

# Zeichensätze in **ADOBE® FRAMEMAKER® 9**

© 2008 Adobe Systems Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Adobe® FrameMaker® 9-Zeichensätze für Windows®

Wenn dieses Handbuch mit Software vertrieben wird, die einen Endbenutzer-Lizenzvertrag umfasst, werden dieses Handbuch und die darin beschriebene Software nur in Lizenz vergeben und dürfen nur in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieses Lizenzvertrags verwendet oder kopiert werden. Dieses Handbuch darf nur gemäß den Bedingungen dieses Lizenzvertrags vollständig oder in Teilen kopiert, in einem Archivsystem gespeichert oder in irgendeiner anderen Form übertragen werden. Ohne die vorherige schriftliche Genehmigung von Adobe Systems Incorporated darf die Dokumentation weder elektronisch noch mechanisch, per Aufzeichnung oder in sonstiger Form übertragen werden. Beachten Sie, dass der Inhalt dieses Handbuchs durch Urheberrechtsgesetze geschützt ist, und dass dies auch zutrifft, wenn das Handbuch nicht mit Software vertrieben wird, die einen Endbenutzer-Lizenzvertrag umfasst.

Der Inhalt des Handbuchs ist nur zur Information bestimmt und kann jederzeit ohne Vorankündigung geändert werden. Adobe Systems Incorporated geht damit keinerlei Verpflichtung ein. Adobe Systems Incorporated übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für Fehler oder Ungenauigkeiten in den zur Information bestimmten Inhalten dieses Handbuchs.

Bitte beachten Sie, dass Grafiken, die Sie in ein Projekt integrieren möchten, unter Umständen den Bestimmungen des Urheberrechts unterliegen. Die nicht autorisierte Einbindung von Grafiken in Ihre Dokumente kann eine Verletzung der Urheberrechte des Inhabers bedeuten. Holen Sie in jedem Fall vom Inhaber der Urheberrechte die entsprechenden Genehmigungen ein.

Alle Verweise auf Firmennamen in Beispieldateien dienen nur der Veranschaulichung und bezeichnen keine real existierenden Firmen.

Adobe, das Adobe-Logo und FrameMaker sind Marken von Adobe Systems Incorporated in den USA und/oder anderen Ländern.

Windows ist in den USA und/oder anderen Ländern eine Marke oder eingetragene Marke der Microsoft Corporation. ITC Zapf Dingbats und ITC Symbol sind eingetragene Marken der International Typeface Corporation. Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Diese Arbeit ist unter der Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0-Lizenz lizenziert. Diese Lizenz können Sie unter folgender Webseite ansehen: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/us/>

Dieses Produkt enthält die Software BSAFE und/oder die Software TIPEM von RSA Data Security, Inc.

Dieses Produkt enthält Farbdaten und/oder die lizenzierte Marke von The Focoltone Colour System.

Die in der Software-Anwendung und in der Dokumentation angezeigten PANTONE-Farben entsprechen möglicherweise nicht den PANTONE-Standards. Lesen Sie die aktuellen Publikationen zu PANTONE-Farben zwecks akkurater Farbwiedergabe. PANTONE® und andere Pantone, Inc.-Marken sind Eigentum von Pantone, Inc. © Pantone, Inc. 2003. Pantone, Inc. ist der Inhaber des Urheberrechts an Farbdaten und/oder Software, die von Adobe Systems Incorporated lizenziert wurde und nur in Verbindung mit Adobe FrameMaker weitergegeben wird. PANTONE-Farbdaten und/oder -Software dürfen nur im Rahmen der Ausführung von Adobe FrameMaker-Software auf einen anderen Datenträger oder in den Arbeitsspeicher kopiert werden.

Die Software unterliegt dem Copyright von Dainippon Ink and Chemicals Inc für die aus Sample Books abgeleitete Farbdatenbank.

Dieses Produkt enthält Grafik- und Präsentationsfilter von ImageStream® Copyright ©1991-1996 Inso Corporation und/oder Viewer-Technologie von Outside In® ©1992-1996 Inso Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Produkt enthält Software, die von Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>) entwickelt wurde.

Teile wurden von Gilles Vollant zur Verfügung gestellt.

Bestimmte Rechtschreibkomponenten in diesem Produkt basiert auf Sprachtechnologie von Proximity. ©Copyright 1990 Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Zusätzliche rechtliche Hinweise ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1994. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 1997. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990. Merriam-Webster Inc. ©Copyright 1993. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Dr. Lluís de Yzaguirre I Maura ©Copyright 1991. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1995 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1996. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 IDE a.s. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1992 Hachette/Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1991 Text & Satz Datentechnik ©Copyright 1991. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 Bertelsmann Lexikon Verlag ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004 MorphoLogic Inc. ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1993-95 Russicon Company Ltd. ©Copyright 1995. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 2004. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. Die Funktion zur Silbentrennung in diesem Produkt basiert auf Sprachtechnologie von Proximity. ©Copyright 2003 Franklin Electronic Publishers Inc. ©Copyright 2003. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 William Collins Sons & Co. Ltd. ©Copyright 1988. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Munksgaard International Publishers Ltd. ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1997 Van Dale Lexicografie bv ©Copyright 1997. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1984 Editions Fernand Nathan ©Copyright 1989. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1983 S Fischer Verlag ©Copyright 1997. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 Zanichelli ©Copyright 1989. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 IDE a.s. ©Copyright 1989. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1990 Espasa-Calpe ©Copyright 1990. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA. ©Copyright 1989 C.A. Stromberg AB. ©Copyright 1989. Alle Rechte vorbehalten. Proximity Technology A Division of Franklin Electronic Publishers, Inc. Burlington, New Jersey USA.

