

Handy Pilot Font Editor v2.4r. Руководство пользователя.

# HANDY PILOT FONT EDITOR II

Редактор растровых шрифтов для карманных компьютеров с системой PalmOS™

версия 2.4r

**руководство пользователя**

## Оглавление

.....	2
Введение.....	3
I. Установка программы.....	3
II. Интерфейс программы.....	4
1. Запуск.....	4
1.1. Напоминание о регистрации.....	4
1.2. Первоначальный старт.....	4
2. Диалоговое окно параметров шрифта.....	5
3. Настройки редактора.....	6
4. Загрузка шрифта в редактор.....	6
5. Основной экран редактора.....	7
6. Смена символа шрифта.....	9
7. Окно тестирования шрифта.....	9
8. Масштабирование изображения системного буфера.....	11
9. Информация о шрифте.....	11
10. Диалоговое окно Записи, Смены имени и Удаления шрифта.....	12
11. Описание команд меню.....	13
III. Регистрация программы.....	14
IV. Ссылки сети интернет.....	15
1. Редакторы шрифтов добавляющие возможностей для разработки.....	15
2. Разнообразные конверторы и компиляторы работающие с шрифтами.....	16
3. Расширения PalmOS™ осуществляющие замену системных шрифтов на иные.....	16
4. Ссылки сети интернет на информацию о работе с шрифтами системы PalmOS™.....	16
Контактные данные для технической поддержки.....	17

## Введение

Программа **Handy Pilot Font Editor II (FE)** это инструмент создания растровых шрифтов для мобильных компьютеров с операционной системой PalmOS™. С помощью этой программы разработчик может использовать существующие либо системные шрифты в качестве шаблона для создания новых. В процессе дизайна разработчику предоставляется возможность просмотреть шрифт в окне для тестирования в рабочем режиме экрана или в режиме одинарной плотности. Готовые шрифты сохраняются в стандартной базе данных системы PalmOS™ и в дальнейшем могут быть преобразованы в необходимый двоичный ресурс посредством входящих в пакет набора утилит - **HPFE tools**.

## I. Установка программы

До установки приложения **Handy Pilot Font Editor II** требуется карманный компьютер оснащенный операционной системой<sup>1</sup> PalmOS™ версии 3.5 и выше. На карманном компьютере необходимо иметь как минимум 500 килобайт свободной оперативной памяти.

Для установки программы выполните следующие действия:

- a) Загрузите оригинальный архив с последней версией программы с интернет узла разработчика (<http://www.symbioforge.com>) либо его партнеров.
- b) Раскройте полученный архив соответствующей утилитой на настольном компьютере.
- c) Правила распространения и использования программных продуктов требует обязательного прочтения соответствующего лицензионного соглашения которое находится в текстовом файле `License_russian.txt` на русском или `License_english.txt` на английском языках. Вам строго рекомендуется связаться с автором при отсутствии указанных документов.

Внимательно изучите этот документ перед использованием программы. В случае его отсутствия или если Вы не согласны с чем-либо из написанного в нем, Вам не позволено использовать программу и требуется ее удалить как и архивные файлы содержащие сопутствующие материалы.

- d) В случае наличия удалите предыдущую версию программы из карманного компьютера.
- e) Для файла **fe.prc** используйте инсталляционную программу<sup>2</sup> для переноса PalmOS™ приложений с настольного компьютера на карманный.
- f) Для завершения установки запустите программу на карманном компьютере и активируйте ее с помощью регистрационного кода.

---

1 Рекомендуется иметь установленными последние обновления для системы PalmOS™ на карманном компьютере.

2 За дополнительной информацией о установке приложений PalmOS™ пожалуйста обращайтесь к руководству на КПК.

Для удаления программы **Handy Pilot Font Editor II** с карманного компьютера используйте **APP⇒DELETE** команду меню системного или сторонних менеджеров программ. Выберите позицию 'Font Editor' в списке баз данных и затем нажмите кнопку  в окне удаления.

