

BDL AUTOSCRIP
MANUAL DE OPERACION

WinPlus para Windows

Si usted conoce windows y desea empezar a trabajar con el pasarrótulos lo antes posible, la guía abreviada le proporcionará una corta introducción al manejo del software de Winplus.

CONTENIDO

Guía Abreviada	Página 3
Menú File	Página 6
Menú Edit	Página 12
Menú Insert	Página 19
Menú Run Order	Página 21
Menú Program	Página 27
Menú Prompt	Página 28
Menú View	Página 31
Menú Option	Página 36
Menú Windows	Página 51
Índice	Página 60

GUÍA ABREVIADA

Escribir un guión sencillo y leerlo en la unidad de apunte

Para que usted pueda ponerse a trabajar con WinPlus, la tarjeta PCPrompt debe ser instalada en su ordenador. Lea la sección **Hardware** Installation para más detalles acerca de la instalación de ésta.

Inicie WinPlus, configure la distribución de las ventanas según su criterio, puede disponerse de una configuración de ventanas por defecto marcando la opción Default en el menú Window. Esta distribución (o cualquier otra que usted desee) puede salvarse automáticamente cuando usted salga de WinPlus, seleccionando la función **Save Setup on Exit** en el menú **options**.

Usted puede ahora escribir un texto en la ventana de edición, éste se organizará automáticamente según se requiera. Para ver el texto que usted acaba de escribir sitúe el cursor de edición en el inicio del guión y active el icono PROMPT o presione F9 en el teclado:



El icono se iluminará y el texto irá apareciendo en la ventana Prompt Preview en la parte inferior del lado izquierdo de la pantalla del ordenador. Si coloca un monitor o una unidad de apunte en la salida de la tarjeta PCPrompt podrá también ver ese texto.

Si conecta un control de mano a la tarjeta PCPrompt., podrá controlar la velocidad de lectura mediante el mando giratorio. Si no dispone del control de mano, podrá utilizar el control virtual **virtual scroll control**.

Salvar un gui3n

Usted puede salvar el gui3n que ha escrito seleccionando Save Script en el men3 File o activando el icono:



Si es la primera vez que usted salva ese gui3n, el programa le pedir3 un nombre de fichero.

Si lo que desea es salvar repetidamente sobre el mismo fichero, pulse el icono arriba indicado y su gui3n se guardar3 sin necesidad de introducir informaci3n adicional. Si est3 confeccionando un gui3n largo, es una buena costumbre ir salv3ndolo en intervalos regulares para prevenir grandes p3rdidas en caso de fallo en el suministro el3ctrico.

Para abrir su gui3n, seleccione File Open en el men3 File o active el icono:



Si tiene un gui3n en el editor el programa le preguntar3 el nombre que quiere dar a 3ste para salvarlo. Si no lo quiere salvar, simplemente elija cancel, confirme que desea eliminarlo y entonces aparecer3 el arbol de directorios en el que podr3 seleccionar el fichero que quiere llamar.

Confeccionar un orden de lectura

Para hacer que un gui3n largo sea m3s manejable y facilitar el cambio de orden de lectura de las distintas secciones, Winplus permite la estructuraci3n del gui3n en una serie de historias (*stories*). WinPlus utiliza el t3rmino historia (*story*) para describir una secci3n definida del gui3n.

WinPlus define una historia como cualquier secci3n que comience con una l3nea de marca (*slug line*). En la parte superior del gui3n que ha escrito introduzca lo siguiente como primera l3nea:

Historia uno

Con el cursor de edici3n en esa l3nea active el icono de crear una l3nea de marca:



Aparecer3 una ventana de dialogo que le pedir3 un identificador de l3nea de marca. El valor por defecto que presenta puede cambiarse. Cada vez que se crea una nueva l3nea de marca el valor por defecto se incrementar3 en una unidad. Se mostrar3 un mensaje si el n3mero de la l3nea de marca ya existe. Despues de introducir un identificador pulse Enter o seleccione OK. Esa l3nea se remarcar3 y aparecer3 una nueva entrada en la ventana Run Order. Sit3use en la 3ltima l3nea de su gui3n y vaya creando la historia 2, 3, 4 y 5 de la misma forma. Ahora tendr3 cinco entradas en la ventana Run Order. Lea **Crear una l3nea de marca** para m3s detalles.

Nota : Para aquellas versiones de software donde el formato num3rico pueda ser especificado en la configuraci3n de la lengua, la ventana Run Order asumir3 el formato de texto Hindi.

Manipular el orden de lectura

Esta descripción presupone que tiene cargado un guión compuesto de una serie de historias. Leer **Confeccionar un orden de lectura** para más detalles.

La manera más sencilla de cambiar el orden de lectura es utilizar el ratón para arrastrar la historia hasta la posición deseada. Asumiendo que ha introducido una serie de cinco historias numeradas del 1 al 5, eche un vistazo a la ventana Run Order, verá que las cinco están listadas con su nombre y su línea de marca. Para cambiar el orden de lectura, mueva el puntero del ratón de manera que se sitúe en la línea de marca (slug line). Presione el botón izquierdo del ratón y arrastre la línea de marca a través de la lista. Vea que a medida que arrastra la línea de marca, ésta se va insertando automáticamente en las distintas posiciones. Cuando libere el botón izquierdo, la historia quedará posicionada en el nuevo orden.

Puede cambiar el orden de un conjunto de historias seleccionando un bloque y pulsando en el botón de cambiar orden de un bloque (Run Order Block Move). Aparecerá una ventana de diálogo para preguntarle el número de la historia a partir de la cual quiere colocar ese bloque.

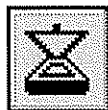
Para seleccionar un bloque, presione el botón izquierdo del ratón en el número de la primera historia y arrastre el ratón hasta el último número que desee. Sólo se puede seleccionar si el cursor se encuentra en el campo numérico.

Las teclas Supr y BackSpace actuarán sobre la historia o bloque de historias que estén seleccionadas.

Reproducir desde la ventana de orden de lectura (Run Order)

Asumimos que tiene cargado un guión compuesto de una serie de historias. Lea **Confeccionar un orden de lectura** para más detalles.

Puede comenzar a reproducir desde un punto definido en la lista de orden de lectura. Seleccione el número o la línea de marca de la historia desde la que desea empezar a reproducir y active el icono de reproducción en monitor o unidad de apunte:



La palabra AIR aparecerá en la sección de status de la línea que seleccionó, indicando de esta manera que está reproduciendo desde esa historia.

Funciones del Menú

La mayoría de las principales funciones son accesibles a través de las selecciones del menú, estas van a serán descritas bajo los encabezamientos que se muestran abajo. Cuando exista una tecla abreviada para acceder a esa función, será mostrada en el encabezamiento

File Edit Insert Run Order Program Prompt View Options Window

Menú File

Tecla abreviada: alt-f

New	Exit
Open	
Append	
Export Script As	History
Delete	

- Save Script**
- Save Script As**
- Save Story**
- Save Story As**
- Save Remote Story**

- Print Story**
- Print Script**
- Print Run Order**
- Print Program Timing**
- Print Highlighted Block**
- Print Bookmarks**
- Print Configuration**
- Print Setup**



Nuevo (New)

Tecla abreviada: alt-f n

Utilice esta función para crear un guión completamente nuevo. Si tiene abierto un guión que no ha sido modificado desde que se cargó o la última vez que se salvó, será borrado del programa (no del disco duro). Si el guión existente no ha sido guardado con anterioridad, aparecerá la ventana de salvar guión. Si no desea salvar ese guión seleccione cancel, el programa le pedirá que confirme si desea borrarlo. Si pulsa YES el guión se borrará, si pulsa CANCEL o NO abortará la operación.



Abrir (Open)

Tecla abreviada: alt-f o; ctrl-o

Esta función llamará a un guión previamente salvado o importará un fichero de un procesador de textos . Si tiene abierto un guión que no ha sido modificado desde que se cargó o la última vez que se salvó, será borrado del programa (no del disco duro). Si el guión existente no ha sido guardado con anterioridad, aparecerá la ventana de salvar guión. Si no desea salvar ese guión seleccione cancel, el programa le pedirá que confirme si desea borrarlo. Si pulsa YES el guión se borrará, si pulsa CANCEL o NO mantendrá el guión actual y mostrará la ventana de diálogo Open File, el fichero elegido será añadido al final del guión existente. Seleccionando Cancel en ese punto abortará la operación.

Lea también **Agregar, Historia**

Formatos para importar (Import Formats)

Cuando se abre un documento realizado con un procesador de textos que WinPlus reconoce, el mecanismo de importación será llamado automáticamente. Los formatos de ficheros que WinPlus reconoce son:

Microsoft* Word for Windows* version 2
Microsoft* Word for Windows* version 6
Microsoft* Word* for DOS
Rich Text Format
Word Perfect* for DOS version 5.1

Word Star 6*
Word Star 2000*
Lotus Ami Pro*
Olivetti* Wordprocessor Text (OLITEXT)
Accent Express*

*Marcas registradas.

Si no se detecta ninguno de los formatos arriba especificados, el programa asume que se trata de un fichero de texto ASCII.

Una ventana de diálogo le preguntara si quiere convertir los datos desde un formato de texto de DOS. Seleccione "YES" sólo si el fichero fue salvado bajo DOS o bajo Windows con la función salvar como texto DOS ("Save As DOS Text").

Agregar (Append)

Tecla abreviada: alt-f e; ctrl-e

Esta función añadirá al final del guión que actualmente tiene abierto un guión que usted seleccione o importe.

Exportar Guión Como (Export Script As)

Tecla abreviada: alt-f c

Un guión puede ser exportado en cualquiera de los formatos que se especifican en el sub-menú.

Actualmente los formatos soportados son :

ASCII

RTF

NOTA:

Esta función está ahora obsoleta, ya que se ha incorporado a la función **File Save As** .

Formato ASCII (ASCII Format)

El guión se salvará tal como aparece en la ventana de edición pero sin atributos de línea o de carácter

Cualquier carácter de acotación o guiones para unir dos líneas serán convertidos a los equivalentes caracteres ASCII

Formato RTF (RTF Format)

El guión será salvado con todos los atributos de carácter en el formato RTF(Rich Text Format).

Los atributos de línea de marca (Slug Line) no serán salvados.

Eliminar (Delete)

Tecla abreviada: alt-f d

Delete hará aparecer la ventana de diálogo de fichero y proporciona un método para eliminar un fichero no deseado del disco duro sin necesidad de abandonar WinPlus. Seleccione el fichero que desea borrar y haga click sobre OK, un mensaje de aviso será mostrado dándole la oportunidad de confirmar o abortar la operación.



Salvar Guión (Save Script)

Tecla abreviada: alt-f s; ctrl-s

La función salvar guión guardará el guión actual completo. Si éste fue originalmente llamado desde disco o fue previamente salvado, entonces el nombre del fichero utilizado se mantendrá y el fichero de disco original se sobrescribirá sin más diálogos.

Si el nombre del fichero no ha sido especificado con anterioridad, la función Save Script activará la función **Save Script As** para posibilitar que un nombre nuevo de fichero sea introducido.

Salvar Guión Como (Save Script As)

Tecla abreviada: alt-f a

La función Save Script As salvará el guión actual dándole la oportunidad de especificar el nombre del fichero. Si el nombre del fichero ya existe le preguntará si quiere sobrescribirlo, si selecciona "NO" el programa le dará la oportunidad de escribir uno nuevo.

Para salvar un guión en un formato diferente, haga click con el ratón en la opción Save File As Type y seleccione uno de los formatos disponibles.

Solamente utilice "Save As DOS Text" si el fichero va a ser utilizado en entorno DOS.

Actualmente esta función reemplaza a **Export** .

Salvar Historia (Save Story)

Tecla abreviada: alt-f v

Esta función salvará una historia individual en el directorio actual. Seleccione una historia colocando el cursor de edición en la historia o en la ventana de orden de lectura (Run Order). El nombre del fichero de la historia será el número precedido de la letra "Q".

Salvar Historia Como (Save Story As)

Tecla abreviada: alt-f y

Esta función salvará una historia individual pidiendo un nombre de fichero. Seleccione una historia colocando el cursor de edición en la historia o en la ventana de orden de lectura (Run Order).

Para salvar la historia en un formato diferente, haga click con el botón izquierdo del ratón en "Save File As Type" y seleccione uno de los formatos que están disponibles .

Salvar Historia Remota (Save Remote Story)

Tecla abreviada: alt-f m; ctrl-t

Esta función salvará una historia individual en el directorio remoto especificado en la configuración principal del programa. Seleccione una historia individual colocando el cursor en esa historia o en la lista de orden de lecturar.El nombre del fichero será el número de la historia precedido de la letra "Q"

Imprimir Historia (Print Story)

Tecla abreviada: alt-f p; F7

Si la ventana de edición está actualmente activada (la barra de título de la ventana Edit está "iluminada"), Print Story imprimirá los contenidos de la historia individual donde esté posicionado el cursor.

Si la que está activada es la ventana Run Order (la barra de título de la ventana Run Order esta "iluminada"), Print Story imprimirá los contenidos de la historia individual de aquella que esté seleccionada en la lista.

Leer **Fuentes de la impresora (Printer Font)** y **Configuración de la impresora (Printer Configuration)** para personalizar el formato.

Imprimir Guión (Print Script)

Tecla abreviada: alt-f t; ctrl-F7

Esta función imprimirá el guión completo que está actualmente cargado en WinPlus

Leer **Fuentes de la impresora (Printer Font)** y **Configuración de la impresora (Printer Configuration)** para personalizar el formato.

Imprimir Orden de Lectura (Print Run Order)

Tecla abreviada: alt-f r; shift-F7

Imprime el orden de lectura actual, es decir, tal como aparece en la ventana Run Order.

Imprimir Temporización del Programa (Print Program Timing)

Tecla abreviada: alt-f g

Imprime la ventana de temporización de programa actual.

