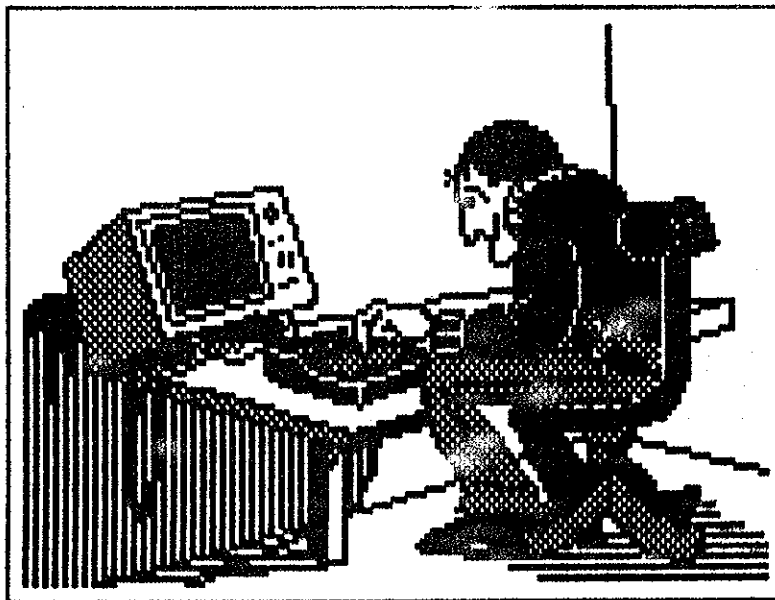


HEADLINER

- the designer



Distribuição: New World Software
Rede Soft & Hard

H E A D L I N E R

The Designer

Conteudo do Cassete ou do Disco

Programa Principal	Headliner	(+3) HEAD. EXE
Fontes:	Light	LIGHT.FN6
	Bold	BOLD.FN6
	Outline	OUTLIN.FN6
	Data	DATA.FN6
	Roman	ROMAN.FN6
	Stadium	STAD.FN6
Programas Extensao:	convert!	CCON.EXE
	pattern!	PATTN.EXE
	print!	PRINT.EXE
	slideshow!	SLSHOW.EXE

Usuarios de Microdrive e disco deverao fazer um back-up carregando cada arquivo individualmente do cassete, salvando-o para o disco, eliminando-o da memoria e entao carregando o arquivo seguinte. Guarde o cassete como um back-up.

Introducao

HEADLINER e' um pacote de desenho de graficos e texto escrito especificamente para uso com Word-Master e Typeliner. Uma grande variedade de funcoes de tracos e desenhos estao disponiveis mas, uma vez que a funcao principal do programa e' a de produzir titulos, e cabecalhos, voce vera' que aquelas funcoes sao menos flexiveis que as de outros programas de desenho mais compreensivos.

Seis fontes tamanho gigante estao disponiveis. Essas podem ser usadas em varias combinacoes de largura, altura, espessura e italico, permitindo uma grande variedade em desenho. Tambem esta' incluida uma gama de programas de extensao uteis, inclusive um facilitario de impressao para arquivos graficos e um utilitario que permite-lhe usar suas proprias series de caracteres desenhados, dentro de HEADLINER.M

Menu Principal

Teclas:

[Q]	Sai
[GRAPH]	carrega Screen\$
[A]	Altera Tela
[S]	Salva Screen\$
[G]	Pega Arquivo da Memoria
[C]	Cria Arquivo na Memoria
[K]	Lista Arquivos na Memoria

Após pegar (get) HEADLINE no menu FILE HANDLING, a tela será clareada para a cor corrente de omissão e o menu principal de HEADLINER será exibido. Pressionando [Q] neste menu lhe será perguntado "Yes/No?" e então voltará para o menu FILE HANDLING. Note que quando você sai de HEADLINER a tela exibida e a armazenada são ambas perdidas. Pressionando [A] levará você para o menu SCREEN DESIGNER, descrito posteriormente em detalhes.

Arquivos

Os arquivos gráficos na memória podem ser alterados pressionando [G] e entrando o nome do arquivo desejado. O mesmo será exibido podendo ser alterado com o SCREEN DESEIGNER.

Para criar um novo arquivo, pressione [C] e lhe será pedido para entrar o nome do arquivo, após o que qualquer porção da tela poderá ser armazenada do modo usual. Lembre-se que sempre que você criar um arquivo, você estará usando memória e poderá sobrepor a tela armazenada. (veja depois) Os arquivos na memória podem ser listados pressionando-se [K]. Uma vez que isto apaga a tela exibida, de novo é perguntado: "Yes/No?".