Teile von Adobe Acrobat enthalten eine von Autonomy lizenzierte Technologie und sind urheberrechtlich geschützt.

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, Kalifornien 95110, USA

Bestimmungen für die Verwendung durch US-Behörden: Die Software und die Dokumentation sind „kommerzielle Produkte“, wie unter 48 C.F.R. §2.101 definiert, und unterliegen den Bestimmungen für „kommerzielle Computer-Software“ und „kommerzielle Software-Dokumentation“, wie in 48 C.F.R. §12.212 oder 48 C.F.R. §227.7202 definiert. Entsprechend 48 C.F.R. §12.212 oder 48 C.F.R. §227.7202-1 bis 227.7202-4 werden kommerzielle Computer-Software und Software-Dokumentation (A) nur zur kommerziellen Nutzung und (B) mit den eingeschränkten Rechten an US-Behörden lizenziert, die laut diesem Dokument auch für alle anderen Endbenutzer gelten. Unveröffentlichte Rechte unterliegen den Urheberrechtsbestimmungen der Vereinigten Staaten von Amerika. Für Endbenutzer der US-Behörden willigt Adobe ein, sämtliche geltenden Gleichstellungsbestimmungen zu berücksichtigen, einschließlich, sofern zutreffend, die Bestimmungen der Executive Order 11246, wie ergänzt, Abschnitt 402 des Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act von 1974 (38 USC 4212) und Abschnitt 503 des Rehabilitation Act von 1973, wie ergänzt, sowie die Bestimmungen des 41 CFR Abschnitte 60-1 bis 60-60, 60-250 und 60-741. Die im vorhergehenden Satz enthaltenen Bestimmungen und Vorschriften gegen Diskriminierung sind durch Bezugnahme herein aufgenommen.

# Inhalt

## **Zeichensätze in Adobe FrameMaker**

FrameMaker 9-Zeichensätze .....	1
Unterstützung für FrameMaker 7.x-Zeichensatz .....	2

# Zeichensätze in Adobe FrameMaker

Dieses Dokument beschreibt die Unterstützung für die Unicode-Zeichensätze in Adobe® FrameMaker® 9.

## FrameMaker 9-Zeichensätze

FrameMaker 9 unterstützt den Unicode-Zeichensatz und verwendet zur Bereitstellung der Unicode-Unterstützung die Codierung UTF-8. Weitere Informationen zu Unicode-Zeichensätzen finden Sie auf der Webseite [www.unicode.org](http://www.unicode.org).

Beim Arbeiten mit einem FrameMaker-Dokument können Sie Zeichen in verschiedenen Sprachen eingeben, indem Sie den Input Method Editor (IME) der gewünschten Sprache verwenden. Für die Eingabe von Sonderzeichen haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Zeichenpalette (Wählen Sie in FrameMaker 9 „Datei“ > „Dienstprogramme“ > „Zeichenpalette“)
- Hex-Eingabepalette (Wählen Sie in FrameMaker 9 „Datei“ > „Dienstprogramme“ > „Hex-Eingabe“)
- Windows-Zeichentabelle (Wählen Sie „Programme“ > „Zubehör“ > „Systemprogramme“ > „Zeichentabelle“)

Weitere Informationen zur Unicode-Unterstützung in FrameMaker 9 finden Sie unter [help.adobe.com/de\\_DE/FrameMaker/9.0/Using](http://help.adobe.com/de_DE/FrameMaker/9.0/Using).

Wenn ein Zeichen in der ausgewählten Schriftart nicht verfügbar ist, zeigt FrameMaker stattdessen ein Fragezeichen an. FrameMaker behält jedoch den ursprünglichen Codepunkt bei, sodass das Zeichen angezeigt wird, sobald Sie die korrekte Schriftart auswählen.

**Wichtig:** Wählen Sie zur Eingabe von Zeichen in den Schriften *Symbol* oder *Dingbats* die gewünschte Schrift aus und geben Sie den Text ein.

Da manche Sonderzeichen in MIF-Dokumenten nicht mehr durch ihre Zeichennamen dargestellt werden können, müssen Sie für solche Zeichen die UTF-8-Codepunkte eingeben. Weitere Informationen finden Sie im *FrameMaker MIF Reference Guide* oder dem *FDK Programmer's Guide*.

FrameMaker verwendet Codepunkte unter „\x20“ (als *Steuercodes* bezeichnet) für interne Zwecke. Steuercodes geben an, wie der umliegende Text formatiert wird.

