

## Inhalt

- Info zum Schriftkonverter
- Konvertieren von Schriften
- Ändern des Zielverzeichnisses
- Ändern des Namens der Schriftdatei
- Hinzufügen einer Schrift
- Entfernen einer Schrift
- Konvertieren
- Optionen

## **Info zum Schriftkonverter**

Der Scala Schriftkonverter ist ein Dienstprogramm zum Konvertieren von Windows™ TrueType™ Schriften in das ScalaType Bitmap-Schriftformat.

## Konvertieren von Schriften

Sollen Schriften vom Windows TrueType Format zum ScalaType Bitmap-Format konvertiert werden, führen Sie dazu folgende grundlegenden Schritte aus:

1. Erstellen Sie mit dem Befehl Hinzufügen eine Liste der zu konvertierenden Schriften.
2. Konvertieren Sie mit dem Befehl Konvertieren die in der Liste markierten Schriften.

## Schriftverzeichnisse und -dateien

Unter SCALA\FONT wird automatisch ein Unterverzeichnis für jede konvertierte Schrift erstellt. Der Name des Verzeichnisses entspricht den ersten acht Buchstaben des ursprünglichen Namens der Schriftart. Für jede ausgewählte Kombination aus Größe und Schriftauszeichnung oder -layout wird eine Datei in dieses Verzeichnis gestellt. Der Dateiname besteht aus der Größe der Schrift in Pixel gefolgt von einem oder zwei Buchstaben zur Angabe des Layouts. Die Datei erhält die Dateierweiterung .FNT

Wird z. B. die Schriftart Times New Roman mit 36 und 36 Bold (Fett) konvertiert, hat das Unterverzeichnis im Verzeichnis SCALA\FONT den Namen TIMESNEW. Dieses enthält die Dateien 36.FNT und 36B.FNT. Der Name des Schriftverzeichnisses und der Dateiname für die Schriftdatei werden vor der Konvertierung im Listefeld *Zu konvertierende Schriften* aufgelistet.

Die neuen Bitmap-Schriften werden standardmäßig im Verzeichnis SCALA\FONT erstellt.

Bei Bedarf können Sie ein anderes Verzeichnis angeben. Dies ist jedoch wenig empfehlenswert, da Scala nur auf Schriften im Verzeichnis SCALA\FONTS direkt zugreifen kann.

## Ändern des Zielverzeichnisses

Wenn Sie Schriften konvertieren, werden die Verzeichnisse für die neuen Bitmap-Dateien standardmäßig im Verzeichnis SCALA\FONT angelegt. Der Name des Verzeichnisses wird dabei automatisch auf die ersten acht Zeichen des ursprünglichen Dateinamens gesetzt.

Das Zielverzeichnis kann bei Bedarf geändert werden. Dies bietet sich z. B. an, um selten verwendete Schriften bis zu deren Einsatz in einem anderen Verzeichnis speichern.

Sie können das Zielverzeichnis jeweils nur für eine Schrift ändern.

1. Klicken Sie die Schrift in der Schriftliste an. Sie können auch die Schrift in der Liste markieren und anschließend die Eingabetaste drücken. Daraufhin wird das Dialogfeld zur Angabe des Pfades für die Schrift angezeigt.
2. Wählen Sie ein anderes Laufwerk bzw. ein anderes Verzeichnis für die zu konvertierende Schrift aus. Das Verzeichnis muß allerdings bereits vorhanden sein. Durch Anklicken der entsprechenden Schaltfläche können Sie den Pfad auf die Standardangabe zurücksetzen.
3. Klicken Sie *OK* an, um die Änderung zu bestätigen, oder *Abbrechen*, um keine Änderung vorzunehmen. In beiden Fällen wird das Dialogfeld geschlossen. Der Name des Schriftartverzeichnisses erscheint im Listenfeld *Zu konvertierende Schriften*.

Beachten Sie dabei, daß Scala nicht direkt auf Schriften zugreifen kann, die nicht an der Standardposition (SCALA\FONT) gespeichert sind.

## Ändern des Namens der Schriftdatei

Wenn Sie Schriften konvertieren, besteht der Name der neuen Bitmap-Datei aus der Größe der Schrift gefolgt von einem oder zwei Buchstaben zur Kennzeichnung des Schriftlayouts. Die Datei erhält die Dateityperweiterung .FNT.

