



GiS FontMaker 10

Bedienungsanleitung

GiS Gesellschaft für Informatik und Steuerungstechnik mbH

Höllochstrasse 1
73252 Lenningen
Tel. 07026-606-0
Fax: 07026-606-66
e-mail: basepac@gis-net.de

Übersicht	3
Funktionsweise.....	3
Buchstabendateiformat.....	3
Installation	4
Programmstart	4
Hauptfenster	4
Darstellung in der Graphik.....	5
Vorgehensweise	6

Übersicht

Der GiS FontMaker 10 ist ein Hilfsprogramm zur Erzeugung von Stichdaten Schriftarten aus einzelnen vorab erzeugten Buchstabendateien.

Funktionsweise

Mit dem GiS FontMaker werden Buchstabendatei zu einer Stichdaten Schriftdatei zusammengefasst.

Im FontMaker können die Stichdaten **nicht mehr** bearbeitet werden!

Dies muss vorab in BasePac erfolgen.

Hier werden die schriftspezifischen Positionen zu jedem Zeichen definiert.

Dies ist insbesondere die Lage der Grundlinie sowie die Vor- und Nachbreite der Zeichen.

Zusätzlich wird die Original Schriftgröße sowie der Wortabstand definiert.

Die Einstellwerte werden in einer Schrift Projektdatei gespeichert, um sie jederzeit wieder abrufbereit zu haben.

Zum Abschluss wird dann das Alphabet erstellt. Dieses wird immer im BasePac Alphabet Ordner erzeugt, sodass es im BasePac sofort zur Verfügung steht.

Im GiS FontMaker werden ausschließlich die Stichdaten des Buchstabens verwendet, es werden also Schriften erzeugt, die für eine spezielle Schriftgröße optimiert sind.

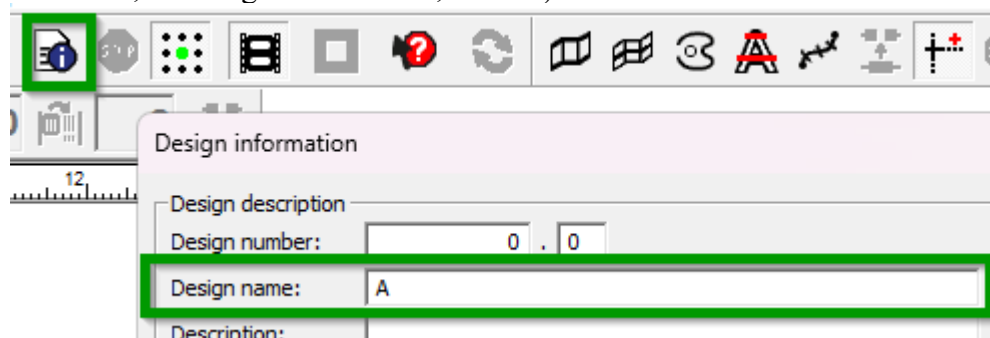
Wird in Monogramm dann diese Schrift in einer anderen Größe verwendet, so findet keine Distanzanpassung statt, sondern es werden nur die Stiche angepasst!

Buchstabendateiformat

Die einzelnen Buchstaben müssen getrennt als ***.BasePacData** Dateien vorliegen, wobei der Name der Datei beliebig sein kann.

Es müssen alle Buchstaben für dieselbe Schriftgröße erstellt sein.

Im Musternamen (nicht Dateiname!) muss das erste Zeichen das Zeichen sein, für das es im Alphabet steht, dies führt zu einer einfacheren Zuordnung (z.B. für einen kleinen a würde das erste Zeichen ein **a** sein, für ein großes A ein **A**, usw ...).



Ist der Musternamen leer, so werden die unteren 3 Stellen der Musternummer als Zeichencode verwendet. Dies ist für spezielle Zeichen reserviert, die nicht als Musternamen eingetragen werden können.

Der Musternamen kann in BasePac bei Einstellungen – Musterinfo eingetragen werden.

