

amifig

Andreas Schmidt

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> amifig		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Andreas Schmidt	January 17, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	amifig	1
1.1	AmiFIG	1
1.2	about	2
1.3	thanks	2
1.4	copyright	2
1.5	registration	3
1.6	contact	3
1.7	requirements	3
1.8	software	4
1.9	installation	4
1.10	new	5
1.11	to	5
1.12	drawing	6
1.13	circle	6
1.14	spline	7
1.15	line	7
1.16	text	8
1.17	arc	8
1.18	picture	8
1.19	editing	9
1.20	convert	10
1.21	compound	11
1.22	points	11
1.23	move	11
1.24	flip	12
1.25	rotate	12
1.26	modes	12
1.27	geometry	12
1.28	autoarrow	13
1.29	grid	13

1.30 display	14
1.31 menus	14
1.32 projectmenu	14
1.33 editmenu	15
1.34 librarymenu	15
1.35 settingsmenu	16
1.36 windows	16
1.37 color	17
1.38 global	17
1.39 fontsettings	18
1.40 grid&metrics	18
1.41 update	19
1.42 preferences	20
1.43 unnamed.1	21

Chapter 1

amifig

1.1 AmiFIG

AmiFIG

Version 2.3 (16.9.1996)

Andreas Schmidt

Sorry, that the english guide is not finished yet,
but writing docs eats a lot of time!

Über AmiFIG

Danksagungen

Copyright & Disclaimer

Registrierung

Kontakt

Voraussetzungen

Kompatibilität

Installation

Empfohlene Software

Neu in Version 2.3

Unterschiede zu Xfig

Was ist noch zu tun?

Die Zeichenfunktionen

Die Editierfunktionen

Die Zeichenhilfen

Die Menüs

Die Fenster

1.2 about

Über AmiFIG

AmiFIG ist ein universelles Vektorzeichen-Programm, das auf dem bekannten Unix-Programm Xfig von Supoj Sutanthavibul und anderen basiert. Diese Version ist nun nahezu kompatibel zu Xfig 3.1. Die Oberfläche wurde teilweise mit GadToolsBox 2.0b von JaBa Development erstellt.

AmiFIG verfügt über eine breite Palette von Zeichen- und Editierfunktionen und ist damit eines der leistungsfähigsten Vektorzeichenprogramme für den Amiga.

Ebenfalls enthalten ist fig2dev, ein Programm zum Konvertieren von fig-Dateien in diverse andere Formate (Postscript, LaTeX, epic etc.).

Es handelt sich um das original Unix-Programm in Version 3.1.3.

Ich habe lediglich die Unterstützung für das 1.4-Format und ein paar neue Seitenformate für Postscript-Export eingebaut und einige Fehler behoben.

Außerdem gibt es für die Postscript-Konvertierung die Optionen `-h xxx -d yyy`, um fig2dev die Abmessungen der Seite in Bildpunkten bei 72 dpi mitzuteilen.

DataTypes-Support ist jetzt auch dazugekommen.

Zur Benutzung von fig2dev gibt die Man-Page Auskunft.

1.3 thanks

Danksagungen gehen an:

Raymond Horn fürs Testen und jede Menge Vorschläge

Alle, die sich die Zeit genommen haben, einen Bug-Report abzufassen.

1.4 copyright

Copyright

Diese Software ist Shareware. Sie darf frei kopiert werden, solange kein

Bestandteil der Software oder der Anleitungen verändert oder entfernt wird.
Wer diese Software dauerhaft benutzen will, muß sich
registrieren
lassen.

Das Copyright bleibt (C) 1996 Andreas Schmidt.

Disclaimer

Der Autor übernimmt keinerlei Verantwortung für Fehler, die direkt oder indirekt aus der Benutzung der Programme oder der Anleitungen entstehen. Oder auch: es geschieht alles auf eigenes Risiko.

1.5 registration

Registrierung

Die unregistrierte Version speichert nur 30 Objekte (inklusive Inhalt von zusammengesetzten Objekten). Dieselbe Beschränkung gilt auch für die Größe von Bibliotheks-Gruppen.

Wenn Sie sich registrieren wollen, schicken Sie 30,-DM oder US\$ 20 an meine

Adresse

. Sie erhalten den Code, mit dem Sie die Einschränkung unwirksam machen können, dann per Post oder e-mail.

