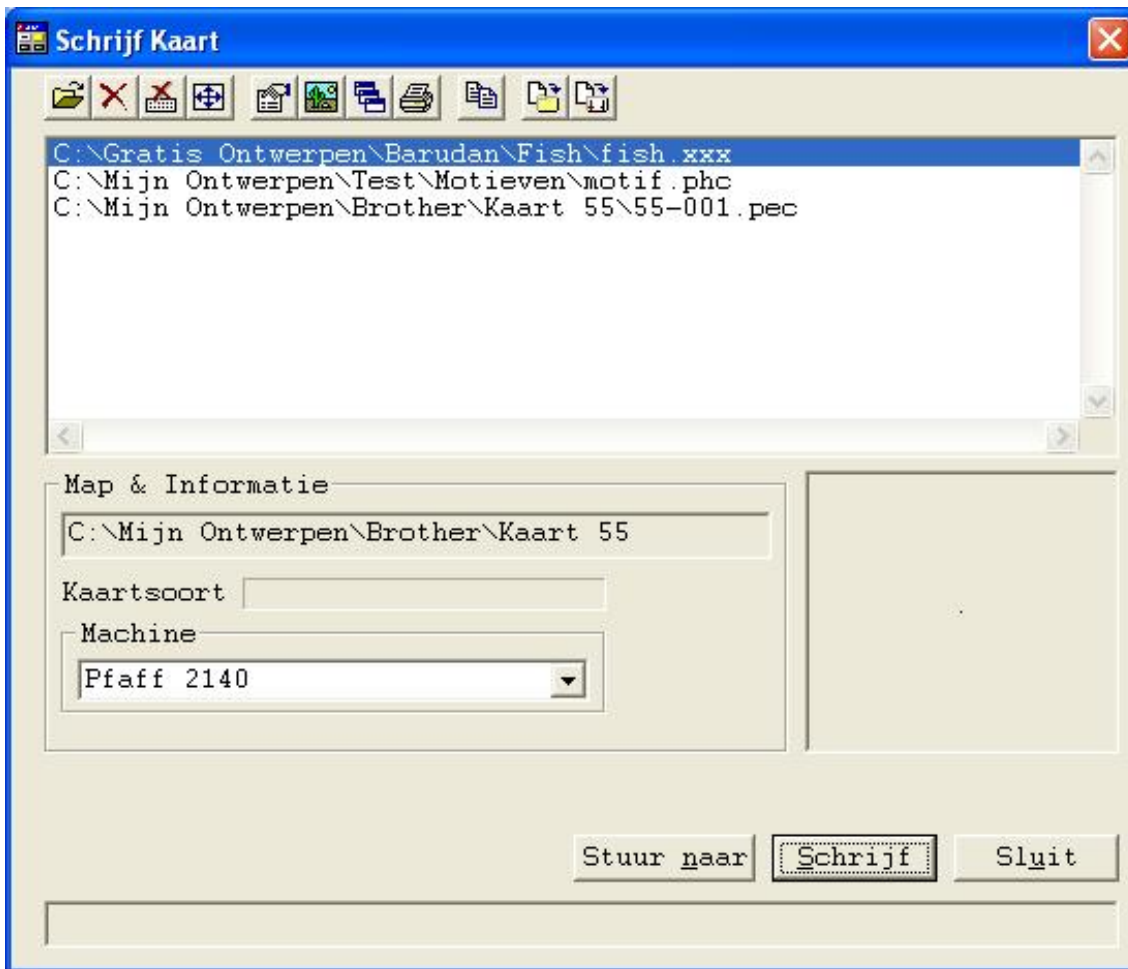
De voortgangs balk in de Kopieer... dialoog houdt u op de hoogte van de voortgang.

PES2Card

Schrijven

Met de Schrijf functie, kunt u ontwerpen naar een van de kaarten die ondersteund worden door uw kaart module (PES2Card of PES2Card3) schrijven.

Het eerste wat u moet doen als u ontwerpen naar een kaart wilt schrijven is de ontwerpen te selecteren die u wilt schrijven. U kunt dit doen door gebruik te maken van de [Toevoegen](#) functie. Na het toevoegen van de ontwerpen die u wilt schrijven, zal de Schrijf Kaart dialoog er zo uitzien:



Het is nu tijd om de machine te selecteren waarmee u wilt borduren. U kunt dat doen door uw machine(type) in de drop down lijst op te zoeken. U kunt de lijst laten zakken door te klikken op de pijl naast de Machine lijst.

Als u de ontwerpen geselecteerd en de machine ingesteld hebt, kunt u op de **Schrijf** knop op de werkbalk van de Schrijf Kaart dialoog drukken of u drukt op de **Schrijf** knop onderaan de Schrijf Kaart dialoog. Beide knoppen hebben precies dezelfde functie.

De Schrijf knop start het proces van het schrijven van een kaart. U wordt bijna meteen gevraagd om de kaart te plaatsen die geschreven moet worden door de [Controleer Kaart](#) dialoog hieronder.



Als u nog geen kaart geplaatst hebt, plaats de kaart die geschreven moet worden en druk op **OK**. Als de kaart die geschreven moet worden al geplaatst is, kunt u meteen op **OK** drukken. Het schrijf proces zal nu beginnen.

U zult het bericht hieronder zien wanneer u **Annuleer** drukt op de Controleer Kaart dialoog.



Laten we aannemen dat alles goed gaat en [later](#) mogelijke fouten behandelen.

U moet eerst de vraag hieronder bevestigen alvorens het eigenlijke schrijven begint. Dit is gedaan om per ongeluk overschrijven te voorkomen. Merk op dat de default knop Nee is en niet Ja, een verdere beveiliging tegen per ongeluk overschrijven van een kaart.



Voor sommige kaarten kunt u extra informatie toevoegen. Dit zijn:

- [Brother, Babylock & Deco](#) kaarten
- [Artista](#) kaarten
- [Pfaff](#) kaarten

Door te drukken op **OK** in een van de Informatie dialogen of Ja in de bevestigingsdialoog, begint het eigenlijke schrijf proces. De te schrijven kaart wordt eerst gewist en daarna worden de ontwerpen naar de kaart geschreven. Kaarten worden eerst gewist omdat de meeste kaarten niet de mogelijkheid hebben om later ontwerpen toe te voegen. Als u ontwerpen wilt toevoegen aan de kaart, lees eerst de kaart, voeg de ontwerpen toe aan de lijst van de ontwerpen die geschreven moeten worden, voeg de nieuwe ontwerpen toe en schrijf de kaart.

U kunt zien dat de kaart aan het schrijven is op de status balk. Wanneer de kaart geschreven is, zult u het bericht hieronder zien en u hoort een piep.



Fout condities



U zult de melding hierboven zien als er niet genoeg ruimte is op de kaart om alle ontwerpen in de bestandenlijst op te slaan. Het aangegeven ontwerp is het eerste ontwerp dat niet past.



U kunt de melding hierboven zien als u kaarten schrijft voor de Pfaff 7570. De Pfaff 7570 heeft een beperking op de opslagcapaciteit per ontwerp. Deze beperking is afhankelijk van het aantal steken en het aantal kleurveranderingen. U kunt deze melding ook krijgen als u een kaart schrijft voor de XL1000 vanwege dezelfde reden, maar de beperking is een stuk hoger dan voor de Pfaff 7570.

En u kunt deze melding krijgen wanneer u een kaart schrijft voor de Janome 8000/SnS1 omdat de ontwerp afmetingen niet groter dan 85 mm breed en 70 mm hoog mogen zijn.



U kunt de melding hierboven zien als u probeert om een ontwerp naar een kaart te schrijven waar de ontwerp afmetingen groter zijn dan de grootste ring voor de geselecteerde machine.



Bovenstaande melding krijgt u als u een ontwerp schrijft dat meer kleuren heeft dan de breimachine kan behandelen. U kunt deze melding krijgen voor Janome 8000, Janome SnS1.

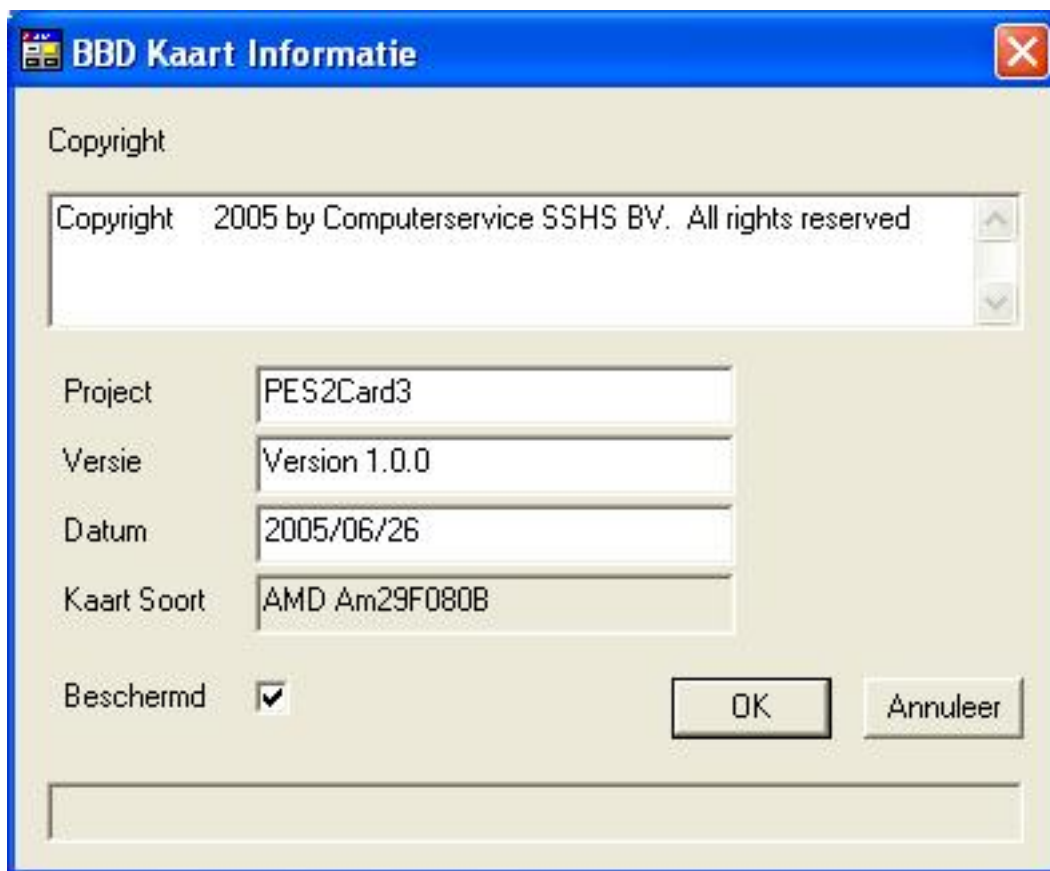


De melding hierboven is een waarschuwing dat het ontwerp niet past in de ring geselecteerd onder [PES2Card Instellingen - Borduurringen](#). U kunt de waarschuwing negeren door op **OK** te drukken. Druk op **Annuleer** ingeval u wilt stoppen met de Schrijf functie. Waarom dit geen fout is? vraag u zich af. Het feit dat een ontwerp niet past in de ring is niet noodzakelijkerwijs fataal. In het voorbeeld hierboven, zou u op **Annuleer** drukken ingeval de machine een PE100 is, maar u zou op **OK** drukken ingeval u het ontwerp wilt schrijven voor een Ellageo.

PES2Card

BBD Kaart Informatie

De BBD Kaart Informatie dialoog wordt getoond als u ontwerpen naar een kaart schrijft voor een Brother, Babylock of Bernina Deco breimachine.



BBD Kaart Informatie

Copyright

Copyright 2005 by Computerservice SSHS BV. All rights reserved

Project PES2Card3

Versie Version 1.0.0

Datum 2005/06/26

Kaart Soort AMD Am29F080B

Beschermd

OK Annuleer

Het bovenste tekstvak toont vrije tekst die gebruikt wordt door fabrikanten van voor-geprogrammeerde kaarten om kopierechten te verklaren enz.

U kunt ook gegevens intypen in het Project veld, het Versie veld en het Datum veld.

De Beschermd check box wordt gebruikt om te voorkomen dat kaartlezers uw ontwerpen lezen. Wanneer u deze check box aanvinkt, kunt u uw eigen ontwerpen niet meer teruglezen.

PES2Card Utility zal deze velden van te voren invullen, maar u kunt ze veranderen naar uw eigen wensen.

De inhoud van het bovenste tekstvak wordt opgeslagen zodat u die kunt het gebruiken voor volgende kaarten die u gaat schrijven.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Artista Kaart Informatie

De Artista Kaart Informatie dialoog wordt getoond als u ontwerpen schrijft naar een kaart voor een Artista borduurmachine.



The screenshot shows a Windows-style dialog box titled "Artista Kaart Informatie". It features three text input fields. The first field, labeled "Bedrijf", contains the text "PES2Card3". The second field, labeled "Serienummer", contains the number "1119800924". The third field, labeled "Kaart Soort", contains the text "Atmel AT29C040A". At the bottom of the dialog, there are two buttons: "OK" and "Annuleer".

U kunt het Bedrijf veld invullen en het serie nummer zetten.

PES2Card Utility vult de velden vantevoren. Het serie nummer is de huidige tijd weergegeven als een getal.

PES2Card

Pfaff Kaart Informatie

De Pfaff Kaart Informatie dialoog wordt getoond als u ontwerpen wilt schrijven naar een kaart voor een Pfaff 7570 borduur machine.



Copyright	GM PFAFF AG (c)
Project	PES2Card3 Card
Versie	1.0
Datum	
Titel	PES2Card3 1001
Kaart Soort	Atmel AT29C040A

OK Annuleer

U kunt de Copyright, Project, Versie, Datum and Titel velden invullen.

Sommige borduurmachines hebben het Copyright veld nodig zoals vantevoren ingevuld door PES2Card Utility.

PES2Card

Kaart Wissen

Met de Kaart Wissen functie kunt u alle kaarten wissen die ondersteund worden door uw kaart module (PES2Card of PES2Card3). Wanneer u alleen PES2Card of PES2Card3 gebruikt om kaarten te schrijven, heeft u deze functie niet nodig omdat PES2Card Utility automatisch een kaart wist al dat nodig is.

De Kaart Wissen knop start het wis proces. U wordt bijna meteen gevraagd om de kaart die gewist moet worden te plaatsen d.m.v. de [Controleer Kaart](#) dialoog hieronder.



Als u nog geen kaart geplaatst hebt, plaats de kaart die gewist moet worden en druk op **OK**. Als de kaart die gewist moet worden al geplaatst was, kunt u meteen op de **OK** knop drukken. Het wis proces zal nu beginnen.

U zult de melding hieronder zien als u op de **Annuleer** knop drukt op de Controleer Kaart dialoog.



Om per ongeluk wissen te voorkomen, wordt u gevraagd om te bevestigen dat u echt wilt dat de kaart gewist wordt.



Druk op **OK** om de kaart te wissen, druk op **Annuleer** om de Kaart Wissen functie te stoppen.

Wanneer de kaart gewist is, zult u de melding hieronder zien.



Als u op **Annuleer** gedrukt heeft, zult u deze melding zien:



PES2Card

Kaart Informatie

De Kaart Informatie functie geeft informatie over de kaart in uw PES2Card of PES2Card3 kaart module. U zult een dialog zoals deze zien.

Copyright by brother industries LTD. external 4M bit ROMsewing pattern
created by M.K & T.F LCD font created by M.I

Project DRAGON3 Project

Versie 1.0 version

Datum 2000/03/08 date

Kaartsoort Fujitsu MBM29F800T 00

Beschermd Herschrijfbaar

PES2Card version 8 a
Revisie 1

Knippen Vernieuw Annuleer

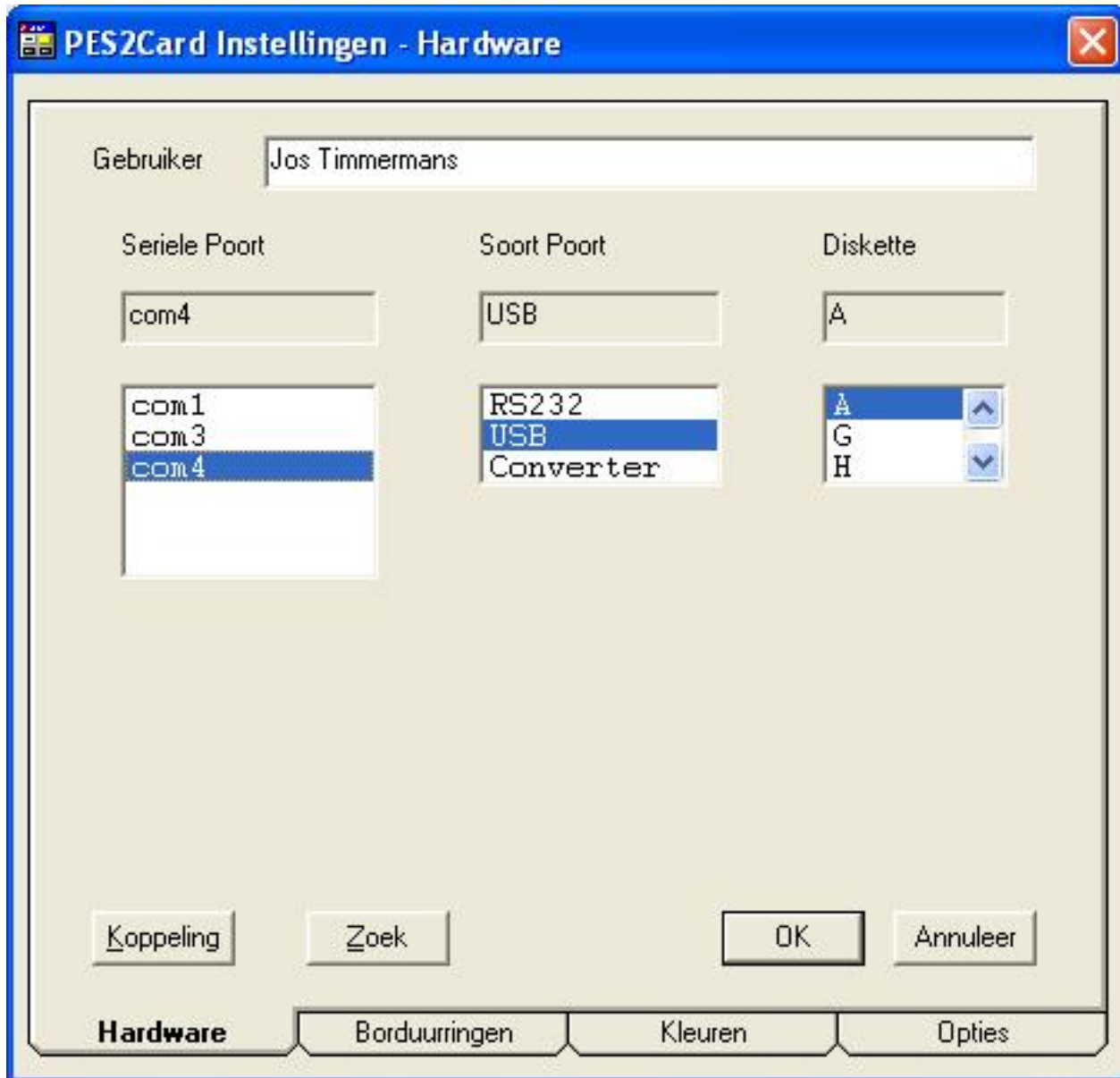
Het grote tekstvak bovenaan laat informatie zoals een kopieerrecht of andere tekstuele informatie. Voor Brother/Babylock/Bernina Deco kaarten bijvoorbeeld, kunt u een aangeven wat voor ontwerpen de kaart bevat of uw eigen kopieerrechten kenbaar maken. Voor andere merken, wordt informatie die niet voorzien is in de andere velden getoond het grote tekstvak. Informatie wordt zo goed als mogelijk naar het Brother equivalent geconverteerd.

Project het projectveld op een Brother kaart; een poging is ondernomen om het kaartnummer te laten zien indien beschikbaar.

Versie	kaart versie
Datum	aanmaak datum van de kaart
Kaart type	Het soort chip op de kaart. Met soort chip kunt u de capaciteit van de kaart bepalen. De naam van de fabrikant en het onderdeel nummer zal worden getoond.
Bescherming	alleen toepassing naar Brother/Babylock/Bernina Deco kaarten. Wanneer Bescherming is aangevinkt, zal PES2Card of PES2Card3 de kaart niet lezen, en PE Design zal dat ook niet doen. Beschermde kaarten zijn o.a. Disney kaarten, Smurf enz. U kunt deze optie zetten tijdens het schrijven van een kaart. Als resultaat zult u niet in staat zijn om uw ontwerpen terug te lezen.
Herschrijfbaar	indien aangevinkt, kan PES2Card or PES2Card3 naar deze kaart schrijven.
Versie	de versie van de PES2Card of PES2Card3 firmware.
Revisie	de revisie van de PES2Card of PES2Card3 hardware.
Knippen	om de data op deze dialoog te kopiëren naar de Windows klembord.
Vernieuw	u kunt de kaart wisselen als u op deze dialoog bent. Vernieuw zal de informatie van de kaart opnieuw lezen.
Annuleer	om de Kaart Informatie dialoog te sluiten.

PES2Card

PES2Card Instellingen - Hardware



Op de Hardware dialoog stelt u de volgende parameters in:

- Poort de com poort waaraan de PES2Card of PES2Card3 kaart module is gekoppeld
- Poort Type het poorttype van de poort waaraan de PES2Card of PES2Card3 kaart module is gekoppeld

Floppy de verwisselbare media die in de [Stuur naar](#) functie gebruikt moet worden

U kunt de [koppeling](#) instellen van bestand extensies voor PES2Card, Buzz Tools en Embird door op **Koppeling** te drukken.

U kunt PES2Card Utility laten zoeken naar de PES2Card of PES2Card3 kaart module door op de [Zoek](#) knop te drukken.

Druk op de **OK** knop om alle veranderingen die u hebt gemaakt te accepteren; druk op **Annuleer** om alle veranderingen die u gemaakt heeft weg te gooien en terug te gaan naar de situatie voordat u op de **Instellingen** knop op de begin dialoog drukte.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Zoek naar PES2Card of PES2Card3

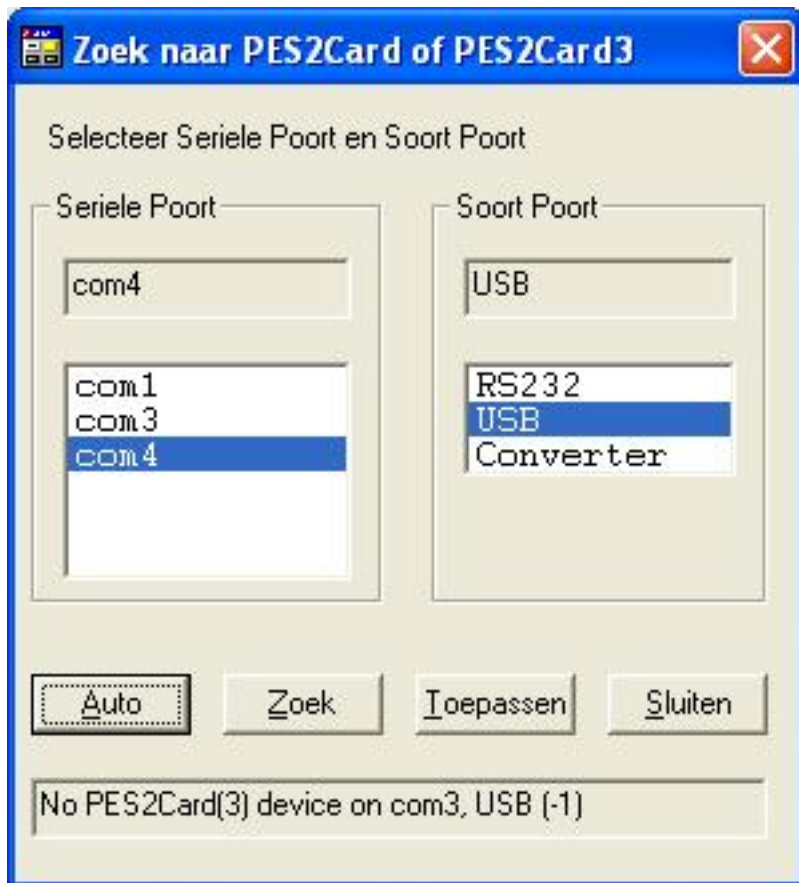
De Zoek naar PES2Card of PES2Card3 functie stelt u in staat om uw PES2Card of PES2Card3 kaartmodule te vinden en te configureren.