Bei Bedarf kann der Name für die konvertierte Schrift geändert werden. Dabei ist jedoch jeweils nur die Änderung eines Namens möglich.

1. Klicken Sie die Schrift in der Schriftliste an. Sie können auch die Schrift in der Liste markieren und anschließend die Eingabetaste drücken. Daraufhin wird das Dialogfeld zur Angabe des Pfades für die Schrift angezeigt.
2. Geben Sie einen anderen Namen für die Schriftdatei ein. Durch Anklicken der entsprechenden Schaltfläche können Sie den Standardnamen wiederherstellen.
3. Klicken Sie *OK* an, um die Änderung zu bestätigen, oder *Abbrechen*, um keine Änderung vorzunehmen. In beiden Fällen wird das Dialogfeld geschlossen. Der Name des Schriftartverzeichnisses erscheint im Listenfeld *Zu konvertierende Schriften*.

## Hinzufügen einer Schrift

Im Gegensatz zu TrueType Schriften, bei denen alle Layouts und Größen in einer einzigen Schriftdatei gespeichert sind, enthält eine ScalaType Bitmap-Schriftdatei nur eine Größe und ein Layout für die jeweilige Schriftart. Daher müssen alle unter Scala zu verwendenden Kombinationen einzeln konvertiert werden.

Zur Angabe der zu konvertierenden Schriften erstellen Sie mit der Funktion *Hinzufügen* eine Schriftliste:

Klicken Sie die Schaltfläche *Hinzufügen* an, oder wählen Sie *Hinzufügen* im Menü **Schrift** aus. Daraufhin wird das Dialogfeld zum Wählen von Schriften aufgerufen.

Wählen Sie für jede Schriftkombination eine Schrift, ein Layout und eine Größe aus. Klicken Sie im daraufhin angezeigten Dialogfeld die Schaltfläche *Hinzufügen* an, um die zur Zeit markierte Schrift in der Schriftenliste hinzuzufügen. Sollte Ihnen dabei ein Fehler unterlaufen, klicken Sie *Entfernen* an, um die Schrift aus der Liste zu entfernen.

Änderungen des Zielverzeichnisses und des Namens der Schriftdatei können nur im Listenfeld im Hauptfenster des Schriftkonverters vorgenommen werden (siehe *Ändern des Zielverzeichnisses* und *Ändern des Namens der Schriftdatei*.)

## Entfernen einer Schrift

Sie können jederzeit Schriften aus der Schriftenliste entfernen, die bisher nicht konvertiert wurden.

Klicken Sie dazu die Schaltfläche *Entfernen* an. Sie können jedoch auch *Entfernen* im Menü **Schrift** auswählen.

## Konvertieren

Nach Hinzufügen von Schriften in der Schriftenliste können Sie diese konvertieren.

Klicken Sie dazu die Schaltfläche *Konvertieren* an. Sie können auch *Konvertieren* im Menü **Schrift** auswählen.

Soll das Zielverzeichnis oder der Name der Schriftdatei geändert werden, müssen Sie dies vor Starten der Konvertierung im Hauptfenster des Schriftkonverters tun.



## Optionen

Sie können *Zeichenbereich* im Menü **Optionen** auswählen, um nur einen Teil der Zeichen einer Schrift zu konvertieren. Dies spart Speicherplatz und verkürzt die Zeit zum Laden einer Schrift.

**Von:** Gibt das erste Zeichen eines Bereichs zu konvertierender Zeichen an. Nur die Zeichen mit den entsprechenden oder höheren ASCII-Werten erscheinen in der konvertierten Schrift.

Standard: 32 (das Leerzeichen)

**Bis:** Gibt das letzte Zeichen eines Bereichs zu konvertierender Zeichen an. Nur die Zeichen mit entsprechenden oder niedrigeren ASCII-Werten erscheinen in der konvertierten Schrift.

Standard: 255 (das Zeichen ÿ)

**Keine Def.:** Gibt den ASCII-Wert für das Zeichen an, das für nicht definierte Zeichen in der jeweiligen Schrift verwendet wird. Nicht definierte Zeichen liegen entweder außerhalb des definierten Bereichs (unter dem Wert für *Von* oder über dem Wert für *Bis*) oder erscheinen nicht in der konvertierten Schrift. Der Wert für *Keine Def.* muß im Bereich der zu konvertierenden Zeichen liegen.

Standard: 255 (das Zeichen ÿ)

