

-----  
THE 130XE TYPESETTER  
-----

XLENT SOFTWARE  
Dorfman & Young  
- 1985 -

PROGRAMMA-BESCHRIJVING

door  
Rudolf Kahl  
voor  
Stichting "POKEY"  
- 1991 -  
-----

Algemeen:  
-----

Ze hadden het nogal druk bij XLENT Software in 1985: The First XLEnt Word Processor, PAGE DESIGNER, RUBBER STAMP en THE 130XE TYPESETTER verschenen allemaal in dat ene jaar. En allemaal houden ze zich bezig met het probleem van de pagina-opmaak of "Desktop Publishing", zoals dat tegenwoordig heet. En om maar gelijk met de deur in huis te vallen: TYPESETTER was waarschijnlijk de eerste poging in die richting en dus ook het verst van het doel verwijderd. Maar laat ik voor de aardigheid een artikel citeren uit "ATARI INFO" nr. 1, jaargang 2, 1986:

"Onlangs bracht het eveneens Amerikaanse XLEnt Software het pakket Typesetter op de markt. Volgens de makers biedt dit pakket een volledige printercontrole.

Bij Typesetter scrollt de gebruiker met een Graphics 6 venster door een virtueel vel A4 papier. Daarbij controleert u inderdaad vrijwel elke op het papier af te drukken punt.

Typesetter is een van de weinige programma's, die de extra geheugencapaciteit van de 130XE ten volle benut. Met een 48/64KRAM-geheugen beschikt de gebruiker over een 704 punten (88 kolommen) bij 624 punten (78 rijen) metende pagina. De 128K van de XE biedt daarentegen een pagina van 768 punten (96 kolommen) met 84 rijen (672 punten)...."

Het artikel vermeldt tevens dat het programma toendertijd f 100,- heeft gekost.

De afdrukkwaliteit van Typesetter is inderdaad uitstekend, dat moet gezegd. De werking van de verschillende optie en functies daarentegen, geeft enige reden tot het zetten van vraagtekens.

Daar is om te beginnen, dat Graphics 6 scherm. Men stelle zich voor dat de kleinste te schrijven letter de grootte heeft van een Graphics 2 tekst. Bij een vergroting van 400% krijgt men op een regel vijf letters te zien, de rest vertoeft buiten beeld. M.a.w.: Je scrollt je een ongeluk! Daarbij is men ook niet op het idee gekomen om een print preview scherm op te maken, waarop de hele pagina te overzien is. Mensen die mooie dingen maken met Typesetter zijn dus geduldige mensen die het er best voor over hebben om urenlang over 96 Graphics 2-kolommen heen en weer te fietsen. Voor deze geduldige mensen is hier dus een programma-overzicht:



## START:

=====

Wanneer men Typersetter laadt, Komt men uiteindelijk eerst in een startmenu met de volgende opties:

```
SELECT for choice
```

```
-----
```

```
TEXT EDITOR
SKETCH PAD
PRINT OPTIONS
```

```
-----
```

```
Press START
```

```
-----
```

## TEXT EDITOR:

=====

Laat ik voor de verandering maar met de TEXT EDITOR beginnen.

Na de gebruikelijke XLEnt-Keuzegeluiden (ghloek!) en de evenzo gebruikelijke laadtijd, Komt men in een zwart werkscherm met aan boven- en onderkant een blauwgrijze infobalk met positieaanduidingen e.d.. De tekst die men schrijft is rood en na de eerste letter verschijnt er een wit balletje in beide infobalken - de Kolomaanduiding. Na elke derde letter een nieuw balletje (grafisch teken ctrl-t). Deze regel geldt natuurlijk alleen voor de standaard lettergrootte. Hoe groter de letters hoe meer balletjes. De cursor gaat maar tot de helft van het scherm, daarna begin het scrollen. Zijn positie kan men zowel aan de balletjes als aan de cursorpositie-aanduiding in de bovenste infobalk aflezen.

Het typen van de tekst is op zich geen probleem. <CTRL INSERT> en <CTRL DELETE> werken naar behoren, hoewel alleen in breedte (Width) "1".

