

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	Typeface Guide	1
1.2	Einleitung	1
1.3	Installation	2
1.4	BGUI Library	3
1.5	Start und Übersicht	3
1.6	Einen Zeichensatz laden	3
1.7	Einen Zeichensatz sichern	4
1.8	Das Blank Zeichen	4
1.9	Kerning Einstellung eines Zeichens ändern	4
1.10	Ändern der Zeichenbreite	5
1.11	Zeichensatz Verzeichnis ändern	5
1.12	Zeichensatzparameter ändern	6
1.13	Zeichenbearbeitung	7
1.14	Voreinstellungen	8
1.15	Voreinstellungen - Bildschirm	9
1.16	Voreinstellungen - Tool Bar	10
1.17	Voreinstellungen - Bearbeitungs Fenster	10
1.18	Voreinstellungen - Auswahl Fenster	11
1.19	Voreinstellungen - Verschiedenes	12
1.20	Der Autor von Typeface	12
1.21	Über	12
1.22	Ende	13
1.23	History	13
1.24	Bewege links	14
1.25	Bewege rechts	14
1.26	Bewege hoch	14
1.27	Bewege runter	14
1.28	Reset Kerning	14
1.29	Fenster anordnen	15
1.30	Vorschau	15
1.31	TextField Gadget	15
1.32	Die deutsche Übersetzung	17

Chapter 1

Typeface

1.1 Typeface Guide

Typeface 1.2
© 1995-96 David Kinder

Einleitung
Installation
Start und Übersicht
Zeichensatz öffnen
Zeichensatz sichern
Zeichensatzverzeichnis wechseln
Zeichensatzparameter editieren
Zeichenbearbeitung
Voreinstellungen
History
Die deutsche Übersetzung
Über den Autor David Kinder

1.2 Einleitung

Der Amiga unterstützt zwei Arten von Zeichensätzen; Bitmap und Outline. Bei Bitmap Zeichensätzen wird jedes Zeichen als Folge von Bits dargestellt, wobei die einzelnen Bits angeben welche Pixel an oder aus sind. Ein Bitmap Zeichensatz hat eine bestimmte Größe. Zeichensätze gleichen Designs aber unterschiedlicher Größe werden normalerweise zusammen im Verzeichnis Fonts: gespeichert, z.B ein Zeichensatz namens "foo":

foo.font	Informationen zu foo
foo/8	Bitmap Zeichensatz mit der Höhe 8 (Pixel)
foo/9	Bitmap Zeichensatz mit der Höhe 9

Outline Zeichensätze (eingeführt mit Workbench 2.04) speichern Zeichen als eine Folge von Kurven, so daß eine Definition Zeichensätze in vielen verschiedenen Größen festlegt. Solche Zeichensätze erscheinen normalerweise im Fonts: Verzeichnis als .font und .otag Dateien (die .otag Dateien enthalten spezielle Informationen für den verwendeten Outline-Font Treiber). Seit ↔ Workbench

3.0 ist der Outline-Font Treiber von der `diskfont.library` getrennt (und heißt `bullet.library`). Dies erlaubt die Verwendung von neuen Font Treiber, z.B. `type1.library`, welche Postscript Type 1 Zeichensätze unterstützt.

Typeface ist ein Editor für Bitmap Zeichensätze. Zusätzlich können Outline Zeichensätze mit gegebenen Dimensionen geladen werden, wenn benötigt geändert, und als Bitmap Zeichensatz gespeichert werden. Wenn dann ein Anwendungsprogramm auf einen Outline Zeichensatz zugreift, und in der benötigten Größe ein Bitmap Zeichensatz vorliegt, so wird der Bitmap Zeichensatz verwendet, andernfalls wird der Outline Zeichensatz in die geforderte Größe konvertiert, was grundsätzlich mehr Zeit und Speicher kostet als die Verwendung von Bitmap Zeichensätzen.

Typeface kann frei vertrieben werden, solange das Copyright des Autors, David Kinder beachtet wird. Für mehr als einen kleinen Betrag, der den Datenträger, etc. abdeckt darf Typeface nicht vertrieben werden, desweiteren darf es ohne die schriftliche Genehmigung des Autors nicht als Teil eines kommerziellen Paketes vertrieben werden. Der Sourcecode wird jedem zur Verfügung gestellt, der Interesse an der Struktur eines Amiga Programms hat, und darf nicht von irgendjemand anderem als dem Autor selbst in diesem oder irgendeinem anderen Font Editor verwendet werden.

1.3 Installation

Typeface benötigt die `bgui.library` v40\$^1\$ entweder in "Libs:", oder in einem "libs" Unterverzeichnis des Typeface Verzeichnisses. Die Datei `textfield.gadget` v3 muß entweder unter "Sys:Classes/Gadgets" stehen, oder in einem "gadgets" Verzeichnis des Programmverzeichnisses. Folgende Standard-Libraries werden von Typeface benötigt:

```
asl.library v37
diskfont.library v36
```

Typeface müßte, vorausgesetzt es wurde eine Standard-Workbench geladen, auf Doppelklick starten. `bgui.library` und `textfield.gadget` können später noch in die entsprechenden Workbench Verzeichnisse kopiert werden, müssen aber nicht.

