
Autoscript
WinPlus Bedienungsanleitung

> autoscript



Autoscript Ltd (UK)
Unit A8, Poplar Business Park
10 Prestons Road,
London E14 9RL

Tel: +44 (0) 20 7538 1427
Fax: +44 (0) 20 7515 9529

Web site: <http://www.autoscript.tv>
email: uksales@autoscript.tv

Autoscript (USA)
391 Meadow Street
Fairfield
CT 06824

Tel: (+1) 203 338 8356
Fax: (+1) 203 338 8359

Web site: <http://www.autoscript.tv>

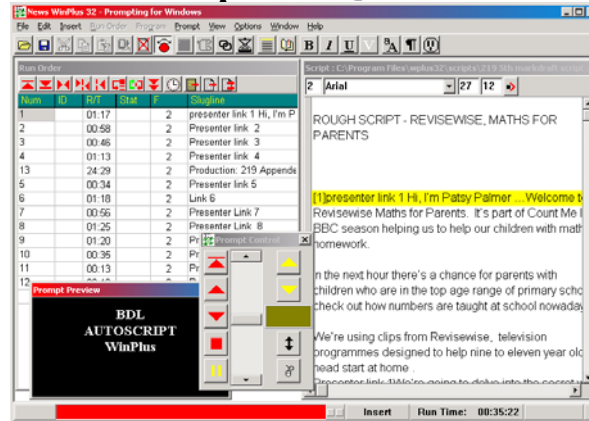
Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1 Quick-Start Anleitung	1-1
1.1 Einleitung	1-1
1.2 Tippen und Prompten eines einfachen Skripts	1-1
1.3 Speichern eines Textes	1-2
1.4 Erstellen einer Run Order (Ablaufreihenfolge)	1-2
1.5 Manipulieren der Run Order (Ablaufreihenfolge)	1-3
1.6 Prompten aus der Run Order	1-3
Kapitel 2 Dateimenü	2-1
2.1 Neu	2-1
2.2 Öffnen	2-2
2.2.1 Importieren von Formaten	2-2
2.3 Anhängen (von Dateien)	2-2
2.4 Exportieren des Skripts als...	2-2
2.4.1 ASCII Format	2-3
2.4.2 RTF Format	2-3
2.5 Löschen	2-3
2.6 Speichern eines Skripts	2-3
2.7 Save Script As (Skript Speichern Unter...)	2-3
2.8 Story Speichern	2-3
2.9 Save Story As (Story Speichern Unter...)	2-4
2.10 Speichern einer Remote Story	2-4
2.11 Speichern aller Stories (Remote)	2-4
2.12 Speichern aller Stories	2-4
2.13 Speichern der Run Order (Remote)	2-4
2.14 Drucken einer Story	2-5
2.15 Drucken eines Skripts	2-5
2.16 Drucken der Run Order	2-5
2.17 Drucken des Programm-Timings	2-5
2.18 Drucken eines markierten Blocks	2-5
2.19 Drucken von Bookmarks	2-5
2.20 Drucken der Konfiguration	2-5
2.21 Drucker-Setup	2-5
2.22 Exit/Beenden	2-6
2.23 History	2-6
Kapitel 3 Edit-Menü	3-1
3.1 Löschen widerrufen	3-1
3.2 Local Cut	3-1
3.3 Lokales Clipboard	3-2
3.4 Local Copy	3-2
3.5 Local Paste (Lokales Texteinfügen)	3-2
3.6 Local Delete	3-2
3.7 Markierter Block	3-2
3.8 Markieren mit der Maus	3-2
3.9 Paste (Texteinfügen)	3-3
3.10 Satz auswählen	3-3

3.11 Paragraph auswählen	3-3
3.12 Story auswählen	3-4
3.13 Programm auswählen	3-4
3.14 Alles Markieren	3-4
3.15 Markieren aller Sluglines	3-5
3.16 Suchen	3-5
3.17 Suchen und Ersetzen	3-5
3.18 Einfügen/Doppeldruck	3-5
3.19 Neuformatieren des Textes	3-6
3.20 Erstellen von Sluglines	3-6
3.21 Umschalten der Cloak Line	3-6
3.22 Umschalten der Bookmarks	3-7
3.23 Umschalten von Snapshots	3-7
3.24 Umschalten von Non-Closed-Captioning	3-8
3.25 Löschen einer gesamten Zeile	3-8
3.26 Einstellen/Löschen von Hard Returns	3-8
3.27 Entfernen von Multiple Spaces (Leerzeichen)	3-8
Kapitel 4 Menü Einfügen	4-1
4.1 Sluglines	4-1
4.2 Einfügen eines Seitenstopps	4-1
4.3 Hard Return	4-1
4.4 Hard Space	4-1
4.5 Hard Blank Line	4-1
4.6 Ununterbrochener Bindestrich	4-2
Kapitel 5 Run-Order-Menü	5-1
5.1 Verwerfen einer Story	5-1
5.2 Wiederherstellen aller verworfenen Stories	5-2
5.3 Anzeigen der obersten Story	5-2
5.4 Anzeigen der letzten Story	5-2
5.5 Anzeigen einer Air Story	5-2
5.6 Eine Story nachträglich einfügen	5-2
5.7 Einfügen nach einer Air-Story	5-3
5.8 Austauschen von PNEU	5-3
5.9 Austauschen einer ALTEN Story	5-3
5.10 Verschieben eines Story-Blocks	5-4
5.11 Löschen einer Story	5-4
5.12 Verbergen einer Story	5-4
5.13 Resequene	5-4
5.14 Einstellen der Host-Sequenz	5-5
5.15 Umstellen von REP auf die Ausgangseinstellung	5-5
5.16 Ändern der Story-ID	5-5
5.17 Ändern des Story-Fonts	5-6
5.18 Errechnen der Ablaufzeit	5-6
5.19 Anzeigen von Ablaufzeiten	5-6
5.20 Anzeigen der Akkumulationszeiten	5-6
5.21 Konfiguration des Run-Order-Buttons	5-6
5.22 Run-Order Prompt Track	5-7

Kapitel 6 Programm-Menü	6-1
6.1 Erstellen eines Programms	6-1
6.2 Ändern des Programm-Fonts	6-1
6.3 Programmaktivität	6-2
6.4 ENPS Operation	6-2
6.4.1 Auswählen eines Programms	6-2
6.4.2 Neueinstellen der Run-Order, um sie dem ENPS anzupassen	6-2
6.4.3 Wiederholtes Laden einer Story	6-3
6.4.4 Aktivieren/Deaktivieren der Fernabfrage	6-3
6.4.5 Löschen eines Programms	6-3
6.4.6 Löschen des Skripts	6-3
6.4.7 ENPS-Hilfe	6-3
Kapitel 7 Prompt-Menü	7-1
7.1 Prompten umschalten	7-1
7.2 Prompten mit VGA-Anzeige	7-1
7.3 Prompten wieder einschalten	7-2
7.4 Prompt Track An/Prompt Track Aus	7-3
7.5 Zentrierungsausgleich	7-3
7.6 Entfernen von Blank Lines	7-3
7.7 Invertiertes Videosignal	7-3
7.8 Neueinstellen der Prompt Card	7-3
7.9 Closed Caption Access	7-3
7.10 Blank Prompt Screen	7-4
7.11 Background Clock (Hintergrunduhr)	7-4
Kapitel 8 Ansicht-Menü	8-1
8.1 Nächste Story	8-1
8.2 Vorhergehende Story	8-1
8.3 Hard Carriage Returns (Wagenvorschub)	8-1
8.4 Maximale Vorschau-Höhe	8-2
8.5 Prompt Control Panel	8-2
8.6 Bookmarks	8-3
8.7 Main Tool Panel	8-4
8.8 Run Order Tool Panel	8-4
8.9 Font Tool Panel	8-4
8.9.1 Font Name	8-4
8.9.2 Font Größe	8-4
8.9.3 Erneutes Laden einer Story	8-4
8.10 Nachrichtenliste	8-5
8.11 Font-Liste	8-5
8.12 Voreingestellte Font-Liste	8-5

Kapitel 1 Quick-Start Anleitung



1.1 Einleitung

Wenn sie mit Windows vertraut sind und so bald wie möglich mit dem Prompten anfangen möchten, benutzen sie die Quick-Start Anleitung um eine kurze Einleitung in das WinPlus Programm zu bekommen.

1.2 Tippen und Prompten eines einfachen Skripts

Bevor sie WinPlus Prompting für Windows verwenden können, muss entweder die PC-Prompt-Karte in ihren Computer installiert, oder eine XBOX über die parallele Schnittstelle angeschlossen werden. Siehe *Sektion*, um Einzelheiten über die Installation einer PC-Prompt-Karte zu erfahren. Sollte WinPlus über eine XBOX laufen, stellen sie sicher, dass die PC-Karte korrekt konfiguriert worden ist.

Starten sie das WinPlus Programm. Eine angemessene Bildschirmanzeige kann durch Auswählen des Standard-Layouts im Optionsmenü eingestellt werden. Dieses Layout (oder irgendein anderes, das eingestellt wird), kann automatisch gespeichert werden, wenn beim Beenden des WinPlus-Programms die Save Setup-Funktion gewählt wird.

Sie können nun mit dem Eintippen des Textes in das Edit-Fenster beginnen. Je nach Bedarf werden die gewünschten Wörter automatisch versteckt. Um die eingetragenen Wörter zu prompten, bewegen sie den Edit-Cursor an den Anfang des eingetragenen Textes und betätigen sie entweder die Prompt-Taste oder die F9 Funktionstaste.



Der Button leuchtet auf und der gepromptete Text erscheint im Prompt-Vorschauenfenster am linken unteren Bildschirmrand. Sollte der Bildschirm über den Video Output der Prompt-Karte angeschlossen sein, zeigt auch dieser den geprompteten Text an.

Die Run Time-Anzeige gibt die Zeit bis zum Ende des Skripts an. Die Bildschirmanzeige kann durch Anklicken des Run Time Panels zwischen Run Time und der aktuellen Zeit des Zentralprozessors (CPU) umgeschaltet werden.

Die Run Time-Funktion kann jedes mögliche VT Zeiteinfügen mit folgender Befehlszeile umfassen:

```
//VT hh:mm:ss
```

Stunden- und Minutenplatzhalter mit vorangestellten Nullen können bei Bedarf ausgelassen werden. Der Doppelpunkt als Trennzeichen zwischen den beiden ist jedoch zwingend. Sollte ein Kommentar eingefügt werden, so muss eine Leertaste dem Zeitwert als Begrenzung hinzugefügt werden:

```
//VT 5:30 Dieser Befehl fügt 5 Minuten 30 Sekunden zur Run Time hinzu.
```

Wird ein Asteriskus (*) nach dem Doppel-Slash (//) eingefügt, so wird die Zeitangabe der Run Time nicht hinzugefügt, erscheint aber trotzdem in der Timing-Anzeige z.B. // * VT 5.30

Vorsicht: Sobald der Kommentar die Länge einer Edit-Zeile übersteigt, verschwindet er automatisch. Wenn kein versteckter Text gepromptet werden soll, muss diesem ein Slash (/) vorangestellt werden.

Jede Edit-Zeile, die mit einem Doppel-Slash (//) beginnt, wird nicht über die Print Margin (Steuerung der Seitenränder) gesteuert.

Sollte die Prompt-Karte über eine manuelle Steuerung betrieben werden, kann die Scroll-Geschwindigkeit durch Regulieren des Drehknopfes kontrolliert werden. Sollte jedoch keine Scroll-Kontrollfunktion vorhanden sein, kann das Prompt Control Panel benutzt werden.

Sollte WinPlus für den Betrieb einer VGA-Bildschirmanzeige mit – oder ohne – externer Videokarte geeignet sein, wird die Geschwindigkeit entweder über die Maus oder über eine serielle Handsteuerung kontrolliert. Siehe *Sektion 7.2 Prompten mit VGA*. Für weitere Quick-Start Informationen siehe *Sektion* oder .

1.3 Speichern eines Textes



Jeder eingetragene Text kann entweder durch die Auswahl von Save Script (Skript speichern) aus dem Dateimenü, oder durch Anklicken des Save Buttons gespeichert werden.

Sollten sie das erste Mal speichern, wird sie das Programm nach einem Dateinamen bitten.

Bei jeden weiteren Speichern oder wenn eine schon existierende Datei überschrieben werden soll, betätigen sie die Speichertaste und Ihr Skript wird automatisch gespeichert, ohne dass irgendwelche zusätzlichen Informationen eingetragen werden müssen. Sollten sie ein längeres Skript schreiben, empfiehlt es sich, regelmäßig zu speichern, für den Fall, dass es z.B. zu einem Stromausfall kommt.

Um ein Skript wiederherzustellen, wählen sie Öffnen aus dem Dateimenü oder betätigen sie den Open-Button.



Sollte sich ein Skript im Editor befinden, werden sie gefragt, unter welchen Dateinamen es gespeichert werden soll. Sollten sie das Skript nicht speichern wollen, klicken sie auf Abbrechen und bestätigen sie diese Eingabe. Daraufhin wird ihnen der Verzeichnisdiallog angezeigt, aus dem sie die Datei auswählen können, die sie wieder herstellen wollen.

Für weitere Quick-Start Informationen siehe *Sektion* .

1.4 Erstellen einer Run Order (Ablaufreihenfolge)

Um mit einem langen Skript leichter umgehen zu können und um die Prompt-Reihenfolge der Textkapitel ändern zu können, verfügt WinPlus über die Fähigkeit, das Skript als eine Reihe von Stories zu behandeln. WinPlus verwendet hierbei die Bezeichnung Story für jedes definierte Kapitel des Skripts.

Jedes Kapitel, das mit einer Slugline beginnt, wird von WinPlus als Story definiert. Schreiben sie also in eine neue Zeile am Anfang des Skripts folgendes:

Story one (eins)

Klicken sie nun auf den Create Slugline-Button. Achten sie hierbei darauf, dass sich der Edit-Cursor immer noch in der ersten Zeile befindet.



Daraufhin erscheint ein Dialogfenster, das um Identifikation der Slug bittet. Ein voreingestellter Standardwert, der überschrieben werden kann, tritt nun in Kraft. Dieser Standardwert erhöht sich jeweils um eins, bei jeder erstellten Slugline. Eine Meldung erscheint, sollte eine Slug-Nummer bereits vergeben sein. Nachdem sie eine Zeichenfolge eingetragen haben, betätigen sie entweder die Enter- oder die OK-Taste. Die Zeile wird markiert und ein Eintrag erscheint im Run Order-Fenster. Scrollen sie das Skript nach unten und erstellen sie die Stories 2, 3, 4 und 5 in der gleichen Weise. Danach sollten fünf Einträge im Run Order-Fenster angezeigt werden. Für weitere Informationen siehe *Sektion*.
Lesen sie nun *Sektion*.

Anmerkung: Für Software-Versionen, in denen das numerische Format in die Sprachkonfiguration eingestellt werden kann, geht die Run Order von der Einstellung für das Hindi-Zeichensystem aus.

1.5 Manipulieren der Run Order (Ablaufreihenfolge)

Diese Funktion setzt voraus, dass bereits ein von einer Reihe geladener Stories gebildetes Skript vorhanden ist. Siehe *Sektion* um Einzelheiten hierüber zu erfahren.

Änderungen in der Run Order werden am leichtesten durchgeführt, indem sie die Maus dazu verwenden, einen Eintrag an die gewünschte Position zu verschieben. Angenommen, sie haben eine Reihe von Stories, nummeriert von 1 bis 5, so erscheinen diese, aufgelistet nach Nummer und Slugline, im Run Order-Fenster. Um die Run Order zu ändern, bewegen sie den Mauszeiger über die gewünschte Slugline. Halten sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben sie die Slugline an die gewünschte Stelle in der Run Order-Liste. Denken sie bitte daran, dass die verschobene Story dadurch automatisch in die Liste an der markierten Stelle eingefügt wird. Durch Loslassen der Maustaste, wird die Story in die neue Position eingefügt. Ein Block von Stories kann in der Weise verschoben werden, dass der Block zuerst markiert und danach auf den Run Order Block Move Button geklickt wird. Ein Dialogfenster bittet nun um eine Story-Nummer, unter der der markierte Block abgelegt werden soll.

Um einen Run Order Block zu markieren, klicken sie mit der linken Maustaste auf die erste Story-Nummer, halten sie die Maustaste gedrückt und scrollen sie bis zur letzten Story-Nummer nach unten. Die Markierung eines Blocks ist nur dann möglich, wenn sich der Cursor im Nummerfeld befindet.

Beim Prompten ist es möglich, eine ausgewählte Story unter die aktuelle ON-AIR Story zu verschieben. Eine Story kann entweder mit der Maus oder bei aktiviertem Run Order-Bildschirm ausgewählt werden, indem die Story-Nummer mit Hilfe der Tastatur eingetragen wird. Das Betätigen der Ende-Taste verschiebt daraufhin die ausgewählte Story.

Die Löschen-Taste (DEL-Taste) funktioniert in Verbindung mit einer markierten Story oder einem Story-Block.

Lesen sie nun *Sektion*.

Anmerkung: Die Tastenkombinationen Ctrl+Shift+A und Ctrl+Shift+B passen den vertikalen Rasterabstand an.

1.6 Prompten aus der Run Order

Es wird vorausgesetzt, dass ein aus einer Reihe geladener Stories gebildetes Skript vorhanden ist. Siehe *Sektion*, um Einzelheiten hierüber zu erfahren.

Sie können von jedem in der Run Order festgelegten Punkt mit dem Prompten beginnen. Markieren Sie die Story-Nummer oder den Slugline Eintrag der Story, von dem aus sie prompten möchten, indem sie auf die Markierung klicken und die Prompt-Taste betätigen.



AIR erscheint in der Statusanzeige der von ihnen gewählten Zeile, was darauf hindeutet, dass aus dieser Story gepromptet wird.

Ausserdem kann die F9-Funktionstaste dazu verwendet werden, das Prompten zu starten.

Die Prompt On Funktion läuft in Verbindung mit jeder Story-Nummer, die in das Run Order Nummern Panel in der unteren linken Ecke der WinPlus-Bildschirmanzeige eingetragen wurde. Dabei setzt jede eingetragene Nummer die markierte Story ausser Kraft. Der Eintrag kann mit Hilfe der Escape-Taste gelöscht werden.

