

Typeliner

O "Desktop Publisher"

Para computadores TK-90X, TK-95
e ZX Spectrum 48k

P.C.G.
61 School Street
Barrow-in-Furness
Cumbria
LA14 2AE
England

P.C.G. Computer Software

CONTEÚDO

| | |
|--|-----------|
| INTRODUÇÃO | 1 |
| TYPELINER: PASSO-A-PASSO | 2 |
| Começando | 2 |
| Seleccionando o texto | 3 |
| A tela do Typeliner | 3 |
| Movendo o bloco de texto | 3 |
| Modo linha/caixa | 3 |
| Estilos de caixa | 4 |
| Criando novos blocos de texto | 4 |
| Apagando um bloco | 4 |
| A lista de fontes | 5 |
| A previsão da página | 5 |
| Imprimindo a página | 5 |
| Listando os arquivos | 6 |
| Modo gráfico | 6 |
| Sombreado | 6 |
| Editando e inserindo comandos | 7 |
| Guardando a página | 8 |
| Deixando o typeliner a entrada inicial | 8 |
| O PROGRAMA DE EXTENSÃO save! | 9 |
| USANDO AS FONTES | 9 |
| Renumerando os blocos | 11 |
| Impressão em tripla passagem | 12 |
| Espaçamento de linhas | 13 |
| Forçando um fim de bloco | 14 |
| Dupla altura | 15 |
| O EDITOR DE FONTES | 15 |
| A tela do editor de fontes | 15 |
| Alterando a grade | 16 |
| Seleccionando um caracter | 16 |
| Guardando um caracter | 16 |
| Definindo espaçamentos | 17 |
| Testando a fonte | 17 |
| Criando uma fonte | 17 |
| O programa Q+Convert! | 18 |
| SUMARIO DE FUNÇÕES | 18 |

INTRODUÇÃO

Até agora, o requisito mínimo para "Desktop Publishing" tem sido um computador com enormes quantidades de memória, disk-drives e tela gráfica de alta resolução. Com o Typeliner tentamos dar aos usuários do Spectrum com apenas 48k de RAM e um gravador cassete o mesmo poderoso "Desktop Publishing" que antes estava além de seu alcance.

Não importa o quanto você tente, porém, um Spectrum é ainda um Spectrum. Isto significa que um considerável planejamento e previsão são necessários para produzir trabalhos de nível profissional.

Para economizar memória, menus foram evitados. As funções são quase todas acessadas por toques de tecla, algumas com funções diferentes de acordo com o modo. Produzir "lay-outs" complexos também requer conhecimento em interpretar a previsão de página do Typeliner em relação a impressão. As seções sobre espaçamento e impressão NLQ devem ser estudadas. Esperamos que você ache o Typeliner útil e produtivo e que nossos programas sirvam por longo tempo.

Versões especiais

A versão padrão do Typeliner usada no tutorial e demonstrações só pode ser usada em uma impressora compatível com EPSON que possa produzir gráficos em densidade dupla (120 pontos por polegada).

Usuários da BROTHER HR-5 devem procurar um arquivo chamado "HR-5/TYPER".

Usuários da SHINWA CP-80, MT-80 e outras impressoras compatíveis com IBM devem procurar por um arquivo chamado "IBM/TYPER".

Typeliner: Passo-a-passo

Este manual foi feito para levá-lo através do Typeliner da maneira mais simples. Você estará apto rapidamente a produzir "lay-outs" simples multi-colunas e eventualmente, outros mais complexos. Quase todas as teclas tem função no Typeliner. Para evitar confusão, pressione somente as teclas solicitadas enquanto segue este tutorial. Uma vez que tenha aprendido o básico do programa, carregue a versão especial para sua impressora e use-a para imprimir.

Começando

Primeiramente você deve carregar o WordMaster do disco. Então, no menu FILE HANDLING, pressione [L] e introduza TYPELINE para carregar o Typeliner na memória. Quando a carga terminar, pressione [Q] para listar os arquivos. Você verá que são vários:

F-XE typeliner!
Fnt3 R-Light
Fpge page 2
FILE .graffix
FILE .text demo

O propósito do arquivo "Fpge" será descrito mais tarde. O arquivo "Fnt3" é uma das fontes especiais do Typeliner. Estas são diferentes das fontes do Headliner, que são listadas "Fnt5". O arquivo "F-XE" chamado "Typeliner" é o programa em si. Para rodá-lo, pressione [G] e introduza t [ENTER].