Waarschuwing:

Stel je voor je hebt een kopregel in dubbele hoogte geschreven en bent daarna verder gaan schrijven in enkele hoogte. Als je dan naderhand de positie van de koptekst wil veranderen met <CTRL INSTERT> en <CTRL DELETE>, Kies dan eerst weer de letterhoogte van de te verplaatsen tekst want tweemaal hoogte "1" is minder dan hoogte "2"; er blijft tussen de regels dus een streep liggen.

Functies:

```
-----
```

Speciale funkties worden bereikbaar door de combinatie control/lettertoets:

M - Zet marges 0 tot 6

E - "Erase" (Wis) scherm

T - Top/Bot (tom) schakelaar

O - Clear Overlay/Set Overlay

R - 1x ->R-> (letters op z'n

Kant naar links)

2x ^R^ (letters op z'n Kop)

3x <-R<- (letters op z'n



- A - Standard font
  - I - Set Italics
  - D - International font
  - C - Control character font
  - B - Graphic font
  - W - Zet breedte 1 tot 4
  - H - Zet hoogte
  - S - Slice (2)w or (4)w (doorsnijden)
  - Z - van rechts naar links schrijvend
  - X - naar beneden schrijvend
  - Y - UP^ on/off
  - F - File page (pagina opbergen)
  - Kant)
  - L - blokregel (invers spatie)
  - M - Kolom naar links
  - J - 1 Kolom naar rechts
  - U - 1 regel omhoog
  - V - 1 regel omlaag
  - Q - 1 punt naar links
  - K - 1 punt naar rechts
  - G - \
  - ; - Schoppeteken
  - [ - Harteteken
  - ] - Klaverteken
- 

130XE typesetter Handleiding Pagina 3

CTRL N - SUB MENU:

IN/OUT FUNCTIONS

SELECT -> DOWN

OPTION <- UP

Press START

---

DIRECTORY -> AUTOLOAD

CHARACTERSET LOAD

TYPESETTER 130XE PAGE LOAD

TYPESETTER 130XE PAGE SAVE

PAGEDESIGNER PAGE LOAD

GRAPHICS 8/7+ SCREEN LOAD

TYPESET 65 PAGE LOAD

FORMAT DATA DISK

EXIT TO TEXT EDITOR

EXIT TO MAIN MENU

---

SKETCH PAD

=====

Het Teksteditor-gedeelte wou ik hiermee afsluiten en tot slot nog een blik werpen op wat in het programma "SKETCH PAD" wordt genoemd.

Om te beginnen, Kiezen we "EXIT to MAIN MENU" vanuit het I/O-menu.

Daar Kiezen we... - juist.

Mocht er al een pagina tekst in het programmageheugen staan, hoeft de driveactiviteit geen paniek te zaaien: de geheugeninhoud blijft intact.

Het werkscherm van het "schetstableau" lijkt erg op het tekstvenster maar heeft een menu in de bovenste infobalk:

```
SKETCH PAD -> esc to MENU  ;X=075;Y=040;
;SF;P1;DR;CIR;SPH;COL1;CLR;SKETCH;T;J;
```

- SF - "FILL": 6 Vulopties, gekozen met <F>. Standaard (SF)= vol,  
"VF"= vertikale strepen, "HF"= horizontale strepen,  
"CF"= puntraster (CORN), "LF"= kruisraster, "DF"=diap. kruisraster
- P1 - "PLOT": vrij tekenen, 3 lijndiktes: <1>-<2>-<3>.
- DR - "DRAW": Lijnen trekken.
- CIR- "CIRCLE": Juist ja! Middelpunt aanstippen, radius uitzetten.
- SPH- "SPHERE": Schijf. Eigenlijk een soort bolpatroon van lijnen maar dichtlopend.
- COL- "COLOR": "1"= kleur, "2"= geen kleur (zwart).
- CLR- "CLEAR": veegt het scherm schoon.
- SKETCH - TEKENMODUS. Het alternatief is "MAIN". In "MAIN" kan men kijken wat er op het tekstscherf staat op cursorpositie bij verlaten van het tekstscherf via <CTRL N>.
- T/B- "TOP/BOTTOM": Schermdeelkeuze.
- J/A/K - "J"= Joystick, "A"- Atari Touch tablet, "K"- Koala Pad.

