



Willkommen bei NeoType

Danke für den Kauf von NeoType CG. NeoType erweitert den Titel-Power und Leistung Ihres ScreenPlay oder Sequel mit betäubender Text Ausgabe und Grafik Kreations- Werkzeugen, mit einer besseren Auflösung als Broadcast Qualität.

Was ist NeoType?

NeoType ist ein neuer Schriftzeichen Programm-Teil von InnoVision Technology für das Applied Magic ScreenPlay und Sequel nicht-linearem Editier-System. NeoType erzeugt höchst auflösende abgerundete Buchstaben für den schärfsten Text, Multifarb- Orientierte aufgelöste Bandbreite für Text und Grafik Objekte, Objekt- Orientierte wiederholbare Überlagerung, fortgeschrittener Alpha-Kanal, Alpha-Kanal Transparent-Effekte, Roll und Kriech-Seiten Effekte, Text Editier- Werkzeug, und mehr. NeoType erweitert den professionellen Level der Ausgabe für den ScreenPlay und Sequel.

Anforderungen

NeoType erfordert ein Sequel oder ScreenPlay NLE, konfiguriert mit 64 Megabyte RAM. Für Systeme mit weniger als 64 Megabyte, kann ein optionales Memory Upgrade Module von Square One EU Ltd. (oder ihrem örtlichen Händler) geordert werden.

INSTALLATION

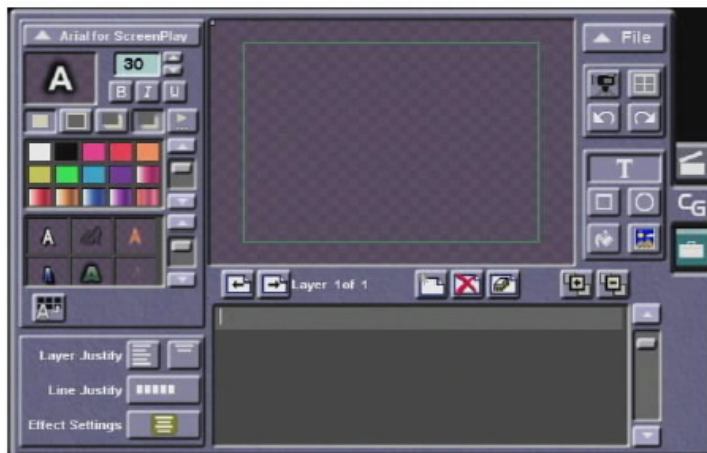
Installation der NeoType Software ist geradezu einfach. Einfach die NeoType CD in den ScreenPlay oder Sequel CD-ROM Drive legen und die Software beginnt mit der Installation.

SCHNITTSTELLENAUSSEHEN

NEOTYPE CG ETIKETTE

Nach der Installation, erscheint eine neue CG ETIKETTE (Statt dem „A“) rechts außen in der Mitte des ScreenPlay Bildschirmes. Durch Klicken auf die NeoType CG Etiketle erscheint der Bildschirm des Schriftzeichen- Generator.

SCHNITTSTELLEN INHALTSVERZEICHNIS





Die NeoType CG Schnittstelle wurde entwickelt damit Sie effizient Ihre Titel und Grafiken entwerfen können. Der Haupt- Bildschirm besteht aus vier Teilen. Jeder Teil des Bildschirms unterstützt eine spezifische Funktion des Aussehens Ihres zukünftigen Titels. Beginnend von der Mitte (12 Uhr) im Uhrzeigersinn, werden die Sektionen wie folgt definiert.

