

XIII

TYPEFACE EDITOR

A a

B b

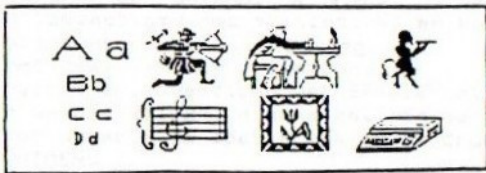
C c

D d



XIII

TYPEFACE EDITOR



TYPE-FACE EDITOR

PROGRAMMA ONTWERP DOOR: DATA BEUTNER
PROGRAMMA VERTALING DOOR: H. HAAS & H. v HOUTUM

Nederlandse handleiding gemaakt door H. Haas & H. v Houtum

(C) copyright by U.C.C VEGHEL

INHOUD:

FONT-EDITOR	DEEL 1
VISITKAARTEN	DEEL 2
ETIKETTEN	DEEL 3
BRIEFKOPPEN	DEEL 4
KOPREGELS	DEEL 5

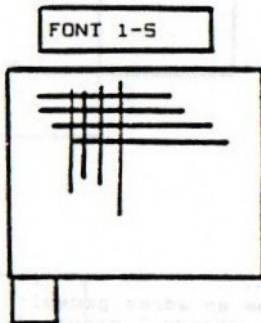
Alle bewerkingen van dit programma kunnen met behulp van de cursortoetsen of muis gekozen worden.
U plaatst het handje op het programma van uw keuze waarna u dit bevestigt met de SPATIEBALK

In sommige programma onderdelen moet het bevestigen van uw keuze middels de RETURN-toets gebeuren.

De disk is van een zelfopstartend introductiescherm voorzien.
Na een korte wachttijd zal het keuzescherm verschijnen.

FONT-EDITOR

FONTKEUZE
EDITEREN
VERANDEREN
AANZICHT
LADEN
SAVEN
MENU
DIRECTORY

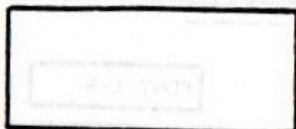


WARE GROOTTE ONTWERP

1. Met FONTKEUZE wordt de raster grootte van het editveld bepaald. Alvorens men een nieuw ontwerp (font) gaat creëren dient men eerst de rastergrootte te kiezen want dit is van invloed op de nuancering van het ontwerp.
2. Met EDITEREN kan men een eigen ontwerp gaan creëren van bv een letter of afbeelding die men later kan gebruiken in de eerder genoemde programma's. De spatiebalk dient hier voor het invullen cq wissen van de rastervakken terwijl men met de cursortoetsen of muis (werkt erg lastig) naar het te bewerken rasterpunt kan bewegen.
3. Als men een ontwerp klaar heeft kan het met de optie SAVEN op schijf gezet worden. Men gaat hiertoe met het handje naar saven en drukt op de spatiebalk. Vervolgens kan men de naam van het te saven ontwerp ingeven, waarna dmv de RETURN-toets het ontwerp gesaved wordt.
4. Veranderen van bestaande ontwerpen is ook mogelijk (VERANDEREN) Men zet hiertoe het handje op LADEN en bevestigt deze keuze (SPATIE). Dan vult u de naam in van het te veranderen ontwerp en drukt op RETURN. Het ontwerp wordt nu geladen en men kan nu dmv de cursortoetsen naar het te veranderen ontwerp gaan wat men bevestigt dmv de SPATIE-balk. Nu staat het te veranderen ontwerp in de FONTRASTER. U gaat nu met het handje naar VERANDEREN (bevestigen met spatiebalk) en kunt verder te werk gaan als bij punt 2 en 3.
5. AANZICHT voor het bekijken van ontwerpen. Handje naar aanzicht en bevestigen met SPATIE-balk. Wederom de naam ingeven waarna RETURN. Hierna zal het aanzichtscherm verschijnen. Door wederom de spatiebalk in te drukken komt men terug in het FONTMENU
6. MENUE - Terug naar het HOOFDMENU
7. DIRECTORY geeft een file overzicht

VISITEKAARTEN

SCHRIJVEN.
GRAFIEK.
MENUE.
LINE.
WISSEN.
LADEN.
SAVEN.
PRINTEN.