Geben Sie wenn möglich immer Ihre e-Mail-Adresse und die Versionsnummer Ihrer AmiFIG-Kopie an.

1.6 contact

Kontakt

AmiFIG Homepage <<http://www.cs.tu-berlin.de/~huluvu/amifig.html>>

e-Mail: huluvu@cs.tu-berlin.de

Post: Andreas Schmidt
Walter-Friedrich-Str.45
13125 Berlin
Germany

1.7 requirements

Voraussetzungen

Prozessor: je nach Programmversion 68000 ohne FPU oder 68020 und FPU
OS: ab OS 3.0

Grafikkarte empfohlen

Kompatibilität

Bezüglich der erzeugten und gelesenen Daten ist AmiFIG 99% kompatibel zu seinem Unix-Pendant. Der Bild-Import ist dank Datatypes jedoch flexibler.

Die Darstellung wurde gegenüber Xfig dahingehend verändert, daß bei den Farbabstufungen auf das Xfig-typische Pseudo-Dithering verzichtet wurde. Stattdessen wird die eingebaute Palette auf die tatsächlich vorhandenen Farben runtergerechnet. Die Darstellung wird dadurch erheblich besser und auch schneller. Außerdem wird das Aussehen gemusterter Flächen nicht gestört.

AmiFIG schreibt nicht direkt in den Bildschirm-Speicher und hackt auch nicht in irgendwelchen Hardware-Registern herum. Es sollte auf allen Grafikkarten laufen, sofern die Intuition-Emulation vollständig ist. Die Darstellung der Pointmarker konnte durch die Verwendung von BltPattern() beschleunigt werden.

Für den IFF-Import wird das Bild in einer nicht sichtbaren Bitmap gezeichnet. Es wird die Annahme gemacht, daß diese Bitmap planar organisiert ist.

1.8 software

Software aus dem Aminet, die im Zusammenspiel mit AmiFIG nützlich ist:

Jede Menge Datatypes für den Bildimport natürlich.

HWGPost von Heinz Wrobel für PostScript-Import und die Anzeige der exportierten PS-Dateien.

Der pstoedit-Port von Terje Pedersen zum Konvertieren von PostScript-Dateien ins fig-Format ist auch ganz nützlich.

MathScript von Simon Ihmig zum Erstellen von Formeln, die als EPS-Datei importiert werden können. Natürlich nur, wenn man kein LaTeX-Hardliner ist.

GNUPlot kann auch fig-Output erzeugen. Ich habe das allerdings noch nicht getestet.

1.9 installation

Installation

Einfach AmiFIG in ein beliebiges Verzeichnis kopieren.

fig2dev dito bzw. nach C:

Es reicht auch, einfach das ganze Verzeichnis auf die Festplatte zu kopieren.

Außerdem muß der CGTimes.font von der Workbench-Fonts-Diskette installiert sein.

1.10 new

Neu in Version 2.3

Einbindung von

Bildobjekten
alle aus Xfig bekannten
Pfeilarten
Erzeugen von Icons

dieses Dokument

Bugfixes in Version 2.3

Absturz beim Aktivieren des Magneten. Dieser Fehler trat nur auf, wenn beim Start kein Konfigurationsfile gelesen wurde. Er trat deshalb bei mir erst durch Zufall auf.

Eine ganze Reihe kleinerer Bugs wurden entfernt, die vielleicht sowieso niemandem außer mir aufgefallen sind.

Was ist noch zu tun?

diagonaler Text
korrekte Darstellung verschiedener Linienstärken
join style, cap style
automatisches Ausrichten
und noch ein paar Sachen

1.11 to

Unterschiede zu Xfig

Die beiliegende Man-Page gibt im wesentlichen Auskunft über die Funktionsweise von FIG, bezieht sich allerdings auf die Unix-Version. AmiFIG unterscheidet sich von dieser in einigen Punkten.

Die wichtigste Änderung besteht in der Möglichkeit, Objekte als Bibliothek abzuspeichern. Sie können dann jederzeit aus der Bibliothek in die Zeichnung kopiert werden.

So können mit der Zeit beliebige Bestände wiederverwendbarer Bildobjekte entstehen. AmiFIG verwaltet unter dem Namen "FigLibrary" die Default-Bibliothek. Es können jedoch auch beliebige neue Bibliotheken angelegt werden.

