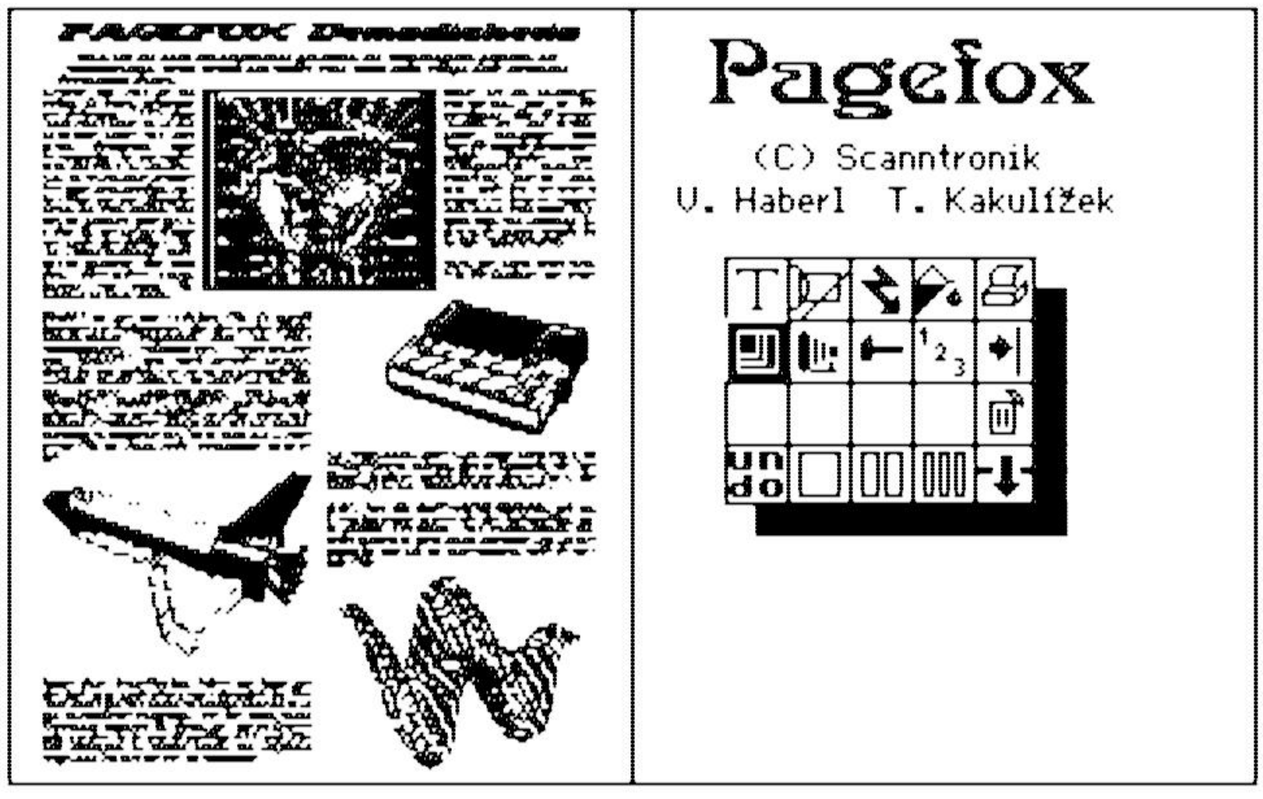
PAGEFOX

Pokročilý DTP program ke zpracování textů,
doplněný o grafický editor.

Přeložil a grafiku vytvořil
Ing. Tomáš Kakulížek



Vážení nadšenci,
na následujících stranách najdete amatérský překlad návodu pro DTP (Desktop Publishing) aplikaci "**PAGEFOX**". Což je nástroj na tvorbu širokého spektra tiskových materiálů (jako například dopisy, brožury, letáky, pozvánky, ...) s pomocí počítače, včetně návrhu rozložení, různých variant fontů a grafiky. **PAGEFOX** je nástupcem **PRINTFOX** s paměťovým rozšířením a integrovanými základními fonty. Aplikace je stále ovladatelná pomocí klávesových zkratek, ale velkou předností je rozšířené ovládání pomocí myši nebo joystiku.

Obsah

1 Textový editor 1
1.1 Tvorba textu 1
1.2 Rozložení klávesnice 1
1.3 Pohyb kurzoru 1
1.4 Ukládání, přepisování a mazání textu 2
1.5 Blokové operace 2
1.6 Velká písmena 2
1.7 Vyhledávání a Nahrazování 2
1.8 Disketové příkazy 2
1.9 Volná paměť 3
1.10 Volba barev 3
1.11 Verze aplikace 3
1.12 Dělení slov 3
1.13 Výběr znakové sady (fontu) a Formátování 4
1.13.1 Nabídka 4
1.13.2 Funkční znaky 5
1.13.3 Formátovací řádek 6
2 Grafický editor 7
2.1 Nabídka 7
2.2 Kreslící módy 8
2.2.1 Volné kreslení 8
2.2.2 Linka 8
2.2.3 Obdélník 8
2.2.4 Kruh a elipsa 8
2.2.5 Vyplnění prostoru 8
2.2.6 Sprej 8
2.2.7 Text 8
2.2.8 Posun 8
2.2.9 Sprite - příkazy 9
2.2.10 Vystřižení 9
2.2.11 Přilepení 9
2.2.12 Známka 9
2.2.13 Mazání 9
2.2.14 Lupa a Editor spritu 9
2.2.15 Redukce na 50% 9
2.2.16 Opuštění grafického editoru 9
2.2.17 Zobrazení souřadnic 9
2.2.18 Mazání 9
2.2.19 Celá stránka 9
2.2.20 Ikony šipek 9
2.2.21 Volba posunu o 1 nebo 8 10
2.2.22 Mřížka teček 10
2.2.23 Invertování 10
2.3 Disketové příkazy 10
2.4 Tisk 10
2.5 Paleta vzorů 10
2.6 Klávesové zkratky 10
3 Editor rozložení 11
3.1 Nabídka 11
3.2 Textový rámeček 11
3.3 Grafický rámeček 11
3.4 Editace 12
3.5 Pořadí 12
3.6 Vymazání, krok zpět, běžné rozložení a formátování 12
3.7 Chybové stavy 12
4 Tisk 13
5 Tipy na tvorbu dokumentů 13
6 Klávesové zkratky 13

1 Textový editor

Narozdíl od aplikace Printfox tak se zde nepoužívají příkazy pro umístění textu. Veškeré rozmístění textu a grafiky je řešeno pomocí Layout editoru.