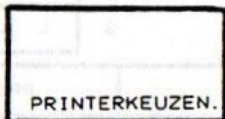
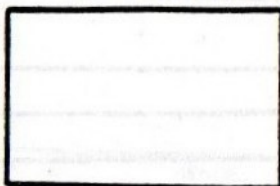


1. Voor het naam en adres gedeelte van de visitekaarten, (er worden er steeds 2 naast elkaar geprint.) kiest U met het handje de optie SCHRIJVEN dit bevestigd U met de SPATIEBALK. Dan kunt U kiezen uit 4 lettergrootte's, waarvan voor visitekaarten hoogstens de eerste 2 geschikt zullen zijn. namelijk de keuze DEM01 of DEM02 onder deze benaming zijn er 4 lettertypes in het geheugen aanwezig. Deze keuze wordt met RETURN gestart en na een paar seconden verschijnt in het werkveld een [] wat u met cursortoetsen of muis naar de juiste plaats kunt brengen. Deze plaats moet met een druk op de linker muisknop of spatiebalk bevestigd worden vervolgens de door U gewenste tekst inbrengen en dan RETURN drukken.
2. Grafiek. Met dit programmagedeelte kunt U eventueel nog een kleine afbeelding aanbrengen (zoals in onderstaand voorbeeld schrijver dezes is steenbok) U plaatst het handje op GRAFIEK en drukt op de spatiebalk, vervolgens kiest voor "FLURY" of een der eigen creaties die U onder een zekere naam heeft gesaved. U plaatst nu het vierkante raampje wat over het scherm bewogen kan worden met muis of cursortoetsen naar de juiste afbeelding en drukt op de spatiebalk dan bent U weer in het tekstveld terug ook nu weer het raampje op zijn plaats zetten en bevestigen met <ESC> of spatiebalk.
3. Menue. Brengt u in elk programma gedeelte weer naar beginscherm.
4. Line. Nu staat het handje links boven in de hoek van het werkveld met een druk op de spatiebalk start de mogelijkheid een lijn te trekken, u brengt nu het handje naar de plaats vanwaar uit de lijn getrokken moet worden en druk op de spatiebalk. Nu gaat u naar het eindpunt van de lijn en druk weer op de spatiebalk. De lijn is nu geplaatst.
5. Wissen. Is de zelfde uitvoering als LINE Nu wordt na een druk met de spatiebalk een raampje gevormd dat om de plaats van het balk is het wissn gereed.
6. Laden. Plaats het handje op LADEN en druk op de spatiebalk. Geef nu de naam in van het te laden programma en druk op return.
7. In deze optie kunt u alle door u geproduceerde kaartjes saven op de zelfde wijze als in de vorige programma's
8. Printen. Handje in het keuzevak PRINTEN en return indrukken. Vervolgens een keuze uit de Printers maken, dan bevestigen met J(a) of N(ee).

 <p>Henri Haas. Sterndonk. 23. 5467 BX Veghel. Tel: 04138-40461.</p>	 <p>Henri Haas. Sterndonk. 23. 5467 BX Veghel. Tel: 04138-40461.</p>
--	---

ETIKETTEN.

SCHRIJVEN.
GRAFIEK.
MENUE.
LINE.
WISSEN.
LADEN.
SAVEN.
PRINTEN.
FORMAAT.
AFSTAND.



Nadat U volgens de regels evenals in de andere programm gedeelten voor etiketten gekozen heeft dan zult U merken dat dit programmadeel anders begint. Hier wordt namelijk eerst de printerkeuze gemaakt. Vervolgens moet U de afmetingen ingeven van de etiketten die U gaat gebruiken, dan wordt ook nog de tussenafstand gevraagd zowel naast als onder elkaar in mm.

Deze afstand bedraagt in het algemeen 2 mm. U kunt ook met kettingetiketten werken. Dan beantwoordt U de vraag aantal per regel met 1, er kunnen tot maximaal 9 etiketten naast elkaar, maar dan wel heel kleine. Nu ook nog het aantal regels (etiketten) ingeven die onder elkaar afgedrukt worden.

Zoals U in onderstaande voorbeelden kunt zien zijn ook kleine afbeeldingen mogelijk.

De resterende functies (schrijven, grafiek, enz) werken precies eender als bij visitekaarten.