Imprimir Bloque Seleccionado (Print Highlighted Block)

Tecla abreviada: Short Cut Key: alt-f h

Imprime el bloque seleccionado en el guión.

Imprimir referencias (Print Bookmarks)

Tecla abreviada: alt-f k

Imprime los contenidos de la ventana de referencias.

Imprimir Configuración (Print Configuration)

Tecla abreviada: alt-f c

Imprime los contenidos de la configuración de WinPlus.

Configuración de la impresora (Print Setup)

Tecla abreviada: alt-f u

Llama al programa estándar de configuración de la impresora de Windows..

Salir (Exit)

Tecla abreviada: alt-f x; alt-F4

Sale del programa WinPlus, si existe algún guión que no se ha salvado previamente, la ventana Save aparecerá para darle la oportunidad de hacerlo antes de salir.

Histórico (History)

WinPlus mantiene en memoria los cuatro últimos nombres de fichero que han sido abiertos. Éstos están listados en la parte inferior del menú File:

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

Para abrir uno de los ficheros de la lista , mueva el puntero del ratón hacia la posición deseada y presione el botón izquierdo. Una forma alternativa de hacerlo es pulsando en el teclado un número del 1 al 4.

Menú Edit

Tecla abreviada: alt-e

Undelete
Local Cut
Local Copy
Local Paste
Local Delete

Insert/Overstrike
Reformat Text
Create Slug Line
Toggle Cloak Line
Toggle Bookmark

Paste

Delete Whole Line

Select Sentence
Select Paragraph
Select Story
Select Program

Set Hard Returns
Clear Hard Returns
Remove Multiple Spaces

Select All

Find
Find and Replace

Deshacer Eliminar (Undelete)

Teclas abreviadas: alt-e u; ctrl-z

Cada vez que un carácter, una línea o un bloque se elimina, éste es guardado temporalmente en un buffer para posibilitar la recuperación posterior. Seleccionando "Undelete" recuperaremos los datos del buffer temporal en orden inverso, y éstos serán colocados en el punto donde fueron eliminados.

Cada vez que un bloque o una línea completa seleccionada es eliminada, la posición de recuperación de esos datos está marcada por la línea anterior. En consecuencia, si esta línea es posteriormente eliminada, la marca de la eliminación original se pierde. Cuando esto ocurre el buffer temporal completo es eliminado.



Corte Local (Local Cut)

Tecla abreviada: alt-e t; ctrl-x

Local Cut copiará cualquier **bloque seleccionado** del texto del guión en un **visor de portapapeles local** y eliminará ese texto de la pantalla de edición. Esto permite que un bloque de texto sea movido ya que posteriormente puede ser pegado en otra parte del guión.

Leer también **Pegado Local**

Visor de Portapapeles Local (Local Clipboard)

El visor del portapapeles local es un buffer de corte y pegado que trabaja de forma independiente al de Windows. Esto le permitirá cortar/copiar/pegar en WinPlus sin afectar al visor de Portapapeles de Windows.



Copiado Local (Local Copy)

Tecla abreviada: alt-e c; ctrl-c

Local Copy copiará cualquier **bloque seleccionado** del texto del guión al **visor de portapapeles local** dejando el texto seleccionado intacto. Esto permite que cualquier bloque de texto sea pegado en otra parte del guión.



Pegado Local (Local Paste)

Teclas abreviada: alt-e p; ctrl-v

Local Paste copiará los contenidos del **visor de portapapeles local** a partir de la posición donde se encuentre el cursor en la ventana de edición.

Borrado Local (Local Delete)

Teclas abreviadas: alt-e d; ctrl-Del

Local Delete elimina cualquier **bloque seleccionado** que haya sido definido.

Bloque seleccionado (Highlighted Block)

Un bloque seleccionado puede ser de cualquier tamaño, desde un único carácter hasta la totalidad del guión. Esta operación se realiza cuando se necesita aplicar una función sobre todo un bloque de texto. Las operaciones típicas suelen ser copiar, mover, eliminar, ...

Seleccionar con el ratón

Un bloque puede ser seleccionado de una forma sencilla desplazando el puntero del ratón al punto del texto en donde se quiere iniciar la selección, y posteriormente arrastrarlo hasta el punto que se desee como final. A medida que arrastre el puntero verá como el texto es visualizado en modo inverso.

Un método alternativo de seleccionar un bloque es mover el cursor hasta el punto inicial entonces mantener pulsada la tecla SHIFT mientras se desplaza al punto final con las teclas de cursor.

Para seleccionar una línea : Haga Click con el ratón en el extremo izquierdo de la línea.

Para seleccionar una palabra : Haga doble click con el ratón en la palabra.

Para seleccionar una frase : Select Sentence Mantenga pulsada la tecla Control y haga click con el botón izquierdo del ratón.

Para seleccionar un párrafo : Haga doble click en el extremo izquierdo del texto.

El bloque permanecerá "iluminado" hasta que se hace clic con el ratón en la ventana de edición, o una tecla se pulsa cuando la ventana de edición está activa. El bloque seleccionado será reformateado cada vez que un cambio de atributos lo requiera.



Pegar (Paste)

Tecla abreviada: alt-e a

Paste copiará los contenidos del visor de portapapeles de Windows en el guión de WinPlus, utilizando la posición actual del cursor como el punto de inserción.

Seleccionar Frase (Select Sentence)

Tecla abreviada: alt-e n; ctrl J

Select Sentence es una forma rápida de seleccionar una frase completa. Mueva el cursor de edición al lugar del texto que usted quiere seleccionar y utilice la función Select Sentence para seleccionarlo. El **bloque seleccionado** puede ser utilizado con **Local Cut** , **Local Copy** , **Local Paste** , etc.

El punto de inicio de una frase se define como una de las siguientes supuestos :

- 1 : El carácter encontrado después de una secuencia Punto-Espacio.
- 2 : El primer carácter de la línea si :
 - a : La línea comienza con un espacio.
 - b : La línea previa acaba en punto.
 - c : La línea previa está en blanco.
 - d : La línea es una línea de marca (slug line).
 - e : La línea previa es una línea de marca (slug line).

El punto final de una frase se define como una de los siguientes supuestos :

- 1 : La primera secuencia Punto-Espacio encontrada.
- 2 : El final de la línea si :
 - a : El último carácter es un punto.
 - b : La línea es una línea de marca (slug line).
 - c : La línea siguiente es una línea de marca (slug line).
 - d : La próxima línea comienza con un espacio.
 - e : La siguiente línea está en blanco.

Seleccionar Párrafo (Select Paragraph)

Tecla abreviada: alt-e h; ctrl K

Select Paragraph es una forma rápida de seleccionar todo un párrafo. Mueva el cursor de edición a cualquier posición dentro del párrafo que desee seleccionar y utilice Select Paragraph para hacerlo. El **bloque seleccionado** de esta forma, puede utilizarse con **Local Cut** , **Local Copy** , **Local Paste** , etc.

El punto de inicio de un párrafo se define de una de las siguientes formas:

- 1 : El primer carácter de la línea si:
 - a : la línea comienza con un espacio
 - b : la línea es una línea de referencia (bookmark).
 - c : la línea es una línea de marca (slug line).
 - d : la línea anterior es una línea de marca (slug line).
 - e : la línea anterior es una línea en blanco..

El punto final de un párrafo se define de una de las siguientes formas:

- 1 : El final de la línea si la próxima línea :
 - a : es una línea de marca.
 - b : comienza con un espacio
 - c : es una línea de referencia.
 - d : está en blanco.

Seleccionar Historia (Select Story)

Tecla abreviada: alt-e y; ctrl L

Select Story es una manera rápida de seleccionar toda una historia. Mueva el cursor de edición hasta cualquier lugar dentro de la historia que desee y utilice Select Story para seleccionarla. El **bloque seleccionado** de este modo, podrá ser utilizado con **Local Cut** , **Local Copy** , **Local Paste** , etc.

Seleccionar Programa (Select Program)

Tecla abreviada: alt-e g; ctrl M

Esta función esta sólo disponible si ha sido habilitado una segunda lista de orden de lectura (Run Order).

Select Program es una forma rápida de seleccionar todo un programa. Haga click en el programa deseado y utilice Select Program para seleccionarlo. El **bloque seleccionado** de este modo podrá ser utilizado con **Local Cut** , **Local Copy** , **Local Paste** , etc.

Seleccionar Todo (Select All)

Tecla abreviada: alt-e l; ctrl A

Select All es una forma rápida de seleccionar todo el guión. El **bloque seleccionado** de este modo podrá ser utilizado con **Local Cut** , **Local Copy** , **Local Paste** , etc.

Buscar (Find)

Tecla abreviada: alt-e f; ctrl-f

Esta función le permitirá buscar texto a través del guión. Escriba el texto que desea buscar en la sección Find What y haga click en el botón Find Next. Después de hacer una búsqueda, la ventana de diálogo Find permanecerá abierta, de esta forma podrá realizar búsquedas de forma consecutiva introduciendo nuevos textos y haciendo click.

Haciendo click en comparar sólo palabras enteras ("Match Whole Word Only") o en comparar en todo caso ("Match Case") podrá hacer búsquedas de una forma más específica.

La búsqueda comienza en la posición actual del cursor de edición y continúa hacia arriba o hacia abajo dependiendo si se ha seleccionado una dirección u otra en "Direction".

Haga click en Cancel cuando haya finalizado sus búsquedas.

Buscar y reemplazar (Find and Replace)

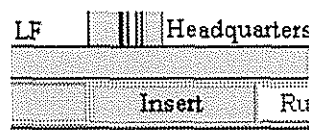
Tecla abreviada: alt-e e; ctrl-h

Trabaja de forma muy parecida a **Find** pero con capacidad para reemplazar el texto encontrado con algún otro. Escriba el texto que quiere encontrar en la sección "Find What", escriba el texto que *desea en su lugar* en la sección "Replace With" y haga click en el botón Find Next. Si se encuentra el texto buscado, éste puede ser reemplazado haciendo click en el botón Replace. Find Next continuará la búsqueda y Replace All reemplazará todas las secuencias encontradas.

Haga click en Cancel cuando haya acabado con "Find and Replace".

Insertar/Sobreescribir (Insert/Overstrike)

Tecla abreviada: INS



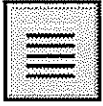
El modo en el que el texto se introduce normalmente es "insert" tal como se indica en la parte inferior de la ventana de WinPlus. Escribiendo en este modo *se produce automáticamente* el formateo del texto sin necesidad de introducir al final de cada línea saltos de línea manualmente. Si selecciona sobreescribir, el texto que introduzca reemplazará el texto existente a medida que lo va introduciendo.

Reformatear Texto (Reformat Text)

Tecla abreviada: alt-e m; ctrl-F3

Reformat Text volverá a dar formato a *todo el guión*, es decir volverá a distribuir las palabras en las líneas. Es aconsejable utilizar esta acción cuando un guión fue preparado con WinPlus trabajando con una resolución en pantalla diferente.

El cursor se posicionará en el principio del guión cuando se finalice el formateo.



Crear Línea de Marca (Create Slugline)

Tecla abreviada: alt-e s; ctrl-F5

Create Slug Line convertirá una línea de texto normal en una línea de marca (Slug Line). El cursor de edición debe estar posicionado en algún lugar de la línea que desea convertir.

Si la línea sobre la que se aplica esta función es un línea de marca, el programa le pedirá que confirme que desea dejar de aplicar el status de línea de marca a esa línea. El identificador de línea de marca y los corchetes asociados serán borrados.

Si la línea actual no es aún una línea de marca, aparecerá una ventana de diálogo requiriéndole un identificador de línea de marca. Presionado Enter o haciendo click en OK, el programa aceptará esa nueva entrada. El identificador será insertado al inicio de la línea entre corchetes.

Si la opción visualizar la línea de marca en modo inverso ("prompt slugline as inverse") es deshabilitada, el texto se colocará en una nueva línea si el texto es demasiado largo. Si la opción está habilitada, el texto de la línea de marca será recortado si el texto sobrepasa la longitud de una línea de edición. De esta forma se asegura que el texto de la línea de marca no se introduce en el texto verdaderamente destinado a leer del guión.

Una vez que se ha llamado a la función Slugline, el color de fondo de la línea cambiará al que esté especificado en la configuración de color:

```
[S12345]Slug line text  
The safety of Britain's congested airspace is  
being investigated after two passenger jets
```

Una nueva entrada en la lista de orden de lectura (Run Order) aparecerá automáticamente en la ventana Run Order.

Independientemente del status de la opción Script As Prompt en la configuración principal, una línea de marca siempre aparecerá como si la opción estuviese deshabilitada. Esto permitirá tenga un máximo de dos líneas en el monitor de visualización o unidad de apunte. Si fuese de un tamaño superior, sólo se podrá ver completo en la ventana de edición.

Leer también **Insertar Líneas de Marca (Insert Slug Lines)**

Marcar como Línea/Bloque Oculto (Toggle Cloak Line/Block)

Tecla abreviada: alt-e k; ctrl-F10

Toggle Cloak Line se utiliza para ocultar en la salida a unidad de visualización una parte del texto del guión. Mueva el cursor de edición hasta la línea que desee ocultar y seleccione Toggle Cloak Line, El color de fondo de la línea seleccionada cambiará:

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

El cursor de edición se desplazará automáticamente hasta la siguiente línea, haciendo de este modo muy sencillo el ocultar líneas de forma consecutiva mediante el uso reiterado de la función.

Para hacer visible una línea previamente ocultada, coloque el cursor de edición en esa línea y seleccione Toggle Cloak Line. Esto eliminará el color de fondo y permitirá que la línea aparezca en la salida de visualización de nuevo. Si ha sido seleccionado un bloque de texto, el status de oculto se aplicará para todo el bloque.