SEKTION 1

Kompositions- Fenster für den(die) TITEL/GRAFIK



SEKTION 2

DIE WERKZEUGLEISTE PLATZIERT TITEL/GRAFIK AM BILDSCHIRM

DATEI MENUE EINGABE/AUSGABE

SCHNITTSTELLENVORSCHAU SICHERHEITSWERKZEUG

TEXT/GRAFIK ERSTELLUNGS WERKZEUG

LADET / SICHERT TITEL

HILFE ZUM TITEL ERZEUGEN

ERZEUGT/LADET GRAFISCHE OBJEKTE



SEKTION 3

PLATZIERUNGS KONTROLLE VERÄNDERT OBJEKT PLATZIERUNGEN

EBENE KONTROLLEN

ADJUSTIERT GEEBENETE OBJEKTE

TEXT EINTRAGS- FENSTER

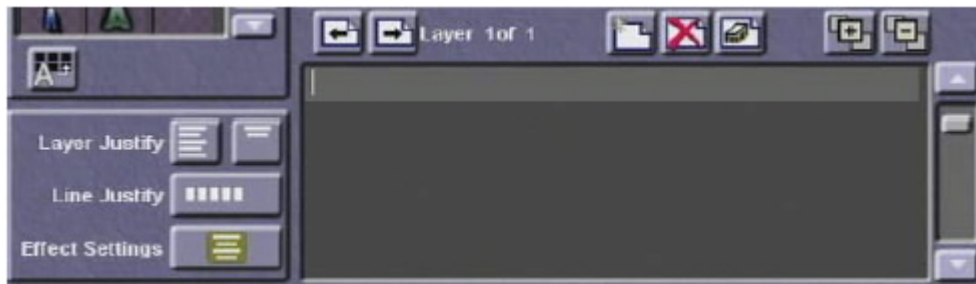
SCHREIBT TITEL IN KOMPOSITIONSFENSTER

EINSTELLUNGS KONTROLLEN

POSITIONIERT TEXT ODER GRAFIK

EFFEKT EINSTELLUNGEN

BESTIMMT SEITEN ÜBERBLENDUNGEN



SEKTION 4

AUSSEHENS- EDITOR WENDET EIGENSCHAFTEN AUF TEXT & GRAFIK AN.



Jeder Knopf der Schnittstelle enthält ein hilfreiches POP-UP Menü um die Funktion zu beschreiben. Um die POP-UPS zu sehen, platzieren Sie einfach den Pointer über den Knopf und das POP-UP erscheint im NeoType!

SEKTION 1 ARBEITSFENSTER

DAS ARBEITSFENSTER



Das große violette Schachbrett Fenster, zu finden im Zentrum der NeoType CG SCHNITTSTELLE, ist eine Schachbrettmuster Darstellung des Video Ausgabe Bildschirmes. Alle Text und Grafik Elemente sind im Arbeitsfenster platziert.

Arbeitsfenster und Video Transparenz.

Der voreingestellte Schachbrett Hintergrund des Arbeitsfensters repräsentiert die video- transparente Fläche der Seite. Das Schachbrettmuster des Arbeitsfensters gibt eine leichtere Ansicht auf Spitzen, Schatten und Durchsichtigkeits- Stufen während einer Editier- Sitzung. Wenn die Seite als GRAFIK exportiert wird, erlaubt der gemusterte Bereich das Ansehen von durchgehendem Live Video, wenn es in einem StoryBoard abläuft. Wenn die Seite als Clip exportiert wird, wird der gemusterte Bereich als schwarzer Hintergrund gespeichert, welcher das Luminance Keying erleichtert.

Sichern des Titel Bereiches.

Zum Bestimmen des Titel- Bereiches, ist in den Grundeinstellungen eine rechteckige grüne Umrissgrenze an den vier Seiten des Arbeitsfensters sichtbar. Der speicherbare Bereich des Titel Feldes ist 80% des Video Bildschirmes. Er schließt den Bereich ein, wo Text und Grafik platziert werden können und ist komplett sichtbar, ungeachtet der Größe des Monitors oder Fernsehers der ihn zeigt. Das Einstellungs- Werkzeug in NeoType nutzt das sichere Titelfeld als seinen Seitenrand.

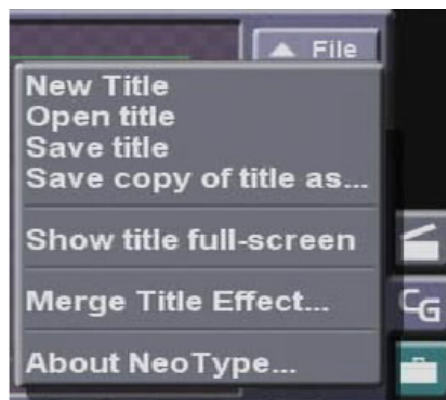


SEKTION 2 DIE WERKZEUGLEISTE TITEL EINGABE/AUSGABE KONTROLLE

ENTHÄLT: DATEI MENUE, TEXT&GRAFIK EDITIER- UNTERSTÜTZUNG, TEXT & GRAFIK
ERZEUGUNGS- WERKZEUG



Das Datei Menü in der oberen rechten Ecke ist jener Bereich wo das Laden und Sichern der Titelseiten gehandelt wird. Klicken auf das Datei Menü öffnet eine POP-UP Liste mit den folgenden Punkten:



“Neuer Titel“: löscht die bestehende Titelseite und erzeugt einen leeren Bildschirm, bereit für Text Eintrag. Bevor Sie den Neuer Titel erzeugen, erscheint eine Maske mit der Frage:
Wollen Sie die Änderungen im bestehenden Titel sichern?
Wählen Sie die entsprechende Checkbox mit folgenden einträgen:

Änderungen speichern
Verwerfen des bestehenden Titels
Abbrechen

Bei Änderungen speichern - erscheint eine neue Checkbox, tragen Sie den „Titel Name“ ein und drücken Sie OK oder Abbrechen. Es erscheint kurz eine Maske mit „Saving Title“

“Open title“: Bevor der gewählte Titel öffnet, öffnet ein Menü Auswahlfenster “Open Editable NeoType Title Seite“ mit den bereits im ScreenPlay gespeicherten Titeln und der Auswahlmöglichkeit:

Ok oder Abbrechen



Ein Links-Klick auf ein Briefmarken Icon, dann ein Klick auf OK ladet die ausgewählte Seite. Die Seite kann ebenfalls durch einen Doppelklick auf das entsprechende Briefmarken Icon geladen werden.