Die meisten Hauptfunktionen sind über eine Menüauswahl zugänglich. Diese Funktionen werden im nächsten Kapitel beschrieben. Sollten Hot Keys oder Short Cuts für die Funktion zur Verfügung stehen, werden sie in der Titelzeile der jeweiligen Funktion angegeben. Die F3-Funktionstaste kann dazu verwendet werden, um zwischen dem Run Order Fenster und dem Skriptfenster zu wechseln. Sobald die Kontrollanzeige für die Prompt-Geschwindigkeit sichtbar ist, wird diese Anzeige auch durch die F3-Funktionstaste wählbar.

Kapitel 2 Dateimenü

Tastenkombination: Alt-f

Inhaltsverzeichnis

2.1 Neu	2-1
2.2 Öffnen	2-2
2.2.1 Importieren von Formaten	2-2
2.3 Anhängen (von Dateien)	2-2
2.4 Exportieren des Skripts als...	2-2
2.4.1 ASCII Format	2-3
2.4.2 RTF Format	2-3
2.5 Löschen	2-3
2.6 Speichern eines Skripts	2-3
2.7 Save Script As (Skript Speichern Unter...)	2-3
2.8 Story Speichern	2-3
2.9 Save Story As (Story Speichern Unter...)	2-4
2.10 Speichern einer Remote Story	2-4
2.11 Speichern aller Stories (Remote)	2-4
2.12 Speichern aller Stories	2-4
2.13 Speichern der Run Order (Remote)	2-4
2.14 Drucken einer Story	2-5
2.15 Drucken eines Skripts	2-5
2.16 Drucken der Run Order	2-5
2.17 Drucken des Programm-Timings	2-5
2.18 Drucken eines markierten Blocks	2-5
2.19 Drucken von Bookmarks	2-5
2.20 Drucken der Konfiguration	2-5
2.21 Drucker-Setup	2-5
2.22 Exit/Beenden	2-6
2.23 History	2-6

2.1 Neu

Tastenkombination: Alt-f+n

Verwenden sie diese Funktion, um ein vollständig neues Skript zu erstellen. Sollte ein geladenes Skript vorhanden sein, das nicht geändert worden ist seitdem es geladen oder gespeichert wurde, wird dieses Skript gelöscht. Sollte ein geladenes Skript, das nicht gespeichert worden ist, vorhanden sein, wird ein Dialogfenster zum Speichern des Skripts angezeigt. Sollten sie das Skript nicht speichern wollen, klicken sie auf Abbrechen und bestätigen sie diese Aktion durch Anklicken des Yes-Buttons. Durch das Anklicken von Abbrechen oder des No-Buttons können sie die Operation abbrechen.

Das Prompten muss bei dieser Funktion ausgeschaltet sein.



Die Alles-Löschen-Funktion ist mit folgenden Ausnahmen der Datei-Neu Operation ähnlich:

- Das Prompten wird automatisch ausgeschaltet.
- Es erscheint keine Warnung, wenn das Skript nicht gespeichert worden ist.
- Die Fernabfrage wird ausgeschaltet.

2.2 Öffnen



Tastenkombination: Alt-f+o; Ctrl-o

Verwenden sie diese Funktion, um das vorher gespeicherte Skript wiederherzustellen oder um eine Textverarbeitungsdatei zu importieren. Sollte ein geladenes Skript vorhanden sein, das nicht geändert worden ist, seitdem es geladen oder gespeichert wurde, wird dieses Skript gelöscht. Sollte ein geladenes Skript, das nicht gespeichert worden ist, vorhanden sein, so wird ein Dialogfenster zum Speichern des Skripts angezeigt. Sollten sie das Skript nicht speichern wollen, klicken sie auf Abbrechen und bestätigen sie diese Aktion durch Anklicken des Yes-Buttons. Durch das Anklicken von Abbrechen oder des No-Buttons wird der Text gesichert und das Dialogfenster Datei-Öffnen wird angezeigt. Die gewählte Datei wird dem vorhandenen Skript beigelegt. Das Anklicken von Abbrechen bricht die Operation ab.

Siehe auch *Sektionen* und.

2.2.1 Importieren von Formaten

Beim Öffnen einer Datei, die mit Hilfe eines von WinPlus unterstützten Textverarbeitungsformats hergestellt wurde, wird der Import-Mechanismus automatisch in Gang gesetzt. Die unterstützten Dateiformate sind:

Microsoft * Word für Windows * Version 2

Microsoft * Word für Windows * Version 6/7/8

Microsoft * Word für DOS

Microsoft * Works V2

Rich Text Format

Word Perfect* for DOS Version 5.1

Wordstar 6*

Wordstar 2000*

Lotus Ami Pro*

Olivetti Word processor Text (OLITEXT)

Veraltete WinPlus Formate WinPlus 2 bis WinPlus 4

WinPlus 5 als gegenwärtiges Dateiformat

*Alle oben angezeigten Schutzmarken sind anerkannt worden.

Sollten sie keines der oben genannten Formate entdeckt haben, wird angenommen, dass es sich bei der Datei um eine ASCII-Textdatei handelt.

Ein Dialogfenster fragt, ob die Daten aus einem DOS-Text umgewandelt werden sollen.

Wählen Sie nur dann "Yes", wenn die Datei entweder unter DOS oder in Windows unter "Speichern als DOS-Text" gespeichert wurde.

2.3 Anhängen (von Dateien)

Tastenkombination: Alt-f+e; Ctrl-e

Diese Funktion stellt entweder eine Datei wieder her oder importiert sie, ohne den vorhandenen Text zu löschen. Der aufgerufene Text wird dem vorhandenen Text hinzugefügt.

2.4 Exportieren des Skripts als...

Tastenkombination: Alt-f+c

Ein Skript kann als jedes der im Untermenü spezifizierten Formate exportiert werden.

Unterstützte Formate sind:

ASCII

RTF

Anmerkung: Diese Funktion findet keine Anwendung mehr, seitdem sie Teil der Save As (Speichern unter...) Funktion ist.

2.4.1 ASCII Format

Das Skript wird gespeichert sowie ohne jegliche Zeichen- oder Zeilenattribute auf dem Edit-Bildschirm angezeigt.

Alle Smart-Quote-Zeichen oder ununterbrochenen Bindestriche werden in ihre non-smart Gegenstücke umgewandelt.

2.4.2 RTF Format

Das Skript wird mit allen Zeichenattributen im Rich Text Format gespeichert. Slugline-Attribute werden nicht gespeichert.

2.5 Löschen

Tastenkombination: Alt-f+d

Das Löschen ruft den Standarddialog auf und bietet somit eine einfache Möglichkeit, alle ungewünschten Dateien zu löschen, ohne dass sie WinPlus beenden müssen. Nachdem die Datei, die sie löschen möchten, ausgewählt wurde, betätigen sie die OK-Taste. Eine Warnung erscheint, die sie um Bestätigung oder Abbruch der Aktion bittet.

2.6 Speichern eines Skripts



Tastenkombination: Alt-f+s; Ctrl-s

Die Save Script (Skript Speichern)-Funktion speichert das gesamte im WinPlus 5 Format vorhandene Skript. Wenn das Skript ursprünglich von der Festplatte geöffnet oder zuvor gespeichert wurde, dann wird der verwendete Dateiname beibehalten und die ursprüngliche Datei wird überschrieben.

Sollte kein Dateiname vorher angegeben worden sein, ruft die Save Script (Skript Speichern)-Funktion die Save Script As (Skript Speichern Unter...)-Funktion auf, um die Eintragung des Dateinamens zu ermöglichen.

Siehe *Sektion (Skript Speichern Unter...)*.

2.7 Save Script As (Skript Speichern Unter...)

Tastenkombination: Alt-f+a

Die Save Script As (Skript Speichern Unter...)-Funktion speichert das vorhandene Skript und bietet ihnen die Möglichkeit, dem Skript den gewünschten Dateinamen zu geben. Sollte der Dateiname bereits vorhanden sein, werden sie gefragt, ob sie die ursprüngliche Datei überschreiben möchten. Das Klicken auf den NO-Button erlaubt ihnen, einen neuen Dateinamen einzutragen.

Um das Skript in einem anderen Format zu speichern, klicken sie auf das Feld "Save File As Type" (Speichern Unter Dateityp) und wählen sie eines der vorhandenen Formate aus.

Verwenden sie "Save As (Speichern Unter DOS-Text)", nur wenn die gewählte Datei in eine DOS-Umgebung geladen werden soll.

Diese Funktion ersetzt die File Export (Datei Export)-Funktion.

2.8 Story Speichern

Tastenkombination: Alt-f+v

Diese Funktion speichert eine einzelne Story in der aktuellen Directory. Wählen sie eine Story entweder durch Bewegen des Edit-Cursors innerhalb der Story oder aus der Ablaufreihenfolge. Der Dateiname für die gespeicherte Story ist derjenige, dem der Buchstabe 'Q' vor der Story-Nummer vorangestellt wird.

2.9 Save Story As (Story Speichern Unter...)

Tastenkombination: Alt-f+y

Diese Funktion speichert eine einzelne Story, nachdem nach einem exakten Dateinamen gefragt wurde. Wählen sie eine Story entweder durch Bewegen des Edit-Cursors innerhalb der Story oder aus der Ablaufreihenfolge.

Um die Story in einem anderen Format zu speichern, klicken sie ins "Save File As Type" (Speichern Unter Dateityp)-Feld und wählen sie eines der vorhandenen Formate aus.

2.10 Speichern einer Remote Story

Tastenkombination: Alt-f+m; Ctrl-t

Diese Funktion speichert eine einzelne Story in eine entfernte Directory, die in der Hauptkonfiguration festgelegt wird. Wählen sie eine Story entweder durch Bewegen des Edit-Cursors innerhalb der Story oder aus der Ablaufreihenfolge. Der Dateiname für die gespeicherte Story ist derjenige, dem der Buchstabe ' Q ' vor der Story-Nummer vorangestellt wird.



Dieser Button befindet sich in der Run Order-Symbolleiste. Wird die Story durch Betätigung dieses Buttons gespeichert, wird sie im Run Order-Fenster markiert. Sollte die Tastenkombination oder das Hauptmenü benutzt werden, wird die Story im ACTIVE-Formular ausgewählt.

2.11 Speichern aller Stories (Remote)

Tastenkombination: Alt-f+l

Diese Funktion speichert alle Stories oder die, die im Remote Verzeichnis markiert wurden. Die Remote Directory wird in der Hauptkonfiguration festgelegt. Der Dateiname für die gespeicherte Story ist derjenige, dem der Buchstabe 'Q' vor der Story-Nummer vorangestellt wird.

2.12 Speichern aller Stories

Tastenkombination: Alt-f+b

Diese Funktion speichert alle Stories oder die, die im Standardverzeichnis markiert wurden. Das Standardverzeichnis wird in der Hauptkonfiguration festgelegt. Der Dateiname für die gespeicherte Story ist derjenige, dem der Buchstabe 'Q' vor der Story-Nummer vorangestellt wird.

2.13 Speichern der Run Order (Remote)

Tastenkombination: Alt-f+t

Diese Funktion speichert die Run Order mit dem in der Hauptkonfiguration angegebenen Dateinamen in das Remote Output Verzeichnis.



Dieser Button befindet sich in der Run Order tool box.

2.14 Drucken einer Story

Tastenkombination: Alt-f+p; F7

Sollte das Edit-Fenster aktiv sein (d.h. die Titelleiste des Edit-Fensters ist markiert), druckt dieser Befehl den Inhalt der Story, in der sich der Edit-Cursor befindet.

Ist das Run Order Fenster aktiv (d.h. die Titelleiste des Run Order Fensters ist markiert), druckt der Print Story-Befehl den Inhalt der Story, die in der Run Order markiert ist.

Siehe *Sektion*, um das Format anzupassen.

2.15 Drucken eines Skripts

Tastenkombination: Alt-f+i; Ctrl-F7

Print Script druckt das gesamte im WinPlus-Programm geladene Skript.

Siehe *Sektion*, um das Format anzupassen.

2.16 Drucken der Run Order

Tastenkombination: Alt-f+r; shift-F7

Diese Funktion druckt die Run Order genau wie im Run Order-Fenster angezeigt.

2.17 Drucken des Programm-Timings

Tastenkombination: Alt-f+g

Diese Funktion druckt die Program Timing-Anzeige.

2.18 Drucken eines markierten Blocks

Tastenkombination: Alt-f+h

Diese Funktion druckt den ganzen Text, der durch den im Teil des Textes markierten Block definiert ist.

2.19 Drucken von Bookmarks

Tastenkombination: Alt-f+k

Diese Funktion druckt den Inhalt der Bookmark-Anzeige.

2.20 Drucken der Konfiguration

Tastenkombination: Alt-f+c

Diese Funktion druckt den Inhalt der WinPlus-Konfiguration.

2.21 Drucker-Setup

Tastenkombination: Alt-f+u

Diese Funktion ruft das Standard Windows Drucker-Setup-Dialogfenster auf, damit der Drucker konfiguriert werden kann.

2.22 Exit/Beenden

Tastenkombination: Alt-f+x; Alt-F4

Beenden sie das WinPlus. Sollte es noch Texte geben, die nicht gespeichert worden sind, gibt Ihnen das aufgerufene Speicherdialogfenster die Gelegenheit den Text zu speichern bevor das Programm beendet wird.

2.23 History

Das WinPlus-Programm registriert die letzten vier aufgerufenen Dateinamen. Diese Dateinamen bleiben im Dateimenü aufgelistet.

1 C:\WINPLUS\SCRIPTS\N1
2 C:\WINPLUS\SCRIPTS\EVENING
3 C:\WINPLUS\SCRIPTS\9NEWS
4 C:\WINPLUS\SCRIPTS\LATE

Um eine der Dateien in der History aufzurufen, scrollen sie einfach mit dem Cursor nach unten und klicken sie auf die gewünschte Datei mit der linken Maustaste oder tragen sie die Nummern 1 bis 4 ein.

Kapitel 3 Edit-Menü

Tastenkombination: Alt-e

Inhaltsverzeichnis

3.1 Löschen widerrufen	3-1
3.2 Local Cut	3-1
3.3 Lokales Clipboard	3-2
3.4 Local Copy	3-2
3.5 Local Paste (Lokales Texteinfügen)	3-2
3.6 Local Delete	3-2
3.7 Markierter Block	3-2
3.8 Markieren mit der Maus	3-2
3.9 Paste (Texteinfügen)	3-3
3.10 Satz auswählen	3-3
3.11 Paragraph auswählen	3-3
3.12 Story auswählen	3-4
3.13 Programm auswählen	3-4
3.14 Alles Markieren	3-4
3.15 Markieren aller Sluglines	3-5
3.16 Suchen	3-5
3.17 Suchen und Ersetzen	3-5
3.18 Einfügen/Doppeldruck	3-5
3.19 Neuformatieren des Textes	3-6
3.20 Erstellen von Sluglines	3-6
3.21 Umschalten der Cloak Line	3-6
3.22 Umschalten der Bookmarks	3-7
3.23 Umschalten von Snapshots	3-7
3.24 Umschalten von Non-Closed-Captioning	3-8
3.25 Löschen einer gesamten Zeile	3-8
3.26 Einstellen/Löschen von Hard Returns	3-8
3.27 Entfernen von Multiple Spaces (Leerzeichen)	3-8

3.1 Löschen widerrufen

Tastenkombination: Alt-e+u; Ctrl-z

Wenn immer ein Zeichen, eine Zeile oder ein Block gelöscht wird, werden sie in einem temporären Puffer gespeichert für den Fall, dass sie später wiederhergestellt werden sollen. Sobald die Undelete-Funktion ausgewählt wird, werden die Daten aus dem temporären Puffer in der umgekehrten Reihenfolge zurückgerufen. Das Programm versucht die Daten an die selbe Position im Text einzufügen.

3.2 Local Cut



Tastenkombination: Alt-e+t; Ctrl-x

Diese Funktion kopiert jeden markierten Skript-Block in das lokale Clipboard und löscht den Text aus dem Edit-Bildschirm. Diese Funktion erlaubt, dass jeder Blocktext verschoben wird, da der ausgeschnittene Text zu einem anderen Skriptteil hinzugefügt werden kann.

Siehe *Sektionen*, und.

3.3 Lokales Clipboard

Das lokale Clipboard ist ein Ausschnitt- und Einfügepuffer, der unabhängig vom Windows-Clipboard funktioniert. Diese Eigenschaft erlaubt das Durchführen von Cut/Copy/Paste-Operationen im WinPlus-Skript, ohne dass das Windows Clipboard davon betroffen wird.

3.4 Local Copy



Tastenkombination: Alt-e+c; Ctrl-c

Diese Funktion kopiert jeden markierten Skript-Block in das lokale Clipboard, ohne dass der Text im markierten Block geändert wird. Diese Eigenschaft erlaubt, dass jeder Text-Block kopiert werden kann, da der kopierte Text einem anderen Teil des Skripts hinzugefügt werden kann.

Siehe *Sektionen*, und.

3.5 Local Paste (Lokales Text Einfügen)



Tastenkombination: Alt-e+p; Ctrl-v

Local Paste kopiert den Inhalt des lokalen Clippboards in das WinPlus Skript, indem die gegenwärtige Cursor-Position als Einfügemarke genutzt wird.

Siehe auch *Sektionen*, und.

3.6 Local Delete

Tastenkombination: Alt-e+d; Ctrl-Del

Diese Funktion löscht jeden markierten Block, der definiert worden ist. Siehe *Sektion*..

3.7 Markierter Block

Ein markierter Block kann jede Größe besitzen, von einem einzelnen Zeichen oder Wort, bis zu einem ganzen Satz, einer ganzen Story oder sogar einem vollständigen Skript. Diese Funktion wird verwendet, sobald eine Operation an einem Text-Block durchgeführt werden muss. Typische Operationen sind Kopieren, Verschieben, Löschen, Fettdruck, usw.

3.8 Markieren mit der Maus

Richten sie den Mauszeiger auf die Stelle im Text, wo sie mit dem Markieren beginnen möchten und ziehen sie den Zeiger bis zu dem Punkt, an dem sie mit dem Markieren aufhören möchten. Während sie den Zeiger über den Text bewegen, wird der Text-Block markiert.

