

COMFONT

Programmet COMFONT er ikke noget tekstbehandlingssystem - og dog. COMFONT er ej heller noget tegnesystem - og dog.

COMFONT er et program, ved hjælp af hvilket man kan fremstille det, vi her vil kalde en FONT.

Betegnelsen font dækker egentlig udseendet af bogstaver og tegn. Den skrifttype, hvormed en bog er trykt, er en font. Eksempler på kendte fonte er Helvetia, Press, Times etc.

I forbindelse med COMFONT er begrebet en font noget bredere, idet det dækker en samling af bogstaver, tal, tegn, tegningsdele, symboler, ikoner etc., der kan konstrueres indenfor en 32 x 32 punktmatrix. I bilag 2 findes en række eksempler på fonte, der er fremstillet og udskrevet ved hjælp af COMFONT.

Ved hjælp af COMFONT konstruerer man de enkelte symboler i en font. Efterhånden som symbolerne konstrueres, forbindes de med en af tastaturets taster. Herefter kan man ved hjælp af en editor, der også findes i COMFONT, fremstille tekster, tegninger osv. ved at anvende tastaturet. Et billede, fremstillet ved hjælp af COMFONT's editor, kan udskrives på en printer.

Foreløbig kan vi konstatere, at COMFONT består af tre hoveddele:

- en konstruktionsdel (designndel).
- en editor.
- en udskrivningsdel.

1. COMFONT designdelen

Når COMFONT startes, vises et designbillede som vist i bilag 1. Ideen er nu, at man i RASTEREN i øverste venstre del af billedet konstruerer et symbol i forstørret udgave.

Konstruktionen foregår, ved at man ved hjælp af tastaturets pile flytter markøren rundt i rasteren og ved hjælp af tasterne , <INS> og <RETURN> bestemmer, hvilke felter, der skal være lysende.

Start COMFONT og se, hvad der sker, når du trykker på tastaturets pile og de foran nævnte taster. Bemærk, at det du tegner i rasteren, vises i "naturlig" størrelse i det rektangulære felt i højre side af designbilledet.

Nederst på designbilledet findes en oversigt over nogle af de kommandoer man kan give til COMFONT. Ved tryk på tastaturet, får man vist endnu en række COMFONT-kommandoer.

af den første kommandoversigt fremgår bl.a. følgende:

- <INS> tasten bevirker, at feltet, hvori markøren befinder sig, gøres lysende. Hvis pågældende felt allerede er lysende, sker der ingenting.
- -tasten fungerer modsat <INS>-tasten.
- <RETURN>-tasten vender et felt, dvs. hvis feltet allerede er lysende, bliver det sort og omvendt.

Af kommandooversigten fremgår det også, at bogstav-tasterne Z, X og C har samme funktion som hhv. , <INS> og <RETURN>. Dette gør at gøre konstruktionen nemmere. Så kan man nemlig aktivere pilene med højre hånd og bestemme feltudseendet med venstre.

1.

Prøv nu igen at arbejde med COMFONT, men prøv nu også at trykke på <ESC> tasten før de trykker på en pil-tast, <INS>, eller <RETURN>.

Generelt er det sådan i COMFONT, at en tasts funktion udvides, når man trykker på <ESC>-tasten og derefter på tasten.

Når man har konstrueret et symbol, skal man gøre følgende:

- Bestemme størrelsen af det konstruerede symbol. Et symbol kan fylde op til 32 x 32 felter/punkter, men det kan også (og vil som oftest) fylde mindre. Tryk på bogstavet 'S' (Størrelse) åbner mulighed for at indtaste et tal for symbolets størrelse i hhv vandret og lodret retning. Det siger sig selv, at disse tal beggø skal ligge mellem 1 og 32. Derimod kan tallene udmærket være forskellige. Størrelsen af et symbol har betydning, når man senere skal skrive symbolet i COMFONT's editor.
- Symbolet skal forbindes med en tast på tastaturet. Dette gøres ved at trykke på bogstavet 'G' (Gemme). Herefter udskrives en vejledende tekst nederst på designbilledet. I denne tekst gives anvisning på en række metoder til sammenkødning af et symbol og en tast. Den nemmeste metode er at trykke på '@' på tastaturet og derefter på den tast, man ønsker forbundet med symbolet. Har man således tegnet et 'A', trykkes på '@' og derefter på 'A'. BEMÆRK, at der skelnes mellem store og små bogstaver.

