

Anleitung zum Zeichensatzkonverter

COLLABORATORS

	TITLE : Anleitung zum Zeichensatzkonverter		
ACTION	NAME	DATE	SIGNATURE
WRITTEN BY		December 12, 2024	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Anleitung zum Zeichensatzkonverter	1
1.1	Anleitung zum Zeichensatzkonverter	1
1.2	Inhaltsverzeichnis	1
1.3	Einleitung	2
1.4	Umwandlungsformen	2
1.5	Die Menüpunkte im Einzelnen	2
1.6	Projekt Menu	2
1.7	Speicherformat Menu	3
1.8	Zeichen Menu	4
1.9	Sprachen Menu	4
1.10	Die Gadgets	4
1.11	Allgemeines	6
1.12	Rechtlicher Kram	6
1.13	Technisches	6
1.14	Dateiformat Pagestream	6
1.15	Ausgabedateiformate	7
1.16	Geschwindigkeit	7
1.17	Umwandlungszuverlässigkeit	7
1.18	Bekannte Fehler	7
1.19	Programmierer	7
1.20	History	8
1.21	Version 1.0	8

Chapter 1

Anleitung zum Zeichensatzkonverter

1.1 Anleitung zum Zeichensatzkonverter

Zeichensatzkonverter für Vektorschriften

Version 1.0 vom 9.April 1996
Läuft ab Kickstart 1.2

Inhaltsverzeichnis

Einleitung
Umwandlungsformen
Die Menupunkte im Einzelnen
Allgemeines
Technisches
Programmierer
History

1.2 Inhaltsverzeichnis

MAIN Anleitung zum Zeichensatzkonverter

1. Einleitung
2. Umwandlungsformen
3. Die Menupunkte im Einzelnen
 - 3.1. Projekt Menu
 - 3.2. Speicherformat Menu
 - 3.3. Zeichen Menu
 - 3.4. Sprachen Menu
 - 3.5. Die Gadgets
4. Allgemeines
 - 4.1. Rechtlicher Kram
5. Technisches
 - 5.1. Dateiformat Pagestream
 - 5.2. Ausgabedateiformate
 - 5.3. Geschwindigkeit
 - 5.4. Umwandlungszuverlässigkeit

- 5.5. Bekannte Fehler
- 6. Programmierer
- 7. History
 - 7.1. Version 1.0

1.3 Einleitung

Dieses Programm ist ein komfortabler und leistungsfähiger Zeichensatzkonverter, der in der Lage ist Pagestream-Zeichensätze in 3D Objekte umzuwandeln. Dabei wird der Umriss des Zeichens in Dreiecke zerlegt, und als 3D Objekt gespeichert.

1.4 Umwandlungsformen

Die Quelldateien müssen Pagestream-Zeichensätze sein (Name.dmf)

Für die Umwandlung stehen 3 Möglichkeiten zur Verfügung:

Einfache Umwandlung (Gadget: Einfach)

Es wird nur eine Fläche erzeugt, die durch das Zeichen bestimmt wird.

Körper Umwandlung (Gadget: Dick)

Es wird ein Dreidimensionales Objekt erzeugt, indem ein zweites Zeichen Parallel nach Hinten verschoben wird, und die Umrisse miteinander verbunden werden.

Umwandlung mit Kanten (Gadget: Kanten)

Es werden zusätzlich zur Körperumwandlung noch schräge Kanten and das Objekt angefügt.

Die 3D Daten können im Videoscape und Cinema 4D Format gespeichert werden.

1.5 Die Menüpunkte im Einzelnen

Alle Menüpunkte und Gadgetbelegungen auf einen Blick

- Projekt Menu
- Speicherformat Menu
- Zeichen Menu
- Sprachen Menu
- Die Gadgets

1.6 Projekt Menu

Zeichensatz Laden

Ein Zeichensatz, der mit .DMF enden muß (Pagestream Format) wird in den Speicher geladen.

3D Speicherpfad setzen

Es wird ein Speicherpfad für die Umgewandelten Zeichen gesetzt. Falls keiner gesetzt wird, werden die Daten in die Ram Disk gespeichert.

Konvertierung Starten

Beginnt mit der Zeichenumwandlung.

Vorschau

Der Zeichensatz wird übersichtlich dargestellt.

Info

Zeigt eine Programminfo.

Ende

Beendet das Programm.

1.7 Speicherformat Menu

Videoscape.Bin

Die Daten werden im Videoscape Binär Format gesichert.

