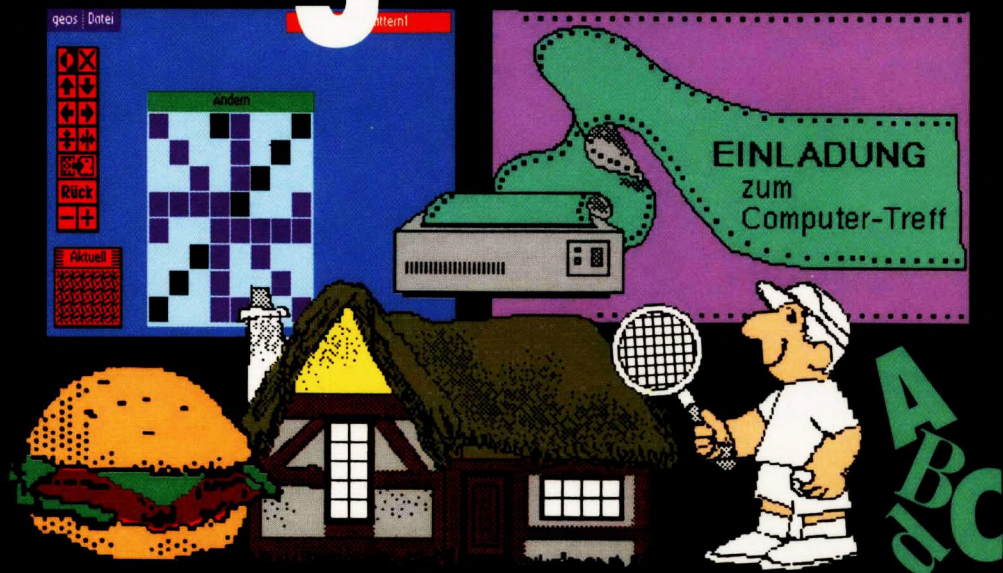


BOOK- WARE

Florian Müller

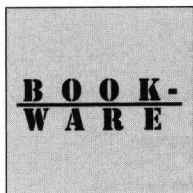
Mega Pack 2



**DISKART-Grafikbibliothek mit mehreren
hundert Grafiken im GeoPaint-Format
★ Zeichensatz-Sammlung ★ Disk-, Grafik-
und Druck-Utilities**



Florian Müller



Mega Pack 2

Für GEOS 64 und GEOS 128

DISKART-Grafikbibliothek mit mehreren
hundert Grafiken im GeoPaint-Format
Zeichensatzsammlung
Disk-, Grafik- und Druck-Utilities

Markt&Technik Verlag AG

Müller, Florian:

Mega Pack 2 für Geos 64 und Geos 128 :

DISKART-Grafikbibliothek, Zeichensatzsammlung, Disk-, Grafik- und Druck-Utilities /

Florian Müller. – Haar bei München : Markt-u.-Technik-Verl., 1989

(Bookware)

ISBN 3-89090-350-9

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 1
93 92 91 90

ISBN 3-89090-350-9

© 1990 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	9
	Einführung	11
1	Bevor Sie mit Mega Pack 2 arbeiten	21
1.1	Sicher ist sicher	21
1.2	Besonderheiten von Disketten im GEOS-Format	24
1.3	Die Disketteninhalte	24
2	Die Grafikbibliothek	27
2.1	Die Organisation der Grafiken	27
2.2	Verwendung der Grafikbibliothek	28
2.2.1	Entnahme einer Grafik	28
2.2.2	Hinweise und Anregungen zu den einzelnen Grafikdateien	34
2.2.3	Verwendung der Grafiken in bestimmten Applikationen	40
2.3	Probleme und Lösungen	42
3	Die Zeichensatz-Sammlung	45
3.1	Die Organisation der Zeichensätze	45
3.2	Verwendung der Zeichensätze	45
3.3	Hinweise zu einzelnen Zeichensätzen	47
3.4	Probleme und Lösungen	54
4	Die Grafik-Utilities	57
4.1	ZS-Converter	57
4.1.1	Zeichensatz-Formate	57
4.1.2	Schritt für Schritt: die Konvertierung	59
4.1.3	Probleme und Lösungen	62
4.2	GeoPattern	64
4.2.1	Funktionsweise von GeoPattern und PatternChange	65
4.2.2	Die Start-Dialogbox von GeoPattern	66
4.2.3	Der GeoPattern-Bildschirm	67
4.2.4	Die GeoPattern-Menüs	68
4.2.4.1	Menü »geos«	68
4.2.4.2	Menü »Datei«	69

4.2.5	Die GeoPattern-Werkzeugleiste	70
4.2.6	PatternChange	71
4.3	Piktogramm/Sprite-Editor	73
4.3.1	Arbeitsbildschirm des P/S-Editors	73
4.3.2	Die Menüleiste des P/S-Editors	75
4.3.2.1	Menü »Icon«	76
4.3.2.2	Menü »Sprite«	76
4.3.2.3	Menü »Datei«	77
4.3.3	Die Werkzeugleiste des P/S-Editors	77
4.3.4	Allgemeine Hinweise zum P/S-Editor	79
4.4	GeoClock	79
5	Die Disk-Utilities	81
5.1	GeoDisk	81
5.1.1	Vorgehensweise von GeoDisk	81
5.1.2	Anwendung von GeoDisk	82
5.1.3	Besondere Diskettentypen	83
5.1.4	Hinweise zu GeoDisk	83
5.2	UnScratch	84
5.2.1	Anwendung von UnScratch	84
5.2.2	Wichtige Hinweise zu UnScratch	86
6	Das Druck-Utility »NLQ-Wahl«	87
6.1	Voraussetzungen	87
6.2	Programmbedienung	88
6.2.1	Schriftart wählen	88
6.2.2	Schriftformen	89
6.2.2.1	Schmalere Schriften	89
6.2.2.2	Zeichenformen und Zusätze	90
6.2.2.3	Auswahl löschen und Menü verlassen	91
6.2.3	Nach Auswahl von Schriftart und Schriftform	91
6.2.3.1	Sequenzen speichern	92
6.2.3.2	Quit	92
6.2.3.3	Minischrift	93
6.2.3.4	Groß- und Riesenschrift	93
6.3	Tips und Tricks zu NLQ-Wahl	94
6.3.1	Allgemeines	94
6.3.2	Programmhandhabung	94
6.3.3	Andere GEOS-Applikationen	94
6.3.4	Ausdrucke und Verwendung von NLQ-Wahl	95

6.3.5	Einstellung der Textränder bei Zeichenvergrößerung	95
6.4	Probleme und Lösungen	96
6.5	NLQ-Wahl und andere Drucker	97
7	Mega Pack 1	99
7.1	Überblick über Mega Pack 1	99
7.1.1	Die Bestandteile des Mega Pack 1	99
7.1.2	Vorteile für den deutschen Anwender	100
7.1.3	Das Mega Pack 1	101
7.2	Grafikbibliothek	102
7.3	Zeichensatz-Sammlung	105
7.4	Bitmap Converter 2.0	107
7.5	Font Converter	112
	Anhang	115
	Angang A: Grafiken	115
	Anhang B: Zeichensätze	155
	Hinweis auf weitere Markt&Technik-Produkte	179

Vorwort

Als »Mega Pack 1« im März 1989 veröffentlicht wurde, übertraf es alle Erwartungen. Es gab durchweg viel Lob von Anwendern und einhellige Begeisterung bei GEOS-Fans und Rezensenten. Auch die Verkaufszahlen belegen, wie groß das Interesse am ersten Mega Pack war: Innerhalb weniger Monate wurde Mega Pack 1 zur erfolgreichsten GEOS-Applikation. Oder sehen wir es so: Nur das GEOS-Grundsystem wurde öfter verkauft.

Erfolg ist schön, Erfolg ist aber auch Verpflichtung. Wie oft schon wurden Fortsetzungen produziert, die mit ihrem Vorgänger nicht mithalten können – ich spiele damit nicht nur auf Hollywood-Filme an. Deshalb habe ich mir bei der Zusammenstellung dieses zweiten Mega Pack ein klares Ziel gesetzt:

Das erfolgreiche und beliebte Konzept soll beibehalten werden – Sie, die GEOS-Anwender, haben sich dafür ausgesprochen. Die Qualität der Software sollte dem hohen Standard des ersten Mega Pack entsprechen und noch besser auf die Wünsche abgestimmt sein, die die GEOS-Anwender in der Zwischenzeit geäußert haben.

Es ist somit sichergestellt, daß Mega Pack 2 gleichermaßen in Verbindung mit Mega Pack 1 wie auch separat verwendet werden kann. Bevor nun die Einführung dieses Produkt ausführlich beschreibt und die darauffolgenden Kapitel die Anleitungen zur unmittelbaren Bedienung geben, lassen Sie mich noch ein wenig über die Entstehung des Produktes sagen.

Als Herausgeber der Mega-Pack-Reihe kann ich auf meine intensiven Erfahrungen aus der GEOS-Praxis zurückgreifen. Auch der Informationsaustausch mit Ihnen, den GEOS-Anwendern, spielt eine große Rolle bei der Mega-Pack-Konzeptionierung. Ich danke somit allen, die mir im persönlichen Gespräch oder auf schriftlichem Wege geholfen haben. Jeder Hinweis auf das, was allgemein gewünscht wird, ist ein wichtiger Schritt auf dem Weg zu einem Mega Pack.

Natürlich kann unmöglich ein einzelner Autor alle Wünsche erfüllen, die die Anwender haben. Deshalb habe ich mit den Software-Entwicklern zusammengearbeitet, die ich in ihrem Bereich zu den besten zähle.

Den Schwerpunkt dieses zweiten Mega Packs bilden gut 500 Grafiken. Diese Grafiken stammen aus der DISKART-Serie von THOSE DESIGNERS; dies ist die erfolgreichste Grafik-Kollektion in den USA. Auch in den GEOS-2.0-Produktthandbüchern werden DISKART-Grafiken für Beispiel-Abbildungen verwendet. Ich möchte ausdrücklich darauf hinweisen, daß die DISKART-Grafiken keine Shareware oder Public-Domain-Software darstellen. Sie können weitere Grafiken dieser Art direkt vom Hersteller beziehen, der hieran das Urheberrecht besitzt. Schreiben Sie für weitere Informationen an:

THOSE DESIGNERS
3330 Lewis Avenue
Signal Hill, CA 90807
USA

Für dieses Mega Pack habe ich die Grafiken der DISKART-Serie ausgewählt, die meiner Meinung nach am besten gezeichnet und für deutsche Anwender am interessantesten sind. Es handelt sich sozusagen um die »Crème de la crème« dessen, was an Grafiken für GEOS verfügbar ist – nun auch in der Bundesrepublik Deutschland.

Herbert Leuschner hat die besten seiner GEOS-Zeichensätze zur Verfügung gestellt. Diese Schriftarten sind sehr detailliert und mit viel Ästhetik gezeichnet. Ich danke Herrn Leuschner ganz besonders für die Berücksichtigung der Verbesserungsvorschläge.

Die zahlreichen Programme stammen von verschiedenen Autoren: Holger Latzel verfaßte GeoPattern/PatternChange, GeoDisk und UnScratch. Thomas Beigel stellte den ZS-Converter zur Verfügung, Thomas Haberland das Utility »NLQ-Wahl«, Florian Kirstein den P/S-Editor. Carsten Clasohm, der bekannteste GEOS-Programmierer in Deutschland, hat nicht nur »geoClock« verfaßt, sondern sich auch aller anderen Programme angenommen. Ich danke ihm für den Programmtest und die zahlreichen guten Verbesserungen.

Gutes noch besser machen, das ist ohnehin die Devise dieses zweiten Mega Pack gewesen. In diesem Sinne: bis bald!

Florian Müller
Herausgeber

Einführung

Mit dem Mega Pack 2 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. Mit Mega Pack 2 ergänzen Sie Ihr GEOS-System nicht nur, Sie werten es sogar auf. Es gibt kaum ein GEOS-Programm, das nicht von Mega Pack 2 profitiert.

Diese Einführung stellt Ihnen den Inhalt dieses Software-Paketes vor, erklärt den Nutzen der einzelnen Bestandteile und nimmt eine klare Abgrenzung zwischen Mega Pack 1 und Mega Pack 2 vor.

Die Bestandteile des Mega Pack 2

Sie verfügen nun über eine DISKART-Grafikbibliothek mit zirka 520 Grafiken sowie eine Zeichensatz-Kollektion mit 33 Schriftarten. Damit Sie diesen mächtigen Fundus auch komfortabel nutzen können, wurde dieses Handbuch mit kompletten Beispielausdrucken versehen, anhand derer Sie schnell die richtige Datei finden und öffnen. Diese Ausdrücke dienen als »Straßenplan« für drei doppelseitige Disketten mit GEOS-Software.

Beide Bibliotheken sind GEOS-Dateien zur direkten Anwendung. Mega Pack 2 enthält jedoch auch GEOS-Programme. Als Hilfsprogramme erhalten Sie deshalb hilfreiche GEOS-Applikationen: ZS-Converter, GeoPattern/PatternChange, P/S-Editor, GeoClock, GeoDisk, UnScratch und NLQ-Wahl. Diesen Programmen ist allen gemeinsam, daß sie eine einheitliche GEOS-Oberfläche bieten und in jeder Hinsicht in GEOS integriert sind. Vier Programme gehören zum Anwendungsfeld Grafik, zwei sind Disk-Utilities, und ein NLQ-Druckprogramm wird die Besitzer eines Star LC-10 und ähnlicher Drucker freuen.

Alles in allem darf Mega Pack 2 von sich behaupten, sehr vielseitig ausgerichtet zu sein. Mit Ausnahme der DISKART-Grafiken wurden alle Teile dieses Produktes von deutschen Grafikern und Programmierern entwickelt – teilweise für dieses Produkt, teilweise für den Eigenbedarf. Nun kann jeder GEOS-Fan darauf zurückgreifen.

Die Grafikbibliothek

Die Grafikbibliothek erhalten Sie in Form von 41 GeoPaint-Dateien, die zunächst einmal mit allen GEOS-Versionen uneingeschränkt verwendbar sind. Diese GeoPaint-Dateien haben jeweils das Format einer DIN-A4-Seite im Ausdruck und enthalten insgesamt zirka 520 Grafiken aller Formate, vorwiegend von mittlerer Größe. Im Schnitt enthält also eine GeoPaint-Datei 12 bis 13 Grafiken.

Jede GeoPaint-Datei wird einem bestimmten Themengebiet zugeordnet, zum Beispiel »Gesichtselemente«. Liegen mehrere Dateien zu einem Bereich vor, werden diese durchnummeriert (zum Beispiel »Fahrzeuge 1«) und folgen aufeinander.

Wie schon im Vorwort erwähnt, handelt es sich um eine geringfügig nachbearbeitete Zusammenstellung der DISKART-Grafiksammlung von THOSE DESIGNERS. Verwendet wurden Grafiken von den DISKART-Disketten 1 bis 7. Der besondere Vorzug dieser Grafiksammlung ist, daß die Grafiken allesamt mit viel Liebe zum Detail gezeichnet wurden. Gescannte Grafiken befinden sich nicht darunter, zumindest sind keinerlei Nachteile von eventuellen Scan-Vorgängen zu erkennen.

Einige der DISKART-Grafiken sind »zum Mitmachen«. So können Sie mit Gesichtselementen eine Person darstellen oder plakative Umrahmungen ausfüllen. Zu jeder einzelnen Grafik, bei der sich bestimmte Nachbearbeitungen anbieten, erhalten Sie Hinweise. Mit wenig Aufwand können Sie somit selbst diese umfangreiche Grafikbibliothek noch erweitern und auf Ihre eigenen Bedürfnisse zuschneiden.

Die Zeichensatz-Sammlung

Die Verwendung zusätzlicher 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 so weit gehen,

daß die gekonnte Auswahl von Schriftarten eine eigene Kunst ist, die in den Bereich der Typographie fällt. Je mehr Schriftarten man zur Verfügung hat, um so leichter gestaltet sich diese Aufgabe.

In diesem zweiten Mega Pack befinden sich zudem Schriftarten, die Sie für alle slawischen Sprachen benötigen können. International FontPack enthält viele westeuropäische Schriften, jedoch keine serbokroatische oder kyrillische Schrift. Ob Sie nun Russisch lernen oder unterrichten, ist eine andere Frage.

Ein besonderer Zeichensatz des Mega Pack 2 dient zur Gestaltung von Texträndern mit Ornamenten. Sie müssen also GeoWrite nicht unbedingt verlassen, nur um einen Rahmen um einen Text zu ziehen oder anspruchsvolle Linien im Text zu ziehen. Solche »Rand-Zeichensätze« werden immer beliebter, weil immer mehr Anwender erkennen, wie bequem sich damit arbeiten läßt.

Die Grafik-Programme

Mit der beiliegenden Sammlung von Grafiken und Zeichensätzen wird sozusagen nur ein Grundstein gelegt. Theoretisch gibt es unermesslich viele weitere Ideen, Dokumente zu gestalten. Für besondere Effekte in den Programmen GeoPaint und GeoPublish ist das Programmduo GeoPattern/PatternChange geeignet. Damit können Sie endlich die Füllmuster von GEOS nach Belieben umgestalten. Wie wäre es, wenn Sie Ihre Initialen als Füllmuster verwenden und damit eine Fläche ausfüllen? Oder die Spraydose darauf anwenden? Haben Sie auch daran gedacht, Rechtecke und Ellipsen individuell auszufüllen?

Weiterhin gibt der ZS-Converter den Zugriff auf C64-Zeichensätze frei. Dabei können Sie nicht die Zeichensätze anderer DTP-Programme übernehmen, wohl aber die sogenannten VIC-Zeichensätze. Das VIC-Format besagt, daß ein Zeichensatz für den C64-Textbildschirm vorliegt, und zwar in exakt dem Format, das der Video-Chip VIC im Speicher erwartet. Es handelt sich also um Textbildschirm-Zeichensätze, nicht Fonts für den Grafik-Bildschirm.

Dieses Format nutzen konkret einige Textprogramme für einen deutschen Zeichensatz sowie zahlreiche Spielprogramme; VIC-Zeichensätze erkennt man meist an der typischen Dateilänge von neun Blöcken. Mit entsprechenden »Klau-Programmen«, wie sie schon in vielen Zeitschriften veröffentlicht wurden, kann man auch aus professionellen Spielprogrammen die verwendeten Schriftarten entnehmen.

Das nächste Programm können Sie hingegen auch ohne weitere Voraussetzungen einsetzen. Jede GEOS-Datei hat bekanntlich ein eigenes Piktogramm. Wenn Sie dieses Piktogramm mit dem P/S-Editor umgestalten, so kann daraus kein Schaden entstehen; so bearbeitete Programme bleiben voll lauffähig. Geben Sie also mit dem Piktogramm-/Sprite-Editor Ihrem GEOS-System einen individuellen Look, oder erstellen Sie Sprite-Dateien für eigene Basic- und Assembler-Programme. Der P/S-Editor eignet sich für beides.

Eine Alternative zur schlichten GEOS-Uhr ist GeoClock, eine stillvolle Analoguhr als Schreibtischzubehör. Sie können GeoClock aus jeder GEOS-Applikation sowie vom DeskTop aus starten. Der Autor wurde von dem Analoguhr-Programm inspiriert, das dem Commodore Amiga beiliegt. GeoClock bietet zwar verständlicherweise nicht die gesamten Funktionen der Amiga-Uhr, jedoch das ansprechende Analog-Display.

Die Disk-Utilities

Wenn eine Datei verloren geht, weil man sie versehentlich löscht, dann ist dies nicht unbedingt das letzte Wort. Solange Sie die entsprechende Diskette in der Zwischenzeit nicht beschrieben haben, können Sie diese Datei mit dem DeskTop 2.0 zurückholen. Dabei ist jedoch einiges weitere zu beachten; so dürfen Sie keinesfalls GEOS verlassen etc.

Solche Einschränkungen gehören mit UnScratch der Vergangenheit an. Es bewältigt spielend mehrere Dateien und funktioniert auch nach Verlassen von GEOS. Es bleibt also nur die selbstverständliche Voraussetzung, daß in der Zwischenzeit auf der betreffenden Diskette keine neue Datei angelegt worden sein darf. Sonst würden nämlich die Sektoren der Diskette, auf denen sich das gelöschte Programm befand, mit den Daten der neuen Datei überschrieben. Bei besonders wichtigen Disketten bietet sich ein »Rundum-Schutz« an, den GeoDisk auf Ihren Disketten installieren kann. Damit verleihen Sie jeder beliebigen GEOS-Diskette den Status einer Hauptdiskette, von der keine Dateien ohne weiteres gelöscht werden können. Diesen Schutz können Sie mit GeoDisk auch wieder aufheben.

Das NLQ-Druckprogramm

GEOS und NLQ-Ausdrucke – das schien bisher ein Widerspruch zu sein. GEOS und NLQ-Wahl ist hingegen die richtige Kombination, um die Möglichkeiten eines NLQ-fähigen Druckers auch bei Ausdrucken aus GeoWrite heraus zu nutzen. Bedienen Sie sich der verschiedenen Schriftarten Ihres Star LC-10 oder der zahlreichen Schriftstile (kursiv, fett etc.). Die Zahl der möglichen Kombinationen ist sehr hoch.

Wenn Sie einen anderen Drucker als den Star LC-10 verwenden, so können Sie wahrscheinlich dennoch mit NLQ-Wahl arbeiten. Entsprechende Hinweise sowie ein konkretes Angebot für weitere Anpassungen werden an der entsprechenden Stelle genannt.

Vorteile für den GEOS-Anwender

Das Mega Pack 2 zeichnet sich dadurch aus, daß es speziell für Anwender im deutschsprachigen Raum zusammengestellt wurde. Dies hat für Sie folgende Vorteile:

- Die Grafik-Bibliothek hilft dem Mangel an GEOS-Grafiken ab, der in Deutschland bislang zweifellos vorhanden war. Da diese Lücke in den USA längst geschlossen wurde, war es möglich, die wohl beste GEOS-Grafiksammlung auf diesem Wege in Deutschland zu veröffentlichen.

Mit dem Mega Pack 2 haben Sie eine Grafiksammlung in den Händen, die Ihre GEOS-Dokumente nachhaltig aufwertet und Ihnen die Möglichkeit der Umgestaltung von Details bietet. Auf dieser Grundlage kommt Ihre Kreativität zur Geltung.

- Sämtliche Zeichensätze enthalten im Gegensatz zu den Schriftarten des »International FontPack« die deutschen Umlaute; auch die Tastaturbelegung entspricht der DIN-Norm. Weitere Zeichensätze enthalten slawische Schriften. Besonders trickreich ist ein Rand-Zeichensatz.

Mit dem Mega Pack 2 verfügen Sie über eine fast unerschöpfliche Auswahl an deutschen sowie drei slawische Schriftarten, wodurch Ihre Dokumente abwechslungsreicher werden. Ein Rand-Zeichensatz ermöglicht die Erstellung kunstvoller Textränder mit wenigen Tastendrücken.

- Die Grafik-Tools helfen Ihnen, die Vielseitigkeit von GEOS noch auszubauen. Konvertieren Sie sich Bildschirm-Zeichensätze des C64 in GEOS-Fonts, verändern Sie die Füllmuster und Datei-Piktogramme nach Wahl oder rufen Sie eine Analoguhr ab.

Mit dem Mega Pack 2 können Sie bei der Grafik-Gestaltung in GeoPaint, GeoChart und GeoPublish weitere Möglichkeiten erschließen. Eine Analoguhr steht aus jeder beliebigen GEOS-Applikation heraus zur Verfügung.

- GEOS ist ein sehr betriebssicheres System, doch zusätzliche Sicherheit bieten die Programme GeoDisk und UnScratch.

Mit dem Mega Pack 2 können Sie das irrtümliche Löschen von Dateien rückgängig machen oder wichtige Disketten mit einem wirksamen Komplettschutz versehen.

- Die Stärken von GEOS im Grafikbereich sind unumstritten; Schwachpunkt war bislang das Ausdrucken im Text- oder NLQ-Modus eines Matrix-druckers. Das Hilfsmittel NLQ-Wahl ermöglicht allen Anwendern eines Star LC-10, die gesamten Möglichkeiten ihres Druckers auch von GEOS aus zu nutzen. Andere epson-kompatible Drucker werden in der Regel auch unterstützt, wenn auch die Möglichkeiten des Star LC-10 ziemlich einmalig sind.

Mit dem Mega Pack 2 erweitern Sie das Grafiksystem GEOS zu einem Drucksystem, das auch bei NLQ-Ausdrucken seine Stärken zeigt und auf einem Star LC-10 sensationelle Ergebnisse bringt.

Abgrenzung zwischen Mega Pack 1 und Mega Pack 2

Legt man die Verbreitungszahl und den Bekanntheitsgrad von Mega Pack 1 zugrunde, so kennen Sie Mega Pack 1 bestimmt schon, vielleicht arbeiten Sie bereits damit. So stellen Sie sich wahrscheinlich die Frage, worin die Unterschiede zwischen Mega Pack 1 und Mega Pack 2 bestehen. Um es vorwegzunehmen: Die Unterschiede sind grundlegend, so daß beide Produkte separat gesehen werden können, sich jedoch auch optimal ergänzen.

Kommen wir jedoch zuerst auf die Gemeinsamkeiten zu sprechen.

- Der Name »Mega Pack« steht für ein klares Konzept für Add-On-Software. Ein Mega Pack soll ein vielseitiges Software-Paket sein, das dank ausgereifter Software und ausführlicher Beschreibung unproblematisch einzusetzen ist. Viel Software, exzellente Software, voll lauffähige Software, und das alles verständlich dokumentiert – so ähnlich könnte man das Mega-Pack-Konzept definieren.
- Mega Packs fügen sich in die GEOS-Programmwelt ein. Mega Packs sind Produkte, die man sich am besten unmittelbar nach dem Erwerb des GEOS-Grundsystems zulegt.
- Mega Pack 1 und Mega Pack 2 enthalten ähnliche Arten von Software: Grafiken – Zeichensätze – Hilfsprogramme. Somit sind Untertitel und Handbuch im Aufbau parallel.

- Sowohl Mega Pack 1 als auch Mega Pack 2 lassen sich mit (fast) allen GEOS-Applikationen einsetzen. Mega Packs wachsen mit: Je mehr andere GEOS-Produkte Sie besitzen, umso stärker steigt der Nutzen eines Mega Pack.
- Das Prädikat »Mega« im Namen »Mega Pack« ist nicht nur ein zugkräftiger Bestandteil des Titels, sondern hat eine ganz konkrete, physikalische Bedeutung: Ungefähr ein Megabyte an Daten sind in einem Mega Pack enthalten. Sie können es selbst nachrechnen: drei doppelseitige GEOS-Disketten entsprechen sechs Diskettenseiten mit je 165 Kbyte. Daraus ergibt sich eine Datenmenge von etwa 1 Mbyte.
Im Fremdwörter-Duden findet man für »Mega« noch die Bedeutungen »groß, lang, mächtig«. Dies ist zumindest der Anspruch, unter dem ein Mega Pack entsteht. Mega Packs sollen eine fast unerschöpfliche Software-Quelle sein: Im Normalfall kann man als einzelner Anwender nicht mit allen Bestandteilen eines Mega Pack arbeiten, man wird sich also die benötigten Teile heraussuchen.
- Mega Packs sollen sich nicht überschneiden, sondern eher ergänzen. Prinzipiell ist es möglich, nur eines der Mega Packs zu verwenden, oder man arbeitet mit beiden. Unter den Anwendern dieses Mega Pack 2 sind sicherlich viele, die schon von Mega Pack 1 sehr angetan waren.

Soweit also zu den Parallelitäten beider Mega Packs. Wenn eines Tages vielleicht ein drittes Mega Pack erscheint, dann wissen Sie nun genau über das Konzept, das dahinter steht, Bescheid. Ihnen ist nun auch bekannt, daß die gleichzeitige Verwendung zweier Mega Packs sogar vorgesehen ist. Wo liegen nun im einzelnen die wesentlichen Unterschiede von Mega Pack 2 im Vergleich zu Mega Pack 1?

- Bei den Grafiken ist zunächst festzuhalten, daß Mega Pack 2 den Schwerpunkt auf Grafiken hat: zwei von drei Disketten sind voll von Grafikdateien. Bei Mega Pack 1 hatten die Zeichensätze Übergewicht.
Entscheidend ist, daß Mega Pack 1 Kleingrafiken in Fotoalben enthält. Dagegen finden Sie in Mega Pack 2 Grafiken aller Formate in GeoPaint-Dateien. Fast alle Grafiken aus Mega Pack 2 sind wesentlich größer als die Kleingrafiken aus Mega Pack 1.
Es ist eine klare Entscheidung gewesen, die Grafiken aus Mega Pack 2 in GeoPaint-Dateien zu liefern. Die Grafiken aus Mega Pack sollten direkt in Dokumente übernommen werden, bei Mega Pack 2 gibt es jedoch viele Möglichkeiten zur schnellen Nachbearbeitung. Und solche Modifikationen lassen sich in GeoPaint am schnellsten erledigen.

In der Praxis bieten sich die Kleingrafiken aus Mega Pack 1 vorwiegend als platzsparende Illustrationen von GeoPaint-, GeoWrite- und GeoPublish-Dokumenten sowie als Teil einer GeoFile-Maske an. Die Grafiken aus Mega Pack 2 sind vom Format her für größere Bildbereiche in GeoPaint, GeoPublish, GeoWrite und eventuell GeoFile vorgesehen.

- Die Zeichensätze aus Mega Pack 2 haben mit denen aus Mega Pack 1 die hohe Qualität gemeinsam. Unterschiede liegen in der Art der Zeichensätze. So sind die Schriften aus Mega Pack 2 teilweise für auffällige Überschriften prädestiniert. Natürlich enthielt auch Mega Pack 1 große Schriftarten, doch waren gerade die kleinen Schriften wegen des sauberen Druckbildes zu empfehlen.
Am deutlichsten sieht man jedoch die Unterschiede anhand der ausgefallenen Schriftarten. Bei Mega Pack 1 waren dies Morse-, Spiegel- und Querschrift; bei Mega Pack 2 finden Sie einen Rand-Zeichensatz zur Erstellung von Ornamenten sowie drei Schriftarten mit Zeichen, die in slawischen Sprachen benötigt werden (Kyrillisch sowie Serbokroatisch in kyrillischer und lateinischer Ausführung).
- Das Programm ZS-Converter aus diesem zweiten Mega Pack ist zwar rein äußerlich nur schwer vom Font-Converter aus Mega Pack 1 zu unterscheiden. Beide Programme beziehen sich jedoch auf andere Zeichensatz-Formate: Der Font Converter konvertiert Printfox-Zeichensätze, während nun der ZS-Converter den Zugriff auf Bildschirm-Zeichensätze (VIC-Format) freigibt. Nun können Sie etwa die Bildschirmzeichensätze aus vielen Textprogrammen sowie einigen professionellen Spielen für Ihren Bedarf ins GEOS-Format übertragen. Eventuell benötigen Sie dazu jedoch ein sogenanntes »Klau-Programm« aus einer Fachzeitschrift.
- Die weiteren Grafik-Utilities des Mega Pack 2 haben thematisch nichts mit dem Bitmap Converter 2.0 aus Mega Pack 1 gemeinsam. Piktogramm/Sprite-Editor und Pattern-Editor sind nun die definitiven Antworten auf Standard-Problemstellungen im Zusammenhang mit GEOS. GeoClock ist weniger durch seinen praktischen Nutzen von Interesse (GEOS hat ja schon eine Uhr), sondern vielmehr wegen des schönen Designs.
- Mega Pack 2 enthält nun auch leicht bedienbare Disk-Utilities. Danach hatten einige Anwender von Mega Pack 1 gefragt. Nach wie vor sind Disk-Utilities sehr beliebt.
- In Mega Pack 1 wurde mit dem Printer Creator sowie einem Treiber für den Star NL-10 der Grundstein für gute Grafik-Ausdrucke mit GEOS gelegt. Nun zeigt sich GEOS mit dem Programm NLQ-Wahl aus Mega Pack 2 auch als NLQ-Textprogramm. Diesmal liefern wir ein Programm, das auf den Star LC-10 ausgerichtet ist, jedoch auch mit anderen epson-kompatiblen Druckern funktionieren sollte.

Abschließend kann man festhalten, daß Mega Pack 1 und Mega Pack 2 keinerlei Überschneidung aufweisen. Jedes Mega Pack hat seine eigenen Vorzüge und Stärken. Bei Themenbereichen, die auf den ersten Blick gleich sind, zeigt sich eine unterschiedliche Ausrichtung; so sind die Grafiken aus Mega Pack 2 weder Ersatz noch Konkurrenz zu denen aus Mega Pack 1. Man kann beide Arten von Grafiken gut verwenden – separat oder parallel.

Wenn Sie also jemand fragt, ob Mega Pack 2 auch dann zu empfehlen ist, wenn man schon Mega Pack 1 besitzt, dann wissen Sie, was Sie guten Gewissens antworten können.

1

Bevor Sie mit Mega Pack 2 arbeiten

Die Software des Mega Pack 2 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, wie es auch auf der Rückseite der Verpackung dieses Produktes ausgewiesen ist. Die Version 2.0 ist jeweils wünschenswert, jedoch nicht erforderlich, um mit Mega Pack 2 arbeiten zu können.

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 2 zusammensetzt und wofür diese nützlich sind, haben Sie wahrscheinlich schon der Umschlagrückseite und 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, doch nicht alle schützen sich davor: Datenverlust, verursacht durch Diskettenfehler oder Fehlbedienung.

Natürlich ist selbst der Profi machtlos, wenn die Hardware durch unvorhersehbare 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 Kunden seiner Applikationen empfiehlt, sollten Sie auch von den drei Mega-Pack-2-Disketten Sicherheitskopien anlegen. Zudem sollten Sie niemals mit den Originaldisketten arbeiten, sondern zur Verwendung von Grafiken, Zeichensätzen oder Programmen des Mega Pack 2 immer eine eigene Arbeitsdiskette anlegen. Ansonsten besteht die Gefahr, daß Sie beispielsweise 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. Sollten Sie zwei Laufwerke besitzen, so kopieren Sie die Disketten mit dem Menüpunkt **kopieren**, folgen Sie dann den Anweisungen der Benutzeroberfläche.

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 seit GEOS V1.3 mitgeliefert wird.

Wenn Sie eine doppelseitige Diskette vom 1571-Format oder eine 3 1/2-Zoll-Diskette (1581-Format) als Arbeitsdiskette 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 2 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 2 ergeben sozusagen ein großes »Archiv«, in dem Sie kaum etwas vermissen werden. Wer über den Luxus einer 3 1/2-Zoll-Floppy verfügt, kann auch die zwei der drei Mega-Pack-2-Disketten, die DISKART-Grafiken enthalten, auf eine einzige 3 1/2-Zoll-Diskette kopieren.

Beachten Sie jedoch, daß das Arbeiten mit der 1581 erst ab den Versionen 2.0 von GEOS 64 und GEOS 128 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 dem Laufwerkstyp 1581 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 selbst in der Version 2.0 noch 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 2 liegen im GEOS-Format vor und sind somit nur unter GEOS zu verwenden.



Bei der Verwendung einer Mega-Pack-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-Diskette anwenden möchten, dann bitte nur unter dem 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 neuesten 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-2-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 löschtbar. Individuelle Zusammenstellungen von Dateien können Sie auf Ihren Arbeitsdisketten anlegen, doch die Mega-Pack-2-Disketten dürfen und können nicht modifiziert werden.

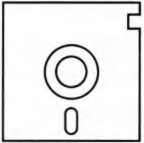
1.3 Die Disketteninhalte

Die drei doppelseitigen Disketten sind randvoll bespielt. Insgesamt erhalten Sie ein knappes Megabyte (1 Million Byte!) an Daten, der Name »Mega Pack« ist also auch wörtlich zu nehmen.

