

DESKTOP ATARI

DAS SUPER DTP - PROGRAMM

FÜR
ATARI-COMPUTER

(c) 1989 HBSF

Vertrieb:
Power per Post
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel. 07252/3058

Anleitung zu Desktop Atari

Desktop ATARI ist wahrscheinlich das beste DTP-Programm für Ihren 8-biter. Es arbeitet, wie auch die meisten DTP-Programme von anderen Computern, nach dem WYSIWYG (What you see is what you get)-Prinzip, was soviel bedeutet, als daß man sich das Ergebnis seiner Arbeit bereits vor dem Ausdruck auf dem Monitor ansehen kann.

Mit bisher auf dem ATARI vorhandenen Programmen konnte der Anwender entweder nur einen Text oder nur eine Graphik einzeln entwerfen und ausdrucken. Desktop ATARI erlaubt beides im unbegrenzten Masse, und zwar auf dem Format einer DIN-A4 Seite. Diese kann nach Belieben mit zwei Graphik- und einem Texteditor bearbeitet werden. Mit der integrierten Hardcopy-Routine ist es dann kein Problem mehr, das WYSIWYG-Prinzip mit seinem Drucker zu verwirklichen.

Um eventuellem Streß vorzubeugen haben wir natürlich auch an einen Erholungsteil gedacht, den jeder DTP-User schätzen wird, wenn er zwei Nächte mit diesem Programm verbracht hat. Aber Schluß der Vorrede. Der folgende Teil wird Ihnen hoffentlich einen aufschlußreichen Einblick in unser Programmsystem geben.

Hinweis: Im folgenden Text wird der Begriff Screen für den Teil der Seite stehen, der gerade zu sehen ist. Und mit Page ist die ganze DIN-A4 Seite gemeint.

Start des Programms

- Diskettenlaufwerk einschalten.
- Desktop ATARI Disk. mit der Startseite einlegen. (Diskette 1 - Seite A)
- Mit gedrückter OPTION Taste den Computer anschalten.
- Die nächsten 100 Sekunden wird vom Computer geladen und initialisiert.
- Wenn das Zeichen zum Umdrehen der Diskette kommt, Diskette umdrehen und eine

beliebige Taste drücken.

- Zweimal Reset drücken.

- Danach muß auf dem Bildschirm ein Menü erscheinen, welches folgende Punkte bietet:

>1< Graphik (malen, zeichnen)

>2< Graphik (kleben, Textboxen)

>3< Texteditor

>4< Game laden

>5< Seite ausdrucken

>6< Dos (directory, laden, save)

>7< *lade DTP in die RAM-Disk*
Um eine dieser Funktionen zu wählen, muß die entsprechende Taste gedrückt werden. Es ist immer darauf zu achten, daß sich beim Aktivieren einer solchen Funktion die zweite Seite der DTP-Diskette (Diskette 1 - Seite B) im Laufwerk 1 befindet. Wenn Sie das Programm beenden wollen, muß bei gedrückter OPTION Taste RESET gedrückt werden, was einen Kaltstart bewirkt

>1< Der Graphikeditor 1 (malen, zeichnen)

Nach der Auswahl dieser Funktion erscheint nach einigen Sekunden ein Screen, auf dessen rechter Seite einige Icons zu sehen sind.

Links oben befindet sich ein Rechteck, welches die DIN-A4 Seite zeigt. Darauf ist ein kleines dunkles Quadrat zu sehen, das dem User anzeigt, auf welcher Position der Page er sich gerade befindet.

Darunter sind die Anzeigen der Funktionen Kreis, Linie, Freihand, Fill, Zoom und Box, Musterfill, Leerfill und Vollfill.

Im unteren Teil sind 5 verschiedene Pinselstärken zu sehen. Die Funktion, die gerade aktuell ist, wird invers dargestellt bzw. von einem Block unterstrichen. Ausgewählt wird mit den Funktionstasten OPTION, SELECT und START.

In der rechten unteren Ecke sieht man eine Box, die jedoch nur für das Zoomen Bedeutung hat.

rectorys noch durchzusehen, sollte man von vornherein seine Files nur mit großen Buchstaben benennen und die Kleinschrift lieber weglassen. Der Filename kann aus bis zu 11 Buckstaben bestehen.