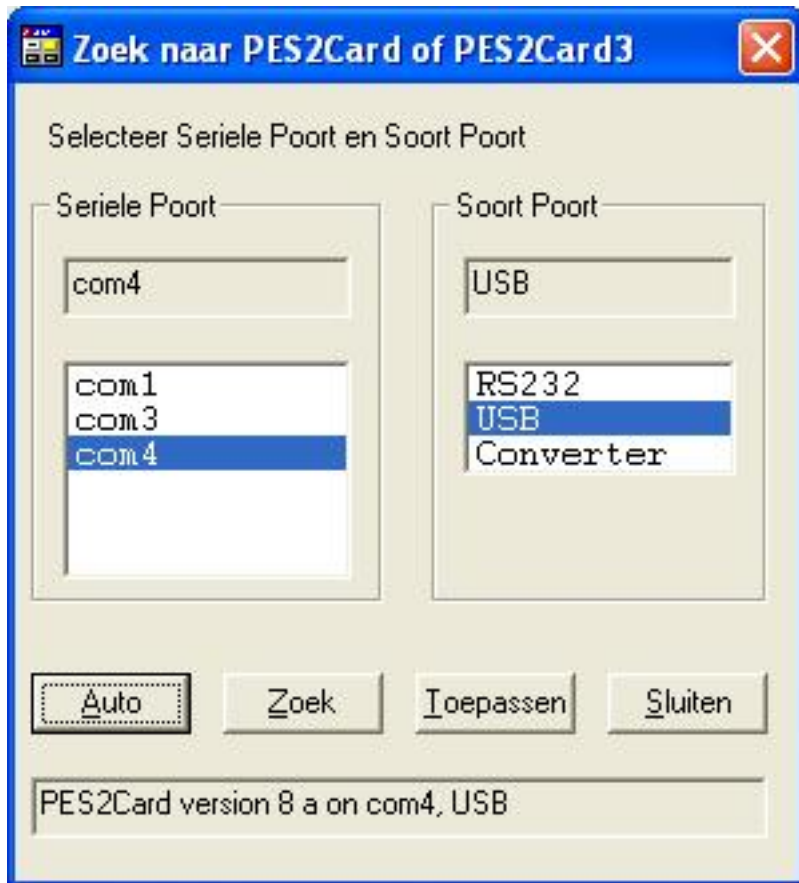
De hoofdreden, waarom PES2Card software niet automatisch naar de PES2Card of PES2Card3 kaartmodule zoekt is, dat een vraag gestuurd moet worden naar de kaartmodule zodat de kaartmodule antwoordt met een voorspelbaar antwoord. Het is heel goed mogelijk dat u ook andere apparaten aan uw PC gekoppeld hebt. Deze apparaten konden wel eens niet zo blij zijn met de vraag die naar de kaartmodule gestuurd wordt. Als gevolg hiervan kunnen apparaten zoals grafische tabletten stoppen met werken totdat de PC opnieuw is opgestart. Om enige schade te vermijden en mogelijke juridische acties, kunt u een combinatie van poort en poorttype zelf testen als u een goed idee heeft aan welke poort de kaartmodule is verbonden. U kunt ook beslissen om PES2Card Utility te laten zoeken naar

de kaartmodule als u vindt dat het veilig is om dat te doen. Normaliter kunt u gewoon laten zoeken.

De resultaten van Auto of Zoek zullen in het status veld onderaan de Zoek dialoog worden getoond.



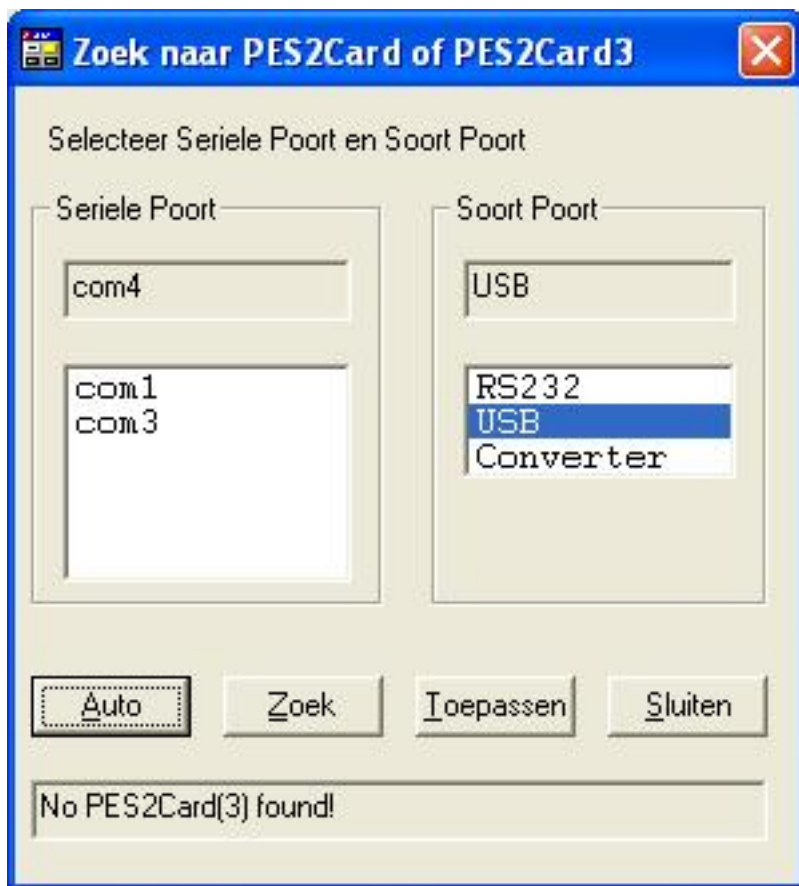
Het plaatje hierboven zal te zien zijn tijdens het zoeken. De -1 betekent, poort beschikbaar, maar er is geen kaartmodule op die poort; u kunt ook andere getallen zien zoals 87 of 6 als de poort niet beschikbaar is voor communicatie met een PES2Card kaartmodule.



Het plaatje hierboven wordt getoond als de kaartmodule is gevonden.

Noot 1: er is geen verschil tussen PES2Card en PES2Card3; beide werken met dezelfde firmware en u zult bij beide hetzelfde bericht zien.

Noot 2: selecteer , indien u een USB naar serieel converter gebruikt, Converter in plaats van USB.



Het plaatje hierboven wordt getoond als de kaartmodule niet gevonden is. als u dit bericht krijgt en u bent er zeker van dat de kaartmodule gekoppeld is, moet u nakijken of de kabel goed is aangesloten en ingeval van een USB kaartmodule, moet u nakijken of de USB drivers goed ge-installeerd zijn.

Knoppen

Auto om automatisch te zoeken naar een PES2Card of PES2Card3 kaartmodule.

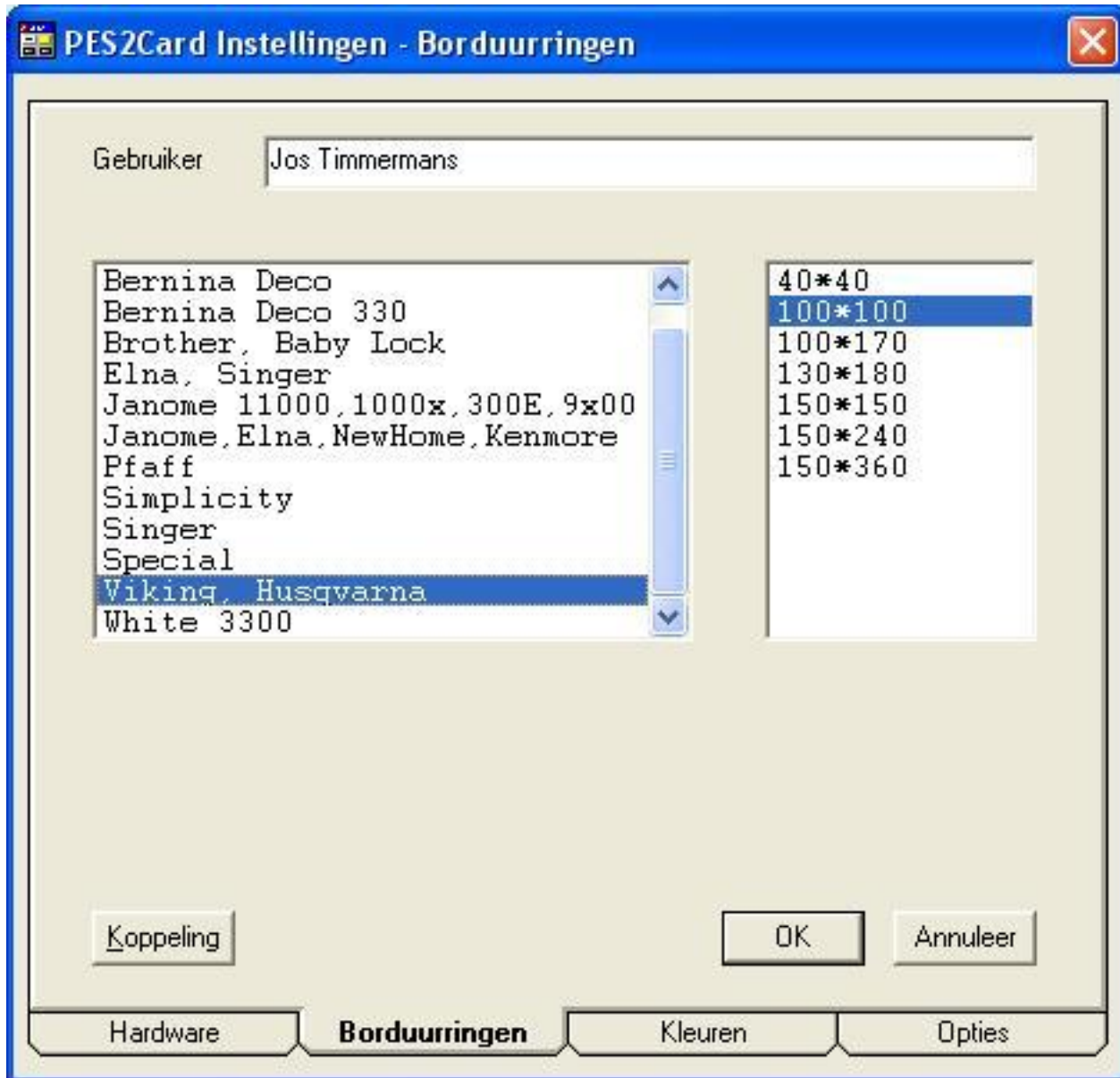
Zoek om te testen of een kaartmodule op de geven poort en poorttype zit.

Toepassen om de veranderingen toe te passen naar de [PES2Card Instellingen - Hardware](#) dialoog.

Sluiten om de dialoog zonder veranderingen te sluiten.

PES2Card

PES2Card Instellingen - Borduurringen



Met de borduurringen dialoog kunt u de borduurring instellen voor uw machine. Selecteer eerst uw machine in de linker tabel en selecteer daarna de borduurring in de rechter tabel.

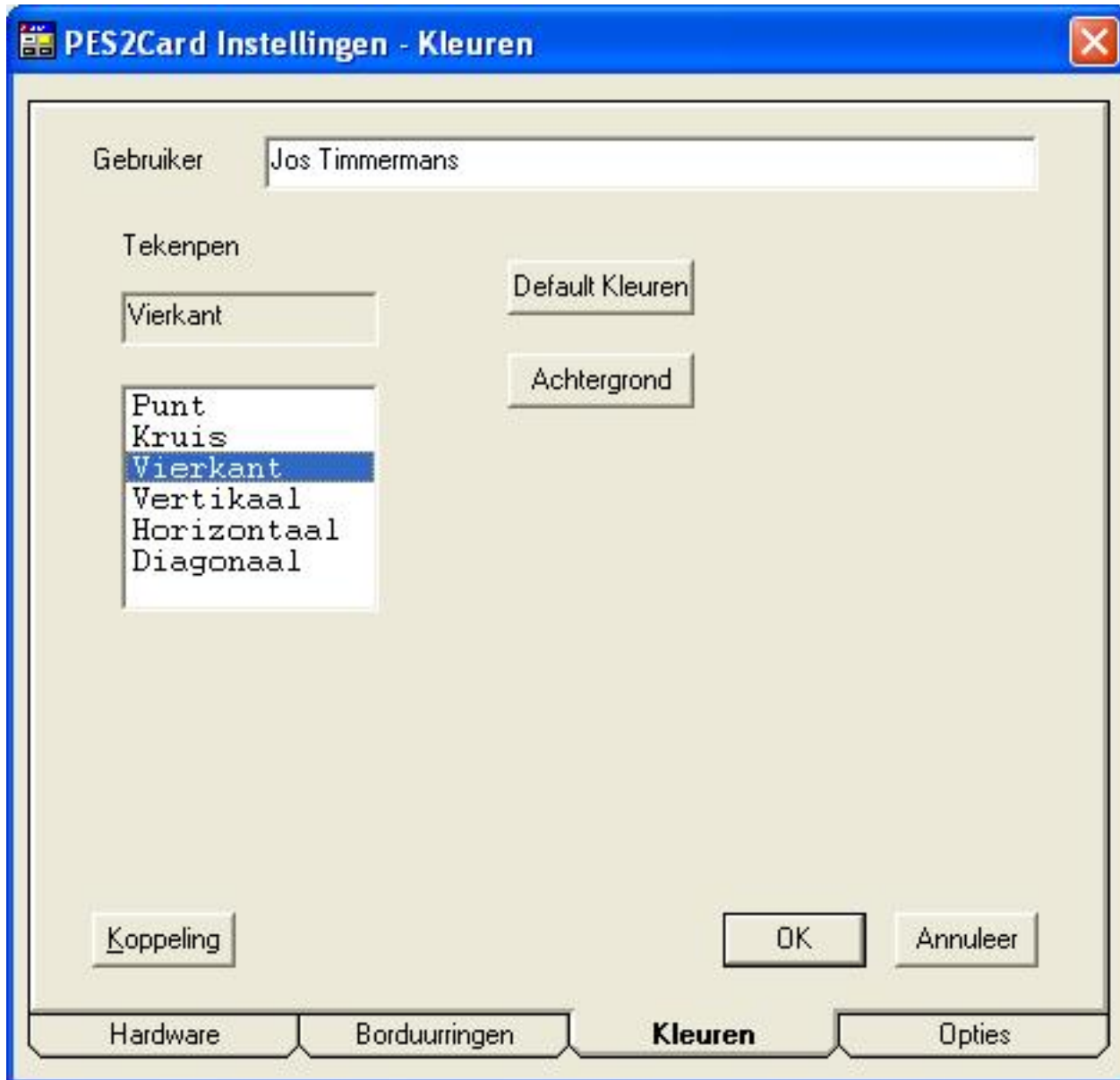
Druk op de **OK** knop om alle veranderingen die u hebt gemaakt te accepteren; druk op **Annuleer** om alle veranderingen die u gemaakt heeft weg te gooien en terug te gaan naar de

situatie voordat u op de **Instellingen** knop op de begin dialoog drukte.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

PES2Card Instellingen - Kleuren



Met de kleuren dialoog stelt u de volgende parameters in:

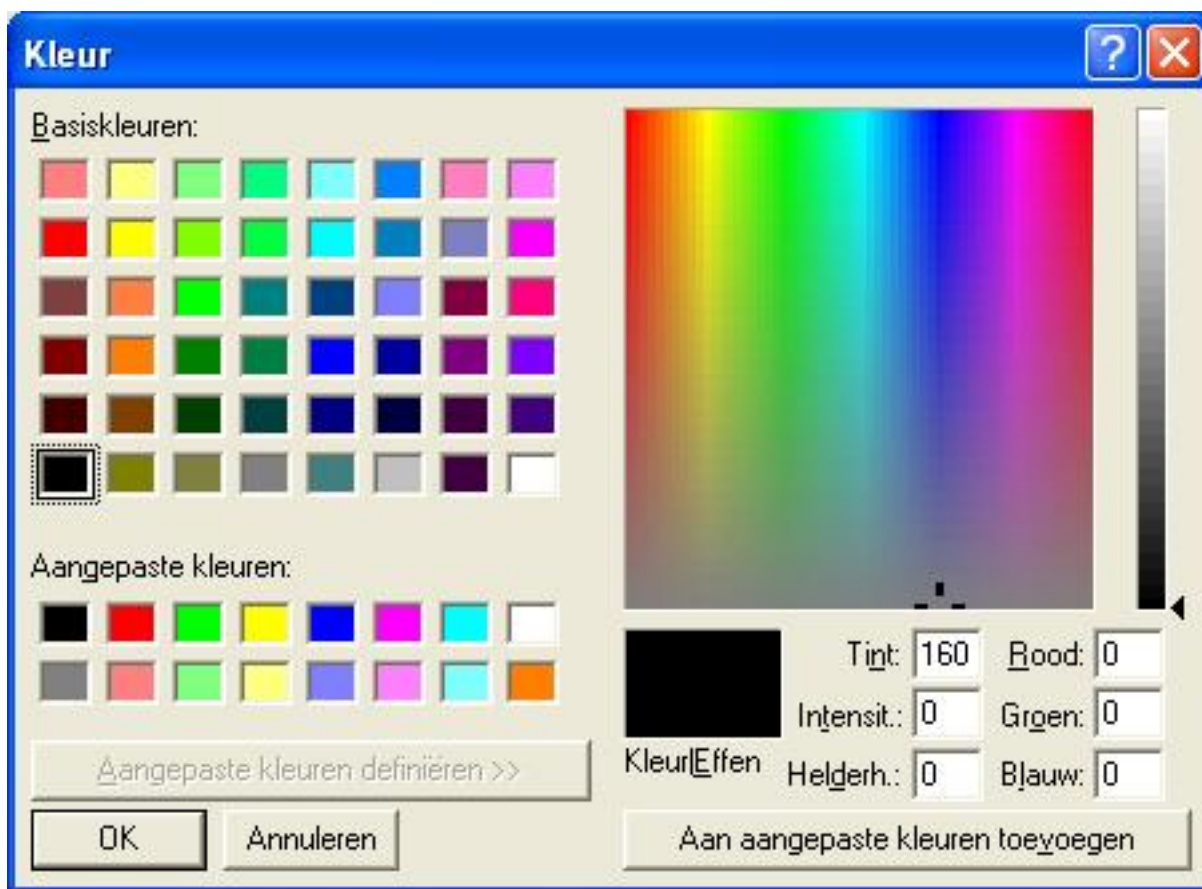
- Teken Pen** bepaalt de dikte van de pen bij het tekenen. Deze waarde heeft invloed op de kwaliteit van de plaatjes geproduceerd door PES2Card Utility. Probeer de diverse instellingen om te kijken welke teken pen u het best vind.
- [Default Kleuren](#) de palet die PES2Card Utility gebruikt om ontwerpen te tonen die geen kleur informatie bevatten.
- [Achtergrond Kleur](#) de kleur die gebruikt word als achtergrondkleur wanneer PES2Card Utility plaatjes produceert

Druk op de **OK** knop om alle veranderingen die u hebt gemaakt te accepteren; druk op **Annuleer** om alle veranderingen die u gemaakt heeft weg te gooien en terug te gaan naar de situatie voordat u op de **Instellingen** knop op de begin dialoog drukte.

PES2Card

Default Kleuren

Als PES2Card Utility kleuren moet genereren voor ontwerpen die geen kleur informatie bevatten, zoals dst of exp bestanden, gebruikt PES2Card Utility een kleurenkaart met 16 kleuren.

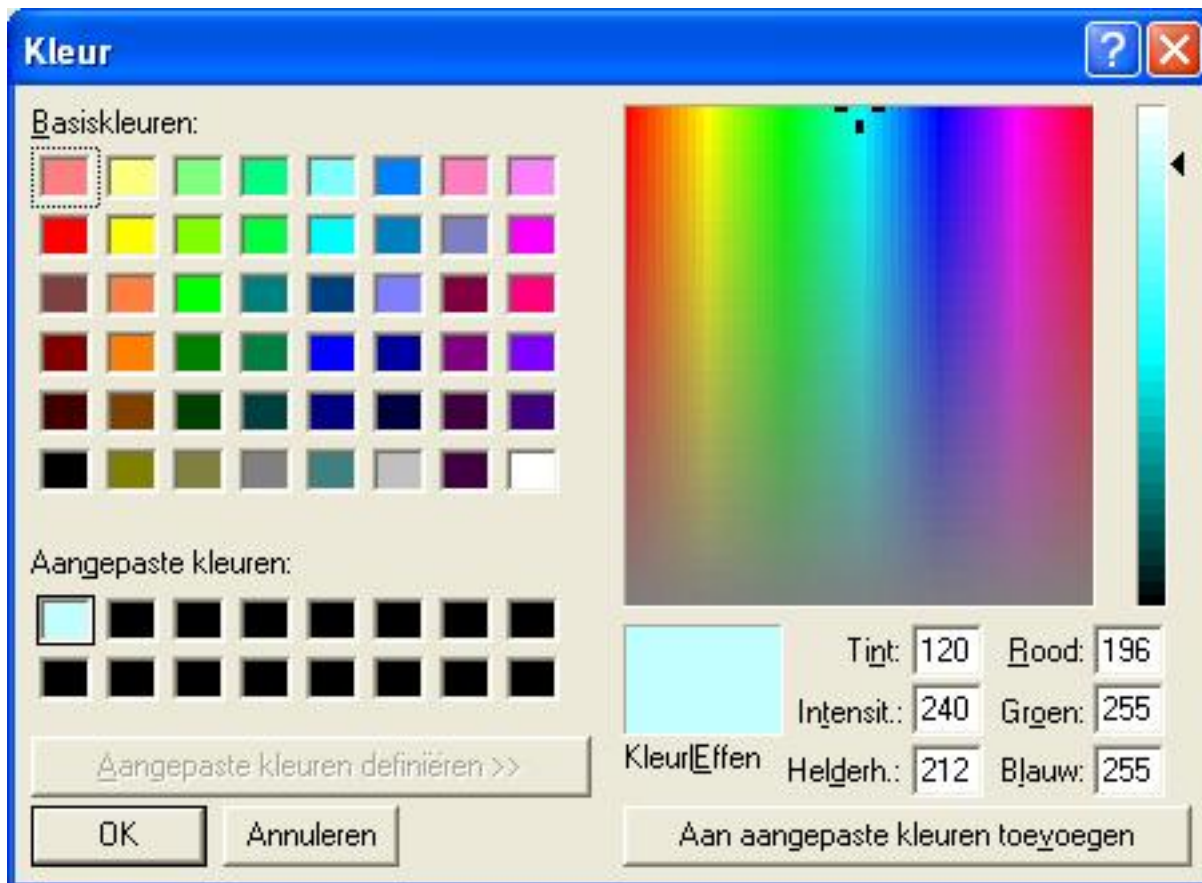


U kunt deze kleuren configureren met een standaard Windows Kleuren dialoog. De waarden voor de 16 kleuren vindt u in de Aangepaste kleuren sectie.