## II. Интерфейс программы.

### 1. Запуск.

#### 1.1. Напоминание о регистрации.

Когда программа установлена на компьютер впервые и не активирована то при запуске на экране будет появляться напоминание о ее регистрации (см. иллюстрацию № 1). В этом диалоговом окне Вам предстоит сделать выбор зарегистрировать программу  или воспользоваться временем испытательного периода .

#### 1.2. Первоначальный старт.

При первоначальном запуске программы появляется окно в котором стоит условие сделать выбор:  - загрузить существующий шрифт либо  - создать новый шрифт (см. иллюстрацию № 2). При создании нового шрифта будет открыто диалоговое окно с первоначальными значениями заголовка шрифта где можно внести изменения (см. иллюстрацию № 3).

В случае выбора загрузки существующего шрифта будет выведено диалоговое окно с списком названий баз данных с шрифтами готовыми к загрузке в редактор (см. иллюстрацию № 5).



Иллюстрация № 1



Иллюстрация № 2

## 2. Диалоговое окно параметров шрифта.

В окне редактирования параметров шрифта (см. иллюстрацию № 3) вам предлагается внести несколько основных значений: десятичный ASCII код первого и последнего символов, значение подъема и снижения, а также межстрочное расстояние.

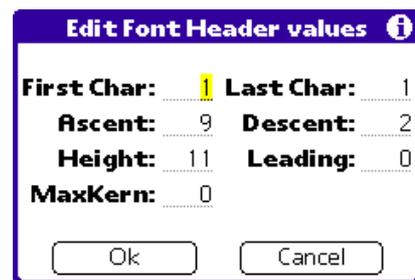


Иллюстрация № 3

Подробное описание значений параметров шрифта:

**First Char** Это поле для задания десятичного ASCII кода первого символа шрифта.

**Last Char** Это поле для задания десятичного ASCII кода последнего символа шрифта.

**ascent** Значение подъема. Отступ от нижнего края знакоместа символа к его верху.

**descent** Значение снижения. Отступ от верхнего края знакоместа символа к его низу.

**height** Поле в котором задается значение высоты.

**leading** Расстояние от величины снижения до величины подъема следующей линии.

**maxkern** Расстояние от начала знакоместа до его края. В случае керна символов влево, величина отрицательная. В PalmOS™ это поле не используется и может быть применено для иных нужд.

При нажатии  программа перейдет в основное окно редактора с вступившими в силу измененными значениями.

Кнопка  отменяет введенные параметры. К настройкам параметров шрифта всегда можно вернуться с помощью меню **EDIT⇒HEADER**.

### 3. Настройки редактора.

В диалоговом окне вызванном командой меню: **EDIT⇒EDITOR OPTIONS** (см. иллюстрацию № 4) находятся разнообразные настройки изменяющие характеристики работы редактора:

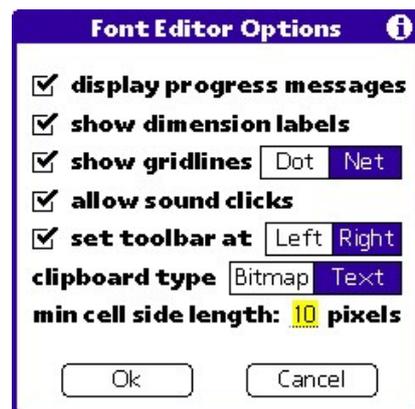
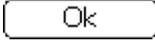
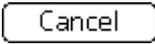


Иллюстрация № 4

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| <b>display progress messages</b> | Отображать или нет сообщения с окном прогресса при продолжительных операциях программы.   |
| <b>show dimension labels</b>     | Отображать или нет значение размеров знакоместа.  |
| <b>show gridlines</b>            | Отображать или оставить отключенными путеводные линии и их вид (сеть или точка) в области редактирования изображения символа.   |
| <b>allow sound click</b>         | Озвучивать или нет операции редактирования.   |
| <b>set toolbar at</b>            | Отображать или нет панель инструментов и задать сторону расположения: лево - право.   |
| <b>clipboard type</b>            | Графические или текстовые операции при работе с системным буфером.  |
| <b>min cell side length</b>      | В поле задается число указывающее на предельный минимальный размер стороны ячейки (точки редактируемого символа) в пикселях. Это позволяет адаптировать редактор для различных экранов. |

Для сохранения внесенных изменений нажмите на кнопку . Для отмены и возврата в режим редактирования нажмите кнопку .

