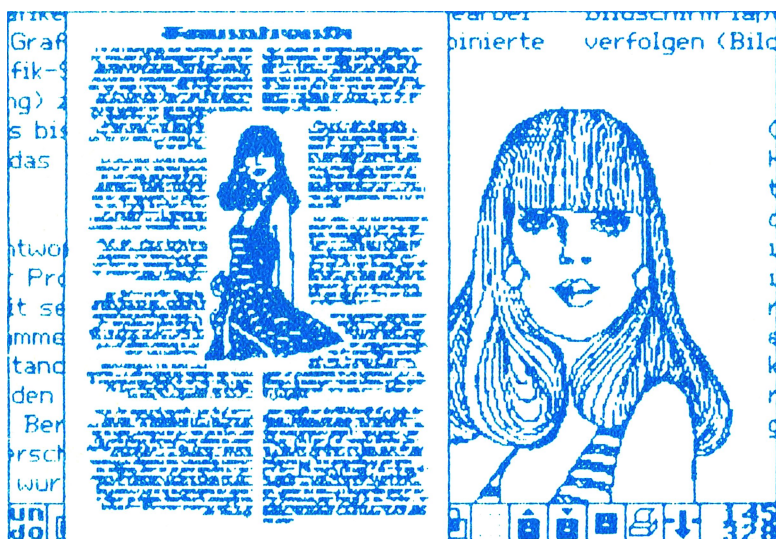


PAGEFOX



Scanntronik

Mugrauer GmbH

Parkstr. 38 8011 Zorneding



SY 3488

PAGEFOX

Der schlaue Seitenfuchs

Von Hans Haberl

(C) 1987 by

 **Scanntronik** 

Mugrauer GmbH
Parkstr. 38 8011 Zorneding

Inhalt:

Einleitung	4
Inbetriebnahme	7
Cursorsteuerung	9
Der Grafikeditor	11
Die Menüs	12
Undo	13
Die Zeichenmodi	13
Linien, Rechtecke, Kreise	14
Füllen, Spray, Text-Funktion	15
Move	16
Sprite-Befehle	18
Zoom und Sprite-Editor	19
Verkleinerung, Koordinatenanzeige	20
Löschen, Ganzseitenfunktion, Scrollen, Move-Optionen	21
Load	22
Save	23
Diskbefehle, Drucken	24
Musterfunktion	27
Tastaturbefehle	28
Der Texteditor	29
Texteingabe	30
Tastaturbelegung, Cursorsteuerung	31
Einfügen, Überschreiben, Löschen	32
Blockoperationen	33
Capital Letters, Suchen und Ersetzen	34
Diskettenbefehle	36
Freier Speicher, Farbenwahl, Versionsnummer	39
Trennung	40
Schriftwahl und Formatierung	43
Steuerzeichen	46
Formatzeilen	50
Der Layout-Editor	52
Das Menü, Textrahmen	53
Grafiken, Edit-Modus	54
Reihenfolge	57
Löschen, Undo, Standard-Layouts	58
Formatierung	59
Globales Drucken, Fehlermeldungen	60
Erstellung von Drucksachen, Mehrseitige Dokumente	61
Anhang	64
Tastatur-Befehlseingabe	64
Sonderzeichen	65
CHARACTERFOX, Filenamens-Kennung	66
Snapshot, Sauberer Reset	68

Achtung!

**Zum Einstecken und Herausziehen des Moduls
immer den Computer ausschalten! Wird das
Modul bei eingeschaltetem Rechner ein- oder
ausgesteckt, kann es zur Beschädigung von
Modul und Rechner kommen!**

Lieber User!

Eine neue Anwendungsmöglichkeit von Computern macht in letzter Zeit von sich reden: **Desktop-Publishing**. Gemeint ist damit die komplette Erstellung von Drucksachen aller Art (Briefe, Werbung, Broschüren, Einladungen etc.) am Computer, inklusive Layout, Variation der verwendeten Schriften und das Einbinden von Grafik. Zwar boten auch schon manche konventionellen Textverarbeitungsprogramme solche Möglichkeiten, doch gab es dabei viele Beschränkungen und meist sah man das endgültige Ergebnis erst beim Ausdruck. Beim Desktop-Publishing dagegen nimmt man die komplette Gestaltung am Bildschirm vor und sieht dort das Ergebnis genauso, wie es später ausgedruckt wird.



WYSIWYG heißt das auf Computer-Chinesisch: "What you see is what you get", "Was Du siehst, das bekommst Du auch".

Zunächst erschienen DTP-Programme nur für die "großen" Personal Computer, z.B. das bekannte Programm PAGEMAKER. Doch bald gab es auch

entsprechende Programme für den Commodore 64, so z.B. den PRINTFOX, der in mehreren Tests (zuletzt in 64'er 11/87) als das beste Programm dieser Gattung ausgezeichnet wurde. Doch DTP ist eine sehr speicherplatzintensive Angelegenheit und der C64 setzt mit seinem recht kleinen Arbeitsspeicher von 64 KByte hier enge Grenzen. PAGEFOX sprengt diese Grenzen nun! Zusammen mit dem 100KByte-Speichererweiterungsmodul bietet der PAGEFOX Komfort und Fähigkeiten, die durchaus an die Programme für die PC's heranreichen.

Gegenüber seinem "kleinen Bruder" PRINTFOX bietet der PAGEFOX nicht nur eine ganze Menge neuer Fähigkeiten, auch die Bedienung ist wesentlich einfacher und komfortabler geworden. PAGEFOX besitzt eine sogenannte Benutzeroberfläche, wie sie erstmals beim Macintosh von Apple eingeführt wurde und inzwischen von vielen Programmen auf verschiedenen Computern in ähnlicher Weise realisiert wird. Die Idee dabei: Man gibt die Befehle nicht mehr über irgendwelche Buchstabenkombinationen,

die man sich erst mal merken

muß, über die Tastatur ein.

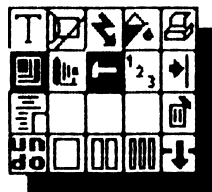
Vielmehr gibt es Menüs, in denen

alle verfügbaren Befehle durch

Symbole, sog. Icons, dargestellt

sind. Um einen Befehl

anzuwählen, steuert man den



Cursor, gewissermaßen den "Zeigefinger", mittels Maus auf das gewünschte Icon und klickt es an, d.h. man drückt eine Taste an

der Maus. Bei einer guten Benutzeroberfläche, wie der des PAGEFOX, beschränkt sich diese Philosophie nicht auf die reine Befehlseingabe. Willst Du z.B. ein Bild in einem Layout löschen,

so klickst Du einfach dieses Bild an und anschließend den

Mülleimer, das Symbol für alle Löschfunktionen. Oder um den

Bereich für den Text zu definieren, brauchst Du nicht erst

rechnen und komplizierte Formatierungsanweisungen erstellen,

sondern Du ziehst ganz einfach in einer verkleinerten

Darstellung der gesamten Seite einen 'Gummikasten' auf, dessen

Ecken Du durch zwei Mausklicks festlegst.

Doch trotz all dieser Vereinfachungen wirst Du ein solch komplexes und leistungsfähiges Programm wie den PAGEFOX nicht nach ein paar Minuten perfekt bedienen können. Besonders als Einsteiger in Sachen DTP wirst Du Dir einige Stunden Zeit nehmen müssen, um Dich mit der Bedienung der einzelnen Programmteile vertraut zu machen, bevor Du Dein erstes, anspruchsvolles Werk ausdrucken kannst.

Ebenso wie PAGEFOX selbst ist auch diese Bedienungsanleitung
in drei große Teile gegliedert:

Der Texteditor

zur Eingabe und Bearbeitung des Textes und dessen
Erscheinungsbild,

Der Grafikeditor

zum Erstellen und Bearbeiten von Grafiken und

Der Layout-Editor

zur Anordnung von Text und Grafiken auf der Seite.

Jedes der drei großen Kapitel wird durch einen Überblick über
die Aufgaben und Fähigkeiten des jeweiligen Programmteils
eingeleitet.

Die Bedienungsanleitung selbst wurde vollständig mit dem
PAGEFOX erstellt. Sie dient somit als Demonstration der
vielfältigen Möglichkeiten des Programmes, außerdem wird
teilweise das im Text erklärte direkt durch ein entsprechendes
Layout illustriert.

Ferner liegt eine Diskette bei, auf der eine Reihe von Demos
enthalten sind, auf die sich die Bedienungsanleitung des öfteren
bezieht. Allein schon aus der Analyse dieser Demos ("Wie
machte er denn das?") kannst Du eine ganze Menge über den
Umgang mit dem PAGEFOX lernen.

Und nun viel Spaß beim Publizieren mit dem PAGEFOX!

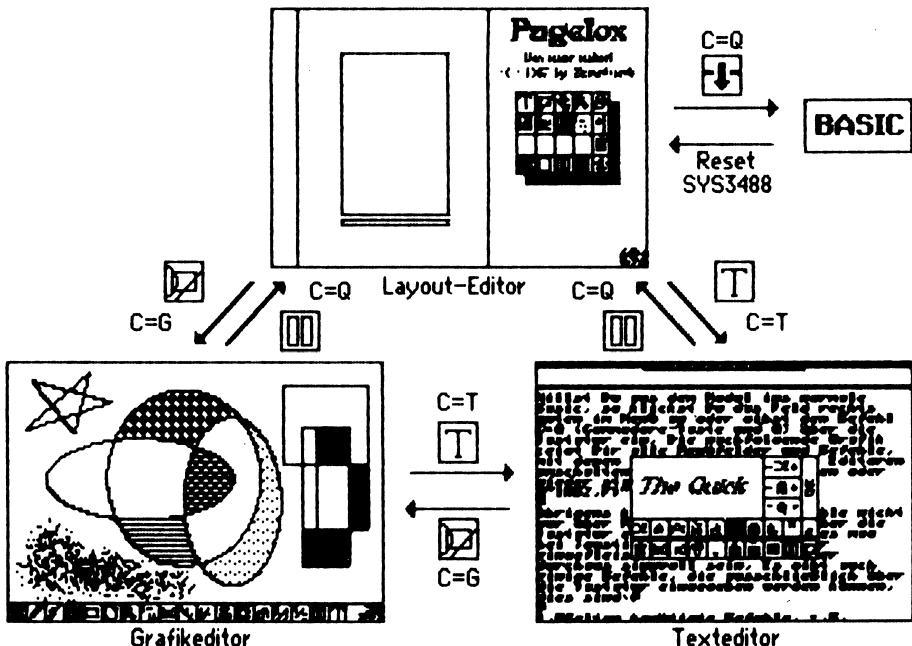
Grafing, Oktober 87

Inbetriebnahme

Als erstes mußt Du das PAGEFOX-Modul in den Expansionport des C64 stecken, und zwar mit dem Etikett nach oben. Sehr wichtig dabei ist, daß Du den Rechner zum Einstecken oder Herausziehen des Moduls **unbedingt ausschalten** mußt, da sonst Rechner und Modul Schaden nehmen können.

Nach dem Einschalten des Rechners oder dem Druck auf den Reset-Knopf, sofern vorhanden, startet sich PAGEFOX sofort und Du befindest Dich im Layout-Editor.

Sofern Du den Expansionport nicht für andere Module benötigst, kannst Du das PAGEFOX-Modul immer stecken lassen, denn es läßt sich softwaremäßig abschalten. Willst Du aus dem Modul ins normale Basic, so klickst Du das Feld rechts unten im Menü an oder gibst den Befehl C=Q (Commodore-Taste und Q) über die Tastatur ein. Die nachfolgende Grafik zeigt Dir alle Menüfelder und Befehle, mit denen Du zwischen den drei Editoren umschalten und PAGEFOX verlassen oder wieder starten kannst.



Übrigens können fast alle Befehle nicht nur über Menüs, sondern auch über die Tastatur eingegeben werden. Dies mag bei Joystick-Steuerung oder für eingefleischte Tastatur-Bediener durchaus sinnvoll sein. Es gibt auch einige Befehle, die ausschließlich über die Tastatur eingegeben werden können, so z.B. sehr selten benötigte Befehle, (Farbenwahl, Übernahme neuer Füllmuster), Befehle, bei denen der Cursor an einer bestimmten Stelle stehen muß (Nullpunkt setzen, Grafik-Tabulator) und Befehle, die gegenüber den entsprechenden Menübefehlen einen deutlichen Geschwindigkeitsvorteil bringen (Anspringen bestimmter Stellen im Grafikspeicher).

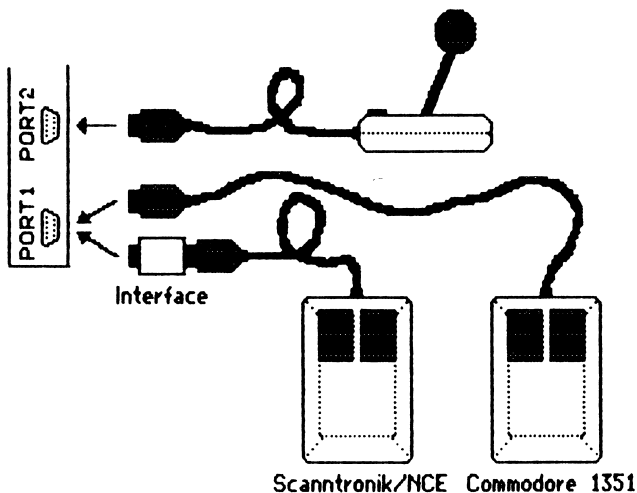
Hast Du PAGEFOX (versehentlich oder absichtlich) verlassen, so kannst Du ihn durch einen Reset oder durch den Basic-Befehl SYS 3488 erneut starten. Der SYS-Befehl funktioniert allerdings nur, wenn Du zwischenzeitlich kein anderes Programm geladen oder eingetippt hast. In diesem Fall bleiben auch alle Daten (Grafik, Text und Layout) erhalten, es geht also nichts verloren. Nun gehört PAGEFOX zwar nicht zu den Programmen, die leicht abstürzen, aber wenns's doch mal passieren sollte (weil vielleicht der kleine Bruder am Modul gerüttelt hat), dann ist diese Eigenschaft sehr wertvoll. Natürlich brauchst Du dann auch einen Reset-Knopf, den Du Dir unbedingt zulegen solltest, falls Du noch keinen hast. Für Nicht-Bastler gibt es Versionen zum Anstecken an Userport oder seriellen Bus (darauf achten, daß der Port durchgeführt ist!), für Bastler wird im Anhang ein "sauberer" Einbau-Reset beschrieben.

Willst Du beim Einschalten oder einem Reset direkt ins Basic, ohne den Umweg über den PAGEFOX, so halte während des Einschaltens oder Resets die Commodore-Taste gedrückt. Hast Du in Deinem Computer einen Floppy-Speeder eingebaut, der selbst über solche Reset-Kombinationen verfügt, so haben diese Vorrang vor dem PAGEFOX. Es kann dann sein, daß Du die Reset-Funktion des Speeders benutzen mußt, z.B. die Space-Taste bei Speeddos oder Dolphinidos.

Cursorsteuerung

Zur Cursorsteuerung benötigst Du eine Maus oder einen Joystick. Die besten Ergebnisse liefert eine Proportionalmaus, da hier der Cursor präzise der Bewegung der Maus folgt. Ein Joystick geht auch, doch ist die Steuerung dabei deutlich mühsamer, denn man kann den Cursor nur waagrecht, senkrecht oder diagonal bewegen und hat keinen Einfluß auf die Bewegungsgeschwindigkeit. Bei Joysticksteuerung beschleunigt der Cursor zwar, wie schon beim Hi-Eddi, sodaß feines Rangieren ebenso möglich wird wie schnelles Überbrücken größerer Distanzen. Doch den Steuerungskomfort einer Proportionalmaus erreicht man mit einem Joystick nie. Das gilt auch für die in letzter Zeit recht billig angebotenen Mäuse, die einen Joystick simulieren. Ihre Steuerungseigenschaften sind sehr unbefriedigend, sodaß ihnen sogar ein Joystick noch vorzuziehen ist.

An Proportionalmäusen unterstützt PAGEFOX die Scanntronik/NCE-Maus und die Commodore 1351. Die erste muß zusammen mit dem Maus-Interface von Scanntronik betrieben werden, da sie sonst die Tastatur blockiert. Bei beiden Mäusen darf beim Einschalten oder Einstecken keine der Maustasten gedrückt werden, da sie sonst in den Joystick-Modus schalten.



PAGEFOX erkennt automatisch, ob und welche Maus eingesteckt ist und aktiviert den entsprechenden Treiber. Die Commodore 1351 muß bereits vor dem Einschalten des Computers oder zumindest vor einem Reset eingesteckt werden, damit sie erkannt wird. Die Scanntronik/NCE-Maus sollte dagegen erst nach dem Programmstart eingesteckt werden.

Neben einer Maus, die an Port 1 angeschlossen werden muß, kann alternativ oder auch zusätzlich ein Joystick in Port 2 benutzt werden. Maus und Joystick lassen sich gleichzeitig, ohne Umschaltung, bedienen.

Die rechte Maustaste entspricht dem Feuerknopf am Joystick und ist die vorwiegend benutzte Taste, z.B. zum Anklicken eines Befehls oder Objektes, zum Fixieren von Gummikästen und -linien oder zum Zeichnen. Die linke Maustaste hat je nach Editor verschiedene Spezialfunktionen, man wird sie im Allgemeinen seltener brauchen als die rechte.

Der Grafikeditor

Der Grafikeditor hat im PAGEFOX mehrere Aufgaben zu erfüllen: Erstens handelt es sich dabei um ein Zeichenprogramm der absoluten Spitzenklasse, das Dir sehr viel Komfort und Leistung zur Erstellung von Zeichnungen, Plänen und Grafiken zur Verfügung stellt. Zweitens ist er ein Photolabor, denn Du kannst hier die Grafiken in gewünschter Form und Größe auf Diskette abspeichern, um sie anschließend ins Layout einzubinden. Und drittens kannst Du im Grafikeditor die fertig aufgebaute Seite vor dem Ausdruck begutachten, denn Du siehst sie dort exakt so, wie sie später auf dem Papier erscheint.