Hinweis: Die Unix-Version und alle anderen Versionen, die direkt auf den Xfig-Quelltexten aufbauen, stellen aufgrund eines Rundungsfehlers die Zentimeter-Lineale nicht korrekt dar. Der Zentimeter wird bei 80 dpi etwa 1.5 Pixel zu klein berechnet und dargestellt, was auf 10 cm schon einen Fehler von 15 Pixeln oder 1/2 cm macht. Dasselbe gilt auch für die Gitter.

Das Original-fig2dev skalierte dann Zeichnungen, die mit Zentimeter-Lineal erstellt wurden mit dem Faktor 1.05, um den Fehler zu korrigieren.

Da AmiFIG diesen Fehler nicht hat, wurde die Korrektur in fig2dev entfernt, damit die Zeichnungen die richtige Größe behalten. Zeichnungen, die mit anderen Xfig-Versionen unter Verwendung der Zentimeter-Einteilung erstellt wurden, sind in AmiFIG um den Faktor 0.95 kleiner.

AmiFIG unterstützt den Import beliebiger Bild-Formate, sofern ein Datatype dafür vorhanden ist. Das gilt auch für fig2dev.

1.12 drawing

Die Zeichenfunktionen

Die Zeichenfunktionen werden durch Anklicken im Tool-Panel aktiviert. Es gibt folgende Möglichkeiten:

Kreis durch Radius

Kreis durch Durchmesser

Ellipse durch Radius

Ellipse durch Durchmesser

Spline

Rechteck

Polygon

Polyline

Text

Bogen

Bild

Sofern nicht anders erwähnt, werden alle Aktionen mit der linken Maustaste \leftrightarrow ausgeführt und mit der rechten Maustaste oder Escape abgebrochen.

1.13 circle

Kreis durch Radius

Es wird zuerst durch Anklicken mit der linken Maustaste der Mittelpunkt festgelegt. Danach wird durch Aufziehen eines Rahmens der Radius für den Kreis festgelegt. Durch nochmaligen Mausklick wird der Kreis gezeichnet.

Kreis durch Durchmesser

Es wird zuerst durch Anklicken mit der linken Maustaste der Mittelpunkt festgelegt. Danach wird durch Aufziehen eines Rahmens der Durchmesser für den Kreis festgelegt. Durch nochmaligen Mausklick wird der Kreis gezeichnet.

Ellipse durch Radius

Es wird zuerst durch Anklicken mit der linken Maustaste der Mittelpunkt festgelegt. Danach wird durch Aufziehen eines Rahmens der Radius für die Ellipse festgelegt. Durch nochmaligen Mausklick wird die Ellipse gezeichnet.

Ellipse durch Durchmesser

Es wird zuerst durch Anklicken mit der linken Maustaste der Mittelpunkt festgelegt. Danach wird durch Aufziehen eines Rahmens der Durchmesser für die Ellipse festgelegt. Durch nochmaligen Mausklick wird die Ellipse gezeichnet.

Der Linienzug kann in verschiedenen Stilen gezeichnet werden, der im

Global-Fenster
eingestellt wird.

1.14 spline

Splines

Die Punkte eines Splines werden mit der linken Maustaste eingegeben. Der letzte Punkt wird mit der rechten Maustaste markiert. Es kann jederzeit mit Escape abgebrochen werden.

Es gibt zwei Arten von Splines: normale (quadratisch) oder interpolierte (kubisch)

Normale Splines bestehen aus mindestens zwei Punkten. Der Spline schneidet nur die beiden Endpunkte.

Interpolierte Splines bestehen aus mindestens drei Punkten. Es werden alle Punkte berührt.

Splines können offen oder geschlossen sein.

Der Linienzug kann in verschiedenen Stilen gezeichnet werden, der im

Global-Fenster
eingestellt wird.

1.15 line

Linien

Es gibt drei Arten von Linien: Rechteck (Box), Polygon und Polyline

Rechtecke werden durch Markieren zweier gegenüberliegender Eckpunkte gezeichnet.

Ein Polygon ist ein geschlossener Linienzug. Eine Polyline ist ein offener Linienzug. Es müssen jeweils die Eckpunkte eingegeben werden. Der letzte Punkt wird mit der rechten Maustaste markiert. Es kann jederzeit mit Escape abgebrochen werden.