Das Markieren kann auch dadurch erreicht werden, indem sie den Cursor an den gewünschten Anfangspunkt im Text stellen und die Umschalt-Taste betätigen, wobei der Cursor mit den Pfeiltasten gesteuert wird.

Markieren einer Zeile: Klicken sie mit der Maus in das Panel links neben dem Text.

Markieren eines Wortes: Doppelklicken sie auf das Wort.

Markieren eines Satzes: Wählen sie den Satz. Halten sie die Ctrl-Taste gedrückt und betätigen sie die linke Maustaste. Siehe *Sektion*.

Markieren eines Paragraphs: Wählen sie den Paragraph aus und doppelklicken sie in das Panel links neben dem Text. Siehe *Sektion*.

Der Block bleibt markiert, bis mit der Maus in den Edit-Bildschirm geklickt wird, oder eine Taste betätigt wird, während der Edit-Bildschirm aktiv ist. An dieser Stelle wird der markierte Block umformatiert, falls dies durch irgendwelche Attributänderungen erforderlich wird.

3.9 Paste (Texteinfügen)



Tastenkombination: Alt-e+a

Diese Funktion kopiert den Inhalt des Windows Clipboards in das WinPlus-Skript. Die Cursor-Position wird hierbei als Einfügemarke benutzt.

3.10 Satz auswählen

Tastenkombination: Alt-e+n; Ctrl J

Die Satzauswahl dient als eine schnelle Methode, um einen Satz zu markieren. Bewegen sie den Edit-Cursor innerhalb des Satzes, den sie markieren möchten, und verwenden sie die Satzauswahl-Funktion, um die Aktion durchzuführen. Der markierte Block, der auf diese Weise hergestellt wird, kann mit Local Cut, Local Copy, Local Paste und anderen Funktionen benutzt werden. Siehe *Sektionen*, , und.

Der Anfangspunkt eines Satzes wird folgendermaßen definiert:

1. Das Zeichen nach der ersten Dot-Space Sequenz.
2. Das erste Zeichen der Zeile, wenn:
 - die Zeile mit einem Leerzeichen beginnt.
 - die vorhergehende Zeile mit einem Punkt endet.
 - die vorhergehende Zeile leer ist.
 - die Zeile eine Slugline ist.
 - die vorhergehende Zeile eine Slugline ist.

Der Endpunkt eines Satzes wird folgendermaßen definiert:

1. Die erste Dot-Space Sequenz.
2. Das Ende der Zeile, wenn:
 - das letzte Zeichen ein Punkt ist.
 - die Zeile eine Slugline ist.
 - die folgende Zeile eine Slugline ist.
 - die folgende Zeile mit einem Leerzeichen anfängt.
 - die folgende Zeile leer ist.

3.11 Paragraph auswählen

Tastenkombination: Alt-e+h; Ctrl K

Diese Funktion dient als eine schnelle Methode, um einen ganzen Paragraph zu markieren. Bewegen sie den Edit-Cursor innerhalb des Paragraphen, den sie markieren möchten und verwenden sie die Select Paragraph-Funktion,

um die Aktion durchzuführen. Der markierte Block, der auf diese Weise hergestellt wird, kann mit Local Cut, Local Copy, Local und anderen Funktionen benutzt werden. Siehe *Sektionen*, , und.

Der Anfangspunkt eines Paragraphen wird als das erste Zeichen der Zeile definiert, wenn;

- die Zeile mit einem Leerzeichen anfängt.
- die Zeile eine Bookmarkzeile ist.
- die Zeile eine Slugline ist.
- die vorhergehende Zeile eine Slugline ist.
- die vorhergehende Zeile leer ist.

Der Endpunkt eines Paragraphen wird als das Ende der Zeile definiert, wenn die folgende Zeile:

- eine Slugline ist.
- mit einem Leerzeichen anfängt.
- eine Bookmarkzeile ist.
- leer ist.

3.12 Story auswählen

Tastenkombination: Alt-e+y; Ctrl L

Diese Funktion dient als schnelle Methode, um eine Story zu markieren. Bewegen sie den Edit-Cursor innerhalb der Story, die sie markieren möchten und verwenden sie die "Story-Auswählen"-Funktion um die Aktion durchzuführen. Der markierte Block, der auf diese Weise hergestellt wird, kann mit Local Cut, Local Copy, Local Paste und anderen Funktionen benutzt werden. Siehe *Sektionen*, , und.

3.13 Programm auswählen

Tastenkombination: Alt-e+g; Ctrl M

Diese Funktion ist nur dann vorhanden, wenn die Multiple Run Order aktiviert worden ist.

Die Programmauswahl-Funktion dient als eine schnelle Methode, um ein Programm zu markieren. Klicken sie auf das gewünschte Programm im Programmfenster und verwenden sie die Programmauswahl-Funktion, um das Programm zu markieren. Der markierte Block, der auf diese Weise hergestellt wird, kann mit Local Cut, Local Copy, Local und anderen Funktionen benutzt werden. Siehe *Sektionen*, , und.

3.14 Alles Markieren

Tastenkombination: Alt-e+l; Ctrl A

Diese Funktion dient als eine schnelle Methode, um das ganze Skript zu markieren. Der markierte Block, der auf diese Weise hergestellt wird, kann mit Local Cut, Local Copy, Local Paste und anderen Funktionen benutzt werden. Siehe *Sektionen*, , und.

3.15 Markieren aller Sluglines

Tastenkombination: Alt-e+g; Ctrl + Shift S

Diese Funktion dient als eine schnelle Methode, um alle Sluglines in einem Skript zu markieren. Diese Funktion wird in Verbindung mit den Fontwahl-, Fettdruck-, Kursivschrift-, Unterstreichen-, und Umkehr-Buttons verwendet, um die Merkmale aller Sluglines gleichzeitig zu ändern. Sollte die Option “Sluglines als Umkehrung prompten” aktiviert sein, wird die Aktion des Umkehr-Buttons aufgehoben.

3.16 Suchen

Tastenkombination: Alt-e+f; Ctrl-f

Die Funktion “Suchen” ermöglicht es, einen Text im Skript zu suchen. Geben Sie den Text, den sie suchen wollen, in die Rubrik “Was-Suchen” ein und klicken sie auf den Button “Nächstes-Suchen”. Nach der Suche wird das Suchen-Dialogfenster geöffnet bleiben, damit sie weitere Vorkommen des eingegebenen Textes suchen können, indem sie einfach den Button “Nächstes-Suchen” erneut anklicken.

Indem sie die Felder “Nur Ganzem Wort Entsprechen” und “Kasus Entsprechen” anklicken, können Sie die Suche nach Wunsch genauer definieren.

Die Suche beginnt an der aktuellen Stelle des Edit-Cursors und setzt sich im Skript entweder Down oder Up fort, abhängig davon, ob Down oder Up als Richtung gewählt wurde.

Klicken sie den Abbrechen-Button, wenn sie die Suche beendet haben.

3.17 Suchen und Ersetzen

Tastenkombination: Alt-e+e; Ctrl-h

“Suchen und Ersetzen” funktioniert in einer ähnlichen Weise wie “Suchen” (Sektion) hat aber die zusätzliche Fähigkeit, den gesuchten Text durch einen neuen Text ersetzen zu können. Geben sie den zu suchenden Text in die Rubrik “Was Suchen” sowie den zu ersetzenden Text in die Rubrik “Ersetzen” ein, danach klicken sie auf den Button “Nächstes-Suchen”. Sollte der gesuchte Text gefunden werden, kann er durch einen neuen Text ersetzt werden, indem sie auf den Ersetzen-Button klicken. Die Option “Nächstes-Suchen” sucht das nächste Vorkommen des Textes, und die Option “Alles-Ersetzen” ersetzt jedes Vorkommen des Textes.

Klicken sie auf den Abbrechen-Button, wenn sie mit “Suchen und Ersetzen” fertig sind.

3.18 Einfügen/Doppeldruck

Tastenkombination: INS



Im Normalfall wird der Text im Einfügemodus eingegeben, der am unteren WinPlus Bildschirmrand angezeigt wird. Dieser Modus ermöglicht den automatischen Zeilenumbruch, ohne dass Return am Zeilenende manuell

betätigt werden muss. Die Auswahl von “Doppeldruck”, ersetzt den existierenden Text durch neu eingegebenen Text, während er getippt wird.

3.19 Neuformatieren des Textes

Tastenkombination: Alt-e+m; Ctrl-F3

“Neuformatieren des Textes” formatiert das ganze Skript mit den erforderlichen Zeilenumbrüchen neu. Es empfiehlt sich, ein Skript neu zu formatieren, wenn es in der WinPlus-Software mit einer anderen Bildschirmauflösung erstellt wurde.

Der Cursor wird nach dieser Aktion automatisch an den Anfang des Skripts zurückgesetzt.

3.20 Erstellen von Sluglines



Tastenkombination: Alt-e+s; Ctrl-F5

“Sluglines erstellen” konvertiert einen normalen Text automatisch in eine Slugline. Der Edit-Cursor muss dazu irgendwo auf der Zeile stehen, die sie konvertieren möchten.

Sollte die Zeile bereits eine Slugline sein, werden sie um eine Bestätigung gebeten, um den Status als Slugline zu entfernen. Die Slug-Kennzeichnung und die damit verbundenen Klammern werden daraufhin gelöscht.

Sollte die aktuelle Zeile noch keine Slugline sein, erscheint ein Dialogfenster, das um die Slug-Kennzeichnung bittet. Die Eintragung wird vollzogen, sobald sie Enter betätigen oder auf den OK-Button klicken. Die Kennzeichnung wird daraufhin am Zeilenanfang in Klammern eingefügt.

Sollte die Option “Slugline als Umkehrung prompten” deaktiviert oder die Option “Kürzen der Slugline in eine Prompt-Zeile” nicht markiert werden, erfolgt der Zeilenumbruch, wenn die neue Zeile zu lang ist. Wird die Option aktiviert, kann die Slugline gekürzt werden, wenn die neue Länge länger als eine Edit-Zeile ist. Damit wird sichergestellt, dass der Text der Slugline nicht in den wirklich lesbaren Text eingefügt wird.

Nachdem “Slugline Erstellen” aufgerufen wurde, passt sich die Hintergrundfarbe der Zeile der Farbe an, die in der Farbkonfiguration festgelegt wurde.

[S12345]Slug line text

The safety of Britain's congested airspace is

being investigated after two passenger jets

Eine Run-Order-Eintragung erscheint automatisch in der Run-Order-Anzeige.

Egal, was die Einstellung der Option “Skript als Prompt” in der Hauptkonfiguration ist, erscheint eine Slugline immer, als sei die Option “Skript als Prompt” deaktiviert worden. Dies ermöglicht der Slugline, höchstens zwei Zeilen des “Prompt Outputs” zu entsprechen. Eine ohne Absatz gedruckte Zeile erscheint nur auf der Editieren-Seite.

Siehe auch *Sektion 4.1 Sluglines*.

3.21 Umschalten der Cloak Line

Tastenkombination: Alt-e+k; Ctrl-F10

“Eine Cloak Line umschalten” wird verwendet, um jeden so markierten Text im Skript vor dem Prompt Output zu verbergen. Bewegen sie den Edit-Cursor auf die Zeile, die sie verbergen möchten, und wählen sie “Eine Cloak

Line umschalten” aus. Die Hintergrundfarbe der markierten Zeile wird sich daraufhin ändern.

rescued from a disused mineshaft in West
 Cornwall today after he fell ninety feet on to
 debris below. Ian Lewis, was trapped in the

Der Edit-Cursor wird automatisch zur nächsten Textzeile springen, damit sie durch wiederholten Gebrauch dieser Funktion mehrere aufeinanderfolgende Zeilen verbergen können. Als Alternative kann ein Textabschnitt auf einmal markiert und dann verhüllt werden. Um eine bereits verhüllte Zeile wiederherzustellen, bewegen sie den Edit-Cursor auf die entsprechende Zeile und verwenden sie “Eine Cloak Line umschalten”. Dies entfernt die Hintergrundfarbe und erlaubt Ihnen, die Zeile noch einmal zu prompten.

Sollte die Run-Order-Seite aktiviert werden, können einzelne oder aneinandergrenzende Abschnitte von Stories verhüllt werden.

Siehe auch *Sektion 5.112 Verbergen einer Story*.

3.22 Umschalten der Bookmarks



Tastenkombination: Alt-e+b

“Bookmarks umschalten” wird verwendet, um ein Bookmark in das Skript einzufügen. Benutzt wird dies lediglich als Hilfsmittel, um einen Punkt im Skript schnell zu suchen, und hat dabei keinerlei Auswirkung auf den geprompteten Output oder das gedruckte Skript. Bewegen sie den Edit-Cursor auf die Zeile, in die sie ein Bookmark einfügen möchten, und wählen sie “Bookmarks umschalten”. Die Farbe der Zeile wird sich zu derjenigen ändern, die für den Hinter- und Vordergrund des Bookmarks gewählt wurde:

Monday the eighteenth of May. the Alliance was
 the first of the big three to launch its manifesto.
 David Steel said: "We're the pacesetters

Um ein Bookmark zu entfernen, bewegen sie den Edit-Cursor auf die gewünschte Zeile und verwenden sie “Bookmark umschalten”. Dies wird die Eintragung in der Bookmark-Liste entfernen.

Siehe auch *Sektion 8.6 Bookmarks*.

3.23 Umschalten von Snapshots

Tastenkombination: Alt-e+a; F6

“Snapshots umschalten” wird verwendet, um eine Zeile im Skript zu markieren und eine Eintragung in der Snapshot-Anzeige zu erstellen. Benutzt wird dies lediglich als Hilfsmittel, um einen Punkt im Skript schnell zu suchen, und hat dabei keinerlei Auswirkung auf den geprompteten Output oder das gedruckte Skript. Bewegen sie den Edit-Cursor auf die Zeile, die sie markieren möchten, und wählen sie “Snapshots umschalten”. Die Farbe der Zeile wird sich zu derjenigen ändern, die für den Hinter- und Vordergrund des Snapshots gewählt wurde.

Um einen Snapshot zu entfernen, bewegen sie den Edit-Cursor auf die gewünschte Zeile und verwenden sie “Snapshots umschalten”. Dies entfernt die Hintergrundfarbe und die Eintragung in der Snapshot-Liste.

Der rechte Maus-Button erfüllt hierbei die gleiche Aufgabe wie die F6-Funktionstaste.

Alle Snapshots löschen



Diese Funktion löscht den Snapshot-Status aller Zeilen im Skript.

3.24 Umschalten von Non-Closed-Captioning

Tastenkombination: Alt-e+k; Ctrl-F11

“Non-Closed-Captioning umschalten” wird verwendet, um jeden so markierten Text im Skript vor dem Closed-Caption-Output zu verbergen. Bewegen sie den Edit-Cursor auf die Zeile, die sie nicht betiteln möchten, und wählen sie “Non-Closed-Captioning umschalten” aus. Die Hintergrundfarbe der gewählten Zeile wird sich ändern.

rescued from a disused mineshaft in West

Cornwall today after he fell ninety feet on to

debris below. Ian Lewis, was trapped in the

Der Edit-Cursor wird automatisch in die nächste Textzeile springen, damit sie durch den wiederholten Gebrauch dieser Funktion mehrere aufeinanderfolgende Zeilen verbergen können. Um eine vorher unbetitelte Zeile zu betiteln, bewegen sie den Edit-Cursor auf diese Zeile und verwenden sie die Option “Non-Closed-Captioning umschalten”. Dies wird die Hintergrundfarbe entfernen und ihnen erlauben, die Zeile noch einmal zu betiteln.

3.25 Löschen einer gesamten Zeile

Tastenkombination: Alt-e+w; Ctrl-y

Diese Funktion dient als eine schnelle Methode, um eine ganze Zeile aus dem Skript zu löschen. Bewegen sie den Edit-Cursor auf die Zeile, die Sie löschen möchten, und wählen sie die Option “Eine gesamte Zeile löschen”.

3.26 Einstellen/Löschen von Hard Returns

Tastenkombination: Alt-e+h/alt-e+r

“Hard Returns einstellen” fügt einen harten Wagenvorschub am Ende jeder Zeile im Skript hinzu. Der Zweck dieser Funktion ist, das automatische Formatieren zu verhindern, während der Text editiert wird.

“Hard Returns löschen” entfernt alle harten Wagenvorschübe aus dem Skript.

Siehe auch *Sektion 4.3 Hard Return*.

3.27 Entfernen von Multiple Spaces (Leerzeichen)

Tastenkombination: Alt-e+v

Diese Funktion reduziert alle vorkommenden Multiple Spaces (Leerzeichen) im Skript auf einzelne Leerzeichen. Dabei wird das Skript neu formatiert.

Kapitel 4 Menü Einfügen

Tastenkombination: Alt-I

Inhaltsverzeichnis

4.1	Sluglines	4-1
4.2	Einfügen eines Seitenstopps	4-1
4.3	Hard Return	4-1
4.4	Hard Space	4-1
4.5	Hard Blank Line	4-1
4.6	Ununterbrochener Bindestrich	4-2

4.1 Sluglines

Tastenkombination: Alt-i+s; shift-F2

Diese Funktion scannt das gesamte Skript nach Zeilen, die mit einem “[“ Zeichen anfangen. Sobald das damit verknüpfte “]” Zeichen gefunden wird, wird die Zeile in eine Slugline konvertiert. Die Story-Nummer ist dabei das, was innerhalb der eckigen Klammern steht.

4.2 Einfügen eines Seitenstopps

Tastenkombination: Alt-i+p; Ctrl-p

Diese Funktion fügt einen Seitenstopp zur gewählten Zeile hinzu. Das Sektionszeichen “§” wird dabei sichtbar, sobald die Option “Hard Returns anzeigen” ausgewählt wurde. Dieses Merkmal wirkt sich ausschließlich auf den Druckvorgang aus. Indem sie den Cursor ans Ende einer Zeile bewegen und den Del-Button (Löschen-Button) betätigen, werden alle Seitenstopps automatisch gelöscht.

