

DYNAMIC PUBLISHER

Numéro 81 - 2016

Pour ce premier numéro sur l'utilisation de Dynamic Publisher, nous allons faire simple. On va charger une police d'écriture et imprimer un texte sur la feuille A4.

Pour cela, on va manipuler les menus et utiliser l'éditeur de texte. On va ensuite créer des colonnes qui nous permettront d'afficher exactement ce que nous voulons dans un cadre défini, un peu comme dans un journal. Mais avant, une petite présentation des outils s'impose.



1.1. L'ENVIRONNEMENT DE TRAVAIL

Je ne vais pas vous faire l'affront de présenter Dynamic Publisher, le PAO par excellence du MSX2.

Le programme utilisé est la disquette "DynPub Fr.dsk", je l'insère dans le lecteur A (Drive A) de l'émulateur.

Je mets ensuite une disquette vierge dans le lecteur B (Drive B). Dans cette disquette de travail, je sauvegarde les pages, les tampons (Formes), les polices de caractères et les textes.

Comme je travaille avec un émulateur sur PC, je mets la vitesse de l'émulation à 300% pour me permettre de déplacer la croix, qui représente la souris, assez rapidement.

Lorsque je veux cliquer à l'endroit de la croix, j'appuie sur la touche espace. Ainsi, je n'utilise que les touches directionnelles et la touche espace pour manipuler le programme.

Sur la disquette "DynPub Fr.dsk", vous trouverez tous ce qu'il faut pour débiter :

- Des pages (Format .PCT)
- Des formes (Format .STP)
- Des polices (Format .FNT)

C'est ce que je vous propose d'utiliser et de manipuler.

2.CHARGER UNE POLICE

Déplacez vous avec les touches directionnelles sur le menu du haut.

Cliquez (barre d'espace) sur OPTIONS/FONT/CHARGER.

OPTIONS OUTILS TEXTE SYSTEME SCROLL

COULEUR D'ENCRE	
MODE DE REMPLISSAGE	
FIXER	
GRAPHIQUE	
PAGE	
FORME	
FONT	
TA	CHARGER
CF	SAUVER
IN	EDIT
AF	VOIR
AF	MEME LARGEUR

On arrive sur le menu de gestion de disquettes :

A:STANDARD .FNT	A:	B:
CHARGER		
EFFAC.		
ESPACE LIBRE		02184
<div>▲▲</div>		
BIG1FULL	031	03:40 05-07-00
BIGFONT1	031	03:40 05-07-00
BUBBLE	039	03:40 05-07-00
<div>▼▼</div>		

Le début de la 1^{ère} ligne indique sur quel lecteur de disquette on se trouve, ici le "A:".

Ensuite le nom du fichier sélectionné, ici "STANDARD .FNT", c'est le nom d'une police de caractère.

Au bout de la première ligne on trouve des options de lecteurs de disquette. Si par exemple, on veut aller sur le lecteur B, il suffit de positionner la croix sur le "B:" et de cliquer (espace), le début de la 1^{ère} ligne changera en "A:quelquechose".

la 2^{ème} ligne nous propose de charger la police sélectionnée.

Et les 2 triangles qui encadrent le contenu de la disquette permettent, lorsqu'on clique dessus de faire défiler le contenu de la disquette vers le début ou vers la fin.

Allez, c'est parti vous choisissez un nom de police en cliquant dessus une fois, puis vous remontez sur "CHARGER" et cliquez à nouveau.

MSX

On voit une page s'afficher puis disparaître, c'est le chargement de la police de caractères qui s'est exécuté.



Puis plus rien.... Et si vous tapez sur le clavier pour voir le résultat... Toujours rien, nada, quéd ?? Mais "comment qu'on fait" pour taper du texte maintenant ??

Eh oh, on est en cette bonne vieille année 1987 (date du programme), ça se mérite du texte Monsieur !

3. L'ÉDITEUR DE TEXTE

En fait, on ne peut écrire directement sur la page, il faut d'abord saisir un texte dans un éditeur (ou le charger à partir de la disquette dans l'éditeur). Ensuite on pourra revenir dans notre page A4 et exécuter l'affichage. Ça tombe bien, Dynamic Publisher propose un éditeur de texte, il suffit de cliquer (dans le menu général) sur TEXTE/TRAITEMENT DE TEXTE/EDIT.

OPTIONS OUTILS TEXTE SYSTEME SCROLL

TRAITEMENT DE TEXTE

COLC
VIDE
CREN
CADF
TEXT
CURS

EDIT
CHARGER
IMPORTER
CHARGER WORD-PRO
SAUVER ASCII
SAUVER DOCUMENT
EFFACER

Nous voilà dans l'éditeur de texte. On peut taper du texte et on voit qu'il est directement au format de la

police de caractère que l'on a choisit. Pensez toujours, à la fin de votre saisie, à remonter le curseur au premier caractère de la première ligne avant de quitter. Cela aura son importance quand on reviendra à la page A4. Au fait, pour revenir à la page A4 c'est CTRL+STOP (CTRL+Page Up sur un émulateur comme Bluemsx).

4. LES COLONNES

Bon, reste à exécuter l'affichage sur la page A4.

C'est comme la maquette d'un journal, on définit des cadres (appelées ici COLONNE) que l'on place à la manière d'articles. Ensuite on enverra le texte dans la ou les colonnes. Allons-y pour le cadre, pardon la COLONNE.