Zwar steckt im PAGEFOX-Grafikeditor noch einiges vom guten, alten HI-EDDI, doch ist auch sehr vieles neu. Sichtbarste Neuerung ist die Menüleiste, die, auf drei umschaltbare Menüs aufgeteilt, alle Befehle zugänglich macht, jedoch so schmal gehalten ist, daß sie die Zeichenfläche nicht zum Guckloch abwertet, wie dies bei anderen, menüüberladenen Programmen der Fall ist. Neben dem Menü ist auch die Tastaturbedienung noch möglich. Doch wer PAGEFOX einmal mit einer Proportionalmaus bedient hat, wird freiwillig auf die Tastatureingabe verzichten.

Neu ist, dank Speichererweiterung, auch der Umfang des Grafikspeichers: 640*800 Punkte, eine komplette DIN A-4-Seite, entsprechend 8 Bildschirmen, mehr als bei jedem anderen Grafikprogramm für den C64. Übersichtsfunktionen mit Verkleinerungen auf 50% und 25% sorgen dafür, daß Du bei soviel Speicher nicht den Überblick verlierst.

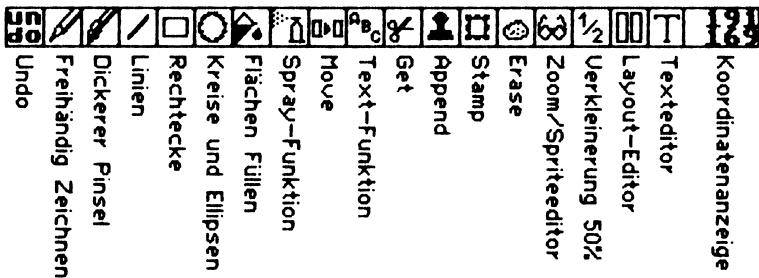
Neu sind auch eine Reihe mächtiger Befehle, so der Verschiebe-Befehl, bei dem das zu verschiebende Objekt ständig sichtbar bleibt und punktgenau an sein Ziel geschoben werden kann. Neu auch die Muster-Funktion mit 20 beliebig überlagerbaren Mustern, oder die Ellipsen-Funktion, die komfortable Textfunktion für direktes Eintippen kleinerer Texte, die Gummiliniern etc ...

Die Menüs

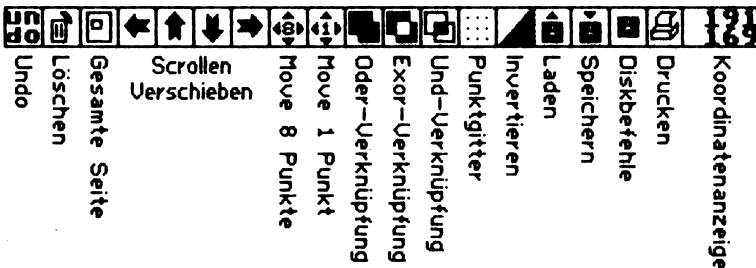
Um die Zeichenfläche nicht durch viele Menüs unnötig zu beschränken, wurden die Befehle und Muster auf zwei Menüs und eine Musterleiste verteilt, von denen immer nur eines in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand zu sehen ist. Durchgeschaltet werden die drei Menüs mit der linken Maustaste. Hast Du nur einen Joystick, so fährst Du den Cursor ganz an den unteren Rand des Bildschirmes und drückst den Feuerknopf.

Hier die Bedeutung sämtlicher Icons in den Menüs:

1. Menüleiste



2. Menüleiste



Musterleiste



Auf den folgenden Seiten werden alle Icons der Reihe nach ausführlich erklärt.

UNDO:

Damit ist es möglich, eine mißlungene Manipulation rückgängig zu machen. In den meisten Fällen wird hier nur der letzte Eingriff berücksichtigt, z.B. wird die zuletzt gezeichnete Linie, die zuletzt ausgefüllte Fläche oder die letzte Move-Operation gelöscht. Dagegen wäre es z.B. beim Draw-Befehl sinnlos, nur den letzten gesetzten Punkt zu löschen. Deshalb werden hier, ebenso wie bei Spray und den Sprite-Befehlen, alle Manipulationen seit Anwahl des entsprechenden Modus gelöscht. Der UNDO-Befehl verliert seine Wirkung, wenn zwischendurch gescrollt oder die Ganzseiten-Funktion aufgerufen wurde.

Die Zeichenmodi

Die folgenden 14 Icons stehen für die Zeichenmodi. Klickst Du eines dieser Icons an, so wird es durch Invertieren hervorgehoben. Du kannst nun die entsprechende Funktion im Zeichenfeld ausführen, z.B. Punkte setzen oder Linien ziehen.

Freihändig zeichnen:

Bleistift und Pinsel stellen das Freihändige Zeichnen dar, bei einem Druck auf die rechte Maustaste wird ein Punkt bzw. beim Pinsel ein Feld von 3*3 Punkten gesetzt. Hältst Du die Taste gedrückt, so kannst Du Freihändig Zeichnen, Malen oder Schreiben.

Das Löschen von Punkten geht etwas anders als bei Hi-Eddi&Co, wo Du dafür immer die SHIFT-Taste drücken mußt. Beim PAGEFOX gilt folgende Regel: Drückst Du die Maustaste an einer Stelle, an der noch kein Punkt gesetzt ist, also der Hintergrund leer ist, so geht PAGEFOX davon aus, daß Du hier einen Punkt setzen willst. Er setzt dann auch weiterhin Punkte, solange Du die Taste gedrückt hältst, auch wenn Du dabei über schon gesetzte Punkte fährst. PAGEFOX invertiert also nicht einfach, sondern entscheidet anhand der Stelle, an der Du die Taste drückst, was er tun soll. Ist an dieser Stelle schon ein Punkt gesetzt, so schaltet PAGEFOX in den Löschen-Modus und bleibt dort solange, bis Du die Taste wieder losläßt. Bist Du versehentlich mal in den falschen Modus gekommen - Löschen statt Setzen oder umgekehrt - so drückst Du die Taste ganz einfach ein zweites Mal, dann schaltet PAGEFOX auf den anderen Modus um.

Linien:

In diesem Modus setzt Du mit dem ersten Maustastendruck den Anfangspunkt und mit dem zweiten den Endpunkt einer Linie. Zwischen den beiden Tastendrücken folgt dem Cursor eine Gummilinie, sodaß Du bereits vor der endgültigen Plazierung die Linie siehst.

Zum Zeichnen eines zusammenhängenden Linienzuges drückst Du einfach an jeder Knickstelle zweimal die Maustaste. Für Strahlen drückst Du nach jeder Linie die Funktionstaste F7. Der Cursor springt dann an den Anfangspunkt der Linie zurück, von wo aus Du die nächste Linie zeichnen kannst.

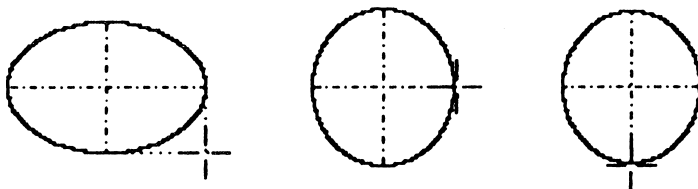
Zum Löschen einer Linie mußt Du zugleich mit dem ersten Maustastendruck die SHIFT-Taste drücken. Allerdings wird es Dir kaum gelingen, eine (schräge!) Linie genau zu löschen. Das Löschen einer Linie ist jedoch dann sinnvoll, wenn Du in einer bereits ausgefüllten Fläche eine Linie zeichnen willst.

Rechtecke:

Mit dem ersten Tastendruck legst Du einen beliebigen Eckpunkt des Rechtecks fest, der zweite gibt die dazu diagonal liegende Ecke an. Auch hier folgt dem Cursor ein Gummi-Rechteck und das Löschen geht ebenso wie bei Linien, nämlich mit SHIFT beim ersten Maustastendruck.

Kreise und Ellipsen:

Der erste Tastendruck legt den Mittelpunkt fest, der zweite x- und y-Radius. Steht der Cursor exakt neben, über oder unter dem Mit-



telpunkt, also auf selber x- oder y-Koordinate, so wird ein runder Kreis gezeichnet - zumindest nach Pixeln. Beim Ausdruck wird er jedoch zum Ei. Um dort einen runden Kreis zu erhalten, mußt Du am Bildschirm eine Ellipse zeichnen. Dabei hilft Dir die später beschriebene Koordinatenanzeige.

Flächen ausfüllen:

Setze dazu einfach den Cursor irgendwo in die auszufüllende Fläche und drücke die rechte Maustaste. Durch nochmaligen Tastendruck kannst Du die Funktion abbrechen, wenn durch ein Löchlein in der Umrandung der ganze Bildschirm vollzulaufen droht. Natürlich läßt sich solch eine Panne durch UNDO leicht beheben. Ebenso wie leere Flächen gefüllt werden, können auch gesetzte Flächen gelöscht werden. Um die gefüllte oder gelöschte Fläche mit einem Muster zu versehen, klickst Du dieses einfach an, doch dazu später mehr.

Spray:

Diese Funktion simuliert eine Spraydose. Bei Knopfdruck werden zufällig in der Umgebung des Cursors Punkte gesetzt, je länger Du drückst, desto dichter. Drückst Du zugleich mit der Maustaste die SHIFT-Taste, so werden wieder Punkte gelöscht. Das ist vor allem zum Auflockern nötig, wenn Du an einer Stelle zu dicht gesprüht hast.

Text-Funktion:

Für Überschriften oder kleinere Texte, vor allem aber zum Beschriften von Grafiken ist es nützlich, wenn man Text auch direkt in die Grafik eintippen kann. Hast Du die Text-Funktion angewählt, so tippst Du zunächst den gewünschten Text (maximal eine Zeile) ein. Mittels DEL-Taste kannst Du dabei das letzte Zeichen löschen, weitere Editierfunktionen gibt's nicht. Der Text hängt nun als Gummitext am Cursor: Du kannst ihn durch Verschieben des Cursors beliebig Plazieren, durch Eingabe von CTRL E, CTRL B und/oder CTRL H fett, breit und/oder hoch darstellen und durch CTRL Z die zwölf im Modul vorhandenen Zeichensätze nacheinander durchschalten. Mittels Cursortasten oder durch Anklicken der Pfeile bestimmst Du die Richtung, in die der Text geschrieben werden soll. Erst durch Druck auf die rechte Maustaste wird der Text endgültig in der Grafik fixiert.

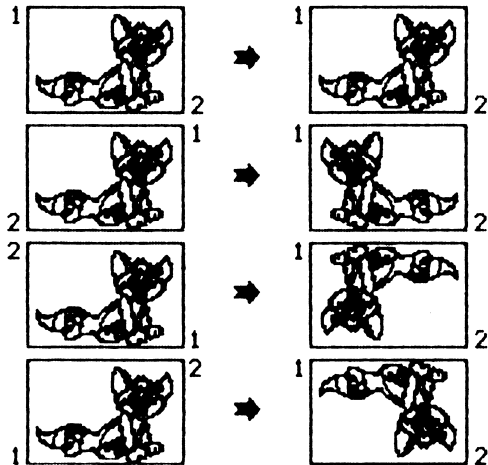
Zeichensatz 1 besitzt noch einige wissenschaftliche Sonderzeichen, wie man sie z.B. zum Beschriften von Schaltplänen benötigt. Die entsprechende Tastaturbelegung findest Du im Anhang.

Move:

Die Move-Funktion zum Verschieben, Kopieren, Spiegeln und Drehen von Ausschnitten ist eine der leistungsfähigsten, aber auch komplexesten des PAGEFOX, weshalb wir uns etwas ausführlicher damit beschäftigen wollen.

Zunächst mußt Du mit zwei Tastendrücken zwei diagonale Ecken des gewünschten Bereiches anklicken, wobei ein Gummikasten den erfaßten Bereich einrahmt. Dieser Gummikasten folgt dem Cursor nur in 8-Punkte-Schritten, denn nur in dieser Auflösung läßt sich der Bereich definieren. Solltest Du dadurch mal ein Bißchen zu viel mitgenommen haben, so läßt sich dies anschließend leicht wieder löschen.

Durch die Wahl der ersten Ecke legst Du bereits fest, ob der Bereich gespiegelt werden soll. Denn PAGEFOX klappt, spiegelt oder dreht den Bereich so, daß die zuerst angeklickte Ecke links oben zu liegen kommt. Klickst Du z.B. die rechte, obere Ecke zuerst an, so spiegelt PAGEFOX zur Senkrecht.

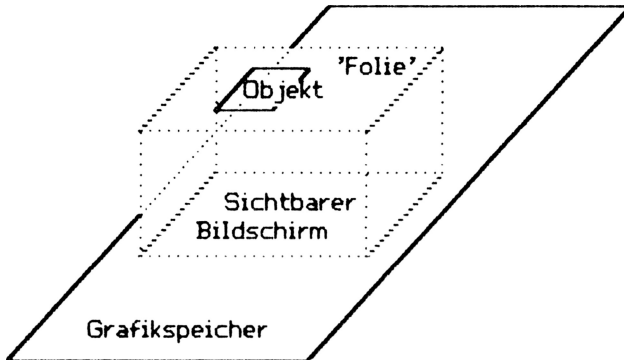


Nach dem zweiten

Mausklick schaltet PAGEFOX auf die zweite Menüleiste um, denn dort liegen alle Befehle, die Du nun brauchst. Zugleich wird der erfaßte Bereich in eine zweite Ebene kopiert, die wie eine Folie über dem normalen Grafikspeicher auf dem Monitor klebt, sodaß das zu verschiebende Objekt jederzeit sichtbar bleibt.

Das Icon mit den vier Pfeilchen und der 8 ist nun invertiert, was bedeutet, daß Du das Objekt durch Anklicken der vier (großen) Richtungspfeile verschieben kannst.

Klickst Du die 8 selbst an, so verlischt sie. Nun kannst Du mit den Richtungspfeilen, wie sonst auch, den sichtbaren Ausschnitt über die gesamte Grafik scrollen. Das Objekt bleibt dabei unbewegt stehen, wie ein Fleck auf der Linse einer Kamera. Du kannst auch mit-



tels Ganzseitenfunktion oder über Tastatur (wird alles noch erklärt!) einen anderen Bildschirmausschnitt innerhalb der Grafik anwählen, die Folie mit dem Objekt darauf bleibt erhalten.

Während dieser Folien-Phase hast Du noch weitere Manipulationsmöglichkeiten: So kannst Du durch Anklicken des Mülleimers den Hintergrund hinter dem Objekt löschen. Du kannst damit unmittelbar nach dem Markieren den Quellbereich löschen oder kannst, wenn Du das Objekt an seine Zielposition gesteuert hast, dort Platz machen. Wenn Du das Objekt auf einen nicht gelöschten Hintergrund setzt, so kannst Du wählen, in welcher Weise Objekt und Hintergrund verknüpft werden soll. Dazu dienen die drei Icons, die bildlich die Verknüpfung darstellen: Bei der Oder-Verknüpfung werden der Hintergrund und Objekt voll überlagert, wie beim Übereinan-



derlegen zweier Folien, bei Exor Löschen sich gesetzte Flächen gegenseitig aus und bei Und maskieren sie sich gegenseitig, wie wenn man zwei Blenden aufeinanderlegt.

Hast Du das Objekt ungefähr an seine Zielposition gefahren, so klickst Du die 1 mit den vier Pfeilchen an und kannst nun das Objekt mit den Pfeil-Icons pixelweise verschieben, bis es paßgenau sitzt. Diese Feinverschiebung solltest Du erst zuletzt vornehmen, sonst gibt es Probleme mit der Paßgenauigkeit der Löschfunktion.

Endgültig fixiert wird das Objekt durch einen dritten Mausklick an beliebiger Stelle innerhalb des Zeichenfelds oder durch Anwahl eines Zeichenmodus.

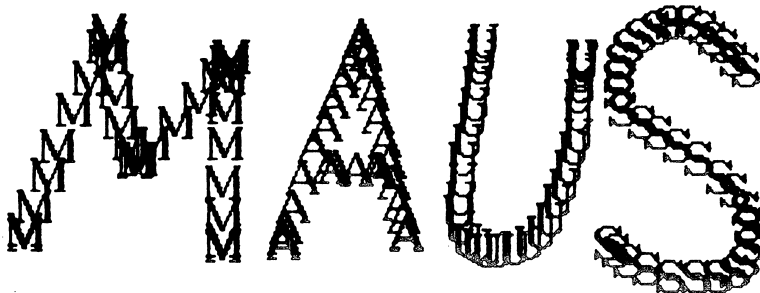
Mit UNDO kannst Du den Move-Befehl abbrechen, also die Folie entfernen, oder auch ein bereits fixiertes Objekt wieder aus der Grafik herausnehmen. Weiter zurück geht UNDO aber nicht, d.h. das Löschen des Hintergrundes kannst Du nicht rückgängig machen! Überleg' deshalb genau, bevor Du während einer Move-Operation den Mülleimer anklickst.

Sprite-Befehle:

Diese Befehle sind wohl das offensichtlichste Überbleibsel vom Urvater HI-EDDI. Zusammen mit der Maussteuerung erhalten sie jedoch neuen Glanz, denn mit einem Sprite als frei definierbarem Pinsel und einer exakten Maus läßt sich einiges anfangen. Falls Dir HI-EDDI unbekannt ist, hier die Erklärung der Befehle:

Get:

Auf Tastendruck wird der durch den Rahmencursor eingefasste Bildschirmausschnitt in das Sprite übernommen. Danach schaltet PAGEFOX automatisch in den Append-Modus, wo Du das Sprite als Pinsel gebrauchen kannst.



