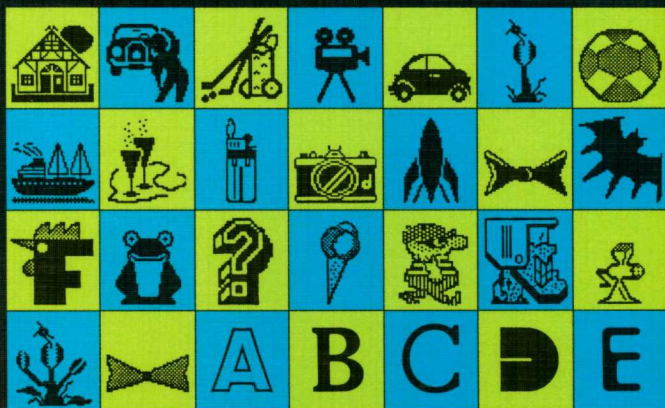


Florian Müller

BOOK- WARE

Mega Pack 1 Für GEOS 64 und GEOS 128



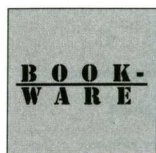
Grafikbibliothek ★ Zeichensatzsammlung

- ★ Standardgrafiken importieren
- ★ Printfox-Zeichensätze einlesen
- ★ Druckeranpassungs-Programm



Mega Pack 1

Florian Müller



Mega Pack 1

Für GEOS 64 und GEOS 128

Grafikbibliothek
Zeichensatzsammlung
Standardgrafiken importieren
Printfox-Zeichensätze einlesen
Druckeranpassungs-Programm

Markt&Technik Verlag AG

Müller, Florian:

Mega Pack 1 für Geos 64 und Geos 128 : Grafikbibliothek, Zeichensatzsammlung,
Standardgrafiken importieren, Printfox-Zeichensätze einlesen,
Druckeranpassungs-Programm / Florian Müller. – Haar bei München : Markt-u.-Technik-Verl., 1989
(Bookware)
ISBN 3-89090-772-5

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht.
Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt.

Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen.

Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden.

Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische
Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen.

Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien.
Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Commodore 64, 64c und 128 sind Produktbezeichnungen der Commodore Büromaschinen GmbH, Frankfurt,
die ebenso wie der Name »Commodore« Schutzrecht genießen.
GEOS und GEOS 128 sind Warenzeichen von Berkeley Softworks, Inc.

15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2
92 91 90 89

ISBN 3-89090-772-5

© 1989 by Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, D-8013 Haar bei München/West-Germany

Alle Rechte vorbehalten

Einbandgestaltung: Grafikdesign Heinz Rauner
Dieses Buch wurde mit Desktop Publishing bearbeitet
und auf der Linotronic 300 belichtet.

Druck: Kösel, Kempten
Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
Einführung	9
1 Bevor Sie mit dem Mega Pack 1 arbeiten	15
1.1 Sicher ist sicher	15
1.2 Besonderheiten von Disketten im GEOS-Format	18
1.3 Die Disketteninhalte	19
2 Die Grafikbibliothek	21
2.1 Die Organisation der Grafiken	21
2.2 Verwendung der Grafikbibliothek mit GeoWrite	42
2.2.1 Grafikeinbindung mit GEOS V1.x und GEOS 128	43
2.2.2 Grafikeinbindung mit GEOS 64 V2.0 und GEOS 128 V2.0	50
2.3 Verwendung der Grafikbibliothek mit weiteren Applikationen	55
2.3.1 Einkleben in ein GeoPaint-Bild	55
2.3.2 Einkleben in ein GeoPublish-Dokument	56
2.3.2.1 Einkleben im »page layout«	57
2.3.2.2 Einkleben in »master page« oder »page graphics«	58
2.3.3 Einkleben in eine GeoFile-Maske	58
2.4 Probleme und Lösungen	59
3 Die Zeichensatz-Sammlung	63
3.1 Die Organisation der Zeichensätze	63
3.2 Verwendung der Zeichensätze	121
3.2.1 Schriftarten in GeoWrite	122
3.2.2 Schriftarten in GeoPaint	125
3.2.3 Schriftarten in GeoPublish	127
3.2.4 Schriftarten in GeoChart	128
3.3 Probleme und Lösungen	130

4	Bitmap Converter 2.0	135
4.1	Das Bitmap-Format	135
4.2	Benötigte Programme und Dateien	136
4.3	Schritt für Schritt: das Konvertieren	137
4.4	Konvertierung in verschiedene Größen	141
4.4.1	Konvertierung für GeoPublish	141
4.4.2	Konvertierung für GeoWrite	142
4.4.3	Konvertierung für GeoPaint	142
4.5	Fotoalben	142
4.6	Probleme und Lösungen	143
5	Font Converter	147
5.1	Unterschiede zwischen Printfox und GEOS	147
5.2	Schritt für Schritt: die Konvertierung	148
5.3	Probleme und Lösungen	151
6	Printer Creator	153
6.1	Der NL10-QUAD-Treiber	153
6.2	Eigene Druckeranpassungen	154
6.3	Das Menü des Printer Creator	155
	Stichwortverzeichnis	159
	Hinweise auf weitere Markt&Technik-Produkte	161

Vorwort

Quantität soll gewiß kein Ersatz für Qualität sein. Vor Ihnen liegen nun drei Disketten, randvoll gefüllt mit Dateien und Programmen. Masse statt Klasse? Nein, eher umgekehrt: Klasse-Software in Hülle und Fülle.

Denn bei der Entstehung dieses Produkts wurde nur an ein Ziel gedacht: Es soll Leistungsmaßstäbe setzen und keine Mengenrekorde brechen. Natürlich ließen sich jetzt Vergleiche mit anderen Zusatzprodukten anstellen; rein zahlenmäßig würde das Mega Pack 1 bestens abschneiden – 250 Grafiken, fast 190 Schriftsätze, zwei Hilfsprogramme, ein Druckeranpassungs-System mit unzähligen Anpassungsmöglichkeiten.

Ich bin sicher, daß dieser Lieferumfang wegen seines praktischen Nutzens eine einmalige Ergänzung Ihres GEOS-Systems sein wird. Das Mega Pack 1 werden Sie vielleicht noch öfter benötigen als Ihre Systemdiskette, denn letztere brauchen Sie nur zum *Booten* – die Disketten aus diesem Mega Pack 1 werden Sie beim Arbeiten heranziehen.

Bevor nun die Einführung dieses Produkt ausführlich beschreibt und die darauffolgenden Kapitel die Anleitungen zur unmittelbaren Bedienung geben, lassen Sie mich noch kurz etwas zu der Entstehung des Produkts sagen.

Es begann damit, daß ich bei der Arbeit an meinen ersten beiden GEOS-Büchern einige echte Defizite der GEOS-Umgebung spürte: Fertige Grafiken fehlten ebenso wie neue Zeichensätze mit deutschen Umlauten. Grafiken und Zeichensätze für den C64/C128 gäbe es genug, diese sind aber nicht konvertierbar. Und so oder so ist die GEOS-Druckqualität nicht zufriedenstellend.

Natürlich konnte ich diese Mängel von GEOS nicht ohne Unterstützung beheben. Somit bin ich ausschließlich als Herausgeber dieses Paketes verantwortlich. Um so größer ist meine Verantwortung, und ich hoffe, die richtige Auswahl an GEOS-Software getroffen zu haben.

Die Grafiken stammen von W. Plieth. Ursprünglich waren sie nur für PrintShop erhältlich, sie werden nun jedoch auch in anderen Formaten angeboten. Die GEOS-Versionen finden Sie in diesem Mega Pack 1. Gefallen Ihnen die Grafiken so gut wie mir? Dieselben Grafiken können Sie auch in anderen Formaten beziehen.

Schreiben Sie hierzu an

Software-Studio Plieth
Bergisch Gladbacher Str. 696
5000 Köln 80

Die Zeichensätze sind auch nicht von schlechten Eltern, oder sagen wir es so: Dieter Trepkowski, der »Font Artist«, hat mit seinen Printfox-Schriftarten viele Anwender gefunden. In Anwenderkreisen gilt er als »ungekrönter Zeichensatz-König« von Deutschland. Anfragen von Software-Firmen, die ihn als Designer gewinnen möchten, belegen dies. Falls Sie außer mit GEOS auch mit Print- oder Pagefox arbeiten (warum auch nicht?), erhalten Sie die Printfox-/Pagefox-Schriften bei

Dieter Trepkowski
Fleurystr. 20
8450 Amberg

Der *Bitmap Converter 2.0* ist die neueste Fassung des GEOS-Erstlingswerkes von Carsten Clasohm. Bekannt wurde er durch seine Applikation *GeoTerm*, die im 64'er-Sonderheft 28 (GEOS-Sonderheft) veröffentlicht wurde. Nicht als irgendein Listing unter vielen, sondern als überragender Gewinner des GEOS-Wettbewerbs.

Zweimal zugeschlagen hat Thomas Beigel, ebenfalls durch 64'er-Veröffentlichungen bekannt. Sicher verwenden mittlerweile mehr Star-NL-10-Besitzer seinen Treiber als den Originaltreiber von Berkeley Softworks. Er hat neue Qualitätsmaßstäbe für 9-Nadel-Drucker gesetzt, und der *Printer Creator* ist eine neue Antwort auf das Thema »Druckeranpassung«.

Speziell für dieses Mega Pack 1 verdanken wir Thomas Beigel den *Font Converter*. Damit können Sie Ihre eigenen Printfox-Zeichensätze ins GEOS-Format konvertieren; vor allem aber wäre die ganze Schriftenkollektion ohne das Konvertierprogramm nicht denkbar gewesen.

Es wäre noch vielen weiteren Personen zu danken. Ich konnte jedoch in diesem Rahmen nur diejenigen nennen, die unmittelbar an der Software-Gestaltung beteiligt waren. Allen anderen habe ich meinen Dank persönlich ausgedrückt.

Florian Müller
– Herausgeber –

Einführung

Mit dem GEOS Mega Pack 1 für GEOS 64 und GEOS 128 haben Sie eine sehr vielseitige Software-Sammlung erworben. Diese wird Ihnen einerseits die Arbeit mit GEOS erleichtern und andererseits auch neue Anwendungen ermöglichen, die Ihnen bisher verschlossen waren.

Das Mega Pack 1 wurde so konzipiert, daß es alle GEOS-Versionen abdeckt und mit möglichst vielen Applikationen verwendbar ist. Dieses Einführungskapitel erklärt Ihnen, welchen Nutzen Sie aus den vielen Teilen des Mega Pack 1 ziehen können.

Die Bestandteile des Mega Pack 1

Sie verfügen nun über eine *Grafikbibliothek* mit etwa 250 Kleingrafiken und über eine *Zeichensatz-Bibliothek* mit 190 verschiedenen Schriftsätzen, aus Platzgründen zusammengefaßt in 89 GEOS-Fonts. Um diese ungeheuren Datenmengen sinnvoll verwalten zu können, wurde dieses Handbuch mit kompletten Beispielausdrucken versehen, anhand derer Sie nur noch die richtige Datei öffnen müssen.

Beide Bibliotheken sind reine Anwendungsdateien. Als zusätzliche Hilfsprogramme erhalten Sie deshalb noch den *Bitmap Converter 2.0*, der hochauflösende Bilder des C64/C128 in GEOS-Grafiken umwandelt, sowie den *Font Converter*, um die Zeichensätze der Produkte »Printfox« und »Pagefox« – sofern Sie diese auf Diskette besitzen – auch unter GEOS zu verwenden.

Zudem wird Ihnen mit dem *Printer Creator* und einer fertigen Anpassung für den Star NL-10 (Version mit Commodore-Interface) das nötige Werkzeug zur Verfügung gestellt, allen 9-Nadel-Druckern mit serielltem Anschluß die maximale Druckqualität zu entlocken. Für erfahrene Anwender genügen einige kurze Blicke ins Handbuch, und schon können Sie einen neuen, besseren Druckertreiber entwerfen.

Alle bislang genannten Teile des Produktes wurden von deutschen Grafikern/Programmierern entwickelt, teilweise eigens für dieses Mega Pack 1.

Die Grafikbibliothek

Die Grafikbibliothek erhalten Sie in Form von *Fotoalben*, die zunächst einmal für alle GEOS-Versionen (auch V1.3 und GEOS 128) uneingeschränkt verwendbar sind. Die Namen beginnen mit »1-«, um auf die GEOS-Versionen 1.x (1.0 bis 1.5) hinzuweisen.

Um jedoch die besonderen Vorteile des neuen Foto-Manager aus GEOS 2.0 zu nutzen (Bilder können mit individuellen Namen versehen werden, nach denen gesucht werden kann), erhalten alle V2.0-Anwender spezielle mit »2-« gekennzeichnete Fotoalben; diese V2-Alben enthalten die gleichen Grafiken wie die Standardbibliothek, bieten jedoch den Zusatzkomfort von GEOS 2.0, daß alle Grafiken anhand der Titel zugeordnet werden.

Eine Besonderheit der Grafikbibliothek ist, daß es sich um *Kleingrafiken* handelt. Für GeoPaint-Zwecke mag dies wohl wie eine kleine Einschränkung erscheinen; die Grafikbibliothek hat dafür bei der Arbeit mit GeoFile, GeoWrite und GeoPublish einen entscheidenden Vorteil: In diesen drei Applikationen ist meist nicht viel Platz für große Grafiken, so daß die Kleingrafiken in jedem Dokument Platz finden. Sie sind auch innerhalb von Texten und Datensätzen leicht zu integrieren, und außerdem würden größere Grafiken das Layout eines Dokumentes »auseinanderreißen«.

Falls jedoch von Ihrer Seite größeres Interesse besteht, können wir vielleicht auch einmal eine Bibliothek von größeren Grafiken herausgeben. Der Name Mega Pack 1 soll ja darauf hinweisen, daß Fortsetzungen nicht ausgeschlossen sind.

Die Zeichensatz-Sammlung

Die Verwendung verschiedener Schriften in einem Dokument kann drei Zwecken dienen:

- man erhöht die Übersichtlichkeit durch eindeutige Zuordnung von Zeichensätzen
- man verschönert das Dokument durch mehr Abwechslung in der Gestaltung
- man zeigt durch eine persönliche Schriftartenauswahl seinen individuellen Stil

Ein »trockener« Text wird also durch neue Schriftarten erheblich aufgewertet. Mit der Wahl einer entsprechenden Schriftart kann das Leserverhalten beeinflußt und ein Text besser lesbar werden. Ich würde sogar sagen, daß die richtige Auswahl von Schriftarten eine eigene Kunst ist, die in den Bereich der *Typografie* fällt. Und je mehr Schriftarten man zur Verfügung hat, um so leichter fällt diese Aufgabe.

Die Hilfsprogramme zum Konvertieren

Mit der beiliegenden Sammlung von Grafiken und Zeichensätzen wird sozusagen nur ein Grundstein gelegt. Theoretisch gibt es unermesslich viele weitere Grafik- und Zeichensatz-Sammlungen, die aber von GEOS nicht eingelesen werden. Denn selbst der *Graphics Grabber* (aus dem Produkt *Desktop*) deckt zwar drei Formate ab, muß jedoch beim wichtigsten Grafik-Format passen: Die meisten C64-Grafiken werden im HiRes-Format (Bitmap-Format) gespeichert, was meist an einer Dateilänge von 32 oder 33 Blöcken zu erkennen ist.

Dieses Format haben die Programme *Hi-Eddi*, *Koala-Painter*, *Doodle*, *Blazing Paddles* und fast alle Basic-Erweiterungen. Auch Dia-Shows (inklusive *Giga-CAD*-Trickfilmen) setzen sich aus Bitmap-Dateien zusammen, und viele weitere Anwendungen könnten genannt werden. Letztlich kann jede hochauflösende Grafik, die sich auf dem C64-Bildschirm befindet, mit entsprechenden Programmen wie dem *Hardmaker* aus der Zeitschrift *64'er* oder dafür vorgesehenen *Grafik-Klau-Programmen* ins Bitmap-Format übertragen werden.

Kurz gesagt, mit dem *Bitmap Converter 2.0* in der neuen Version steht Ihnen theoretisch *jede* und praktisch *fast jede* C64-Grafik bald auch unter GEOS zur Verfügung. Sie lesen eine Bitmap-Grafik ein und wandeln diese in ein Foto-Scrap oder ein V1-Fotoalbum um. Der *Bitmap Converter* läuft auch unter GEOS 128 und wurde mit allen deutschen GEOS-Versionen für den C64 getestet. Bei der Arbeit mit einem C128 ist jedoch zu beachten, daß keine hochauflösenden VDC-Grafiken (80-Zeichen-Bildschirm) eingelesen werden. Dieses Grafikformat hat sich nämlich nicht besonders durchgesetzt.

Als weiteres Hilfsprogramm zur Konvertierung finden Sie den *Font Converter*. Haben Sie mit viel Mühe einen eigenen Zeichensatz für Printfox oder Pagefox entworfen? Dann sollte diese Mühe nicht umsonst gewesen sein, denn der *Font Converter* macht aus Ihrer Datei einen GEOS-Zeichensatz. Dieser kann mit *GeoPublish*, *GeoPaint* und *GeoWrite* verwendet werden. Mit *GeoFont* (Bestandteil des *International Fontpack*) verfügen Sie zusätzlich über die Möglichkeit, diese Zeichensätze zu modifizieren.

Die Druckeranpassung

Für alle Besitzer von 9-Nadel-Druckern ist der *Printer Creator* der Schritt zur neuen Druckqualität. Bereits für den Star NL-10 angepaßt, können Sie jeden seriell angeschlossenen Drucker mit ähnlichen Steuerzeichen anpassen. Die Besonderheit dieser MegaTreiber besteht darin, daß jede Zeile beliebig oft gedruckt werden kann und dadurch eine maximale Qualität möglich ist.

Die MegaTreiber steuern Ihren Drucker in der maximalen Grafikauflösung an, so daß die einzelnen Farbpunkte möglichst nah nebeneinander gesetzt werden. Normale GEOS-Treiber unterstützen meist nur eine mittlere Grafikauflösung.

Vorteile für den deutschen Anwender

Das Mega Pack 1 zeichnet sich dadurch aus, daß es *speziell für deutsche Anwender* entwickelt wurde. Das hat für Sie als GEOS-Anwender im deutschsprachigen Raum viele Vorteile:

- Sämtliche Zeichensätze enthalten im Gegensatz zu den Schriftarten des »International Fontpack« die deutschen Umlaute. Auch die Tastaturbelegung entspricht der DIN-Norm. Sie müssen die deutschen Sonderzeichen nicht erst selbst editieren, sondern können die Zeichensätze *sofort* sinnvoll einsetzen.

Mit dem Mega Pack 1 verfügen Sie über eine fast unerschöpfliche Auswahl an deutschen Schriftarten, wodurch Ihre Dokumente abwechslungsreicher werden, ohne daß Sie auf die deutschen Sonderzeichen verzichten müssen.

- Die Grafikbibliothek enthält nicht nur deutsche Grafiktitel, sondern auch typisch deutsche Symbole, die in amerikanischen Grafikkollektionen verständlicherweise nicht enthalten sind. Ich denke hierbei an deutsche Verkehrszeichen und an die vielen Grafiken, in denen kleine Beschriftungen vorkommen.

Mit dem Mega Pack 1 haben Sie eine Grafiksammlung in Händen, die Ihre GEOS-Dokumente aufwertet.

- Der *Bitmap Converter 2.0* schließt die Lücke, die der *Graphics Grabber* aus *Deskpack* offenläßt: Fast alle in Deutschland gebräuchlichen Grafikprogramme speichern im *Bitmap-Format*, oft auch *Doodle-Format* oder *Hi-Eddi-Format* genannt. *Nur* mit dem Bitmap Converter können Sie solche Grafiken ins GEOS-Format übertragen.

Mit dem Mega Pack 1 ist es möglich, die meisten von Ihnen oder anderen Anwendern erstellten Grafiken mit GEOS weiterzuverwenden.

- Der *Font Converter* für GEOS 64 konvertiert Zeichensätze, die Sie für das Programm *Printfox* erstellt haben, in GEOS-Zeichensätze. Da *Printfox* in den USA nicht vertrieben wird, ist es auch verständlich, warum Berkeley Softworks dieses populäre Programm nicht berücksichtigen konnte. Mit dem Mega Pack 1 ändert sich dies, und GEOS könnte vielen Anwendern, die auch den *Printfox* schätzen, neue Vorteile bieten.

Mit dem Mega Pack 1 steht Ihnen der Zugriff auf vorhandene, mit dem *Printfox* erstellte Zeichensätze zur Verfügung.

- Der *Printer Creator* setzt im Grafikdruck neue Qualitätsmaßstäbe, so daß GEOS in der Druckqualität an andere Programme angeglichen wird. Hier fragen Sie sicher, warum denn GEOS nicht von Anfang an bessere Treiberprogramme hatte; die Antwort ist, daß in den USA – und dort kommt GEOS nun einmal her – längst bessere Treiber verfügbar waren; allerdings stammten diese nicht von Berkeley Softworks und wurden deshalb nicht in Deutschland verkauft.

Mit dem Mega Pack 1 ist sichergestellt, daß Sie jetzt mit GEOS genauso »sauber« drucken können, wie mit anderen Druckprogrammen.

1

Bevor Sie mit dem Mega Pack 1 arbeiten

Die Software des GEOS Mega Pack 1 verteilt sich auf drei Disketten, die jeweils auf beiden Seiten bespielt sind. Diese Disketten können mit jeder GEOS-Version eingelesen, kopiert und bearbeitet werden. Getestet wurden GEOS 64 und GEOS 128 in allen deutschen Versionen, natürlich auch mit GEOS 2.0 für beide Computer.

Dieses Kapitel verfolgt zwei Ziele: Zum einen sollen Sie die nötigen Informationen erhalten, damit keine unerwünschten Datenverluste auftreten; zum zweiten vermittelt Ihnen das erste Kapitel einen Überblick über die drei Disketten.

Aus welchen Programmbestandteilen sich das Mega Pack 1 zusammensetzt und wofür diese nützlich sind, haben Sie wahrscheinlich schon der Umschlagrückseite sowie der Einführung entnommen. Ab Kapitel 2 folgen dann detaillierte Erklärungen zu den einzelnen Komponenten.

1.1 Sicher ist sicher

Jeder Anwender kennt dieses Schreckgespenst, jeder hat davor panische Angst, und nicht alle schützen sich davor: Datenverlust durch Diskettenfehler oder Fehlbedienung!

Natürlich ist selbst der Profi machtlos, wenn die Hardware durch ungewollte Fehler eine Diskette zerstört. Aber auch eine leichte Fehlbedienung von Anwenderseite kann schon ausreichen, daß eine Datei oder im schlimmsten Fall eine ganze Diskette verlorengeht. Das muß nicht sein.

Wie es Berkeley Softworks generell jedem GEOS-Besitzer empfiehlt, sollten Sie auch von den drei Mega-Pack-1-Disketten Sicherheitskopien anlegen. Zudem sollten Sie niemals mit den Originaldisketten arbeiten, sondern zur Verwendung von Grafiken, Zeichensätzen oder Programmen des Mega Pack 1 immer eine eigene Arbeitsdiskette anlegen. Ansonsten besteht die Gefahr, daß Sie durch einen falschen Mausklick eine Grafik aus der Bibliothek entfernen.

Das Erstellen von Sicherheitskopien ist nicht besonders schwierig. In den GEOS-Handbüchern finden Sie genügend Informationen darüber. Ich möchte jedoch zur Erinnerung einige Hinweise geben, wie mit bestimmten Geräte- und Software-Konfigurationen am besten kopiert wird:

Für Besitzer von GEOS 64 V1.3 deutsch:

Auf Ihrer GEOS-Diskette befindet sich das Programm DISKETTENKOPIER. Dieses können Sie vom DeskTop durch Doppelklicken starten, es ist aber auch möglich, dieses Programm außerhalb von GEOS mit dem Befehl LOAD"DISKETTENKOPIER",8 zu laden und mit RUN zu starten.

Sie können im Prinzip auch andere Kopierprogramme einsetzen, allerdings nur solche, die ganze Disketten kopieren. File-Copies sind nicht einsetzbar.

Für Besitzer von GEOS 128 deutsch:

Im GEOS-128-Handbuch ist beschrieben, wie Sie unter GEOS 128 eine Diskette kopieren; Sie benötigen den Menüpunkt *kopieren* unter *Diskette*.

Das Anschließen einer RAM-Erweiterung ist eine große Arbeitserleichterung; Sie kopieren dann jede Diskette, die Sie kopieren möchten, zuerst in die RAM-Erweiterung und anschließend auf die Zieldiskette.

Beim Kopieren auf eine 3 1/2-Zoll-Diskette müssen Sie jede Datei einzeln kopieren (es sei denn, Sie besitzen die GEOS-Version 2.0).

Für Besitzer von GEOS 64 V2.0 deutsch:

Wenn Sie nur eine Floppy haben, verwenden Sie das Programm DISKETTENKOPIER, das schon bei GEOS 64 V1.3 deutsch mitgeliefert wird.

Wenn Sie eine doppelseitige Diskette vom 1571-Format oder eine 3 1/2-Zoll-Diskette (1581-Format) verwenden, bedienen Sie sich der *Mehrdateien-Selektion* von GEOS 2.0. Gleiches gilt, wenn Sie mit Hilfe der RAM-Floppy Sicherheitskopien anlegen.