Beim Laden einer Datei kann durchaus nach den ersten Buchstaben ein Sternchen geschrieben werden. Zum Speichern ist es jedoch notwendig, den Namen voll auszusprechen. Ein Extender ist nicht nötig. Um aber Texte beim Laden von Graphiken unterscheiden zu können, sollte man folgende Vereinbarungen beachten.

NAME.T - Es handelt sich dabei um eine Textdatei. z.B. DEMO.T

NAME.B - Dabei handelt es sich um eine Textboxdatei. z.B. DEMO.B

NAME.P - Dies wird für fertige Graphik-Pages verwendet. z.B. DEMO.P

NAME.M - Dabei handelt es sich auch um eine Page, die jedoch noch keinen Text enthält, sondern nur als Maske für z.B. Rahmen ect. dient. z.B. RAHMEN.M

NAME.S - Bei Screens wird diese Bezeichnung verwendet. Die Screens können im 2. Graphikeditor dazugeladen und bearbeitet werden. z.B. COMPUTER.S

Im DOS, in das Sie mit dem Menüpunkt 6 gelangen können, Sie eine Page laden bzw. speichern.

Laden der Demoseite:

Auf der DTP Diskette befinden sich folgende Demo-Programme:

- >DEMO.T< (Demotext)
- >DEMO.B< (Die dazugehörigen Textboxen)
- >DEMO.M< (Die dazugehörige Graphikmaske)
- >DEMO.P< (Die fertige Seite)

1. Laden Sie aus dem DOS die Graphikmaske >DEMO.M<.

2. Gehen Sie in den Texteditor und laden Sie den Text >DEMO.T<

3. Mit >K< wird dieser dann konvertiert. Wenn Files von Diskette verlangt werden, ist die entsprechende Diskette einzulegen und RETURN zu drücken. Wenn während des Konvertierens in den Texteditor gesprungen wird (es wird nach einer Trennung gefragt), brauchen Sie nicht zu trennen, sondern nur 2*ESC zu drücken.

4. Wenn Sie damit fertig sind, können Sie entweder die Seite ausdrucken oder zum Vergleich die fertige Seite >DEMO.P< einladen und vergleichen.

So wie in diesem Demo müssen Sie auch bei Ihren eigenen Seiten vorgehen. (Graphikmaske entwerfen/ Textboxen setzen/ Text schreiben.

Abschließender Hinweis:

Die meisten Funktionen können mit ^Q, Q oder Space abgebrochen werden. Die einzelnen Unterprogramme sind nur im Notfall mit RESET zu verlassen (dabei kommt es zu einer kleinen Störung im Bildschirmspeicher). Wenn Sie der Fehlerteufel packen sollte, dann überlegen Sie noch einmal gründlich und verzweifeln nicht gleich.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Arbeit mit Desktop ATARI.

illegales Steuerzeichen auftritt oder der Syntax nicht eingehalten wurde, wird automatisch ohne Fehlermeldung zurück ins Menü gesprungen. Beim Arbeiten mit dem Texter ist darauf zu achten, daß Sie nicht die INVERS Taste in der rechten unteren Ecke des Computer drücken. Falls der Editor auf ESC oder andere spezielle Tasten nicht reagieren sollte, dann hämmern Sie etwas auf der CAPS und auf der INVERS Taste herum.

Texte konvertieren

Wenn diese Funktion gewählt wird, erscheint als erstes der Name des Textbox-Files, welches Sie nun ins Diskettenlaufwerk einlegen müssen. Danach wird nach dem ersten Zeichensatz gefragt, der im Text eingestellt wurde. (Falls sie sich bei den Filenamen vertippt haben, können Sie mit ^Q abbrechen.

Das gleiche gilt auch während des Konvertierens.) Während des Konvertierens geht der Computer jede einzelne Zeile durch. Wenn ein Wort zu lang ist, springt er in den Texteditor (der Bildschirm wird grün), und das Wort, bei dem sich der Cursor befindet, kann mit ^T getrennt werden. Nachdem das Wort getrennt oder nicht getrennt wurde, kann das Konvertieren mit zweimaligem Drücken auf ESC fortgeführt werden.

Falls der Bildschirm schwarz werden sollte, bedeutet dies, daß das Wort nicht in die momentane Zeile paßt und unbedingt getrennt werden muß. Das Konvertieren kann danach wie beschrieben durch zweimaliges Drücken von ESC fortgeführt werden.