Die Grobgliederung des Mega Pack 2 läßt sich wie folgt beschreiben: Die erste Diskette enthält alle 33 Zeichensätze sowie die Programmdateien,

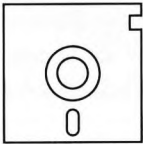
während sich über die anderen beiden Disketten die 41 GeoPaint-Dateien voller Grafiken verteilen. Eine detaillierte Beschreibung der Disketteninhalte, gegliedert nach Seiten im Disketten-Inhaltsverzeichnis, finden Sie im folgenden.

Diskette 1: Zeichensätze und Utilities



Diskette 1

Vorderseite:	»MP 2 – Disk 1(a)«	Seite 2:	Display
Seite 1:	Formula		Display prop
	Rundgotisch		Bodoni groß 44
	Compacta bold		Bodoni klein 44
	Compacta		Bodoni 38
	Russisch		Bodoni 16/24
	SBK (kyrillisch)		Tannenberg
	SBK (lateinisch)		Fraktur
	Borders	Seite 3:	Sport 2
Seite 2:	Quadro	Seite 4:	GEOPATTERN
	Softline		patternChange
	Headline		SamplePattern1
	Headline 2		SamplePattern2
	Grande		SamplePattern3
	Norma		SamplePattern4
	Journal		SamplePattern5
	Public		SamplePattern6
Seite 3:	Info SBK	Seite 5:	SamplePattern7
	Russisch-Info		SamplePattern8
Seite 4:	ZSConvert		SamplePattern9
	D/KG/ORIGINAL.ZS		SamplePattern10
	D/KG/ORIGIN.GEOS	Seite 6:	P/S-Editor
Rückseite:	»MP 2 – Disk 1(b)«		GEODISK
Seite 1:	Shadow		UNSCRATCH
	Shadow 2		UNSCRATCH128
	Simplex		NLQ-Wahl_com
	Gazette		NLQ-Wahl_gc
	Exacta		geoClock-40
	Sport		geoClock-80
	Filigran		
	Futura		



Diskette 2

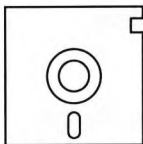
Diskette 2: Grafikbibliothek, erste Hälfte

Vorderseite: »MP 2 – Disk 2(a)«

- Seite 1: Divers. 1
 Divers. 2
 Divers. 3
 Divers. 4
 Wetter
 Feiertage 1
 Feiertage 2
 Little Guys 1
- Seite 2: Little Guys 2

Rückseite: »MP 2 – Disk 2(b)«

- Seite 1: Little Women 1
 Little Women 2
 Gesichtselemente
 Baby-Sachen
 Häuser
 Nahrungsmittel
 Werkzeuge
 Zeichenmaterial
- Seite 2: C64/Peripherie



Diskette 3

Diskette 3: Grafikbibliothek, zweite Hälfte

Vorderseite: »MP 2 – Disk 3(a)«

- Seite 1: Garten
 Zuchttiere
 Katzen
 Hunde
 Reptilien
 Fische
 Zoo-Tiere
 Wesen aus d. All
- Seite 2: Hawaii
 Große Schiffe

Rückseite: »MP 2 – Disk 3(b)«

- Seite 1: Kleine Schiffe
 Fahrzeuge 1
 Fahrzeuge 2
 Fahrzeuge 3
 Porsche 959
 Musik
 Plakate
 Disk-Etiketten
- Seite 2: Luftwaffe
 Douglas DC-3
 F4 Phantom
 Nieuport 17
 USA-Landkarte

Auf zwei der drei Disketten befindet sich eine Grafiksammlung. Wie Sie schon aus Vorwort und Einführung wissen, handelt es sich dabei um eine Auslese aus der DISKART-Serie von THOSE DESIGNERS. Diese Grafiken liegen aus zwei Gründen nicht in Fotoalben, sondern in Form von GeoPaint-Dateien vor:

- Die Grafiken haben unterschiedliche Formate und sind meistens zu groß, um vom Foto-Manager komplett dargestellt zu werden.
- In vielen Fällen bietet es sich an, die Grafiken nicht nur zu übernehmen, sondern mit kleinen Veränderungen anzupassen. Diese Modifikationen kann wirklich jeder Anwender mühelos durchführen.

Sie benötigen also auf jeden Fall GeoPaint, um auf die jeweils benötigten Grafikausschnitte zugreifen zu können. Auch für Veränderungen an den Grafiken ist GeoPaint erforderlich.

2.1 Die Organisation der Grafiken

Mit jeder Version von GeoPaint, die einem deutschen GEOS-Produkt beiliegt, sind die Grafikdateien lesbar. Theoretisch dürfte es auch mit GEOS 1.2 keine Probleme geben. Das GeoPaint-Format hat sich seit der Farbfähigkeit von GEOS 1.2 nicht verändert, es besteht volle Kompatibilität.

Es handelt sich bei den Grafiken dieses Mega Pack um Schwarzweiß-Grafiken, da DISKART-Grafiken in erster Linie für Ausdrucke vorgesehen sind und nicht zur Betrachtung am Farbbildschirm. Sie können jedoch, wenn Sie es unbedingt möchten, mit dem Farb-Werkzeug von GeoPaint die einzelnen Flächen verschieden einfärben.

Jede der 41 Dateien hat das GeoPaint-Standardformat, das im Ausdruck einer DIN-A4-Seite entspricht. Mit wenigen Ausnahmen sind diese Grafikseiten vollständig mit Zeichnungen versehen. Sollte eine Seite nur teilweise genutzt werden, so befinden sich im oberen Teil Grafiken und der untere Bereich der Seite bleibt frei.

Die Namen der Grafikdateien weisen auf den Themenbereich hin, zu dem dort Grafiken vorhanden sind. Zu besonders interessanten Gebieten sind mehrere Dateien vorhanden (zum Beispiel mit Fahrzeugen, Schiffen, Personen). In solchen Fällen ist eine Numerierung im Namen (»Divers. 1« bis »Divers. 4«) oder eine nähere Beschreibung (»Kleine Schiffe« – »Große Schiffe«) im Dateinamen zu finden.

In Anhang A finden Sie einen Ausdruck aller GeoPaint-Dateien. Sie können daraus ersehen, welche Grafiken in welcher Datei untergebracht sind. Was bei der Übernahme einer Grafik noch viel wichtiger ist: Sie sehen sofort, in welchem Teil eines ganzseitigen Dokumentes die benötigte Grafik zu finden ist.

Ich bin überzeugt davon, daß Sie mit Hilfe von Anhang A problemlos den Überblick über die umfangreiche Grafikbibliothek (zirka 520 Bilder in 41 GeoPaint-Dateien) behalten werden.

2.2 Verwendung der Grafikbibliothek

GEOS-Profis werden nun direkt zu Anhang A greifen und sich denken:

»Was ist jetzt noch zu sagen? Legen wir los!«

Ich meine jedoch, daß die nun folgenden Ausführungen im Interesse aller derer sind, die noch nicht mit einer GeoPaint-Grafikbibliothek gearbeitet haben. Auch fortgeschrittene Anwender werden einige Hinweise finden, wie man die DISKART-Grafiksammlung effektiv mit anderen GEOS-Applikationen einsetzt.

In jedem Fall sollten Sie den Abschnitt 2.2.2 beachten, der nähere Hinweise zu einzelnen Grafiken und deren Verwendung gibt. Sie erfahren dort, wie Sie mit kleinen Nachbearbeitungen die Vielseitigkeit Ihrer Grafiksammlung noch ausbauen können.

2.2.1 Entnahme einer Grafik

Durch das sorgfältig eingehaltene Ordnungsprinzip ist die Verwendung der Grafikbibliothek denkbar einfach. Sie verwenden die anwendungsbereiten DISKART-Grafiken so, wie wenn Sie eine Illustrationsgrafik selbst mit GeoPaint erstellt hätten:

1. Sie suchen die richtige Datei anhand der Beispielausdrucke in Anhang A. Merken Sie sich die ungefähre Position der jeweils gewünschten Grafik auf der GeoPaint-Seite; damit sparen Sie im nächsten Schritt Zeit, weil Sie gezielt den richtigen Bereich ins Editierfenster von GeoPaint holen.

2. Kopieren Sie dann die benötigte Datei zusammen mit GeoPaint auf eine Arbeitsdiskette. Sie benötigen GeoPaint, um das gewünschte Bild zu entnehmen.
3. Öffnen Sie die GeoPaint-Datei. Dazu ist es wohl am schnellsten, die Grafikdatei doppelzuklicken.
4. Holen Sie nun mit Hilfe des Seitenanzeigers den Bildbereich, in dem die gewünschte Grafik steht, in das Editierfenster von GeoPaint. Bei Schritt 1 hatten Sie noch festgehalten, in welchem Teil der GeoPaint-Seite die gesuchte Grafik zu finden ist. Wenn Sie jetzt das kleinere Rechteck im Ausschnittsanzeiger entsprechend positionieren, sind Sie ziemlich sicher schon an der richtigen Stelle im Dokument angelangt.
5. Lesen Sie nun in Abschnitt 2.2.3 nach, ob dort besondere Hinweise zu dieser Grafik stehen. Eventuell können Sie nun Veränderungen vornehmen; da Sie sich auf einer Arbeitsdiskette befinden, werden diese Änderungen nicht auf Ihrer Mega-Pack-Originaldiskette gespeichert.
6. Aktivieren Sie das Werkzeug Editierbereich. Sie finden dieses in der GeoPaint-Werkzeugleiste als ein kleines gestricheltes Rechteck in der obersten Zeile, rechts.
7. Markieren Sie die Grafik, die Sie weiterverwenden möchten. Versuchen Sie, das Rechteck des Editierbereichs möglichst exakt festzulegen. Das Rechteck sollte die Grafik komplett erfassen, jedoch nicht größer als nötig sein.

Es ist wichtig, daß beim Markieren bereits die GeoPaint-Farboption ausgeschaltet ist. Sie können dies gegebenenfalls im Optionen-Menü prüfen; dort sollte der Menüpunkt »Farbe ein« stehen, woraus folgt, daß die Farbe noch nicht aktiviert ist.

Der einzige Nachteil, der durch das Aktivieren der Farboption entsteht, ist die Genauigkeit: Sie können den Editierbereich nicht mehr punktweise festlegen, sondern er wird von GeoPaint automatisch vergrößert. Da DISKART-Grafiken schwarzweiß sind, ist dies ein überflüssiger Nebeneffekt der Farboption und somit nicht wünschenswert.

8. Wählen Sie im Editieren-Menü die Option kopieren, um die Grafik in ein Foto-Scrap zu übertragen. Dies erreichen Sie auch mit dem Menüpunkt Ausschneiden, allerdings wird dann die markierte Grafik aus dem Dokument (auf Ihrer Arbeitsdiskette) entfernt.
9. Kopieren Sie gegebenenfalls die Datei namens »Photo Scrap« auf eine Arbeitsdiskette, auf der sich das Dokument befindet, in das Sie das Foto-Scrap einkleben möchten. Eine andere Möglichkeit ist die, daß Sie nun GeoPaint löschen und die andere Applikation (zum Beispiel GeoPublish) samt Dokument auf Ihre Arbeitsdiskette kopieren.

Welche der beiden Möglichkeiten Sie vorziehen, bleibt Ihnen überlassen; wichtig ist nur, daß Sie von jetzt an nur noch das Foto-Scrap benötigen und dieses auf die Arbeitsdiskette bringen müssen, auf der Sie es verwenden wollen.

Sinnvoll ist es auch, den Scrap in ein **Foto-Album** einzukleben, um ihn dauerhaft als Foto-Scrap zu sichern. Wie das im einzelnen funktioniert, erfahren Sie in Ihrem Originalhandbuch im Unterkapitel Hilfsprogramme.

10. Öffnen Sie jetzt das Dokument, in das Sie Ihre Grafik einkleben möchten.

In Abschnitt 2.2.3 können Sie nachlesen, wie die DISKART-Grafiken in verschiedenen Applikationen verwendet werden, wenn sie schließlich als Foto-Scrap vorliegen. Es folgt in diesem Abschnitt noch ein Praxis-Beispiel.

Soweit die Beschreibung, die in zehn Einzelschritte aufgegliedert war. Wir wollen nun anhand eines praktischen Beispiels eine Grafik auswählen und in ein GeoWrite-Dokument einkleben.

Für dieses Beispiel fällt uns also ein, daß wir eine Grafik eines Fußballspielers benötigen. Wir wollen das Finale eines Freizeitkicker-Turniers ankündigen und finden in der GeoPaint-Datei »Little Guys 1« genau die Grafik, die wir benötigen. In weiser Voraussicht merken wir uns, wo der Fußballspieler auf der GeoPaint-Seite steht: ganz rechts, fast ganz oben.

Für unser einfaches Beispiel stellen wir auf die Schnelle eine Arbeitsdiskette mit folgendem Inhalt zusammen:

- DeskTop
- GeoWrite
- GeoPaint
- Textdokument (Ankündigung)
- GeoPaint-Datei »Little Guys« von Mega Pack 2 (Disk 2, Seite A)

Auch auf einer Diskette von 1541-Größe (165 Kbyte) haben alle diese Dateien Platz. Wir öffnen nun die Bilddatei durch Doppelklick und holen den richtigen Seitenbereich ins Editierfenster (Bild 2.1).

Da Abschnitt 2.2.2 für diese Grafik keine spezielle Nachbearbeitung empfiehlt, können wir gleich zur Entnahme der Grafik übergehen. Dazu stellen wir sicher, daß die Farboption von GeoPaint inaktiv ist. In Bild 2.2 sehen Sie, wie das Optionen-Menü bei der Auswahl einer DISKART-Grafik auszusehen hat.

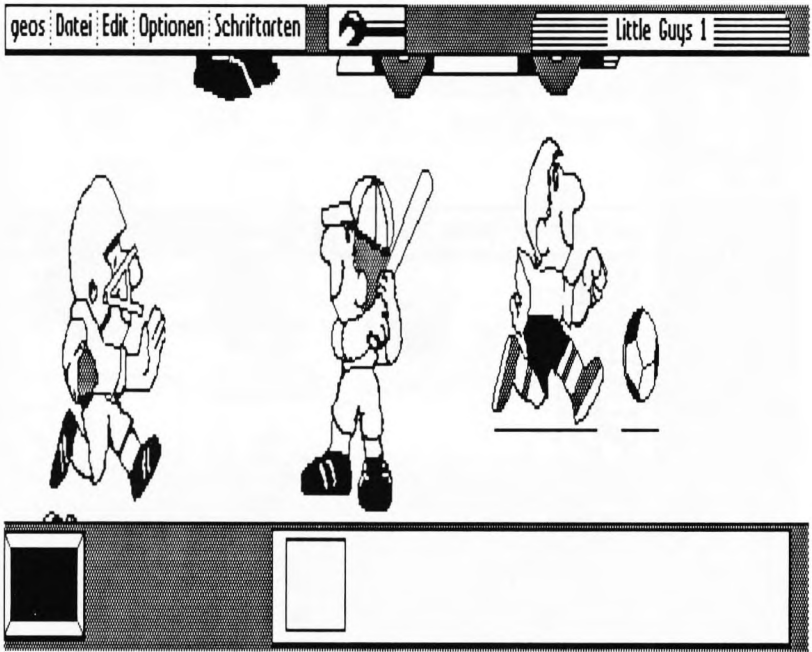
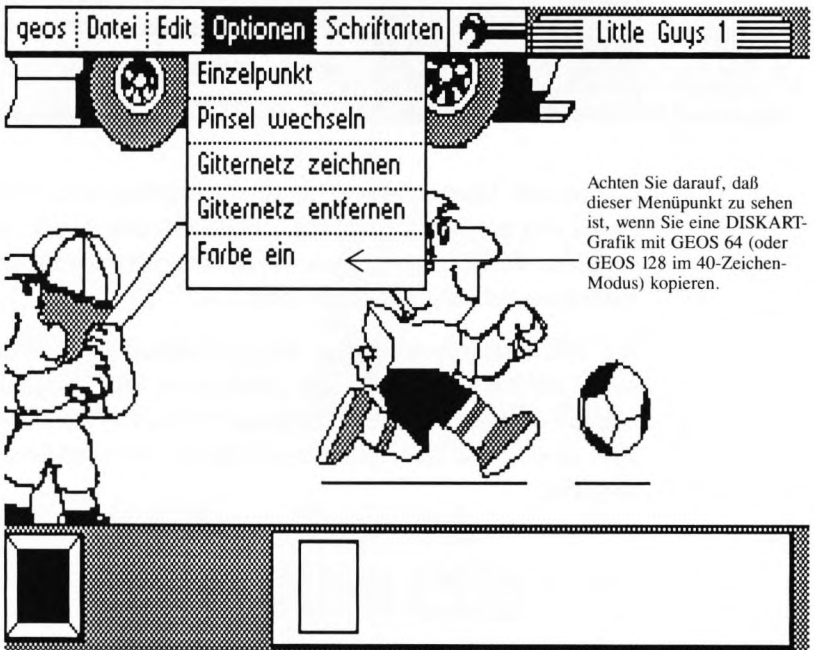


Bild 2.1:
Richtiger
Seitenbereich
im Editier-
fenster



Achten Sie darauf, daß dieser Menüpunkt zu sehen ist, wenn Sie eine DISKART-Grafik mit GEOS 64 (oder GEOS 128 im 40-Zeichen-Modus) kopieren.

Bild 2.2:
Farboption ist
in diesem Zu-
stand ausge-
schaltet

Nun klicken wir das Werkzeug Editierbereich an und legen einen Bereichsrahmen um die Fußballspieler-Grafik. In Bild 2.3 ist auch noch zu sehen, daß das Editierbereichs-Werkzeug als gerade aktives Werkzeug in inverser Darstellung erscheint.

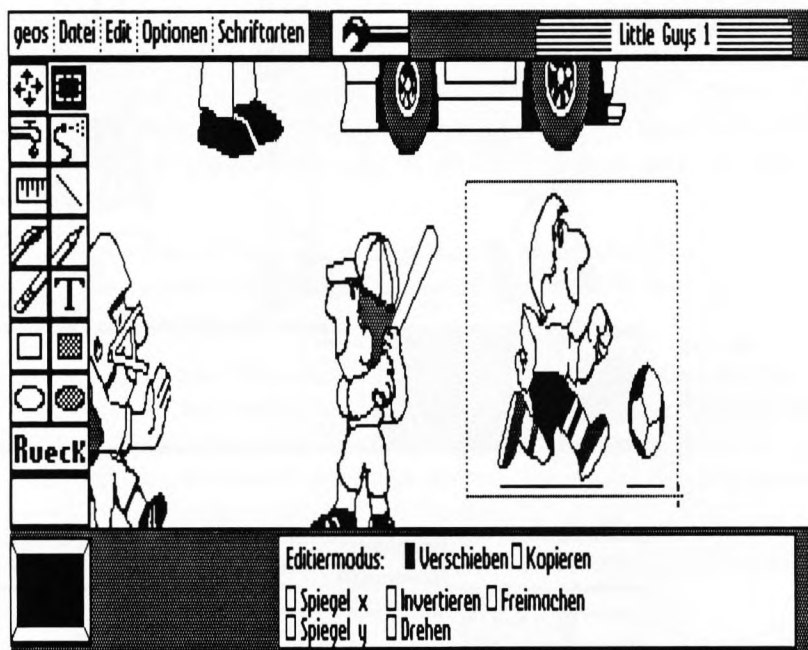


Bild 2.3:
Bereichs-
markierung

Im Editieren-Menü wählen wir nun die Option Kopieren. Da sich die benötigte Grafik nun in einem Foto-Scrap befindet, können wir die DISKART-Datei verlassen. Das Ergebnis sehen wir in Form einer Datei »Photo Scrap« im Inhaltsverzeichnis der Diskette (Bild 2.4).

Wir öffnen oder erstellen nun unser Textdokument. In Bild 2.5 sehen Sie schon, wie das Foto-Scrap durch Drücken von **⌘+W** eingeklebt wurde. Dies ist das Tastenkürzel für den Menüpunkt Editieren – Einkleben – Bild. Damit wird eine Grafik aus einem Foto-Scrap an der jeweiligen Cursorposition eingefügt.

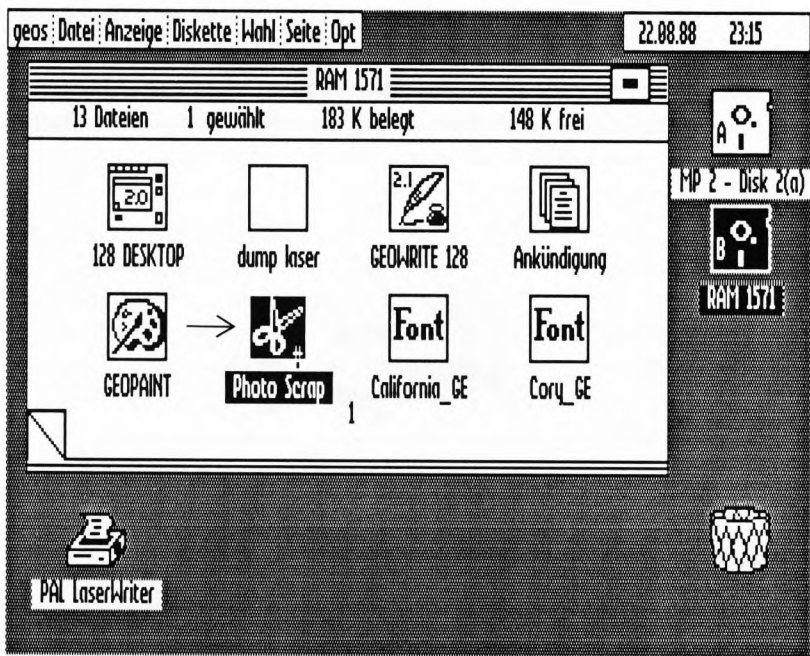


Bild 2.4:
Foto-Scrap als
Datei

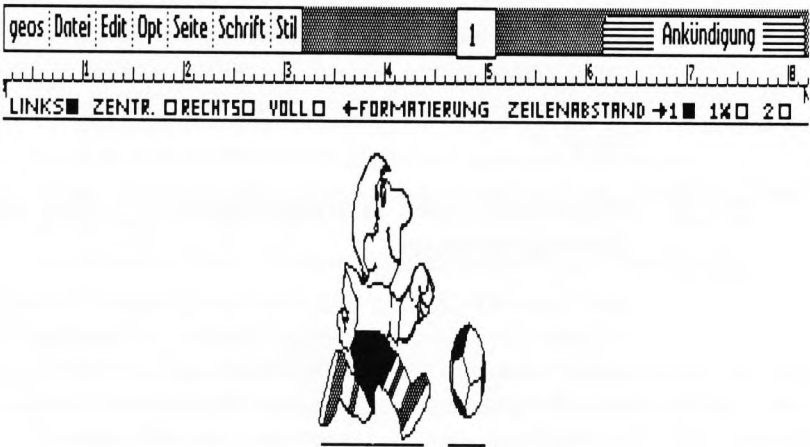


Bild 2.5:
Foto-Scrap in
GeoWrite-Text
eingeklebt

Endspiel um die
GOLDENE ANANAS

Da im 80-Zeichen-Modus von GEOS 128 eine erhebliche Verzerrung einer Grafik in der horizontalen Richtung vorliegt, sehen Sie in Bild 2.6 noch zum Vergleich einen Ausdruck dieses Dokumentes. Die Proportionen am 80-Zeichen-Bildschirm stimmen insofern nicht, als alle Grafiken und Zeichen in der halben Breite erscheinen.



Bild 2.6:
*Dokument-
Ausdruck
der Datei
»Ankündigung«*

Endspiel um die GOLDENE ANANAS

Sie haben nun anhand einer Schritt-für-Schritt-Beschreibung und eines Beispiels gesehen, wie eine DISKART-Grafik eingesetzt und schließlich ausgedruckt wird. In Abschnitt 2.2.2 folgen Hinweise zu einzelnen Grafiken, an denen sich bestimmte Nachbearbeitungen anbieten. Abschnitt 2.2.3 erklärt kurz, wie Sie eine DISKART-Grafik bei der Arbeit mit populären GEOS-Applikationen nutzen können. Sie werden überrascht sein, in wie vielen GEOS-Programmen die Verwendung einer Grafikbibliothek wie dieser von Nutzen ist.

2.2.2 Hinweise und Anregungen zu den einzelnen Grafikdateien

Alle DISKART-Grafiken sind, wie schon gesagt, in Anhang A als Ausdruck zu finden. Es folgen nun nähere Hinweise zu einzelnen Grafikseiten. Bei vielen Grafiken ist vorgesehen, daß Sie noch in GeoPaint eine kleine Nachbearbeitung vornehmen; bei anderen Grafiken kann eine kleine Anregung, in welchem Rahmen man sie verwendet, nützlich sein.

Divers. 1

- Diese Grafikseite enthält überwiegend kleine Grafiken: Stifte, Scheren, Hände mit Zeigerichtung, Pfeile, stilisierte Gesichtsausdrücke, Telefon- und Behinderten-Symbole, Bestandteile einer Computeranlage, Schulsachen und vieles mehr.

- Bei solchen kleinen Grafiken sollten Sie erwägen, nach der Bereichsmarkierung eine der vorhandenen Optionen anzuwenden. Sie können solche Grafiken invertieren, spiegeln oder drehen. Damit kann eine Grafik eine andere Richtung erhalten, so daß beispielsweise ein Zeigefinger auf eine andere Stelle weist.

Divers. 3

- Die stilisierte Skyline können Sie für alles, was sich auf New York bezieht, als Symbol verwenden. Kleinere Variationen wie die Verwendung eines grauen Füllmusters sind mit GeoPaint 2.0 dann einfacher, wenn Sie bei den Werkzeugen Pinsel und Spraydose die Einstellung »nur weiße Punkte« auf »nur schwarze Punkte« ändern. Die Silhouette von Manhattan ist im Originalzustand durchgehend schwarz gezeichnet, doch Sie können die schwarze Farbe durch andere Füllmuster ersetzen.
- Die Commodore-Geräte (Commodore 64, Commodore 64c, Commodore 128, 1541 Disk Drive) sind nicht perspektivisch dargestellt, sondern aus der Vogelperspektive. Dreidimensionale Darstellungen dieser Art finden Sie in der Datei C64/Peripherie, allerdings dann in sehr großem Format.
- Die schneebedeckten Bergkuppen verändern Sie am besten mit dem Werkzeug Wasserhahn. So können Sie die Tages-Szene durch Auffüllen des oberen Bildbereiches in eine Dämmerungs- oder Nachtszene verwandeln.

Wetter

- Für alle Elemente dieser Grafik-Seite kann ich nur den Rat wiederholen, mit den Editierbereichs-Funktionen zu experimentieren. Das Invertieren, Spiegeln oder Drehen der Grafiken führt zu neuen Ergebnissen.
- Füllen Sie die Wolken grau oder schwarz aus, um schlechtes Wetter anzudeuten.
- Kombinieren Sie die Wolken mit Regentropfen oder Schneeflocken.

Feiertage 1

- Gratulieren Sie im Stile eines GEOS-Anwenders. Überraschen Sie Ihre Freunde, Bekannten und Verwandten mit GEOS-Weihnachtskarten. Unter Computer-Freaks ist es ohnehin »Pflicht«, im Zeitalter der EDV entsprechende Glückwünsche zu versenden.
- Einige der Feiertags-Grafiken sind für einen Editierbereich zu groß. Sie können solche großen Grafiken nur stückweise in ein anderes Programm übernehmen; vorgesehen ist jedoch, daß Sie die übergroßen Grafiken nur innerhalb von GeoPaint verwenden.

- Die größere der beiden Weihnachtsmann-Grafiken ist direkt zur Beschriftung vorgesehen. Schreiben Sie einen Text wie »Fröhliche Weihnachten« in die Zeile, die dafür am unteren Rand der Grafik vorgesehen ist.
- Unterhalb des Kranzes ist ebenfalls ein guter Platz für Glückwunsch-Texte.

Feiertage 2

Es gelten die Hinweise, die für Feiertage 1 gegeben wurden. Auf dieser GeoPaint-Seite sind folgende Stellen zur Beschriftung vorgesehen:

- Links oben befindet sich ein Ornament mit einer dicken waagrechten Linie. Oberhalb dieser Linie können Sie einen Text anbringen.
- Die beiden Winterstiefel sind durch ein Kärtchen verbunden. Dort läßt sich gut ein Name eintragen.
- Den Text »Happy New Year!« können Sie durch einen anderen ersetzen, was allerdings viel Nachbearbeitungs-Aufwand mit sich bringt.

Little Guys 1, Little Guys 2, Little Women 1, Little Women 2

- Richtungsänderungen mit Spiegel-Funktionen bieten sich an.
- Im Einzelpunkt-Modus von GeoPaint können Sie ohne großen Aufwand den Gesichtsausdruck verändern, indem Sie den Mund umgestalten (Bild 2.7).

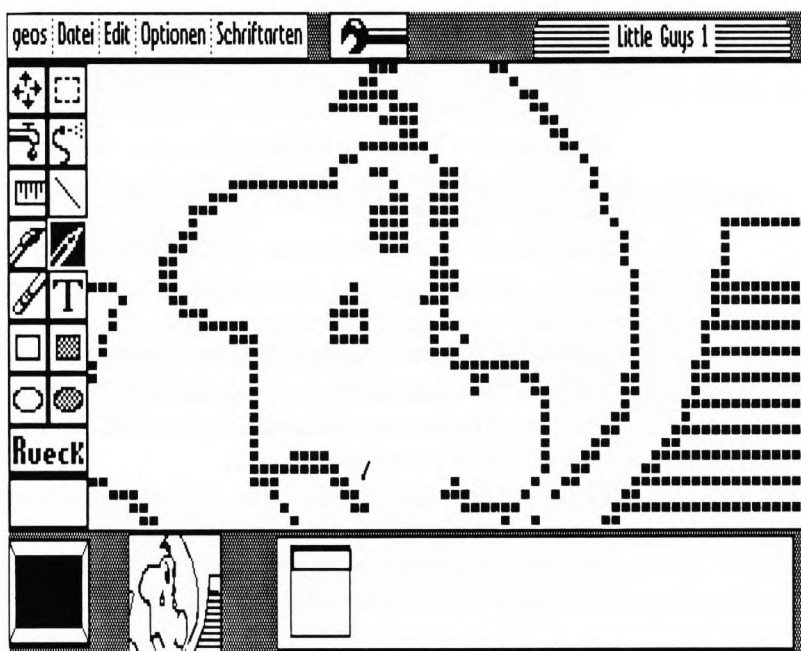


Bild 2.7:
Umgestaltung
des Gesichts-
ausdruckes (im
Einzelpunkt-
Modus)

- Sie können alle »little guys« und »little women« in eigenen Grafiken kombinieren, um völlig neue Szenen zu erzeugen.
- Nutzen Sie den freien Raum auf der Staffelei des Malers / der Malerin für angedeutete Gemälde.

Gesichtselemente

Sie erhalten in Form dieser Grafikdatei einen Grundstock zum Zeichnen von Gesichtern, was sonst sehr hohe Anforderungen an Ihre künstlerischen Fertigkeiten stellen würde. Kaum etwas ist so schwer zu zeichnen wie eine realistische Darstellung menschlicher Gesichter; mit Hilfe von DISKART-Grafiken wird es fast zum Kinderspiel.

Mit Hilfe der Gesichtselemente konstruieren Sie Gesichter, indem Sie die jeweiligen Gesichtsausschnitte kombinieren. Dazu wählen Sie zunächst eine Gesichtsgrafik als Ausgangslage. Setzen Sie dann den gewünschten Gesichtsausschnitt (Augen, Nase, Mund) ein. Schließlich müssen Sie nur noch die Haare einzeichnen, um das »Phantombild« zu vervollständigen.

THOSE DESIGNERS planen eine Erweiterung dieses modularen Systems, etwa durch Kleidungsstücke (Hüte, Halstücher, Krawatten) oder Schmuck. Eventuell werden solche späteren Ergänzungen auch in einem möglichen Mega Pack 3 vorhanden sein.

Zeichenmaterial

Im rechten oberen Teil der Seite befindet sich eine Schemazeichnung eines Füllfederhalters. Sie können Beschriftungen ergänzen, um die einzelnen Komponenten zu erläutern.

C64/Peripherie

Der Aufkleber auf der Diskettengrafik bietet sich direkt zur Beschriftung an. Wie wäre es mit »GEOS« oder »Mega Pack«?

Katzen, Hunde

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß bei weitem nicht alle Hunde- oder Katzenrassen vorhanden sind. Wenn Sie also die gewünschte Rasse nicht vorfinden, so suchen Sie sich eine Zeichnung, die möglichst nahe daranliegt, und modifizieren Sie diese. Dies dürfte Ihnen zumindest einen Teil der Zeichenarbeit ersparen.

Fahrzeuge 1, Fahrzeuge 2, Fahrzeuge 3

Größere weiße Flächen auf Lastwägen bieten sich für eigene Beschriftungen an. Verwenden Sie eine entsprechend große Schriftart und tragen Sie zum Beispiel »TFC – Transport Fracht Cargo« ein. Oder »gründen« Sie doch eine Speditionsfirma unter Ihrem Namen: »Paul Weber & Co. KG«. Am GEOS-Bildschirm ist so manches möglich.

Plakate

Bei der durchgehend hohen Qualität der DISKART-Grafiken fällt es wirklich schwer, eine besonders geniale Datei herauszugreifen. Mir persönlich gefallen jedoch die »Plakate« (in der englischen Version »banners« genannt) deshalb am besten, weil man damit am meisten experimentieren kann.

Das Grundprinzip ist folgendes: Sie erhalten eine Grafik, in der Sie einen Schriftzug oder eine andere Grafik besonders hervorheben können. Lassen Sie wichtige Informationen

- von einem Propellerflugzeug durch die Luft bewegen,
- von einem Dampfer über den Ozean ziehen,
- von einer Dampflokomotive über die Gleise befördern,
- von einem LKW über die Straße fahren,
- von zwei emsigen Figuren bewegen,
- von einem Rahmen verzieren,
- auf einer feierlichen Schriftrolle erscheinen,
- auf einem Holzstapel stehen,
- von einem Matrixdrucker ausgehen,
- oder auf einem Blatt Papier neben einem Tintenfaß und einer Schreibfeder stehen.

Ich bin mir sicher, daß Sie genau den richtigen Einfall haben, diese Plakatgrafiken nutzbringend einzusetzen. Sie können diese Umrahmungen dadurch verlängern, daß Sie die linke und rechte Hälfte auseinanderziehen und dann mit einer Linie verbinden. Die GeoPaint-Linien sind nicht immer ausreichend; deshalb wird für das Computerpapier und den kunstvollen Rahmen jeweils ein Satz von Zwischenstücken geliefert.

Die Bilder 2.8, 2.9 und 2.10 zeigen die Anwendung dieser Plakat-Grafiken. Auch wenn Sie die Grafiken später in GeoPublish oder GeoWrite verwenden möchten, müssen Sie zuerst in GeoPaint die Beschriftung eintragen.

Diese drei Beispiele sollen nur zur Demonstration dienen. Sicherlich haben Sie tausend weitere Ideen, was auf der Grundlage der GeoPaint-Datei »Plakate« produziert werden kann.