PES2Card

Achtergrond Kleur

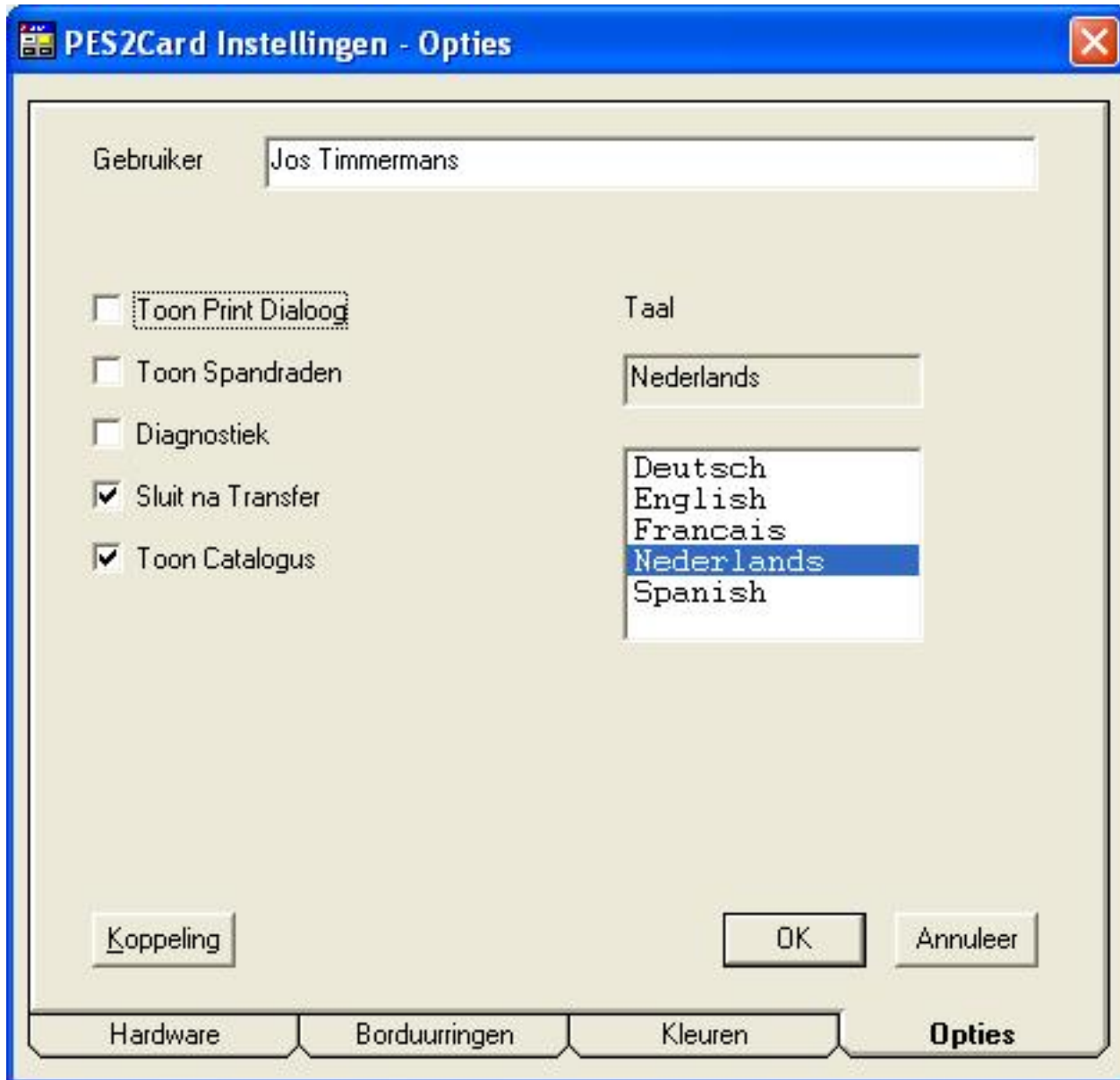
U kunt de achtergrondkleur instellen voor plaatjes gegenereerd door PES2Card Utility.



De dialoog hierboven is een standaard Windows Kleuren dialoog. De huidige achtergrondkleur wordt getoond in de eerste kleur in de Aangepaste kleuren sectie.

PES2Card

PES2Card Instellingen - Opties



Met de Opties dialoog kun u de volgende parameters instellen:

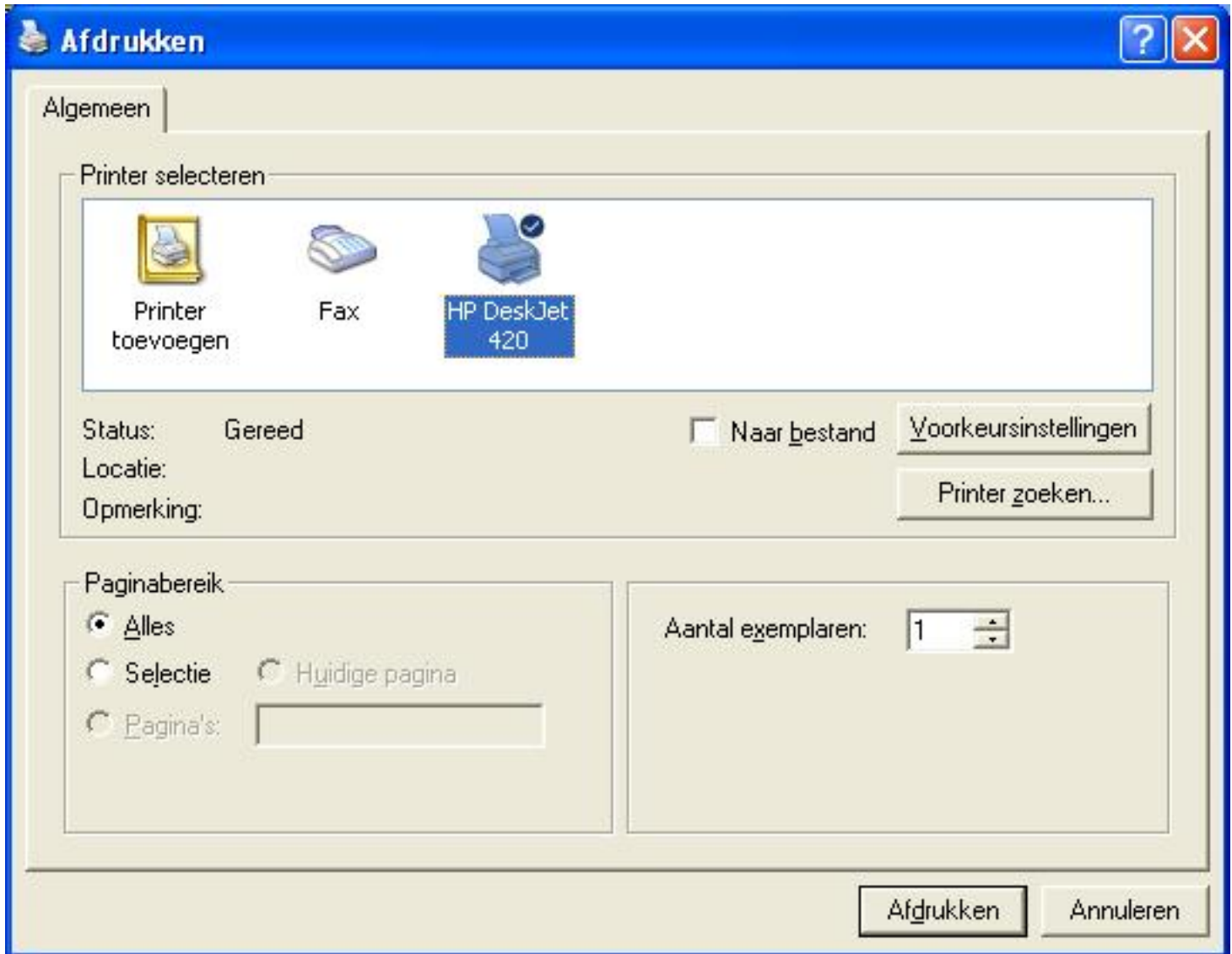
Toon Afdrukken dialoog om de [Afdrukken Dialoog](#) te laten zien voordat u een schermkopie van de [Ontwerp Eigenschappen](#) dialoog maakt

Toon Jumps	om jumpsteken in de plaatjes te laten zien. U krijgt de beste plaatjes wanneer deze optie niet aangevinkt is.
Diagnostiek	aanzetten op verzoek van de ontwikkelaar van PES2Card Utility om diagnostische informatie te krijgen
Sluit na Transfer	om de Lees Kaart dialoog na het verzenden van een ontwerp naar een extern programma te sluiten
Toon Catalogus	om de catalogus te laten zien gemaakt van de Lees Kaart dialoog of de catalogus gemaakt van de Schrijf Kaart dialoog
Taal	om de taal van uw keuze te selecteren. U moet PES2Card Utility herstarten om de nieuwe instelling te effecteren

Druk op de **OK** knop om alle veranderingen die u hebt gemaakt te accepteren; druk op **Annuleer** om alle veranderingen die u gemaakt heeft weg te gooien en terug te gaan naar de situatie voordat u op de **Instellingen** knop op de begin dialoog drukte.

PES2Card

Print Dialog



Als u de optie Toon Afdrukken Dialoog aanvinkt in [PES2Card Instellingen - Opties](#), zult u de dialoog hierboven zien als u de **Print** knop op de [Ontwerp Eigenschappen](#) dialoog indrukt. U kunt hier de printer selecteren waar u de schermafdruk heen wilt sturen. U kunt ook andere printer opties op het Dialoog Afdrukken configureren.

PES2Card

Koppeling

Bestanden die een bepaald soort data bevatten, hebben vaak dezelfde bestandsnaam extensie. Deze is toegevoegd aan de bestandnaam en bestaat veelal uit een punt gevolgd door drie alphanumerieke tekens. Bijvoorbeeld, tekst bestanden hebben meestal een .txt bestandsnaam extensie.

Alhoewel het wel gebruikelijk is, zijn de bestandsnaam extensies niet gebonden aan drie letters op systemen die lange bestandsnamen ondersteunen. Op Microsoft Windows 95 en latere systemen, kunt u elk aantal karakters gebruiken zolang als de bestandsnaam niet over de 255 tekens gaat.

Noot U kunt meerdere punten in een bestandsnaam gebruiken, maar alleen de tekens achter de laatste punt worden herkend als een bestandsnaam extensie. Elke andere punt wordt als een deel van de bestandsnaam beschouwd. Alhoewel bestandsnamen spaties kunnen bevatten, gebruik a.u.b. geen spaties in bestandsnaam extensies.

Een bestandskoppeling stelt u in staat om bepaalde aspecten van de afhandeling van verschillende bestandstypes door de Shell te beïnvloeden. Het meest interessante aspect is: Welke applicatie te starten, als een gebruiker dubbelklikt op een bestand. Sommige applicaties, die andere applicaties kunnen starten, gebruiken andere methoden om een ontwerp naar de andere applicatie te sturen zoals een menu selectie.

De Applicaties die geconfigureerd kunnen worden door PES2Card Utility zijn:

1. [PES2Card Utility](#)
2. [Buzz Tools](#)
3. [Embird](#)

In Microsoft Windows [Verkenner](#) kunt u PES2Card Utility configureren als de applicatie waar u Windows Verkenner een ontwerp heen wilt laten sturen als u dubbelklikt op een ontwerp in Windows Verkenner.

In [Perito Modulo](#) kunt u PES2Card Utility een ontwerp laten opvragen en het op laten sturen naar Perito Modulo inclusief het lezen van het ontwerp van een kaart!

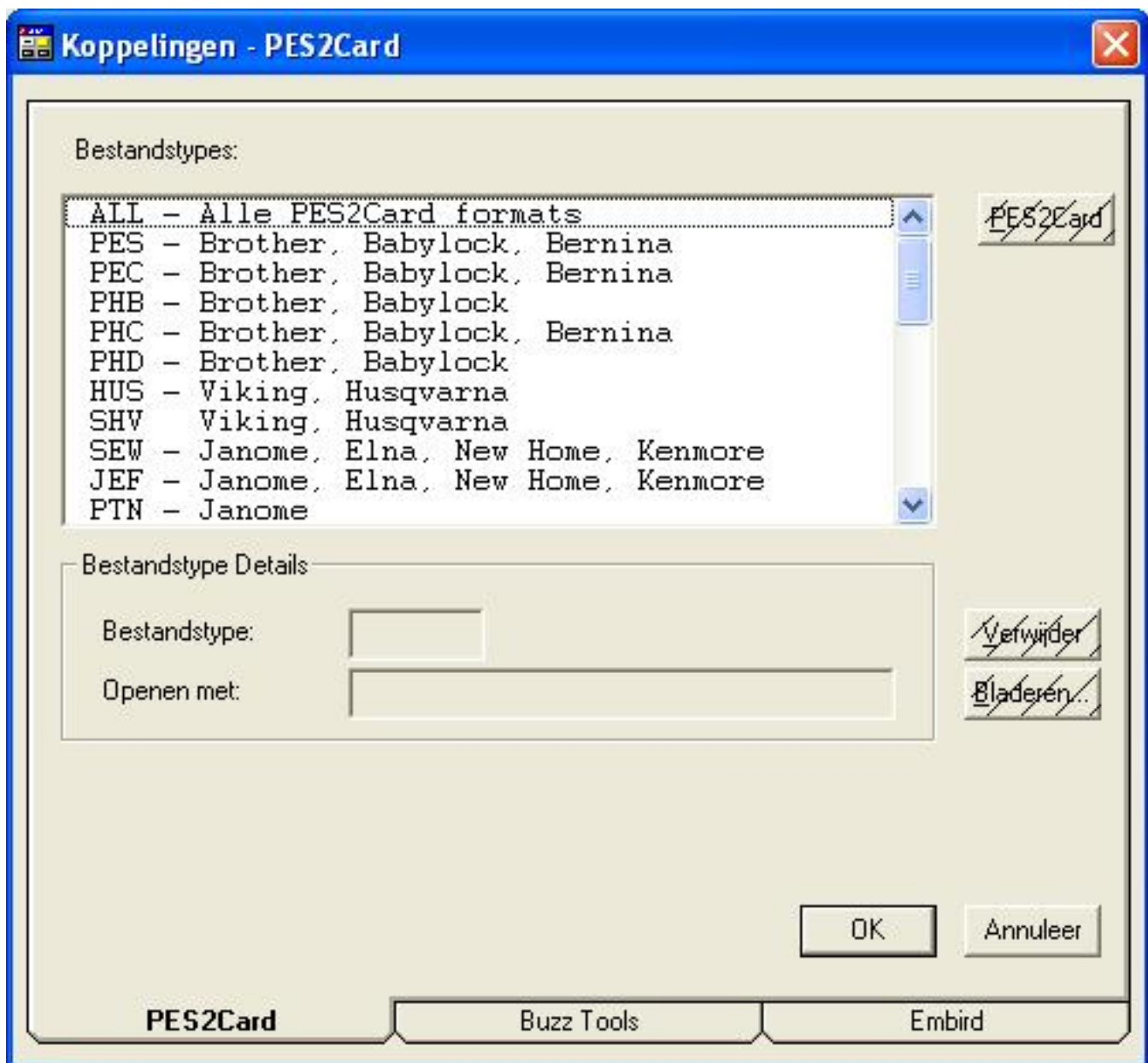
In [Designer's Gallery Studio®](#) kunt u dubbelklikken op een ontwerp en het naar PES2Card Utility sturen.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Koppelingen - PES2Card

Met de Koppelingen - PES2Card dialoog kunt u de toepassing instellen waar u een ontwerp heen wilt sturen als u op de **Transfer** knop drukt op de [Lees Kaart](#) dialoog.



De bestandstype lijst laat u een lijst van bestandstypes zien die u kunt configureren. De lijst

bevat alle bestandstypes ondersteund door PES2Card Utility.

U kunt de koppeling voor een bepaald bestandstype instellen door het bestandstype te selecteren in de bestandstypes lijst en op te geven, in het Openen met veld, het programma dat u wilt gebruiken om bestanden heen te sturen met de gegeven extensie. U kunt de Bladeren knop gebruiken om de toepassing te vinden.

Noot: als u een bestandstype selecteert, wordt de huidige koppeling, als er een is, getoond.

U kunt ook PES2Card Utility koppelen. U kunt dit doen door te drukken op de **PES2Card** knop. Het effect zal zijn dat, als u door ontwerpen bladert gebruik makend van de Lees Kaart dialoog, u een ontwerp kunt selecteren en dit naar de [Schrijf Kaart](#) dialoog kunt sturen. Op deze manier kunt u een verzameling ontwerpen samenstellen om naar een kaart te schrijven.

Knoppen

PES2Card om PES2Card Utility te selecteren als het programma om ontwerpen heen te sturen.

Leeg om het "Openen met" veld leeg te maken.

Bladeren om de toepassing te zoeken om een ontwerp van het gegeven type heen te sturen.

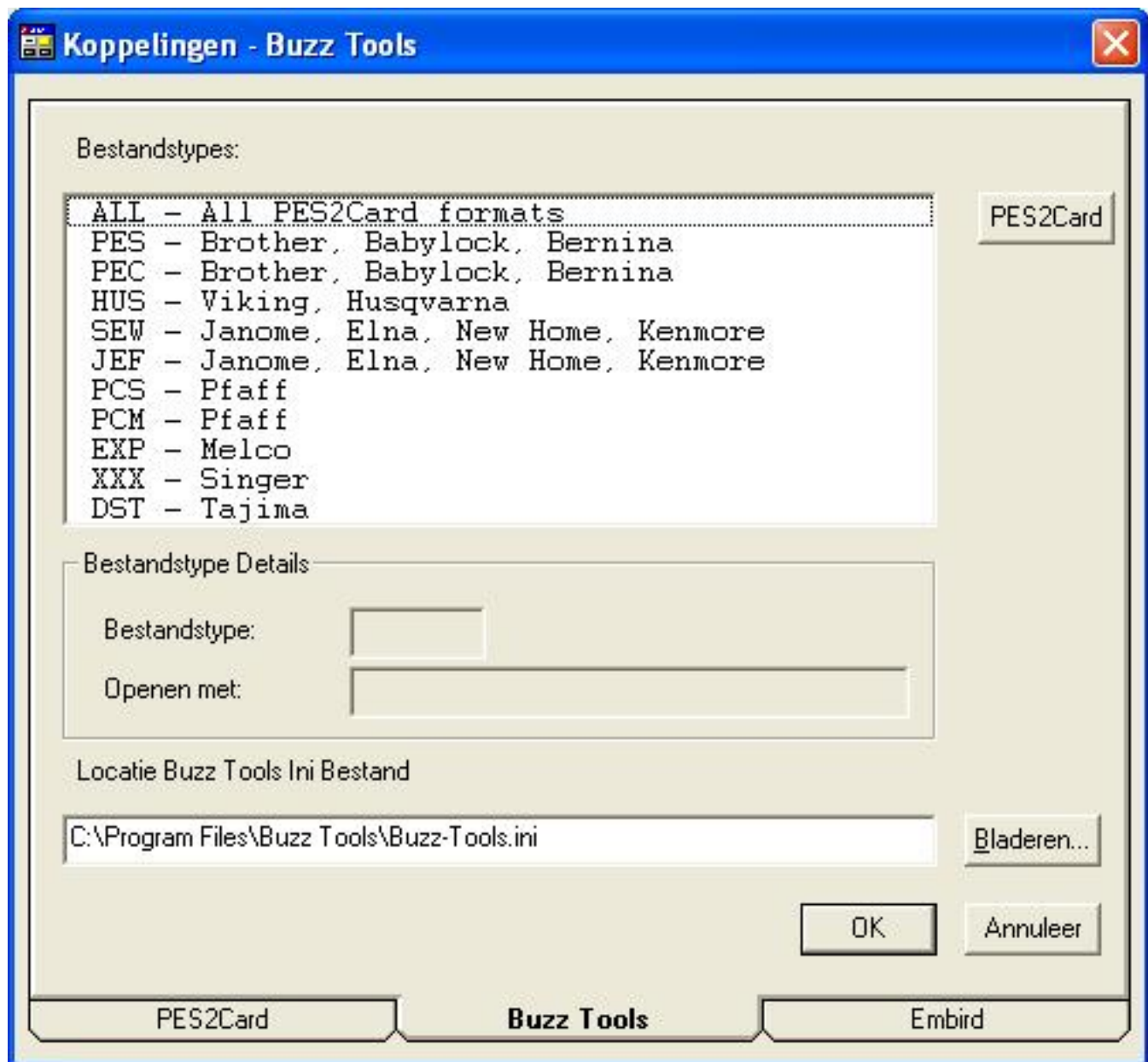
OK om uw koppelingen op te slaan.

Annuleer om alle veranderingen ongedaan te maken.

PES2Card

Koppelingen - Buzz Tools

Met de Koppelingen - Buzz Tools dialoog kunt u PES2Card Utility configureren als de applicatie waar u Buzz Tools een ontwerp heen wilt laten sturen als u dubbelklikt op een ontwerp in de Buzz-Catalogus.



De bestandstype lijst laat u een lijst van bestandstypes zien die u kunt configureren. De lijst bevat alle bestandstypes die ondersteund worden door Buzz Tools.

U kunt de koppeling van een bepaald bestandstype op PES2Card Utility instellen door het bestandstype te selecteren uit de bestandstype lijst en op de **PES2Card** knop te drukken.

Noot: als u een bestandstype selecteert, wordt de huidige koppeling, als er een is, getoond.

Het effect zal zijn dat, als u door ontwerpen bladert met Buzz Tools, u kunt dubbelklikken op een ontwerp en dit ontwerp naar de [Schrijf Kaart](#) dialoog kunt sturen. Op deze manier kunt u een verzameling ontwerpen samenstellen om naar een kaart te schrijven.

Knoppen

PES2Card om PES2Card Utility te selecteren als het programma om ontwerpen heen te sturen.

Leeg om het Openen met veld leeg te maken.

Bladeren om het Buzz-Tools.ini bestand te localiseren waar de koppelingen in zijn opgeslagen.

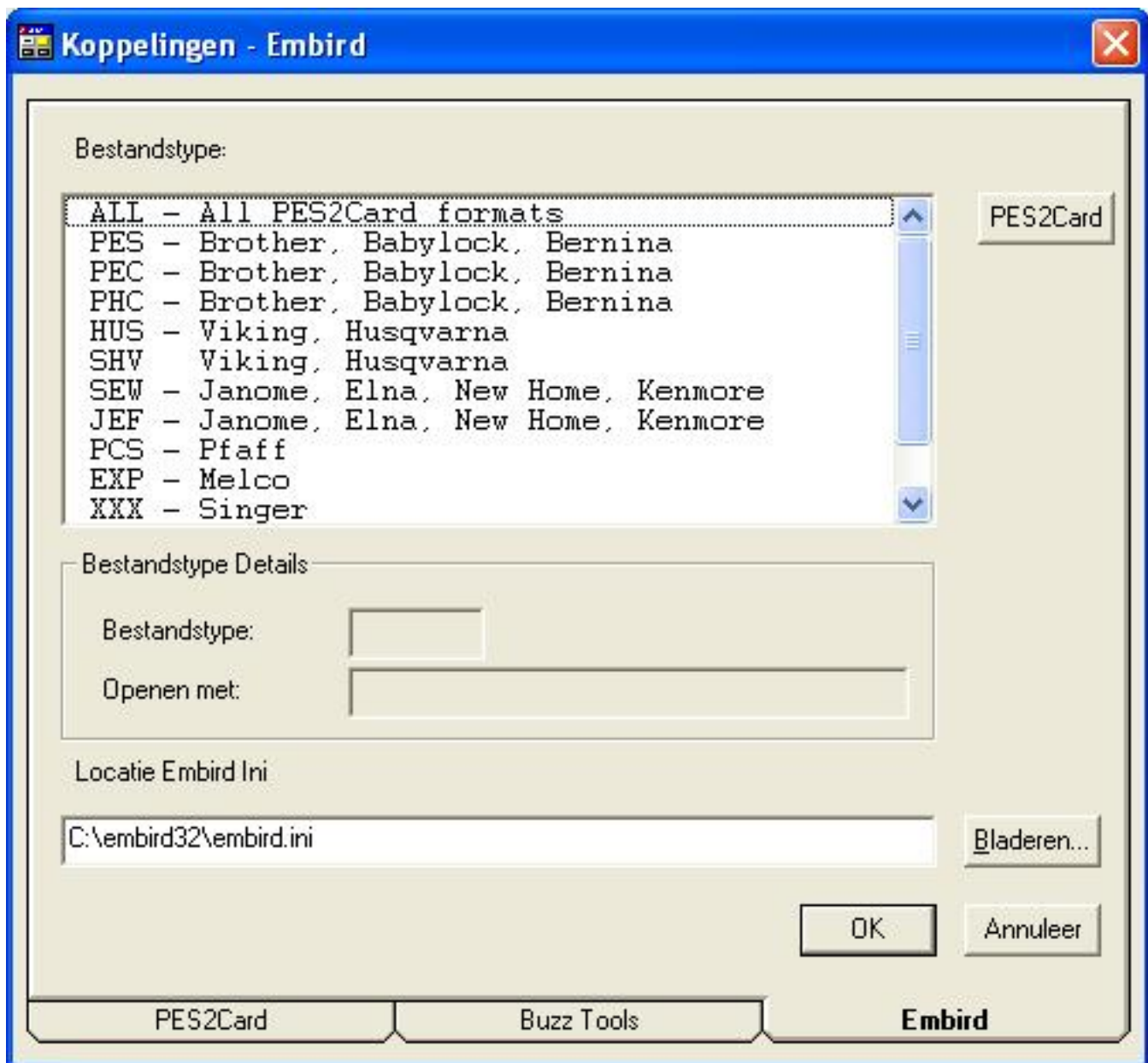
OK om uw koppelingen op te slaan.