Für Besitzer von GEOS 128 V2.0 deutsch:

Wenn Sie nur eine Floppy haben, verwenden Sie unter DeskTop den Menüpunkt *kopieren* unter *Diskette*, der schon bei älteren Versionen von GEOS 128 vorhanden ist; bei V2.0 ist das Kopieren allerdings schneller.

Wenn Sie eine doppelseitige Diskette vom 1571-Format oder eine 3 1/2-Zoll-Diskette (1581-Format) verwenden, bedienen Sie sich der *Mehrdateien-Selektion* von GEOS 128 V2.0. Gleiches gilt, wenn Sie mit Hilfe der RAM-Floppy Sicherheitskopien anlegen.

Allgemeiner Hinweis:

Das Mega Pack 1 besteht aus sehr vielen Dateien, die nicht alle gleichzeitig verwendet werden können. In der Regel werden Sie auf Ihre Arbeitsdisketten nur eine Auswahl der benötigten Dateien übertragen, zum Beispiel die gewünschten sieben Zeichensätze oder die entsprechenden Fotoalben.

Alle Sicherheitskopien des Mega Pack 1 ergeben sozusagen ein großes »Archiv«, in dem Sie kaum etwas vermissen werden. Wer über den Luxus einer 3 1/2-Zoll-Floppy (Typ 1581 von Commodore) verfügt, kann auch alle Dateien – soweit möglich – auf eine 3 1/2-Zoll-Diskette kopieren.

Beachten Sie jedoch, daß das Arbeiten mit der 1581 erst mit GEOS 64 V2.0 und GEOS 128 V2.0 effektiv vonstatten geht, da Sie unbedingt die Mehrdateien-Selektion benötigen. Mehrdateien-Selektion heißt, daß Sie unter GEOS mehrere Dateien auf einmal auswählen (invertieren) und dann gesammelt kopieren, löschen oder umbenennen. So ist unter GEOS 2.0 beispielsweise das Kopieren aller Dateien einer 5 1/4-Zoll- auf eine 3 1/2-Zoll-Diskette möglich, indem man über Menü oder Tastendruck alle Dateien der 5 1/4-Zoll-Diskette selektiert und das Mehrdateien-Piktogramm auf das Laufwerkssymbol der 1581-Floppy bewegt.

Außer einem 1581-Laufwerk hat auch das 1571-Laufwerk den Vorteil der größeren Kapazität. Hier ein Vergleich der Diskettenkapazitäten:

1541:	165 Kbyte (Faktor: 1.00)
1571:	330 Kbyte (Faktor: 2.00)
1581:	790 Kbyte (Faktor: 4.79)

Allerdings kann jede Diskette nur maximal 144 Dateien enthalten, auch eine 3 1/2-Zoll-Diskette. Beachten Sie auch, daß GEOS keine Unterverzeichnisse des 1581-Laufwerks unterstützt.

1.2 Besonderheiten von Disketten im GEOS-Format

Ich möchte in diesem Rahmen auch wiederholen, welche besonderen Hinweise Sie bei der Arbeit mit GEOS-Disketten beachten müssen. Alle Disketten des Mega Pack 1 liegen im GEOS-Format vor und sind somit nur unter GEOS zu verwenden.



Bei der Verwendung einer Mega-Pack-1-Diskette außerhalb von GEOS (zum Beispiel durch Ausführung von Diskettenbefehlen wie VALIDATE) können Ihre Dateien unwiederbringlich zerstört werden!

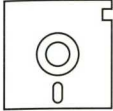
Wenn Sie also irgendeine Diskettenoperation auf eine *Mega-Pack-1-Diskette* anwenden möchten, dann bitte nur unter GEOS DeskTop. Auch ein noch so gutes Kopier- oder Utility-Programm, das außerhalb von GEOS abläuft, ist nicht auf das spezielle GEOS-Diskettenformat vorbereitet. Vermeiden Sie böse Überraschungen.

Leider ist es immer wieder nötig, diese Hinweise zu wiederholen. Viele Anwender halten sich nämlich eine ganze Weile daran, aber wenn sie dann ein neues Kopierprogramm erhalten oder »den neuen Diskmonitor« einmal austesten wollen, dann ist es schon um die GEOS-Disketten geschehen. Wie gesagt: Unter GEOS kann nichts passieren, nur außerhalb von GEOS können die Dateien zerstört werden.

Als besondere Schutzmaßnahme unter GEOS sind alle *Mega-Pack-1-Disketten* als »Hauptdisketten« deklariert, wie übrigens alle anderen GEOS-Applikationen auch. Sie können also auf diese Disketten nicht alle DeskTop-Funktionen anwenden, zum Beispiel sind Dateien nicht löscher. Individuelle Zusammenstellungen von Dateien können Sie auf Ihren Arbeitsdisketten anlegen, doch die Mega-Pack-1-Disketten dürfen und können nicht modifiziert werden.

1.3 Die Disketteninhalte

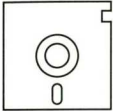
Die drei doppelseitigen Disketten sind randvoll bespielt. Insgesamt erhalten Sie ein knappes Megabyte (1 Million Byte!) an Daten, der Name Mega Pack I ist also mehr als ein werbewirksames Attribut.



Diskette 1: Grafikbibliothek und Utilities

Vorderseite Fotoalben der Bibliothek im GEOS-V1-Format;
GRAFIK: 1 von 2 BitmapConverter 2.0

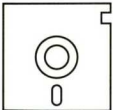
Rückseite Fotoalben der Bibliothek im GEOS-V2-Format;
GRAFIK: 2 von 2 PrinterCreator und Star-NL10-MegaTreiber



Diskette 2: Zeichensätze, 1. Teil

Vorderseite Zeichensätze »Abderos« – »Eurytion«,
FONTS: 1 von 4 FontConverter

Rückseite Zeichensätze »Garanos« – »Nomios«
FONTS: 2 von 4



Diskette 3: Zeichensätze, 2. Teil

Vorderseite Zeichensätze »Nysa« – »Talthybios«
FONTS: 3 von 4

Rückseite Zeichensätze »Tegeates« – »Zethos«
FONTS: 4 von 4

Auf der ersten der drei Disketten befindet sich eine Grafiksammlung. Die Vorderseite enthält GEOS-Fotoalben für die GEOS-Versionen 1.2 und 1.3 sowie GEOS 128. Die Rückseite beinhaltet zwar exakt die gleichen Grafiken, allerdings in V2.0-Fotoalben.

Beachten Sie bei der Arbeit mit der Grafikbibliothek, das Sie außer Ihrem jeweiligen Dokument und der entsprechenden Applikation auch folgende Dateien zur Arbeit benötigen:

- das Hilfsprogramm *Foto-Manager* von Ihren GEOS-Programmdisketten
- das benötigte *Fotoalbum*, wie es für Ihren Foto-Manager lesbar ist (auf die Versionsnummer achten!)

2.1 Die Organisation der Grafiken

Um die Fotoalben der Vorderseite lesen zu können, benötigen Sie den normalen Foto-Manager von GEOS in einer beliebigen Version (V1.2, V1.3 deutsch oder GEOS 128 V1.4).

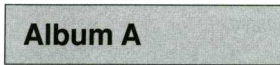
Falls Sie diese V1-Alben mit GEOS 2.0 öffnen, werden sie in V2-Alben konvertiert. Als GEOS-2.0-Besitzer sollten Sie jedoch lieber die Fotoalben der Rückseite verwenden, die mit eigenen Bildbeschriftungen (jede Grafik trägt einen eigenen Namen) versehen sind.

Sind Sie sich nicht sicher, welche GEOS-Version Sie haben? Es gibt eine einfache Möglichkeit, dies festzustellen. Selektieren Sie unter DeskTop Ihren *Foto-Manager* und wählen Sie *Info* unter *Datei*. Wenn bei der Angabe *Klasse* V2.0 oder V2.1 steht, so benötigen Sie die V2-Fotoalben; andernfalls natürlich die V1-Fotoalben.

Die große Gesamtmenge von fast 250 Grafiken in jeweils zwei Formaten teilt sich in 32 Dateien auf (je 16 für GEOS V1 und GEOS V2). Die erste Ziffer im Dateinamen ist 1 oder 2 und gibt somit die Version an. Darauf folgen ein Bindestrich und eine Buchstabenbezeichnung. So heißt zum Beispiel 2-A, daß das Fotoalbum für GEOS 2.0 vorgesehen ist und alle Grafiken enthält, deren Bildnamen mit A beginnen. Die Buchstaben beziehen sich somit auf

den Inhalt des Albums: Jede Grafik hat einen Namen, und aufgrund der großen Anzahl von Grafiken habe ich mich für eine alphabetische Zuordnung entschieden.

Im folgenden finden Sie nun eine etwa 20seitige Zusammenstellung aller Fotoalben und der darin enthaltenen Grafiken. Die angegebenen Albumnamen entsprechen den Namen auf Diskette, nur daß keine Versionsnummer vorhanden ist.

		#05 Amiga-Disk
		#06 Aktenordner
		#07 Auto-Stereoturm
		#08 Armbanduhr
		#09 Anker

Fortsetzung
Album A



#10
Amiga 2000



#12
Ali Baba #2



#11
Ali Baba #1



#13
Akustikkoppler

Album B



#01
Bürostuhl



#05
Bonsai



#02
Buch #1



#06
Blume #1



#03
Briefumschlag



#07
Blitz



#04
Brathuhn



#08
Blatt

Fortsetzung
Album B



#09
Berlin



#16
Bobtail



#10
Bergbau



#17
Bier



#11
Banane



#18
Baum



#12
Büro



#19
Ball



#13
Buch #2



#20
Burg



#14
Bruno Roboter



#21
Blume #2



#15
Briefmarke



#22
Black Jack

Fortsetzung
Album B



#23
Bauer



#24
Bär

Album C



#03
Champignon



#01
Code



#04
Camel



#02
Computer



#05
C128 D

Album D



#01
Dschunke



#03
Dreiecke #2



#02
Dreiecke #1



#04
Dreiecke #3

Fortsetzung
Album D



#05
Dreiecke #4



#10
Dollar-Zeichen



#06
Dosen



#11
Drucker



#07
Dom



#12
Diskette #1



#08
Dickes Schwein



#13
Diskette #2



#09
Drachenboot



#14
Delphin

Album E



#02
Eieruhr



#01
Elch #1



#03
Eichhörnchen

Fortsetzung
Album E#04
EDV-Arbeit#11
Elefant #1#05
Edamer#12
Elefant #2#06
Eberkopf#13
Elch #2#07
Eagle#14
EK-Symbol#08
Exterianer#15
Eiswaffel#09
Europa-Symbol#16
Ede Einbrecher#10
Empuria Brava#17
Easy Raider

Album F



#07
Flugkörper



#01
F-Initial



#08
Fliege #2



#02
Frosch



#09
Fledermaus



#03
Fragezeichen



#10
Fest



#04
Fliege #1



#11
Fußball



#05
Feuerzeug



#12
Frachter



#06
Fotoapparat



#13
Fliegenfalle #1

Fortsetzung
Album F



#14
Fliegenfalle #2



#17
Flaschengeist



#15
Fliegenfalle #3



#18
Filmkamera



#16
Fleischwolf



#19
Fiat 500

Album G



#04
Golf



#01
Gutshof



#05
Geländewagen



#02
Glasbruch



#06
Geist



#03
Gefahr



#07
Galeere

Album H



#06
Hai



#01
Hula-Hoop



#07
Herz #1



#02
Haus



#08
Herz #2



#03
Haspel



#09
Herz #3



#04
Hase



#10
Hand #2



#05
Hand #1



#11
Hammer

Album I/J



#01
Joystick



#03
Japanischer Tor



#04
Impression



#02
Info



#05
IBM AT

Album K



#04
Kirsche



#01
Kuh #1



#05
Kinder



#02
Koala



#06
Katze #1



#03
Knoblauch



#07
Katze #2

Fortsetzung
Album K



#08
Kanne



#13
Kuh #2



#09
Kaktus #1



#14
Krake



#10
Kleeblatt



#15
Koffer



#11
Kaktus #2



#16
Kerzenständer



#12
Känguruh



#17
Kaffekanne

Album L



#02
Lorbeerkrantz #1



#01
Luftsprung



#03
Lorbeerkrantz #2

Fortsetzung
Album L



#04
Locher



#05
Leuchtturm

Album M



#01
Mühle



#05
Modul



#02
Modell



#06
Mikroskop



#03
Mannequin



#07
Motoryacht



#04
Mohr



#08
Maus

Album N bis R



#07
Panda



#01
Roadster



#08
Palme



#02
Putzen



#09
Päckchen



#03
Pinself



#10
Nickelbrille



#04
Pertido



#11
Nachnahme



#05
Papyros



#12
Rohrkolben



#06
Paprika



#13
Pelikan

Fortsetzung
Album N bis R



#14
Party-Schwein



#18
No Smoking



#15
Parabolspiegel



#19
Narrenkappe



#16
Osterglocken



#20
Nachtisch



#17
Note



#21
Prost

Album S



#01
Symbol #1



#03
stil. Schiff



#02
Symbol #2



#04
Stimmung

Fortsetzung
Album S



#05
Steck-Karte



#12
Stop-Schild



#06
Stampfer



#13
Sport-Cabrio



#07
Silvester



#14
Spirale



#08
Seepferdchen



#15
Shakehands



#09
Schule



#16
Seestern



#10
Schlüssel #1



#17
Schreibzeug



#11
Schlüssel #2



#18
Schloß

Fortsetzung
Album S



#19
Schildkröte



#26
Symbol #4



#20
Sym/Yin-Yang



#27
Suppenschüssel



#21
Schwimmen



#28
Stute



#22
Symbol/Laufen



#29
Stern #1



#23
Symbol/Bildhauer



#30
Stern #2



#24
Symbol/Anti



#31
Stern #3



#25
Symbol #3



#32
Stern #4

Fortsetzung
Album S



#33
Stern #5



#38
Schoner



#34
Statistik



#39
Schmetterling #1



#35
Skyline



#40
Schmetterling #2



#36
Schwein



#41
Schmetterling #3



#37
Schraubendreher



#42
Schmetterling #4

Album T



#01
Tree



#02
Tannenbaum

Fortsetzung
Album T



#03
Trommel



#08
Telefon



#04
Thermometer



#09
Taxi



#05
Trompete #1



#10
Tasse



#06
Trompete #2



#11
Tappsi



#07
Theater



#12
Tabakspfeife

Album U bis Z



#02
Yucca



#01
Zuckerhut



#03
Wurfpfeil

Fortsetzung
Album U bis Z



#04
Wappen



#11
Wetter #1



#05
Wappen/leer



#12
Wetter #2



#06
VW Käfer



#13
Wetter #3



#07
Villa #1



#14
Wasserhahn



#08
Villa #2



#15
Vogel



#09
Zeichenbrett



#16
Verkehr #1



#10
Wurst



#17
Verkehr #2

Fortsetzung
Album U bis Z#18
Verkehr #3#23
Zauberer#19
Verkehr #4#24
Zange #1#20
Verkehr #5#25
Zange #2#21
Verkehr #6#26
Würfel#22
Verkehr #7#27
Windsurfing

2.2 Verwendung der Grafikbibliothek mit GeoWrite

Durch das strenge Ordnungsprinzip ist die praktische Verwendung der Grafikbibliothek denkbar einfach. Nehmen wir an, Sie haben eine GeoWrite-Arbeitsdiskette mit folgenden Inhalten (siehe auch Bild 2.1):

- DeskTop
- GeoWrite-Applikation
- Schriftarten
- Textdatei
- Druckertreiber

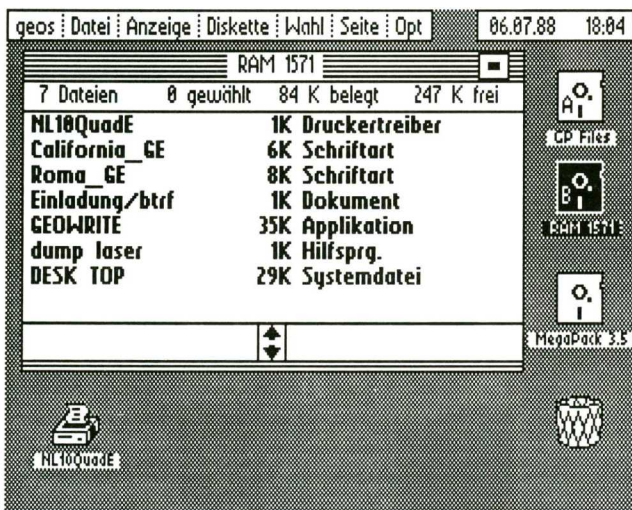


Bild 2.1:
Inhalt einer
Beispiel-
Arbeitsdiskette

Nun schreiben Sie beispielsweise eine Einladung zu einem Briefmarkentreff, die Sie grafisch aufbereiten möchten (Bild 2.2).

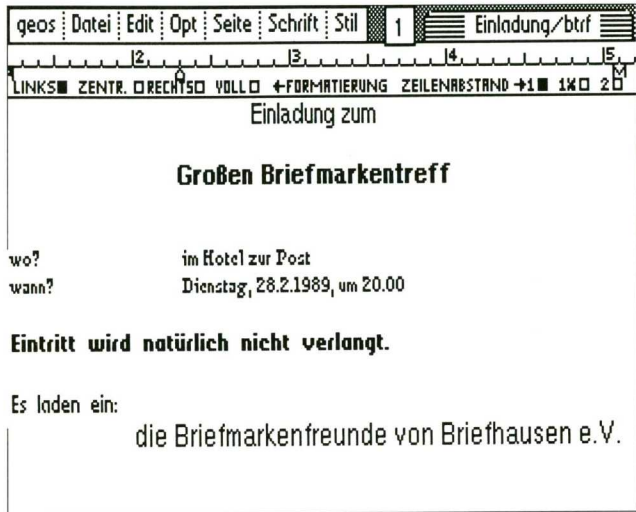


Bild 2.2:
Einladungstext
ohne grafische
Aufbereitung

Was bietet sich hier besser an als die Grafik *Briefmarke* aus dem Album B? Es ist kein Problem, diese Grafik nun in den Text einzufügen. Sie haben mit GeoWrite ein Textprogramm, das die Grafikeinbindung vorbildlich unterstützt, und Mega Pack 1 enthält eine unerschöpfliche Fundgrube an Grafiken. Die nun folgenden Abschnitte beschreiben die Einbindung der Briefmarkengrafik einmal für Anwender von GEOS V1.2, GEOS V1.3 oder GEOS 128 und einmal für die Besitzer von GEOS 64 V2.0 oder GEOS 128 V2.0. Natürlich haben die V2.0-Anwender etwas mehr Komfort, aber auch die Besitzer älterer GEOS-Versionen werden keine Probleme haben.

2.2.1 Grafikeinbindung mit GEOS V1.x und GEOS 128

Es folgt nun, ausgehend von der Situation der Bilder 1 und 2, eine schrittweise Anleitung zum Einkleben der Grafik *Briefmarke* aus dem Album B in den GeoWrite-Text *Einladung*. Generell sind folgende Schritte zu erledigen:

- Kopieren der benötigten Dateien auf die Text-Arbeitsdiskette
- Entnehmen der richtigen Grafik aus dem Fotoalbum in ein Foto-Scrap
- Einkleben des Foto-Scrap in den GeoWrite-Text

Fangen wir also damit an. Das Verwenden der Grafik ist nicht so schwer, wie es zunächst aussieht!

Schritt 1

Zuerst müssen wir den Foto-Manager, das wichtigste Hilfsmittel für diesen Zweck, auf die Arbeitsdiskette kopieren. Der Foto-Manager befindet sich auf der Diskette *Anwendungen* und ist schnell auf die Arbeitsdiskette kopiert. Folgen Sie den Beschreibungen Ihres GEOS-Handbuchs zum Kopieren von einzelnen Dateien.

Schritt 2

In diesem Fall hat der kurze Blick in die Grafikausdrucke gezeigt, daß die benötigte Grafik im Album *B* steht. Da Sie die Version 1.x verwenden, ist der Dateiname des richtigen Fotoalbums *1-B*. Diese Datei finden Sie auf der Vorderseite der Grafikdiskette (Bild 2.3).

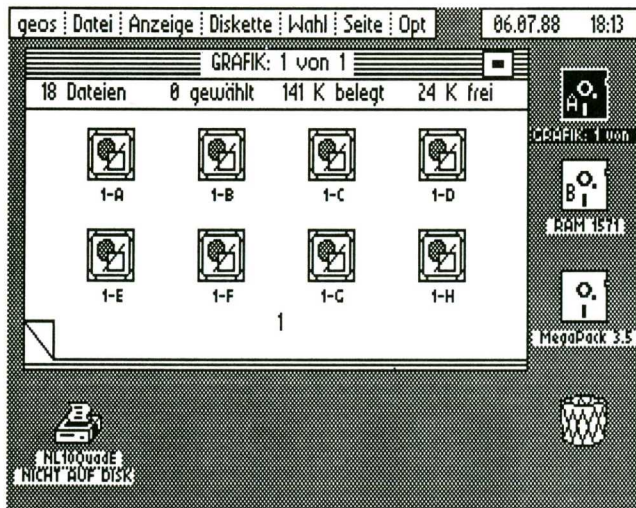


Bild 2.3:
Inhaltsverzeichnis
mit
Album »1-B«

Kopieren Sie auch diese Datei auf die Arbeitsdiskette.

Schritt 3

Öffnen Sie jetzt Ihre Arbeitsdiskette, die zusätzlich zu den bisher vorhandenen Dateien auch den Foto-Manager und das Fotoalbum *I-B* enthält. Auf dieser Diskette öffnen Sie nun, wie gewohnt, durch Doppelklicken den Text (in diesem Fall heißt er *Einladung*). Unter GeoWrite ist dann der Foto-Manager über das Menü *geos* aufrufbar (Bild 2.4).

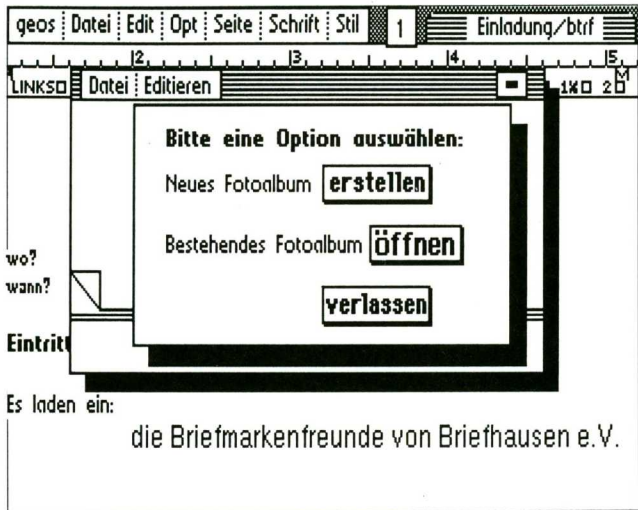


Bild 4:
Der Foto-
Manager unter
GeoWrite

Schritt 4

Wählen Sie im Hauptmenü den Punkt *öffnen*, und selektieren Sie dann das Album *I-B*. Daraufhin wird die erste Seite des Albums dargestellt (Bild 2.5).

Links unten erkennen Sie das »Eselsohr«, mit dem die Seiten des Albums durchgesehen werden können.

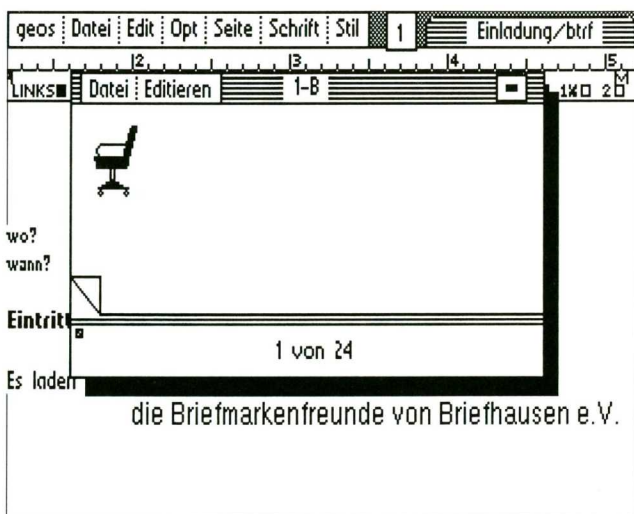


Bild 2.5:
Die erste
Seite im Album
»I-B«

Schritt 5

Das Album 1-B enthält, wie auch unter der Grafik steht, 24 Bilder. Wir benötigen davon das fünfzehnte. Dazu klicken Sie auf das Eselsohr, bis die Briefmarkengrafik erscheint (Bild 2.6).