### 4. Загрузка шрифта в редактор.

В диалоговом окне загрузки шрифта вы можете загрузить для редактирования шрифт используемый системой или шрифт из базы данных.

При нажатии стилусом на название базы данных открывается ветвь со списком находящихся в ней записей шрифтов. При выборе записи в списке в окне предварительного просмотра будет отображено начертание ее символов.

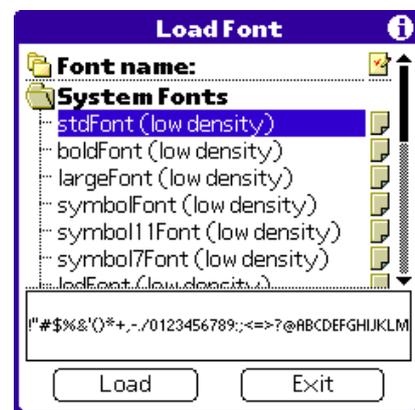
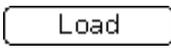


Иллюстрация № 5

Для загрузки выбранного шрифта в память редактора, следует нажать кнопку .

В случае успешно выполненной операции программа перейдет в режим редактирования<sup>3</sup>.

С помощью кнопки  происходит возвращение в основное окно редактора без загрузки шрифта.

## 5. Основной экран редактора.

На основном экране редактора размещены три рабочих области содержащих в себе элементы управления:

- Область точечного редактирования: ❶
- Группа элементов управления: ❷ ❸ ❹ ❺ ❻
- Панель инструментов: ❼

ПРИМЕЧАНИЕ: Активация какого либо режима происходит при повторном нажатии на элемент управления.

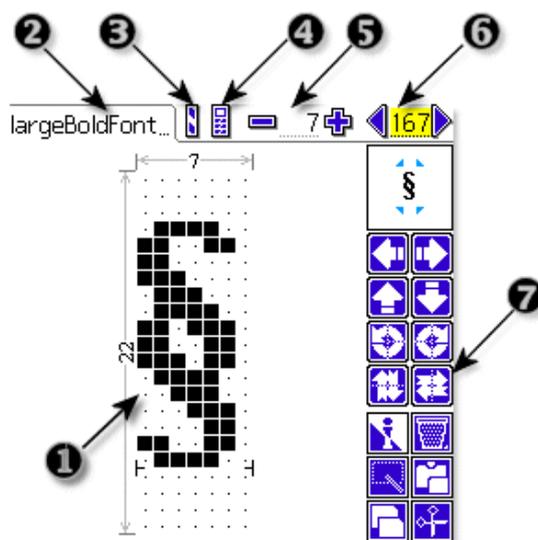


Иллюстрация № 6

❶ Область точечного редактирования символа. Каждая точка символа заменяется, устанавливается или стирается путем нажатия на соответствующую ячейку в зависимости от режима редактирования (см. пп. ❸).

❷ Отображение названия шрифта. Это название будет использовано по умолчанию при записи базы данных.

❸ Три режима редактирования символа: **замена, нанесение, затирание**.

 **Замена** В случае когда этот режим активен, точка символа при нажатии соответствующей ячейки в поле редактирования инвертируется, то есть затирается или устанавливается.

 **Нанесение** При активном режиме, нажатие стилусом в поле редактирования ячейки устанавливает соответствующую точку символа.

 **Затирание** При нажатии ячейки в поле редактирования затирает соответствующую точку символа.

❹ **Включение и отключение** панели с набором инструментов (см. пп. ❼).