1.1 Tvorba textu

Textový editor Printfox a Pagefox je stejný až na dva hlavní rozdíly - pokud je kurzor na konci odstavce (tlustá šipka) nebo na konci textu (tlustá tečka) při mazání pomocí klávesy DEL, tak je mazán znak před kurzorem. Jinak je smazán právě ten znak, na kterém stojí kurzor. Tato nová funkcionalita zlepšuje opravu chyb při vkládání textu. Druhý rozdíl je ve funkcích kláves F1 - F4. Protože text v Pagefox již není rozdělen do stránek, tak již není potřeba se po nich posouvat. Pomocí kláves F1/F2 se nyní posouvá obrazovka. Pomocí F4 se označí místo, kam se můžeme vrátit pomocí F3.

1.2 Rozložení klávesnice

Textová obrazovka se skládá z 22 řádků po 40 znacích. Text se píše za pomocí základního rozložení klávesnice tak i s pomocí kombinace kláves SHIFT a C=:

<u>Základní rozložení:</u>

```
← ! ě š č ř ž ý á í é + -
  q w e r t z u i o p @ * ↑
   a s d f g h j k l : ; =
    y x c v b n m , . /
```

<u>Rozložení s použitím klávesy SHIFT:</u>

```
→ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 + ľ ť
  Q W E R T Z U I O P C= ¤ ↓
   A S D F G H J K L [ ] ±
    Y X C V B N M < > ?
```

<u>Rozložení s použitím klávesy C=:</u>

```
  " # $ % & ' ( )
          µ   ó   ú
              ů
          ň   « » ď
```

1.3 Pohyb kurzoru

Pohyb kurzoru je možný do všech stran pomocí kláves CRSR stejně jako v BASICu. Pro větší skoky jsou k dispozici klávesy F1/F2, které posouvají viditelnou oblast o 18 řádků. Pomocí klávesy F4 si můžeme uložit pozici, kam se přesuneme pomocí klávesy F3. Pomocí kláves F5/F6 se kurzor přesune na začátek nebo konec řádku a pomocí SHIFT RETURN skočí na začátek následujícího odstavce. HOME posune kurzor do levého horního rohu a pokud už tam je, tak na začátek textu. S klávesou CLR (SHIFT HOME) se dostaneme na konec textu. Pohybovat kurzorem můžeme i pomocí myši nebo joystiku.

1.4 Ukládání, přepisování a mazání textu

Do již napsaného textu můžeme vložit jiný text tak, že za použití klávesy INST roztáhneme řádek a na uvolněné místo vložíme nový text. U hotovém textu můžeme vkládat delší texty přes klávesu F7 a po dopsání znovu stiskem F7 pro znovu připojení odsazeného textu.
Pro vymazání pár písmen nám slouží klávesa DEL. Pro vymazání většího celku použijeme klávesu F8.

1.5 Blokové operace

Přesunutí textu: Při potřebě přesunout text z jednoho místa na druhé použijeme klávesy C=+M. Přenesení se provede následovně. Kurzorem nejedeme na začátek textu, který chceme přesunout a stiskneme klávesy C=+M, pak označíme kurzorem text, který chceme přesunout (změní barvu) a pak stiskneme RETURN. Potom označíme kurzorem začátek místa pro přesouvaný text a stiskneme RETURN.

Kopírování textu: Kopírování textu se provádí obdobným způsobem jako přenášení, ale používají se klávesy C=+C. Rozdíl v operaci je ten, že původní text zůstává na původním místě.
Pokud omylem něco smažeme (F8) a nebo přesuneme (C=+M), můžeme tento krok zvrátit pomoci C=+←. Při kopírování naopak pomocí C=+← znovu vložíme.

1.6 Velká písmena

Pro psaní velkých písmen není vhodné použít běžný SHIFTLOCK na klávesnici, ale spíše C=+↑.

1.7 Vyhledávání a Nahrazování

K vyhledání určité části v textu použijeme klávesy C=+F. Hledaný text může obsahovat max. 32 znaků. Postup pro vyhledání je následující. Nejprve umístíme kurzor do té části textu od které chceme vyhledávat, pak stiskneme klávesy C=+F, počítač se nás zeptá co chceme najít např. ano (max. 32 znaků). Při hledání se rozlišují velká a malá písmena (při použiti CAPS se velikosti ignorují). Pak stiskem RETURN nám vyhledává v textu a označí nalezenou část.
K nahrazení určité části textu jinou slouží klávesy C=+R. Obsluha je podobná jako u vyhledání, ale s tím rozdílem, že zadáváme nový text pro nahrazení starého.
Speciální funkce je joker (CTRL+J), který zastoupí libovolný znak.

1.8 Disketové příkazy

Uložení již napsaného textu provedou klávesy C=+S. Po stisku kláves se počítač zeptá jestli chceme uložit všechno nebo jenom část textu. Při první variantě se nás zeptá na jméno pod kterým má text uložit (nesmí už existovat, jinak se ozve, že jméno již existuje). Při uložení části textu nejprve najedeme kurzorem na začátek textu, který chceme ukládat, pak stiskneme klávesy C=+S, vybereme si, že chceme uložit jen část textu a kurzorem žádaný text označíme, pak stiskneme RETURN. Při ukládání se s textem uloží také další data - nastavení tisku, barev prostředí a rozložení stránky v Layout editoru.