Insertar Referencia (Toggle Bookmark)

Tecla abreviada: alt-e b

Toggle Bookmark se utiliza para insertar una referencia en el guión. Esta función se utiliza solamente como ayuda para una búsqueda rápida para encontrar un punto en el guión, aunque no tiene efecto en la salida de visualización o en la impresión. Mueva el cursor de edición hasta la línea en la que quiere insertar una referencia y seleccione Toggle Bookmark, el color de fondo de la línea seleccionada cambiará:

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

Para eliminar una referencia, ponga el cursor de edición en la línea en cuestión y utilice Toggle Bookmark. Esto eliminará el color de fondo y eliminará esa entrada de la lista de referencias (bookmark List).

Leer también **Referencias**

Borrar Línea (Delete Whole Line)

Tecla abreviada: alt-e w; ctrl-y

Esta función proporciona una forma rápida de borrar una línea completa del guión. Mueva el cursor de edición hasta la línea que desee borrar y seleccione Delete Whole Line.

Insertar/Quitar Retornos de Carro (Set/Clear Hard Returns)

Tecla abreviada: alt-e h/alt-e r

Set Hard Returns añadirá un retorno de carro al final de cada línea del guión. El propósito de esta función es prevenir cualquier formateo automático del texto.

Clear Hard Returns quita todos los retornos de carro previamente insertados del guión.

Quitar Espacios Múltiples (Remove Multiple Spaces)

Tecla abreviada: alt-e v

Esta función reducirá a un solo espacio los eventos en los que se presenten más de dos espacios consecutivos. El guión será reformateado.

Menú Insert

Tecla abreviada: alt-i

Slug Lines
Page Break
Hard Return
Hard Space
Hard Blank Line
Non-Breaking Hyphen

Líneas de Marca (Slug Lines)

Tecla abreviada: alt-i s; shift-F2

Esta función buscará a través de todo el guión las líneas que comiencen con el carácter '['. Si se encuentra el carácter ']', la línea será convertida en línea de marca. El número de la historia será el que esté contenido entre los dos corchetes.

Insertar Ruptura de Página (Insert Page Break)

Tecla abreviada: alt-i p; ctrl-p

Esta función añadirá un atributo de ruptura de página en la línea seleccionada. El carácter § será visible cuando la opción Hard Returns sea seleccionada. Este atributo sólo afectará a la impresión. Un punto de ruptura puede ser borrado colocando el cursor de edición al final de la línea correspondiente y presionando la tecla Supr.

Retorno de Carro (Hard Return)

Tecla Abreviada: alt-i r; ctrl-g

Esta función insertará un retorno de carro al final de la línea actual. Si la opción "Show Hard Returns" está habilitada, el carácter ¶ aparecerá al final de la línea.

Leer también **Insertar/Quitar Retornos de Carro**

Espacio (Hard Space)

Tecla abreviada: alt-i s; Ctrl+Shift+Space

Esta función añadirá un espacio de no ruptura al guión. Este carácter aparecerá como un pequeño círculo ° y será tratado como un carácter normal en cuanto a formateo de texto.

Línea en Blanco (Hard Blank Line)

Tecla abreviada: alt-i b, Ctrl+Shift+Enter

Esta función añadirá una línea en blanco al guión, que no será eliminada de la salida de visualización incluso si la opción "Remove Blank Lines" está activada. El carácter aparecerá como una daga doble ‡ aparecerá cuando la opción "Show Hard Returns" esté habilitada. Será tratado como un carácter normal en cuanto al formateo del texto.

Guión de No Ruptura (Non-Breaking Hyphen)

Tecla abreviada: alt-i h; Ctrl+Shift+Minus

Esta función añadirá un guión de no ruptura en el texto. Este carácter aparecerá como un signo menos un poco alargado – y será tratado como un carácter normal en cuanto al formateo del texto.

Menú Run Order

Tecla abreviada: alt-r

Drop Story
Undrop All Stories

Show Top Story
Show Last Story
Show Air Story

Insert Story
Insert After Air Story
Exchange PNEW
Exchange OLD
Move Story Block

Delete Story
Delete Block

Resequence
Set Host Sequence
Clear REP to Norm
Change Id
Display Run Time

Nota: estas funciones sólo estarán disponibles cuando esté seleccionada la ventana Run Order. Esto puede hacerse haciendo click en cualquier parte de esa ventana..



Dar Baja a una Historia (Drop Story)

Tecla abreviada: alt-r d; F5

Para dar baja a una historia, haga click en el número de historia o en la línea de marca en la lista de orden de lectura (Run Order) para seleccionarla, entonces seleccione Drop Story. La historia seleccionada será retirada de su posición actual y será insertada en el último lugar de la lista.

Las historias que son dadas de baja no son borradas, sólo son sacadas del conjunto de historias para ser leídas. Cualquier historia a la que se le dio baja puede ser puede volver a darse el alta en la lista activa de historias utilizando cualquiera de las funciones de manipulación del orden de lectura.

Cualquier historia que esté en estado de baja no será visualizada en la salida a no ser que vuelva a ser dada de alta como se acaba de describir.

Una historia dada de baja aparecerá en la lista de orden de lectura como una entrada en la parte inferior de la lista, y tendrá su status marcado como DROP. Una historia dada de baja aparecerá en la ventana de edición con un fondo verde que significa que ese texto pertenece a una historia dada de baja. Fijese en que además la historia aparecerá al final del guión.

Una historia puede volver a darse de alta simplemente arrastrándola hasta una posición en la que en la posición siguiente encuentre una historia activa. De forma alternativa, haciendo doble

click en la ventana de status de esa historia. Esto hace posible que una historia sea dada de alta cuando todas han sido dadas de baja.

Dar Alta a Todas las Historias (Undrop All Stories)

Tecla abreviada: alt-r u

Utilice esta función para desactivar el status de DROP de todas las historias dadas de baja. Las historias permanecerán al final del guión, pero estarán presentes en la salida de visualización.



Mostrar la Primera Historia (Show Top Story)

Tecla abreviada: alt-r t

Esta función se utiliza cuando trabajamos con una lista de orden de lectura muy extensa, y nos proporciona una manera rápida para forzar que la ventana Run Order se posicione en el primer lugar de la lista.



Mostrar la Última Historia (Show Last Story)

Tecla abreviada: alt-r l

Esta función se utiliza cuando trabajamos con una larga lista de orden de lectura, y nos proporciona una manera rápida de forzar a la ventana Run Order a mostrarnos la última posición de la lista de historias.



Mostrar Historia “en el aire” (Show Air Story)

Tecla abreviada: alt-r a

Esta función se utiliza cuando una lista larga de lectura está siendo visualizada en un monitor o unidad de apunte, y queremos forzar a la ventana de orden de lectura a posicionarse en la historia que esta siendo vizualizada en ese momento.



Insertar tras Historia (Insert Story After)

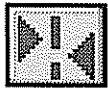
Tecla abreviada: alt-r i

Esta función proporciona una forma de mover una historia en el orden de lectura de forma que es posicionada después de una historia especificada. Cuando esta función es llamada, aparece una ventana de diálogo que le permite escribir los números de la historia fuente y la historia destino.

Si están habilitadas listas múltiples de orden de lectura, los campos identificadores de historias estarán incluidos como una extensión del número de historia.

Cuando la ventana de diálogo aparece por primera vez, el número de la historia de destino coincidirá con la historia seleccionada en ese momento en la lista.

Mientras que la ventana de diálogo este activa, el ratón puede utilizarse para seleccionar de forma dinámica un nueva historia de destino de la lista de orden de lectura (Run Order).

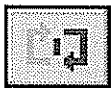


Insertar tras la Historia “en el Aire” (Insert After Air Story)

Tecla abreviada: alt-r n; END

Esta función proporciona una forma rápida de posicionar un historia de la lista de lectura de modo que sea la próxima en salir “al aire” tras la que está saliendo en este momento.

En la ventana de orden de lectura (Run Order), haga click en el número de la historia o en la línea de marca que usted quiere posicionar de modo que se “ilumine”, entonces llame a la función “Insert After Air Story”.

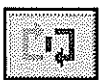


Cambiar Historia por Nueva Versión (Exchange PNEW)

Tecla abreviada: alt-r e;

Reemplaza la historia que está siendo visualizada actualmente por una nueva versión que ha sido cargada y comienza la visualización en la salida desde el principio de ésta.

Cuando se tomen historias cargadas de un ordenador de la red de noticias, WinPlus protegerá la historia que está actualmente “en el aire” para que no sea reemplazada. Aparecerá un mensaje en el panel de avisos del operador que indicará que una nueva historia ha sido cargada. La nueva historia puede reemplazar a la versión original con esta función.

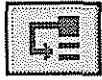


Cambiar Historia Vieja (Exchange OLD Story)

Tecla abreviada: alt-r o;

Si la historia seleccionada tiene el atributo OLD, será sustituida por la historia con el mismo número.

Si una historia con el mismo nombre no puede ser encontrada, se le da la opción al operador para cambiar el status de OLD a NORMAL. Esta condición puede suceder si las historias han sido volcadas con el status de Multiple Run Order status equivocado.



Mover Boque de Historias (Move Story Block)

Tecla abreviada: alt-r m

Utilice esta función para mover un bloque de historias en la lista de orden de lectura. Primero, seleccione con el botón izquierdo del ratón y arrastrando el bloque de historias que desea mover. Ahora seleccione Move Story Block, aparecerá una ventana de diálogo. Escriba el número de la historia bajo la que desea colocar el bloque y presione OK.

Si 'Multiple Run Order' está habilitado el campo ID de la historia estará activo e incluido como una extensión al número de historia.

Note que para poder utilizar esta función, un bloque de historias debe ser seleccionado, el programa le avisará si intenta utilizar la función con una o ninguna historia seleccionada.

Borrar Historia (Delete Story)

Tecla abreviada: alt-r s

Esta función borra una historia del guión. Haga click en la ventana Run Order en el número de historia o en la línea de marca de modo que se "ilumine", entonces seleccione Delete Story.

Nota: De forma contraria a la función **Drop Story**, el comando Delete Story será irrevocable, la única forma de volver a colocarlo en el guión es recuperarlo de disco (asumiendo que haya sido guardado anteriormente).

Borrar Bloque (Delete Block)

Tecla abreviada: alt-r b

Esto borrará un bloque de historias. En la ventana Run Order, posicione el puntero del ratón en el número o en el identificador de la primera historia a borrar. Mantenga el botón izquierdo del ratón presionado y arrástrelo hasta la última historia a borrar de forma que seleccione el bloque. Ahora llame a la función Delete Run Order Block y borrará ese bloque de historias.

Nota: Utilice esta función con cuidado, al contrario que **Drop Story**, el comando Delete Story borrará de forma irrevocable las historias del guión, la única forma de recuperarlas es volver a leerlas desde el disco (asumiendo que hayan sido guardadas anteriormente).

Resequenciar (Resequence)

Tecla abreviada: alt-r r

Esto ordenará la lista de orden de lectura en orden numérico de acuerdo con los números de historia. Los alfanuméricos serán ordenados de un forma lógica, el ejemplo de abajo muestra el orden correcto tras un Resequence:

Si está habilitado 'Multiple Run Order', los campos de ID estarán activos e *incluidos como una extensión del número de historia.*

El campo ID tendrá una prioridad más alta que el campo numérico, teniendo así como resultado bloques de historias agrupadas con el mismo ID.

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

Proporcionar Secuencia desde Servidor Set Host Sequence

Tecla abreviada: alt-r h

Esta función sólo será utilizada cuando el sistema ha tomado una lista de orden de lectura desde el servidor. Si un guión y una lista de orden de lectura han sido cargados desde un ordenador central y posteriormente se ha modificado manualmente el orden de lectura, esta función le permitirá reinstalar el orden de lectura original (desde el ordenador central).

Cambiar REP por Norm (Clear REP to Norm)

Tecla abreviada: alt-r c

Esta función cambiará los atributos de las historias reemplazadas (REP) a normal (Norm).

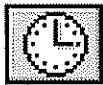
Cambiar ID de Historia (Change Story ID)

Tecla abreviada: alt-r g

Si no ha sido seleccionado aún, este comando llamará a la ventana de diálogo Change ID. Introduzca un nuevo ID para la historia seleccionada y haga click en el botón OK. Haga clic en el botón Cancel para cerrar la ventana de diálogo.

La ventana de diálogo puede también activarse haciendo doble click en el campo ID de la historia en cuestión. Un bloque de historias contiguas puede ser cambiado seleccionando sus campos ID.

Sólo es posible cambiar el campo ID de una historia si Multiple Run Order ha sido seleccionado en el menú de opciones.



Mostrar Tiempo de Reproducción (Display Run Time)

Tecla abreviada: alt-r p

Este comando mostrará el tiempo total de reproducción de todas las historias seleccionadas en la lista de orden de lectura.

Menú de Programa (Program Menu)

Tecla abreviada: alt-g

Create
Font Change
Activity

Nota: estas funciones solo estarán disponibles cuando "multiple run order" haya sido habilitado en el menú de opciones de **Multiple Run Order** .

Crear Programa (Program Create)

Tecla abreviada: alt-g c

Se abrirá una ventana de diálogo pidiendo un identificador ID y un número de fuente del nuevo programa. Presione Enter o haga click en el botón OK y una nueva entrada aparecerá al final de la lista de programas.

Hacer doble click con el ratón en la entrada en blanco al final de la lista de programas es una forma rápida de abrir esa ventana de diálogo. Leer **Multiple Run Order** para más información.

Los parámetros no serán aceptados a no ser que estén dentro de los siguientes límites:

ID : Cadena de caracteres alfanuméricos tal que $0 < \text{Longitud} \leq 6$

Font Number : Valor numérico tal que $1 \leq \text{Valor} \leq 8$

Haga Click en el botón Cancel para cerrar la ventana de diálogo.

Cambiar Fuente de Programa (Program Font Change)

Tecla abreviada: alt-g f

Se abrirá una ventana de diálogo pidiendo un nuevo número de fuente para el programa seleccionado actualmente. Presione Enter o haga click en OK y le será asignado una nueva fuente al programa.