## Einfügen des Euro-Symbols

Sie können das Euro-Symbol (Währung der Europäischen Union) in FrameMaker 9-Dokumenten mithilfe der entsprechenden IME- oder Zeichenpalette eingeben. Zum Öffnen eines Dokuments in verschiedenen Versionen von FrameMaker oder in anderen nicht Unicode-fähigen Anwendungen können Sie eine der folgenden Schriftfamilien verwenden: Adobe Euro Monospace, Adobe Euro Sans, Adobe Euro Serif oder eine Unicode-Schrift.

Die Schriftfamilien Adobe Type 1 Euro Sans, Adobe Euro Serif und Adobe Euro Monospace werden in einer selbstextrahierenden Ausführungsdatei platziert. Doppelklicken Sie zum Installieren dieser Schriften auf die Datei *Eurofont.exe*, die sich im FrameMaker-Installationsordner befindet. Dekomprimieren Sie die Schriftdateien in einen getrennten Ordner und installieren Sie die dekomprimierten Schriften, indem Sie die Systemsteuerung öffnen und „Schriftarten“ > „Datei“ > „Neue Schriftarten installieren“ auswählen.

# Unterstützung für FrameMaker 7.x-Zeichensatz

Wenn Sie ein FrameMaker 7.x-Dokument in FrameMaker 8 oder FrameMaker 9 öffnen, werden die Zeichen durch Schriftcodierung in Unicode konvertiert.

In FrameMaker 7.x oder früheren Versionen werden beim Öffnen eines Dokuments auf einer *Plattform* (Betriebssystem und Gebietsschema), die sich von der Plattform unterscheidet, auf dem das Dokument erstellt wurde, in einem rechteckigen Feld die Zeichen angezeigt, die im ANSI-Zeichensatz nicht verfügbar sind. Da FrameMaker jedoch die Zeichensätze beibehält, werden die richtigen Zeichen angezeigt, wenn Sie das Dokument auf der Plattform erneut öffnen, auf der es erstellt wurde.

Wenn Sie ein in FrameMaker 7.x oder früheren Versionen erstelltes Dokument in FrameMaker 9 öffnen, werden die nicht verfügbaren Zeichen in Unicode konvertiert und es wird davon ausgegangen, dass die konvertierten Zeichen ordnungsgemäß dargestellt werden.

FrameMaker 9 unterstützt drei Zeichensätze: ZapfDingbats (Dingbats), Symbol und Standard (plattformabhängiger Zeichensatz der jeweiligen früheren Version). Einige der Tastenkombinationen, die zum Eingeben der Zeichen aus diesen Zeichensätzen verwendet wurden, werden in FrameMaker 9 weiterhin unterstützt.

Dieses Dokument enthält Tabellen, in denen für jeden Zeichensatz die unterstützten Tastenkombinationen aufgeführt sind. Die Tabellen enthalten ebenfalls hexadezimale Codewerte. Hexadezimaler Code wird für die interne Darstellung der einzelnen Zeichen verwendet.

Die Anleitungen für die Eingabe von Anführungszeichen und Apostrophen gelten nur, wenn die Option „Anführungszeichen“ deaktiviert ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie im *FrameMaker-Handbuch*.

## FrameMaker 9-Zeichensätze

**Standard-Zeichensatz:** Alle Tastenkombinationen werden in FrameMaker 9 unterstützt.

**Zeichensätze Symbol und Dingbats:** Tastenkombinationen mit einem hexadezimalen Code unter 127 werden in FrameMaker 9 unterstützt. Tastenkombinationen mit hexadezimalen Code über 127 werden in FrameMaker 9 *nicht* unterstützt.

**Hinweis:** Weitere Informationen finden Sie unter „Standard-Zeichensatz“ auf Seite 4 und „Zeichensätze Symbol und ZapfDingbats“ auf Seite 11.

## Tastenfolgen

Viele Zeichen werden durch eine Tastenfolge generiert. In einer Tastenfolge wird oft die Strg-Taste, die Escape-Taste oder die Meta-Taste verwendet. Dieses Dokument verwendet die folgenden Konventionen bei der Darstellung von Tastenfolgen:

Beispiel	Aktion
Strg+q	Halten Sie die Strg-Taste gedrückt und drücken Sie die Buchstabentaste <i>q</i> .
Strg+q Umschalt+a	Drücken Sie bei gedrückter Strg-Taste die Buchstabentaste <i>q</i> , lassen Sie dann beide Tasten los und drücken Sie bei gedrückter Umschalttaste die Buchstabentaste <i>a</i> .
Esc ~ Umschalt+a	Drücken Sie kurz die Esc-Taste, drücken Sie anschließend kurz ~ (Tilde) und drücken Sie bei gedrückter Umschalttaste die Buchstabentaste <i>a</i> .

Bei Windows können Sie auch mit dem ANSI-Code ein Zeichen in ein Dokument eingeben (siehe folgende Beschreibung):

- 1 Drücken Sie die NumLock-Taste, um den numerischen Tastenblock zu aktivieren.
- 2 Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie den ANSI-Code (einschließlich der Null am Anfang) auf dem numerischen Tastenblock eingeben.

Um also beispielsweise das Zeichen „questiondown“ (¿) per ANSI-Code einzugeben, geben Sie bei gedrückter Alt-Taste die Zahl 0191 auf der numerischen Tastenblock ein und lassen Sie dann die Alt-Taste los. Die Null am Anfang muss unbedingt mit eingegeben werden.