4.3 Hard Return

Tastenkombination: Alt-i+r; Ctrl-g

Diese Funktion fügt einen Hard Return am Ende der aktuellen Editierungszeile hinzu. Sollte die Option “Hard Returns anzeigen” aktiviert sein, wird das “¶”-Symbol am Ende der Zeile erscheinen.

Siehe auch *Sektion 3.26 Einstellen/Löschen von Hard Returns*.

4.4 Hard Space

Tastenkombination: Alt-i+s; Ctrl+Shift+Space

Diese Funktion fügt ein ununterbrochenes Space zum Skript hinzu. Dieses Zeichen erscheint als ein kleiner Kreis “°” und wird als normales Zeichen im Bezug auf den Zeilenumbruch behandelt.

4.5 Hard Blank Line

Tastenkombination: Alt-i+b, Ctrl+Shift+Enter

Diese Funktion fügt eine Blank Line zum Skript hinzu, die beim Prompten nicht entfernt werden kann, sogar wenn die Option “Blank Lines entfernen” aktiviert wird. Dieses Zeichen erscheint als ein Double Dagger-Zeichen “‡”, sobald die Option “Hard Returns anzeigen” aktiviert ist. Es wird als normales Zeichen im Bezug auf den Zeilenumbruch behandelt.

4.6 Ununterbrochener Bindestrich

Tastenkombination: Alt+i+h; Ctrl+Shift+Minus

Diese Funktion fügt einen ununterbrochenen Bindestrich zum Skript hinzu. Dieses Zeichen erscheint als ein leicht gedehntes Minuszeichen “–“ und wird als normales Zeichen im Bezug auf den Zeilenumbruch behandelt.

Kapitel 5 Run-Order-Menü

Tastenkombination: Alt-r

Inhaltsverzeichnis

5.1 Verwerfen einer Story	5-1
5.2 Wiederherstellen aller verworfenen Stories	5-2
5.3 Anzeigen der obersten Story	5-2
5.4 Anzeigen der letzten Story	5-2
5.5 Anzeigen einer Air Story	5-2
5.6 Eine Story nachträglich einfügen	5-2
5.7 Einfügen nach einer Air-Story	5-3
5.8 Austauschen von PNEU	5-3
5.9 Austauschen einer ALTEN Story	5-3
5.10 Verschieben eines Story-Blocks	5-4
5.11 Löschen einer Story	5-4
5.12 Verbergen einer Story	5-4
5.13 Resequence	5-4
5.14 Einstellen der Host-Sequenz	5-5
5.15 Umstellen von REP auf die Ausgangseinstellung	5-5
5.16 Ändern der Story-ID	5-5
5.17 Ändern des Story-Fonts	5-6
5.18 Errechnen der Ablaufzeit	5-6
5.19 Anzeigen von Ablaufzeiten	5-6
5.20 Anzeigen der Akkumulationszeiten	5-6
5.21 Konfiguration des Run-Order-Buttons	5-6
5.22 Run-Order Prompt Track	5-7

Anmerkung: Diese Funktionen stehen erst zur Verfügung, wenn die Überschrift des Run-Order-Fensters markiert worden ist. Dies kann erreicht werden, indem sie an eine beliebige Stelle im Run-Order-Fenster klicken.

Anmerkung: Ctrl+Shift+A und Ctrl+Shift+B passen den Abstand des vertikalen Rasters an.

5.1 Verwerfen einer Story



Tastenkombination: Alt-r+d; F5

Um eine Story zu entfernen, klicken sie entweder auf die entsprechende Story-Nummer oder die Slugline-Eintragung für jene Story in der Run-Order-Anzeige, damit die entsprechende Stelle markiert wird. Danach wählen sie "Eine Story verwerfen". Die gewählte Story wird hierbei aus ihrer aktuellen Stelle in der Run-Order gelöscht und ans Ende der Run-Order-Liste verschoben.

Eine Story, die auf diese Weise verworfen wird, wird nicht gelöscht, sondern aus der aktiven Reihe von Stories herausgenommen. Eine solche Story kann durch die jeweiligen Run-Order-Manipulationsfunktionen wieder in die aktive Liste von Stories eingefügt werden.

Verworfenen Stories werden nicht gepromptet, es sei denn, sie werden, wie oben beschrieben, wieder eingefügt.

Wenn eine Story ON-AIR ist, kann sie nicht verworfen werden, es sei denn, die Option “Aktivieren der Lösch-/Drop-Of-Funktion einer On-Air-Story” ist ausgewählt worden. Diese befindet sich unter Optionen/Konfigurationen/Skripts.

Eine verworfene Story wird als Eintragung am Ende der Run-Order-Liste erscheinen, und deren Status wird als “VERWORFEN” bezeichnet. Eine verworfene Story in der Editierungsanzeige wird mit einem grünen Hintergrund angezeigt, um deren Status anzudeuten. Nehmen sie bitte zur Kenntnis, dass, wenn eine Story verworfen wird, während das Editierungsfenster diese anzeigt, der Hintergrund des Textes grün wird, und ausserdem das Editierungsfenster der verworfenen Story bis ans Ende des Skripts folgt.

Eine verworfene Story kann wiederhergestellt werden, indem sie über eine andere Story bewegt wird, die noch nicht verworfen wurde. Als Alternative können sie das Run-Order-Status-Fenster dieser Story doppelklicken. Dies bereinigt die Situation, sollten alle Stories – aus irgendwelchen Gründen – verworfen worden sein.

5.2 Wiederherstellen aller verworfenen Stories

Tastenkombination: Alt-r+u

Verwenden Sie diese Funktion, um den Status “VERWORFEN” aller vorher verworfenen Stories zu löschen. Die Stories verbleiben am Ende des Skripts, werden jedoch gepromptet.

5.3 Anzeigen der obersten Story



Tastenkombination: Alt-r+t; Ctrl Home

Diese Funktion wird verwendet, wenn eine lange Run-Order angezeigt wird, und ermöglicht dabei eine schnelle Methode, das Run-Order-Fenster dazu zu veranlassen, am Anfang der Story-Liste zu beginnen.

5.4 Anzeigen der letzten Story



Tastenkombination: Alt-r+l; Ctrl End

Diese Funktion wird verwendet, wenn eine lange Run-Order angezeigt wird, und ermöglicht dabei eine schnelle Methode, das Run-Order-Fenster dazu zu veranlassen, am Ende der Story-Liste zu beenden.

5.5 Anzeigen einer Air Story



Tastenkombination: Alt-r+a

Diese Funktion wird verwendet, wenn eine lange Run-Order angezeigt wird, und ermöglicht dabei eine schnelle Methode, das Run-Order-Fenster dazu zu veranlassen, mit derjenigen Story zu beginnen, die zur Zeit “ON-AIR” ist.

5.6 Eine Story nachträglich einfügen



Tastenkombination: Alt-r+i

Diese Funktion dient als eine Methode, um eine Story in der Run-Order so zu bewegen, dass sie nach einer bestimmten Story platziert wird. Sollte diese Funktion aktiviert werden,

erscheint ein Dialogfenster, das ihnen ermöglicht, die Quell- und Bestimmungs-Story-Nummern einzugeben.

Sollte die "Multiple-Run-Order" aktiviert sein, werden die Story-ID-Felder aktiv und als eine Erweiterung der Story-Nummer eingeschlossen.

Wenn das Dialogfenster ursprünglich hergestellt wird, werden die angezeigte Bestimmungs-Story-Nummer und Story-ID der gewählten Story in der Run-Order entsprechen.

Während der Dialog aktiv ist, kann die Maus verwendet werden, um eine neue Bestimmungs-Story von der Run-Order dynamisch auszuwählen.

5.7 Einfügen nach einer Air-Story



Tastenkombination: Alt-r+n; END

Diese Funktion dient als eine schnelle Methode, um eine Story in der Run-Order so zu platzieren, dass sie nach der aktuellen Air-Story unmittelbar gepromptet wird.

Klicken sie im Run-Order-Fenster auf die Story-Nummer oder die Slugline der Story, die sie platzieren möchten, damit diese markiert wird; danach aktivieren sie "Nach der Air-Story einfügen".

Es ist möglich, eine gewählte Story unter die aktuelle ON-AIR-Story zu verschieben. Eine Story kann mit Hilfe der Maus ausgewählt werden, oder, wenn das Run-Order-Fenster aktiv ist, indem die Story-Nummer über die Tastatur eingegeben wird. Wenn die Multiple-Run-Order aktiviert ist, müssen die Story-Nummer und die Story-ID – voneinander durch ein Leerzeichen getrennt – eingegeben werden. Die gewählte Story wird daraufhin verschoben, indem sie den END-Button betätigen. Jede Eintragung über die Tastatur wird im Status-Panel linkerhand angezeigt.

5.8 Austauschen von PNEU



Tastenkombination: Alt-r+e;

Ersetzen sie die aktuelle gepromptete Story durch die neu heruntergeladene Version und beginnen sie das Prompten von deren Anfang erneut.

Während WinPlus Stories von einem Newsroom-Computer herunterlädt, wird die aktuelle gepromptete Story vor der Ersatzversion gesichert. Es erscheint eine Nachricht im Nachrichten-Panel, die den Benutzer davor warnt, dass eine neue Story heruntergeladen worden ist. Nach Ermessen des Benutzers kann die neue Story durch diese Funktion veranlasst werden, die aktuelle gepromptete Story zu ersetzen.

5.9 Austauschen einer ALTEN Story



Tastenkombination: Alt-r+o;

DIESE FUNKTION STEHT NICHT MEHR ZUR VERFÜGUNG.

Hat die gewählte Story das "ALT-Merkmal", wird sie durch die Story derselben Nummer ausgetauscht werden.

Wird keine Story mit demselben Name gefunden, bekommt der Benutzer die Option, den Status der gewählten Story von ALT auf NORMAL zu wechseln. Dies kann vorkommen, wenn Stories bei falsch eingestelltem Multiple-Run-Order-Status heruntergeladen wurden.

5.10 Verschieben eines Story-Blocks



Tastenkombination: Alt-r+m

Verwenden Sie diese Funktion, um einen Block von Stories in die Run-Order zu ziehen. Dazu markieren sie zuerst den jeweiligen Block von Stories, indem sie den linken Maus-Button auf die Eintragung der Run-Order-Nummer bewegen, die der ersten Story dieses Blocks entspricht. Während sie den Maus-Button gedrückt halten, ziehen sie den Mauszeiger über die Story-Nummern herunter, die sie verschieben möchten, bis alle markiert sind. Wählen sie jetzt "Einen Story-Block verschieben". Ein Dialogfenster mit einer Eintragungsrubrik erscheint. Geben sie die Nummer der Story, in die sie den markierten Block verschieben möchten, ein und klicken sie auf den OK-Button.

Sollte "Multiple-Run-Order" aktiviert sein, wird das Story-ID-Panel aktiv und als Erweiterung der Story-Nummer eingeschlossen.

Nehmen sie bitte zur Kenntnis, dass ein Block von Stories markiert werden muss, damit diese Funktion funktioniert. Sie erhalten eine Warnung, wenn sie diese Funktion mit keinen Stories oder nur einer Story zu verwenden versuchen.

5.11 Löschen einer Story

Tastenkombination: Alt-r+s

Diese Funktion löscht eine Story aus dem Skript. Klicken sie im Run-Order-Fenster auf die Story-Nummer oder die Slugline der Story, die sie löschen möchten, damit diese markiert wird; danach aktivieren sie "Eine Story löschen" oder betätigen den Del-Button.

Bemerkung: Im Gegensatz zum Befehl "Eine Story verwerfen" wird die Funktion "Eine Story löschen" die Story unwiderruflich aus dem Skript löschen. Die einzige Weise, sie wiederherzustellen, wäre die Story erneut von Diskette zu laden, (angenommen, dass sie vorher gespeichert worden ist).

Siehe auch *Sektion*

5.112 Verbergen einer Story

Tastenkombination: Alt-r+k

Diese Funktion schaltet Cloaked-Status (Status, eine Story zu verbergen oder wiederherzustellen) einer einzigen Story oder eines Story-Blocks um. Positionieren sie den Mauszeiger im Run-Order-Fenster so, dass sie auf die Nummer oder die Story-ID der ersten Story, die gelöscht werden soll, zeigt. Halten sie den linken Maus-Button gedrückt und bewegen sie die Maus soweit bis der gewünschte Block von Stories markiert ist.

Diese Funktion steht in Verbindung mit ihrem Editierungsbehehl, der individuelle Textzeilen versteckt. Die Tastenkombination Ctrl-F10 aktiviert diese, abhängig davon, ob die Editierungsseite oder die Run-Order aktiv ist.

Siehe auch *Sektion*.

5.13 Resequene

Tastenkombination: Alt-r+r

Diese Funktion ordnet die Run-Order nummerisch nach Story-Nummern. Alphanumerische Zeichen werden hierbei in logischer Weise geordnet. Das untenstehende Beispiel verdeutlicht, was für die richtige Ordnung nach einer Resequene gehalten wird.

Sollte die “Multiple-Run-Order” aktiviert sein, so werden die Story-ID-Felder aktiv und als Erweiterung der Story-Nummer eingeschlossen.

Das ID-Feld besitzt hierbei eine höhere Priorität als das Nummer-Feld. Dies hat zur Folge, dass die Stories in Blocks gruppiert werden, die die gleiche ID enthalten.

1
2
3
3a
3b
3c
4
4a
4a1
4a2
4b
30
40

oder

1
1.01
1.02
1.03
2

5.14 Einstellen der Host-Sequenz

Tastenkombination: Alt-r+h

Diese Funktion wird nur verwendet, wenn das System eine Run-Order von einem Host-Computer herunterlädt. Wenn ein Skript und eine Run-Order von einem Host-Computer heruntergeladen worden sind, und die Run-Order manuell geändert wird, ermöglicht diese Funktion die Wiederherstellung der ursprünglichen Run-Order (vom Host-Computer).

5.15 Umstellen von REP auf die Ausgangseinstellung

Tastenkombination: Alt-r+c

Diese Funktion wird das Merkmal aller ersetzten Stories auf die Ausgangseinstellung zurücksetzen.

Individuelle Stories können gelöscht werden, indem das Status-Feld mit dem rechten Maus-Button angeklickt wird.

5.16 Ändern der Story-ID

Tastenkombination: Alt-r+g

Dieser Befehl, sollte er noch nicht gewählt worden sein, ruft das Dialogfenster “Story-ID ändern” auf. Geben sie die neue ID für die gewählte Story ein und klicken sie auf den OK-Button. Klicken sie auf den Abbrechen-Button, um das Dialogfenster zu entfernen.

Dieses Dialogfenster kann auch aktiviert werden, indem sie auf diejenige Story-ID doppelklicken, die geändert werden soll. Sie können alle Story-IDs in einem Block von

aneinandergrenzenden Stories gleichzeitig verändern, indem sie den ID-Block vorher markieren.

5.17 Ändern des Story-Fonts

Tastenkombination: Alt-r+f

Diese Funktion ermöglicht dem Benutzer, den in der Run-Order gewählten Font einer Story oder einer Gruppe von Stories zu ändern. Dies hat nur eine Auswirkung auf die Story-Slugline, wenn der Wert von “Erstellen einer Slug zur Font-Nummer” unter Optionen/Konfiguration/Template auf 0 eingestellt wird.

Um den Font einer Story zu ändern, doppelklicken sie mit der Maus entweder auf die Font-Nummer in der Run-Order-Anzeige, oder wählen sie “Run-Order/Story-Font ändern” aus dem Hauptmenü. Das Dialogfenster ermöglicht ihnen nun, ein Font aus einer Liste von Font- oder Presenter-Namen auszuwählen. Während das Dialogfenster sichtbar ist, können sie die gewählte Story in der Run-Order ändern oder eine Gruppe von Stories markieren und deren Fonts gleichzeitig ändern.

5.18 Errechnen der Ablaufzeit



Tastenkombination: Alt-r+l

Dieser Befehl errechnet die gesamte Ablaufzeit aller markierten Stories in der Run-Order und zeigt diese an.

5.19 Anzeigen von Ablaufzeiten

Tastenkombination: Alt-r+p

Sollte diese Funktion aktiviert werden, wird die Run-Order eine zusätzliche Spalte anzeigen, die die individuellen Ablaufzeiten jeder Story im Programm enthält.

5.20 Anzeigen der Akkumulationszeiten

Tastenkombination: Alt-r+u

Sollte diese Funktion aktiviert werden, wird die Run-Order eine zusätzliche Spalte anzeigen, die die Akkumulationszeiten des Programms enthält.

Diese Anzeige steht nicht für die Studio-Version von WinPlus zur Verfügung.

5.21 Konfiguration des Run-Order-Buttons

Tastenkombination: Alt-r+b

Jeder Button im Tool-Panel der Run-Order kann sichtbar oder unsichtbar gemacht werden. Klicken sie dazu entweder auf den Button oder auf die Check-Box, um den Button-Status zu ändern. Klicken sie auf den OK-Button, um alle Änderungen durchzuführen. Der Abbrechen-Button dient dazu, vorangegangene Einstellungen wiederherzustellen.

Siehe auch *Sektion 8.8 Run Order Tool Panel*, um das ganze Panel zu verbergen oder anzuzeigen.

5.22 Run-Order Prompt Track

Tastenkombination: Alt-r+p

Sollte diese Option aktiviert werden, wird die Run-Order den Prompt-Output verfolgen. Die On-Air-Story wird hierbei eine Reihe unter der Kopfzeile der Run-Order-Seite platziert werden.

Kapitel 6 Programm-Menü

Tastenkombination: Alt-g

Inhaltsverzeichnis

6.1 Erstellen eines Programm	6-1
6.2 Ändern des Programm-Fonts	6-1
6.3 Programmaktivität	6-2
6.4 ENPS Operation	6-2
6.4.1 Auswählen eines Programms	6-2
6.4.2 Neueinstellen der Run-Order, um sie dem ENPS anzupassen	6-2
6.4.3 Wiederholtes Laden einer Story	6-3
6.4.4 Aktivieren/Deaktivieren der Fernabfrage	6-3
6.4.5 Löschen eines Programms	6-3
6.4.6 Löschen des Skripts	6-3
6.4.7 ENPS-Hilfe	6-3

Anmerkung: Diese Funktionen stehen erst zur Verfügung, wenn die Multiple-Run-Order im Optionsmenü "Multiple-Run-Order" ausgewählt wird.

