

Crear tu propia librería de objetos

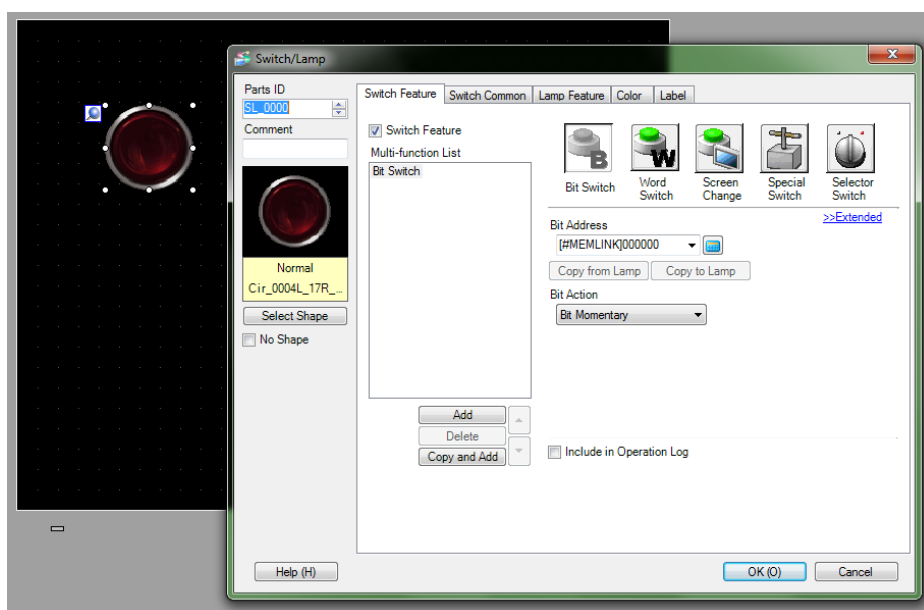
GP-PRO EX

Autor: Esther Ferrer Conchello

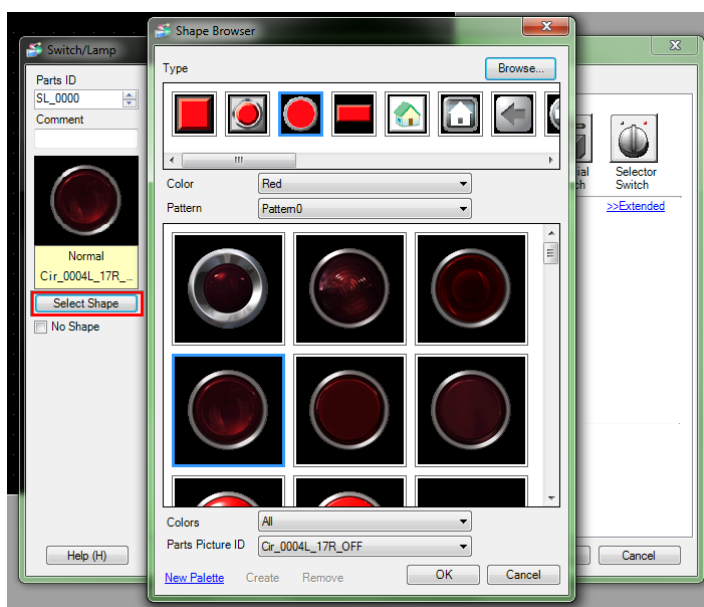
Versión	Autor	Fecha	Comentarios:
V 1.0	Esther Ferrer	12/03/18	Creación de documento

Para crear tu propia librería de objetos hay que seguir los siguientes pasos:

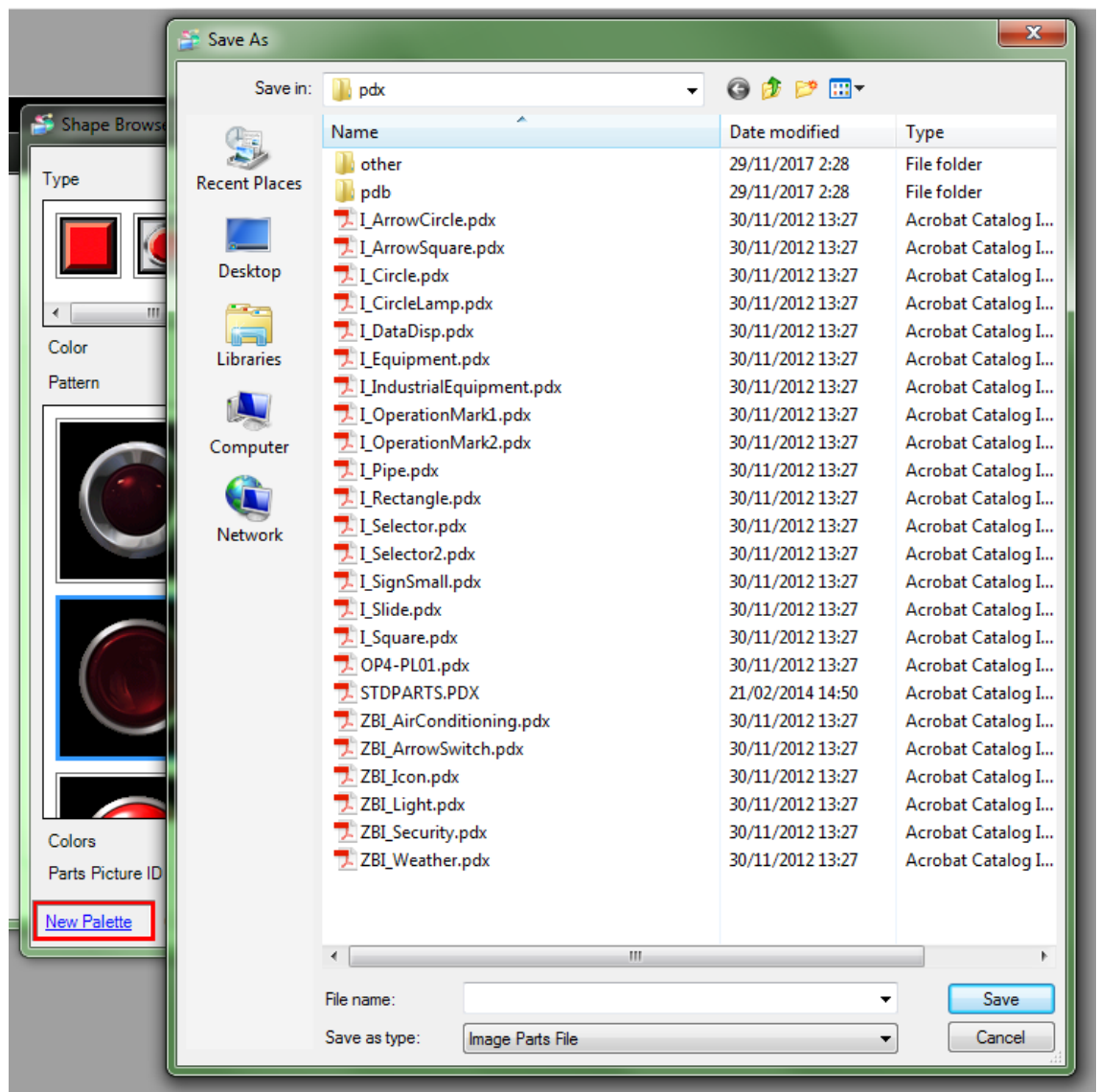
- 1) En una pantalla cualquiera situar un pulsador o un piloto, lo que se prefiera, y hacer doble clic para que se abran las propiedades del objeto.



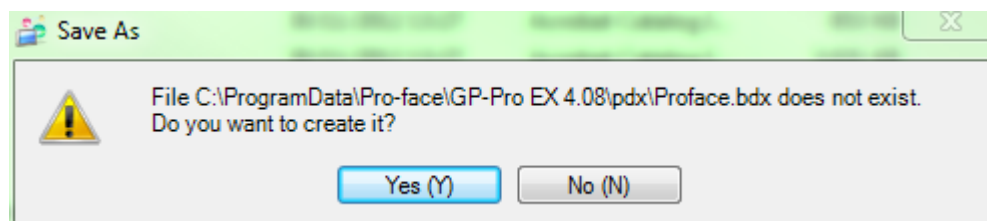
- 2) Pulsar en "Select Shape" para seleccionar la forma que queremos que tenga. Se nos abrirá la siguiente ventana:



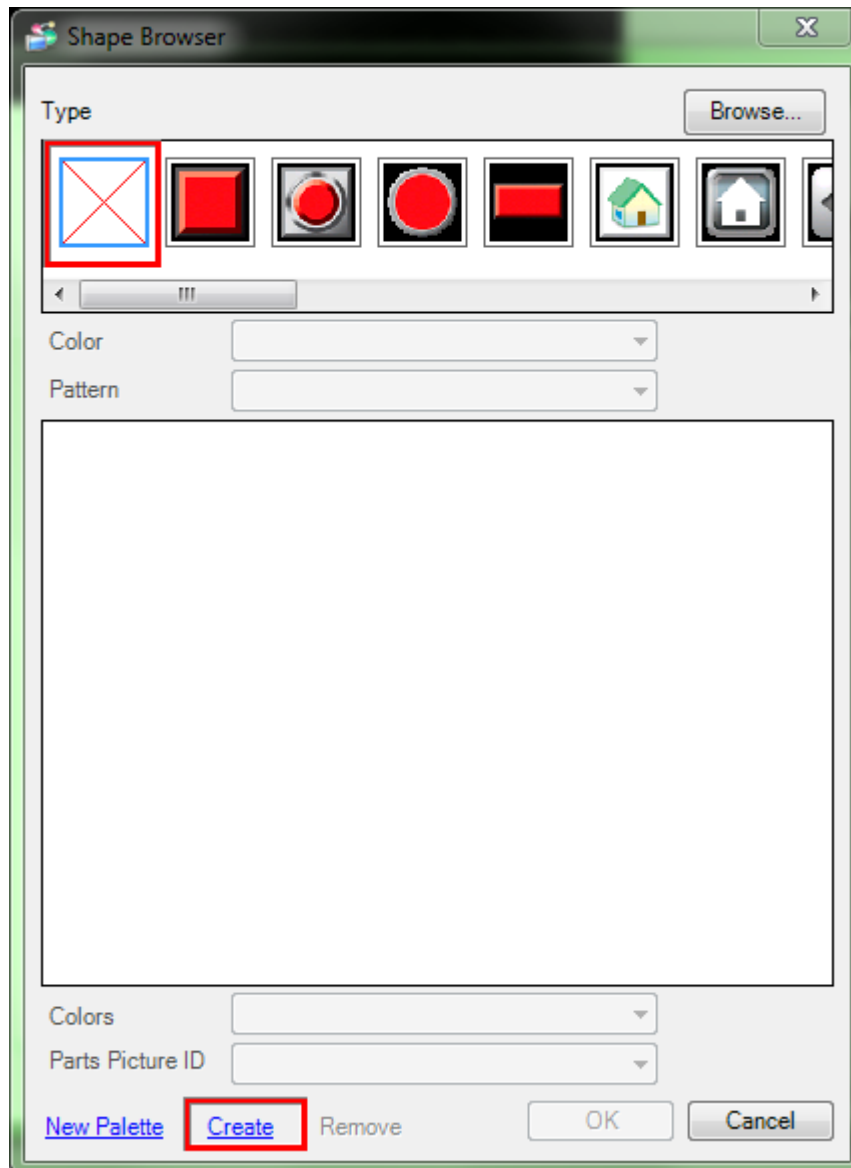
- 3) Pulsamos en “New Palette”.



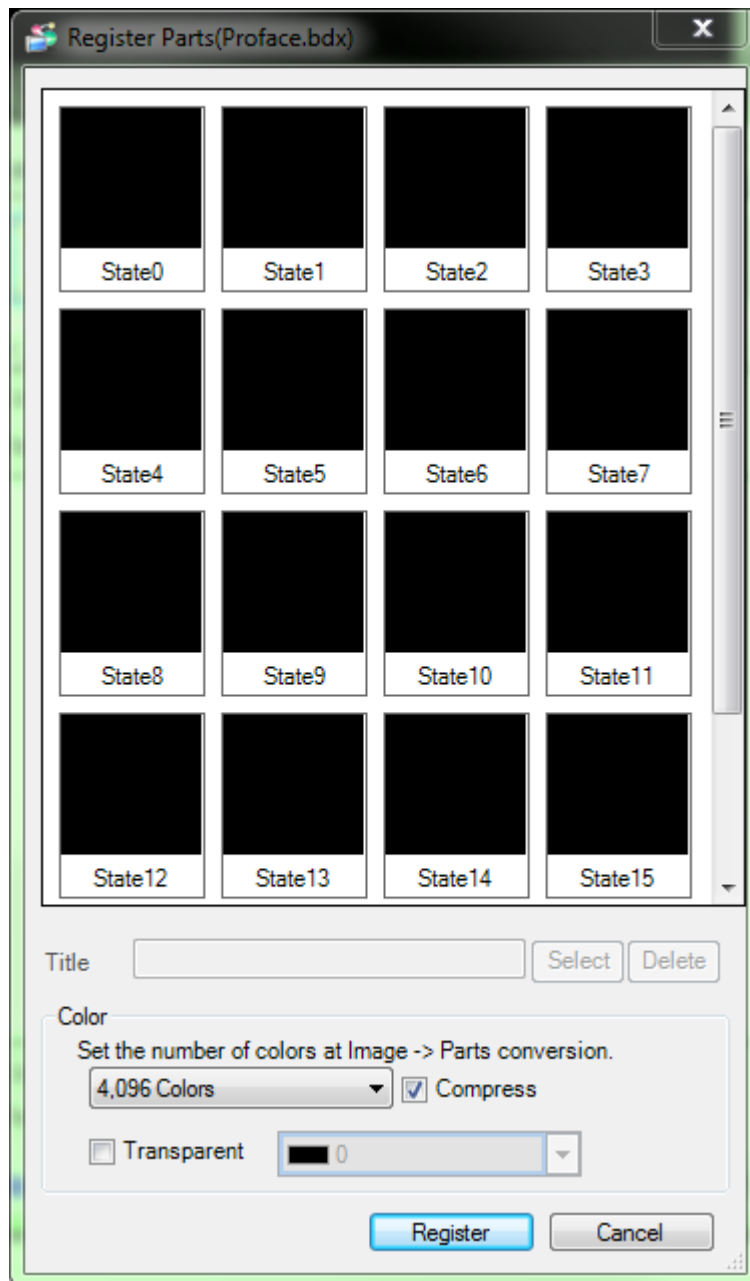
- 4) Le damos el nombre que queremos, por ejemplo, Proface, y pulsamos en “Save”. Este nombre será el nombre del fichero con extensión *.bdx que contendrá todos los objetos que vamos a crear.
- 5) Cuando creamos el fichero nos muestra el siguiente mensaje:



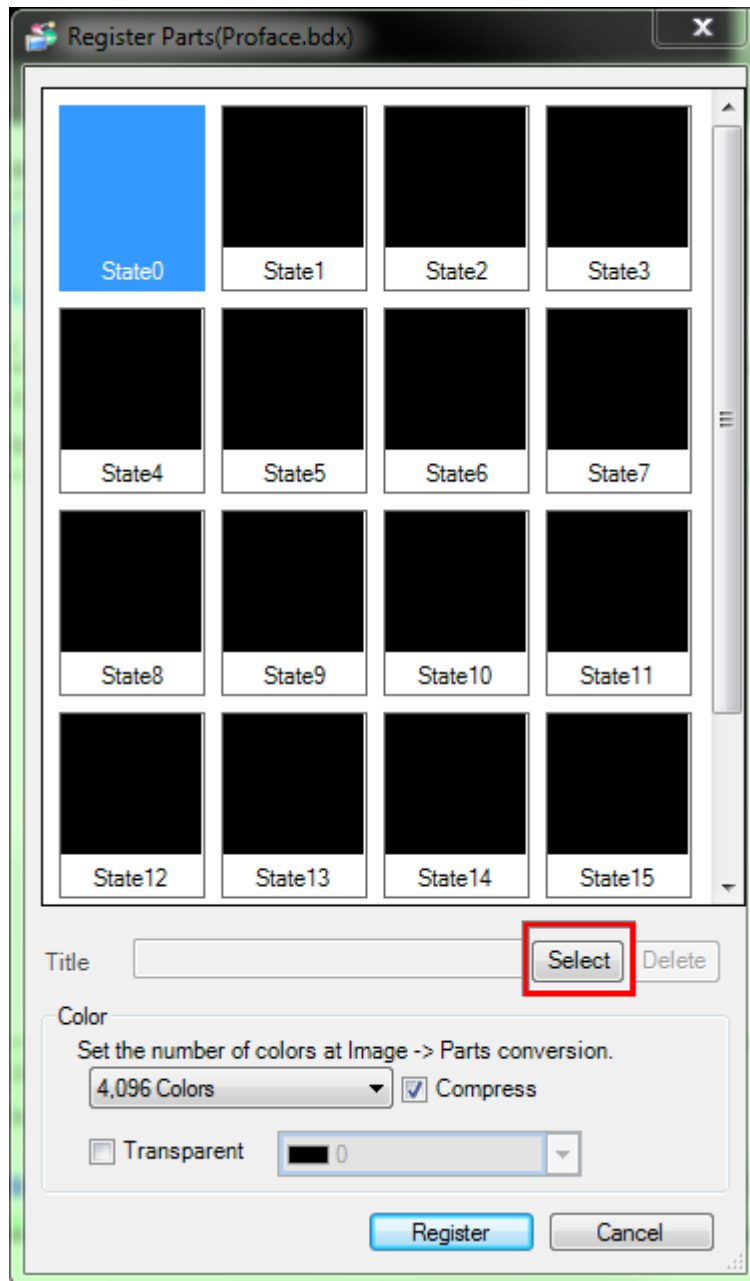
- 6) Pulsamos en “Yes” y ya tenemos el fichero creado. Se nos muestra la siguiente ventana:



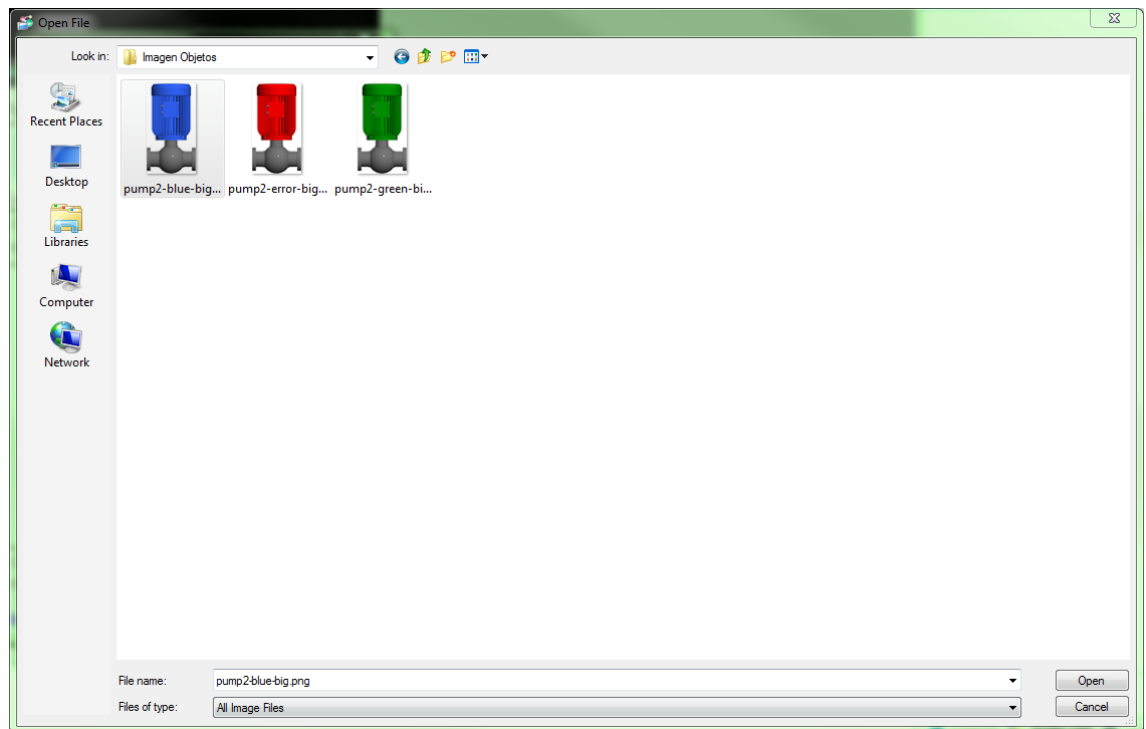
- 7) En la parte superior podemos ver un recuadro azul con una cruz roja, esta será nuestra librería de objetos. De momento se ve así, porque no tenemos ningún objeto creado. Para crearlo tenemos que pulsar en “Create” y se muestra la siguiente ventana:



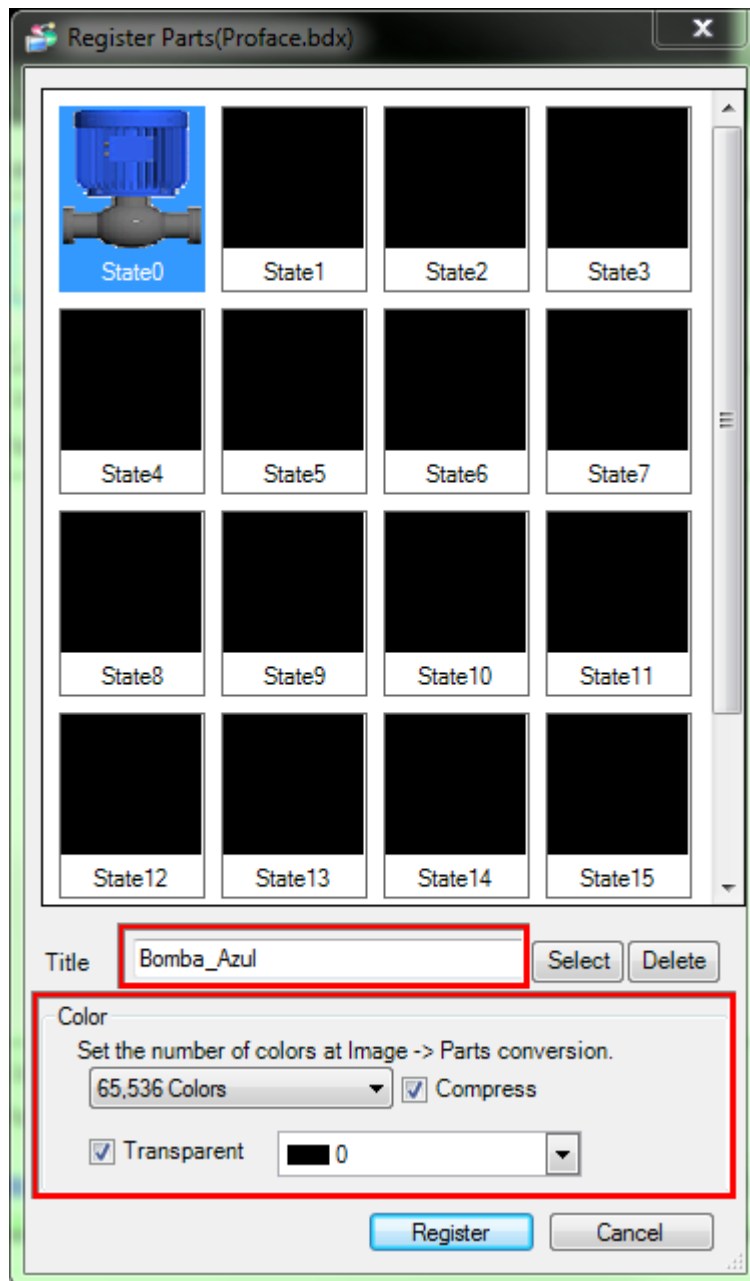
- 8) Ahora solo nos falta seleccionar la imagen para cada estado. Empezamos seleccionando el “Estado0” y pulsamos en “Select”.