> 4. < Das Desktop ATARI GAME

Das DTP Game ist mehr als Gag gedacht. Es ist aber ein gutes Mittel, um eventuelle Depressionen abzubauen, die bei kleinen Problemen auftreten könnten. Wie dieses Game funktioniert werden Sie nach 24-stündigem Spiel bestimmt selbst herausgefunden haben. Für den Fall, daß Sie das Spiel verlassen wollen, müssen Sie sich nur überwinden, ^Q zu drücken.

> 5. < Das Ausdrucken einer Page auf dem Matrixdrucker

Wenn Sie einen ATARI 1029 Drucker besitzen, brauchen Sie nichts weiter zu tun, als auf die Funktion "Seite ausdrucken" zu gehen und dann RETURN zu drücken. Falls Sie einen Präsident 6320 Drucker Ihr eigen nennen, müssen Sie über die Funktion "Druckeranpassung laden" das File "A6320" laden und dann unter dem Namen "TREIBER" abspeichern. Das Druckfile "Treiber" ist beim 1029 Drucker schon vorhanden und wird beim Start der Druckroutine automatisch nachgeladen. Die Atarianer, die keinen der eben genannten Drucker besitzen, können über die Funktion "Drucker anpassen" ihren Drucker initialisieren.

Mit der Funktion "Zeichensätze drucken" können Sie alle Zeichensätze, die sich auf einer Diskette befinden, als Demo ausdrucken lassen.

Hinweis: Der Aufbau der Druckeranpassung ist ähnlich der beim Design-Master. Es ist jedoch darauf zu achten, daß in der zweiten Sequenz keine Angabe über die Anzahl der Pixel pro Zeile gemacht werden muß. Vermeiden Sie das Ein- und Ausschalten von Peripheriegeräten während des Druckes (Es könnte zu Störungen des Druckes kommen).

> 6. < Das Disk-Operating-System

Das DOS, mit dem das DTP-Programm arbeitet, ist zu bisherigen DOS Versionen nicht kompatibel. Es beinhaltet einige auf das Programm besonders zugeschnittene Routinen, die sich bei häufiger Anwendung als sehr nützlich erweisen.

Das DOS ermöglicht z.B. das gepackte Abspeichern von Graphikseiten und Texten, was sehr viel Speicherplatz auf Diskette spart. Im Höchstfall können 128 Files verwaltet werden. Der Name eines Files kann alle Zeichen der Tastatur enthalten. Es ist jedoch zu beachten, daß das Z als erster Buchstabe den Zeichensätzen vorbehalten ist. Um später bei seinen Di-

Nach genauem Studium wird Ihnen bestimmt aufgefallen sein, daß sich auf dem Screen ein Fadenkreuz befindet, welches Sie mit dem Joystick hin und her bewegen können. Wenn an einer Stelle des Screens der Trigger gedrückt wird, kommt es zur Auslösung der momentan eingestellten Funktion. Falls Fill gewählt wurde, ist darauf zu achten, daß man vorher das Fillmuster mit n bzw. mit SELECT eingestellt hat.

Keyboard Funktionen (^ = Control Taste)

- S Gibt eine Übersicht der Page.
- C Ändert Fadenkreuz.
- I Invertiert Screen.
- Z Ändert Zeichenfarbe.
- U Undo (Löscht das, was als letztes gemalt wurde.)
- N Initialisiert neues Fillmuster.
- F Bietet dem Anwender die Möglichkeit, die Umriße einer DIN-A4, DIN-A5 oder DIN-A6 Seite in die Page einzutragen.
- L Löscht den momentanen Sreen.
- K +>J< Löscht die ganze DIN-A4 Seite.
- G Blendet Gitter ein und aus.
- M Es erscheint eine Box, die über den Screen bewegt werden kann, um auf Knopfdruck an der entsprechenden Stelle ein neues Fillmuster auszuschneiden.
- Q Verläßt den Editor und kehrt zum Hauptmenü zurück.
- RETURN: Bestätigt einen Screen zum Schutz vor Undo.
- Pfeiltasten bewegen das Fadenkreuz in kleinen Schritten.
- Pfeiltasten bewegen den Screen über die Page.

> 2. < Der Graphikeditor 2 (kleben, Textbox)

Der Graphikeditor 2 ist besonders geeignet, um Graphiken und Bildteile auf der Page zu versetzen oder einzukleben. Außerdem ist es möglich, Teile zu spiegeln und zu invertieren. Wenn sich auf einer Diskette schon fertige Graphiken befinden, können diese übernommen werden.

