

Typeface

David Kinder

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Typeface		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	David Kinder	July 20, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Typeface	1
1.1	Guía de Typeface	1
1.2	Introducción	1
1.3	Instalación	2
1.4	Librería BGUI	2
1.5	Uso de Typeface	2
1.6	Apertura de una fuente	3
1.7	Grabación de una fuente	3
1.8	El carácter vacío	3
1.9	Cambiar la información de kerning de un carácter	4
1.10	Cambio de la anchura de un carácter	4
1.11	Cambio del directorio de fuentes	4
1.12	Parámetros de una fuente	5
1.13	Edición de un carácter	6
1.14	Preferencias	7
1.15	Preferencias - Sección 'Pantalla'	7
1.16	Preferencias - Sección 'Barra de herramientas'	7
1.17	Preferencias - Sección 'Ventanas de edición'	8
1.18	Preferencias - Sección 'Ventana de selección'	8
1.19	Preferencias - Sección 'Varios'	8
1.20	Cómo contactar con el autor	9
1.21	Sobre	9
1.22	Salir	9
1.23	Historia	9
1.24	Mover izquierda	10
1.25	Mover derecha	10
1.26	Mover arriba	11
1.27	Mover abajo	11
1.28	Restaurar kerning	11
1.29	Ventanas en cascada	11
1.30	Editar carácter	11
1.31	Previo de la fuente	11
1.32	Gadget TextField	12

Chapter 1

Typeface

1.1 Guía de Typeface

Typeface 1.2

© 1995-96 David Kinder

[Introducción](#)

[Instalación](#)

[Uso de Typeface](#)

[Apertura de una fuente](#)

[Grabación de una fuente](#)

[Cambio del directorio de fuentes](#)

[Parámetros de una fuente](#)

[Edición de un carácter](#)

[Preferencias](#)

[Historia](#)

[Cómo contactar con el autor](#)

1.2 Introducción

El Amiga soporta dos tipos de fuentes; de mapa de bits y de contorno. En las fuentes de mapa de bits cada carácter se almacena como una serie de bits que indican qué pixels deben estar encendidos o apagados. Una fuente de mapa de bits tiene un tamaño específico. Las fuentes de mapa de bits con el mismo diseño pero diferentes tamaños son normalmente almacenadas juntas en el directorio FONTS:, p.e. para una fuente de mapa de bits "x":

x.font información sobre x

x/8 fuente de mapa de bits de ocho pixels de altura

x/9 fuente de mapa de bits de nueve pixels de altura

Las fuentes de contorno (presentadas en la versión 2.04 del sistema operativo) guardan cada carácter como una serie de curvas, de tal manera que una sola definición puede generar una fuente en diferentes tamaños. Tales fuentes aparecen normalmente en el directorio FONTS: como ficheros .font y .otag (el fichero .otag contiene información específica del sistema de fuentes particular que se debe utilizar). Desde la versión 3.0 el sistema de fuentes ha sido aislado de diskfont.library (pasándose a llamar

bullet.library). Esto permite que puedan ser utilizados nuevos sistemas de fuentes, p.e. type1.library, el cual provee soporte para fuentes Postscript del tipo 1.

Typeface es un editor para fuentes de mapa de bits. A pesar de esto, las fuentes de contorno pueden cargarse con dimensiones específicas, alteradas si es necesario, y grabadas como fuentes de mapa de bits. El tener una fuente de contorno grabada también como fuente de mapa de bits implica que si una aplicación pide una fuente en un tamaño almacenado como mapa de bits, entonces se utiliza la versión de mapa de bits, de otro modo la fuente de contorno es convertida al tamaño correcto, lo cual generalmente gasta tiempo y memoria.

Typeface puede ser distribuido libremente, pero no deja de ser copyright del **autor**, David Kinder. Typeface no debería ser distribuido por más de una cantidad nominal para cubrir gastos de soporte, etc., y no debería ser distribuido como parte de un paquete comercial sin el permiso escrito del autor. Se incluye el código fuente para el beneficio de cualquiera que esté interesado en la estructura de un programa de Amiga. Éste no debería ser utilizado por nadie más aparte del autor en este u otro programa de edición de fuentes.