Selecionando o texto

Após um segundo ou dois (enquanto a CPU rearranja os arquivos na memória) aparecerá uma entrada com a mensagem "Typeliner (C) 1987 Cardex". Antes de continuar, você deve introduzir o nome de um arquivo de texto que o Typeliner usará para o "lay-out" de página. O único no momento é o "text demo", portanto introduza seu nome e [ENTER].

A tela do Typeliner

A tela apaga e é substituída pela tela do Typeliner. Todo o trabalho de criar a página é feito nesta tela e daqui para frente você deve ter cuidado com quais teclas aperta, pois algumas tem efeito irreversível. A direita da tela é tomada por um grande espaço branco com duas caixas, uma pontilhada e outra sólida. Este é o "lay-out" de página onde você vai trabalhar e representa 8 x 10,6 polegadas, ligeiramente menor que um papel A4, embora caiba adequadamente neste se você não deixar margens. No alto da tela está o título "Block01". Pressione [ENTER] e veja a caixa pontilhada piscar. Este é o bloco de texto, e quando o seu trabalho for impresso, uma coluna de texto será posta nele. Abaixo está escrito "Font:" e sete linhas numeradas. Estas são as fontes que podem ser usadas na página. Veremos isso adiante. O que você vê é o "lay-out" de página básico que pode ser produzido pelo Typeliner. Um bloco de texto envolto por uma caixa ou linha.

Movendo o bloco de texto

Se você pressionar [P] verá que o bloco move a direita. De fato, [Q,A,D e P] movem o bloco/caixa sem alterar seu tamanho, enquanto as teclas de cursor alteram sua largura e altura. O bloco move em todas as direções um ponto por vez, o que pode ser um pouco lento. Pressionar [SYMBOL SHIFT] junto com a tecla aumenta esta velocidade.

Modo linha/caixa

Até agora só movemos o bloco de texto. Pressione [B] e verá que o título muda para "Line/Box" e abaixo do número do bloco, "Style03". Você está no modo linha/caixa. Pressione [T] para voltar ao modo texto. Agora pressione [B] novamente. Pressione [ENTER] e a caixa sólida pisca. Você pode movê-la da mesma maneira que o bloco de texto. A caixa produzirá quando impressa uma caixa no papel, que pode ser usada para realçar uma área de texto, etc.

Estilos de caixa

Pressione [S] e veja a mudança Item "Style". Ele incrementa de 3 a 6 e de volta ao 1. Em 1 a forma da caixa vira uma linha vertical. Pressione [S] de novo e ela se transforma em uma linha horizontal. No total, existem seis tipos de linha ou caixa disponíveis:

- 01: Linha vertical
- 02: Linha horizontal
- 03: Retângulo fino
- 04: Retângulo sombreado
- 05: Retângulo fino duplo
- 06: Retângulo grosso

A diferença entre os estilos 3 e 6 não é visível na tela, mas é aparente na impressão "draft". Por ora, pressione [S] até que o estilo volte a 3 e alargue e mova a caixa para perto de sua posição original. Pressione [T] para voltar ao modo texto.

Criando novos blocos de texto

Pressione [C]. Um novo bloco aparece, e o número muda para "Block 02". Pressione [C] de novo e um outro bloco é criado. Você pode ter até 24 blocos de texto e 24 linhas ou caixas. Você verá que o primeiro bloco não está alinhado aos outros dois. Pressione [N] e o primeiro bloco piscará, pronto para ser movido. [N] e [M] são usadas para selecionar os blocos, [N] o próximo e [M] o prévio. O segundo e o terceiro blocos devem ser do mesmo tamanho. Mova o primeiro bloco por sobre o segundo e altere suas dimensões até que as bordas sumam (os blocos são traçados em OVER 1). Mova o primeiro de modo a que esteja igualmente espaçado dos outros: você terá um simples "lay-out" de três blocos. Caso a caixa esteja fora de posição, pressione [B], faça as correções e volte ao modo texto.

Apagando um bloco

Pressione [C] e um quarto bloco aparece. Nós não o queremos, então pressione [DELETE] e ele será apagado. Você pode fazer o mesmo com linhas e caixas, apagando todos exceto o primeiro.