BRIEFKOP =====

	FONTNAAM.				
A		A1	[Large Text Area]		
B		B1			
C		C1			
		D	L M R		
		E	GRAFIEK.		
		F			
		G	L LR M		
	H	J		K	I
MENUE.			PRINTEN.		

1. U kunt in de regels A1, A2 en A3 een tekst realiseren. Met het handje wordt dan in vak A, B en C per regel apart DEMO 1 of 2 (groter is niet mogelijk) ingetypt en met RETURN bevestigd.
2. U kunt deze tekst links, rechts of in het midden geprint krijgen. daar voor zet u het handje resp. op de L, M of R en dan bevestigen met de spatiebalk.
3. Kiest U bij E voor grafiek kunt U in de vakken H en I een kleine afbeelding van een der door U gecreerde of reeds in het programma aanwezige afbeeldingen plaatsen. Onder deze vakje ziet U <-> door in dit teken het handje te plaatsen en vervolgens de spatiebalk in te drukken kunt U de afbeelding spiegelen. Nu is het zo plaatst U de tekst rechts dan krijgt U alleen links een afbeelding en met links natuurlijk andersom. Met de tekst in het midden aan beide zijden een afbeelding.

Nu nog hieroder een paar voorbeelden.



BLOEMENHANDEL "FLORIA"
MARGRIETSTRAAT. 10.
BOLLENHUIZEN. 01233-456.



NS SPOORWEGMUSEUM.
CENTRAALSTATION
UTRECHT



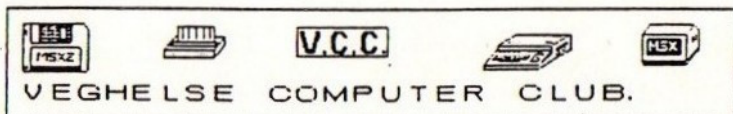
BOORSCHieten EEN TOFFE SPORT.
WORDT LID INLICHTINGEN BIJ
KROHME PIJL 05640-8765.

KOPREGEL

SCHRIJVEN.	GRAFIEK.	MENUE.	LINE.
WISSEN.	LADEN.	SAVEN.	PRINTEN.

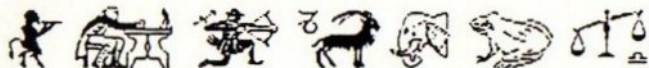
<->

1. Om een kort programma lang te maken kunnen we natuurlijk weer heel uitgebreid gaan omschrijven hoe alles werkt daar het kiezen en starten en elles eender is als in de vorige programmadelen doen we dit niet.
 2. Wel heeft U in afwijking met de vorige programmadelen wat meer plaats en kunt U meer tekst en/of afbeeldingen aanbrengen.
 3. Daarom nu nog tot besluit een paar voorbeelden waarbij we mogen vaststellen dat dit een zeer gebruiksvriendelijk programma is.
- dus veel succes.




" ANDANTE "

 VOOR
 MUZIEKINSTRUMENTEN.



BELANGRIJK
=====

Indien Uw printer in dit programma niet werkt, of allerhande onzin op papier zet dan moet U in de diverse programmagedeelten de printer code aanpassen. De juiste code kunt U terug vinden in boek geleverd bij Uw printer.

Dit programma is in BASIC geschreven dus U kunt gemakkelijk hier en daar een wijziging aanbrengen.

Nu zij er 4 printer types in verwerkt hier van moet U er dan 1 van wijzigen: ik geef U vervolgens de programma's en 4 listing nummers per programma waar U naar keuze er 1 van moet wijzigen.

1. LOAD*VISITE2.BAS* List Nr:30020/30035/30050/30070.
2. LOAD*ETIKETTE.BAS* List Nr:30020/30035/30070 (hier maar 3)
3. BRIEFKOP.XX2* List Nr:30140/30160/30180/30250.
4. LOAD*HEADLINE.VER*= KOPREGELS
List Nr:30020/30035/30050/30070.

In dit programma is het MSX printer gedeelte aangepast voor de Philips NMS.1421.

Om de in het beeld verschijnende printer namen te veranderen moet zelf even de listing nalezen om hier en daar een andere naam in te geven. Maar dat zal geen problemen opleveren.