Append:

Das Sprite dient hier als Stempel oder Pinsel, mit dem Du mittels Maus oder Joystick zeichnen kannst. Auch Löschen geht mit einem Trick: Bildschirm invertieren, Zeichnen, wieder invertieren. Die Befehle Get und Append sind auch die wichtigsten bei der Arbeit mit Construction Sets, das sind Vorräte an Symbolen, z.B. für elektrische Schaltungen. Mit Get holst Du die Elemente aus dem Set und setzt sie in Deinen Plan ein.

Stamp:

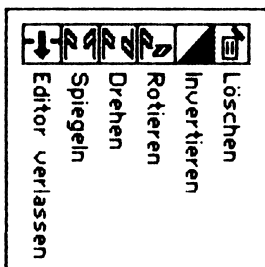
Wie Append, jedoch wird vor dem Einfügen erst der Hintergrund gelöscht. Das Sprite wird also wie eine Briefmarke auf den Bildschirm geklebt.

Erase:

Hier wird das Sprite zum Schwamm, der alles löscht, was er bei gedrückter Maustaste überfährt. Sollte der Schwamm zu groß oder klein sein, so bietet PAGEFOX noch viele andere Möglichkeiten, etwas zu löschen: Wie oben bereits beschrieben, kannst Du mittels Append und dem Invertier-Trick mit einem beliebig geformten Pinsel löschen. Für die Feinarbeit gibt's den Bleistift und den Pinsel, ganz am Anfang der Menüleiste. Zusammenhängende Flächen löscht Du am besten mittels Füll-Befehl. Und für großflächiges Löschen benutzt Du den Move-Befehl: Bereich markieren, mittels Mülleimer den Hintergrund löschen und mittels UNDO die Folie entfernen.

Zoom-Funktion und Sprite-Editor:

Die Brille hat zwei verschiedene Funktionen, abhängig davon, welcher Zeichenmodus beim Anklicken aktiv ist: Ist es einer der vier Sprite-Befehle, so gelangst Du in den Sprite-Editor, wo Du das Sprite in einer stark vergrößerten Darstellung bearbeiten kannst, z.B. um eine Pinselform zu erstellen. War dagegen ein anderer Zeichenmodus aktiv, so gelangst Du in den Zoom-Modus. In diesem Modus erscheint wieder ein Spriterahmen als Cursor, auf Knopfdruck wird der davon erfaßte Bereich ebenfalls vergrößert. Neben dem Zoom-Window siehst Du die Umgebung des vergrößerten Ausschnitts in Originalgröße, damit Du den Überblick nicht verlierst.



Das Menü des Sprite- oder Zoom-Editors erklärt sich selbst: Du kannst das Sprite zur Senkrechten spiegeln, um 180 oder 90 Grad drehen (bei letzterm gehen die rechten 3 Spalten verloren), invertieren und löschen. Die Koordinatenanzeige zeigt im Sprite/Zoom-Editor die momentane Cursorposition relativ zur linken, oberen Ecke an. Verlassen kannst Du den Editor über das linke Icon oder durch Drücken der linken Maustaste.

Verkleinerung auf 50%:

Mit dieser Funktion wird die Umgebung des momentanen Bildschirms auf die Hälfte verkleinert. Dies dient einerseits als Überblick, bei dem Du zwar nur die halbe Seite siehst, dafür aber mehr Details erkennen kannst als bei der Ganzseitenfunktion. Andererseits kannst Du damit Bilder, die für Dein Layout zu groß sind, verkleinern. Benutzt Du die Funktion nur zum Überblick, so mußt Du sie mit UNDO rückgängig machen.

Grafikeditor verlassen:

Die beiden vorletzten Icons dienen dazu, vom Grafikeditor in den Layout- bzw. Texteditor zu wechseln.

Die Koordinatenanzeige:

Sie zeigt Dir die x- und y-Koordinate des Cursors auf der gesamten Seite. Der Nullpunkt liegt anfangs ganz links oben, der Punkt ganz rechts unten hat dann die Koordinaten 639 und 799. Du kannst jede beliebige Position durch Eingabe von '0' zum neuen Nullpunkt machen. Das funktioniert auch bei der Ganzseitenfunktion, bei Load, Save, Drucken und im Layout-Editor, wo die Koordinatenanzeige ebenfalls überall in Funktion ist. Ferner kannst Du die Anzeige, indem Du sie anklickst, auf Millimeter umschalten (stimmt aber nur für 9-Nadel-Drucker). Damit kannst Du z.B. eine Ellipse so zeichnen, daß sie beim Ausdruck rund wird: Im Mittelpunkt drückst Du 0 und setzt dann den Cursor so, daß x- und y-Koordinate den gleichen Millimeter-Wert anzeigen.

Löschen:

Durch Anklicken des Mülleimers wird der momentan sichtbare Ausschnitt aus dem Grafikspeicher gelöscht, in der Folien-Phase des Move-Befehls wird der Hintergrund hinter dem zu verschiebenden Objekt gelöscht. Letzteres kann, wie bereits erwähnt, nicht mit UNDO rückgängig gemacht werden. Eine Funktion zum Löschen des gesamten Grafikspeichers gibt's im Layout-Editor (leer formatieren).

Ganzseitenfunktion:

Nach Anklicken des entsprechenden Icons zeigt Dir PAGEFOX den ganzen Grafikspeicher, also die ganze DIN A-4-Seite, auf 25% verkleinert. Der aktuelle Bildschirm wird durch zwei blinkende Ecken markiert. Diese Markierung kannst Du mittels Maus oder Joystick beliebig verschieben und durch Tastendruck an jede beliebige Stelle der Seite springen.

Pfeil-Icons:

Mit den vier Pfeilen kannst Du den sichtbaren Ausschnitt beliebig über die gesamte Seite scrollen. Beim Move-Befehl dienen sie auch zum Verschieben des Objektes und in der Text-Funktion legst Du damit die Schreibrichtung fest.

Move-Optionen:

Die beiden Felder mit der 8 und der 1 wurden bereits bei Move erklärt: Sie dienen dazu, die Funktion der Pfeil-Icons zwischen Scrolling, 8-Punkte- und 1-Punkt-Verschiebung umzuschalten. Die drei Felder für die logischen Verknüpfungen Oder, Exor und Und haben neben ihrer Funktion beim Move-Befehl noch zwei weitere Aufgaben, nämlich beim Mischen von Bildern von Diskette sowie beim Überlagern von Mustern.

Punktgitter:

Hiermit wird ein Punktgitter ein- und ausgeschaltet, welches besonders beim Zeichnen von Plänen recht hilfreich ist. Sein Raster entspricht genau der Auflösung, mit der beim Move-Befehl der Quellbereich erfaßt wird.

Invertieren:

Invertiert den sichtbaren Bildschirm. Ist besonders in Kombination mit anderen Befehlen (z.B. Append) recht nützlich.

Diskettenbefehle

Load:

Zum Laden einer Grafik zeige ich Dir zunächst das Directory der eingelegten Diskette. Mittels Maus, Joystick oder Cursortasten steuerst Du den Cursor auf den Namen des gewünschten Files und drückst dann die rechte Maustaste, den Feuerknopf oder RETURN. Ein Druck auf die linke Maustaste oder auf Space holt die nächste Seite des Directorys auf den Bildschirm, sofern es nicht auf einmal draufpaßt. Sind keine weiteren Einträge vorhanden, gelangst Du in den Grafikeditor zurück. Somit kannst Du das Directory der Diskette ansehen, ohne etwas zu laden.

Nach Angabe des Filenamens hast Du die Wahl zwischen 'Laden' und 'Mischen': Beim Laden überdeckt die Grafik den Hintergrund, beim Mischen wird die Grafik mit den Hintergrund logisch verknüpft. Die Art der Verknüpfung (Oder, Exor, Und) legst Du durch Anklicken des entsprechenden Icons fest, wie das beim Move-Befehl schon erklärt wurde.

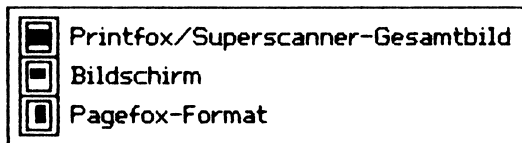
Die Wahl zwischen den beiden Möglichkeiten triffst Du wieder durch Anklicken der gewünschten Option, also Cursor mittels Maus, Joystick oder Cursortasten draufsetzen und rechte Maustaste, Feuerknopf oder RETURN drücken.

Danach stellt PAGEFOX die ganze Seite dar und markiert darin durch zwei blinkende Ecken das zu ladende Bild. Dieses schiebst Du einfach mittels Maus an die gewünschte Stelle und drückst die Maustaste. Natürlich kannst Du die Funktion jederzeit mittels STOP abbrechen.

PAGEFOX lädt Bilder in den Formaten von Hi-Eddi(+), Superscanner II, Printfox und natürlich seine eigenen. Versuchst Du etwas anderes, z.B. ein Textfile, zu laden, so meldet sich PAGEFOX mit der Fehlermeldung 'Filetyp?'.

Save:

Nach Anklicken des Save-Icons erscheint ein kleines Untermenü, in dem Du das Format anklickst, in welchem Du eine Grafik speichern willst. Folgende drei Möglichkeiten stehen zur Verfügung:



Printfox/Superscanner-Gesamtbild:

Umfaßt 640*400-Punkte, also gerade eine halbe Seite. Der Name 'Gesamtbild' stammt natürlich von den Programmen Superscanner und Printfox, deren Grafikspeicher nicht größer ist.

Bildschirm:

Umfaßt 320*200 Punkte und ist ebenfalls kompatibel zu Superscanner II und Printfox. Gibst Du vor dem Filenamen ein '0:' ein, so wird im Hi-Eddi-Format, also unkomprimiert, gespeichert.

Pagefox-Format:

Schon wieder ein neues Format! stöhnst Du vielleicht. Doch im Zusammenhang mit dem neuen Layout-Konzept war es nötig, dieses Format einzuführen. Größe und Form der Grafik sind frei wählbar, von 8*8 Punkten bis zur ganzen Seite. Ferner besitzen die Files zusätzliche Daten, die für den Kontursatz nötig sind. Natürlich wird die Grafik auch komprimiert, um Ladezeit und Platzbedarf auf der Diskette zu verringern.

Nachdem Du das gewünschte Format angeklickt hast, erscheint zunächst wieder die Ganzseitendarstellung. Für Bildschirm- oder Gesamtbild-Format siehst Du wieder die beiden Ecken, die Du, wie bei Load, auf den gewünschten Ausschnitt schiebst und anklickst. Beim Pagefox-Format kommt ein gewöhnlicher Cursor, denn hier wird der zu speichernde Ausschnitt durch zwei Mausklicks und Gummikasten eingefangen, ähnlich der Rechteckfunktion oder Move. Ebenso wie bei Move kannst Du auch hier durch entsprechende Wahl der ersten Ecke festlegen, ob der Bereich gespiegelt, gedreht oder gekippt werden soll. Auf diese Weise ist es möglich, beliebig große Grafiken zu spiegeln, was bei dem auf Bildschirmgröße beschränkten Move-Befehl nicht geht.

Die Grafiken, die Du in Deinen Layouts verwenden willst, speicherst Du am Besten immer im Pagefox-Format ab. Wie in einem Photolabor schneidest Du mittels Gummikasten einfach die gewünschte Grafik mit etwas Rand aus, nicht zu knapp, damit nichts abgeschnippelt wird, aber auch nicht zu großzügig, da sonst der Text unnötig weit um die Grafik ausweicht. Die anderen beiden Formate brauchst Du nur noch zum Datenaustausch mit anderen Programmen.

Diskbefehle senden:

Klickst Du das Diskettensymbol ohne Pfeilchen an, so kannst Du einen Befehl an die Floppy schicken, zum Beispiel um Disketten zu formatieren (N:DISKNAME) oder Files zu löschen (S:FILENAME).

Drucken

Wenn's ums Drucken geht, läuft PAGEFOX zur Höchstform auf: Drei Qualitätsstufen, wobei die höchste selbst gegenüber der Superqualität des PRINTFOX nochmal eine kleine Steigerung bringt, globales Drucken mehrseitiger Dokumente, Mehrfach- und Etikettendruck sind nur einige Stichpunkte. Außerdem wurde die Druckeroutine so geschrieben, daß sie ohne komplizierte Anpassungsprozedur alle Commodore- und (einigermaßen) Epson-kompatiblen Drucker ansteuern kann.

PAGEFOX bietet zwei Druckfunktionen: Im Layout-Editor und im Grafikeditor. Der Unterschied: Die Funktion im Layout-Editor dient zum Drucken mehrseitiger Dokumente (globales Drucken), dort werden automatisch beliebig viele Textfiles nachgeladen, formatiert und ausgedruckt. Im Grafikeditor dagegen kannst Du den Grafikspeicher oder einen Ausschnitt daraus drucken.

Nach dem Anklicken des Drucker-Icons serviert Dir PAGEFOX wieder die Seitenübersicht und wie bei Save markierst Du mittels Gummikasten den zu druckenden Ausschnitt. Im Gegensatz zu Save wird hier grundsätzlich nicht gespiegelt oder gedreht, es ist also egal, welche Ecke Du als erste anklickst.

Das Druckermenü

Nach dem Markieren gelangst Du ins Druckermenü, das für beide Druckfunktionen des PAGEFOX identisch ist. Die möglichen Eingaben sind in fünf Zeilen dargestellt, pro Zeile kannst Du eine Option durch Anklicken wählen. Die einzelnen Zeilen haben folgende Bedeutung:

Low Medium High Shinwa MPS

PAGEFOX unterteilt die Drucker in drei Kategorien:

1. Epson-kompatible Drucker, die im Grafikmodus bis zu 1920 Punkte pro Zeile drucken können. Dazu gehören alle 9-Nadel-Drucker von Epson und Star sowie eine ganze Menge kompatibler, z.B. von Panasonic, Fujitsu, Citizen etc. Benutzt Du einen dieser Drucker, so kannst Du die Qualität wählen, mit der ausgedruckt werden soll: Bei **Low** wird mit nur 640 Punkten pro Zeile gedruckt, dafür geht's aber am schnellsten. Bei **Medium** druckt PAGEFOX 1920 Punkte pro Zeile, was insbesondere bei Verwendung des seriellen Busses schon etwas langsamer geht. **High-Quality** schließlich bringt die höchste Qualität, denn hier wird jede Zeile zweimal mit 1920 Punkten gedruckt, was auf der ganzen Seite eine Auflösung von 1920*1600 Punkten ergibt. Dafür dauert's aber auch am längsten.

Bei einigen eingeschränkt Epson-kompatiblen Druckern (z.B. Star NL-10 mit Commodore-Modul, MPS 1000) wird Low nicht funktionieren, hier muß man eben auf Medium ausweichen.

2. **Shinwa** CP-80 und kompatible, z.B. BMC BX-80, Mannesmann MT-80 und Commodore MPS 802 mit Grafik-ROM II.
3. **MPS** 801 und 803 und alle dazu kompatiblen. Diese Drucker können nur 480 Punkte pro Zeile zu Papier bringen, Du kannst also nicht die volle Breite des Grafikspeichers ausnutzen.

Auto-Linefeed, Linefeed:

Damit stellst Du ein, ob der Drucker automatisch das Papier weiterschiebt oder das entsprechende Zeichen vom Computer erwartet. Unterbricht der Drucker die Hardcopy durch Leerzeilen, so mußt Du **Auto-Linefeed** anklicken, nudelt er dagegen den ganzen Ausdruck auf eine Zeile, so schalte auf **Linefeed**.

Links Mitte Rechts

Diese Zeile ist nur von Bedeutung, wenn Du einen Bereich ausdruckst, der nicht die volle Breite des Grafikspeichers einnimmt. Dann nämlich kannst Du durch Anklicken der gewünschten Option die Lage des Ausdrucks auf dem Papier bestimmen.

Standard Papierlänge

Dieser Menüpunkt ist nur bei Mehrfach- oder globalem Druck interessant. In der Einstellung **Standard** wird dann das Papier von Ausdruck zu Ausdruck um eine volle Seite weitergeschoben, üblicherweise 12". Klickst Du **Papierlänge** an, so kannst Du jede beliebige Länge (in Zeilen) eingeben, z.B. 9 für die üblichen 1,5"-Etiketten. Du mußt dann aufpassen, daß das, was Du ausdrucken möchtest, auch wirklich auf ein Etikett draufpaßt.

Start: Einfach Mehrfach

Hast Du alle Einstellungen vorgenommen, so kannst Du durch Anklicken in der letzten Zeile den Ausdruck starten. Bei **Einfach** legt der Drucker sofort los und erstellt einen Ausdruck, bei **Mehrfach** fragt PAGEFOX erst nach der gewünschten Anzahl und fertigt dann automatisch so viele Ausdrücke an.

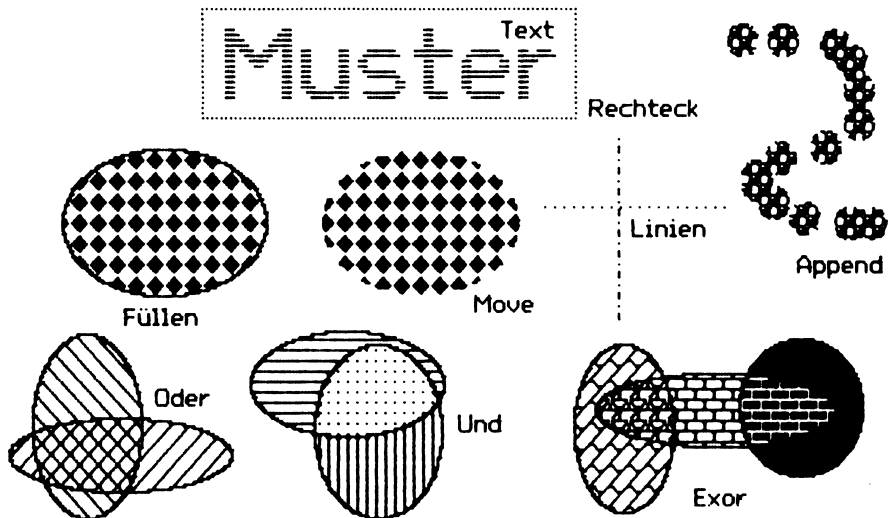
Den Druckvorgang kannst Du durch STOP unterbrechen. PAGEFOX fragt Dich dann, ob Du ganz abbrechen oder wieder fortsetzen willst, was Du durch Anklicken auswählst.