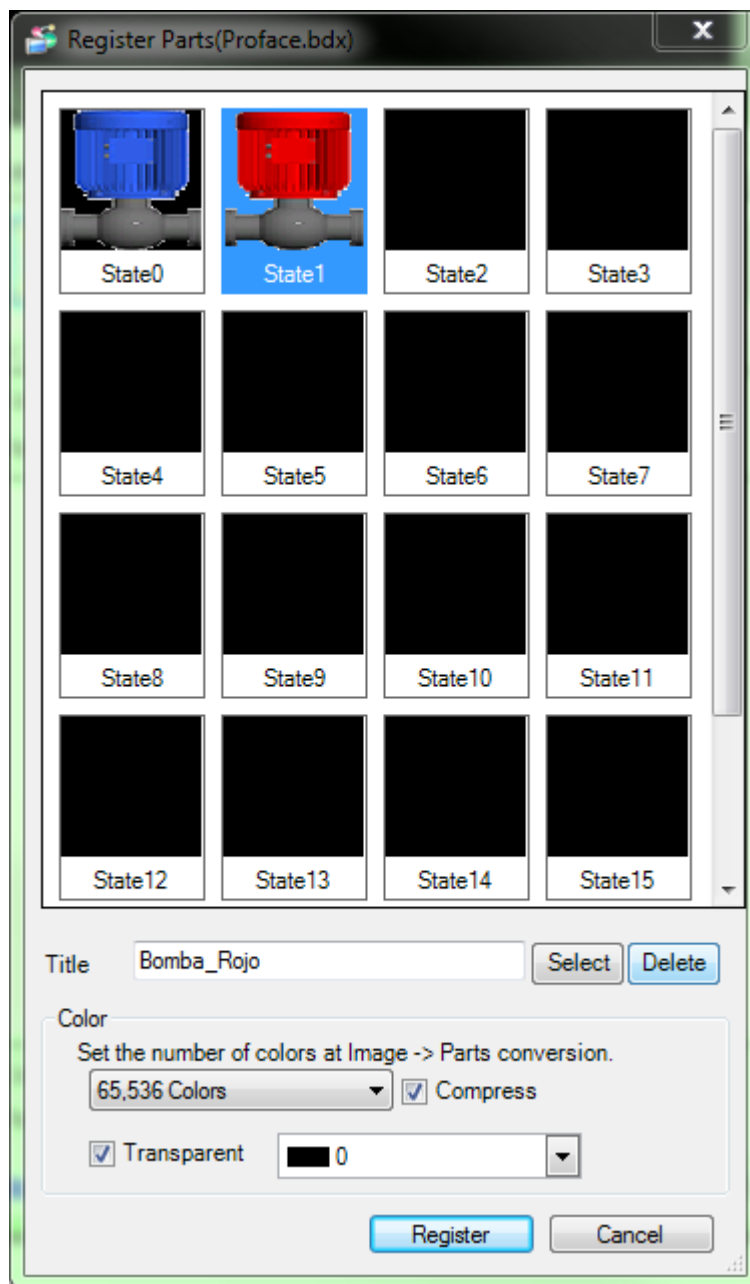
9) Seleccionamos la imagen que nos interesa y pulsamos en “Open”.



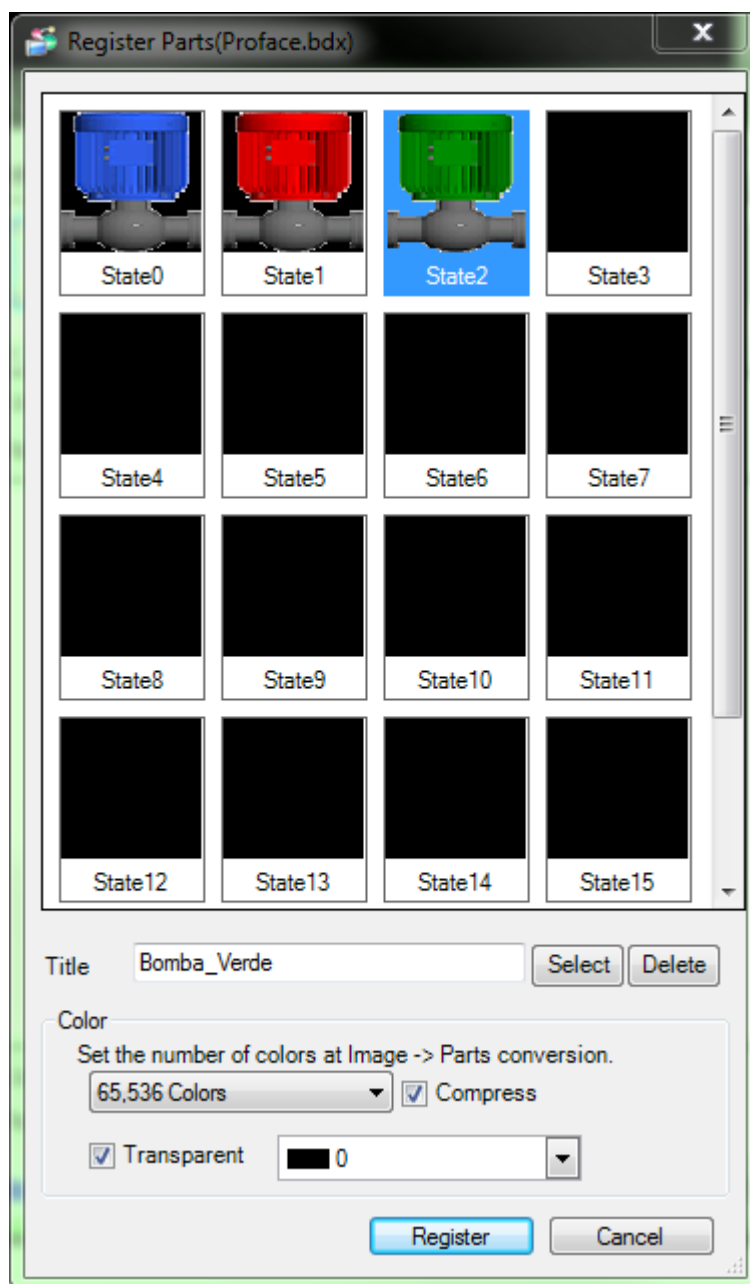
- 10) Ahora ya lo tenemos. Le damos el nombre que queramos, seleccionamos el máximo número de colores (o el número de colores con los que está creada la imagen) y marcamos para que el fondo (color negro) sea transparente.