Načtení dat do počítače provedou klávesy C=+L. Po stisku se do počítače nahraje obsah diskety a pomocí kurzoru si vybereme soubor a RETURNem potvrdíme. Při načítání se nás počítač zeptá jestli má data Načíst a nebo Smíchat, při smíchání dohraje data k původnímu textu od místa, kde se nachází kurzor. U opačném případě původní text nahradí.
Pagefox umí načítat i jiné formáty, jako VIZA, ASCII, CBM-ASCII (Textomat), SCREEN CODE (Wordpro).

Práce se soubory je snazší, pokud úplně první řádek bude obsahovat formátovací znak <CTRL F> a název souboru velkým písmem v plné délce (16 znaků). Pak pro uložení stiskneme dvakrát <HOME>, <←CRSR→>, <CTRL S> a naposled <C= ←>. Takto se předvyplní název souboru, který se usekne po šestnáctém znaku. Pokud editujeme existující soubor, pak nejprve soubor smažeme podobným postupem. Skočíme na první písmeno názvu souboru, <CTRL D>, napíšeme "S>" a stiskneme <C= ←> pro předvyplnění. Toto ušetří spoustu času při práci. Příklad prvního řádku:

"f00/02 .PT"

1.9 Volná paměť

Volná paměť pro váš text je 9000 písmen. Když potřebujete vědět kolik máte ještě volné paměti, stiskněte klávesy C+mezerník. Na obrazovce se vám objeví volná kapacita. Stisknutím klávesy STOP se vrátíte do textového editoru.

1.10 Volba barev

Po stisknutí klávesy C a libovolné funkční klávesy se nám objeví v horní části obrazovky modus pro volbu barev. Po stisknutí klávesy STOP se vrátíme do textového editoru. Volba barev v editoru textu je jen pro něj.

1.11 Verze aplikace

Pro zjištění verze aplikace Pagefox slouží kombinace C+U. Například "U2.0 Sep 25".

1.12 Dělení slov

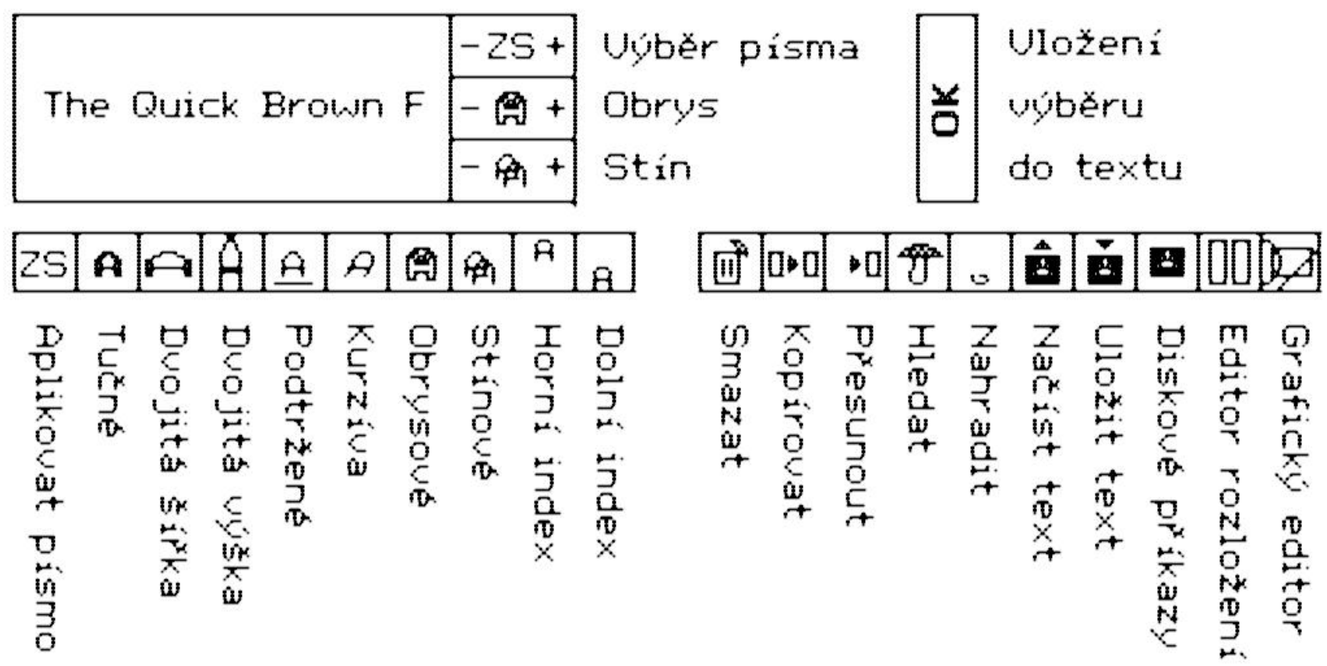
Zejména u zarovnání do bloku může docházet k tomu, že bude potřeba slovo na konci řádku rozdělit. A aby došlo k rozdělení správně, můžeme systému napovědět přes velké písmeno uprostřed slova. Pokud chci i tak napsat velké písmeno uprostřed slova, použiji před něj "jokera".

Pevná mezera SHIFT + mezerník
CTRL F -=**1** automatické dělení zapnuto
CTRL F -=**0** automatické dělení vypnuto

1.13 Výběr znakové sady (fontu) a Formátování

1.13.1 Nabídka

Použití nabídky není úplně nutné, ale pomůže pokud si nepamatujete konkrétní příkazy. Nabídka se vyvolá v textovém editoru pomocí pravého tlačítka myši nebo tlačítkem na joystiku. Následující obrázek popisuje základní použití.



Pomocí **ZS +** nebo **ZS –** posouváte nabídku následujících fontů 1, 2, 3, 4, 30, 111, 105, 10 a 40.