1.3 Instalación

Typeface necesita que **bgui.library** v40¹ esté en el directorio LIBS: o en el subdirectorio "libs" del directorio donde se guardan los ficheros de Typeface, y que **textfield.gadget** v3 esté instalado. Aparte de esto, Typeface requiere la presencia de las siguientes librerías estándar en LIBS:

asl.library v37

diskfont.library v36

En caso de que haya arrancado en un entorno Workbench estándar, Typeface debería ejecutarse al hacer doble clic sobre su icono; si quiere puede mover bgui.library y textfield.gadget a sus lugares correspondientes más tarde.

Por otra parte, amigaguide.library v34 debe estar disponible si quiere disfrutar de ayuda on-line en el programa.

Typeface busca el fichero "Typeface.catalog" en el subdirectorio "Catalogs" y en "LOCALE:catalogs". Dicho fichero permite a Typeface operar en cualquier idioma bajo Workbench 2.1 y superior (se necesita locale.library v38). Información completa sobre la creación de tales catálogos está disponible en el subdirectorio "Catalogs".

¹Todos los números de versión son los mínimos requeridos.

1.4 Librería BGUI

bgui.library es una librería compartida escrita por Jan van den Baard la cual provee un sistema de organización de gadgets sensible a las fuentes de una manera orientada al objeto.

1.5 Uso de Typeface

Al ejecutarse por primera vez, Typeface abre una ventana de selección de caracteres en la esquina superior izquierda de la pantalla. En esta ventana se puede seleccionar cualquiera de los 256 caracteres que constituyen una fuente para su edición. La barra de desplazamiento que está a la derecha de la ventana puede ser utilizada para moverse a través de los caracteres disponibles. El tamaño de la ventana y la fuente que usa pueden ser alterados en la **ventana de preferencias**.

Haciendo clic sobre un carácter cualquiera se provoca la apertura de una **ventana de edición**, en la cual se visualiza el carácter en una rejilla. Se puede abrir cualquier número de estas ventanas, ya que todas las ventanas de Typeface se ejecutan en multitarea (por ejemplo, puede abrir una ventana de edición nueva con la ventana de preferencias abierta). Manteniendo pulsada la tecla shift mientras hace clic sobre un carácter provoca que Typeface visualice el carácter en una de las ventanas de edición abiertas, si hay alguna disponible, en vez de abrir una ventana nueva. Además, todas las ventanas tienen los siguientes menús:

Menú 'Proyecto' **Abrir fuente**

Grabar fuente

Cambiar directorio

Previo

Preferencias

Sobre

Salir

Menú 'Fuente' Editar parámetros

Editar carácter

Mover izquierda

Mover derecha

Mover arriba

Mover abajo

Restaurar kerning

Ventanas en cascada

1.6 Apertura de una fuente

Menú 'Proyecto'/Abrir fuente

Aparecerá un selector de fuentes ASL estándar desde el cual el usuario puede seleccionar una fuente para ser cargada en Typeface. Las fuentes de contorno aparecerán listadas al igual que las de mapa de bits; recuerde que mientras las versiones de mapa de bits de fuentes de contorno pueden ser creadas, Typeface no soporta la edición directa de fuentes de contorno.

Las fuentes listadas serán aquellas que se encuentren en memoria y las que estén en la asignación FONTS:. Para cambiar el directorio FONTS:, use la opción **Cambiar directorio**.

Si el gadget "Preguntar anchura al cargar" está seleccionado en las **preferencias**, entonces se abrirá una ventana en la cual se puede alterar la anchura de la fuente que se está cargando. La fuente será escalada por diskfont.library a la anchura escogida.

1.7 Grabación de una fuente

Menú 'Proyecto'/Grabar fuente

Esta ventana permite controlar cómo se va a grabar la fuente. "Directorio de fuentes" es el directorio dentro del cual se situarán el fichero .font y el directorio de la fuente. Por defecto es el directorio FONTS: actual.