Noch ein Wort zum Druckeranschluß: Einen Drucker mit Centronics-Eingang schließt Du am besten über ein Interface-Kabel am Userport an. Dies ist die preiswerteste, zuverlässigste und schnellste Lösung. Jedoch bedient PAGEFOX auch über Hardware-Interfaces angeschlossene Drucker, wenn dieses unter der Sekundäradresse 1 einen Linearkanal besitzt oder sich zumindest so einstellen (fixieren) läßt, daß die Daten vom Computer zum Drucker unverfälscht übergeben werden. Auch muß das Interface in der Lage sein, Zeilen mit bis zu 1920 Bytes zu übergeben, was Görlitz-Interfaces älteren Datums nicht können. Doch bedenke: Bei Verwendung des seriellen Busses geht der Ausdruck langsamer als über den Userport. Bei einem schnellen Drucker kann dies im High-Quality-Modus, in dem PAGEFOX bis zu 400 KByte zum Drucker schickt, durchaus den Faktor 2 oder mehr ausmachen.

Musterfunktion

Willst Du irgendetwas mit einem Muster versehen, so klickst Du einfach das gewünschte Muster in der Musterleiste an. Dabei bist Du keineswegs auf die Füll-Funktion beschränkt, sondern mustern kannst Du alles, was Du auch mit UNDO rückgängig machen könntest. So kannst Du z.B. eine punktierte oder Strichpunktierte Linie oder ein Rechteck erstellen, kannst Text in der Textfunktion mustern oder mittels Move-Befehl auch beliebige Ausschnitte aus einer Grafik: Einfach Bereich markieren, Hintergrund löschen und Bereich durch dritten Mausklick wieder einsetzen und dann Muster anwählen.

Doch das ist noch nicht alles: Du kannst beliebig viele Muster überlagern, indem Du die gewünschten Muster einfach nacheinander anklickst. Die Art, wie die Muster überlagert werden, kannst Du mit den drei Icons für Oder, Exor und Und festlegen. Damit stehen Dir hunderte verschiedener Füllmuster zur Verfügung. Und falls Dir das immer noch nicht reicht, kannst Du eigene Muster erstellen: Mittels SHIFT P werden alle 20 Muster neu belegt. Die neuen Muster müssen dabei in den ersten 20 8*8-Punkte-Feldern links am oberen Bildschirmrand stehen. Am Besten siehst Du Dir das in dem Grafikfile MUSTER.PG auf der Demo-Diskette an.



Tastaturbefehle

Wie Du schon weißt, gibt's einige Befehle, die man nur über die Tastatur eingeben kann. Zwei davon kennst Du schon: Das Setzen des Koordinaten-Nullpunktes mittels 0 und die Übernahmen neuer Muster mittels SHIFT P. Hier nun die restlichen:

F1/F2: Construction Set

Bei der Arbeit mit einem Construction Set (siehe Get/Append) wäre es äußerst lästig, müßte man ständig zwischen dem Set und der bearbeiteten Stelle hin- und herscrollen oder über die Ganzseitenfunktion hin- und herspringen. Deshalb gibt es dafür eine Vereinfachung: Hast Du das Set geladen, z.B. in die unterste Ecke des Grafikspeichers, so drücke dort F2. Diese Position ist nun als Construction Set gespeichert. Mittels F1 kannst Du nun von jeder beliebigen Stelle des Grafikspeichers aus blitzschnell in das Set springen. Durch nochmalige Betätigung von F1 kommst Du wieder exakt an die Stelle zurück, von der aus Du das Set aufgerufen hast.

F3/F5: Farbenwahl

Mit den beiden mittleren Funktionstasten kannst Vorder- und Hintergrundfarbe für den Grafikeditor einstellen. Im Layout-Editor werden die selben Farben verwendet, für den Texteditor kannst Du sie dagegen getrennt einstellen.

F7/F8: Grafik-Tabulator

Beim Line-Befehl wurde schon kurz auf diese Funktion hingewiesen: Bei Linien, Rechtecken, Kreisen und Move wird der erste Mausklick gespeichert, mit F7 kommst Du an diese Position zurück. Dies ermöglicht einfaches Zeichnen von Strahlen oder konzentrischen Kreisen. Mit F8 kannst Du auch selbst die augenblickliche Cursorposition speichern.

1-8: Position im Grafikspeicher anspringen

Wem das Anwählen von Bildschirmpositionen mittels Ganzseitenfunktion oder Scrolling nicht schnell genug geht, der kann durch Eingabe einer Nummer von 1 bis 8 direkt die 8 Bildschirme, aus denen sich die ganze Seite zusammensetzt, anspringen.

1	2
3	4
5	6
7	8

Der Texteditor

Der Texteditor dient zur Eingabe und Bearbeitung des Textes. Er ist weitgehend befehlskompatibel zu Uizawrite und, bis auf einige Erweiterungen, identisch mit dem Texteditor des PRINTFOX.

Im Texteditor werden auch zusätzliche Zeichen in den Text eingefügt, die das Schriftbild bestimmen. So wird der gewünschte Zeichensatz in einer Formatzeile festgelegt, mittels Steuerzeichen wählt man die Optionen Fettdruck, doppelt hoch, doppelt breit, Unterstreichen, Sub- und Superscript, Kursiv, Shadow (Schatten), Outline (Randschrift), 3D-Outline und Relieff. Alle diese Zeichen können entweder direkt über die Tastatur oder über ein Menü eingegeben werden, in welchem das gewählte Schriftbild sofort sichtbar ist. Man braucht sich also die Zeichen nicht zu merken.

Ferner gibt es Steuerzeichen zum Zentrieren einer Zeile, zum Einrücken, Texttabulator und numerischen Tabulator, automatische Seitennummerierung sowie Formatzeilenbefehle für den Zeilen- und Zeichenabstand, den Abstand beim Kontursatz, zum Einschalten der automatischen Silbentrennung und zum Nachladen weiterer Textfiles beim verketteten Drucken.

Gegenüber dem PRINTFOX gibt es keine Befehle zur Plazierung des Textes. Die Anordnung des Textes, das Ausweichen bei Bildern, die Satzart oder das Definieren von Tabstops, alle diese Dinge, die beim PRINTFOX in komplizierten Formatzeilen berechnet werden mußten, gibt man beim PAGEFOX auf einfache und komfortable Weise im Layout-Editor ein.

Natürlich stehen auch alle Editor-Kommandos eines guten Textverarbeitungsprogrammes zur Verfügung: Löschen, Verschieben und Kopieren von zeichengenau definierbaren Blöcken, Suchen und Ersetzen, Laden und Speichern von Texten und Textbereichen. Alle diese Kommandos kannst Du mittels Menü oder Tastatur eingeben.

Texteingabe

Zunächst eine Vorbemerkung für PRINTFOX-User: Da die Texteditoren von PAGEFOX und PRINTFOX bis auf zwei Details identisch sind, kannst Du dieses Kapitel überspringen. Die Unterschiede: Steht beim Löschen mittels DEL-Taste der Cursor auf einem Absatzende (dicker Pfeil) oder Textende (dicker Punkt), so wird das Zeichen vor dem Cursor gelöscht. Sonst wird, wie bisher, das Zeichen gelöscht, auf dem der Cursor steht. Durch diese Neuerung geht das Korrigieren von Tippfehlern im Einfüge-Modus leichter. Der zweite Unterschied betrifft die Funktionstasten F1-F4: Da im PAGEFOX der Text nicht mehr in Seiten eingeteilt ist, sind keine verschiedenen Befehle zum Blättern mehr nötig. Mit F1/F2 blätterst Du nun bildschirmweise vor und zurück und mit F4 markierst Du eine beliebige Textposition, an die Du mit F3 jederzeit zurückkehren kannst.

Nun die Anleitung für die Einsteiger: Zunächst mal mußt Du in den Texteditor kommen, was durch Anklicken des Feldes mit dem großen 'T' oder durch Eingabe von 'C=T' geschieht. Die ersten drei Zeilen des nun sichtbaren Textbildschirmes dienen zur Anzeige, z.B. von Floppy-Fehlermeldungen, oder zum Dialog mit dem Programm. In der zweiten Zeile kannst Du beim Saven eines Files den Namen oder beim Suchen und Ersetzen die gewünschten Ausdrücke eingeben. In der dritten Zeile siehst Du, ob die CTRL- oder Commodore-Taste gedrückt war und ob der Großschriftmodus aktiv ist. Die übrigen 22 Zeilen dienen zur Texteingabe. Zunächst siehst Du dort nur einen blinkenden Cursor und einen dicken Punkt. Der Cursor zeigt Dir immer, wo Du Dich gerade befindest, also wo die eingetippten Buchstaben erscheinen. Der dicke Punkt ist das Textende. Wie Du später erfahren wirst, kann man mehrerer solcher Punkte eingeben, die dann jeweils das Ende eines Textfeldes markieren.

Wenn Du nun einige Worte eintippst, wirst Du feststellen, daß der dicke Punkt ausweicht und immer am Ende der eingetippten Worte stehenbleibt. Und achte mal darauf, wenn Du am Ende einer Zeile ein Wort eintippst: Wenn es nicht mehr in die aktuelle Zeile paßt, wird es komplett in die nächste Zeile geholt. Man nennt dies 'Word-Wrapping', es erleichtert die Lesbarkeit des Textes gegenüber einfachen Textprogrammen, die die Worte am Ende einer Zeile einfach abschneiden.

Tastaturbelegung

Die Tastaturbelegung stellt eine Mischung aus amerikanischer und deutscher Tastatur dar, wie sie auch von anderen Programmen realisiert wird: Die Umlaute sowie Strichpunkt und Doppelpunkt liegen gemäß deutscher Norm. Die dadurch verdrängten Zeichen < und > liegen auf SHIFT= und C== und der Klammeraffe @ auf C=*. Das ß liegt auf £ und der Paragraph § auf SHIFT*. Alle anderen Zeichen entsprechen dem Aufdruck auf der Tastatur.

Die Angabe C== bedeutet, daß Du zuerst die Commodore-Taste links unten auf der Tastatur und dann die Taste = drücken mußt. Ob Du dabei die Commodore-Taste gedrückt hältst oder die beiden Tasten nacheinander drückst, ist egal. Das gleiche gilt auch für die CTRL-Taste. In der dritten Zeile wird angezeigt, ob eine dieser beiden Tasten gedrückt wurde und PAGEFOX noch auf die Eingabe der zweiten Taste wartet. Hast Du eine der beiden Tasten versehentlich gedrückt, kannst Du den Wartezustand mit STOP löschen, ebenso wie Du damit alle Befehle abbrechen und aus Untermenüs zurückkehren kannst.

Cursorsteuerung

Der Cursor wird mit den Cursortasten in alle vier Richtungen bewegt, wie Du das sicherlich schon von Basic kennst. Beim Anstoßen an den oberen oder unteren Rand wird der Bildschirm gescrollt. Für größere Cursorbewegungen gibt's die Funktionstasten F1 und F2, die den sichtbaren Ausschnitt um 18 Zeilen verschieben. Drückst Du F4, so merkt sich PAGEFOX die augenblickliche Cursorposition und Du kannst mit F3 jederzeit blitzschnell dorthin zurückkehren. Mit F5 und F6 kommst Du schnell an Anfang oder Ende einer Zeile, mit SHIFT RETURN an den Anfang der folgenden Zeile. HOME bewegt den Cursor ins linke obere Bildschirmck, oder, falls er dort schon steht, an den Anfang des Textes. Mit CLR (also SHIFT HOME) gelangst Du ans Ende des Textes.

Auch mittels Maus oder Joystick läßt sich der Cursor bewegen, doch wird man im Texteditor, wo man sowieso die Tastatur braucht, die Cursortasten vorziehen. Mit der rechten Maustaste wird das Menü aufgerufen, doch dazu später mehr.

Einfügen, überschreiben, Löschen

Wenn Du etwas eintippst, dann den Cursor nochmal an den Anfang dieser Worte stellst und wieder etwas eintippst, so werden die alten Zeichen überschrieben. Nun willst Du aber auch mal nachträglich etwas in den Text einfügen. Für einzelne Zeichen machst Du dies mit der INST-Taste (=SHIFT DEL). Mit INST wird jeweils ein Space, also ein Leerzeichen, in den Text eingefügt. In den so entstandenen Platz kannst Du neue Zeichen eintippen.

Zum Einfügen größerer Textmengen bieten die meisten Textverarbeiter einen extra Insert-Modus an, in dem sich die eingetippten Zeichen selbst Platz machen. Beim PAGEFOX funktioniert das etwas anders: Es gibt zwei spezielle Zeichen, die sich nicht überschreiben lassen. Dies sind das Textende (der dicke Punkt, wird mit CTRL P eingegeben) und das Absatzende (der dicke Pfeil nach links, wird mit RETURN eingegeben). Wenn Du Text "auf" eines dieser Zeichen tippst, weicht es aus und schiebt den nachfolgenden Text vor sich her. Somit wird der eingetippte Text eingefügt. Willst Du also mitten im Text etwas einfügen, so könntest Du ein Absatzende eingeben (RETURN), den Cursor daraufsetzen, den Text eintippen und dann das RETURN wieder löschen. Um Dir jedoch Tipparbeit zu sparen, gibt es den Einfügebefehl F7, der genau das oben beschriebene macht: Er fügt an der aktuellen Position ein RETURN ein und setzt den Cursor darauf. Am Ende der Einfügung wird durch nochmaliges Drücken von F7 das RETURN wieder entfernt.

Auch zum Löschen von Zeichen gibt es zwei Möglichkeiten: Einzelne Zeichen löscht Du mittels DEL. Es wird dann das Zeichen, auf dem der Cursor steht, gelöscht. Eine Ausnahmestellung haben auch hier wieder die beiden Zeichen Text- und Absatzende: Steht der Cursor auf einem dieser Zeichen, so wird das Zeichen **vor** dem Cursor gelöscht. Auf diese Weise ist das Korrigieren von Tippfehlern beim Einfügen oder Eintippen neuen Textes logischer und leichter (man muß nicht mit den Cursortasten zurückfahren).

Ein Textende kannst Du nur mit dem im folgenden Absatz beschriebenen Befehl F8 löschen (allerdings nicht das letzte, das das Ende des Textspeichers markiert), das Absatzende mit F8 oder F7 (wie beim Ende einer Einfügung).

Zum Löschen größerer Bereiche verwendest Du die Funktionstaste F8: Cursor an den Anfang des zu löschenden Bereiches, F8 tippen, Cursor ans Ende und RETURN. Womit wir bereits beim nächsten Abschnitt sind:

Blockoperationen

Eine Blockoperation kennst Du bereits: Das Löschen mittels F8. Die beiden anderen Blockbefehle Verschieben (Move, C=M) und Kopieren (Copy, C=C) funktionieren ähnlich: Zuerst setzt Du den Cursor auf das erste Zeichen des zu löschenden, verschiebenden oder kopierenden Bereiches. Du bist dabei nicht, wie bei einfachen Textprogrammen, auf ganze Zeilen beschränkt, sondern kannst den Bereich zeichengenau angeben. Dann tippst Du den gewünschten Befehl, also F8, C=C oder C=M. Du kannst diese Befehle auch über das Menü aufrufen: Einfach die rechte Maustaste drücken und das gewünschte Icon in der untersten Reihe des Menüs anklicken. Eine ausführliche Erklärung des Menüs erfolgt in einem späteren Kapitel.

Dann fordert Dich PAGEFOX auf, den Cursor ans Ende des Bereiches zu setzen. Dort drückst Du RETURN oder die rechte Maustaste. Während des Markierens wird der erfaßte Bereich farblich hervorgehoben. Für die Cursorbewegung kannst Du alle im Kapitel 'Cursorsteuerung' beschriebenen Befehle benutzen, damit Du auch größere Bereiche schnell markieren kannst. Willst Du z.B. den gesamten Text löschen, so setze den Cursor an den Textanfang, gib F8 ein, dann CLR und RETURN. Nach dem Markieren mußt Du bei Move und Copy noch angeben, wohin der Bereich verschoben oder kopiert werden soll. Du kannst die Blockoperationen jederzeit mit STOP abbrechen. Auch wenn Du den Cursor beim Markieren vor die Ausgangsposition fährst, wird die Operation abgebrochen.

Solltest Du versehentlich einen größeren Bereich gelöscht haben, keine Panik: Bei allen Blockoperationen wird der erfaßte Bereich in einem Puffer abgelegt, von wo Du ihn beliebig oft mit C=← zurückholen kannst. Das funktioniert allerdings nur, solange nicht zwischenzeitlich das Menü aufgerufen, eine Diskettenoperation ausgeführt oder der Texteditor verlassen wurde.

Capital Letters

Will man mehrere Worte in Großbuchstaben schreiben, so ist es recht mühsam, dauernd die SHIFT-Taste drücken zu müssen. Die SHIFT-LOCK-Taste bietet hier zwar Abhilfe, doch hat sie den Nachteil, daß nun keine Zahlen und nicht mehr alle Satzzeichen verfügbar sind. PAGEFOX hat deshalb eine CAPS-LOCK-Funktion (von Capital Letters = Großbuchstaben), gewissermaßen ein SHIFT-LOCK ausschließlich für Buchstaben. Mit C=f wird diese Funktion ein- und ausgeschaltet und in der dritten Zeile angezeigt. Auch in Zusammenhang mit der Such- und Ersetzfunktion ist CAPS von Bedeutung.