Annuleer om alle veranderingen ongedaan te maken.

PES2Card

Koppelingen - Embird

Met de Koppelingen - Embird dialoog kunt u PES2Card Utility configureren als de applicatie waar u Embird een ontwerp heen wilt laten sturen als Embird het ontwerp opent in een externe toepassing.



De bestandstypes lijst laat u een lijst van bestandstypes zien die u kunt configureren. De lijst bevat alle bestandstypes die ondersteund worden door Embird.

U kunt de koppeling van een bepaald bestandstype op PES2Card Utility instellen door het bestandstype te selecteren uit de bestandslijst en op de **PES2Card** knop te drukken.

Noot: als u een bestandstype selecteert, wordt de huidige koppeling, als er een is, getoond.

Het effect zal zijn dat, als u door ontwerpen bladert met Embird of een ontwerp selecteert met Embird, u kunt drukken op Rechter Paneel, Open Bestand in Externe Applicatie... en het bestand naar de [Schrijf Kaart](#) dialoog kunt sturen. Op deze manier kunt u een verzameling ontwerpen samenstellen om naar een kaart te schrijven.

Met het Thumbnails beeld in Embird kunt u meerdere ontwerpen tegelijk selecteren. Alle geselecteerde ontwerpen worden naar PES2Card Utility gestuurd als u drukt op Rechter Paneel, Open bestand in Externe Applicatie...

Knoppen

PES2Card om PES2Card Utility te selecteren als de externe applicatie om bestanden in de openen.

Leeg om het Openen met veld leeg te maken.

Bladeren om het Embird.ini bestand te localiseren waar de koppelingen in zijn opgeslagen.

OK om uw koppelingen op te slaan.

Annuleer om alle veranderingen ongedaan te maken.

PES2Card

Koppelen - Verkenner

Windows Verkenner heeft een rijke verzameling mogelijkheden om om bestanden te koppelen aan applicaties. De technieken gebruikt door Windows Verkenner worden ook gebruikt door andere applicaties.

Er zijn drie methodes om 1 of meer ontwerpen van Windows Verkenner naar PES2Card Utility te krijgen:

1. [Koppeling](#)
2. [Kopiëren naar](#)
3. [Slepen](#)

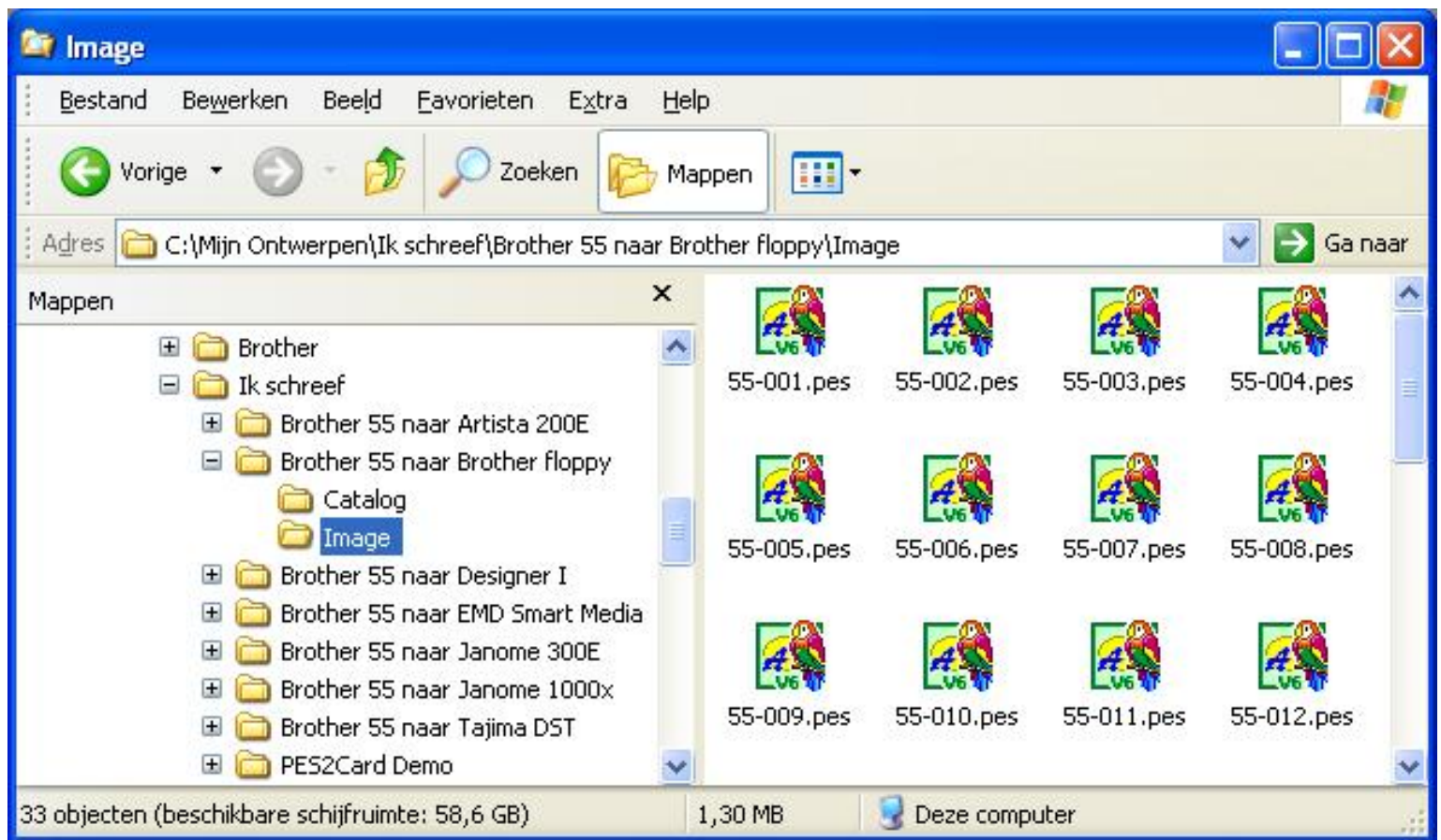
Bezitters van Designer's Gallery Studio kunnen zowel de Koppeling als de Slepen methode gebruiken.

PES2Card

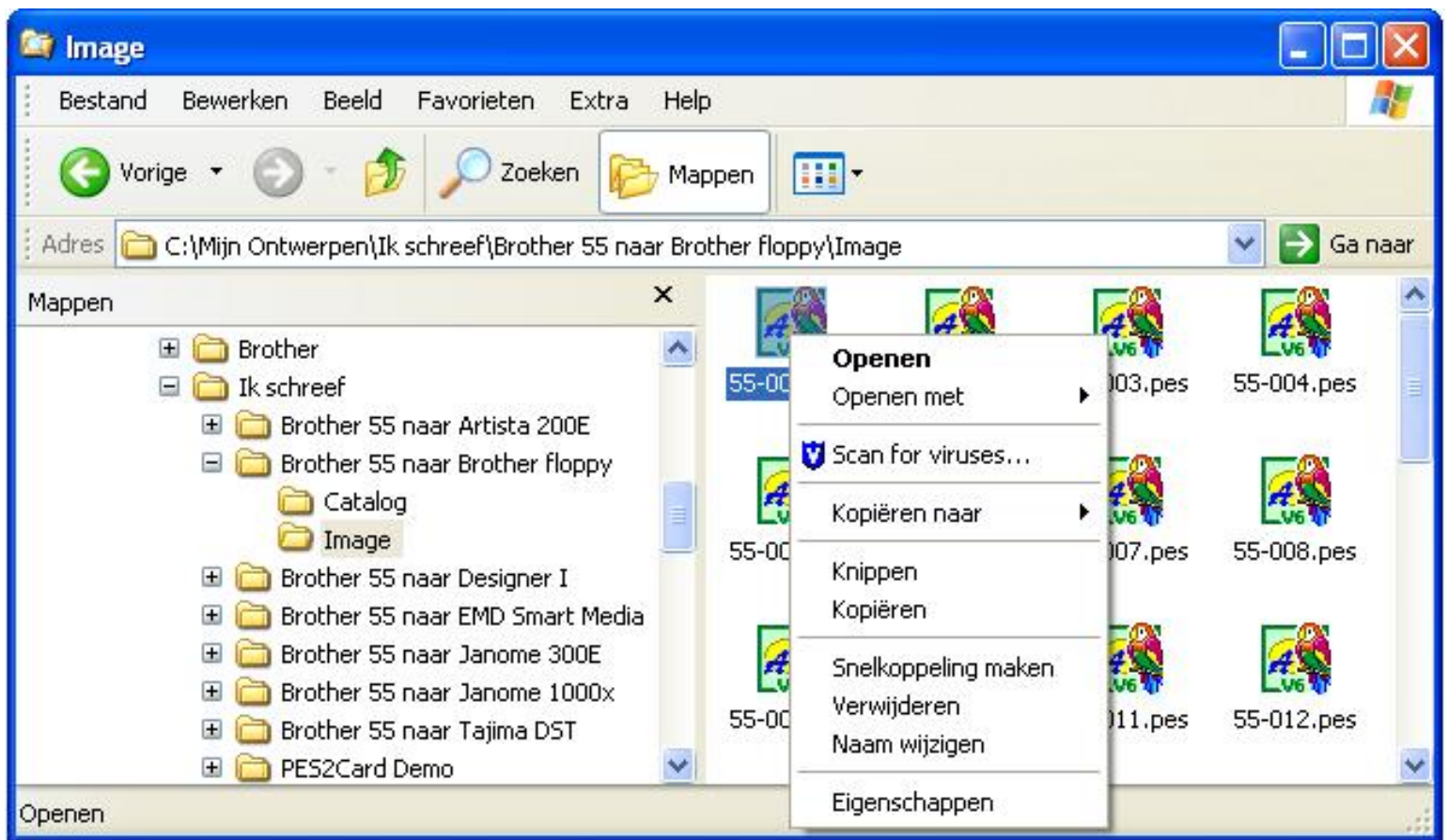
Verkenner - Koppeling

Stel een Koppeling in

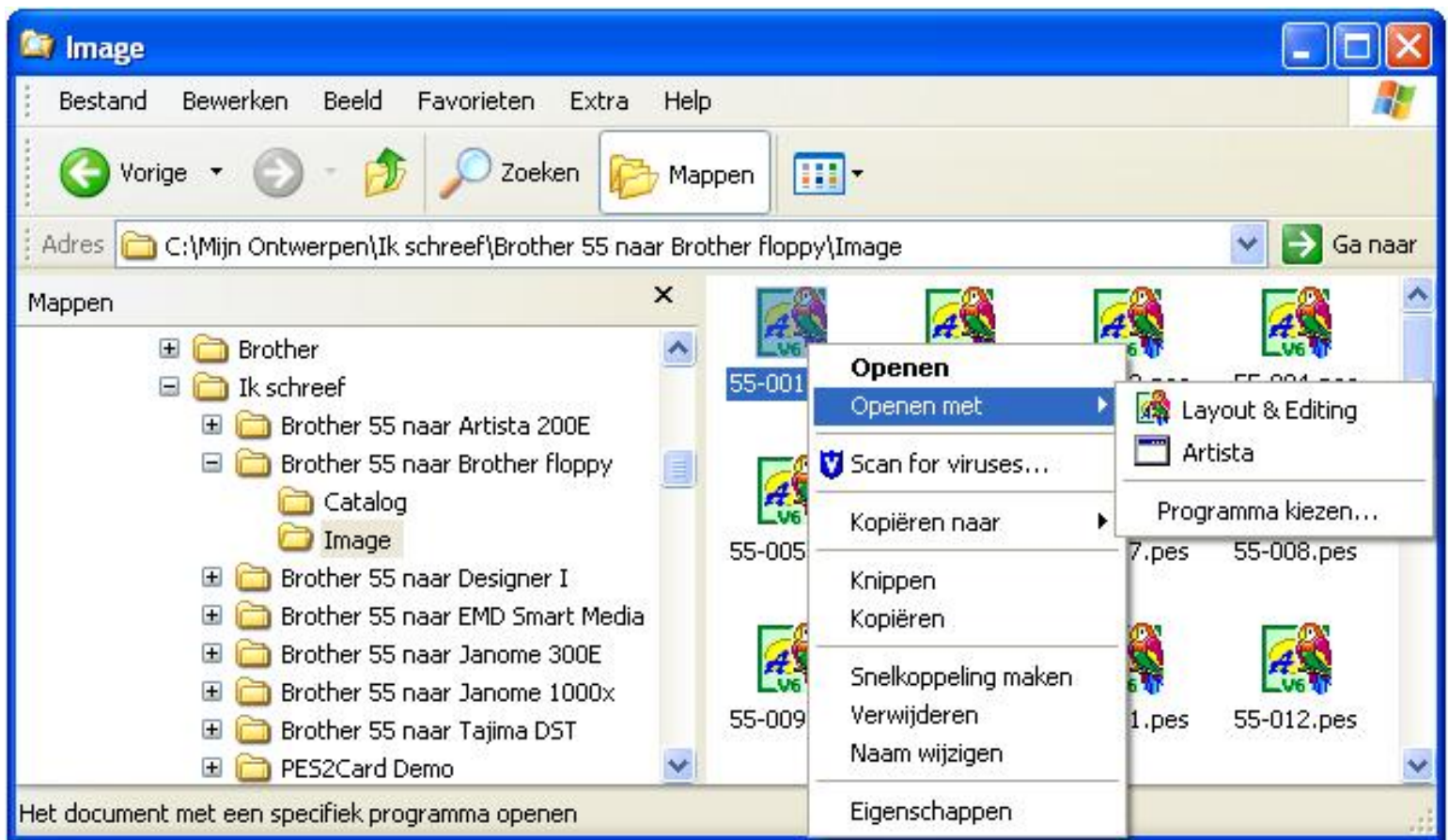
U kunt een koppeling instellen in Windows Verkenner door het localiseren van een bestand met de extensie die u in wilt stellen als een koppeling. Laat we aannemen dat u bestanden van het type PES wilt koppelen met PES2Card Utility. Hieronder ziet een verzameling PES bestanden.



Klik met rechter muisknop op een van de bestanden en u zult een drop down menu zien.



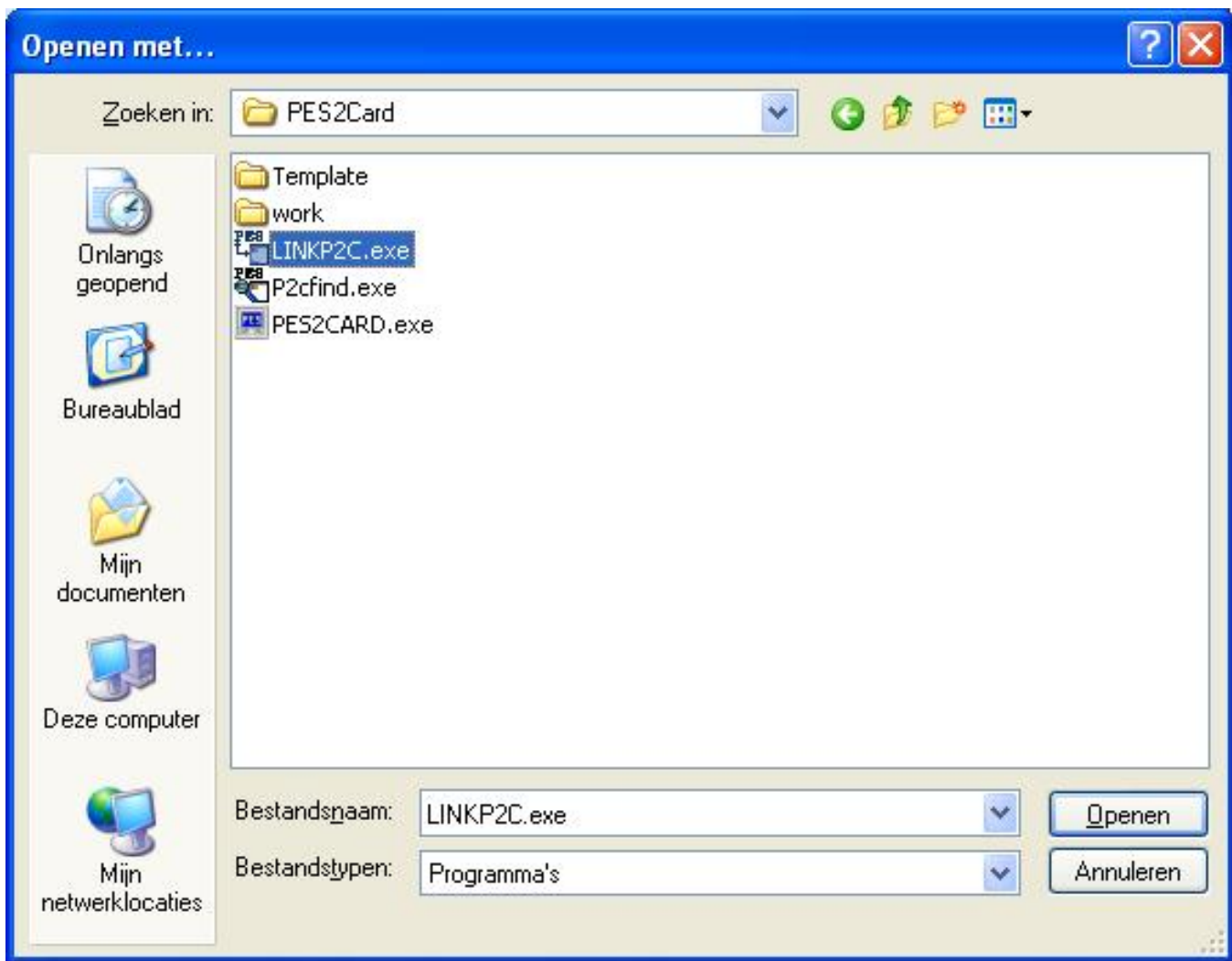
Er zijn twee varianten van dit drop down menu: een dat zegt Open Met... en een dat zegt Open Met en een pijl aan de zijkant zoals in het voorbeeld hierboven. Klik links op **Open Met**. In het geval hierboven, zult u een extra drop down menu zien zoals hieronder. De volgende stap zal overgeslagen worden als Open Met... op het eerste drop down menu stond.



Klik links op **Kies Programma...** en na een kort moment komt de Open Met dialoog te voorschijn.



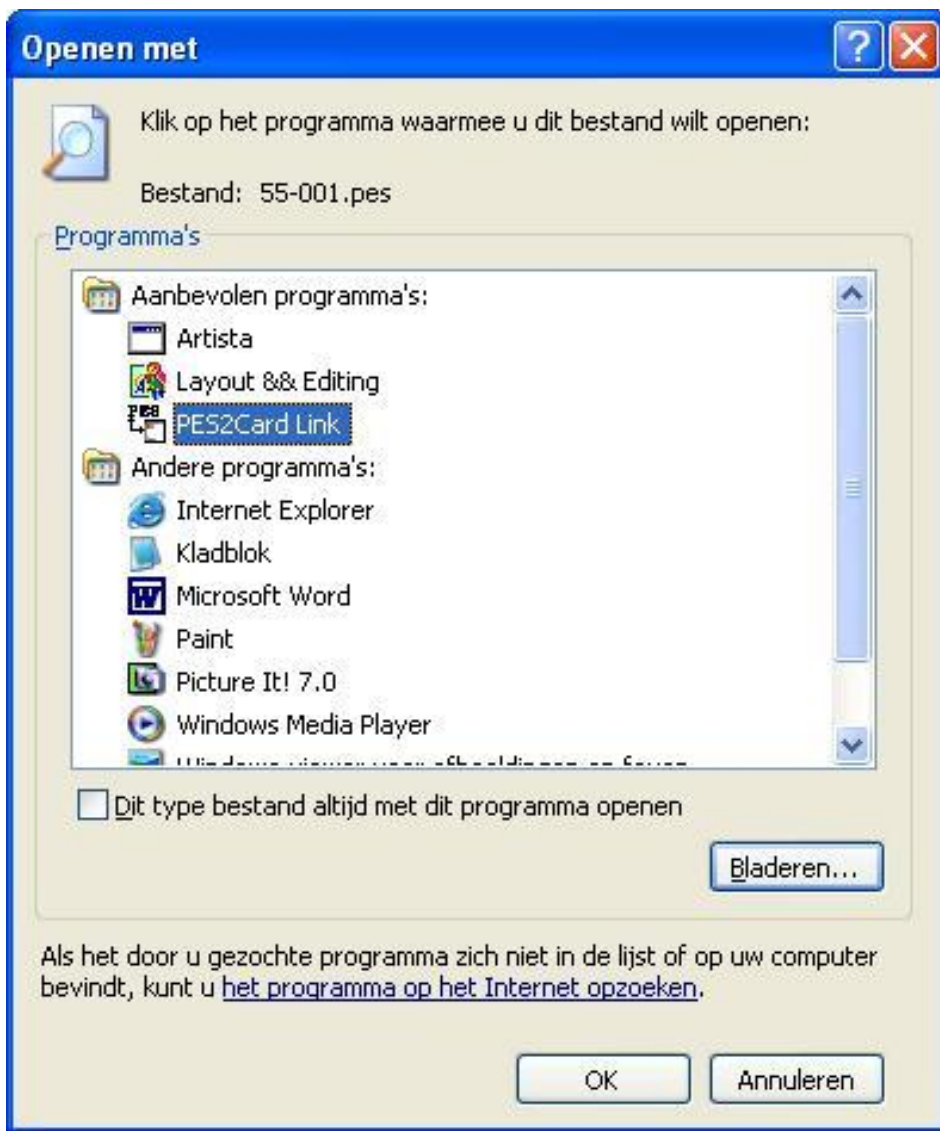
Druk op **Andere...** op de Open Met dialoog en u zult de Windows Open Met... dialoog zien.