Si hace doble click con el ratón en el campo de número de fuente de la lista de programas, accederá de forma rápida a la ventana de diálogo. Leer **Multiple Run Order** para más información.

El parámetro no será aceptado a no ser que esté dentro de los siguientes límites:

Número de Fuente : Valor numérico tal que $1 \leq \text{Valor} \leq 8$

Haga click en Cancel para cerrar la ventana de diálogo.

Actividad del Programa (Program Activity)

Tecla abreviada: alt-g a

Disparará el status de actividad del programa seleccionado

Haciendo doble click con el ratón en el campo de Activity de la lista de programas se activa el status de una forma rápida.

Menú Visualizar en Unidad de Apunte (Prompt Menu)

Tecla abreviada: alt-p

Prompt On/Prompt Off
Prompt Restart

Prompt Track On/Prompt Track Off

Centre Justify
Remove Blank Lines

Reset Prompt Card



Visualizar en Unidad de Apunte On/OFF
(Prompt On/Prompt Off)

Tecla abreviada: alt-p o; F9/alt-p f; ctrl-F9

Para activar la visualización, haga click en la opción de menú Prompt On o en el botón de Prompt On/Off .

Si la ventana de edición está activa (la barra de título está "iluminada"), la visualización del guión comenzará desde el punto donde está colocado el cursor de edición.

Si la ventana Run Order está activa, la visualización comenzará desde la entrada cuyo número o línea de marca estén "iluminados".

No podrá comenzar desde historias cuyo status sea OLD, DROPPED o INACTIVE.

Cuando se activa la visualización, la velocidad de reproducción estará definida por el control central de la reproducción (master scroll control). Si no se dispone de un control hardware conectado a la tarjeta PCPrompt la reproducción se puede controlar mediante el **Prompt Control Panel** . En esta situación el texto comenzará a reproducirse en sentido positivo hasta que se modifique esto mediante algún control del Prompt Control Panel.

Para desactivar la reproducción haga click en la opción de menú Prompt Off .

Visualizando con VGA SCREEN

Para versiones de WinPlus que dispongan de VGA display como salida de visualización, el ratón es utilizado para controlar la pantalla.

Cuando se activa la visualización, la página actual será mostrada. Para habilitar la reproducción, haga click con el ratón en el panel izquierdo. El cursor será una flecha hacia arriba o hacia abajo en la región adecuada. Los movimientos verticales del ratón serán interpretados como comandos de velocidad. El centro de la pantalla será el cero. Mueva hacia abajo el ratón para reproducir en sentido positivo, y hacia arriba para hacerlo en sentido negativo. Existe una banda muerta alrededor del centro de la pantalla. *Un click del ratón en ese modo, pondrá la pantalla en modo de edición. Aparecerá un signo de interrogación intermitente en el punto donde hizo click, texto podrá se añadido o borrado. Reinicie la reproducción haciendo click en el panel de la izquierda. Para regresar a la pantalla convencional de Edit/Run Order presione Ctrl F9 o haga doble click en la marco Cue cuando esté en modo Edit .*

Los botones que encontrará en la parte inferior de la pantalla de reproducción VGA son de izquierda a derecha: :



Saltar al principio del guión



Saltar a la historia anterior



Saltar a la siguiente historia



Saltar a la referencia anterior



Saltar a la referencia siguiente



Dirección inversa del control de velocidad del ratón



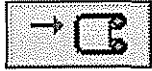
Cortar con pantalla en blanco



Habilitar barra de control de velocidad

Si presiona cualquiera de estos botones, la reproducción se desactivará y la velocidad será puesta a cero. Para comenzar de nuevo haga click en el panel izquierdo.

La barra horizontal ajustará el escalado de la posición del ratón con respecto a la velocidad de reproducción. Esto sirve para ajustarse a las velocidades independientemente de la velocidad de proceso del ordenador.

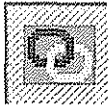


Reinicio de la Visualización (Prompt Restart)

Tecla abreviada: alt-p r

Si la visualización esta todavía activa, para reiniciar la visualización desde otro punto, posicione el cursor de edición en la posición adecuada del guión o haga click en una nueva historia en la ventana de orden de lectura. Haciendo click en el botón Prompt Restart o seleccionando la opción de menú Prompt Restart reiniciará la visualización desde el punto deseado.

La visualización no comenzará desde historias cuyos status sean OLD, DROPPED o INACTIVE.



Seguimiento de la Visualización On/OFF Prompt Track On/Prompt Track Off

Tecla abreviada: alt-p y; F8/alt-p k; ctrl-F8

Para activar el seguimiento de la visualización, haga click en la opción de menú. Cuando esté activada, posicionará automáticamente el guión en la ventana de edición para que se corresponda con la parte del guión que esta siendo visualizada en la unidad de apunte.

Note que el seguimiento de la pantalla de edición sólo se produce cuando la velocidad de reproducción está por debajo de un cierto límite.

Para descativar el seguimiento, haga click en la opción de menú Prompt Track Off .

Justificar al Centro (Centre Justify)

Tecla abreviada: alt-p c

Esta función justificará al centro el texto visualizado, no tiene efecto en el texto del guión en la pantalla de edición. Para activar esta función, haga click en la opción de menú Centre Justify. Para desactivarla, haga click en esa opción de menú otra vez (aparece una marca en la opción de menú cuando la función está activada).

Quitar Líneas en Blanco (Remove Blank Lines)

Tecla abreviada: alt-p b

Esta opción inhibirá la visualización de cualquier línea en blanco que haya en el guión. En otras palabras, si existe una línea de texto seguida de dos líneas en blanco, y después otra línea de texto, las dos líneas de texto aparecerán en la unidad de apunte sin ninguna línea libre entre ellas.

Reiniciar Tarjeta (Reset Prompt Card)

Tecla abreviada: alt-p s

Forzará un reseteo del hardware de la tarjeta y cargará de nuevo su software. La pantalla del apuntador mostrará durante unos momentos una serie de líneas verticales indicando la condición de reseteo, seguidas de la pantalla de inicio de WinPlus o una pantalla en negro que indican que el sistema se está configurando.

Menú Ver (View Menu)

Tecla abreviada: alt-v

Next Story
Previous Story

Hard Carriage Returns

Max Preview Height
Prompt Control Panel

Bookmarks
Font Tool Panel
Message List
Font List
Default Font List
Debug List
Program List
Timer
Colour Selection
Program Timing
Prompt Messages

Historia Siguiente (Next Story)

Tecla abreviada: alt-v n

Haciendo click en la opción de menú **Next Story** desplazará la parte visible en la ventana de edición de modo que aparezca la parte superior de la siguiente historia de la lista de orden de lectura. El uso reiterado de esta función le permite desplazarse a través del guión de historia en historia.

Leer también **Historia Anterior**.

Historia Anterior (Previous Story)

Tecla abreviada: alt-v p

Haciendo click en la opción de menú **Previous Story** desplazará el guión que aparece en la ventana de edición hasta la parte superior de la siguiente historia de la lista de orden de lectura. El uso reiterado de esta función le permite desplazarse a través del guión en orden inverso de historia en historia.

Leer también **Historia Siguiente**.



Retornos de Carro Consistentes (Hard Carriage Returns)

Tecla abreviada: alt-v h

Haga click en esta opción de menú para que se muestren todos los retornos de carro consistentes en la ventana de edición. Un retorno de carro consistente será expresado mediante un símbolo ¶ .

Un retorno de carro consistente es introducido mediante una pulsación de la tecla Enter. Es usado para prevenir un formateo automático del texto no deseado y para introducir líneas en blanco. En el uso normal escribiendo el guión, la tecla de retorno de carro no se usará para pasar a la siguiente línea, ya que se irá produciendo un formateo automático (asumiendo que el modo insert está activado-leer **Insert/Overstrike**).

Altura Máxima de Previo (Max Preview Height)

Tecla abreviada: alt-v m

Existe una ventana (normalmente colocada en el cuarto inferior izquierdo de la pantalla) que *proporciona una réplica de la salida visualizada*. La altura normal de esa ventana se corresponde con la altura de la pantalla de la unidad de apunte en términos de cantidad de filas de texto visibles.

Haciendo click en la opción de menú Max Preview Height, la altura de la ventana de previo será llevada a la altura de la pantalla. Esta característica permite al operador prever el texto futuro antes de que sea visto en la unidad de apunte.

Independientemente de la configuración de Max Preview el ratón siempre podrá ser utilizado para modificar la altura de la ventana de previo.

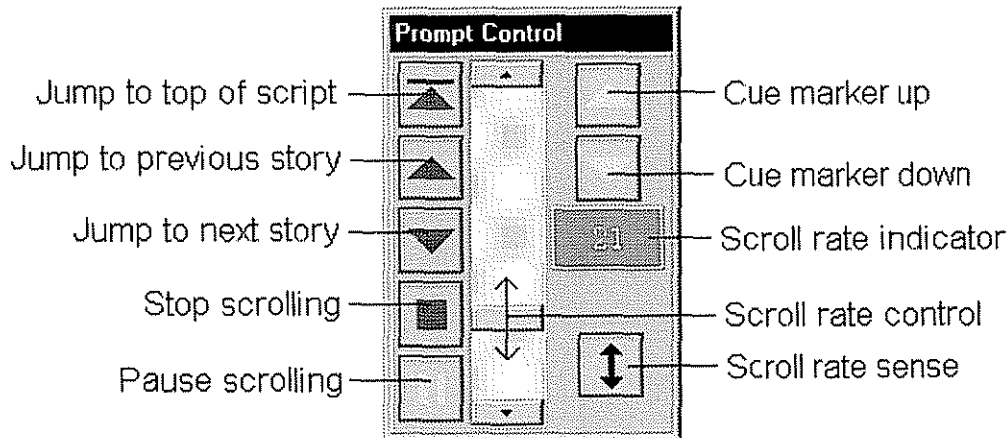
Esta posición del menú es deshabilitada cuando WinPlus es una versión para visualización en pantalla VGA.

Panel de Control de Reproducción (Prompt Control Panel)

El panel de control de reproducción es una emulación del control de velocidad externo. Proporciona un medio redundante para controlar el texto visualizado en el caso de un fallo del control externo.

El panel de control de reproducción puede ser utilizado al mismo tiempo que cualquier control externo. La asignación de control sigue la siguiente lógica cuando existen varios controles hardware: El último control que se mueve pasa a ser el principal. Esto permite a cualquier control asumir el mando simplemente cambiando la velocidad de reproducción.

Las funciones del Panel de control de Reproducción son las siguientes:



El indicador de velocidad de reproducción mostrará cantidades negativas cuando se reproduce hacia atrás, PAUSED cuando se active la función Pausa y STOP cuando la velocidad es cero. El botón de pausa es un disparador, cuando se presiona tras la pausa, la velocidad de reproducción vuelve a ser la misma que antes de la pausa.

Para activar el panel de control de reproducción (Prompt Control Panel) haga click en el botón Show Speed Control de la barra de tareas que es amarillo y se tornará rojo:



Para ocultar el panel Prompt Control , haga click de nuevo en el control Show Speed Control .

Referencias (Bookmarks)

Tecla abreviada: alt-v b

Haga clic en esta opción para llamar a la ventana de referencias (Bookmark). Le mostrará una lista de las referencias que han sido activadas con la función **Toggle Bookmark** .

Cada entrada es mostrada como una copia de la línea marcada tal como aparece en el guión. Puede ser asignado un número de hasta 6 dígitos a cada referencia a modo de identificador.

Para encontrar de forma rápida una referencia, haga click en la ventana numérica en la parte superior de la ventana de referencias, escriba el número de la referencia al que desea saltar y presione Enter. Para escribir un nuevo número, haga doble click en la ventana y escriba un nuevo número.

Para colocar la ventana de edición a la altura de la referencia, haga *doble click* en el campo de texto de la referencia. Si la opción de lista de orden de lectura múltiple está habilitada, la lista de orden de lectura mostrará en la parte superior la historia que contiene la referencia en cuestión.

Un párrafo asociado con una referencia puede ser ocultado o mostrado seleccionándolo y pulsando el botón Cloak . Un bloque de párrafos puede ser seleccionado y ocultado de forma simultánea. Para seleccionar un bloque presione el botón izquierdo del ratón y arrastrelo hasta la última referencia que desee . Sólo es posible hacer la selección si se hace sobre el campo numérico.

Para quitar todas las referencias, haga click en el botón Clear en la barra de herramientas de la ventana Bookmark . Se le pedirá confirmación antes de que la acción sea llevada a cabo.

Panel de Herramientas de Fuentes (Font Tool Panel)

Tecla abreviada: alt-v f

Muestra el Panel de Herramientas de Fuentes.

El Panel de herramientas de fuentes permite la selección 8 tipos diferentes de fuente para ser utilizada en el gui3n. Las fuentes seleccionadas en las ocho preferencias pueden ser asignadas desde el men3 Font s o haciendo doble click en "font number box" o "font name box". Los tama1os de las fuentes pueden cambiarse editando el n3mero correspondiente en la casilla en cuesti3n.

Lista de Mensajes (Message List)

Tecla abreviada: alt-v l

Muestra una lista de los 3ltimos 100 mensajes, siendo el primero de la lista el m3s reciente. Los mensajes son a menudo provocados por eventos externos como el env3o de una historia nueva o actualizada desde un ordenador de la red, o la activaci3n de la visualizaci3n en unidad de apunte mediante uno de los botones del panel de control.

Lista de Fuentes (Font List)

Tecla abreviada: alt-v o

Muestra las fuentes seleccionadas actualmente y sus tama1os. Cada fuente puede ser configurada desde el men3 **Options Fonts** .

Lista de Fuentes por Defecto (Default Font List)

Tecla abreviada: alt-v o

Muestra las fuentes por defecto y sus tama1os. Estas son cargadas a la tabla de selecci3n de fuentes actual desde el men3 **Options Fonts** .