A lista de fontes

Agora que você criou um "lay-out", querará ter uma previsão de como ele ficará quando impresso. Pressionar [V] gera uma previsão de página, mas se você pressionar [V] agora, nada acontecerá. Isto é porque você não especificou uma fonte para o Typeliner produzir o texto. Pressione a tecla [F] e note que a barra colorida move para baixo. Pressione [F] repetidamente até que esta volte ao "1". Pressione [EDIT] e uma entrada aparece, onde você deve entrar com o nome de uma fonte "Fnt3" na memória. No momento, somente a "R-Light" está presente, portanto entre "R-Light" e [ENTER]. Você verá que na listagem de fontes aparece "LR-Light". Deve sempre haver uma fonte no local 1. A impressão começará com esta fonte.

A previsão de página

Agora que especificou uma fonte, pode pressionar [V]. Os blocos de texto são envidados em ordem numérica com as linhas horizontais representando a impressão final. O texto é completamente ilegível, mas a esquerda da tela aparece o número do bloco e o início do texto para este bloco. Com [N] e [M] você pode passar pelos blocos e embora não possa ver detalhes, pelo menos pode ver onde cada bloco começa. Se não quiser imprimir, pressionar [SPACE] retorna-o ao modo texto.

Imprimindo a página

Para imprimir, depois da previsão de página pressione [D] para cópia "draft" ou [P] para cópia NLQ. A tela apaga e as linhas de texto são mostradas a medida que são enviadas a impressora. Se você pressionou [SPACE], então as teclas [D] e [P] não estarão ativas até que você pressione [V] novamente. Quando da impressão, se sua impressora estiver em LOCAL o programa "congelará", com apenas parte da linha mostrada. Neste caso, ponha a impressora em linha ou pressione [BREAK] para abortar. Se pressionar [BREAK] durante a impressão, certifique-se de desligar e religar a impressora antes de imprimir de novo.

5

Na impressão "draft", o modo gráfico "ESC K" é usado, produzindo 60 pontos por polegada em uma única passada pelo papel. É bastante útil para verificar os detalhes do "lay-out" que a tela não mostra. O modo NLQ usa o modo "ESC L", que produz 120 pontos por polegada. Três passadas são dadas no papel produzindo uma resolução muito maior (e mais densa) na impressão que o modo "draft". Demora seis vezes mais e desgasta a fita de impressão muito facilmente.

Listando os arquivos

Depois de imprimir ou ver a previsão de página, você pode apagar a tela pressionando [K]. Você verá a mesma listagem do menu FILE HANDLING. Pressione uma tecla e a tela será refeita. [K] também funciona nos modos texto e linha/caixa.

Modo gráfico

Pressione [GRAPHICS] e note que o lado esquerdo da tela muda de novo. Há um novo título "Graphics" com um grande espaço abaixo e uma barra colorida. Tente as teclas [Q,A,O e P] e verá que elas não tem mais efeito. No entanto, [N] e [M] movem a barra do lado esquerdo. A razão pela qual as teclas de movimento não funcionam é que não há nada para movimentar. Você está agora no modo gráfico e deve primeiro introduzir o nome de um antes de poder move-lo. Pressione [EDIT] e uma entrada aparece na parte de baixo a esquerda; entre com o nome de um gráfico na memória, no caso "graffix" e [ENTER]. O nome "graffix" aparece sob a barra na listagem e um novo bloco aparece na tela. O bloco na tela representa o gráfico posicionado na página. Tente move-lo como um bloco de texto; se usar as teclas de cursor, verá que estas rescalam o gráfico. CIMA/BAIXO mudam entre x1 e x2; ESQUERDA/DIREITA mudam de x1 a um máximo de x4. Por ora rescale o gráfico até que fique o menor possível e posicione-o acima do primeiro bloco de texto. Pressione [L] e o mesmo será desenhado. Se quiser ve-lo "ao natural", pressione [V]. Se quiser ver a previsão de página, deve voltar ao modo texto.

6

Agora pressione [N] e a barra se move para abaixo do "graffix". Note que não há mais um retângulo em volta do gráfico. Pressione [M] e a barra move de volta para o "graffix" e o retângulo reaparece. Mova-o novamente para sua posição, acima do primeiro bloco de texto. Pressione [N] de novo, então [EDIT], depois "graffix" e [ENTER]. Outro retângulo aparecerá. Posicione-o ao lado do outro gráfico e pressione [L]. Você agora tem dois gráficos, posicionados lado a lado. Existe espaço para 12 gráficos na página, todos diferentes ou iguais. Por enquanto só queremos um, portanto temos que apagar o segundo. Isto é feito pela tecla [EDIT] e apagando o nome do arquivo. Quando pressionar [ENTER], o gráfico será apagado.