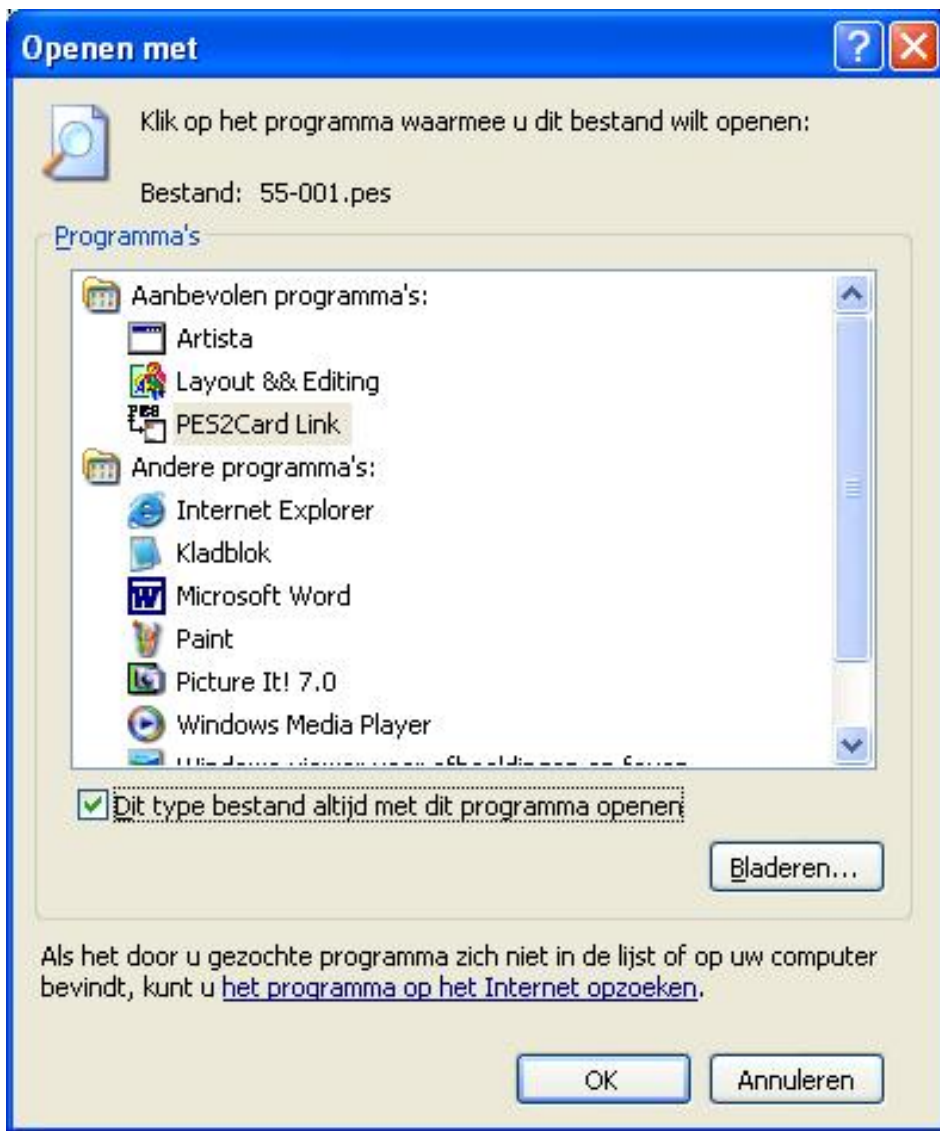
Blader naar de PES2Card folder. De PES2Card folder is voor een standaard installatie:

C:\Program Files\Computerservice SSHSBV\PES2Card

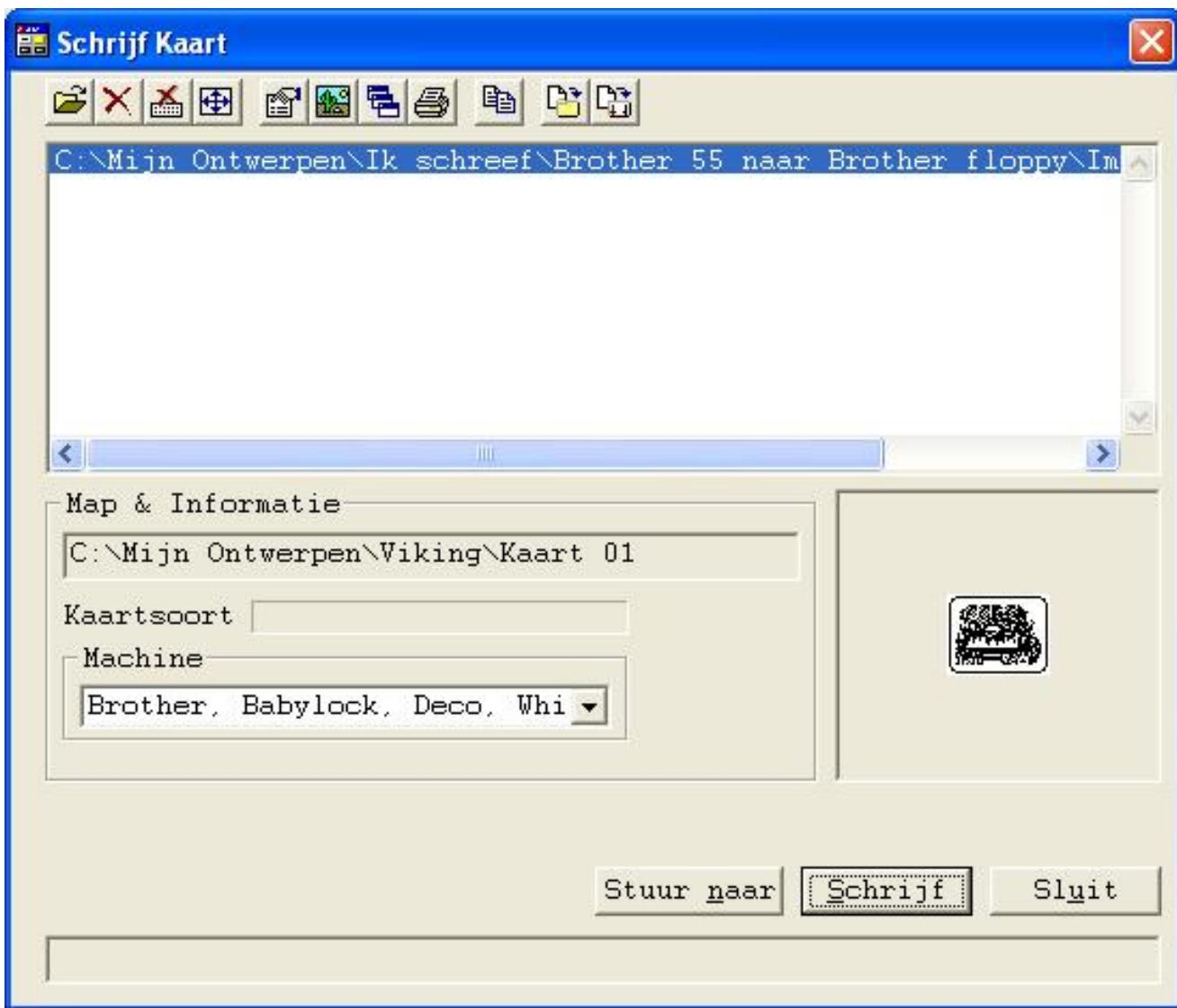
Selecteer LinkP2C.exe in de PES2Card folder door links te klikken op LinkP2C.exe en druk **Open**. De Open Met dialog heeft nu een extra programma genaamd PES2Card Link. Het PES2Card Link programma is al voor-geselecteerd.



Vergeet niet om **Gebruik altijd dit programma op deze bestanden te openen** aan te vinken als u wilt dat deze koppeling de default moet worden. Druk op **OK**.

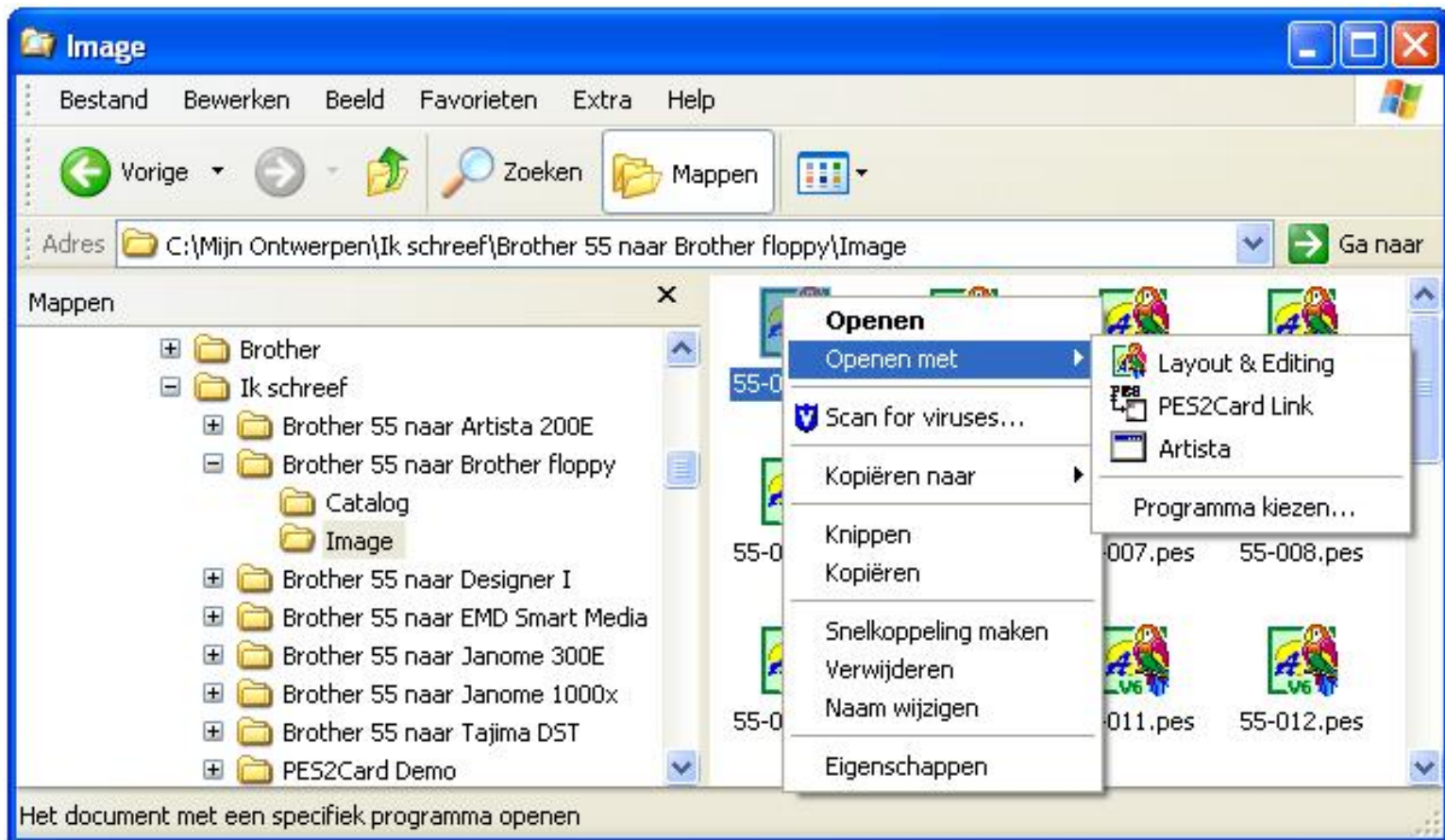


PES2Card Utility zal automatisch gestart worden en uw ontwerp is al in de lijst van ontwerpen om geschreven te worden.



Vanaf nu zal, als u dubbelklikt op een PES bestand in Windows Verkenner, PES2Card Utility gestart worden en het ontwerp waar u dubbel op geklikt hebt zal verschijnen in de bestandenlijst van de Schrijf Kaart dialoog. Als het ontwerp eenmaal toegevoegd is aan de bestandenlijst, kunt u teruggaan naar Windows Verkenner en dubbelklikken op een ander ontwerp om het ook toe te voegen aan de bestandenlijst. Ingeval u meerdere ontwerpen uit dezelfde folder wilt toevoegen aan de bestandenlijst kunt u ook [Slepen](#) gebruiken

Noot: Er is een kleine verandering in het tweede drop down menu zoals u hieronder kunt zien.



Als u een volgend bestand type aan PES2Card Utility wilt koppelen, hoeft u niet naar LinkP2C.exe te bladeren. De Open Met dialoog zal PES2Card Link bevatten. Klik op **PES2Card Link**, vink **Gebruik altijd dit programma op deze bestanden te openen** aan als u dat wilt en druk op **OK**.

PES2Card

Verkenner - Kopiëren naar

Voeg een bestemming toe aan het Kopiëren naar menu.

Open Windows Verkenner

De volgende stap is een klein beetje anders voor iedere versie van Windows. Neem de stap voor uw versie van Windows.

De <Windows> map is de map waarin Windows is geïnstalleerd.

Windows NT

Open de <Windows> map

Open **Profiles**

Open de map met uw gebruikersnaam

Windows 2000

Open de **Documenten en instellingen** map op het station waar Windows 2000 is geïnstalleerd

Open de map met uw gebruikersnaam

Windows 2003

Open de **Documenten en instellingen** map op het station waar Windows 2003 is geïnstalleerd

Open de map met uw gebruikersnaam

Windows XP

Open de **Documenten en instellingen** map op het station waar Windows XP is geïnstalleerd

Open de map met uw gebruikersnaam

Windows Vista

Open de **Users** map op het station waar Windows Vista is geïnstalleerd

Open de folder with your username

Open de **AppData** folder

Open de **Roaming** folder

Open de **Microsoft** folder

Open de **Windows** folder

Windows ME

Open de <Windows> map

Windows 98

Open de <Windows> map

Windows 95

Open de <Windows> map

Vanaf hier is de procedure weer hetzelfde voor alle versies van Windows.

Open de **SendTo** folder

Noot De SendTo map kan verborgen zijn. Als deze niet zichtbaar is, klik op **Tools**, klik op **Map opties**, klik op de **Beeld** knop, en klik dan op **Toon verborgen bestanden en mappen**.

Klik op het **Bestand** menu

Klik op **Nieuw**

Klik op **Snelkoppeling**



Druk op **Bladeren...**



Blader naar de PES2Card map. De PES2Card map is voor een standaard installatie:
C:\Program Files\Computerservice SSHSBV\PES2Card



Selecteer LinkP2C.exe in de PES2Card map door links te klikken op LinkP2C.exe en druk op **OK**.



Druk op **Volgende**



Vervang de tekst LINP2C.exe door bijvoorbeeld PES2Card Link en druk op **Einde**.

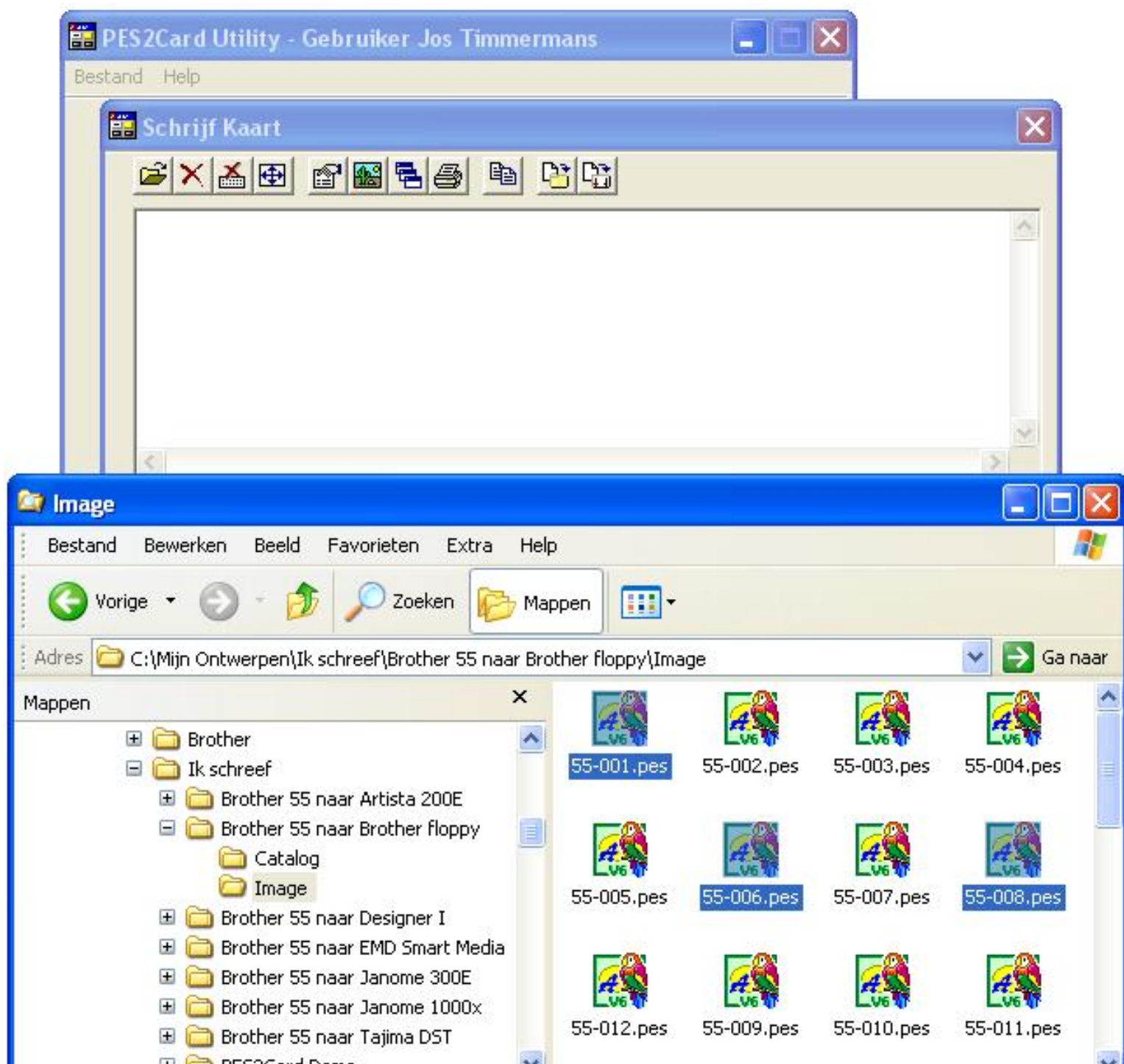
Uw drop down menu voor Kopiëren naar zal nu de extra PES2Card Link regel hebben. U kunt nu rechts klikken op een ontwerp in Windows Verkenner en het ontwerp naar PES2Card Utility sturen. Het ontwerp zal terecht komen in de bestand lijst van de Schrijf Kaart dialoog.

PES2Card

Verkenner - Slepen

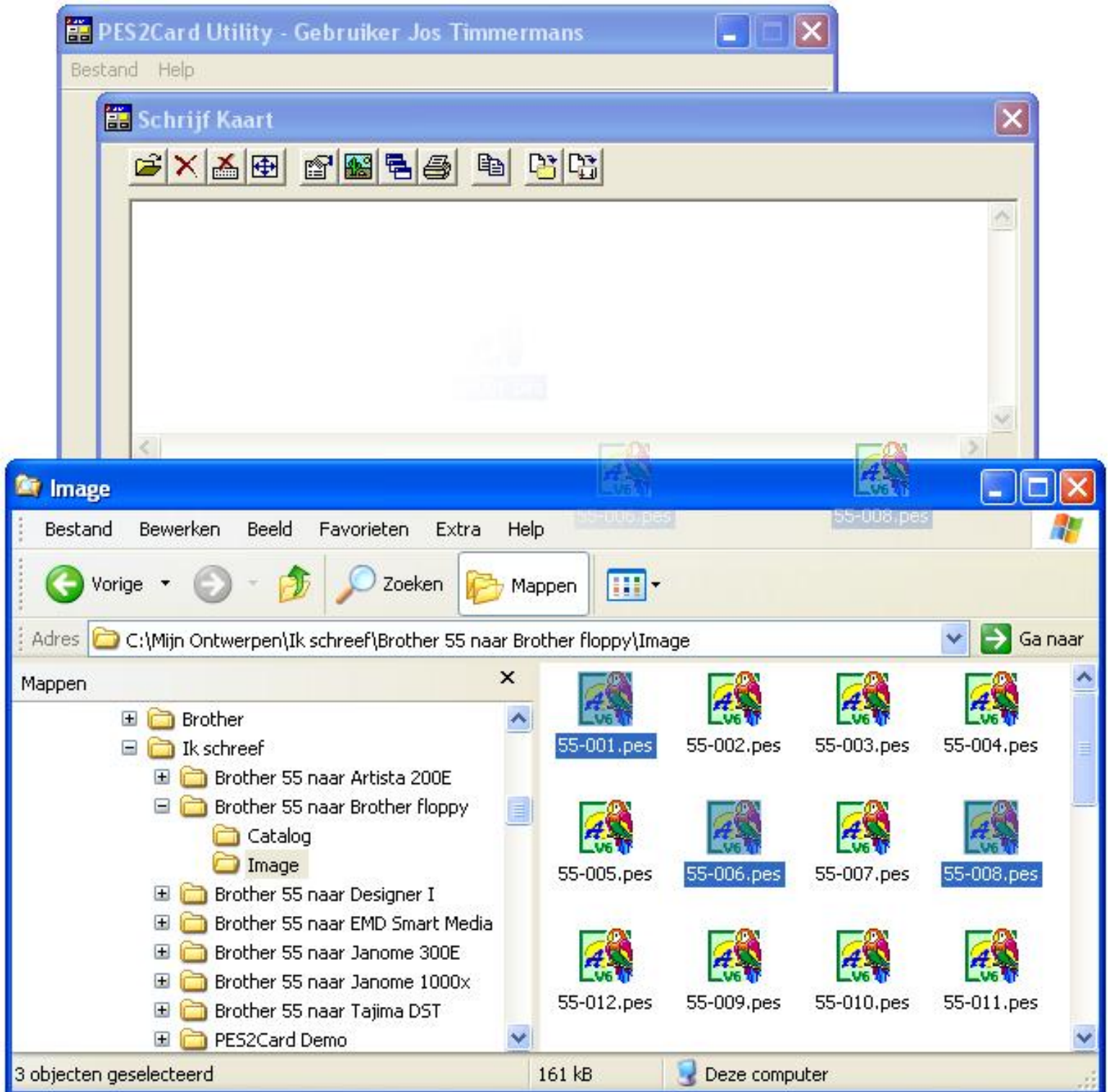
PES2Card Utility ondersteunt Slepen.

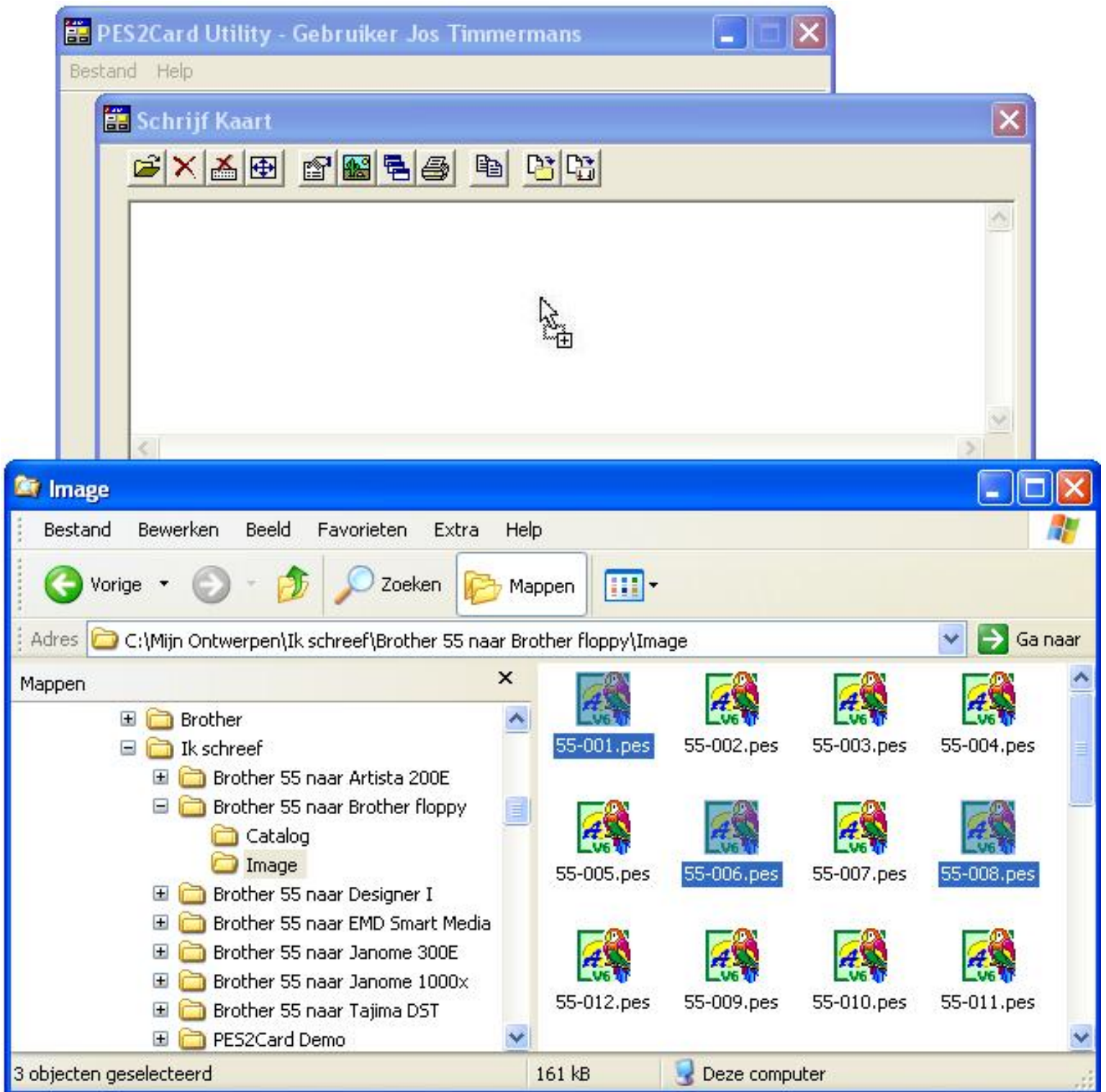
U selecteert een of meer ontwerpen in Windows Verkenner of een andere toepassing zoals Designer's Gallery Studio. U doet met de standaard Windows [selectie](#) methode.