 **Включено** В данном режиме панель с набором инструментов отображается на правой или на левой стороне экрана (см. также раздел 3. **Параметры редактора** настройку **set toolbar at**).

<sup>3</sup> Для предотвращения нарушений авторских прав рекомендуется ознакомиться с сопутствующими шрифту юридическими нормами его распространении и использовании либо связаться с его автором.



**Отключено** В указанном режиме панель с набором инструментов на экране не отображается.

- 5 Изменения ширины знакоместа<sup>4</sup> редактируемого символа.



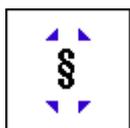
С помощью кнопок изменения ширины можно пошагово уменьшить или соответственно увеличить горизонтальный размер знакоместа. Между кнопками расположено поле для ввода значения ширины. Программа принимает введенное значение после возврата каретки.

- 6 Переход к редактированию изображения другого символа шрифта.

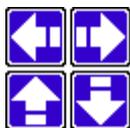


Элементы управления для перехода к редактированию изображения предыдущего или последующего символа шрифта. Между элементами расположено поле для ввода десятичного ASCII кода для выбора иного символа. Значение '**DFL**' в поле означает, что редактируется изображение используемого для замены отсутствующих в шрифте символов – default или missing.

- 7 Панель инструментов это набор из окна просмотра символа и группы из 14 элементов управления способствующие производить разнообразные операции с символом или его выделенной частью.



Окно просмотра позволяет видеть символ в натуральную величину и так же служит кнопкой вызова для диалогового окна выбора другого символа (см. иллюстрацию № 7).



Четыре элемента управления позволяют сместить всю или выделенную часть изображения символа в четырех направлениях: влево, вправо, вверх или вниз.



Два элемента управления позволяют вращать все изображение символа или его выделенную часть по часовой или против часовой стрелки.



Два элемента управления позволяют зеркально переворачивать изображение сверху вниз и слева на право.



С помощью этого элемента управления инвертируется все изображение или только его выделенная часть.



Элемент управления очищает всю или выделенную область изображения.



Элемент управления или команда '**Mark**' в меню '**Edit**' позволяет выделять область изображения. При активности режима выделения у элемента управления изменен цвет. Для того чтоб сделать выделение: нажмите

4 В случае отсутствия ширины символа (значение равно 0) при выводе на экран система PalmOS™ будет использовать изображение символа по умолчанию – **DFL**. Максимальная ширина изображения обрабатываемая системой - 127 точек.

стилусом первый раз для установки начальной границы выделяемой области, второй раз для завершения выделения.



Элемент управления или команда **'Paste'** из меню **'Edit'** использует системный буфер для внесения изображения в область для редактирования. Для того, чтоб сделать перенос: сделайте этот режим активным. Надавите стилусом в поле редактирования символа. Появившееся из системного буфера изображение ведите, не отжимая стилус от экрана, на то место в котором это изображение надо оставить, для завершения операции отожмите стилус от экрана.



Этот элемент управления, так же как и команда **'Copy'** в меню **'Edit'** заносит выделенную область или все изображение символа в системный буфер.



Этот элемент управления как и команда **'Cut'** в меню **'Edit'** вырезает все изображение символа или выделенную область которое заносится в системный буфер.

## 6. Смена символа шрифта.

При нажатии окна просмотра символа появится диалоговое окно с выбором символа шрифта - **Glyph Selector** (см. иллюстрацию № 7), где с помощью элементов навигации можно выбрать любой другой символ из шрифта, и нажав кнопку  программа переходит к его редактированию.

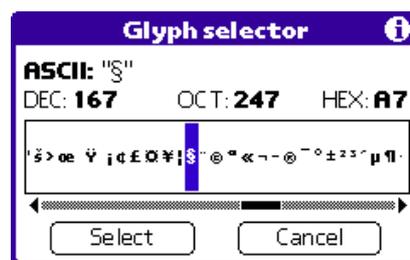
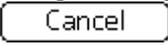


Иллюстрация № 7.