Suchen und Ersetzen

Suchen und Ersetzen, oder Find und Replace, wie es in der Computersprache Englisch heißt, sind mit die nützlichsten Einrichtungen eines Textprogrammes. Nach Eingabe von C=F kannst Du eine maximal 32 Zeichen lange Folge eintippen, die dann, ausgehend von der momentanen Cursorposition, im Text gesucht wird. Die Eingabe des Suchbegriffes wird durch RETURN beendet. Falls Du nach einer Zeichenfolge suchst, in der ein Absatzende, also ein RETURN, vorkommt, so gib' dieses mit CTRL RETURN ein. Eine Cursorbewegung mittels Cursortasten ist bei der Eingabe nicht möglich, aber Du kannst mit DEL das letzte Zeichen löschen. Und mit C=← kannst Du die Eingabezeile mit Zeichen aus dem Text, ausgehend von der momentanen Cursorposition, füllen. Auf diese Weise kannst Du schnell auch längere Begriffe in die Eingabezeile übernehmen. Die überflüssigen Zeichen, die dabei vielleicht in die Eingabezeile kopiert werden, kannst Du schnell mit DEL weglöschen.

Hat PAGEFOX die Zeichenfolge gefunden, so setzt er den Cursor darauf und fragt, ob er noch weitersuchen soll. Gibst Du RETURN ein, so wird die Suche fortgesetzt, mit jeder anderen Eingabe kommst Du wieder in den Schreib-Modus. Wird die Folge nicht mehr gefunden, bleibt der Cursor an der momentanen Position stehen und die Eingabezeile wird gelöscht.

Das Ersetzen geht ganz ähnlich: Nach C=R gibst Du zunächst den Suchbegriff und dann den neuen Begriff ein, der anstelle des alten in den Text eingesetzt werden soll. Findet PAGEFOX den Suchbegriff, so setzt er den Cursor davor und fragt, ob er ihn ersetzen soll. Ist dies nicht der Fall, so tippst Du SPACE und die Suche wird fortgesetzt. Bei RETURN wird der Begriff ersetzt und danach ebenfalls weitergesucht. Jede andere Eingabe ergibt einen Abbruch des Replace-Befehls, außer einer: Bei SHIFT RETURN werden automatisch, also ohne Rückfrage, bis zum Textende alle Suchbegriffe ersetzt.

Auch Find und Replace lassen sich über das Menü anwählen. Das Symbol für den Suchbefehl ist sinnigerweise ein Pilz, für den Ersetzbefehl der klägliche Rest des Pilzes...

Wählst Du erneut den Find- oder Replace-Befehl an, so erscheint in der Eingabezeile zunächst der letzten Such- oder Ersetzbegriff. Du kannst diesen mit RETURN übernehmen. Bei Eingabe eines anderen Zeichens wird der alte Begriff automatisch gelöscht.

Das Auffinden bestimmter Zeichenfolgen oder Wörter wird durch zwei Besonderheiten des PAGEFOX noch vereinfacht:

Normalerweise beachtet PAGEFOX beim Suchen die Groß- und Kleinschreibung, z.B. beim Suchbegriff 'Die' findet er nur genau dieses Wörtchen und nicht etwa 'die' oder 'DIE'. Ist dagegen die CAPS-Funktion eingeschaltet, so wird die Groß- und Kleinschreibung ignoriert, PAGEFOX würde also die oben angeführten Begriffe alle akzeptieren. Die CAPS-Funktion kann übrigens noch während der Eingabe des Such- oder Ersetzbegriffes ein- oder ausgeschaltet werden.

Eine weitere Spezialität ist der Joker, den Du mit CTRL J eingeben kannst. Kommt dieser Joker im Suchbegriff vor, so wird dafür bei der Suche jedes beliebige Zeichen akzeptiert. Ein Beispiel: Der Suchbegriff 'HCTRLJnd' paßt sowohl für 'Hund' als auch für 'Hand'.

Diskettenbefehle

Im Texteditor gibt es drei Befehle zum Zugriff auf das Diskettenlaufwerk, nämlich zum Laden von Texten (C=L, im Menü dargestellt als Diskettensymbol mit Pfeil von der Diskette weg), zum Speichern von Texten (C=S, Diskettensymbol mit Pfeil zur Diskette) und zum Senden von Diskettenkommandos (C=D, Diskettensymbol allein).

Bei Save kannst Du wahlweise den ganzen Text oder auch nur einen Ausschnitt daraus speichern. Für letzteres muß Du vor der Befehlseingabe den Cursor an den Bereichsanfang stellen, das Markieren geht dann genauso wie bei den Blockoperationen. Danach gibst Du in der Eingabezeile den Filenamen ein. Der Filename sollte komplett in Großbuchstaben geschrieben werden, damit das Directory auch von Basic oder anderen Programmen einwandfrei, ohne Grafikzeichen und ähnliches, gelesen werden kann. PAGEFOX schaltet deshalb bei der Eingabe des Filenamens automatisch die CAPS-Funktion ein, dann brauchst Du Dich um die Großschreibung nicht selbst zu kümmern.

Beim Saven eines Textes oder Bereiches werden automatisch eine Reihe weiterer Daten mit im selben File abgespeichert, nämlich die aktuellen Druckerparameter, die Bildschirmfarben sowie das ganze, im Layout-Editor erstellte Layout der Seite. Du brauchst also die einmal getroffenen Druckereinstellungen sowie die Bildschirmfarben nicht jedesmal neu einzugeben, sondern nach dem Laden eines von Dir erstellten Textes sind diese Parameter sofort richtig eingestellt. Auch das Layout muß Du nicht als eigenes Datenfile speichern, sondern es ist automatisch immer beim zugehörigen Text dabei.

Zum Laden eines Textes zeige ich Dir zunächst das Directory der eingelegten Diskette. Mittels Maus, Joystick oder Cursortasten steuerst Du den Cursor auf den Namen des gewünschten Files und drückst dann die rechte Maustaste, den Feuerknopf oder RETURN. Ein Druck auf die linke Maustaste oder auf Space holt die nächste Seite des Directorys auf den Bildschirm, sofern es nicht auf einmal draufpaßt. Sind keine weiteren Einträge vorhanden, gelangst Du in den Textbildschirm zurück. Somit kannst Du das Directory der Diskette ansehen, ohne etwas zu laden.

Nach Angabe des Filenamens hast Du die Wahl zwischen 'Laden' und 'Mischen'. Mit 'Laden' wird das File komplett, inclusive Layout, Farben und Druckerdaten, in den Computer geholt, ein eventuell schon im Computer befindlicher Text wird mitsamt Layout gelöscht. Beim 'Mischen' dagegen wird der Text von Diskette an der momentanen Cursorposition in den bereits im Computer befindlichen Text eingefügt, außerdem werden Layout, Druckerdaten und Farben nicht mitgeladen.

Die Wahl zwischen den beiden Möglichkeiten triffst Du wieder durch Anklicken der gewünschten Option, also Cursor mittels Maus, Joystick oder Cursortasten draufsetzen und rechte Maustaste, Feuerknopf oder RETURN drücken.

Ein gutes DTP-Programm zeichnet sich nicht nur dadurch aus, daß man komfortabel Texte eingeben kann, sondern vor Allem auch dadurch, daß es schon vorhandene Texte einladen kann, ganz egal, in welchen Format diese vorliegen. Das ist besonders auf dem C64 gar nicht so einfach, denn dieser benutzt zwei verschiedene Arten der Codes, von denen keiner der unter anderen Computern üblichen ASCII-Norm entspricht. Doch mit PAGEFOX ist das kein Problem.

Beginnen wir mit dem einfachsten Fall: Texte des "kleinen Bruders" PRINTFOX werden natürlich ohne Probleme übernommen, einschließlich aller Steuer- und Sonderzeichen. Lediglich die Formatzeilen des PRINTFOX versteht der PAGEFOX nicht mehr, Du kannst sie bis auf die Schriftwahl-Befehle löschen. Das Layout der Seite mußt Du im Layout-Editor neu eingeben. Das umgekehrte funktioniert übrigens genau so: PRINTFOX kann Texte des PAGEFOX laden, freilich fehlen dann die Formatzeilen.

Bei einem anderen Textfile weiß PAGEFOX zunächst nicht, in welchem Format dieses File vorliegt. Deshalb stellt er Dir vier Möglichkeiten zur Auswahl, von denen Du die gewünschte anklickst. Beginnen wir mit der letzten:

UIZA: Hiermit werden Files des bekannten und weit verbreiteten Textverarbeiters UIZAWRITE eingeladen, und zwar inklusive deutscher Sonderzeichen und aller Steuerzeichen. Dies ist bei den drei folgenden Optionen nicht der Fall: Steuerzeichen werden dabei grundsätzlich nicht übernommen, da diese bei jedem Programm eine andere Bedeutung haben, und Umlaute und das ß stimmen auch nur dann, wenn sie in dem betreffenden Programm entsprechend der ASCII-Norm codiert sind. Dies ist aber leider selten der Fall, weshalb meist eine manuelle Nachbearbeitung des Textes nötig ist. Für die Formatzeilen gilt bei UIZA-Files das selbe wie beim PRINTFOX: Sie müssen gelöscht werden.

ASCII: Dies ist das Standardformat in der Computerwelt. PRINTFOX und PAGEFOX benutzen es, und auch beim Datenaustausch mit anderen Rechnern (DFÜ, Mailboxen) wirst Du es mit Texten in diesem Format zu tun haben.

CBM-ASCII: Gegenüber dem Norm-Ascii sind bei dieser Commodore-eigenen Variante die Groß- und Kleinbuchstaben vertauscht. Dieses Format wird benutzt von STARTEXTER und TEXTOMAT, auch von Basic aus erstellte Dateien (z.B. LIST auf Diskette) sind in diesem Format gespeichert.

Bildschirmcode: Wird z.B. von WORDPRO benutzt. Für Programme, die hier nicht aufgeführt sind, mußt Du eben ausprobieren, welches Format paßt. Generell wirst Du jedes Textfile in den PAGEFOX bekommen, denn ein anderes als die hier vorgestellten Formate gibt's (noch?) nicht.

Solltest Du anstatt eines Textfiles versehentlich ein Grafikfile oder irgend ein anderes Nicht-Textfile angegeben haben, so meint PAGEFOX natürlich, es handelt sich um ein ihm unbekanntes Textfile und fragt deshalb nach dem Format. In diesem Fall brichst Du die Load-Operation mittels STOP ab.

Zuletzt fehlt noch der Befehl C=D zum Senden von Diskettenbefehlen, zum Beispiel um Disketten zu formatieren (N:DISKNAME) oder Files zu scratchen (S:FILENAME). Auch hier wird die CAPS-Funktion eingeschaltet, da die Floppy die Befehle nur in Großbuchstaben versteht.

Freien Speicher anzeigen

PAGEFOX bietet Dir für Deine Texte einen Platz von knapp 9000 Zeichen. Das ist im Vergleich zu anderen Textverarbeitern nicht viel, doch da sowieso nur immer eine Seite im Rechner bearbeitet wird, reicht das, denn mehr als 9000 Zeichen wirst Du kaum auf eine Seite bekommen. Mit C=SPACE erfährst Du, für wie viele Zeichen noch Platz ist.

Farbenwahl

Mit C= und einer beliebigen Funktionstaste kommst Du in den Farbwahlmodus, in dem Du mit den vier Funktionstasten die Farben für Schrift, Hintergrund, Rahmen und Markierung nach Deinem Geschmack einstellen kannst. Mit STOP kommst Du wieder in den Schreib-Modus.

Übrigens gilt diese Farbwahl nur für den Textbildschirm, für den Grafikbildschirm des Grafik- und Layout-Editors kannst Du eigene Farben einstellen.

Versionsnummer

Mit C=V kannst Du die Versionsnummer Deines PAGEFOX abrufen. Die vorliegende Bedienungsanleitung wurde für V1.0 geschrieben. Sollte sich an späteren Versionen in der Bedienung etwas ändern, so wird dies in einem Textfile auf der beiliegenden Diskette nachzulesen sein. Sieh also nach, ob Du dort evtl. ein File, z.B. mit dem Namen "V1.1.PT" findest und lies es.

Trennung

Insbesondere bei mehrspaltigem Layout und Blocksatz ist es wichtig, daß viel getrennt wird. Sonst gibt es unschön kurze Zeilen oder lange Lücken. Ein gutes DTP-Programm hilft Dir deshalb beim Trennen. PRINTFOX hatte dazu schon einiges zu bieten, z.B. die Trennvorschläge ohne Steuerzeichen. Doch was PAGEFOX zum Thema Trennung kann, ist für einen Homecomputer eine kleine Sensation: **Automatische Trennung nach deutscher Grammatik!**

Doch beginnen wir zunächst mit den einfacheren Optionen: Spaces (Leerzeichen) und Bindestriche werden grundsätzlich als Trennmöglichkeiten angesehen. Falls dies nicht gewünscht ist, z.B. in DIN-A 4, kannst Du geschützte Spaces und Bindestriche verwenden, die als SHIFT Space bzw. SHIFT- eingegeben werden und auf dem Bildschirm unterstrichen erscheinen. Auch zum Einrücken der ersten Zeile eines Absatzes solltest Du geschützte Spaces verwenden, denn diese werden beim Blocksatz, im Gegensatz zu den normalen Spaces, nicht gedehnt.

Dann gibt es die von PRINTFOX schon bekannten Trennvorschläge, die durch Großschreibung mitten im Wort eingegeben werden. Am sinnvollsten ist dies bei zusammengesetzten Worten, wo Du einfach die Anfangsbuchstaben der einzelnen Worte groß schreibst. Beispiel: TrennVorSchlag. PAGEFOX weiß dann, daß er dieses Wort bei Bedarf in Trenn-vor-schlag trennen kann. Die Großbuchstaben mitten im Wort werden natürlich als Kleinbuchstaben gedruckt. Gegenüber den bei vielen Programmen üblichen 'weichen Trennstrichen' hat diese Methode den Vorteil, daß Du keine zusätzlichen Steuerzeichen eintippen mußt und der Text dadurch übersichtlicher bleibt.

Wenn Du möchtest, daß ein Großbuchstabe mitten im Wort auch groß gedruckt wird, z.B. PageFox, so stelle ihm einen Joker (CTRL J) voraus. PageFox muß Du als Page<CTRLJ>Fox eingeben. Zugleich betrachtet PAGEFOX aber auch den Joker selbst als Trennvorschlag, sodaß obiges Beispiel bei Bedarf in Page-Fox getrennt wird. Somit kannst Du den Joker auch überall dort als Trennvorschlag einsetzen, wo die Großschreibe-Methode versagt, z.B. in einem komplett groß geschriebenen Wort: PAGE<CTRLJ>FOX wird bei Bedarf zu PAGE-FOX.

Kommen wir nun zur automatischen Silbentrennung. Eingeschaltet wird sie mit dem Formatzeilenbefehl '-=1', wieder ausgeschaltet mit '-=0'. Formatzeilen werden erst in einem späteren Kapitel ausführlich behandelt, doch hier schon mal eine kurze Erklärung: Eine Formatzeile beginnt mit dem Steuerzeichen CTRL F und wird mit RETURN abgeschlossen, darin können ein oder mehrere Befehle der Form 'Zeichen=Zahl' stehen, wobei das Zeichen den Befehl angibt und die Zahl das Argument. Beispiel für eine Formatzeile, die für den nachfolgenden Text die automatische Silbentrennung einschaltet:

CTRLF -=1 RETURN

Im nachfolgenden Text trennt PAGEFOX dann selbständig, bei Bedarf, die Wörter nach deutscher Grammatik.

Nun wirst Du vielleicht sagen: Wunderbar, aber wozu braucht man dann überhaupt noch Trennvorschläge? Man braucht sie sehr wohl noch, denn die deutsche Grammatik ist reich an Ausnahmen, auch was die Trennung anbelangt. So lernt man schon in der Schule, daß man st nie trennt. Und was ist mit Sams-tag? Dazu kommen, gerade bei technisch-wissenschaftlichen Texten, viele Fremdwörter, die auch oft unregelmäßig getrennt werden. Kurz und bündig: Kein Trennprogramm trennt 100%ig richtig, jedes macht Fehler. Zwar gibt es auf den großen PC's Trennprogramme, die mit einem Ausnahmenlexikon arbeiten, doch auch dort muß man erst mal alle Ausnahmen, die man in eigenen Texten verwendet, reinschreiben.

PAGEFOX hat kein Ausnahmenlexikon, das wäre bei einem Homecomputer zuviel verlangt. Dennoch liegt die Trefferquote über 90%. Damit Du 100% erreichst, mußt Du dem PAGEFOX mit Trennvorschlägen unter die Arme greifen. Zu diesem Zweck haben Trennvorschläge Vorrang gegenüber der Silbentrennung, d.h. wenn PAGEFOX einen Trennvorschlag findet, richtet er sich auch danach und trennt nicht selbst.

Wie geht man dabei vor? Zunächst könnte man den Text ohne Trennvorschläge eintippen, ihn dann in den Grafikspeicher formatieren und ihn dort durchlesen oder auch schnell einen Probeausdruck in Low Quality machen. Die Trennfehler, die Du dann eventuell entdeckst, korrigierst Du im Texteditor durch Einfügen von Trennvorschlägen und machst erst dann den endgültigen Ausdruck.