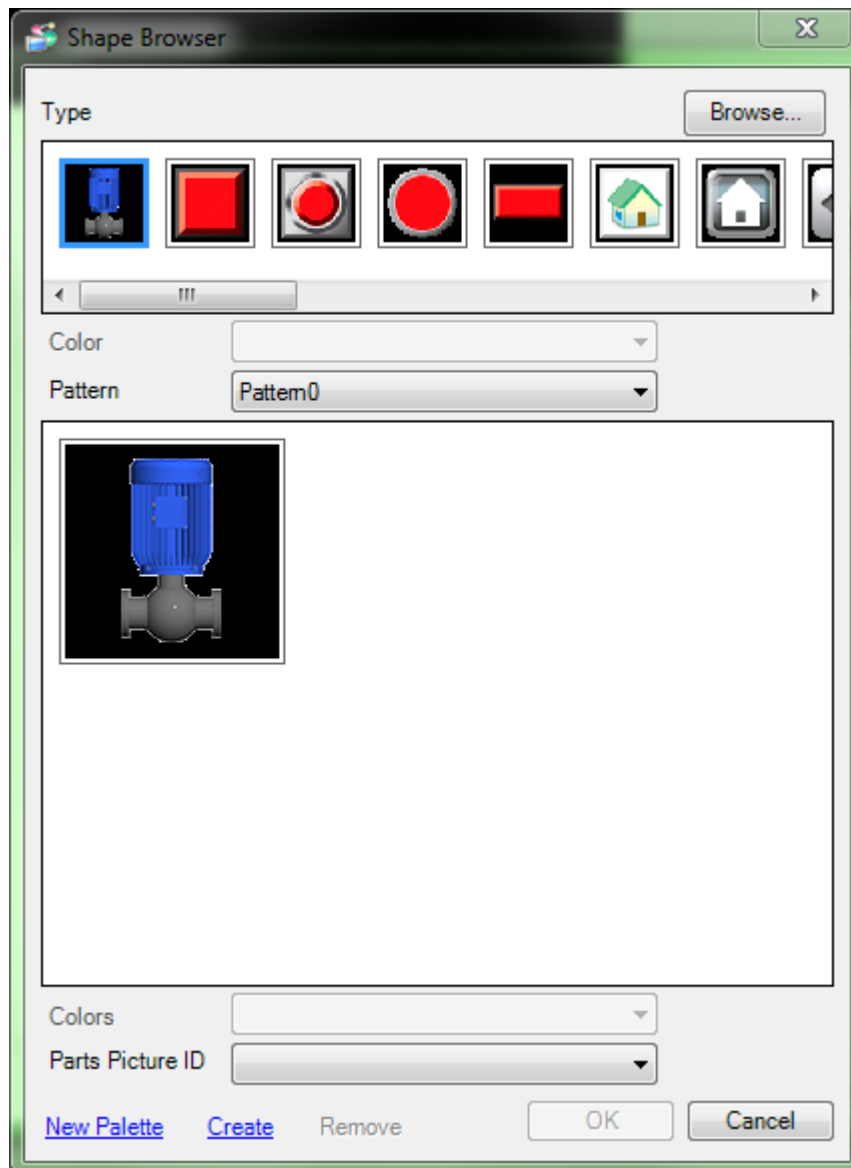
11) Ahora hacemos lo mismo para el estado 1.