"Fuente" es el nombre de la fuente. Así si el directorio de fuentes es "Fulano:", el nombre de la fuente es "Mengano" y la altura de la fuente es 8, entonces la fuente será grabada como los ficheros

Fulano:Mengano.font

y Fulano:Mengano/8

"Primero" y "Último" controlan qué rango de caracteres se debe grabar. No es necesario definir todos los caracteres de una fuente; aquellos sin definición aparecerán en las aplicaciones como el carácter **vacío**. "Info. kern." determina si deben ser grabadas las tablas de **kerning**. Este gadget está seleccionado y enmascarado si la fuente es proporcional, ya que as en ese caso dicha información debe ser grabada obligatoriamente. Para "Primero", "Último" e "Info. kern." la acción por defecto es grabar la fuente con los mismos parámetros que la última fuente cargada.

1.8 El carácter vacío

Toda fuente de mapa de bits contiene una definición para el carácter "vacío", el cual es utilizado si un carácter solicitado no está definido en la fuente. Este carácter puede ser editado en Typeface pulsando el botón "Vacío" en la ventana de **edición de los parámetros de la fuente**.

1.9 Cambiar la información de kerning de un carácter

Menú 'Carácter'/Kerning

En esta ventana se pueden alterar los valores de espaciado y kerning para un carácter determinado. El valor de kerning determina cuántos pixels debe avanzar la posición del cursor antes de dibujar el carácter, y el valor de espaciado determina cuántos pixels debe avanzar el cursor después de dibujarlo.

Por ejemplo, considere este carácter, definido en una rejilla de 5×5 :

```
.....
.***. Espaciado = 6
**.* Kerning = 1
.***.
.....
```

Si el cursor está en la posición 1, y el carácter se imprime dos veces:

```
.....
.***. .***. 1 y 2 (también 2 y 3) están
**.* **.* separados por 7 pixels (es decir,
.***. .***. el espaciado más el kerning).
.....
^^^
```

1 2 3

2 es la posición del cursor después de dibujar un carácter, y 3 la posición después de dibujar los dos caracteres.

Hay que tener en cuenta que estos valores normalmente no son alterados en fuentes de anchura fija, y sólo son grabados en la fuente si la opción "Info. kern." está activada en la ventana de **Grabar fuente**.

1.10 Cambio de la anchura de un carácter

Menu 'Carácter'/Cambiar anchura

En esta ventana se puede cambiar la anchura del carácter que se está editando actualmente (el número de carácter se muestra en la barra de título). Introduzca la nueva anchura y use la barra de desplazamiento que hay debajo para determinar cómo se acomodarán los datos del carácter en el nuevo espacio.

La barra de desplazamiento funciona de la siguiente manera. Si la nueva anchura es mayor que la anterior, entonces la barra representa dónde se situarán los datos antiguos en el nuevo espacio (es decir, si la barra está en la derecha, los datos se copiarán en el nuevo espacio pegados al borde derecho). Si la nueva anchura es menor que la anterior, la barra representa qué sección de los datos será copiada en el nuevo espacio, ya que no cabrán todos.

1.11 Cambio del directorio de fuentes

Menú 'Proyecto'/Cambiar directorio

Al **abrir una fuente** se examina el directorio FONTS:. Si la fuente a editar no está en la asignación FONTS: puede utilizar esta ventana cambiar o añadir una asignación a FONTS:.

El nombre del nuevo directorio se puede introducir directamente en el gadget de texto o usando el selector de ficheros (pulsando el gadget con el dibujo de una carpeta que está a la derecha). Para cambiar la asignación de FONTS: a este directorio, pulse sobre "Asignar". Para añadir este directorio a la asignación de FONTS:, pulse sobre "Añadir asignación".

1.12 Parámetros de una fuente

Menu 'Fuente'/Editar parámetros

Esta ventana permite editar los diversos aspectos y parámetros que definen una fuente. Estos son:

Tipo de fuente

Determina si la fuente es de anchura fija o proporcional. En las fuentes de anchura fija todos los caracteres tienen la misma anchura, mientras que en una fuente proporcional cada carácter pueden tener una anchura diferente.