Bei den meisten Funktionen erfolgt ein kleiner Hinweis in der unteren Statuszeile. Wenn dort z.B. steht "Ausschnitt ausschneiden", so ist das Fadenkreuz auf die rechte obere Ecke des Ausschnittes zu positionieren und dann der Trigger zu drücken.

Daraufhin bleibt das Fadenkreuz stehen, und es erscheint ein weiteres, welches die linke untere Ecke des Ausschnittes markiert. Bei einem zweiten Druck auf den Trigger ist der Ausschnitt bestätigt.

Wenn es heißt "Ausschnitt einkleben", so wird durch zwei Fadenkreuze der Ausschnitt in seinen Abmessungen angezeigt. Jetzt ist nichts weiter zu tun als diese Box auf die gewünschte Stelle zu bringen, damit dann der Trigger gedrückt werden kann, um den Ausschnitt endgültig einzukleben.

Falls während des Diskettenzugriffs ein Fehler auftritt (Diskette voll ect.), so erfolgt nur eine Meldung "Disketten error", die Diskette muß also nicht beschädigt sein.

Keyboard Funktionen (^ = Control Taste)

- L Lädt einen Screen von Diskette.
- S Speichert einen Screen auf Diskette.
- D Gibt das Directory einer Diskette aus.
- U Undo
- A Verzweigt in die Ausschneide-Routine.
- K Verzweigt in die Klebe-Routine.
- T Führt in den Textbox-Editor.
- S Zeigt eine Seitenübersicht mit aktueller Screenposition an.

- ^L Löscht Screen.
- ^Q Verläßt den Editor.
- RETURN: Bestätigt den Screen.
- Pfeiltasten: bewegen das Fadenkreuz.
- ^Pfeiltasten: bewegen den Screen.

(Beim Einkleben kann immer mit Space abgebrochen werden.)

Der Textbox-Editor

Zum guten Aussehen einer Seite gehört natürlich ein gut aussehender Text. Textboxen ermöglichen es, Texte beliebiger Größe an jede Stelle der Seite zu positionieren.

Wenn Sie sich im Textboxmenü befinden, können Sie Textboxen laden, speichern oder editieren. Wenn Sie sich zum Editieren entschlossen haben, erscheint in der Statuszeile eine Anzeige über die Textboxen.

Es besteht die Möglichkeit, 16 Textboxen zu editieren, die durch die Buchstaben A-P repräsentiert werden. Damit der Textkonvertierer später weiß, welches die letzte Textbox ist, muß diese mit RETURN bestätigt werden. Mit den Pfeiltasten kann zwischen den einzelnen Textboxen umgeschaltet werden.

Durch mehrmaliges Bewegen des Joysticks und Drücken des Triggers wird die Position der momentanen Textbox und ihre Größe verändert. Beim Drücken der Taste S werden alle Textboxen gleichzeitig angezeigt. Zurück gelangt man mit ^Q.

Zusammenfassung der allgemeinen Tastenbelegungen im TB-Editor

- Cursor: rechts/links=Auswahl der zu bearbeitenden Textbox
- S: Zeigt alle Boxen gleichzeitig.
- RETURN: Definiert aktuelle Box als letzte Box.
- Q: Verlassen dieses Unterprogramms.

Hinweis: Die veränderten bzw. neu erstellten Textboxen müssen unbedingt vor Verlassen des Textbox-Editors abgespeichert werden, weil diese später im Texteditor benötigt werden.

>3.< Der Texteditor

Der Texteditor dient dem Erstellen von Texten. Das richtige Schriftbild ist erst sichtbar, wenn der Text konvertiert wurde. Nachdem Sie nun aus dem Hauptmenü des Texteditor aktiviert haben, präsentiert sich Ihnen ein Menü, welches die Punkte laden, speichern, editieren, konvertieren und beenden bietet. Das Editieren von Texten und das präzise Anwenden der Steuerzeichen ist mit das komplizierteste. Aber der Mensch wächst mit seinen Aufgaben.

Der nun folgende Teil gibt eine Übersicht über die Funktionen des Texteditors.