Du kannst Dir jedoch Korrekturarbeit sparen, wenn Du bereits beim Eintippen des Textes an den Stellen, an denen PAGEFOX falsch trennen würde, Trennvorschläge einfügst. Du spielst dann also selbst Ausnahmenlexikon. Hier die häufigsten Trennfehler des PAGEFOX:

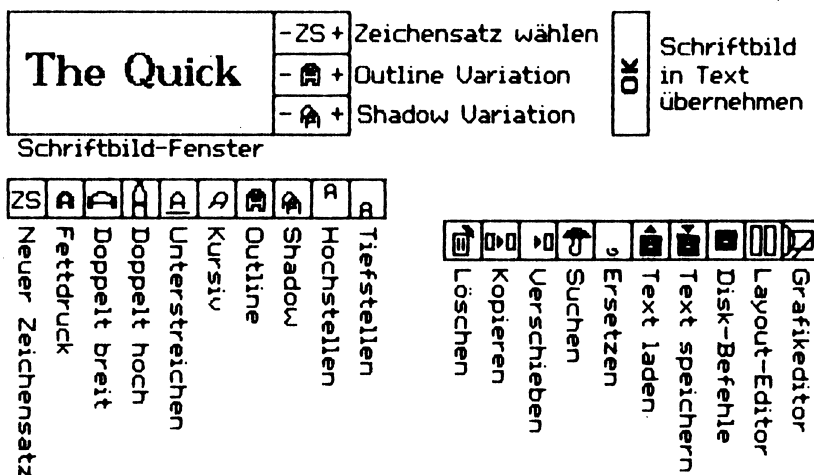
1. Zusammengesetzte Wörter, bei denen das zweite Wort mit einem Vokal beginnt: Ver-arbeitung, Text-editor, hin-ab.
2. Die Nachsilben lich und los, wenn davor ein b, g, k oder p steht: kläg-lich, farb-los.
3. Die Vorsilbe auf, wenn darauf ein l oder r folgt: Auf-lauf, auf-rufen.

Wie Du siehst, sind es generell zusammengesetzte Wörter, mit denen PAGEFOX Probleme hat, dazu gehört auch der früher schon erwähnte Sams-tag. Sicher wirst Du nach einiger Zeit ein Gefühl dafür bekommen, wo PAGEFOX falsch trennt, und kannst durch Einfügen einiger Trennvorschläge bereits beim Eintippen eine Trefferquote nahe 100% erreichen.

Schriftwahl und Formatierung

Das Menü

Bisher wurde das Menü des Texteditors immer nur kurz erwähnt. Doch nun, bei der Schriftwahl, wollen wir es genauer betrachten, denn dafür ist es hauptsächlich vorgesehen. Allerdings ist das Menü zur Bedienung des Texteditors nicht unbedingt notwendig, alle Kommandos, Steuerzeichen und Formatzeilen lassen sich auch direkt über die Tastatur eingeben. Doch das Menü ist eine große Vereinfachung, denn Du mußt Dir die ganzen Steuerzeichen und Zeichensatznummern nicht merken oder in der Anleitung nachsehen, außerdem zeigt Dir das Menü das spätere Schriftbild. Du erreichst das Menü, wie schon erwähnt, durch Drücken der rechten Maustaste oder des Feuerknopfes am Joystick. Die nachfolgende Grafik erklärt die einzelnen Felder des Menüs.



Die untere Reihe enthält Kommandos, die alle schon in früheren Kapiteln erklärt wurden. In der Reihe darüber siehst Du alle möglichen Schriftvariationen, die Du durch Anklicken einschalten - das betreffende Feld wird dann invertiert - und durch nochmaliges Anklicken wieder abschalten kannst. Die Auswirkung aller Variationen (außer Hoch- und Tiefstellen) kannst Du sofort in dem großen Schriftbild-Fenster sehen.

Eine Sonderstellung nimmt das erste Feld in der vorletzten Reihe mit der Bezeichnung ZS ein: Ist dieses Feld angeklickt, so wird der im Schriftbildfenster dargestellte Zeichensatz auch in den Text übernommen. Ist es dagegen nicht angeklickt, so werden die eingestellten Variationen auf den im Text gültigen Zeichensatz angewandt, der nicht mit dem im Schriftbildfenster dargestellten übereinstimmen muß. Welcher Zeichensatz dort erscheint, das bestimmst Du durch das oberste der drei Felder neben dem Schriftbildfenster: Mit ZS+ oder ZS- kannst Du die zwölf im Modul vorhandenen Zeichensätze vorwärts und rückwärts durchschalten. Hier eine Übersicht dieser Zeichensätze:

ZS1: 9 Punkte hoch

ZS2: 9 Punkte hoch, schmal

ZS3: 10 Punkte hoch

ZS4: 10 Punkte hoch, schmal

ZS6: 7 Punkte hoch, klitzeklein

ZS10: 13 Punkte hoch

ZS11: 13 Punkte hoch, schmal

ZS16: 16 Punkte, kleine Antiqua

ZS20: 18 P., große Sans Serif


ZS30: 20 Punkte, große Antiqua

ZS40: 21 P., Arnold Böcklin

ZS60: 19 Punkte, Futura

Mit den anderen beiden Feldern neben dem Schriftbildfenster kannst Du die beiden Optionen Outline und Shadow noch fein variieren. damit Du beim Anklicken dieser Felder eine Wirkung siehst, muß natürlich auch die entsprechende Option in der vorletzten Reihe aktiviert sein. Beginnen wir mit Outline: Hier kannst Du die Breite des Randes festlegen. Üblicherweise ist er 2, d.h. auf jeder Seite wird das Zeichen um einen Punkt dicker:

Das ist normale Outline

Verringerst Du diesen Rand mittels  auf 1 oder 0, so bleibt an der rechten Seite kein Rand mehr und die Schrift erscheint als Relieff. Bei Vergrößerung des Randes bis maximal 8 wird der rechte Rand dicker, wobei ein 3D-Effekt entsteht:

Relieff, 3D-Outline, immer dicker

Bei Shadow kannst Du den Abstand des Schattens von eigentlichen Zeichen verstellen. Sinnvoll sind Werte von 2 bis 8. Shadow wirkt vor Allem bei den größeren Zeichensätzen gut, bei kleineren wirkt es dagegen etwas chaotisch.

Shadow mit 3 und 5 Punkten Abstand

Natürlich sind alle Variationen beliebig kombinierbar: Rechnet man Relieff und 3D-Outline als eigene Optionen und läßt Sub/Super weg, so sind dies 9 Variationen, ergibt $2^9=512$ Kombinationen * 12 Zeichensätze sind über 6000 Möglichkeiten!

Um nun das im Menü eingestellte Schriftbild in den Text zu bekommen, klickst Du einfach das OK-Feld an. PAGEFOX fügt dann die nötigen Steuerzeichen und die evtl. nötige Formatzeile (für einen neuen Zeichensatz) in den Text ein. Dies erfolgt am Anfang jenes Wortes oder bei einem Zeichensatz am Anfang jener Zeile, in der der Cursor beim Aufruf des Menüs gestanden hat. Es ist also wichtig, den Cursor bereits **vor** Aufruf des Menüs an die gewünschte Textstelle zu setzen.

Hast Du auch Schriftvariationen gewählt, so fordert Dich PAGEFOX auf, das Ende des zu beeinflussenden Bereiches zu markieren. Setze dazu den Cursor auf das letzte Wort der Passage, die Du z.B. fett oder unterstrichen darstellen willst, und drücke RETURN oder die rechte Maustaste. PAGEFOX fügt am Ende dieses Wortes ein CTRL R ein, welches alle Variationen ausschaltet. Der gewählte Zeichensatz dagegen bleibt solange aktiv, bis ein anderer eingegeben wird.

Willst Du das Menü verlassen, ohne irgendeinen Befehl oder ein Schriftbild zu wählen, so klicke ganz einfach außerhalb des Menüs eine beliebigen Stelle an.

Steuerzeichen

Im vorigen Kapitel hast Du erfahren, wie Du die Schriftwahl mittels Menü vornehmen kannst. Dabei war schon die Rede von Formatzeilen und Steuerzeichen, ohne daß dies näher erklärt wurde. Dies wollen wir nun nachholen, außerdem lernst Du weitere Optionen kennen, die man nicht über das Menü anwählen kann.

Beginnen wir mit den Steuerzeichen: Es handelt sich dabei um nicht druckbare Zeichen, d.h. sie sind im druckfertigen Text nicht mehr sichtbar, haben jedoch Einfluß auf das Schriftbild oder die Formatierung. Bei der Eingabe werden sie grundsätzlich eingefügt, überschreiben also kein anderes Zeichen. Hier eine Übersicht aller Steuerzeichen, danach erfolgen detaillierte Erklärungen.

Schriftvariation:

CTRL E	Fettdruck
CTRL B	Doppelt breit
CTRL H	Doppelt hoch
CTRL U	Unterstreichen
CTRL K	Kursiv
CTRL O	Outline
CTRL W	Shadow
CTRL ↑	Superscript (Hochstellen)
CTRL S	Subscript (Tiefstellen)
CTRL R	Reset (alle Optionen aus)
CTRL Z	Zeichensatzwechsel in einer Zeile

Formatierungs-Steuerzeichen:

RETURN	Absatzende
CTRL P	Ende eines Textfeldes
CTRL T	Tabulator
CTRL I	Einrücken
CTRL .	Numerischer Tabulator
CTRL C	Zentrieren einer Zeile

Sonstiges:

CTRL F	Beginn einer Formatzeile
CTRL J	Joker (Trennvorschlag)
CTRL N	Automatische Seitennummerierung
CTRL +	Rückschritt (Unterschneidung)

Schriftvariation:

Die Zeichen CTRL E bis CTRL S dienen zum Ein- und Ausschalten einer Option. Unterstreichen z.B. schaltest Du mit CTRL U ein, ein zweites CTRL U schaltet es wieder aus. Zum Ausschalten kannst Du auch CTRL R benutzen, welches für alle aktiven Optionen gilt. Den Steuerzeichen CTRL O und CTRL W kann eine Zahl von 0 bis 8 folgen, um die Optionen Outline und Shadow zu variieren. Fehlt die Zahl, so nimmt PAGEFOX den Defaultwert 2.

CTRL Z dient dazu, den Zeichensatz mitten in einer Zeile zu wechseln. Da man dies nur selten brauchen wird, ist dieses Steuerzeichen im Menü nicht vorgesehen. Dort wird der Formatzeilenbefehl 'z' benutzt, der den Zeichensatz nur am Anfang einer Zeile ändern kann. Dem CTRL Z muß eine Zahl folgen, die den gewünschten Zeichensatz angibt. Soll nach dem Zeichensatzwechsel sofort eine Zahl gedruckt werden, so muß diese durch einen Joker (CTRL J) von der Zeichensatz-Zahl getrennt werden, sonst würde PAGEFOX die zu druckende Zahl als Zeichensatznummer interpretieren. Beispiel: <CTRLZ>11<CTRLJ>22 ergibt die Zahl 22, dargestellt mit Zeichensatz 11.

Läßt man die Zahl hinter CTRL Z ganz weg, so wird automatisch auf den Zeichensatz vor dem letzten Wechsel zurückgeschaltet. Dies ist recht praktisch, um kurzzeitig auf einen neuen Zeichensatz umzuschalten und danach wieder den alten zu aktivieren. Ein sinnvolles Anwendungsbeispiel ist der Wechsel auf einen kleineren Zeichensatz für Hoch- oder Tiefstellung, z.B. X^3+Y^2 , H_2O . Wie man das anstellt, findest Du im File SUBSUPER.PT auf der Demo-Diskette.

Formatierungs-Steuerzeichen:

RETURN:

Das Absatzende bewirkt, daß für die folgenden Worte eine neue Zeile angefangen wird. Außerdem wird die letzte Zeile eines Absatzes beim Blocksatz nicht gedehnt.

CTRL P:

Im Layout-Editor gibt es Textrahmen, in die der Text beim Formatieren hineinfließt. Ist ein Rahmen voll, so fließt der Text automatisch in den nächsten Rahmen. Oft ist es jedoch erwünscht, einen neuen Rahmen anzufangen, wenn der alte evtl. noch gar nicht voll ist. Hast Du z.B. einen Rahmen für die Überschrift definiert, so soll der nachfolgende Text natürlich in die erste Textspalte und nicht noch mit in den Überschriftsrahmen, falls dort noch Platz wäre. Diese Aufgabe übernimmt das Steuerzeichen CTRL P: Es beendet das aktuelle Textfeld und teilt PAGEFOX mit, den nachfolgenden Text in einen neuen Textrahmen fließen zu lassen.

CTRL T und CTRL .:

PAGEFOX stellt Dir zwei verschiedene Tabulator-Steuerzeichen zum Aufbau von Tabellen zur Verfügung: CTRL T schiebt den nachfolgenden Text bis zum nächsten Tabstop, ergibt also einen normalen, linksbündigen Tabulator. CTRL . dagegen schiebt die nachfolgenden Zeichen nur soweit nach rechts, daß der nächste Punkt, das nächste Komma, Space oder RETURN genau auf der Tabulatorposition zu liegen kommt. CTRL . ist somit als rechtsbündiger oder numerischer Tabulator, z.B. zum Aufbau von Zahlentabellen, geeignet. Dies könnte etwa so aussehen:

Normaler Tabulator

Rechtsbündig

100.-
7568,90
+ 456
<hr/>
8124.90

Die Tabulatorstops werden im Layout-Editor definiert. Es sind bis zu 15 Tabstops möglich, wobei der erste durch das erste CTRL T bzw. CTRL . in einer Zeile, der zweite durch das zweite usw. angesprungen wird. Es lassen sich also Tabellen mit maximal 15 Spalten aufbauen.

CTRL I:

Während CTRL T nur eine einmalige Verschiebung des nachfolgenden Textes zum nächsten Tabstop bewirkt, gilt CTRL I auch für alle nachfolgenden Zeilen, bis zum nächsten Absatzende (RETURN). Diese Zeilen sind ein Beispiel für eine Einrückung. Weitere findest Du im File TABS.PT auf der Demo-Diskette.

CTRL C:

Damit wird eine Zeile - nämlich die, in der CTRL C steht - exakt zentriert. CTRL C hat Vorrang gegenüber der im Layout-Editor eingestellten Satzart (Blocksatz, links- oder rechtsbündig) und eignet sich somit bestens für Überschriften, wie Du in dieser Bedienungsanleitung sehen kannst

Sonstige Steuerzeichen:

CTRL F:

Beginn einer Formatzeile, siehe nächstes Kapitel.

CTRL J:

Der 'Joker' hat mehrere Funktionen, die schon in vorangegangenen Kapiteln ausführlich erklärt wurden: Er dient als Trennvorschlag, als Separator bei Zahlen oder bei Großschreibung im Wort und als Joker beim Suchen und Ersetzen.

CTRL N:

Beim verketteten Ausdruck mehrerer Seiten ersetzt PAGEFOX dieses Steuerzeichen durch die fortlaufende Seitennummer. Dies ist recht nützlich, da man beim Erstellen eines mehrseitigen Dokuments meist noch nicht weiß, welche Nummer eine Seite bekommt.

CTRL +:

Diesem Steuerzeichen muß, ähnlich CTRL Z, CTRL O oder CTRL W, eine Zahl folgen. PAGEFOX führt dann einen Rückschritt um die angegebene Zahl von Pixeln aus. Dies braucht man vor Allem, um bei Zeichen, die viel Leerraum um sich schaffen (z.B. das große T), die Zeichen enger zusammenzurücken. Beispiel:

Tee Tee ATAIR ATAIR

Nach dem T von Tee wurde hier ein Rückschritt um 4 Punkte, beim ATAIR (Stern in Sternbild des Adlers, kein Schreibfehler!) vor und nach dem T um je drei Punkte eingefügt, wodurch das Schriftbild besser wurde. Natürlich wird man diese Technik, die man Unterschneidung oder Kerning nennt, nur bei großen Zeichensätzen und Überschriften anwenden.

Formatzeilen

Formatzeilen müssen mit einem CTRL F beginnen und einem RETURN enden. Sie beeinflussen den folgenden Text und stehen deshalb meist am Anfang des Textes, seltener mitten drin oder am Ende. In einer Formatzeile stehen, durch Spaces getrennt, Befehle in der Form 'Zeichen=Zahl'. Damit Du zunächst einen Eindruck bekommst, wie solch eine Formatzeile aussieht, hier ein Beispiel:

<CTRLF> z=4 v=3 --=1 k=12 RETURN

Das sieht zunächst sehr kompliziert aus, aber bereits die Übersicht aller in einer Formatzeile möglichen Befehle dürfte einiges klären:

Formatzeilenbefehle:

z	Zeichensatz-Nummer
h	Zeichenabstand
v	Zeilenabstand
-	Silbentrennung
"	Nachladen eines Textfiles
k	Abstand beim Kontursatz
n	Erste Seitennummer

Zeichensatz:

Du kannst damit den Zeichensatz angeben, in dem der nachfolgende Text erscheinen soll. Dabei bist Du keineswegs auf die 12 Zeichensätze des Moduls beschränkt, sondern kannst Zeichensätze von Diskette, z.B. jene der Characterfox-Diskette oder mittels Characterfox erstellte, nachladen (siehe Anhang). Du solltest diesen Befehl, wenn möglich, dem Steuerzeichen CTRL Z vorziehen, denn er ist schneller und erscheint im Text übersichtlicher. Gibst Du keinen Zeichensatz an, so wird als Default der Zeichensatz 1 verwendet.

Zeichenabstand:

Damit kannst Du festlegen, wie viele Punkte zwischen den Zeichen - also horizontal - freibleiben sollen. Normalerweise mußt Du Dich darum nicht kümmern, da mit der Zeichensatzwahl (Befehl z oder CTRL Z) automatisch ein für den jeweiligen Zeichensatz passender Abstand eingestellt wird. Du brauchst den h-Befehl also nur, wenn Du einen anderen als den vorgeschlagenen Abstand einstellen möchtest.

Zeilenabstand:

Mit `v` gibst Du an, wie viele Punkte zwischen den Unterlängen einer Zeile und den Oberlängen der folgenden frei bleiben. Profis verwenden dafür den makaberen Ausdruck Durchschuß. Dieser Absatz wurde mit `v=1` geschrieben, der Rest der Seite mit `v=2` - das ist auch der Defaultwert - und der Rest der Bedienungsanleitung mit `v=3`. Möglich sind Werte von 0 bis 32.

Silbentrennung:

Dieser Befehl wurde bereits in einem früheren Kapitel behandelt: Mit `--1` schaltest Du die automatische Silbentrennung ein, mit `--0` wieder aus.