6.1 Erstellen eines Programms

Tastenkombination: Alt-g+c

Diese Funktion öffnet ein Dialogfenster, das nach der Story-ID und Font-Nummer eines neuen Programms verlangt. Betätigen sie Enter oder klicken sie auf den OK-Button, damit die neue Eintragung am Ende der Programm-Liste erscheint.

Ein Doppelklick mit der Maus in die leere Rubrik am Ende der Programm-Liste dient als eine schnelle Methode, um das Dialogfenster zu öffnen.

Die Parameter werden nicht akzeptiert, es sei denn, sie sind innerhalb der folgenden Grenzen:

ID: Zeichenfolge von alphanummerischen Zeichen von $0 < \text{Länge} \leq 6$

Font-Nummer: numerisch im Bereich $1 \leq \text{Wert} \leq 8$

Klicken sie auf den Abbrechen-Button, um das Dialogfenster zu entfernen.

6.2 Ändern des Programm-Fonts

Tastenkombination: Alt-g+f

Diese Funktion öffnet ein Dialogfenster, das nach einer neuen Font-Nummer für das derzeit gewählte Programm verlangt. Betätigen sie Enter oder klicken sie auf den OK-Button, um den neuen Font dem gewählten Programm zuzuschreiben.

Ein Doppelklick mit der Maus in das Font-Nummer-Fenster der Programm-Liste dient als eine schnelle Methode, um das Dialogfenster zu öffnen.

Die Parameter werden nicht akzeptiert, es sei denn, sie sind innerhalb der folgenden Grenzen:

Font-Nummer: Numerisch im Bereich $1 \leq \text{Wert} \leq 8$

Klicken sie auf den Abbrechen-Button, um das Dialogfenster zu entfernen.

6.3 Programmaktivität

Tastenkombination: Alt-g+a

Diese Funktion schaltet den Status der Aktivität des aktuell gewählten Programms um.

Ein Doppelklick mit der Maus in das Aktivitätfenster der Programm-Liste dient als eine schnelle Methode, um den Status umzuschalten.

6.4 ENPS Operation

Tastenkombination: Alt-g+o; Alt-v+o;alt-w+k

Stellen sie die "Remote Input Directory" im Menü "Optionen/Konfigurationen" auf ENPS-WinPlus-Directory. Dies ist die gewöhnliche Directory, die abgefragt wird, wenn die Option "Remote-Directory abfragen" aktiviert wird. Vergewissern sie sich auch, dass die Remote-Maske so eingestellt ist, dass sie den Kontrolldateien der Ablaufreihenfolge entspricht (*.dat).

Das WinPlus-Programm überprüft daraufhin die gemeinsam genutzte Directory für alle Updates der Kontrolldateien. Alle Änderungen sollten in der ENPS-Programm-Anzeige widerspiegelt werden.

Alle Änderungen der aktuellen Story-Dateien werden importiert, nachdem sich das Update-Feld in der Run-Order-Kontrolldatei erhöht hat.

Das ID-Feld in der WinPlus Run-Order zeigt die ENPS-Story-Version-Nummer an. Sollte sich die Story nicht in der gemeinsam genutzten Directory befinden, sondern wurde in die ENPS-Run-Order eingegeben, so wird die ID auf XXX eingestellt.

Um die WinPlus Active X-Kontrolle in der ENPS-Anzeige zu verwenden, stellen sie sicher, dass folgende Einstellung in der Datei WPLUS32.INI gemacht wird:

[Main]

Fernbedienung=1

Die Schnittstellenummer der Fernbedienung sollte so eingestellt werden, dass sie derjenigen in der Active X apremote.ini- Datei entspricht.

6.4.1 Auswählen eines Programms



Es gibt zwei Methoden, um ein Programm auszuwählen:

- 1: Doppelklicken sie auf das passende Programm
- 2: Wählen sie das Programm durch einen einzigen Mausklick aus und klicken sie danach auf den Programm-Button.

Sollten keine Programmeintragungen vorliegen, ist dieser Button außer Betrieb.

Aktivieren sie die Fernabfrage, um jedes Programmmaterial automatisch zu akzeptieren.

Ein AUSGEWÄHLTES Programm wird AKTIV, sobald die Fernabfrage aktiviert worden ist.

6.4.2 Neueinstellen der Run-Order, um sie dem ENPS anzupassen



Diese Funktion setzt die WinPlus Run-Order auf die Einstellungen zurück, die durch das ENPS-News-System bestimmt wurden.

Sollten keine Programmeintragungen vorliegen, ist dieser Button außer Betrieb.

6.4.3 Wiederholtes Laden einer Story



Diese Funktion ruft ein wiederholtes Laden der Story hervor, die in der Run-Order derzeit ausgewählt wurde. Dies sollte nur nötig sein, wenn eine Story daran gescheitert ist, sich selbst zu aktualisieren. Diese Funktion steht auch in der Skript-Anzeige zur Verfügung. Siehe *Sektion 8.9 Font Tool Panel*.

6.4.4 Aktivieren/Deaktivieren der Fernabfrage



Dieser Button aktiviert das Abfragen der Remote Input Directory, die in der Konfiguration bestimmt wurde.

Jedes AUSGEWÄHLTE Programm wird hierdurch AKTIV.

6.4.5 Löschen eines Programms



Nach der Bestätigung wird diese Funktion die ausgewählte ENPS-Run-Order-Kontrolldatei und all ihre verbundenen Stories löschen. Das AKTIVE Programm kann nicht gelöscht werden.

Ein Block von Programmen kann gelöscht werden, indem sie eine Auswahl von Programmen in der Programm-Namen-Spalte markieren. Sollte das AKTIVE Programm im markierten Block enthalten sein, werden lediglich die Programme, die oberhalb des AKTIVEN Programms stehen, gelöscht.

6.4.6 Löschen des Skripts



Diese Funktion führt folgende Operationen durch:

- 1: Verlangen einer Bestätigung durch den Benutzer
- 2: Ausschalten des Prompts
- 3: Ausschalten der Fernabfrage.
- 4: Löschen des Skripts aus der Run Order.

6.4.7 ENPS-Hilfe



Diese Funktion zeigt die Hilfe-Seite an.

Kapitel 7 Prompt-Menü

Tastenkombination: Alt-p

Inhaltsverzeichnis

7.1 Prompten umschalten	7-1
7.2 Prompten mit VGA-Anzeige	7-1
7.3 Prompten wieder einschalten	7-2
7.4 Prompt Track An/Prompt Track Aus	7-3
7.5 Zentrierungsausgleich	7-3
7.6 Entfernen von Blank Lines	7-3
7.7 Invertiertes Videosignal	7-3
7.8 Neueinstellen der Prompt Card	7-3
7.9 Closed Caption Access	7-3
7.10 Blank Prompt Screen	7-4
7.11 Background Clock (Hintergrunduhr)	7-4

7.1 Prompten umschalten



Tastenkombination: Alt-p+o; F9/alt-p+f; Ctrl-F9

Um das Prompten zu aktivieren, klicken sie auf das Prompten-Ein-Optionsmenü oder auf den "Prompt On/Off"-Button.

Sollte das Editierungsfenster aktiv sein (dessen Titelleiste markiert wird), beginnt das Prompten von dem Punkt im Skript, der durch den Edit-Cursor bestimmt wird.

Sollte das Run-Order-Fenster aktiv sein, beginnt das Prompten von der Run-Order-Eintragung, deren Story-Nummer oder Slugline markiert wird.

Das Prompten wird nicht durch Stories gestartet, die ALT, VERWORFEN oder INAKTIV sind.

Sobald das Prompten aktiviert wird, wird die Scroll-Geschwindigkeit der Prompt-Anzeige über die Haupt-Scroll-Kontrolle bestimmt. Wenn keine Scroll-Kontroll-Hardware zur PC Prompt-Karte zugeschaltet ist, kann das Scrollen durch das Prompt Control Panel kontrolliert werden. Unter diesen Umständen beginnt der Prompt-Text, vorwärtszuscrollen, bis er über die Steuerung des Prompt Control Panels unter Kontrolle gebracht wird.

Um das Prompten zu deaktivieren, klicken sie "Prompt Ausschalten" im Optionsmenü.

Siehe auch *Sektionen 8.5 Prompt Control Panel* und *7.2 Prompten mit VGA*.

7.2 Prompten mit VGA-Anzeige

Für Versionen von WinPlus-Software, die eine VGA-Anzeige als Prompt-Output benutzen, kann entweder eine Maus oder eine serielle Handsteuerung verwendet werden, um den geprompten Text zu scrollen.

Sollte das Prompten aktiviert sein, wird die aktuelle Seite angezeigt. Indem sie die Maus über die Seite bewegen, werden sie bemerken, dass der Mauszeiger als Pfeil erscheint, sobald er über dem Text steht. Der Maus-Cursor erscheint aber als eine doppelter Vertikalpfeil, sobald er über dem Panel linkerhand steht.

Sollten sie die Maus als Scroll-Kontrolle verwenden, müssen sie auf den Maus-Button im Panel linkerhand klicken, um das Scrollen zu aktivieren. Der Cursor verschwindet daraufhin. Jede vertikale Bewegung der Maus wird nun als Geschwindigkeitsbefehl interpretiert, wobei das Zentrum des Bildschirms den Nullpunkt darstellt. Horizontale Bewegungen der Maus werden bei dieser Funktion deaktiviert. Bewegen sie die Maus auf- oder abwärts, um vorwärts oder rückwärts zu scrollen. Ein Deadband existiert um das Zentrum des Bildschirms. Ein Mausklick in diesem Modus konvertiert die Seite in den Editierungsmodus. Ein blinkendes Einschaltungszeichen erscheint am angeklickten Punkt, und Text kann hinzugefügt oder entfernt werden. Setzen sie das Scrollen fort, indem sie auf das Panel linkerhand klicken. Um das Prompten auszuschalten und zur konventiellen Editieren/Run-Order-Anzeige zurückzukehren, drücken sie Ctrl F9 oder doppelklicken auf den Cue Marker im Editierungsmodus.

Sollten sie in der Zwischenzeit irgendwelche Buttons betätigen, so wird die Scroll-Geschwindigkeit auf Null gestellt und der Scrollvorgang wird deaktiviert. Um fortzufahren, klicken sie das Panel linkerhand.

Sollte eine serielle Geschwindigkeits-Kontrolle angeschlossen und unter der Sektion Optionen/Konfiguration/Konstanten konfiguriert werden, wird die Scroll-Geschwindigkeit unmittelbar durch die Rotationskontrolle geregelt. Die roten und blauen Buttons, die je durch einen Pfeil gekennzeichnet werden, springen im geprompteten Text jeweils bis zu den nächsten oder vorherigen Stories. Wenn sie auf beide Buttons gleichzeitig drücken, beginnt das Prompten vom Anfang des Skripts von Neuem. Während das Scrollen aktiv ist, verschwindet der Cursor ins Panel linkerhand und ist somit nicht sichtbar. Sobald die Scroll-Geschwindigkeit zurück auf Null gesetzt wird, normalisiert sich die Kontrolle des Cursors.

Anmerkung: Das Button-Panel, das unten auf der geprompteten Anzeige dargestellt wird, wurde hier entfernt. Diese Funktionen wurden durch die folgenden Tastenkombinationen ersetzt:

F2 : Prompt-Seite auf schwarz umschalten.

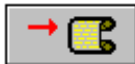
F4 : Snap Return.

F5 : Suchen des vorherigen Bookmarks.

F6 : Suchen des nächsten Bookmarks.

F11 : Scrollen umschalten.

7.3 Prompten wieder einschalten



Tastenkombination: Alt-p+r

Um das Prompten von einer neuen Stelle wieder einzuschalten, bewegen sie bei bereits aktivem Prompten entweder den Edit-Cursor auf die gewünschte Stelle im Skript oder klicken sie auf eine Story in der Run Order. Indem sie den Button "Prompten wieder einschalten" auswählen, schalten sie das Prompten von der gewünschten Stelle wieder ein.

Das Prompten wird nicht durch Stories gestartet, die ALT, VERWORFEN oder INAKTIV sind.

7.4 Prompt Track An/Prompt Track Aus



Tastenkombination: Alt-p+y; F8/alt-p+k; Ctrl-F8

Klicken sie auf die Prompt Track On/An Menüoption, um Prompt Tracking zu aktivieren. Sobald Prompt Track aktiviert wurde, positioniert es das Skript automatisch im Edit-Fenster, um es dem Teil des Skripts anzupassen, der gerade gepromptet wird.

Denken sie aber daran, dass das Edit Screen Tracking nur dann vollzogen wird, wenn der gepromptete Text unter eine bestimmte Rate gescrollt wird.

Um Prompt Tracking zu deaktivieren, klicken sie auf die Prompt Track Off/Aus Menüoption.

7.5 Zentrierungsausgleich

Tastenkombination: Alt-p+c

Diese Funktion zentriert automatisch den geprompteten Text, was sich aber nicht auf das im Edit-Fenster angezeigte Skript auswirkt. Um diese Funktion zu aktivieren, klicken sie auf die Centre Justify Menüoption. Um die Funktion zu deaktivieren, klicken sie erneut auf die Centre Justify Menüoption (ein Häkchen erscheint im Menüfeld, sobald die Option aktiv ist).

7.6 Entfernen von Blank Lines

Tastenkombination: Alt-p+b

Diese Option verhindert das Prompten aller Blank Lines im Skript. In anderen Worten, sollten auf eine Zeile Text zwei Blank Lines folgen, denen wiederum eine Zeile Text folgt, so wird der Prompt Screen diese zwei Zeilen Text ohne Lücke anzeigen.

7.7 Invertiertes Videosignal

Tastenkombination: Alt-p+i; Shift+Ctrl+i

Diese Funktion dient als eine schnelle Methode, den Prompt Output von Inverse Video auf Normal zu ändern.

7.8 Neueinstellen der Prompt Card

Tastenkombination: Alt-p+s

Diese Funktion erfordert eine Neueinstellung der PC Prompt Card Hardware und einen erneuten Download der benötigten Firmware. Die Prompter-Anzeige wird kurzzeitig eine Reihe von vertikalen Linien anzeigen, die auf den Resetvorgang hinweisen. Darauf folgt, je nach Konfiguration, der WinPlus Startbildschirm oder ein Blank Screen.

7.9 Closed Caption Access

Tastenkombination: Alt-p+a

Sobald das Closed Captioning in der Hauptkonfiguration aktiviert ist, wird das Caption Panel in der Statusleiste am unteren Bildrand angezeigt. Ein Mausklick auf dieses Panel oder das Betätigen der F12-Funktionstaste sendet entweder die Access On/Ein oder Off/Aus Daten an das Closed Caption Equipment. Dabei handelt es sich um eine Toggle Aktion.

Dieser Parameter bestimmt, ob der Caption Access On/Ein Code automatisch gesendet werden soll, während das Prompting aktiv ist.

Absicht dieser Funktion ist es, den Datenzugriff auf das Closed Captioning-Gerät manuell zu steuern. So kann es z.B. vorkommen, dass andere Geräte den Zugriff auf das Captioning benötigen, und die Prompterkontrolle daher aufgegeben werden muss. Alternativ dazu kann es

vorkommen, dass der Prompter sich wieder Zugang verschaffen muss, nachdem andere Geräte das Captioning benutzt haben.

7.10 Blank Prompt Screen

Tastenkombination: Alt-p+l; Shift F9

Sobald das Prompting eingeschaltet ist, regelt diese Funktion den Prompt Output zwischen Black und dem geprompteten Text.

Beim Deaktivieren der Funktion (Prompting Off/Aus) wird der Toggle-Status auf Off/Aus zurückgesetzt.

7.11 Background Clock (Hintergrunduhr)

Tastenkombination: Alt-p+a

(PCI Nur in der Farbversion)

Die Hintergrunduhr kann in Verbindung mit dem Prompt Output angezeigt werden. Die Größe des Displays kann geändert und an einer von sechs möglichen Positionen dargestellt werden. Die Uhr kann durch Benutzen von Prompt/Background Clock oder über Optionen/Background Clock in der Menüauswahl an-/abgeschaltet werden. Jede Sekunde findet ein Update der Uhr statt. Im Prompt-Vorschauenfenster wird eine verkleinerte Version der Hintergrunduhr dargestellt.

Kapitel 8 Ansicht-Menü

Tastenkombination: Alt-v

Inhaltsverzeichnis

8.1	Nächste Story	8-1
8.2	Vorhergehende Story	8-1
8.3	Hard Carriage Returns (Wagenvorschub)	8-1
8.4	Maximale Vorschau-Höhe	8-2
8.5	Prompt Control Panel	8-2
8.6	Bookmarks	8-3
8.7	Main Tool Panel	8-4
8.8	Run Order Tool Panel	8-4
8.9	Font Tool Panel	8-4
8.9.1	Font Name	8-4
8.9.2	Font Größe	8-4
8.9.3	Erneutes Laden einer Story	8-4
8.10	Nachrichtenliste	8-5
8.11	Font-Liste	8-5
8.12	Voreingestellte Font-Liste	8-5

8.1 Nächste Story

Tastenkombination: Alt-v+n; Shift Page Down

Ein Klick auf die "Nächste Story" Menüoption verschiebt die Skriptanzeige in das Edit-Fenster, so dass der Anfang der nächsten Story in der Run Order im oberen Teil des Fensters zu sehen ist. Die wiederholte Verwendung dieser Funktion ermöglicht ihnen das Skript Story für Story durchzusehen.

Siehe auch *Sektion 8.2 Vorhergehende Story*.

8.2 Vorhergehende Story

Tastenkombination: Alt-v+p; Shift Page Up

Ein Klick auf die "Vorhergehende Story" Menüoption verschiebt die Skriptanzeige in das Edit-Fenster, so dass der Anfang der nächsten Story in der Run Order im oberen Teil des Fensters zu sehen ist. Die wiederholte Verwendung dieser Funktion ermöglicht ihnen das Skript Story für Story durchzusehen.

Siehe auch *Sektion 8.1 Nächste Story*.