Soll die Online Hilfe zu Typeface verfügbar sein, so muß (in "Libs:") die `amigaguide.library` v34 vorhanden sein.

Typeface durchsucht das "catalogs" Unterverzeichnis und den Pfad "Local:catalogs" nach der Datei "Typeface.catalog", welche es ermöglicht Typeface ab Workbench 2.1 und höher an verschiedene Sprachen anzupassen (`locale.library` v38 wird benötigt). Informationen zu deren Erzeugung sind im "catalogs" Verzeichnis zu finden.

\$^1\$Alle angegebenen Versionsnummern sind minimale Anforderungen von Typeface

1.4 BGUI Library

bgui.library ist eine shared library geschrieben von Jan van den Baard welche Zeichensatz sensitives Gadget Layout auf Objekt orientierter Basis ermöglicht.

1.5 Start und Übersicht

Nach dem ersten Aufruf öffnet Typeface ein Zeichenauswahl Fenster im linken oberen Bereich der Anzeige. In diesem Fenster kann irgendeins der 256 Zeichen, die einen Zeichensatz bilden, zum editieren ausgewählt werden. Der Scrollbalken rechts im Fenster kann zum bewegen innerhalb der verfügbaren Zeichen genutzt werden. Die Größe des Fensters und der benutzte Zeichensatz kann im Voreinstellungs Fenster geändert werden.

Das Anklicken irgendeines der angezeigten Zeichen bewirkt, das ein Zeichenbearbeitungs Fenster geöffnet wird, in welchem das Zeichen in einem Gitter dargestellt wird. Es kann eine unbegrenzte Anzahl dieser Fenster geöffnet werden (soviel der Speicher hergibt), da alle im Multitasking laufen (z.B. es kann ein neues Zeichenbearbeitungs Fenster geöffnet werden während das Voreinstellungs Fenster bereits offen ist). Das drücken der "Shift" Taste während ein Zeichen angeklickt wird bewirkt, daß Typeface dieses Zeichen in einem bereits geöffneten Bearbeitungsfenster darstellt, falls eins vorhanden ist, ansonsten wird ein neues geöffnet. (Vorrausgesetzt die Einstellungen unter Voreinstellungen/Auswahlfenster stimmen) Alle Fenster haben folgende Menus:

Projekt Menu	Lade Zeichensatz Sichere Zeichensatz Ändere Verzeichnis Vorschau Voreinstellungen Über Ende
Zeichensatz Menu	Parameter Bewege links Bewege rechts Bewege hoch Bewege runter Reset Kerning Fenster anordnen

1.6 Einen Zeichensatz laden

Projekt Menu/Lade Zeichensatz

Es öffnet sich ein Standard ASL Zeichensatz Requester, in welchem der Benutzer einen zu ladenden Zeichensatz auswählen kann. Outline Zeichensätze werden genauso angezeigt wie Bitmap Zeichensätze, wobei zu bedenken ist, daß Typeface zwar Bitmap Versionen von Outline Zeichensätzen her-

stellen kann, aber die Bearbeitung von Outline Zeichensätzen nicht direkt unterstützt wird.

Die aufgelisteten Zeichensätze sind die, die Typeface im Speicher und im "Fonts:" assign findet. Mit der Ändere Verzeichnis Option kann das "Fonts:" assign geändert werden.

Wenn unter Voreinstellungen der Schalter "Frage Breite beim Laden" aktiviert ist, dann wird beim Laden ein Fenster zum eingeben der gewünschten Breite geöffnet. Der Zeichensatz wird durch die diskfont.library auf die ausgewählte Breite gebracht.

1.7 Einen Zeichensatz sichern

Projekt Menu/Sichere Zeichensatz

Dieses Fenster ermöglicht die Kontrolle über das Sichern eines Zeichensatzes

- * "Verzeichnis" ist das Verzeichnis, in welchem die .font Datei und das Zeichensatz Verzeichnis plziert wird. Die Grundeinstellung ist das aktuelle "Fonts:" Verzeichnis.
- * "Name" ist der Name des zu speichernden Zeichensatzes.
Beispiel: Wenn das Zeichensatz Verzeichnis "foo:" heißt, der Zeichensatz den Namen "bar" hat und die Zeichensatzhöhe 8 ist, dann werden folgende Dateien angelegt:

```
foo:bar.font  
foo:bar/8
```

- * "Anfang" und "Ende" legen fest welche Zeichen eines Zeichensatzes gesichert werden. Es müssen nicht alle Zeichen in einem Zeichensatz definiert sein. Die Zeichen ohne eine Definition erscheinen dann in Anwendungen als Blank Zeichen.
- * "Kern Info" legt fest, ob die Einstellungen der Kerning-Tabellen gesichert werden oder nicht. Dieses Gadget ist ausgewählt und deaktiviert, ↔ wenn es sich um einen proportional Zeichensatz handelt, da diese Informationen bei derartigen Zeichensätzen automatisch gesichert werden.

