

Typeface

David Kinder

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Typeface		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	David Kinder	February 12, 2023	

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	Die Benutzung von Typeface	3
1.6	Einen Zeichensatz laden	4
1.7	Einen Zeichensatz sichern	4
1.8	Das Blank Zeichen	5
1.9	Kerning Einstellung eines Zeichens ändern	5
1.10	Ändern der Zeichenbreite	6
1.11	Zeichensatz Verzeichnis ändern	6
1.12	Zeichensatzparameter ändern	7
1.13	Zeichenbearbeitung	8
1.14	Voreinstellungen	9
1.15	Voreinstellungen - Bildschirm	10
1.16	Voreinstellungen - Tool Bar	10
1.17	Voreinstellungen - Bearbeitungs Fenster	11
1.18	Voreinstellungen - Auswahl Fenster	12
1.19	Voreinstellungen - Verschiedenes	12
1.20	Der Autor von Typeface	13
1.21	Über	13
1.22	Ende	13
1.23	History	14
1.24	Bewege links	14
1.25	Bewege rechts	14
1.26	Bewege hoch	14
1.27	Bewege runter	15
1.28	Reset Kerning	15
1.29	Vorschau	15
1.30	TextField Gadget	15
1.31	Typeface übersetzen	17
1.32	Die deutsche Übersetzung	18

Chapter 1

Typeface

1.1 Typeface Guide

Typeface 1.1

© 1995 David Kinder

Einleitung

Installation

Typeface benutzen

Zeichensatz öffnen

Zeichensatz speichern

Zeichensatzverzeichnis wechseln

Zeichensatzparameter

Zeichenbearbeitung

Voreinstellungen

Typeface übersetzen

History

Der Autor David Kinder

Die Übersetzung

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 ab Workbench 2.04) speichern Zeichen als 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 Font Treiber). Seit Workbench 3.0 ist der Font Treiber von der diskfont.library getrennt (und heißt jetzt bullet.library). Dies erlaubt es neue Font Treiber zu benutzen, z.B. type1.library, welche Postscript Type 1 Zeichensätze unterstützt.

Typeface ist ein Editor für Bitmap Zeichensätze. Zusätzlich können Outline Zeichensätze in einer Größe geladen werden, wenn benötigt geändert, und als Bitmap Zeichensatz gespeichert werden. Wenn dann eine Anwendung auf einen Outline Zeichensatz zugreift, wird der Bitmap Zeichensatz verwendet, falls er in der geforderten Größe vorliegt, und ansonsten 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, aber das Copyright bleibt beim Autor

,
David Kinder. 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 zum Nutzen dessen 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
v39\$^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 eimen "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.

Desweiteren muß die Datei Typeface.guide in Help:english/ oder im Typeface Verzeichnis unter Help/english/ stehen.

Soll eine deutsche Online Hilfe verwendet werden, muß die Datei TypefaceD.guide in Typeface.guide umbenannt werden und dann in Help:deutsch/ oder im Typefaceverzeichnis help/deutsch/ stehen.

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). Bis jetzt existieren keine derartigen catalog-Dateien, aber es stehen Informationen zu deren Erzeugung im "catalogs" Verzeichnis zur Verfügung.

Eine deutsche .catalog Datei liegt diesem Verzeichnis bei.

^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 Die Benutzung von Typeface

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 Klicken auf irgendeines der angezeigten Zeichen bewirkt, das ein

Zeichenbearbeitungs Fenster

geöffnet wird, in welchem das Zeichen auf

mit Gitter dargestellt wird. Es kann eine unbegrenzte Anzahl dieser Fenster geöffnet werden (soviel der Speicher hergibt), da alle im Multi-tasking laufen (z.B. es kann ein 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

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 markieren kann. Outline Zeichensätze werden genauso aufgelistet wie Bitmap Zeichensätze, wobei zu bedenken ist, daß Typeface zwar Bitmap Versionen von Outline Zeichensätzen herstellen 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.

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 plaziert 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 gespeichert werden müssen.
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 ver-
wendet 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, 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 angegeben werden, wo der aktuelle Buchstabe im neuen Raster plaziert werden soll.