“**Save title**” sichert die Information der aktuellen Seite separat von ihrer aktuellen Ausgabe im StoryBoard. Die gesicherte Titelseite enthält alle Elemente welche die Seite benötigt, um zu einem späteren Zeitpunkt wieder editiert zu werden. Bevor Sie den Titel sichern können, erscheint eine neue Checkbox, tragen Sie den „Titel Name“ ein und drücken Sie OK oder Abbrechen. Es erscheint kurz eine Maske mit „Saving Title“.

“**Save Copy of Title As**” sichert den bestehenden Titel mit einem anderen Namen. Das ist hilfreich, wenn Sie verschiedene Versionen eines Titels erzeugen wollen.

“**Show Title Full Screen**” entfernt die SCHNITTSTELLE und dehnt das Arbeitsfensters über den gesamten Bildschirm aus. Das gibt eine genauere Übersicht über die Positionierung und die Größe der OBJEKTE . Um zur SCHNITTSTELLE zurückzukehren einfach einen Mausklick machen.

“**Titel effekte optimieren**“... wird beim Erzeugen neuer Movies durch mischen bestehender Videos vom StoryBoard des ScreenPlay mit NeoType Text und Grafik verwendet, unter Einbeziehung der bereits angewendeten Bewegungs- Parameter vom Effekt Einstellungs- Menü wie beschrieben. Das neue Movie wird im Szenenordner gespeichert.

“Program Options“

Zeigt eine Maske mit 2 Auswahlmöglichkeiten:

Uninstall NeoType Program
Abbrechen

“**About NeoType**“... zeigt die Version und die Copyright Information über NeoType an.

TEXT/GRAFIK EDITIER- UNTERSTÜTZUNG

INHALT: VIDEO VORSCHAU - GITTER – ANNULLIEREN - ZURÜCKHOLEN

VIDEO VORSCHAU - Der Video Vorschau Knopf erlaubt jener Filmszene, die gerade unter der Zeitnadel im StoryBoard ist, für das „Feintuning“ des Textes und der Positionierung der Grafik, im Hintergrund zu erscheinen.

GITTER - Das Gitter Werkzeug erzeugt eine Matrix von vertikalen und horizontalen Linien und dient zum Anordnen und der Bestimmung der Position von Text oder Grafischen Objekten. Die Zwischenräume des Gitters können horizontal und vertikal in Pixel eingestellt werden. Text oder GRAFIK rasten auf ihren Platz innerhalb der Zwischenräume des Gitters ein.



ZURÜCKHOLEN Der Zurückholen Knopf stellt die Title Seite vor der letzten Operation wieder her. Das Zurückholen ist nützlich für die Fehlerkorrektur und Ansicht verschiedener Editier- Optionen. 20 Stufen von Zurückholen werden für leichteres Editieren unterstützt.

WIEDERHOLEN Der Wiederholen Knopf wiederholt die letzte Operation nachdem der ZURÜCKHOLEN Knopf gedrückt wurde. Das ermöglicht zu einem früheren Status zurückzukehren wenn das Zurückholen nicht notwendig gewesen wäre. 20 Stufen von Wiederholen stellt TITEL zu ihrem jeweiligen vorherigen Status wieder her.

TEXT UND GRAFIK ERZEUGUNGS- WERKZEUG

INHALT: TEXT WERKZEUG – RECHTECK - KREIS - FÜLL BILDSCHIRM - BILD IMPORT

Das GRAFIK Erzeugungs- Werkzeug wird gebraucht um verschiedene Objekte im Arbeitsfenster zu platzieren. Das erzeugte Objekt verwendet die voreingestellten Einstellungen für Buchstaben, Farben und Eigenschaften.