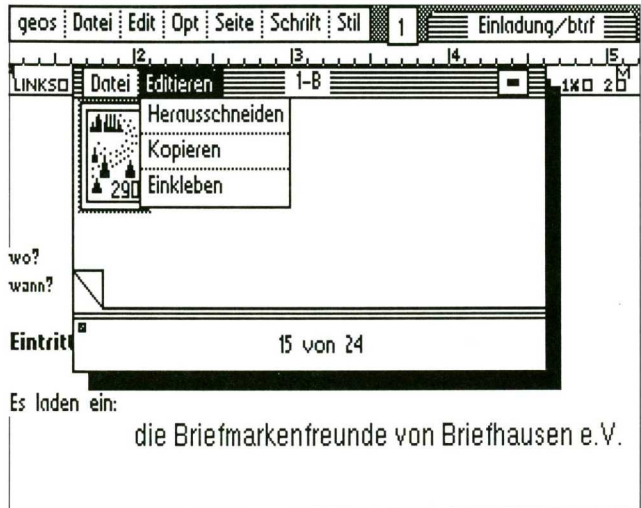


Bild 2.6:
Die
gewünschte
Grafik steht am
Bildschirm

Schritt 6

Diese »richtige« Grafik wollen wir also verwenden. Die direkte Einfügung in den Text ist nicht vorgesehen, also muß zuerst die Grafik *kopiert* oder *herausgeschnitten* werden (Bild 2.7).

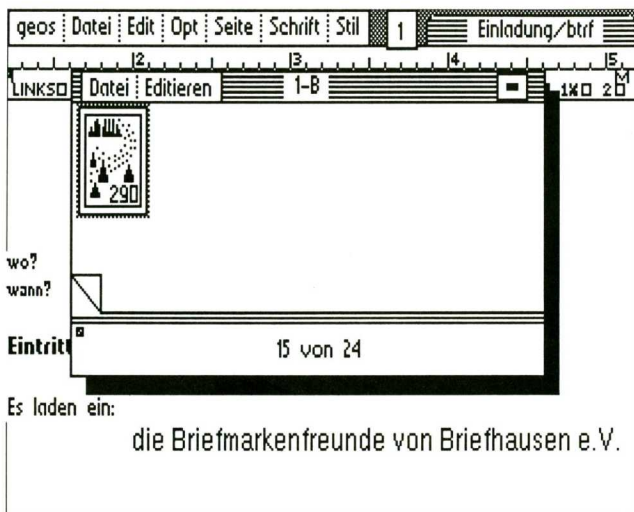


Bild 2.7:
Das
Edit-Menü im
Foto-Manager

Achtung: Wenden Sie niemals eine Funktion des Edit-Menüs auf der Originaldiskette an. Kopieren Sie erst das gewünschte Album auf eine Arbeitsdiskette!

Schritt 7

Ob Sie nun die Grafik *Kopieren* oder *Herausschneiden*, unterscheidet sich nur darin, ob die Grafik im Fotoalbum erhalten bleibt oder nicht. Auf jeden Fall wird ein Foto-Scrap auf Ihrer Arbeitsdiskette angelegt, welches dann direkt von GeoWrite eingelesen werden kann. Entscheiden Sie sich also für die Option *Kopieren* oder *Herausschneiden*, und verlassen Sie den Foto-Manager. Steuern Sie dann unter GeoWrite mit dem blauen Textcursor die Position an, wo die Briefmarken-Grafik einzufügen ist. Den Textcursor können Sie unter GeoWrite bewegen, indem Sie den Mauszeiger an die gewünschte Stelle bringen und einmal anklicken.

Wählen Sie dann im *Edit*-Menü die Funktion *Einkleben* (engl. »paste«) und schließlich die Option *Bild* (»picture«). Sie hätten auch gleich die Tastenkombination   drücken können.

Jetzt fügt GeoWrite die Grafik in den Text ein (Bild 2.8).

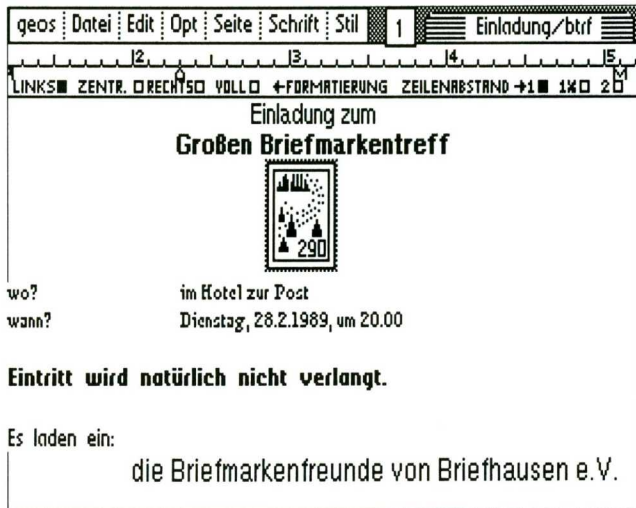


Bild 2.8:
Grafik steht
im Text

Die Grafik kann bei GeoWrite ab Version 2.0 genau positioniert werden, indem Sie die Grafik invertieren (ab V2.0 möglich) und die linken und rechten Randmarkierungen (M-Symbole) entsprechend verschieben. In den Handbüchern zu GEOS 2.0 und GeoWrite Workshop wird dies näher beschrieben.

2.2.2 Grafikeinbindung mit GEOS 64 V2.0 und GEOS 128 V2.0

Es folgt nun, ausgehend von der Situation der Bilder 1 und 2, eine schrittweise Anleitung zum Einkleben der Grafik »Briefmarke« aus dem Album *B* in den GeoWrite-Text *Einladung*. Generell sind folgende Schritte zu erledigen:

- Kopieren der benötigten Dateien auf die Text-Arbeitsdiskette
- Entnehmen der richtigen Grafik aus dem Fotoalbum in ein Foto-Scrap
- Einkleben des Foto-Scrap in den GeoWrite-Text

Fangen wir also damit an.

Schritt 1

Zuerst müssen wir den *Foto-Manager*, das wichtigste Hilfsmittel für diesen Zweck, auf die Arbeitsdiskette kopieren. Der Foto-Manager befindet sich auf der Diskette *Applikationen* und ist schnell auf die Arbeitsdiskette kopiert. Folgen Sie den Beschreibungen Ihres GEOS-2.0-Handbuches zum Kopieren von einzelnen Dateien.

Kopieren Sie nicht den Foto-Manager älterer GEOS-Versionen auf die Arbeitsdiskette.

Schritt 2

In diesem Fall hat der kurze Blick in die Grafikausdrucke gezeigt, daß die benötigte Grafik im Album *B* steht. Da Sie die Version 2.0 verwenden, ist der Dateiname des richtigen Fotoalbums *2-B*. Diese Datei finden Sie auf der Rückseite der Grafikdiskette (Bild 2.9).

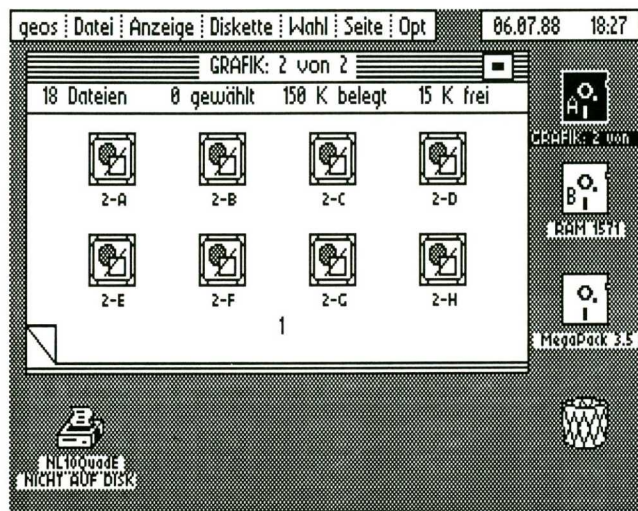


Bild 2.9:
Inhaltsverzeichnis
mit Album
»2-B«

Kopieren Sie auch diese Datei auf die Arbeitsdiskette.

Schritt 3

Öffnen Sie jetzt Ihre Arbeitsdiskette, die zusätzlich zu den bisher vorhandenen Dateien auch den Foto-Manager (Version 2) und das Fotoalbum »2-B« enthält. Auf dieser Diskette öffnen Sie nun, wie gewohnt, durch Doppelklicken den Text (in diesem Fall heißt er *Einladung*). Unter GeoWrite ist dann der Foto-Manager über das Menü *geos* aufrufbar (Bild 2.10).

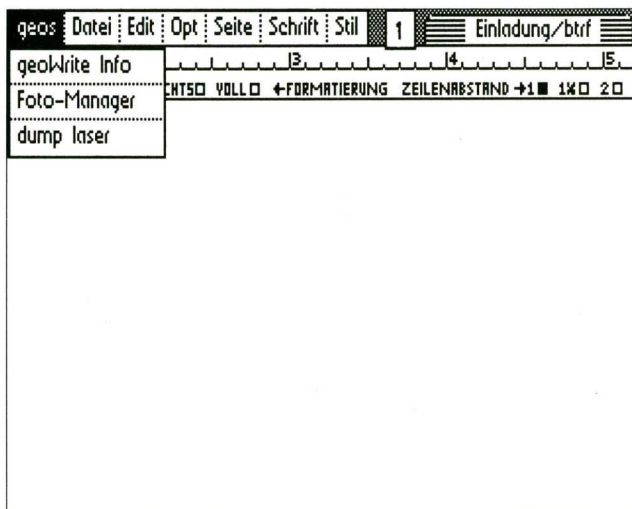


Bild 2.10:
Der (neue)
Foto-Manager
unter GeoWrite

Schritt 4

Wenn sich nur dieses Fotoalbum auf der Arbeitsdiskette befindet, wird es vom Foto-Manager sofort geöffnet. Daraufhin wird die erste Seite des Albums dargestellt (Bild 2.11).

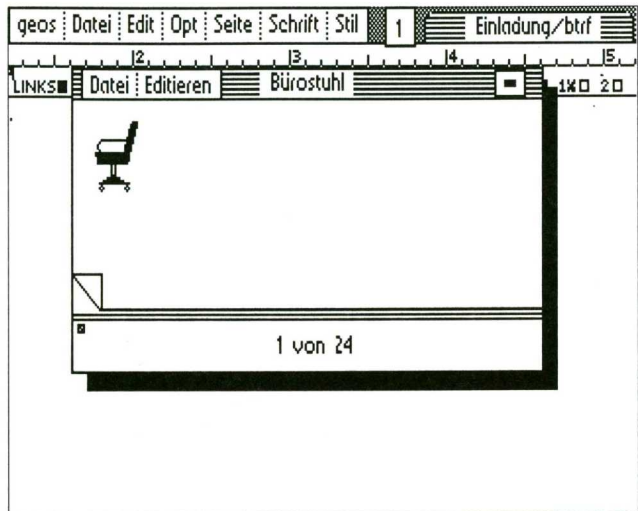


Bild 2.11:
Die erste
Seite im
Album »2-B«

Links unten erkennen Sie das »Eselsohr«, mit dem die Seiten des Albums durchgesehen werden können. Im Menü *Edit* sind einige neue Funktionen zum Suchen einer bestimmten Grafik eingebaut worden.

Schritt 5

Das Album 2-B enthält, wie auch unter der Grafik steht, 24 Bilder. Wir benötigen davon das fünfzehnte, und es trägt den Namen *Briefmarke*. Dazu können Sie, wie bei GEOS V1.x, auf das Eselsohr klicken, bis die Briefmarkengrafik erscheint. Es ist jedoch effektiver, im Menü *Edit* den Befehl *Suchen* aufzurufen (Bild 2.12).

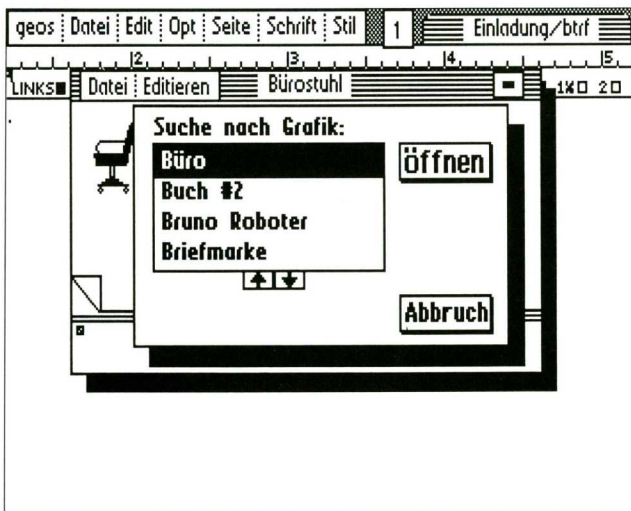


Bild 2.12:
Die Dialogbox
zum Suchen
eines Album-
Eintrags

Geben Sie den Namen *Briefmarke* ein, und drücken Sie **<RETURN>**, oder verwenden Sie die Rollpfeile zum Selektieren des Namens *Briefmarke*.

Folgen Sie nun den Erklärungen aus 2.2.1, beginnend mit Schritt 6 (die gewünschte Grafik steht jetzt am Bildschirm).

2.3 Verwendung der Grafikbibliothek mit weiteren Applikationen

Das Vorteilhafte an der GEOS-Grafikbibliothek ist, daß Sie diese nicht nur mit GeoWrite, sondern auch mit drei anderen Applikationen kombinieren können: GeoPaint, GeoPublish und GeoFile. Dazu wird die gewünschte Grafik auf gleiche Weise wie bisher selektiert, allerdings gestaltet sich das Einkleben des Foto-Scrap etwas anders.

2.3.1 Einkleben in ein GeoPaint-Bild

Nehmen wir also an, Sie haben eine Grafik aus der Bibliothek in ein Foto-Scrap transportiert. Dann müssen Sie nur noch unter GeoPaint einen Bereich festlegen, in den das Bild einzukleben ist. Markieren Sie mit dem Werkzeug *Editierbereich* (ganz rechts oben in der Werkzeugleiste) einen solchen Rahmen (Bild 2.13).

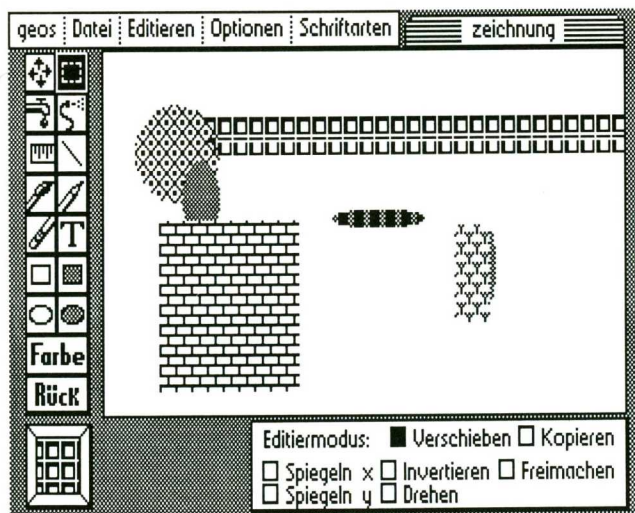


Bild 2.13:
Ein Einklebe-
bereich; das
Werkzeug
»Editierbereich«
ist invertiert

Dann gehen Sie ins *Editieren*-Menü und wählen die Option *einkleben*. Bei GeoPaint in der Normalversion wird das Bild direkt eingeklebt (Bild 2.14).

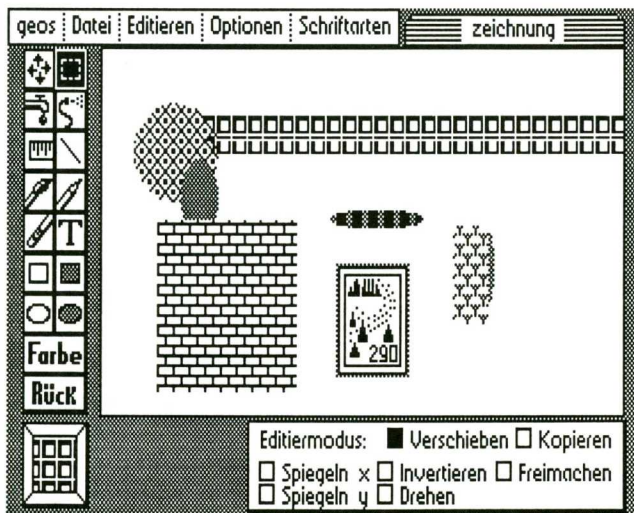


Bild 2.14:
Das Bild ist
eingeklebt

Wenn Sie allerdings GeoPaint 2.0 aus dem GEOS-2.0-Paket verwenden, erscheint vorher noch eine Einklebe-Dialogbox wie bei GeoPublish, die in Abschnitt 2.3.2 dieses Handbuches sowie im GEOS-2.0-Handbuch erklärt wird.

2.3.2 Einkleben in ein GeoPublish-Dokument

GeoPublish verfügt über vier Betriebsarten: *master page* (Master-Seite), *page layout* (Seiten-Layout), *page graphics* (Seitengrafiken) und *editor* (Texteditor, ähnlich GeoWrite). In jeder dieser Betriebsarten können Sie Grafiken aus der Bibliothek einsetzen!

Im Editor von GeoPublish arbeiten Sie exakt wie in GeoWrite; der GeoPublish-Editor ist sozusagen eine spezialisierte GeoWrite-Fassung, die in das Gesamtsystem von GeoPublish eingebunden wurde. Das Einkleben von Grafiken in GeoWrite-Texte wurde in Abschnitt 2.2 beschrieben und gilt somit gleichermaßen für den GeoPublish-Editor.

Die Betriebsart *master page* ist in der Bedienung nicht anders als *page graphics*. Unterschiede ergeben sich lediglich zum *page layout*.

2.3.2.1 Einkleben im »page layout«

Wie im Layout üblich, müssen Sie zuerst einen rechteckigen Bereich mit dem Bereichswerkzeug ziehen, das durch ein gestricheltes Rechteck symbolisiert wird, und diesen Bereich aktivieren (zum Beispiel durch Anklicken mit dem Zeigerwerkzeug). Dann können Sie direkt das *Bitmap einkleben*-Werkzeug anklicken, das sich in der rechten oberen Ecke des Layout-Werkzeugkastens befindet.

Daraufhin erscheint eine Dialogbox zur Parametereinstellung (Bild 2.15).



Bild 2.15:
Dialogbox im
»page layout«

Entscheiden Sie sich, wenn die Grafik in unveränderter Größe übernommen werden soll, für die Option *Zentriert in Bereich*, und klicken Sie auf *OK*. Soll die Grafik vergrößert oder verkleinert werden, wählen Sie eine der beiden anderen Optionen und eventuell auch die Funktion *Glätten*, die jedoch nicht immer befriedigende Ergebnisse bringt. Bei *Maßstäblich einpassen* wird die Grafik in den Proportionen nicht verändert, aber soweit möglich in den Grafikbereich eingepaßt. Bei *Bild einpassen* können sich auch die Proportionen der Grafik erheblich ändern.

In den meisten Fällen ist es erforderlich, mehrere Einstellungen auszuprobieren und dann die relativ beste Lösung zu verwenden.

2.3.2.2 Einkleben in »master page« oder »page graphics«

In diesen Grafikmodi haben Sie die Bearbeitungsmöglichkeiten des *page layout* sowie zwei zusätzliche Optionen: *Transparent* und *Muster*. Die erste (*Transparent*) bezieht sich nur auf die Überlagerung mehrerer Grafikobjekte: Im transparenten Modus ist sozusagen noch der Hintergrund an allen Stellen, an denen die einzuklebende Grafik weiße (Leer-)Stellen hat, sichtbar. Diesen Effekt unterstützt auch GeoPaint 2.0.

Das Füllmuster dient als Raster, das heißt, nur an den schwarzen Stellen im Füllmuster schimmert ein Teil der einzuklebenden Grafik durch. Somit ist das normale Füllmuster, bei dem nur ein schwarzes Rechteck zu sehen ist, bei der kompletten Darstellung des Foto-Scrap zu verwenden.

2.3.3 Einkleben in eine GeoFile-Maske

In den Ein- und Ausgabemasken von GeoFile können Sie Kommentarfelder anbringen, also Felder, die keine Daten aufnehmen, sondern der Information oder Verzierung dienen. Solche Kommentarfelder bestehen in der Regel aus Texten, doch zur Auflockerung des trockenen Datenmaterials sollten Sie auch einmal an die Grafiken des Mega Pack 1 denken. Gerade das Format der Mega-Pack-1-Grafiken eignet sich für die Einfügung in GeoFile-Dateimasken.

Dazu muß zunächst ein Kommentarfeld im Modus *form design* gezogen werden. Mit Joystick oder Maus ist dies schnell geschehen. Dann wählen Sie im Menü *type* (Feld-Typ) die Option *comment field* (Kommentarfeld). Anschließend kann durch die bekannte Funktion *paste* (einkleben) unter *edit* die Grafik in die Maske übernommen werden (Bild 2.16)

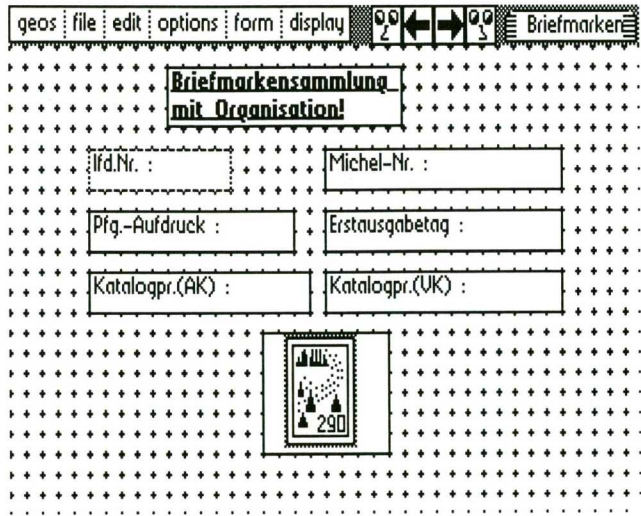


Bild 2.16:
Mega-Pack-1-
Grafik in
GeoFile-
Eingabemaske

2.4 Probleme und Lösungen

Für erfahrene GEOS-Anwender sollte es keine Schwierigkeit sein, die Grafikbibliothek zielsicher einzusetzen. Wer hingegen weniger GEOS-Praxis besitzt, hat in den vorausgegangenen Abschnitten schrittweise Anweisungen bekommen, wie die Mega-Pack-1-Grafiksammlung bei einer bestimmten GEOS-Applikation eingesetzt wird.

Falls also Schwierigkeiten beim Einsatz der Grafikbibliothek auftreten, finden Sie in diesem Kapitel alle nötigen Informationen. Sicherheitshalber füge ich noch einen kleinen Problemratgeber an.



Problem: Beim Öffnen eines Fotoalbums mit dem Foto-Manager erscheint eine Bildschirm-Meldung »Fotoalbum höher als V...« oder »photo album beyond beyond V...«.

Wie schon erwähnt, liegen die Fotoalben auf der Grafikkassette in zwei Formaten vor: Einmal für die Besitzer von GEOS in allen Versionen außer V2.0, einmal für GEOS-2.0-Anwender.

Wenn die genannte Meldung erscheint, haben Sie einen Foto-Manager, der nicht aus GEOS 2.0 stammt. Mit einem Foto-Manager vor der Version 2.0 können Sie die V2-Alben nicht öffnen. Auf der anderen Diskettenseite (Vorderseite) der Grafikkassette finden Sie die Grafiken in dem Format, das auch Ihr Foto-Manager verarbeiten kann.



Problem: Beim Öffnen eines Fotoalbums mit dem Foto-Manager erscheinen eine Bildschirm-Meldung »Konvertiere Fotoalbum.« sowie ein OK- und ein Abbruchfeld.

Wie schon erwähnt, liegen die Fotoalben auf der Grafikkassette in zwei Formaten vor: einmal für die Besitzer von GEOS in allen Versionen außer V2.0, einmal für GEOS-2.0-Anwender.

Wenn die genannte Meldung erscheint, haben Sie zwar einen Foto-Manager 2.0 verwendet, jedoch versehentlich die Fotoalben von der Vorderseite der Grafikkassette verwendet. Klicken Sie nicht auf *OK*, sondern auf *Abbruch*, und nehmen Sie die richtigen Fotoalben. Dann wird diese Dialogbox nicht mehr erscheinen.



Problem: Sie möchten eine Grafik einkleben, doch die Applikation meldet »Kein Foto-Scrap auf Diskette«.

Sie haben vergessen, die gewünschte Grafik zuerst aus dem Fotoalbum zu entnehmen und mit der Funktion *kopieren* des Foto-Managers in ein Foto-Scrap zu holen. Vielleicht aber ist auch die Foto-Scrap-Datei auf Diskette gelöscht worden.

Zur Behebung des Problems müssen Sie noch einmal das Hilfsmittel *Foto-Manager* aufrufen und die gewünschte Grafik in ein Foto-Scrap übertragen.



Problem: Sie möchten eine Grafik einkleben und wählen den entsprechenden Befehl Ihrer Applikation (*einkleben, paste*). Dennoch rührt sich am Bildschirm nichts.

Bevor eine Grafik eingefügt werden kann, muß dafür eine Stelle im Dokument vorgesehen werden:

- Bei GeoWrite bewegt man den Textcursor an die gewünschte Position.
- Bei GeoPaint öffnet man einen Editierbereich mit dem Werkzeug, das sich ganz rechts oben in der Werkzeugleiste befindet; danach ist *sofort* ins Editieren-Menü zu gehen, sonst könnte es vorkommen, daß GeoPaint aufgrund einer anderen Operation den Editierbereich aufhebt.

- Bei GeoFile wird ein Feld im Maskenentwurf (form design) definiert und zum Kommentarfeld deklariert. Nur in Kommentarfelder können Grafiken einfließen.
- Bei GeoPublish ist im Modus *page layout* ein Editierbereich zu öffnen und vor Anklicken des Bitmap-Werkzeuges zu selektieren. In den Grafik-Modi (*page graphics* und *master page*) muß nach Anklicken des Bitmap-Werkzeuges die linke obere Ecke der Grafik bestimmt werden; klicken Sie dazu an der gewünschten Stelle.