Nachladen von Textfiles:

PAGEFOX hält nur immer eine Druckseite im Rechner. Willst Du ein mehrseitiges Dokument erstellen, so mußst Du jede Seite als eigenes File auf Diskette speichern. Damit Du jedoch zum Ausdrucken nicht jedes File einzeln Laden, formatieren und Ausdrucken mußt, gibt's im Layout-Editor die Funktion global Drucken, die beliebig viele Seiten nacheinander lädt, formatiert und ausdruckt. Dazu muß in jedem File der Name des folgenden stehen, und zwar in Anführungszeichen in einer Formatzeile ganz am Ende des Textes, z.B:

CTRLF "FILE2.PT" RETURN

Vergiß auch nicht, den Filenamen in Großbuchstaben zu schreiben! Hinweise zum Erstellen mehrseitiger Dokumente findest Du im Anhang.

Abstand beim Kontursatz:

Beim Kontursatz fließt der Text an den Formen der Grafik entlang. Mit dem Befehl `k` kannst Du festlegen, wie nahe der Text dabei horizontal an die Grafik herankommen soll. Defaultwert sind 8 Punkte, sinnvoll sind Werte von 4 bis 32. Du brauchst dabei nur Vielfache von 4 angeben, denn dies ist auch die Auflösung beim Kontursatz.

Erste Seitennummer:

Die automatische Seitennummerierung (CTRLN) beginnt normalerweise mit Nummer 1. Möchtest Du eine andere Nummer, so kannst Du diese mit dem Formatzeilenbefehl `'n'` angeben.

Der Layout-Editor

Kommen wir nun zum Herzstück des PAGEFOX, dem Layout-Editor. In einer auf 25% verkleinerten Darstellung der gesamten Seite kannst Du hier Text und Grafiken plazieren.

Per Gummikasten kannst Du Rahmen beliebiger Form und Größe an beliebiger Stelle aufziehen, in die der Text hineinfließt. Ist ein Rahmen voll, fließt der Text automatisch in den nächsten, die Reihenfolge legst Du durch Anklicken fest. Bereits plazierte Rahmen können nachträglich beliebig vergrößert, verkleinert oder verschoben werden. Auch gibst Du an, in welcher Satzart der Text formatiert wird und wo Tabulatorstops liegen.

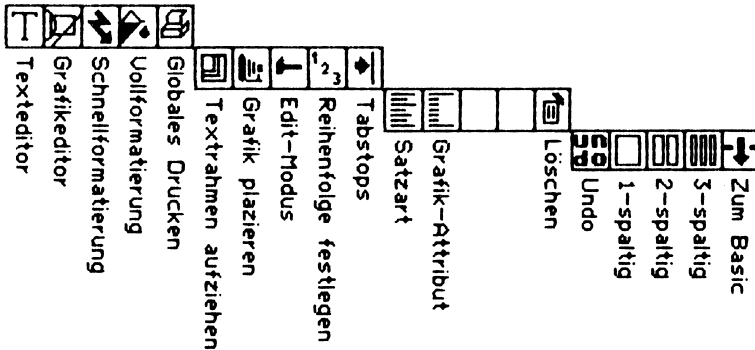
Grafiken plazierst Du einfach, indem Du sie mittels Maus oder Joystick an die gewünschte Stelle auf der Seite schiebst. Der Text weicht um eine Grafik vollautomatisch aus, entweder außen um den Grafikrahmen herum oder auf Wunsch auch im Kontursatz, unmittelbar an den Formen der Grafik entlang.

Bevor der Layout-Editor im Detail erklärt wird, noch eine kurze Bemerkung zu dem Begriff 'Formatieren', der im Zusammenhang mit dem PAGEFOX oft und in verschiedener Weise verwendet wird. Die Bedeutung hängt vor allem davon ab, **wer** formatiert:

1. Wenn **Du** formatierst, dann sind damit alle Deine Eingaben gemeint, mit denen Du festlegst, wie und wo der Text erscheinen soll. Dazu gehört das Festlegen der Textrahmen, der Satzart, der Tabulatoren und Einrückungen. Auch das Schriftbild müßte man dazuzählen, denn je nach Größe einer Schrift braucht der Text mehr oder weniger Platz, was wiederum die Anordnung der ganzen Seite beeinflußt.
2. Wenn **PAGEFOX** formatiert, dann ist damit gemeint, daß er gemäß Deiner Eingaben den Text auf der Seite anordnet, also Zeilen- und Spaltenumbruch vornimmt und Text und Bilder in den Grafikspeicher 'druckt'.

Das Menü des Layout-Editors

Unten siehst Du wieder eine Aufschlüsselung, in der sämtliche Icons des Layout-Menüs erklärt sind. Die erste Zeile enthält zwei Icons zum Umschalten in die anderen beiden Editoren sowie drei Icons zum Starten der Formatierung und zum globalen Drucken. In der zweiten Zeile findest Du die fünf Betriebsarten, von denen die



gerade aktiven - es können mehrere gleichzeitig sein - durch Invertierung hervorgehoben sind. Die zweite und dritte Zeile enthalten diverse weitere Befehle.

Überspringen wir zunächst die Formatier-Befehle, die Du erst zum krönenden Abschluß brauchst, und beginnen wir mit den Betriebsarten:

Textrahmen

Hast Du das entsprechende Icon angeklickt, so kannst Du innerhalb der Seite an beliebiger Stelle und in beliebiger Form Textrahmen aufziehen. Die Rahmen werden, ebenso wie bei der Rechteckfunktion im Grafikeditor, durch zwei Mausklicks an zwei diagonalen Ecken festgelegt. Es ist egal, welche Ecke Du als erste anklickst. Textrahmen dürfen sich auch überlappen. PAGEFOX paßt beim Formatieren selbst darauf auf, daß kein Textsalat durch übereinanderdrucken mehrerer Textrahmen entsteht, indem er einen bereits belegten Textrahmen als Sperrfläche für weiteren Text betrachtet.

Grafiken

Das Plazieren von Grafiken funktioniert genauso wie das Laden im Grafikeditor: Nach Anklicken der Kamera zeigt Dir PAGEFOX das Directory der eingelegten Diskette, in dem Du das gewünschte Grafikfile anklickst. Anschließend plazierst Du die durch zwei Ecken angedeutete Grafik per Mausklick innerhalb der Seite. Damit weiß PAGEFOX, wohin er die Grafik bei der Formatierung laden soll.

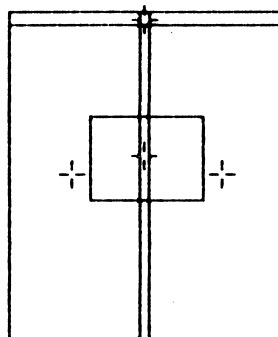
Edit-Modus

Du weißt nun, wie man neue Textrahmen und Grafiken auf die Seite bringt. Doch Du kannst auch mit bereits vorhandenen Textrahmen und Grafiken – wir wollen für diese beiden künftig den Oberbegriff 'Objekte' verwenden – einiges anstellen. So kannst Du bestehende Textrahmen neu aufziehen, um sie zu vergrößern, verkleinern oder verschieben. Auch bereits plazierte Grafiken können nachträglich verschoben werden. Bei Textrahmen kannst Du angeben, in welcher Satzart (Blocksatz, links- oder rechtsbündig) der Text darin formatiert werden soll und an welcher Stelle innerhalb des Rahmens Tabulatorstops liegen sollen. Bei Grafiken läßt sich angeben, ob der Text ganz um die Grafik ausweichen, ob er im Kontursatz an der Grafik entlangfließen oder sie ganz ignorieren soll. Und schließlich kannst Du Objekte auch löschen.

Bevor Du ein Objekt bearbeiten kannst, mußt Du angeben, um welches Objekt es sich handelt. Dazu klickst Du im Edit-Modus (Hammer-Icon anwählen) einfach das gewünschte Objekt an. Wenn Du eine Maus besitzt, kannst Du Dir das Anklicken des Hammers sparen und mit der **linken Maustaste** sofort das Objekt anwählen, ganz egal, welcher Modus gerade aktiv ist.

Zum Anklicken eines Objektes setzt Du den Cursor möglichst in dessen Mitte. Natürlich kannst Du auch etwas daneben gehen, PAGEFOX sucht sich dann den nächstliegenden Mittelpunkt aus. Deshalb solltest Du Objekte nie so setzen, daß ihre Mittelpunkte aufeinanderfallen, dann kannst Du sie später nicht mehr unterscheiden. Hast Du ein Objekt angeklickt, so blinkt es zur Bestätigung kurz auf und neben dem Hammer-Icon wird das Textrahmen- oder Grafik-Icon invertiert, je nach gewähltem Objekt.

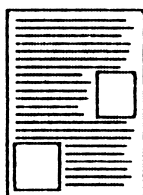
Hast Du einen Textrahmen angeklickt, so kannst Du diesen nun neu aufziehen. Der alte Rahmen bleibt stehen, bis der neue durch den zweiten Mausklick endgültig definiert ist, erst dann verschwindet der alte. Dadurch wird es recht einfach, den neuen Rahmen z.B. gerade um ein oder zwei Einheiten breiter, schmaler, länger oder kürzer zu machen. Solche Manipulationen wirst Du brauchen, wenn der Text gerade nicht mehr hineinpaßt oder ein kleines Stückchen gedehnt werden soll.



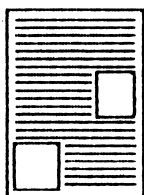
Die geeigneten Anklickpunkte in einem 2-spaltigen Layout mit Überschrift und Grafik.

Satzart:

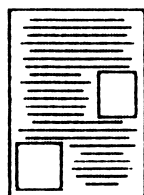
Kommen wir nun zu dem Menüfeld direkt unterhalb des Textrahmen-Icons. Damit kannst Du die Satzart (Fachjargon: Ausschluß) des Textes festlegen. Bei einem neu definierten Textrahmen erscheint dort zunächst ein X, was bedeutet, daß noch keine Satzart definiert ist. Klickst Du dieses Feld mehrmals an, so erscheinen nacheinander 8 Icons für die zur Verfügung stehenden Ausschluß-Arten:



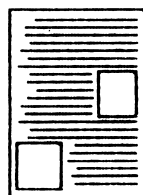
Links-bündig



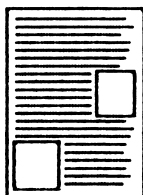
Block-satz



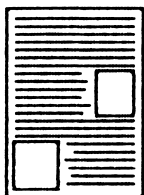
Zentriert



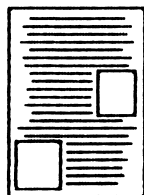
Rechts-bündig



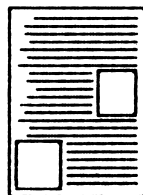
Glatt an Grafik



Außen glatt



Global zentriert



Glatt an Grafik

Neben den vier Grundarten gibt es noch vier Kombinationen aus verschiedenen Satzarten, die eine anspruchsvolle Layoutgestaltung erlauben. Ein Beispiel für das Zentrieren unter Einbeziehung von Grafiken konntest Du bereits auf den Seiten 4 und 5 dieser Anleitung sehen.

Bei einem mehrspaltigen Layout brauchst Du die gewünschte Satzart nur in der ersten Spalte anzugeben. Diese gilt dann automatisch für alle weiteren Textrahmen, sofern dort nicht eine andere Satzart definiert ist. Gibst Du überhaupt keine Satzart an, so wird alles im linksbündigen Flattersatz formatiert.

Tabulatoren:

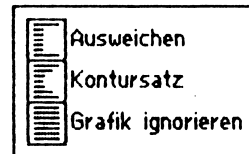
Um Tabulatoren zu setzen, klickst Du zunächst den gewünschten Textrahmen an und dann das Tabulator-Icon. Nun wird nur noch der spezifizierte Rahmen angezeigt und, sofern vorhanden, die Tabulatoren als senkrechte Linien innerhalb dieses Rahmens. Durch Mausklick an der gewünschten Stelle setzt Du einen Tabstop, durch nochmaliges Anklicken kannst Du ihn wieder löschen. Mittels Müll-eimer kannst Du alle Tabstops auf einmal löschen. Maximal sind 15 Tabstops erlaubt. Wie bei der Satzart gilt auch hier, daß die Tabstops automatisch für alle folgenden Rahmen gelten, sofern dort keine anderen vereinbart wurden.

Grafiken:

Nun zu den Grafiken: Hast Du eine Grafik angeklickt, so kannst Du sie verschieben und an anderer Stelle neu platzieren. An der alten Stelle verschwindet sie dann.

Unterhalb des Kamera-Icons siehst Du ein weiteres Icon, das anzeigt, ob der Text um die von der Grafik eingenommene Fläche herumfließen soll, ob er im Kontursatz exakt den Formen der Grafik folgen oder sie überhaupt ignorieren soll. Letzters brauchst Du, um z.B. in einen Rahmen hineinschreiben zu können.

Freilich bist Du dann selbst dafür verantwortlich, daß der Text die Grafik nicht überschreibt. Es kann auch sein, daß Du absichtlich Text in eine Grafik schreibst. Dafür eignet sich Outline-Schrift am besten.



Kontursatz - Du mußt dafür eine Grafik im neuen Pagefox-Format verwenden - funktioniert nur an den Außenkonturen einer Grafik. Willst Du in einem Rahmen (z.B. Blumenkranz) den Kontursatz verwenden, dann schneide den Rahmen in zwei Hälften, damit die Innenkonturen zu Außenkonturen werden.



Bedenke jedoch, daß die Zahl der Konturgrafiken auf einer Seite begrenzt ist: Es dürfen maximal 8 Konturgrafiken auf einer Seite sein, zweitens darf ihre Gesamthöhe, würde man sie alle übereinanderlegen, nicht höher als zwei Seiten sein. Im Klartext: Zwei Rahmenhälften über die ganze Höhe der Seite sind bereits das Maximum. Der Abstand, wie nahe der Text an die Grafik herankommen darf, läßt sich im Texteditor mit dem Formatzei-

lenbefehl 'k' bestimmen.

Sieh Dir auch die Files auf der Demo-Diskette genau an, dort findest Du viele Anregungen, Tips und Tricks.

Reihenfolge

Ist eine Rahmen voll, so fließt der Text in den nächsten. Dabei nimmt PAGEFOX die Reihenfolge, in der die Rahmen erstellt wurden. Doch oft hat man die Rahmen durcheinander definiert, z.B. indem man über eines der abrufbaren Standard-Layouts noch einen Rahmen für die Überschrift gelegt hat. Dann mußt Du die Reihenfolge neu festlegen. Dazu klickst Du das entsprechende Icon an, worauf Dir PAGEFOX durch Aufblinken der Rahmen die gespeicherte Reihenfolge zeigt. Eine neue legst Du fest, indem Du die Rahmen nacheinander in der gewünschten Reihenfolge anklickst, und zwar mit der **rechten Maustaste**, sonst kommst Du in den Edit-Modus.

Löschen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, etwas zu Löschen: Anklicken des Mülleimers allein löscht das ganze Layout. Ein einzelnes Objekt löscht Du, indem Du erst dieses anklickst (mit linker Maustaste oder über Edit-Modus) und dann den Mülleimer. Im Tabulator-Modus kannst Du mittels Mülleimer alle Tabs eines Textrahmens löschen, wie Du schon weißt. Und schließlich gibt's noch eine Funktion, um den gesamten Grafikspeicher zu löschen. Da dies jedoch eine sehr gefährliche Operation ist - sie kann nicht mit UNDO rückgängig gemacht werden - mußt Du dafür zweimal klicken: Nämlich das erste Mal auf das Icon für Vollformatierung, das zweite Mal dann auf den Mülleimer. Das ganze ist also eine 'Lösch-Formatierung'.

UNDO

Wie schon im Grafikeditor, kannst Du auch im Layout-Editor die letzte Operation rückgängig machen. Beachte jedoch, daß dies nicht unbedingt sichtbar ist! Hast Du z.B. die Reihenfolge geändert, wird durch UNDO wieder die alte hergestellt, was Du aber erst nach Anklicken des 1-2-3-Icons siehst. Das gleiche gilt für Satzart, Grafik-Attribut und Tabulatoren.

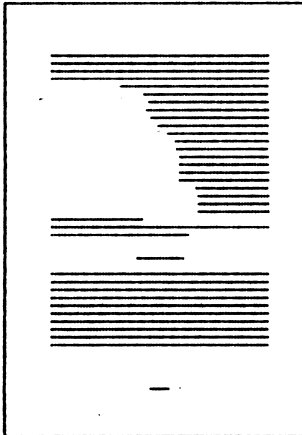
Standard-Layouts

Zwar kannst Du beliebige Layouts leicht selbst erstellen, wobei Dir auch die Koordinatenanzeige (mit Nullpunkt und Millimetern) bei der genauen Plazierung hilft, dennoch braucht es etwas Zeit und Kopfrechnen, bis man z.B. ein mehrspaltiges Layout so hinbekommt, daß alle Spalten und Ränder gleich breit sind. Deshalb gibt es für ein-, zwei- und dreispaltigen Satz fertige Standardlayouts, die Du durch Anklicken abrufst. Dieses Layout kannst Du dann nach Deinen Wünschen abändern oder erweitern, z.B. Einfügen von Grafiken oder Definieren eines Textrahmens für Überschriften. Den Überschriften-Textrahmen kannst Du über die anderen Rahmen legen, denn es stört PAGEFOX nicht, wenn sich Rahmen überlappen. Du mußt lediglich eine neue Reihenfolge eingeben, damit der Überschriftenrahmen als erster drankommt und seine Fläche für den weiteren Text tabu ist.