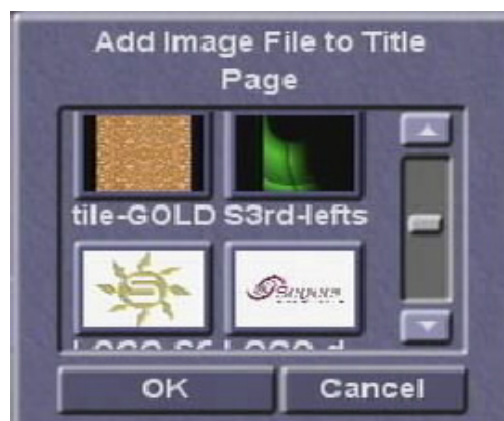
TEXT WERKZEUG – Das ist der vorgegebene Modus des Programms. Es erlaubt freies Schreiben zum unmittelbaren Arbeiten im Arbeitsfenster. Die obere linke Seite der SCHNITTSTELLE enthält Informationen über die aktuelle Schriftart und ihren Eigenschaften.

RECHTECK – Zeichnet eine rechteckige Form unter Verwendung der voreingestellten Farbe. Nach dem Klicken des linken Maus Knopfes, erscheint automatisch ein RECHTECK im unteren Drittel des Arbeitsfensters. Die Selektionsbox rund um das RECHTECK erlaubt horizontal, vertikal oder proportional die Größe zu verändern.

KREIS – Zeichnet eine elliptische oder kreisförmige Figur mit der voreingestellten Farbe oder Muster. Einmal Klicken auf das KREIS Icon generiert automatisch ein KREIS OBJEKT. Die Selektionsbox rund um den KREIS erlaubt horizontal, vertikal oder proportional die Größe zu verändern. Für einen perfekten KREIS, ziehe mit einen der Eckpunkte das Objekt zu jenen Proportionen wie es nach Deinen Vorstellungen aussehen soll.

FÜLL BILDSCHIRM – Das Farbdosen Icon füllt den ganzen Bildschirm mit den voreingestellten Farben oder Mustern, die auf der linken Seite des Bildschirmes mit den entsprechenden Farb- Icons ausgewählt werden können. Das Bild des Vollbildschirmes das erscheint wird durch den ihn umgebenden gepunkteten Rahmen wieder zum editierbaren Objekt, genauso wie die rechteckigen oder elyptenförmigen Objekte.

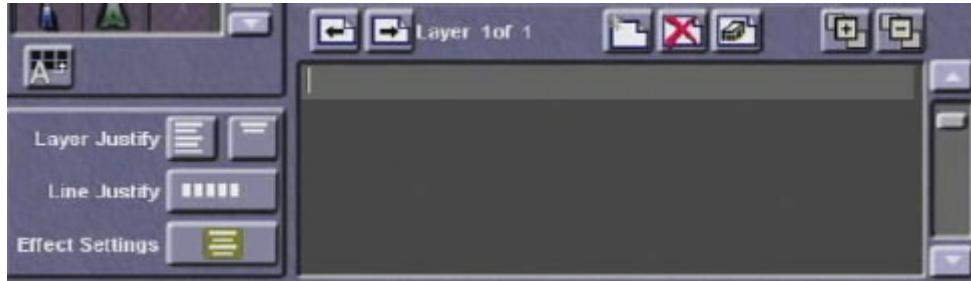
BILD IMPORT - Der BILD IMPORT Knopf ladet einen Vollbild-, oder einen geteilten Bildschirm in den Bereich des Arbeitsfensters. DATEI Formate wie JPEG (.JPG), Windows Bitmap (.BMP), und Targa (.TGA) werden acceptiert. 32-bit Targa Bilder mit Alpha Kanal werden mit intakter Transparenz importiert. Klicken auf das BILD IMPORT Icon öffnet die „Lade die Bild- DATEI“ zum Importieren in den Titel Seiten Bildschirm. Die Briefmarken Anzeige im Fenster repräsentiert den Inhalt jener Bilder die im Grafik Ordner enthalten sind. Klicke OK auf ein Bild um fortzusetzen.



SEKTION 3 PLATZIERUNGS KONTROLLE

ENTHÄLT: EBENE KONTROLLE, TEXT EINTRAGSFENSTER, BERECHTIGUNGSKONTROLLE, EFFEKT EINSTELLUNG

EBENE KONTROLLE



Die EBENE Funktion erlaubt Die Feineinstellung des Zusammengestellten Materials von jeder Seite. EBENE erlaubt die wirkungsvolle Trennung von verschiedenen Text und Grafik Elementen auf einer Seite. Jede EBENE ist ähnlich einer flüssigen, transparenten Scheibe, die Text oder Grafik enthalten kann. Jede neue Seite startet mit einer EBENE.

Wenn ein Text oder Grafikelement im Arbeitsfenster platziert wird, wird eine neue EBENE erschaffen. Jedes Grafik Element und Text- OBJEKT hat seine eigene EBENE. Der Inhalt einer EBENE wird im Arbeitsfenster mit einer Auswahlbox welche die aktive EBENE markiert angezeigt.