Der Linienzug kann in verschiedenen Stilen gezeichnet werden, der im

Global-Fenster
eingestellt wird.

1.16 text

Text

Zuerst muß auf die Stelle geklickt werden, an der der Text erscheinen soll, dann öffnet sich ein Fenster, in dem der Text (max. 256 Zeichen) eingegeben werden kann.

Für Textobjekte gelten verschiedene Einstellungen (Attribute wie Größe, Font usw.), die im Fenster

Fontsettings
gemacht werden können.

1.17 arc

Bögen

Bögen (Arc) sind Teil-Ellipsen. Sie bestehen aus 3 Stützpunkten, die durch den Ausschnitt einer Ellipse verbunden sind. Die 3 Punkte dürfen nicht koplanar sein, also nicht in derselben Ebene liegen.

Der Linienzug kann in verschiedenen Stilen gezeichnet werden, der im

Global-Fenster
eingestellt wird.

1.18 picture

Bildobjekte

Es können neue Bildobjekte angelegt oder schon bestehende verändert werden. Für ein neues Bildobjekt wird wie bei

Rechtecken
eine Box

aufgezogen. Daraufhin öffnet sich ein Fenster, in dem der Filename eingegeben werden kann.

Das Bild wird sofort geladen. Wird der Name im String-Gadget wieder gelöscht,

wird auch das Bild wieder entfernt.

Das Laden geschieht über Datatypes. Es können alle Bildformate importiert werden, für die es einen solchen gibt. Existiert kein Datatype oder ist nicht genug Speicher vorhanden, bleibt das Rechteck leer. Stattdessen wird der Pfad angezeigt.

Beim Postscript-Export mittels fig2dev wird ebenfalls auf Datatypes zugegriffen, um die Bitmap anzulegen. Steckt hinter einem Bildobjekt keine Pixelgrafik, sondern eine Postscript-Datei, wird diese unverändert übernommen. Postscript-Dateien ohne "Bounding Box"-Angabe werden, sofern ein Postscript-Datatype vorhanden ist, als Pixelbild behandelt. Bilder ohne passenden Datatype werden beim Export (außer IFF-Export) ignoriert. Die Bitmaps werden übrigens lauflängen-codiert, so daß sie nicht übermäßig viel PostScript-Code erzeugen.

Achtung: Auf anderen Plattformen gibt es keine Datatypes. Dort werden lediglich GIF, XBM und XPM unterstützt. Außerdem funktionieren Pfade mit Amiga-Laufwerksnamen auf anderen Plattformen nicht. Falls die fig-Datei auf eine andere Plattform übernommen werden soll, empfiehlt sich, alle Bilder im selben Verzeichnis wie die fig-Datei oder einem Unterverzeichnis davon zu halten. Man benötigt dann nur die Bildnamen ohne Pfade bzw. eine relative Pfadangabe. Die fig-Datei kann dann auch auf anderen Plattformen ohne Probleme geladen werden.

Das Picture-Fenster

Es wird geöffnet, wenn ein neues Bildobjekt angelegt wird, oder ein schon bestehendes angeklickt wird.

Filename

Hier muß der Pfad des Bildes eingegeben werden. Befindet es sich im selben Verzeichnis wie die fig-Datei, reicht der Name ohne Pfad.

Reload

Das Bild wird neu geladen. Es wird zunächst immer eine Bitmap in Größe des umgebenden Rechtecks angelegt, um Speicher zu sparen. Wird das Bild nachträglich vergrößert oder verkleinert, wird eine Kopie angelegt, damit bei weiteren Skalierungen auf die Originaldaten zugegriffen werden kann.

Beim Vergrößern erscheint das Bild mit groben Pixeln. Ein Click auf Reload bewirkt eine Anpassung der Auflösung an die neue Größe, sofern die Größe der Vorlage noch nicht überschritten wurde.

Bei nachträglichem Verkleinern wird für die Bitmap mehr Speicher verbraucht als für die Darstellung nötig wäre. Ein Click auf Reload verkleinert die Bitmap und spart so Speicher.

Original size

Die Größe wird an die des Originals angepaßt. Dadurch kann man Bilder in ihrer wirklichen Größe einbinden, ohne beim Aufziehen der Box schon die Originalmaße einzuhalten.