8.3 Hard Carriage Returns (Wagenvorschub)



Tastenkombination: Alt-v+h

Klicken sie auf diese Menüoption, um alle Hard Carriage Returns im Editierungsfenster anzuzeigen. Dabei wird ein Hard Carriage Return durch dieses Zeichen “¶” dargestellt.

Ein Hard Carriage Return wird immer dann im Skript vollzogen, sobald die Return-Taste auf der Tastatur betätigt wird. Diese Funktion wird dafür verwendet, ungewollte, automatische Zeilenumbrüche zu verhindern und Blank Lines einzufügen. Beim normalen Tippen des Skripts wird die Return-Taste nicht für Zeilenumsprünge verwendet, da das word wrapping

(automatischer Zeilenum sprung) automatisch in Kraft tritt (für den Fall, dass der Einfügemodus aktiv ist – siehe *Sektion 3.18 Einfügen/Doppeldruck*).

8.4 Maximale Vorschau-Höhe

Tastenkombination: Alt-v+x

Es gibt ein Fenster (normalerweise im unteren linken Viertel des Bildschirms zu sehen), das eine Nachbildung des Prompt-Outputs darstellt. Die normale Höhe dieses Fensters richtet sich nach der Höhe der Prompt-Anzeige, im Bezug auf die Anzahl der sichtbaren Textzeilen in der Prompt-Anzeige. Sobald auf die Menüoption für die Maximale Vorschau-Höhe geklickt wird, wird das Prompt-Vorschaufenster der Bildschirmhöhe angepasst. Diese Eigenschaft erlaubt es dem Benutzer, kommenden Prompter-Text anzuzeigen, bevor dieser auf dem Prompter-Bildschirm überhaupt sichtbar wird.

Ungeachtet der Einstellungen der Maximalen Vorschau, ist es außerdem jederzeit möglich, die Höhe des Fensters mit Hilfe der Maus bis zur Maximalen Vorschau-Höhe zu ändern. Diese Funktion steht leider in der WinPlus Version für VGA-Screen-Prompting nicht zur Verfügung.

8.5 Prompt Control Panel

Das Prompt Control Panel ist eine Bildschirminachbildung der externen manuellen Steuerung. Sie dient zur Datensicherung des geprompteten Textes für den Fall, dass die externe Steuerung ausfallen sollte.

Das Prompt Control Panel kann gleichzeitig mit jeder externen Steuerung verwendet werden. Die Verwendung der Steuerung folgt hierbei derselben Logik, wie es auch bei multiplen Hardwaresteuerungen der Fall ist: Die zuletzt benutzte Steuerung, die verwendet wurde, wird als aktueller Master angesehen. Diese Funktion erlaubt also, jedes Control Panel als Steuerung zu verwenden, indem einfach dessen Scroll-Speed-Einstellungen geändert werden.

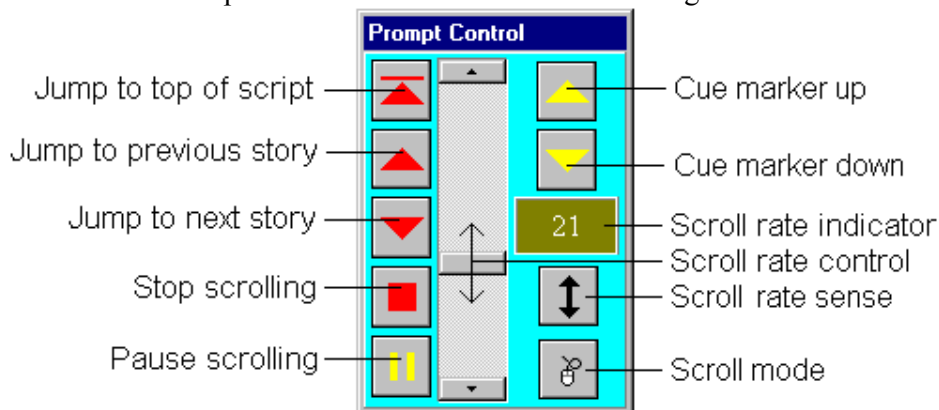
Die Cue Marker-Buttons legen die Position hierbei in gleicher Weise fest, wie es im Konfigurationsmenü der PC-Karte der Fall ist.

Der Scroll Sense-Button ändert die Scroll-Richtung des Textes unter Berücksichtigung der Bewegungen des Scrollbars.

Der Scroll Mode-Button ändert die Scroll-Steuerung vom Scrollbar zum Scroll-Panel.

Sobald dieser Button betätigt wird, ist das Scroll-Panel aktiv. Der Vorteil dieses Panel zu benutzen, liegt darin, dass der linke Maus-Button nicht benutzt werden muss, um die Geschwindigkeit anzupassen.

Die Funktionen des Prompt Control Panels sind weiter unten abgebildet:



Der Scroll-Rate-Indicator zeigt beim Rückwärtsscrollen negative Zahlen an, PAUSED, wenn die Pause aktiv ist und STOP, wenn die Scrollrate bei 0 angelangt ist. Der Pause-Button ist ein

Ein/Aus-Button. Wird er betätigt, nachdem die Pause aktiv war, kehrt die Prompt-Rate wieder auf die Ausgangseinstellungen, die vor der Pause verwendet wurden, zurück.

Um das Prompt Control Panel zu aktivieren, klicken sie auf den Show Speed Control Button in der Arbeitsleiste, dessen Farbe sich daraufhin von Gelb zu Rot verändert.



Um das Prompt Control Panel auszublenden, klicken sie erneut auf den Show Speed Control Button.

Die folgenden Tastenfunktionen stehen zur Verfügung, wenn das Prompten aktiviert ist und das Prompt Control Panel ausgewählt wurde.

Up Arrow:	Erhöhen der Scroll-Geschwindigkeit.
Down Arrow:	Verringern der Scroll-Geschwindigkeit.
Left Arrow:	Pause ein.
Right Arrow:	Pause aus.
End:	Scrollen beenden und Scroll-Geschwindigkeit auf 0 zurücksetzen.
Page Up:	Prompten der vorangegangenen Story neustarten.
Ctrl Page Up:	Prompten vom Anfang des Skripts neustarten.
Home:	Prompten vom Anfang des Skripts neustarten.
Page Down:	Prompten der nächsten Story neustarten.

Die F3-Funktionstaste kann hierbei benutzt werden, um die Run Order, das Skript oder das Prompt Control Panel auszuwählen. Betätigen sie die Taste solange, bis das gewünschte Fenster aktiviert wurde.

8.6 Bookmarks

Tastenkombination: Alt-v+b

Klicken sie auf die Option, um das Bookmark-Fenster anzuzeigen. Dieses wird ihnen eine Liste von Bookmarks anzeigen, die in der Toggle Bookmark Funktion gesetzt wurden. Siehe *Sektion*.

Jeder Bookmark-Eintrag zeigt eine Kopie der markierten Zeile, wie sie auch im Skript angezeigt wird. Eine bis zu 6-stellige Ziffer kann neben jedem Bookmark als Referenznummer eingegeben werden.

Um ein Bookmark einfacher zu finden, klicken sie auf das Nummernfenster am oberen Rand der Bookmark-Anzeige und tippen sie die jeweilige Referenznummer des gewünschten Bookmarks ein. Um das Bookmark anzuzeigen, betätigen sie ENTER oder CR. Ein Doppelklick in das Nummernfenster löscht dessen Inhalt, um eine neue Nummer einzugeben.

Um das Bookmark im Edit-Fenster anzuzeigen, doppelklicken sie auf das Bookmark-Textfeld. Sollte die Run Order aktiviert sein, wird diese die Story, die das gewünschte Bookmark enthält, am oberen Bildrand anzeigen.

Ein Absatz, der mit dem Bookmark in Verbindung steht, kann entweder cloaked (versteckt) oder uncloaked (angezeigt) werden, indem sie die gewünschte Auswahl treffen und den Cloak-Button betätigen. Ein gesamter Block von Absätzen kann auf Wunsch gleichzeitig markiert oder versteckt werden. Um einen Block von Absätzen zu markieren, klicken sie mit der Maus (linke Maustaste) auf das erste Bookmark und ziehen sie die Maus, bei gedrückter Maustaste, bis zum letzten Bookmark. Diese Funktion ist nur aktiv, wenn sich die Maus im Bookmark-Nummernfenster befindet.

Um alle Bookmarks zu löschen, klicken sie auf den Clear-Button im Bookmark-Toolbar. Diese Aktion bedarf einer weiteren Bestätigung, bevor sie vollends ausgeführt wird.

8.7 Main Tool Panel

Tastenkombination: Alt+v+a

Anzeigen des Main-Tool-Panels, wenn es aktiviert wird. Das Panel enthält die wichtigsten WinPlus Shortcut-Buttons.

8.8 Run Order Tool Panel

Tastenkombination: Alt+v+u

Anzeigen des Run Order Tool Panels, wenn es aktiviert wird. Das Panel enthält die Buttons, die mit der Run Order Steuerung in Verbindung stehen.

Siehe auch *Sektion 5.21 Konfiguration des Run-Order-* zur Anzeige individueller Buttons.

8.9 Font Tool Panel

Tastenkombination: Alt+v+f

Anzeigen des Font Tool Panels, wenn es aktiviert wird.

8.9.1 Font Name

Ein vordefinierter Font kann mit Hilfe folgender Möglichkeiten ausgewählt werden:

- Klicken sie auf das Font-Nummern-Fenster und fügen sie die Font-Nummer ein.
- Wählen sie den gewünschten Font aus dem Font-Namen-Fenster aus und klicken sie auf den gewünschten Namen.
- Suchen sie den gewünschten Font, indem sie im Font-Namen-Fenster so viele Buchstaben wie möglich eingeben, um den Font zu identifizieren. Drücken sie <Enter>, um eine Auswahl zu treffen. Die <Escape>-Taste ermöglicht es ihnen zu dem gewählten Font im Font-Nummern-Fenster zurückzukehren.

8.9.2 Font Größe

Um die Größe des geprompteten oder des editierten Textes zu ändern, klicken sie auf das passende Font-Größen-Fenster und tippen sie die gewünschte Font-Größe ein. Bestätigen sie ihre Auswahl mit <Enter> oder klicken sie einfach in ein anderes Fenster. Eine Nachricht wird angezeigt, sobald die gewählte Größe außerhalb der Obergrenze liegen sollte. Die Größe wird dann dementsprechend automatisch angepasst.



Sobald die Textposition aus der Run Order, den Bookmarks, dem Prompt Output oder der Programmliste ausgewählt wird, wird die aktuelle Textposition gespeichert. Ein Klick auf diesen Button setzt die Bildschirm- und Edit-Cursor wieder zurück an ihre Ausgangspositionen.

8.9.3 Erneutes Laden einer Story



Dieser Button wird sichtbar, sobald die ENPS-Newsroom-Option gewählt wurde. Seine Funktion entspricht der des Refresh-Buttons in der ENPS-Anzeige. Der Grund, diesen Button

in der Skriptanzeige zur Verfügung zu stellen, dient dazu, die Refresh-Funktion auch bei abgeschalteter ENPS-Anzeige verwenden zu können. Siehe *Sektion 6.4 ENPS Operation*.

8.10 Nachrichtenliste

Tastenkombination: Alt-v+l

Zeigt eine Liste der letzten 100 Nachrichten, beginnend mit der aktuellsten. Nachrichten werden für gewöhnlich durch externe Ereignisse hervorgerufen, wenn z.B. ein Newsroom-Computer eine neue oder upgedatete Story sendet oder wenn das Prompting durch Betätigen eines Buttons im Control Panel aktiviert wird.

8.11 Font-Liste

Tastenkombination: Alt-v+o

Zeigt die aktuellen Einstellungen der Fonts und Größen an. Jeder Font kann mit Hilfe des Auswahlménüs für Fonts eingestellt werden.

8.12 Voreingestellte Font-Liste

Tastenkombination: Alt-v+o

Zeigt die aktuellen Einstellungen der vorgegebenen Fonts und Größen an. Diese sind aus der Fonts-Ménüauswahl in die aktuelle Font-Auswahltabelle geladen worden.

Index

- ‘Q’ file, 2-4, 2-5
 Speichern aller Stories (Remote), 2-11
- ¶
 ¶ Symbol, 4-1,
- ‡
 double dagger Zeichen, 4-2.....
- A**
- | | |
|--|--|
| Abort Timer, 12-5 | Abbruch-Timer |
| Accept <CR> on Import, 9-12 | Akzeptieren von <CR> beim Import |
| Accumulation Times, 5-7..... | Akkumulationszeiten |
| Activate All Programs, 9-6 | Aktivierung aller Programme |
| Add Queue To List, 16-7 | Hinzufügen einer Queues zur Liste |
| Add Queue To Multiple Run Order, 16-8... | Hinzufügen einer Queues zur Multiple Run Order |
| Adjust Palette, 9-31..... | Anpassen der Palette |
| Air Margin, 9-24 | Air Margin (Spielraum) |
| Air Story, 5-3 | Air Story |
| Akshar, 9-28..... | Akshar |
| Alternate Keyboard, 9-4..... | Alternative Tastatur |
| Anti-static procedures, 14-1..... | Antistatik-Verfahren |
| AP Newscenter, 9-45, 16-3..... | AP Newscenter |
| Append, 2-3..... | Anhang |
| ASCII Descripting Width, 9-15 | ASCII |
| Auto ALP Conversion, 9-37 | Automatische ALP Umwandlung |
| Auto Answer, 9-21..... | Automatische Antwort |
| Auto Avid Logon, 9-40..... | Auto Avid Logon |
| Auto Delete OLD stories, 9-11 | Automatisches Löschen alter Stories |
| Auto Final Form Feed, 9-15..... | Automatischer Seitenvorschub |
| Auto Form Feed On Slugline, 9-15..... | Automatischer Seitenvorschub in der Slugline |
| Auto Language/Font Update, 9-28 | Automatisches Sprach-/Font-Update |
| Auto New Line, 9-15 | Automatische neue Zeile |
| Auto Resequene, 9-36 | Auto Resequene |
| Auto Story Number, 9-23, 9-41 | Automatische Story-Numerierung |
| Auto-Load Timer, 12-5..... | Auto-Load Timer |
| automatic remote polling, 9-6 | Automatische Fernabfrage |
| Avid Glyph, 9-37 | Avid Glyph |
| Avid Netstation, 16-9..... | Avid Netstation |
| Avid Port Number, 9-35 | Avid Schnittstelle |
| Avid Telnet, 16-11 | Avid Telnet |
| Avstar, 9-11, 9-44 | Avstar |
| Avstar logo, 9-37 | Avstar Logo |
| Avstar Queues, 16-14..... | Avstar Queues |
| Avstar/FTP Help, 16-7..... | Avstar/FTP Hilfe |
| Avstar/FTP Operation, 16-5..... | Avstar/FTP Angebot |
- B**
- | | |
|----------------------------|-------------------|
| Backdrop Colour, 12-3..... | Hintergrundfarben |
|----------------------------|-------------------|

Background Clock, 7-5.....	Hintergrunduhr
Basys, 9-11	Basys
Basys Remote Script, 9-34, 9-35, 15-5	Basys Remote Script
Basys Remote Script FTP mode, 9-35	Basys Remote Script im FTP Modus
BDL Remote Prompting software, 16-15....	BDL Remote Prompting Software
Blank Lines, 7-3	freie/leere Zeilen
Blank Prompt Screen, 7-4	leerer Prompt-Screen
Block of stories, 5-4, 5-5	Storyblöcke
Bold, 9-2.....	Fettdruck
Bookmark Hindi Numerics, 9-29	Bookmark Hindi-Zahlensystem
Bookmark Latin Numerics, 9-29	Bookmark Lateinisches-Zahlensystem
Bookmark reference, 8-4.....	Bookmark Verweise
Bookmarks, 8-4	Bookmarks
Break Strings, 9-33.....	Break Strings

C

Calculate Run Time, 5-7	Errechnen der Run Time (Ablaufzeit)
Caption Angle Brackets, 9-39	Erklärung der eckigen Klammern
Caption Curly Brackets, 9-38, 9-39.....	Erklärung der Schweifklammern
Caption Generator, 9-40.....	Erklärung des Generators
Caption Normal Brackets, 9-38.....	Erklärung der runden/normalen Klammern
Caption Port, 9-26	Erklärung der Schnittstelle
Captioning, 3-9.....	Captioning
Carriage Return, 4-1, 8-2, 9-12, 9-13, 9-22, 9-23	Wagenvorschub
Case, 9-3	Gehäuse
CEA Remote Script, 9-34, 9-35	CEA Remote Script
Centre Justify, 7-3	Justierung des Mittelpunktes bei Druck
Change Story Font, 5-7	Ändern des Story Fonts
Change Story ID, 5-6.....	Ändern der Story
Character Map, 8-10.....	Zeichenübersicht
Clear All Snapshots, 3-8.....	Löschen aller Snapshots
Clear Data button, 9-25	Löschen des Data-Buttons
Clear Hard Returns, 3-9.....	Löschen der Hard Returns
Clear REP to Norm, 5-6	Umstellen der REP auf die Ausgangsstellung
Cloak, 8-4, 9-3, 9-9	Verstecken
Cloak All Sluglines, 9-3	Verstecken aller Sluglines
Cloak Empty Stories, 9-39, 9-41	Verstecken der inhaltslosen Stories
Cloak Packages, 9-24	Verstecken von (Daten-)paketen
Cloak Story, 5-5	Verstecken von Stories
Cloak Timer, 12-4	Cloak Timer
Cloak Un-numbered Stories, 9-41	Verstecken unnumerierter Stories
Cloak Unreleased Stories, 9-32, 9-33.....	Verstecken unveröffentlicher Stories
Clock, 7-5	Uhr
Clock and Timer, 9-29.....	Uhr und Timer
Clock and Timer co-ordinates, 9-29.....	Uhr- und Timerkoordinierung
Clock Display, 9-29.....	Clock Display (Uhranzeige)
Clock Mode, 9-43.....	Clock Modus (Uhr-Modus)
Clock/Timer, 9-5	Uhr/Timer
Clock/Timer Background Colour, 9-30.....	Uhr/Timer für die Hintergrundfarbe
Clock/Timer Foreground Colour, 9-30	Uhr/Timer für die Vordergrundfarbe
Clock/Timer Hindi Numerics, 9-29.....	Uhr/Timer für das Hindi-Zahlensystem