Lista de Depuraci3n de Datos (Host Debug List)

Tecla abreviada: alt-v d

Habilita la ventana Host Debug. 3sta muestra las 100 primeras l3neas de datos recibidos por el puerto serie. Estos datos pueden ser eliminados o salvados haciendo click en el bot3n correspondiente.

Los caracteres de control ser3n mostrados como su texto equivalente, por ejemplo. \$0D ser3 mostrado como <CR>

Lista de Programas (Program List)

Tecla abreviada: alt-v g

Habilita la ventana Program si **Multiple Run Order** ha sido seleccionado.

Cronómetro (Timer)

Tecla abreviada: alt-v t

Hará visible el estado de la ventana del cronómetro. Si éste ya estaba activo, la ventana de diálogo mostrará simplemente el estado actual de crono. Si no estaba activo, al igual que en el menú de opciones **Timer Mode** , activará el cronómetro.

Selección de Color (Colour Selection)

Tecla abreviada: alt-v s

Hará visible el estado de la ventana **Colour Selection** .

Temporización del Programa (Program Timing)

Tecla abreviada: alt-v r

Hará visible el estado de la ventana **Program Timing**.

Visualizar Ventana de Mensajes (Prompt Message Display)

Tecla abreviada: alt-v g

Hará visible el estado de la ventana **Prompt Messages** .

Ventana de Eventos (Snapshot Display)

Tecla abreviada: alt-v a

Hará visible el estado de la ventana **Snapshot** .

Si hace doble click en cualquiera de la entradas de la ventana Snapshot alineará la ventana de edición.

Menú de Opciones (Options Menu)

Tecla abreviada: alt-o

Bold
Italics
Underline
Inverse

Left To Right Text
Right To Left Text
Keyboard

Save Setup on Exit
Save Setup Now

Fonts

Remote Directory Polling
Multiple Run Order

Configuration
Set Colors
Clock Mode
Timer Mode



Negrita (Bold)

Tecla abreviada: alt-o b; ctrl-D

Haciendo click en esta opción del menú, activará la entrada de caracteres en negrita. Cuando negrita este activado, cualquier carácter que introduzca estará en negrita.

Cuando se visualice, los caracteres que aparezcan en negrita en la ventana de edición, también aparecerán de ese modo en la unidad de apunte.

El texto que ya ha sido introducido puede convertirse a formato negrita si se selecciona y se activa la función Bold. También es válido el procedimiento contrario.



Cursiva (Italics)

Tecla abreviada: alt-o I; ctrl I

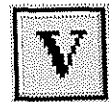
Igual que el anterior aplicado al formato cursivo.



Subrayado (Underline)

Tecla abreviada: alt-o u; ctrl U

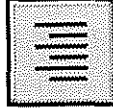
Igual que el formato negrita, aplicado al formato subrayado.



Inversión (Inverse)

Tecla abreviada: alt-o v; ctrl W

Igual que el formato negrita, aplicado al formato subrayado.

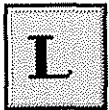


Dirección del Texto (Text Direction)

Tecla abreviada: alt-o l; alt-o r

Esta opción solo está habilitada en versiones de WinPlus que soporten texto de derecha-a-izquierda.

Haciendo click en esta opción del menú, se cambiará la dirección del texto actual de izquierda a derecha por derecha a izquierda.



Distribución del Teclado (Keyboard Layout)

Tecla abreviada: alt-o a

Esta opción sólo esta habilitada en versiones de WinPlus que soportan texto de derecha-a-izquierda.

Haciendo click en esta opción del menú se cambiará el status de lengua entre Latina y el lenguaje nativo.

Cuando la fuente actual se cambia, la nueva fuente se asociará con el status de la tecla correspondiente. Esto habilita al usuario a cambiar la lengua y la fuente de forma simultánea.

Salvar Configuración al Salir (Save Setup on Exit)

Tecla abreviada: alt-o a

Marcando esta opción se guardarán automáticamente todas las modificaciones que haya hecho cuando abandone WinPlus.

Salvar Configuración Ahora (Save Setup Now)

Tecla abreviada: alt-o n

Esta función salvará inmediatamente cualquier configuración que haya hecho tal como las posiciones de las ventanas. Leer también **Salvar Configuración al Salir**.

Fuentes (Fonts)

Tecla abreviada: alt-o f

Esta función del menú le permite especificar una fuente y su tamaño para los caracteres asociados con las funciones listadas en el sub-menú.

Los items del sub-menú, que van desde **Font 1** a **Font 8**, permiten la asignación de ocho tipos diferentes de fuentes que pueden aparecer en un guión determinado. Note que cada selección de fuente tiene especificado un tamaño para la salida de visualización y la ventana de edición. Si la opción Save as Default es seleccionada, los datos de fuente serán también salvados como fuente por defecto.

Impresora (Printer)

Esta opción mostrará la ventana de diálogo de fuente estándar para configurar la fuente, tamaño y estilo para la impresora.

Si el estilo de fuente está determinado como "Regular", El estilo de fuente impreso será igual al del guión. Cualquier otro estilo de impresión, sobrescribirá al estilo del guión. Leer también

Configuración de la impresora (Printer Configuration)

Opciones por defecto (Set Default)

Esta opción cargará las configuraciones por defecto de las fuentes y actualizará el guión.

Directorio Remoto (Remote Directory Polling)

Tecla abreviada: alt-o d

Elija esta opción para habilitar el directorio remoto automático. Es utilizado cuando WinPlus está integrado en un sistema de red.

Multiple Run Order será deseleccionado cuando Remote Directory Polling sea activado.

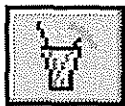
Lista de Orden de Lectura Múltiple (Multiple Run Order)

Tecla abreviada: alt-o m

Cuando está activada, un guión puede ser tratado como una colección de programas separados identificados por su número ID. La lista actual de programas disponibles puede ser mostrada seleccionando **View Program List**.

El orden del programa puede cambiarse arrastrándolo en la ventana Program .

Las siguientes funciones de programa están disponibles:



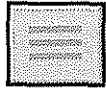
Refrescar Programa (Program Refresh)

Regenerará la lista de programas partiendo del Run Order actual.



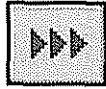
Activar todos los Programas (Activate All Programs)

Todos los programas serán activados.



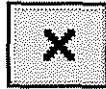
Desactivar todos los Programas (Deactivate All Programs)

Si la reproducción está desactivada entonces todos los programas serán puestos en estado inactivo.



Resequenciar Programa (Resequence Program)

Este botón resecuenciará todas las historias del programa activo si éstas no están siendo sacadas "al aire".



Cerrar (Close)

Esto cerrará la ventana del programa. Multiple Run Order permanecerá *habilitado*. Para hacer visible de nuevo la ventana, seleccione en el menú principal la opción View Program List .

El status de un programa puede ser cambiado haciendo doble click en la celda de Status del programa. Cualquier número de programas puede ser activado de forma simultánea.

La primera historia de un programa dado puede ser mostrada en la parte superior de la pantalla haciendo doble click en la celda de ID de la ventana Program .

Sólo los programas activados pueden ser reproducidos, sin tener que ser contiguos en el orden de programas.

El ID de una historia puede cambiarse haciendo doble click en su campo ID en el orden de lectura. El usuario tendrá que introducir un nuevo ID. Siempre que la ventana de diálogo esté abierta, la historia o el grupo de historias pueden ser modificadas.

Si el ID de una historia es cambiado, la historia adquirirá su nuevo status de programa. Si es cambiado el ID, la historia inicialmente estará en estado activo.

Pueden ser insertadas nuevas entradas en la ventana Program. Haga doble click en la entrada en blanco en la parte inferior de la lista de programa o seleccionando la opción de menú **Create**. Una ventana de diálogo le preguntará un ID de programa y un número asociado de número de fuente. Si una historia que se ha cargado tiene un ID de programa que no está actualmente en la lista de programas, será añadido automáticamente, y colocado con el número de fuente actualmente seleccionado.

La fuente del programa puede ser cambiada haciendo doble click en la celda Font Number o seleccionando la opción de menú **Font Change** . El usuario tendrá que introducir un nuevo número de fuente. Haga click en OK o pulse Enter para cambiar la fuente del programa. La ventana de edición mostrará la primera historia del programa seleccionado. El texto será reformateado desde esta historia hasta el final del guión. La ventana de diálogo permanecerá activa de modo que las fuentes de otros programas puedan ser cambiadas. El botón Cancel cerrará la ventana de diálogo.

El sondeo desde el directorio remoto (**Remote Directory Polling**) se deseleccionará cuando el orden de lectura múltiple (Multiple Run Orders) haya sido habilitado.

Configuración (Configuration)

Tecla abreviada: alt-o c

Activando este ítem se activará un cuaderno de notas con varias pestañas. Haga click en una de estas páginas para seleccionar la que más le interese.

La configuración puede ser inhibida para prevenir que cambios inesperados puedan producirse. El fichero winplus.ini contiene las siguientes entradas:

```
[Main]
Configuration Lock=0
Set Configuration Lock = 0 to access
Set Configuration Lock = 1 to inhibit.
```

Las páginas contienen las siguientes categorías de información de la configuración:

Constants	Template
Script	Caption Port
Printer	Language
PC_Card	Clock and Timer
Host Port	

Constantes (Constants)

Palabras por segundo (Speech Rate)

Introduzca la cantidad media de palabras por segundo que pronuncia el presentador, incluyendo un decimal. Se usa para calcular el tiempo de reproducción (Run Time display).

Directorio por Defecto (Default Directory)

Introduzca la dirección (path) del directorio que desee como directorio por defecto cuando haga un Save o un Load.

Directorio de Entrada Remoto (Remote Input Directory)

Cuando está activado Remote Directory Polling, Este directorio es sondeado cada 2 segundos. Cualquier fichero que supere la máscara de fichero remoto que no haya sido cargado previamente, será introducido en el guión.

Directorio de Salida Remoto (Remote Output Directory)

Este directorio está configurado para ser el directorio de entrada remoto de otro ordenador que esté procesando WinPlus. Las funciones Save Story (Remote) y Save Run Order automáticamente reflejarán cualquier cambio, hecho localmente, en el ordenador remoto.

Máscara de Fichero Remoto (Remote File Mask)

Introduzca cualquier marca de nombre de fichero para utilizar cuando se sondee el directorio remoto descrito arriba. Para leer todos los ficheros del directorio especificado, la máscara tendría que ser *.*

Fichero de Orden de Lectura Remoto (Remote Run Order Filename)

Introduzca el nombre del fichero de orden de lectura utilizado en el sondeo de directorio remoto. Este fichero es utilizado de tal forma que el orden de lectura Run Order siga de forma automáticamente el orden de lectura del servidor.

Margen izquierdo y derecho en la Visualización (Left and Right Prompt Margin)

Introduzca los márgenes requeridos en la pantalla de visualización. De esta forma se asegura que todo el texto de una línea esta visible en un monitor con el barrido ligeramente ampliado. La unidad del control de margen es el píxel (puntos de imagen).

Modo de Acceso a Fichero Compartido (Shared File Access Mode)

Este valor tiene un rango válido de 0 a 4 y determina el acceso de lectura/escritura de los ficheros compartidos.

0 : Modo Compatibilidad (Windows 3.1)

1 : Acceso denegado

2 : Acceso denegado a escritura

3 : Acceso denegado a lectura

4 : Acceso totalmente permitido (Puede ser requerido cuando se trabaje en red o se importen documentos de Word-6 document files.)

Anchura de Descripción en Ficheros ASCII (ASCII Descripting Width)

Si este valor es distinto de cero entonces estará habilitada la descripción en los ficheros de texto ASCII. Ese valor representa el número de caracteres que serán descartados al principio de cada línea.

Si está habilitado **Import Detect [] Slugline** entonces el número de historia puede colocarse en cualquier lugar en la región de descripción o al principio del texto extraído.

Posición Inicial de Visualización (Prompt Start Offset)

Este valor ajusta la posición de inicio de la visualización en la unidad de apunte, cuando se inicia, reinicia o se pulsa un botón en el control de mano. Un valor cero, indica que el punto inicial será la parte superior de la pantalla. El incremento de una unidad en el valor repercute el desplazamiento de una línea hacia abajo en la pantalla.

Grid Font Size

Este valor determina el tamaño de la fuente del texto asociado con cualquier tabla como run order, bookmarks, etc.

Nota: La altura de todos los elementos de una tabla puede se ajustada como sigue:

ctrl + shift + A incrementa la altura

ctrl + shift + B decrementa la altura

Guión (Script)

Guión Ajustado a Visualización (Script Matches Prompt)

Esta opción hará que la longitud del texto de una línea de edición sea igual que en la pantalla de visualización de la unidad de apunte. Note, que el cambio de esta opción cuando hay un guión cargado requerirá una operación de reformato del texto (**Reformat**).

Auto Reemplazar la Historia "en el Aire" (Host Auto Replace On Air Story)

Cuando se activa, si una nueva versión de la historia que se está visualizando se carga desde el servidor, la nueva versión reemplazará automáticamente a la vieja y comenzará la visualización desde su principio.

Si no se activa, la historia no se reemplazará automáticamente, y un mensaje aparecerá en la ventana de WinPlus informando al operador que ha sido cargada una nueva historia. En este caso, el operador puede seleccionar reemplazar la historia que está "en el aire" haciendo click en el botón Exchange PNEW

Auto-Borrado de las Historias OLD

Cuando se selecciona esa opción (auto delete stories OLD) cualquier historia que haya sido reemplazada con nuevas versiones debido a una nueva carga desde el ordenador servidor, será automáticamente eliminada. Si no se selecciona, las historias reemplazadas serán dadas de baja hasta el final de la lista Run Order y el atributo OLD les será asignado.

Auto Refresco de la Visualización (Auto Prompt Refresh)

Cuando se selecciona la salida de visualización será actualizada automáticamente si el texto que está siendo sacado "al aire" se está editando. Si no está seleccionado y se requiere una actualización, el botón de refresco (Prompt Refresh) se iluminará (estará habilitado).