Für "Anfang", "Ende" und "Kern Info" werden standardmäßig dieselben Parameter genommen, wie sie der zuletzt geladene Zeichensatz hatte.

1.8 Das Blank Zeichen

In jedem Bitmap Zeichensatz ist ein "Blank" Zeichen definiert, welches verwendet wird, falls ein vom Zeichensatz angefordertes Zeichen nicht existiert. Dieses Zeichen kann in Typeface editiert werden, indem das "Blank" gadget im Zeichensatz Parameter Fenster angeklickt wird.

1.9 Kerning Einstellung eines Zeichens ändern

Zeichen Menu/Kerning

In diesem Fenster können die Spacing und Kerning Werte für ein einzelnes Zeichen geändert werden. Der Kerning Wert legt fest, um wieviele Pixel der Cursor verschoben werden soll, bevor das Zeichen gezeichnet wird.

Der Spacing Wert gibt an, wieviele Zeichen der Cursor nach Darstellen des Zeichens bewegt werden soll.

Z.B folgendes Zeichen in einem 5x5 Raster:

```

.....
.***.   Spacing = 6
**.**   Kerning = 1
.***.
.....

```

Wenn der Zeichencursor an Position 1 startet und das Zeichen 2 mal dargestellt wird erhält man folgendes Bild:

.....	Bei 1 startet der Cursor und wird um
.***.	.***.	Kerning bis 2 nach rechts verschoben.
.	**.**	Dort beginnt das Zeichnen des Zeichens,
.***.	.***.	nach weiteren Spacing Pixeln beginnt das
.....	nächste Zeichen. Die reale Zeichenbreite
^^	^	^ beträgt also Kerning + Spacing.
12	3	4

Achtung: Diese Werte werden normalerweise in Zeichensätzen mit fester Breite nicht verändert.

Sie werden nur im Zeichensatz gespeichert, wenn die "Kern Info" Checkbox im Zeichensatz sichern Fenster aktiviert ist.

1.10 Ändern der Zeichenbreite

Zeichen Menu/Ändere Breite

In diesem Fenster kann die Breite des aktuell bearbeiteten Zeichens geändert werden (die Nummer des Zeichens wird in der Titelleiste angezeigt). Nach eingeben der neuen Breite (in "Neue Breite") kann mit dem Slider darunter festgelegt werden, wo der aktuelle Buchstabe im neuen Raster plaziert werden soll.

Folgenderweise arbeitet der Slider:

Ist die neue Breite größer als die alte, kann mit dem Slider die Position eingestellt werden (z.B. ist der Slider ganz rechts, wird das Zeichen rechtsbündig im neuen Raster plaziert).

Ist die neue Breite kleiner als die alte, gibt der Slider an, welcher Teil des Zeichens in das neue Raster übernommen wird, da nicht das ganze Zeichen übernommen werden kann.

1.11 Zeichensatz Verzeichnis ändern

Projekt Menu/Ändere Verzeichnis

Wenn ein Zeichensatz geladen werden soll, wird das "Fonts:" Verzeichnis durchsucht. Ist der zu editierende Zeichensatz in einem anderen Verzeichnis, kann mit Hilfe dieses Fensters das Assign auf den benötigten Pfad geändert, oder der Pfad zum Fonts: Assign hinzugefügt werden.

Der Name des neuen Verzeichnisses muß in das String Gadget eingetragen werden, oder kann mit Hilfe eines Requesters (auf das Gadget neben dem String Gadget klicken) eingegeben werden.

Mit Assign wird das "Assign" auf dieses Verzeichnis geändert, mit "Assign hinzufügen" wird das neue Verzeichnis an das aktuelle Fonts: Assign gegangen.

1.12 Zeichensatzparameter ändern

Zeichensatz Menu/Parameter

Dieses Fenster erlaubt es die unterschiedlichen Parameter einer Zeichensatzdefinition zu verändern:

Zeichensatz Typ

Dieses Gadget legt fest, ob es sich um einen proportionalen Zeichensatz oder um einen mit fester Breite handelt.

Bei einem Zeichensatz mit fester Breite haben alle Zeichen dieselbe Breite, wogegen Zeichen in einem proportionalen Zeichensatz verschiedene Breiten haben können.

Achtung: Bei Amiga Zeichensätzen ist diese Festlegung nicht absolut, so können Zeichensätze mit fester Breite Zeichen haben, deren Breite von der festgelegten abweicht. (z.B. der Standard courier Zeichensatz). Aber es ist eine keine gute Idee Zeichensätze mit fester Breite zu erzeugen, die Zeichen haben deren Breite mehr als wenige Pixel von der Vorgabe abweicht, da dies der meisten Software, die mit festen Breiten arbeitet, sehr große Probleme beim Fensteraufbau bereitet.