Чтоб вернуться к редактированию без выбора символа нажмите кнопку .

В верхней строке окна выбора символа отображается начертание символа системным шрифтом или описание его терминальной функции, а так же его код в десятичной, восьмеричной и шестнадцатеричной системе счисления.

## 7. Окно тестирования шрифта.

Окно тестирования шрифта отображает разнообразную текстовую информацию разрабатываемым шрифтом (см. иллюстрацию № 8).

Для тестирования отображения наборов символов с редактируемым шрифтом, достаточно ввести требуемую строку в текстовое поле.

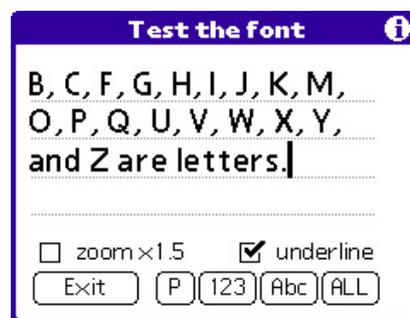


Иллюстрация № 8

Для заполнения текстового поля соответствующей последовательностью символов

## Handy Pilot Font Editor v2.4r. Руководство пользователя.

используйте элементы управления приведенные ниже:

- случайно выбранной панаграммой.
- числовой последовательностью.
- латинским алфавитом.
- всеми символами шрифта.

Опции описанные ниже позволяют изменять вид выводимой информации в текстовом поле:

- **zoom x2, zoom x1.5** - позволяет изменять плотность вывода на экран. Двойная плотность при режиме экрана 320x320, полуторная плотность при режиме 240x240. Когда опция активна изображение шрифта выводится в одинарной плотности. Опция доступна только при разрешении экрана выше 160x160 точек и версии системы PalmOS™ версии 4.x и выше.
- **underline** - опция включает и выключает режим подчеркивания в текстовом поле.

Кнопка  возвращает программу в режим редактирования.

## 8. Масштабирование изображения системного буфера.

Окно масштабирования шрифтов (Иллюстрация № 9) позволяет масштабировать изображение находящееся в системной буфере до 400%.

Несколько элементов управления помогут удобным образом производить масштабирование: используйте слайдер или поле **'Scale:'** для задания процента масштабирования. Опция **'Ceiling'** округляет размеры масштабированного изображения в сторону повышения или снижения значения.

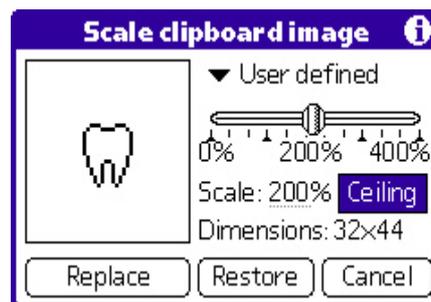


Иллюстрация № 9

Переносит масштабированное изображение в системный буфер.

Загружает изображение из системного буфера и восстанавливает значения масштабирования в первоначальный вид.

Возвращает управление программы в основной экран без принятия каких либо изменений.

Для открытия окна масштабирования используйте **EDIT⇒SCALE CLIPBOARD** команду меню.

## 9. Информация о шрифте.

Окно (см. иллюстрацию № 10) отображает общую информацию о разрабатываемом шрифте: Название шрифта, Размерность - максимальную ширину и высоту символа шрифта, время и данные последней записи, флаг модификации, количество свободной оперативной памяти PalmOS™.

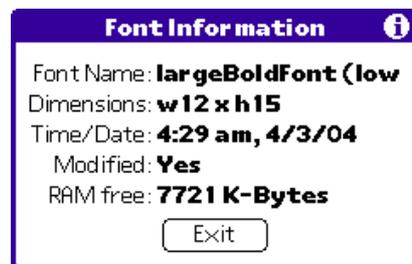


Иллюстрация № 10

Кнопка  возвращает программу в режим редактирования.

Для открытия окна **Информации о шрифте** используйте **EDIT⇒FONT INFORMATION** команду меню.