Hay que tener en cuenta que para las fuentes de Amiga esta distinción no es absoluta, ya que las fuentes "de anchura fija" pueden tener caracteres con anchuras diferentes de la nominal (p.e. la fuente courier estándar). De todos modos, no es una buena idea tener fuentes de anchura fija con caracteres cuyas anchuras difieran más de unos pocos pixels del nominal, ya que esto provocaría confusión en muchos programas. Si se cambia de proporcional a anchura fija, aparecerá una petición preguntando si todas las anchuras de carácter deben ser cambiadas al valor por defecto (especificado en el recuadro de "Anchura").

Altura

La altura (en pixels) de la fuente.

Anchura

La anchura (en pixels) de la fuente. Para una fuente proporcional debería ser la media aproximada de todos los caracteres en la fuente. Para una fuente de anchura fija, todos los caracteres deberían tener esta anchura (para excepciones mirar arriba). Si la fuente es de anchura fija, el cambiar este número provoca el cambio de la anchura de todos los caracteres de la fuente.

Línea base

La línea base, medida (en pixels) desde la parte superior de la fuente.

Cuando se dibuja una fuente en un RastPort, la posición vertical del cursor (cp_y) corresponderá con la línea base de la fuente. La línea base debe ser menor que la altura de la fuente.

Difusión negrita

Cuando se genera algorítmicamente una fuente negrita, los datos de la fuente son 'or-eados' binariamente consigo mismos, pero antes desplazados a la derecha este número de pixels.

El siguiente conjunto de parámetros no afecta a la manera como se visualiza la fuente; tan sólo aporta información sobre cómo debe ser utilizada la fuente.

Normal La fuente no tiene activados ninguno de los siguientes atributos.

Negrita Especifica que está diseñada como negrita.

Cursiva Especifica que está diseñada como cursiva.

Subrayada Especifica que está diseñada como subrayada.

Extendida Especifica que está diseñada como más ancha que alta.

Inversa Especifica que debe ser dibujada de derecha a izquierda (es decir, al revés de lo habitual).

Aspecto

Especifica la proporción de pixel para la que la fuente está diseñada.

"Normal" indica que los pixels deben ser tan anchos como altos; "Estrecho" que los pixels deben ser más altos que anchos; y "Ancho" que los pixels deben ser más anchos que altos.

El botón de "Vacío" permite la edición del carácter vacío de la fuente.

1.13 Edición de un carácter

Cada carácter de una fuente puede ser editado en su propia ventana, la cual puede ser abierta pulsando sobre el carácter en la ventana de selección de caracteres. La sección principal de la ventana muestra una vista ampliada del carácter. Pulsando en cualquier pixel se conmuta el estado de éste entre encendido y apagado. Arrastrando el ratón mientras se mantiene pulsado el botón izquierdo se conmutan o sobrescriben los pixels subsecuentes, dependiendo en lo que haya escogido en las preferencias.

La ventana también contiene una barra de herramientas a lo largo de la parte superior y un menú de carácter.

Las funciones de los botones en la barra de herramientas son:

Flecha hueca izq. Decrementa en un pixel la anchura del carácter.

Flecha hueca der. Incrementa en un pixel la anchura del carácter.

Flechas rellenas Mueven los datos del carácter un pixel en la dirección especificada por la flecha.

Triángulos Abre la ventana de **kerning**.

Flecha rellena con Abre la ventana de **anchura**.
borde negro

Más/Menos Duplica/divide por dos el tamaño del rectángulo que representa cada pixel del carácter.

Flechas horiz. Invierte el carácter horizontalmente.

Flechas vert. Invierte el carácter verticalmente.

El que cada uno de estos botones aparezca en la barra de herramientas se controla en la **ventana de preferencias**. Los elementos del menú de caracteres son:

Deshacer Restaura el diseño que tenía el carácter cuando se abrió la ventana de edición.

Cortar Corta el carácter en el portapapeles interno.

Copiar Copia el carácter en el portapapeles interno.

Pegar Sustituye el carácter por el último carácter almacenado en el portapapeles interno.

Borrar Borra el carácter sin ponerlo en el portapapeles interno.

Mover Izq./Der. Mueve los datos del carácter un pixel en la dirección /Arriba/Abajo especificada.