1.19 editing

Die Editierfunktionen

Die Editierfunktionen werden durch Anklicken im Tool-Panel aktiviert. Es gibt folgende Möglichkeiten:

Umwandeln
Linien in Splines wandeln und umgekehrt

Pfeilspitzen
Pfeilspitzen hinzufügen und Löschen

Compound erzeugen
Zusammengesetzte Objekte

Compound auflösen

Compound skalieren

Stützpunkte bewegen

Stützpunkte hinzufügen

Stützpunkte löschen

Objekt verschieben

Objekt kopieren

Objekt löschen

Spiegeln

Rotieren

Update, Get
Eigenschaften aktualisieren und holen

1.20 convert

Umwandeln von Linien und Splines

Turn POLYGON (POLYLINE)...

Mit dieser Funktion werden Polygone oder Polylines in interpolierte Splines konvertiert und umgekehrt. Die Eckpunkte des Linienzuges werden zu den Stützpunkten des Splines und umgekehrt.

Pfeilspitzen

ADD/DELETE arrow head

Hinzufügen und Löschen von Pfeilspitzen an Polylines, Splines und Bögen. Durch Anklicken eines Endes wird dort eine Pfeilspitze hinzugefügt oder, falls bereits vorhanden, wieder gelöscht.

Das genaue Aussehen kann im

Global-Fenster
eingestellt

werden. Die Größe des Pfeiles hängt von der Linienstärke ab und wird automatisch angepaßt, wenn die Linienstärke verändert wird.

1.21 compound

Zusammengesetzte Objekte

GLUE objects

Compounds können aus beliebigen Objekten zusammengesetzt werden und auch Compounds enthalten. Dies geschieht entweder, indem ein Rahmen aufgezogen wird, der die Objekte umfaßt, die "zusammengeklebt" werden sollen. Alternativ können die Objekte bei gedrückter SHIFT-Taste einzeln angewählt werden. Wird die SHIFT-Taste losgelassen, wird sofort das Compound-Objekt gebildet. Beim SHIFT-Select können die Objekte durch nochmaliges Anklicken deselektiert werden.

BREAK COMPOUND object

Compounds können jederzeit aufgelöst werden.

SCALE COMPOUND object

Das Skalieren von Compounds ist ebenfalls möglich.

1.22 points

Stützpunkte

MOVE POINTS

Verschieben von Punkten, z.B. Stützpunkte von Splines und Bögen oder zum Vergrößern/Verkleinern von Kreisen und Ellipsen. Der Mittelpunkt von Kreisen und Ellipsen kann mit dieser Funktion nicht bewegt werden.

ADD POINTS

Hinzufügen von Punkten zu Splines und Linien.

DELETE POINTS

Entfernen von Punkten von Splines und Linien.

1.23 move

Verschieben, Kopieren und Löschen bedürfen wohl keiner weiteren Erklärung.

1.24 flip

Spiegeln

FLIP objects

Objekte können vertikal oder horizontal gespiegelt werden. Sie müssen dazu mit der linken Taste angeklickt werden. Durch den Berührungspunkt wird die Spiegelungs-Achse gelegt.

Wird das Objekt mit der rechten Taste angeklickt, so wird eine Kopie erzeugt und gespiegelt.

1.25 rotate

Rotieren

ROTATE objects

Objekte können im Uhrzeigersinn oder entgegengesetzt dazu gedreht werden. Sie müssen dazu mit der linken Taste angeklickt werden. Durch den Berührungspunkt wird der Mittelpunkt der Rotation festgelegt. Dieser kann auch vorher mit dem linken Maus-Button bei gedrückter SHIFT-Taste beliebig festgelegt werden. Es erscheint eine Markierung. Ein nochmaliger Click löscht diese wieder.

Wird das Objekt mit der rechten Taste angeklickt, so wird eine Kopie erzeugt und gedreht.

1.26 modes

Die Zeichenhilfen

Die Zeichenhilfen werden durch Anklicken im Modes-Panel aktiviert. Es gibt folgende Möglichkeiten:

Geometrie

Auto-Pfeile

Gitter

Magnet

Ansicht + -

1.27 geometry

Geometrie

UNCONSTRAINED geometry

Linien können beliebig verlaufen

MANHATTAN geometry

Es sind nur horizontale und vertikale Linien erlaubt.
Betroffen sind Polygon, Polyline und Spline.

MOUNTAIN geometry

Es sind nur diagonale Linien erlaubt.
Betroffen sind Polygon, Polyline und Spline.