Problem: Sie möchten ein Foto-Scrap erzeugen, indem Sie im Foto-Manager einen der Befehle *ausschneiden* und *kopieren* aktivieren. Daraufhin meldet GEOS, daß kein Speicherplatz für das Foto-Scrap vorhanden ist.

Ein Foto-Scrap wird von GEOS nicht im Speicher des C64/C128 gehalten, sondern in einer eigenen Datei verwahrt. Diese Datei muß auf der aktuellen Diskette stehen, also auf der Diskette, auf der auch der Foto-Manager und das Fotoalbum stehen.

Deshalb benötigt GEOS beim Erzeugen des Foto-Scrap eine gewisse Speichermenge auf Diskette, je nach Größe des Foto-Scrap. Da im Mega Pack 1 ausschließlich Kleingrafiken enthalten sind, dürfte die genannte Fehlermeldung äußerst selten auftreten. Falls dies jedoch unerwarteterweise einmal der Fall ist, müssen Sie einfach Platz auf Ihrer Diskette schaffen; löschen Sie dazu die Datei(en), auf die Sie verzichten können.



Problem: Sie möchten ein Fotoalbum öffnen, doch es erscheint nicht in der Datei-Auswahlbox des Foto-Managers.

Der Foto-Manager zeigt alle Fotoalben auf der aktuellen Diskette an, sofern es sich nicht um mehr als 15 Alben handelt. Ein eventuelles 16. Album (und alle folgenden Alben) sind nicht im Datei-Selektor zu sehen und können auch mit Hilfe der Rollpfeile nicht mehr erreicht werden.

Um dennoch den Zugriff auf das letzte Album zu haben, müssen Sie die Reihenfolge der Dateien ändern oder vielleicht Dateien löschen, so daß sich das benötigte Album gerade unter den ersten 15 Fotoalben der Diskette befindet.



Problem: Eine Kleingrafik aus der Grafikbibliothek gefällt Ihnen recht gut; sie würde Ihnen jedoch noch besser gefallen, wenn sie spiegelverkehrt zu sehen wäre.

Der Foto-Manager dient nur zum Verwalten der Fotoalben; er bietet nicht die Möglichkeit, Grafiken zu bearbeiten. Dazu ist jedoch GeoPaint vorgesehen. Gehen Sie zum Spiegeln einer Grafik folgendermaßen vor:

- Öffnen Sie einen Editierbereich in einer neu angelegten GeoPaint-Datei.
- Kleben Sie das gewünschte Foto-Scrap in diesen Editierbereich ein.
- Stellen Sie sicher, daß die Kleingrafik immer noch vom Editierbereich eingeschlossen wird. Ziehen Sie gegebenenfalls erneut den Bereichsrahmen.
- Im Statusfenster erscheinen die bekannten Optionen für einen Editierbereich. Damit können Sie die Grafik spiegeln (X- oder Y-Richtung) sowie in 90-Grad-Schritten drehen. Auch das Invertieren ist eine interessante Möglichkeit, um eine Grafik den eigenen Wünschen anzupassen.
- Gehen Sie ins Editieren-Menü, und wählen Sie *kopieren* oder *ausschneiden*. Die Grafik wird daraufhin in der veränderten Form in ein Foto-Scrap übertragen.
- Verwenden Sie das Foto-Scrap direkt in Ihrem Dokument (zum Beispiel im GeoWrite-Text), oder sichern Sie es in einem Fotoalbum. Sie können auf Ihren Arbeitsdisketten ohne weiteres zusätzliche Foto-Scraps in ein Mega-Pack-1-Fotoalbum einfügen. *Lassen Sie jedoch die Originaldisketten in unverändertem Zustand.*

Die zweite und dritte Diskette von Mega Pack 1 enthalten die Zeichensatz-Sammlung und drei Hilfsprogramme. Ursprünglich lagen 190 Schriftsätze vor, wobei in einigen Fällen die gleichen Muster in verschiedenen Größen gezeichnet wurden. Aus diesem Grund wurden die Schriftarten zu *89 GEOS-Fonts* zusammengefaßt.

Ein wichtiger Hinweis vorweg: Die überwiegende Menge der Zeichensätze enthält alle Zeichen der GEOS-Tastatur. Manchmal sind jedoch die Kleinbuchstaben oder – wenn auch nur selten – die deutschen Sonderzeichen nicht vertreten; nämlich dann, wenn das Schriftmuster nur Großbuchstaben zuläßt, was bei sehr plakativen Schriften der Fall ist.

3.1 Die Organisation der Zeichensätze

190 Schriftsätze – wann hat es eine solche Zeichensatz-Vielfalt das letzte Mal gegeben? Eigentlich wären die Zeichensätze, wie auch die Grafikbibliothek, mindestens ein eigenes Produkt wert. Andererseits war es mein Ziel, Ihnen in einem Paket so viel GEOS-Software wie möglich anzubieten.

Doch um es Ihnen ebenso möglich zu machen, Mega Pack 1 problemlos und praxisbezogen einsetzen zu können, war ein klares Ordnungsprinzip erforderlich. Wie schon gesagt, handelte es sich ursprünglich um 190 Schriftarten – jede Schriftart in genau einer Größe. Unter GEOS ließe sich damit nicht allzuviel bewerkstelligen, denn pro Diskette sind nur sieben Zeichensätze einzusetzen (mehr Fonts zeigen die GEOS-Applikationen im Schriftart-Menü nicht an).

Daraus ergab sich folgende *praktische Konsequenz*: Mehrere Zeichensätze wurden jeweils zu einer GEOS-Schriftart zusammengefaßt. Dadurch kommt es vor, daß die *unterschiedlichen Größen* einer solchen Schriftart auch ein *unterschiedliches Aussehen* haben.

Aus diesem Grund finden Sie nun eine Aufstellung aller Schriftarten, sortiert nach den Schriftart-Namen und dann nach den verfügbaren Größen.

Dabei vielleicht eine Anmerkung zu den Zeichensatz-Namen. Es erschien mir nicht sinnvoll, die Zeichensätze nur durchnummerieren; andererseits war eine Namensgebung nur in einem Fall – bei der Morseschrift – sinnvoll. Deshalb nahm ich ein mythologisches Lexikon zur Hand und verwendete 88 Namen der altgriechischen Mythologie, zum überwiegenden Teil Personennamen. Wenn Ihnen diese Namensgebung nicht gefällt, können Sie sich ohne weiteres eine Kopie der Zeichensätze anlegen und eigene Namen verwenden.

ABDEROS

- 9: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ãüö ß "##\$%&/() ?'+* 0123456789 < > - . ; : ,

ACHAÏOS

- 6: · 4IM 0CH0X 000EZ 70X 4C370
0C000 4IM 70N< 000: 4##4X0\0Y 0 0+*
04N0400000 4Y 0 0 0
- 8: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ãüö ß "##\$%&/() 0123456789 ?'+* < > - . ; : ,
- 9: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ãüö ß !"#\$%&/() ?'+* 0123456789 < > - . ; : ,
- 10: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ãüö ß ##\$%&/() ?'+* 0123456789 < > - . ; : ,

ALPHEIOS

- 8: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ãüö ß !"#\$%&/() ?'+* 0123456789 < > - . ; : ,
- 9: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ãüö ß "##\$%&/() ?'+* 0123456789 < > - . ; : ,

- 25: the quick brown fox jumps over the lazy dog.
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
 äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&'()*+,-./:;<=>?
 0123456789 <> - . ; : ,

AUTOLYTE

- 9: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&'()*+,-./:;<=>?
 0123456789 <> - . ; : ,
- 13: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&'()*+,-./:;<=>?
 0123456789 <> - . ; : ,
- 18: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&'()*+,-./:;<=>?
 0123456789 <> - . ; : ,

- 19: **the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&'()* ?'+*
0123456789 < > - . ; : ,**
- 25: **the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&'()* ?'+* 01234
56789 < > - . ; : ,**

BALIOS

- 22: **the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&'()* ?'+
0123456789 < > - . ; : ,**

- 24: the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ ß "'#\$%&/() ?'+* 0123456789 < - . ; ,

BIADIKÉ

- 22: the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
'#\$%&/() ?'+* 0123456789
< - . ; ,

BRANCHOS

- 10: the quick brown fox jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß "'#\$%&/() ?'+*
0123456789 < - . ; ,
- 12: the quick brown fox jumps over the
lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"'#\$%&/()
0123456789 ?'+* < - . ; ,

- 14: the quick brown fox jumps over the lazy dog.
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY
 DOG. äöü ÆÜ ß " '\$%&/() ?' * 0123456789 <>
 - . ; : ,

- 16: the quick brown fox jumps over the lazy
 dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER
 THE LAZY DOG. äöü ÆÜ ß ! " '\$%&/() ?' *
 0123456789 <> - . ; : ,

- 18: the quick brown fox jumps over the lazy
 dog. THE QUICK BROWN FOX
 JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü
 ÆÜ ß " '\$%&/() ?' * 0123456789 <> - .
 ; : ,

BRISEUS

- 9: THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY
 DOG. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE
 LAZY DOG. ÆÜ ÆÜ ss ! " '\$%&/() ?' *
 0123456789 <> - . ; : ,
BESSER BEKANNT UNTER DEM NAMEN
"ORATOR-SCHRIFT" !
- 12: the quick brown fox jumps over
 the lazy dog. THE QUICK BROWN
 FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
 äöü ÆÜ ß ! " '\$%&/() ?' * 0123456789
 <> - . ; : ,

18: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß " ' # \$
% & / () ? ' + * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

23: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß ! " # \$ % & / ()
' + * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

24: the quick
brown fox
jumps over the
lazy dog. THE
QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß ! /
' + * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
_ . ; : ,

CHALKODON

- 12: **the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.**
 äöü ÄÖÜ ß ~"#\$%&/() ?'+*
 0123456789 < > - . ; : ,

CHARYBDIS

- 12: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&/() ?'+* 01234 56789 < > - . ; : ,
- 18: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß ~"#\$%&/() ?'+* 01234 56789 < > - . ; : ,
- 24: **the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.**
äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&/() ?'+* 01234 56789 < > - . ; : ,

CHRYSOTHEMIS

12: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
! " # \$ % & / 0 ? * + 01234 56789 - . ; : ,

20: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
! " # \$ % & / 0 ? * + 01234 56789
- . ; : ,

24: the quick brown
fox jumps over
the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
! " # \$ % & / 0 ? * + 01234
56789 - . ; : ,

CHYLOS

- 9: *the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'() ?'+* 01234 56789 < - . ; : ,*
- 10: *the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'() ?'+* 01234 56789 < - . ; : ,*
- 12: *the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'() ?'+* 01234 56789 < - . ; : ,*
- 18: **the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'() ?'+* 01234 56789 < - . ; : ,**
- 24: *the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'() ?'+* 01234 56789 < - . ; : ,*

DAMYSOS

10: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 ◊ -. ; : ,

12: the quick brown fox jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß '"#\$%&/() 0123456789
'+* ◊ -. ; : ,

18: the quick brown
fox jumps over
the lazy dog.
THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#
\$%&/() ?'+* 01234
56789 ◊ -. ; : ,

24: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
'"#%&/() ?'+* 0123456789
◊ -. ; : ,

DASKYLOS

18: the quick brown
fox jumps over
the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#%&/0
?'+* 0123456789 ◇
- . ; = ,

24: the quick brown
fox jumps over
the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#%&/0
?'+* 0123456789 <>
- . ; : ,

DEIMACHOS

- 18: the quick brown fox jumps over the lazy dog.
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
 äöü ÄÖÜ ß !"#%&'() ?'+*
 0123456789 ◊ -. ; : ,

- 24: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöüÄÖÜ ß!'"\$ %&'() ?'+*
 0123456789◊ -. ; : ,

DEUKALION

- 9: THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. ÄÖÜ ÄÖÜ ss "##%&'() ?'+*
 0123456789 ◊ -. ; ,
 AUCH DIESE SCHRIFT IST UNTER DEM NAMEN "ORATOR-SCHRIFT" BESSER BEKANNT.

12: the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ ß " ' \$ % & / 0
? ' + * 0123456789 < > - . : ; ,

18: the quick brown
fox jumps over
the lazy dog.
THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß
! " ' \$ % & / 0 ? ' +
0123456789 < > - . : ; ,

24: the quick brown
fox jumps over
the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß ! " ' \$ % & / 0
? ' + * 0123456789 < >
= ° ¨ 9

DRYAS

12: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÜ ß
!"#\$%&/'() ?'+*
0123456789 <> -. ; : ,

23: **the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÜ ß
!"#\$%&/'() ?'+* 01234
56789 <> -. ; : ,**

24: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. **THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÜ ß !"#\$%&/'() ?'+*
01234 56789 <> -. ; : ,**

ECHION

- 24: the quick brown fox jumps over the lazy dog. **THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/0 ?'+* 01234 56789 <> - . ; : ,**

ELEKTRYON

- 9: EHT ,god yzod eht revo spmuj xof nworb kciup eht
 U&X ü&ö .GOD YZAL EHT REVO SPMUJ XOF NMOR& KCIUP
 ß !,.,##\$%&'(/)(?)+** 0123456789 <> - . : ; , ' "
- 11: . **THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. ÄÖÜ !"#\$/0 0123456789 ?'+* - . ; : ,**

EPIMEDES

- 11: **! THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG! ÄÖÜ !"#%& /0 1234 56789 -! ! ! !**
- 12: the quick brown fox jumps over the lazy dog. **THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/0 ?'+* 0123456789 <> - . ; : ,**

- 13: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'()* ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,

EURYLOCHOS

- 11: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'()* ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,
- 13: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'()* ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,
- 15: THE quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. Äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'()* ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,

EURYTION

- 13: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'()* ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,
- 15: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/'()* ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,

G A R A N O S

- 13: THE quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. ÄÖÜ ÄÖÜ ß !"#%&/'() ?'+* 0123456789 < - . ; : ,
- 15: THE quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. ÄÖÜÄÖÜ ß !"# \$ %&/'() ?'+* 0123456789< - . ; : ,

G L A U K O S

- 13: the quick brown fox jumps over the lazy dog. T H S Q U I C K B R O W N F O X J U M P S O V E R T H S L A Z Y D O G. äöü ÄÖÜ ß # \$ % & / () ? ' * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < - . : ,
- 15: THE quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. ÄÖÜÄÖÜ ß ! " # \$ % & / () ? ' * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < - . ; : ,

G Y G E S

- 13: the quick brown fox jumps over the lazy dog. T H E Q U I C K B R O W N F O X J U M P S O V E R T H E L A Z Y D O G. äöü ÄÖÜ ß " ' \$ % & / () ? ' * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < - . ; : ,

15: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. T H E Q U I C K B R O W N
F O X J U M P S O V E R T H E L A Z Y
D O G. ä ö ü Ä Ö Ü ß ! " # \$ % & ' / () ? *
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

18: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
ä ö ü Ä Ö Ü ß ! " # \$ % & ' / () ?
+ * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

HALISKOS

15: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. T H E Q U I C K
B R O W N F O X J U M P S O V E R T H E
L A Z Y D O G. ä ö ü Ä Ö Ü ß ! " # \$ % &
' / () ? * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

HELEIOS

13: the quick brown fox jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG. ä ö ü Ä Ö Ü ß ! " # \$ % & ' / () ? *
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

15: the quick brown fox jumps over the
lazy dog. T H E Q U I C K B R O W N
F O X J U M P S O V E R T H E
L A Z Y D O G. ä ö ü Ä Ö Ü ß ! " \$ & ()
' * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

HESYCHIOS

- 15: the quick brown fox jumps over the
 lazy dog. THE QUICK BROWN
 FOX JUMPS OVER THE
 LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !" \$ %
 ?' * 0123456789 < - . ; : ,

HIPPOLYTOS

- 13: the quick brown fox jumps over the lazy
 dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS
 OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
 !"#\$%&'()* ?' * 0123456789 < - . ; : ,
- 15: the quick brown fox jumps over
 the lazy dog. THE QUICK BROWN
 FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
 äöü ÄÖÜ ß !" \$ % & / () ?' *
 0123456789 < - . ; : ,

HYPERION

- 15: the quick brown fox jumps
 over the lazy dog. THE QUICK
 BROWN FOX JUMPS OVER THE
 LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !" \$ %
 & / () ?' * 0123456789 < - . ; : ,

IAPETOS

15: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE LAZY
DOG. äöü ÿþÛ ß !"#\$%&/'() ?'+*
0123456789 <> -. ; : ,

18: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÅÖÜ ß
!"#\$%&/'() ?'+*
0123456789 <> -. ; : ,

25: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÅÖÜ ß
!"#\$%&/'() ?' + *
01234567890 - . ; ,

IPHICLES

13: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"# \$ % & / () ? ' * + 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

15: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"# \$ % & / () ? ' * + 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

18: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"# \$ % & / () ? ' * + 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

30: THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. ÄÖÜ ÄÖÜ ß !"# \$ % & / () ? ' * + 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . ; : ,

ITYLOS

- 11: THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. ! " 0 ?+* 0123456789 - . ; : ,
- 15: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE LAZY
DOG. äöüÄÖÜ ß! " \$ % & / () ?+*
0123456789< - . ; : ,
- 16: *the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöüÄÖÜ ß! " # \$ % & / ()
?' + * 0123456789< - . ; : ,*
- 19: *the quick brown fox jumps over the
lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöüÄÖÜ ß ' ()
?' + * 0123456789< - . ; : ,*
- 30: THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG. AOU
0 ?+ 01 23 456
789 - . ; : ,

KADMOIS

18: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÀÙ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 <> -. ; : ,

20: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöüÀÙ ß !"# \$ % & () ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,

25: the quick brown fox jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
äöüÀÙ ß !"# \$ % & / () ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,

KALLIPOLIS

18: the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG. äöü ÀÙ ß !"# \$ %
& / () ?'+* 0123456789 <>
- . : ; ,

25: the quick brown fox jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. ööü äöü ß !"# \$ %&'() ?'+*
0123456789 <> - . ; : ,

KATREUS

25: the quick brown fox jumps over the
lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. ööü äöü ß
!"# \$ %&'() ?'+* 0123456789 <> - . ; : ,

KEPHEUS

42: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
ööü äöü ß !"# \$ %&'() ?'+*
0123456789 <> - . ; : ,

KLEITOS

42: the quick brown fox jumps
 over the lazy dog. THE QUICK
 BROWN FOX JUMPS OVER THE
 LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"# \$ % ^ _
 ?' + * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . , ; : ,

KRONOS

42: the quick brown fox jumps
 over the lazy dog. THE QUICK
 BROWN FOX JUMPS OVER THE
 LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"# \$ % ^ _
 ?' + * 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 < > - . , ; : ,

KYZIKOS

42: the quick brown fox jumps
 over the lazy dog. THE
 QUICK BROWN FOX JUMPS
 OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ
 ß !"#%&'() ?'+* 0123456789
 < > - . , ; : ,

LAKINIOS

26: the quick brown fox
 jumps over the lazy
 dog. THE QUICK
 BROWN FOX JUMPS
 OVER THE LAZY DOG.
 äöü ÄÖÜ ß !"#&%&'() ?'+* 0123456789 <>
 - . , ; : ,

LEARCHOS

26: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&'() *
?'+- 0123456789 <> = .
; : ,

LINOS

26: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&'() *
?'+- 0123456789 <>
= . ; : ,

LYNKEUS

- 15: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"§ %&
/() ?'± 0123456789 < - . ; : ,

MARATHOS

- 26: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"§ %& /
? ' ± 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 <
- . ; : ,

MEGAPENTHES

21: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß "#\$%&'()* ?'+*
0123456789 <> -. ; : ,

MEGAREUS

21: the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ ß
"#\$%&'()* ?'+*
0123456789 <> -. ; : ,

MOLPOS

21: the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
**THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG. ööü ÄÜÜ ß
!"#\$%&'() ?'+*
0123456789 <> -. ; : ,**

MORSECHRIFT

5:
.....
.....
.....
.....
.....

MYSKELOS

21: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. **THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
ööü ÄÜÜ ß !"#\$ %& /()
?''+* 0123456789 <> -.
; : ,**

24: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
ööü ÄÜ ß !"#%&/'()
?'+* 0123456789 <> -.
; : ,

25: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
ööü ÄÜ ß !"#%&/'()
?'+* 0123456789 <>
- . ; : ,

NAUPLIOS

27: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&'() ?'+*
0123456789 <> -. ;:

NEREUS

27: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&'() ?'+*
0123456789 <> -. ;:

NIKOSTRATOS

28: **the quick brown
fox jumps over the
lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&'()
?'+* 0123456789 <>
- . ; : ,**

NOMIOS

28: the quick brown
 fox jumps over the
 lazy dog. THE
 QUICK BROWN FOX
 JUMPS OVER THE
 LAZY DOG. äöü
 ÄÖÜ ß !"#\$%&'()
 ?'+* 0123456789 <>
 ~. ; : ,

NYSA

17: THE QUICK BROWN FOX jumps
 over the LAZY dog. THE
 QUICK BROWN FOX jumps
 OVER THE LAZY DOG. äöü
 ÄÖÜ ß ~#\$%&'() ?'+* 0123456789
 < ~. ; : ,

18: the quick brown fox jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß ~*%&/() ?'+* 0123456789 ◇ -.
; : ,

23: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 ◇ - . ; : ,

36: THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. ÄÖÜ
"#\$%&/() ?'+*
0123456789 ◇ - . ; ,

OPHELTES

- 28: the quick brown
fox jumps over the
lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&/()?'*
0123456789<>-.,;

ORNYTHION

- 10: the quick brown fox
jumps over the
lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&/()?'*
0123456789 <> - . , ;
11: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&/()?'*
0123456789 <> - . , ;

- 13: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 <> -. ;:,
- 16: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 <> -. ;:,

ORTHOOS

- 10: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"###%&/() ?'+*
0123456789 <>-. ; :,
- 14: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 <>-. ; :,
- 16: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 <>-. ; :,

17: the quick
brown fox
jumps over
the lazy dog.
THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#\$
\$%&/() ?*+*
0123456789<>-_.,

21: the quick brown
fox jumps over
the lazy dog.
THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß!"#\$%
&/() ?*+ 01234
56789 <- . ; :

OXYLOS

18: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß ~?%&/() ?*+ 0123456789 <- . ; :

14: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#%&/() ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,

16: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 <> -. ; : ,

20: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&/() ?'+*
0123456789 <> -. ; :

PAKTOLOS

9: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&/() ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,

- 12: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&/'()* ?'+* 0123456789 <>
- . ; : ,
- 13: the quick brown fox jumps over the
lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%& /() ? ' +* 01234 56789 <>
- . ; : ,
- 14: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&/'()*
?' +* 0123456789 <> - . ; : ,

PALAMEDES

- 11: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&/'()* ?'+* 0123456789 <>
- . ; : ,
- 13: the quick brown fox jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&/'()* ?'+* 0123456789 <> - . ; : ,

PANDAREOS

- 7: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&/'()*
x 0123456789<>-.,;

10: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&/()?'* 0123456789<>-.:;,

16: the quick brown Fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&/()?'*
0123456789<>-.:;,

17: **the quick
brown fox
jumps over
the lazy dog.
THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&/()?'*
0123456789<>-.:;,**

P**A****R****T****H****E****N****I****A**

10: *the quick brown
fox jumps over
the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ
ß ! " # \$ % & ' ()
, - . : ; ,
? * + , - . : ; ,
, - . : ; ,*

16: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
RÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 <> -. ;:,

PASSALOS

10: the quick brown fox jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü RÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 <>-. ; ,

16: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
RÖÜ ß !"#%&/() ?'+*
0123456789 <>-. ; ,

PENTHILOS

10: the quick brown fox jumps over the
lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü RÖÜ
ß !"#%&/() ?'+* 0123456789 <> -. ; , ,

17: the quick
brown fox
jumps over
the lazy dog.
THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&'()* ?'+*
0123456789 <>
- . ; : ,

PHILATOS

18: the quick brown fox jumps over the
lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ
ß !"#\$%&'()* ?'+* 0123456789 <> - . ; :

PHINEUS

18: the quick brown fox jumps over the
lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ
ß !"#\$%&'()* ?'+* 0123456789 <> - . ; : ,

16: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&'()* ?'+*
0123456789 <> - . ; : ,

PHOSPHOROS

11: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&/'()*+ *
0123456789<>-.,;:

12: the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&/'()*+ *
0123456789<>-.,;:

16: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#\$%&/'()*+ *
0123456789<>-.,;:

PODARGOS

10: the quick brown fox jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"#\$%& / () ?'+*
0123 456 789 <> -. ,;:

PRONOMOS

- 10: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ß !"###%&/'() ?'+* 0123456789 <>-.
 ; : ,

RHAKIOS

- 16: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ß !" /() ?'+* 0123456789
 <> -. ; : ,

- 20: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ß !"#\$%&/'() ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,

24: **the quick
brown fox
jumps over
the lazy dog.
THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
äöü ß !" /
?+* 0123456789
€> -. ; : ,**

30: **THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. ÄÜ
!"\$%&' ?' 01234
56789 -. ; : ,**