Invertir horiz. Invierte los datos del carácter sobre su eje /vert. vertical/horizontal.

Ampliar/Reducir Duplica/divide por dos el tamaño del rectángulo que representa cada pixel del carácter.

Los equivalentes del teclado son "+" / "-" .

Cambiar anchura Abre la ventana de **anchura**.

Kerning Abre la ventana de **kerning**.

1.14 Preferencias

Menú 'Proyecto'/Preferencias

La ventana de preferencias puede ser usada para controlar diversos aspectos de la apariencia y comportamiento de Typeface. La ventana contiene un número determinado de secciones, a las cuales se accede mediante el gadget selector que se encuentra en la parte superior de la ventana (el equivalente del teclado es '\'). Las secciones disponibles son:

Pantalla

Barra de herramientas

Ventanas de edición

Ventana de selección

Varios

Si selecciona "Grabar" se grabarán las preferencias en ENVARC: o PROGDIR: (el directorio que contiene los ficheros de Typeface), dependiendo de la selección hecha en la sección **Varios**. "Usar" hace que Typeface use las preferencias actuales pero no las graba. "Cancelar" ignora cualquier cambio hecho en las preferencias y tan sólo cierra esta ventana.

1.15 Preferencias - Sección 'Pantalla'

Esta sección contiene los siguientes gadgets:

Pantalla a medida

Si está seleccionado, Typeface usa su propia pantalla, de otro modo usa una pantalla pública (la pantalla del Workbench por defecto).

Modo

Aquí se muestra el modo de pantalla de la pantalla a medida de Typeface. Para cambiarlo, pulse en la flecha a la derecha del nombre de modo. El usuario sólo podrá seleccionar el modo de pantalla si está presente asl.library v38 o mayor (versión 2.1 del sistema operativo).

Fuente

Aquí se muestra la fuente de la pantalla a medida de Typeface. Para cambiarla, pulse en la flecha a la derecha del nombre de la fuente.

Pantalla pública

Si está seleccionado "Pantalla a medida", será el nombre público de la pantalla de Typeface. Si no está seleccionado, Typeface intentará abrirse en la pantalla pública aquí especificada. Si esta pantalla no está disponible se utilizará la pantalla pública por defecto.

1.16 Preferencias - Sección 'Barra de herramientas'

La barra de herramientas es la hilera de gadgets situada a lo largo de la parte superior de las ventanas de edición de caracteres. Las dos listas que hay en esta sección controlan qué gadgets se visualizarán; la parte izquierda contiene los gadgets que no se visualizarán; la derecha los que sí. Para añadir o quitar un gadget de la barra de herramientas, seleccione la entrada apropiada pulsando sobre ella y arrástrela a la otra lista mientras mantiene pulsado el botón del ratón. Cuando la entrada escogida esté sobre la lista de destino suelte el botón del ratón para depositar la entrada. Se puede seleccionar más de una entrada manteniendo pulsada la tecla shift al seleccionar. Para una descripción de lo que hace cada gadget, vea **Edición de un carácter**.

El gadget de "Altura" determina la altura de la barra de herramientas. El mínimo es 11 (apropiado para una pantalla no entrelazada), pero si usa un modo de vídeo de mayor resolución quizá preferirá incrementar este valor. Si el gadget "Auto" está seleccionado, el gadget de "Altura" aparecerá deshabilitado y Typeface determinará automáticamente la altura del panel basándose en la resolución de la pantalla.

El hecho de cambiar estas opciones no afecta a las ventanas de edición de caracteres abiertas actualmente, sólo aquellas que sean abiertas después de seleccionar "Grabar" o "Usar".

1.17 Preferencias - Sección 'Ventanas de edición'

Esta sección controla la apariencia de las **ventanas de edición de caracteres**. En la caja de "Pixels" hay diversos gadgets que determinan la apariencia de cada aspecto de la definición de un carácter. Estos gadgets son:

Anchura / Altura

Estos gadgets determinan la anchura / altura de cada pixel.

Borde

Este gadget determina cómo se dibuja el borde de los pixels. Las opciones son "No" (sin borde); "Sí" (un borde definido alrededor de cada pixel relleno) y "Rejilla" (dibuja una rejilla alrededor de todos los pixels).