Visualizar Líneas de Marca Invertidas (Prompt Slugline as Inverse)

Las líneas de marca aparecerán como vídeo invertido en la unidad de apunte. Esta opción se usa normalmente cuando se visualiza un programa de noticias para significar un titular.

Cuando no está seleccionado, las líneas de marca aparecerán en la unidad de apunte como texto normal.

Aceptar <CR> al Importar (Accept <CR> on Import)

Cuando está seleccionado, al importar un fichero, los retornos de carro forzarán la aparición de una nueva línea en las pantallas de edición y visualización. Si no está seleccionada, los retornos de carro serán tratados de la siguiente forma. Un retorno de carro será un espacio. Más de un retorno de carro será tratado como es, una nueva línea.

Descripción de los Ficheros Importados (Import Descripting)

Esta opción permite describir los ficheros salvados en los siguientes formatos de procesadores:

- 1 : WordPerfect V5.1
- 2 : Ami Pro
- 3 : Olivetti Wordprocessor (OLITEXT)

Los ficheros de guiones preparados en WordPerfect V5.1 deben estar en modo de doble columna de modo que el WinPlus extraiga la columna de la derecha. Si esta casilla no está correctamente elegida, los datos del fichero importado pueden perderse.

Para guiones en ficheros Ami Pro script, todo el texto entre { } será descartado.

En los ficheros OLITEXT el texto en gris será descartado.

Smart Quotes

Cuando está activada, las cuotas sencillas y las dobles a sus equivalentes "smart" a medida que están siendo escritas.

Desahibilitar la Edición "en el aire" (Disable Edit of On Air Story)

Las alteraciones en la historia que está "en el aire" se inhibirán.

Forzar Nueva Línea con Secuencia Punto-Espacio (Force New Line On Dot Space)

Cada vez que aparezca la secuencia punto-espacio se forzará la sustitución del espacio por un retorno de carro.

Detección de Línea de Marca en Importar (Import Detect [] Slugline)

Cuando utilizamos file import, un corchete abierto forzará una nueva línea. Los datos que aparezcan hasta el siguiente retorno de carro serán tratados como una línea de marca (slugline).

Espacio entre Líneas (Script Interline Spacing)

Este número especifica el número de líneas entre dos filas de caracteres en la ventana de edición

Espacio entre Líneas en Visualización (Prompt Interline Spacing)

Cada una de las fuentes seleccionadas tiene un número de espacio asociado en la unidad de apunte. El rango de este número va desde -99 a +99 y será añadido a la altura de la fuente. Esto permite que la distancia vertical entre filas sea ajustada. Si se introduce un número negativo podría suceder que dos filas se solapen.

Impresora (Printer)

Auto-alimentación en las Líneas de Marca (Auto Form Feed on Slugline)

Esta opción asegura que siempre que vaya a aparecer una línea de marca, ésta se imprima en una nueva hoja.

Auto-alimentación Final (Auto Final Form Feed)

Se enviará una orden de alimentar una nueva hoja al final de la impresión.

Auto Nueva Línea (Auto New Line)

Después de cada retorno de carro se envía a la impresora un comando de nueva línea.

Líneas Dobles (Double Line Spacing)

Será imprimida una línea en blanco entre cada línea de texto.

Imprimir Como Guión (Print As Script)

El texto se imprimirá tal como aparece en la ventana de edición.

Imprimir como Visualizado (Print As Prompt)

El texto se imprimirá tal como aparece en la unidad de apunte.

Imprimir Formateado (Print Formatted)

El texto se imprimirá maximizando el número de palabras en cada línea. Será función del tamaño de la fuente.

Línea de Marca (Slugline)

Las líneas de marca pueden imprimirse de una de estas cuatro formas: Tal como es, negrita, cursiva o subrayada.

Invertida (Inverse)

El texto marcado como invertido en el guión puede ser impreso en uno de los siguientes estilos: Normal, negrita, cursiva o subrayada.

Tamaño de la fuente para Run Order/Bookmark (Run Order/Bookmark Font Size)

Determina el tamaño de impresión para las fuentes en Run Order y Bookmark. El rango va desde 8 hasta 24.

Margen de la Impresión (Print Margin)

Se refiere al número de puntos a imprimir al principio de una línea antes de imprimir el guión, de esta forma se crea un margen izquierdo. Si ese número es 0 no habrá margen izquierdo. Este número deberá ser configurado teniendo en cuenta la resolución de la impresora.

Tarjeta PC Prompt

Tarjeta de PC Interna (Internal PC Card)

Si se selecciona, el software operará con una tarjeta PC Prompt interna. Léa **Instalación del Hardware** para más detalles en como instalar la tarjeta internamente.

LPT1, LPT2

Si LPT1 o LPT2 es seleccionado WinPlus será configurado para funcionar con una PC Prompt Box, ésta es una unidad externa conectada al ordenador mediante un puerto paralelo.

625 Líneas (625 Lines)

Seleccionado, la salida a unidad de apunte será en el formato de 625 líneas. Si no es así, el formato de salida será el de 525 líneas.

Vídeo Inverso (Inverse Video)

La salida de vídeo estará invertida, es decir, caracteres en negro y fondo en blanco.

Reproducción "Suave" (Smooth Scroll)

Normalmente está activada, y habilita el algoritmo de interpolación "suave" de líneas en reproducción. Esta opción no debe activarse si se utiliza si se utilizan pantallas electroluminiscentes o cuando se utilice un tipo de fuente que sufra distorsiones con la utilización del algoritmo (algunas fuentes chinas).

Dirección de la Tarjeta (PC Address)

Ponga el número que se corresponda con la dirección de la tarjeta PCPrompt . La dirección debe elegirse de tal forma que no cree ningún conflicto con ninguna de las tarjetas instaladas en el PC. El valor que viene de fábrica por defecto es 240 hex. Léa **Instalación del Hardware** para más detalles.

Posición de la Marca de Lectura (Cue Marker Position)

Este número determina la posición de la marca de lectura en la pantalla de visualización. Una entrada 1 posicionará la marca cerca de la parte superior de la pantalla, una entrada 8 lo posicionará cerca de la parte inferior.

Habilitación de la Marca de Lectura (Cue Marker Enabled)

Habilita la aparición de la marca de lectura, de otra forma estará oculta.

Pantalla por Defecto en Negro (Set Default Prompt Screen To Black)

Seleccionado, las pantallas de visualización estarán en negro cuando la reproducción esté inactiva. Si no está seleccionada parecerá el mensaje BDL/Autoscript.

Reproducción Rápida (Fast Scroll)

Seleccionada, la inhibición de velocidad máxima de reproducción estará limitada a un valor mayor. Si la velocidad de reproducción es mayor que la velocidad a la que pueden ser escritos los datos, la línea de actualización se hará visible. Si esta situación se mantiene, cuando la línea de actualización alcanza la parte superior de la pantalla, se inhibirá la reproducción mientras que cada fila es actualizada. Si se reduce la velocidad a un valor normal, los datos eventualmente seguirán a la pantalla reproducida anteriormente.

Cuando no está seleccionado, la línea de actualización no será visible en la pantalla del apuntador.

Puerto Remoto (Host Port)

Estas entradas configuran uno de los puertos serie del PC cuando éste está conectado a un servidor (por ejemplo a un sistema "newsroom") mediante un interface serie RS232.

Habilitación de Servidor (Host Enabled)

Sí se acepta, serán aceptados datos provenientes del puerto remoto.

Red (Template)

Estos parámetros se utilizan para controlar el interface entre WinPlus y un servidor conectado.

Anchura de la Descripción (Descripting Width)

Determina el número de caracteres a ignorar contando desde la izquierda en el guión cargado. Esta opción permite que el guión cargado tenga instrucciones en el lado izquierdo, que no serán reproducidas. Si el servidor sólo envía texto de guión, la anchura puede ponerse a 0.

Línea Nueva con <CR> (New Line On <CR>)

Inserta una nueva líneas cuando se introduce un <CR>. Un retorno de carro será insertado en ese punto. Si no es así, el <CR> será tratado como un caracter de espacio.

Línea Nueva con Punto-Espacio (New Line On Dot Space)

Inserta una nueva línea cuando aparece la secuencia Punto-Espacio.

Quitar Espacios del Número de Historia (Remove Spaces From Story Number)

Cuando la máscara de red está habilitada, esta opción da la oportunidad de quitar todos los espacios del Número de Historia importado. Si los espacios no se quitan, el número de historia será el número hasta el primer espacio. Los restantes serán considerados como parte de la línea de marca.

Forzar Negrita (Force Bold)

Esta opción fuerza a que un texto cargado, exceptuando el número de historia, sea puesto en negrita.

Número máximo de Espacios (Max Paragraph Spaces)

Si uno o más espacios se reciben después de un retorno de carro, el texto siguiente se introducirá en una nueva línea. El número de espacios consecutivos al inicio de la línea será limitado con el parámetro "Max Paragraph Spaces". Cualquier espacio adicional será descartado.

Forzar Formato del Servidor (Force Host Format)

Esta opción forzará que la configuración sea "Script As Prompt" y mantendrá el formato cargado desde el servidor. Todo el formateo del texto sera el llevado a cabo por el servidor. Si la línea de edición es demasiado larga para el tamaño de fuente visualizada, la salida de visualización será cortada y puede ser que parte del texto se pierda.

Las ediciones locales posteriores serán reformateadas.

Si no se selecciona esta opción, recuerde reconfigurar el parámetro "Script As Prompt" al estado requerido.

Habilitar Máscara (Mask Enabled)

Coloca el atributo de Máscara Habilitada si usted desea utilizar la Máscara de red (descrita abajo).

Máscara (Mask)

La máscara de red se utiliza para extraer el número de historia y línea de marca de una historia cargada desde un servidor en red. También es útil para enmascarar cualquier información no deseada que pueda ser volcada desde el servidor.

Esta es una máscara de red típica:

.
NNN . .RR.SSSSSSSSSSSS
.

El punto en la primera línea significa que la primera línea cargada desde el servidor será ignorada.

NNN en la siguiente línea indica de donde extraer el número de historia. Los dos puntos a continuación indican que los dos próximos caracteres recibidos serán ignorados. Un máximo de 6 caracteres pueden especificarse en el número de la historia.

RR especifica el ID de la historia e indica el Run Order al que está destinada la historia. Este campo puede ser omitido si está inhibida la opción Multiple Run Order. Un máximo de 6 caracteres pueden ser especificados para el campo ID.

SSSSSSSSSSSS indica donde extraer la línea de marca. Los puntos en las dos líneas siguientes indican que las dos próximas líneas cargadas serán ignoradas. El resto del texto recibido desde el servidor será cargado hasta el indicador del final de la historia.

Máscara de Run Order (Run Order Mask)

Se utiliza de forma conjunta con la máscara normal y se configura para extraer los datos del Run Order cargado. Sólo la línea que contiene los datos necesita ser especificada. Todas las líneas en blanco serán descartadas. Cualquier línea que contenga un número de historia que comience con 'M' o 'X' serán también ignoradas.

Puerto de Captura (Caption Port)

Estas entradas configuran uno de los puertos serie del PC cuando es conectado a un dispositivo de captura o de subtítulo mediante un interface serieRS232 .

Captura Habilitada (Closed Caption Enabled)

Permite que el texto reproducido sea sacado línea a línea por un puerto serie para alimentar un dispositivo de captura.

Avance en Captura (Closed Caption Offset)

Este número especifica el número de líneas reproducidas que son sacadas al puerto de captura de forma anticipada al momento de lectura en unidad de apunte.

Idioma (Language)

Hay cuatro opciones específicas de idioma que sólo son relevantes para la versión correspondiente de windows.

Menú de Derecha a Izquierda (Right to Left Menu)

El menú principal puede ser orientado hacia la derecha o hacia la izquierda. Esta opción tendrá efecto sólo cuando el programa es reiniciado.

Auto Actualización de Idioma (Auto Language Update)

Cuando se seleccione language se actualizará automáticamente a medida que el cursor se mueve a través del texto. Si no se selecciona, el idioma sólo puede ser cambiado mediante el botón Language button o el menú de selección de Options Keyboard.

Texto Numérico Hindi (Text Hindi Numerics)

El texto numérico será convertido a forma Hindi

Texto Numérico Latin (Text Latin Numerics)

El texto numérico será convertido a forma Latin

Texto Numérico en Contexto (Text Context Numerics)

La forma del texto numérico será dependiente de la forma del contexto.

Números de Referencia Hindi (Bookmark Hindi Numerics)

Los números de Referencia (Bookmark) serán convertidos a forma Hindi

Números de Referencia Latin (Bookmark Latin Numerics)

Los números de Referencia (Bookmark) serán convertidos a forma Latin.

Números de Reloj/Cronómetro Hindi (Clock/Timer Hindi Numerics)

Los números serán convertidos a forma Hindi.

Números de Reloj/Cronómetro Latin (Clock/Timer Latin Numerics)

Los números serán convertidos a forma Latin

Reloj y Cronómetro (Clock and Timer)

Coordenada X del reloj (Clock X Co-ordinate)

Determina la coordenada X de la ventana del reloj

Coordenada Y del reloj (Clock Y Co-ordinate)

Determina la coordenada Y de la ventana del reloj

Tamaño de fuente del reloj (Clock Font Size)

Determina el tamaño de la fuente del reloj.

Coordenada X del cronómetro (Timer X Co-ordinate)

Determina la coordenada X de la ventana del cronómetro

Coordenada Y del Cronómetro (Timer Y Co-ordinate)

Determina la coordenada Y de la ventana del cronómetro

Valor inicial de cronómetro (Timer Start Value)

Determina el valor de inicio de la ventana de cronómetro (Timer)

Las coordenadas del reloj y el cronómetro están limitada de la siguiente forma:

$$0 \leq X < 500 \text{ y } 0 \leq Y < 250.$$

El reloj y el Cronómetro serán deshabilitados si la visualización es activada.