RHESOS

25: **the quick brown
fox jumps over
the lazy dog.
THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ
ß !" / 0 ?' +
0123456789 «
- . ; : ,**

SARPEDON

25: **THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
ÄÖÜ !" 0 ?' +*
0123456789 «
- . ; : ,**

SIKALOS

28: THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG.
ÄÖÜ !"#\$%&'()*+,-123456789
◁▷=,;:

SKAMANDROS

14: the quick
brown fox
jumps over
the lazy
dog. THE
QUICK BROWN
FOX JUMPS
OVER THE
LAZY DOG.
öü äöü ß !
"## \$%&' / 0 123456789
◊ - . ;:

24: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#\$ %
&/() ?'+* 0123 456
789 <>-. ; :

26: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"#\$%&/()
?'*+ 0123456789 <>-.
; :

SKYRIOS

25: THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER
THE LAZY
DOG. AOU
! " # \$ % & ' ()
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
- . : ; ,

SPHAIROS

25: the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG. aou AOU B "#\$%&/'(
?"* 0123456789<> - . : ; ,

RHESOS

21: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. ÄÖÜ !"#%
&'()*+,-./:;<=>?
0123456789 <> -. ; : ,

23: THE QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. ÄÖÜ !"#%
&'()*+,-./:;<=>?
0123456789 <> -. ; : ,

30: THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
ÄÖÜ !"#%&'()*+,-./:;<=>?
0123456789 -. ; : ,

TALTHYBIOS

25: the quick brown
fox jumps over the
lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG.
äöü ðöü ß ! " # \$ % &
/ 0 1 2 3 4 5 6
7 8 9 < > - . , ;

TEGEATES

18: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ðöü ß
!"#\$%&'()* ?+* 0123456789< - . , ; :

20: THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. ÄÖÜ
!"#\$%&'()* ?+* 012
3456789<> - . , ; :

21: the quick brown fox jumps
over the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#%&'()* ?'+*
0123456789<> -. ; : ,

28: THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG.
ÄÖÜ !"#%&'()* ?'+
0123456789<> -. ; : ,

TEKTAMOS

18: THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG. ÄÖÜ !"#%&'()*
?' +* 0123456789 -. ; : ,

TELEPHOS

28: the quick brown
fox jumps over
the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü
ÄÖÜ ß !"#%&/()'
?'+* 0123456789
<> -. ; : ,

TEUTAMIDES

23: the quick brown
fox jumps over the
lazy dog. THE
QUICK BROWN
FOX JUMPS
OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&/() ?'+* 012
3456789<> -. ; : ,

THERSANDROS

23: the quick brown
fox jumps over the
lazy dog. THE
QUICK BROWN
FOX JUMPS
OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"#\$%&'()* ?'+*
0123456789 <> -.
; : ,

THRASIOS

25: **THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG.
ÄÖÜ ! () ? * 0123
456 789 <> -. : ; .**

TRIBALLOS

28: the quick brown
fox jumps over
the lazy dog. THE
QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü
ÄÜ ß !"#%&/() ?'+* 0123456789<>
- . ; : ,

VIRBIOS

28: the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK
BROWN FOX JUMPS
OVER THE LAZY
DOG. äöü ÄÜ ß
!"#\$%&/() ?'+*
0123456789 <> -.: ,

ZAGREUS

25: THE QUICK
 BROWN FOX
 JUMPS OVER
 THE LAZY DOG.
 AOU !"() ?+*
 0123456789<>
 - . : ; ! ,

ZETHOS

- 7: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS
 OVER THE LAZY DOG. äü ß "##%&/() ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,
- 8: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK
 BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äü ß
 !"##%&/() ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,
- 9: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE
 QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äü
 ÄÜ ß "##%&/() ?'+* 0123456789 <> -. ; : ,

3.2 Verwendung der Zeichensätze

Durch das strenge Ordnungsprinzip ist die praktische Verwendung der Zeichensatz-Sammlung denkbar einfach. Zunächst einmal müssen Sie sich die Zeichensätze aussuchen, die Sie in Ihrem Dokument verwenden möchten. Denken Sie daran, daß GEOS pro Diskette nur sieben Schriftart-Dateien sinnvoll verwaltet: Im *Schriftart*-Menü (*font*-Menü) erscheinen maximal acht Namen zur Auswahl, und ein Name ist durch den eingebauten Systemfont namens BSW vergeben.

Also suchen Sie anhand des Beispielausdruckes aus Abschnitt 3.1 maximal sieben Dateien; diese kopieren Sie dann auf Ihre Arbeitsdiskette. Es gibt nach dem Kopieren eine einfache, aber praktische Methode, um die Anzahl der Schriftarten einer Diskette zu ermitteln: Wählen Sie im DeskTop-Menü *Anzeige* die Option *nach Typ*; dann zeigt GEOS eine Liste der Dateien an, geordnet nach den Dateitypen (Bild 3.1). Rollen Sie nun mit den Rollpfeilen durch die Liste. Da in dieser Darstellungsart alle Schriftart-Dateien untereinander stehen, können Sie deren Zahl leicht bestimmen.

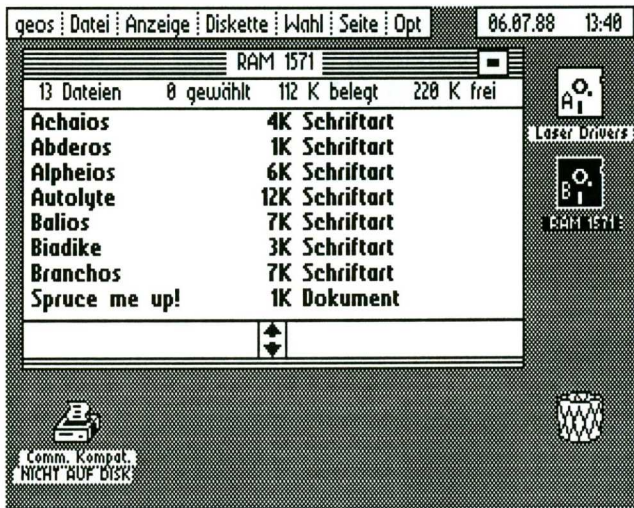


Bild 3.1:
In diesem
Anzeigemodus
stehen die
gleichartigen
Dateien, also
alle Schrift-
arten, unter-
einander

Nun ist also Ihre Arbeitsdiskette soweit vorbereitet, daß die gewünschten Zeichensätze verfügbar sind. Wie alle GEOS-Schriftarten, so stehen auch die Schriften des Mega Pack 1 in mehreren Applikationen zur Verfügung. Die Beschreibungen der jeweiligen Applikationen erklären ausführlich, wie man die Zeichensätze einsetzt. In den nun folgenden Abschnitten möchte ich nur noch einmal zusammenfassen, wie Sie die Schriftarten mit Ihren GEOS-Programmen nutzen können.

3.2.1 Schriftarten in GeoWrite

Solange Sie keine andere Einstellung vornehmen, stellt GeoWrite alle Texte im Systemzeichensatz dar. Daß dies keine abwechslungsreichen Dokumente hervorbringt, zeigt Bild 3.2.

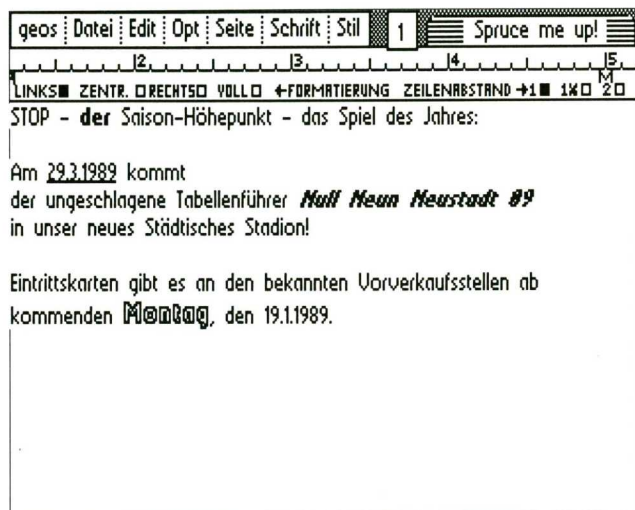


Bild 3.2:
Die Standard-
schrift ist der
GEOS-System-
zeichensatz

Damit GeoWrite seine wirklichen Stärken zeigt, müssen Sie die Schriftarten auswählen. Hierfür gibt es zwei verschiedene Zeitpunkte: Entweder wählen Sie die Schriftarten während des Schreibens aus, oder Sie ändern nachträglich die Zeichendarstellung. Die zweite Methode ist sinnvoller, denn je mehr Sie

mit den Schriftarten operieren, um so langsamer wird GeoWrite; die Textausgabe wird durch den erhöhten Rechenaufwand sowie durch andauernde Diskettenzugriffe aufgehalten, und selbst bei Verwendung einer RAM-Disk ist es sinnvoll, zuerst den *Text* zu erstellen und dann die *Gestaltung* vorzunehmen.

Deshalb soll nun diese Verfahrensweise an einem Beispiel gezeigt werden. Verschönern wir doch einfach den Text aus Bild 3.2. Als erstes soll dabei die Überschrift in einer plakativen Schrift stehen, damit sie gleich ins Auge sticht.

Hierzu muß der gesamte Textbereich, dessen Schriftart geändert werden soll, selektiert werden. Selektieren heißt, daß Sie den Mauszeiger an den Anfang der Passage bewegen, anklicken und bei gedrücktem Knopf bis ans Ende der Textstelle ziehen. Bild 3.3 zeigt, wie dabei der Text invertiert wird.

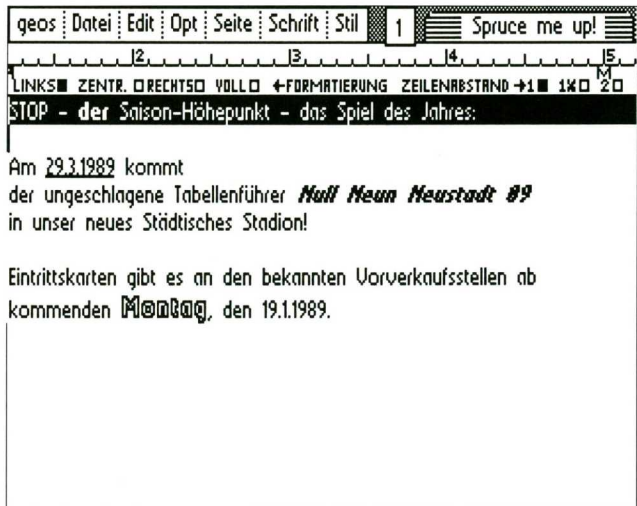


Bild 3.3:
Die Überschrift
ist jetzt
selektiert

Damit ist schon der erste Schritt getan. GeoWrite weiß jetzt, welche Zeichen wir umgestalten möchten. Als nächstes müssen wir GeoWrite mitteilen, welcher Schriftart wir den Vorzug geben. Nichts leichter als das: Rollen wir

doch einfach das *Schriftart-Menü* auf und klicken wir einen Zeichensatz an (Bild 3.4). Es erscheint nun eine Liste der verfügbaren Größen, angegeben in Bildpunkten.

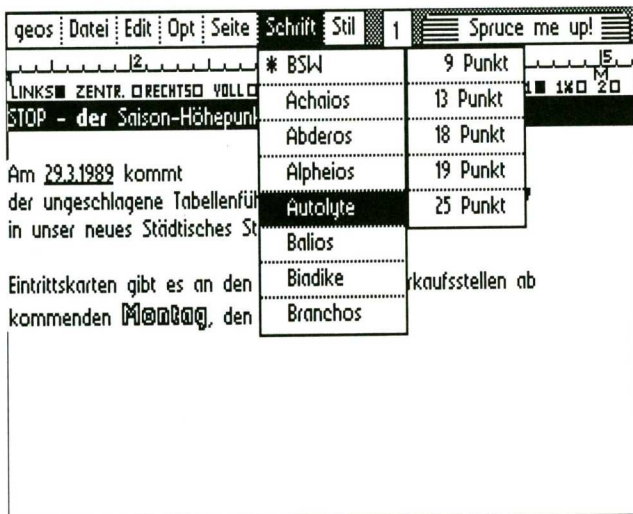


Bild 3.4:
Mehrere
Größen stehen
zur Auswahl;
die Unter-
schiede liegen
jedoch nicht
nur in der
Größe, sondern
oft auch in der
Form der
Zeichen

Bei den herkömmlichen GEOS-Zeichensätzen heißt dies: Das Muster ist immer das gleiche, nur die Größe wird variiert.

Bei den *Mega-Pack-I*-Zeichensätzen sind die Größenangaben natürlich gleichermaßen richtig. Zusätzlich ist jedoch ein Blick ins Handbuch erforderlich: Den *Probeausdrucken* ist zu entnehmen, wie jede einzelne Größe einer Schriftart aussieht; die Schriftmuster sind sehr oft von Größe zu Größe verschieden! Vom Aussehen der einen Größe eines Zeichensatzes kann also nicht unbedingt auf die Gestalt der anderen Größen geschlossen werden.

Entscheiden Sie sich also für die Größe, die Ihnen am geeignetsten erscheint. Berücksichtigen Sie dabei auch das Schriftmuster dieser Zeichengröße.

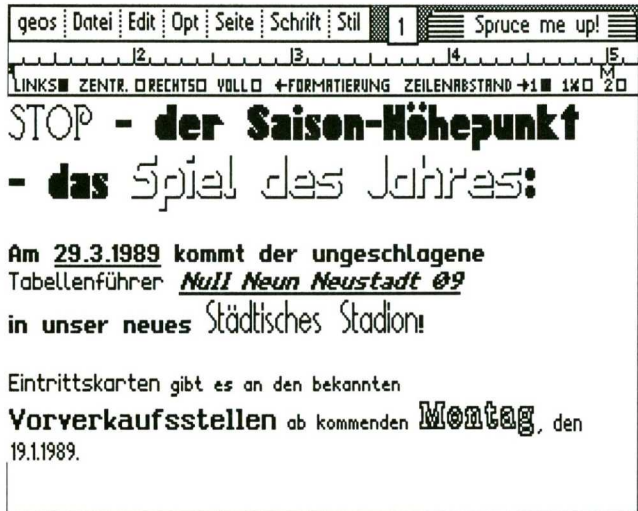


Bild 3.5:
 Mehrere
 Größen stehen
 zur Auswahl;
 die Unter-
 schiede liegen
 jedoch nicht
 nur in der
 Größe, sondern
 oft auch in der
 Form der
 Zeichen

3.2.2 Schriftarten in GeoPaint

Wie bei einem guten Zeichenprogramm zu erwarten, ermöglicht GeoPaint, Texte in Bilder einzufügen. Solche Texte haben meist eine Beschriftungsfunktion.

Der einfachste Weg, eine Beschriftung in einem bestimmten Zeichensatz anzubringen, ist folgender:

Schritt 1

Wählen Sie die Schriftart sowie die gewünschte Größe im Schriftarten-Menü aus. Dadurch aktiviert GEOS automatisch den Textmodus von GeoPaint.

Sie können übrigens auch nachträglich eine andere Schriftart einstellen, wenn Sie schon einen Text geschrieben haben; vorausgesetzt, der Textbereich wurde noch nicht endgültig fixiert.

Noch ein wichtiger Hinweis zur Auswahl der Schriftgröße. Bei den herkömmlichen GEOS-Zeichensätzen heißt dies: Das Muster ist immer das gleiche, nur die Größe wird variiert.

Bei den *Mega-Pack-1-Zeichensätzen* sind die Größenangaben natürlich gleichermaßen richtig. Zusätzlich ist jedoch ein Blick ins Handbuch erforderlich: Den *Probeausdrucken* ist zu entnehmen, wie jede einzelne Größe einer Schriftart aussieht; die Schriftmuster sind sehr oft von Größe zu Größe verschieden! Vom Aussehen der einen Größe eines Zeichensatzes kann also nicht unbedingt auf die Gestalt der anderen Größen geschlossen werden.

Entscheiden Sie sich also für die Größe, die Ihnen am geeignetsten erscheint. Berücksichtigen Sie dabei auch das Schriftmuster dieser Zeichengröße.

Schritt 2

Ziehen Sie mit dem Mauszeiger einen rechteckigen Bereich, in den Sie den Text schreiben möchten. An den Endpunkten müssen Sie jeweils klicken.

Schritt 3

Tippen Sie einen Text ein. Dieser erscheint in der gewählten Schriftart. Die *Schriftstile* listet GeoPaint im Statusfenster auf (Bild 3.6). Sie können die Schriftstile aktivieren, indem Sie die jeweiligen Felder anklicken. Auch Kombinationen mehrerer Schriftstile sind möglich.

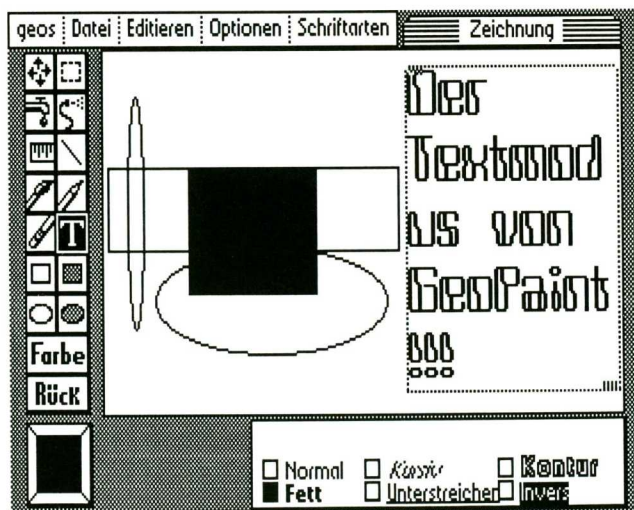


Bild 3.6:
Der GeoPaint-
Textmodus

Schritt 4

Wenn Sie möchten, können Sie den Textbereich noch verschieben oder seine Form ändern. Sind Sie dann mit dem Text einverstanden, klicken Sie auf das Text-Piktogramm, das T-Symbol in der Werkzeugleiste.

3.2.3 Schriftarten in GeoPublish

Das DTP-Programm GeoPublish bietet Ihnen die Verwendung von Zeichensätzen in drei seiner vier Arbeitsmodi an:

1. im *Editor*, der ja im wesentlichen GeoWrite entspricht
2. im Seitengrafik-Modus (*page graphics*)
3. im Masterseiten-Modus (*master page*)

Lediglich im Seitenlayout-Modus sind die Zeichensätze nicht verfügbar.

Schriftarten werden im Editor gleichermaßen wie in GeoWrite genutzt. Im Schriftart-Menü stehen die verfügbaren Größen.

Schwieriger wird es im Seitengrafik- und im Masterseiten-Modus. Dort zeigt GeoPublish nicht an, welche Größen in einer Schriftart vorhanden sind, sondern fordert Sie zur eigenständigen Eingabe der Schriftgröße auf (Bild 3.7).

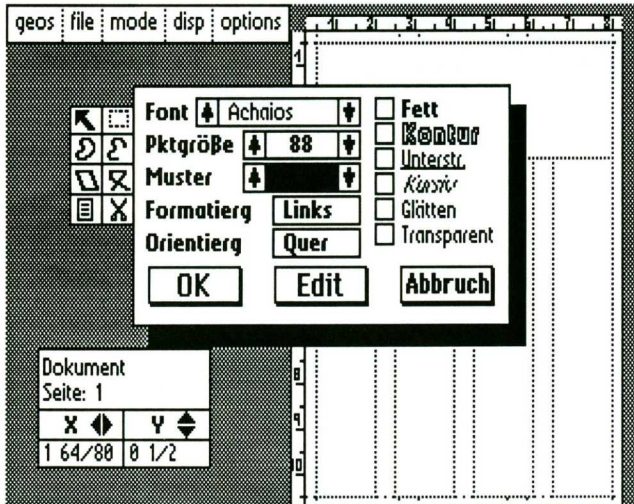


Bild 3.7:
GeoPublish
ermöglicht
Schriftgrößen
von 4 bis 192
Punkt

Bei herkömmlichen GEOS-Schriftarten ist dies recht nützlich: Zwischenstufen der vorhandenen Schriftgrößen werden von GeoPublish berechnet.

Bei Mega-Pack-1-Schriftarten sollten Sie dagegen wieder das Handbuch zur Hand nehmen und nur eine der verfügbaren Schriftgrößen wählen. Bei Punktgrößen, die über der größten im Zeichensatz enthaltenen Größe (maximal 25 Punkt) liegen, berechnet GeoPublish die Vergrößerungen auf der Basis der größten vorhandenen Schriftgröße.

3.2.4 Schriftarten in GeoChart

Das »jüngste« GEOS-Produkt, das mit Zeichensätzen arbeitet, ist GeoChart. Diese Applikation dient zur grafischen Auswertung von Zahlen, wobei folgende GEOS-Programme zur Datenerfassung vorgesehen sind:

- GeoCalc
- GeoWrite
- GeoFile
- NotePad 2.0 (wird bei GeoChart mitgeliefert)

Nach der Auswahl der Chart-Daten und des Chart-Typs (GeoChart kann Daten auf neun verschiedene Arten darstellen) geht der Anwender an die Chart-Gestaltung. GeoChart zeigt sich hier sehr flexibel; zum Beispiel können die GEOS-Füllmuster variiert werden, um die Markierungen (Säulen etc.) kenntlich zu machen.

Sehr wichtig ist auch die Möglichkeit, Charts zu beschriften. Ähnlich wie in GeoPaint, werden Texte positioniert, editiert und mit Schriftattributen versehen.

Bild 3.8 zeigt die Dialogbox, in der die potentiellen Textbereiche (potentiell, weil Sie Text einfügen können, aber nicht müssen) als Rechtecke zu sehen sind. In Bild 3.9 wird ebenso wie in GeoPublish bereits ein Zeichensatz ausgewählt. Einziger, aber gravierender Unterschied: GeoChart zeigt gleich die verfügbaren Größen an!

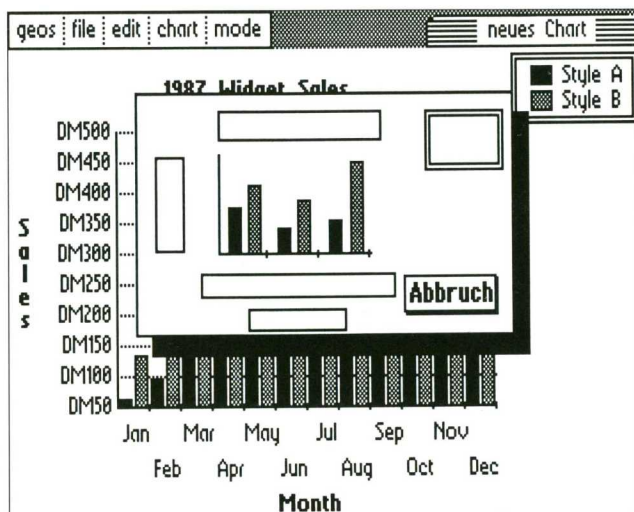


Bild 3.8:
Chart-
Übersicht in
einer
Dialogbox

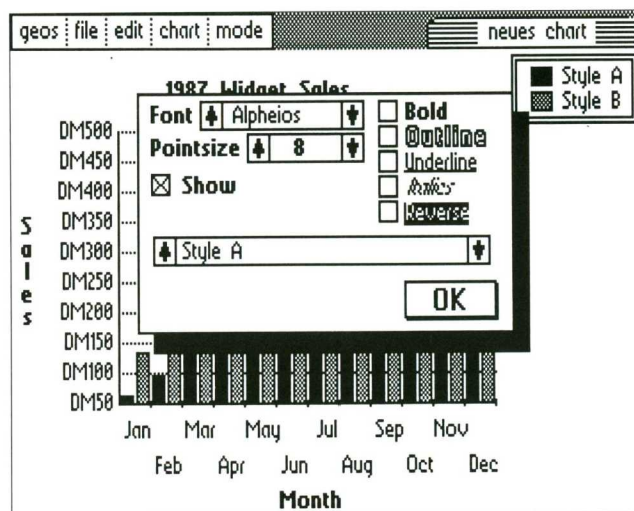


Bild 3.9:
GeoChart
bietet die
Schriften in
einer Dialog-
box an; auch
ein Editierfeld
ist dort zu
sehen

Bei der Beschriftung von Charts sollten Sie daran denken, daß allzugroße Schriften kaum sinnvoll sind. GeoChart muß nämlich den eigentlichen Chart-Bereich am Bildschirm verkleinern, um für die Beschriftungen Platz zu schaffen.

Somit haben nur kleine Schriftarten einen echten Nutzen in GeoChart-Dokumenten. Als Mega-Pack-1-Besitzer haben Sie gegenüber anderen GeoChart-Anwendern den erheblichen Vorteil, daß in Ihrer Zeichensatz-Sammlung viele Schriftarten kleinerer Größe vorhanden sind. Daraus ergibt sich zweierlei: Erstens ist die Auswahl beim Beschriften größer, zweitens sind viele der kleinen Mega-Pack-1-Schriftarten besser lesbar als entsprechend große Original-Zeichensätze von GEOS.

