

PMU Kezdő lépések

5-0	Jelkép (Symbol) szerkesztés	58
5-1	Jelkép (Symbol) létrehozása	58
5-2	Bit térkép file (Bitmap File) megnyitás	60
5-3	BMP jelkép megnyitása a képernyő szerkesztőben	61

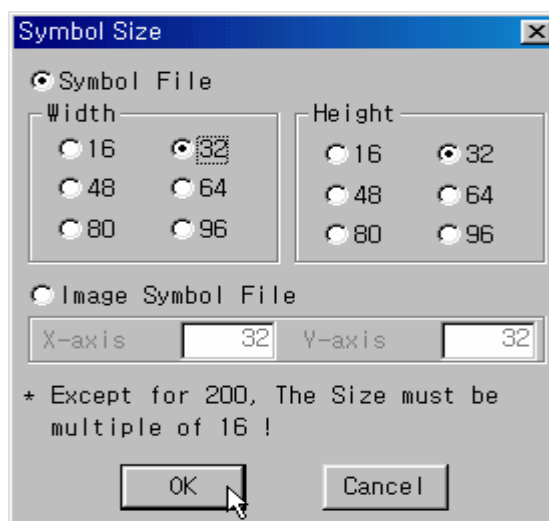
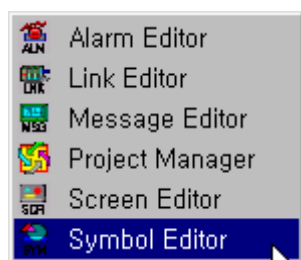
PMU Kezdő lépések

5-0 Jelkép (Symbol) szerkesztés

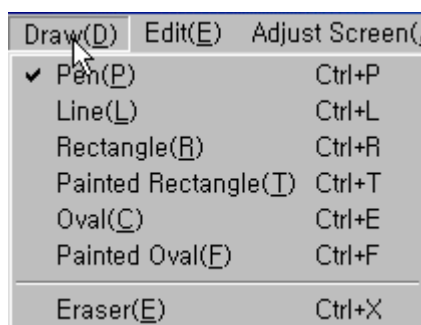
5-1 Jelkép (Symbol) létrehozása

A jelkép szerkesztőben (Symbol Editor) a tetszőleges formákat rajzolhatunk, melyeket a PMU képernyőjén megjeleníthetünk. A rajzoláshoz a következő eszközöket használhatjuk: toll, egyenes, ovális és négyzetleges vonalak, stb.

A jelkép (Symbol) maximális mérete 96 * 96 pont (dot), a szélesség és hosszúság 16 pont (dot) fokozatban állítható.



1) Jelkép (Symbol) szerkesztése:



> Toll (Pen)

Az egér bal gombjával kattintva pontot rajzolhatunk. A bal gombot nyomva tartva és az egeret húzva, az egér arra a területre rajzol, amit a kurzor elhagy.

> Vonal (Line)

Az egyenes vonal az egér bal gombjának lenyomási és elengedési helye közé rajzolódik.

> Négyzög (Rectangle)

A négyzög az egér bal gombjának lenyomási és elengedési helye közé rajzolódik.

> Festett négyzög (Painted Rectangle)

A festett négyzög az egér bal gombjának lenyomási és elengedési helye közé rajzolódik.

> Ovális (Oval)

Hasonló, mint a négyzög rajzolás. Az ovális görbe a négyzög belsejébe rajzolódik. Az egérrel kijelölt pontok az érintő négyzög sarkai lesznek.

> Festet ovális (Painted Oval)

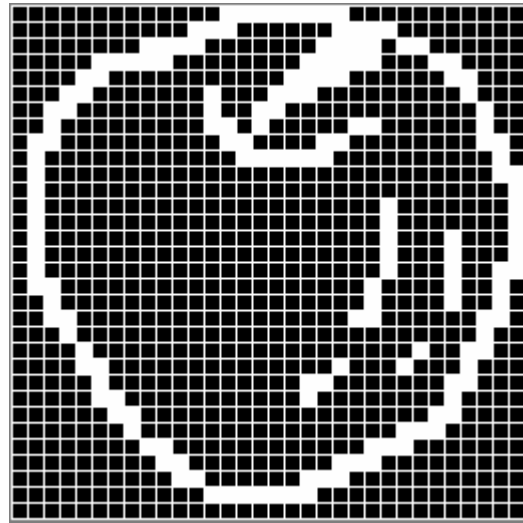
A festett ovális az egér bal gombjának lenyomási és elengedési helye közé rajzolódik.