Línea base

Este gadget determina si se dibuja o no la línea base de la fuente en la ventana de edición de caracteres.

Fuera de la caja de "Pixels", el gadget "Maximizar ventana" afecta al tamaño inicial de una ventana de edición. Si no está seleccionado, la ventana se abrirá siempre a la derecha de la ventana de selección de caracteres. Si está seleccionado, la ventana podría solaparse a la ventana de selección de caracteres si no hay suficiente espacio a la derecha. El gadget "Conmutar" determina el modo de dibujo. Si está seleccionado, todos los pixels bajo el movimiento del puntero son invertidos; sino, todos los pixels son puestos al estado del primer pixel cambiado.

El hecho de cambiar estas opciones no afecta a las ventanas de edición de caracteres abiertas actualmente, sólo aquellas que sean abiertas después de seleccionar "Grabar" o "Usar".

1.18 Preferencias - Sección 'Ventana de selección'

Esta sección controla la apariencia de la ventana de selección de caracteres.

Las opciones disponibles son:

Redimensionable

Si este gadget está seleccionado, la ventana de selección tendrá un gadget de redimensionamiento y podrá ser redimensionada verticalmente.

Shift

Si este gadget está seleccionado, al hacer clic sobre un carácter en la ventana de selección se carga el carácter en una ventana de edición abierta, mientras que haciendo clic mientras se pulsa la tecla shift se abre una nueva ventana de edición; es decir, el efecto de clic y shift-clic se invierte.

Anchura

Este gadget cíclico controla el número de caracteres visualizados en cada fila de la ventana de selección.

Altura

En este gadget se puede entrar la altura por defecto de la ventana de selección. Debido a que hay 256 caracteres en una fuente, ésta no puede ser más que 256 dividido por la anchura definida arriba.

Fuente

Aquí se muestra la fuente de la ventana de selección. Para cambiarla, pulse la flecha que está a la derecha del nombre de la fuente.

1.19 Preferencias - Sección 'Varios'

En esta sección se determina la localización del fichero de preferencias. Las posibilidades son:

Variable de entorno

Se escribe "Typeface.prefs" en ENV: y ENVARC:. Éste es el lugar estándar para poner ficheros de preferencias.

Directorio de Typeface

Éste es el directorio que contiene todos los ficheros de Typeface. Grabar "Typeface.prefs" aquí ahorra memoria, ya que no habrá una copia en ENV: (normalmente asignado a RAM:env).

"Confirmar salida" se usa para determinar si Typeface debe pedir confirmación al usuario antes de salir.

"Preguntar anchura al cargar" se usa para determinar si se debe abrir el requester de "Preguntar anchura de la fuente" al cargar una fuente.

1.20 Cómo contactar con el autor

Si tiene algún comentario, pregunta o sugerencia sobre Typeface, puede contactar conmigo por Internet vía correo electrónico. Mis direcciones son

kinder@teaching.physics.ox.ac.uk

ó david.kinder@physics.ox.ac.uk

Pueden llegar a materializarse futuras versiones de Typeface que soporten fuentes con color y con más opciones, dependiendo del nivel de acogida que reciba. Si le gusta Typeface, hágamelo saber.

1.21 Sobre

Menú 'Proyecto'/Sobre

Muestra el número de versión, fecha del copyright y **autor** de Typeface, además de la cantidad de memoria chip y fast libre en el sistema.

1.22 Salir

Menú 'Proyecto'/Salir

Salida de Typeface. Si la fuente cargada en Typeface no ha sido grabada, será perdida.

1.23 Historia

Versión 1.2 (2/7/96)

La opción "Restaurar kerning" del menú "Fuente" ha sido mejorada. Ahora se abre una ventana que permite sumar un valor tanto al espaciado como al kerning por defecto de cada carácter.

Al cargar una fuente de una altura determinada la anchura puede ser cambiada en la ventana de "Preguntar anchura de la fuente". Esta ventana se abrirá después del requester de selección de fuente, siempre que esté seleccionado el gadget "Preguntar anchura al cargar" en la sección "Varios" de "Preferencias".