ZS1: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

ZS2: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

ZS3: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

ZS4: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

ZS5: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

ZS30: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

ZS111: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

ZS105: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

ZS10: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

ZS40: Příliš žluťoučký kůň úpěl radostné ódy.

1.13.2 Funkční znaky

V předchozí kapitole jsme si ukázali, jak zvolit font pomocí nabídky. Zmínili jsme také formátovací řádek a funkční znaky bez většího vysvětlení, což napraví tato kapitola.

Funkční znaky jsou netisknutelné znaky, které také nijak nepřepisují existující text.

Varianta písma:

CTRL E	Tučné
CTRL B	Dvojitá šířka
CTRL H	Dvojitá výška
CTRL U	Podtržené
CTRL K	Kurzíva
CTRL O	Obrysové
CTRL W	Stínové
CTRL ↑	Horní index
CTRL S	Dolní index
CTRL R	Reset (všechna nastavení jsou vypnutá)
CTRL Z	Volba fontu v jednom řádku

Volby **CTRL E** až **S** jsou vždy párové, tedy Zapnuto/Vypnuto. Volby **CTRL O** a **CTRL W** mohou být doplněny číslem od 0 do 8, pokud není uvedeno je výchozí 2. Volba **CTRL Z** je pro změnu písma uprostřed věty a vždy musí následovat číslo znakové sady. Pokud chci napsat číslo 22 jinak, použiji před 22 žolík <CTRL Z>11<CTRL J>22.

Formátovací funkční znaky:

RETURN	Konec odstavce
CTRL P	Konec textového pole
CTRL T	Tabulátor
CTRL I	Doraz
CTRL .	Numerický tabulátor
CTRL C	Centrování řádku

V Editoru rozložení definujeme textová pole, která po zaplnění automaticky skočí do dalšího pole. Někdy je ale potřeba skočit dříve a to pomocí **CTRL P.** Tabulátory je potřeba definovat v Layout editoru a může jich být maximálně 15. Centrování pomoci **CTRL C** má přednost před nastavením v Editoru rozložení.

Ostatní:

CTRL F	Začátek formátovacího řádku
CTRL J	Joker (žolík, libovolný znak, návrh rozdělení)
CTRL N	Automatické číslování strany
CTRL ←	Zpětný posun mezi znaky

1.13.3 Formátovací řádek

Formátovací řádek vždy začíná **CTRL F** a končí klávesou **RETURN.** Většinou se používá na začátku stránky a ojediněle uprostřed. Může obsahovat například i jen textové poznámky. Jinak obsahuje příkazy ve tvaru "znak=hodnota". Například:

<CTRL F> z=1 v=2 -=1 k=12 RETURN

Příkazy formátovacího řádku:

z	Označení znakové sady
h	Mezera mezi znaky
v	Vzdálenost mezi řádky
-	Dělení slov
"	Načtení textového souboru
k	Vzdálenost od grafického objektu
n	Změna číslování stran

Označení znakové sady (z) není limitováno na znakové sady uložené přímo v Pagefox. Výchozí znaková sada je ZS1.

Mezera mezi znaky (h) definuje kolik bodů je mezi znaky. Pokud se nenastaví, zvolí se mezera z použité znakové sady. Integrované mají tedy vždy výchozí hodnotu 1. Při použití jiných znakových sad, zejména pro Printfox, se může stát, že mezera nebude žádná a je potřeba ji nastavit. To je způsobeno tím, že Printfox má výchozí hodnotu 1.

Vzdálenost mezi řádky (v) je ve výchozím stavu v=2 a může být v rozsahu 0 až 32.

Dělení slov (-) je buď -=1 zapnuto nebo -=0 vypnuto.

Načtení textového souboru ("). Pagefox umožňuje tisk pouze jedné stránky. Ale při tvorbě vícestránkového obsahu lze každou stranu uložit samostatně. Pak pomocí tohoto příkazu uvedeného na konci stránky lze docílit toho, že se postupně načte, naformátuje a vytiskne vše najednou.
Tento příkaz má ještě jednu velkou výhodu při formátování textu. Pokud se nám text na stránku již nevleze a aplikace napíše - Není kam vložit - při skoku do textového editoru můžeme přetečení zamezit tak, že vložíme právě **<CTRL F> " RETURN** a tím se zbytek textu bude ignorovat a lze provést plný náhled stránky a ladit obsah dále.

Vzdálenost od grafického objektu (k) je ve výchozím stavu k=8 a může být v rozsahu 4 až 32 v násobcích 4.