Når et symbol ved hjælp af G-kommandoen forbindes til en tast, gemmes symbolet samtidig i en FONTTABEL, som findes i arbejds-lageret. Man kan nu gå igang med at konstruere et nyt symbol. F.eks. kan man starte med at blankstille rasteren ved at trykke <ESC> efterfulgt af .

På denne måde kan man fylde flere og flere symboler ind i font-tabellen. Hvis man, f.eks. fordi det kan danne grundlag for konstruktion af et nyt symbol, ønsker at hente et allerede gemt symbol frem i rasteren, gøres dette ved hjælp af H-kommandoen.

1.

Ønsker man at se fonttabellens indhold, kan dette ske ved tryk på bogstavet 'U'. Herefter vises et billede, med symboler i font-tabellen, samt information om, hvilken tast, det enkelte symbol er forbundet til.

2.

Hent ved hjælp af R-kommandoen den fonttabel, der hedder DOUBLE. Tryk på 'U' og inspicer denne font. Tryk på <ESC>, når inspektionen ønskes afsluttet.

På dette sted kan det være på sin plads at sige lidt om den anvendte betegnelse for funktionstasterne. Funktionstasterne betegnes med 'F' efterfulgt af deres nummer i rækken regnet fra venstre. Tasten længst mod venstre (som IKKE anvendes i forbindelse med COMFONT) har nummer 0 (nul). Hvis en funktionstast skal anvendes sammen med <SHIFT>-tasten, efterfølges tastens nummer af tegnet U.

Når oversigten over fonttabellens indhold vises på skærmen (U), kan man få en udskrift på printer (matrixprinter) ved at trykke på 'P'.

Fonttabellen findes som sagt i arbejdslageret, så hvis man ønsker at bevare et sæt nykonstruerede symboler (en font) mere permanent, må fonttabellens indhold gemmes ned på det sekundære lager (diskette eller disk). Dette gøres ved hjælp af A-kommandoen (Arkivere). Den modsatte handling - at hente en eksisterende font fra det sekundære lager til fonttabellen i arbejdslageret - foregår ved hjælp af R-kommandoen.

Under fremstillingen af en font, skal man være opmærksom på følgende:

- Der kan være ca. 120 forskellige symboler i en fonttabel, idet der også kan forbindes symboler til tastaturets funktions-taster. På denne måde kan man f.eks. fremstille et alfabet, med de sædvanlige bogstaver, tal og specialtegn suppleret med f.eks. matematiske symboler, semigrafik, logoer o.lg.
- Hvert enkelt symbol kan have sin egen højde og bredde. Man kan altså konstruere fonte med variabel bogstavbredde (og evt. højde). Et M og et W fylder oftest mere en f.eks. et I.
- Man skal huske at definere dels en markør og dels karakteren mellemrum. Sidstnævnte kan passende være et helt blankt tegn med en højde og bredde, der svarer til det største symbol i fonten. Markøren er så væsentlig, at den har fået sin egen betegnelse 'M'. Når man skal gemme (G) eller hente (H) markøren i fonttabellen skrive man blot 'M'. Markøren har to funktioner ved anvendelse af COMFONT's editordel. For det første markerer markøren næste skriveposition (således som markører oftest gør). For det andet benyttes markørens højde som LINIEAFSTAND. Markøren bør derfor i forbindelse med tekst-fonte være nogle punkter højere end det højeste symbol i fonten. I forbindelse med fonte, hvor man ønsker at symbolerne skal 'hænge sammen' i lodret retning, skal markøren have samme højde som de øvrige symboler i fonten.