## Zeichensätze

Der Windows-Zeichensatz basiert auf dem ANSI-Zeichensatz, enthält jedoch zusätzliche Zeichen, die nicht im ANSI-Zeichensatz enthalten sind.

In den Tabellen in diesem Abschnitt sind die unterstützten Zeichensätze und die nicht unterstützten Tastenkombinationen in FrameMaker 7.x und FrameMaker 8 für Windows aufgeführt.

### Standard-Zeichensatz für verschiedene Bindestriche, Leerzeichen, Zeilenumbrüche und nicht dargestellte Zeichen

In der folgenden Tabelle sind die verschiedenen Bindestriche, Leerzeichen, Zeilenumbrüche und nicht dargestellten Zeichen aufgeführt, die in FrameMaker 7.x, FrameMaker 8 oder FrameMaker 9 unterstützt werden.

Bindestriche, Leerzeichen, Zeilenumbrüche und Zeichen, die nicht angezeigt werden						
Standard-Zeichensatz			Symbol- und Dingbats-Zeichensätze			
Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Standard-Zeichensatz: Graphik und Name	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name	Zapf-Dingbats: Graphik
\x04	Esc Bindestrich Umschalt+d oder Strg+Bindestrich	Wahlweiser Trennstrich	\x04	Esc Bindestrich Umschalt+d oder Strg+Bindestrich	Wahlweiser Trennstrich	
\x05	Esc n s	Trennunter- drückung	\x05	Esc n s	Trennunter- drückung	
\x15	Esc Bindestrich h	Umbruchgeschütz- ter Bindestrich	\x15	Esc Bindestrich h	Umbruchgeschütz- ter Bindestrich	
\x08	Tabulator	Tabulator	\x08	Tabulator	Tabulator	
\x09	Umschalt+Eingabetaste	Zeilenende	\x09	Umschalt+Eingabe- taste	Zeilenende	
\x0a	Eingabetaste	Absatzende	\x0a	Eingabetaste	Absatzende	
\x10	Esc Leerzeichen 1 (eins)	Numerisches Leerzeichen	\x10	Esc Leerzeichen 1 (eins)	Numerisches Leerzeichen	
\x11	Esc Leerzeichen h oder Strg+Leerzeichen	Umbruchgeschütz- tes Leerzeichen	\x11	Esc Leerzeichen h oder Strg+Leerzeichen	Umbruchgeschütz- tes Leerzeichen	
\x12	Esc Leerzeichen t	t-Leerzeichen	\x12	Esc Leerzeichen t	t-Leerzeichen	
\x13	Esc Leertaste n oder Alt+Strg+Leertaste	n-Leerzeichen	\x13	Esc Leertaste n oder Alt+Strg+Leertaste	n-Leerzeichen	

Bindestriche, Leerzeichen, Zeilenumbrüche und Zeichen, die nicht angezeigt werden							
Standard-Zeichensatz				Symbol- und Dingbats-Zeichensätze			
Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Standard-Zeichensatz: Graphik und Name		Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name	
\x14	Esc Leertaste m oder Strg+Umschalt+Leertaste		m-Leerzeichen	\x14	Esc Leertaste m oder Strg+Umschalt+Leertaste		m-Leerzeichen
\x27	Strg+'	'	quotesingle	\x27	Strg+'	'such that	'
\x60	Strg+`	`	grave	\x60	Strg+`	'radiclex	`
\xda	Strg+q Umschalt+z	/	fraction	\xda			
\xde	Strg+q Umschalt+w	þ	Reserviert	\xde			
\xdf	Strg+q ´	ß	Reserviert	\xdf			
\xf5	Strg+q Umschalttaste+m	õ	Reserviert	\xf5			
\xf9	Strg+q t	ù	Reserviert	\xf9			
\xfa	Strg+q r	ú	Reserviert	\xfa			
\xfe	Strg+q Umschalt+j	þ	Reserviert	\xfe			
\xfd	Strg+q Umschalt+f	ý	hungarumlaut	\xfd			

## Standard-Zeichensatz

In der folgenden Tabelle wird der Standard-Zeichensatz, der in FrameMaker 7.x, FrameMaker 8 und FrameMaker 9 unterstützt wird, in der entsprechenden Reihenfolge des ANSI-Codes aufgeführt:

Standard-Zeichensatz				
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Standard-Zeichensatz: Graphik und Name	
032	\x20	space		space
033	\x21	!	!	exclaim
034	\x22	" (Anführungszeichen deaktiviert)	"	quotedbl
035	\x23	#	#	numbersign
036	\x24	\$	\$	dollar
037	\x25	%	%	percent
038	\x26	&	&	ampersand
040	\x28	(	(	parenleft
041	\x29	)	)	parenright
042	\x2a	*	*	asterisk
043	\x2b	+	+	plus
044	\x2c	, (Komma)	,	comma
045	\\	- (Trennstrich)	-	hyphen