OBJEKTE Auswahlbox

Ein kräftiges und nützliches Editier- Element in NeoType CG ist die Auswahlbox. Wenn einmal das gewünschte OBJEKTE markiert in einer Auswahlbox erscheint, kann es leicht verschoben und in seiner Größe mit der Maus verändert werden. Nahezu jeder Text oder GRAFIK Editier- Befehl, wie Stil-Wechsel, Kopieren, Einfügen und Löschen kann an den in der Auswahlbox eingeschlossenen OBJEKTEN vorgenommen werden.

Verschieben ausgewählter OBJEKTE mittels Auswahlbox.

Um die ausgewählten OBJEKTE zu verschieben setzen sie den Maus Pointer irgendwo innerhalb der Auswahlbox, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Auswahlbox zu einer neuen Position im Arbeitsfenster. Lassen Sie die Maustaste los, wenn dies erledigt ist. Für Video Ausgabe wird empfohlen, dass Text und GRAFIK innerhalb des durch den grünen Rahmen markierten Sicherheits-Bereiches im Arbeitsfenster verbleibt.

Größenveränderung eines ausgewählten OBJEKTES.

Anders als die Größenkontrolle für Text und Grafik Einstellungen zu gebrauchen, kann die Größe von Grafik Objekten durch Gebrauch des die Auswahlbox umgebenden Rahmens verändert werden. Das Benutzen des Markierungsrahmens erlaubt es, ausgewählte Objekte auf interaktive Weise proportional zu verkleinern oder entlang der horizontalen oder vertikalen Achse unabhängig voneinander die Größe zu verstellen.

Gleichmäßiges Verändern der Auswahlbox

Die Punkte an den vier Ecken der Auswahlbox werden zum gleichmäßigen Verändern verwendet. Diese Angriffspunkte ändern die ausgewählten Objekte während die original Einstellungen proportional horizontal und vertikal gleich bleiben. Um die ausgewählten Objekte proportional zu verändern, positioniere den Maus Pointer auf einem proportionalen Angriffspunkt, halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe in eine Richtung. *Zum Vergrößern*, ziehe den Angriffspunkt nach außen weg vom entgegengesetzten Punkt der Auswahlbox.. *Zum Verkleinern*, ziehe den Angriffspunkt nach innen zum entgegengesetzten Punkt der Auswahlbox. Wenn eine zufrieden stellende Größe erreicht ist, lasse die Maustaste los. Das Objekt baut sich nun zur neuen Größe auf, unter Bewahrung jedes voreingestellten Stils oder Einstellungen die vorher an ihm gemacht wurden.



Vertikale und horizontale Größenveränderung eines Objects.

Die vier Skalierungs- Punkte unterstützen die Fähigkeit, Objekte entlang nur auf ihrer dimensionalen Axe in der Größe zu verändern. Die mittig - oben und unten gelegenen Punkte der Auswahlbox erlauben dem User die Objekte auf ihrer vertikalen Achse (rauf und runter) zu verschieben, während die horizontalen Werte gleich bleiben. Die mittigen - links und rechts gelegenen Punkte der Auswahlbox erlauben dem User die Objekte auf ihrer horizontalen Achse (links und rechts) zu verschieben, während die vertikalen Werte (Höhe) gleich bleiben. Jeder Punkt des Skalierungsrahmens funktioniert so wie unter **Gleichmäßiges Verändern der Auswahlbox** oben beschrieben.

EBENE CONTROL WERKZEUG

Die fortlaufende EBENE Nummer und Gesamtzahl der EBENEN wird unterhalb des Arbeitsfensters angezeigt. Mehrere andere Knöpfe in diesem Bereich unterstützen präzise EBENEN Kontrolle.

Die beiden Knöpfe direkt unterhalb des Arbeitsfensters an der linken Seite sind der **vorhergehende EBENE** und **nächste EBENE** Knopf. Neben dem Rechten dieser Knöpfe können Sie die **aktuelle EBENE** ablesen.

Der **New EBENE** Knopf erzeugt eine leere EBENE über der aktuellen EBENE auf einer Seite.

Der **Delete EBENE** Knopf entfernt die aktuelle aktive EBENE von den Seite. Die letzte EBENE kann nicht entfernt werden.

Der **Clear EBENE** Knopf entfernt den Inhalt der aktuellen aktiven EBENE, ohne diese zu zerstören.

PRIORITÄTS KONTROLLE

Die Prioritäts- Funktion befindet sich an der rechten Seite über dem Text- Eintragsfenster, sie gibt dem User die Möglichkeit zu bestimmen welcher Teil des Textes oder des Objektes das jeweils Andere überlagern soll. In NeoType CG, kann jedes OBJEKTE auf einer Seite eine verschiedene Position im Stapel der Prioritäten einnehmen. In einer normalen Titel- Grafik erscheinen Text- Objekte über jedem darunterliegenden Grafik- Element auf einer Seite.