Clock/Timer Latin Numerics, 9-29	Uhr/Timer für das Lateinische Zahlensystem
Closed Caption Access, 7-4	Closed Caption Access
Closed Caption Access On/Off, 9-27.....	Closed Caption Access Ein/Aus
Closed Caption Enabled, 9-26	Closed Caption aktiviert
Closed Caption Generator, 9-38, 9-39, 9-42	Closed Caption Generator
Closed Caption Offset, 9-26	Closed Caption-Ausgleich
Closed Caption Sluglines, 9-27.....	Closed Caption Sluglines
Closed Captioning, 9-12, 9-38, 9-40.....	Closed Captioning
Code page 850, 8-10	Code-/Zeichentabelle
Colour Attributes, 9-20	Farbattribute
Colour Bars, 9-18.....	Farbbalken
Colour Mode Enabled, 9-17.....	Aktivieren des Farbmodus
Colour Output Enabled, 9-17	Aktivieren der Farbausgabe
Colour Selection, 8-7	Farbauswahl
Colour Selection display, 12-3.....	Farbauswahlanzeige
Colour version, 9-31	Farbversion
Com Port, 9-20.....	Com Port
COM Port, 9-10	COM Port
Conference Link Command, 9-38.....	Conference Link Befehl
Conference Link Enabled, 9-38	Aktivieren von "Conference Link"
Conference Plus, 9-38.....	Conference Plus
Configuration, 9-7, 16-2	Konfiguration
Configuration Lock, 9-7, 9-33	Konfigurationssperre/ Sperren der Konfiguration
Configuration Switch (Sw1), 14-1	Konfigurationsparameter (Sw1)
Connect status, 9-9.....	Status verbinden
Connect to Slave, 9-9, 16-14.....	Verbindung mit einem Slave
Constants, 9-8	Konstanten
Continuous Loop Mode, 16-8.....	Endlosschleifen-Modus
Continuous Prompting Mode, 16-15.....	Fortlaufender Prompting Modus
Control sequences, 15-1	Kontrollsequenzen
Create, 6-1	Erstellen
Create Slugline, 3-7	Erstellen einer Slugline
Cue Marker, 8-3, 9-19, 9-30	Cue Marker
Cue Marker Colour, 9-20.....	Cue Marker-Farbe
Cue Marker Enabled, 9-18.....	Cue Marker aktiviert
Cue Marker Position, 9-18.....	Cue Marker-Position
Cue Marker Style, 9-19.....	Cue Marker-Art
Cursor Commands, 12-1, 13-1	Cursor Befehl
Customizing The Default Prompt Output, 9-42-	Anpassen des voreingestellten Prompt Outputs
Cut and paste, 3-2	Auschneiden und Einfügen
Cut To Black Enabled, 9-42.....	Aktivieren von Cut To Black
D	
DAT files, 9-8	DAT-Dateien
Deactivate All Programs, 9-6.....	Deaktivieren aller Programme
Decimal Story Number, 9-36.....	Dezimale Story Nummer
Default, 10-1	Grundeinstellungen
Default Directory, 9-8, 9-39.....	Grundeinstellungsübersicht
Default font, 9-5.....	Grundfont
Default Fonts, 8-6	Grundfonts
Default Screen Background Colour, 9-20...	Grundeinstellungen für die Hintergrundfarbe

-
- Default Screen Foreground Colour, 9-20 Grundeinstellungen für die Vordergrundfarbe
 Default Studio, 9-34, 16-13 Default Studio
 Delete Configuration, 16-2 Löschen der Konfiguration
 Delete file, 2-3 Löschen einer Datei
 Delete Program, 16-4 Löschen eines Programms
 Delete Queue From List, 16-7, 16-15 Löschen der Queue aus der Liste
 Delete Queue From Multiple Run Order, 16-8-Löschen der Queue aus der Multiple Run Order
 Delete Script, 16-4 Löschen eines Skripts
 Delete Story, 5-5 Löschen einer Story
 Delete Whole Line, 3-9 Löschen einer gesamten Zeile
 Deleting Commands, 13-2 Löschen von Befehlen
 Descripting, 9-12 Descripting
 Descripting Width, 9-22 Descripting-Breite
 Dial Up, 9-46 Wählvorgang
 Disable Edit of On Air Story, 9-13 Deaktivieren des Editierens einer On Air Story
 Disable Editing While Polling, 9-33 Deaktivieren des Editierens während der Abfrage
 Disable Print/Prompt Of Timing Lines, 9-14 Deaktivieren des
 Drucks/Prompts von Timing Lines
 Disable Save On Lock, 9-33 Deaktivieren des Save On Lock Befehls
 Display Accumulation Times, 5-7 Anzeigen der Akkumulationszeiten
 Display Colours In Run Order, 9-30 Anzeigen der Farben in der Run Order
 Display Current Message, 12-6 Anzeigen der aktuellen Nachricht
 Display Names In Run Order, 9-30 Anzeigen von Namen in der Run Order
 Display Run Times, 5-7 Anzeigen der Ablaufzeiten
 Double Line Spacing, 9-15 Doppelter Zeileabstand
 Download, 5-6, 9-20 Download
 Download Story, 16-7 Download einer Story
 Drop Story, 5-1, 5-5 Story verwerfen
- E**
- Edit Background Colour, 12-3 Editieren der Hintergrundfarbe
 Edit display, 9-15, 12-6 Editierungsanzeige
 Edit Return, 8-6 Edit Return
 Editor Commands, 12-1 Editorbefehle
 Editor Mode, 16-13 Edit-Modus
 Enable Delete/Drop Of The On Air Story, 5-2, Aktivieren der Lösch-/Drop-Of-Funktion einer On Air Stor
 Enable Fast Pixel Clock, 9-19 Aktivieren der Fast Pixel Uhr
 Enable Save Password Dialog, 9-41 Aktivieren des "Passwort speichern"-Dialogs
 Enable/Disable Remote Polling, 16-4 Aktivieren/Deaktivieren der Fernabfrage
 End of Story marker, 9-26 Ende der Story-Markierung
 ENPS, 9-11, 9-44 ENPS
 ENPS Help, 16-4 ENPS-Hilfe
 ENPS newsroom, 8-6, 9-24 ENPS Newsroom
 ENPS Operation, 6-2 ENPS Operation
 ENPS Programs, 8-8 ENPS Programme
 ENPS Remote Script, 9-34, 9-35 ENPS Remote Skript
 EPROM, 9-19 EPROM
 Exchange OLD Story, 5-4 Austauschen einer alten Story
 Exchange PNEU, 5-4, 9-10 Austauschen von PNEU
 Exit, 2-7 Exit/Beenden
 Export Script, 2-3 Exportieren eines Skripts
-

External Speed Control, 9-10.....	Externe Speed Control
Extract Fields While "Remove Text Between Characters" Active, 9-32	
Extrahieren von Feldern während die "Remove Text Between Characters-Funktion" aktiv ist	
Extract Fonts From RTF Files, 9-14.....	
Extrahieren von Fonts aus RTF-Dateien	
Extract Story Number From Filename, 9-13	
Extrahieren der Story-Nummer aus dem Dateinamen	
F	
Fast Profile, 8-10.....	Schnellprofil
Fast Scroll, 9-18.....	schnelles Scrollen
Fields To Extract, 9-32.....	Extrahierung von Felder
File format, 8-10.....	Dateiformat
File Mask, 9-14.....	Datenmaske
File names, 2-7.....	Dateinamen
File New, 9-25.....	neue Datei
File Save Script, 9-7.....	File Save Skript
Find, 3-5.....	Suchen
Find and Replace, 3-6.....	Suchen und Ersetzen
Font, 5-7, 9-4, 9-5, 9-7, 9-14, 9-30, 11-1....	Font
Font Change, 6-1.....	Fontänderungen
Font height, 9-5.....	Fonhöhe
Font List, 8-6.....	Fontliste
Font name, 9-29, 9-31.....	Fontname
Font Name, 8-5.....	Font-Name
font number, 8-5.....	Fontnummer
Font Number, 6-1.....	Font-Nummer
Font size, 9-16, 9-29.....	Fontgröße
Font Size, 8-5.....	Font-Größe
Font Tool Panel, 8-5.....	Font Tool Panel
Fonts, 9-5.....	Fonts
Force Bold, 9-15, 9-23.....	Erstellen von Fettdruck
Force Host Format, 9-23, 9-24.....	Erstellen eines Host-Formats
Force Inverse To Font Number, 9-40.....	Erstellen in umgekehrter Reihenfolge zur Font-Nummer
Force Inverse To Slugline Font, 9-40.....	Erstellen in umgekehrter Reihenfolge zum Slugline-Font
Force Lines Between Stories, 9-23.....	Erstellen von Zeilen zwischen den Stories
Force Lowercase, 9-3.....	Erstellen von Lowercase
Force New Line On Dot + n Space(s), 9-13	
Erstellen einer neuen Zeile bei Dot + n Space(s)	
Force PNEU, 9-10.....	Erstellen von PNEU
Force Slug To Font Number, 5-7, 9-24, 9-36, 11-1	Erstellen einer Slug zur Font-Nummer
Force Space On First <CR>, 9-22.....	Erstellen eines Spaces bei erstem <CR>
Force Text To Font Number, 9-24, 9-35, ...	Erstellen eines Textes zur Font-Nummer
Force Uppercase, 9-3, 9-23.....	Erstellen von Uppercase
Formats, 2-2.....	Formate
FTP, 16-5, 16-9.....	FTP
FTP Control Screen, 16-6.....	FTP-Kontrollbildschirm
FTP Prompt, 16-15.....	FTP-Prompt
G	
German versions, 9-44.....	Deutsche Version

-
- | | | |
|---|-------------------------------------|-----------|
| GIST, 9-36..... | GIST | |
| Glyph, 9-37..... | Glyph | |
| Grid displays, 9-5 | Rasteranzeige | |
| Grid Text, 9-5 | Grid Text | |
| H | | |
| Hard Blank Line, 4-2, 9-23 | Hard Blank Line | |
| Hard Blank Lines, 9-23 | Hard Blank Lines | |
| Hard Carriage Returns, 8-2 | Harter Wagenvorschub (Druckkopf) | |
| Hard Return, 4-1, 9-22 | Hard Return | |
| Hard Returns, 3-9, 8-2 | Hard Returns | |
| Hard Space, 4-1 | Hard Space | |
| Hardware Installation, 14-1 | Hardwareinstallation | |
| Header/Script Spacing, 9-17..... | Header/Skript Spacing | |
| Highlighted block, 3-3..... | Markierter Textteil | |
| Highlighting with the Mouse, 3-3 | Markieren mit der Maus | |
| History, 2-7..... | History | |
| Host Auto Replace On Air Story, 9-10 | Host Auto Replace On Air Story | |
| Host Debug, 8-6, 9-25, 16-10..... | Host Debug | |
| Host Download Format, 15-1 | Host-Dateiformat | |
| Host ID Drop String, 9-25, 9-34 | Host, ID Drop String | |
| Host Port, 9-20, 9-46 | Hostschnittstelle | |
| Host Sequence, 5-6..... | Hostsequenz | |
| Host serial port, 9-20 | Host, serielle Schnittstelle | |
| Host Skip Char, 9-26, 9-34..... | Host Skip Char | |
| I | | |
| IBM Thinkpad, 9-17..... | IBM Thinkpad | |
| ID Field Number, 9-32 | ID Feld-Nummer | |
| ID fields, 5-5..... | ID Felder | |
| ID number, 9-6 | ID Nummer | |
| Import Descripting, 9-12 | Importieren von | |
| Import Detect [] Slugline, 9-13 | Importieren von Detect [] Slugline | |
| Import Double Byte Format, 9-29..... | Importieren des Double Byte Formats | |
| Import Formats, 2-2..... | Importieren von Formaten | |
| Indian Language, 9-28..... | Indische Sprache | |
| Indian version, 9-4, 9-36 | Indische Version | |
| INI file, 9-16..... | INI Datei | |
| INI-file, 9-25, 9-33, 9-40, 9-45, 15-1, 16-13 | | INI-Datei |
| Initialisation Sequence, 9-21 | Initalisierungssequenz | |
| Insert, 3-6..... | Einfügen | |
| Insert After Air Story, 5-3 | Einfügen nach der Air Story | |
| Insert Page Break, 4-1 | Einfügen eines Seiten-Stopps | |
| Insert Slug Lines, 4-1 | Einfügen von Slug Lines | |
| Insert Story After, 5-3 | Einfügen nach einer Story | |
| Insert/Overstrike, 3-6..... | Einfügen/Doppeldruck | |
| Installing The PC Prompt Card, 14-2..... | Installieren der PC Prompt Karte | |
| Interactive Terminal Emulator, 9-20..... | Interactive Terminal Emulator | |
| Interactive Terminal Interface, 9-20..... | Interactive Terminal Interface | |
| Internal PC Card, 9-17..... | Interne PC-Karte | |
| Inter-Story Delay, 9-40..... | Inter-Story Delay | |
-

Inverse, 9-3, 9-16	Umkehrung
Inverse Brackets, 9-38, 9-39	Umkehren von Klammern
Inverse Text In () Brackets, 9-32	Umkehren von Text in () Klammern
Inverse Video, 7-4, 9-17, 9-22, 9-38, 9-40, 9-41	Umkehren von Videos
IP Address, 9-9	IP-Adresse
ISA Mono Version, 9-19	ISA Mono Version
Italics, 9-2	Kursivschrift
J	
Jumpers, 14-2	Jumpers
K	
Keyboard, 9-4	Tastatur
L	
Language, 9-4, 9-28	Sprache
Last Story, 5-2	Letzte Story
Left and Right Prompt Margin, 9-8	Linker und Rechter Seitenrand/Druckbereich
Left/Right Cue Marker, 9-19	Linker/Rechter Cue Marker
Line Standard, 9-17	Zeilenstandard
Line Up image file, 16-14	Bewegen eines Bildformats
Load Dropped Stories, 9-39, 9-41	Laden verworfener Stories
Local Background Colour, 12-3	Lokale Hintergrundfarbe
Local Clipboard, 3-2	Lokales Clipboard
Local Copy, 3-2	Lokale Kopie
Local Cut, 3-2	Lokaler Ausschnitt
Local Delete, 3-2	Lokales Löschen
Local Paste, 3-2	Lokales Einfügen
LPT, 9-17	LPT
M	
Mac Host Translation, 9-24	Mac Host Übersetzung
Macintosh, 9-29	Macintosh
Main Tool Panel, 8-5	Haupt-Tool-Panel
Mask, 9-25	Eingabemaske
Mask Enabled, 9-24	Aktivieren der Eingabemaske
Master/Slave mode, 9-9, 16-13	Master/Slave Modus
Max Carriage Returns, 9-23	Maximaler Wagnervorschub
Max Paragraph Spaces, 9-23	Maximale Absatzabstände
Max Preview Height, 8-2	Maximale Vorschauhöhe
Maximum Avstar Re-logout Attempts, 9-41	Maximale Anzahl von Avstar Re-logout Versuchen
Memory, 8-9	Speicher
Memory Resources, 8-8	Speicherkapazität
Memory Usage, 8-8	Speichernutzung
Message List, 8-6	Nachrichtenübersicht
Modem, 9-21	Modem
Mono version, 9-17	Monoversion
Move Story Block, 5-4	Verschieben eines Story Blocks
Move Story to Next ON-AIR, 13-1	Verschieben einer Story nach "Next ON-AIR"
Mqueues file, 16-15	Mqueues-Datei
Multi User mode, 9-14, 16-8, 16-9	Multiuser-Modus
Multiple Configuration, 16-2	Mehrfachkonfiguration

Multiple Run Order, 3-5, 5-3, 5-4, 5-5, 8-4,
Multiple Run Order Queue, 16-8

N

Name, 9-31

Netstation, 16-9

Network, 9-40

Network Interface, 9-20

Networking, 9-6

New Line On <CR>, 9-12, 9-22, 9-23

New Line on Dot-Space, 9-22

New Line On Inverse, 9-22

Newscenter, 9-45

Newsmaker, 9-45

Newsmaker Cloak Dropped Stories, 9-9

Newsmaker newsroom option, 9-9

Newsroom, 9-44

NewStar, 9-45

NewStar Configuration, 9-32

NewStar Download, 9-21

NewStar Interface, 16-14

Newstar Remote Script, 9-45

Newswire, 9-11, 9-45

Newswire Interface, 16-14

Newswire TCP/IP, 9-23

Next Story, 8-2

Nexus, 9-45

Nexus Port Number, 9-35

Nexus Remote Script, 9-34, 9-35

Non Closed Captioning, 3-9

Non-breaking hyphen, 4-2

Non-Scrolling Background Colour, 9-20

Normal Profile, 8-10

O

OLD Story, 5-4

On Air Run Order Change Mode, 9-11

On Air Story, 9-10

On Air Update Offset, 9-35

Open file, 2-2

Open Media, 9-11

Options Menu, 9-1

Overstrike, 3-6

P

Page Break, 4-1

Page File Size, 8-8

Page Number, 9-41

Palette, 9-31

Pan European, 9-28

Paste, 3-3

Pause Timer, 12-5

Multiple Run Order
Multiple Run Order Queue

Name

Netstation

Netzwerk

Netzwerkschnittstelle

Arbeiten mit einem Netzwerk

Neue Line bei <CR>

Neue Linie bei Dot-Space

Neue Linie bei Umkehrung

Newscenter

Newsmaker

Newsmaker, verstecken verworfener Stories

Newsmaker, Newsroom-Option

Newsroom

NewStar

NewStar-Konfiguration

NewStar-Download

NewStar-Schnittstelle

NewStar-Remote Skript

Newswire

Newswire-Schnittstelle

Newswire TCP/IP

Nächste Story

Nexus

Nexus Port-Nummer

Nexus-Remote Skript

Non Closed Captioning

Ununterbrochener Bindestrich

Nichtscrollende Hintergrundfarbe

Normales Profil

Alte Story

On Air Run Order, Ändern des Modus

On Air Story

On Air Update, Offset

Datei öffnen

Mediadatei öffnen

Optionsmenü

Doppeldruck

Seiten-Stopp

Seite, Dateigröße

Seitenzahl

(Farb-)palette

Pan-Europäisch

Einfügen

Timer anhalten (Pause)