Cliquez sur OUTILS/CREER COLONNE. Vous sortez du menu en déplaçant la croix en dehors du menu, vous cliquez une fois et déplacez la croix de manière à produire un grand rectangle, cliquez une deuxième fois pour terminer le rectangle (faites le assez grand pour contenir votre texte).

MSX

Il ne vous reste plus qu'à aller dans TEXTE/TEXTE -> COLONNE et cliquez sur la 1^{ère} ligne qui est une flèche et s'affichera tous le texte de l'éditeur qui était après le curseur (d'où l'importance de la position du curseur quand on quitte l'éditeur).

On peut ainsi modifier à l'envie son texte dans l'éditeur et le recharger sur la page A4 via TEXTE -> COLONNE, l'ensemble du texte restera dans le cadre des colonnes créées.

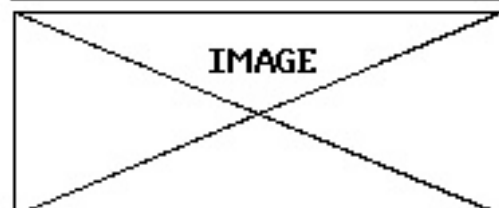
Admettons que l'on veuille faire 2 rectangles de texte entre lesquels on intercale une image. Le texte affiché sur la page A4 commencera à la colonne 001 et poursuivra à la colonne 002 sans toucher ou décaler l'image :

Il ne vous reste plus
qu'à aller dans
TEXTE/TEXTE -> COLONNE
et cliquez sur la 1^{ère}
ligne qui est une



COLONNE 001

COLONNE 002



flèche et s'affichera
tous le texte de
l'éditeur qui était
après le curseur (d'où
l'importance de la

5. LA MISE EN PAGE

Ainsi, vous pouvez éditer un texte, le charger dans la colonne 001 exclusivement de la manière suivante.

Sous TEXTE -> COLONNE vous voyez 2 lignes :

PREMIER 001

DERNIER 016

Vous cliquez sur le nombre 016 et vous mettez 001 puis validez par la touche ENTREE. Cela veut dire qu'il affiche le texte en commençant dans la colonne 001 et finit dans cette colonne et si le texte est plus long que l'espace de la colonne, il ne continuera pas à afficher le texte dans la colonne 002, il s'arrêtera là.

Vous pouvez donc revenir sur l'éditeur, effacer le texte, en taper un différent et revenir sur la page A4 pour l'imprimer exclusivement dans la colonne 002, sans perdre le texte de la colonne 001, en remplissant les champs du menu TEXTE -> COLONNE comme suit :

PREMIER 002

DERNIER 002

Un petit clic (espace) sur la flèche au-dessus de PREMIER et vous devriez avoir votre 2^{ème} colonne comme espéré.

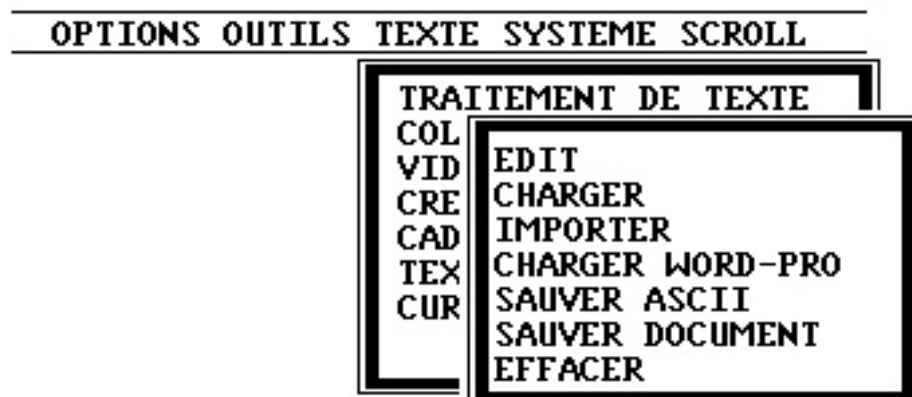


MSX

6. SAUVEGARDE

Par contre, avec cette procédure vous avez perdu votre texte de la colonne 801 qui était dans l'éditeur. Ainsi on doit non seulement sauvegarder le résultat de la page A4 mais aussi les différents textes de l'éditeur qui ont servi à créer cette page.

Pour sauvegarder le contenu de l'éditeur :
TEXTE/TRAITEMENT DE TEXTE/SAUVER DOCUMENT



Vous êtes dans le gestionnaire de disquette, vous cliquez sur le nom de fichier à droite du nom du lecteur. Vous donnez un nom et ENTREE, puis vous cliquez sur SAUVER juste en dessous, c'est fait.

Pour sauvegarder une page A4 :
OPTIONS/PAGE/SAUVER et la procédure est la même.

7. IMPRESSION VIRTUELLE

Vu que j'utilise un émulateur (bluemsx), la page A4 enregistrée sur la disquette à un format .PCT que j'extrais de ce support en utilisant WINIMAGE (utilitaire de gestion de disquette pour PC). Je passe ce fichier .PCT dans un programme (MSX VIEW) qui me permet de visualiser ce format et d'en obtenir une copie au format .bmp.