Der Priority plus (+) Knopf bewegt das OBJEKT eine Position aufwärts im Stapel.

Der Priority minus (-) Knopf bewegt das OBJEKT eine Position abwärts im Stapel.

TEXT EINTRAGS- FENSTER

Im Text EINTRAGS- FENSTER wird der Text für den Titel aktuell eingegeben. Der Text, wie er mit der Tastatur eingegeben wird, erscheint in seiner ursprünglichen Form, ohne STIL- Eigenschaften im Text Eintragsfenster. Das automatische Update des Arbeitsfensters zeigt wie der gesamte Text am Bildschirm mit dem aktuellen Buchstaben- STIL und den Eigenschaften aussehen wird.

Text der sich über die Grenze des Text EINTRAGS- FENSTERS erstreckt wird automatisch umgebrochen und erzeugt eine neue Zeile, die bearbeitet werden kann. Der Scroll Bar am der rechten Seite des Text EINTRAGS- FENSTERS erlaubt das ansehen jedes Teiles der beschriebenen Textlinien.

Wenn Grafik OBJEKTE erzeugt wurden, wird der Name und der Typ der Grafik im Text EINTRAGS- FENSTER platziert. OBJEKTE können nach Belieben umbenannt werden.

JUSTIERUNGS- WERKZEUG

INHALT: HORIZONTAL JUSTIERUNG - VERTICAL JUSTIERUNG - ZEILEN JUSTIERUNG

HORIZONTAL JUSTIERUNG – Richtet Text oder Grafik auf einer Seite nach den 3 Justierungs- Optionen aus, die durch wiederholtes Drücken des Justierungs- Knopfes dann links, Mitte, rechts ausgerichtet werden.



VERTICAL JUSTIERUNG – Positioniert mehrer Zeilen oder eine einzelne Zeile Text an den Anfang, Mitte, oder unten auf dem Bildschirm.

ZEILEN JUSTIERUNG – Der **ZEILEN JUSTIERUNGS**- Knopf schaltet zwischen verschiedenen Typen von **ZEILEN JUSTIERUNG** um, so wie grundlegend links-, Rechts, und Mitte Justierung.

EFFEKT EINSTELLUNG

Der **EFFEKT EINSTELLUNGS** Knopf öffnet ein Sub-Menü mit Überblendung und Zeit Einstellungen. Die **EFFEKT EINSTELLUNG** bestimmt, wie individuell die **EBENE** auf der Seite animiert wird.

EFFEKT TRANSISTIONS

Unten aufgelistet sind die verschiedenen Überblendungs- Einstellungen für Text und **GRAFIK EBENE**.

Überlagerung Still (Real-Time)

Schnitt

Fly-in von links

Fly-in von rechts

Fly-in von oben

Fly-in von unten

Vertical Abspann Scroll

Horizontal Kriech-Text

Augenblickliche direkte Titel Überlagerung

Zeigt Titel

Bewegt Titel von links zur Mitte Screen über Video

Bewegt Titel von rechts zur Mitte Screen über Video

Bewegt Titel von oben zur Mitte Screen über Video

Bewegt Titel von unten zur Mitte Screen über Video

Erzeugt aufwärts scrollt Text über den Screen

Erzeugt scrollt Text von rechts nach links über den Screen.

Zum Aktivieren der **EFFEKT EINSTELLUNG**, gehe zum **DATEI MENUE** und wähle **Merge Titel Effekt...**

Dies erzeugt einen neuen Clip im Szenenordner welcher zum Ersetzen des Videos im StoryBoard geeignet ist.

EFFEKT TIMING SEKTION

Effekt Start Bild - Das **Effekt Start Bild** bestimmt wann die Überblendung über den aktuell gewählten Video Clip im StoryBoard gestartet wird.

Effekt End- Bild - Das **Effekt End- Bild** bestimmt wann die Überblendung über dem augenblicklichen Video Clip endet.

Video Clip Länge – Das ist die Länge des augenblicklichen Video Clips im StoryBoard basierend auf den Details des Clips. Sie ist nicht editierbar und ist lediglich ein Verweis zur Auswahl des Start-, und End-Bildes.

Nach der Auswahl von Überblendung und Zeit, Klick auf **OK** um die Änderungen zu bestätigen, oder **Abbrechen** um zum Hauptbildschirm der NeoType **SCHNITTSTELLE** zurückzukehren.