MOUNT-HATTAN geometry

Kombination von MANHATTAN und MOUNTAIN.

LATEX LINE geometry

LaTeX kann nicht mit beliebig geneigten Linien umgehen. Der Anstieg ist definiert als x/y mit x und y im Intervall $[-6,6]$.

LATEX ARROW geometry

LaTeX-Pfeile sind wie Linien nicht frei im Anstieg definierbar. Der Anstieg ist definiert als x/y mit x und y im Intervall $[-4,4]$.

1.28 autoarrow

Auto-Pfeile

AUTO BACKWARD ARROW

AUTO FORWARD ARROW

Automatisches Hinzufügen von Pfeilen. Dieses kann für Vorwärts- und Rückwärts-Pfeile getrennt aktiviert werden.

1.29 grid

Gitter

Es wird ein Gitter eingeblendet. Die Abstände können im
Grid & Metrics
-Fenster
eingestellt werden.

Magnet

Ist der Magnet aktiviert, wird den meisten Funktionen das Gitter bzw. 1/2, 1/4 usw. davon zugrundegelegt. Operationen können nur auf diesem Raster erfolgen. Man kann z.B. Objekte anhand des Rasters ausrichten, oder Linien exakt parallel verlaufen lassen.

Der Magnet wird im
Grid & Metrics
-Fenster konfiguriert.

1.30 display

Ansicht

Die Plus- und Minus-Buttons dienen zum Rein- und Raus-Zoomen um jeweils 10 Prozent ↔

Man braucht also nicht extra ins
Grid & Metrics
-Fenster zu
gehen, um die Ansicht zu verändern.

1.31 menus

Die Menüs

Project

Edit

Library

Settings

1.32 projectmenu

Das "Project"-Menü

New	Alles löschen
Open...	File laden
Insert...	File einfügen
Save	File unter altem Namen speichern
Save As...	File unter neuem Namen speichern
Export	Es erscheinen die Submenüs "IFF", "PS", "EPS" und "via Fig2Dev". Alle Submenüs öffnen einen File-Requester für die Ziel-Datei. Mit "IFF" wird die Zeichnung als IFF-Bild

gespeichert (achso!).
 Mit "PS" als Postscript-Datei zum ansehen oder ausdrucken,
 mit "EPS" als "encapsulated postscript" zum Einbinden in
 andere Dokumente (LaTeX, Textverarbeitungen, usw.).
 Bei "PS" und "EPS" wird jeweils fig2dev gestartet.
 Ebenso bei dem Untermenüpunkt "via Fig2Dev". Dort gelten
 dann aber die Einstellungen des
 Preferences
 -Fensters.
 Damit fig2dev die Zeichnung übergeben werden kann, wird sie
 temporär in Ram: gespeichert und nach Beendigung von fig2dev
 wieder gelöscht.

Status	Anzeigen des Projektnamens und -status
About...	Programm-Info
Register	Geben Sie hier Ihren Namen und den Registrierungs -Code ein, um die Beschränkung beim Abspeichern aufzuheben
Save & Quit...	Speichern und Beenden
Quit	Beenden ohne Speichern

1.33 editmenu

Das "Edit"-Menü

Zoom Window...	Zoom-Fenster an- und abschalten
Modes Window...	Das Fenster mit den Zeichenmodi an- und abschalten.
Color Window...	Das Fenster mit der Farbpalette öffnen.
Global...	Das Fenster mit den Objekteigenschaften öffnen
Font...	Die Zeichensatzauswahl
Metrics...	Das Fenster mit den Einstellmöglichkeiten des Gitters, Magneten, der Seitenformate, Zoom usw.
Update list...	Das Fenster mit den zu aktualisierenden Eigenschaften
Undo	Undo
Redisplay	Alles neuzeichnen

1.34 librarymenu

Das "Library"-Menü

Library...	Das Fenster mit den Libraries an- und abschalten
Flush Library	Die Libraries aus dem Speicher (nicht von der Platte) entfernen
Load Default	Die Default-Bibliothek laden
Load Library...	Eigene Bibliothek laden
Save Default	Die Default-Bibliothek speichern
Save Library...	Eigene Bibliothek speichern