Bild 2.8:
*Flugzeug trägt
Werbeschrift*

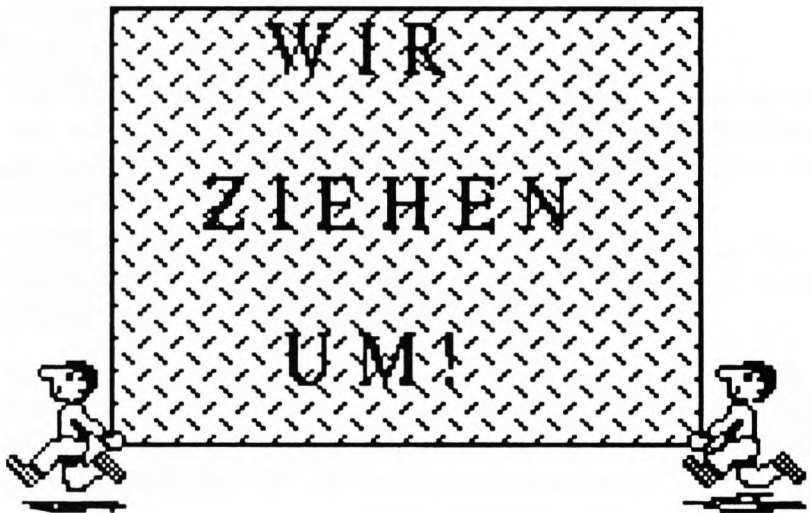


Bild 2.9:
»Wir ziehen um«

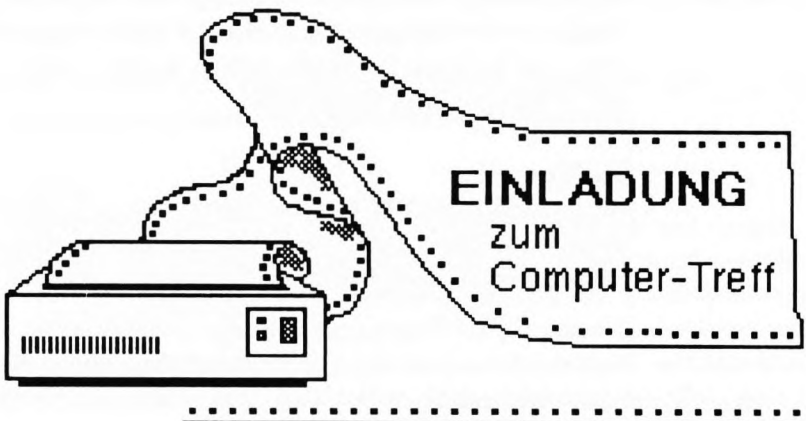


Bild 2.10:
*Einladung auf
Computerpapier*

Disk-Etiketten

In meinem GEOS-Buch »C64/C128 – Alles über GEOS 2.0« rate ich ausdrücklich dazu, GEOS-Disketten als solche zu beschriften. Die vorliegende Grafikdatei »Disk-Etiketten« ist ein praktischer Beitrag dazu. Drucken Sie diese Datei aus und schneiden Sie die einzelnen Disk-Aufkleber aus.

Von nun an erkennen Sie Ihre GEOS-Arbeitsdisketten unmittelbar am GEOS-Logo, der amerikanischen Seite der Erdkugel.

2.2.3 Verwendung der Grafiken in bestimmten Applikationen

Das Vorteilhafte an einer GEOS-Grafikbibliothek ist, daß Sie diese nicht nur mit GeoWrite, sondern auch mit anderen Applikationen kombinieren können: GeoPaint, GeoPublish und GeoFile. Als Hilfsmittel bietet sich der Foto-Manager an.

Möglicherweise haben Sie zuvor noch keine Grafikbibliothek besessen und kaum mit der Möglichkeit, Grafiken in verschiedenen GEOS-Programmen zu nutzen, Erfahrung gesammelt. Deshalb wiederholt dieser Abschnitt für die oben genannten Programme, wie und wo Grafiken eingeklebt werden können. Nähere Informationen finden Sie dann in den Bedienungsanleitungen Ihres Grundsystems und der Applikationen.

GeoWrite

Um ein Foto-Scrap einzukleben, bringen Sie den Textcursor an die Einfügeposition und drücken Sie +. Dies ist das Tastenkürzel für den Menüpunkt »Edit – Einkleben – Bild«.

Wenn GeoWrite als Editor für GeoProgrammer eingesetzt wird, ist auch das Einkleben von Grafiken, die in eigenen GEOS-Programmen erscheinen sollen, von Interesse. Der GeoAssembler wandelt solche Grafiken automatisch in komprimierten Binärcode um.

GeoPaint

Bei größeren DISKART-Grafiken erstellen Sie sich eine Arbeitskopie der jeweiligen GeoPaint-Datei, löschen Sie alle Grafiken bis auf die benötigte und beginnen Sie dann, Ihre eigene Zeichnung zu erstellen.

Die meisten Grafiken lassen sich über Foto-Scraps in andere GeoPaint-Dokumente transportieren. Das Editieren-Menü enthält die entsprechenden Funktionen, analog zu GeoWrite. Zum Einfügen einer Grafik öffnen Sie einen Editierbereich und wählen Sie Einkleben im Editieren-Menü.

Foto-Manager

Die Grafiken aus Mega Pack 1 wurden in Form von Fotoalben geliefert; es gab viele gute Gründe, die DISKART-Grafiken als GeoPaint-Dateien beizulegen. Es spricht jedoch nichts dagegen, wenn Sie sich Fotoalben anlegen möchten.

Fotoalben dienen zur Verwaltung von zahlreichen Foto-Scraps. Sie können ein Foto-Scrap in ein Album aufnehmen, indem Sie im Editieren-Menü des Foto-Manager die Option Einkleben wählen. Bei der Version 2.0 des Foto-Manager ist auch die Vergabe eines eigenen Namens für jeden Albumeintrag möglich; anhand dieses Namens können Sie dann die richtige Albumseite suchen und öffnen.

GeoPublish

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 Foto-Scraps verwenden!

Im Editor von GeoPublish arbeiten Sie exakt wie in GeoWrite; der Geo-Publish-Editor ist sozusagen eine spezialisierte GeoWrite-Fassung, die in das Gesamtsystem von GeoPublish eingebunden wurde.

Die Betriebsarten **master page** und **page graphics** sind, soweit es das Einfügen von Grafiken betrifft, nicht unterschiedlich. Sie wählen das Werkzeug Bitmap einkleben und klicken dann an der Stelle, an der die linke obere Ecke des Foto-Scrap stehen soll.

Im Modus **page layout** selektieren Sie zunächst einen rechteckigen Layout-Bereich. Diesen Bereich müssen Sie also gegebenfalls vorher einzeichnen. Gehen Sie dann direkt zum Werkzeug Bitmap einkleben.

Beim Einkleben von Grafiken sieht GeoPublish zahlreiche Optionen vor, die in der Programmbeschreibung ausführlich erläutert werden.

GeoFile

GeoFile verwaltet Grafiken nicht als Feldinhalte. In den Ein- und Ausgabemasken von GeoFile können Sie jedoch Kommentarfelder anbringen. Das sind Felder, die keine Daten aufnehmen, sondern der Information oder Verzierung dienen. Solche Kommentarfelder bestehen in der Regel aus Texten, doch zur Auflockerung des Datenmaterials sollten Sie auch einmal an die Grafiken dieses Mega Pack denken. Einige Grafiken dieses Mega Pack 2 sind vom Format her für die Einfügung in GeoFile-Dateimasken geeignet.

Dazu muß zunächst ein Kommentarfeld im Modus **form design** (Maskenentwurf) gezogen werden. Mit Joystick oder Maus ist dies schnell geschehen; zeichnen Sie ein Rechteck. Dann wählen Sie im Menü **type** (Feldtyp) die Option **comment field** (Kommentarfeld). Anschließend kann durch die bekannte Funktion **paste** (einkleben) unter **edit** die Grafik in das Kommentarfeld übernommen werden.

2.3 Probleme und Lösungen

Mit den Beschreibungen aus den vorausgegangenen Abschnitten sollte es keine Schwierigkeit sein, die Grafikbibliothek zielsicher einzusetzen. Sollten dennoch Probleme beim Einsatz der DISKART-Grafiken auftreten, haben Sie in diesem Unterkapitel einen kleinen Problemratgeber.



Problem: Sie möchten eine Grafik in ein Foto-Scrap übernehmen, doch sie ist zu groß, um in ein Foto-Scrap zu passen.

Sie haben ausnahmsweise eine Grafik gewählt, die im Format den GeoPaint-Editierbereich überschreitet. Es gibt nur zwei Möglichkeiten: Entweder Sie erstellen zwei oder mehr Foto-Scraps, die sich dann nahtlos ergänzen, oder Sie verwenden die Grafik nur innerhalb von GeoPaint, indem Sie alle anderen Grafiken derselben Seite löschen. Die erstgenannte Lösung dürfte eine hohe Präzision beim Arbeiten verlangen und führt nicht immer zu befriedigenden Ergebnissen. Die zweite Lösung setzt voraus, daß Sie keinesfalls die Originaldisketten Ihres Mega Pack 2 bearbeiten, sondern nur mit Arbeitsdisketten operieren.



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

Sie haben vergessen, die gewünschte Grafik aus der entsprechenden GeoPaint-Datei zu markieren und mit der Funktion kopieren in ein Foto-Scrap zu bringen. Vielleicht ist aber auch die Foto-Scrap-Datei auf der Diskette gelöscht worden.

Zur Behebung des Problems müssen Sie noch einmal GeoPaint aufrufen und die Grafikdatei öffnen, in der sich das benötigte Bild befindet. Markieren Sie es noch einmal und kopieren Sie es in ein Foto-Scrap. Prüfen Sie auch nach, ob auf Ihrer Arbeitsdiskette ausreichend Platz für das Foto-Scrap ist.



Problem: Sie möchten eine Grafik einkleben und wählen den entsprechenden Befehl Ihrer Applikation (einkleben oder 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 infolge einer anderen Operation den Editierbereich aufhebt.
- Bei GeoFile wird ein Feld im Maskenentwurf (form design) definiert und zum Kommentarfeld erklärt. Nur in Kommentarfelder können Grafiken einfließen.
- Bei GeoPublish ist im Modus page layout ein Editierbereich zu öffnen und vor Anklicken des Werkzeuges Bitmap einkleben 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 in GeoPaint 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, wie man es vielleicht vermuten könnte, sondern in einer eigenen Datei verwaltet. Diese Datei muß auf der Arbeitsdiskette stehen, auf der sich das Dokument befindet, in welches Sie die Grafik einkleben möchten.

Deshalb benötigt GEOS beim Erzeugen des Foto-Scrap eine gewisse Speichermenge auf Diskette, je nach Größe des Foto-Scrap. Da im Mega Pack 2 auch relativ große Grafiken vorhanden sind, ist mit dieser Fehlermeldung zu rechnen. Sie wird jedoch sehr selten auftreten, und wenn es doch einmal dazu kommt, müssen Sie einfach Platz auf Ihrer Diskette schaffen; löschen Sie dann die Datei(en), auf die Sie am ehesten verzichten können.



Problem: Sie möchten eine GeoPaint-Datei öffnen, doch sie erscheint nicht in der Datei-Auswahlbox von GeoPaint.

GeoPaint zeigt alle GeoPaint-Dateien auf der aktuellen Diskette an, sofern es sich nicht um mehr als 15 Bilder handelt. Ein eventuelles 16. Bild (und alle folgenden GeoPaint-Dateien) sind nicht im Datei-Selektor zu sehen und können mit den Rollpfeilen nicht erreicht werden.

Um dennoch Zugriff auf alle GeoPaint-Bilder zu haben, müssen Sie die jeweilige GeoPaint-Datei vom DeskTop aus durch Doppelklick öffnen. Dabei wird das GeoPaint-Programm automatisch mitgestartet.



Problem: Sie markieren in GeoPaint eine Grafik, die Sie in ein anderes Dokument übernehmen möchten. Alles funktioniert reibungslos, doch GeoPaint vergrößert den von Ihnen gewählten Editierbereich an allen Seiten.

Dieses Phänomen tritt nur im Farbmodus von GeoPaint auf. Normalerweise ist die Farboption bei der Arbeit mit DISKART-Grafiken ausgeschaltet; ansonsten müssen Sie es im Optionen-Menü nachholen, indem Sie auf Farbe aus klicken.

Die erste Diskette von Mega Pack 2 enthält außer den Hilfsprogrammen auch 33 Zeichensätze. Viele dieser Schriftarten sind auch in verschiedenen Größen verfügbar. Ein Schrifttyp namens »Bodoni« verteilt sich über insgesamt vier GEOS-Fonts.

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 – andere Zeichen nicht vertreten. Dies ist dadurch bedingt, daß die maximale Größe eines Zeichensatzes von GEOS begrenzt wird. Die Speicherknappheit des C64/C128 zwingt dazu. Probleme werden Sie mit den fehlenden Zeichen nicht haben, da auch alle Zeichensätze als Ausdruck in diesem Handbuch zu finden sind.

3.1 Die Organisation der Zeichensätze

Die Schriftarten dieses Mega Pack 2 wurden unter GEOS mit dem Programm GeoFont (Bestandteil des International FontPack) entworfen. Alle Schriftart-Namen wurden vom Designer verliehen.

In Anhang B finden Sie Beispielausdrucke aller Zeichensätze und aller vorhandenen Schriftgrößen. Diese Musterausdrucke werfen vielleicht die nebensächliche Frage auf, was es mit dem mysteriösen Satz »The quick brown fox jumps over the lazy dog« auf sich hat. Vielleicht ist Ihnen dieser Satz schon in anderen Veröffentlichungen oder in Mega Pack 1 begegnet.

Dieser Satz hat die Eigenschaft, daß alle Buchstaben des Alphabetes darin vorkommen, die deutschen Sonderzeichen ausgenommen. Da dieser Beispielsatz kaum länger ist als eine alphabetische Aufreihung aller Zeichen, wird er sehr oft eingesetzt, um eine Schriftart zu demonstrieren.

3.2 Verwendung der Zeichensätze

Durch die Ordnung, die auf Ihren Mega-Pack-2-Disketten besteht, 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 (GEOS 128: neun) Namen zur Auswahl, wovon maximal sieben Zeichensätze auf der Diskette stehen und ein oder zwei System-Zeichensätze voreingestellt sind.

Also suchen Sie anhand des Beispielausdruckes aus Anhang B maximal sieben Dateien; diese kopieren Sie dann auf Ihre Arbeitsdiskette. Es gibt eine einfache, aber praktische Methode, um nach dem Kopieren die Schriftarten auf einer Arbeitsdiskette zu zählen: 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). Da in dieser Darstellungsart alle Schriftart-Dateien untereinander stehen, können Sie deren Zahl leicht bestimmen.

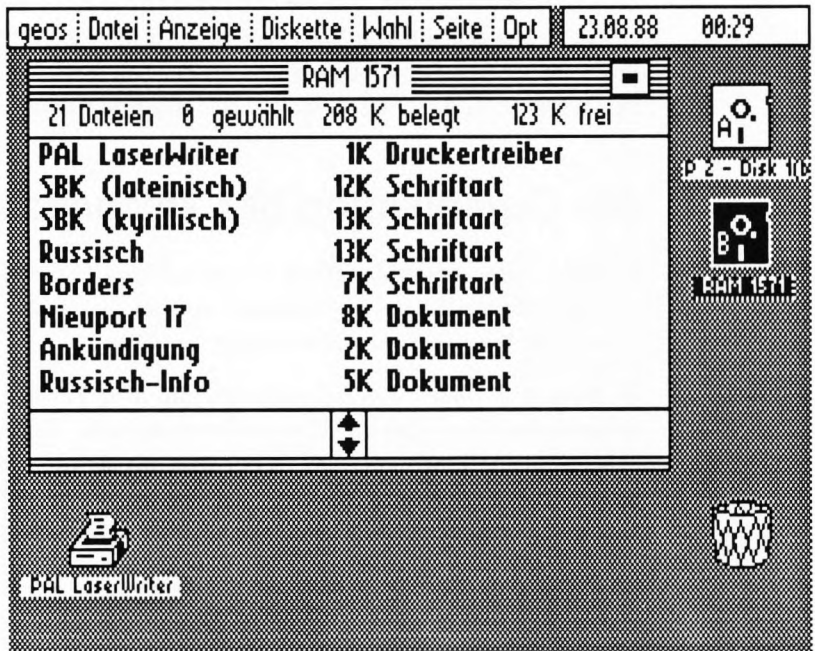


Bild 3.1:
In diesem
Anzeigemodus
stehen die
gleichartigen
Dateien, also
auch alle
Schriftarten,
untereinander

Nun ist also Ihre Arbeitsdiskette so weit vorbereitet, daß die gewünschten Zeichensätze verfügbar sind. Wie alle GEOS-Schriftarten, so stehen auch die Schriften des Mega Pack 2 in mehreren Applikationen zur Verfügung. Den Bedienungsanleitungen der einzelnen GEOS-Programme können Sie entnehmen, wie man die Zeichensätze einsetzt:

- GeoWrite
- GeoPaint
- GeoPublish
- GeoChart
- GeoTerm

Nähere Erläuterungen dazu, wie man einen Zeichensatz im jeweiligen Programm aktiviert, sind überflüssig, da Sie bei der Verwendung der Mega-Pack-2-Schriften keinen Unterschied zu den GEOS-Schriftarten des Grundsystems bemerken werden.

Es folgen in 3.3 spezielle Hinweise zu einzelnen Zeichensätzen sowie in 3.4 ein Problemlöser.

3.3 Hinweise zu einzelnen Zeichensätzen

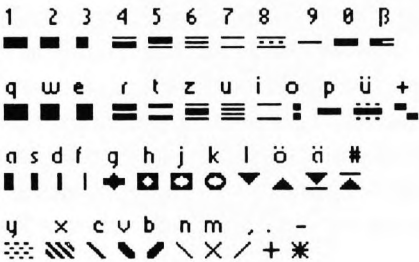
- Zu den Schriftarten »Russisch« und »SBK« (Serbo-Kroatisch) finden Sie Info-Dateien auf der Diskette. Diese Info-Dateien können Sie mit GeoWrite öffnen und ausdrucken oder ansehen. Sie finden dort vor allem eine Transskriptionstabelle sowie Hinweise zur Tastaturbelegung. Es war eine schwierige Überlegung, ob die Tastaturbelegung nun den russischen Schreibmaschinen entsprechen sollte. Im Hinblick darauf, daß das kyrillische und das lateinische Alphabet viele Zeichen gemeinsam haben, entschieden wir uns, eine eigene Tastaturbelegung zu verwenden, die der Computer-Tastatur möglichst nahe kommt.

←	!	"	№	£	%	ё	/	<	>	=	ь	,		CLR HOME	INST DEL
CTRL	Щ щ	В в	Е е	Р р	Т т	Ц ц	У у	И и	О о	П п	Ю ю	Ь ь		RESTORE	
RUN STOP	SHIFT LOCK	А а	С с	Д д	Ф ф	Г г	Ш ш	Й й	К к	Л л	Я я	Э э	' +	RETURN	
⌘	SHIFT	Ы ы	Х х	Ж ж	Ч ч	Б б	Н н	М м	;	:	?	SHIFT	CRSR	CRSR	
SPACE															

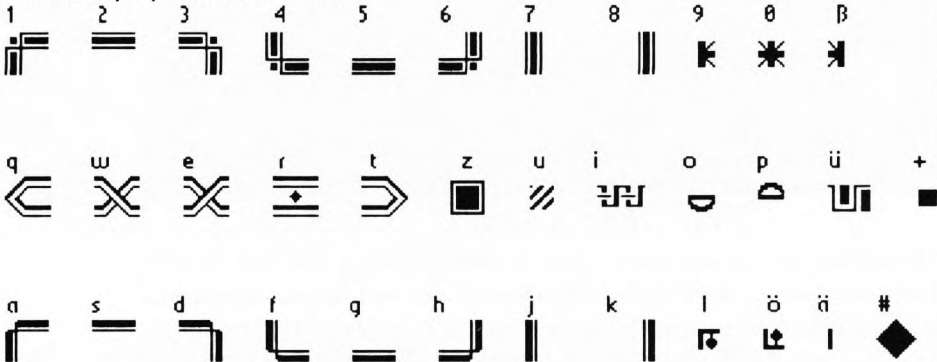
- Die Zeichensätze der altdeutschen Schriften »Rundgotisch«, »Tannenberg« und »Fraktur« enthalten das in der alten Schrift übliche Lang-s und die Ligatur tz. Diese Zeichen liegen auf den Tasten rechts neben »ä« und rechts neben »ß«; sie werden ohne Shift eingegeben.

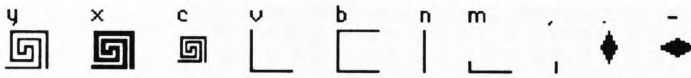
- Bei »Headline« ist ein etwas weiterer Zeichenabstand durch eine doppelt breite Leerstelle mit `[Shift]+[F]` möglich. Eine Balkenunterstreichung liegt auf der Kombination `[Shift]+[-]`.
- Bodoni 44 in Großbuchstaben und Bodoni 44 in Kleinbuchstaben sind problemlos kombinierbar. Dies erfordert zwar regelmäßige Schriftwechsel und verringert die Arbeitsgeschwindigkeit, was jedoch in Ausnahmefällen akzeptiert werden kann.
- Ohne Information über die Tastenbelegung werden Sie den Borders-Zeichensatz kaum anwenden können. In Bild 3.2 sehen Sie die Tastaturbelegung in den verschiedenen Schriftgrößen von »Borders«, während Bild 3.3 die Anwendung demonstriert.

Tastenbelegung Borders 7 Punkt:



Tastenbelegung Borders 18 Punkt:





Tastenbelegung Borders 28 Punkt:

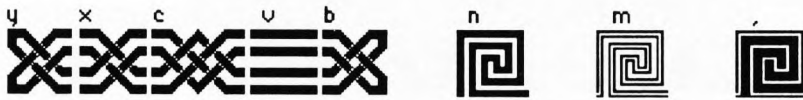
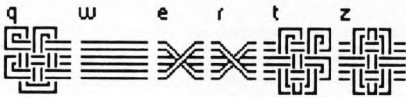
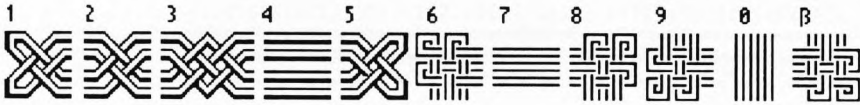
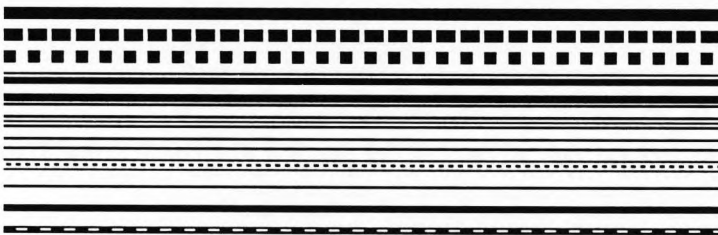
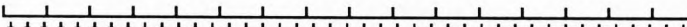
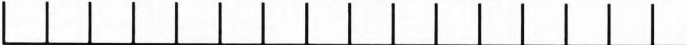
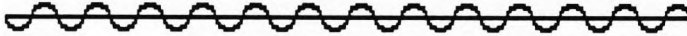
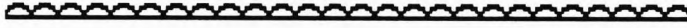


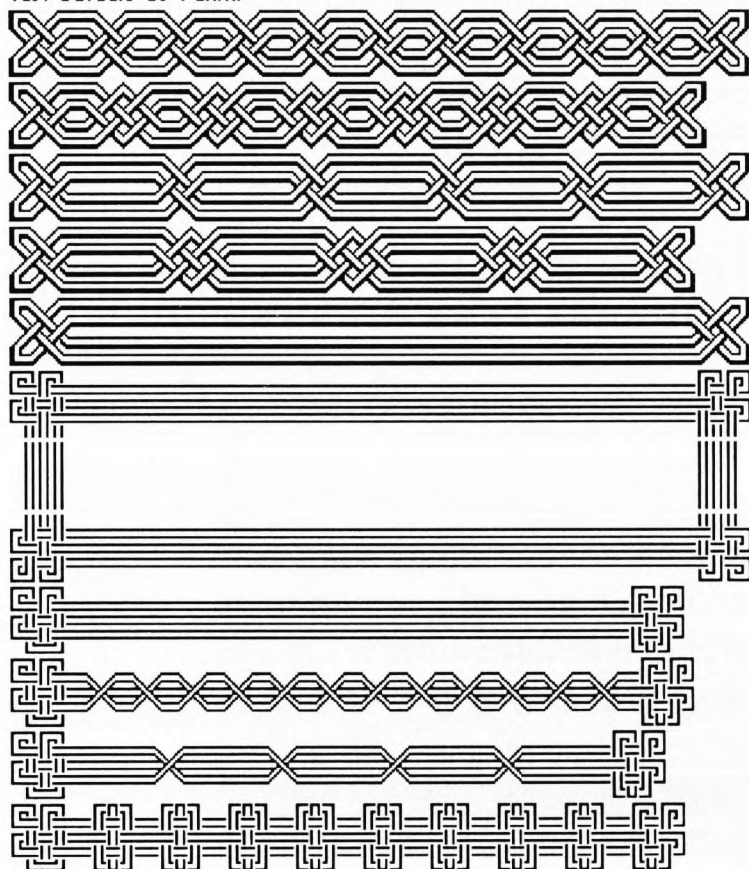
Bild 3.2: Tastaturbelegung der Borders-Schrift

Test Borders 7 Punkt:





Test Borders 28 Punkt:



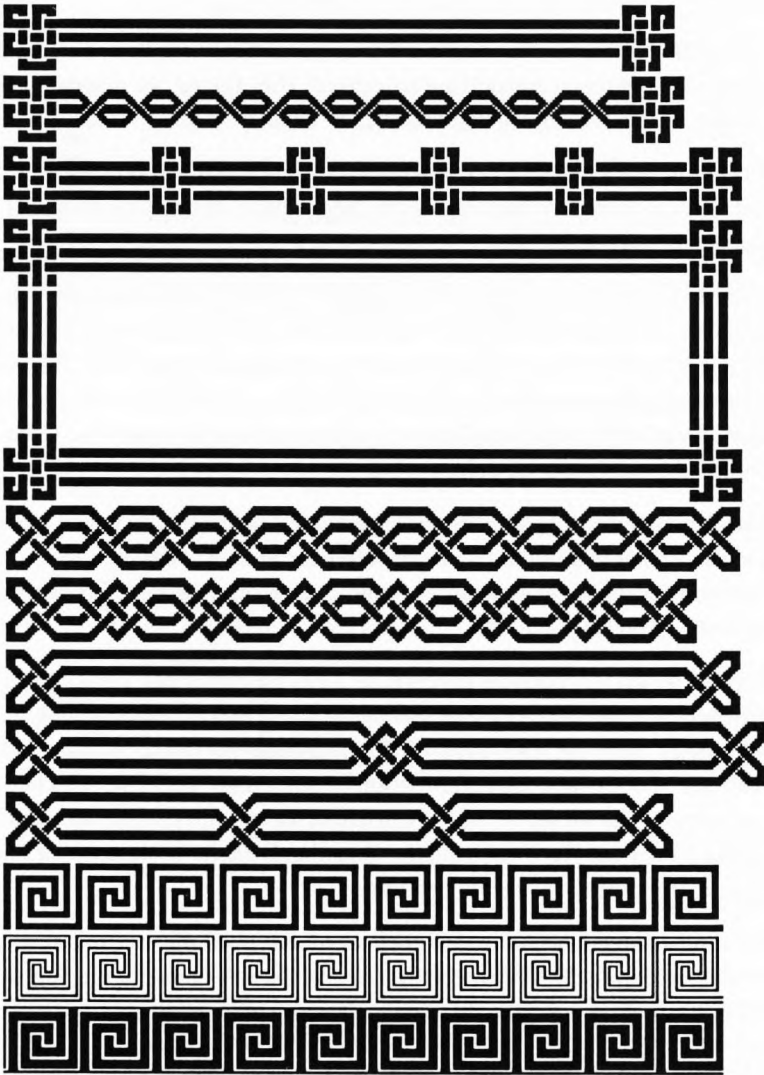


Bild 3.3: Beispiele für die Anwendung der Rand-Schriftart »Borders«

3.4 Probleme und Lösungen

Für erfahrene GEOS-Anwender sollte es keine Schwierigkeit sein, die Zeichensatz-Sammlung zielsicher einzusetzen. Hier finden Sie dennoch Erklärungen zu den Bedienungsfehlern, die am leichtesten auftreten.



Problem: Sie möchten einen Zeichensatz anklicken, doch sein Name befindet sich nicht im Schriftart-Menü der Applikation, obwohl die Datei auf der Arbeitsdiskette steht.

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 den Menüs (GeoPaint, GeoWrite) 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 der 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. Es nützt dann nichts, daß sich die Font-Datei noch auf der aktuellen Diskette in einer weiter hinten liegenden Position als vorher befindet.

Eine Ausnahme hiervon ist lediglich GeoPaint, weil dieses Programm alle Zeichen sofort in die Grafik übernimmt und später nicht mehr die Schriftart-Datei benötigt, es sei denn, Sie wollen neue Texte eingeben.



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 wohl ein Zeichen eingegeben, das im aktuellen Zeichensatz nicht vorhanden ist. So gibt es Schriften, die nur Großbuchstaben haben, oder Schriften, die keine deutschen Sonderzeichen enthalten (weil dies zum Beispiel bei altdeutschen Schriften nicht sinnvoll wäre).

Fehlende Zeichen sind in erster Linie dadurch bedingt, daß die Speichergröße eines GEOS-Zeichensatzes begrenzt ist. So wird die Schriftart »Bodoni« aus Speicherplatzmangel auf mehrere Dateien aufgeteilt.



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

Normalerweise dürften die Schriftarten aus Mega Pack 2 so detailliert gezeichnet sein, daß Nachbesserungen weder nötig noch sinnvoll sind. Allerdings ist nicht auszuschließen, daß Sie einen individuellen Wunsch haben (zum Beispiel das Muster eines Zeichens in »Borders« zu ändern).

Hierfür bietet Mega Pack 2 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 2 und außerdem sind die International-FontPack-Schriften wirklich »international«, haben also keine deutschen Umlaute. Jedoch ist der GeoFont-Editor ein nützliches Hilfsprogramm, mit dem übrigens die Zeichensätze dieses Mega Pack 2 geschaffen wurden.



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.

Viele der Schriftarten dieses Mega Pack 2 liegen in mehreren Größen vor; ausgenommen sind Überschriften-Fonts, die nur in einer hohen Punktgröße vorhanden sind. Wenn Sie nun eine Schriftart in einer Größe wünschen, die nicht vorhanden ist, wird es problematisch. GeoPublish ist in der Lage, Schriftarten in verschiedene Größen zu transformieren, was jedoch einen großen Qualitätsverlust mit sich bringt. GeoFont kann keine Umrechnung vornehmen, um beispielsweise eine 12-Punkt-Schrift in die 18-Punkt-Größe oder umgekehrt zu berechnen. Sie werden keine andere Wahl haben, als die vorhandene Schriftgröße als Vorlage zu benutzen und die neue Schriftgröße selbst zu editieren. Dies ist keine leichte Aufgabe, aber vielen Anwendern macht dies auch Spaß.



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, aber 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 nur die vorhandenen Schriftgrößen einsetzen. Bei Originalschriften kommt noch in Frage, die maximale Höhe von meistens 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.



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 wird aber sozusagen das »Existenzminimum« der Chart-Grafik unterschritten, und GeoChart gibt die genannte Fehlermeldung 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 Schriften, denn der Platzbedarf hängt (unter anderem) direkt von der Zeichensatz-Höhe ab.

4

Die Grafik-Utilities

Jeder, der einen Computer anwendet, interessiert sich in irgendeiner Weise für Grafik. Die einen sehen mehr den künstlerischen Aspekt, andere sind begeisterte Desktop Publish-Anwender und wieder andere legen den Schwerpunkt auf Präsentationsgrafiken.

GEOS eignet sich für alle Arten von Grafik: Die Künstler werden mit GeoPaint arbeiten, die Desktop-Publish-Anwender mit GeoWrite und GeoPublish, und die Nutzgrafik-Anwender sind mit GeoChart bestens versorgt.

Die Programme, die Ihnen dieses Kapitel vorstellt, eignen sich für verschiedene Richtungen der Grafikerstellung und werden damit der Vielseitigkeit von GEOS gerecht.

4.1 ZS-Converter

Große Resonanz fand der »Font Converter« aus Mega Pack 1. Durch die Möglichkeit, Printfox-Schriften ins GEOS-Format zu konvertieren, wuchs die Zahl der vorhandenen GEOS-Fonts beträchtlich.

Vom selben Autor und in ähnlicher Aufmachung ist nun in diesem zweiten Mega Pack das Programm »ZS-Converter« enthalten. Der ZS-Converter ist ein Konvertierprogramm für C64-Bildschirm-Zeichensätze im VIC-Format.

In 4.1.1 erfahren Sie, welche Zeichensätze folglich mit dem ZS-Converter eingelesen werden können und welche nicht. Schritt für Schritt wird der ZS-Converter in 4.1.2 eingesetzt, Probleme und Lösungen finden Sie in 4.1.3.

4.1.1 Zeichensatz-Formate

Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Arten von C64-Zeichensätzen: Grafische Zeichensätze und Bildschirm-Zeichensätze. Von grafischen Zeichensätzen spricht man, wenn eine Zeichensatz-Datei dazu dient, Texte am hochauflösenden Grafikbildschirm anzuzeigen. Grafische Zeichensätze sind

- GEOS-Fonts
- Fontmaster-Schriften
- Printfox/Pagefox-Schriften
- PrintShop-Schriftsätze

Diese grafischen Zeichensätze haben flexible Größen und sind meist in Proportionalschrift gezeichnet (jedes Zeichen hat eine spezifische Breite). Für solche Fonts ist der ZS-Converter nicht vorgesehen. Für Printfox/Pagefox-Schriften ist der Font Converter aus Mega Pack 1 entwickelt worden.

Der ZS-Converter dient hingegen zur Konvertierung von Bildschirm-Zeichensätzen. Diese werden als Alternative zum C64-Systemzeichensatz am Textbildschirm dargestellt. Solche Bildschirm-Zeichensätze haben folgende Merkmale:

- Das Format ist immer dasselbe (8 x 8 Bildpunkte pro Zeichen; 40 x 25 Zeichen ergeben eine Bildschirmseite).
- Die Dateien auf Diskette haben meist die Länge von neun Blöcken.
- Für solche Schriften sind schon zahlreiche Editorprogramme in Zeitschriften erschienen.
- Zeichensätze dieser Art können mit dem ZS-Converter übernommen werden. Probieren geht über Studieren.

Die Frage ist nun, wie man solche Bildschirm-Zeichensätze erhält. Zunächst gibt es sehr viele C64-Programme, die solche veränderten Bildschirm-Zeichensätze verwenden. Fast jedes Textprogramm (Mastertext, Textomat, Startext) kann die deutschen Sonderzeichen nur mit Hilfe eines veränderten Bildschirm-Zeichensatzes darstellen.

Bei Spielprogrammen sind diese Zeichensätze nicht als separate Dateien auf Diskette zu finden; es gibt jedoch »Klau-Programme«, um solche Zeichensätze aus professionellen Spielprogrammen in Dateien umzuwandeln. Mir sind unter anderem folgende Spiele bekannt, die sich veränderter Bildschirm-Zeichensätze bedienen:

- Kaiser
- Hover Bovver
- Ghosts'n'Goblins

Ich schätze, daß es mehrere Dutzend professionelle Spielprogramme für den C64 gibt, die mit veränderten Bildschirm-Fonts arbeiten. Sofern Sie also mit Hilfe eines »Klau-Programms« an diese Zeichensätze herankommen, können Sie sie mit dem ZS-Converter auch unter GEOS verwenden. Mit dem ZS-Converter ist es nicht möglich, Zeichensätze aus Spielprogrammen zu »klauen«.

Eine gute Fundgrube für weitere VIC-Zeichensätze sind Adventurespiele, die meistens besonders schöne Schriften enthalten. Auch dort stellt sich das Problem, daß die Schriftarten nicht separat auf Diskette stehen und ohne »Klau-Programm« nicht zugänglich sind.