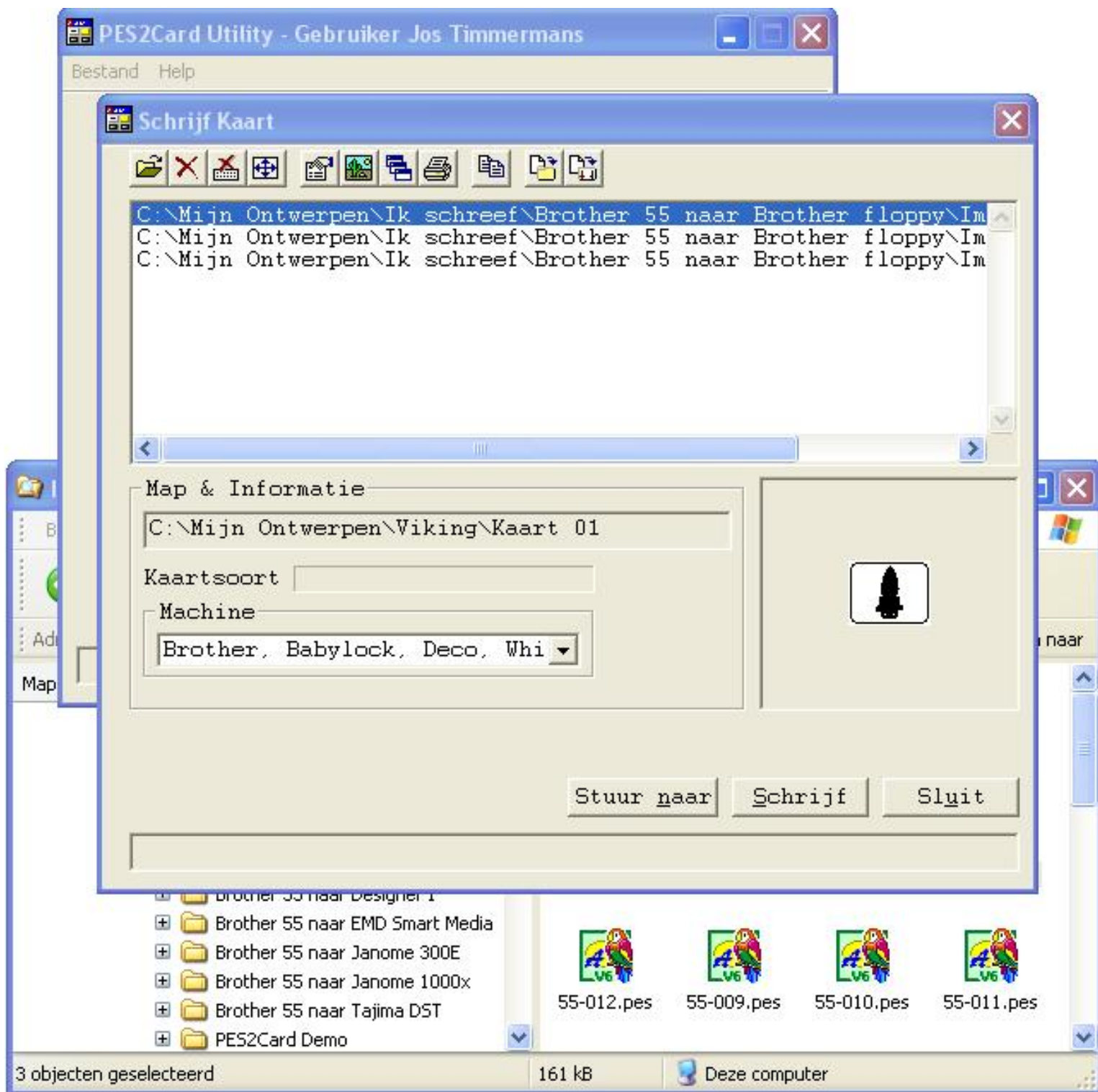


Als u klaar bent met selecteren, plaats de muiscursor boven een van de geselecteerde ontwerpen en druk de linkermuisknop in en houdt deze ingedrukt. Beweeg de muis naar de bestandenlijst van de Schrijf Kaart dialog.





Laat, eenmaal boven de bestandenlijst van de Schrijf Kaart dialoog, de linkermuisknop los.

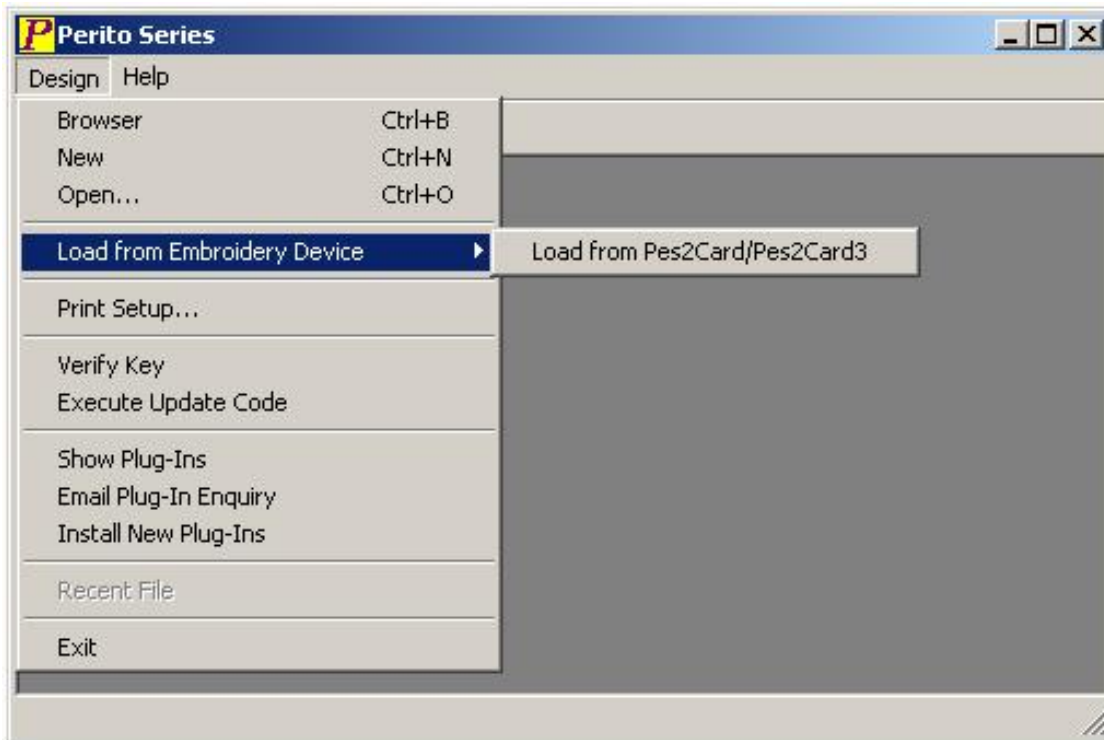


De ontwerpen zijn toegevoegd aan de bestandenlijst van de Schrijf Kaart dialoog.

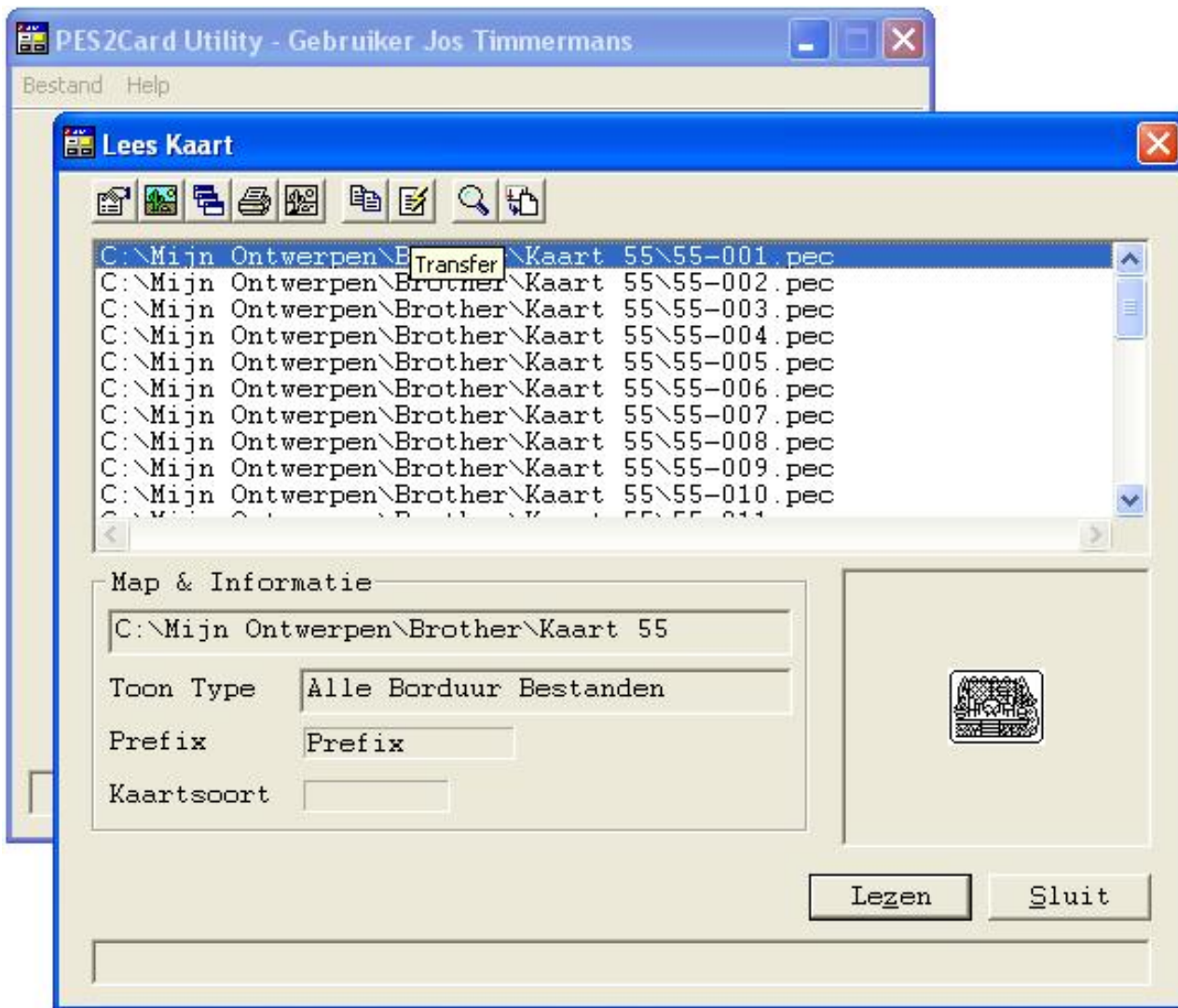
PES2Card

Koppelingen - Perito Modulo

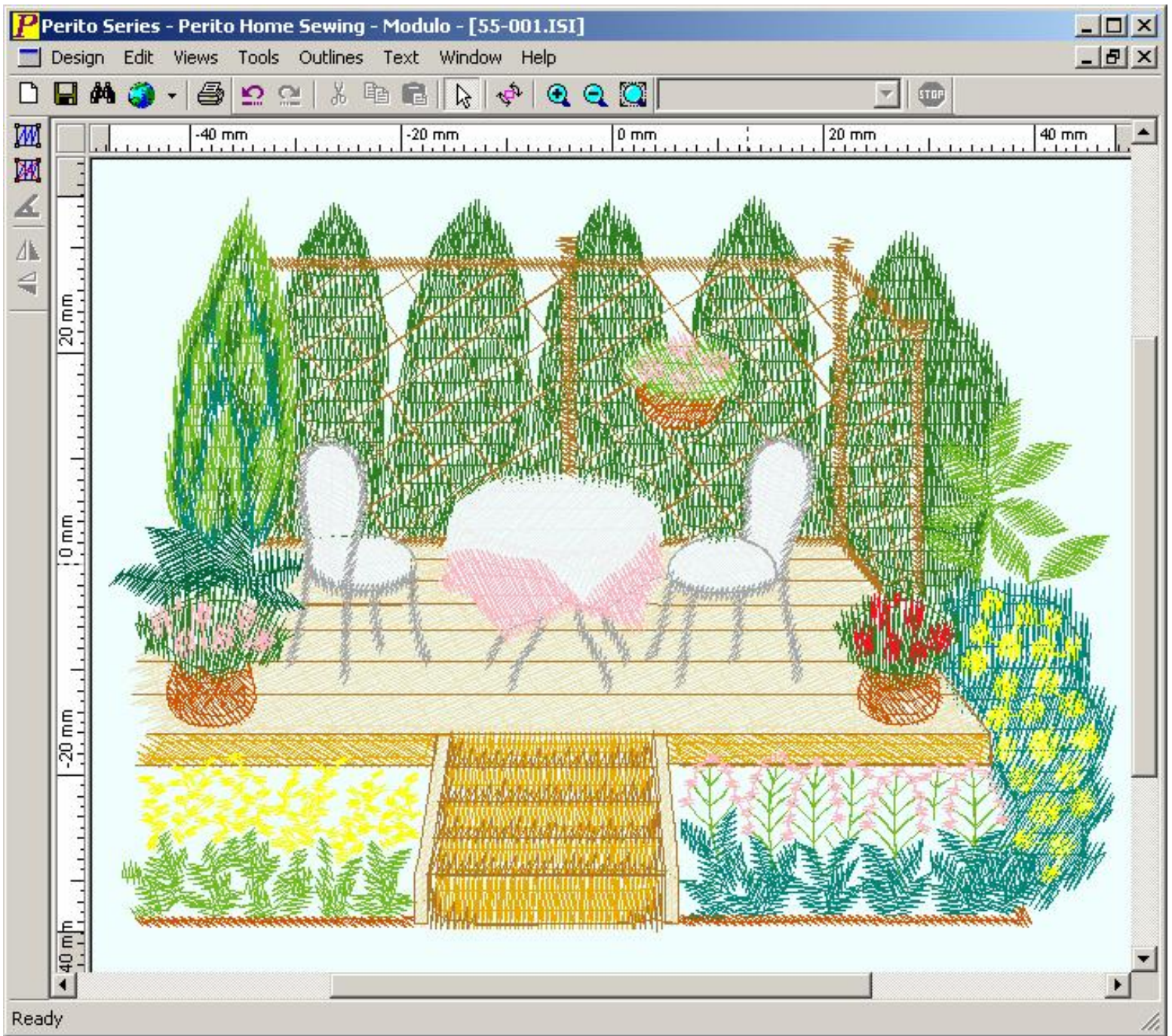
Perito Modulo is met de integratie met PES2Card en PES2Card3 een stap verder gegaan. Perito Modulo heeft een interface waarmee u een ontwerp van een kaart kunt laden en terugsturen naar Perito Modulo.



In Perito Modulo, klik op **Design**, klik op **Load from Embroidery Device** en klik tot slot op **Load from Pes2Card/Pes2Card3**. Perito Modulo start PES2Card Utility en informeert PES2Card Utility van zijn mogelijkheden. U kunt nu een kaart lezen of bladeren totdat u het ontwerp gevonden heeft waarmee u wilt werken in Perito Modulo. Selecteer het ontwerp en druk op de **Transfer** knop.



PES2Card Utility zal een nieuwe kopie van Perito Modulo starten. PES2Card heeft een conversie gedaan als dat nodig was tijdens het oversturen.



Het ontwerp is nu geladen in een nieuwe kopie van Perito Modulo.

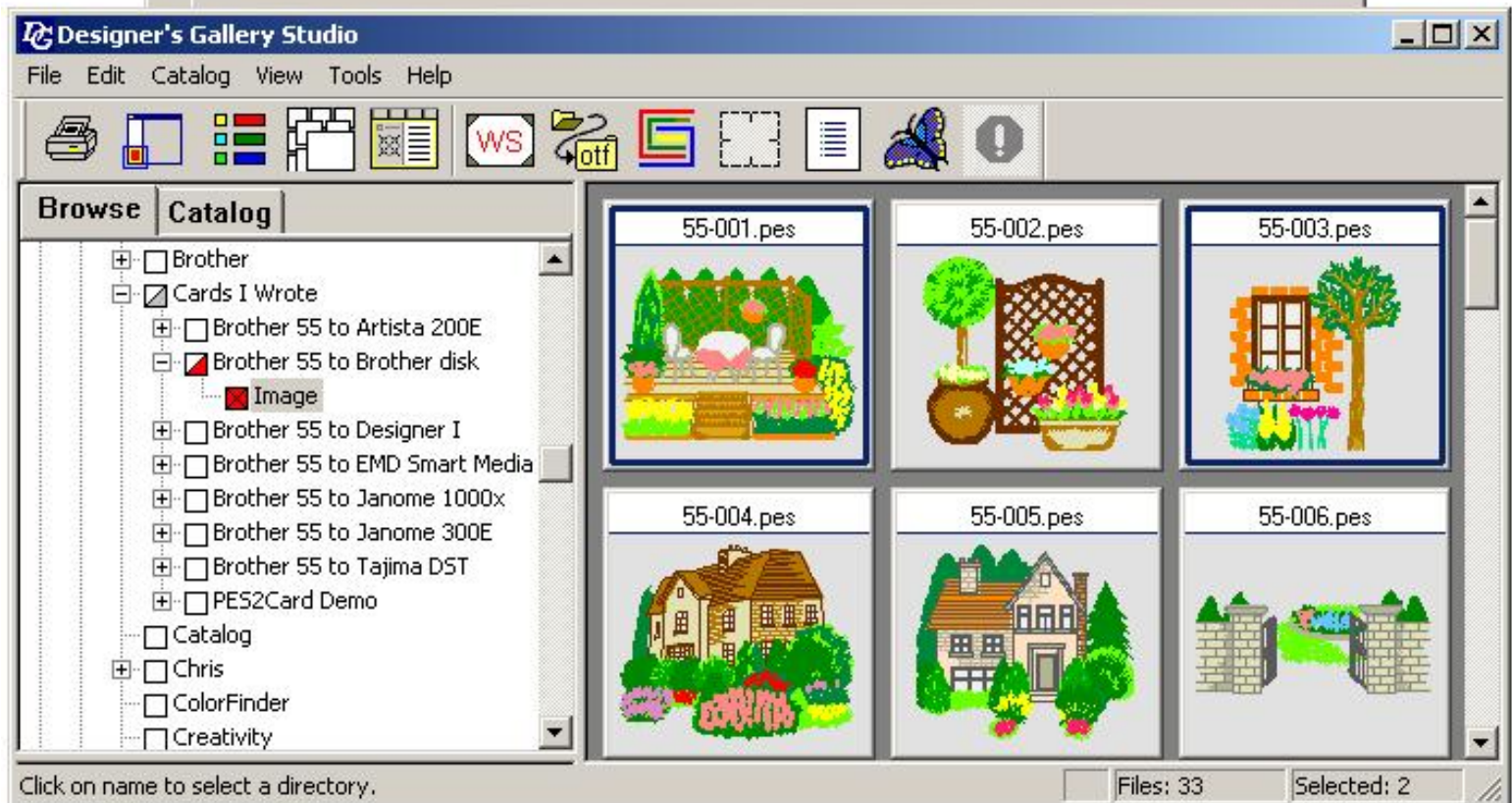
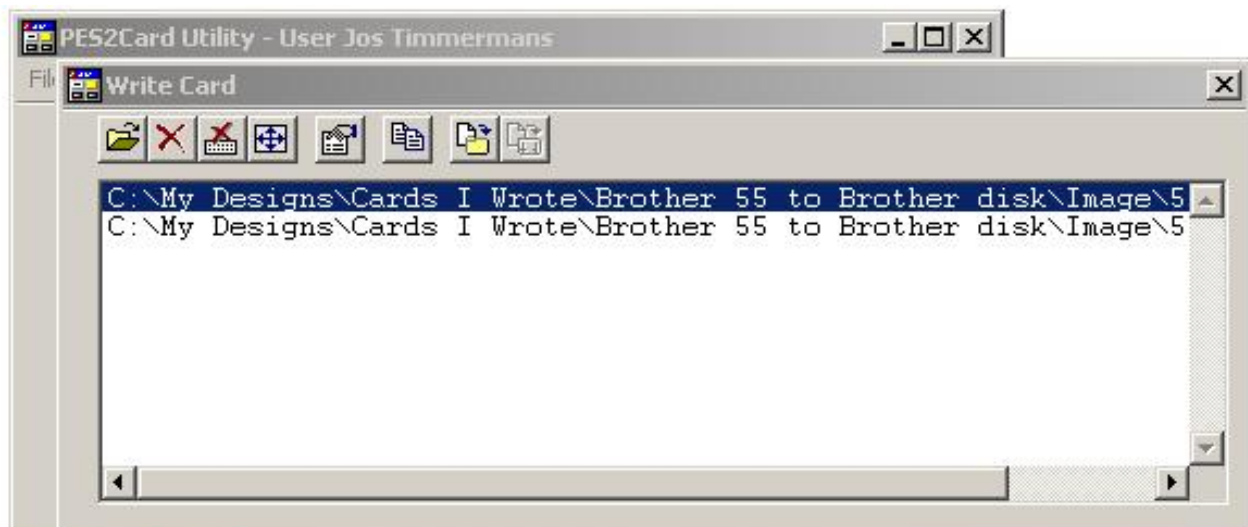
Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV.](#)

PES2Card

Koppelingen - Designer's Gallery Studio

Designer's Gallery Studio voorziet de dubbelklik faciliteiten op dezelfde manier als Windows Verkenner. Configureer de koppeling voor het bestandstype in [Windows Verkenner](#) en als u dubbelklikt op een ontwerp in het miniatures beeld, wordt het ontwerp naar PES2Card Utility gestuurd.

Designer's Gallery Studio ondersteunt ook Slepen. Selecteer de ontwerpen die u wilt overbrengen naar PES2Card Utility, sleep ze naar de bestandenlijst en laat de ontwerpen daar los.



Click on name to select a directory.

Files: 33

Selected: 2

Hierboven kunt u de twee geselecteerde ontwerpen zien, losgelaten in de bestandenlijst van de Schrijf Kaart dialoog.