1.35 settingsmenu

Das "Settings"-Menü

Display Mode...	Screenmode-Requester zum Einstellen des Bildschirmmodus:
Edit...	das Preferences-Fenster wird geöffnet.
Load Settings...	Preferences-Datei laden (Default ist "figprefs")
Save Settings...	Preferences-Datei speichern (Default ist "figprefs")

1.36 windows

Die Fenster

Color
Farben

Global
Einstellungen, die das Aussehen der Objekte beeinflussen

Fontsettings
Text-Attribute

Grid and Metrics
Grid and Metrics (Seitenformat, Gitter, Magnet und Ansicht)

Update
Das Fenster mit den zu aktualisierenden Eigenschaften

Preferences
Grundsätzliche Einstellungen

Picture object
Bildimport

1.37 color

Das Color-Fenster

Einfarbiges Füllen:

Es gibt eine Palette von 32 Grundfarben. Aus dieser kann man die "Pen color" für alle Umrangungslinien sowie die "Fill color" zum Füllen von Flächen auswählen. Die "Fill color" wird allerdings nicht direkt verwendet, sondern eine Helligkeits- oder Sättigungsstufe davon, die darunter ausgewählt werden kann.

Je nach Bildschirmmodus und verfügbaren Farben werden die Abstufungen mehr oder weniger gut ausdifferenziert. Man kann aber auch bei Modi mit wenig Farben alle Abstufungen zum Zeichnen benutzen, wenn auch nicht darstellen. Ausdrücke auf Farbdruckern erscheinen dann in den korrekten Farben.

Da das Xfig-Format mehr als 1000 Farben vordefiniert, kann aber auch in einem 256-Farben-Modus nicht jede Abstufung auf dem Bildschirm dargestellt werden.

Füllen mit Mustern:

Die "Pen color" gibt die Farbe der Umrangungen und des Musters an. Die "Fill color" bestimmt die Farbe des Hintergrundes. Die Benutzung von Abstufungen einer Grundfarbe sieht das Xfig-Format hier leider nicht vor.

1.38 global

Das Global-Fenster

Depth:

Gibt die Tiefe (Schicht) des zu zeichnenden Objekts im Bild an. Es können so Figuren vor oder hinter andere Objekte gelegt werden. Dadurch wird eine Trennung von Vorder- und Hintergrund möglich. Die gegenseitigen Überlappungen hängen ebenfalls von den Tiefenwerten der jeweiligen Objekte ab.

Achtung: Objekte in derselben Ebene überlappen sich ebenfalls. Jedoch ist die Reihenfolge nicht definiert und hängt von internen Faktoren ab. So zeichnen AmiFIG und fig2dev die Objekte einer Ebene in unterschiedlicher Reihenfolge, was zu unterschiedlichen Überlappungen führt. Einige Operationen wie "Move" oder "Move Point" ändern diese Reihenfolge ebenfalls. Bei Überlappungen sollte daher immer von den Ebenen Gebrauch gemacht werden.

Line width:

Linienstärke in 80stel Zoll, also ungefähr ein Bildschirmpixel. Sie

beeinflusst auch die Größe der Pfeile. Eine korrekte Darstellung der Linienstärke ist noch nicht implementiert und wird daher erst beim PostScript-Export sichtbar.

Line style:
solid durchgezogen
dashed gestrichelt
dotted gepunktet

Arrows: Es gibt vier Arten von Pfeilspitzen:
Boring zwei einfache Linien
Triangle ein gleichschenkliges Dreieck
Nice ein schöner, stromlinienförmiger Pfeil
Spearhead die klassische Lanzenform

Pfeile können gefüllt oder ungefüllt (eigentlich weiß gefüllt) sein.

Ellipse angle:
Neigung von Ellipsen in Grad

Box type:
Normal: normale Rechtecke
Rounded: runde Ecken mit Radius "Corner radius"

AmiFIG stellt auch größere Radii korrekt dar, ermöglicht aber nur die Erzeugung bis 99/80 Zoll, solange sich niemand beschwert.

Arc type:
Open: geöffneter Bogen
Closed: geschlossener Bogen, "Tortenstück"

1.39 fontsettings

Text-Attribute

Es können Postscript- und TeX-Zeichensätze ausgewählt werden. Diese werden aber nur beim Export nach Postscript bzw. TeX benutzt. Auf dem Bildschirm ist immer der "Times"-Zeichensatz zu sehen. Bei der Benutzung von TeX-Zeichensätzen für Postscript-Dokumente und umgekehrt, werden diese beim Export halbwegs passend ersetzt.