SEKTION 4

STIL EDITOR

ENTHÄLT: STIL EDITOR: SCHRIFTART AUSWAHL – SCHRIFTART EINSTELLUNG - OBJEKT EIGENSCHAFTEN – FARB-ORDNER – STIL ORDNER

AKTUELLES SCHRIFTART STIL FENSTER /SCHRIFTART EINSTELLUNGEN



Der STIL Editor ist das Kontroll- Panel an der oberen linken Seite der SCHNITTSTELLE. Es enthält Funktionen für die Auswahl und Vorschau der Schriftart mit dem Schriftarten Schaltknopf, nach Größe ordnen mit den Schriftart Einstellungen, kontrollierte Einfassung von Objekten, Objekte im Farb- Ordner Einfärben und das managen des Stils im vorbestimmten Ordner.

SCHRIFTART SELECTOR - NeoType CG unterstützt direkt das TrueType Format und unterstützt daher auch jede installierte SCHRIFTART im System. NeoType generiert automatisch high-Level anti-aliasing für jeden SCHRIFTART Charakter und Schärfe zum schnellen Produzieren von Broadcast Qualitäts- Text. Der Name der aktuellen ausgewählten Schriftart ist in der Schriftarten Listbox sichtbar. Klicken auf den SCHRIFTART Selector Zubehörteil öffnet den Select Typeface Screen.





SCHRIFTART Name - Der Text in der linken Spalte des Schriftart Selectors enthält alle Namen der im System installierten Schriften. Benutze die Scroll Bar um die Namens- Liste der verschiedenen Schriften zu sehen

SCHRIFTART VORSCHAU – Die rechte Spalte des Schriftart Selectors zeigt eine Vorschau der aktuellen Schriftarten in der Liste.

OK/Abbrechen - OK wählen macht die neue Schriftart Einstellung aktuell.

SCHRIFTART VORSCHAU FENSTER – die kombinierten aktuellen Text Einstellungen im STIL Editor verweisen auf die aktuelle Schriftart. Eine sichtbare Darstellung der aktuellen Schriftart wird im aktuellen Schriftarten Vorschau Fenster unterhalb des Schriftarten Namens gezeigt. Jeder neue eingegebene Text im Arbeitsfenster hat dasselbe Aussehen wie die Buchstaben im aktuellen Schriftarten STIL Fenster.

SCHRIFTART EINSTELLUNGEN

Die **Größenkontrolle** definiert die Höhe der aktuellen Schriftart auf durchsichtigen Linien. Die Größenkontrolle ist identisch mit der Größenkontrolle des Schriftarten Auswahl- Bildschirms. Der numerische Bereich für die Größeneinstellung ist 5 bis 999 (Linien), mit 50 als vorgegebener Wert. NeoType unterstützt optimal anti-aliasing von Text ungeachtet der Größe..

Die **FETT** Option schreibt in einer größeren, dickeren Version als die aktuell eingestellte Schriftart Diese Option steht alleine bei Schriftarten zur Verfügung die eine FETT- Version im Schriftarten Inhaltsverzeichnis installiert haben. Wenn die Schriftart keine FETT Version installiert hat, werden die aktuellen Vektoren der Schriftart so ausgedehnt, als ob sie „Outline“ (Umrandung) eingestellt hätten.

Die **Italic** Option zeigt eine schiefgestellte Schrägschrift- Version der aktuellen ausgewählten TrueType Schriftart. Wenn die Schriftart keine italic Version installiert hat, wird eine 10 Grad horizontale Neigung nach rechts auf den bestehenden Text angewandt.

Auswahl der **Unterstreichen** Option erzeugt eine Unterstreichung für jeden neuen Buchstaben der getippt wird oder in der Auswahlbox. Unterstreichen Einstellungen werden im Eigenschaften Menü kontrolliert.

OBJEKT Eigenschaften

Die OBJEKT Eigenschaft EINSTELLUNGEN kann entweder auf Text oder Grafik Objekte angewandt werden. Die Knöpfe für die 4 Möglichkeiten befinden sich unterhalb der Schriftarten Einstellungen. Farb-Entwürfe für die **Face** Eigenschaften können hier direkt ausgewählt werden. Klicken auf irgendeinen der OBJEKT Eigenschaften Knöpfe ermöglicht - oder nicht die Eigenschaft. Ein gedrückter Knopf ermöglicht die Eigenschaft. Die **Advanced** Stil Einstellungen enthalten zusätzliche veränderbare Eigenschaften. Jede NeoType Farb- Paletten Box kann zum Definieren einer Farb- Oberflächen (Face) Eigenschaft verwendet werden. Um eine Farb-- Box für die Farb-- Eigenschaften auszuwählen, Links-Klick auf die gewünschte Farb-- Box in der Farb- Palette, zu finden auf der linken Seite der NeoType Schnittstelle.

EIGENSCHAFTEN EINSTELLUNGEN

FACE FARBE – Bezieht sich auf das Innere eines Zeichens..

EDGE – Definiert einen optionalen Rand von Pixel entlang der Kante der Oberfläche des Zeichens. Oberflächen Umrandung wird oft zum betonen von Text und dessen Lesbarkeit angewandt.