Videoscape.Asc

Die Daten werden im Videoscape AscII Format gespeichert.

Cinema4D

Die Daten werden im Cinema4D Format gesichert.

C4D Unterobjekte

Die Daten werden im Cinema4d Format gesichert. Dabei werden bei Plastischen Körpern Unterobjekte für jede Seite gespeichert. Der Vorteil liegt in der flexibleren Objektbearbeitung, der Nachteil beim wesentlich höheren Speicherverbrauch

ASCII.xyz

Der Dateiname besteht aus dem ASCII Code des Zeichens, sowie dem Kürzel des Speicherformats (z.B. Asc für Videoscape AscII)

ASCII

Der Dateiname besteht aus dem ASCII Code des Zeichens

Zeichen

Der Dateiname besteht aus dem Zeichen selbst. Es sollte hier aber ein Speicherpfad mit Namem angegeben werden, da einige Zeichen nicht allein als Dateiname zulässig sind. Manche Zeichen können auf diese Weise garnicht gespeichert werden, daher bitte vorsicht! Am besten nur bei Buchstaben verwenden.

1.8 Zeichen Menu

Diese Menüpunkte setzen die Umwandlungsgrenzen auf bestimmte Festwerte, damit einem lästiges Blättern in AscII Tabellen erspart bleibt, wenn man z.B. mal kurz nur die Zahlen umwandeln will.

1.9 Sprachen Menu

Um die Internationalität dieses Programms zu garantieren, kann hier eine der Weltsprachen ausgewählt werden. Das Programm richtet sich dann nach den Sprachgewohnheiten des Benutzers. Ich bitte Übersetzungsfehler zu entschuldigen. Falls jemand weitere Spracheinbindungen wil, oder Fehler verbessern will, soll er bitte eine Übersetzung an den Programmierer schicken, ich werden das Programm dann wohl verbessern müssen.

1.10 Die Gadgets

Testtext

Hier können die Zeichen eingegeben werden, die im Fenster erscheinen sollen.

Einfach - Dick - Kanten

Die Verschiedenen Umwandelfunktionen siehe Umwandlungsformen

Erstes Zeichen

ASCII Code des ersten Zeichens, das Umgewandelt werden soll.

Letztes Zeichen

ASCII Code des letzten Zeichens, das Umgewandelt werden soll.

Dicke

Dicke des Zeichens in Prozent der Höhe. Bei Dick und Kanten.
(10-20%) Sind Normal

Innen

Gibt an, wie weit der Rand nach Innen verschoben werden soll. Diese Funktion sollte nur benutzt werden, falls eine Verschiebung nach aussen nicht möglich ist. Fehler bei der Umwandlung sind hier durchaus normal.
Die Angabe ist eine Punktzahl, die sich auf die Grösse eines Zeichens von etwa 700 Punkten bezieht (5-30) sind Normal

Aussen

Nur bei Kanten möglich - gibt die Verschiebung des Randes nach Aussen an, um Abgeschrägte Kanten zu erzeugen. Negative Werte geben Einzüge, was auch sehr Interessant wirken kann.
Wie bei Innen sind (5-30) Normal

Tiefe

Nur bei Kanten möglich - gibt an wie weit die Kanten nach hinten geschoben werden, und dadurch auch den Winkel der Kanten, der automatisch ausgerechnet wird. Die Angabe kann maximal 50% (gleich die Hälfte der Dicke) betragen, da die Tiefe auf beiden Seiten von der Dicke nach innen wirkt. Negative Werte führen auch zu interessanten Ergebnissen.

Winkel

Nur bei Kanten möglich - entspricht dem Winkel der Kanten. Wenn hier etwas verändert wird ändert sich Tiefe mit.

Größe

Gibt die Grösse des Zeichens am Ausgabefile an. (Meist in Metern). Die Größe ist nur in etwa korrekt, da eine genaue Standardgrösse nicht bestimmbar ist.

Starte Umwandlung

Startet die Zeichenumwandlung.

Grob - Mittel - Fein - X-Fein

Die Rundungen der Zeichen werden entsprechend dem gewählten Gadget grob bis besonders Fein unterteilt.