Standard-Zeichensatz				
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Standard-Zeichensatz: Graphik und Name	
046	\x2e	.(Punkt)	.	period
047	\x2f	/	/	slash
048	\x30	0	0	zero
049	\x31	1	1	one
050	\x32	2	2	two
051	\x33	3	3	three
052	\x34	4	4	four
053	\x35	5	5	five
054	\x36	6	6	six
055	\x37	7	7	seven
056	\x38	8	8	eight
057	\x39	9	9	nine
058	\x3a	:	:	colon
059	\x3b	;	;	semicolon
060	\x3c	<	<	less
061	\x3d	=	=	equal
062	\x3e	>	>	greater
063	\x3f	?	?	question
064	\x40	@	@	at
065	\x41	A	A	A
066	\x42	B	B	B
067	\x43	C	C	C
068	\x44	D	D	D
069	\x45	E	E	E
070	\x46	F	F	F
071	\x47	G	G	G
072	\x48	H	H	H
073	\x49	I	I	I
074	\x4a	J	J	J
075	\x4b	K	K	K
076	\x4c	L	L	L
077	\x4d	M	M	M



Standard-Zeichensatz				
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Standard-Zeichensatz: Graphik und Name	
078	\x4e	N	N	N
079	\x4f	O	O	O
080	\x50	P	P	P
081	\x51	Q	Q	Q
082	\x52	R	R	R
083	\x53	S	S	S
084	\x54	T	T	T
085	\x55	U	U	U
086	\x56	V	V	V
087	\x57	W	W	W
088	\x58	X	X	X
089	\x59	Y	Y	Y
090	\x5a	Z	Z	Z
091	\x5b	[	[	bracketleft
092	\x5c	\	\	backslash
093	\x5d	]	]	bracketright
094	\x5e	^	^	asciicircum
095	\x5f	_ (Unterstrich)	_	underscore
097	\x61	a	a	a
098	\x62	b	b	b
099	\x63	c	c	c
0100	\x64	d	d	d
0101	\x65	e	e	e
0102	\x66	f	f	f
0103	\x67	g	g	g
0104	\x68	h	h	h
0105	\x69	i	i	i
0106	\x6a	j	j	j
0107	\x6b	k	k	k
0108	\x6c	l	l	l
0109	\x6d	m	m	m
0110	\x6e	n	n	n

<b>Standard-Zeichensatz</b>				
<b>ANSI-Code</b>	<b>Hex. Code</b>	<b>Taste oder Tastenfolge</b>	<b>Standard-Zeichensatz: Graphik und Name</b>	
0111	\x6f	o	o	o
0112	\x70	p	p	p
0113	\x71	q	q	q
0114	\x72	r	r	r
0115	\x73	s	s	s
0116	\x74	t	t	t
0117	\x75	u	u	u
0118	\x76	v	v	v
0119	\x77	w	w	w
0120	\x78	x	x	x
0121	\x79	y	y	y
0122	\x7a	z	z	z
0123	\x7b	{	{	braceleft
0124	\x7c			bar
0125	\x7d	}	}	braceright
0126	\x7e	~	~	asciitilde
0130	\xe2	Strg+q b	,	quotesinglbase
0131	\xc4	Strg+q Umschalt+d	f	florin
0132	\xe3	Strg+q c	„	quotedblbase
0133	\xc9	Strg+q Umschalt+i)	...	ellipsis
0134	\xa0	Strg+q Leertaste	†	dagger
0135	\xe0	Strg+q `	‡	daggerdbl
0136	\xf6	Strg+q v	^	circumflex
0137	\xe4	Strg+q d	‰	perthousand
0138	\xb3	Strg+q 3	§	Reserviert
0139	\xdc	Strg+q \	‹	guilsinglleft
0140	\xce	Strg+q } Umschalt+n	Œ	OE
0145	\xd4	Strg+q Umschalt+t oder `	‘	quotleft
0146	\xd5	Strg+q Umschalt+u	’	quoteright

Standard-Zeichensatz				
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Standard-Zeichensatz: Graphik und Name	
0147	\xd2	Alt+Strg+' oder Strg+q Umschalt+r	"	quotedblleft
0148	\xd3	Strg+Alt+' oder Strg+q Umschalt+s	"	quotedblright
0149	\xa5	Strg+q %	•	bullet
0150	\xd0	Strg+q Umschalt+p	—	endash
0151	\xd1	Strg+q Umschalt+q	—	emdash
0152	\xf7	Strg+q w	~	tilde
0153	\xaa	Strg+q *	™	trademarkserif
0154	\xf0	Strg+q p	§	Reserviert
0155	\xdd	Strg+q ]	›	guilsingright
0156	\xcf	Strg+q Umschalt+o	œ	oe
0159	\xd9	Esc % Umschalt+y	ÿ	Ydieresis
0161	\xc1	Strg+q Umschalt+a	¡	exclamdown
0162	\xa2	Strg+q "	¢	cent
0163	\xa3	Strg+q #	£	sterling
0164	\xdb	Strg+q [	¤	currency
0165	\xb4	Strg+q 4	¥	yen
0166	\xad	Strg+q Trennstrich		pipe
0167	\xa4	Strg+q \$	§	section
0168	\xac	Strg+q ,	¨	dieresis
0169	\xa9	Strg+q )	©	copyrightserif
0170	\xbb	Strg+q ;	ª	ordfeminine
0171	\xc7	Strg+q Umschalt+g	«	guillemetleft
0172	\xc2	Strg+q Umschalt+b	¬	logicalnot
0173	\x2d	- (Trennstrich)	-	hyphen
0174	\xa8	Strg+q (	®	registerserif
0175	\xf8	Strg+q x	ˉ	macron
0176	\xfb	Strg+q {	°	ring
0177	\xb1	Strg+q 1	±	plusminus
0178	\xb7	Strg+q 7	²	Reserviert
0179	\xb8	Strg+q 8	³	Reserviert
0180	\xab	Strg+q +	´	acute