Wenn dieser Schalter von "Proportional" zu "Fester Breite" geändert wird erscheint ein Requester, der nachfragt, ob die Breiten aller Zeichen auf die im "Breite" Gadget stehende geändert werden soll.

Höhe

Die Höhe des Zeichensatzes in Pixeln.

Breite

Die Breite des Zeichensatzes in Pixeln. Bei einem proportionalen Zeichensatz sollte dies der ungefähre Mittelwert der Breiten aller Zeichen sein. Bei einem Zeichensatz mit fester Breite sollten alle Zeichen diese Breite haben (siehe auch weiter oben), wird sie geändert, werden die Breiten aller Zeichen geändert.

Basislinie

Die Zeichensatz Basislinie, angegeben in Pixeln vom oberen Ende des Zeichensatzes, wird als Bezugspunkt des vertikalen Cursors bei der

Darstellung verwendet. Der Wert der Basislinie muß niedriger als die Zeichensatz Höhe sein. Unterhalb der Basislinie werden normalerweise die Unterlängen der einzelnen Buchstaben dargestellt.

Fett Versatz

Wenn ein fett gedruckter Zeichensatz rechnerisch generiert wird, werden die Zeichen auf binärere Ebene um diesen Versatz nach rechts verschoben mit einander verknüpft, so daß die einzelnen Zeichen fett gedruckt wirken.

Die weiteren Parameter haben keinen Effekt auf die Darstellung des Zeichensatzes, sie legen nur einige Werte, die die Verwendung des Zeichensatzes betreffen fest.

Normal	Bei diesem Zeichensatz ist keines der folgenden Attribute aktiviert.
Fett	Legt fest, das dieser Zeichensatz als Fett-Zeichensatz entwickelt wurde.
Shräg	Dieser Zeichensatz wurde als schrägt gestellter Zeichensatz entwickelt.
Unterstrichen	Dieser Zeichensatz wurde als unterstrichener Zeichensatz entwickelt.
Erweitert	Dieser Zeichensatz wurde mit größerer Breite als Höhe entwickelt.

Rückwärts

Legt fest, daß dieser Zeichensatz als rechts-nach-links Zeichensatz entwickelt wurde (im allgemeinen links-nach-rechts).

Aspect

Legt fest für welches Pixel Verhältnis der Zeichensatz entwickelt wurde.

- * "Normal" gibt an, das die Pixel bei der Darstellung genauso breit wie hoch sein sollten.
- * "Dünn": Die Pixel sollten höher als breit sein.
- * "Breit": Die Pixel sollten breiter als hoch sein. (unüblich)

Das "Blank" Gadget erlaubt es das Blank Zeichen eines Zeichensatzes zu editieren.

1.13 Zeichenbearbeitung

Jedes Zeichen eines Zeichensatzes kann in einem eigenen Fenster bearbeitet werden, welches durch anklicken des Zeichens im Auswahlfenster geöffnet wird. Der Hauptteil des Fenster besteht aus einer vergrößerten Darstellung des Zeichens. Das Anklicken eines Pixels schaltet es zwischen an und aus hin und her. Festhalten der Maustaste und gleichzeitiges drüberziehen über mehrere Pixel schaltet alle Pixel um, oder an, über die der Mauszeiger gekommen ist. Jenachdem was unter Voreinstellungen eingestellt wurde.

Das Fenster hat desweiteren eine Toolbar (oben über dem vergrößerten Zeichen) und ein Zeichen Menu.

Die Funktionen der Toolbar Elemente sind:

Leerer linker Pfeil	Senkt die Zeichenbreite um 1 Pixel.
Leerer rechter Pfeil	Erhöht die Zeichenbreite um 1 Pixel.
Gefüllte Pfeile	Bewegt das Zeichen um 1 Pixel in die Richtung, in die der Pfeil zeigt.
2 Dreiecke	Öffnet das Kerning Fenster.
Gefüllter Pfeil mit Rand	Öffnet das Breite Fenster.
Plus/Minus	Rein/raus zoomen mit dem Faktor 2 bzw. $\frac{1}{2}$
Horizontale Pfeile	Spiegelt Zeichen horizontal
Vertikale Pfeile	Spiegelt Zeichen vertikal.

Welche dieser Gadgets in der Tool Bar erscheinen kann im Voreinstellungs Fenster eingestellt werden.