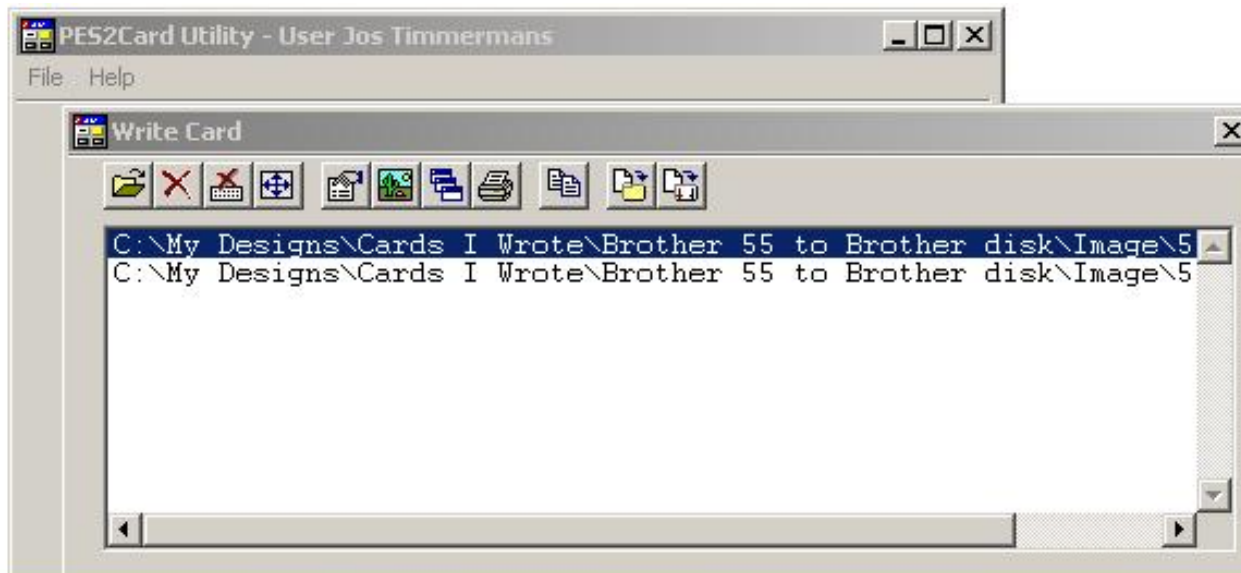
Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Koppelingen - BuzzXplore

BuzzXplore voorziet de dubbelklik faciliteiten op dezelfde manier als Windows Verkenner. Configureer de koppeling voor het bestandstype in [Windows Verkenner](#) en als u dubbelklikt op een ontwerp in het miniaturen beeld, wordt het ontwerp naar PES2Card Utility gestuurd.

BuzzXplore ondersteunt ook Slepen. Selecteer de ontwerpen die u wil overbrengen naar PES2Card Utility, sleep ze naar de bestandenlijst en laat de ontwerpen daar los.





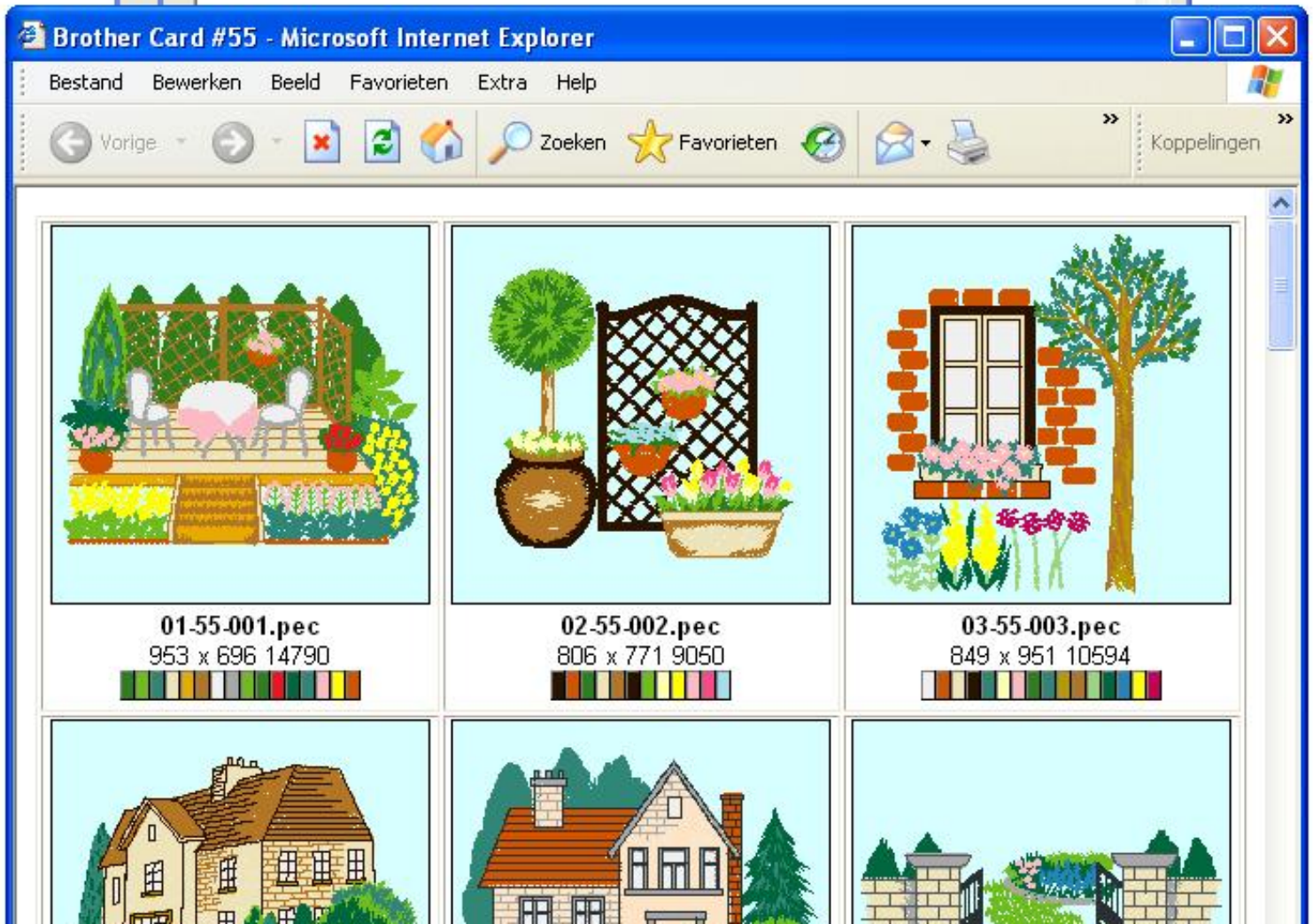
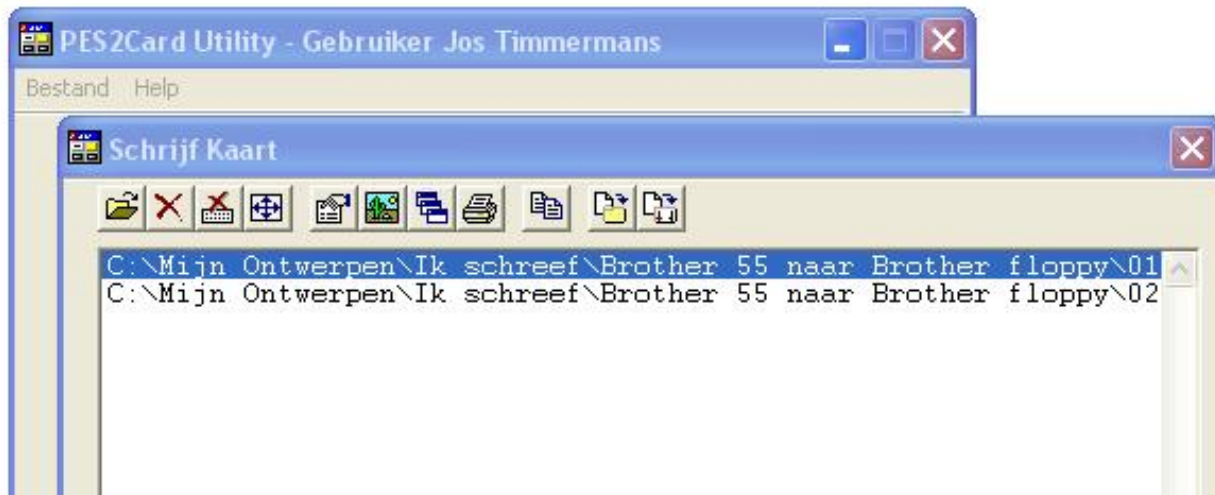
Hierboven kunt u de twee geselecteerde ontwerpen zien, losgelaten in de bestandenlijst van de Schrijf Kaart dialoog.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Koppelingen - PES2Card Catalog

De PES2Card Catalogus ondersteunt ook Slepen. Selecteer het ontwerp die u wilt overbrengen naar PES2Card Utility, sleep het naar de bestandenlijst en laat het ontwerp daar los. Als u meerdere ontwerpen wilt slepen, herhaal dit proces voor de andere ontwerpen.





Hierboven kunt u de twee ontwerpen zien, losgelaten in de bestandenlijst van de Schrijf Kaart dialoog.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Over PES2Card Utility

De Over dialoog van PES2Card Utility geeft u versie informatie.



U kunt hier boven de versie van PES2Card Utility zien.

U kunt ook zien welke variant van Windows U gebruikt en welke versie van die variant. Het volgende veld geeft u het home adres van de PES2Card website. U kunt de tekst kopiëren door het ingedrukt houden van de **Ctrl** knop, druk **C** en de **Ctrl** knop loslaten. U kunt de tekst in het adres veld van uw browser plakken door uw browser te activeren, selecteer de tekst in de adres balk van uw browser en druk dan op de **Ctrl** knop, druk op **V** en laat de **Ctrl** knop weer los.

De **Download** knop zal uw browser starten en proberen naar de downloadpagina te gaan waar de laatste versie van PES2Card Utility gedownload kan worden. Na het indrukken van **Download**, druk **Close** op de bevestigings dialoog die meldt dat de browser gestart is.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV.](#)

PES2Card

Afsluiten

De Afsluiten dialoog is de laatste dialoog in het leven van PES2Card Utility.



Druk op **OK** om aan te geven dat u echt wilt stoppen met PES2Card Utility of druk op **Annuleer** om verder te gaan met PES2Card Utility.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Configuratie Onderwerpen

[Com Poort](#)

[Geen verbinding met kaartmodule](#)

[Proces antwoordt niet](#)

[Ophalen Versie](#)

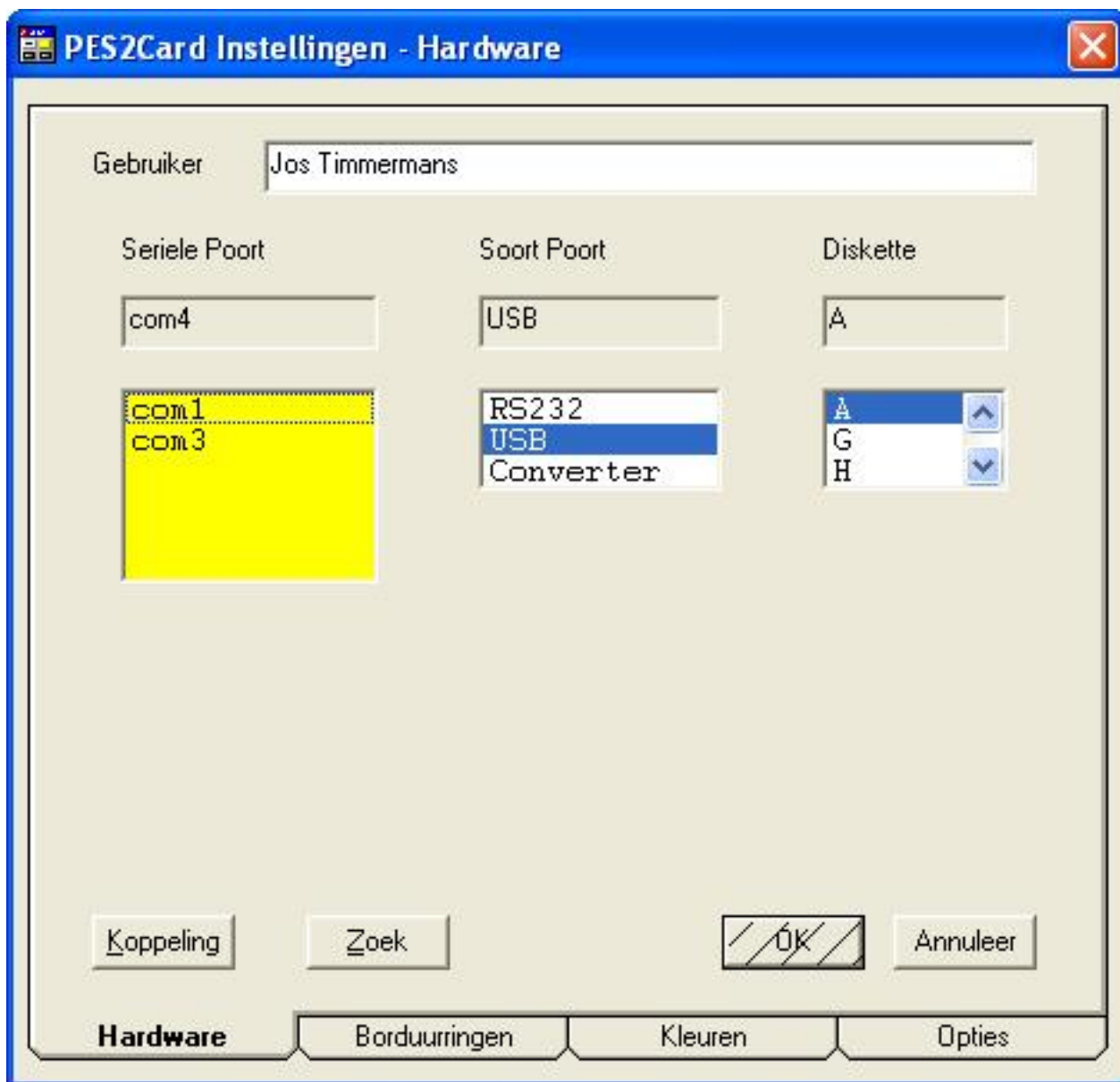
[Grijze Knoppen](#)

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV.](#)

PES2Card

Com Poort

U ziet de dialoog hier onder als u PES2Card Utility start en de ingestelde com poort bestaat niet of is niet toegankelijk.



Er kunnen meerdere redenen zijn waarom de com poort niet (meer) toegankelijk is:

1. Een ander apparaat gebruikt de com poort
2. De USB PES2Card of USB PES2Card3 kaart module staat niet aan
3. De USB kabel zit er niet in
4. ...

Wanneer u deze dialoog ziet, moet u de situatie corrigeren.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Geen verbinding met kaart module

U ziet de dialoog hieronder als u PES2Card Utility opstart en de com poort niet geopend kan worden of niet geconfigureerd kan worden.



De meest waarschijnlijke oorzaak voor dit bericht is dat u een com poort geconfigureerd heeft als USB poort, terwijl deze eigenlijk een seriele poort is.

PES2Card

Proces antwoordt niet

U ziet de dialoog hieronder als u PES2Card Utility opstart en het communicatie proces niet antwoordt binnenin de toegewezen tijdsduur.



De meest waarschijnlijke oorzaak is dat u een eerder bericht "Geen verbinding met de kaartmodule" hebt ontvangen. Als u dit bericht niet in de toegewezen tijdsduur bevestigt, zult u het "antwoordt niet" bericht zien.

Deze melding kan ook voorkomen tijdens het Kaart Schrijven. Er is een tijdslimiet op hoe lang schrijven en wissen comando's mogen duren. Als deze tijd is overschreden komt het bericht hierboven in beeld. Wat dit normaal gesproken betekent is dat de kaart of defect is of het einde van zijn leven nadert.

PES2Card

Ophalen Versie

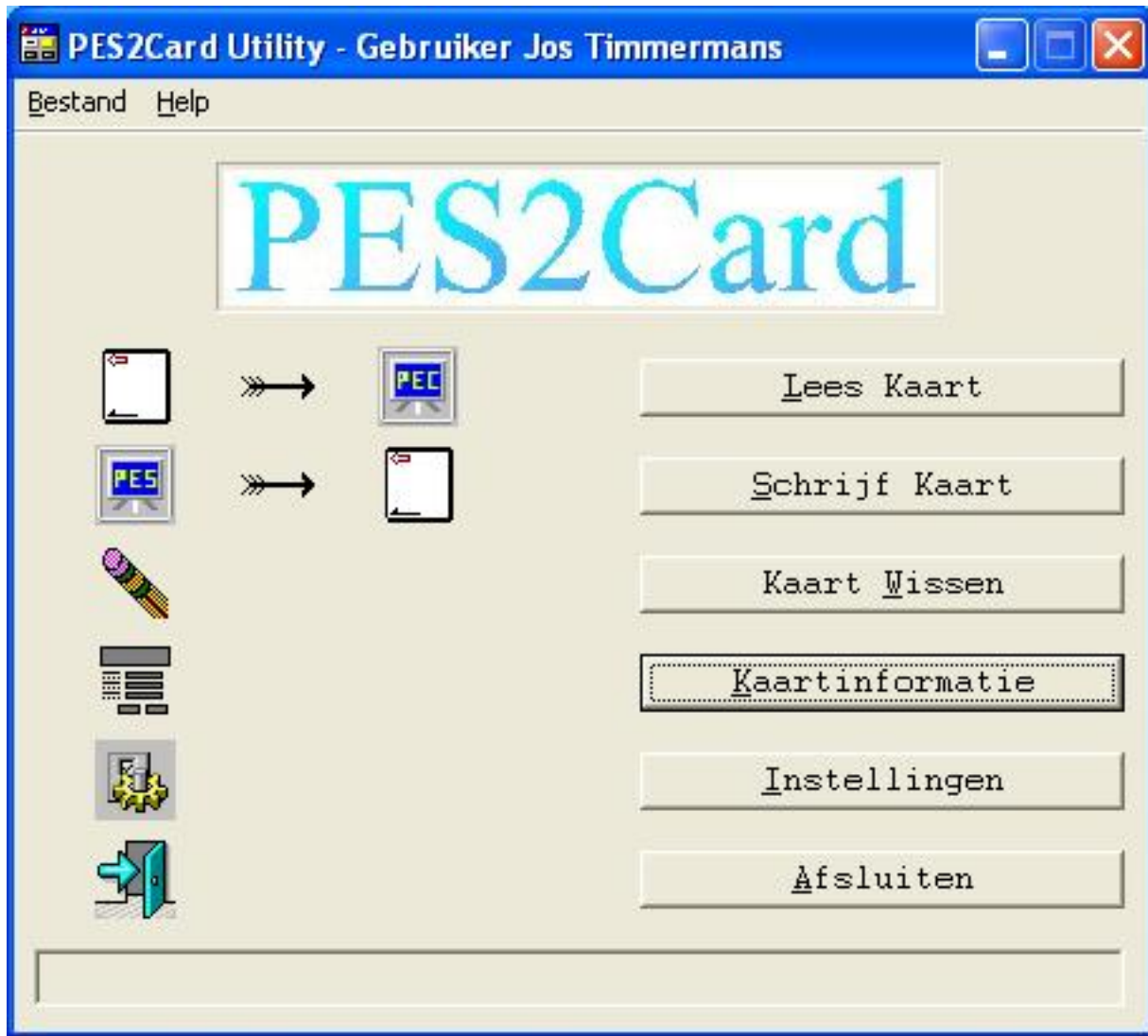
U kunt de kleine dialoog hieronder zien als u PES2Card Utility opstart.



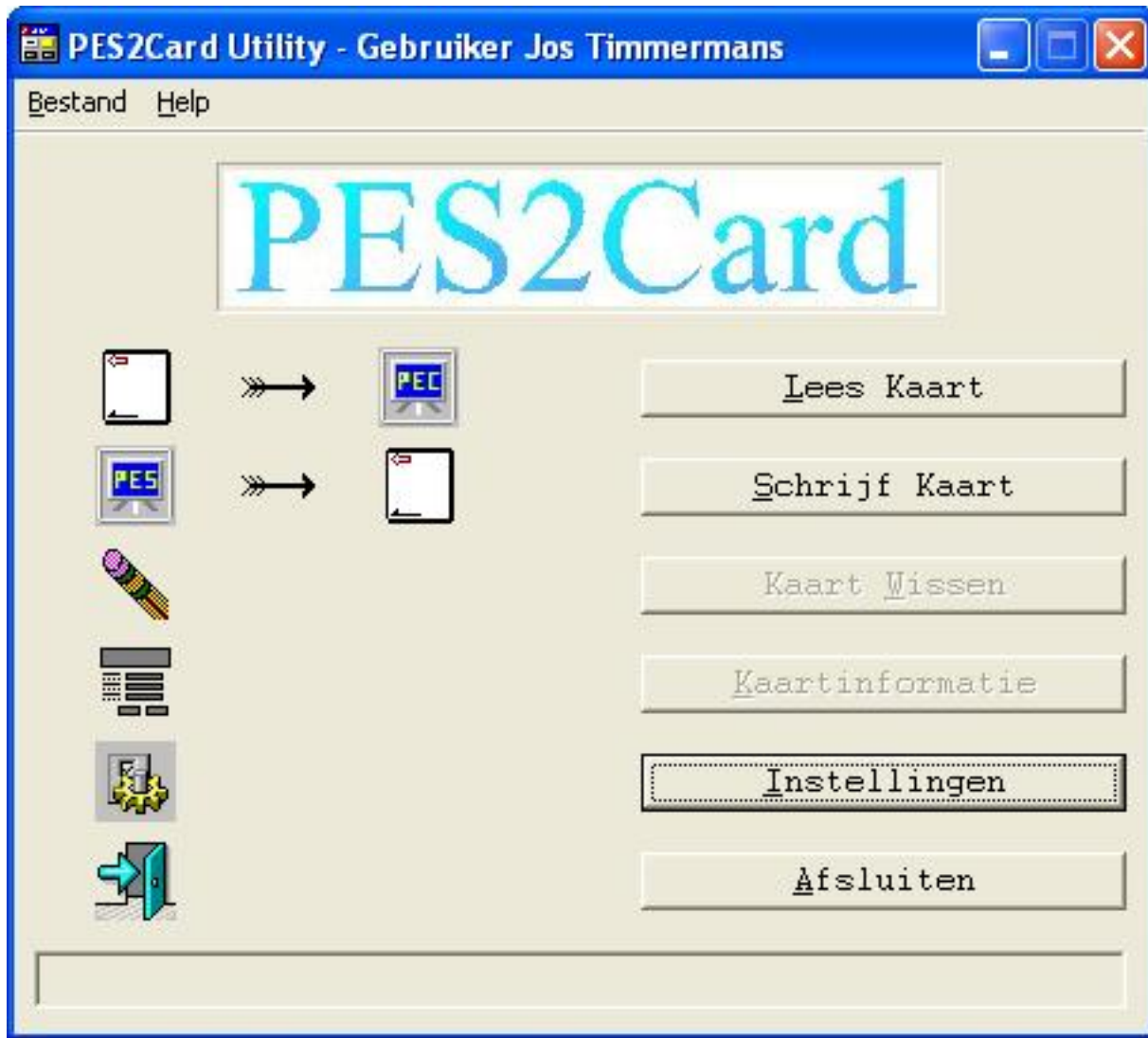
PES2Card Utility moet de versie van de kaartmodule weten om vast te stellen wat de kaartmodule kan schrijven. Als u de kleine beeld hierboven niet ziet, maakt u geen zorgen; dit gaat normaal zo snel dat u het niet eens ziet. Als u het wel ziet gedurende een aantal seconden, kan PES2Card Utility niet communiceren met de kaartmodule. Dit kan ook gebeuren na de instalatie van een nieuwe PES2Card of PES2Card3 kaartmodule.

Na de Ophalen van de Versie dialoog zult u automatisch doorgeschakeld worden naar de begin dialoog.