Alle Buchstaben (*.BasePacData Dateien) müssen im **gleichen Ordner** abgelegt sein.

Installation

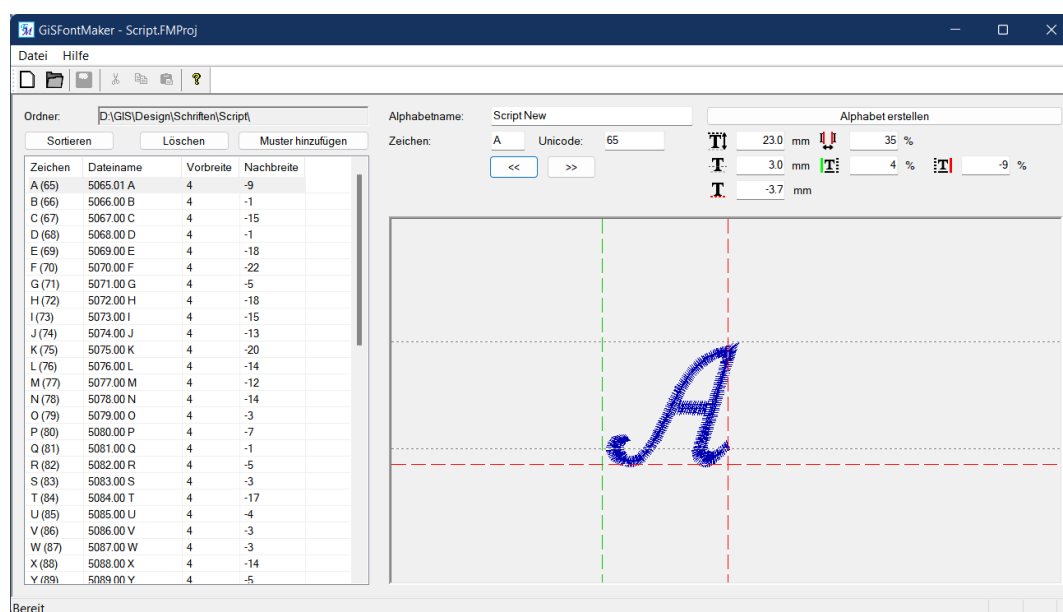
Der GiS FontMaker 10 wird automatisch mit Installation von GiS Basepac 10 installiert.
Um den GiS FontMaker 10 zu verwenden, muss mindestens das GiS BasePac 10 „**Premium**“ Paket aktiviert sein.


Programmstart


Der GiS FontMaker 10 wird über die Alphabete Verwaltung im GiS BasePac 10 gestartet.


Hauptfenster

Im Hauptfenster sieht man das aktuelle Projekt in der Übersicht.



Mit  kann ein neues Projekt angelegt werden.

Mit  wird ein Projekt geöffnet.

Mit  wird das geänderte Projekt gespeichert.

„**Muster hinzufügen**“ mit dieser Schaltfläche laden Sie ihre einzelnen Zeichen (es können auch mehrere Dateien im öffnen Dialog markiert werden) in Ihre neue Zeichenliste ein.

„**Ordner:**“ zeigt den aktuellen gewählten Ordner aus dem die Zeichen/Daten geladen werden.

„**Sortieren**“ sortiert die Zeichen aufsteigend nach dem Zeichencode.

„**Löschen**“ löscht das aktuell ausgewählte Zeichen ohne Rückfrage aus der Liste.

Im linken Bereich wird die Zeichenliste angezeigt.


Dort können die Zeichen, zur Eingabe der Positionen, direkt aktivieren.


Alternativ dazu kann mit „<<“ oder „>>“ zum vorherigen bzw. nächsten Zeichen weitergeschaltet werden.


Bei „**Zeichen:**“ wird das Zeichen und bei „**Unicode:**“ der zugehörige Zeichencode angezeigt. Wird dort geändert, so erhält das gewählte Zeichen einen anderen Code. Dies ist nur sinnvoll, wenn ein Zeichen hinzugefügt wurde, bei dem der Zeichencode nicht korrekt eingetragen war.