Sombreado

Mova a barra de volta ao primeiro gráfico. Se você agora pressionar [S], verá as letras "sh" aparecerem ao lado do nome. Isto significa que quando o gráfico for impresso, as cores serão representadas por escalas de cinza. Se pressionar [S] de novo, o sombreado será desativado. O sombreado é representado na tela, mas como o gráfico está grandemente reduzido, isto pode causar alguns efeitos estranhos na tela.

Editando e inserindo comandos

Pressionar [T] sai do modo gráfico e volta ao modo texto. Pressione [V] para uma previsão de página. Você agora deve ter três colunas de texto envoltas em uma caixa, com um gráfico acima da primeira coluna. A tela mostra que as colunas tem a margem esquerda regular e a direita irregular, em outras palavras, o texto é ajustado à esquerda. E se você quisesse que fosse ajuste "fill"?

Para produzir texto "fill" um comando deve ser inserido no texto. Este é o modo que os ajustes são definidos no WordMaster e o procedimento para inserir comandos está descrito no manual do WordMaster. Para editar o texto no Typeliner a tecla [E] é usada. Pressione [N] ou [M] até que a tela mostre o texto começando no bloco 1. Pressione [E].

7

A tela do Typeliner é substituída pela tela usual de edição do WordMaster. O cursor é posicionado no início do texto, de onde o primeiro bloco de texto é tomado. Você pode agora editar como no WordMaster, com todas as funções disponíveis. Por ora, pressione [EXTENDED MODE] para entrar em INSERT e mova o cursor para o início do arquivo. Pressione [TRUE VIDEO], fill e [ENTER]. Nenhum comando de margem ou coluna é necessário. Agora queremos voltar ao Typeliner. Pressione [INVERSE VIDEO] e ao invés de voltar menu OPTIONS você se verá de volta ao Typeliner, de onde poderá pressionar [V] para ver a previsão de página. Se você introduziu o comando certo, verá que o bloco foi "enchido" e que as margens estão regulares. Existem vários comandos disponíveis, embora como o Typeliner não precisa de comandos para definir estilos de impressão e outros, alguns comandos do WordMaster não fazem efeito. Os comandos de ajuste são idênticos aos do WordMaster e o comando >large produz dupla altura e não dupla largura. Existem comandos para alterar espaçamento de linhas e para forçar o fim do bloco.

Guardando a página

Agora que você criou um "lay-out" guarde-o pressionando [?] A listagem de arquivos aparece com a mensagem "Store Page". Digite "page 1" e [ENTER]. Você verá de novo a entrada inicial do Typeliner. Note o arquivo "Fpge" que foi criado chamado "page 1". Agora digite "page 2" e [ENTER]. Uma nova mensagem aparece, "Get Page Y/N?". Pressione [Y] e a tela reaparece, agora com outro "lay-out", do arquivo "page 2". Não o altere por enquanto.

Deixando o Typeliner: a entrada inicial

Pressione [INVERSE VIDEO] e estamos de volta a entrada inicial. Para voltar ao menu FILE HANDLING, pressione [ENTER] sem digitar nada. Pressionar [INVERSE VIDEO] em qualquer modo do Typeliner o retornará a entrada inicial. Você pode digitar o nome de outro arquivo, outro programa de extensão, etc...

8

Por ora voce deve voltar ao menu FILE HANDLING. Este pequeno tutorial deve te-lo familiarizado com a maioria das características do Typelliner. Se achar que ainda está confuso, tente voltar ao início do procedimento. Muitas das características do Typelliner são descritas com mais detalhes adiante neste manual, e as teclas estão reunidas no apêndice. Por ora, pressione [L], introduza "save" e [ENTER] para carregar o programa "save".

O programa de extensão "save!"

Usualmente com o WordMaster voce só pode salvar arquivos individualmente ou como um grupo. O programa "save!" pode ser útil pois permite que sejam selecionados um número de arquivos e salvá-los. Carregue o programa "save!" e defina o número do drive para o qual quer salvar o Typelliner sozinho. Rode o programa "save!" (com a opção GET) e uma entrada "Save select!" aparece. Introduza "Typelliner!" e [ENTER]. O arquivo "Typelliner" terá desaparecido da listagem e a entrada reaparece. Por ora queremos salvar apenas o Typelliner, portanto pressione [ENTER]. Uma nova listagem é apresentada, somente com o arquivo "Typelliner!" e uma entrada padrão para SAVE. Introduza o nome do arquivo e o Typelliner será salvo sozinho no drive selecionado.