Salvar e Carregar

SCREEN\$ podem ser salvas ou carregadas da fita, disco ou microdrive. O número do drive especificado no menu FILE HANDLING determina a fonte/destino para "saves e loads". Se você quiser trocar o número do drive deverá retornar ao FILE HANDLING para isso.

SCREEN DESIGNER

Teclas:

[INV VIDEO]	Volta ao FILE HANDLING
[ENTER]	STORE (Armazena Tela)
[EDIT]	RESTORE (Restaura Tela)
[S]	SWAP (Troca Telas)
[Q], [A], [O] e [P]	Move ponteiro
[X]	Recompoe Ponteiro Original
[4]	Intercambia Ponteiros
[CAPS SHIFT]	Diminui Velocidade dos Ponteiros
[1]	MODO 1: Radial
[2]	MODO 2: Segue
[3]	Modo 3: Paralela
[I]	Inverse
[N]	Over
[D]	Draw (Desenha)
[C]	Circle
[B]	Box (caixa)
[R]	Arc
[F]	Fill (Preenche)
[GRAPH]	Seleciona Modelo de Preenchimento
[SPACE]	Plot (Marca)
[CURSOR a DIREITA]	Scroll para Direita
[CURSOR a ESQUERDA]	Scroll para Esquerda
[CURSOR ACIMA]	Scroll para Cima
[M]	Mascara
[V]	Limpa Tela (CLEAR)

[E]	ENLARGE (AUMENTA)	
	[Q, A, O e P]	Move Caixa
	[SPACE]	Sai
	[ENTER]	Aumenta Caixa
	[INV VIDEO]	Sai
	[Q, A, O e P]	Move Cursor
	[CAPS SHIFT]	Apaga Ponto
	[EXTEND MODE]	Marca Ponto

[TRUE VIDEO]	FONTES
[K]	CORES

A Tela Armazenada

HEADLINER trabalha com duas telas, uma estando exibida e a outra armazenada na memoria no espaco de arquivos. Esta facilidade permite-lhe armazenar versoes do desenho enquanto trabalha nele e restaurar (RESTORE) a versao anterior para remover erros.

Se a memoria estiver quase cheia com arquivos nao havera' espaco para armazenar a tela e a mensagem "No Room" piscara' sobre a entrada deste menu. Isso significa que certas funcoes: ENLARGE, STORE, RESTORE E SWAP, nao podem ser usadas a menos que voce delete arquivos para ter mais espaco.

[ENTER]	Armazena Tela
[EDIT]	Restaura Tela
[S]	Troca telas

Os Ponteiros

Dois ponteiros aparecem na tela; o maior o ponteiro RELATIVO e o menor o ponteiro ORIGEM. A forma com que os ponteiros se movem em torno da tela depende do MODO fixado.

As teclas [Q, A, O e P] sao usadas para mover os ponteiros. Elas se movem bastante rapido assim, para a chegada a um ponto pressione [CAPS SIFT] enquanto move o ponteiro e isto reduzira' a velocidade do movimento.

A forma dos ponteiros pode ser alterada com o programa extensao "pattern"

[Q, A, O e P]	Move Ponteiro
[X]	Remove Ponteiro de Origem
[4]	Intercambia os Ponteiros
[CAPS SHIFT]	Retarda

Modo

E' fixado pressionando as teclas [1, 2 ou 3] e determina a forma com que o ponteiro origem interage com o relativo: O MODO 1 e' o RADIAL. A posicao do ponteiro de origem permanece estacionaria permitindo o desenho de linhas que irradiam desse ponto, ou entao o desenho de circulos concentricos. O MODO 2 e' o modo SEGUE, onde, se uma linha e' desenhada o ponteiro de origem segue a linha para a posicao do ponteiro relativo. O MODO 3 e' o PARALELO, onde ambos os ponteiros sao movimentados de maneira paralela mantendo a mesma posicao relativa na tela.

[1]	MODO 1: Radial
[2]	MODO 2: Follow
[3]	MODO 3: Parallel

Inverse & Over

Estas funcoes repetem os modos INVERSE e OVER do BASIC Sinclair. Inverse pode ser usado para eliminar pixels fixados com a cor de INK, desenhando sobre os mesmos. Se ambos, inverse e over sao usados entao o desenho ou o plot nao tem efeito na tela.

Essas funcoes afetam toda a producao de screen com DRAW, CIRCLE, BOX, ARC e PLOT.