Bei „**Alphabetname:**“ geben Sie den neuen Name des Alphabets ein. Dieser wird dann so in die GiS Alphabetverwaltung eingetragen.


Mit „**Alphabet erstellen**“ wird dann das Alphabet genau mit diesem Namen erzeugt. Sollte bereits ein Alphabet mit diesem Namen vorhanden sein, so wird vor dem Überschreiben eine Sicherheitsabfrage angezeigt.


 Eingabebox für die Schriftgröße, diese wird dann als Standard Schriftgröße im Monogramm angezeigt. Dies ist auch die **Oberlänge** Linie in der Graphik.

 Wortabstand in % der Schriftgröße, hier wird der Standard Wortabstand definiert, er ist für die gesamte Schriftart gleich.

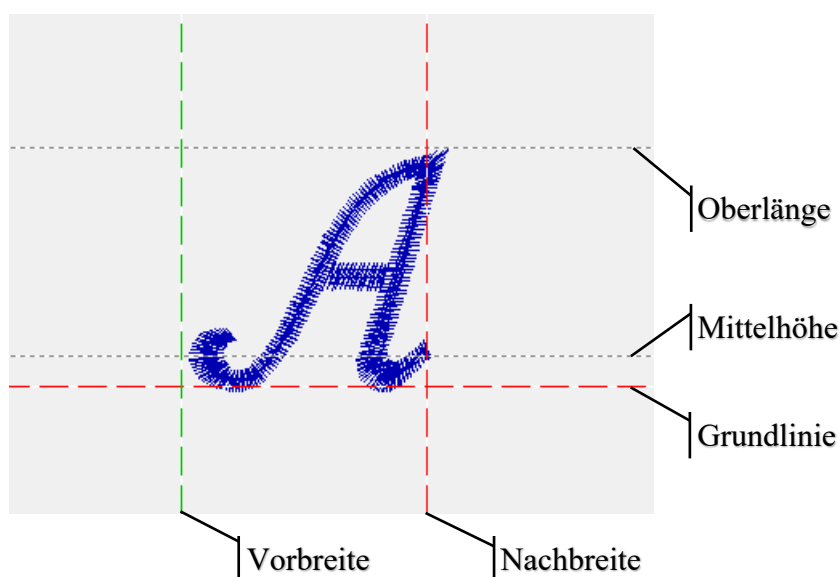
 Eingabebox für die **Mittelhöhe**, diese kann als zusätzliche Hilfslinie zur Positionierung verwendet werden. Üblicherweise entweder tatsächlich als Kleinbuchstabenhöhe, oder aber bei Schreibschriften oft als Übergangshöhe.

 Grundlinienposition relativ zum Musteranfang. Die **Grundlinie** kann auch in der Graphik durch verschieben der Grundlinienlinie mit der Maus verändert werden.

 **Vorbreite** in %, wird auch üblicherweise in der Graphik durch verschieben der Vorbreitelinie angepasst.

 **Nachbreite** in %, wird auch üblicherweise in der Graphik durch verschieben der Nachbreitelinie angepasst.

Darstellung in der Graphik



Vorgehensweise

Nachdem bei allen Zeichen in der Schriftart die Ausrichtung vorgenommen wurde, sollte man zunächst das Projekt speichern. Dadurch gehen die Einstellungen durch ein versehentliches schließen des GiS FontMaker 10, nicht verloren.

Anschließend kann mit „**Alphabet erstellen**“ das Alphabet erzeugt werden.

Damit man die neu erstellte Schriftart im GiS BasePac 10 ausprobieren kann, muss diese neu in die Schriftartenliste geladen werden. Diese geht über verschiedene Möglichkeiten.

(a) wenn das BasePac 10 neu gestartet wird.

(b) bei geöffnetem BasePac 10 durch einen Wechsel aus dem Monogramm in den Baustein Modus und wieder zurück.

(c) durch einen Wechsel auf eine andere Schriftart und wieder zurück.