Als de versie succesvol opgehaald is, ziet u:



Als de versie niet succesvol is opgehaald, ziet u:

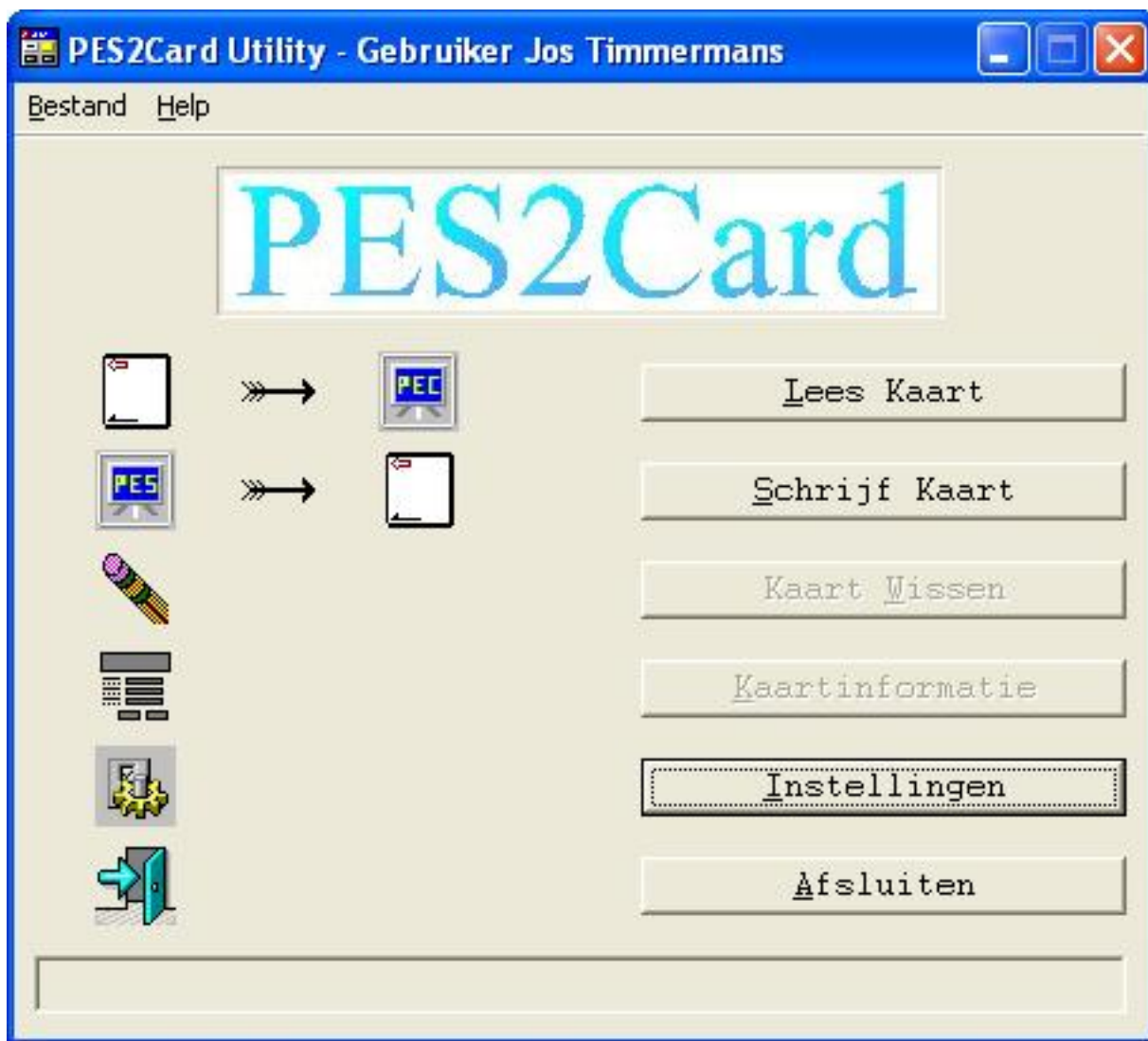


dit noemen we "[Grijze Knoppen](#)".

PES2Card

Grijze Knoppen

Als PES2Card Utility niet kan communiceren met de PES2Card of de PES2Card3 kaartmodule, zult u de begin dialoog hieronder zien.



Als u de begin dialoog met de twee grijze knoppen ziet, kunt u geen kaart lezen of schrijven. Ook sommige andere functies van PES2Card Utility doen het niet als er geen communicatie is met de kaartmodule. U moet eerst het communicatieprobleem oplossen. In de meeste gevallen kan dit opgelost worden door het instellen van de com poort en het poort type in

PES2Card

Aan de slag

Aan de slag is een snelle start procedure, die ervan uitgaat dat alles goed gaat.
Op de achterkant van de PES2Card of PES2Card3 kaartmodule vindt u:



de stroomaansluiting.

PES2Card of PES2Card3 hebben of:



een USB aansluiting

of



een seriele aansluiting

Sommige PES2Card of PES2Card3 kaarmodules hebben beide interfaces.

Er zijn twee varianten voor de twee hardware interfaces die de PES2Card en PES2Card3 kaartmodules ondersteunen:

[Aan de Slag Serieel](#)

[Aan de Slag net USB](#)

PES2Card

Aan de Slag met USB of Serieel

Sommige PES2Card of PESCard3 kaart modules hebben zowel USB als Serial aansluit mogelijkheden. U kunt van deze er maar een tegelijkertijd gebruiken: niet beide tegelijkertijd. Noot: U mag slechts een van de twee kabels aangesloten hebben aan PES2Card of PES2Card3 kaartmodule op enig moment.

Voor instructies over hoe u kunt beginnen, kijk naar:

[Aan de Slag met USB](#) voor de USB aansluiting.

[Aan de Slag met Serieel](#) voor de Seriele aansluiting.

Last Modification: July 1, 2005 © 1999-2005 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Aan de Slag met Serieel

Onderdelen lijst Serieel

1. [PES2Card](#) of [PES2Card3](#) or [PES2Card3-SE](#) kaart module
2. Net adapter
3. RS-232 kabel
4. CDROM met PES2Card Utility software

Software Installatie

Noot: INSTALLEER DE SOFTWARE VOORDAT U DE KAARTMODULE OP DE COMPUTER AANSLUIT

1. Plaats de PES2Card installatie CD in de CDROM drive
2. Het PES2Card installatie programma zal automatisch starten
3. Als autorun niet aanstaat op uw computer, zoek de CDROM en dubbelklik op Autoplay.exe in de root van de CD
4. Klik op PES2Card/PES2Card3 Installatie
5. Klik op installeer PES2Card/PES2Card3
6. Volg de instructies die op het beeldscherm komen, de InstallShield installatie wizard zal u door het proces leiden
7. Na een succesvolle installatie, zal de begin dialoog van PES2Card Utility worden getoond.

Noot 1: Het wordt aanbevolen om PES2Card Utility te installeren in de default map.

Noot 2: De PES2Card Utility begin dialoog laat 4 zwarte knoppen zien en 2 [grijze knoppen](#).

Hardware Installatie

1. Zet uw computer uit
2. Maak de [male](#) connector van de seriele kabel vast aan de [seriele](#) poort aan de achterkant van uw kaart module

3. Maak de [female](#) connector van de seriële kabel vast aan een vrije com poort van uw computer (com1 = default)
4. Steek de net adapter in een stopcontact
5. Steek de andere kant van de net adapter in de achterkant van de kaartmodule
6. Kijk of het groene licht aan gaat en dat het rood/groene licht op zijn minst een keer rood/groen knippert en dan uit blijft
7. Zet uw computer aan

Configuratie

1. [Start PES2Card Utility](#)
2. De begin dialoog van PES2Card Utility wordt getoond
3. Als u zes zwarte knoppen ziet, dan is het niet nodig om de seriële poort te configureren en bent u klaar
4. Druk op **Instellingen**
5. De [PES2Card Instellingen - Hardware](#) dialoog wordt getoond
6. Als u de com poort weet, selecteer de com poort door erop te klikken en selecteer RS-232 door te klikken op RS-232
7. Anders, druk op [Zoeken](#) om PES2Card Utility naar de kaart module te laten zoeken
8. Druk op **OK** om uw instellingen te accepteren
9. Poort configuratie is nu klaar en de PES2Card begin dialoog wordt getoond met zes zwarte knoppen

PES2Card

Aan de Slag met USB

Onderdelen lijst USB

1. [PES2Card](#) of [PES2Card3](#) or [PES2Card3-SE](#) kaart module
2. Net adapter (niet nodig voor PES2Card3-SE)
3. USB Kabel
4. CDROM met PES2Card Utility software en USB drivers

Software Installatie

Noot: INSTALLEER DE SOFTWARE VOORDAT U DE KAARTMODULE OP DE COMPUTER AANSLUIT

1. Plaats de PES2Card installatie CD in de CDROM drive
2. Het PES2Card installatie programma zal automatisch starten
3. Als autorun niet aanstaat op uw computer, zoek de CDROM en dubbelklik op Autoplay.exe in de root van de CD
4. Klik op PES2Card/PES2Card3 Installatie
5. Klik op Installeer PES2Card/PES2Card3
6. Volg de instructies die op het beeldscherm komen, de InstallShield installatie wizard zal u door het proces leiden
7. Na een succesvolle installatie, zal de begin dialoog van PES2Card Utility worden getoond.

Noot 1: Het wordt aanbevolen op PES2Card Utility te installeren naar de huidige map.

Noot 2: De PES2Card Utility begin dialoog laat 4 zwarte knoppen zien en 2 [grijze knoppen](#).

Hardware Installatie

1. Zet uw computer uit
2. Maak de [B](#) connector van de USB kabel vast aan de [USB](#) poort aan de achterkant van uw kaart module

3. Maak de [A](#) connector van de USB kabel vast aan een vrije USB poort van uw computer
4. Steek de net adapter in een stopcontact
5. Steek de andere kant van de net adapter in de achterkant van de kaartmodule
6. Kijk of het groene licht aan gaat en dat het rood/groene licht op zijn minst 1 keer knippert en dan uit blijft
7. Zet uw computer aan met de CDROM nog steeds in de CDROM drive
8. Als dat de PES2Card/PES2Card3 installatie start, stop deze door te drukken op **Afsluiten**
9. Windows zal aangeven "nieuw hardware gevonden"
10. Laat bij voorkeur Windows naar de drivers zoeken
11. Als ze niet gevonden worden, vertel Windows dat de drivers op de CDROM staan
12. Als Windows zegt dat de drivers niet compatibel zijn, druk op "Toch doorgaan"
13. De USB Serial Converter is nu geïnstalleerd
14. Windows zal opnieuw aangeven "nieuwe hardware gevonden"
15. Laat bij voorkeur Windows naar de drivers zoeken
16. Als ze niet gevonden worden, vertel Windows dat de drivers op de CDROM staan
17. Als Windows zegt dat de drivers niet compatibel zijn, druk op "Toch doorgaan"
18. De USB Serial poort is nu geïnstalleerd
19. De installatie is voltooid

Configuratie

1. [Start PES2Card Utility](#)
2. De begin dialoog van PES2Card Utility wordt getoond
3. Als u zes zwarte knoppen ziet, is configuratie voor de seriële poort niet nodig en bent u klaar
4. Druk op **Instellingen**
5. De [PES2Card Instellingen - Hardware](#) dialoog wordt getoond
6. Als u de USB Seriele poort weet, selecteer deze com poort door erop te klikken en selecteer USB door te klikken op USB
7. Anders, druk op [Zoeken](#) om PES2Card Utility naar de kaart module te laten zoeken
8. Druk op **OK** om uw instellingen te accepteren
9. Poort configuratie is nu klaar en de PES2Card begin dialoog wordt getoond met zes zwarte knoppen
10. Op sommige systemen is een herstart nodig na de installatie van de USB drivers

Knit and Sew

Dialog Manager

Dialog Manager is, zoals zijn naam al suggereert, een pakket dat dialogen beheert. Dialog Manager maakt het leven van de Windows dialoog programmeur gemakkelijker door het saaie Windows dialoog gedoe weg te nemen, wat het mogelijk maakt voor de programmeur om zich te concentreren op de gebruikersfunctionaliteit.

Dialog Manager is ook voorzien van aanvullende functionaliteit bovenop de Windows dialoog functionaliteit.

De zichtbare aanvullende mogelijkheden die gebruikt zijn in deze toepassing:

- Gestreepte knoppen: een knop is afhankelijk van de inhoud van een of meer velden, waar de velden niet aan de verwachtingen van de knop voldoen. De gebruiker kan klikken op een gestreepte knop om uit te vinden welke velden niet aan de verwachtingen halen van de knop voldoen.
- Veld kleuren: wanneer een knop de focus heeft, worden velden waarvan de knop afhankelijk is gekleurd om de gebruiker te laten zien dat er gebruikersactie nodig is.
- Propagatie: wanneer een rij in een tabel is geselecteerd, worden de velden in de rij gepropageerd naar individuele velden.

Knit and Sew

Dialog Manager - Introductie

Een Dialog Manager toepassing presenteert u een of meer dialogen.

[Hulp vragen voor een Dialoog.](#)

Een dialoog kan bevatten:

- [Knoppen](#)
- [Eenregelige Tekstvakken](#)
- [Meerregelige Tekstvakken](#)
- [TableBoxen](#)
- [TickBoxen](#)

U kunt de muis gebruiken of het keyboard om door een dialoog te navigeren.

[Sneltoetsen](#)

[Schuifbalk](#)

[Initiele focus en Tab volgorde](#)

[Kleuren](#)

Knit and Sew

Dialog Manager - Knoppen

Een dialoog heeft normaliter een **OK** knop, een **Annuleer** knop, en een of meer actieknoppen.

U kunt een knop 'indrukken' met een muisklik of met het toetsenbord:

- Op de **Enter** toets drukken is hetzelfde als het drukken op de defaultknop, dat is de knop met een extra zwarte rand. De defaultknop is de knop die de [Initiele Focus](#) heeft, of, als geen enkele knop de focus heeft, de knop die geconfigureerd is als de defaultknop. Dialog Manager maakt de knop die als laatste is ingedrukt de defaultknop.
- Het indrukken van de spatiebalk is gelijk aan het indrukken van welke knop dan ook die een gestippelde rechthoek heeft rond de tekst van de knop.
- Als de tekst van een knop een onderstreept karakter heeft, is het drukken op de **Alt** toets samen met de karakter toets gelijk aan het indrukken van die knop.

Knit and Sew

Dialog Manager - Eenregelig Tekstvak

Een eenregeling tekstvak is voor het tonen of het intoetsen van een reeks karakters. Wanneer een Dialoog voor het eerst getoond wordt, is een veld waarin u tekst kunt intoetsen meestal leeg, maar in sommige gevallen bevat het veld default tekst.

Als een veld toestaat om tekst in te toetsen, kunt u klikken in de bestaande tekst om de cursor te plaatsen en met het toetsenbord het veld veranderen. De **Home** toets verplaatst de cursor naar het begin van de tekst, en de **End** toets verplaatst hem naar het eind. De **Delete** toets verwijdert het karakter dat achter de cursor staat, en de **Backspace** toets verwijdert het karakter dat voor de cursor staat.

U kunt de tekst selecteren door de cursor ernaartoe te slepen. De **Delete** toets verwijdert geselecteerde tekst, en als u nieuwe tekst intoetst, wordt de geselecteerde tekst vervangen.

Knit and Sew

Dialog Manager - Meerregelig Tekstvak

Een meerregeling tekstvak is voor het tonen of het intoetsen van een reeks karakters.

Wanneer een Dialoog voor het eerst getoond wordt, is een veld waarin u tekst kunt intoetsen meestal leeg, maar in sommige gevallen bevat het veld default tekst.

Als een veld toestaat om tekst in te toetsen, kunt u klikken in de bestaande tekst om de cursor te plaatsen en met het toetsenbord het veld veranderen. De **Home** toets verplaatst de cursor naar het begin van de tekst, en de **End** toets verplaatst hem naar het eind. De **Delete** toets verwijdert het karakter dat achter de cursor staat, en de **Backspace** toets verwijdert het karakter dat voor de cursor staat.

U kunt de tekst selecteren door de cursor ernaartoe te slepen. De **Delete** toets verwijdert geselecteerde tekst, en als u nieuwe tekst intoets, wordt de geselecteerde tekst vervangen.

Als u drukt op **Control+Enter** verplaatst u de cursor naar een nieuwe regel.

Knit and Sew

Dialog Manager - TableBox

Een TableBox toont een lijst. Scroll door de lijst door de schuifbalk te gebruiken, en selecteer een rij op een van de volgende manieren:

- dubbelklik op de rij
- klik op de rij en druk op **Enter**
- gebruik de pijl toetsen om de rij te selecteren, en druk op de spatiebalk

De kleur van de tabel verandert op muis knop loslaten (als de focus verandert) en op muis knop indrukken (als de selectie verandert). U kunt een rij deselecteren door op de **Delete** knop te drukken.

Knit and Sew

Dialog Manager - TickBox

Een TickBox wordt gebruikt om een optie aan of uit te zetten. De optie staat aan als er een V staat in de TickBox en uit als de Tickbox leeg is.

Last Modification: December 10, 2004 © 1999-2004 [Computerservice SSHS BV](#).

Knit and Sew

Dialog Manager - Sneltoetsen

Door middel van een sneltoets kunt u het toetsenbord gebruiken om een [eenregelig tekstvak](#), [meerregelig tekstvak](#), [knop](#), [tickbox](#), of [tablebox](#) op een dialoog te activeren. Wanneer een teken in het label van het veld is onderstreept, kunt u het veld activeren door te drukken op **Alt** samen met het corresponderende teken.

Last Modification: July 20, 2004 (c) Copyright 2004, [Jos Timmermans](#)

Knit and Sew

Dialog Manager - Schuifbalk

Een schuifbalk verschijnt rechts of onder een [TableBox](#) of [meerregelig tekstvak](#) als zijn inhoud niet helemaal zichtbaar is. Elke schuifbalk bevat twee schuifpijlen en een schuifbox die het mogelijk maken voor u om te schuiven door de inhoud van de TableBox of veld.

Last Modification: December 10, 2004 © 1999-2004 [Computerservice SSHS BV](#).

Knit and Sew

Dialog Manager - Initiele focus en Tab volgorde

Wanneer een veld actief is, zeggen we dat het de focus geeft, wat betekent dat u het kunt bewerken. Bijvoorbeeld, als een veld de focus heeft, kunt u iets intoetsen.

U kunt de Tab knop gebruiken om de focus op een andere plek te krijgen en om velden op een dialoog te activeren. De tab volgorde is de volgorde waarin velden actief worden wanneer u **Tab** gebruikt. Gebruik maken van **Tab** is vooral handig en natuurlijk voor het springen van het ene tekstveld naar een ander tekstveld.

Last Modification: December 10, 2004 © 1999-2004 [Computerservice SSHS BV](#).

Knit and Sew

Dialog Manager - Kleuren

Velden, tabellen of knoppen worden gekleurd of schuin gestreept als een actie is vereist voordat een knop ingedrukt kan worden. Alleen lezen velden, die afhankelijk zijn van een niet voldane knop, zijn gestreept, als de knop is grijs is.

Last Modification: December 10, 2004 © 1999-2004 [Computerservice SSHS BV](#).

PES2Card

Fabrikanten & Media

Fabrikant	Model	Media
Baby Lock	Ellageo	diskette
Baby Lock	EMP6	floppy
Baby Lock	EMP6	compact flash
Baby Lock	EMP6/BMP6	USB verbinding(*)
Baby Lock	BMP6	USB stick
Baby Lock	Ellegante	USB verbinding(*)
Baby Lock	Ellegante	USB stick
Baby Lock	Esante	USB verbinding(*)
Brother	Ult200x/Galaxie 300x	diskette
Brother	PR600	diskette
Brother	PR600	compact flash
Brother	PR600/PR600II	USB verbinding(*)
Brother	PR600II	USB stick
Brother	Innovis4000	USB verbinding(*)
Brother	Innovis4000	USB stick
Brother	Innovis1500	USB verbinding(*)
Viking	Designer I	diskette
Viking	Designer I	USB stick
Bernina	Artista 200/730	PCMCIA ATA
Bernina	Artista 730	USB stick
Bernina	Artista 630/640	USB stick
Bernina	Artista 330/340	PCMCIA ATA

Bernina	Artista 340	USB stick
Janome	11000	PCMCIA ATA
Janome	11000	USB stick
Janome	1000x	PCMCIA ATA
Janome	300E	PCMCIA ATA
Janome	9500/9700	PCMCIA ATA
Tajima	DST formaat	diskette
Singer	XL5000/XL6000	Smartmedia
Elna	Xquisit	Smartmedia

(*) De USB verbinding gedraagt zich als een verwisselbaar medium

Noten over media:

Brother en Babylock machines gebruiken standaard compact flash kaarten.

The Artista 200 heeft een PCMCIA kaart nodig die gemaakt is voor/door Bernina.

Janome machines accepteren alle ATA geheugen kaarten. U kunt bijvoorbeeld een compact flash kaart gebruiken en daar een PCMCIA ATA kaart van maken door een Compact Flash PC Card Adapter te gebruiken. U kunt ook een Smartmedia kaart gebruiken in combinatie met een adapter. Singer en Elna machines gebruiken standaard smartmedia kaarten.

PES2Card

Chips

Er zijn meerdere mogelijkheden om de capaciteit van de geheugen chips uit te drukken. Chip fabrikanten vermelden de grootte van de chip in bits, en ook in bytes. Het punt is dat een byte 8 bits bevat. Dit betekent dat 8 bits een byte is. De waarde van bits klinkt beter dan de waarde van bytes omdat de waarde in bits groter is.

Om een idee te geven op hoeveel steken er in een chip kunnen: het minimum aantal bytes dat nodig is om een enkele steek op te slaan is 2. Hierbovenop komt nog wat extra informatie die niet hetzelfde is voor alle breimachines. Deze extra informatie bestaat uit folder informatie, kleurveranderingen, enz.

De tabel hieronder laat de capaciteit zien van verschillende chips zowel in bytes en in bits.

Fabrikant	Soort chip	grootte (bytes)	grootte (bits)
Intel	28F010	128K	1M
Catalyst	28F010	128K	1M
AMD	Am28F010	128K	1M
ISSI	28F010	128K	1M
Atmel	AT29C010A (4)	128K	1M
Intel	28F020	256K	2M
Catalyst	28F020	256K	2M
AMD	Am28F020	256K	2M
AMD	Am28F020A	256K	2M
SGS Thomson	M28F201	256K	2M
Atmel	AT29C020 (4)	256K	2M
AMD	Am29F040B	512K	4M
Hyundai	HY29F040	512K	4M
SGS Thomson	M29F040B	512K	4M
Fujitsu	MBM29F040	512K	4M
AMIC	A29040A	512K	4M

Atmel	AT49F040	512K	4M
Macronix	MX29F400T/B (2)	512K	4M
AMD	Am29F400T/B (2)	512K	4M
Fujitsu	MBM29F400T/B (2)	512K	4M
Hyundai	HY29F400T/B (2)	512K	4M
SGS Thomson	M29F400T/B (2)	512K	4M
Intel	E28F004 (3)	512K	4M
Atmel	AT29C040A (4)	512K	4M
AMD	Am29F080B	1M	8M
Hyundai	HY29F080	1M	8M
SGS Thomson	M29F080A	1M	8M
Fujitsu	MBM29F080A	1M	8M
Macronix	MX29F800T/B (2)	1M	8M
AMD	Am29F800T/B (2)	1M	8M
Fujitsu	MBM29F800T/B (2)	1M	8M
Hyundai	HY29F800T/B (2)	1M	8M
SGS Thomson	M29F800T/B (2)	1M	8M
Atmel	AT49F008 (1)	1M	8M
Atmel	AT49F008AT (1)	1M	8M
Intel	28F008SA	1M	8M
AMD	Am29F016D	2M	16M
SGS Thomson	M29F016B	2M	16M
Fujitsu	MBM29F016A	2M	16M
Fujitsu	MBM29F017A	2M	16M
AMD	Am29F032B	4M	32M
SGS Thomson	M29F032D	4M	32M
Fujitsu	MBM29F033C	4M	32M

(1) Ondersteund door de PES2Card kaartmodule vanaf firmware niveau 3 en hoger.

(2) Ondersteund door de PES2Card kaartmodule vanaf firmware niveau 4 en hoger.

(3) Ondersteund door de PES2Card kaartmodule vanaf firmware niveau 5 en hoger.

(4) Ondersteund door de PES2Card kaartmodule vanaf firmware niveau 7 en hoger.

Knit and Sew

Dialog Manager - Hulp vragen voor een Dialoog

Als Dialog Manager een dialog laat zien, kunt u help vragen door op F1 te drukken. Op de resulterende dialoog kunt u kiezen tussen (indien beschikbaar):

- General toont deze Hulp
- Forms toont Help voor de dialoog
- Field toont Hulp voor het veld dat de focus heeft

U kunt ook de Forms knop of de Field knop gebruiken om direct de betreffende hulp te tonen.

Last Modification: December 10, 2004 © 1999-2004 [Computerservice SSHS BV](#).