Die Menüpunkte des Zeichen Menüs sind:

Undo	Setzt das Zeichen auf sein Aussehen beim Öffnen des Bearbeitungsfensters zurück
Ausschneiden	Schneidet das Zeichen aus und legt es im internen Clipboard ab.
Kopieren	Ein Zeichen in das interne Clipboard kopieren.
Einfügen	Das aktuell editierte Zeichen mit dem letzten aus dem Clipboard ersetzen.
Löschen	Löscht das Zeichen ohne es im Clipboard abzulegen
Bewege Links/Rechts/Hoch/Runter	Das Zeichen um einen Pixel in die angegebene Richtung bewegen.
Spiegele horizontal/vertikal	Spiegeln eines einzelnen Zeichens
Zoome Rein/Raus	Zoom – Siehe weiter oben bei Plus/Minus.
Ändere Breite	Öffnet das Breite Fenster.
Kerning	Öffnet das Kerning Fenster.

1.14 Voreinstellungen

Projekt Menu/Voreinstellungen

Das Voreinstellungsfenster kann zur Einflußnahme auf das Aussehen und Verhalten von Typeface herangezogen werden. Das Fenster hat mehrere Seiten, die über das Gadget am oberen Fensterrand erreicht werden können. Auf ihm steht immer der Name der aktuellen Seite. Das Tastenkürzel für dieses Gadget ist '\'.

Folgende Seiten sind verfügbar:

- Bildschirm
- Tool Bar
- Bearbeitungsfenster
- Auswahlfenster
- Verschiedenes

Die Auswahl von "Sichern" sichert die Voreinstellungen entweder unter "Envarc:" oder im Typeface Verzeichnis, je nachdem was auf der Verschiedenes Seite eingestellt ist.

Die Auswahl von "Benutzen" veranlaßt Typeface dazu die Voreinstellungen jetzt zu benutzen, sie werden aber nicht gesichert.

Bei "Abbruch" werden sämtliche Änderungen verworfen und weiterhin die alten Einstellungen (vor dem öffnen dieses Fensters) verwendet.

1.15 Voreinstellungen - Bildschirm

Diese Seite hat folgende Gadgets:

Eigener Bildschirm

Wenn dieses Gadget aktiviert ist verwendet Typeface seinen eigenen Bildschirm, ansonsten wird ein öffentlicher Bildschirm verwendet (standardmäßig der Workbench Bildschirm).

Modus

Hier kann der Bildschirmmodus von Typeface eigenem Bildschirm verändert werden, aber nur, wenn "Eigener Bildschirm" aktiv ist. Zum Ändern auf das Gadget rechts vom Stringgadget klicken und dann mit Hilfe des sich öffnenden standard ASL-Screenmode Requesters den gewünschten Modus auswählen.

Achtung: Dies ist nur ab asl.library v38 oder höher möglich. (Workbench 2.1 oder höher)

Zeichensatz

Hier kann der von Typeface verwendete Bildschirm-Zeichensatz eingestellt werden, aber nur wenn es sich um einen eigenen Bildschirm handelt.

Öffentlicher Bildschirm

Wenn "Eigener Bildschirm" ausgewählt ist, wird hier der Name des öffentlichen Typeface Bildschirms angegeben (Normalerweise: "Typeface"), ansonsten kann hier ein öffentlicher Bildschirm angegeben werden, auf

dem Typeface sein Display öffnen soll. Sollte dies nicht möglich sein (z.B. der angegebene Bildschirm ist kein öffentlicher Bildschirm) wird der Standard Bildschirm "Workbench" verwendet.

1.16 Voreinstellungen - Tool Bar

Das Tool Bar ist die Reihe von Gadgets im oberen Bereich des Zeichenbearbeitungs-Fensters. Welche Elemente dargestellt werden kann mit den zwei Auswahlgadgets auf dieser Seite eingestellt werden. Das linke Auswahlgadgets enthält alle Elemente der Toolbar welche nicht dargestellt werden sollen, daß rechte die die angezieht werden. Um ein Element zur Toolbar hinzuzufügen oder aus ihr zu entfernen muß nur das entsprechende Element mit gedrückter Maustaste von einem Auswahlgadget zum anderen gezogen werden. Mehrere Elemente gleichzeitig können durch gleichzeitiges drücken der Shift Taste selektiert werden.

Eine Beschreibung der Funktion der einzelnen Elemente kann unter Zeichenbearbeitung gefunden werden.

"Höhe" gibt an, wie hoch das Tool Bar sein soll (in Pixeln). Das Minimum ist 11 (sieht auf einem non-interlaced Bildschirm gut aus). Bei Verwendung einer höheren Auflösung kann dieser Wert jedoch erhöht werden.

Ist "Auto" selektiert, so wird "Höhe" deaktiviert und Typeface generiert selbst einen Höhen-Wert in Bezug zum verwendeten Bildschirmmodus.

Achtung: Änderungen auf dieser Seite haben keinen Einfluß auf bereits geöffnete Bearbeitungs Fenster, sondern nur auf welche, die nach "Benutzen" oder "Sichern" geöffnet werden.

1.17 Voreinstellungen - Bearbeitungs Fenster

Auf dieser Seite kann Einfluß auf die Darstellung des Bearbeitungsfensters genommen werden.