Mejor copia y pegado en el menú "Carácter". Los nuevos elementos del menú son "Deshacer" (restaura los datos iniciales del carácter), "Cortar" y "Borrar".

Los caracteres pueden ser invertidos horizontal o verticalmente mediante los nuevos comandos "Invertir horiz." e "Invertir vert." del menú "Carácter".

Ahora es posible especificar numéricamente el carácter a editar mediante el comando "Editar carácter" del menú "Fuente".

Las ventanas de edición de caracteres pueden ser organizadas de una sola vez con el comando "Ventanas en cascada" del menú "Fuente".

Nuevos equivalentes de teclado para cambiar el tamaño de pixel al editar un carácter: "+" para ampliar y "-" para reducir.

Cambios a Preferencias:

Sección "Barra de herramientas" rediseñada para usar drag and drop (arrastra y deposita).

Añadida en la sección "Ventanas de edición" nueva opción "Conmutar" para controlar el modo de dibujo.

Versión 1.1 (5/10/95)

Mejor informe de errores. Si Typeface falla al reservar algo que necesita, aparece un requester explicativo en vez de salir silenciosamente.

Si Typeface abre su propia pantalla, la pantalla es ahora pública. Sinó, Typeface puede ser abierto en cualquier otra pantalla pública.

Nuevas opciones en Preferencias, incluyendo:

Fuente de pantalla y nombre de pantalla pública seleccionables.

La barra de herramientas de las ventanas de edición de caracteres es ahora configurable.

Las ventanas de edición pueden tener una rejilla sobrepuesta en el área de edición, y la línea base de la fuente también puede ser mostrada visualmente.

El tamaño y la fuente usados para la ventana de selección de caracteres son ahora configurables.

El espaciado entre objetos en las ventanas depende de la resolución de la pantalla.

Todas las ventanas (excepto la ventana de selección de caracteres) pueden ser cerradas pulsando la tecla "Esc".

Nuevo menú "Fuente", con opciones para editar los parámetros de la fuente (previamente en el menú "Proyecto"), mover todos los caracteres de la fuente izquierda/derecha/arriba/abajo y restaurar la información de kerning.

Se puede habilitar un requester para confirmar la salida de Typeface, el cual informará si existen cambios sin grabar en la fuente cargada actualmente.

Más de un pixel puede ser cambiado en las ventanas de edición de caracteres manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón y arrastrándolo.

Manteniendo pulsada la tecla shift al hacer clic sobre un carácter en la ventana de selección provoca que el carácter se cargue en una de las ventanas de edición ya abiertas, en vez de abrir una ventana nueva. El comportamiento de clic/shift-clic puede invertirse en la ventana de preferencias.

Nueva ventana de previo de la fuente en la cual el usuario puede escribir texto con la fuente que se esté definiendo en esos momentos.

Los caracteres en una ventana de edición pueden ser ampliados o reducidos.

Typeface puede funcionar en cualquier lenguaje, simplemente escribiendo el fichero de catálogo apropiado.

Versión 1.0 (29/5/95)

Primera versión.

1.24 Mover izquierda

Menú 'Fuente'/Mover izquierda

Mueve todos los caracteres de la fuente un pixel a la izquierda.

1.25 Mover derecha

Menú 'Fuente'/Mover derecha

Mueve todos los caracteres de la fuente un pixel a la derecha.

1.26 Mover arriba

Menú 'Fuente'/Mover arriba

Mueve todos los caracteres de la fuente un pixel hacia arriba.

1.27 Mover abajo

Menú 'Fuente'/Mover abajo

Mueve todos los caracteres de la fuente un pixel hacia abajo.

1.28 Restaurar kerning

Menú 'Fuente'/Restaurar kerning

Esta opción permite ajustar la información de **kerning** para todos los caracteres. Hay dos gadgets numéricos en la ventana, para espaciado y kerning respectivamente. Si se selecciona "Restaurar", la información de kerning para cada carácter se ajusta como:

Espaciado = Anchura del carácter + Valor en el gadget de espaciado

Kerning = Valor en el gadget de kerning

El valor por defecto es cero para ambos gadgets.