"Adjust left", "Center" und "Adjust right" geben die Ausrichtung des Texts bezüglich der Position im Bild an.

Textobjekte mit aktiviertem "rigid"-Flag werden als Bestandteil von zusammengesetzten Objekten (Compounds) beim Skalieren dieser nicht mitskaliert.

Außerdem kann natürlich die Zeichensatzgröße in Pixeln angegeben werden.

1.40 grid&metrics

Seitendefinition

Grid mode (Gitter):

small halber Zentimeter oder Zoll
medium 1 cm oder Zoll
large 2 cm oder Zoll

Das Gitter ist nur aktiv, wenn es mit dem Gitter-Symbol des Modes-Fensters angeschaltet ist.

Magnet:

1/10 des Gitters (sehr praktisch für millimetergenaues Zeichnen)
1/5 des Gitters
1/4 des Gitters
1/2 des Gitters
1/1 des Gitters, man kann also nur genau im Gitter-Abstand zeichnen

Der Magnet ist nur aktiv, wenn das Magnet-Symbol des Modes-Fensters angeschaltet ist.

Unit:

Einheit ist Zentimeter (Metric) oder Zoll (Imperial)
Lesen Sie sich dazu den Hinweis unter
Unterschiede zu Xfig
durch!

Die Einstellung wird im fig-File vermerkt.

Orientation:

Die Seite ist im Hochformat (Portrait) oder Querformat (Landscape).
Die Einstellung wird im fig-File vermerkt.

Page format:

Die gängigsten Seitenformate, sowie die Möglichkeit, ein Format (Custom) frei zu bemessen.

Display:

Größe der Darstellung von 1 bis 999 Prozent bzw. 1 bis 799 dpi.

1.41 update

Update

UPDATE objects to current settings

Die Objekt-Attribute (Linienstärke, Farbe usw.) werden auf die aktuellen Einstellungen gesetzt.

Get

GET current settings from objects

Die aktuellen Einstellungen werden auf die Werte des angeklickten Objekts gesetzt.

Update-Liste

Es kann für jede Objekteigenschaft angegeben werden, ob sie bei Update- oder Get-Operationen berücksichtigt werden soll.

1.42 preferences

Preferences

fig2dev:

Hier muß das Verzeichnis angegeben werden, in dem sich fig2dev befindet. Voreingestellt ist C:. Beim Start von fig2dev wird zuerst dort gesucht. Konnte es dort nicht gefunden werden, sucht AmiFIG anschließend in seinem Home-Verzeichnis.

Unter Options müssen die Optionen für fig2dev angegeben werden.

Voreingestellt ist: -L latex für LaTeX-Export.

Unter Suffix steht die Dateierdung, die an das Export-File angehängt werden soll, z.B. ".tex".

Für andere Exportformate müssen die Optionen und der Suffix entsprechend angegeben werden. (siehe fig2dev-Manpage)

Alternativ kann fig2dev auch in der Shell aufgerufen werden.

"Center"

Die Zeichnung wird von fig2dev auf dem Blatt zentriert.

Dieses funktioniert nur beim Postscript-Export. Die Einstellung wird beim Speichern im *.fig-File festgehalten und beim Laden des Bildes entsprechend gesetzt.

Global:

"paint in backdrop window"

Zeichenfläche als Backdrop-Window im Hintergrund oder als normales Fenster

"Show all point markers..."

Bei den Operationen, die das Anklicken von Objekten erfordern, werden immer alle Stützpunkte dargestellt. Anderenfalls wird eine reduzierte Darstellung verwendet, bei der nur die Punktmarkierungen angezeigt werden, die notwendig sind.

"Backup old files"

Existiert ein File vor dem Speichern schon, wird es unter seinem alten Namen, aber mit der Endung ".bak" aufgehoben. Existiert das Backup-File schon, wird es überschrieben.

"Auto-load default library"

Die Standard-Bibliothek (default) wird beim Starten automatisch geladen. (aber nicht automatisch gesichert!)

"Create icons"

fig-Dateien werden mit einem Icon versehen. Es kann das dazugehörige "Default tool" angegeben werden.

In den Tool Types wird das Seitenformat vermerkt. Ein derartiger Eintrag

ist im fig-Format leider nicht vorgesehen.

1.43 unnamed.1