Die besten Chancen, solche Zeichensätze separat als Neun-Block-Datei auf Diskette zu finden, hat man bei Anwendungsprogrammen und Listings aus Zeitschriften oder Public-Domain-Programmen. Bei Applikationsprodukten ist es üblich, daß Zeichensätze editiert werden können; bei den anderen beiden Arten von Programmen sind die Zeichensätze deshalb leicht zu finden, weil Hobby-Programmierer in der Regel keinen größeren Aufwand betreiben, um Zeichensätze zu »verstecken«.

4.1.2 Schritt für Schritt: die Konvertierung

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

Schritt 1

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

Schritt 2

Jetzt kann der ZS-Converter gestartet werden. Gleich nach dem Start erscheint eine Dialogbox, die alle Schriften der aktuellen Diskette anzeigt. Genauer gesagt, werden nicht alle Bildschirm-Zeichensätze aufgelistet, sondern alle Dateien, die möglicherweise welche 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

Im Normalfall wird die Unterstreichung eines Zeichens unter GEOS so durchgeführt, daß der Unterstrich unterhalb der Zeichenmuster erscheint. In einer Dialogbox können Sie nun entscheiden, ob eine Leerzeile zwischen Zeichen und Underline-Zeile möglich sein soll. Falls ja, wird die Schrifthöhe um eins auf neun erweitert; dann erscheint der Unterstrich mit Abstand unterhalb des jeweiligen Schriftzeichens.

Schritt 5

Sie können nun festlegen, daß der ZS-Converter aus einem C64-Bildschirm-Zeichensatz einen proportionalen GEOS-Font erzeugt (Bild 4.1). Proportional heißt hier, daß für jedes Zeichen eine eigene Breite errechnet wird. Wie schon erwähnt, haben Bildschirm-Zeichensätze eine einheitliche 8x8-Matrix. Wenn Sie nun auf »Ja« klicken, berechnet der ZS-Converter die Proportionalbreite für jedes Zeichen.

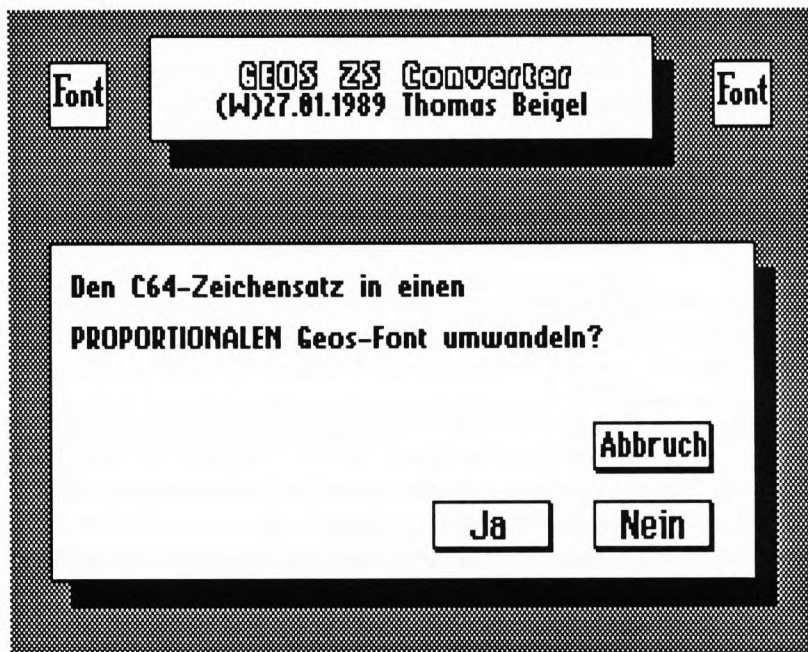


Bild 4.1:
Option zur
Umwandlung
in proportiona-
len Font

Schritt 6

Nun liest der ZS-Converter den Zeichensatz von der Diskette ein; es erscheint eine Dialogbox zur Festlegung der Underline-Zeile (Bild 4.2). Die voreingestellte Position der Unterstreichung können Sie durch Anklicken des OK-Feldes übernehmen; eine andere Zeilenposition bestimmen Sie, indem Sie in der richtigen Höhe klicken.

Schritt 7

Zu diesem Zeitpunkt ist der Zeichensatz komplett im Speicher und kann auf Diskette gesichert werden. Der ZS-Converter möchte nun wissen, in welche Datei Sie die neue Schriftart einfügen möchten. Sie können einen neuen



Bild 4.2:
*Die Underline-
Zeile*

Dateinamen eingeben oder einen vorhandenen; dementsprechend fragt der ZS-Converter, ob er eine neue Datei anlegen oder eine alte um eine zusätzliche Schriftgröße erweitern soll.

Pro GEOS-Schriftart sollten Sie maximal sieben Schriftgrößen verwalten. Prinzipiell sollten Sie Zeichensätze, die mit dem ZS-Converter übertragen werden, in eigene Font-Dateien schreiben.

Da jede Schriftgröße nur einmal belegt werden darf, aber der ZS-Converter immer gleich hohe Schriften erstellt, paßt ohnehin nur eine mit dem ZS-Converter konvertierte Schrift in eine Font-Datei. Selbst wenn Sie bei einer von zwei Schriften eine Leerzeile zwischen Zeichen und Unterstrich verlangen, sind nur zwei verschiedene Schriften möglich, die sich jeweils in der Höhe um einen Punkt unterscheiden.

Schritt 8 (nur bei Anlegen eines neuen Zeichensatzes)

Sofern Sie einen neuen GEOS-Zeichensatz angelegt haben, können Sie eine Font-ID eingeben (Bild 4.3). Diese besteht aus zwei Buchstaben, ähnlich der ID einer Diskette, und muß bei jeder konvertierten Schriftart anders lauten. Andernfalls verwechselt GEOS die Dateien!

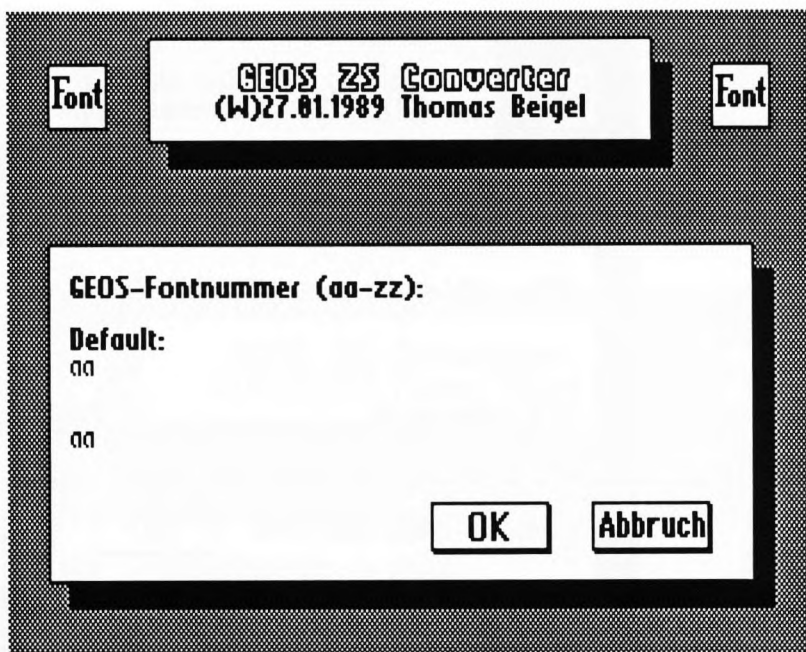


Bild 4.3:
Jede Kennziffer
einer Schriftart
muß unver-
wechselbar
sein!

Schritt 9

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

4.1.3 Probleme und Lösungen

Der ZS-Converter ist sehr benutzerfreundlich und reagiert auf alle Eingaben mit Dialogboxen. Dennoch könnte es unvorhergesehene Probleme geben, bei denen dieser Abschnitt die Lösungen nennt.



Problem: Der ZS-Converter meldet beim Ergänzen eines GEOS-Zeichensatzes um eine Printfox-Schriftart, daß die verwendete Größe bereits vorhanden ist (Bild 4.4).

Soweit technisch realisierbar, sieht der ZS-Converter die Möglichkeit vor, daß Sie pro GEOS-Zeichensatz mehrere Schriftgrößen haben. Dabei gilt die Voraussetzung, daß in einem GEOS-Zeichensatz nur Schriften verschiedener Höhe (Größe) stehen dürfen. Die Schrifthöhe ist acht oder neun Punkt, je nach Verwendung einer Leerzeile zwischen Zeichen und Unterstrich.

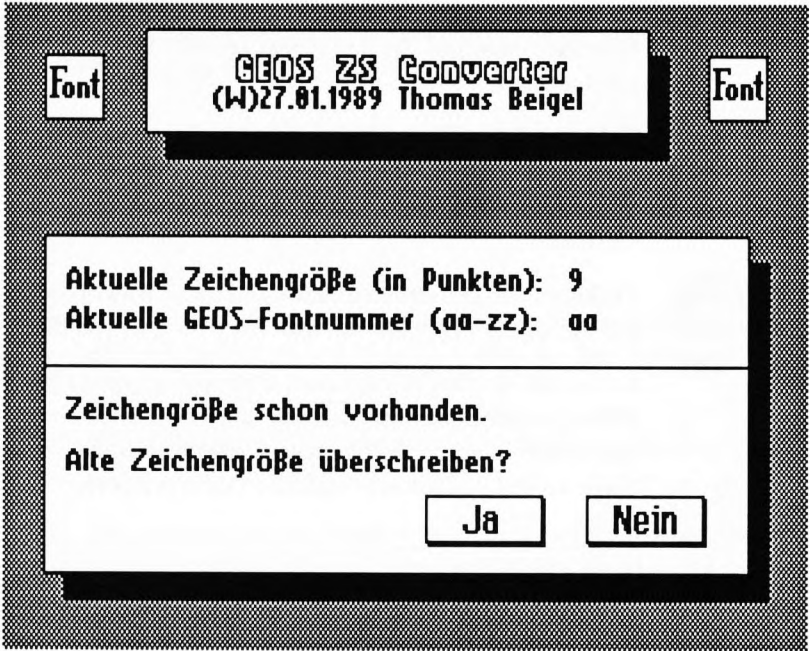


Bild 4.4:
Schriftgröße in
dieser Font-
Datei schon
enthalten

Zweimal darf ein und dieselbe Schrifthöhe nicht in einer Datei auftreten. Sie können lediglich einen vorhandenen Schriftsatz einer Größe durch einen anderen ersetzen.

Grundsätzlich halte ich es für sinnvoll, für jede konvertierte Bildschirm-Schrift einen separaten GEOS-Font zu verwenden.



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

Pro GEOS-Zeichensatz sollten Sie maximal sieben verschiedene Schriftgrößen verwenden. Der ZS-Converter setzt hier zwar keine Beschränkung (so lange 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 (Bestandteil des International FontPack) 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!



Problem: Sie konvertieren einen deutschen Bildschirm-Zeichensatz, doch die Umlaute liegen später auf anderen Tasten als von Ihnen erwartet.

Leider gibt es keine einheitlichen Codes für die deutschen Sonderzeichen in Bildschirm-Zeichensätzen. Insofern kann der ZS-Converter niemals feststellen, welche Zeichen als deutsche Sonderzeichen zu verstehen sind. Allerdings werden die Zeichen folgender Codes verstanden:

Bildschirmcode	Klein/Groß-Schrift	Groß/Grafik-Schrift
100	ä	Ä
95	ö	Ö
94	ü	Ü
102	Ä	
92	Ö	
104	Ü	
105	ß	ß

4.2 GeoPattern

GEOS stellt dem Benutzer 32 Füllmuster zur Verfügung. Sie können zum Beispiel mit ihnen Bildbereiche und Schriftzeichen füllen oder Diagramme kennzeichnen. Die Füllmuster bestehen aus einem Rechteck mit acht Punkten in der Breite und genauso vielen in der Höhe.

Mit GeoPattern kann man sich bequem neue Füllmuster erstellen, die dann unter Verwendung von PatternChange in anderen GEOS-Applikationen genutzt werden können. Besonders nützlich sind diese beiden Programme in Verbindung mit GeoPaint, GeoPublish und GeoChart.

GeoPattern und PatternChange können bei GEOS 128 nur im 40-Zeichen-Modus gestartet werden, doch die veränderten Füllmuster funktionieren dann auch im 80-Zeichen-Betrieb.

4.2.1 Funktionsweise von GeoPattern und PatternChange

Damit Sie ein eigenes Füllmuster unter GEOS verwenden können, ist zweierlei nötig:

1. Sie müssen eigene Muster entwerfen und benötigen dabei zahlreiche Bearbeitungsmöglichkeiten. Sicherlich wollen Sie Ihre Kreationen speichern.
2. Sie müssen die neuen Füllmuster aktivieren, damit sie von allen GEOS-Programmen dargestellt werden.

Für die erste Aufgabe ist die Applikation GeoPattern geschrieben worden. Mit GeoPattern erstellen Sie eigene Füllmuster auf der Grundlage der vorhandenen; Sie speichern Ihre neuen Muster unter eigenen Dateinamen. Damit ändert sich jedoch nichts daran, daß weiterhin alle GEOS-Programme die Standard-Füllmuster verwenden. Diesem Zustand helfen Sie mit dem Hilfsmittel PatternChange ab. Sie rufen PatternChange vom DeskTop oder einer beliebigen Applikation außer GeoPattern auf und lesen dann eine vorbereitete Muster-Datei ein.

Der Vorteil der Aufgabenteilung zwischen zwei Programmen liegt darin, daß Sie meistens nur das verhältnismäßig kleine Hilfsmittel PatternChange und Ihre Muster-Datei(en) benötigen. Dies belegt kaum Platz auf Ihrer Arbeitsdiskette; obendrein können Sie direkt aus Ihrer Applikation heraus eine Musterdatei einlesen.

Den Editor GeoPattern benötigen Sie also nur beim Entwurf. Es handelt sich dabei von der Funktionsweise her um eine vollständige GEOS-Applikation, angefangen mit der Start-Dialogbox und bis zur Menüstruktur und Werkzeugleiste. GeoPattern ist von den GEOS-Applikationen von Berkeley Softworks äußerlich nicht zu unterscheiden; Sie werden es mühelos einsetzen können, insbesondere dann, wenn Sie schon GeoPaint und/oder GeoFont kennen.

Pro GeoPattern-Datei können Sie bis zu 28 eigene Füllmuster-Kreationen sichern – die restlichen vier mußten vor dem Ändern geschützt werden, da sie von allen GEOS-Applikationen und sogar vom GEOS-Kernel für die Bild-

schirmdarstellung benötigt werden. Es ist nicht Sinn eines ernsthaften GEOS-Programms, den GEOS-Bildschirm ins Chaos zu versetzen.

Sind Sie ein aktiver GEOS-Programmierer, so wird Ihnen vielleicht in den Sinn kommen, daß es nicht nur insgesamt 32 Füllmuster gibt, sondern eigentlich 34. Das ist richtig; die beiden zusätzlichen können aber getrost vernachlässigt werden, da sie von keiner der erhältlichen GEOS-Applikationen unterstützt werden und darum aus Anwendersicht nicht interessant sind.

In den nächsten Abschnitten werden die Funktionen von GeoPattern ausführlich erläutert. Sie können Füllmuster

- erstellen und ändern
- invertieren
- löschen
- spiegeln und verschieben
- kopieren
- in Dateien auf Diskette sichern

4.2.2 Die Start-Dialogbox von GeoPattern

Sie können GeoPattern vom DeskTop wie jede andere Applikation starten, also am besten mittels Doppelklick auf dem Piktogramm. Haben Sie schon eine Füllmuster-Datei erstellt, so können Sie diese direkt vom DeskTop aus öffnen, so wie Sie auch einen GeoWrite-Text oder ein GeoPaint-Bild doppelklicken dürfen.

Haben Sie jedoch keine bestimmte Füllmuster-Datei geöffnet, sondern die Applikation GeoPattern gestartet, dann erscheint in der Bildschirm-Mitte eine Start-Dialogbox (Bild 4.5). Diese kennen Sie von allen anderen GEOS-Applikationen auch. Sie klicken einen der eingerahmten Befehle an: erstellen, öffnen oder verlassen. Auf der Programmdiskette befinden sich bereits Beispiel-Dateien unter den Namen »SamplePattern1« bis »SamplePattern10«.

Ihnen sind alle Funktionen der Start-Dialogbox von Programmen wie GeoPaint, GeoWrite, GeoCalc, GeoFile, GeoPublish, GeoChart, GeoFont etc. bekannt. GeoPattern ist hier völlig bedienungskompatibel, bietet jedoch eine wichtige Ergänzung:

Während andere GEOS-Programme mit dem Disk-Piktogramm nur das Umschalten zwischen zwei Laufwerken ermöglichen, kann GeoPattern auch ein drittes aktives Laufwerk erkennen.



Bild 4.5:
Start-
Dialogbox von
GeoPattern

Bitte achten Sie darauf, niemals Disketten in einem der angeschlossenen Laufwerke auszutauschen, wenn in der Dialogbox kein Disk-Piktogramm erscheint.

4.2.3 Der GeoPattern-Bildschirm

Der GeoPattern-Bildschirm besteht aus der Menüzeile (Abschnitt 4.2.4), der Werkzeugleiste (4.2.5) sowie den Feldern »Aktuell« und »Ändern« und einem Namensbalken. Bild 4.6 zeigt den Arbeitsbildschirm von GeoPattern im Grundzustand.

Im Namensbalken wird ständig der Name der Datei angezeigt, die in Bearbeitung ist. Ferner steht im Aktuell-Feld das Füllmuster, das Sie gerade verändern, in seiner wirklichen Größe. Im Ändern-Feld wird dies Füllmuster in starker Vergrößerung angezeigt; jeder reale Punkt des Füllmusters ist hier 16 x 16 Bildpunkte groß. Klicken Sie in diesem Feld, um das Füllmuster zu verändern. Ein Punkt wird gesetzt, wenn an der angeklickten Stelle noch keiner vorhanden ist. Ein gesetzter Punkt wird beim Anklicken gelöscht.

Sobald der Mauspfel das Ändern-Feld betritt, verfärbt er sich rot; er nimmt wieder die blaue Farbe an, wenn Sie das Editierfeld verlassen. Sie erkennen daran sofort, ob Sie das Füllmuster gerade editieren können.

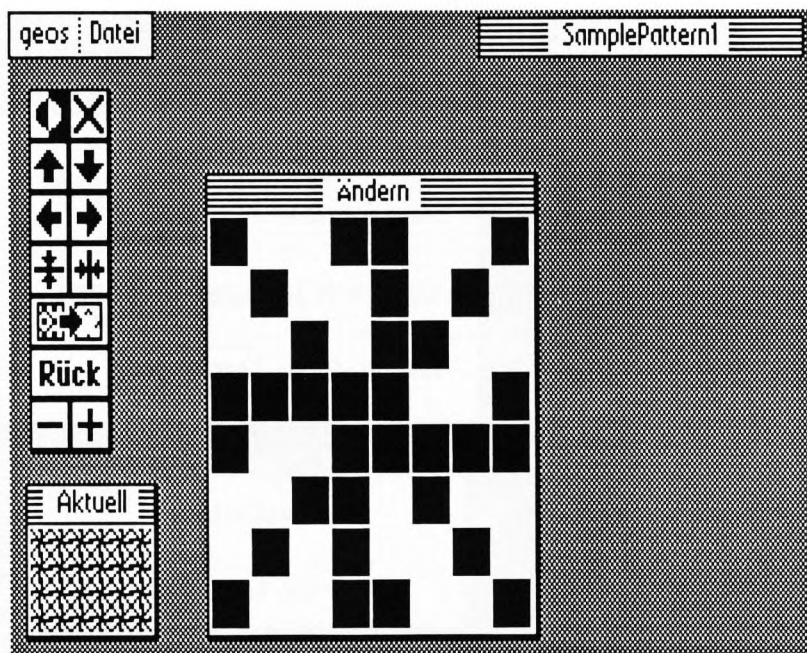


Bild 4.6:
GeoPattern-
Bildschirm

4.2.4 Die GeoPattern-Menüs

In der linken oberen Ecke des GeoPattern-Bildschirms finden Sie die Menüleiste, die weitere Funktionen zur Verfügung stellt. Es können zum Beispiel aus den Menüs heraus Hilfsprogramme (wie Foto-Manager, Voreinstellung, Notizblock) gestartet werden; außerdem finden Sie hier alle Funktionen, um Ihre Füllmuster dauerhaft auf Diskette zu sichern. Editierfunktionen finden Sie hingegen in der Werkzeugleiste, die Gegenstand des nächsten Abschnittes (4.2.5) ist.

4.2.4.1 Menü »geos«

Wenn Sie aus der Menüleiste das Schlagwort »geos« anwählen, so öffnet sich ein Abrollmenü, aus dem Sie die gewünschten Funktionen auswählen können. Der erste Menüpunkt ist »geoPattern Info«; damit erhalten Sie Informationen über die Applikation GeoPattern. Angezeigt werden Versionsnummer, Copyrighthinweis und Name des Autors.

Sind Hilfsmittel auf der Diskette vorhanden, werden sie ebenfalls im Menü »geos« angeboten. Sehen Sie jedoch davon ab, das Hilfsprogramm Pattern-Change von GeoPattern aus zu starten. Öffnen Sie es nur aus anderen Applikationen oder vom DeskTop aus.

4.2.4.2 Menü »Datei«

In diesem Abrollmenü finden Sie Befehle, die Ihnen von anderen GEOS-Applikationen her bekannt sind. Jeder Menüpunkt ist mit einem Tastenkürzel versehen.

Schließen  

Die gerade bearbeitete Füllmuster-Datei wird auf Diskette gespeichert, und die Start-Dialogbox erscheint wieder zur Auswahl auf dem Bildschirm.

Aktualisieren  

Möchten Sie den aktuellen Stand der Füllmuster auf Diskette speichern und anschließend mit der Bearbeitung fortfahren, bietet sich dieser Menüpunkt an. Das Aktualisieren lohnt sich besonders vor umfangreichen Änderungen, die Sie allein mit der Rück-Funktion nicht mehr widerrufen können.

Übersicht  

In einer Dialogbox werden alle Füllmuster der aktuellen Datei im Überblick angezeigt (Bild 4.7).

Um zum zuletzt bearbeiten Füllmuster zurückzukehren, klicken Sie auf OK oder drücken Sie bei GEOS 2.0 die Return-Taste. Möchten Sie ein anderes

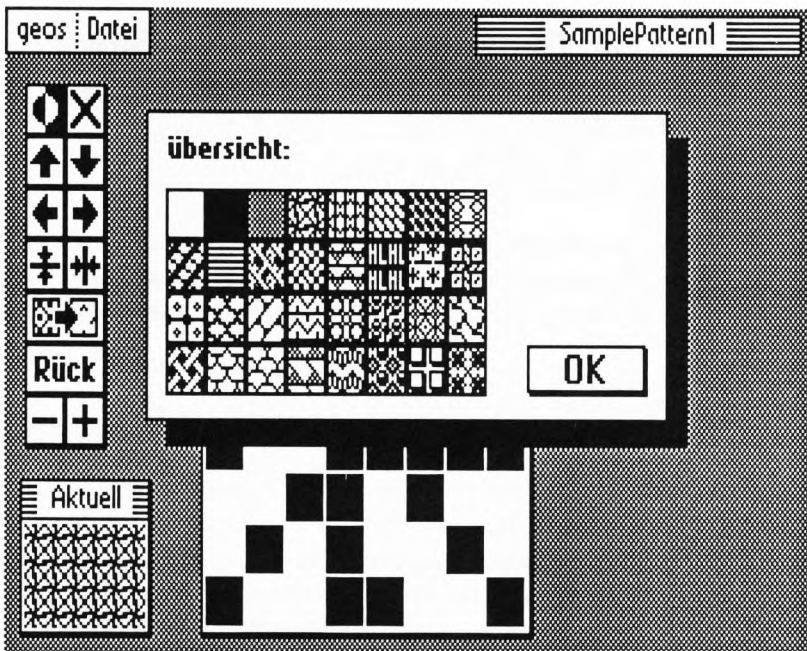


Bild 4.7:
Die Übersichts-
Dialogbox

Füllmuster bearbeiten, so können Sie es auch direkt anklicken. Die Dialogbox wird dann abgebaut, und das gewählte Füllmuster wird zu Veränderungen auf den Bildschirm geholt.

Die vier geschützten Füllmuster werden zwar in der Übersichts-Dialogbox angezeigt, doch können Sie auch von hier aus nicht zur Bearbeitung gewählt werden.

Wiederherstellen

Mit dieser Funktion holen Sie den zuletzt auf Diskette gespeicherten Stand Ihrer Füllmuster-Datei in den Speicher zurück und überschreiben so den aktuellen Stand. Dies ist nützlich, wenn Ihnen Ihre Änderungen seit dem letzten Aktualisieren nicht gefallen und Sie doch lieber mit den zuletzt gespeicherten Füllmustern weiterarbeiten möchten.

Umbenennen

Wenn Ihnen der aktuelle Dateiname nicht gefällt oder er nicht mehr zweckmäßig ist, können Sie mit dieser Funktion nachträglich das Dokument umbenennen.

Verlassen

Dieser Menüpunkt schließt Ihre Datei und kehrt zum DeskTop zurück.

4.2.5 Die GeoPattern-Werkzeugleiste

In der Werkzeugleiste am linken Bildschirmrand sind alle Funktionen zur Veränderung der einzelnen Füllmuster enthalten. Diese werden nun von links nach rechts und von oben nach unten besprochen.



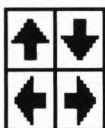
Invertieren

Das aktuelle Füllmuster wird invertiert; wo also ein Punkt vorhanden war, wird er gelöscht, und dort, wo kein Punkt war, wird einer gesetzt.



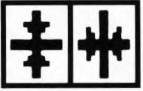
Löschen

Das aktuelle Füllmuster wird ganz gelöscht. Sie können nun ein völlig neues Füllmuster erstellen.



Rollen

Durch Anklicken der Rollpfeile wird das Füllmuster in die jeweilige Richtung gerollt. Die Punkte, die dabei auf einer Seite aus dem Ändern-Feld herausrollen, werden an der gegenüberliegenden Seite eingefügt.



Spiegeln

Das Füllmuster wird horizontal oder vertikal gespiegelt; es erscheint daraufhin also »auf den Kopf gestellt« oder seitenverkehrt. Wenn Sie eine Spiegel-funktion aufheben wollen, rufen Sie sie einfach ein zweites Mal auf. Zweimaliges Spiegeln macht sich gegenseitig rückgängig.



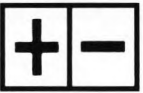
Kopieren

Beim ersten Anklicken kopiert dieses Piktogramm das aktuelle Füllmuster in einen Hilfsspeicher. Zum Zeichen dafür wird das Piktogramm invertiert. Klickt man erneut darauf, normalisiert es sich wieder und kopiert anschließend das Füllmuster aus dem Hilfsspeicher in das Ändern-Fenster. Dadurch wird das Füllmuster, das zuvor in Bearbeitung war, überschrieben.



Rücknahme der letzten Operation

Haben Sie die letzte Operation versehentlich ausgeführt, können Sie dies durch Klicken auf das Rück-Piktogramm rückgängig machen.



Voriges/nächstes Füllmuster bearbeiten

Um auch andere als das aktuelle Füllmuster bearbeiten zu können, schalten sie mit diesem Piktogramm auf andere Muster. Beachten Sie in diesem Zusammenhang auch die Übersichts-Funktion aus dem Datei-Menü.

4.2.6 PatternChange

Da GeoPattern nur zum Verändern der Füllmuster und zum Speichern auf Diskette dient, müssen die Füllmuster zur Benutzung in den Füllmuster-Bereich des GEOS-Kernel geschrieben werden. Nur dadurch werden sie aktiv. Für diesen Zweck verwenden Sie das Hilfsmittel PatternChange.

Sie starten PatternChange wie jedes andere GEOS-Hilfsmittel auch, also aus dem Menü »geos« des DeskTop oder Ihrer Applikation. Verwenden Sie PatternChange nicht aus GeoPattern heraus.

Nach dem Start öffnet sich auf der linken Seite des Bildschirms ein Fenster mit breitem schwarzen Rand, das den Namen der aktuellen Diskette sowie die aktivierten Füllmuster anzeigt und eine Menüzelle bereithält (Bild 4.8).

Im Menü »Auswahl« können Sie eine Füllmuster-Datei auswählen, die sich auf der aktuellen Diskette unter den ersten zehn befindet (Bild 4.9). Um eine Datei zu aktivieren, klicken Sie einfach deren Namen an. Die erfolgreiche Auswahl können Sie im PatternChange-Fenster kontrollieren, da die neuen Füllmuster automatisch angezeigt werden.

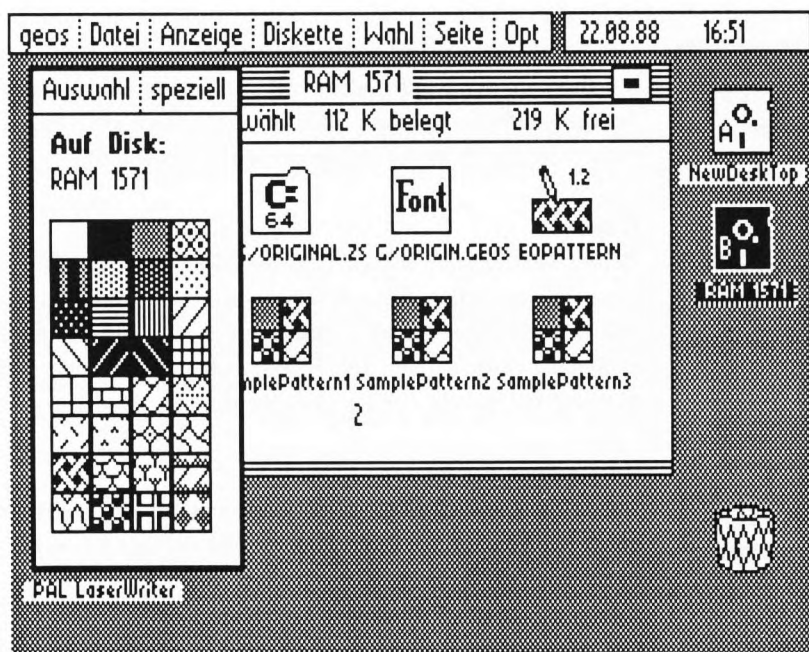


Bild 4.8:
PatternChange-
Bildschirm

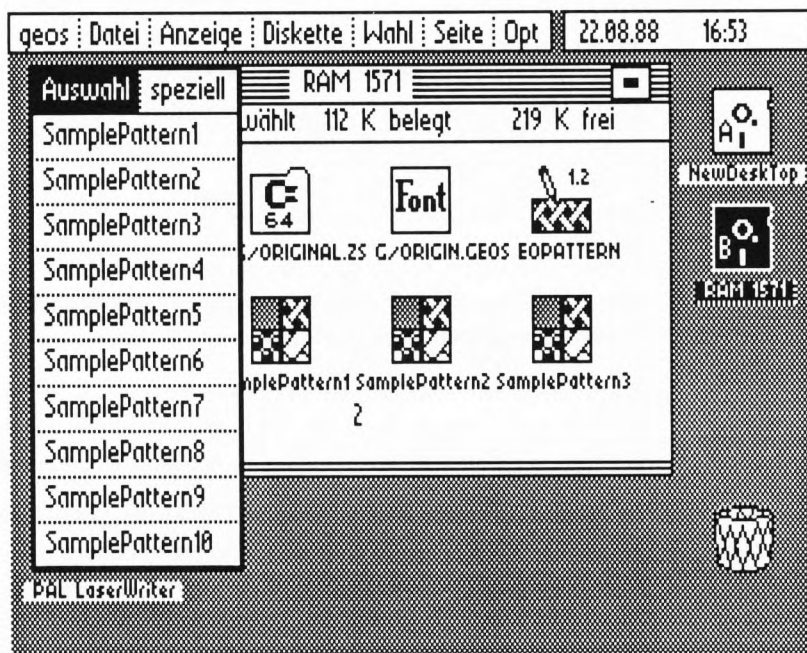


Bild 4.9:
Füllmuster-
Dateien
werden über
Menü aktiviert

Im Menü »speziell« sind weitere Funktionen vorhanden: Sie können einen ganzen Satz von Füllmustern invertieren lassen, die Original-Füllmuster von GEOS reaktivieren oder PatternChange verlassen.

4.3 Piktogramm/Sprite-Editor

In der Standard-Anzeigeform stellt der DeskTop für jede Datei einer Diskette ein Piktogramm dar. Dieses Piktogramm entspricht in der Größe einem C64-Sprite; Sprites sind bewegliche Objekte, die von der Hardware des C64 unterstützt werden.

Der P/S-Editor (P für Piktogramm, S für Sprite) kann somit für zweierlei Zwecke eingesetzt werden:

1. Im Zusammenhang mit GEOS dient er dazu, Dateien ein neues Piktogramm zu verleihen oder das vorhandene zu modifizieren. Damit können Sie das äußere Erscheinungsbild am DeskTop erheblich beeinflussen.
2. Sie können jedoch ein editiertes Piktogramm auch als Sprite-Datei speichern und dann in eigenen Basic- oder Maschinenprogrammen einsetzen. Dies setzt jedoch voraus, daß Sie mit der Sprite-Programmierung als solcher vertraut sind und nur auf der Suche nach einem Editor waren.

Die erste der beiden Verwendungsmöglichkeiten ist sicherlich für jeden GEOS-Anwender interessant. Theoretisch können Sie nun an jeder GEOS-Datei das Piktogramm ändern. Besonders sinnvoll ist dies, wenn Sie eigene Dokumente (GeoPaint-Bilder, GeoWrite-Texte) mit einem aussagekräftigen Piktogramm versehen wollen. Wer eigene GEOS-Programme erstellt, dürfte ebenfalls auf das Piktogramm Einfluß nehmen wollen.

Sozusagen als Nebeneffekt können auch Sprites mit diesem Editor-Programm erstellt werden. Der Schwerpunkt liegt jedoch auf der GEOS-bezogenen Anwendung.

4.3.1 Arbeitsbildschirm des P/S-Editors

Die Applikation »P/S-Editor« wird wie jedes andere GEOS-Programm gestartet. Sie sehen zunächst den Arbeitsbildschirm in etwas ungeordnetem Zustand, beispielsweise wie in Bild 4.10.

Es ist leider technisch nicht möglich, einen Bildschirm des P/S-Editors komplett abzubilden. Wenn Sie nun das Programm testhalber starten, werden

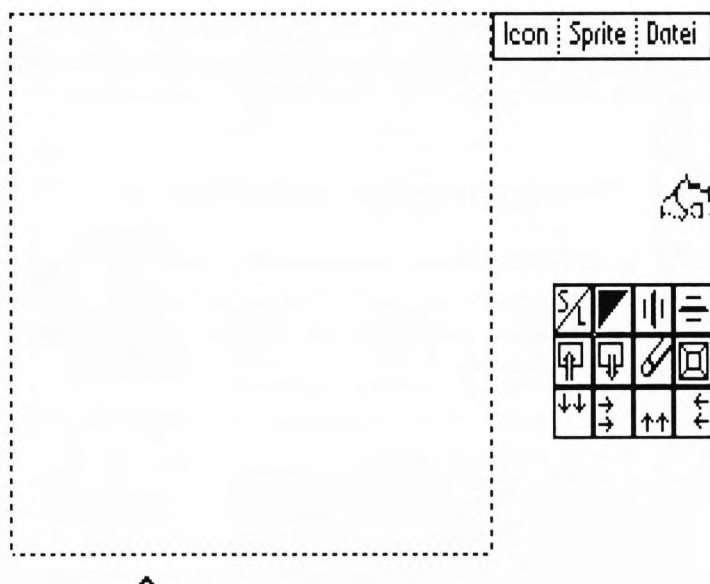


Bild 4.10:
Ausgangszu-
stand des Ar-
beitsbild-
schirms

Ihnen einige Bildelemente auffallen, die in obiger Abbildung fehlen. In Bild 4.10 ist also folgendes nicht zu sehen:

- Innerhalb des gestrichelten Editierbereiches sieht man eine Vergrößerung des aktuellen Piktogramms.
- Unterhalb des Editierfensters sieht man sieben Sprites beziehungsweise Piktogramme. Der C64 verwendet bis zu acht Sprites, die von 0 bis 7 nummeriert werden. GEOS verwendet Sprite Nummer 0 für den Mauszeiger und Sprite Nummer 1 für den Textcursor beziehungsweise ein Datei-Piktogramm, das am DeskTop bewegt wird. Die restlichen Sprites (2 bis 7) sind frei verfügbar.