3.3 Probleme und Lösungen

Für erfahrene GEOS-Anwender sollte es keine Schwierigkeit sein, die Zeichensatz-Sammlung zielsicher einzusetzen. Wer hingegen weniger GEOS-Praxis besitzt, hat in den vorausgegangenen Abschnitten schrittweise Anweisungen bekommen, wie die Mega-Pack-1-Schriftenkollektion bei einer bestimmten GEOS-Applikation eingesetzt wird.

Falls also Schwierigkeiten beim Einsatz der Zeichensatz-Sammlung auftreten, finden Sie in diesem Kapitel alle nötigen Informationen. Sicherheitshalber füge ich noch einen kleinen Problemratgeber an.



Problem: Sie möchten einen Zeichensatz anklicken, doch sein Name erscheint nicht im Schriftart-Menü der Applikation.

Die GEOS-Applikationen mit Zeichensatz-Unterstützung zeigen alle Schriftarten auf der aktuellen Diskette an, sofern es sich nicht um mehr als sieben Dateien handelt. Ein eventueller achter Zeichensatz (und alle folgenden Schriften) sind weder in Menüs (GeoWrite, GeoPaint) noch im Datei-Selektor (GeoPublish, GeoChart) zu sehen und können auch mit Hilfe der Rollpfeile nicht mehr erreicht werden.

Um dennoch den Zugriff auf einen weiteren Zeichensatz zu haben, müssen Sie die Reihenfolge der Dateien ändern oder vielleicht Dateien löschen, so daß sich der benötigte Zeichensatz unter den ersten sieben Zeichensätzen dieser Diskette befindet.

Hierbei ist jedoch Vorsicht angebracht: Falls Sie durch das Verschieben der Zeichensatz-Dateien einen Zeichensatz aus dem Menü »werfen«, der vorher vorhanden war, hat dies auch direkten Einfluß auf Ihr Dokument! Dann nämlich werden alle Textstellen, an denen dieser entfernte Zeichensatz vorhanden war, wieder in der Systemschrift dargestellt – selbst wenn sich die Font-Datei noch auf Diskette befindet (in einer weiter hinten liegenden Position als vorher).

Eine Ausnahme ist lediglich GeoPaint, weil dieses Programm alle Zeichen sofort in die Grafik übernimmt. Nach dem Einkleben eines Textes benötigen Sie im Prinzip keine Schriftart mehr, damit GeoPaint das Dokument ordnungsgemäß darstellt. Wie schon gesagt, ist dies bei GeoPublish-, GeoWrite- und GeoChart-Dateien nicht der Fall.



Problem: Sie haben einen der neuen Zeichensätze aktiviert und tippen ein Zeichen; am Bildschirm erscheint jedoch kein Zeichen, allenfalls bewegt sich der blaue Textcursor.

In diesem Fall haben Sie ein Zeichen eingegeben, das im aktuellen Zeichensatz nicht vorhanden ist. So gibt es Schriften, die nur Großbuchstaben haben, oder Schriften, die keine deutschen Sonderzeichen haben (weil dies zum Beispiel bei »kopfgestellten« Schriften nicht machbar wäre).

Solche Schriften sind, wenn auch nur in geringer Zahl, in Mega Pack 1 enthalten.



Problem: Ein Zeichensatz aus der Schriftenkollektion gefällt Ihnen recht gut; er würde Ihnen jedoch noch besser gefallen, wenn das eine oder andere Detail modifizierbar wäre.

Normalerweise dürften die Schriftarten aus Mega Pack 1 so detailliert gezeichnet sein, daß Änderungen im Sinne von Nachbesserungen nicht sinnvoll sind. Allerdings könnte es ja sein, daß Sie einen individuellen Wunsch haben, zum Beispiel weil Ihnen die Ä/Ö/Ü-Striche zu groß oder zu klein sind.

Hierfür bietet Mega Pack 1 selbst keine Lösung. Doch sieht man sich ein wenig in der GEOS-Welt um, so fällt ein hilfreiches Programm ins Auge: *GeoFont* ist ein GEOS-Zeichensatz-Editor. Dieser wird als Bestandteil des *International Fontpack* ausgeliefert.

Nun hat das International Fontpack weniger Zeichensätze als Mega Pack 1 und außerdem sind die International-Fontpack-Schriftarten »international«.

haben also in den meisten Fällen keine Umlaute. Jedoch ist der GeoFont-Editor ein nützliches Hilfsprogramm, mit dem auch die Zeichensätze von Mega Pack 1 modifiziert werden können.



Problem: Ein Zeichensatz aus der Schriftenkollektion gefällt Ihnen recht gut; er würde Ihnen jedoch noch besser gefallen, wenn er um eine bestimmte Punktzahl größer oder kleiner wäre.

Nur wenige Schriften von Mega Pack 1 wiederholen sich in unterschiedlichen Größenausführungen. Meistens hat jede Größe im GEOS-Font ein eigenes Schriftmuster, wodurch natürlich eine größere Schriftenvielfalt erzielt wird, als wenn nur die Schrifthöhe variiert.

Es ist aber durchaus denkbar, daß Sie eine Schriftart unbedingt in einer Größe wünschen, die nicht vorhanden ist. Leider kann ich Ihnen hier keine Lösung der Art »In zwei Minuten erledigt!« anbieten. Allenfalls mit GeoFont (siehe letztes Problem) dürfte es realisierbar sein, eine weitere Schriftgröße zu ergänzen. Sorry, aber Sie werden keine andere Wahl haben, als die vorhandene Schriftgröße als Vorlage zu benutzen und dann selbst zu editieren. Dies ist keine leichte Aufgabe, aber vielen Anwendern macht dies auch Spaß.



Problem: Beim Matrixdruck gibt es keine Probleme. Doch bei der Ausgabe auf einen PostScript-Drucker (zum Beispiel Apple LaserWriter) erscheinen die Zusatzschriften etwas anders als im Matrixdruck – und das, obwohl die Schriftgröße und die Textformatierung weiterhin korrekt bleiben.

Die Schriftarten von Mega Pack 1 sind für den Normalfall der Anwendung gedacht: Ich gehe getrost davon aus, daß Sie einen Matrixdrucker verwenden. Damit dürfte es keine Probleme geben.

Auch die Ausgabe auf einen Laserdrucker ist möglich, indem der GEOS-Druckertreiber »LaserWriter 2.1« verwendet wird. Abraten kann ich jedoch vom Einsatz der Mega-Pack-1-Schriften, wenn Sie die PostScript-Ausgabe mit GeoLaser oder GeoPubLaser durchführen.

Dafür nämlich sind erstens die LW-Schriftarten viel besser geeignet, und zweitens dürfen Sie keinesfalls die Funktion »Max. Punktgröße einstellen« aktivieren. Sonst kommt zum Tragen, daß in den Mega-Pack-1-Schriften verschiedene Punktgrößen meistens auch verschiedene Schriftformen beinhalten.



Problem: Sie verwenden einen Zeichensatz in einem GeoPublish-Dokument, allerdings nicht im Editor-Text, sondern im Seitengrafik- oder Masterseiten-Modus. Die Zeichen erscheinen nur sehr unsauber, um nicht zu sagen »als Bildmüll«.

GeoPublish bemüht sich, bei der Wahl der Schriftgröße möglichst flexibel zu sein. Sie können theoretisch einen GEOS-Zeichensatz der kleinstmöglichen Höhe (4 Punkt) auf die maximale Höhe (192 Punkt) projizieren lassen, oder umgekehrt eine 48-Punkt-Schrift auf 4 Punkt Größe.

Schön und gut, aber dies hat vielleicht seine Berechtigung, wenn Originalschriften von GEOS verwendet oder LW-Schriften auf einen Laserdrucker ausgegeben werden. Im Normalfall (Matrixdruck) sollte man jedoch vorwiegend die vorhandenen Schriftarten einsetzen. Bei Originalschriften kommt noch in Frage, die maximale Höhe (meist nur 24 Punkt) bis auf 48, 96, 144 oder 192 Punkt skalieren zu lassen.

Bei anderen Größenordnungen (Schrifthöhen unter 48 Punkt) ist es jedoch eher Glückssache, ob die Schriftqualität akzeptabel wird oder nicht. Was die Mega-Pack-1-Schriften anbelangt, sollten Sie Größen unter 48 Punkt lieber gar nicht ausprobieren: Die Ergebnisse werden kaum befriedigend sein.



Problem: Gerade haben Sie einen Textblock in einem GeoChart-Dokument mit einer bestimmten Schriftart versehen. Nun meldet GeoChart in einer Dialogbox: »Not enough space for chart.«

Alle Texte, die zu einem Chart hinzugefügt werden, wollen erst einmal am Bildschirm Platz finden. Dazu verkleinert GeoChart den Bildanteil des eigentlichen Chart, um Raum für Texte zu schaffen.

Irgendwann aber wird sozusagen das »Existenzminimum« der Chart-Grafik unterschritten, und GeoChart gibt die genannte Meldung aus. Für Sie ist dies ein Signal, den Platzbedarf der Texte zu verringern. Hierfür stehen drei Möglichkeiten zur Auswahl, die auch kombiniert werden können:

- Entfernen Sie Textbereiche.
- Verkürzen Sie die Texte in bestimmten Bereichen.
- Verwenden Sie kleinere Schriftarten, denn der Platzbedarf hängt (unter anderem) direkt von der Zeichensatz-Höhe ab.

4

Bitmap Converter 2.0

Eine Grafik, die am Bildschirm des C64 (oder am 40-Zeichen-Bildschirm des C128) steht, kann auf verschiedene Arten als Datei auf Diskette stehen. Für uns GEOS-Anwender ist dabei die GEOS-Grafikspeicherung am wichtigsten. GEOS hat ein eigenes, sehr effektives Verfahren, um Grafiken in Foto-Scraps und Fotoalben abzulegen. Das kennen Sie sehr gut, spätestens seit Kapitel 2 (Grafikbibliothek).

GEOS benötigt für jede Grafik nur einen minimalen Platz auf Diskette! Immer wiederkehrende Punkte oder Punktsequenzen werden durch eine Art *Komprimier-Schlüssel* sehr ökonomisch gespeichert. Dieses Kompaktformat löst GEOS erst dann in die Grafik-Langform auf, wenn eine Grafik definitiv am Bildschirm angezeigt wird.

Leider wird dieses GEOS-Format jedoch nur von GEOS selbst unterstützt. GEOS liest also keine Grafiken aus Fremdprogrammen ein. Für diesen Zweck benötigen Sie eigenständige *Konvertierprogramme*, also Programme, die aus einer vorhandenen Grafik eine GEOS-Grafik machen. Mit dem Bitmap Converter 2.0 sind Sie bestens gerüstet. Dieses Programm läuft unter jeder (deutschen) GEOS-Version, auch unter GEOS 128 im 40-Zeichen-Modus.

Der Bitmap Converter 2.0 befindet sich auf der Vorderseite der ersten Diskette, wo auch die V1-Fotoalben stehen.

4.1 Das Bitmap-Format

Der Begriff *Bitmap* kommt aus dem Englischen und heißt *Bit-Landkarte*. Ein Bit ist genau die Datenmenge, die ein Punkt benötigt. Insofern ist es auch berechtigt, eine *Bitmap* als *Punkte-Karte* zu bezeichnen.

Der Computer benötigt Bitmaps, damit seine Video-Einheit ein Bild am Fernseher oder Monitor erzeugen kann. Auch ein GEOS-Bildschirm ist eine Bitmap!

Wenn also vom *Bitmap-Format* die Rede ist, handelt es sich um genau das Format, das der Hardware des C64/C128 am nächsten ist. Auf den einfachsten Nenner gebracht, besteht das Bitmap-Format nur aus einer geordneten Reihe von Nullen und Einsen: Eine Null steht für einen nicht gesetzten Punkt, eine Eins für einen gesetzten. Der C64 hat am Grafikbildschirm 320 mal 200, also 64.000 Punkte. Eine Bitmap besteht somit aus 64.000 Bit, also aus exakt 8000 Byte (1 Byte = 8 Bit).

Jeder Bildschirm, der als Bitmap im Speicher steht, kann auch als Bitmap gespeichert werden: Sie müssen nur den Speicherbereich »isoliert« auf Diskette ablegen. Eine Grafik-Bitmap ist deshalb meistens 32 oder 33 Blöcke groß, also so groß wie der Bitmap-Speicher im Computer: 8000 Byte.

Es ist nicht möglich, hier alle Programme aufzuzählen, deren Grafiken der Bitmap Converter 2.0 verarbeitet. Getestet wurden Hi-Eddi (Plus), EGA, Koala-Painter, Doodle und Blazing Paddles. Falls Sie ein anderes Programm verwenden, müssen Sie es einfach ausprobieren. Die Chancen, daß der Bitmap Converter 2.0 die Übertragung ins GEOS-Format ermöglicht, stehen zirka 9:1.

4.2 Benötigte Programme und Dateien

Nehmen wir an, Sie möchten eine Grafikdatei namens TESTBILD ins GEOS-Format konvertieren. Zuerst benötigen Sie auf einer Arbeitsdiskette folgende Programme und Dateien:

- die Grafikdatei selbst, deren Piktogramm unter GEOS die Beschriftung »C= 64« trägt,
- den Bitmap Converter 2.0,
- den Foto-Manager in einer beliebigen Version,
- vielleicht auch ein Fotoalbum (Sie können auch mit dem Bitmap Converter 2.0 neue Alben anlegen).
- Es ist sehr zu empfehlen, daß Sie auch den DeskTop auf eine solche Arbeitsdiskette kopieren.
- Wenn Sie eine Grafik nicht »auf Vorrat«, sondern für einen konkreten Verwendungszweck in einem Dokument konvertieren, ist auf Ihrer Arbeitsdiskette vielleicht auch noch Platz für das Dokument und die dazugehörige Applikation.

4.3 Schritt für Schritt: das Konvertieren

Der Bitmap Converter 2.0 ist sehr einfach zu bedienen, wie eigentlich jedes GEOS-Programm. Außerdem geht die Bedienung schrittweise vor (von einem Bildschirm zum anderen). Ich zeige Ihnen deshalb exemplarisch, wie man eine kleine Bitmap-Grafik konvertiert.

Schritt 1

Gehen wir davon aus, daß sich alle benötigten Dateien auf der aktuellen Diskette befinden. In Abschnitt 4.2 haben Sie erfahren, welche Programme/Dateien Sie benötigen und welche empfehlenswert sind.

Starten Sie nun den Bitmap Converter 2.0, indem Sie ihn doppelklicken.

Schritt 2

Zunächst erscheint der Info-Text des Autors. Klicken Sie irgendwo, um weiterzuschalten. Daraufhin erscheint ein Datei-Selektor, der alle Nicht-GEOS-Dateien des Typs PRG anzeigt (Bild 4.1). Solche Dateien können Bitmaps sein, müssen aber nicht.

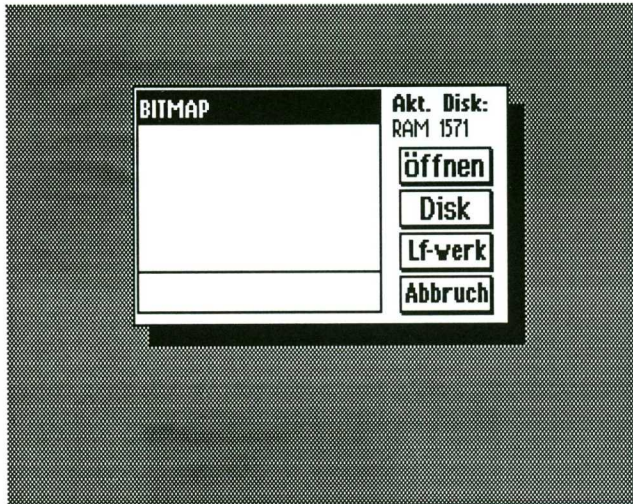


Bild 4.1:
Alle
eventuellen
Bitmaps
zeigt der
Bitmap Con-
verter 2.0 an

Schritt 3

Wählen Sie eine Grafik, indem Sie ihren Namen und das *Öffnen*-Feld anklicken. Der Bitmap Converter 2.0 liest die Grafik ein und zeigt diese am GEOS-Bildschirm an, wo auch das Konvertierermenü zu sehen ist (Bild 4.2).

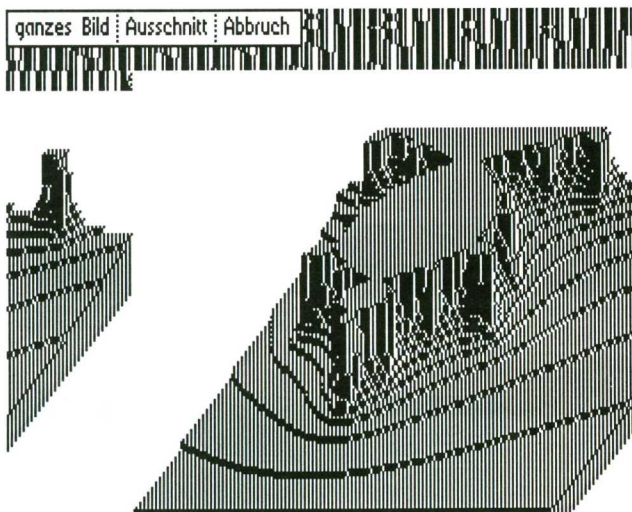


Bild 4.2:
Der Hauptbildschirm, auf dem die eingelesene Grafik zu sehen ist

Schritt 4

Nun stehen mehrere Menü-Optionen zur Verfügung. Es kommt dabei ganz darauf an, mit welchem GEOS-Programm Sie die Grafik weiterverarbeiten möchten. In Abschnitt 4.4 erhalten Sie Instruktionen darüber, wie Sie eine Grafik für die einzelnen Zielprogramme der GEOS-Umgebung konvertieren. Wir wollen hier vom einfachsten Fall ausgehen: Ein Teil der Grafik wird in ein GeoPaint-Bild übernommen.

Dazu wählen Sie den Menüpunkt *Ausschnitt* sowie die Optionen *begrenzt* und *Foto-Scrap*. Die »Begrenzung« besteht darin, daß Sie in GeoPaint-Bilder vor der GEOS-Version 2.0 keine Foto-Scraps einkleben können, die größer als das Zeichenfenster sind. Dann ist es durchaus sinnvoll, den Bitmap Converter 2.0 mit diesem Menüpunkt anzuweisen, keine Bildausschnitte zu konvertieren, die für GeoPaint zu groß wären.

Schritt 5

Nach Einstellung der Parameter *begrenzt* und *Foto-Scrap* erscheint eine Dialogbox, die Sie um das Einlegen der Zieldiskette in ein Laufwerk bittet (Bild 4.3). Bei Systemen mit zwei Laufwerken können Sie durch Anklicken des *Lf-werk*-Feldes diese Laufwerksangabe ändern.

Auf jeden Fall ist an dieser Stelle ein Diskettenwechsel möglich!



Bild 4.3:
Die Dialogbox
nach der
Auswahl

Klicken Sie in der Dialogbox

- auf *OK*, wenn die Laufwerksnummer (A oder B) richtig ist,
- auf *Lf-werk*, um diese zu ändern,
- oder auf *Abbruch*, wenn Sie zum Hauptmenü zurück möchten.

Schritt 6

Nun müssen Sie den Bereich bestimmen, ähnlich wie in GeoPaint. Dazu zeigt der Bitmap Converter 2.0 das gesamte Bild an, also ohne Menüs. Bewegen Sie den Mauszeiger in die linke obere Ecke, und klicken Sie dort. Ziehen Sie ihn dann in die rechte untere Ecke, wobei ein Gummiband-Rechteck bewegt

wird. Nun klicken Sie noch einmal, woraufhin der Bitmap Converter 2.0 den Bildausschnitt invertiert (Bild 4.4).



Bild 4.4:
*Fertige
Bereichswahl*

Schritt 7

Nun stellt der Bitmap Converter 2.0 noch die Frage, ob dies der richtige Ausschnitt ist. Entscheiden Sie sich für *JA* oder *NEIN*. Bei Anklicken des *JA*-Feldes wird die Grafik in ein Foto-Scrap auf Diskette geschrieben, und Sie kehren zum Hauptmenü des Bitmap Converter 2.0 zurück. Hier können Sie entweder die vorhandene Grafik auf eine andere Weise konvertieren oder mit dem *Abbruch*-Menü in den Datei-Selektor zurückgelangen.

Falls Sie von dort aus das Programm verlassen (wieder ist dort ein *Abbruch*-Feld vorhanden), können Sie das Foto-Scrap direkt kopieren oder in ein GeoPaint-Bild einkleben.

4.4 Konvertierung in verschiedene Größen

Wie Sie in Abschnitt 4.3 gesehen haben, ist der Bitmap Converter 2.0 ein sehr einfach zu bedienendes Programm. Die einzige Hürde besteht darin, daß verschiedene GEOS-Programme auch verschiedene Anforderungen an die Größe einer Grafik stellen. Dieser Abschnitt ist sozusagen der Referenzteil für das Größenproblem.

Zunächst ist zu klären, bei welchen GEOS-Programmen dies von Bedeutung ist:

- GeoPublish liest auch Grafiken ein, die eine ganze Bitmap groß sind.
- GeoPaint in der Normalversion (vor GEOS 2.0) verarbeitet nur solche Foto-Scraps, die das Zeichenfenster am Bildschirm nicht überschreiten.
- GeoPaint 2.0 arbeitet hingegen wie GeoPublish: Zu große Grafiken können auch verkleinert werden.
- GeoWrite verarbeitet theoretisch alle Scrap-Größen; in der Praxis ist jedoch die volle Höhe einer Bitmap-Grafik (von 200 Punkten) nicht problemlos verwendbar.

Hinweis: Theoretisch liest jedes der genannten Programme jedes beliebig große Foto-Scrap ein. Dies führt jedoch bei großen Grafiken entweder zu Systemabstürzen oder dazu, daß nur ein Teil der Grafik übernommen wird. Beide Effekte sind überflüssig, denn der Bitmap Converter 2.0 ist darauf eingerichtet, solche Schwierigkeiten geschickt zu umgehen.

4.4.1 Konvertierung für GeoPublish

Bei GeoPublish gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten, Grafiken einzufügen: in den Grafikmodi (Masterseite und Seitengrafik) oder im Editor. Der Editor von GeoPublish ist wie bei GeoWrite zu handhaben, lesen Sie dazu den Abschnitt 4.4.2.

Für die Grafikmodi ist es kein Problem, auch komplette Bitmap-Grafiken nach der Konvertierung einzulesen. Im Bitmap Converter 2.0 können Sie deshalb ohne weiteres im Menü *Ausschnitt* die Option *unbegrenzt* anwählen. Markieren Sie getrost den gesamten Bildschirm (an den Ecken jeweils klicken, erst links oben, dann rechts unten).

4.4.2 Konvertierung für GeoWrite

Falls Sie nur einen Teil des Bildes übernehmen möchten, wählen Sie im Menü *Ausschnitt* die Option *begrenzt*. Dann verhindert der Bitmap Converter 2.0 automatisch, daß der von Ihnen gewählte Bereich zu groß wird.

Bei der Übernahme eines ganzen Bildes klicken Sie bitte auf dem Schlagwort *ganzes Bild* und dann auf dem Menüpunkt *GeoWrite*. Hierbei schreibt der Bitmap Converter 2.0 das gesamte Bitmap-Bild in zwei Foto-Scraps, die in GeoWrite zum Gesamtbild zusammengesetzt werden können. Pro Diskette ist aber nur ein Foto-Scrap möglich; deshalb müssen Sie unbedingt ein Fotoalbum zum Speichern verwenden, sei es ein altes oder ein neues (auch der Bitmap Converter 2.0 kann Fotoalben anlegen).

4.4.3 Konvertierung für GeoPaint

Die Konvertierung für GeoPaint erfolgt genauso wie bei GeoWrite (siehe Abschnitt 4.4.2), nur daß Sie bei der Übernahme eines ganzen Bildes auf dem Schlagwort *ganzes Bild* und dann auf dem Menüpunkt *GeoPaint* klicken müssen.

4.5 Fotoalben

Bei einigen Konvertierungsarten können Sie in Fotoalben speichern, bei den anderen müssen Sie dies, weil der Bitmap Converter 2.0 keine andere Möglichkeit hat, mehrere Foto-Scraps zu speichern.

Einzelne Foto-Scraps sind nur bei der direkten Übernahme eines konvertierten Bildes in ein Dokument zu empfehlen; Sie müssen dann nur das Foto-Scrap auf die Dokument-Arbeitsdiskette kopieren und direkt einkleben. Sie brauchen dazu weder den Foto-Manager noch ein eigenes Album.

Der Nachteil liegt auf der Hand: Für eine dauerhafte Speicherung, zum Beispiel beim Konvertieren einer ganzen Grafikkollektion, sind Foto-Scraps kaum geeignet. Hier sind Fotoalben die zweckmäßigsten Dateien.

Immer wenn der Bitmap Converter 2.0 in ein Fotoalbum schreiben soll oder muß, haben Sie die Wahl zwischen zwei Menüpunkten: *altes Album* zeigt eine Dialogbox an, in der Sie ein bestehendes Fotoalbum öffnen können; *neues Album* dient dazu, ein Fotoalbum direkt aus dem Bitmap Converter 2.0 heraus anzulegen.

Hinweis: Der Bitmap Converter 2.0 legt nur V1-Fotoalben an. Diese können mit dem Foto-Manager 2.0 ohne Probleme in V2-Alben umgewandelt werden. Wenn der Bitmap Converter 2.0 durch die Option *altes Album* zur Verwendung eines bestehenden Albums aufgefordert wird, stellt er auch die V1-Alben zur Auswahl! Nach der Konvertierung ins 2.0-Format ist ein Album also weiterhin unter dem Bitmap Converter 2.0 wählbar.