Usando as fontes

As fontes do Typelliner permitem a voce produzir texto com espaçamento proporcional em vários estilos e tamanhos. Devido ao sistema de tripla passagem, o texto ficará com uma qualidade muito maior que em NLQ normal. Voce pode usar até sete fontes diferentes, mas devido a limitações de memória, voce usará não mais que tres ou quatro. Assumamos que voce tenha um texto, um sub-título seguido de um parágrafo, e voce quer que o sub-título seja impresso em um tipo mais denso que o resto do texto.

9

Para retornar a tela do Typelliner vindo da edição de texto, pressione [INVERSE VIDEO]. Voce agora pode ver uma previsão de página e imprimi-la. Como voce pode ver, na tela não há diferença entre as fontes 1 e 2. Voce deve manter um controle de quais fontes usou e suas localizações no arquivo. Isto se aplica também ao uso de tres ou mais fontes. Voce deve saber que ao mesmo tempo que as fontes variam em largura, a quantidade de texto que cabe no bloco varia também. Uma fonte estreita como "C-Light" colocará mais texto em uma linha do que uma fonte larga como "Title". Todas elas podem ser alteradas com o editor, para suprir suas necessidades.

Renumerando os blocos

Como vimos, o texto flui pelos blocos em ordem numérica ascendente, não importa se alguns estão faltando na sequencia. Desta forma, se voce apagar o segundo bloco de uma sequencia 1,2,3 o texto fluirá do bloco 1 direto para o bloco 3. Agora suponha que voce tenha um "lay-out" de duas colunas e quer inserir um gráfico no meio da primeira coluna. Na verdade isto significa dividir a primeira coluna em duas, com um espaço entre elas para o gráfico. Voce pode fazer-lo movendo o bloco 2 para baixo e criando um bloco 3 em sua antiga posição, mas isto se torna impraticável para um "lay-out" de várias colunas. A melhor maneira é criar um bloco 3 e renumerá-lo de modo a que o bloco 3 vire bloco 2 e vice-versa. A função de renumeração é acessada pela tecla [R] e permite a voce renumerá-los na ordem que desejar. Quando pressionada [R] um novo título "Renumber!" aparece e o número do bloco corrente. Voce pode então passar pelos blocos com a tecla [N] e selecionar o bloco correspondente ao número com a tecla [ENTER]. Depois de selecionar o bloco 1, deve fazer o mesmo com o bloco 2 e assim por diante até que todos estejam numerados.

Para isso podemos usar a demonstração original do tutorial do Typelliner. A fonte "R-Light" é adequada para o texto principal, e a "R-Bold" é uma versão em negrito desta. Primeiro voce deve carregar a fonte do disco. Faça-o com a opção [L] do menu FILE HANDLING.

Rode o Typelliner (com a opção GET). Se voce tiver seguido este tutorial verá que o Typelliner lembrou o nome do arquivo e entrou direto na tela principal. A fonte "R-Light" deve estar na posição 1 da lista de fontes. Para esta demonstração nós usaremos a fonte "R-Bold" como fonte 2.

Pressione [F] até que a barra colorida esteja sobre o número 2. Pressione [EDIT] e entre com "R-Bold" e [ENTER]. Nós definimos agora a fonte "default" que começará a impressão e uma segunda fonte. Para usá-la devemos inserir no texto um caracter de controle. Pressionando [E] voltamos a edição de texto do WordMaster.

Se estiver usando o arquivo "text demo" verá que a primeira linha é um título e em seguida um parágrafo. Se imprimisse agora, todo o texto seria impresso na fonte "default".

Entre no modo INSERT e mova o cursor para o início do arquivo, sobre o primeiro caracter. Pressione [GRAPHICS] e em seguida [2]. O caracter "Z" invertido será inserido. Se imprimisse agora, todo o texto seria impresso com a fonte 2. Pressione [GRAPHICS] de novo e depois [3]. Agora todo o texto será impresso com a fonte 3, mas como só definimos as fontes 1 e 2 este será impresso com a fonte "default", ou 1. Apague o caracter "3" e mova o cursor para o primeiro caracter do parágrafo que segue ao título. Pressione [GRAPHICS] e [1]. A impressão será feita com o título em "R-Bold" e o resto do texto em "R-Light".