Der P/S-Editor stellt alle Sprites im Ausgangszustand dar. So können Sie durchaus auf GEOS-Sprites treffen, die meisten Sprites sind jedoch sicherlich »Bit-Müll«.

Das Sprite, das Sie jeweils bearbeiten, ist durch einen kleinen Pfeil markiert, den Sie auch in Bild 4.10 sehen.

In Bild 4.10 ist dagegen zu sehen, daß es sowohl eine Menüleiste als auch einen Werkzeugkasten mit zwölf Funktionen gibt. Der Werkzeugkasten dient zum Editieren des Sprites, während die Menüs zum Verwalten der acht Sprite-Grafiken dienen.

Wenn Sie also ein GEOS-Piktogramm editieren möchten, gehen Sie nach folgendem Schema vor:

1. Sie starten den P/S-Editor.
2. Sie legen fest, in welchem der sieben Sprite-Speicher (Mauspfeil-Sprite ausgenommen) das Piktogramm stehen soll.
3. Sie lesen das Piktogramm von Diskette ein (Menüpunkt »Icon laden«).
4. Sie editieren das Sprite im großen Arbeitsfenster und sehen oberhalb der Werkzeugleiste das Piktogramm in Originalgröße.
5. Sie übertragen das Piktogramm aus dem Arbeitsfenster in den Sprite-Speicher, so daß es auch unterhalb des Editierbereiches zu sehen ist. Der kleine Pfeil sollte darunterstehen, ansonsten müssen Sie erneut dieses Sprite wählen.
6. Sie wählen »Icon speichern« und legen dann fest, an welche Datei dieses Piktogramm vergeben werden soll (im Normalfall ist dies dieselbe Datei, von der das Piktogramm ursprünglich stammte).
7. Sie verlassen den P/S-Editor.

Solange Sie sich an dieses Schema halten, werden Sie keine Probleme bei der Anwendung des P/S-Editors haben. In 4.3.2 wird die Menüleiste erläutert, in 4.3.3 lernen Sie die Funktionen des Werkzeugkastens kennen.

4.3.2 Die Menüleiste des P/S-Editors

Rechts oben am Arbeitsbildschirm des P/S-Editors finden Sie das Menü. Die Schlagwörter haben folgende Bedeutung:

Icon: Dies ist der englische Begriff für »Piktogramm«. Hierunter finden Sie zwei Funktionen, um die Piktogramme von GEOS-Dateien einzulesen und wieder zu speichern.

Sprite: Zum einen benötigen Sie dieses Menü, wenn Sie Sprite-Dateien für eigene Basic- oder Maschinenprogramme erstellen möchten. Den Auswahlpunkt »Wählen« werden Sie permanent benötigen, um einen der sieben Sprite-Speicher zu aktivieren.

Datei: Hierunter fallen drei verschiedene Funktionen: Sie können ein Piktogramm in ein Foto-Scrap schreiben, eine Programm-Information abrufen oder den P/S-Editor in Richtung DeskTop verlassen.

4.3.2.1 Menü »Icon«

Icon laden +

Es erscheint eine Dialogbox, aus der Sie prinzipiell jede GEOS-Datei der aktuellen Diskette wählen können. Deren Piktogramm wird dann in den gewählten Sprite-Speicher geladen, also in das Sprite, das mit einem Pfeil markiert ist. Im Regelfall geht man vor Aufruf von »Icon laden« ins Sprite-Menü und legt über »Wählen« einen der Sprite-Speicher fest.

Beachten Sie, daß Sie mit der Funktion »Icon laden« das Arbeitsfenster nicht beeinflussen. Sie müssen dazu ein spezielles Werkzeug (siehe 4.3.3) verwenden, damit ein Piktogramm aus einem Sprite-Speicher in das Editierfenster übertragen wird.

Der P/S-Editor fängt die meisten Diskettenfehler ab, wie etwa »Laufwerk nicht verfügbar« oder »Diskette nicht formatiert oder fehlend«.

Icon speichern +

Es erscheint dieselbe Datei-Auswahlbox wie bei »Icon laden«. Sie bestimmen nun eine Datei, an die das Piktogramm aus dem gewählten Sprite-Speicher vergeben wird. Der P/S-Editor überträgt nicht den Inhalt des Arbeitsfenster in die gewählte Datei, sondern kopiert ein Piktogramm aus einem der Sprite-Speicher (!) in die Datei. Dies heißt, daß Sie zuvor

- das neue Piktogramm in einen der Sprite-Speicher schreiben und
- den richtigen Sprite-Speicher mit dem Menüpunkt »Sprite – Wählen« festlegen müssen.

4.3.2.2 Menü »Sprite«

Sprite laden +

Funktioniert analog zu »Icon laden«, liest jedoch nicht ein Datei-Piktogramm ein, sondern eine Sprite-Datei. Solche Sprite-Dateien können entweder vom P/S-Editor selbst oder aus anderen Programmen stammen.

Sprite speichern +

Sie speichern den Inhalt des gerade gewählten Sprite-Speichers auf Diskette und können hierzu einen Namen festlegen.

Sprite wählen

Damit legen Sie in einem weiteren Untermenü den jeweiligen Sprite-Speicher fest. Nur der Vollständigkeit halber ist Sprite #0, der Mauszeiger, in der

Liste enthalten. Mit »Textcursor« ist Sprite #1 gemeint. Keinen Namen haben die Sprites #2 bis #7. Normalerweise arbeitet man mit Sprite-Speicher #2.

Wichtig ist, daß die Auswahl von »Sprite wählen« nur einen anderen Sprite-Speicher markiert, jedoch das Arbeitsfenster unverändert bleibt.

Sie müssen vor folgenden Operationen einen Sprite-Speicher wählen:

- Icon laden/speichern
- Sprite laden/speichern
- in Scrap speichern
- Werkzeuge zum Kopieren von Sprites aus Arbeitsfenster in Sprite-Speicher und umgekehrt

4.3.2.3 Menü »Datei«

in Scrap 

Damit wird der gewählte Sprite-Speicher in ein Foto-Scrap gespeichert. Solche Foto-Scraps können Sie mit zahlreichen GEOS-Programmen einlesen (GeoPaint, GeoWrite, Foto-Manager, GeoPublish, GeoFile ...).

Info

Gibt eine Information über Urheberrecht und Autor des P/S-Editors aus.

Verlassen

Damit kehren Sie zum DeskTop zurück. Vorsicht: Damit werden keine Speichervorgänge ausgelöst. Die aktuellen Sprites sind also nicht gesichert worden. Sie können jedoch versuchen, den P/S-Editor unmittelbar wieder zu starten; möglicherweise finden Sie noch die meisten Sprite-Speicher in unverändertem Zustand wieder.

4.3.3 Die Werkzeugleiste des P/S-Editors

Die Werkzeuge des P/S-Editors beziehen sich auf das Arbeitsfenster. Mit zwölf Werkzeugen sollten Sie ein mächtiges Instrument zur Bearbeitung von Piktogrammen und Sprites in Ihren Händen halten.

Besprechen wir nun diese Werkzeuge von links nach rechts und von oben nach unten.



Schreiben/Löschen

Damit schaltet der Mauszeiger zwischen Schreiben und Löschen um. Wenn der Mauszeiger den Editierbereich betritt, können Sie durch Anklicken einen

Punkt setzen oder löschen. Voreingestellt ist das Setzen von Punkten; mit diesem Werkzeug wird umgeschaltet.



Invertieren

Das Piktogramm wird invertiert: Schwarze Punkte werden weiß, weiße werden schwarz.



Spiegeln X/Y

Sie erkennen an der Spiegelachse im Werkzeug, ob das Piktogramm horizontal oder vertikal gespiegelt wird. Ein zweites Spiegeln in derselben Richtung hebt das erste wieder auf.



Sprite-Speicher in Editierfenster

Der gewählte Sprite-Speicher ist durch einen Pfeil zu erkennen; über das Sprite-Menü können Sie einen anderen Sprite-Speicher wählen. Der Inhalt des markierten Sprite-Speichers wird mit diesem Werkzeug ins Zeichenfenster geholt.



Editierfenster in Sprite-Speicher

Der gewählte Sprite-Speicher ist durch einen Pfeil zu erkennen; über das Sprite-Menü können Sie einen anderen Sprite-Speicher wählen. Der Inhalt des Zeichenfensters wird in diesen markierten Sprite-Speicher geschrieben und ist dann unterhalb des Zeichenfensters zu sehen.



Löschen

Das Zeichenfenster wird dadurch komplett gelöscht. Überlegen Sie sich die Anwendung dieses Werkzeuges gut.



Rahmen um Piktogramm ziehen

Bei Piktogrammen, die am GEOS-DeskTop erscheinen sollen, ist die Verwendung eines Rahmens sehr anzuraten. Diesen Rahmen können Sie automatisch zeichnen lassen.



Rotation (Zeichenfenster abrollen)

Sie erkennen an den Pfeilen, in welche Richtung der Inhalt des Zeichenfensters gerollt wird. Punkte, die an einem Rand des Zeichenfensters »herausrollen«, erscheinen wieder auf der entgegengesetzten Seite. Es gehen also keine Punkte verloren.

4.3.4 Allgemeine Hinweise zum P/S-Editor

Der P/S-Editor ist ein nützliches Programm. Sie sollten jedoch folgendes beachten:

- Machen Sie sich zuerst mit dem Arbeitsprinzip des Programms vertraut. Lernen Sie, mit den sieben Sprite-Speichern umzugehen. Sie können zum Beispiel Zwischenstände eines Piktogramms in den Sprite-Speichern ablegen.
- Gewöhnen Sie sich daran, daß sich die Lade- und Speicher-Funktionen immer auf Sprite-Speicher beziehen, jedoch niemals auf das Zeichenfenster.
- Durch die Anwendung des P/S-Editors können keine Datenverluste auftreten.
- Sie können nur GEOS-Dateien mit Piktogrammen versehen. Nicht-GEOS-Dateien haben kein Piktogramm.
- Die Möglichkeit, Piktogramme in Sprites zu speichern, ist lediglich eine Zugabe für diejenigen Anwender, die gleichzeitig eigene C64- oder C128-Programme erstellen. Wenn Sie also noch nicht mit Sprite-Dateien gearbeitet haben, dann würde es zu weit führen, Ihnen in dieser Bedienungsanleitung alle nötigen Informationen zu geben.

4.4 GeoClock

GeoClock wird als Hilfsmittel eingesetzt und kann somit aus jeder GEOS-Applikation gestartet werden, die ein Menü »geos« besitzt. Auch vom Desktop aus kann GeoClock geöffnet werden.

Als C64-Anwender starten Sie »geoClock-40«. Diese Version ist auch dann zu öffnen, wenn Sie als C128-Anwender im 40-Zeichen-Modus arbeiten. GEOS-128-Anwender starten im 80-Zeichen-Modus »geoClock-80«.

In Bild 4.11 sehen Sie GeoClock am 80-Zeichen-Bildschirm von GEOS 128. Die Buchstaben »C.C.« in der Mitte der Analoguhr sind die Initialen des Autors.

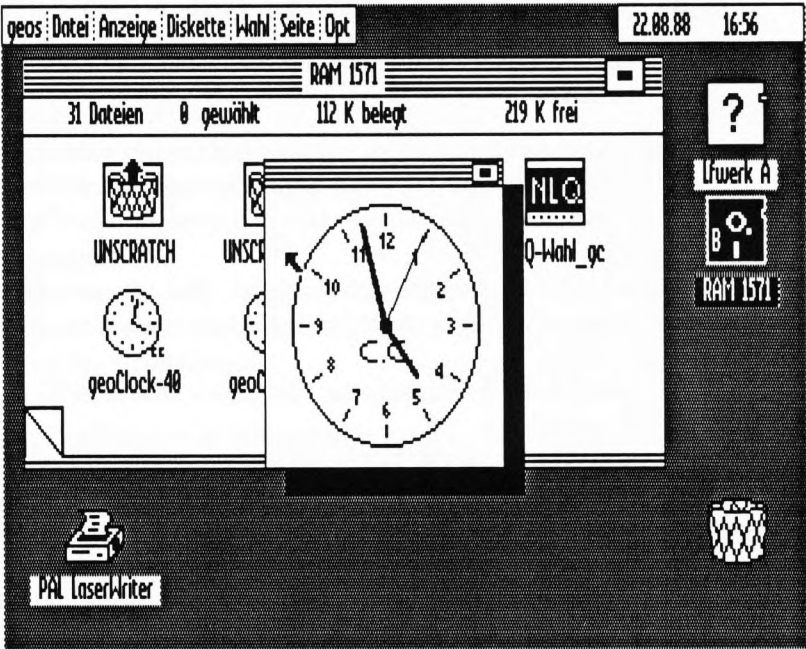


Bild 4.11:
GeoClock-80

5

Die Disk-Utilities

Mit zwei kleinen, aber leistungsfähigen Hilfsprogrammen können Sie sich vor Datenverlusten schützen. GeoDisk versieht Disketten mit einer Kennung, die zur Folge hat, daß ein versehentliches Löschen unter GEOS nicht möglich ist. UnScratch ist der Retter in der Not, wenn Sie versehentlich eine oder mehrere Dateien gelöscht haben; sofern Sie UnScratch aufrufen, bevor weitere Dateien auf Ihre Arbeitsdiskette geschrieben werden, ist jede Datei wiederherstellbar.

GeoDisk und UnScratch können auch in Verbindung mit einer Floppy 1581 eingesetzt werden. Bei UnScratch sollten Sie dann allerdings zusätzlich die bearbeitete Diskette von GEOS »aufräumen« lassen.

5.1 GeoDisk

Von GEOS 1.3 an besteht ein besonderer Schutz für GEOS-Startdisketten und die Originaldisketten der Applikationen. So lassen sich diese Disketten nicht formatieren oder durch den Inhalt von anderen Disketten überschreiben. Dateien können nicht mehr direkt gelöscht werden, sondern nur auf dem Umweg über den Rand. Auch einzelne Dateien sind gegen das Überschreiben durch gleichnamige Dateien von anderen Disketten geschützt.

Dokumente auf geschützten Disketten können jedoch weiterhin mit dem zugehörigen Applikationsprogramm bearbeitet werden, so daß der normalen Arbeit auf der Diskette kein Stein in den Weg gelegt wird.

Ein solcher Schutz für eigene Disketten wäre sicherlich manchmal sehr nützlich. So kann man zum Beispiel die eigene Diskette mit sehr wichtigen Texten vor seiner eigenen Unachtsamkeit schützen, da man ja manchmal Dateien löscht, ohne an die Folgen zu denken.

5.1.1 Vorgehensweise von GeoDisk

GeoDisk gibt einer Diskette den Status einer Hauptdiskette (Originaldiskette einer Applikation), indem es einen bestimmten Wert in die BAM (Block Availability Map) der Diskette einträgt. Der DeskTop erledigt den eigentlichen Schutz von selbst.

Da diese Kennung nur vom GEOS-DeskTop ab Version 1.3 erkannt wird, sollten Sie solche Disketten nicht mit früheren GEOS-Versionen oder anderen C64-Programmen bearbeiten. Außerhalb von GEOS sollen GEOS-Disketten ohnehin nicht verwendet werden.

GeoDisk sieht auch vor, einen Schutz von einer Diskette wieder aufzuheben.

5.1.2 Anwendung von GeoDisk

Sie starten GeoDisk wie jede andere GEOS-Applikation auch. Daraufhin erscheint eine Dialogbox, in der Sie einen Schutz für die aktuelle Diskette aktivieren oder deaktivieren können (je nachdem, welche Kennung schon vorhanden ist). In Bild 5.1 sehen Sie die Dialogbox für den Fall, daß noch kein Schutz vorhanden ist.



Bild 5.1:
*GeoDisk kann
einen
Disketten-
Schutz
aktivieren*

Andernfalls würde die Frage »Schutz deaktivieren?« gestellt. Sie können nun mit drei Feldern entscheiden, was GeoDisk erledigen soll.

JA: Die vorgeschlagene Aktion soll ausgeführt werden. GeoDisk kehrt dann zum DeskTop zurück, teilt aber vorher mit, ob die Aktion erfolgreich war.

NEIN: GeoDisk wird verlassen, ohne daß die angegebene Aktion durchgeführt wird.

DISK: Sie können einen Diskettenwechsel vornehmen, indem Sie die Diskette entnehmen und auf dieses Feld klicken. GeoDisk erkennt dann wiederum, ob es sich um eine geschützte Diskette oder nicht handelt.

5.1.3 Besondere Diskettentypen

Zwei Diskettentypen werden von GeoDisk gesondert behandelt: GEOS-fremde Disketten und GEOS-Startdisketten. Wenn eine Diskette noch nicht im GEOS-Format vorliegt, wird sie von GeoDisk auf Kommando konvertiert. Es erscheint eine Dialogbox mit der Frage »Dies ist keine GEOS-Diskette. Soll sie konvertiert werden?« sowie einem Ja- und einem Nein-Feld.

Die Konvertierung einer Diskette ins GEOS-Format ist nötig; ansonsten kann GeoDisk keinen Schutz auftragen. Bei der Konvertierung ins GEOS-Format sollten Sie keine Bedenken haben, es sei denn, es handelt sich um kopiergeschützte Programme.

Ein anderer Sonderfall liegt bei GEOS-Startdisketten vor. GeoDisk verhindert bewußt die Bearbeitung von GEOS-Startdisketten und meldet dies in einer Dialogbox, die nur über ein Abbruch-Feld verfügt.

5.1.4 Hinweise zu GeoDisk

- Benutzen Sie GeoDisk niemals, um den Schutz der von Ihnen erworbenen Applikationen auf Ihren Originaldisketten zu entfernen. So könnten Sie beispielsweise den Schutz der Mega-Pack-Disketten mit GeoDisk aufheben, da er auch mit GeoDisk entstanden ist.
Sie laufen damit jedoch Gefahr, ungewollt zu einem späteren Zeitpunkt wichtige Dateien von diesen Disketten zu löschen.
- Denken Sie immer daran, das DISK-Feld anzuklicken, wenn Sie eine Diskette gewechselt haben. Wenn Sie dies unterlassen, können fatale Folgen für die Inhalte der Disketten entstehen. Es droht Datenverlust!
- Der Schutz, den GeoDisk erzeugt, ist nur unter dem DeskTop von GEOS aktiv. Er verhindert nicht das Löschen oder Formatieren im normalen C64/C128-Betrieb. Auch bei GEOS-Versionen vor 1.3 ist der Schutz unwirksam.

- Verwenden Sie GeoDisk nur für GEOS-Disketten. Wenn Sie eine Diskette eines kopiergeschützten Originalprogramms mit dem GeoDisk-Schutz versehen, kann dadurch der Kopierschutz des jeweiligen Programms beeinträchtigt werden. Dies wiederum kann zur Folge haben, daß das Programm nicht mehr lauffähig ist.

5.2 UnScratch

Die Programme »UNSCRATCH« und »UNSCRATCH128« ergänzen GEOS um die sinnvolle Funktion, in den Papierkorb geworfene und damit gelöschte Programme wiederherzustellen. Dies ist schon bei GEOS 2.0 möglich, beschränkt sich dann allerdings auf die letzte Datei. Bei UnScratch ist dies für alle Dateien, die auf einer Diskette gelöscht wurden, möglich. Nicht wiederhergestellt werden Dateien, wenn

- in der Zwischenzeit Schreibzugriffe auf der Diskette erfolgt sind oder
- Dateien beim Kopieren überschrieben wurden.

Sagen wir es so: Sie sollten sich niemals darauf festlegen, daß UnScratch eine gelöschte Datei retten kann. Wenn Ihnen jedoch das Versehen unterläuft, eine Datei irrtümlich in den Papierkorb zu werfen, dann bestehen unter den genannten Voraussetzungen beste Chancen, die Datei wiederherzustellen.

Das Löschen einer Datei bedeutet nämlich nicht, daß tatsächlich alle Daten verloren gehen. Man kann sagen, daß eine Datei, die in den Papierkorb geworfen wird, lediglich aus dem Inhaltsverzeichnis gestrichen wird. Die Daten sind jedoch nach wie vor auf der Diskette vorhanden, bis sie von neuen Dateien überschrieben werden. Kommt UnScratch also diesem Überschreiben durch neue Daten zuvor, kann es eine Datei wieder verfügbar machen.

5.2.1 Anwendung von UnScratch

Sie starten UnScratch wie jede andere GEOS-Applikation. Als Anwender von GEOS 64 starten Sie das Programm namens »UNSCRATCH«. Wenn Sie GEOS 128 im 40-Zeichen-Modus betreiben, öffnen Sie ebenfalls diese Datei. Für den 80-Zeichen-Modus von GEOS 128 wurde »UNSCRATCH128« programmiert.

Nach dem Start des Programms erscheint auf dem Bildschirm ein Auswahl-Fenster. Darin werden alle gelöschten Dateien der aktuellen Diskette aufgelistet (Bild 5.2). Mit den beiden Rollpfeilen können Sie auch alle Dateinamen

sehen, die im Kasten nicht mehr angezeigt werden. Im Auswahlkasten stehen maximal sieben Dateinamen. Mit den Rollpfeilen erreichen Sie jeweils maximal 16 Dateinamen. Um weitere Dateien wiederherzustellen, müssen Sie zuerst andere gelöschte Dateien retten, damit dann beim nächsten Start von UnScratch andere Namen in der Auswahl-Liste stehen.

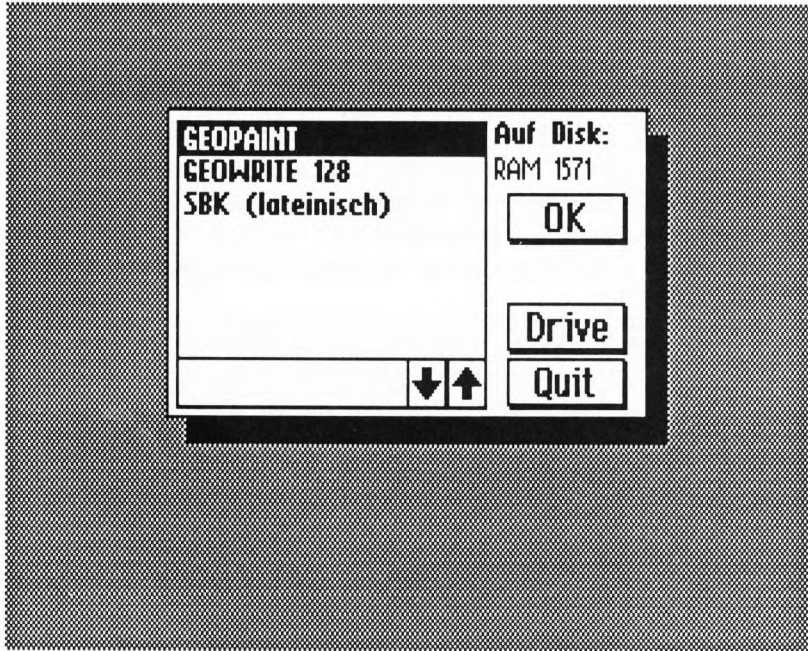


Bild 5.2:
Datei-Auswahl
bei UnScratch

Sie wählen eine Datei aus, indem Sie deren Namen anklicken. Der Name erscheint dann invertiert (helle Schrift auf dunklem Grund). Es kann immer nur ein Name selektiert werden. Klicken Sie dann auf OK, um diese Datei wiederherzustellen. Daraufhin erscheint der Name der gewählten Datei rechts oben auf dem Bildschirm. UnScratch versucht nun, die Datei zu rekonstruieren. Gelingt dies, erscheint eine entsprechende Meldung in einer Dialogbox. Andernfalls teilt UnScratch mit, daß die gewählte Datei nicht wiederherstellbar ist.

Ein Sonderfall tritt auf, wenn eine Datei wiederhergestellt werden soll, obwohl eine Datei unter diesem Namen schon vorhanden ist. Dateinamen dürfen nicht doppelt auftreten; deshalb kehrt UnScratch dann zur Auswahlbox zurück. Eine Datei, die auf diese Weise erkannt wurde, erscheint fortan nicht mehr im Auswahlfenster.

5.2.2 Wichtige Hinweise zu UnScratch

- Obwohl UnScratch sehr genau untersucht, ob eine Datei noch vollständig auf der Diskette vorhanden ist, sollten Sie zur Sicherheit aller anderen Daten auf einer Diskette eine gelöschte Datei sofort zurückholen. Es besteht immerhin die Gefahr, daß UnScratch eine Datei fehlerhaft wiederherstellt und dabei eine andere Datei zerstört!
- Wenn Sie eine Diskette unter DeskTop »aufräumen« lassen, läßt sich keine Datei mehr wiederherstellen!
- Kopieren Sie UnScratch niemals auf eine Diskette, auf der Sie eine Datei gelöscht haben. UnScratch befindet sich immer komplett im Hauptspeicher und ist außerdem in der Lage, auf Diskettenwechsel zu reagieren. Es ist also nicht nötig, UnScratch auf eine Diskette zu kopieren, die Sie bearbeiten, sondern sogar gefährlich.
- UnScratch erkennt auch Dateien, die vom Rand des DeskTop gelöscht wurden.
- Bei Verwendung mit einem 1581-Laufwerk kann UnScratch zwar eine Datei wiederherstellen. Allerdings wird die BAM (Block Availability Map) nicht korrekt gesetzt. Sie müssen also die Diskette unter DeskTop aufräumen oder die wiederhergestellte Datei unmittelbar auf eine andere Diskette kopieren.

Bisher war der NLQ-Druck von GEOS mit vielen Problemen verbunden. Erst mit GeoWrite Workshop und dem kurz danach veröffentlichten NLQ-fähigen Druckertreiber war NLQ-Druck korrekt mit deutschen Umlauten möglich. Mit GEOS 2.0 ist nun jeder in die Lage versetzt worden, in Schönschrift zu drucken, sofern er einen NLQ-fähigen Drucker hat.

Allerdings erfolgt der Ausdruck dabei immer nur in einer bestimmten Schriftart und -form. Ein Verändern der Ausdrucksform und das Ausschöpfen der Möglichkeiten des Druckers war nur Experten vorbehalten.

Mit dem vorliegenden Programm »NLQ-Wahl« ist es nun möglich, alle Fähigkeiten des Star LC-10 auf Knopfdruck auszunutzen. NLQ-Wahl verändert auf Wunsch nach einer Auswahl über Menüs den Druckertreiber auf Diskette. Auch andere Epson-kompatible Drucker arbeiten mit diesem Programm zusammen, allerdings können dann einige Funktionen abweichen beziehungsweise eventuell nicht vorhanden sein.

Rein rechnerisch sind mit NLQ-Wahl pro Schriftart mehrere hundert Kombinationsmöglichkeiten vorhanden.

NLQ-Wahl ist als Hilfsmittel aus jedem GEOS-Programm mit Menü »geos« verfügbar. Im Normalfall ruft man NLQ-Wahl aus GeoWrite heraus auf.

6.1 Voraussetzungen

Für einen einwandfreien NLQ-Druck sind die Anweisungen des Handbuches zu befolgen. Zusammengefaßt lauten diese:

- Verwendung des NLQ-Zeichensatzes »Commodore_GE« in der Größe 10
- Verwendung eines Druckertreibers der Treiber-Version 2.1; solche Treiber sind in GEOS 2.0 enthalten: Star WW C / Star WW (gc)
- Applikation und Treiber müssen sich auf derselben Diskette befinden

Speziell bei Verwendung von nur einem Laufwerk ist darauf zu achten, daß noch ca. 8 Kbyte Speicherplatz auf der Diskette frei sind. Diese werden für das Swap-File benötigt, das GEOS beim Aufruf von NLQ-Wahl anlegt.

6.2 Programmbedienung

Nach dem Starten von NLQ-Wahl durch Doppelklicken des Piktogramms oder Anklicken des Programmnamens im Menü »geos« erscheint in der linken Bildschirmhälfte ein Fenster. In der Kopfzeile stehen drei Menüpunkte: »Schriftart«, »Form« und »fertig«.

6.2.1 Schriftart wählen

Klicken Sie auf das Schlagwort »Schriftart«, um einen Zeichensatz des Druckers zu wählen. Daraufhin rollt ein Menü mit den fünf Schriften des Star LC-10 ab (Bild 6.1). Die ersten vier Schriften sind NLQ-Schönschriften, die letzte eine Draft-Schnellschrift. Am Ende dieses Kapitels wird erklärt, wieso ein Programm namens NLQ-Wahl auch eine Nicht-NLQ-Schrift unterstützt.

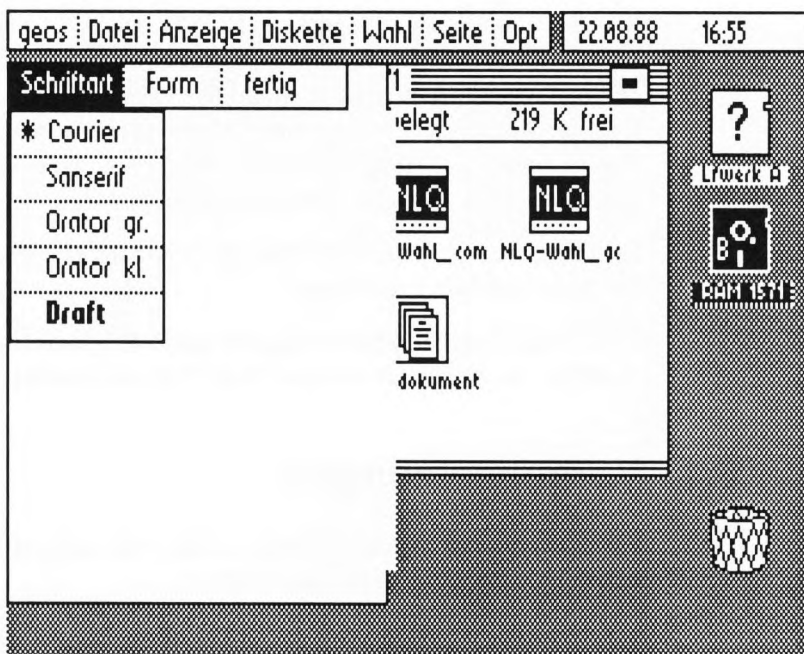


Bild 6.1:
Schrift-Menü

Durch Anklicken wird eine Schrift ausgewählt. Falls eine falsche Schrift gewählt wurde, kann man auch nachträglich eine andere Auswahl treffen.

6.2.2 Schriftformen

Das zweite Menü namens »Form« enthält zehn Menüpunkte, mit denen die Abstände der Druckzeichen und deren Ausdrucksform verändert werden können (Bild 6.2).

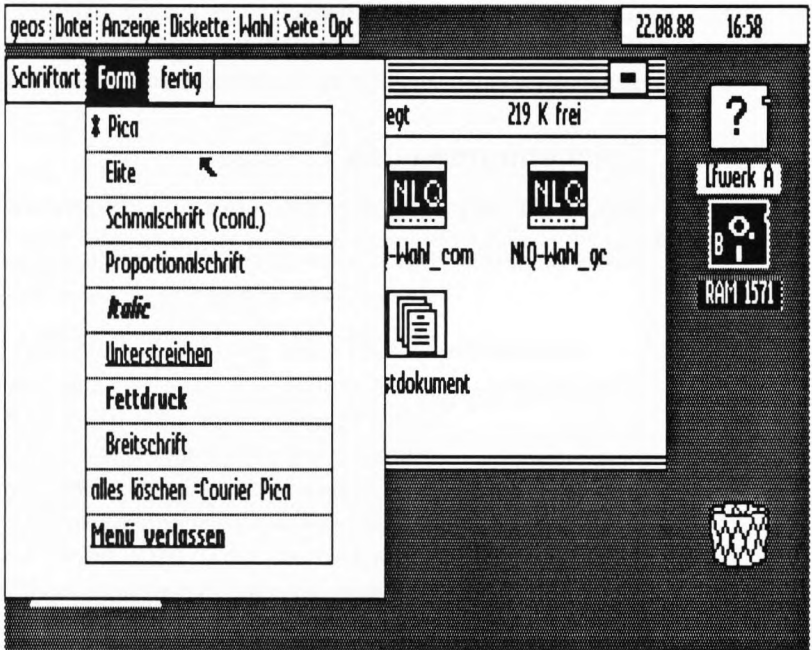


Bild 6.2:
Form-Menü

6.2.2.1 Schmalere Schriften

Die ersten vier Punkte bestimmen den Abstand der Zeichen zueinander beim Drucken. Für den Star LC-10 und die Epson-kompatiblen Drucker gelten dabei:

- pica (Normaleinstellung, 80 Zeichen/Zeile)
- elite (96 Zeichen/Zeile)
- condensed (Schmaldruck mit 137 Zeichen/Zeile)
- Proportionalsschrift (jedes Zeichen hat spezifische Breite)

Eine Kombination von »elite« und »condensed« ergibt 160 Zeichen/Zeile. Jede Schriftform kann mit Proportionalsschrift kombiniert werden.

Beim Start von NLQ-Wahl ist »pica« voreingestellt. Sie brauchen es nicht anzuwählen.

Da der Drucker die Modi »pica« und »elite« nicht gleichzeitig verwenden kann, wird »pica« bei Auswahl von »elite« ausgeschaltet (und umgekehrt). Jedoch kann »pica« oder »elite« mit Schmalschrift und Proportionalschrift kombiniert werden.

Beachten Sie, daß GEOS maximal 80 Zeichen in eine Zeile schreiben kann. So verändert sich bei Zeichenverkleinerung nur die Breite des gedruckten Textes, es werden jedoch nicht mehr Buchstaben in einer Zeile gedruckt. Die genannten Zahlen sind also nur Anhaltswerte für diese Verkleinerung.

6.2.2.2 Zeichenformen und Zusätze

NLQ-Wahl stellt weiterhin folgende vier Schriftformen zur Verfügung:

- | | |
|-------------------|--|
| kursiv (italics): | Die Schrift wird leicht nach rechts gekippt. Dadurch kann die Schönschrift noch besser lesbar werden, sie kommt dann der Schreibschrift ziemlich nahe. |
| unterstreichen: | Damit wird der komplette Text unterstrichen. Durch eine GEOS-Eigenheit wird dabei leider auch der sonst nicht bedruckte linke Rand unterstrichen – nicht nur in Text-, sondern auch in Leerzeilen. So sollte dieser Modus nur für einzelne Zeilen (Überschriften) verwendet werden. |
| Fettdruck: | Damit wird jede Schrift fett gedruckt. Bei NLQ-Schriften wird dazu automatisch der Modus »Schattenschrift« verwendet. Der Druckkopf geht dabei viermal über jede Zeile, was dem Drucker aber nicht schadet.
Im Entwurfsdruck (Draft) wird die Kombination von Fett- und Schattenschrift verwendet, was ein optimales Ergebnis bringt und nur zwei Druckläufe erfordert. |
| Breitschrift: | Die Zeichen werden in doppelter Höhe und normaler Breite gedruckt. Dies bringt einige Besonderheiten mit sich, auf die der restliche Teil dieses Abschnittes eingeht. |

Die Breitschrift wird vom Drucker besonders behandelt. So sollten Sie folgendes wissen:

- Die Breitschrift wird nur in der ersten Zeile gedruckt. Sobald der Druckkopf am rechten Rand angelangt ist, wird in der neuen Zeile ohne Breitschrift weiter gedruckt.
- Wenn der Drucker vor Erreichen des rechten Randes ein bestimmtes Signal erhält, wird ebenfalls die Breitschrift ausgeschaltet. Solche Signale wären:

Zeilenende im Text durch RETURN-Code
 Zeilenvorschub durch LINEFEED-Code
 Vertikaler Tabulatorsprung zum Drucker
 Blattvorschub bis zum Seitenende

Beachten Sie ferner, daß auch Leerzeichen größer berechnet werden. Der linke Rand wird dadurch nach rechts verschoben; der rechte Rand, das Papierende, wird schneller erreicht. Sie müssen dazu in GeoWrite die Randeinstellung ändern, was mit ein wenig Experimentieren kein Problem ist.