VERDRÄNGUNG - Erzeugt das Aussehen von starker Zerstreung direkt unter dem Rand der Oberfläche und Umrandung der Schriftart.

CAST - Erzeugt das Aussehen einer semi-transparenten Projektion, sanfte Oberfläche, eingeprägt liegt das Zeichen auf dem schattengleichen Hintergrund und wirkt wie eingeprägt.

FORTGESCHRITTENE STIL EINSTELLUNGEN - Das A... Icon gibt bessere Kontrolle über den Text und die Grafik Eigenschaften durch öffnen des Stil Einstellungs- Bildschirms. Optionen zum Erzeugen verschiedener Zeichen- Eigenschaften, so wie Rand Stile, Transparenz, und detaillierte Farb-Einstellungen werden hier kontrolliert.

FORTGESCHRITTENE STIL EINSTELLUNGEN



In den FORTGESCHRITTENEN STIL EINSTELLUNGEN werden die Saum- Eigenschaften eingestellt und Fein abgestimmt. Die linke Tafel zeigt die Saum- Eigenschaften die zur Verfügung stehen. Die rechte Tafel ist ein Sub-Menü dass die Kontrolle für die Farb Auswahl und einstellbare Schieber für aktuelle ausgewählte Eigenschaften, gewählt auf der linken Tafel, zeigt.

Auf der linken Tafel, oben links zeigt die Schriftart Vorschau welche Eigenschaften aktiv sind. Ein Häkchen zur linken der Eigenschaften zeigt speziell wenn die Eigenschaften gegenwärtig aktiv sind.

Auf der rechten Tafel, Sind Farb- Paletten Kontrollen und verschiedene Sets von Schiebern zum Einstellen der Transparenz, Fettstärke, Strich, Weichheit, Verdrängung und Tiefe der Eigenschaften

Die Farb- Sektion des Eigenschaften Sub-Menü unterstützt eine Farb- Palette für Auswahl und Einstellung individueller Farben. Die aktuelle Farbe ist zur Rechten des Wortes Farbe. Eine Regenbogen Paletten Areal zeigt alle verfügbaren auswählbaren Farbtöne. Die vertikale Schieber Bar auf der rechten Seite der Regenbogen Palette erlaubt Schattierungen der aktuellen Farben zu generieren. Die schmalen Farb- Knöpfe zur Rechten des Schiebers der Schattierungs- Auswahl zeigen voreingestellte Farbwerte.

Die verfügbare Kontrolle für jede Eigenschaft wie unten gezeigt.

FACE	Transparenz, Fettstärke, Weichheit,
EDGE 1	Transparenz, Strich, Verdrängung, Weichheit
EDGE 2	Transparenz, Strich, Verdrängung, Weichheit
EDGE 3	Transparenz, Strich, Verdrängung, Weichheit
EDGE 4	Transparenz, Strich, Verdrängung, Weichheit
CAST	Transparenz, Strich, Tiefe, Weichheit
UNDERLINE	Transparenz, Strich, Tiefe, Weichheit

Klicken auf OK aktualisiert automatisch die aktuelle Schriftarten Einstellung.

FARB- ORDNER Die fünf Spalten der Farb- boxen befinden sich unter den Eigenschafts- Einstellungen an der linken Seite der Schnittstellen enthält ein Set vordefinierter Farben die für die Text Eigenschaften oder Grafik- Objekte und Transparenz- Masken benutzt werden können Es befinden sich 220 Farb- Boxen in einer NeoType CG Farb- Palette. Verwende den Scroll Bar um die anderen Farb- Boxes in der Farb- Palette sichtbar zu machen. Ein Einfach- Klick auf jede Farb- Box bildet die gewählte Farbe auf jedem gewählten Text oder Objekt ab.



STIL ORDNER. Der STIL Ordner enthält Voreingestellte Zeichensätze mit unterschiedlichen Eigenschafts-Einstellungen. Der voreingestellte Stil kann auf jedes Objekt, nicht nur Text, unter Verwendung der Auswahl- Box angewendet werden, Das bietet große Flexibilität in der Anwendung von Stilen bei rechteckigen oder kreisförmigen Objekten. Wie im Farb- Ordner, kann mit einem einfachen Klick auf jede Voreinstellung der Stil auf den ausgewählten Text oder das Grafik Objekt angewendet werden.

STIL OPTIONEN

Die Sektion unter dem STIL Ordner enthält den STIL- speichern Knopf welcher es erlaubt, User- erzeugte Text- Eigenschaften im Stil- Ordner zu sichern. Der STIL der aktuell im Schriftarten Vorschau- Fenster sichtbar ist, wird in einem auf dem Stil Voreinstellungs- Icon im Stil Ordner gespeichert.