> Radír (Eraser)

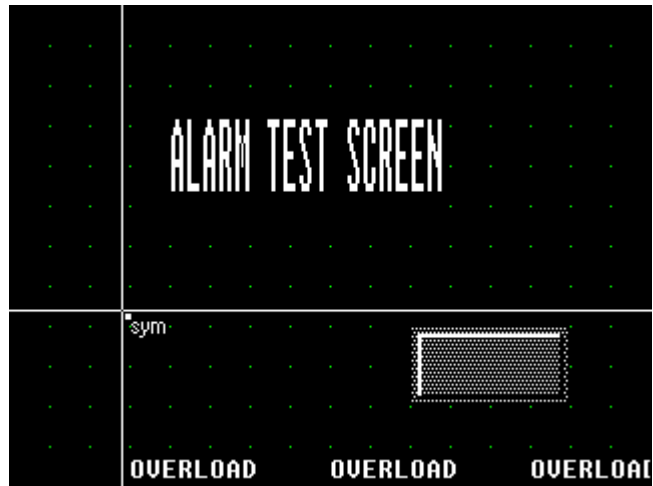
A bal gombra kattintással, vagy a gombot lenyomva tartva és az egeret húzva kiradírozhatjuk azt a területet, amit a kurzor elhagy.

PMU Kezdő lépések

- Tetszőleges rajz készítése



- Jelöljük ki a **jelképet** (Symbol) helyét a képernyőn.



- A **jelkép** (Symbol) mérete a sarokpont megragadásával állítható.



Jelkép (symbol) méret állítás

PMU Kezdő lépések

5-2 Bit térkép file (Bitmap File) megnyitás (Teljes méret 320 * 240)

Windows Paintbrush szoftverben létrehozott bit térkép file-t (*.BMP) nyitottnak kell nevezni és jelképként elmenteni. A Paintbrush háttere fehér a Windows-ban, a PMU háttere fekete, ezért a bit térkép az eredetivel ellentétesen lesz fehér és fekete. Az eredeti forma eléréséhez futtassa a **szerkesztés** (Edit) menü **megfordít** (Reverse) pontját.

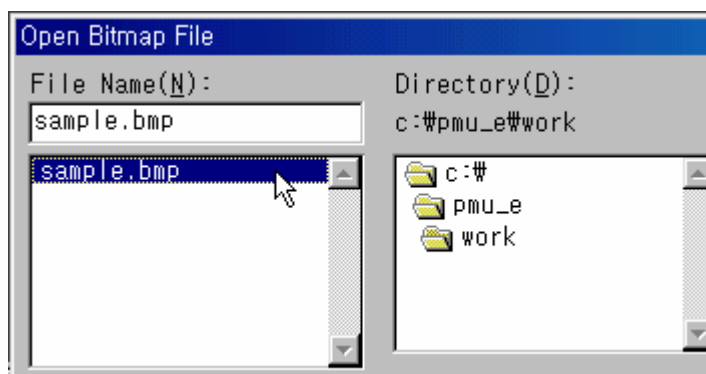
A 900-nál nagyobb sorszámú **jelképek** (Symbols) kép formában tárolódnak. A PMU 300 / 600 –ban a szélesség és hosszúság 16 pont (dot) lépcsőben állítható.

PMU-200 kép méretei: szélesség x magasság, 16 x 16 tól maximum 240 * 128 képernyő méretig.

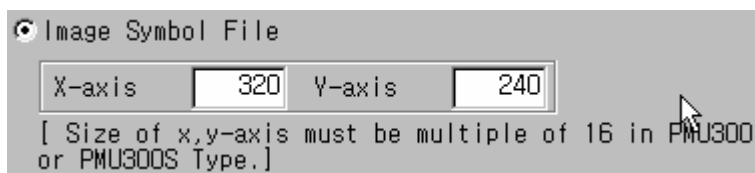
PMU-300 kép méretei: szélesség x magasság, 16 x 16 tól maximum 320 * 240 képernyő méretig.

PMU-600 kép méretei: szélesség x magasság, 16 x 16 tól maximum 640 * 480 képernyő méretig.

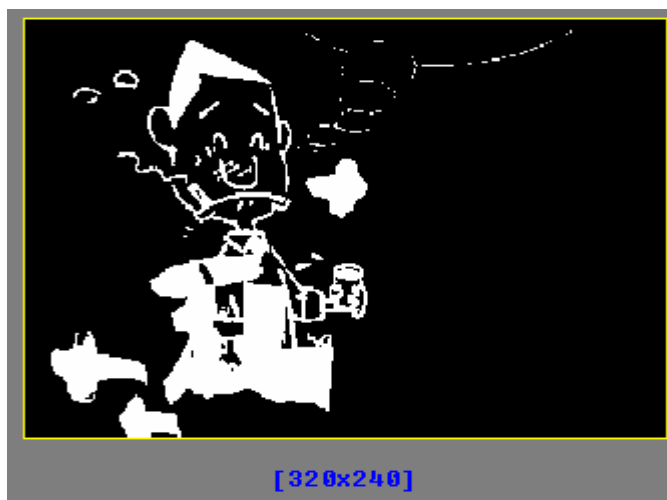
1) BMP jelkép (Symbol) készítése



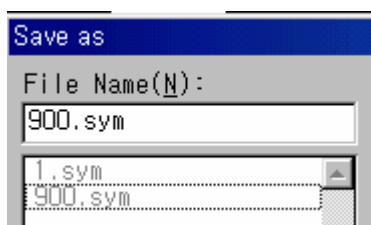
- Ha a teljes méretű bmp-t nyitjuk meg, akkor a méretet az ábra szerint 320*240-re kell állítani.