Abschließend kann man sagen, daß der Modus »Breitschrift« hervorragend zum Hervorheben von nicht zu langen Überschriften geeignet ist. Beim Drucken von mehreren Seiten hintereinander ist zu beachten, daß die erste Zeile jeder neuen (!) Seite wieder mit dem Zusatz »Breitschrift« gedruckt wird.

6.2.2.3 Auswahl löschen und Menü verlassen

Als vorletzter Menüpunkt steht »alles löschen« im Menü. Falls man sich bei der Auswahl der Schriftformen vertan hat, kann man hiermit leicht und schnell alle vorher angewählten Punkte einschließlich der Schriftart wieder löschen. Wählen Sie dann eine komplett neue Kombination von Schrift und Form.

Der Auswahlpunkt »Menü verlassen« beendet das Programm NLQ-Wahl; viel einfacher kann nach erfolgter Wahl der Schriftformen dieses Menü durch das dritte Schlagwort der Kopfleiste verlassen werden (»fertig«).

Zu erwähnen ist, daß das Form-Menü nur bei Anklicken eines dieser beiden letzten Punkte abgebaut wird. Nach jedem Anklicken von einem der anderen acht Punkte erscheint dieses Menü wieder, um so eine einfachere und schnellere Gesamtauswahl zu ermöglichen.

Jeder der vier Menüpunkte für die Zeichenabstände kann mit jeder der vier Zeichenformen beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge kombiniert werden.

6.2.3 Nach Auswahl von Schritart und Schriftform

Wenn man mit der Auswahl der Schriftart und Schriftform fertig ist, wird das dritte Kopfleisten-Menü »fertig« angeklickt. Danach erscheinen in einem Abrollmenü fünf Menüpunkte (Bild 6.3).

In diesem Abschnitt werden Bedeutung und Auswirkung dieser Menüpunkte erläutert.

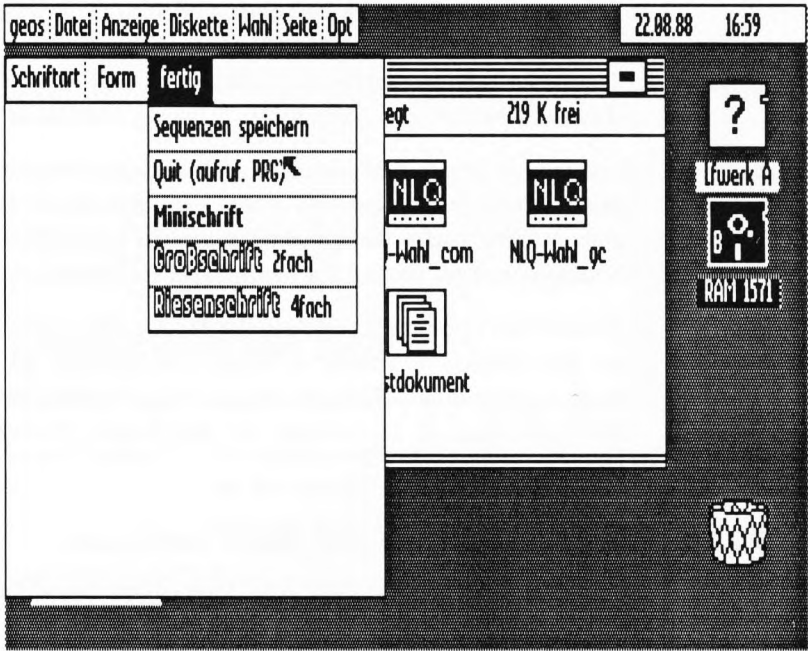


Bild 6.3:
Menü »fertig«

6.2.3.1 Sequenzen speichern

Damit bewirken Sie, daß die vorher getroffene Auswahl von Schriftart und Schriftform von NLQ-Wahl innerhalb des aktuell eingestellten Druckertreibers auf die Diskette geschrieben wird. Nur dadurch werden die Änderungen wirksam.

Falls der eingestellte Treiber nicht auf der aktuellen Diskette zu finden ist, ergeht eine Fehlermeldung. Damit NLQ-Wahl funktionieren kann, muß zuerst der richtige Druckertreiber eingestellt und/oder auf die Arbeitsdiskette kopiert werden. Danach muß NLQ-Wahl erneut gestartet werden.

Nach dem ordnungsgemäßen Speichern der Sequenzen wird NLQ-Wahl verlassen. Wenn nun ein Text über den veränderten Treiber gedruckt wird, können Sie die Modifikationen am Ausdruck erkennen.

6.2.3.2 Quit

Damit verlassen Sie NLQ-Wahl, ohne daß der Druckertreiber verändert wird.

6.2.3.3 Minischrift

Damit aktivieren Sie eine sehr kleine Schrift (Minischrift). Sie brauchen weder eine Schriftart noch irgendeine Schriftform auswählen, sondern müssen nur diesen Menüpunkt anklicken. Damit wird der Druckertreiber direkt verändert und das Hilfsmittel NLQ-Wahl verlassen. Sie können also diese Schrift aufrufen, ohne sich um weiteres zu kümmern.

Falls Sie vor Anklicken von »Minischrift« eine Auswahl von Schriftart oder Schriftform vorgenommen haben, werden diese Einstellungen nicht mehr beachtet.

Bei der Minischrift gelten prinzipiell dieselben Hinweise wie bei der Breitschrift. Es werden nur 80 Zeichen pro Zeile ausgedruckt, wenn auch wesentlich kleiner. Beide Ränder verschieben sich entsprechend. Sie sollten die GeoWrite-Option »volle Breite« nutzen (erst ab Version 2.1 vorhanden). Zur optimalen Lesbarkeit ist ein Farbband erforderlich, das nicht zu alt oder verbraucht ist.

Die Minischrift sollte auf allen Epson-kompatiblen Druckern möglich sein.

6.2.3.4 Groß- und Riesenschrift

Mit diesem Menüpunkt kann die Zeichenvergrößerung des Star LC-10 aktiviert werden. Bei der Großschrift wird eine zweifache Zeichenvergrößerung in Breite und Höhe aktiviert; die Riesenschrift vergrößert sogar um einen Faktor 4.

Beide Vergrößerungen wirken auf NLQ-Schönschrift und Draft-Schnellschrift. Weiterhin ist es möglich, zusätzlich die Schriftform auszuwählen.

Stellen Sie also erst eine Kombination aus Schrift und Form ein; wählen Sie dann einen dieser Menüpunkte. Daraufhin wird der Druckertreiber direkt geändert und auf Diskette zurückgeschrieben. NLQ-Wahl wird dann verlassen.

Auch bei diesen Schriften ist die Verschiebung der Textränder infolge der veränderten Zeichengröße zu beachten. Je nach Vergrößerung und zusätzlicher Kombination von Schriftformen sollte man den linken und rechten Rand in GeoWrite so einstellen, daß ein Druckbeginn inmitten des Blattes ebenso verhindert wird wie ein Überschreiten des rechten Randes.

Beachten Sie, daß die Zeichenvergrößerung eine ausgesprochene Spezialität des Star LC-10 ist. Bei anderen Druckern besteht diese Möglichkeit nicht.

6.3 Tips und Tricks zu NLQ-Wahl

In diesem Unterkapitel finden Sie Hinweise zum effektiven Einsatz von NLQ-Wahl.

6.3.1 Allgemeines

Bei den zahlreichen Kombinationsmöglichkeiten sind auch einige unzulässige dabei. Mit zunehmender Praxis werden Sie jedoch auch viele sehr gute Kombinationen entdecken.

Die Orator-Schriften des Star LC-10 haben ihre Eigenheiten. So sind bei »Orator groß« die Großbuchstaben nur in Form von vergrößerten Zeichen vorhanden. Dagegen hat »Orator klein« kleine und große Buchstaben. Beide Schriften haben keine Unterlängen, Buchstaben wie »g«, »j«, »q« und »y« werden also beim Ausdruck nach oben versetzt.

6.3.2 Programmhandhabung

NLQ-Wahl wirkt sich dann aus, wenn Sie in der Druck-Dialogbox von GeoWrite 2.1 oder einer anderen Applikation den Druckmodus »NLQ« aktivieren. Dies heißt jedoch nicht, daß NLQ-Wahl nur auf NLQ-Schriften festgelegt ist.

Man muß also unterscheiden zwischen dem NLQ-Druck aus Sicht von GeoWrite und aus Sicht des Druckers. Für GeoWrite bedeutet die Option »NLQ« in der Druck-Dialogbox lediglich, daß in der entsprechenden Schriftart gedruckt werden soll, die der Druckertreiber anbietet. Es ist also Aufgabe des Druckertreibers, daß tatsächlich eine NLQ-Schrift aktiviert wird.

Hier schaltet sich nun NLQ-Wahl ein und bietet verschiedene Einstellmöglichkeiten, wobei auch der Entwurfsdruck möglich ist.

NLQ-Wahl wird also nur dann aktiv, wenn Sie in der Druck-Dialogbox auf »NLQ« gehen. Grafik- und Entwurfsdruck bleiben völlig unverändert.

6.3.3 Andere GEOS-Applikationen

- GeoCalc-Arbeitsblätter können ebenfalls mit NLQ-Wahl gedruckt werden. Die Fettschrift empfiehlt sich hierbei. Eine Tabelle kann jedoch nicht gedruckt werden; dafür benötigen Sie den Grafikdruck.
- GeoFile-Daten können über den Umweg mit GeoMerge im NLQ-Modus gedruckt werden. Gleiches gilt für GeoDex.

- GeoPublish und GeoChart verfügen nicht über eine NLQ-Option beim Ausdruck. Es handelt sich dabei um typische Grafikdruck-Programme.

6.3.4 Ausdrücke nach Verwendung von NLQ-Wahl

- Bei Verwendung von Einzelblättern sollte als erstes kontrolliert werden, ob die linke Papierführungs-Schiene in der Markierung eingerastet ist. So ist gewährleistet, daß das Papier immer gleich eingelegt wird und der Rand gleichbleibt.
- Durch GEOS bedingt können im NLQ-Modus keine Umstellungen der Schriften im Text vorkommen. So wäre die Hervorhebung einzelner Wörter nicht möglich. Allerdings kann über die Eingabe der Seitenzahlen in der Druck-Dialogbox für jede Seite eine Veränderung mit NLQ-Wahl durchgeführt werden.

Dadurch können Sie trickreich eingreifen: Geben Sie jedem Absatz eine eigene Seite, indem Sie entsprechend viele Seitenumbrüche einfügen. Mehr als etwa 30 Seitenumbrüche pro Dokument sollten es nicht sein, auch wenn doppelt so viel möglich wäre.

Beim Ausdruck können Sie dann zwischen jedem Seitenumbruch Einstellungen vornehmen. Damit Sie Ihre Druckseiten vollständig nutzen, führen Sie ein Blatt entweder neu ein oder drehen es zurück. Mit etwas Übung ist sogar ein korrekter Abstand zwischen den Absätzen möglich.

So könnten Sie eine Kopfzeile in Groß- oder Riesenschrift drucken, darunter einen Text in NLQ-Schrift und darin als Absatz eine Tabelle in »Draft-Pica-Fettschrift«.

6.3.5 Einstellung der Textränder bei Zeichenvergrößerung

Um zu gewährleisten, daß das Zeilenende des Textes auch korrekt am rechten Papierrand verläuft, sollte bei Zeichenvergrößerung die rechte Randmarkierung in GeoWrite höchstens auf folgender Linealeinstellung stehen:

Breitschrift:	4.1
Großschrift:	4.1
Riesenschrift:	2.1

Diese Werte gelten nur bei der Zeichenform »pica«. Bei Aktivierung weiterer Schriftformen kann diese Randeinstellung nach rechts verschoben werden, wenn beispielsweise durch »elite« oder »condensed« die Zeichenbreite verringert wird.

Um den Text nicht zu weit in der Blattmitte anfangen zu lassen, sollten Sie die GeoWrite-Option »volle Breite« einschalten und den linken Rand etwas weiter nach links verschieben.

6.4 Probleme und Lösungen



Problem: Beim Starten des Druckvorgangs nach Verwendung von NLQ-Wahl stürzt GEOS ab, eventuell erscheint der C64-Textbildschirm.

Hier wurde ein falscher Druckertreiber verwendet. Es muß dann einer der vorgesehenen NLQ-Treiber aus GEOS 2.0 sein (siehe 6.1) und kein Treiber, den Sie erst mit »Printer Edit« NLQ-fähig gemacht haben.



Problem: Auf dem Papier erscheinen nur wirre Zeichen und Grafiksymbole, oder es fehlen die deutschen Umlaute.

Hier wurde ein falscher, nicht NLQ-fähiger Druckertreiber verwendet. Ändern Sie mit »Select Printer« die Einstellung oder kehren Sie zum DeskTop zurück, um einen anderen Druckertreiber zu bestimmen.



Problem: Die Wörter werden ohne Zwischenräume (Leerzeichen) gedruckt.

Es wurde der falsche Zeichensatz verwendet. Ändern Sie den Text auf »Commodore_GE« (10 Punkt) um und versuchen Sie es noch einmal.

Sollte es dennoch Probleme geben, überprüfen Sie, ob der Name des Zeichensatzes noch im Schrift-Menü von GeoWrite erscheint. Löschen Sie gegebenenfalls andere Schriftarten von Ihrer Arbeitsdiskette.



Problem: Beim Aufruf von »NLQ-Wahl« erscheint eine Meldung »Nicht genügend Speicherplatz für Hilfsmittel«.

Damit zeigt GEOS an, daß auf der aktuellen Arbeitsdiskette nicht genügend Platz (mindestens 8 Kbyte) vorhanden ist. Löschen Sie nicht benötigte Dateien oder arbeiten Sie mit einer anderen, nicht so vollen Diskette weiter. Eventuell schafft auch ein »Aufräumen« der Diskette wieder etwas freien Speicherplatz.



Problem: Nach Aufruf von NLQ-Wahl erscheint nicht dessen Menü, sondern der Zustand vor dem Aufrufen wird sofort wieder hergestellt.

Auch hier ist nicht genügend Speicherplatz auf der Diskette vorhanden. In seltenen Fällen kann es vorkommen, daß dieser Mangel von GEOS nicht gemeldet wird.

6.5 NLQ-Wahl und andere Drucker

NLQ-Wahl wurde speziell für den Star LC-10 geschrieben und nutzt somit alle Möglichkeiten dieses Druckers aus. Die meisten Möglichkeiten von NLQ-Wahl sind sehr auf den Star LC-10 zugeschnitten und bei anderen Druckern teilweise nicht vorhanden.

Sollten Sie dennoch NLQ-Wahl einsetzen, so dürften im Normalfall die meisten Funktionen in ähnlicher Weise funktionieren. Garantieren können wir dies nicht. Wir können jedoch anbieten, Anpassungen zu erstellen, sofern es möglich ist.

Schreiben Sie hierzu an den Programmautor:

Herrn

Thomas Haberland

– Druckeranpassung NLQ-Wahl –

Postfach 667

5100 Aachen

Eine Anpassung ist natürlich nur möglich, wenn der Drucker NLQ-tauglich ist. Der Autor benötigt folgendes:

- einen Unkostenbeitrag von 15 DM (nicht in Briefmarken, sondern als Banknote oder Verrechnungsscheck)
- Angaben zu Drucker, Anschlußart (Seriell/Parallel), den Namen des verwendeten GEOS-2.0-Druckertreibers, die Anzahl der NLQ-Schriften und eventuell deren Namen
- die Steuersequenzen laut Druckerhandbuch für

NLQ-Modus einschalten

NLQ-Schriften aktivieren

Master-Print-Modus mit allen Parametern

Zeichenvergrößerung (falls vorhanden)

Schmalschrift einschalten

Zeilenabstand von n/216 Zoll festlegen

Subscript/Superscript einschalten

Sofern diese Angaben vollständig und korrekt sind, sollte eine Anpassung möglich sein. Bei Anfragen an den Autor legen Sie bitte unbedingt einen frankierten Rückumschlag bei.

Thomas Haberland ist auch als Herausgeber der »GEOS User-Post« aktiv. NLQ-Ausdrucke sind sein Spezialgebiet, und »NLQ-Wahl« war mit Sicherheit nicht sein letztes Programm zu diesem Thema.

7.1 Überblick über MegaPack 1

GEOS 2.0 enthält zwar schon einige Programme, doch damit ist es noch nicht genug. Wer sich einmal an den GEOS-Komfort und die überragenden Fähigkeiten dieses Systems gewöhnt, wünscht sich zweierlei: Man möchte nicht nur mehr aus den bestehenden GEOS-Programmen (GeoWrite, GeoPaint etc.) machen, sondern auch neue Anwendungstypen (z.B. Dateiverwaltung) erschließen.

Beides ist nur eine Frage der Zusatzprodukte, zu deren Kauf Sie sich entschließen. Unabhängig von Ihren speziellen Wünschen werden Sie ein Produkt immer benötigen: das »Mega Pack 1«. Bei diesem Rat denken Sie vielleicht, ich möchte hier nur Werbung für eines meiner weiteren Produkte machen; doch es verhält sich genau anders. Denn das »Mega Pack 1« habe ich von Anfang an so konzipiert, daß es jedem GEOS-Anwender in Deutschland die Programme bietet, die Berkeley Softworks selbst nicht programmiert hat. Zudem habe ich bald bemerkt, daß wir GEOS-Anwender dringend Grafiken und Zeichensätze benötigen.

Insofern ist das »Mega Pack 1«, das bereits hervorragenden Anklang gefunden hat, kein unter kommerziellen Gesichtspunkten entstandenes Produkt; vielmehr habe ich mir damit meine Anwender-Wünsche erfüllt, und um so mehr freut mich der Erfolg des »Mega Pack 1«. Es scheint sich nun zu einer Standard-Erweiterung zu entwickeln, auf die offensichtlich alle GEOS-Anwender gewartet haben. Ich würde mich sehr freuen, auch Sie für Mega Pack 1 begeistern zu können.

7.1.1 Die Bestandteile des Mega Pack 1

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

Das Mega Pack wurde so konzipiert, daß es alle GEOS-Versionen abdeckt und mit möglichst vielen Applikationen verwendbar ist. Dieses Kapitel

erklärt Ihnen, welchen Nutzen Sie aus den vielen Teilen des Mega Pack ziehen können.

Mega-Pack-Besitzer verfügen über eine Grafik-Bibliothek mit etwa 250 Kleingrafiken und eine Zeichensatz-Bibliothek mit 190 verschiedenen Schriftsätzen, aus Platzgründen zusammengefaßt in 89 GEOS-Fonts. Um diese ungeheuren Datenmengen sinnvoll verwalten zu können, wurde das 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.

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

Zudem wird Ihnen mit dem Printer Creator ein Programm zur Verfügung gestellt, daß auch schon in GEOS 2.0 enthalten ist. Es ist nur eine Zugabe zum Mega Pack, um den Printer Creator möglichst weit zu verbreiten.

7.1.2 Vorteile für den deutschen Anwender

Vor allem zeichnet sich das Mega Pack dadurch aus, daß es von deutschen Entwicklern speziell für deutsche Anwender entwickelt wurde. Das hat für Sie als GEOS-Anwender im deutschsprachigen Raum viele Vorteile:

- Die Zeichensätze enthalten im Gegensatz zu den Schriftarten des »International FontPack« allesamt 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. Ganz persönlich möchte ich dazu sagen, daß mir die neuen Zeichensätze schon alleine wegen der detaillierten und sauberen Schrift äußerst gut gefallen. Im Matrix-Druck ist damit meistens eine bessere Qualität zu erzielen als mit den Original-Zeichensätzen von GEOS!

Mit dem Mega Pack 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 Grafik-Titel, sondern auch typisch deutsche Symbole, die in amerikanischen Grafik-Kollektionen verständlicherweise nicht enthalten sind. Ich denke hierbei an deutsche Verkehrszeichen und an die vielen Grafiken, in denen kleine Beschriftungen vorkommen.

Mit dem Mega Pack haben Sie eine Grafik-Sammlung in den Händen, die Ihre GEOS-Dokumente aufwertet.

- Der Bitmap Converter 2.0 schließt die notwendige Lücke, die der »Graphics Grabber« aus »Desk Pack« offen läßt: Fast alle in Deutschland gebräuchlichen Grafik-Programme 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 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 aus deutschen Landen nicht berücksichtigen konnte. Mit dem Mega Pack ändert sich dies, und GEOS könnte vielen Anwendern, die auch den Printfox schätzen, neue Vorteile bieten.

Mit dem Mega Pack steht Ihnen der Zugriff auf vorhandene, für den Printfox erstellte Zeichensätze offen.

7.1.3 Das Mega Pack 1

Kaum eine Software ist so vielseitig wie GEOS für C64 und C128. Das GEOS MegaPack 1 stellt genau die richtige Ergänzung Ihres GEOS-Systems dar. Ob Sie nur das GEOS-Basispaket haben oder mehrere – vielleicht alle – Applikationen einsetzen: Sie werden vom Mega Pack 1 restlos begeistert sein.

Auf drei Disketten befinden sich Dateien von einer Gesamtlänge um ein Megabyte; diese Dateien sind mit allen GEOS-Versionen verwendbar, sowohl C64 als auch C128. Bei der neuesten Version 2.0 bestehen sogar besondere Vorzüge.

Das Mega Pack 1 bietet Ihnen:

- eine Grafikbibliothek von 250 handlichen Kleingrafiken – aussuchen, einkleben, fertig. Detailliert gezeichnet, originell und zu den unterschiedlichen Themengebieten. Ob Sie eine Auto-Grafik, ein Sportart-Symbol oder sonst eine Zeichnung benötigen: Hier werden Sie wohl alles finden, was Ihre Dokumente verschönert. Ein Bild sagt mehr als tausend Worte.
- zirka 190 verschiedene Schriftmuster und Größen, verteilt auf 89 GEOS-Zeichensätze. Natürlich alle Schriftarten mit deutschen Umlauten. Sogar Morse-, Spiegel- und Querschrift sind dabei!
- Hilfsprogramme zum Einlesen von Zeichensätzen aus Printfox/Pagefox sowie Bitmap-Grafiken (Hi-Eddi, EGA, Koala, Blazing Paddles, Doodle, ...).
- nicht zu vergessen: eine ausführliche und leichtverständliche Dokumentation, mit vielen Abbildungen und »Problem-Ratgebern«.

Wichtig: Die Bestandteile des MegaPack 1 erweisen sich bei folgenden Software-Produkten als hilfreich:

GeoPaint und GeoWrite (aus GEOS 64, GEOS 128, GEOS 64 2.0, GEOS 128 2.0)
GeoWrite Workshop 64, 128
GeoPublish
GeoFile 64, 128
GeoChart 64, 128
GeoProgrammer

7.2 Grafikbibliothek

Die Grafikbibliothek erhalten Sie in Form von Foto-Alben, die zunächst einmal für alle GEOS-Versionen uneingeschränkt verwendbar sind. Um jedoch die besonderen Vorteile des neuen Foto-Manager aus GEOS 2.0 zu nutzen (Bilder können mit individuellen Namen versehen und nach diesen Namen gesucht werden), erhalten alle V2.0-Anwender spezielle mit »2-« gekennzeichnete Foto-Alben; diese V2-Alben enthalten dieselben Grafiken wie die Standard-Bibliothek, bieten jedoch den Zusatzkomfort von GEOS 2.0, daß alle Grafiken anhand der Titel zugeordnet werden.

Eine Besonderheit der Grafik-Bibliothek 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 wichtigen 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 handhaben, und außerdem würden größere Grafiken das Layout eines Dokumentes »auseinanderreißen«.

Anhand einiger Abbildungen werden Sie sehen, wie angenehm die Anwendung der Mega-Pack-Grafiken ist. Zunächst einmal zeigt Bild 7.1 einen Teil der Mega-Pack-Grafiken, wie er auch im Handbuch angeordnet ist; die Bilder 7.2 (GeoWrite), 7.3 (GeoPaint) und 7.4 (GeoFile) demonstrieren die Anwendung in diversen GEOS-Programmen.



Bild 7.1:
So sind die
Mega-Pack-
Grafiken
angeordnet

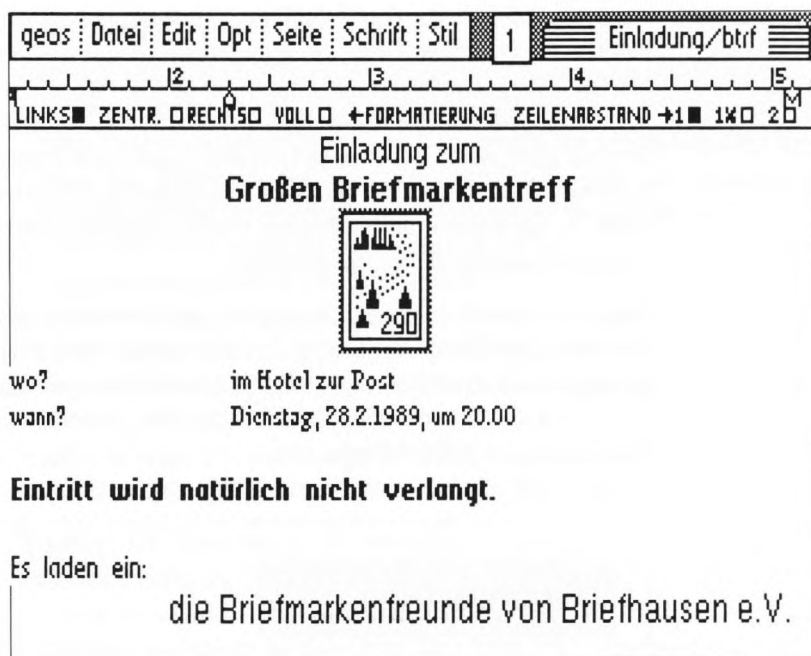


Bild 7.2:
Grafik steht im
GeoWrite-Text
und nimmt
nicht zuviel
Platz in
Anspruch

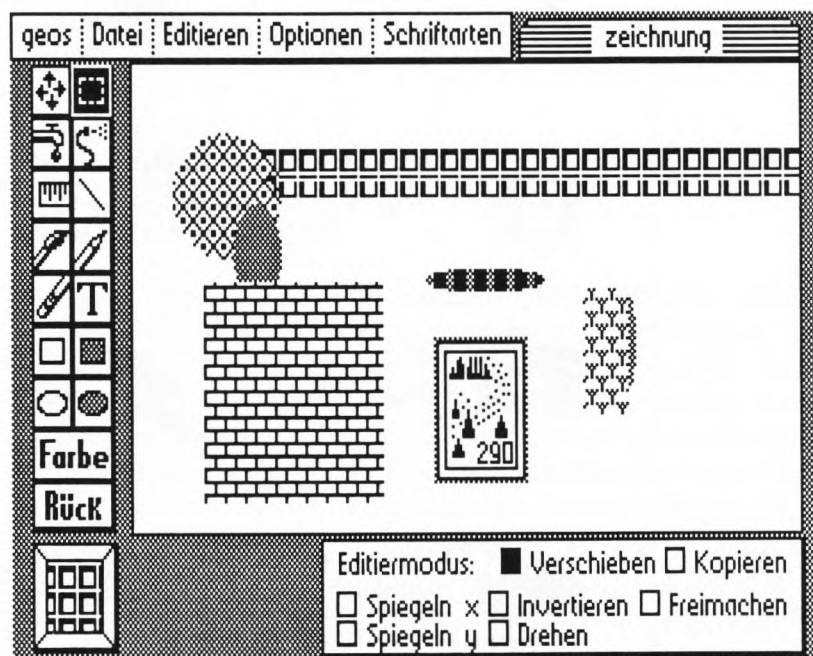


Bild 7.3:
Das Bild ist in
eine GeoPaint-
Grafik
eingeklebt

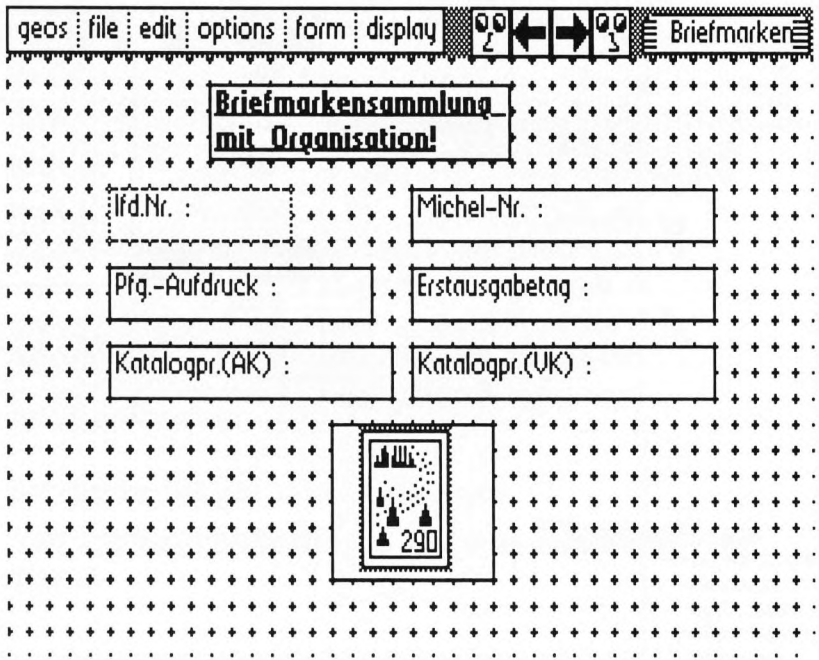


Bild 7.4:
Mega-Pack-1-
Grafik in
GeoFile-
Eingabemaske

7.3 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 einen größeren Abwechslungsreichtum
- man zeigt durch eine persönliche Schriftart-Auswahl seinen individuellen Stil

Ein »trockener« Text wird also durch neue Schriftarten erheblich aufgewertet. Ich würde sogar sagen, daß die richtige Auswahl von Schriftarten eine eigene Kunst ist, die in den Bereich der Typographie fällt. Und je mehr Schriftarten man zur Verfügung hat, umso leichter gestaltet sich diese Aufgabe.

Mit den 190 Schriftsätzen des Mega Pack 1 werden Sie bestimmt nicht so schnell in Verlegenheit kommen, wenn Sie eine Schriftart suchen. Als regel-

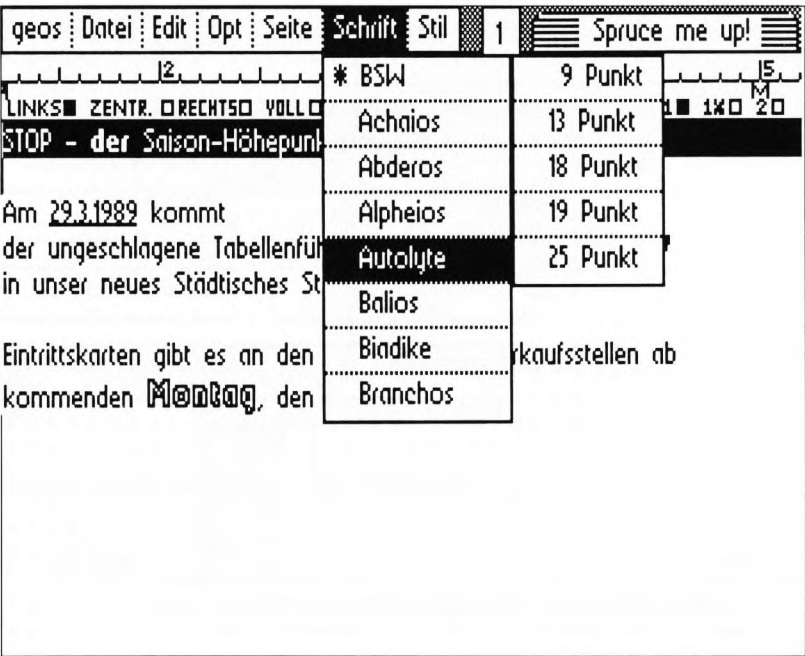


Bild 7.5:
Auf diesen Text
werden nun
einige Mega-
Pack-Schriften
angewandt

mäßiger Leser des 64er-Magazins kennen Sie sicher schon die Abbildung der Printfox-Schriften, die sukzessive auf den Leserservice-Disketten veröffentlicht wurden. Diese Schriften wurden nun für GEOS verwendbar gemacht und ins Mega Pack 1 aufgenommen. Falls Sie vor einem Kauf des Mega Pack diese Schriftsätze sehen möchten, so gehen Sie doch in Ihre Buchhandlung und schlagen Sie das Handbuch auf, sofern Sie ein offenes Exemplar finden. Auf den Seiten 64 bis 120 des Mega-Pack-Handbuches sind alle Schriften komplett abgedruckt (in Originalgröße).

Bild 7.5 zeigt einen Text in der Systemschrift von GEOS, Bild 7.6 demonstriert die Wirkung, die von den neuen Schriftarten ausgeht.

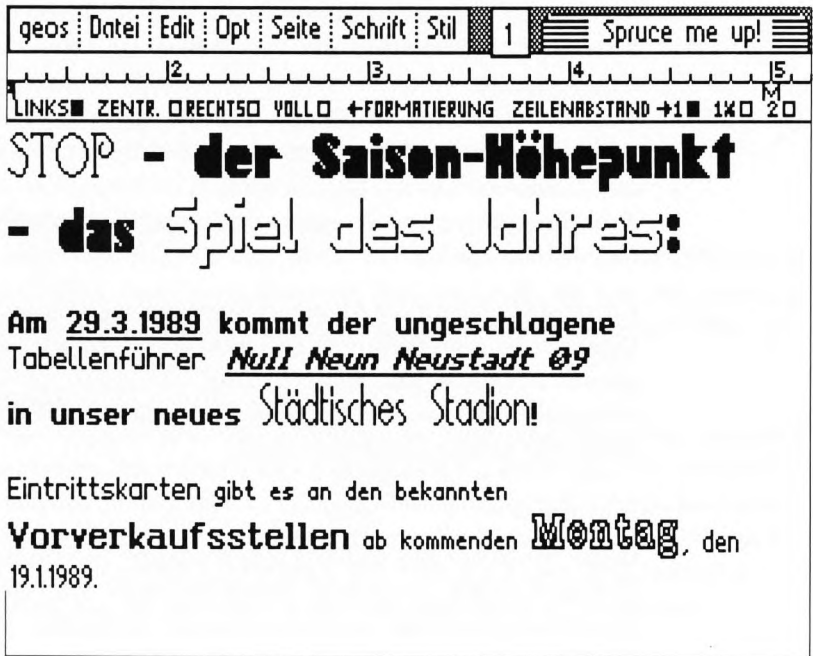


Bild 7.6:
Variationsrei-
che Textgestal-
tung mit Mega-
Pack-Schriften

7.4 Bitmap Converter 2.0

Mit der Grafik-Kollektion des Mega Pack 1 wird nur ein Grundstein gelegt. Theoretisch gibt es unermesslich viele weitere Grafik-Sammlungen, die aber von GEOS nicht eingelesen werden. Denn selbst der »Graphics Grabber« (aus dem Produkt »Desk Pack«) 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 am C64-Bildschirm befindet, mit entsprechenden Programmen wie dem Hardmaker aus der Zeitschrift 64'er oder dafür vorgesehen Grafik-Klau-Programmen ins Bitmap-Format übertragen werden.