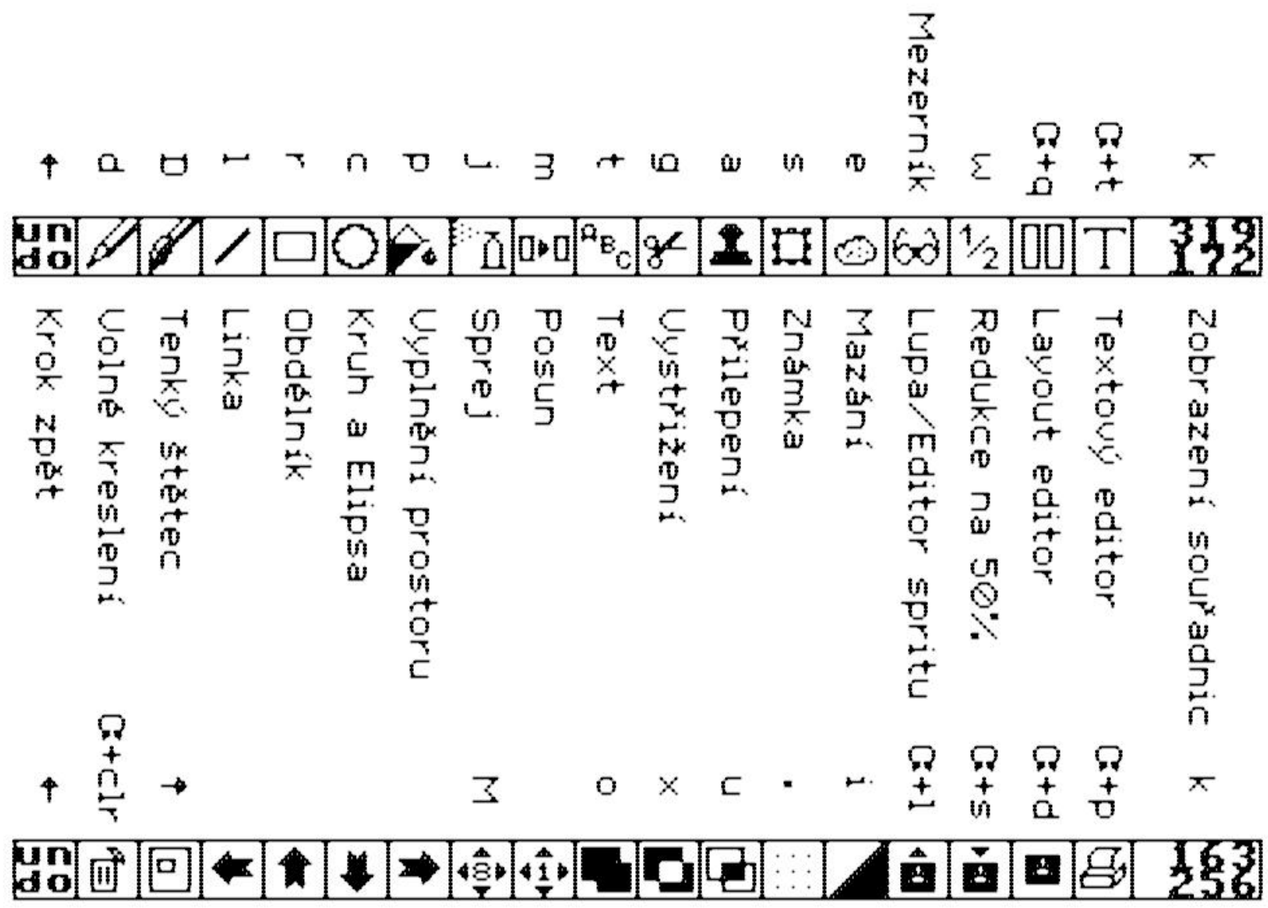
Změna číslování stran (n) umožňuje nastavit počáteční hodnotu jinou než je výchozí n=1.

2 Grafický editor

Narozdíl od Printfox je možné v Pagefox zpracovat celou normovanou stranu DIN A4 najednou. K dispozici je tak plné rozlišení 640 * 800 bodů rozdělené na 8 obrazovek. Novinkou je také paleta 20 vzorů a dalších příkazů.

2.1 Nabídka

Grafický editor obsahuje několik nabídek, které se přepínají levým tlačítkem myši, nebo pomocí joystiku kliknutím úplně ve spodní části obrazovky. Popis významu ikon najdete níže.



2.2 Kreslící módy

Tyto módy reprezentuje následujících 14 ikon, které se zvýrazní po kliknutí (budou inverzní).

2.2.1 Volné kreslení

Tužka nebo štětec reprezentují volné kreslení od ruky. Po stisknutí pravého tlačítka kreslíme křivky o tloušťce 1 bod a nebo 3 * 3 body pro štětec.
Mazání je trochu jiné, než bylo například v Prinfox pomocí klávesy SHIFT a stisku tlačítka. Pokud začnu kreslit na volném místě, tak se zde bod zobrazí. Pokud začnu kreslit na již zvýrazněném místě, automaticky se mažou. Doporučuji ji toto vyzkoušet.

2.2.2 Linka

Prvním stisknutím určíme počáteční bod úsečky a druhým koncový bod. Pokud chceme kreslit navazující úsečku, klikneme na konci dvakrát. Pokud chceme kreslit například paprsky, využijeme klávesu F7, která vrátí kurzor na počáteční bod. Pro smazání linky postupujeme stejně, jen s klávesou SHIFT.

2.2.3 Obdélník

Prvním stisknutím určíme počáteční bod a druhým koncový bod diagonálně. Pro smazání obdélníku postupujeme stejně, jen s klávesou SHIFT.

2.2.4 Kruh a elipsa

Prvním stisknutím označíme střed a druhým označíme souřadnice x a y. Pokud se souřadnice rovnají, výsledkem bude kruh, jinak elipsa.

2.2.5 Vyplnění prostoru

Pokud potřebujeme vyplnit nějaký prostor, tak jednoduše do něj klikneme a tím jej vybereme. Vyplněn by měl být uzavřený prostor, jinak by mohlo dojít k nežádoucímu stavu. Naštěstí je tu volba UNDO, která umí vše zvrátit.

2.2.6 Sprej

Tato funkce simuluje sprej. Po stisknutí tlačítka se prostor náhodně začne vyplňovat body. Stejně tak lze použít i mazání s pomocí klávesy SHIFT.

2.2.7 Text

Pro zvýraznění nebo kratší texty je někdy dobré mít možnost vložit text i do grafiky. Po zvolení této funkce můžete začít psát text, který je pouze na jednom řádku. Mazat můžete pomoci klávesy DEL. Text poté můžete umístit na libovolné viditelné místo. Pomocí kláves CTRL E, CTRL B, CTRL H a nebo CTRL Z můžete nastavit tučné písmo, dvojitou šířku či výšku a znakovou sadu. Pomoci CRSR můžete také ovlivnit směr textu.