Cuando el reloj y el cronómetro están acivados, la marca de lectura(cue) estará oculta.

Definir Colores (Set Colors)

Habilita la definición de los colores de varias partes de las ventanas. Haga click en el item que desee camiar de color y aparecerá una ventana de diálogo.

Para volver a los valores por defecto de todos los colores, haga click en Default.

Nota:

El color primario (foreground) del texto seleccionado en el guión permanecerá igual. En el lado de Run Order, tanto el color primario como el de fondo cambiarán.

Modo Reloj (Clock Mode)

El reloj sólo puede ser activado si la reproducción está desactivada.

El reloj mostrará la hora actual (reloj de windows) en horas, minutos y segundos, se actualizará una vez por segundo.

El reloj puede ser configurado para mostrar la hora en modo 12 ó 24 horas. Esta es una opción de configuración de windows en el panel de control.

Las coordenadas X e Y pueden configurarse en relación con el tamaño de fuente en la página **Clock** del menú **Configuration**.

El reloj se deshabilitará si la reproducción se activa.

El reloj se activa y desactiva desde las selecciones del menú de Clock Mode, en **Options** .

Valor inicial de cronómetro (Timer Start Value)

Determina el valor de inicio de la ventana de cronómetro (Timer)

Las coordenadas del reloj y el cronómetro están limitada de la siguiente forma:

$$0 \leq X < 500 \text{ y } 0 \leq Y < 250.$$

El reloj y el Cronómetro serán deshabilitados si la visualización es activada.

Cuando el reloj y el cronómetro están acivados, la marca de lectura(cue) estará oculta.

Definir Colores (Set Colors)

Habilita la definición de los colores de varias partes de las ventanas. Haga click en el ítem que desee camiar de color y aparecerá una ventana de diálogo.

Para volver a los valores por defecto de todos los colores, haga click en Default.

Nota:

El color primario (foreground) del texto seleccionado en el guión permanecerá igual. En el lado de Run Order, tanto el color primario como el de fondo cambiarán.

Modo Reloj (Clock Mode)

El reloj sólo puede ser activado si la reproducción está desactivada.

El reloj mostrará la hora actual (reloj de windows) en horas, minutos y segundos, se actualizará una vez por segundo.

El reloj puede ser configurado para mostrar la hora en modo 12 ó 24 horas. Esta es una opción de configuración de windows en el panel de control.

Las coordenadas X e Y pueden configurarse en relación con el tamaño de fuente en la página **Clock** del menú **Configuration**.

El reloj se deshabilitará si la reproducción se activa.

El reloj se activa y desactiva desde las selecciones del menú de Clock Mode, en **Options** .

Modo Cronómetro (Timer Mode)

Una ventana de diálogo le mostrará el valor inicial por defecto del crono y el valor actual. Si el valor inicial necesita ser cambiado, seleccione la casilla con el ratón o mediante el tabulador, e introduzca el valor que proceda. Una vez hecho esto, presione "Apply" o haga click en el botón "Start" para poner en marcha el cronómetro..

El cronómetro mostrará una cuenta atrás que acabará en cero.

El cronómetro es actualizado una vez por segundo.

El botón "Stop" terminará la cuenta. Pulsando "Start" se reiniciará el cronómetro desde el valor preestablecido inicialmente.

El botón "Pause", parará el crono en el valor actual, continuará cuando se vuelva a pulsar.

Si la reproducción se activa mientras que el crono está corriendo, el previo y la salida de visualización se actualizarán para mostrar el texto. El cronómetro se mantendrá contando en el fondo, mostrando el valor actual en la ventana de diálogo.

Si la visualización se desactiva estando el cronómetro contando, el la pantalla de visualización aparecerá éste.

El crono puede ser activado mientras está en marcha la visualización. En este caso la ventana de diálogo reflejará el status del crono. Éste puede ser iniciado y contará hasta que la visualización se desactiva.

Las coordenadas X e Y pueden ser configuradas junto con el tamaño de la fuente y el valor de inicio por defecto en la página **Clock** en el menú **Configuration**

El cronómetro es activado y desactivado desde la selección de menú **Options** Timer Mode.

El botón Cancel cerrará la ventana de diálogo del crono (Timer) dejando el crono activo. La ventana de diálogo puede ser llamada desde la selección de menú **View Timer** .

Este cronómetro está directamente relacionado con el cronómetro en **Program Timing Display**

Menú Window (Window Menu)

Tecla abreviada: alt-w

Default

- 1** Script
- 2** Run Order
- 3** Prompt Preview
- 4** Prompt Control
- 5** Bookmarks
- 6** Message List
- 7** Host Debug
- 8** Colour Selection
- 9** Program Timing
- 10** Prompt Messages

Utilice los números o las teclas de los cursores para elegir la ventana que quiere activar. Esto hace que la ventana se haga visible si ha sido ocultada por otra, o para seleccionar una ventana sin utilizar el ratón.

Defecto (Default)

Tecla abreviada: alt-w d



Haga click en esta opción para colocar las distintas ventanas que se usan en WinPlus a sus posiciones y tamaños por defecto. Note que cualquier cambio de tamaño y posición que haga será salvado al salir si tiene esa opción activada (**Save Setup on Exit**) .

Instalación del Hardware

Importante.

Utilice siempre procedimientos libres de energía estática cuando maneje la tarjeta PCPrompt. Nunca toque el conector de los extremos plateados.

Conmutador de Configuración (Sw1).

La tarjeta puede configurarse con diversos valores de dirección, a no ser que produzca un conflicto, se sugiere que sea utilizado el valor por defecto. Antes de instalar la tarjeta, confirme que los microinterruptores están en la posición deseada. El valor por defecto es:

- 1 - On
- 2 - On
- 3 - Off
- 4 - On

Esto dará a la tarjeta la posición 240. El software que viene junto con la tarjeta, también estará configurado con esta dirección.

Si es necesario cambiar la dirección, la siguiente tabla muestra la distintas direcciones para las distintas posiciones de los microinterruptores. Note que el valor de dirección en el menú de WinPlus tendrá que ser cambiado. Seleccione la opción **Prompt Card** en el menú Configuration para seleccionar la dirección, esa dirección se compara con las posiciones de los cuatro microinterruptores.

1	2	3	4	Dirección	
On	On	On	On	200	
Off	On	On	On	210	
On	Off	On	On	220	
Off	Off	On	On	230	
On	On	Off	On	240	Valor por defecto
Off	On	Off	On	250	
On	Off	Off	On	260	
Off	Off	Off	On	270	
On	On	On	Off	280	
Off	On	On	Off	290	
On	Off	On	Off	2A0	
Off	Off	On	Off	2B0	
On	On	Off	Off	2C0	
Off	On	Off	Off	2D0	
On	Off	Off	Off	2E0	
Off	Off	Off	Off	2F0	

Puentes.

No se requiere la manipulación de ningún puente.

Instalación de la tarjeta PCPrompt.

Cuando la configuración de los microinterruptores ha sido chequeado, inserte la tarjeta en un slot libre del ordenador, asegurese de que la red no está presente en el equipo. Los dos conectores BNC en la parte superior proporcionan dos salidas de vídeo. El conector BNC en la parte inferior es la entrada de genlock, que debe ser vídeo compuesto, black burst o mixed syncs. No es imprescindible llevar una señal de genlock a la tarjeta ya que funcionará correctamente sin ella.

Nota: cuando se encienda el ordenador, la tarjeta PCPrompt no proporcionará ninguna salida hasta que el software WinPlus esté activo.

Comandos de la Ventana Run Order (Run Order Commands)

El orden de lectura puede ser manipulado siempre que la ventana Run Order esté activa, esto se consigue haciendo click en cualquier parte de la ventana.

Comandos de Manipulación del Orden de Lectura (Run Order Manipulation Commands)

Leer **Run Order** para más detalles sobre las funciones del menú Run Order.

Comandos con Cursores (Cursor Commands)

Próxima celda a la derecha	Flecha a la derecha
Próxima celda a la izquierda	Flecha a la izquierda
Celda de número de Historia	Ctrl + Flecha a la izquierda
Celda de línea de marca	Ctrl + Flecha a la derecha
Próxima celda superior	Tecla hacia arriba
Próxima tecla inferior	Tecla hacia abajo
Primera celda	Ctrl + PgUp
Última celda	Ctrl + PgDn

Comandos de Posicionamiento del Texto (Text Positioning Commands)

Pantalla superior	PgUp
Pantalla inferior	PgDn
Línea superior	Ctrl + Flecha hacia abajo
Línea inferior	Ctrl + Flecha hacia arriba

Comandos de borrado (Deleting Commands)

Borrar historia o un bloque seleccionado	Supr o Backspace
--	------------------

Comandos de Edición (Editor Commands)

El guión puede ser editado siempre que la ventana de edición esté activa (la barra de título iluminada), esto se consigue haciendo click en cualquier parte de la ventana.

Comandos de Cursor

Carácter a la izquierda		Flecha a la izquierda
Carácter a la derecha		Flecha a la derecha
Palabra a la izquierda		Ctrl + tecla a la izquierda
Palabra a la derecha		Ctrl + tecla a la derecha
Inicio de línea		Inicio
Final de la línea	Fin	
Línea superior		Tecla hacia arriba
Línea inferior		Tecla hacia abajo
Inicio de la ventana		Ctrl + AvPg
Final de la ventana		Ctrl + RePg

Comandos de Posicionamiento de Texto

Pantalla superior	AvPg
Pantalla inferior	RePg
Línea superior	Ctrl + tecla hacia arriba
Línea inferior	Ctrl + tecla hacia abajo

Comandos de Borrado de Texto

Próximo carácter	Supr
Anterior carácter	Backspace
Hasta el final de la palabra	Ctrl + Backspace
Hasta el inicio de la palabra	Ctrl + Supr
Toda la línea	Ctrl + y

Comandos de Inserción de Texto

Guión de no ruptura	Ctrl + Shift + Menos
Espacio de no ruptura	Ctrl + Shift + espacio

Mirar **Edición** para más detalles.

Leer también **Prompt Line, Prompt Preview Window, Edit Tool Panel, Highlighted Block**

Panel de Herramientas de Edición (Edit Tool Panel)

Nombre de Fuente (Font Name)

Una fuente predefinida puede ser seleccionada de una de las siguientes maneras:

- a) Hacer click en la casilla del número de fuente e introducir el número de fuente.
- b) Seleccionar la casilla del nombre de la fuente y hacer click en el nombre de fuente requerido.
- c) Seleccionar la casilla de nombre de fuente y teclear todos los caracteres que se requieran para identificar la fuente. Presione <Enter> para seleccionarlo. Si presiona <Escape> se volverá a seleccionar la fuente indicada en la casilla de número de fuente.

Tamaño de Fuente (Font Size)

Para cambiar el tamaño de la fuente del texto, haga click en la casilla de tamaño de fuente, teclee el tamaño apropiado y presione <Enter> o haga click en otra casilla. Aparecerá un mensaje si el tamaño seleccionado está fuera de los límites, y se aplicará el máximo valor.



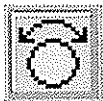
Botón de Retorno a Edición (Edit Return Button)

Si la posición del texto es seleccionada desde la ventana Run Order, una marca de referencia, la salida de visualización o la lista de programas, la posición actual del texto es salvada. Haciendo click en este botón, se colocará la pantalla y el cursor de edición en sus posiciones originales.



Botón de Refresco (Refresh Button)

Si la opción Auto Prompt Refresh no está seleccionada en el menú **Configuration**, el botón de refresco se activará si se detecta que un cambio en la edición debe afectar a la salida de visualización. Presionando este botón se actualizará la ventana.



Mostar/Ocultar Control de Velocidad (Show/Hide Speed Control)

Línea Visualizada (Prompt Line)

```
||| jails would lead  
||| of violence. He c  
||| of bringing in pri  
||| nrisons. but sair
```

Esta marca muestra qué parte del guión va a aparecer en la parte inferior en la pantalla de la unidad de apunte (asumiendo que se reproduce en sentido positivo). Se utiliza cuando el operador necesita saber si alguna edición del guión tendrá reflejo en la pantalla de la unidad de apunte.

Ventana de Previo (Prompt Preview Window)

Mimetiza el monitor de visualización. Mostrará el texto con la misma fuente y en un tamaño relativo a como se muestra en la unidad de apunte o monitor de visualización. El texto en esta ventana será leído automáticamente en saltos de una línea para así estar sincronizado con el que aparece en la unidad de apunte siempre que la velocidad de lectura esté por debajo de un determinado valor.

Una característica muy útil de esta ventana es que haciendo click en el texto mostrado, el cursor de edición se posicionará de modo que el texto que está siendo leído en ese momento pueda ser editado en ese punto. Note que la edición que se realiza de esta forma, aparece en el guión actual asegurando así que la actualización sea siempre posible.



Mayúsculas (Uppercase)

Convertirá el bloque de texto seleccionado a mayúsculas .

Color (Colour Form)

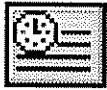
La selección de color permite la asignación de colores de las diferentes capas. Cualquier texto introducido en el guión se introducirá según la selección. Los atributos de color serán salvados con el fichero. El color del texto de los ficheros importados será asignado según la configuración actual. El color de fondo local es aquel que sólo se aplica a líneas completas, y se utiliza para asignar un color de fondo a una determinada historia, párrafo, etc. . Además existe el color de fondo de edición. Éste configura el color de fondo del guión completo. El color de fondo local tiene una prioridad superior que el color de fondo de fondo de edición. Para evitar confusión, si el usuario quiere configurar con diferentes colores el color de fondo de diferentes historias, es aconsejable configurar el color de fondo de edición como blanco (WHITE), ya que de esta forma se memoriza más fácilmente.

Para cambiar los atributos de color del texto existente, seleccione el área que desea cambiar y haga click en el color requerido.

Los colores individuales pueden configurarse haciendo doble click en la casilla requerida. Esto abrirá la ventana de diálogo estandar de color. Este es el color que se adoptará para el texto.