[I] Inverse
[N] Over

Draw

Pressionando [D] e' desenhada uma linha, desde o ponteiro de origem ate' o relativo. Se o MODO 2 esta' sendo usado a posicao de origem e' atualizada pela posicao relativa. Voce pode desenhar ao mesmo tempo que move os ponteiros, permitindo-lhe cobrir ou eliminar grandes areas de linhas na tela.

Circle

Pressionando [C] sera' desenhado um circulo com o centro no ponteiro de origem e passando pelo ponteiro relativo.

3

Box

Pressionando [B] sera' desenhado um retangulo cujas diagonais sao determinadas pela posicao dos dois ponteiros.

Arc

Pressionando [R] aparecera' um terceiro ponteiro o qual podera' ser movido para a posicao desejada do arco. Pressionando [ENTER], desenha um arco de circulo entre os ponteiros de origem e relativo e passando pelo terceiro ponteiro. Pressionando [SPACE] a qualquer tempo, abortara' esta funcao.

Fill

Pressionando [F] fara' com que a area apontada pelo ponteiro relativo seja preenchida com o padrao atual (Pattern).

Pattern

Pressionando [GRAPH] e escolhendo o modelo UDG exibido, seleciona o padrao a ser usado por FILL e PLOT. Ha' vinte e um padroes disponiveis, de [A] ate' [U]. O padrao propriamente pode tambem ser modificado com o programa extensao "pattern".

Plot

Pressionando [SyShft] ou [SPACE] marcara' na tela, dependendo da fixacao de PATTERN, OVER e INVERSE um pixel ou um pixel invertido. Tanto como para marcar simples pontos, isto pode ser usado para produzir efeito tipo pintura a pincel quando usado com algum padrao de preenchimento (fill).

Scrolling

Para recolocar um objeto no centro da tela, as teclas de CURSOR podem ser usadas para rolar para cima, para a esquerda ou para a direita. O desenho rola ate o outro lado da tela e continua ate' voltar a sua posicao original.

[CURSOR A DIREITA]	Scroll para a direita
[CURSOR a ESQUERDA]	Scroll para a esquerda
[CURSOR ACIMA]	Scroll para cima

Mask (Mascara)

Pressionando [M] fara' os atribuidos serem coloridos num modelo de grade de tal forma que um planejamento cuidadoso de posicoes de linha pode ser feito. Como este e' um comando destrutivo lhe sera' perguntado "Yes/No?".

Cls

Pressionando [V] tambem lhe sera' perguntado como acima, Yes/No?" e entao a tela sera' limpa. Lembre-se que o desenho armazenado nao sera' afetado por este comando.

ENLARGE (Aumenta)

[E] (ENLARGE:

[Q, A, O e P]	Move Caixa
[SPACE]	Sai
[ENTER]	Aumenta Caixa
[INV VIDEO]	Sai
[Q, A, O e P]	Move Cursor
[CAPS SHIFT]	Apaga Ponto
[SyShift/SPACE]	Marca Ponto

Pressionando-se [E] aparece uma caixa que pode ser movida com as teclas [Q, A, O e P] ate' que a parte desejada do desenho esteja coberta pela caixa para uma observacao mais de perto. Pressionando [SPACE] a qualquer momento abortara' este comado, ou entao pressionando [ENTER] aumentara' a area permitindo que pequenos detalhes seja adicionados.

Pressionando [SyShift] ou [SPACE] agora marcara' um pixel e [CAPS SHIFT] apagara' um. Levando o cursor para qualquer uma das quatro bordas resultara' num scroll de 8 pixels naquela direcao. [INV VIDEO] fara' retornar ao tamanho normal, com a tela corrigida..

Fonts

Pressionando-se [TRUE VIDEO] quando no menu SCREEN DESIGNER passara' ao menu FONTS. Como em todos os outros menus, teclando [INVERSE VIDEO] saira' desta funcao.

Teclas:

[INV VIDEO]	sai
[ENTER]	Armazena Screen
[EDIT]	Restaura Screen
[EXTEND MODE]	Troca Screens
[TRUE VIDEO]	Seleciona Fonte
[CURSOR]	Move Cursor
[DELETE]	Elimina
[SyShift + W]	Largura

[SyShift + D]	Altura
[SyShift + E]	Enfatizado
[SyShift + I]	Italico

Tela Armazenada

As funcoes STORE, RESTORE e SWAP trabalham como descrito na secao SCREEN DESIGNER, exceto que, agora [EXTEND MODE] e' usado para trocar as telas em vez da tecla [S].