4.6 Probleme und Lösungen

Der Bitmap Converter 2.0 hat eine sehr benutzerfreundliche Oberfläche, die an andere GEOS-Programme angelehnt ist. Falls Sie dennoch in einem Einzelfall nicht das gewünschte Ergebnis erzielen, finden Sie hier vielleicht die Lösung.

Problem: Sie möchten ein bestehendes Fotoalbum dazu bestimmen, daß der Bitmap Converter 2.0 darin die konvertierten Grafikteile ablegt. Obwohl Sie sicher sind, daß sich das richtige Album auf der aktuellen Diskette befindet, zeigt der Datei-Selektor nach Auswahl von *altes Album* keinen Dateinamen an.

Beim Öffnen von Fotoalben mit dem Bitmap Converter 2.0 ist zu beachten, daß auch GEOS-V1-Alben geöffnet werden. Der Bitmap Converter 2.0 legt selbst nur V1-Alben an.

Gleichermaßen verwendbar sind V2-Alben, also Alben, die Sie mit dem Foto-Manager aus GEOS 2.0 geöffnet oder erstellt haben. Auch ursprüngliche Bitmap-Converter-Alben werden zu V2-Alben, wenn Sie diese mit dem 2.0-Foto-Manager öffnen.

Problem: Sie haben sich bei der Definition des Bildausschnittes, den der Bitmap Converter 2.0 ins GEOS-Format konvertieren soll, vertan. Was ist zu tun, damit der falsche Bildausschnitt nicht gespeichert wird?

Fehlbedienungen, zum Beispiel versehentliche Mausklicks an der falschen Stelle, kann kein Programm ausschließen. Deshalb sieht der Bitmap Converter 2.0 eine »Bremse« vor: Bevor ein Bildausschnitt konvertiert wird, erscheint eine Dialogbox mit JA- und NEIN-Feld. Diese Dialogbox fragt Sie, ob der sichtbare Ausschnitt der richtige ist. Klicken Sie auf NEIN, um die Bereichswahl zu wiederholen.



Problem: Sie haben einen Bildausschnitt der Größe *unbegrenzt* markiert und möchten ihn in ein GeoPaint- oder GeoWrite-Dokument einkleben. Am Bildschirm erscheint nur ein Teil des Bildes oder die Meldung »Foto-Scrap zu groß«.

Die Applikationen GeoWrite und GeoPaint sind nicht dafür vorgesehen, beliebig große Foto-Scraps einzukleben. Der Bitmap Converter 2.0 hat jedoch zwei Möglichkeiten parat, wie man dieses Problem meistert: Entweder Sie entscheiden sich, einen begrenzten Bildausschnitt zu markieren (im Menü *begrenzt* wählen), oder Sie konvertieren ein Bitmap-Bild in mehrere Foto-Scraps. In Abschnitt 4.4 erfahren Sie, wie eine Bitmap für GeoPaint oder GeoWrite konvertiert wird.



Problem: Beim Einkleben in ein Dokument von GeoPublish oder GeoPaint 2.0 haben Sie *maßstäblich einpassen* oder *voll einpassen* gewählt. Am Bildschirm und im Ausdruck ist das Bitmap-Bild jedoch äußerst unsauber dargestellt, um nicht zu sagen: es wirkt »verwaschen«.

Das Einfügen einer Grafik, die größer als der Editierbereich ist, wird von GeoPublish und GeoPaint 2.0 berücksichtigt. Als Ausweichlösung bieten diese Programme die beiden genannten Optionen an. Beide Optionen sind in vielen Fällen nützlich, jedoch nicht immer.

Nehmen wir an, Sie arbeiten mit GeoPaint 2.0 oder mit GeoPublish. Dann sollten Sie gegebenenfalls auf die Bitmap-Skalierung verzichten; die Schwierigkeiten liegen nicht in der GEOS-Software, sondern in der Grafikauflösung des C64 und C128 sowie Ihres Druckers. Wählen Sie also, wenn die Qualität der Skalierung nicht akzeptabel ist, nur die Option *zentriert in Bereich*.

Eine Ausnahme ist einzig und allein gegeben, wenn Sie mit GeoPublish arbeiten und Ihr Dokument mit GeoPubLaser auf einen PostScript-Drucker ausgeben. In diesem Fall ist die Druckqualität der Grafik wesentlich besser als die Bildschirmdarstellung. Denken Sie in solchen Fällen auch daran, die maximale Grafikdichte (*Schärfe: 300 dpi*) im GeoPubLaser-Fenster einzustellen.



Problem: Beim Anlegen eines neuen Fotoalbums oder beim Schreiben eines Foto-Scraps auf Diskette meldet der Bitmap Converter 2.0 einen Fehler. Welche Ursachen sind denkbar?

Am wahrscheinlichsten ist, daß auf Ihrer Diskette nicht genügend Platz frei ist. Bedenken Sie, daß auch der Bitmap Converter 2.0 zum Speichern der Grafiken und Fotoalben ausreichend viel Speicher auf Diskette benötigt.

Es ist aber nicht auszuschließen, daß ein Diskettenfehler üblicher Art (Lesefehler) schuld ist. In RAM-Disks kann dies allerdings nicht der Fall sein, so daß nur das Platzproblem zur Diskussion steht.

Noch lange bevor GEOS seinen Siegeszug antrat, wurde in Deutschland das Programm Printfox veröffentlicht. Es erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit, ebenso sein Nachfolger Pagefox. Selbst wenn Sie, was durchaus denkbar wäre, den Print- oder Pagefox nicht mehr einsetzen und auf das modernere GEOS-System umgestiegen sind: Die Zeichensätze des Printfox, insbesondere die Schriften, die Sie selbst erstellt haben, können Sie weiterverwenden. Der Font Converter wurde eigens zu diesem Zweck geschrieben.

Der Font Converter befindet sich auf der Vorderseite von Diskette 2, auf der auch der erste Teil der Zeichensatzbibliothek steht.

5.1 Unterschiede zwischen Printfox und GEOS

Die grundsätzlichen Unterschiede zwischen beiden Programmen – Printfox und GEOS – dürften Ihnen gut bekannt sein. An dieser Stelle möchte ich noch einmal zusammenfassen, was die Zeichensatz-Behandlung von GEOS und Printfox unterscheidet.

- Bei GEOS kann ein Zeichensatz mehrere Größen (zum Beispiel 8, 12, 14 und 16 Punkt) in einer Datei enthalten. Bei Printfox ist eine Datei auch nur in einer Größe vorhanden.
- GEOS möchte zum Unterstreichen einer Schrift die Position wissen, an der der Unterstrich stehen soll. Printfox enthält diese Information nicht in den Schriftsätzen, sondern ermittelt sie auf andere Weise.
- GEOS-Zeichensätze haben flexible Namen. Dennoch gibt es, um Verwechslungen auszuschließen, eine *Zeichensatz-ID*. Der Font Converter 2.0 bietet Ihnen bei der Eingabe an, durch zwei Buchstaben die ID zu kennzeichnen (z.B. *aa* oder *cj*).

5.2 Schritt für Schritt: die Konvertierung

Anhand eines Beispiels läßt sich am besten demonstrieren, wie ein Printfox-Zeichensatz mit dem Font Converter ins GEOS-Format konvertiert wird.

Schritt 1

Zuerst richtet man eine Arbeitsdiskette ein. Diese sollte den DeskTop, den Font Converter und alle Printfox-Zeichensätze, die Sie konvertieren möchten, enthalten.

Schritt 2

Jetzt kann der Font Converter gestartet werden. Gleich nach dem Start erscheint eine Dialogbox, die alle Printfox-Schriften der aktuellen Diskette anzeigt. Genauer gesagt, werden nicht alle Printfox-Zeichensätze angezeigt, sondern alle Dateien, die möglicherweise Printfox-Zeichensätze sind. Wählen Sie also die erste Datei aus, die Sie konvertieren möchten, und klicken Sie auf *OK*.

Schritt 3

Geben Sie den horizontalen Zeichenabstand in Punkten ein, wenn die betreffende Dialogbox erscheint. Der Normalwert 1 kann übernommen werden; höhere Werte führen zu einem größeren Zeichenabstand, also zu gesperrter Schrift.

Schritt 4

Nun liest der Font Converter den Zeichensatz von Diskette ein; es erscheint eine Dialogbox zur Festlegung der Underline-Zeile (Bild 5.1). Die voreingestellte Zeile können Sie durch Anklicken des *OK*-Feldes übernehmen; eine andere Zeilenposition bestimmen Sie, indem Sie in der richtigen Höhe klicken.

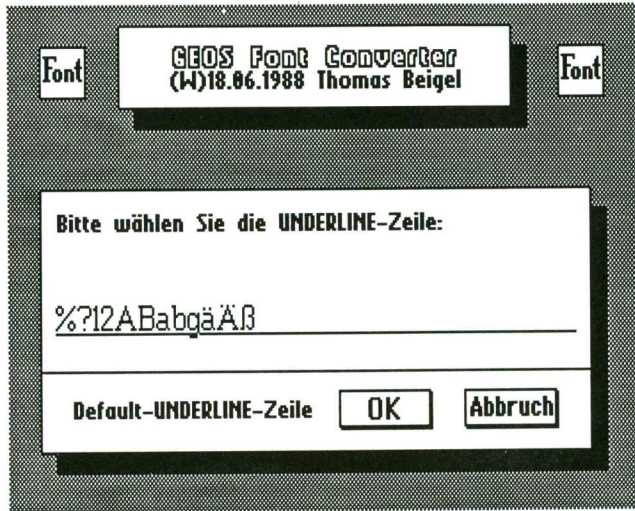


Bild 5.1:
Die Underline-
Zeile

Schritt 5

Zu diesem Zeitpunkt ist der Zeichensatz komplett im Speicher und kann auf Diskette gesichert werden. Der Font Converter möchte nun wissen, in welche Datei Sie die neue Schriftart einfügen möchten. Sie können einen neuen Dateinamen eingeben oder einen vorhandenen; dementsprechend fragt der Font Converter, ob er eine neue Datei anlegen oder eine alte Datei um eine neue Schriftgröße erweitern soll.

Pro GEOS-Schriftart sollten Sie maximal 7 Schriftgrößen verwalten. Außerdem kann ein und dieselbe Schriftgröße nur einmal belegt werden, das heißt für Sie, gleich große Printfox-Schriften vertragen sich nicht innerhalb eines GEOS-Zeichensatzes.

Schritt 6 (nur bei Anlegen eines neuen Zeichensatzes)

Sofern Sie einen neuen GEOS-Zeichensatz angelegt haben, können Sie eine Font-ID eingeben (Bild 5.2). Diese besteht aus zwei Buchstaben, ähnlich der ID einer Diskette, und muß bei jeder konvertierten Schriftart anders lauten – sonst verwechselt GEOS die Dateien!

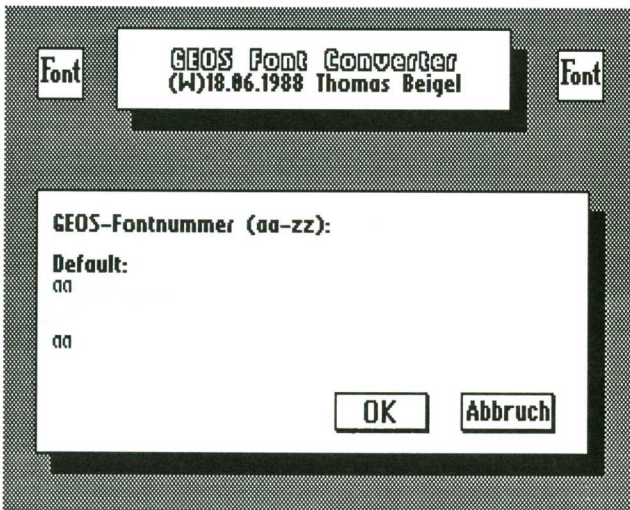


Bild 5.2:
*Jede Kennziffer
einer Schriftart
muß eine
andere sein!*

Schritt 7

Zuletzt fragt der Font Converter, ob Sie noch einen Zeichensatz konvertieren möchten oder nicht. Die Antwort *JA* führt zurück an den Programmbeginn; wenn Sie *NEIN* anklicken, springt der Font Converter zum DeskTop zurück.

5.3 Probleme und Lösungen

Der Font Converter ist sehr benutzerfreundlich und reagiert auf alle Eingaben mit Dialogboxen. Dennoch könnte es unvorhergesehene Probleme geben, zu denen dieser Abschnitt die Lösungen bietet.



Problem: Der Font Converter meldet beim Ergänzen eines GEOS-Zeichensatzes um eine Printfox-Schriftart, daß die verwendete Größe bereits vorhanden ist.

Soweit technisch realisierbar, sieht der Font Converter die Möglichkeit vor, daß Sie pro GEOS-Zeichensatz mehrere Printfox-Schriften haben. Dabei gilt die Voraussetzung, daß in einem GEOS-Zeichensatz nur Schriften verschiedener Höhe (Größe) stehen dürfen. Die Schrifthöhe hängt vom Printfox-Zeichensatz ab und darf also nicht zweimal pro Datei auftreten.



Problem: Nach dem Konvertieren verwenden Sie einen Zeichensatz in GeoWrite. Sie können seinen Namen anklicken, doch beim Aufbau der Größen-Liste (6 Punkt, 8 Punkt und so weiter) entsteht ein Systemfehler.

Pro GEOS-Zeichensatz sollten Sie maximal sieben verschiedene Schriftgrößen verwenden. Der Font Converter setzt hier zwar keine Beschränkung (solange keine Schrifthöhe zweimal auftritt), doch sollten Sie selbst auf dieses Limit achten. Falls also der beschriebene Fehler auftritt, müssen Sie den Zeichensatz noch einmal komplett konvertieren, oder Sie besitzen zufällig GeoFont und löschen eine oder mehrere Schriftgrößen mit *delete size*.



Problem: Sie haben Schwierigkeiten bei der Arbeit mit einer konvertierten Schriftart, ohne daß Sie den Grund kennen. Welche Ursache ist am wahrscheinlichsten?

Es liegt auf der Hand, daß vielleicht die Zeichensatz-ID (Kennziffer) dieser Schriftart mit der ID eines anderen Zeichensatzes übereinstimmt. Achten Sie also darauf, im Bereich *aa* bis *zz* keine Kombination öfter als einmal zu verwenden!

6

Printer Creator

Eine gute Druckqualität gehört bei einem so guten Programm wie GEOS einfach dazu. Als Besitzer eines 9-Nadel-Druckers mit seriellem Interface (Commodore-Anschluß) können Sie nun GEOS-Dokumente gestochen scharf drucken. Für die Besitzer eines Star NL10 ist ein komplett neuer Treiber enthalten. Dieser Treiber kann mit Hilfe des Printer Creator auch an andere Druckertypen vergleichbarer Art angepaßt werden.

Für erfahrene Druckeranwender sind es meist nur einige Blicke ins Druckerhandbuch und in dieses Kapitel, bis der fertige Super-Treiber steht. Um auf die herausragende Qualität der neuen Treiber-Programme hinzuweisen, habe ich sie mit dem Namen *MegaTreiber* benannt.

Der Printer Creator und die MegaTreiber befinden sich auf der Rückseite der ersten Diskette, auf der auch die V2-Fotoalben der Grafikbibliothek stehen.

6.1 Der NL-10-QUAD-Treiber

Wer einen Star NL-10 mit Commodore-Interface besitzt, kann gleich die NL-10-Treiber verwenden: *NL10QuadE* druckt in vierfacher Dichte, und das einmal pro Zeile; *NL10QuadE/GRAU* hat die gleiche Funktion, allerdings ist dieser Treiber sehr farbbandschonend: Nur jeder zweite Punkt wird tatsächlich gedruckt; dieser Effekt ist unter anderem für Probeausdrucke geeignet.

Die neuen NL-10-Treiber verwenden Sie anstelle des alten Star-NL-10-Treibers Ihrer GEOS-Diskette. Ihrem GEOS-Handbuch können Sie entnehmen, wie ein neuer Druckertreiber selektiert wird.

Nehmen wir also an, der NL-10-Treiber funktioniert mit Ihrem Drucker problemlos. Dann möchten Sie vielleicht die Druckqualität steigern, indem Sie veranlassen, daß GEOS jede Zeile mehrfach übereinander druckt. Dabei sind im wesentlichen zwei Schritte erforderlich:

- Stellen Sie den DIP-Schalter Ihres Druckers so ein, daß der *Auto Line Feed* nicht aktiviert ist. Lesen Sie dazu in Ihrem Druckerhandbuch nach.
- Starten Sie den Printer Creator auf einer Diskette, auf der sich auch der Treiber *NL10QuadE* befindet. Öffnen Sie diesen, und klicken Sie im Menü auf das Schlagwort *Druckercodes ändern* sowie auf die Option *Anschlüsse*. Geben Sie dort ein, wie oft jede Zeile zu drucken ist. Anschließend speichern Sie den Treiber (Menüpunkt *Speichern* unter *Datei*) und verlassen das Programm. Der neu erstellte Treiber ist nun zu selektieren; er druckt in der eingestellten Schwärzung.

6.2 Eigene Druckeranpassungen

Der Basis-MegaTreiber *NL10QuadE* wurde nur mit dem Star NL-10 getestet. Er dürfte auch mit anderen ähnlichen Druckern funktionieren. Bei vielen Geräten wird jedoch eine Anpassung nötig sein. Anpassung heißt, daß Sie einen eigenen Treiber erstellen, der auf Ihren Drucker zugeschnitten ist.

Dies ist eine leichte Angelegenheit für erfahrene Anwender. Sie benötigen dazu Ihr Druckerhandbuch, den *Printer Creator* und den Treiber *NL10QuadE*. Die letztgenannte Datei soll so modifiziert werden, daß sie für Ihren Drucker verwendbar ist. Der veränderte Treiber wird dann unter neuem Namen gespeichert, unter GEOS als Treiber verwendet und kann später ebenfalls modifiziert werden.

Grundsätzlich gehen Sie dazu in folgender Reihenfolge vor:

- Zuerst wird der Drucker entsprechend eingestellt. Schließen Sie ihn nur seriell an (Commodore-Interface), und schalten Sie mit den DIP-Schaltern den *Auto Line Feed* (automatischen Zeilenvorschub) aus.
- Nun wird der Printer Creator geladen und der Treiber *NL10QuadE* als Ausgangseinstellung eingelesen. Sie nehmen Ihr Druckerhandbuch zu Hilfe und geben alle Druckercodes ein, die Ihr Drucker zum korrekten Ausdruck erwartet. Zwischendurch sind Testdrucke möglich (Menüpunkt *Druckertreiber testen*).
- Stimmt die Einstellung schließlich, wird der Treiber gespeichert. Der dazu nötige Menüpunkt steht unter dem Schlagwort *Datei*.
- Sie können den Printer Creator verlassen und wählen unter DeskTop den gespeicherten Treiber als Standardtreiber aus. Im Menü *geos* finden Sie dazu den Auswahlpunkt *Drucker wählen*. Bei GEOS 2.0 wird nicht nur der Druckertreiber eingestellt, sondern auch gleich an die erste Position Ihrer Diskette übertragen.

- Von nun an werden alle Dokumente mit dem neuen Treiber gedruckt, also in besserer Qualität als mit den Originaltreibern von GEOS. Allerdings dürfen Sie nicht vergessen, daß dieser MegaTreiber immer aktiv sein muß. Sie sehen dies am DeskTop daran, ob der korrekte Treiber-Name unterhalb des Druckersymbols steht.

6.3 Das Menü des Printer Creator

Der Printer Creator wendet sich an fortgeschrittene Anwender, die also über das nötige Wissen verfügen, um ihren Drucker erfolgreich anzupassen. Deshalb ist es nicht nötig und auch nicht möglich, anhand einer schrittweisen Einführung den Printer Creator zu erklären. Viel wichtiger erscheint mir hier eine vollständige Menü-Referenz.

Menü »GEOS«

Printer Creator Info: Der Info-Bildschirm, der auch nach dem Programmstart erscheint.

Menü »Datei«

erstellten Druckertreiber speichern: Vergessen Sie nicht, den fertigen Druckertreiber mit dieser Option auf Diskette zu sichern – sonst können Sie ihn nicht verwenden.

anderen Druckertreiber laden: Damit bearbeiten Sie einen anderen MegaTreiber.

Verlassen nach DeskTop: Programm beenden. Achtung: Dabei wird Ihr Treiber nicht automatisch gespeichert!

Menü »Druckercodes ändern«

Anschläge: Hiermit legen Sie fest, wie oft GEOS über jede Grafikzeile druckt. Je höher dieser Wert ist, um so schwärzer ist der Ausdruck. Theoretisch sind Zahleneingaben bis 255 erlaubt, sinnvoll sind jedoch nur Werte von 1 bis 4.

Geräteadresse: Die Originaltreiber von GEOS sind auf Drucker der Geräteadresse 4 eingestellt. Dabei sollten Sie es auch belassen, notfalls können Sie jedoch mit dem Printer Creator eine andere Adresse ansteuern.

Sekundäradresse: Achten Sie darauf, die richtige Sekundäradresse für den Grafikdruck ohne Auto Line Feed zu wählen. Viele Druckprobleme hängen ausschließlich an dieser einen Zahl!

Wagenrücklauf (CR): Die hier vermerkten Steuerzeichen werden nach jedem Drucken einer Grafikzeile gesendet, damit der Druckkopf in die ganz linke Position »zurückläuft«. Zusätzlich wird der Zeilenvorschub über Steuerzeichen gesendet, wenn kein Mehrfachdruck erfolgt (siehe »Zeilenvorschub (LF)«).

Seitenvorschub: Dient zur korrekten Ansteuerung der nächsten Druckseite.

Seitenbreite: Bei 9-Nadel-Druckern dürften hier keine Variationen bestehen. Drucker einer geringeren Preisklasse haben jedoch manchmal eine geringere Auflösung in der Breite, also weniger Punkte pro Zeile (geringere Seitenbreite nach Auflösung).

Seitenhöhe: Die Seitenhöhe wird in CARDS, also 8-Punkt-Einheiten, angegeben. Normale GEOS-Treiber haben 96 CARDS, Sie können diesen Wert sicher auch bei MegaTreibern verwenden.

Zeilenvorschub (LF): Dieses Steuerzeichen dient zum Verschieben des Papiers, so daß in der nächsten Zeile gedruckt wird. Bei Treibern mit einem einzigen Anschlag wird dieses Steuerzeichen immer nach einer Zeile gesendet; bei Treibern mit mehreren Anschlägen nur dann, wenn alle Anschläge über eine Zeile abgeschlossen sind und die nächste Zeile gedruckt werden soll. Somit erklärt sich, warum der Auto-Linefeed des Druckers zu unterbinden ist: Bei Mehrfachanschlägen muß Ihr Druckprogramm die Möglichkeit haben, softwaremäßig den Zeilenvorschub zu steuern. Ein automatischer Zeilenvorschub würde dem entgegenwirken.

Druckerinitialisierung: Eine Sequenz, die vor jedem Druckvorgang gesendet wird. Dadurch wird Ihr Drucker in den Ausgangszustand versetzt. Hier kommt es auch auf die richtige Kombination aus Steuerzeichen und DIP-Schalterstellungen an!

Grafikmodus: Hiermit aktiviert GEOS den Grafikmodus Ihres Druckers. Wichtig ist, daß gleich die richtige Grafikdichte aktiviert wird.

NLQ-Modus: Theoretisch wären auch NLQ-Ausdrucke mit einem Mega-Treiber möglich. Dafür dient diese Sequenz zur NLQ-Initialisierung. Allerdings sind die NLQ-Anpassungsmöglichkeiten auf dieses Steuerzeichen beschränkt.

Infotext: Die Option »Info« unter »Datei« bietet die Möglichkeit, auf dem DeskTop einen Infotext zu einer Datei darzustellen. Falls Sie mehrere Anpassungen für Ihren Drucker als Treiber speichern (zum Beispiel verschiedene Grafik-Druckstärken), ist dies vielleicht zur Orientierung behilflich.

alle Druckerodes: Damit geht der Printer Creator gemeinsam mit Ihnen alle Druckerodes der Reihe nach durch.

Menüpunkt »Druckertreiber testen«

(kein Untermenü): Dank dieses Auswahlpunktes ist es möglich, den aktuellen Treiber zu testen, ohne den Printer Creator verlassen zu müssen. Sicher werden Sie diesen Menüpunkt noch öfters benötigen.

Stichwortverzeichnis

A

Arbeitsdiskette 17 f., 53, 62
auto line feed 154 f.

B

Basis-MegaTreiber 154
Beschriftung 125, 130
Bitmap 135, 137
– Converter 2.0 135
Bitmap-Format 11 f.
Bitmap-Skalierung 144
Blazing Paddles 136

C

Chart-Daten 128
Chart-Gestaltung 128
Chart-Typen 128
comment field 58
Commodore-Interface 154

D

Desktop 11
DeskTop 136
DIP-Schalter 156
Diskette, 3 1/2-Zoll- 16 f.
Diskettenfehler 15
DISKETTENKOPIER 16
Doodle 136
Drucker, 9-Nadel- 9, 11, 153

E

Editierbereich 55, 62, 144
Editor 56
EGA 136
Eselsohr 46, 53 f.

