

Tabelle 4: Braillepunktschemata und zugehörige Halbbytes zur Ermittlung der Unicode-Zeichenummer. Die Unicode-Zeichenummer wird aus „u28“ + linkem Halbbyte + rechtem Halbbyte zusammengesetzt. (Inhalt jeder Zelle: Punktschema, zugehöriger Wert des Halbbytes)

linkes Halbbyte (Punkte 5–8)

rechtes Halbbyte (Punkte 1–4)

- Punkt 8 -				- Punkt 8 -			
 0...	 4...	 C...	 8...	 ...0	 ...1	 ...9	 ...8
 1...	 5...	 D...	 9...	 ...2	 ...3	 ...B	 ...A
 3...	 7...	 F...	 B...	 ...6	 ...7	 ...F	 ...E
 2...	 6...	 D...	 A...	 ...4	 ...5	 ...D	 ...C
- Punkte 5 6 -				- Punkte 2 3 -			
- Punkte 7 8 -							

Tabelle 5: Braillepunktschemata zur Ermittlung eines 8-Punkt-Braillezeichens.

Das Zeichen wird aus je einem Schema der oberen (Punkte 5–8) und unteren Reihe (Punkte 1–4) zusammengesetzt, entsprechend der letzten beiden Stellen (Halbbytes) der Zeichenummer „u28[linkes Halbbyte][rechtes Halbbyte]“.

u28 +	0...	1...	2...	3...	4...	5...	6...	7...	8...	9...	a...	b...	c...	d...	e...	f...
linkes Halbbyte (Pkt. 5–8)																
rechtes Halbbyte (Pkt. 1–4)																
u28 +	...0	...1	...2	...3	...4	...5	...6	...7	...8	...9	...a	...b	...c	...d	...e	...f