Standard-Zeichensatz				
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Standard-Zeichensatz: Graphik und Name	
0181	\xb5	Strg+q 5	μ	Reserviert
0182	\xa6	Strg+q &	¶	paragraph
0183	\xe1	Strg+q a	·	periodcentered
0184	\xfc	Strg+q ¡	¸	cedilla
0185	\xb6	Strg+q 6	¹	Reserviert
0186	\xbc	Strg+q <	º	ordmasculine
0187	\xc8	Strg+q Umschalt+h	»	guillemetright
0188	\xb9	Strg+q 9	¼	Reserviert
0189	\xba	Strg+q :	½	Reserviert
0190	\xbd	Strg+q =	¾	Reserviert
0191	\xc0	Strg+q @	¿	questiondown
0192	\xcb	Esc ` Umschalt+a	À	Agrave
0193	\xe7	Esc ' Umschalt+a	Á	Aacute
0194	\xe5	Esc ^ Umschalt+a	Â	Acircumflex
0195	\xcc	Esc ~ Umschalt+a	Ã	Atilde
0196	\x80	Esc % Umschalt+a	Ä	Adieresis
0197	\x81	Esc * Umschalt+a	Å	Aring
0198	\xae	Strg+q .	Æ	AE
0199	\x82	Esc Komma Umschalt+c	Ç	Ccedilla
0200	\xe9	Esc ` Umschalt+e	È	Egrave
0201	\x83	Esc ' Umschalt+e	É	Eacute
0202	\xe6	Esc ^ Umschalt+e	Ê	Ecircumflex
0203	\xe8	Esc % Umschalt+e	Ë	Edieresis
0204	\xed	Esc ` Umschalt+i	Ì	Igrave
0205	\xea	Esc ' Umschalt+i	Í	Iacute
0206	\xeb	Esc ^ Umschalt+i	Î	Icircumflex
0207	\xec	Esc % Umschalt+i	Ï	Idieresis
0208	\xc3	Strg+q Umschalt+c	Ð	Reserviert
0209	\x84	Esc ~ Umschalt+n	Ñ	Ntilde
0210	\xf1	Esc ` Umschalt+o	Ò	Ograve
0211	\xee	Esc ' Umschalt+o	Ó	Oacute
0212	\xef	Esc ^ Umschalt+o	Ô	Ocircumflex

































Standard-Zeichensatz				
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Standard-Zeichensatz: Graphik und Name	
0213	\xcd	Esc ~ Umschalt+o	Ö	Otilde
0214	\x85	Esc % Umschalt+o	Ö	Odieresis
0215	\xb0	Strg+q Null	×	Reserviert
0216	\xaf	Strg+q /	Ø	Oslash
0217	\xf4	Esc ` Umschalt+u	Û	Ugrave
0218	\xf2	Esc ' Umschalt+u	Ú	Uacute
0219	\xf3	Esc ^ Umschalt+u	Û	Ucircumflex
0220	\x86	Esc % Umschalt+u	Ü	Udieresis
0221	\xc5	Strg+q Umschalt+e	Ý	Reserviert
0222	\xd7	Strg+q Umschalt+w	þ	Reserviert
0223	\xa7	Strg+q '	ß	germandbls
0224	\x88	Esc ` a	à	agrave
0225	\x87	Esc ' a	á	aacute
0226	\x89	Esc ^ a	â	acircumflex
0227	\x8b	Esc ~ a	ã	atilde
0228	\x8a	Esc % a	ä	adieresis
0229	\x8c	Esc * a	å	aring
0230	\xbe	Strg+q >	æ	ae
0231	\x8d	Esc Komma c	ç	ccedilla
0232	\x8f	Esc ` e	è	egrave
0233	\x8e	Esc ' e	é	eacute
0234	\x90	Esc ^ e	ê	ecircumflex
0235	\x91	Esc % e	ë	edieresis
0236	\x92	Esc ` i	ì	igrave
0237	\x93	Esc ' i	í	iacute
0238	\x94	Esc ^ i	î	icircumflex
0239	\x95	Esc % i	ï	idieresis
0240	\xb2	Strg+q 2	ð	Reserviert
0241	\x96	Esc ~ n	ñ	ntilde
0242	\x98	Esc ` o	ò	ograve
0243	\x97	Esc ' o	ó	oacute
0244	\x99	Esc ^ o	ô	ocircumflex