2.2.8 Posun

Posouvací funkce pro přesun, kopírování, zrcadlení a rotování je jedna z mocných a zároveň komplexních funkcí Pagefox. Nejprve tedy vyberete dva diagonální rohy plochy, kterou chcete manipulovat. Zvýrazněná plocha bude mít vždy rozměry v násobku 8 bodů. Podle toho, které rohy vybereme, tak se převrátí i posouvaný objekt. Výchozí je vždy levý horní roh (1) a pravý dolní roh (2). Nyní se zvýrazní ikona kříže s číslem 8. Můžeme zvolit i kříž s 1. Tyto ikony lze opět odznačit a tím se zapne posun obrazovky. Takže buď pozadí stojí a posouvám označený objekt, nebo stojí objekt a posouvám obrazovku mimo označení. Můžeme také mazat pozadí pomocí ikony koše a vybírat OR, EXOR nebo AND.

2.2.9 Sprite - příkazy

Při použití následujících příkazů se vše odehrává v rámečku o velikosti 24 * 21 bodů.

2.2.10 Vystřižení

Po zvolení se změní kurzor na rámeček - sprite. Po výběru a potvrzení tlačítkem se vybraná oblast okopíruje do tohoto rámečku. Nyní Pagefox automaticky přepne do módu Přilepení a lze použít jako štětec.

2.2.11 Přilepení

Sprite je v tomto režimu použit jako razítko nebo štětec. Vystřižení a Přilepení je nejpoužívanější například u kreslení elektronických obvodů apod.

2.2.12 Známka

Podobné jako Přilepení, ale s tím rozdílem, že se smaže i pozadí, jako když lepíme známku.

2.2.13 Mazání

V tomto režimu se celá velikost spritu změní v mazací houbu a smaže celý obsah tam, kde se stiskne tlačítko.

2.2.14 Lupa a Editor spritu

Ikona zobrazující brýle má dvě rozdílné funkce závisle na tom, jaký kreslící mód je zvolen. Pokud se nacházíme v některém ze čtyř sprite příkazů, pak bude fungovat jako editor spritu. V ostatních případech bude fungovat jako Lupa. Nabídka pro lupu i editor spritu obsahuje ikony: Exit - Zrcadlit - Zrcadlit a otočit - Otočit - Invertovat - Smazat

2.2.15 Redukce na 50 %

S touto funkcí se oblast kolem právě zvolené obrazovky zredukuje na polovinu. Tedy okolní obrazovky s grafikou se zohlední také. Vhodné pro rychlý náhled a nebo zmenšení obrázku.

2.2.16 Opuštění grafického editoru

Ikona Layout editoru nebo ikona Textového editoru slouží k opuštění Grafického editoru.

2.2.17 Zobrazení souřadnic

Zde se zobrazuji koordináty osy x a y. Nulový bod je v levém horním rohu a v pravém dolním rohu je pak souřadnice 639 a 799. Můžete nastavit libovolný nulový bod stisknutím klávesy "0". Také lze přepnout do zobrazení ne v bodech, ale v milimetrech (platí pouze pro 9-jehličkové tiskárny). Například při kreslení kružnice se střed nastaví na 0 a pak lze nastavit souřadnice v milimetrech.

2.2.18 Mazání

Právě viditelná obrazovka bude celá smazána. Případně bude smazáno pouze pozadí při použití Přesunu.

2.2.19 Celá stránka

Po kliknutí na ikonu Pagefox zobrazí celou stranu DIN A4 zredukovanou na 25%. Právě zvolná oblast je znázorněna dvěma blikajícími rohy. Následně můžeme zvolit libovolnou oblast pro zobrazení.

2.2.20 Ikony šipek

Pomocí šipek se posouvá viditelnou oblastí, nebo objektem zvoleným přes Přesun.

2.2.21 Volba posunu a 1 nebo 8

Již vysvětleno v kapitole 2.2.8.

2.2.22 Mřížka teček

Touto ikonou se zapíná nebo vypíná mřížka teček. Mřížka také přesně odpovídá označené oblasti při použití Přesunu.

2.2.23 Invertování

Invertuje viditelnou oblast.

2.3 Disketové příkazy

Uložení obrázku se provede pomocí klávesové zkratky C+S, nebo pomocí ikony diskety v nabídce. Máme pak na výběr ze tří možností:

Printfox formát .GB (640 x 400)
Printfox formát .BS (320 x 200)
Pagefox formát .PG (od 8 x 8 do velikosti stránky)

Doporučeným formátem je Pagefox, protože je vhodný pro Layout editor.

Načtení obrázku se provede pomocí klávesové zkratky C+L, nebo pomocí ikony diskety v nabídce. Můžeme obrázek načíst a přepsat původní obsah, nebo smíchat. Před smícháním můžeme zvolit operace OR, EXOR nebo AND.

Práci s disketou jako formátování, mazání vyvolá klávesová zkratka C+D, nebo ikona se samotnou disketou.

2.4 Tisk

Tisk je možný pomocí C+P, nebo pomocí ikony tiskárny. Tisknout z Grafického editoru lze libovolný výřez, nebo i celou stranu.

2.5 Paleta vzorů

Pokud potřebujete přidat vzor do čehokoliv, jednoduše to uděláte tak, že kliknete na potřebný vzor. Své vlastní vzory můžete nastavit přes **SHIFT+P**. Je ale potřeba, aby bylo v levém horním rohu vedle sebe 20 vzorů o velikosti 8 x 8 bodů.

2.6 Klávesové zkratky

F1/F2: Pomocí F2 nastavíme nějaký kotvící bod. Pak pomocí F1 skočíme z libovolného místa na kotevní bod. Když stiskneme F1 znovu, tak se vrátíme na původní místo. Ideální pro Vystřižení/Nalepení apod.

F3/F5: Nastavení barev, které je společné i pro Editor rozložení.

F7/F8: Při prvním kliknutí u kreslení linky, kruhu, obdélníku a přesunu se uloží souřadnice pod F7. Pomocí F8 můžeme uložit aktuální pozici kurzoru.

1-8: Skoky mezi osmi obrazovkami na stránce.