In der "Pixel Box" stehen mehrere Gadgets zur Verfügung:

Breite / Höhe

Diese Gadgets geben an, welche Breite/Höhe die einzelnen Pixel des dargestellten Zeichens haben sollen.

Rahmen

Es gibt drei Möglichkeiten die einzelnen Pixel einzurahmen:

"Nein" : es wird kein Rahmen um die einzelnen Pixel gemalt.

"Ja" : es wird ein heller Rahmen um jedes gesetzte Pixel gemalt.

"Gitter": die Oberfläche wird mit einem Gitter überzogen.

Basislinie

Dieses Gadget legt fest, ob die Basislinie im Zeichenbearbeitungsfenster angezeigt wird oder nicht.

Es noch zwei Gadgets außerhalb der Pixel Box:

"Maximales Fenster" nimmt Einfluß auf die Größe des Fensters beim Öffnen. Ist dieses Gadget nicht selektiert, wird das Bearbeitungsfenster immer rechts vom Auswahlfenster geöffnet, auch wenn nicht genug Platz auf dem Bildschirm ist, es wird dann nur ein Teil des Zeichens dargestellt. Ist das Gadget selektiert, überlappt, wenn der Platz rechts vom Auswahlfenster nicht reicht, das Bearbeitungsfenster das Auswahlfenster, das Bearbeitungsfenster wird immer mit voller Größe geöffnet.

Mit dem Invertieren Gadget kann der Zeichenmodus eingestellt werden: Ist es aktiviert, werden alle Pixel über die der Mauszeiger beim Zeichnen kommt invertiert. Ist es nicht aktiviert, so werden sie immer auf den Status des zuerst geänderten Pixels gesetzt.

Achtung: Änderungen auf dieser Seite haben keinen Einfluß auf bereits geöffnete Bearbeitungs Fenster, sondern nur auf welche, die nach "Benutzen" oder "Sichern" geöffnet werden.

1.18 Voreinstellungen - Auswahl Fenster

Mit dieser Seite wird das Aussehen des Auswahlfensters kontrolliert.

Vorhandene Einstellungen sind:

Fenster Größe

Wenn diese Gadget selektiert ist, hat das Auswahl Fenster rechts unten im Rahmen ein Gadget (sizing gadget), mit dem die vertikale Größe des Fenster verändert werden kann.

Shift

Ist dieses Gadget selektiert, so wird bei einfachem Klick auf ein Zeichen versucht das Zeichen in einem bereits geöffneten Bearbeitungsfenster darzustellen. Bei Shift und Klick wird ein neues Bearbeitungsfenster geöffnet. Ist das Gadget nicht selektiert, verhält sich Klick und Shift Klick genau andersrum.

Breite

Gibt an, wiviele Zeichen pro Zeile im Auswahlfenster dargestellt werden.

Höhe

Hier kann die Anzahl der Zeichen pro Spalte angegeben werden.
Achtung: Höhe * Breite <= 256 (maximale Zeichenanzahl)

Zeichensatz

Hier kann der Zeichensatz eingetragen werden, der für das Auswahl Fenster verwendet wird.

1.19 Voreinstellungen - Verschiedenes

"Sichere Voreinstellungen in" gibt an, wo die Voreinstellungen gespeichert werden sollen:

Environment Variable

"Typeface.prefs" wird in ENV: und ENVARC: abgelegt.

(Anmerkung: Env: und Envarc: haben denselben Inhalt. Normalerweise wird beim Start der Workbench der Inhalt von Envarc: in Ram:Env kopiert, was dann Env: genannt wird. Programme greifen dann auf Env: zurück. Typeface muß beides sichern, damit die Einstellungen sowohl sofort, als auch nach dem nächsten reset vorhanden sind.)

Achtung: Das speichern der Typeface.prefs Datei kostet bei einer Standard Workbench bei jedem booten der Workbench Speicher, da die Datei, auch wenn Typeface nicht gestartet wird, in Ram:Env kopiert wird. Dies ist aber die Standardmethode .prefs Dateien zu sichern.

Typeface Verzeichnis

Die Datei "Typeface.prefs" wird ins Typeface Verzeichnis gesichert, dies benötigt weniger Speicher, da keine zusätzliche Kopie im Ram: vorhanden ist.

Anmerkung: Eine Typeface.prefs Datei hat weniger als 400 Bytes, fällt also beim Speicherverbrauch nicht weiter auf. Hat man jedoch mehrere Programme, die ihre .prefs Dateien in ENV: sichern kommen schnell einige KBytes zusammen und außerdem kostet es nach jedem booten Zeit, da die Dateien ins RAM: kopiert werden müssen.

Mit "Ende - Sicherheitsabfrage" kann eingestellt werden, ob Typeface beim Beenden des Programms nachfragen soll.

Mit "Frage Breite beim Laden" wird festgelegt, ob beim Laden eines Zeichensatzes Breite Requester geöffnet werden soll oder nicht.