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 gehangen.

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 schlechte 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 Breiten 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 klicken auf ein Zeichen 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 mehre Pixel schaltet alle Pixel um, über die der Mauszeiger gekommen ist.

Das Fenster hat desweiteren ein Tool Bar (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. $\frac{1}{2}$

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

Die Menüpunkte des Zeichen Menus sind:

Kopieren	Ein Zeichen in das interne Clipboard kopieren.
Einfügen	Das aktuell editierte Zeichen mit dem letzten aus dem Clipboard ersetzen.
Bewege	Das Zeichen um einen Pixel in die angegebene
Links/Rechts/Hoch/Runter	Richtung bewegen.
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 - nicht 2.04)

Zeichensatz

Hier kann der von Typeface verwendete Bildschirm-Zeichensatz eingestellt werden, aber auch nur wenn "Eigener Bildschirm" aktiviert ist, sonst wird der Workbench Zeichensatz verwendet.

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 eine Reihe von Gadgets im oberen Bereich des Zeichen-
bearbeitungs-Fensters. Auf dieser Seite sind alle für eine Tool Bar
möglichen Zeichen aufgelistet, aber nur die selektierten erscheinen dann
wirklich in der Tool Bar. Eine Beschreibung was die einzelnen Elemente
machen 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).
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.

Desweiteren gibt 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 Auswahl-
fenster nicht reicht, das Bearbeitungsfenster das Auswahlfenster, das
Bearbeitungsfenster wird immer mit voller Größe geöffnet.

"Basis Linie" gibt an, ob die Basislinie Des Zeichensatzes dargestellt
werden soll, oder nicht.

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 Auswahl Fensters 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 Worbench 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.

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 1.0 (29/5/95)

- o Erstes Release.

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.

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. Im Allgemeinen ist das 0. Der Spacing Wert wird auf die Zeichenbreite zurückgesetzt.

1.29 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.

1.30 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	Schneidet 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.

1.31 Typeface übersetzen

Um einen Sprachkatalog für Typeface zu erzeugen, empfiehlt sich das Programm "FlexCat", welches im Aminet erhältlich ist, da FlexCat verwendet wurde um die Source Datei (.cd Datei) für den Katalog von Typeface zu erzeugen.

Um eine .catalog Datei zu erzeugen, muß zuerst eine Übersetzungsdatei erzeugt werden. (.ct Datei)

z.B:

```
FlexCat Typeface.cd NEWCTFILE Typeface.ct
```

Die erzeugte Typeface.ct Datei kann in einen beliebigen Editor geladen werden. Hinter "##language" muß die Sprache des zukünftigen Katalogs stehen.

z.B:

```
##language deutsch
```

Weiter unten stehen dann Beschreibungen für alle übersetzbare Strings.

z.B:

```
; Continue operation choice      <- Kommentar
msgContinue                      <- Identifikator (nicht ändern)
Weiter                          <- hier kommt die Übersetzung hin
;Continue                       <- der englische Originaltext
```

Nach Ausfüllen aller Strings kann dann mit FlexCat der endgültige Katalog erzeugt werden:

z.B:

```
FlexCat Typeface.cd Typeface.ct CATALOG Typeface.catalog
```

Danach muß der erzeugt Katalog nur noch in den passenden Pfad kopiert werden.

z.B:

```
LOCALE:catalogs/deutsch/Typeface.catalog
```

Ab hier meine Variante:

Man nehme CatEdit aus dem Aminet, lade die deutsche .catalog Datei und ändere die Strings. Danach kann man den Katalog in den neuen Pfad zurückspeichern.

Problem: Ein Katalog erzeugt mit CatEdit aus der Original Typeface.cd Datei funktioniert nicht, also muß man als Grundlage den deutschen Kataog nehmen, hat dann aber die Kommentare nicht.

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 (es gibt Leute, die meinen, daß meine Kommata statistisch verteilt sind) bitte ich zu entschuldigen.

Für Vorschläge und Verbesserungen hier meine email:

hans@informatik.tu-muenchen.de

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
)