PC Address, 9-18	PC Adresse
PC Prompt Card, 7-1, 7-4, 9-17, 9-19	PC Prompt Karte
PC Prompt Card - Installation, 14-2	PC Prompt Karte - Installation
PCI card, 9-9	PCI-Karte
Phone Number, 9-22	Telefonnummer
Physical memory, 8-8	Physikalischer Speicher
Pixel clock, 9-19	Pixel clock (Uhr)
PNEU, 5-4, 9-10	PNEU
PNEU On Button Start, 9-37	PNEU
Polling, 16-15	Abfrage
Polling Interval, 9-8, 9-36	Abfrageintervalle
Port, 9-35	Schnittstelle
Port Number, 9-40, 9-45, 15-1	Schnittstellenummer
Pre Line Access, 9-27	Pre Line Access (Zugang)
Presenter, 9-20, 11-1	Presenter
Presenter Colours, 9-31	Presenter-Farben
Presenter Configuration, 9-30	Presenter-Konfiguration
Presenter End Sequence, 9-42	Presenter-Endsequenz
Presenter Name, 9-3	Presenter-Name
Presenter Name In Slugline, 9-42	Presenter-Name in der Slugline
Presenter Start Sequence, 9-42	Presenter-Startsequenz
Preview Display, 12-6	Vorschauanzeige
Preview Height, 8-2	Vorschauhöhe
Previous Story, 8-2	Vorhergehende Story
Print As Prompt, 9-16	Drucken als Prompt
Print As Script, 9-16	Drucken als Skript
Print Bookmarks, 2-6	Drucken der Bookmarks
Print Configuration, 2-6	Drucken der Konfiguration
Print Formatted, 9-16	Drucken, formatiert
Print Grid, 9-15	Drucken des Rasters
Print Highlighted Block, 2-6	Drucken des markierten Textblocks
Print Margins, 8-9	Drucken des Druckbereichs/Seitenränder
Print Program Timing, 2-6	Drucken der Programmzeitabstimmung
Print Run Order, 2-6	Drucken des Ablaufs
Print Script, 2-6, 9-15	Drucken des Skripts
Print Setup, 2-7	Drucken des Setups
Print Story, 2-5	Drucken der Story
Printer, 9-15	Drucker
Program Activity, 6-2	Programmaktivität
Program Breaks, 9-33	Programm, stoppt
Program Create, 6-1	Programm, erstellen
Program font, 9-7	Programm-Font
Program Font Change, 6-1	Ändern des Programm-Fonts
Program ID, 6-1	Programm ID
Program List, 8-7, 9-6	Programmübersicht
Program Names, 8-11	Programmnamen
Program order, 9-6	Programmreihenfolge
Program Refresh, 9-6	Programm, Refresh
Program Run Time, 12-5	Programm, Run Time (Laufzeit)
Program Select, 16-3	Auswählen eines Programms
Program Timing, 12-3	Programm-Timing

Program Timing Display, 8-7, 9-14	Programm-Timing-Anzeige
Prompt Caption, 9-38	Prompt Caption
Prompt Caption Only Text, 9-41	Prompt Caption nur Text
Prompt Card, 14-1	Prompt Karte
Prompt_Control Panel, 7-1, 8-3	Prompt Control Panel
Prompt Font Size, 15-2.....	Font-Größe des Prompts
Prompt Interline Spacing, 9-5	Prompt Interline Spacing
Prompt Line, 12-2.....	Prompt-Zeile
Prompt Menu, 7-1	Prompt-Menü
Prompt Message, 12-6.....	Prompt-Nachricht
Prompt Messages display, 8-8.....	Prompt-Nachrichtenanzeige
Prompt On/Off, 7-1	Prompt An/Aus
Prompt Output, 9-18.....	Prompt-Output
Prompt Preview, 7-5, 9-18	Prompt-Vorschau
Prompt Preview Window, 12-2.....	Prompt-Vorschaufenster
Prompt Screen To Black, 9-18	Bildschirm auf schwarz prompten
Prompt Slugline As Inverse, 3-7,	Prompten einer invertierten Slugline
Prompt Start Offset, 9-9	Prompt Start Offset
Prompt Track On/Off, 7-3.....	Prompt Track An/Aus
Prompted Text Run Time, 12-5.....	Laufzeit des geprompteten Textes
Prompting Control, 9-42.....	Prompt-Kontrolle

Q

Q files, 9-8, 9-14, 16-9	Q-Dateien
Queue Select, 16-6	Auswählen einer Queue
Queues, 16-15.....	Queues
Quit FTP Session, 16-7	Beenden einer FTP-Sitzung

R

Rate, 9-31	Rate
Reading point, 9-18	Lesepunkt
Reformat Text, 3-6	Wiederholtes Formatieren des Textes
Refresh button, 8-6, 9-6.....	Refresh-Button
Rejecting Stories Using The ID Field, 9-25	Verwerfen von Stories mit Hilfe des ID-Feldes
Reload Story, 8-6.....	Wiederholtes Laden einer Story
Remote computer, 9-8	Remote Computer
Remote Control, 9-40	Fernbedienung
Remote Control Port Number, 6-2, 9-40.....	Schnittstellenummer der Fernbedienung
Remote Directory Polling, 6-2	Abfragen der Remote Directory
Remote File Mask, 9-8, 9-45, 15-5	Remote-Datenmaske
Remote Input Directory, 6-2, 8-10.....	Remote Input Directory
Remote Output Directory, 9-6, 9-8, 16-	Remote Output Directory
Remote Polling, 6-3, 8-10	Fernabfrage
Remote Polling Format, 15-3	Fernabfrageformat
Remote Program, 16-11	Remote-Programm
Remote Prompting, 16-15	Remote Prompting
Remote Prompting Control, 9-42	Remote Prompting Control
Remote Prompting Port Number, 9-42.....	Remote Prompting Schnittstellenummer
Remote Prompting software, 9-42.....	Remote Prompting Software
Remote Run Order Filename, 9-8, 16-14....	Remote Run Order Dateiname
Remote Script, 9-45.....	Remote-Skript

-
- | | |
|--|---|
| Remove Blank Lines, 4-2, 7-3 | Entfernen von Blank Lines |
| Remove Curly Brackets, 9-39..... | Entfernen von Schweifklammern |
| Remove Multiple Spaces, 3-10..... | Entfernen von Multiple Spaces |
| Remove Sluglines From Prompt, 9-39..... | Entfernen von Sluglines vom Prompt |
| Remove Spaces From Story Number, ... 9-22 | Entfernen von Spaces in der Storynummer |
| Remove Story Number From Prompt Output, 9-12 | Entfernen der Storynummer aus dem Prompt Output |
| Remove Text Between Characters, 9-32 | Entfernen von Text zwischen den Schriftzeichen |
| Resequene, 5-5 | Resequene |
| Resequene Program, 9-6 | |
| Resequene Stories, 9-6 | |
| Reset Page Number On Slugline, 9-15 | Neueinstellen der Seitenzahl in der Slugline |
| Reset Prompt Card, 7-4..... | Neueinstellen der Prompt-Karte |
| Reset Run Order To Match Host, 16-6 | Neueinstellen der Run Order, um sie dem Host anzupassen |
| Reset Serial Ports, 12-7..... | Neueinstellen der seriellen Schnittstellen |
| Restore Default Edit Colours, 12-7..... | Wiederherstellen der vorgegebenen Editierungsfarben |
| Restore Edit Display, 12-6..... | Wiederherstellen der Editierungsanzeige |
| Restore Run Order Display, 12-7..... | Wiederherstellen der Run Order Anzeige |
| Return, 4-1 | Return |
| Return key, 8-2..... | Return-Taste |
| Reverse Avid Slugline, 9-40..... | Umkehren der Avid Slugline |
| Reverse Scroll Direction, 9-10..... | Umkehren der Scroll-Richtung |
| Right To Left Menu, 9-28..... | Rechts-nach-Links Menü |
| Rolling button, 8-7 | Rolling-Button |
| RTF file, 9-14..... | RTF-Datei |
| Run Order Button Configuration, 5-7..... | Konfigurieren des Run-Order-Buttons |
| Run Order Commands, 13-1 | Run-Order-Befehle |
| Run Order entry, 3-7 | Run-Order-Eintragung |
| Run Order list, 5-1 | Run-Order-Übersicht |
| Run Order Mask, 9-26 | Run-Order-Maske |
| Run Order Prompt Track, 5-8 | Run Order Prompt Track |
| Run Order Tool Panel, 8-5..... | Run Order Tool Panel |
| Run Time, 5-7 | Laufzeit |
| Run Time display, 9-8..... | Laufzeitanzeige |
| Running Order Control files, 6-2 | Kontrolldateien für die Ablaufreihenfolge |
| Rxnet, 16-5..... | Rxnet |
| S | |
| Save All Stories, 2-5 | Speichern aller Stories |
| Save as Default, 9-5 | Speichern als Default |
| Save Configuration As, 16-2..... | Konfiguration speichern unter |
| Save Password, 9-41 | Passwort speichern |
| Save Run Order, 9-8 | Speichern der Ablaufreihenfolge |
| Save Run Order (Remote), 2-5 | Speichern der Ablaufreihenfolge (Remote) |
| Save Script, 2-4, 9-33..... | Speichern eines Skripts |
| Save Script As, 2-4 | Skript speichern unter |
| Save Setup Now, 9-4, 16-2 | Sofortiges Speichern des Setups |
| Save Setup on Exit, 9-4, 10-1 | Speichern des Setups nach Beendigung des Programms |
| Save Story, 2-4, 16-9 | Speichern einer Story |
| Save Story (Remote), 2-5, 9-8 | Speichern einer Story (Remote) |
| Save Story As, 2-4 | Story speichern unter |
| Save Story Remote, 16-9 | Speichern einer Story, Remote |
-

SaveAs Updates Default Dir, 9-39	Speichern unter der voreingestellten Update-Dir
Screen Saver, 9-18.....	Bildschirmschoner
Screen Saver Delay, 9-9	Verzögern des Bildschirmschoners
Screen Saver Enabled, 9-9.....	Aktivieren des Bildschirmschoners
Script, 9-10	Skript
Script As Prompt, 3-7, 9-23, 9-24	Skript als Prompt
Script file, 9-34.....	Skript-Datei
Script Font Size, 9-16.....	Fontgröße des Skripts
Script Interline Spacing, 9-15.....	Script Interline Spacing
Script Matches Prompt, 9-10.....	Anpassen des Skripts an den Prompt
Script Print Margin, 9-16.....	Druckbereich des Skripts
Script printout, 9-16	Ausdrucken des Skripts
ScriptWriter Inverse Video, 9-41	
Scroll Control Profile, 8-10	Verschieben des Kontrollprofils
Scroll Mode button, 8-3.....	Scroll-Modus-Button
Scroll Profile, 9-19	Scroll-Profil
Scroll Sense button, 8-3.....	Scroll-Kontroll-Button
Scroll speed, 8-10	Scroll-Geschwindigkeit
Scrolling, 9-18	Scrollen
Select All, 3-5.....	Alles markieren
Select All Sluglines, 3-5	Alle Sluglines markieren
Select Paragraph, 3-4.....	Markieren eines Absatzes
Select Program, 3-5	Auswählen eines Programms
Select Sentence, 3-3	Auswählen eines Satzes
Select Story, 3-5	Auswählen einer Story
Serial data, 9-20.....	Serielle Daten
Serial download, 9-22, 9-23	Serieller Download
Serial Hand Control, 7-2, 9-10	Serielle, manuelle Steuerung
Serial port, 8-6, 9-20, 16-2	Serielle Schnittstelle
Serial Port, 12-7.....	Serielle Schnittstelle
Serial Speed Control, 7-2	Serielle Speed Control
Set Colours, 9-43.....	Einstellen der Farben
Set Default font, 9-5	Einstellen des vorgegebenen Fonts
Set Default Prompt Screen To Black, 9-18	Schwarzschalten des vorgegebenen Prompt-Bildschirms
Set Default Prompt Screen To Colour Bars, 9-18	
Set Hard Returns, 3-9	Einstellen von Hard Returns
Set Host Sequence, 5-6.....	Einstellen der Host-Sequenz
Show Air Story, 5-3.....	Anzeigen der Air Story
Show Hard Returns, 4-1, 4-2.....	Anzeigen der Hard Returns
Show Last Story, 5-2	Anzeigen der letzten Story
Show Speed Control, 8-3.....	Anzeigen der Speed Control
Show Top Story, 5-2	Anzeigen der Top Story
Single Story Operation, 16-12.....	Ausführen einer einzelnen Story
Single user mode, 9-14	Einbenutzermodus
Slash Cloak, 9-35	
Slave, 9-9, 16-14	Slave
Slave IP Address, 9-9	Slave IP-Adresse
Slug Close Bracket, 9-36.....	Slug Close Bracket
Slug Lines, 4-1	Slug Lines
Slug Open Bracket, 9-36	Slug Open Bracket
Slugline, 9-13, 9-15, 9-16, 9-24, 9-.....	Slugline

Slugline Background Colour, 9-20	Hintergrundfarbe der Slugline
Slugline font, 9-24, 9-36	Slugline-Font
Slugline Foreground Colour, 9-20	Vordergrundfarbe der Slugline
Slugline length, 9-32	Slugline-Länge
Sluglines and Story Numbers, 15-2	Sluglines und Story-Nummern
Smart Quotes, 9-13	Smart Quotes
Smooth Scroll, 9-18	Weiches Scrollen
Snapshot display, 8-8	Snapshot-Anzeige
Space, 4-1	Space
Spacing, 9-31	Spacing
Speech Rate, 9-8, 9-31	Speech Rate
Speed control, 9-10	Speed Control
Speed Scaling Factor, 9-10	Speed Scaling Factor
Spell check, 9-44	Rechtschreibprüfung
Stands, 9-38	Einstellungen
Start Prompt With Caption On, 9-40	Prompt starten mit "Caption On"
Start Prompting From Start Of Selected Queue, 16-8	
Prompt vom Start des ausgewählten Queues starten	
Start Prompting from Story nnnnnn, 13-2 ..	Prompting von Story nnnnnn starten
Start/Stop Timer, 12-5	Starten/Anhalten des Timers
Story Font, 5-7	Story-Font
Story ID, 5-6, 9-7	Story-ID
Story Number, 9-13, 9-22, 9-23,	Story-Nummer
Strip Null Characters, 9-21	Leeren von Null-Zeichen
Studio Instruction Mark, 8-9	Studio Instruction Mark
Studio Instructions, 8-9,	Studioanweisungen
Studio Instructions Font Name, Size and Style, 9-37	
Studioanweisungen, Font-Name, Größe und Style	
Studio Instructions Print Margin, 9-16	Studioanweisungen, Druckbereich/Seitenränder
Studio mark, 8-10	
Studio version, 5-7	Studio-Version
Style, 9-26	Style
T	
Tab Width, 9-15	Tabulatorenabstände
TCP/IP port, 8-6	TCP/IP Schnittstelle
Telnet, 9-34, 16-9, 16-11	Telnet
Template, 9-22, 9-25, 9-34, 16-10	Template (Plattform)
Template Mask, 9-22, 9-25	Template-Maske (Plattformmaske)
Template mode, 15-2	Template-Modus (Plattformmodus)
Terminal mode, 9-20	Terminal-Modus
Text Context Numerics, 9-29	Text Context Numerics
Text Deleting Commands, 12-2	Textlöschbefehle
Text Direction, 9-4	Textrichtung
Text Hindi Numerics, 9-28	Text, Hindi-Zahlensystem
Text Insertion Commands, 12-2	Texteinfügebefehle
Text Latin Numerics, 9-28	Text, Lateinisches Zahlensystem
Text Positioning Commands, 12-1, 13-1	Textpositionierungsbefehle
Text Size, 9-31	Textgröße
Text wrapping, 4-2	Text verhüllen
Thai version, 9-28	Thai-Version

Time Difference, 12-3	Zeitverschiebung
Timer, 8-7	Timer
Timer Display, 9-29	Timer-Anzeige
Timer Mode, 9-43	Timer-Modus
Timer value, 9-43	Timer-Wert
Timing Difference, 12-6	Verschiebung im Timing
Toggle Bookmark, 3-8	Ein-/Ausschalten von Bookmarks
Toggle Cloak Line, 3-7	Ein-/Ausschalten der Cloak Line
Toggle Non Closed Captioning, 3-9	Ein-/Ausschalten des Non Closed Captioning
Toggle Snapshot, 3-8	Ein-/Ausschalten von Snapshots
Top Story, 5-2	Top Story
Translate Basy's Arabic, 9-37	Übersetzen von Basy's arabisch
Translation Tables, 9-24, 16-2	Übersetzungstabellen
Truncate Slugline To One Edit Line, 3-7, Kürzen der Slugline in eine Editierungszeile	
Truncate Slugline to One Prompt Line, 9-12 Kürzen der Slugline in eine Prompt-Zei	

U

Undelete, 3-1	Löschen widerrufen
Underline, 9-2	Unterstreichen
Undrop All Stories, 5-2	Alle verworfenen Stories wiederherstellen
Up Queue, 16-6	Up Queue
Update Registration, 12-7	Update der Registrierung
Updated On Air Story, 9-10	Updated On Air Story
Uppercase, 12-2	Uppercase
Use Word 97/2000 to Open Document Files, 9-14	Benutzen von Word 97/2000, um Document-Dateien zu öffnen
User Memory, 8-9	Benutzerspeicher
UserCue.txt file, 9-19	UserCue.txt-Datei

V

VGA display, 7-2, 8-3	VGA-Anzeige
VGA Versions, 9-9	VGA-Versionen
View Menu, 8-2	Anzeigen des Menüs
Virtual address space, 8-9	Virtual address space
VT emulation window, 16-11	VT-Emulationsfenster

W

Window Menu, 10-1	Menüfenster
WinPlus Newsroom Computer Systems, 16-9	WinPlus Newsroom Computer Systems
Word wrapping, 8-9	Verhüllen von Wörtern

X

XON/XOFF Flow Control, 9-21, 9-26	XON/XOFF Flow Control
---	-----------------------