Standard-Zeichensatz				
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Standard-Zeichensatz: Graphik und Name	
0245	\x9b	Esc ~ o	ö	otilde
0246	\x9a	Esc % o	ö	odieresis
0247	\xd6	Strg+q Umschalt+v	÷	Reserviert
0248	\xbf	Strg+q ?	ø	oslash
0249	\x9d	Esc ` u	ù	ugrave
0250	\x9c	Esc ' u	ú	uacute
0251	\x9e	Esc ^ u	û	ucircumflex
0252	\x9f	Esc % u	ü	udieresis
0253	\xc6	Strg+q Umschalt+f	ý	Reserviert
0254	\xca	Strg+q Umschalt+j	þ	Reserviert
0255	\xd8	Esc % y	ÿ	ydieresis

## Zeichensätze Symbol und ZapfDingbats

In der folgenden Tabelle sind die Zeichensätze Symbol und Dingbats, die in früheren Versionen von FrameMaker sowie in FrameMaker 9 unterstützt werden, in der entsprechenden Reihenfolge des hexadezimalen Codes aufgeführt.

Symbol- und ZapfDingbats-Zeichensätze					
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name		ZapfDingbats: Graphik
032	\x20	space		space	
033	\x21	Umschalt+!	!	exclaim	⚡
034	\x22	Umschalt+"	∀	universal	⚡
035	\x23	Umschalt+#	#	numbersign	⚡
036	\x24	Umschalt+\$	∃	existential	⚡
037	\x25	Umschalt+%	%	percent	⚡
038	\x26	Umschalt+&	&	ampersand	⚡
040	\x28	Umschalt+(	(	parenleft	⚡
041	\x29	Umschalt+)	)	parenright	⚡
042	\x2a	Umschalt+*	*	asteriskmath	⚡
043	\x2b	Umschalt++	+	plus	⚡
044	\x2c	, (Komma)	,	comma	⚡
045	\x2d	- (Trennstrich)	—	minus	⚡
046	\x2e	. (Punkt)	.	period	⚡

Symbol- und ZapfDingbats-Zeichensätze					
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name		ZapfDingbats: Graphik
047	\x2f	/	/	slash	
048	\x30	0	0	zero	
049	\x31	1	1	one	
050	\x32	2	2	two	
051	\x33	3	3	three	
052	\x34	4	4	four	
053	\x35	5	5	five	
054	\x36	6	6	six	
055	\x37	7	7	seven	
056	\x38	8	8	eight	
057	\x39	9	9	nine	
058	\x3a	:	:	colon	
059	\x3b	;	;	semicolon	
060	\x3c	,	<	less	
061	\x3d	=	=	equal	
062	\x3e	>	>	greater	
063	\x3f	?	?	question	
064	\x40	@	≡	congruent	
065	\x41	A	Α	Alpha	
066	\x42	B	Β	Beta	
067	\x43	C	Χ	Chi	
068	\x44	D	Δ	Delta	
069	\x45	E	Ε	Epsilon	
070	\x46	F	Φ	Phi	
071	\x47	G	Γ	Gamma	
072	\x48	H	Η	Eta	
073	\x49	I	Ι	Iota	
074	\x4a	J	Θ	theta1	
075	\x4b	K	Κ	Kappa	
076	\x4c	L	Λ	Lambda	
077	\x4d	M	Μ	Mu	
078	\x4e	N	Ν	Nu	

Symbol- und ZapfDingbats-Zeichensätze					
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name		ZapfDingbats: Graphik
079	\x4f	O	O	Omicron	★
080	\x50	P	Π	Pi	☆
081	\x51	Q	Θ	Theta	✱
082	\x52	R	Ρ	Rho	✱
083	\x53	S	Σ	Sigma	✱
084	\x54	T	Τ	Tau	✱
085	\x55	U	Υ	Upsilon	✱
086	\x56	V	ς	sigma1	✱
087	\x57	W	Ω	Omega	✱
088	\x58	X	Ξ	Xi	✱
089	\x59	Y	Ψ	Psi	✱
090	\x5a	Z	Ζ	Zeta	✱
091	\x5b	[	[	bracketleft	✱
092	\x5c	\	∴	therefore	✱
093	\x5d	]	]	bracketright	✱
094	\x5e	^	⊥	perpendicular	✱
095	\x5f	_ (Unterstrich)	—	underscore	✱
097	\x61	a	α	alpha	✱
098	\x62	b	β	beta	✱
099	\x63	c	χ	chi	✱
100	\x64	d	δ	delta	✱
101	\x65	e	ε	epsilon	✱
102	\x66	f	φ	phi	✱
103	\x67	g	γ	gamma	✱
104	\x68	h	η	eta	✱
105	\x69	i	ι	iota	✱
106	\x6a	j	φ	phil	✱
107	\x6b	k	κ	kappa	✱
108	\x6c	l	λ	lambda	●
109	\x6d	m	μ	mu	○
110	\x6e	n	ν	nu	■
111	\x6f	o	ο	omicron	□



Symbol- und ZapfDingbats-Zeichensätze					
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name		ZapfDingbats: Graphik
112	\x70	p	$\pi$	pi	☐
113	\x71	q	$\theta$	theta	☐
114	\x72	r	$\rho$	rho	☐
115	\x73	s	$\sigma$	sigma	▲
116	\x74	t	$\tau$	tau	▼
117	\x75	u	$\upsilon$	upsilon	◆
118	\x76	v	$\omega$	omega1	❖
119	\x77	w	$\omega$	omega	►
120	\x78	x	$\xi$	xi	
121	\x79	y	$\psi$	psi	
122	\x7a	z	$\zeta$	zeta	
123	\x7b	{	{	braceleft	‘
124	\x7c			bar	’
125	\x7d	}	}	braceright	“
126	\x7e	~	~	similar	”