Existem sete caracteres especiais no WordMaster. Eles normalmente são usados para selecionar os caracteres definidos pelo usuário (UDCs). Os outros (usados para definir estilos de impressão) não produzem efeito no Typelliner.

10

Impressão em tres passadas

A cabeça de impressão tem uma linha de pinos verticais, geralmente 9. Oito deles são usados nos modos gráficos "ESC K" e "ESC I" pelo Typelliner. Cada pino está separado de 1/72", aproximadamente o tamanho do "ponto". Na impressão "draft" a cabeça move pela página, o papel avança e outra linha é impressa. Na impressão NLQ a cabeça passa duas vezes pela mesma linha, imprimindo parte do caracter de cada vez. Neste processo, o papel avança uma mínima quantidade entre as passadas. Isto tem efeito de arredondar os caracteres, fazendo-os mais "naturais". É por isso que os caracteres "draft" são quadrados e os NLQ mais redondos. O Typelliner estende o processo para tres passadas. Após cada passada, o papel avança 1/216" (um terço de ponto).

A previsão de página

Um papel A4 mede 11 5/8" de comprimento. Com uma resolução de 1/216" significa que existem 2500 pontos neste espaço. Como o Spectrum tem 192 pontos na vertical, isto representa um problema para mostrar a página. Para efeito da previsão de página cada linha de vídeo representa uma passada da cabeça de impressão. Quando se toma quatro pontos para cada linha de vídeo, acaba-se com uma escala vertical de 1/18" e um comprimento total de 10,6", com cada linha de texto tornando duas linhas de vídeo. Horizontalmente a impressora pode produzir 120 pontos por polegada em 8 polegadas de papel, ou seja, 960 pontos. Seis pontos são tomados para representar um ponto na tela, que fica com 160 pontos representando cada um 1/20". Esta diferença de escala significa que a tela mostra uma imagem mais larga que a impressão.

A grade de medição

Pressionar [X] gera uma grade medida em polegadas. Esta é útil para inserir o "lay-out" em um tamanho de papel como o A5.

Para um alinhamento realmente acurado (sa, por exemplo, for adicionar uma fotografia) faça um teste de impressão "draft" antes da impressão final. Pressionar [X] de novo remove a grada.

Espaçamento de linhas

O espaçamento de linhas é alterável em 1/18 de polegada e é definido por uma linha de comando no texto. Tal comando define o avanço de papel, portanto um espaçamento de 3/18" produz uma distância de 1/18" entre linhas, uma vez que o texto ocupa 2/18". O padrão é 3/18" e pode ser alterado de 1/18" a 4/18" pelo comando:

>sp n

Onde n vale 1 a 4. Note que deve existir exatamente um espaço entre sp e n. O espaçamento de 1/18" não é de muito uso, visto que a linha seguinte é impressa sobre a primeira. 2/18" funciona com fontes que não tenham altura de 2/18", como a City e a Mini. 3/18" é bom para cartas e notas, com 4/18" sendo um espaçamento extra. No mais, 1/18" é uma medida muito grande, por isso meios-espaços são permitidos. Este comando:

>sp 2/

_define um espaçamento de 2/18+1/36" (5/36"). Este é o ideal para textos multi-colunas estilo "jornal". Infelizmente a tela não pode lidar com espaçamentos menores que 1/18", portanto este deve ser aproximado para a próxima linha de vídeo. Isto significa que a tela terá um tipo de "interferência", ao invés do estilo regular de sempre. Lembre-se que quando se usa meios-espaços na previsão de página cada linha alternada é aproximada, portanto você tem uma linha na posição verdadeira, uma aproximada, outra verdadeira e assim por diante.

Dupla altura

Typeliner pode imprimir texto em dupla altura, útil para sub-títulos. Isto é produzido por um comando:

>large

Este é similar ao comando >large do WordMaster, que todavia funciona para dupla largura. O texto assim produzido pode ser visto na tela com o dobro de sua espessura. Para desativar, use o comando:

>normal

De novo, o mesmo que o WordMaster. Note que quando se usa dupla altura não há necessidade de alterar o espaçamento entre linhas, pois o Typeliner mantém a mesma distância entre linhas em qualquer modo que se esteja usando. Algumas das fontes usadas são deliberadamente criadas para uso com dupla altura. A fonte City é uma delas se imprimi-la em altura normal os caracteres parecem chatos e largos; em dupla altura, ficam mais "normais".