SHIFT+RESTORE: Otisk aktuální obrazovky do grafického editoru.

SHIFT+P: Načtení nových vzorů.

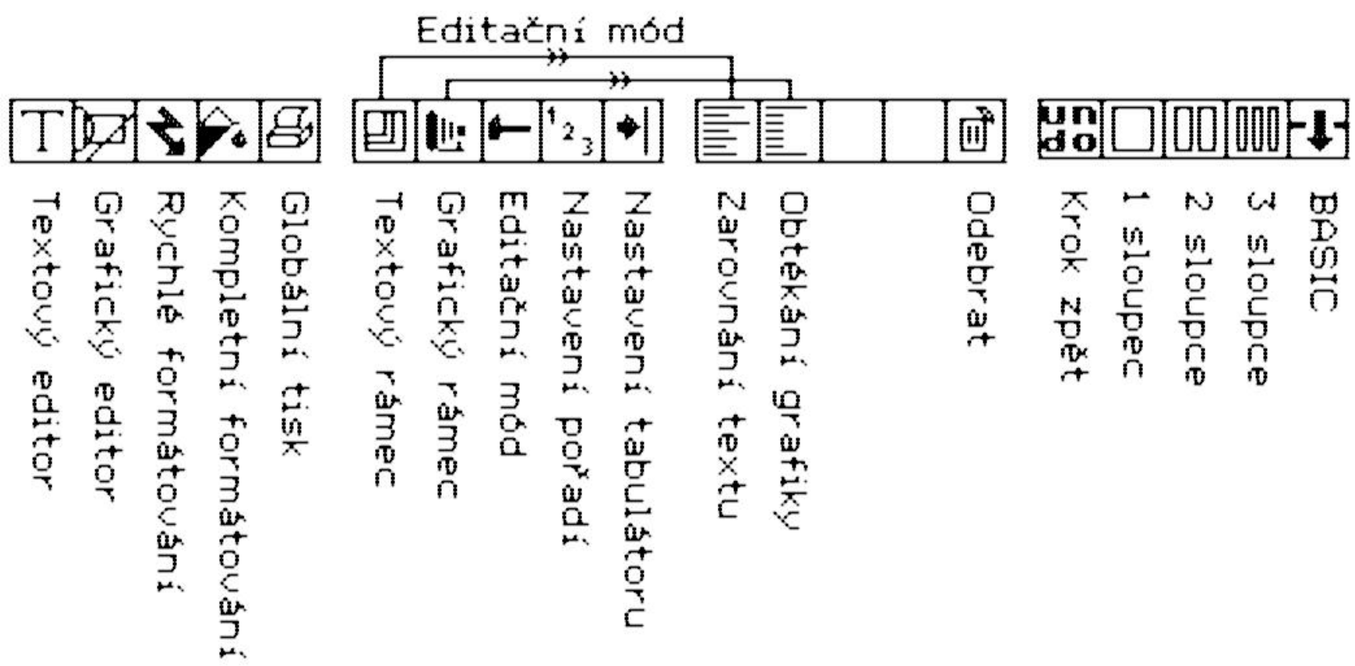
0: Nastavení nulových souřadnic.

1	2
3	4
5	6
7	8

3 Editor rozložení

Srdcem Pagefox je právě Editor rozložení. Zde se nastavuje kam má přijít text a kam obrázky. Vše v celém náhledu stránky redukované na 25%. Můžete přidávat rámečky libovolného tvaru a velikosti na libovolném místě, do kterého se vkládá text. Pokud je rámeček plný, text automaticky přejde do dalšího. Rámečky, které již byly umístěny, lze následně zvětšit, zmenšit nebo přesunout. Také zde určíte způsob zarovnání textu a kde se mají nacházet zarážky tabulátoru. Grafiku můžete umístit pomocí myší nebo joystickem na požadované místo stránky. Text pak obtéká kolem grafiky automaticky, buď kolem vnější strany grafického rámečku, nebo v případě potřeby v konturové sadě přímo podél tvaru grafiky.

3.1 Nabídka



3.2 Textový rámeček

Pokud jste klikli na odpovídající ikonu, můžete vytvářet textové rámečky kdekoli na stránce a v libovolném tvaru. Stejně jako u funkce obdélník
v grafickém editoru se rámečky nastavují dvěma kliknutími myši na dva diagonální rohy. Nezáleží na tom, na který roh kliknete jako první.
Textové rámečky se také mohou překrývat. Při formátování Pagefox dbá na to, aby nevznikl žádný text tiskem několika textových rámečků na sebe, protože již obsazený textový rámeček slouží k blokování prostoru pro další text.

3.3 Grafický rámeček

Umístění grafiky funguje stejným způsobem jako její načítání v grafickém editoru. Po kliknutí na ikonu fotoaparátu vám Pagefox zobrazí adresář vložené diskety. Poté kliknutím myši umístíte grafiku, označenou dvěma rohy, do stránky. To znamená, že Pagefox ví, kam má grafiku při formátování načíst.

3.4 Editace

Nyní víte, jak na stránku vkládat nové textové rámečky a grafiku (objekty).
Můžete znovu otevřít existující textové rámečky, abyste je zvětšili, zmenšili nebo přesunuli. Grafiku, která již byla umístěna, lze také později přesunout. U případě textových rámečků můžete určit typ věty (zarovnaná do bloku, zarovnaná vlevo nebo vpravo), ve které má být text formátován, a kde by měly být v rámečku zarážky tabulátoru. U grafiky můžete určit, zda má text obtékat celou grafiku, nebo ji má zcela ignorovat. A nakonec můžete také objekty mazat.

Než budete moci objekt upravovat, musíte nejprve určit, o jaký objekt se jedná. Chcete-li to provést, jednoduše klikněte na požadovaný objekt v režimu úprav (vyberte ikonu kladiva). Pokud máte myš, můžete si ušetřit kliknutí na kladivo a objekt okamžitě vybrat levým tlačítkem myši, bez ohledu na to, který režim je aktuálně aktivní.