Steuerbefehle:

- AWxx: Stellt den Abstand der Worte neu auf xx ein. z.B.: AB07:
- ABxx: Stellt den Abstand der Buchstaben neu auf xx ein. z.B.: AW02:
- ALxx: Stellt den Abstand der Zeilen neu auf xx ein. z.B.: AL04:
- ZSxx: Lädt einen neuen Zeichensatz von Diskette nach. z.B.: ZS15:
- TRxx: Wenn eine Zeile mit mehr als xx Buchstaben überschrieben wird, so wird nach einer Trennung gefragt.
- JP: Springt zur nächsten Textbox.
- LA: Stellt den Abstand des linken und rechten Randes automatisch neu ein, wenn vor Erreichen des rechten bzw. linken Randes der momentanen Textbox eine Graphik vorhanden sein sollte. Beim Verwenden dieser Funktion ist unbedingt darauf zu achten, daß die Mitte der aktuellen Textbox frei ist.
- LO: Hebt die Funktion LA: auf.
- MZ: Der Text wird zentriert gesetzt.

- MB: Der Text wird im Blocksatz geschrieben.
- ML: Der Text wird linksbündig geschrieben.
- MR: Der Text wird rechtsbündig geschrieben.
- CL: Löscht momentane Textbox (auch eventuell darunter befindliche Graphik)
- QU: Beendet das Textkonvertieren. (Muß am Ende eines jeden Textes stehen).

(Die Steuerzeichen, die gerade beschrieben wurden, werden immer invers dargestellt. Siehe auch Steuerzeichenmodus)

Tastenbelegungen:

- ESCAPE: Damit gelangt man in den ESC-Modus
 - ^T Setzt das inverse Zeichen >< als Trennhilfe. (Falls ein Wort am Ende einer Zeile zu lang ist, wird es an der mit ^T markierten Stelle getrennt.)
 - übliche Belegung (^)INSERT, (^)DELETE, ^CURSOR
 - RETURN: Setzt eine Absatzmarkierung (Returnmarke)
 - CAPS: Groß- / Kleinschrift
 - Normale Tastenbelegung nach dem intern. Zeichensatz
- #### ESCAPE-Modus:
- Durch nochmaliges Drücken von ESC verläßt man den Texteditor.
 - A Führt zum Anfang des Textes.
 - E Führt zum Ende des Textes.
 - C Löscht ab der momentanen Zeile bis zum Textende den Text.
 - K Führt zum Steuerzeichenmodus.
 - U - Undo
 - ^Cursor - Bewegen des Cursors.
 - Beliebige Taste - Abbruch.

Steuerzeichenmodus

Der Steuerzeichenmodus dient ausschließlich dem Eintragen von Steuerzeichen. (Ein Steuerzeichen ist eine Markierung für den Computer, welches zur Einstellung von Parametern dient.) Die Steuerzeichen, die nur invers dargestellt werden, sind später auf der Page nicht zu sehen.

Steuerzeichen stehen immer nach einer Returnmarke, was einen Absatz bedeutet, und werden auch durch eine Returnmarke abgeschlossen. Falls Ihnen das System noch nicht ganz klar sein sollte, dann sehen Sie doch mal in unseren Probetext >DEMO.T<.

Tastenbelegung im Steuerzeichenmodus:

- (in diesem Programmteil werden alle Zeichen invers dargestellt)
- RETURN: Kehrt in den normalen Texteditor zurück.
- Übliche Belegung (^)DETETE, (^)INSERT, ^CURSOR.
- In diesem Modus nur mit Großschrift schreiben.

Editieren eines Textes und Eintragen von Steuerzeichen

Am Anfang eines Textes hat grundsätzlich, gefolgt von einer Returnmarke, invers der Name der Textboxen zu stehen, nach denen der Text gesetzt werden soll. Danach sollten die wichtigsten Parameter durch Steuerzeichen eingestellt werden (Zeichensatz, Schreibmodus, Abstand der Zeilen ect.). Diese Steuerzeichen müssen, wie auch der Name der zu gebrauchenden Textboxen, im Steuerzeichenmodus geschrieben werden. Es ist, wie schon gesagt wurde, immer darauf zu achten, daß zum Beginn und zum Ende von einem oder mehreren Steuerzeichen eine Returnmarke steht.

Hinweis: Falls Sie Steuerzeichen editieren, ist unbedingt der Syntax der Steuerzeichen einzuhalten. Wenn beim Textkonvertieren ein