1.20 Der Autor von Typeface

Falls es irgendwelche Kommentare, Fragen oder Vorschläge zu Typeface gibt, kann ich via Internet email erreicht werden:

kinder@teaching.physics.ox.ac.uk
oder david.kinder@physics.ox.ac.uk

Zukünftige Versionen von Typeface, die z.B. Colour Fonts unterstützen, hängen vom feedback eurerseits ab. Laßt es mich wissen wenn euch Typeface gefällt.

1.21 Über

Projekt Menu/Über

Zeigt die Versionsnummer, das Copyright Datum und den Autor von Typeface.

Zusätzlich wird der freie Chip und Fast Memory angezeigt.

1.22 Ende

Projekt Menu/Ende

Beendet Typeface. Wurde der geladene Zeichensatz verändert und nicht gesichert ist er verloren !

1.23 History

Release 1.2 (2/7/96)

- o Die Reset Kerning option im Zeichensatz Menu wurde verbessert. Jetzt wird ein Fenster geöffnet, daß es erlaubt einen Wert anzugeben, der zu default spacing und kerning von jedem Zeichen hinzuaddiert wird.
- o Beim Laden eines Zeichensatzes mit einer gegebenen Höhe kann jetzt im "Frage Breite beim Laden" Fenster die Breite eingegeben werden. Dieses Fenster wird sich nach dem Zeichensatzauswahlfenster öffnen, vorausgesetzt es wurde in den Voreinstellungen aktiviert.
- o Verbessertes kopieren und einfügen im Zeichen Menu. Es sind hinzugekommen: Undo, Ausschneiden und löschen.
- o Zeichen können jetzt horizontal und vertikal gespiegelt werden.
- o Mit "Fenster anordnen" ist es jetzt möglich die Bearbeitungsfenster neu anzuordnen
- o Neue Tastaturkürzel für rein- und rauskommen beim bearbeiten eines Zeichens (+ und -)
- o Änderungen bei den Voreinstellungen:
 - o Die Toolbar Seite wurde neu gestaltet.
 - o Zeichenmodus Option auf der Bearbeitungsfenster Seite

Release 1.1 (5/10/95)

- o Fehlermeldungen verbessert. Wenn Typeface irgendetwas nicht ansprechen kann gibt es jetzt eine Fehlermeldung.
 - o Wenn Typeface seinen eigenen Bildschirm öffnet ist dieser jetzt öffentlich. Wenn nicht kann es einen beliebigen anderen öffentlichen Bildschirm öffnen.
 - o Viele neue Voreinstellungsmöglichkeiten:
 - Einstellbarer Bildschirm-Zeichensatz und Name.
 - Das Tool Bar ist jetzt konfigurierbar.
 - Das Bearbeitungsfenster kann ein Gitter haben und die Basislinie kann dargestellt werden.
 - Die Größe und der Zeichensatz des Auswahlfensters ist jetzt konfigurierbar.
 - o Abstand zwischen Objekten in Fenstern hängt von der Bildschirmauflösung ab.
 - o Alle Fenster (bis auf das Auswahlfenster) können mit "Esc" geschlossen werden.
-

- o Neues "Zeichensatz" Menu mit Optionen zur Änderung der Zeichensatz Parameter (vorher im Projekt Menu), Bewegen aller Zeichen im Zeichensatz und reset der Kerning Einstellungen.
- o Es kann ein Sicherheitsrequester bei Programmende eingeschaltet werden.
- o Es können mehrere Pixel im Bearbeitungsfenster durch Festhalten der Maustaste geändert werden.
- o Klick und Shift Klick im Auswahlfenster.
- o Neues Zeichensatz Vorschau Fenster.
- o Zoomfunktion im Bearbeitungsfenster.
- o Typeface benutzt jetzt .catalog Dateien, falls vorhanden.

Release 1.0 (29/5/95)

- o Erstes Release.

1.24 Bewege links

Zeichensatz Menu/Bewege links

Bewegt alle Zeichen des Zeichensatzes um ein Pixel nach links.

1.25 Bewege rechts

Zeichensatz Menu/Bewege rechts

Bewegt alle Zeichen des Zeichensatzes um ein Pixel nach rechts.

1.26 Bewege hoch

Zeichensatz Menu/Bewege hoch

Bewegt alle Zeichen des Zeichensatzes um ein Pixel nach oben.

1.27 Bewege runter

Zeichensatz Menu/Bewege runter

Bewegt alle Zeichen des Zeichensatzes um ein Pixel nach unten.

1.28 Reset Kerning

Zeichensatz Menu/Reset Kerning

Diese Option setzt die Kerning Einstellung für alle Zeichen im Zeichensatz zurück auf einen Standardwert. In diesem Fenster sind

zwei Eingabefelder zu sehen, für Spacing und Kerning. Bei der Auswahl von Reset wird folgendermaßen zurückgesetzt:

Spacing = Zeichen Breite + Wert im Spacing Gadget
Kerning = Wert im Kerning Gadget

Voreinstellung ist für beide 0.