## 10. Диалоговое окно Записи, Смены имени и Удаления шрифта.

Сохранить шрифт в память карманного компьютера как запись базы данных можно выбрав меню **EDIT**⇒**SAVE/REN/DEL FONTS**. В диалоговом окне записи **SAVE/REN/DEL FONTS** (см. иллюстрацию №: 11) отображается список уже записанных баз данных с записями шрифтов.



Иллюстрация № 11

- Для записи шрифта выполните следующие действия: заполните поле 'Font Name:' названием базы данных, где после двоеточия цифрами можно указать номер записи.

При установке опции архивирования '**Backup**' сохраненная база данных будет перенесена на персональный компьютер во время операции синхронизации<sup>5</sup> Hotsync™. Нажмите кнопку  для совершения процедуры сохранения шрифта.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** База данных может иметь не более 127 записей с шрифтами.

- Для того чтоб переименовать базу данных требуется в поле 'Font Name:' ввести ее название и затем нажать кнопку . В открытом диалоговом окне (см. иллюстрацию № 11a) необходимо указать новое название базы данных затем нажать кнопку . Для выхода из диалогового окна без переименовывания нажмите кнопку .

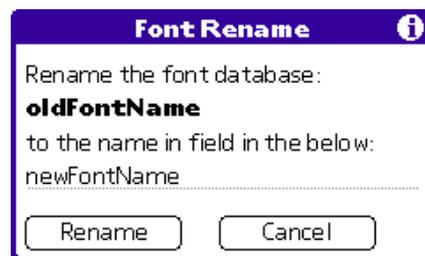


Иллюстрация № 11a

- Для удаления базы данных со всеми входящими в нее шрифтами необходимо ввести ее название в поле 'Font Name:' затем нажать на кнопку . В процессе удаления предстоит подтвердить либо отказать в действии.

Для возврата в основное окно редактора нажмите кнопку .

<sup>5</sup> Файл – база данных с шрифтами как правило имеет вид: <название шрифта>.pdb и в дальнейшем может быть обработан утилитами из набора **HPFE Tools**.

## 11. Описание команд меню.

Средство разработки **Handy Pilot Font Editor II** содержит три группы меню с командами (см. Иллюстрацию № 12):

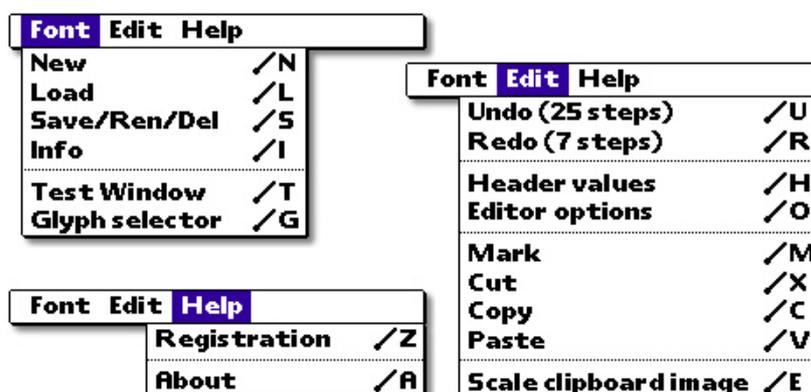


Иллюстрация № 12

В ниспадающем меню **FONT** содержатся следующие команды:

- New** команда для создания в редакторе нового шрифта - очищает данные редактора и открывает диалоговое окно для редактирования параметра шрифта (см. иллюстрацию № 3).
- Load** открывает диалоговое окно 'GET FONT' (см. иллюстрацию № 5) где можно загрузить данные шрифта в память редактора.
- Save/Ren/Del** открывает диалоговое окно 'SAVE/REN/DEL' где можно сохранить, переименовать либо удалить базы данных со шрифтами (см. иллюстрацию № 11).
- Info** открывает окно с информацией о шрифте (см. иллюстрацию № 10).
- Test window** открывает диалоговое окно для тестирования шрифта (см. иллюстрацию № 8).
- Glyph selector** открывает диалоговое окно для выбора символа из шрифта для редактирования. (см. иллюстрацию № 7).