## Opties zonder CONTROL:

- I - INVERS - omschakelen naar diapositief scherm (Kleuromkering).
- L - "LOAD=> enter name=> D1:" voor het laden van "Sketch Pad Icons"
- O - "OVERLAYED SKETCH PAD ON MAIN SCREEN" voor het transporteren van de tekening naar de tekstpagina. Inzet op cursorpositie, vandaar die "MAIN"-optie om te kijken waar die rommel terecht komt.
- S - "SAVE=> enter name=> D1:" ...inderdaad!

Uit deze commando's, gecombineerd met de controltoetsen blijkt heel duidelijk hoe het programma inelkaar steekt. Maar voor de zekerheid leg ik het toch nog even uit:

Op de tekstpagina (tekstscherf onder- of bovenkant) laat men ruimte vrij voor een ikoon. Met de cursor op die lege plek achterlatend, verlaat men het tekstscherf via <CTRL N> en "SKETCH PAD" het tekstvenster voor het tekenscherf. Daar maakt men een tekening of laadt er een via <L> (extender ".PAD") en transporteert dat via <O> naar het tekstvenster, ondertussen met "MAIN" checkend of het allemaal wel op de juiste plaats terecht komt. Dan verlaat men met <ESC> het grafische scherm via het hoofdmenu. Van daaruit kiest men weer het tekstscherf en gaat verder met de literaire kant van het kunstwerk.

Op zich is dat allemaal heel aardig bedacht en met veel geduld komt er ook best iets op papier, maar toch moet men zich er niet teveel van voorstellen. Neem b.v. de Koalapad- of Touch tablet-optie:

De driver heeft een probleem: hij is te langzaam, d.w.z.: hij kan het allemaal niet bijhouden. Wat er gebeurt, is dat de lijnen bij een snelle penbeweging afbrokkelen. Bij een trage beweging wordt alleen de cursoronrust tot handicap en is een kronkellijn het resultaat. Is men in de "DRAW"-functie bezig en wil men een andere optie kiezen, blijft 'de lijn aan de cursor hangen' en volgt hem naar het menu. Resultaat: een streep dwars door de tekening. Eigenlijk kwam het na mijn test erop neer dat de tableau-optie het zo goed vergeten kon worden. Blijft de joystick met zijn nadelen als enig zinvol alternatief over. Al met al wat mager, hoewel men met geduld best een aardig simpel plaatje kan maken, vooral als men niet te hoge eisen stelt. Voor mij als beroepsmatig illustrator echter niet bevredigend.

## Het printen

=====

Het printgebeuren is ingesteld op twee systemen: EPSON en PROWRITER. Die keuze kan bij intrede in dit deel van het programma worden gemaakt. Om er te komen, kiest men "PRINT OPTIONS" in het hoofdmenu. Er zijn drie manieren van uitdraai:

- Hele hoogte vertikaal,
- halve hoogte vertikaal,
- halve hoogte horizontaal.

Halve hoogte gaf bij mij het meest acceptabele beeld. Horizontaal betekent dat de pagina in de lengte van het A4-vel wordt gedrukt.



Het programma bevat de volgende files:

DOS	SYS 046	BLOCK	FNT 009	SQUARE	FNT 010
STOP	FNT 009	SPACE	FNT 009	OUTLINE	FNT 009
MODERN	FNT 009	SERIF	FNT 009	GREEK	FNT 009
ROMAN	FNT 009	CURSIVE	FNT 009	CURSIVE1	FNT 009
ADVEN	FNT 009	ARCHAIC2	FNT 009	FANCY2	FNT 009
FANCY3	FNT 009	STANDARD	FNT 009	STYLISH	FNT 009
TEXT1	ASM 114	MENUXE	ASM 030	GRAPH	ASM 064
MSCRN	ASM 008	EPVFH	ASM 016	FANCY	ASM 009
EPVHH	ASM 016	PRVHH	ASM 016	PRVFH	ASM 016
EPHFH	ASM 015	PRHFH	ASM 015	AT800	PAD 015
XL800	PAD 015	AUTORUN	SYS 013	XE130	PAD 015
XLENT	PAD 015	GOTHIC	FNT 009	CONVOY	FNT 009
ATARI	PAD 015	STAFF	PIC 062	PAGE1	1 020

Dat was het weer wat dit programma betreft. EINDE BERICHT.