Man kan nøjes med at konstruere en markør som et fuldt udfyldt rektangel, men der er også mulighed for større fantasi.

Hent fonten KYRIL og se (enten ved at hente (H) markøren ind i rasteren eller ved at udskrive (U) hele fonten på det specielle oversigtsbillede), hvorledes markøren er konstrueret i dette tilfælde.

- For at gøre livet lettere for COMFONT-brugeren, findes der en simpel gentagelsesprocedure i forbindelse med G-, H-, A- og R-kommandoerne. Som den opmærksomme bruger vil have bemærket, udfyldes vinduerne i højre side af skærmen med informationer, efterhånden som man udfører de nævnte kommandoer. I vinduerne vises hele tiden den sidste tast, der er anvendt i forbindelse med G- eller H-kommandoen samt det seneste fontnavn, der er anvendt i forbindelse med A- eller R-kommandoen. Er man i færd med at konstruere et symbol, kan det være nyttigt fra tid til anden at gemme det gældende billede i fonttabellen. Første gang dette gøres, angiver man som tidligere nævnt den tast, hvorved symbolet skal være forbundet. Derefter huskes den angivne tast som dels vises i højre side af designbilledet og som dels genbruges, hvis man efter tryk på 'G' blot taster (RETURN). Tilsvarende gælder efter udstedelse af H-kommandoen. På tilsvarende måde huskes det senest indtastede fontnavn. Navnet kan genbruges i forbindelse med A- og R-kommandoen ved tryk på (RETURN). Der er altså ikke nogen god undskyldning for, at man ikke løbende arkiverer fonttabellens indhold på det sekundære lager, således at man undgår store ærgelser f.eks. ved strømsvigt.

- Et symbol kan være mere end et enkelt tegn eller en tegningsdel. F.eks. kan et symbol være et ord, et firmalogo o.lg. Se f.eks. eksemplet med håndskrift i bilag 2, hvor bl.a. ordene COMET og COMFONT er fremkommet ved et enkelt tryk på en funktionstast - se også fonten HAND på disketten.

Det er muligt at flytte symboler fra en font til en anden. Dette foregår ved hjælp af kommandoen 'E'. Lad os antage, at vi ønsker at genbruge nogle symboler, der allerede findes i fonten A i en font B, som vi er ved at fremstille. Fremgangsmåden er da følgende:

1. Hent fonten B fra diskette ind i COMFONT's font-tabel.
2. Udsted kommandoen E.
3. Der bedes nu om navnet på den font, hvorfra der skal hentes symboler. Her indtastes navnet på A-fonten.
4. Man kan nu markere, hvilke symboler, der skal flyttes fra A til B ved først at trykke på tasten @ og derefter på tasten for det symbol, der ønskes flyttet (kopieret).
5. Når de ønskede symboler er overført, trykkes på <ESC>, hvorefter fonten B med de tilførte symboler findes i fonttabellen. Husk at gemme denne fonttabel på baggrundslageret, hvis den ønskes bevaret for senere brug.

Der findes et par muligheder for at forenkle arbejdet med at udfylde de rette felter i rasteren:

- Først og fremmest skal man huske på de tidligere omalte muligheder for at anvende <ESC>-, <V> eller <L>-tasten før en pil-tast, , <INS> og <RETURN>.
- Man kan gentage de seneste n kommandoer (her tæller kun pile samt , <INS> og <RETURN>) ganske enkelt ved at trykke på tallet n på tastaturet. n skal i denne forbindelse være større end 0 og mindre end eller lig 9. Man vil sikkert have bemærket, at der i det store vindue i højre side af designbilledet løbende vises de seneste 9 kommandoer af ovennævnte type. Det er de n kommandoer, der vises længst til venstre i dette vindue, som gentages, når der trykkes på tal-tasten n.
 - * For at lave en vandret linie startende, hvor markøren står, trykkes <INS> - (pil til højre). Derefter trykkes på 2-tallet indtil den ønskede linjelængde er opnået.
 - * En skrå linie, der starter ved markøren og går skråt opad mod højre, kan fremstilles ved tryk på <INS> - (pil op) - (pil til højre) og derefter et antal tryk på tastaturets 3-tal.
- COMFONT kan programmeres til automatisk at gentage de seneste n kommandoer ialt m gange. Selve kommandoen hertil er '0' (nul). Efter tryk på 0, spørges først om antallet (n) af kommandoer, der skal gentages, og derefter om antal gange (m), de skal gentages. Når dette er indtastet, sker udførelsen automatisk.
 - * En vandret punkteret linie kan fremstilles således:
 - indtast <INS> - (pil til højre) - (pil til højre)
 - Tryk 0 (nul);
 - Indtast 3 efterfulgt af <RETURN> (3 kommandoer).
 - Indtast 10 efterfulgt af <RETURN> (10 gange)
 - * Prøv at fremstille en lodret linie, der består af:
 - 2 prikker, 1 blank, 1 prik og 1 blank.

Endelig skal gøres opmærksom på følgende kommandoer:

- Q: Stopper COMFONT-programmet.
- N: Blankstiller hele fonttabellen.
- P: Genstarter COMFONT søk om programmet blev genindlæst og startet.
- F: Giver mulighed for at flytte rasterens indhold frem og tilbage samt op og ned ved hjælp af tastaturets taster.
- T: Skifter til COMFONT's editor, som omtales nedenfor.

Som du sikkert allerede har opdaget, giver COMFONT en lyd fra sig, hvis du udsteder en kommando, der kunne ødelægge noget af dit hidtidige arbejde.

2. COMFONT's editor

Man kan skrive/tegne med fonttabellens indhold ved at udstede kommandoen 'T' (trykke). Herefter skiftes til et nyt billede, hvor der for oven vises markøren fra fonttabellen (hvis du har husket at designe den). For neden på billedet findes en oversigt over kommandoer til editoren.

Man skiver nu på dette billede på sædvanlig vis ved at anvende de taster, hvortil der er knyttet symboler i fonttabellen.

Lineskift sker ved tryk på <RETURN>.

Markøren bevæges en position eller en linie ad gangen ved hjælp af pil-tasterne.

Man kan slette tegnet, der står under markøren ved tryk på . Alle tegn til højre for markøren rykkes i denne forbindelse en position mod venstre.

En tom plads på markørens plads kan indsættes ved hjælp af <INS>.

Ved anvendelse af og <INS> eller ved indsættelse af et tegn inde i en linie, vil du bemærke, at den del af linie, der ligger til højre for markøren genskrives. Dette er nødvendigt, da vi jo kan arbejde med symboler af varierende bredde.

Alle øvrige kommandoer til editoren består af <ESC> efterfulgt af endnu en tast.

<ESC> efterfulgt af en af pil-tasterne fører markøren til slut/start af en linie eller til slut/start af den skrevne tekst.

<ESC> sletter den linie, hvori markøren befinder sig. Efterfølgende linier flyttes en linie op.

<ESC> <INS> sørger for, at der indsættes en blank linie, der hvor markøren befinder sig.

<ESC> <E> medfører sletning af linien fra markørens position slut på linien.

<ESC> <T> medfører sletning af teksten fra markøren til slut.

<ESC> <N> sletter hele tekstbilledet.

(ESC) (L) bevirker, at den linie, hvori markøren befinder sig, genskrives (hvis der skulle være opstået rod).

(ESC) (B) bevirker, at hele tekstbilledet genskrives.

(ESC) (G) giver mulighed for at gemme den viste tekst på baggrundslager.

(ESC) (H) giver mulighed for at fremhente en tekst fra baggrundslageret. Teksten udskrives med symboler fra den fonttabel, der p.t findes i COMFONT. En tekst, der hentes ind kan udmærket være skrevet med en anden teksteditor.

(ESC) (P) giver mulighed for udskrift på printer - se nedenfor.