1.11 Allgemeines

Falls Sie das Programm benutzen, dann würde ich, der Programmierer gerne Anregungen und Verbesserungsvorschläge entgegennehmen

Falls Sie Lust haben schicken Sie mir doch

Eine Postkarte
Einen Brief
Eine E-Mail
Eine Diskette mit Datenformaten oder Übersetzungen

Rechtlicher Kram

1.12 Rechtlicher Kram

Die Rechte dieses Programms liegen ausschließlich beim Autor. Es darf jedoch für den rein privaten Gebrauch frei kopiert werden.

Für Schäden, die dieses Programm anrichtet übernehme ich keinerlei Verantwortung.

1.13 Technisches

Hier stehen die Technischen Daten dieses Programmmeisterwerks

Dateiformat Pagestream
Ausgabedateiformate
Geschwindigkeit
Umwandlungszuverlässigkeit
Bekannte Fehler

1.14 Dateiformat Pagestream

Das Dateiformat für Pagestream-Zeichensätze wurde von mir aus mehreren Dateien herausgefutzelte. Ich bin mir nicht sicher, ob alle Funktionen des Dateiformats unterstützt werden. Falls jemand eine Dokumentation zu diesem oder anderen Dateiformaten für Vektorzeichensätze kennt, würde ich mich freuen, dieses zu erhalten. Die Verbesserungen des Programms kommen dann allen Anwendern zugute.

1.15 Ausgabedateiformate

Die Videoscape - Dateiformate sind allgemein bekannt und trivial. Das Cinema 4D Dateiformat wurde zum Teil selber herausgefunden, sowie aus der Dokumentation herausgeholt. Falls jemand weitere Dateiformate kennt, werde ich bei ausreichender Dokumentation und Bedarf das Programm um diese Formate erweitern.

1.16 Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit dieses Programms hängt von verschiedenen Faktoren ab:

1. Verwendeter Rechner
2. Komplexität des Zeichensatzes
3. Gedult des Anwenders
4. Gewähltes Ausgabedateiformat

Auf meinem AMIGA 2000 mit 68030 Turbokarte 50 MHZ sind die Punkte 2 bis 4 unwichtig - Es geht immer Ratzfatz.

Also im Ernst - Die Routinen sind in Pascal Programmiert durch Assembler Unterrouinen wurde die Geschwindigkeit gegenüber der Pascal-Version um den Faktor 10-20 erhöht. Das Programm ist also superschnell - wer ein schnelleres kennt, soll sich bei mir melden (bitte bitte).

1.17 Umwandlungszuverlässigkeit

Das Programm kommt mit fast allen Zeichensätzen zurecht (Umwandlungsquote weit über 99%). Klar nützt es wenig, falls alle Zeichen bis auf eins umgewandelt wurden - Ein Text ohne a's sieht ja auch dumm aus. Aber normale Zeichensätze werden in der Regel komplett umgewandelt. Probleme gibt es bei Fehlern im Zeichensatz (kommt ab und zu vor) und sich überschneidende Flächen. Trotzdem bin ich mächtig stolz, daß sogar der Sonderzeichensatz Anchovys (Einkaufswagen, Bohnen etc.) komplett umgewandelt werden kann.

1.18 Bekannte Fehler

Echte Programmfehler mit Ausstieg sind mir nicht bekannt.

Manche Zeichen werden jedoch nicht korrekt umgewandelt. Das Programm gibt dazu eine Meldung aus. Weitere Fehler sind miserable Übersetzungen im Programm Fremdsprachenfreaks sind dazu aufgerufen mir bessere Übersetzungen zu schicken (evtl. andere Sprachen). Weitere Fehler bitte auch an Programmierer schicken

1.19 Programmierer

Für weitere Informationen, bitte mich zu Rate ziehen

Martin Hoffmann
Löherweg 10 b
80997 München
Tel 089/145911
Email:00149488@fhmrz4.rz.fh-muenchen.de

Vielen Dank für euer Interesse.

1.20 History

Die Versionen im einzelnen

Version 1.0

1.21 Version 1.0

Version 1.0 vom 9.4.1996

Die erste veröffentliche Version. Nachdem das Programm seit etwa einem Jahr bereits fertig war, habe ich jetzt ein paar Fehler Verbessert, und die Unterobjekte für das Cinema 4D-Format hinzugefügt. Ich hoffe, daß keine schlimmen Fehler mehr im Programm sind, da so gut wie kein Beta-Testen stattfand. Ich mache das wie die großen Softwarehäuser (üblicherweise am PC-Sektor) und überlasse dem Anwender das finden der Fehler - Siehe auch Bekannte Fehler.