O EDITOR DE FONTES

O editor de fontes do Typeliner permite alterar as fontes fornecidas ou criar suas próprias. Você pode até apagar caracteres não usados como A, C, ou S para reservar memória. O editor é um arquivo "F-XE" como os outros e você deve ter na memória também o Typeliner e uma ou mais fontes "Fnt3". Quando rodado pelo menu FILE HANDLING, o pedido "Get Font" aparece. Introduza a fonte que deseja alterar.

A tela do editor

Depois de selecionar a fonte, é mostrado uma grade tipo "tabuleiro de xadrez" e cinco caracteres da fonte. A grade é de 24 por 24 pontos e possui uma relação 1 por 1 que não é verdadeira, pois as densidades vertical e horizontal de impressão são diferentes.

O estado do espaçamento, seja verdadeiro ou aproximado, é mantido entre os blocos, o que significa que você pode ter vários blocos, com texto fluindo por eles, e ainda manter meio-espaçamento regular. A única vez que o estado é reiniciado para verdadeiro é quando se força um fim de bloco (ver adiante).

Meio-salto de linha

Pode ser útil em certos casos forçar o texto para baixo. Este comando:

>/

_força um salto de linha de 1/36". Como a linha mostrada é aproximada em 1/18" isto pode não ter efeito visível. Usar o comando em sucessão:

>/

>/

_forçará o texto para baixo em 1/18", ou qualquer múltiplo de 1/36" que se queira.

Forçando um fim de bloco

Para forçar o texto para o próximo bloco, o comando >f é usado. No WordMaster este é usado para finalizar uma página, e o princípio é similar. Como exemplo, suponha que queira escrever uma carta e tenha seu endereço no alto a direita da página. Digite o endereço no início do arquivo e então o comando >f. Daí entre com o texto da carta. Na tela do Typeliner você precisará de dois blocos: o primeiro para o endereço e outro para o texto. Se o bloco para o endereço for muito pequeno o texto o encherá e irá para o segundo bloco, encontrando o comando >f. Como consequência o texto principal não será impresso. Esta característica é particularmente útil para "lay-outs" complexos usando várias fontes e tamanhos, ou para produções tipo "jornal" com várias histórias na mesma página.

Os caracteres menores são mais proporcionais mas ainda um pouco largos. O único modo de verificar realmente a fonte é imprimi-la. Para sair do editor, pressione [INVERSE VIDEO] e retornará a entrada inicial. Você pode selecionar outra fonte ou voltar ao menu FILE HANDLING pressionando [ENTER].

Alterando a grade

As teclas [O, A, O e P] movem o cursor pela grade. Pressionar [ENTER] apaga um ponto, [SYMBOL SHIFT] "acende". Pressionar [DELETE] apaga a grade e [EDIT] acrescenta um caracter a grade. Acrescentar caracteres é um grande economizador de tempo. Você pode criar um "é" juntando "e" com ". A grade pode ser rolada usando-se as teclas de cursor.

Selecionando um caracter

O caracter no centro da tela é o caracter corrente. Você pode recolhe-lo a grade ou salvar os conteúdos desta no seu lugar. Para mudar o caracter corrente as teclas [R] e [T] são usadas. Também mostrado está o equivalente do Spectrum ao caracter corrente.

Guardando um caracter

Existem duas maneiras de guardar um caracter. No método usual, pressione [S] e o caracter na grade será transferido para o caracter corrente. A largura do caracter é pega literalmente. Isto significa que um "T" desenhado como uma linha vertical a esquerda da grade será guardada com largura igual a 1; nenhum espaço entre caracteres é contado. Ao invés disso, um espaçamento uniforme é dado no estágio de impressão. Se quiser um espaço extra antes do caracter, faça o desenho da grade começar alguns pontos a direita. Adicionar um espaço a direita do caracter requer mover o cursor para a largura desejada e guardar com [SYMBOL SHIFT] e [S]. Na prática você só usará esta opção em algumas fontes itálicas. A's e L's requerem um espaço de 1 ou 2 pontos. Outros que requerem espaços são pontos e vírgulas, W e V's.

Definindo o espaçamento

Os espaços (em 1/120 de polegada) entre palavras e letras quando impressas são mostradas no menu. O espaçamento entre palavras é alterado pressionando-se [W] e entrando com o valor desejado de 1 a 32. Um valor entre 6 e 10 produzirá ótimos resultados. O espaçamento entre letras é alterado pela tecla [L] e um valor entre 1 e 32. Tipicamente uma fonte itálica tem um espaçamento 0, uma fonte romana um espaçamento 1 e uma fonte regular, espaçamento 2.