(ESC) (ESC) afslutter editoren.

Under skrivning af en linie i editoren, lyder der et kort 'bip', når markøren bevæger sig ind i et område nær højre kant af skærmen. Man får altså en hørlig advarsel om at afslutte linien, ligesom på en almindelig skrivemaskine.

Når editoren afsluttes, slettes tekstbilledet IKKE. Man kan derfor afslutte editoren, hente en ny font ind i COMFONT og derefter vende tilbage til editoren. På denne måde kan man fremstille tekstbilleder med forskellige skrifttyper o.lg. Man skal dog være forsigtig med at blande forskellige fonte indenfor samme linie. Bl.a. vil genskrivning af tekstdele nu foregå med den ny fonttabels symboler. Man skal også være bare lidt forsigtig med at blande fonte med forskellige liniehøjder.

For at kunne blande forskellige fonte på den ovenfor beskrevne måde, må man IKKE mellem to anvendelser af editoren udstede en af kommandoerne 'U' og 'E'. Disse kommandoer sletter editorens tekstbillede.

3. Udprintning

Udprintning af et tekstbillede skrevet i COMFONT's editor kan ske til en matrixprinter.

Kommandoen til start af udskrivning er (ESC) efterfulgt af (P).

Den nederste del af skærmbilledet (kommandooversigten) ændres nu. Først skal man fortælle, hvilken type printer, der er tilsluttet COMET-maskinen. Dernæst får man mulighed for at markere, hvor stor en del af skærmbilledet, man ønsker udskrevet. På skærmen gives fuld vejledning i, hvorledes dette gøres. Endelig kan man starte selve udskriften. Ønsker man at afbryde udskrivningen før hele det markerede område er udskrevet, trykkes på (ESC)-tasten.

4. COMFONT og COMCAD

Til sidst skal det nævnes, at tekstbilleder fremstillet i COMFONT kan overføres og viderebearbejdes i COMCAD. Fremgangsmåden er enkel og end lidt primitiv:

1. Afslut COMFONT.
2. Start COMCAD og vælg '3. Start med eksisterende billeder RASTER.'

COMFONT- typevalg: ZOOM1

I disse dage afvikles i Mexico verdensmesterskabene i fodbold.
Danmark deltager heri med stor succese. De har således i de indledende kampe allerede besejret Skotland og Uruguay.

COMFONT- typevalg: ZOOM2.

I disse dage afvikles i Mexico verdensmesterskabene i fodbold.
Danmark deltager heri med stor succese. De har således i de indledende kampe allerede besejret Skotland og Uruguay.

COMFONT- typevalg: ~~ZOOM3~~. H1

I disse dage afvikles i Mexico verdensmesterskabene i fodbold.
Danmark deltager heri med stor succese. De har således i de indledende kampe allerede besejret Skotland og Uruguay.

COMFONT- typevalg: ~~ZOOM2~~.

I disse dage afvikles i Mexico verdensmesterskabene i fodbold.
Danmark deltager heri med stor succese. De har således i de indledende kampe allerede besejret Skotland og Uruguay.

ДЕТТЕ ЕР ЕТ СКИНФО
КУРСУС ФОР ФОЛКЕСКОЛЕНСЛ РЕРЕГФРДЕ
ЕФГ
ЕЛКЕ

COMFONT - SKRIFT-TYPER.

ZOOM1: JEG GIK MIG OVER SØ og land der mødte

ZOOM2: JEG GIK MIG OVER SØ og land der mødte

ZOOM3: **JEG GIK mig over**

D2: **JEG GIK MIG OVER SØ OG**

H1: *JEG GIK MIG OVER SØ OG LAND der mødte jeg en*

K2: JEG GIK MIG OVER SØ og land der mødte jeg

K3: JEG GIK MIG OVER SØ og land der mødte jeg en gammel

SKYGGE: **ERPAOFGHCB**

KYRIL: ЁЕГ ГИК МИГ ОВЕРС С