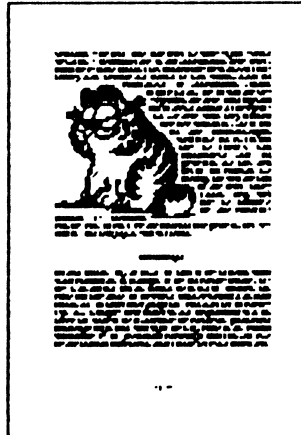
Formatierung

PAGEFOX kennt zwei Arten der Formatierung:

Bei der **Schnellformatierung** wird lediglich der Zeilen- und Spaltenumbruch berechnet und die Zeilen werden als Linien dargestellt. Der Grafikspeicher bleibt unberührt. Diese Funktion dient



Schnellformatierung



Vollformatierung

dazu, Dir einen (sekunden-)schnellen Überblick zu verschaffen, damit Du siehst, ob der Text in die vorgesehenen Rahmen hineinpaßt, ob er zu lang (bzw. die Rahmen zu klein) oder zu kurz ist. Paßt der Text nicht in die Rahmen, so erscheint die Fehlermeldung 'Kein Platz mehr'. Wechselst Du dann in den Texteditor, so steht der Cursor genau am Anfang des Textes, den PAGEFOX nicht mehr unterbringen konnte.

Erst bei der **Vollformatierung** wird der Text in den Grafikspeicher 'gedruckt' und die Grafiken nachgeladen. Da dieser Befehl etwas gefährlich ist - der Grafikspeicher wird dabei gelöscht, was sich nicht rückgängig machen läßt - mußt Du das entsprechende Icon zweimal anklicken. Nach erfolgter Formatierung zeigt Dir PAGEFOX die ganze Seite in verkleinerter Darstellung exakt so, wie sie auch am Papier aussieht. Durch die Verkleinerung ist der Text natürlich nicht lesbar und Details sind nicht erkennbar. Du kannst jedoch nun in den Grafikeditor gehen und Dir dort die fertige Seite ausschnittsweise in Originalgröße ansehen und ausdrucken.

Sollte PAGEFOX irgendein für die Formatierung nötiges File, z.B. Grafik, Zeichensatz oder nachzuladender Text, nicht finden, so blinkt die LED an der Floppy und PAGEFOX zeigt den Namen des gewünschten Files. Auf Tastendruck unternimmt PAGEFOX dann einen zweiten Ladeversuch, d.h. Du kannst Die Diskette mit dem File einlegen und es geht weiter. Erst wenn PAGEFOX auch beim zweiten Ladeversuch keinen Erfolg hat, bricht er die Formatierung ab. Du kannst die Formatierung auch selbst jederzeit mittels STOP abbrechen.

Globales Drucken

Ausgehend von dem Textfile, das sich im Speicher befindet, formatiert PAGEFOX die Texte (Vollformatierung natürlich), druckt sie, lädt das nächste nach, das jeweils am Ende des Textes in einer Formatzeile angegeben ist, und so weiter, bis ein File kommt, in dem nichts mehr nachgeladen wird. Das Druckermenü wurde bereits im Grafikeditor erklärt und der Formatzeilen-Befehl zum Nachladen im Texteditor. Dieser Befehl wirkt übrigens nur bei globalem Drucken, bei Schnell- oder Vollformatierung wird kein weiteres File nachgeladen.

Fehlermeldungen

Kein Platz mehr: Wurde bereits auf der vorigen Seite erklärt.

Disk Error: Wenn die Formatierung abgebrochen wurde, weil auch nach zweimaligem Ladeversuch ein File nicht gefunden wurde.

Layout? Wenn Du versuchst, einen Text zu formatieren, ohne daß ein Layout vorhanden ist.

Erstellung von Drucksachen

Hast Du die Anleitung bis hier durchgelesen, dann kennst Du alle Befehle der drei PAGEFOX-Editoren und hast das nötige Rüstzeug, um Deine ersten Werke zu erstellen. Falls Du noch nicht recht weißt, wie Du's angehen sollst, hier ein kleiner Leitfaden:

Zunächst mal brauchst Du Text und Grafik(en), gewissermaßen das Rohmaterial zu jeder Drucksache. Du könntest selbst etwas eintippen und Zeichnen oder vorhandene Files, z.B. vom PRINTFOX oder SUPERSKANER II, übernehmen. Für die ersten Versuche empfiehlt es sich jedoch, Files von der Demo-Diskette zu holen. Dort ist auch gleich das fertige Layout dabei, sodaß Du siehst, wie sowas aussieht. Du kannst dann zunächst an den vorhandenen Layouts herumbasteln, z.B. die Grafiken verschieben, die Spalten vergrößern oder verkleinern etc., das ist einfacher, als gleich alles selbst erstellen zu müssen. Am Besten beginnst Du mit dem File BEGINNER.PT, dies ist ein einfaches zweispaltiges Layout mit Überschrift und einer Grafik drin. Die anderen Files auf der Diskette behandeln größtenteils spezielle Anwendungen (z.B. Tabulatoren, Kontursatz) und geben Tips und Tricks nicht nur für Anfänger, sondern auch für Fortgeschrittene (z.B. SPERR.PT).

Mehrseitige Dokumente

Hast Du die ersten einseitigen Drucksachen zu Papier gebracht, dann willst Du vielleicht mal was mehrseitiges drucken. Zwar ist PAGEFOX wohl kaum das geeignete Programm, um ein ganzes Buch damit zu schreiben, doch kleinere Broschüren, Heftchen oder ähnliches lassen sich damit sehr gut herstellen - diese Bedienungsanleitung ist der beste Beweis dafür.

Wie Du schon weißt, mußt Du für jede Seite ein eigenes Textfile auf der Diskette anlegen. Dadurch wird bei größeren Druckwerken zwar das Directory etwas länglich, was aber nicht stört.

Die Vorgehensweise ist am Besten diese: Zunächst tippst Du den Text für die erste Seite oder auch etwas mehr ein und erstellst das Layout. Hast Du dann durch Probeformatierungen (Schnellformatierung!) die Textstelle gefunden, an der die erste Seite zu Ende ist, so füge an dieser Stelle den Nachladebefehl, also die Formatzeile mit dem Filenamen des folgenden Files ein. In dieser Form kannst Du es nochmal Probeformatieren, und zwar jetzt auch mit Vollformatierung, denn es darf jetzt kein 'Kein-Platz-mehr'-Fehler kommen. Der Text, der im Textspeicher hinter dem Nachladebefehl steht, wird bei der Formatierung ignoriert.

Ist die erste Seite in Ordnung, dann speicherst Du sie ab. Dazu stellst Du den Cursor an den Anfang des Textes und speicherst mittels 'Bereich'-Option nur den Bereich bis einschließlich des Nachladebefehls ab. Den Text danach brauchst Du nicht zu speichern, denn der kommt ja auf die zweite Seite. Nun löscht Du noch den eben gespeicherten Bereich, wobei es sinnvoll sein kann, evtl. vorhandene Formatzeilen am Anfang, in denen Du z.B. die Silbentrennung oder den Zeilenabstand definierst, nicht zu löschen, denn diese brauchst Du am Anfang der zweiten Seite wieder. Auch das Layout der ersten Seite bleibt erhalten, und auch daraus brauchst Du zumindest einige Teile, z.B. die wichtigsten Textrahmen oder Rahmen für Fuß- und Kopfzeile. Die nicht benötigten Objekte, z.B. Grafiken, löscht Du einfach heraus. Nun tippst Du den Text weiter und verfährtst mit der zweiten Seite genauso wie mit der ersten, usw.

Da man dank der Schnellformatierung immer sofort sehen kann, wie gut der Text auf die Seite paßt, wird man bald dazu übergehen, 'auf Layout' zu tippen. Das bedeutet: Wenn Du siehst, daß von einem Absatz gerade die letzte Zeile nicht mehr auf die Seite paßt, dann wirst Du versuchen, sie irgendwie doch noch draufzuquetschen, z.B. durch geringfügiges Verlängern des Textrahmens, andere Anordnung der Grafiken (ein Bißchen weiter an den Rand schieben) oder eben den Text so umformulieren, daß er etwas kürzer wird. Das macht zwar ein Bißchen mehr Arbeit, das Ergebnis ist jedoch, daß kaum Absätze, Sätze oder gar Worte über Seitengrenzen hinweg zerschnitten werden. Das beste Beispiel dafür ist wieder diese Bedienungsanleitung. Das Gegenbeispiel sind viele Magazine, bei denen Du mitten im Satz und mitten im fröhlichen Lesefluß unvermittelt auf die kleingedruckten Worte 'Fortsetzung auf Seite 123' triffst ...

Natürlich mußt Du Dir im Klaren darüber sein, daß der Text so, wie Du ihn formatierst, einigermaßen 'stehen' muß. Falls Du nämlich noch größere Änderungen am Text vornimmst, die einen neuen Seitenumbruch erfordern, so bedeutet dies viel Arbeit. Wenn Du Dir also über den endgültigen Text noch nicht sicher bist, so tippe besser zunächst den ganzen Text ein, speichere ihn nötigenfalls in mehreren (unformatierten) Files ab und lade diese ('Mischen') erst dann wieder in den Rechner, wenn Du die endgültige Formatierung vornimmst.

Anhang

Tastatur-Befehlseingabe

Grafikeditor:

+ Undo
 D Draw, Zeichnen
 SHF D Dickerer Pinsel
 L Linien
 R Rechtecke
 C Circle, Kreise
 P Paint, Füllen
 J Jots, Spray
 M Move
 T Text
 G Get
 A Append
 S Stamp
 E Erase
 Space Zoom/Sprite-Editor
 W Wide, Verkleinern
 C=Q Layout-Editor
 C=T Texteditor
 K Koordinatenanzeige (mm)
 C=CLR Löschen
 ↑ Ganzseitenfunktion
 CRSR Scrollen
 SHF M Objekt Moven
 F Feinverschiebung
 O/X/U Verknüpfung
 . Punktgitter
 I Invertieren
 C=L Load
 C=S Save
 C=D Diskbefehl
 C=P Drucken
 Ø Nullpunkt setzen
 1-8 Position anspringen
 F1/F2 Construction Set
 F3/F5 Farbenwahl
 F7/F8 Grafik-Tabulator
 SHF P Muster übernehmen

Texteditor:

F1/F2 Blättern
 F3/F4 Position merken
 F5/F6 Ende/Anfang Zeile
 F7 Einfügen
 F8 Löschen
 C=M Verschieben
 C=C Kopieren
 C=F Suchen
 C=R Ersetzen
 C=L Load
 C=S Save
 C=D Diskbefehl
 C=Q Layout-Editor
 C=G Grafikeditor
 C=← Blockbuffer holen
 C=↑ Caps
 C=CLR Freier Speicher
 C=F1 Farbwahl
 C=U Version

Layout-Editor:

C=T Texteditor
 C=G Grafikeditor
 U View, Schnellform.
 FF Vollformatierung
 C=P Global Drucken
 B Box, Textrahmen
 C=L Bild laden
 E Edit
 S Sequenz
 T Tabstops
 A Ausschluß, Attribut
 C=CLR Löschen
 + Undo
 1/2/3 Standardlayouts
 C=Q Quit, Basic
 Ø Nullpunkt

Sonderzeichen

Wenn Du den PRINTFOX schon kennst, dann sind Dir sicherlich auch dessen internationale Sonderzeichen bekannt. PAGEFOX kann diese Zeichen zwar auch verarbeiten, doch wurden sie bei den Modulzeichensätzen weggelassen, damit mehr Zeichensätze Platz hatten. Lediglich ZS1 hat einige griechische und wissenschaftliche Sonderzeichen, wie man sie z.B. für die Beschriftung von Schaltplänen braucht (Textfunktion im Grafikeditor!), die Belegung entspricht dabei den Zeichensätzen 5 und 15 der Characterfox-Diskette. Willst Du die internationalen Sonderzeichen benutzen, so mußt Du einen entsprechenden Zeichensatz von Diskette nachladen. Im folgenden eine Aufstellung, wo die internationalen und wissenschaftlichen Sonderzeichen auf der Tastatur liegen. Im Texteditor-Bildschirm erscheinen in jedem Fall die internationalen Sonderzeichen.

Tastatur:	International:	Wissenschaftlich:
C=2	„	ω
C=A	à	α
C=E	è	ε
C=I	ì	Δ
C=O	ò	Ω
C=U	ù	μ
C=,	ç	γ
C=N	ñ	δ
C= /	¿	∫
C=1	í	Σ
SHF ←	→	∞
SHF ↑	↓	π
C=8	»	»
C=9	«	«
C=:	[[
C=;]]
SHF £	£	£

CHARACTERFOX

CHARACTERFOX ist ein äußerst leistungsfähiger und komfortabler Zeichensatzeditor, der Dir erlaubt, Deine eigenen Zeichensätze zu erstellen. Zwar erschien er schon zum PRINTFOX, doch da die Zeichensätze kompatibel sind, paßt er auch bestens zum PAGEFOX. Neben dem Editor sind auf der Diskette 25 Zeichensätze (davon 18 neue gegenüber den Modulzeichensätzen), viele schnörkelige Rahmen und prunkvolle Initialen. Auf der folgenden Seite findest Du einige Demos.

In Zusammenhang mit Characterfox-Zeichensätzen ist folgendes zu beachten: PAGEFOX braucht zu jedem Zeichensatz den geeigneten Zeichenabstand, da er diesen bei der Zeichensatzwahl automatisch einstellt. Beim CHARACTERFOX neueren Datums (Zeilennummer 2 bei LIST) ist diese Information bereits in den Zeichensätzen vorhanden, bei selbst erstellten Zeichensätzen wird der mittels C=H eingestellte Zeichenabstand verwendet. Bei älteren Characterfox-Disketten mußt Du den Zeichenabstand im PAGEFOX mittels Formatzeilenbefehl 'h' einstellen.

Filenamens-Kennung

Damit Du bei den verschiedenen Files (Texte, Grafiken, verschiedene Formate) nicht durcheinanderkommst, ist es empfehlenswert, den Filetyp durch ein Anhängsel an den Namen zu kennzeichnen, wie das auch bei den Profis (z.B. MS-DOS, Unix) üblich ist. Hier ein Vorschlag, wie er zum Teil schon bei bisherigen Scantronik-Programmen verwendet wurde:

.FT	Printfox-Textfile
.PT	Pagefox-Textfile
.BS	Printfox/Superscanner Bildschirmgrafik
.GB	Printfox/Superscanner Gesamtbild
.PG	Pagefox-Grafik

Neue Zeichensätze:

Kleine, Mittlere und Große

**Altmodische und Futuristische,
Druckvoll Gotische und
Märchenhafte, in verschiedenen
Größen**

Liedliche und Effektvolle

Gerade und Kursive

Und herrliche Rahmen:



Snapshot

Eine nützliche Funktion für Tester und alle, die über PAGEFOX schreiben wollen, ist die Snapshot-Funktion: Mittels SHIFT RESTORE wird ein Schnappschuß des momentanen Bildschirms einschließlich aller Menüs etc. an der aktuellen Stelle im Grafikspeicher abgelegt. Von dort auf kannst Du ihn ausdrucken oder speichern, um ihn in einem Layout zu verwenden. Snapshot funktioniert in allen Editoren und zu jeder Zeit, nach einem Snapshot befindest Du Dich im Grafikeditor.

Sauberer Reset

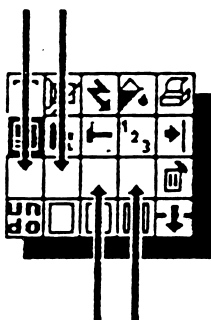
Nun noch ein Tip für Hardware-Bastler. Wie schon erwähnt, ist ein Reset-Knopf am C64 - nicht nur in Zusammenhang mit dem PAGEFOX - eine äußerst nützliche Angelegenheit. Realisiert wird solch ein Reset meist dadurch, daß die im Computer vorhandene und an diversen Ports herausgeführte Reset-Leitung über einen Druckknopf an Masse gelegt wird. Das hat jedoch einen Nachteil: Jeder Schalter prellt, d.h. er erzeugt beim Umschalten mehrere Nadelimpulse. Die CPU und die anderen Bausteine brauchen aber einen Reset-Impuls von einer bestimmten Mindestlänge, damit sie einen einwandfreien Reset ausführen. Beim Druck auf den Knopf wird zwar ein Impuls ausreichender Länge erzeugt, aber beim Loslassen können einige Nadelimpulse entstehen, an denen sich die CPU oder ein anderer Baustein verschluckt und keinen sauberen oder gar keinen Reset macht. Zwar ist das nicht weiter schlimm, denn beim zweiten Versuch klappt's dann meistens, aber es ist eben nicht ideal. Besonders die Floppy scheint hier etwas empfindlicher zu sein, denn diese macht oft keinen Reset, wenn sie eigentlich sollte (die Reset-Leitung von Computer und Floppy sind verbunden, sodaß ein Computer-Reset immer auch auf die Floppy wirkt).

Der perfekte Reset (nur für Bastler, Garantieverlust!) sieht nun folgendermaßen aus: Der Knopf zieht Pin 8 des IC's U20 (Timer 556, Triggereingang) gegen Masse. Dieses IC dient als Monoflop und erzeugt auch den Einschalt-Reset. Durch den Knopf wird nun ein Einschaltvorgang simuliert und ein sauberer Reset ohne Nadelimpulse erzeugt.

Ergänzung zur Bedienungsanleitung, Seite 55 und 56:

Da bereits einige Anfragen zu dem Thema kamen, hier eine Ergänzung zu einem Punkt, der in der Bedienungsanleitung nicht eindeutig dargestellt ist:

Die beiden Icons für Satzart und Grafik-Attribut funktionieren nur, wenn im Edit-Modus ein Textrahmen bzw. eine Grafik angeklickt wurde. Wie das Anklicken eines Objektes geht, steht auf Seite 54. Ist kein Objekt angeklickt, so sind beide Icons leer.



Die beiden Icons daneben (3. und 4. Icon in der 3. Zeile) sind immer leer, sie haben keine Funktion. Das im Inserat in der 64'er und auf dem Werbeblatt abgedruckte Layout-Menü (dort sind die drei mittleren Icons belegt) entstammt einer Vorversion des Pagefox und ist nicht mehr aktuell.

Und noch ein Hinweis: Der Text **vor** einer Formatzeile oder einem CTRL P muß immer mit einem RETURN abgeschlossen sein. Andernfalls wird ein auf die Formatzeile oder das CTRL P folgender Großbuchstabe klein ausgedruckt.

