



LABEL DESIGNER 2

V2.1 1987 AMJ♦Soft

Wie vindt het niet leuk om een verjaardags-kaart te ontvangen, waar al op de enveloppe zijn naam en sterrebeeld staat geprint in een lettertype en kleur die U zelf bepaalt.
Met LABELDESIGNER II kunt U alle plaatjes van de PRINTSHOP samen met een tekst van maar liefst 7 regels gebruiken om een label, etiket of sticker te printen, ook nog eens met Uw eigen lettertype, desnoods met een door U zelf gemaakt Font.
Stickers voor Uw diskettes, Uw boeken, Uw voorraadpotten, kaarten, brieven, noem maar op, mogelijkheden te over.

Aan de slag met LABELDESIGNER II

Bij het opstarten van de diskette moet OPTION gedurende de eerste 3 sec. ingedrukt worden gehouden. Dan verschijnt het opstartbeeld, door op de Spatiebalk te drukken komt U in het eerste HULPmenu.
Hier wordt U gevraagd welke printer U heeft en U drukt dan de eerste letter van Uw type in. Nu verschijnt het 2e Hulpmenu, hier kunt U kiezen welke type etiket U wilt gebruiken, 6 regels of 9 regels.
Daarna verschijnt het Hoofdmenu, van waaruit de opties TEKST, FONT, GRAPHIC en PRINT worden gekozen met OPTION. U gaat vanuit elk sub-menu naar het Hoofd-Menu met OPTION of ga verder door START te drukken.
Uw scherm is verdeeld in twee helften, gescheiden door een bruine balk, waarin U kunt aflezen welk plaatje (GRAPHIC) U momenteel heeft geladen, en welk lettertype (Font) U heeft geladen. Bij het opstarten staat hier GRAPHIC=NONE (geen) FONT=STANDARD (Uw gewone AtariFont).
Boven de Graphicnaam verschijnt dan straks de Graphic, daarnaast de tekst, die U net zolang kunt wijzigen en manipuleren tot het naar U zin is.

De grote cursor staat nu op ENTER TEXT en U hoeft alleen op START te drukken om in de tekstmode te komen.
~~De cursor bevindt zich nu in een rechthoek, wandel gerust met CONTROL en de PIJLTJES door deze rechthoek en type tekst waar U naar wilt.~~ U heeft 7 regels tot U beschikking van ieder 25 plaatsen, en wilt U een regel gecentreert hebben, ga dan op die regel staan met de cursor, maakt niet uit waar en druk de TAB/SET links boven de Controltoets in. Deze regel staat nu in het midden van de rechthoek.
Dit kunt U met elke regel doen, als U de tekst tenminste gecentreert wilt hebben. Bent U klaar dan kunt U door ESCape te drukken, de tekst boven in het labelvenster laten verschijnen, bent U niet tevreden over het resultaat kies dan opnieuw ENTER TEKST tot het naar Uw zin is. De tekst staat nu in hetzelfde lettertype, waar U al jaren?! naar kijkt, het het interne standaard AtariFont. Ook daar is aan gedacht en met de optie NEW FONT kunnen we een andere characterset inladen.
Meegeliefert op diskette zijn 10 andere fonts met de namen F1 t/m F10.
Wilt U vanuit een andere Font weer terug naar het Standaard Atarifont, type dan op de vraag 'Name for new font' het woord STANDARD.

Een lege Return brengt U weer terug naar het font waar u mee bezig was.
Ook kunt U zelfgemaakte fonts inladen of fonts van andere programma's, mits deze fonts aan twee voorwaarden voldoen.

- 1: Zij moeten 9 sectoren lang zijn.
- 2: Zij moeten als extender .FNT hebben.

Laten we als voorbeeld font 3 laden. Ga op NEW FONT staan, druk START en type F3, RETURN, en voor Uw ogen veranderd de tekst op Uw scherm in sierlijke letters. Laten we nu een plaatje (Graphic) gaan laden, schuif hiertoe een van de Library Disks van de PrintShop in de drive en ga met OPTION op CHOOSE GRAPHIC staan. Druk nu op START en er verschijnt de vraag welk plaatje U wilt gaan laden.

Aangezien er 120 op een diskzijde staan, zult U ze wel niet uit Uw hoofd kennen, vraag een directory met ESC.
Weet U welk plaatje U laden wilt, druk dan op START en type de naam van het plaatje EXACT in. Het plaatje wordt geladen en verschijnt linksboven op Uw scherm.
Bent U tevreden, ga dan met de cursor op PRINT LABELS staan, druk op START en type het aantal labels wat U wilt printen.

De grenzen van dit programma liggen aan de grenzen van Uw eigen fantasie, gekleurde etiketten, gekleurde linten op Uw printer, bijv. eerst het plaatje printen, daarna met een ander kleur lint de tekst, dit kan zelfs in meerdere keren, wij van AMJSoft wensen Uw veel plezier met dit zoveelste uitstekende programma.

Extra commando's in Label Designer 3.0,

Update Maart 1988

Kies nu de gewenste optie met behulp van de cursortoetsen zonder Control
(dit was voorheen met de functietoetsen)

U kunt de tekst van een label Laden of Saven met Control/L cq Control/S
vanuit het hoofdmenu, dus niet vanuit de tekst invoermode.