F

Floppy, 3 1/2-Zoll- 17
Font Converter 147
Font-Menü 121
form design 61
Foto-Manager 21, 45, 50, 52, 61, 136
– 2.0 60
Foto-Scrap 49, 61, 135, 138, 141
Fotoalbum 10, 21, 45, 49, 135 f., 142 f.

G

GeoCalc 128
GeoChart 128, 130, 133
GeoFile 10, 55, 58, 61, 128
GeoFont 11, 131, 151
GeoLaser 132
GeoPaint 10 f., 55, 62, 125, 130, 138,
141, 144
– 2.0 56, 58, 141
GeoPubLaser 132, 144
GeoPublish 10 f., 55 f., 61, 127 f., 130,
141
GeoPublish-Dokument 133
GeoPublish-Editor 57
GEOS 2.0 10, 15, 49, 56
GEOS-Font 63, 132
GeoWrite 10 f., 42 f., 45, 52, 55, 122,
127 f., 130, 141
– Workshop 49
Graphics Grabber 11

H

Hauptdiskette 18
Hi-Eddi 136
HiRes-Format 11

I

International Fontpack 11 f., 131

K

Koala-Painter 136
Kompaktformat 135
Komprimier-Schlüssel 135
Konvertierprogramm 135

L

LaserWriter 2.1 132

M

master page 56, 61
Masterseiten-Modus 127, 133
Matrixdrucker 132
MegaTreiber 11 f., 153, 155
Mehrdateien-Selektion 16 f.

N

NL10Quade 154
NotePad 2.0 128

P

page graphics 56, 61
– layout 56, 61
Pagefox 147

PostScript-Drucker 132, 144
Printer Creator 153
Printfox 147

R

RAM-Disk 123, 145
RAM-Erweiterung 16
Rollpfeil 54

S

Schriftart 121
Schriftstil 126
Seitengrafik 127, 133
Seitenlayout-Modus 127
Sonderzeichen 131
Star NL-10 9, 11, 153

T

Textbereich 125, 128
Textblock 133
Textcursor 49, 131
transparent 58

U

Underline-Zeile 148
Unterverzeichnis 17

W

Werkzeugleiste 55

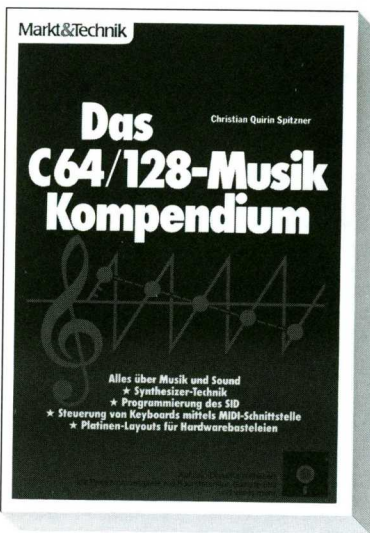
Z

Zeichenabstand, horizontaler 148
Zeichensatz-Editor 131

Bücher zum Commodore 64/128



U. Gerlach
**Hardware-Basteien
zum C64/C128**
Eine leichtverständliche
Einführung in die digitale
Schalttechnik. Mit vielen
Platinenlayouts und ausführ-
lichen Selbstbauanleitungen
für Radioaktivitätsmeßgerät,
Floppy-Spinner,
Sprachausgabebaustein,
128-Kbyte-EPROM-Karte,
Centronics-Druckertreiber,
Paddles, etc. Dieses Buch
erläutert eingehend alle vor-
handenen Schnittstellen
und zeigt ihren Einsatz
anhand vieler interessanter
Bauanleitungen. Neben
Meß- und Steuerschal-
tungen sind auch viele
nützliche Zusätze für den
täglichen Betrieb des C64
enthalten.
1987, 294 Seiten,
inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90389
ISBN 3-89090-389-4
DM 49,-
(sFr 45,10/s 382,-)



C. Spitzner
**Das C64/C128-Musik-
Kompendium**
Ein komplettes Werk zum
Thema Computermusik,
mit allen Informationen,
die Sie zur Beherrschung

in Sachen Musik auf dem
C64/C128 benötigen.
1988, 268 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90521
ISBN 3-89090-521-8
DM 59,-
(sFr 54,30/s 460,-)



S. Vilsmeier
**3-D-Konstruktion mit
Giga-CAD Plus
auf dem C64/C128**
Das 3-D-Konstruktions-
programm Giga-CAD, das
im 64'er-Sonderheft Grafik
für Furore sorgte, ist eines
der professionellsten CAD-
Programme für den C64.
Mit Giga-CAD können
Computergrafiken von
besonderer Räumlichkeit
und Faszination geschaffen
werden.
Die Eingabe erfolgt in
erster Linie über den
Joystick.
1986, 183 Seiten,
inkl. 2 Disketten
Bestell-Nr. 90409
ISBN 3-89090-409-2
DM 49,-*
(sFr 45,10/s 417,-)
* Unverbindliche Preisempfehlung


Markt & Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt & Technik-Produkte erhalten
Sie bei Ihrem Buchhändler,
in Computer-Fachgeschäften
oder in den Fachabteilungen
der Warenhäuser.

BOOK- WARE

Haben Sie schon mal Profi-Software zum Buchpreis gekauft?

„Bookware“ – das sind professionelle Programme zum Preis eines Buches!



M. Pahl, T. Rulikötter, M. Kuk
C64/C128 MasterText Plus
 1988, 201 Seiten, inkl. Diskette
 MasterText Plus – die leistungsfähige
 Textverarbeitung: 40-Zeichen- und 80-
 Zeichen-Ausgabe – Suchen und Ersetzen
 – Silbentrennung – Blockoperationen –
 Formularverwaltung – integrierte Centri-
 onics-Schnittstelle – jetzt mit Rechtschreib-
 korrektur und Adreßverwaltung – Kompi-
 mieren von Texten – individuelle Farb-
 gebung und Druckeranpassung – freie
 Tastenbelegung – Zeichensatz-Editor –
 komfortable Druckeranpassung: Drucker-
 treiber für MPS 801, MPS 802, Epson-
 Drucker und Kompatible.
 Bestell-Nr. 90527, ISBN 3-89090-527-7
DM 59,-* (sFr 54,30/6S 502,-*)

S. Baloui
C64/C128 MasterBase
 1988, 155 Seiten, inkl. Diskette
 Die professionelle Dateiverwaltung für
 den C64/C128. Besondere Leistungs-
 merkmale: integrierte Centronics-Schnitt-
 stelle – Export und Import von Daten –
 nachträgliche Veränderung der Struktur
 einer bereits bestehenden Datei – Tastatur-
 Makros – einfache Bedienung über Win-
 dows und Pull-down-Menüs – als einzige
 Dateiverwaltung für den C64 erlaubt Ihnen
 MasterBase, beliebig viele Indexfelder zu
 verwenden (extrem schnelle Suche nach
 bestimmten Daten; selbst größte Dateien
 werden in Nullzeit umsortiert).
 Bestell-Nr. 90583, ISBN 3-89090-583-8
DM 59,-* (sFr 54,30/6S 502,-*)

W. Oppacher, K. Oppacher, M. Wenzel
C64/C128 GigaPaint
 1988, 261 Seiten, inkl. 2 Disketten
 Ein professionelles Mal- und Zeichenpro-
 gramm: stufenloses Verkleinern, Vergrö-
 ßern und Verzerrern – Zeichnen von Kurven
 durch beliebige Punkte und 3-D-Operati-
 onen unter Verwendung aller 16 Farben –
 Kompatibilität zu über 30 Grafikprogram-
 men – universelle Druckroutine für fast
 jeden grafikfähigen Drucker – Ausdruck
 beliebiger Bildausschnitte – frei definier-
 bare Graustufen – Basis-Erweiterung –
 beliebige Positionierung von Bildschirm-
 ausschnitten – Programmierung flimmer-
 freier Rasterinterrupts und vieles mehr.
 Bestell-Nr. 90619, ISBN 3-89090-619-2
DM 59,-* (sFr 54,30/6S 502,-*)

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie in den
 Fachabteilungen der Warenhäuser,
 im Versandhandel, in Computerfachgeschäften
 oder bei Ihrem Buchhändler.

Markt&Technik
 Zeitschriften – Bücher
 Software – Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hons-Pinsel-Straße 2,
 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4813-0.

SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollenstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56.

ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5187 1393-0.

Rudolf Lechner & Sohn, Heitzwerkstrasse 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 67 75 26

Ueberreuter Media Verlagsges.m.b.H. (Großhandel), Laudongasse 29, A-1062 Wien, Telefon (0222) 48 15 43-0.



Fragen Sie Ihren
 Fachhändler nach unserem
 kostenlosen Gesamtverzeichnis
 mit über 500 aktuellen
 Computerbüchern und Software.
 Oder fordern Sie es direkt
 beim Verlag an!

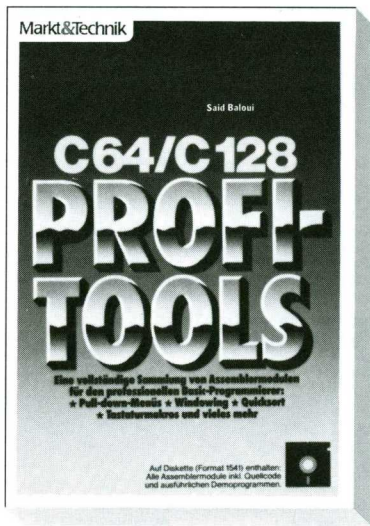
Bücher zum Commodore 64/128



Prof. F. Nestle/D. Pohlmann
**C64/C128 Comal 80
Programmierpraxis**

1987, 192 Seiten, inkl. Disk.
Wenn Sie die Einfachheit von Basic mit dem Komfort von Logo oder Pascal verbinden wollen, treffen Sie mit Comal eine gute Wahl. Comal ist durch seine Spracheigenschaften besonders für die Schule geeignet und wird in großem Umfang statt Basic eingesetzt. Das Buch führt Sie problemorientiert mit Beispielen und Strukturprogrammen in das moderne Prozedurkonzept von Comal ein. Besonders wird auf die praktischen Möglichkeiten der Sprache eingegangen. Viele instructive Beispiele ergänzen die Theorie.

Bestell-Nr. 90511
ISBN 3-89090-511-0
DM 49,-
(sFr 45,10/öS 382,20)



S. Baloui

64'er Profi-Tools

1988, 156 Seiten, inkl. Disk.
Eine vollständige Sammlung von Assembler-Routinen für professionelle Basic-Programmierer. Aus dem Inhalt: Pull-down-Menüs, Windowing, Quicksort, Tastatur-Makros

und vieles mehr. Auf Diskette sind alle Assemblermodule inkl. Quellcode und ausführlichen Demoprogrammen enthalten.
Bestell-Nr. 90617
ISBN 3-89090-617-6
DM 49,-*
(sFr 45,10/öS 417,00*)



S. Vilsmeier

**C64/C128
Objekt-Bibliotheken zu
Giga-CAD Plus**

1988, 64 Seiten,
inkl. zwei Disketten
Eine Sammlung von neuen Objekten, Zeichensätzen und Utilities für das bekannte Konstruktionsprogramm Giga-CAD Plus. Dieses Buch beschreibt eine Reihe nützlicher Utilities und Erweiterungen wie die Filmroutine »Title Wizard« und den »Film-Converter«. Die mitgelieferten Construction-Sets sind auf zwei doppelseitig bespielten Disketten enthalten.
Bestell-Nr. 90581
ISBN 3-89090-581-1
DM 39,-*
(sFr 35,90/öS 331,90*)

* Unverbindliche Preisempfehlung



Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Programmsammlungen



64'er Extra: Grafik Vol. 1
3-D-Grafik für C64 (Giga-CAD) - Grafik-Design (Hi-Eddi) - Tips & Tricks (Title Wizard und Filmkonverter).
Bestell-Nr. 38701
DM 49,90*
(sFr 44,90*/öS 499,-*)



64'er Extra: Grafik Vol. 2
Scrolling für Spiele - Fractal-Landschaften - Business-Grafik - Tolle Grafik-Erweiterungen - Super-Drucker-Software.
Bestell-Nr. 38702
DM 39,90*
(sFr 34,90*/öS 399,-*)



64'er Extra: Grafik Vol. 3
Erweiterungen für Grafik und Spiele - 3-D-Trickfilm - Apfelmännchen - Super-Hardcopies.
Bestell-Nr. 38703
DM 39,90*
(sFr 34,90*/öS 399,-*)



64'er Extra: Disk-Utilities Vol. 1
Vielfältige Disk-Manipulation - Kopierprogramme für alle Fälle - Floppy- und Disk-Monitor - Tools.
Bestell-Nr. 38706
DM 49,-*
(sFr 44,-*/öS 490,00*)



64'er Extra: Disk-Utilities Vol. 2
Super-Disk-Monitor - Diskettenverwaltung - Neues Betriebssystem für Ihren C64 - Kopierprogramme für C64 und C128.
Bestell-Nr. 38707
DM 49,-*
(sFr 44,-*/öS 490,-*)



64'er Extra: Programmier-Utilities Vol. 1
Basic-Erweiterungen. Hypra-Basic: Neue Befehle selbstgemacht. Special-Basic: über 200 neue Kommandos.
Bestell-Nr. 38716
DM 39,90*
(sFr 34,90*/öS 399,-*)



64'er Extra: Abenteuerspiele Vol. 1
Robox: ein fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure. Scotland-Yard: das spannende Kriminal-Adventure.
Bestell-Nr. 38704
DM 29,90*
(sFr 24,90*/öS 299,-*)



64'er Extra: Abenteuerspiele Vol. 2
Zwei brandneue Text-Adventures entföhren Sie in das frühe 20. Jahrhundert sowie in eine Fantasy-Welt.
Bestell-Nr. 38715
DM 39,90*
(sFr 34,90*/öS 399,-*)

*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

PC-Wissen leichtverständlich



T. Kaltenbach/
U. Reetz/H. Woerlein
Computerlexikon

Das große Computerlexikon ist eine umfangreiche Sammlung der gebräuchlichsten Begriffe rund um den Computer.

Gerade im schnellebigen Informationszeitalter ist es wichtig, richtig zu verstehen und richtig verstanden zu werden. Dieses Computerlexikon mit seinen über 4000 Begriffen soll Ihnen dabei helfen.

- Für alle EDV- und Computerinteressierten.

1988, 303 Seiten
Bestell-Nr. 90682
ISBN 3-89090-682-6
DM 49,-
(sFr 45,10/öS 382,-)



A. Dickschus
PC-Wissen - leichtverständlich
Dieses Buch wendet sich an alle, die sich in das Thema Personalcomputer einarbeiten wollen oder

eine Kaufentscheidung treffen müssen.
1989, 328 Seiten
Bestell-Nr. 90673
ISBN 3-89090-673-7
DM 59,-
(sFr 54,30/öS 460,-)



K. Kupfernagel
Computer - die leisen Eroberer

Was wissen Sie eigentlich über Computer? Kennen Sie seine Möglichkeiten und seine Funktionen? Wissen Sie, was er nicht kann? Stehen Sie vielleicht schon in einer Datenbank? Was ist eigentlich eine Datenbank? Wenn Sie sich diese und noch mehr Fragen stellen, dann ist dieses Buch genau die richtige Informationsquelle für Sie. »Computer - die leisen Eroberer« gibt Ihnen einen generellen Überblick zum Thema Computer und erläutert seine Fähigkeiten und Funktionsweisen.
1987, 269 Seiten
Bestell-Nr. 90179
ISBN 3-89090-179-9
DM 14,80
(sFr 13,60/öS 115,-)

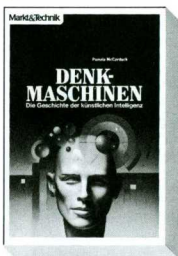


Mark&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

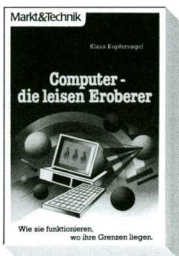
Faszination Programmieren



S. Lammers
Faszination Programmieren
 1987, 430 Seiten
 »Faszination Programmieren« ist eine Sammlung aufschlußreicher Interviews mit neunzehn namhaften Programmieren unserer Zeit. Die Interviews bieten einen Einblick in die Karriere jedes einzelnen, beinhalten Programmskizzen und Quellcode-Beispiele, beleuchten die Motivation und die Programmierbedingungen und schildern nebenbei die Geschichte der Mikrocomputerindustrie. Sie erfahren dabei, wie erfolgreiche Programmierer an ihre Aufgabe herangehen, ob Programmieren eine intuitive oder erlernte Fähigkeit ist, welche Entwicklungsmethodik Programmen wie VisiCalc, Microsoft Basic oder Lotus den Erfolg gebracht haben, die Hintergründe der Entstehung von Firmen wie Lotus, Apple, Xerox, PARC und Microsoft und vieles mehr.
 Best.-Nr. 90418
 ISBN 3-89090-418-1
DM 49,-
 (sFr 45,10/s 382,20)



P. McCorduck
Denk-Maschinen
 1987, 344 Seiten
 »Elektronengehirn«, so lautet eine alte, volkstümliche Bezeichnung für den Computer. Elektronengehirne waren noch raumfüllende Maschinen, und ihre »Intelligenz« hielt sich in engen Grenzen als die eines heutigen Heimcomputers. Trotzdem haben die Computer vom Anfang ihrer Entwicklung an den Ruf gehabt, intelligent zu sein. Dieses Buch erzählt die Geschichte dieser »Denkmaschinen«, die Geschichte der »künstlichen Intelligenz«. Die Autorin, Journalistin und Schriftstellerin, hat viele der wichtigsten Persönlichkeiten dieser Geschichte interviewt.
 Best.-Nr. 90419
 ISBN 3-89090-419-X
DM 49,-
 (sFr 45,10/s 382,20)



K. Kupfernagel
Computer - die leisen Eroberer
 1986, 269 Seiten
 Vor wenigen Jahren nur für wenige zugänglich - heute schon beinahe eine Selbstverständlichkeit: der Computer. Was wissen Sie eigentlich über Computer? Kennen Sie seine Möglichkeiten und seine Funktionen? Wissen Sie, was er nicht kann? Haben Sie auch gehört, daß er uns geistig überlegen sein soll? Stehen Sie schon in einer Datenbank und wissen es gar nicht? Was ist eigentlich eine Datenbank? Und, und, und. Wenn Sie sich diese und noch mehr Fragen stellen, dann ist das Buch »Computer - die leisen Eroberer« genau die richtige Informationsquelle für Sie.
 Best.-Nr. 90179
 ISBN 3-89090-179-4
DM 14,80
 (sFr 13,60/s 115,44)



E. Pawlu
Wenn der Computer Geschichten macht
 1986, 163 Seiten
 Millionen Zeitungsleser kennen und schätzen Erich Pawlu, der die Entwicklungen in der Computertechnik mit Humor und Scharfblick verfolgt. Seine ständige Kolumne im PC-Magazin hat einen wachsenden Freundeskreis gefunden. Sein Buch »Wenn der Computer Geschichten macht« überträgt die Freuden und Probleme des elektronischen Zeitalters in amüsante Geschichten. Mit hintergründiger Satire verfolgt er die Veränderungen und die Möglichkeiten des Komischen, die durch die neuen Computer in unserer Umwelt und in unseren Köpfen entstehen. Einen besonderen Reiz bezieht dieser Band aus den nostalgischen Bildern, die mit »modernisierten« Bildtiteln einen zusätzlichen humorvollen Akzent setzen.
 Best.-Nr. 90378
 ISBN 3-89090-378-9
DM 24,80
 (sFr 23,-/s 193,40)



Markt & Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



Computerliteratur und Software vom Spezialisten

Vom Einsteigerbuch für den Heim- oder Personalcomputer-Neuling über professionelle Programmierhandbücher bis hin zum Elektronikbuch bieten wir Ihnen interessante und topaktuelle Titel für

• Apple-Computer • Atari-Computer • Commodore 64/128/16/116/Plus 4 • Schneider-Computer • IBM-PC, XT und Kompatible

sowie zu den Fachbereichen Programmiersprachen • Betriebssysteme (CP/M, MS-DOS, Unix, Z80) • Textverarbeitung • Datenbanksysteme • Tabellenkalkulation • Integrierte Software • Mikroprozessoren • Schulungen. Außerdem finden Sie professionelle Spitzen-Programme in unserem preiswerten Software-Angebot für Amiga, Atari ST, Commodore 128, 128D, 64, 16, für Schneider-Computer und für IBM-PCs und Kompatible!

Fordern Sie mit dem nebenstehenden Coupon unser neuestes Gesamtverzeichnis und unsere Programmservice-Übersichten an, mit hilfreichen Utilities, professionellen Anwendungen oder packenden Computerspielen!

Adresse:

Name

Straße

Ort

Bitte schicken Sie mir:

- ☐ Ihr neuestes Gesamtverzeichnis
☐ Eine Übersicht Ihres Programmservice-Angebotes aus der Zeitschrift

- ☐ Außerdem interessiere ich mich für folgende/n Computer:

(P.S. Wir speichern Ihre Daten und verpflichten uns zur Einhaltung des Bundesdatenschutzgesetzes)

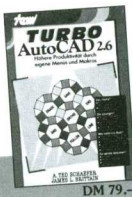
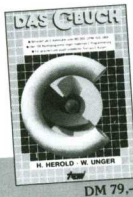
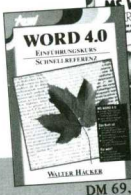
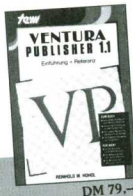


Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt & Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2,
8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Markt & Technik Verlag AG
- Unternehmensbereich Buchverlag -
Hans-Pinsel-Straße 2
D-8013 Haar bei München

PC-Spezial-Literatur von **femi**



Fordern Sie unser
neues Gesamtverzeichnis an!

femi Verlag GmbH
Theo-Press-Weg 1
8000 München 40

Mega Pack 1

Kaum eine Software ist so vielseitig wie GEOS für den C64 und C128. Das GEOS Mega Pack 1 ist eine nützliche Ergänzung Ihres GEOS-Systems. Ob Sie nur das GEOS-Grundsystem besitzen oder mehrere Applikationen einsetzen: Die Programme des Mega Pack 1 sind vielseitig verwendbar. Auf drei Disketten befinden sich Dateien von einer Gesamtlänge von ca. 1 Mbyte; diese Dateien sind mit allen GEOS-Versionen verwendbar – ob es sich nun um GEOS für den C64 oder C128 handelt. Mit GEOS 128 arbeiten die Programme des Mega Pack 1 im 80-Zeichen-Modus.

Die Grafikbibliothek

Sie erhalten eine Sammlung von 250 handlichen Kleingrafiken – Ausschneiden, Einkleben, fertig! Die Grafiken sind detailliert gezeichnet und bieten eine Auswahl zu den unterschiedlichsten Themengebieten. Ob Sie eine Autografik, ein Sportartsymbol oder eine andere Zeichnung benötigen: hier finden Sie alles, um Ihre GeoWrite-Texte oder GeoPaint-Dokumente zu verschönern.

Die Zeichensätze

Die Zeichensatzsammlung enthält ca. 190 verschiedene Schriftmuster und -größen, die auf 89 GEOS-Zeichensätze verteilt wurden. Alle Schriftarten enthalten die

deutschen Umlaute. Sogar Morse-, Spiegel- und Querschrift sind vorhanden.

Der Bitmap Converter 2.0

Mit diesem Programm lassen sich Bitmap-Grafiken aus bekannten Zeichenprogrammen wie Hi-Eddi, EGA, Koala-Painter, Doodle Blazing Paddles u.a. in das GEOS-Format konvertieren. Damit erweitern Sie Ihre GEOS-Grafikbibliothek um ein Vielfaches.

Der Font Converter

Jetzt stehen Ihnen sämtliche Printfox-Zeichensätze auch unter GEOS zur Verfügung, denn mit dem Font Converter ist die Konvertierung in das GEOS-Format kein Problem mehr.

Der Printer Creator

Dieses Druckeranpassungsprogramm ermöglicht es, Grafik-Drucktreiber für 9-Nadel-Drucker mit Commodore-Interface (z.B. STAR NL-10) zu erstellen. Genau wie GEOS arbeitet das Programm mit Pull-down-Menüs. Damit können Sie Ihren Drucker für optimale Ausdrücke anpassen.

Das Handbuch

Die ausführliche und leichtverständliche Dokumentation enthält viele Abbildungen und Tips zu den einzelnen Programmen. Die Grafi-

ken und Zeichensätze sind vollständig und in Originalgröße abgebildet. Dies macht die Auswahl einfach und übersichtlich.

Das Mega Pack 1 und GEOS-Applikationen

Die Programme des Mega Pack 1 sind eine gute Ergänzung zu folgenden GEOS-Applikationen:

GeoPaint, GeoWrite und GeoWrite 2.1 (aus den GEOS-Grundsystemen für C64 und C128)
GeoWrite Workshop 64 und 128
GeoPublish
GeoFile 64 und 128
GeoChart
GeoProgrammer

Hardware-Anforderung:

Commodore 64 oder 128 mit jeder GEOS-Konfiguration

Software-Anforderung:

Beliebige Version von GEOS 64 oder GEOS 128, deutsch

**B O O K -
W A R E**

**Profi-Software
zum
Buchpreis**