4

Escolha da Fonte

Pressionando [TRUE VIDEO] acessa o input "Font?". Ser-lhe-a' pedido o nome de uma fonte que esteja na memoria. Dois tamanhos de fontes estao disponiveis e sao prefixados na listagem de arquivos por >Fnt1 ou >Fnt6. Estes numeros se referem a fonte normal do Spectrum e as fontes especiais de HEADLINER as quais tem a altura de seis caracteres. Entrando um nome de arquivo vazio sera' selecionada a fonte normal Spectrum que esta' sempre presente na ROM.

Uma vez escolhida uma fonte, um cursor em forma de linha aparece e pode ser movimentado atraves da tela com as teclas normais de cursor. Digitando um caracter resultara' na impressao dele na tela. Se voce deseja mudar de fonte a qualquer momento, pressionando [TRUE VIDEO] retorna novamente ao input "Font?"

Selecionando um dos tipos de fonte >Fnt6 acessara' um novo menu com as seguintes opcoes disponiveis:

Width (Largura)

Pressionando [SYMBOL SHIFT + W] e' comutada esta funcao entre 1 e 2. "1" imprime os caracteres com meia largura e com alguma distorcao embora esta possa ser eliminada com a funcao ENLARGE.

Depth (Altura)

Pressionando [SyShift + D] e' comutada a altura dos caracteres entre 1 e 2. A altura do cursor tambem e' alterada.

Enfatizado

E' indicado na menu na parte inferior da tela como BOLD e e' comutado entre on e off pressionando [SyShift + E].

Italics

E' comutado entre on e off pressionando [SyShift + I]. Se o modo Italico estiver ligado (on), o cursor sera' exibido como uma linha inclinada.

Delete

Pressionando [DELETE] apagara' a linha de pixels atras do cursor e movera' este um pixel para tras.

Fontes de Headliner

Deve ser observado que as fontes de HEADLINE, com o fito de salvar memoria nao estao completas. Os caracteres raramente usados, tais como [,], % e =

nao estao incorporados. Se voce necessitar desses caracteres, a melhor maneira de produzi-los e' usar um caracter similar, modificando-o com a funcao ENLARGE.

Fontes dos Usuarios

Suas proprias fontes (da serie normal dos tipos de caracteres Spectrum) podem ser carregadas apos terem sido convertidas com o programa extensao "convert!". Este carregara' a serie de codigo de caracter e a convertera' em arquivo do tipo >Fnt1. Voce nao deve tentar carregar para WordMaster, series de caracteres nao convertidos.

Cores

Teclas:

[INV VIDEO]	Sai
[ENTER]	Armazena Tela
[EDIT]	Restaura tela
[S]	Troca Telas
[Q, A, O e P]	Movimenta Cursor
[X]	Cor da Tinta
[C]	Cor do Papel
[SyShift/SPACE]	Serie de Cores
[F]	Preenche Desenho (Fill)

Entra-se nesse menu em SCREEN DESIGNER, pressionando [K]. Pressionando [INVERSE VIDEO], se sai.

A cor de qualquer simples quadrado de atributo pode ser fixada pressionando [SYMBOL SHIFT] ou [SPACE]. As cores de tinta e papel sao exibidas na menu inferior e sao incrementadas pressionando-se [X] ou [C]. A cor de tinta 8 se refere ao padrao Spectrum "INK 8", na qual a cor de um atributo e' "transparente" (Nao afetada por troca da cor do papel. A tela inteira pode ser preenchida com uma cor pressionando [F].

Assim como no menu SCREEN DESIGNER, [ENTER], [EDIT] e [S] sao usados para armazenar, restaurar e trocar a tela exibida e a armazenada (se o espaco permitir).

Programas Extensao

convert! Possibilita carregar suas proprias series de caracteres definidos pelo usuario (UDC) em WordMaster. Ao pronto "Load Character Set & Convert to File", digite o nome de uma serie de caracteres do disco ou fita. O codigo sera carregado e convertido em arquivo tipo >Fnt 1 usavel por Headliner. Se voce entra um nome vazio, o procedimento sera' abortado.

pattern! permite-lhe alterar a forma dos ponteiros e padroes de preenchimento (fill patterns). Este programa somente rodara' se Headliner estiver na memoria.

print! capacita voce a imprimir qualquer arquivo grafico sem ter que criar um texto e imprimi-lo a partir deste texto. Voce pode interromper a impressao pressionando [BREAK].

slideshow! produz uma tela tipo slide com um retardo (em segundos) entre cada grafico. Os graficos na memoria sao exibidos na ordem em que estao listados.

Nota: O programa print! nao deve ser usado com a impressora Brother HR-5 ou qualquer outra que nao tenha a funcao ESC "j" que faz alimentacao de linhas em 216 Avos de polegada.