В ниспадающем меню **EDIT** содержатся следующие команды:

- Undo** восстанавливает большинство произведенных к изображению символа действий. Используйте команду '**Undo**' для возврата к предыдущему виду символа.
- Redo** команда возвращает изображение символа существовавшего до команды '**Undo**'.

## Handy Pilot Font Editor v2.4r. Руководство пользователя.

<b>Header values</b>	команда открывает диалоговое окно для редактирования параметров шрифта (см. иллюстрацию № 3).
<b>Editor options</b>	открывает окно опций редактора (см. иллюстрацию № 4).
<b>Mark</b>	команда включает и выключает режим выбора области изображения.
<b>Cut</b>	вносит выбранную область или все изображение символа в системный буфер затем очищает выделенную область.
<b>Copy</b>	команда вносит выбранную область или все изображение символа в системный буфер.
<b>Paste</b>	устанавливает режим вставки изображения из системного буфера в область редактирования в место указанное стилусом. При активном режиме кнопка ' <b>Paste</b> ' имеет измененный вид.
<b>Scale clipboard Image</b>	уменьшить изображение находящееся в системном буфере в два раза.

В ниспадающем меню **HELP** содержатся следующие команды:

<b>Registration</b>	команда открывает диалоговое окно для регистрации программы (см. иллюстрацию № 12).
<b>About</b>	эта команда открывает окно с кратким описанием программы , версии.

### III. Регистрация программы.

Программа **Handy Pilot Font Editor II** для операционной системы PalmOS™ распространяется по принципу условнобесплатного программного обеспечения (Shareware). Вы можете использовать эту программу со всеми ее функциональными возможностями в течении испытательного срока равного **32** дней. В течении испытательного срока в программе отсутствует полноценная запись шрифта в базу данных.

Зарегистрированная программа становится полнофункциональной и не имеет каких либо напоминаний или ограничений. Все последующие версии, обновления и устранения ошибок распространяются бесплатно только для зарегистрированного пользователя.

Стоимость регистрации программы **Handy Pilot Font Editor II** составляет **900** рублей.

Для регистрации программы в сети интернет следуйте ссылкам приведенным на ВЭБ узле:

**<http://www.symbioforge.com/products.html>**

После определения выбора магазина для приобретения лицензии программы, потребуется ввести имя используемое при синхронизации (HotSync name) на КПК, Ф.И.О и адрес электронной почты пользователя программы. Будьте готовы к тому, что некоторые магазины

## Handy Pilot Font Editor v2.4r. Руководство пользователя.

могут запросить дополнительную информацию включая адрес прописки, место жительства и прочее.

После получения регистрационного кода следует выполнить несколько шагов приведенных ниже:

1. Запустить программу **Handy Pilot Font Editor II** на КПК.
2. В меню '**HELP**' выбрать команду '**REGISTRATION**'. Диалоговое окно для регистрации программы будет отображено на экране (см. иллюстрацию № 13).
3. Внимательно внесите регистрационный код в поле '**Registration code:**'.



Иллюстрация № 13

4. Нажмите кнопку  для завершения процесса регистрации.

При успешном приеме программой регистрационного кода диалоговое окно для регистрации будет закрыто и программа будет готова к полнофункциональной работе. В ином случае будет выведено сообщение о неправильности регистрационного кода. Убедитесь, что данные были внесены верно.

Для того чтоб вернуться к экрану для редактирования без регистрации программы нажмите кнопку .

## IV. Ссылки сети интернет

Ниже приведены ссылки сети Интернет которые могут свести к минимуму поиск дополнительных и альтернативных средств работы с шрифтами:

1. Редакторы шрифтов добавляющие возможностей для разработки:

**Pilot Font Editor** <http://www.sergem.net/fontedit/>

Инструмент разработки шрифтов для системы PalmOS™ от Сергея Меньшикова работает под ОС Windows®.