1.29 Fenster anordnen

Zeichensatz Menu/Fenster anordnen

Diese Option dient dazu alle geöffneten Zeichen Bearbeitungsfenster auf dem Bildschirm neu zu arrangieren.

1.30 Vorschau

Projekt Menu/Vorschau

Das Vorschau Fenster erlaubt es sich anzuschauen, wie der aktuell bearbeitete Zeichensatz momentan aussieht.

In das obere Multi-Zeilen Gadget kann jeder gewünschte Text eingetippt werden. (siehe auch `textfield.gadget`)

Darunter liegen folgende vier Gadgets:

Aktualisieren	Aktualisiert den Zeichensatz im Vorschau Fenster, so daß Änderungen, die nach dem Öffnen des Vorschau Fensters am Zeichensatz vorgenommen wurden, auch gezeigt werden.
Zeige Alles	Stellt alle Zeichen des Zeichensatzes dar. (Ausgenommen 0x00, 0x0A und 0x0D, die durch Leerzeichen ersetzt werden.)
Löschen	Löscht den Text im Vorschau Fenster.
Abbruch	Schließt das Vorschau Fenster.

1.31 TextField Gadget

"`textfield.gadget`" ist ein BOOPSI gadget, welches es Programmen erlaubt mehrzeilige Stringgadgets zu verwenden. "`textfield.gadget`" ist © 1995 Mark Thomas.

Ab Workbench 3.0 und höher ist der Standard Pfad für diese Datei "`Sys:classes/gadgets`".

Für Workbench 2.0 und 2.1 gibt es keinen Standard Pfad.

Bei der Benutzung des Gadgets sind folgende Tastenkombinationen verfügbar:

(Aus der "textfield.gadget" Dokumentation)

Shift Cursor Hoch	Gehe zur ersten Zeile der aktuellen Seite, oder wenn der Cursor in der ersten Zeile ist, gehe eine Seite zurück.
Shift Cursor Runter	Analog Shift Cursor Hoch
Ctrl oder Shift Cursor Rechts	Gehe zum rechten Ende der aktuellen Zeile.
Ctrl oderr Shift Cursor Links	Gehe zum linken Ende der aktuellen Zeile.
Shift Backspace	Lösche den gesamten Text links vom Cursor in der aktuellen Zeile.
Shift Delete	Lösche den gesamten Text rechts vom Cursor (incl. Cursor) in der aktuellen Zeile.
Ctrl Cursor Hoch	Gehe zur ersten Zeile des Textes.
Ctrl Cursor Runter	Gehe zur letzten Zeile des Textes.
Alt Cursor Rechts	Gehe zum nächsten Wort.
Alt Cursor Links	Gehe zum vorherigen Wort.
Alt Cursor Hoch	Gehe zum ersten Zeichen im Gadget.
Alt Cursor Runter	Gehe zum letzten Zeichen im Gadget.
Alt Backspace	Löscht das Wort links vom Cursor.
Alt Delete	Löscht das Wort rechts vom Cursor.
Ctrl x	Löscht die ganze Zeile, in der der Cursor steht.
Rechte Amiga e	Lösche allen Text im Gadget und sichere ihn im Undelete Speicher.
Rechte Amiga v	Füge Text aus dem Clipboard an der momentanen Cursor Position ein.
Rechte Amiga a	Markiere den ganzen Text.
Rechte Amiga u	Bringt den letzten markierten Block, oder einem mit "Rechte Amiga e" gelöschten Text zurück.

Wenn ein Text markiert ist, sind folgende Tasten verfügbar:

Delete oder Backspace	Löscht markierten Text und speichert ihn im Undelete Speicher.
Rechte Amiga x	Schneided markierten Text aus und legt ihn im Clipboard ab.

Rechte Amiga c	Kopiert markierten Text ins Clipboard.
Rechte Amiga v	Ersetzt markierten Text mit Text aus dem Clipboard. (der Text wird im Undelete Speicher festgehalten)
Jede andere Taste	Ersetzt markierten Text mit Buchstabe.

1.32 Die deutsche Übersetzung

Die deutsche Übersetzung

Diese Übersetzung ist auf die mitgelieferte .catalog Datei abgetimmt. Sie hält sich weitestgehend an das Original, hat aber einige nicht näher gekennzeichnete Anmerkungen und Erweiterungen, die im Original nicht enthalten sind.
Rechtsschreibfehler bitte ich zu entschuldigen.
Für Vorschläge und Verbesserungen hier meine email:

`hans@informatik.tu-muenchen.de`

bzw. meine komplette Anschrift:

Martin Hans
Römerstraße 17
85232 Bergkirchen

Viel Spaß mit Typeface

Martin

PS: Die Namen der nodes dieses .guide files sind identisch mit denen des Originals. Deswegen kann diese Datei, wenn sie in Typeface.guide umbenannt wird, uneingeschränkt für die Online Hilfe von Typeface genutzt werden. (siehe Installation)