El color primario negro (BLACK) y el de fondo blanco (WHITE) son fijos y no pueden cambiarse.

Los colores seleccionados se actualizarán automáticamente en la posición actual del cursor.



Ventana de Tiempos del Programa (Program Timing Display)

Esta ventana muestra la información de los tiempos de cada historia y del programa completo. El formato es similar al del orden de lectura, pero con columnas adicionales para indicar la información de tiempos extras o adicionales, como por ejemplo "Voz Sobre Inserto" (VO), "Inserción de Video" (VT), "Inserción de Generador de Caracteres" (CG) etc.

Tres ventanas indicarán el tiempo de reproducción del programa, del guión y la diferencia entre éstos.

Los dos gráficos de barras horizontales dan una indicación del tiempo de reproducción del programa (verde/negro) y del tiempo reproducido actualmente (rojo/negro). Los gráficos de barras son escalados a la duración total del programa.

Si el guión contiene demasiado texto, la línea roja sobrepasará a la línea verde. La diferencia de tiempo se mostrará en el panel "Time Difference".

La reproducción puede comenzarse desde la ventana de tiempos haciendo doble click en el campo de status de la línea deseada.

Haciendo doble click en el campo de línea de marca, se posicionará el guión en el punto seleccionado.

Las inserciones son creadas añadiendo una línea de comando en el guión. Cada comando debe empezar en una línea nueva con una secuencia de dos barras "//". Por ejemplo:

```
//VO 1:10 Un minuto diez segundos de voz sobre inserto.
```

Si se añade un comentario a la línea de comando, debe usarse un espacio como delimitador del campo de duración. El comentario aparecerá en el campo de línea de marca. El carácter dos puntos debe ser utilizado para separar los campos de horas, minutos y segundos.

Los ceros a la izquierda pueden ser omitidos.

Un espacio debe ser utilizado para delimitar los campos de comando y duración.

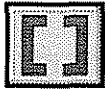
Los caracteres de comando son definidos por el usuario.

Hasta tres caracteres numéricos pueden ser especificados en cada campo.

Ejemplos válidos de inserción de tiempo son :

```
//VT 1:10:5 Una hora, diez minutos y cinco segundos de inserción de VTR  
//CG 15 Quince segundos de inserción del generador de caracteres  
//vt 180 Tres minutos de inserción de VTR.  
//VO 00:02:00 Dos minutos de Voz sobre Inserto  
//cg 10  
//vo 1:45  
//xyz 10
```

Nota : Para versiones de software donde Numeric Format puede ser asignado en Language, la ventana Program Timing display asumirá el formato de texto numérico Hindi.



Ocultar Cronómetro (Cloak Timer)

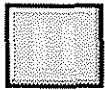
Este botón se activa cuando un campo "Insert" está seleccionado. Eliminará esa línea de la ventana de orden de lectura, y por consiguiente no se activará en la reproducción.



Iniciar/Parar Cronómetro (Start/Stop Timer)

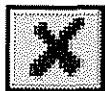
Este botón iniciará y parará el cronómetro de programa. Éste comenzará desde el valor indicado en la ventana del crono de programa. El valor de inicio se determina bien desde la ventana de diálogo Timer o haciendo click en el botón Auto Load para cargar la duración del programa con la duración del guión.

Cuando está contando, el botón "Abort" estará habilitado.



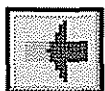
Pausa (Pause Timer)

El botón de pausa es una copia del botón de pausa de la ventana Timer, cuando es presionado, pondrá en modo pausa el cronómetro. Este modo será confirmado por la ventana de duración del programa.



Cerrar Cronómetro (Abort Timer)

Si hay activa una inserción de cronómetro, puede ser abortada presionando el botón Abort Timer. Cualquier tiempo restante será eliminado de las ventanas de cronometración.



Auto-carga de Cronómetro (Auto-Load Timer)

Esta función mostrará el cronómetro del programa con la duración actual de la reproducción



Duración del Programa (Program Run Time)

Muestra en color verde la duración restante del programa.



Tiempo restante (Prompted Text Run Time)

Muestra en color rojo el tiempo que resta de reproducción del texto.



Diferencia de Duración (Timing Difference)

Muestra en color amarillo la diferencia entre la duración del programa y la duración de reproducción del texto.

Si hay demasiado texto en el guión la diferencia será positiva, indicando cuanto sobrepasa a la duración del programa.

Mostrar Mensajes (Prompt Messages)

Le permitirá mostrar uno de los ocho mensajes predefinidos en la pantalla de la unidad de apunte. Los botones etiquetados del 1 al 8 seleccionan el mensaje correspondiente, el cual puede cambiarse si se requiere.



Mostrar mensaje actual

Muestra en la pantalla el mensaje seleccionado actualmente. La ventana de Prompt Preview se mantendrá inalterada. Cualquier cambio realizado sobre un mensaje mientras que está siendo mostrado se reflejará automáticamente en la pantalla de visualización.

Si la visualización se activa mientras que está siendo mostrado un mensaje, el texto tendrá prioridad y el mensaje se desactivará.

Si sin embargo la visualización está todavía activada, un mensaje puede ser conmutado hacia la salida de visualización. Cuando éste es retirado, la pantalla volverá a mostrar el texto.

NOTA : Sólo las cinco primeras líneas de cualquier mensaje será presentada en la salida de visualización.

Restaurar la Ventana de Edición (Restore Edit Display)

Si la ventana de edición ha sido cerrada mediante Ctrl F4, puede ser restaurada seleccionando esta opción del menú o presionando Ctrl F1

Restaurar la Ventana Run Order (Restore Run Order Display)

Si la ventana Run Order ha sido cerrada mediante Ctrl F4, puede ser restaurada seleccionando esta opción del menú o presionando Ctrl F2

Actualizar Registro (Update Registration)

Para actualizar desde una versión Studio a una versión News, seleccione la opción de menú Help Update registration . Introduzca el número apropiado y haga click en el botón OK.

Si se acepta un nuevo número de registro, un mensaje le informará que el programa debe ser reiniciado.

Si el número de registro no coincide con la versión requerida, todas las funciones estarán activas excepto la de visualización en unidad de apunte.

CONFIGURATION DE LA X-BOX

CONEXIONES

Todos los conectores de los puertos están etiquetados en la parte externa de la caja. La caja X box es alimentada mediante una fuente de alimentación externa. El control de mano, conectores de vídeo y de genlock tienen sus propios conectores.

CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE

Cuando se controla la tarjeta PC promptcard que está en una X box, es necesario ajustar la configuración de tal manera que el software conozca donde buscar la tarjeta. Esto requiere que el operador abra el programa +WinPlus+ y haga click en el menú Options.

En ese menú, seleccione configurations y haga click en la etiqueta PC-Card .

Seleccione la opción de LPT1 .

Haga click en OK, el programa le preguntará por un número de serie, el cual podrá encontrar en el diskette original del sistema. Sin el número de serie, el programa será bloqueado.

ÍNDICE

	Page	
Append (añadir)	7	
ASCII Format(formato ASCII)	8	
Bold (Negrita)	36	
Bookmarks (referencias)	33	
Caption Port (puerto de captura)	47	
Centre Justify (justificar al centro)	30	
Change Story ID (cambiar ID de historia)		26
Clear REP to Norm (cambiar REP por Norm)	25	
Clock and Timer (reloj y cronómetro)	48	
Clock Mode (modo reloj)	49	
Colour Form (color)	56	
Colour Selection (selección de color)	35	
Configuration (configuración)	41	
Constants (constantes)	41	
Create Slugline (crear línea de marca)	17	
Default (por defecto)	51	
Default Font List (lista de fuentes por defecto)	34	
Delete (eliminar)	8	
Delete Block (borrar bloque)	24	
Delete Story (borrar historia)	24	
Delete Whole Line (borrar línea)	18	
Display Run Time (mostrar tiempo de reproducción)	26	
Drop Story (dar baja a una historia)	22	
Edit Commands (comandos de edición)	54	
Edit Menu (menú edit)	12	
Edit Tool Panel (panel de herramientas de edición)	55	
Exchange OLD Story (cambiar historias OLD)	24	
Exchange PNEW (cambiar PNEW)	23	
Exit (salir)	11	
Export Script As (exportar guión como)	8	
File Menu (menú File)	6	
Find (buscar)	16	
Find and Replace (buscar y reemplazar)	16	
Fonts (fuentes)	39	
Font List (lista de fuentes)	34	
Font Tool Panel (panel de herramientas de fuentes)	34	
Hardware Installation (instalación del hardware)		51
Hard Blank Line (línea en blanco)	20	
Hard Carriage Returns (retornos de carro consistentes)	32	
Hard Return (retorno de carro)	19	
Hard Space (espacio consistente)		19
Highlighted Block (bloque seleccionado)	13	
History (histórico)	11	

	Page	
Host Debug List (lista de depuración de datos)	34	
Host Port (puerto remoto)	45	
Import Formats (formatos para importar)	7	
Insert Menu (menú insert)	19	
Insert After Air Story (insertar tras la historia en el aire)	23	
Insert/Overstrike (insertar/sobreescribir)	16	
Insert Page Break (insertar ruptura de página)	19	
Insert Story After (insertar tras historia)	23	
Inverse (inversión)	37	
Italics (cursiva)	37	
Keyboard Layout (distribución del teclado)	38	
Language (idioma)	48	
Local Clipboard (visor de portapapeles local)	13	
Local Copy (copiado local)	13	
Local Cut (corte local)	12	
Local Delete (borrado local)	13	
Local Paste (pegado local)	13	
Making a Run Order (confeccionar un orden de lectura)	5	4
Manipulating a Run Order (manipular el orden de lectura)	5	
Max Preview Height (altura máxima de previo)	32	
Menu Functions (funciones de menú)	6	
Message List (lista de mensajes)	34	
Move Story Block (mover bloque de historias)	24	
Multiple Run Order (lista de orden de lectura múltiple)	39	
New (nuevo)	7	
Next Story (historia siguiente)	31	
Non-Breaking Hyphen (guión de no ruptura)	20	
Open (abrir)	7	
Options Menu (menú options)	36	
Paste (pegar)	14	
PC Prompt Card (tarjeta Pcprompt)	44	
Previous Story (historia anterior)	31	
Print Bookmarks (imprimir referencias)	10	
Print Configuration (imprimir configuración)	11	
Print Highlighted Block (imprimir bloque seleccionado)	10	10
Print Program Timing (imprimir temporización del programa)	10	
Print Run Order (imprimir orden de lectura)	10	
Print Script (imprimir guión)	10	
Print Setup (configuración de la impresora)	11	
Print Story (imprimir historia)	10	
Printer (impresora)	44	
Program Menu (menú program)	27	
Program Activity (actividad del programa)	27	
Program Create (crear programa)	27	
Program Font Change (cambiar fuente de programa)	27	
Program List (lista de programas)	34	

	Page	
Program Timing (temporización del programa)	35	
Program Timing Display (ventana de temporización de programa)	57	
Prompt Menu (menú Prompt)	28	
Prompt Control Panel (panel de control de reproducción)	32	
Prompt Line (línea visualizada)	55	
Prompt Message Display (visualizar ventana de mensajes)	35	
Prompt Messages (mostrar mensajes)	59	
Prompt On/Prompt Off (visualizar en unidad de apunte On/Off)	28	
Prompt Preview Windows (ventana de previo)	56	
Prompt Restart (reinicio de la visualización)	30	
Prompt Track On/Prompt Track Off (seguimiento de la visualización)	30	
Prompting from the Run Order (reproducir desde la ventana de orden de lectura)		5
Reformat Text (reformatear texto)	16	
Remote Directory Polling (directorio remoto)	39	
Remove Blank Lines (quitar líneas en blanco)	30	
Remove Multiple Spaces (quitar espacios múltiples)	18	
Resequenece (resecuenciar)	25	
Reset Prompt Card (reiniciar tarjeta)	30	
Restore Edit Display (restaurar la ventana de edición)	59	
Restore Run Order Display (restaurar la ventana run order)		59
RFT Format (formato RFT)		8
Run Order Menu (menú Run Order)	21	
Run Order Commands (comandos de la ventana run order)	53	
Save Remote Story (salvar historia remota)	9	
Save Script (salvar guión)	8	
Save Script As (salvar guión como)	9	
Save Setup Now (salvar configuración ahora)	38	
Save Setup on Exit (salvar configuración al salir)	38	
Save Story (salvar historia)	9	
Save Story As (salvar historia como)	9	
Saving Your Script (salvar un guión)	4	
Script (guión)	42	
Select All (seleccionar todo)	15	
Select Paragraph (seleccionar párrafo)	15	
Select Program (seleccionar programa)	15	
Select Story (seleccionar historia)	15	
Select Sentence (seleccionar frase)	14	
Set/Clear Hard Returns (insertar/quitar retornos de carro)	18	
Set Colours (definir colores)	49	
Set Host Sequence (proporcionar secuencia desde servidor)	25	
Show Air Story (mostrar historia en el aire)	23	
Show/Hide Speed Control (mostrar/ocultar control de velocidad)	55	
Show Last Story (mostrar la última historia)	22	
Show Top Story (mostrar la primera historia)	22	
Slug Lines (líneas de marca)	19	
Snapshot Display (ventana de eventos)	35	

	Page
Template (red)	46
Text Direction (dirección del texto)	38
Timer (cronómetro)	35
Timer Mode (modo cronómetro)	50
Toggle Bookmark (insertar referencia)	18
Toggle Cloak Line/Block (marcar como línea/bloque oculto)	17
Undelete (deshacer eliminar)	12
Underline (subrayar)	37
Undrop All Stories (dar alta a todas las historias)	22
Update Registration (actualizar registro)	59
Uppercase (mayúsculas)	56
VGA Prompting (visualización en modo VGA)	28
View Menu (menú View)	31
Window Menu (menú Window)	51
X-Box Configuration (configuración de la X-Box)	60