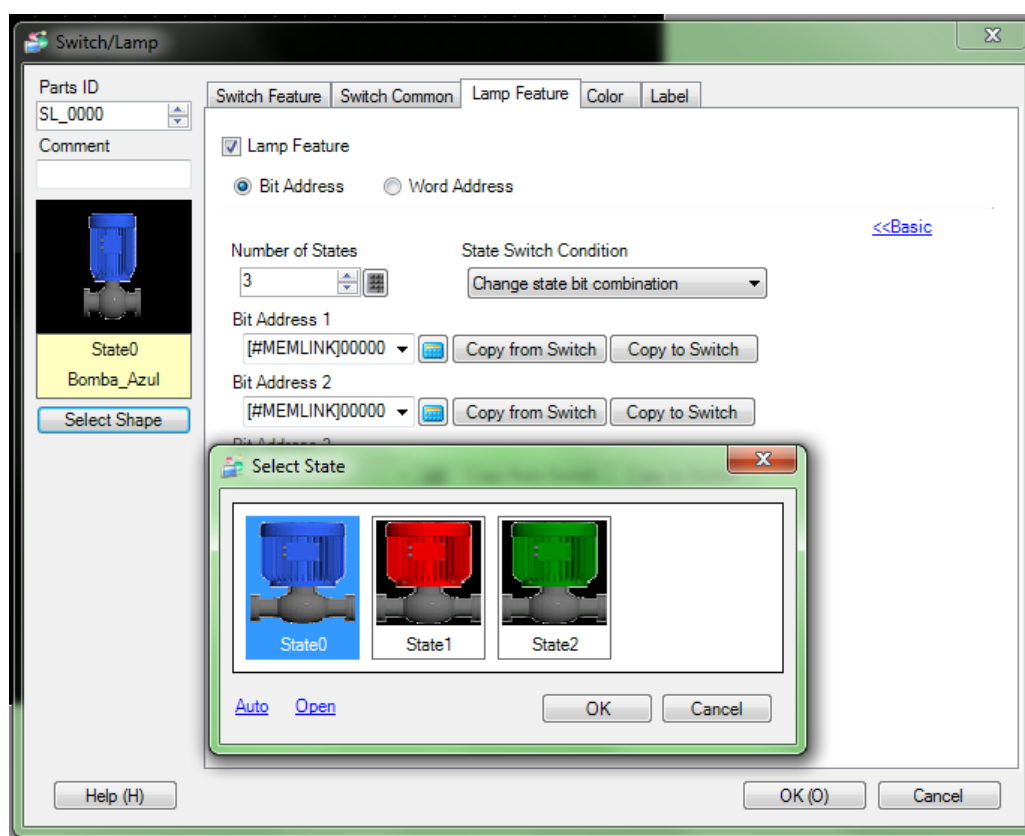
12) Y para el estado 2.



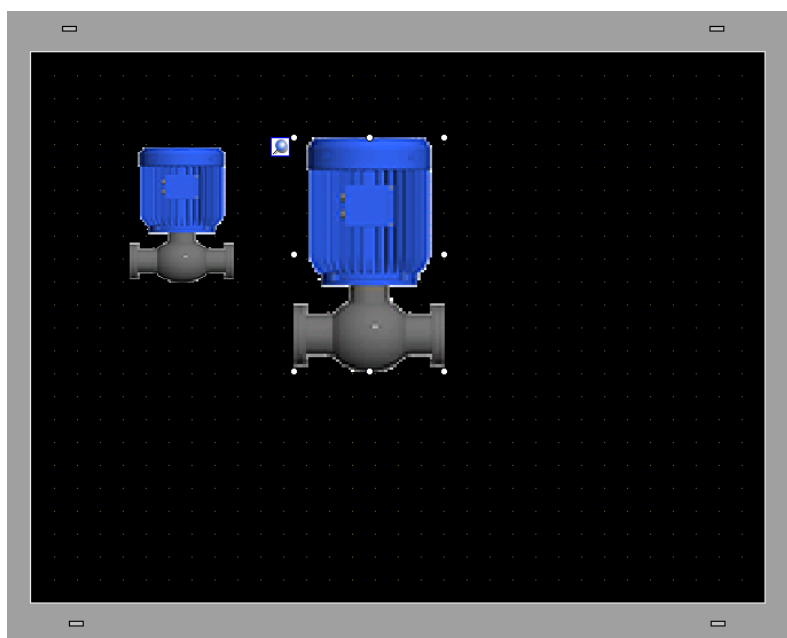
- 13) Podemos hacer este mismo procedimiento para todos los estados que nos interese. Una vez seleccionadas todas las imágenes, una para cada estado, pulsamos en “Register” y ya podemos usar el objeto todas las veces que queramos.



14) Ahora ya lo podemos usar como cualquier otro objeto:



Incluso puedes modificar el tamaño del objeto:



NOTA: El fichero que creamos, en el ejemplo Proface.bdx, se guarda en el directorio C:\ProgramData\Pro-face\GP-Pro EX x.xx\pdx donde x.xx hace referencia a la versión del software. Si queremos usar estas librerías en otros ordenadores o en diferentes versiones deberemos copiarlo al directorio correspondiente.