1.29 Ventanas en cascada

Menú 'Fuente'/Ventanas en cascada

Se puede utilizar esta opción para organizar todas las ventanas de edición de caracteres abiertas en ese momento. Las ventanas son movidas de tal manera que forman una secuencia desde justo la derecha de la ventana de selección de caracteres hasta la parte inferior derecha de la pantalla.

1.30 Editar carácter

Menú 'Fuente'/Editar carácter

Abre una ventana con un único gadget numérico. Entre el número (entre 0 y 255) del carácter que quiere editar y pulse return o haga clic en el gadget "Aceptar".

1.31 Previo de la fuente

Menú 'Proyecto'/Previo

La ventana de previo de la fuente permite al usuario ver qué aspecto tiene la fuente que se está definiendo. Se puede entrar cualquier texto en el gadget de texto multi-línea (ver **textfield.gadget**). Bajo esto, hay cuatro gadgets:

Actualizar Actualiza la fuente en la ventana de previo, de tal

manera que cualquier cambio realizado sobre la fuente

después de abrir la ventana de previo será reflejado.

Mostrar todos Muestra todos los caracteres de la fuente, excepto

0x00, 0x0A and 0x0D, los cuales son reemplazados por espacios.

Borrar Borra todo el texto de la ventana de previo.

Cancelar Cierra la ventana de previo.

1.32 Gadget TextField

"textfield.gadget" es un gadget BOOPSI que permite a los programas utilizar gadgets de texto multi-línea. "textfield.gadget" es © 1995 Mark Thomas.

Para Workbench 3.0 y superiores, copie el fichero en el directorio SYS:classes/gadgets. Aunque Workbench 2.0 y 2.1 soportan este gadget, no hay un lugar estándar en el sistema para instalarlo. Sugiero que cree un subdirectorio "gadgets" en el directorio LIBS: y lo copie allí. También puede dejarlo con Typeface en el subdirectorio "gadgets".

Al usar el gadget, se dispone de las siguientes teclas (reproducido de la documentación de "textfield.gadget"):

Shift cursor arriba Se sitúa en la línea superior de la página actual, o salta arriba una página si el cursor ya estaba allí.

Shift cursor abajo Se sitúa en la línea inferior de la página actual, o salta abajo una página si el cursor ya estaba allí.

Ctrl o

Shift cursor der. Se sitúa en el extremo derecho de la línea actual.

Ctrl or

Shift cursor izq. Se sitúa en el extremo izquierdo de la línea actual.

Shift backspace Borra todo el texto a la izquierda del cursor en la línea actual line.

Shift delete Borra todo el texto a la derecha del cursor en la línea actual, incluyendo el carácter bajo el cursor.

Ctrl cursor arriba Se sitúa en la línea superior del texto.

Ctrl cursor abajo Se sitúa en la línea inferior del texto.

Alt cursor der. Se sitúa en la siguiente palabra.

Alt cursor izq. Se sitúa en la palabra anterior.

Alt cursor arriba Se sitúa en el primer carácter del gadget.

Alt cursor abajo Se sitúa en el último carácter del gadget.

Alt backspace Borra la palabra a la izquierda del cursor, empezando en la posición actual.

Alt delete Borra la palabra a la derecha del cursor, empezando en la posición actual.

Ctrl x Borra la línea en la que está el cursor.

Amiga derecha e Borra todo el texto del gadget, y lo guarda en el buffer de restauración.

Amiga derecha v Pega texto del clipboard a la posición actual del cursor.

Amiga derecha a Marca todo el texto.

Amiga derecha u Restaura el último bloque de texto marcado, o recupera de Amiga derecha e.

Cuando el texto está seleccionado se dispone de las siguientes teclas:

Delete o Borra texto marcado (se graba en el buffer de rest.).

backspace

Amiga derecha x Corta el texto marcado al clipboard.

Amiga derecha c Copia el texto marcado al clipboard.

Amiga derecha v Reemplaza el texto marcado con el del clipboard (grabando el texto marcado en el buffer de rest.).

Tecla de texto Reemplaza el texto marcado con ese carácter.