Chcete-li kliknout na objekt, umístěte kurzor pokud možno do jeho středu.
Pagefox poté hledá další střed. Samozřejmě můžete objekty umístit i špatně. Proto byste nikdy neměli umisťovat objekty tak, aby se jejich středy shodovaly. Pokud kliknete na objekt, krátce zabliká pro potvrzení a vedle ikony kladiva se textový rámeček nebo grafická ikona invertuje v závislosti na vybraném objektu.

Pokud jste klikli na textový rámeček, můžete jej nyní znovu otevřít. Starý rámeček zůstává zobrazen, dokud není nový definován druhým kliknutím myši. Například to velmi usnadňuje jeho zvětšení, zúžení, prodloužení nebo zkrácení o jednu nebo dvě jednotky. Takové manipulace budete potřebovat, pokud se text již nevejde nebo chcete-li natáhnout malý úryvek.

Zarovnání se nastavuje pomocí ikony zobrazující se hned pod ikonou na vkládání textového rámce. Ve výchozím stavu je zobrazeno X, což říká, že není nic ještě definováno. Opakovaným kliknutím se prostřídá 8 ikon: zarovnání doleva, do bloku, na střed, doprava, rovné ke grafice zleva, vnější rovné, globálně centrované a rovné ke grafice zprava.
Při použití více rámů stačí definovat v prvním a zbytek se automaticky převezme, pokud nebude nastaveno jinak.

Tabulátor se nastaví kliknutím na příslušný textový rámec a poté na ikonu tabulátoru. Dalším kliknutím nastavuji vertikální linky označující tabulátor a těch může být maximálně 15.

Grafika se snadno přesouvá po kliknutí. Pod ikonou fotoaparátu se objeví ikona pro specifikaci, jak se má zarovnat text k obrázku. Těsné obtékání textu kolem obrázku lze ještě definovat parametrem **k** ve formátovacím řádku.

3.5 Pořadí

Když se zaplní jeden textový rámec, tak text automaticky přejde do dalšího v pořadí. Někdy se ale toto pořadí promíchá a je potřeba ho opravit. Klinutím na ikonu nám postupně probliknou rámce dle aktuálního pořadí. Pomocí pravého tlačítka myši můžeme určit pořadí nové.

3.6 Vymazání, krok zpět, běžné rozložení a formátování

Mazání se provádí ikonou koše. Může se mazat vše nebo označený rámec. Krokem zpět můžeme zvrátit některé chybné operace. Běžné rozložení je použitelný základ pro prvotní tvoření. Formátování je rychlé pro náhled a plné pro tisk a práci s grafikou.

3.7 Chybové stavy

Není kam vložit: Při plnění se text nevešel do rámce. Skok do textového editoru ukáže místo, odkud už se text nevešel. Pokud dáme před takový text **<CTRL F>"** tak se text zpracuje jen do tohoto místa.
Disk-error: Soubor nenalezen nebo chybí disk.
Layout?: Pokus o formátování bez textového rámce.

4 Tisk

Tisk lze provést z Grafického editoru a to podle výběru.
Nebo přes stránkový tisk v Editoru rozložení. Tento tisk umí po každém vytisknutí načíst další stranu, naformátovat a vytisknout. Toto je vhodné zejména u více stránkových tisků.

5 Tipy na tvorbu dokumentů

Nejprve je dobré si začít tvořit text, který budem chtít mít na například na první straně dokumentu. Pak si vytvoříme textový rámeček v Editoru rozložení.

První řádek by měl obsahovat formátovací znak <CTRL F> a název souboru velkým písmem v plné délce (16 znaků). Viz. strana 2. Toto ušetří spoustu času při práci a editaci.

6 Klávesové zkratky

Grafický editor	
←	Krok zpět
D	Kreslení tužkou
SHIFT D	Kreslení štětcem
L	Linka
R	Obdélník
C	Kruh
P	Vyplnění
J	Sprej
M	Posun objektu
T	Text
G	Vystřižení
A	Přilepení
S	Známka
E	Mazání
Mezerník	Lupa/Sprite editor
W	Redukce na 50%
C: Q	Editor rozložení
C: T	Text editor
K	Souřadnice/mm
C: CLR	Smazání
↑	Celá stránka
CRSR	Posun
SHIFT M	Posun objektu o 8 bodů
F	Posun objektu o 1 bod
O/X/U	Logické operace
.	Mřížka teček
I	Invertování
C: L	Načtení
C: S	Uložení
C: D	Diskové operace
C: P	Tisk
0	Nastavení bodu 0
1-8	Skok na obrazovky
F1/F2	Konstrukční set
F3/F5	Změna barev
F7/F8	Grafický skok
SHIFT P	Načíst vzory

Textový editor	
F1/F2	Posun stránky
F3/F4	Označení pozice
F5/F6	Konec/Začátek řádku
F7	Vložení
F8	Mazání
C: M	Přesun
C: C	Kopírování
C: F	Vyhledávání
C: R	Nahrazování
C: L	Načtení
C: S	Uložení
C: D	Diskové operace
C: Q	Editor rozložení
C: G	Grafický editor
C: ←	Naposledy kopírovaný blok
C: ↑	Velká písmena
C: CLR	Počet volných znaků
C: F1	Volba barev
C: V	Verze aplikace

Editor rozložení	
C: T	Textový editor
C: G	Grafický editor
V	Rychlý náhled
FF	Plné formátování
C: P	Tisk stran
B	Textový rámec
C: L	Načíst obrázek
E	Editace
S	Posloupnost rámců
T	Tabulátor
A	Volba atributu
C: CLR	Vymazání
←	Krok zpět
1/2/3	Standartní layouty
C: Q	BASIC
0	Nastavení bodu 0

Otisk obrazovky funguje na všech obrazovkách a režimech přes SHIFT RESTORE