Kurz gesagt, mit dem »Bitmap Converter« 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 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, da die meisten Programme weiterhin aus Kompatibilitätsgründen auf das Hires-Format zurückgreifen.

Kommen wir nun auf den Ablauf der Konvertierung zu sprechen. Der Bitmap Converter ist sehr einfach zu bedienen, wie eigentlich jedes GEOS-Programm. Außerdem geht die Bedienung schrittweise vor sich (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: Grafikdatei, Bitmap Converter 2.0, Foto-Manager, evtl. Foto-Album, DeskTop, evtl. Dokument mit Applikation. Dann starten Sie den Bitmap Converter 2.0, indem Sie ihn doppelklicken.

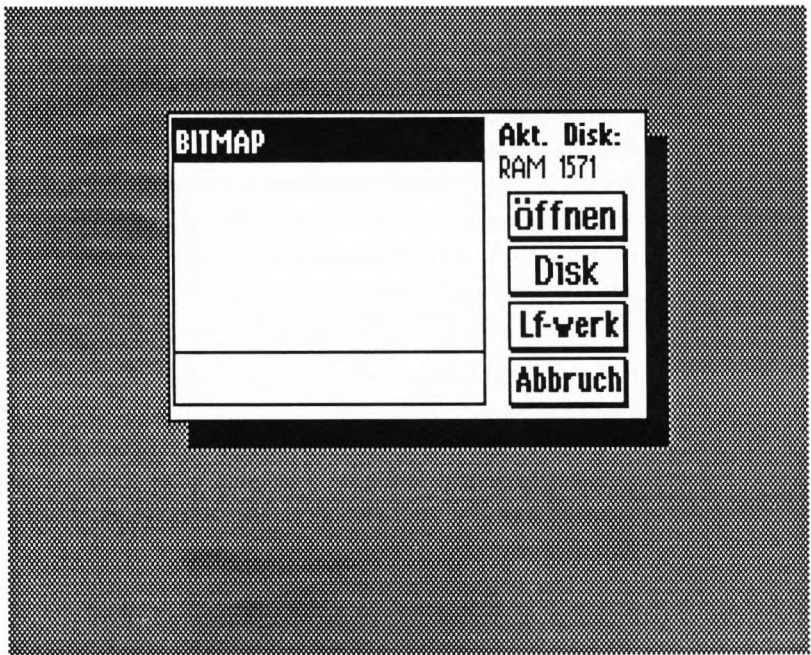


Bild 7.7:
*Alle eventuel-
len Bitmaps
zeigt der
Bitmap
Converter an*

Schritt 2

Zunächst erscheint der Info-Text des Autors. Sie klicken irgendwo am Bildschirm, um weiterzuschalten. Daraufhin erscheint ein Datei-Selektor, der alle Nicht-GEOS-Dateien des Typs PRG anzeigt (Bild 7.7). Solche Dateien können Bitmaps sein, müssen aber nicht.

Schritt 3

Wählen Sie eine Grafik, indem Sie ihren Namen und das Öffnen-Feld anklicken. Der Bitmap Converter liest die Grafik ein und zeigt diese am GEOS-Bildschirm an, wo auch das Konvertierermenü zu sehen ist (Bild 7.8).

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 des Mega-Pack-Handbuches erhalten Sie Instruktionen darüber, wie Sie eine Grafik für die einzelnen Ziel-Programme der GEOS-Umgebung konvertieren. Wie wollen hier vom einfachsten Fall ausgehen: Ein Teil der Grafik wird in ein GeoPaint-Bild übernommen.

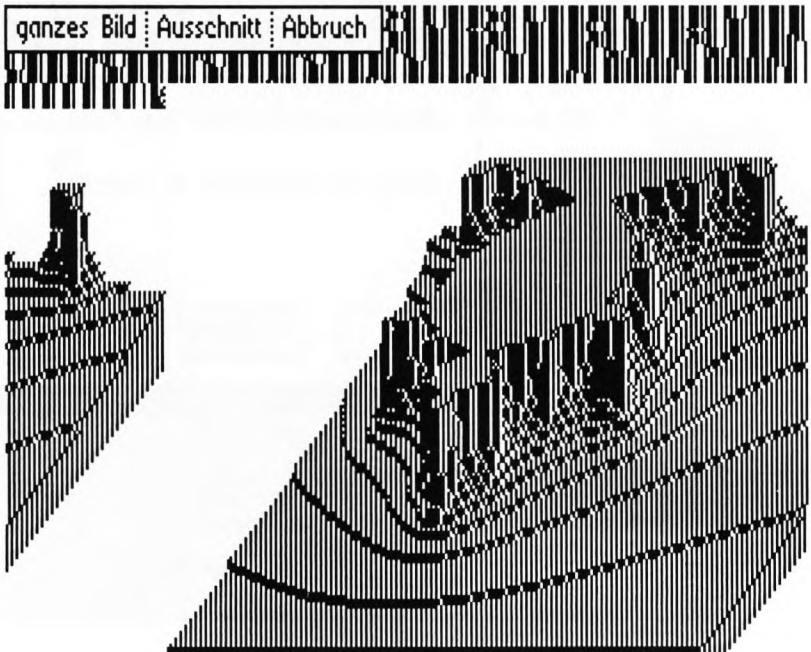


Bild 7.8:
Der Hauptbildschirm, auf dem die eingelesene Grafik zu sehen ist

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 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 bietet (Bild 7.9). 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!

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.



Bild 7.9:
*Die Dialogbox
nach der
Auswahl*

Schritt 6

Nun müssen Sie den Bereich bestimmen, ähnlich wie in GeoPaint. Dazu zeigt der Bitmap Converter 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 den Bildausschnitt invertiert (Bild 7.10).

Schritt 7

Nun stellt der Bitmap Converter noch die Frage, ob dies der richtige Ausschnitt sei. 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 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.



Bild 7.10:
Fertige
Bereichswahl

7.5 Font Converter

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.

Alle Zeichensätze der Schriftarten-Sammlung des Mega Pack 1 sind nur dadurch ermöglicht worden, daß der Font Converter entstand. Die Konvertierung von Schriften ist sehr schnell bewerkstelligt.

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 großen Zeichenabstand, also zu gesperrter Schrift.

Schritt 4

Nun liest der FontConverter den Zeichensatz von Diskette ein; es erscheint eine Dialogbox zur Festlegung der Underline-Zeile (Bild 7.11). Die voreingestellte Zeile können Sie durch Anklicken des OK-Feldes übernehmen; eine andere Zeilenposition bestimmen Sie, indem Sie in der richtigen Höhe klicken.

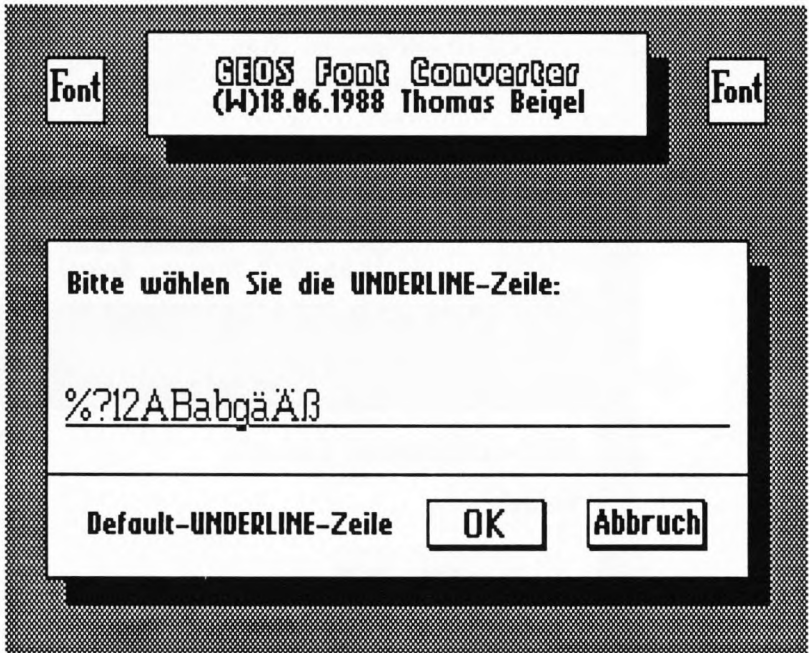


Bild 7.11:
Die Underline-
Zeile

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 FontConverter, 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 7.12). Diese besteht aus zwei Buchstaben, ähnlich der ID einer Diskette, und muß bei jeder konvertierten Schriftart anders lauten – sonst verwechselt GEOS die Dateien!

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.

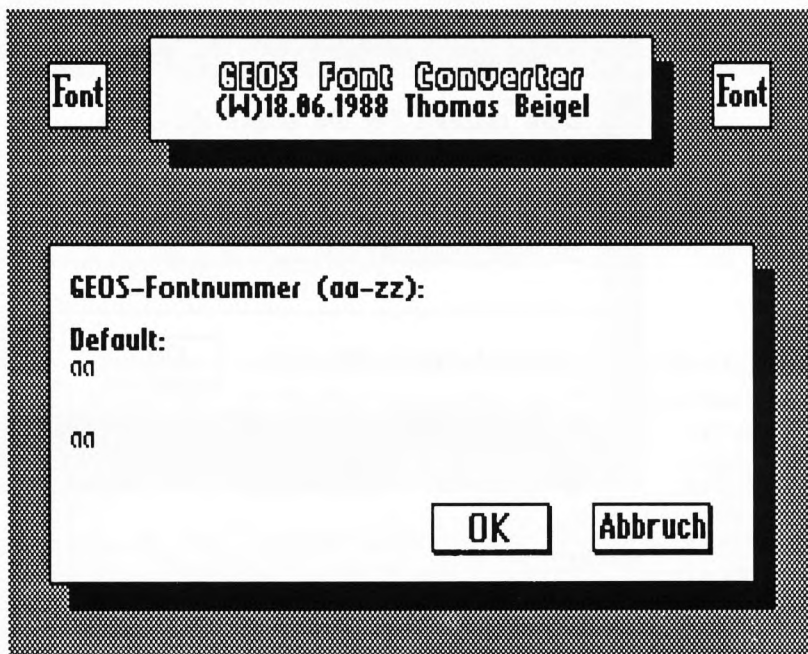
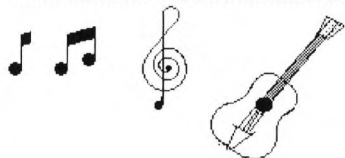
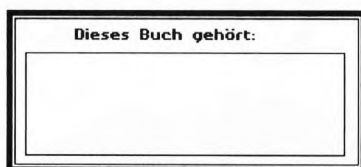
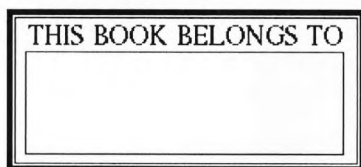
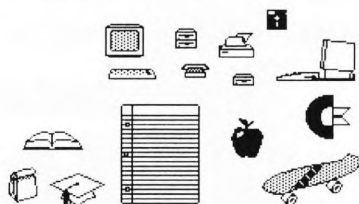
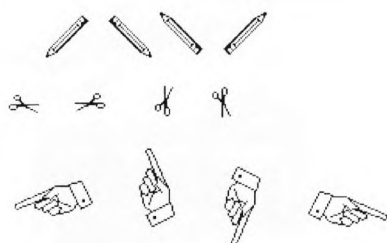


Bild 7.12:
*Jede Kennziffer
einer Schriftart
muß eine
andere sein!*

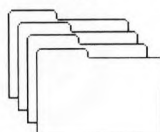
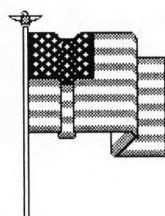
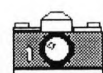
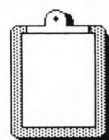
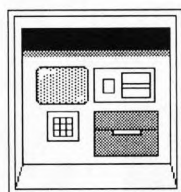
Anhang

Anhang A: Grafiken

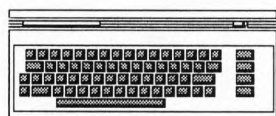
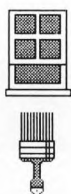
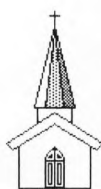
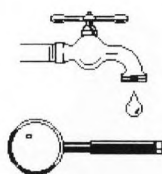
Divers. 1



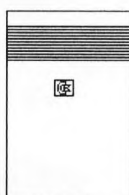
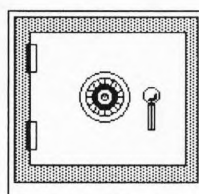
Divers. 2



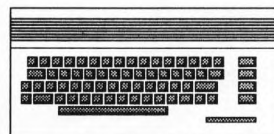
Divers. 3



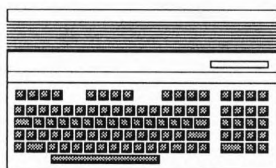
COM-MODORE 64



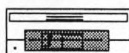
1541 Disk Drive



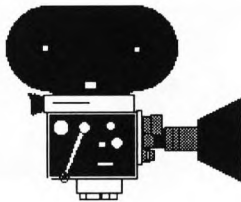
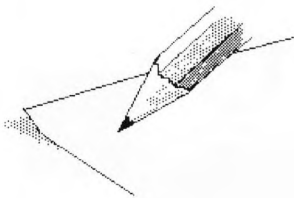
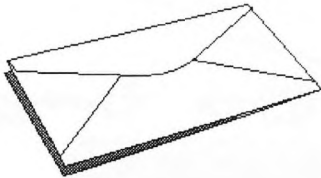
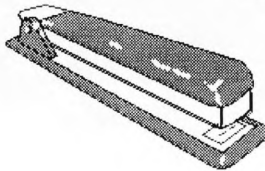
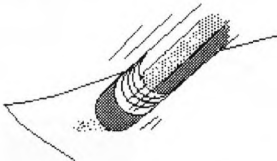
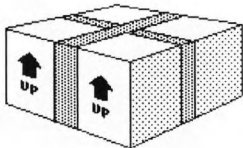
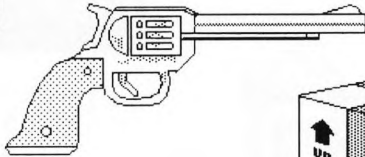
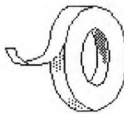
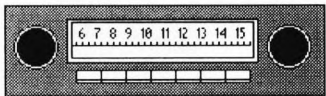
COM-MODORE 64C



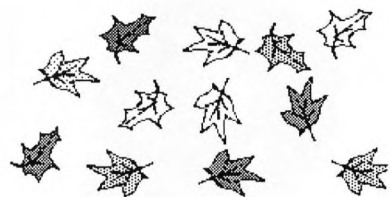
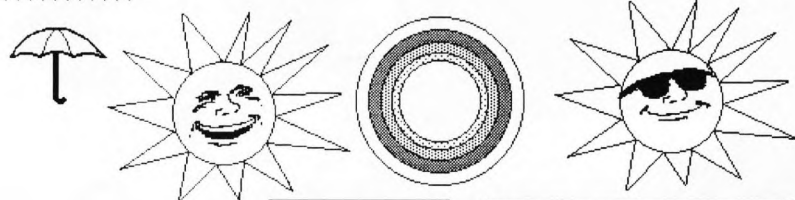
COM-MODORE 128



Divers. 4

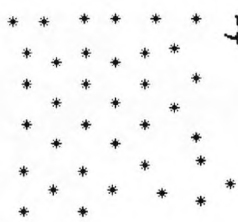


Wetter

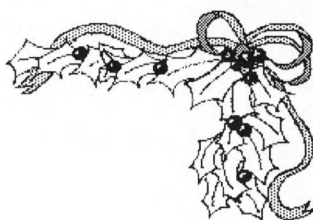
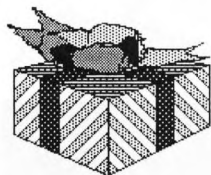


KALT!!

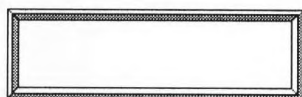
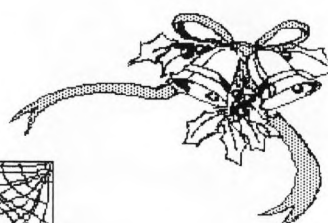
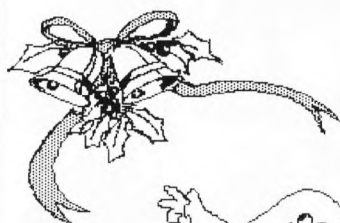
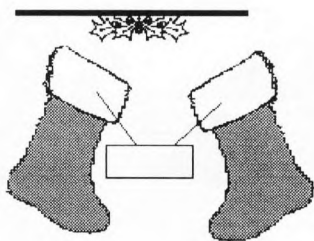
HEISS!!



Feiertage 1



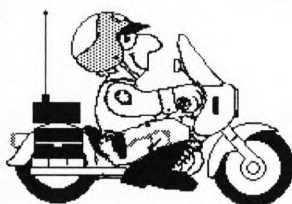
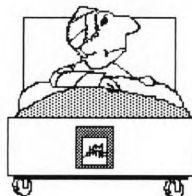
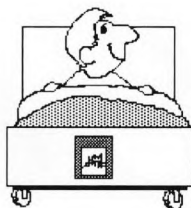
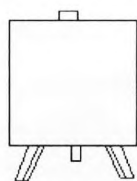
Feiertage 2



Little Guys 1



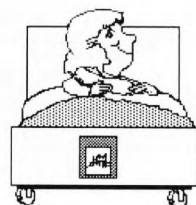
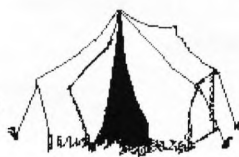
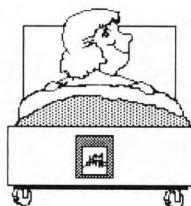
Little Guys 2



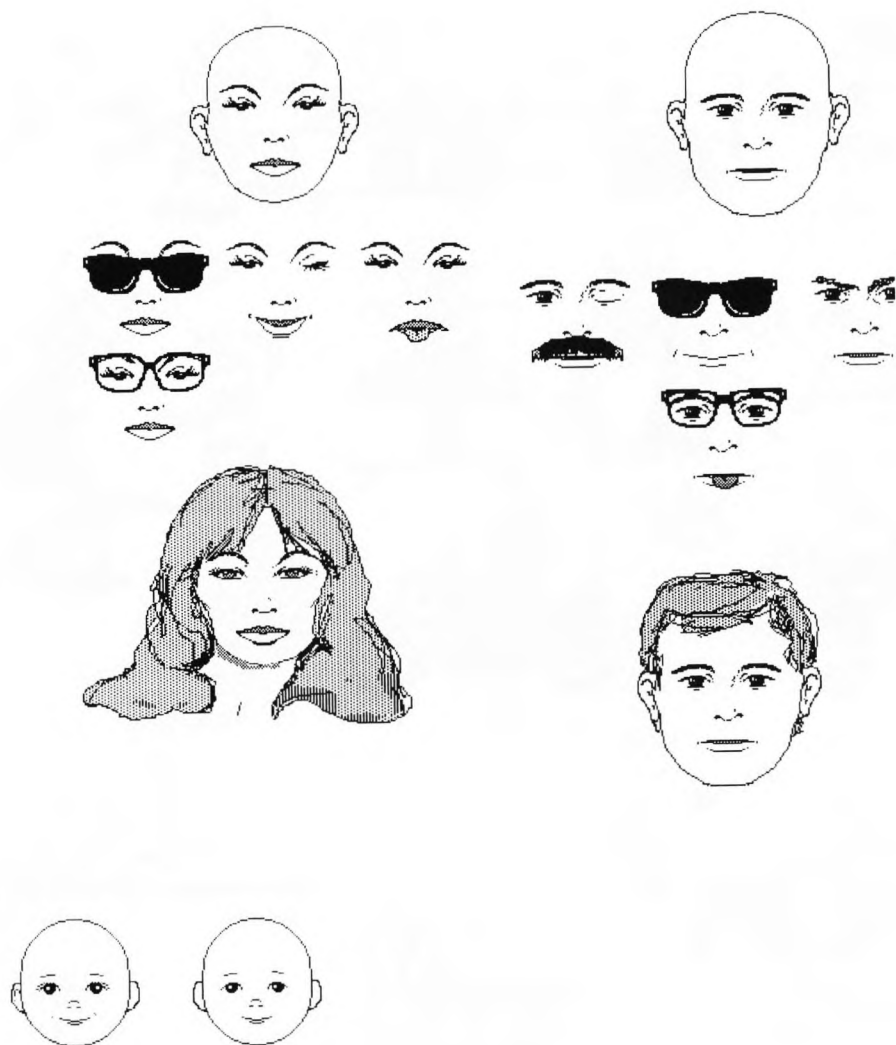
Little Women 1



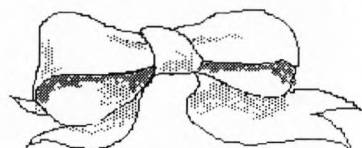
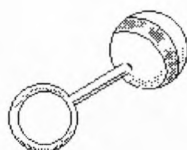
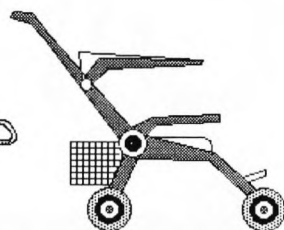
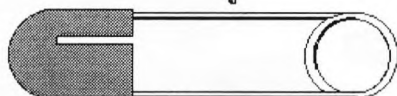
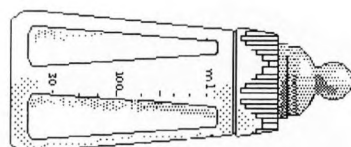
Little Women 2



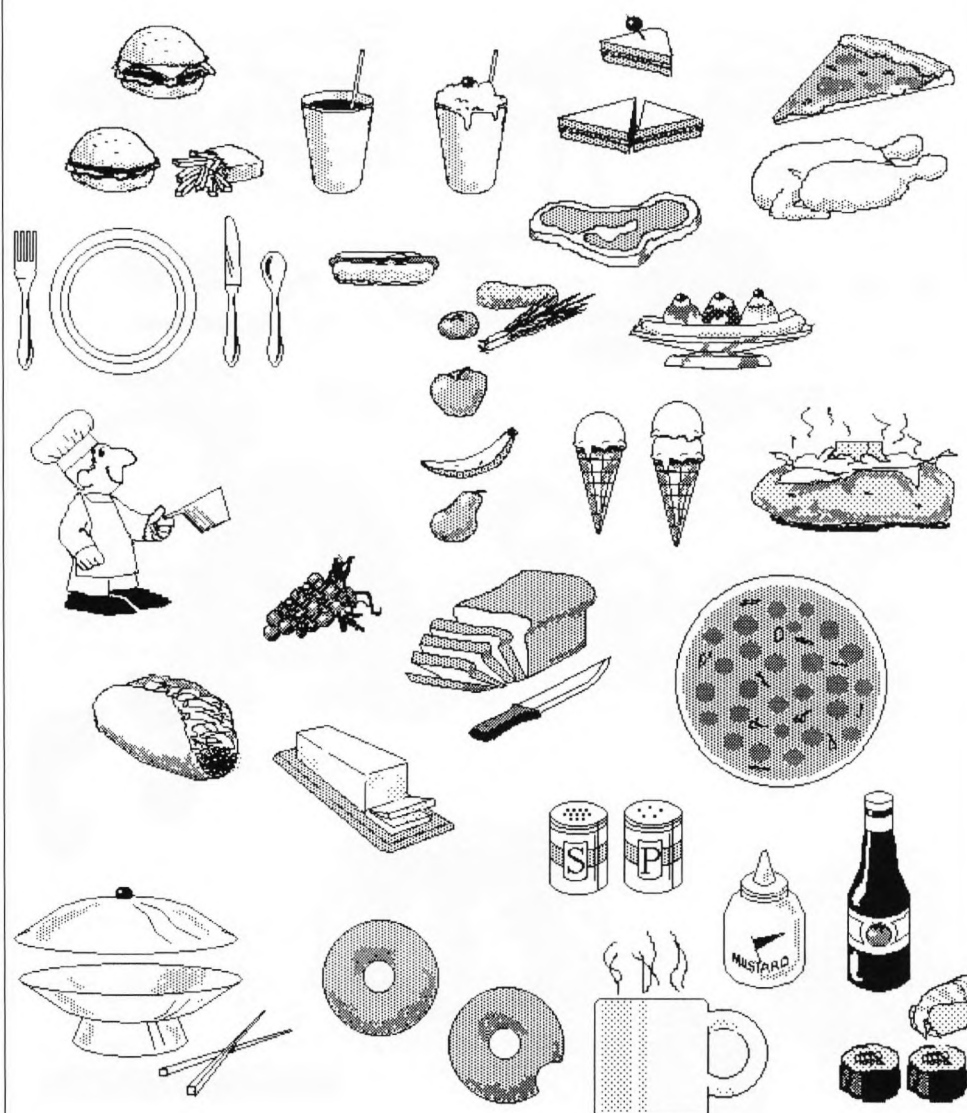
Gesichtselemente



Baby-Sachen



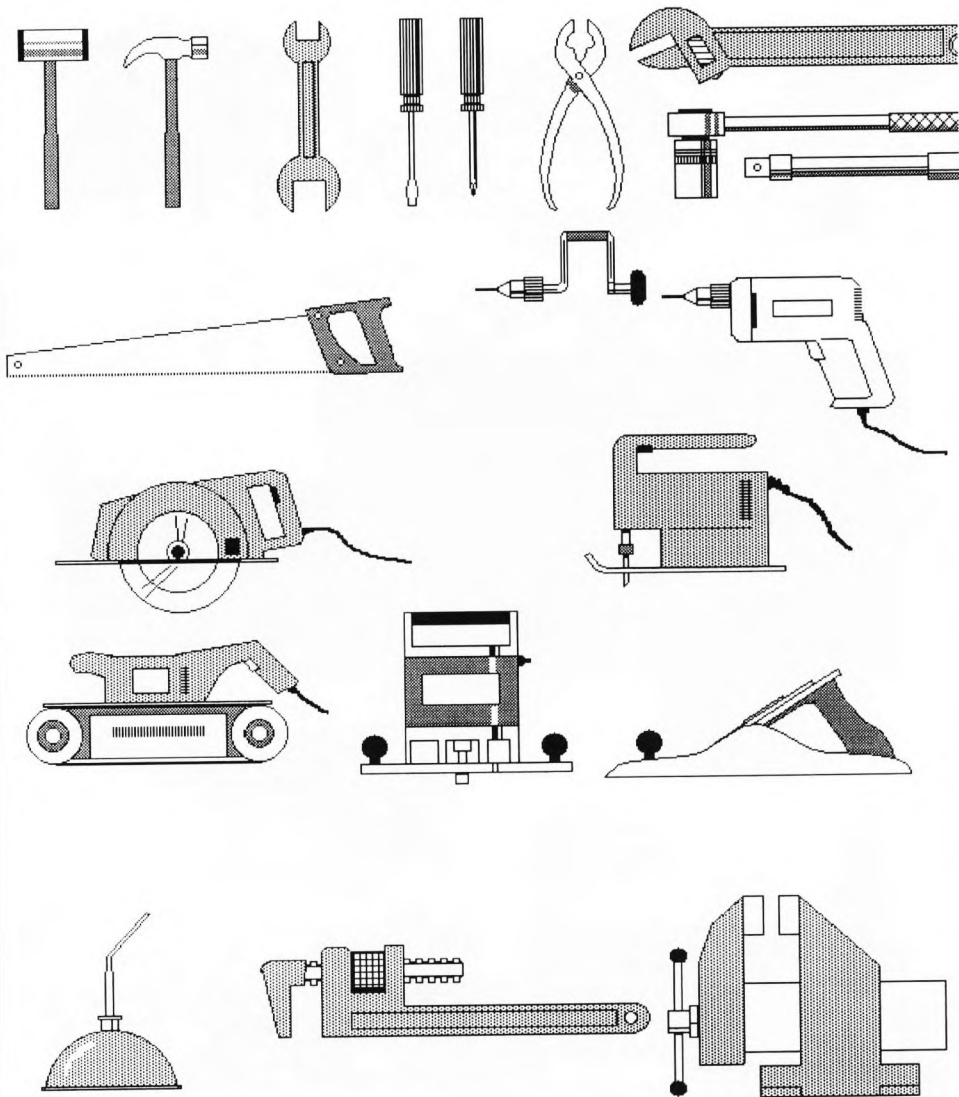
Nahrungsmittel



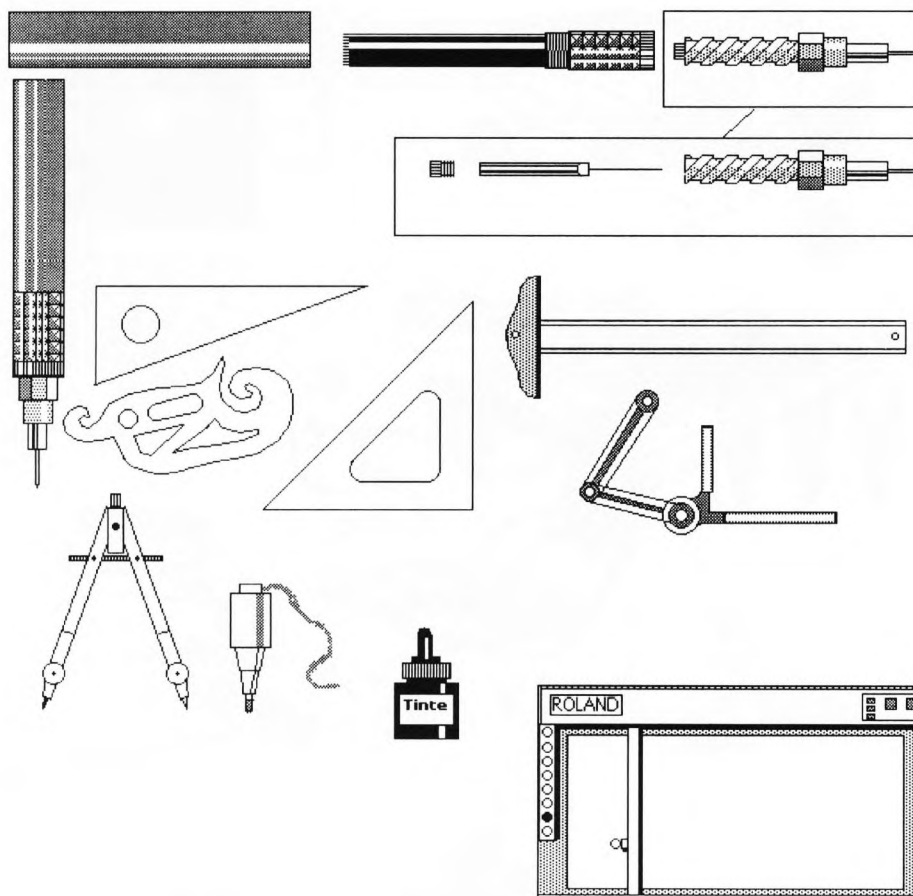
Häuser



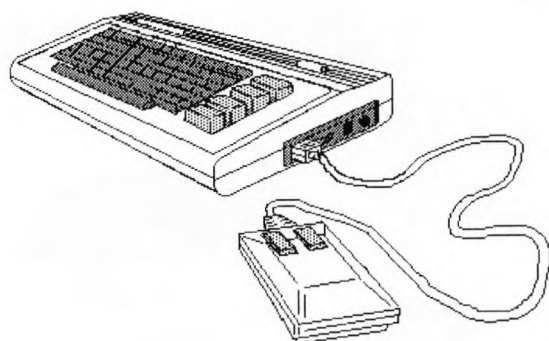
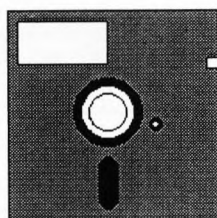
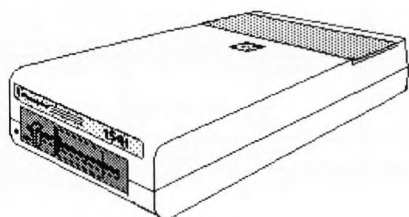
Werkzeuge



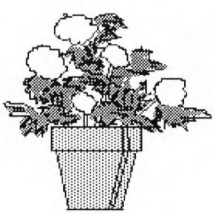
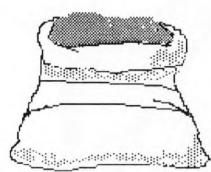
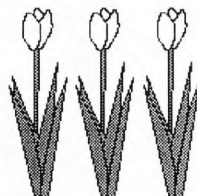
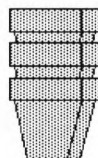
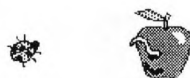
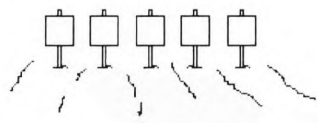
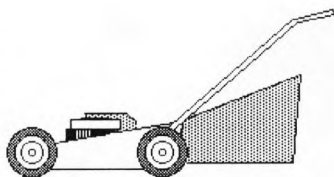
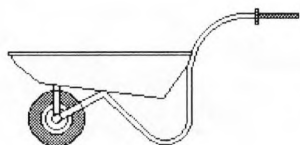
Zeichenmaterial



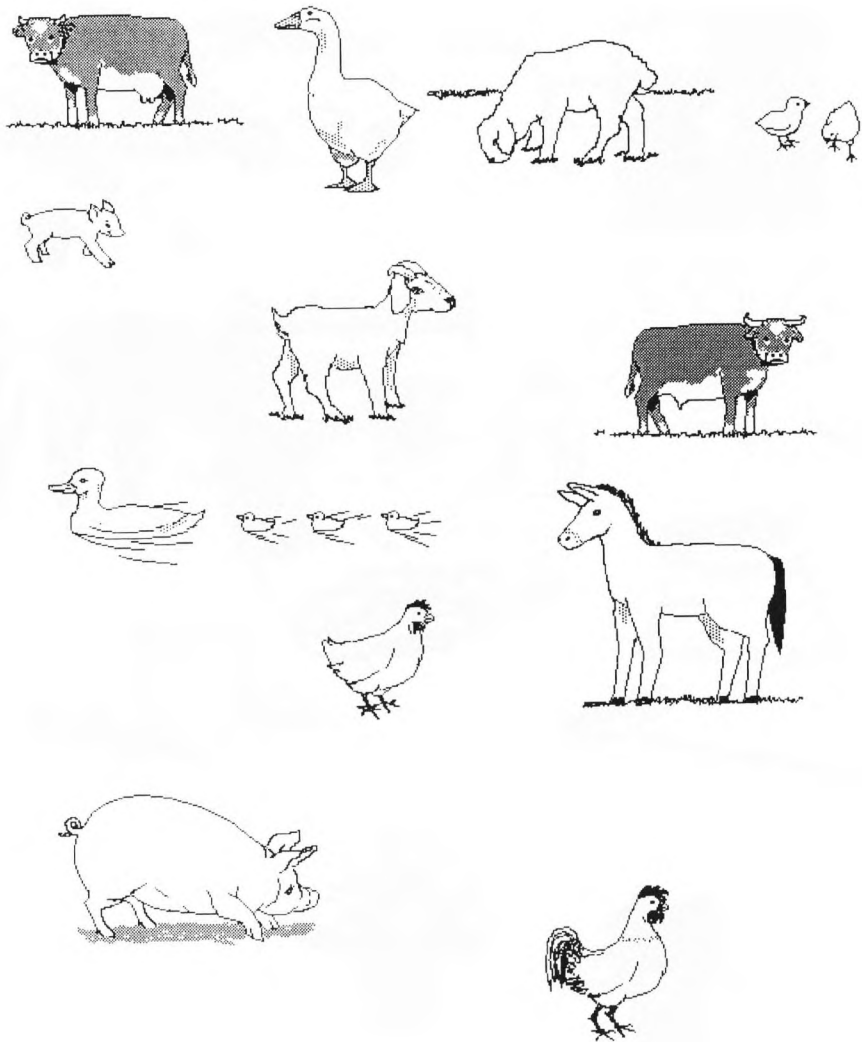
C 64/Peripherie

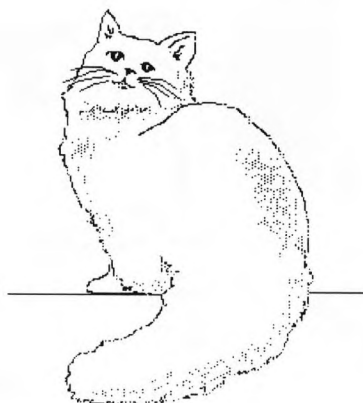
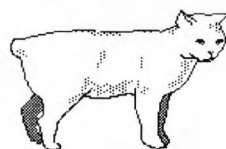
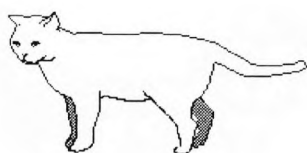