BMP kép megnyitása



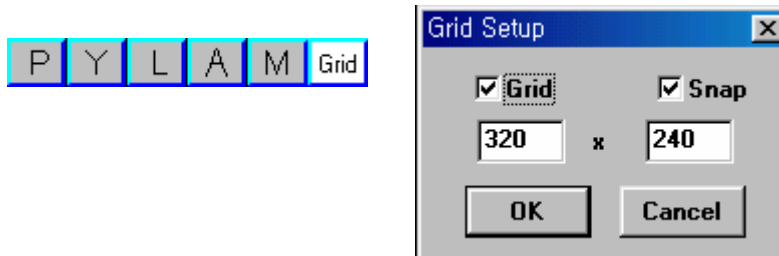
- Mentsük el (Save) a file-t 900-nál nagyobb néven, sym kiterjesztéssel, jelen esetben 900. Sym.



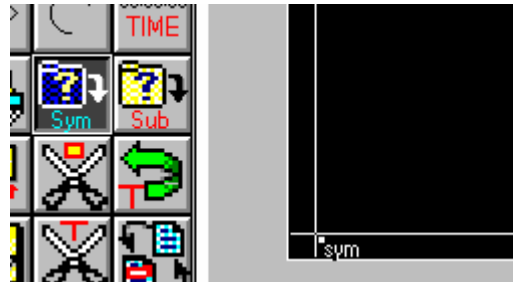
PMU Kezdő lépések

5-3 BMP jelkép megnyitása a képernyő szerkesztőben

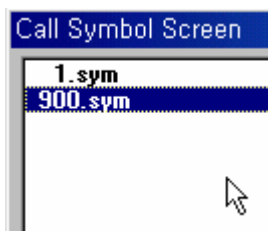
- Nyissuk meg a képernyő szerkesztőt és állítsuk a hálót (Grid) az ábra szerinti értékre.



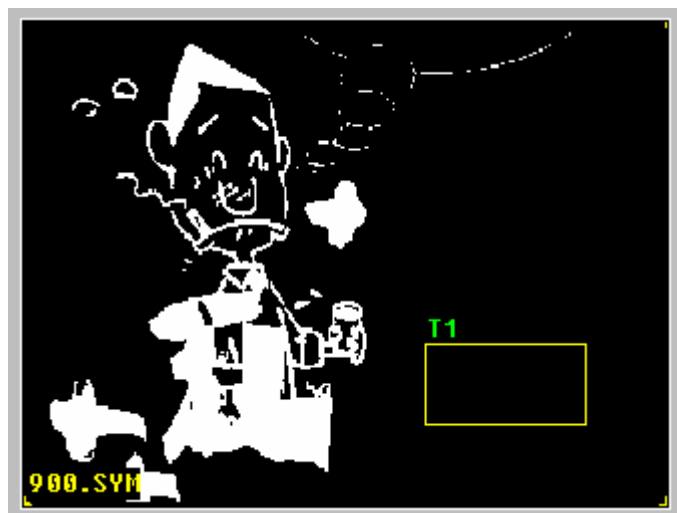
- Resztrates a képernyő bal alsó pontján lévő jelképet.



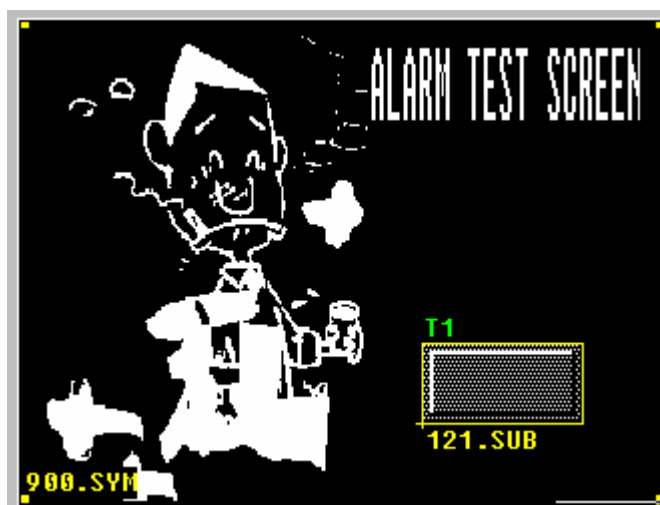
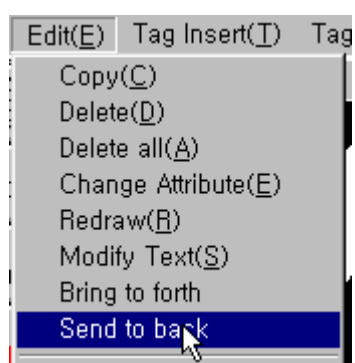
- Válasszuk jelkép (symbol) számot.



A már kész dolgokat bmp kép borítja, klikkeljen egyszer a képre és klikkeljen a visszaküldés menüpontra 'send to back'.



PMU Kezdő lépések



- **Elkészült**