Testando a fonte

Ambos, Typeliner e Editor tem a habilidade de rodar um outro programa de extensão diretamente da entrada inicial. Isto significa que você pode introduzir "typeliner" em resposta a pergunta "Get Font". Para testar uma fonte você precisa de um pequeno texto contendo todos os caracteres da fonte e talvez uma frase teste com as letras do alfabeto. Selecione este texto na entrada inicial do Typeliner e entre o nome da nova fonte no local 1 da lista de fontes. Agora tudo o que você precisa é de um "lay-out" de apenas um bloco para imprimir o texto. Depois de imprimir, caso queira modificar a fonte novamente, pressione [INVERSE VIDEO] e introduza "editor". O nome da fonte terá sido lembrado e você entrará direto no editor.

Criando uma fonte

A maioria das fontes fornecidas tem um espaço entre a base do caracter e o final da grade de cinco pontos. Existe um similar entre o topo da grade e o topo dos a's e e's de seis pontos. Estes são bons valores para se manter um "design" regular, mas pode ser mudado em caso de efeitos especiais. Algumas fontes são um pouco maiores, como a Unilight e Title, com espaços menores entre o topo e base. Outras são criadas especificamente para serem impressas em dupla altura, como a City. Você deve usar estes exemplos caso queira criar sua própria fonte.

17

O programa Q+Convert!

Este programa de extensão é fornecido para pessoas que tem as fontes Qualitas Plus. Ele converte estas fontes para o formato do Typeliner. Idealmente você deve usar o editor Qualitas e converte-la para o formato EPSON DOUBLE DENSITY e depois usar o Q+Convert!

RESUMO DAS TECLAS

Entrada inicial

| | |
|------------------------|----------------------------|
| Entrada "vazia" | Aborta |
| Nome de arquivo-texto | Seleciona arquivo de texto |
| Nome de arquivo "Fpge" | Aceita "lay-out" |
| Nome de arquivo "F-XE" | Executa programa |

comandos do Typeliner

| | |
|---------|--------------------------|
| >left | Ajuste a esquerda |
| >right | Ajusta a direita |
| >fill | Ajuste completo |
| >centre | Centralização |
| >sp x | Define espaçamento x/18" |
| >sp x/ | Idem + 1/36" |
| >/ | Salto imediato de 1/36" |
| >f | Força fim de bloco |

Funções das teclas: todos os modos

| | |
|-----------------|-------------------------|
| [N] | Próximo |
| [M] | Prévio |
| [O, A, O e P] | Move |
| [SETAS] | Rescala |
| [SYMBOL SHIFT] | Move/rescala rápido |
| [K] | Lista arquivos |
| [X] | Mostra/remove grade |
| [INVERSE VIDEO] | Retorna entrada inicial |
| [?] | Guarda "lay-out" |

18

Funções das teclas: Modo Texto

| | |
|------------|------------------------|
| [B] | Modo Linha/caixa |
| [GRAPHICS] | Modo gráfico |
| [EDIT] | Altera lista de fontes |
| [F] | Move seleção de fontes |
| [E] | Edita texto |
| [V] | Previsão de página |
| [C] | Cria bloco |
| [DELETE] | Apaga bloco |
| [R] | Renumerar bloco |

Funções das teclas: Modo linha/caixa

Como no modo texto, exceto:

| | |
|-----|-------------------|
| [S] | Incrementa estilo |
|-----|-------------------|

Funções das teclas: Modo gráfico

Algumas funções não funcionam até que um gráfico seja selecionado.

| | |
|--------|--------------------------|
| [T] | Modo texto |
| [EDIT] | Altera lista de gráficos |
| [V] | Visualiza gráficos |
| [S] | Sombreado sim/não |

Funções das teclas: Previsão de página

| | |
|---------|------------------------|
| [SPACE] | Modo texto |
| [N] | Próximo bloco de texto |
| [M] | Prévio bloco de texto |
| [E] | Edita texto |
| [D] | Impressão "draft" |
| [P] | Impressão "nlq" |

Funções das teclas: Renumerar

| | |
|---------|------------------------|
| [N] | Circula pelos blocos |
| [ENTER] | Definir bloco corrente |

19