**xFONT** [http://www.geocities.com/SiliconValley/Circuit/2090/font\\_description.htm](http://www.geocities.com/SiliconValley/Circuit/2090/font_description.htm)

Программа для ОС Windows® предназначена для разработки пользовательских шрифтов для PalmOS™.

**CMF Font Editor** <http://www.dd-consulting.com/cmff/>

Редактор шрифтов работающий под управлением ОС Windows® позволяет создавать шрифты в формате CMF. Шрифты CMF используются в системе разработки MobileVB® компании [AppForge](http://www.appforge.com).

## Handy Pilot Font Editor v2.4r. Руководство пользователя.

### 2. Разнообразные конвертеры и компиляторы работающие с шрифтами:

- PiIRC** <http://sourceforge.net/projects/pilrc/>  
Компилятор ресурсов для PalmOS™ работает так же с данными шрифтов преобразованными в текстовой вид. Многоплатформенный, доступен исходный текст программы.
- PalmFontConv** <http://freshmeat.net/projects/palmfontconv/>  
Программа от Александра Прусса. Конвертирует шрифты различных форматов включая для PalmOS™.
- FontsCompiler** [http://palm-software.penreader.com/ru/Fonts\\_Compiler.html](http://palm-software.penreader.com/ru/Fonts_Compiler.html)  
При помощи этой утилиты от компании Paragon можно адаптировать любой готовый шрифт на любом языке (кроме арабского), поддерживаемым PiLoc, для использования его на PalmOS™ устройстве.

### 3. Расширения PalmOS™ осуществляющие замену системных шрифтов на иные:

- FontHack123** <http://www.sergem.net/fonthack123/>  
Расширение для диспетчера [HackMaster](#). Работает для PalmOS™ версий 3.x, 4.x.
- FontHack V** <http://www.palmgear.com/?xyz=53318>  
© 2004 Yang Zhiqiang. Позволяет заменять системные шрифты на пользовательские. Работает только в системе PalmOS™ версии 5.x. Для работы программы необходимо установить менеджер [YAHM \(Yet Another Hack Master http://yahm.palmoid.com/\)](#).
- Fonts4OS5** <http://www.lubak.net/>  
Эта программа заменяет встроенный шрифт на пользовательский. Производитель к программе предоставляет множество разнообразных шрифтов.
- FontBucket** <http://www.handshigh.com/html/fbdownload.html>  
© Hands High Software, Inc. Набор утилит и библиотек для замены системных шрифтов на шрифты разработчика.

### 4. Ссылки сети интернет на информацию о работе с шрифтами системы PalmOS™.

- PalmSource Knowledge Base** <http://kb.palmsource.com/>  
База знаний компании PalmSource в которой можно найти решения по работе с шрифтами для разработчиков программного обеспечения.
- PalmGear:Development/Fonts** <http://www.palmgear.com>  
Секция на узле компании PalmGear с содержанием шрифтов, различных утилит и редакторов для работы с ними.
- Programmer's API Reference** <http://www.palmos.com>  
Руководство по работе с шрифтовыми функциями системы PalmOS™.

[PalmSource Knowledge Base](http://kb.palmsource.com/) <http://kb.palmsource.com/>

База знаний компании PalmSource в которой можно найти решения по работе с шрифтами для разработчиков программного обеспечения.

[Working with fonts](http://www.palmos.com)

<http://www.palmos.com>

Документация на конструктор ресурсов для PalmOS™ версии 5.x. SDK (68K) R3.

## **Контактные данные для технической поддержки**

В случае если у вас есть комментарии, советы или проблемы свяжитесь через электронную почту [info@symbioforge.com](mailto:info@symbioforge.com).

Для технической поддержки добавьте к письму информацию приведенную ниже:

- Ваше полное имя и адрес электронной почты.
- Название, версия, и размер программы.
- Модель карманного компьютера и версия PalmOS™ установленная на нем.
- Краткое описание технической проблемы.