Garten

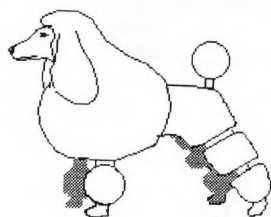
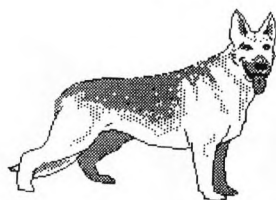
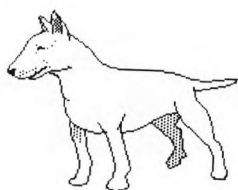
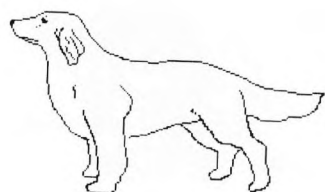


Zuchttiere

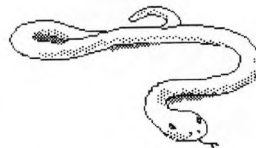
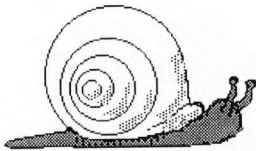
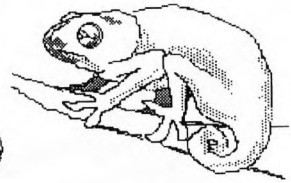
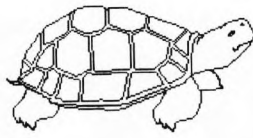


Katzen

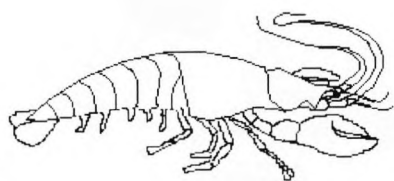
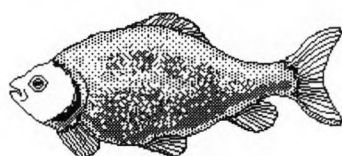
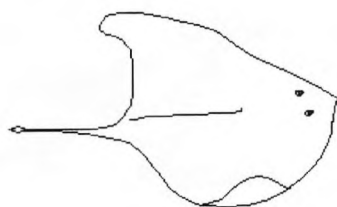
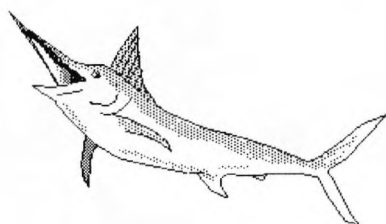
Hunde



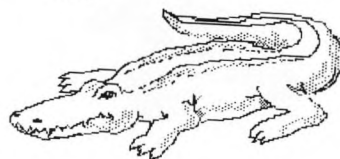
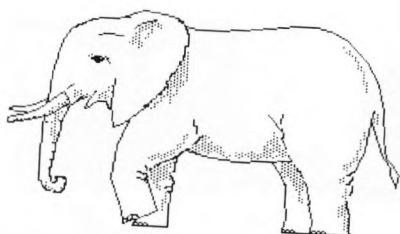
Reptilien



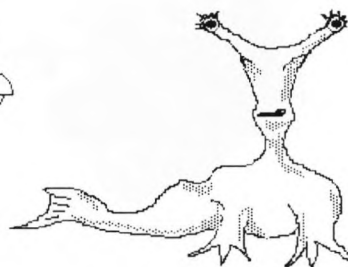
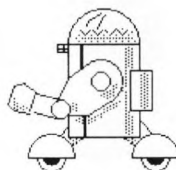
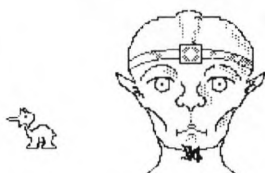
Fische



Zoo-Tiere



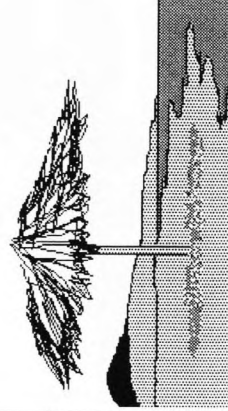
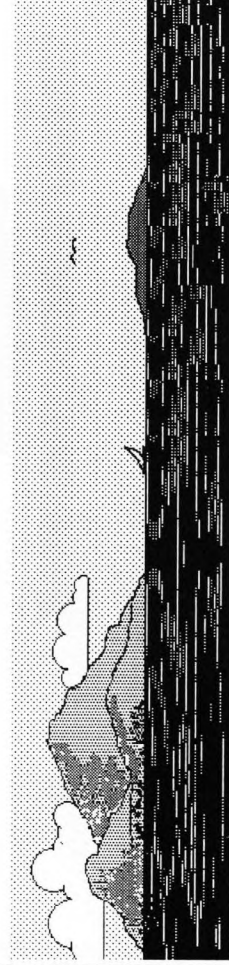
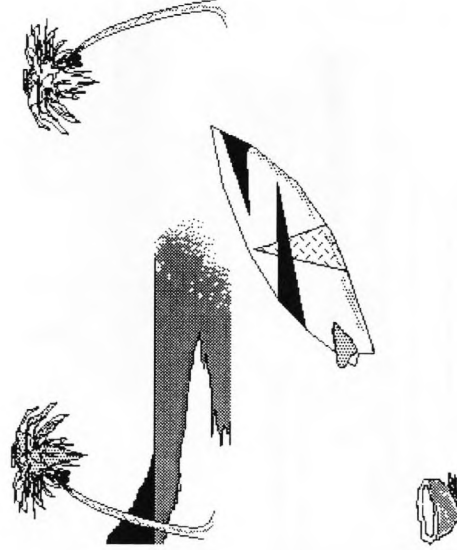
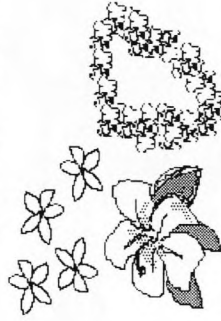
Wesen aus dem All



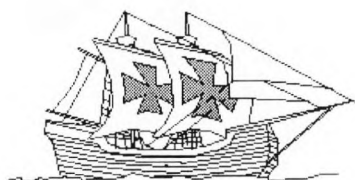
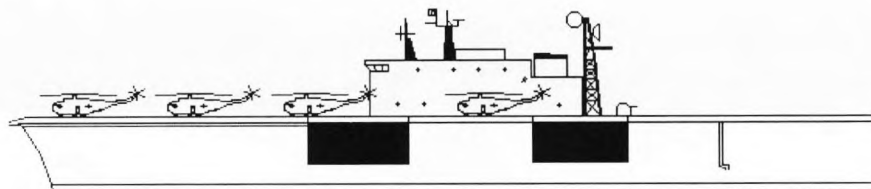
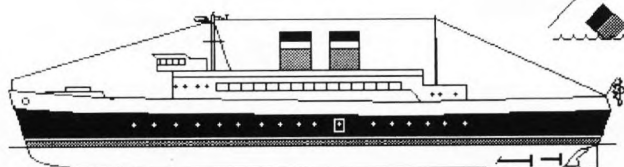
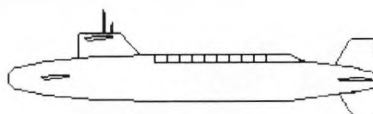
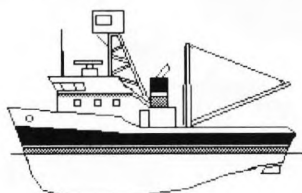
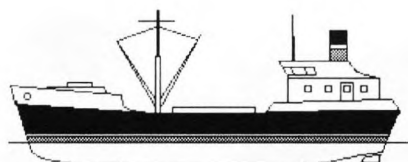
Hawaii



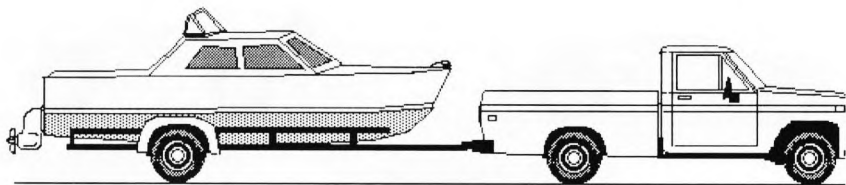
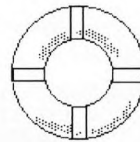
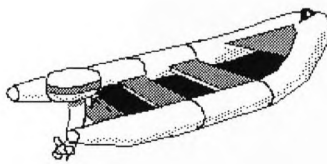
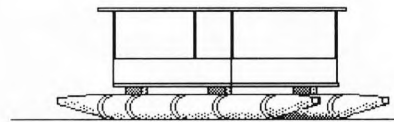
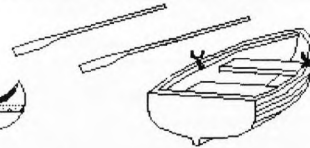
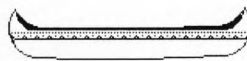
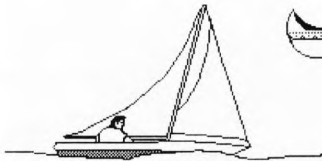
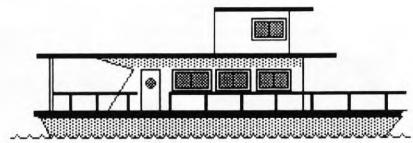
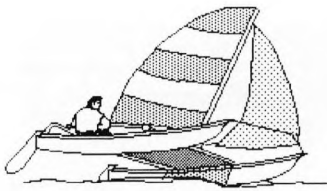
HooHoo Inn
HAPAHAOLI, HAWAII



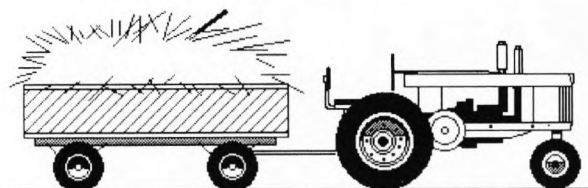
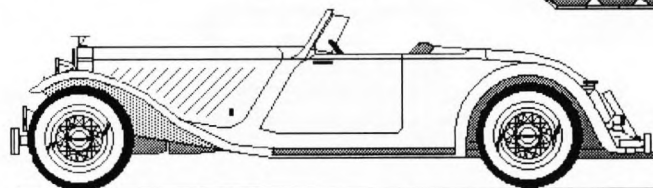
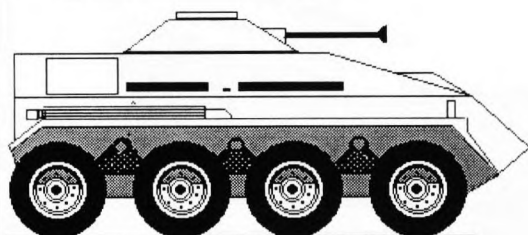
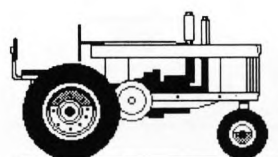
Große Schiffe



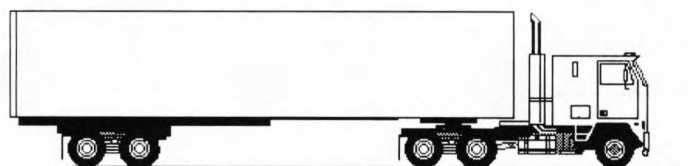
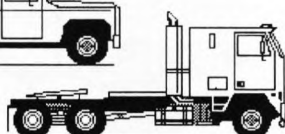
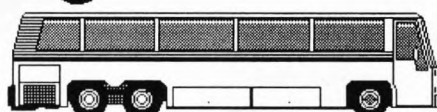
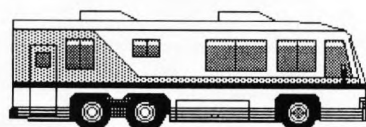
Kleine Schiffe

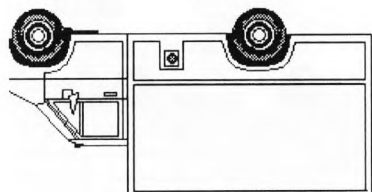
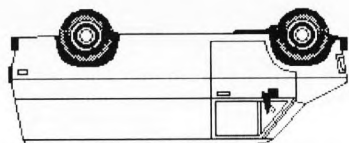
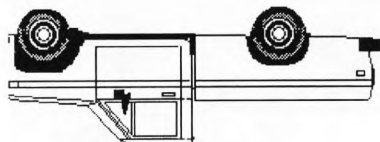
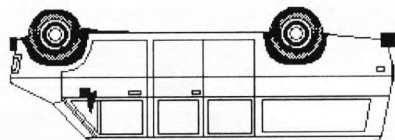
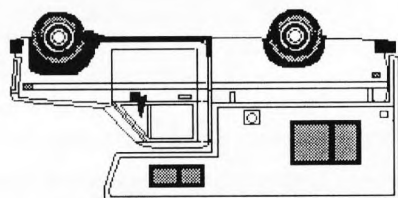
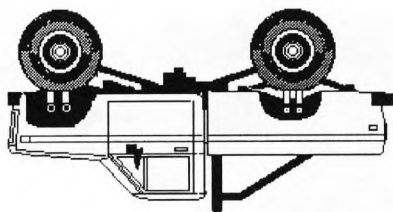
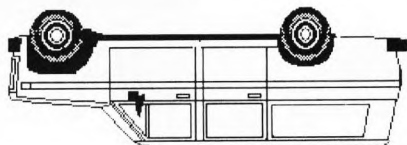
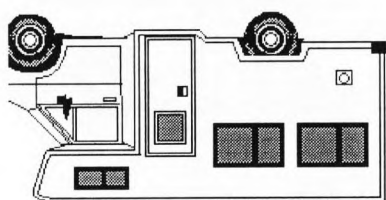


Fahrzeuge 1



Fahrzeuge 2



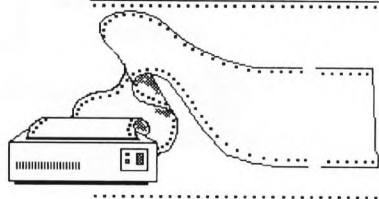
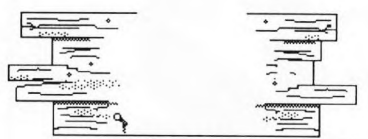
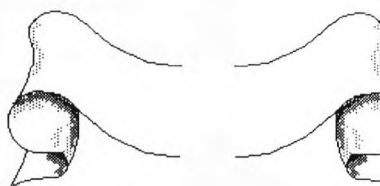
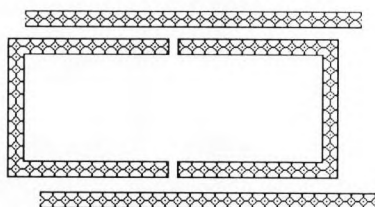
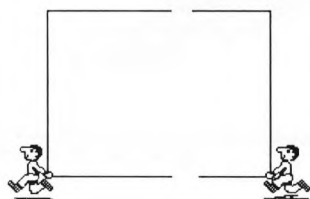
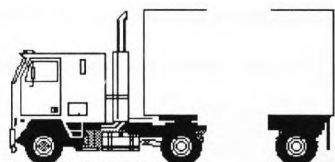
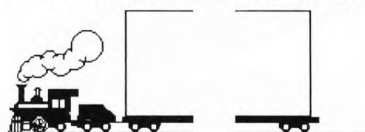
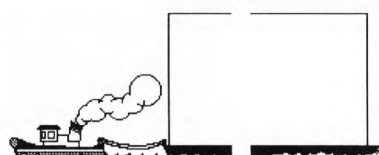
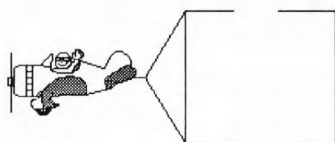


Fahrzeuge 3

Porsche 959



Plakate



Disk-Etiketten



GEOS DISK No.



GEOS DISK No.



GEOS DISK No.



GEOS DISK No.



GEOS DISK No.



GEOS DISK No.



GEOS DISK No.

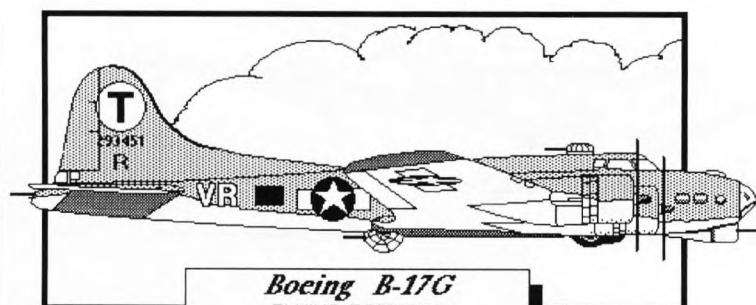


GEOS DISK No.



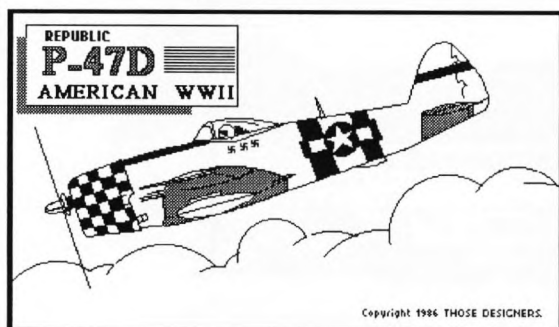
GEOS DISK No.

Luftwaffe

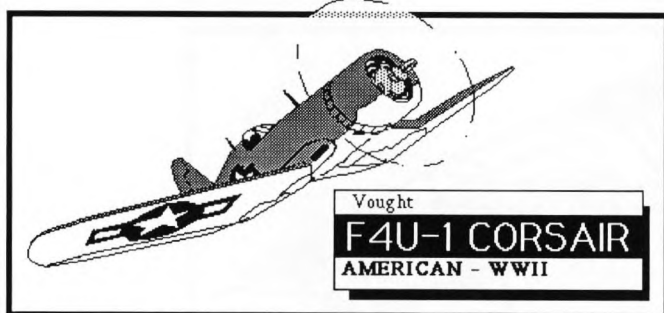


Copyright 1986
THOSE DESIGNERS

Boeing B-17G
FLYING FORTRESS
AMERICAN- WWII



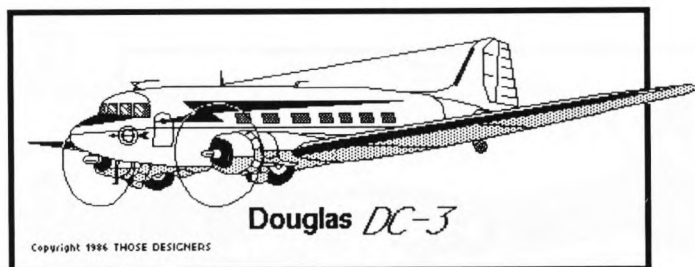
Copyright 1986 THOSE DESIGNERS



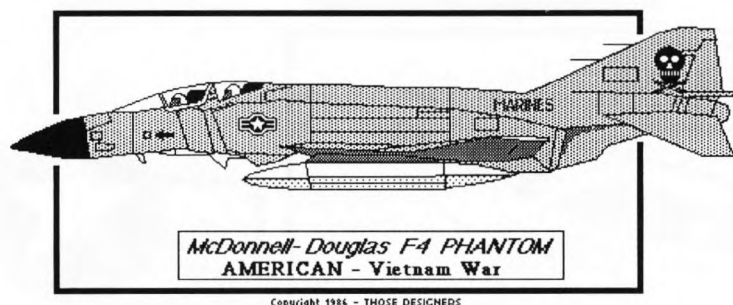
Vought
F4U-1 CORSAIR
AMERICAN - WWII

Copyright 1986 Those Designers

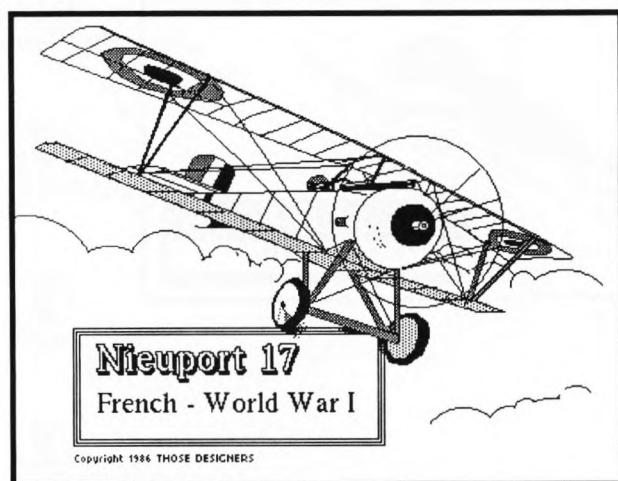
Douglas DC-3



F4 Phantom



Nieuport 17



USA-Landkarte





Anhang B: Zeichensätze

FORMULA

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 DÖG. 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

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

RUNDGOTISCH

33: the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER
THE LAZY DOG. äóú
ÄÖÜ ß !"|'0?| ;. ;
0123456789

COMPACTA BOLD

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

COMPACTA

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

16: 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

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

R U S S I S C H

10: тше щуижк бровн фох йумпс очер тше лацы дог. ТШЕ
ЩУИЖК БРОВН ФОХ ЙУМПС ОЧЕР ТШЕ ЛАЦЫ ДОГ. зяю
ЭЯЮ Ъ !"№Ё%ё/О=Ь Ъ Ъ ;. ;. з123456789

12: тше щуижк бровн фох йумпс очер тше лацы дог.
ТШЕ ЩУИЖК БРОВН ФОХ ЙУМПС ОЧЕР ТШЕ ЛАЦЫ ДОГ.
зяю ЭЯЮ Ъ !"№Ё%ё/О=Ь Ъ Ъ ;. ;. з123456789

16: тше щуижк бровн фох йумпс очер тше
лацы дог. ТШЕ ЩУИЖК БРОВН ФОХ ЙУМПС ОЧЕР
ТШЕ ЛАЦЫ ДОГ. зяю ЭЯЮ Ъ !"№Ё%ё/()=Ь Ъ Ъ ;. ;.
з123456789

24: тше щуижк бровн фох йумпс очер
тше лацы дог. ТШЕ ЩУИЖК БРОВН ФОХ
ЙУМПС ОЧЕР ТШЕ ЛАЦЫ ДОГ. зяю ЭЯЮ Ъ
!"№Ё%ё/()=Ь Ъ Ъ ;. ;. з123456789

36: тше щуижк бровн фох йумпс
очер тше лацы дог. ТШЕ
ЩУИЖК БРОВН ФОХ ЙУМПС
ОЧЕР ТШЕ ЛАЦЫ ДОГ. зяю ЭЯЮ
Ь !"№Ё%ё/О=Ь Ъ Ъ ;. ;.
з123456789

[S][B][K] [K][Y][R][I][L][L][I][S][C][H]

**10: тше ћуижк бровн фох јумпс очер тше лацђ дог. ТШЕ
ЋУИЖК БРОВН ФОХ ЈУМПС ОЧЕР ТШЕ ЛАЦЋ ДОГ. ЉЊѸ
ЉЊѸ з !"№\$%/О=?** ;. ;. 0123456789**

**12: тше ћуинк бровн фох јумпс очер тше лацђ дог.
ТШЕ ЋУИНК БРОВН ФОХ ЈУМПС ОЧЕР ТШЕ ЛАЦЋ ДОГ.
ЉЊѸ ЉЊѸ з !"№\$%/О=?** ;. ;. 0123456789**

**16: тше ћуижк бровн фох јумпс очер тше
лацђ дог. ТШЕ ЋУИЖК БРОВН ФОХ ЈУМПС ОЧЕР
ТШЕ ЛАЦЋ ДОГ. ЉЊѸ ЉЊѸ з !"№\$%/()=?** ;. ;.
0123456789**

**24: тше ћуижк бровн фох јумпс очер
тше лацђ дог. ТШЕ ЋУИЖК БРОВН ФОХ
ЈУМПС ОЧЕР ТШЕ ЛАЦЋ ДОГ. ЉЊѸ ЉЊѸ з
!"№\$%/()=?** ;. ;. 0123456789**

**36: тше ћуижк бровн фох јумпс
очер тше лацђ дог. ТШЕ
ЋУИЖК БРОВН ФОХ ЈУМПС
ОЧЕР ТШЕ ЛАЦЋ ДОГ. ЉЊѸ ЉЊѸ
з !"№\$%/О=?** ;. ;. 0123456789**

SBK LATEINISCH

10: the cúick brown fođ jumps over the lazy dog. THE
 CÚICK BROWN FOĐ JUMPS OVER THE LAZY DOG. čšž čšž
 !"\$\$%&/O=?`** ;. : 0123456789

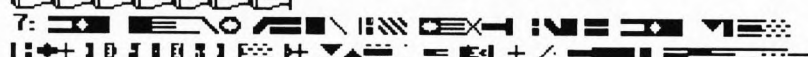
12: the cúick brown fođ jumps over the lazy dog. THE
 CÚICK BROWN FOĐ JUMPS OVER THE LAZY DOG. čšž čšž
 !"\$\$%&/O=?`** ;. : 0123456789

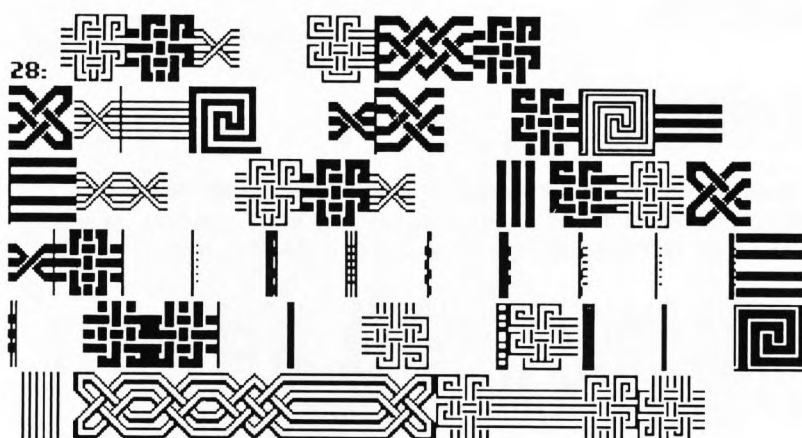
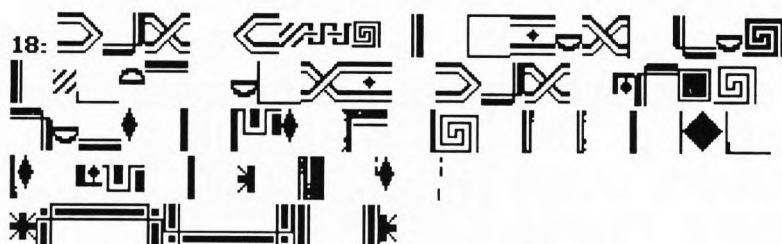
16: the cúick brown fođ jumps over the lazy dog.
 THE CÚICK BROWN FOĐ JUMPS OVER THE LAZY DOG.
 čšž čšž !"\$\$%&/O=?`** ;. : 0123456789

24: the cúick brown fođ jumps over the
 lazy dog. THE CÚICK BROWN FOĐ JUMPS
 OVER THE LAZY DOG. čšž čšž
 !"\$\$%&/O=?`** ;. : 0123456789

36: the cúick brown fođ jumps over
 the lazy dog. THE CÚICK BROWN
 FOĐ JUMPS OVER THE LAZY DOG.
 čšž čšž !"\$\$%&/O=?`** ;. :
 0123456789

BORDERS

7: 



QUADRO

9: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ðöü ß !"§\$%&/'()=?`** ;. ;. 0123456789

12: the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ðöü 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

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

SOFTLINE

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 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

HEADLINE

40: THE QUICK
 BROWN FOX
 JUMPS OVER THE
 LAZY DOG. | ÄÖÜ |
 !"#\$%&/'()=?"×× ;. ,:
 0123456789

HEADLINE 2

48: THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. | ÄÖÜ |
!"'()=?| :. ;
0123456789

GRANDE

22: THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY
DOG. ÄÖÜ ÄÖÜ
!"\$%&/'()=?`** :. ;
0123456789

NORMA

22: the quick brown fox jumps
 over the lazy dog. THE QUICK
 BROWN FOX JUMPS OVER
 THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
 !"§\$%&/()=?`** ;. ;
 0123456789

JOURNAL

24: **the quick brown fox
 jumps over the lazy
 dog. THE QUICK
 BROWN FOX JUMPS
 OVER THE LAZY DOG.
 äöü ÄÖÜ ß
 !"§\$%&/()=?`** ;. ;
 0123456789**

PUBLIC

^{24:} the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"§\$%&/()=?*"** ;. ;. 0123456789

SHADOW

^{24:} the quick brown fox jumps over the lazy dog. THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß !"§\$&/()=? ;. ;. 0123456789

THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. A DOG
i"\$/()=?*% :.
0123456789

the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
DOG YOU B i"\$/()=?*% :.
0123456789

SHADOW 2

THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. A DOG
i"\$/()=?*% :.
0123456789

SIMPLEX

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

GAZETTE

11: 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

24: 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.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"\$\$%&/()=?**
;.,: 0123456789

EXACTA

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

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

S P O R T

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

^{34:} the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"\$%/()=? ;. ;
0123456789

FILIGRAN

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 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

FUTURA

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

DISPLAY

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

DISPLAY PROP.

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

BODONI GROSS 44

44: THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. | ÄÖÜ
!"&#?""* * ; , |4|

BODONI KLEIN 44

44: the quick brown
fox jumps over the
lazy dog. . äöü
|ß!"\$%&/'0|?"| ; ,
0123456789

BODONI 38

^{38:} THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER THE
LAZY DOG. | ÄÖÜ |
!"§&/|?"| ;. ;:
0123456789

BODONI 16-24

^{16:} the quick brown fox jumps over
the lazy dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.
äöü ÄÖÜ ß !"§\$%&/O=?"" ;. ;:
0123456789

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

TANNENBERG

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

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

FRAKTUR 24

24: the quick brown fox jumps
 over the lazy dog. TŦE QWICK
 BRONN FOX JUMPS OBER
 TŦE LAZY DOG. äöü ŸÖÜ ß
 !"#\$%& / 0=?'** ;. .: 0123456789

SPORT 2

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

^{34:} the quick brown fox
jumps over the lazy
dog. THE QUICK BROWN
FOX JUMPS OVER THE
LAZY DOG. äöü ÄÖÜ ß
!"\$%&'()*+,-./0=?:;.,:;
0123456789



Mega Pack 2 für GEOS 64 und GEOS 128

Mega Pack 1 ist inzwischen eine der beliebtesten Ergänzungen zum GEOS-System. An diese erfolgreiche Tradition knüpft Mega Pack 2 an, das separat oder als direkte Ergänzung zu Mega Pack 1 verwendbar ist. Die Dateien mit einer Gesamtlänge von ca. 1 Mbyte liegen auf drei Disketten bei; diese Dateien sind mit allen deutschen GEOS-Versionen verwendbar - ob es sich nun um GEOS für den C64 oder den C128 handelt.

Die Grafikbibliothek

In 41 GeoPaint-Dateien von DIN-A4-Größe befinden sich mehr als 500 DISKART-Grafiken mittleren und größeren Formats. Aussuchen, Markieren, Einkleben, fertig! Die Grafiken sind detailliert gezeichnet (nicht gescannt) und bieten eine Auswahl zu unterschiedlichen Themenbereichen. Fahrzeuge vom LKW bis zum Sportwagen, Flugzeuge aus allen Baujahren, Schiffe aller Größen, Gebäude vom Iglu bis zum Bungalow, männliche und weibliche Figuren mit verschiedenen Kleidungsstücken und Attributen, Tiere, diverse Symbole u.v.m. sind direkt übernehmbar. Oder konstruieren Sie ein Gesicht aus fertigen Elementen. Setzen Sie Texte in kunstvolle Umrahmungen, deren Größe variabel ist. Werten Sie Ihre Gratulationsschreiben, Einladungen, Briefe, Ankündigungen und Berichte auf. Zeigen Sie allen die Kreativität, die in Ihnen steckt.

Die Zeichensätze

Computerschrift kann niemals unverwechselbar wie die eigene Hand-

schrift sein. Geben Sie jedoch Ihren Dokumenten einen persönlichen Stil, indem Sie aus 33 GEOS-Zeichensätzen eine Auswahl treffen. Auch kyrillische und serbokroatische Zeichen sind vorhanden. Viele große Schriften helfen Ihnen, eine Überschrift plakativ einzusetzen. Ein weiterer Zeichensatz besteht aus kunstvollen Symbolen, mit denen Sie Umrahmungen gestalten können - einige Tastendrucke genügen.

Grafik-Utilities

Einige C64-Zeichensätze, z.B. aus Videospielen, können Sie mit dem Zeichensatz-Converter konvertieren. Mit GeoPattern entwerfen Sie komfortabel eigene Füllmuster, die mit PatternChange aktiviert werden. Der P/S-Editor dient zum Editieren von Datei-Piktogrammen und Sprites. Mit diesen Programmen ist GEOS nicht mehr vor Ihnen sicher: Sie können jetzt vieles nach eigenen Wünschen gestalten. Mit der Analoguhr GeoClock liegen Sie voll im Trend.

Disk-Utilities

Mit UnScratch lassen sich versehentlich gelöschte Dateien wiederherstellen - und im Gegensatz zum Desktop 2.0 verarbeitet UnScratch mehr als nur eine Datei. Oder noch besser: Schützen Sie Ihre wichtigen GEOS-Disketten rundum mit GeoDisk.

NLQ-Drucksoftware

Mit NLQ-Wahl kann GEOS alle Möglichkeiten Ihres NLQ-Druckers nutzen. NLQ-Wahl wurde speziell für den Star-LC-10-Drucker entwickelt, funktioniert aber auch mit anderen GEOS-Druckern.

Das Handbuch

Das Handbuch, mit vielen Abbildungen, Tips und Tricks zu den einzelnen Programmen, bietet ausführliche und leichtverständliche Informationen. Grafiken und Zeichensätze sind vollständig und in den richtigen Proportionen abgebildet. Schauen Sie sich die gewünschte Grafik oder den Zeichensatz erst im Handbuch an und treffen Sie dann Ihre Wahl. Im Handbuch erfahren Sie außerdem, wie Sie Mega Pack 2 in Verbindung mit folgenden GEOS-Applikationen einsetzen: GeoPaint, GeoWrite und GeoWrite 2.1 (aus den GEOS-Grundsystemen für C64 und C128) • GeoWrite Workshop 64 und 128 • Mega Pack 1 • GeoPublish • GeoFile 64 und 128 • GeoCalc 64 und 128 • GeoChart • GeoProgrammer • GeoTerm 2.0

Hardware-Anforderung:

Commodore 64 oder 128 mit jeder GEOS-Konfiguration

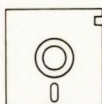
Software-Anforderung:

Beliebige deutsche Version von GEOS 64 oder GEOS 128

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

**Profi-Software
zum
Buchpreis**

ISBN N 3-89090-350-9



Unverbindliche
Preisempfehlung

DM 59,-
sFr 54,30
öS 460,-