#### Nicht unterstützte Tastenkombinationen für den Symbol- und Dingbats-Zeichensatz in FrameMaker 8

In der folgenden Tabelle sind die Zeichensätze Symbol und Dingbats aufgeführt, die in früheren Versionen von FrameMaker unterstützt wurden. In FrameMaker 9 können Sie die entsprechenden Unicode-Zeichen einfügen, aber die Tastenkombinationen werden nicht mehr unterstützt:

Symbol- und Dingbats-Zeichensatz					
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name		Dingbats: Graphiken
0130				Reserviert	
0131				Reserviert	
0132				Reserviert	
0133				Reserviert	
0134				Reserviert	
0135				Reserviert	
0136				Reserviert	
0137				Reserviert	
0138				Reserviert	
0139				Reserviert	
0140				Reserviert	

Symbol- und Dingbats-Zeichensatz					
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name		Dingbats: Graphiken
0145				Reserviert	
0146				Reserviert	
0147				Reserviert	
0148				Reserviert	
0149				Reserviert	
0150				Reserviert	
0151				Reserviert	
0152				Reserviert	
0153				Reserviert	
0154				Reserviert	
0155				Reserviert	
0156				Reserviert	
0157				Reserviert	
0158				Reserviert	
0159				Reserviert	
0161	\xa1	Strg+q !	Υ	Upsilon1	¶
0162	\xa2	Strg+q "	'	minute	⌚
0163	\xa3	Strg+q #	≤	lessequal	⚖
0164	\xa4	Strg+q \$	/	fraction	♥
0165	\xa5	Strg+q %	∞	infinity	♾
0166	\xa6	Strg+q &	f	florin	₣
0167	\xa7	Strg+q '	♣	club	♣
0168	\xa8	Strg+q (	♦	diamond	♠
0169	\xa9	Strg+q )	♥	heart	♥
0170	\xaa	Strg+q *	♠	spade	♠
0171	\xab	Strg+q +	↔	arrowboth	↔
0172	\xac	Strg+q ,	←	arrowleft	①
0173	\xad	Strg+q -	↑	arrowup	②
0174	\xae	Strg+q .	→	arrowright	③
0175	\xaf	Strg+q /	↓	arrowdown	④
0176	\xb0	Strg+q 0	°	degree	⑤
0177	\xb1	Strg+q 1	±	plusminus	⑥

Symbol- und Dingbats-Zeichensatz					
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name		Dingbats: Graphiken
0178	\xb2	Strg+q 2	"	second	⑦
0179	\xb3	Strg+q 3	≥	greaterequal	⑧
0180	\xb4	Strg+q 4	×	multiply	⑨
0181	\xb5	Strg+q 5	∝	proportional	⑩
0182	\xb6	Strg+q 6	∂	partialdiff	⑪
0183	\xb7	Strg+q 7	•	bullet	❶
0184	\xb8	Strg+q 8	÷	divide	❷
0185	\xb9	Strg+q 9	≠	notequal	❸
0186	\xba	Strg+q :	≡	equivalence	❹
0187	\xbb	Strg+q ;	≈	approxequal	❺
0188	\xbc	Strg+q <	...	ellipsis	❻
0189	\xbd	Strg+q =		arrowvertex	ⓐ
0190	\xbe	Strg+q >	—	arrowhorizex	ⓑ
0191	\xbf	Strg+q ?	↵	carriagereturn	ⓒ
0192	\xc0	Strg+q @	ℵ	aleph	①
0193	\xc1	Strg+q Umschalt+a	℘	lfraktur	②
0194	\xc2	Strg+q Umschalt+b	ℙ	rfraktur	③
0195	\xc3	Strg+q Umschalt+c	℔	weierstrass	④
0196	\xc4	Strg+q Umschalt+d	⊗	circlemultiply	⑤
0197	\xc5	Strg+q Umschalt+e	⊕	circleplus	⑥
0198	\xc6	Strg+q Umschalt+f	∅	emptyset	⑦
0199	\xc7	Strg+q Umschalt+g	∩	intersection	⑧
0200	\xc8	Strg+q Umschalt+h	∪	union	⑨
0201	\xc9	Strg+q Umschalt+i	⊃	proversuperset	⑩
0202	\xca	Strg+q Umschalt+j	⊇	reflexsuperset	❶
0203	\xcb	Esc ` Umschalt+a	⊈	notsubset	❷

Symbol- und Dingbats-Zeichensatz					
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name		Dingbats: Graphiken
0204	\xcc	Esc ~ Umschalt+a	⊂	probersubset	Ⓒ
0205	\xcd	Esc ~ Umschalt+o	⊆	reflexsubset	Ⓓ
0206	\xce	Strg+q Umschalt+n	∈	element	Ⓔ
0207	\xcf	Strg+q Umschalt+o	∉	notelement	Ⓕ
0208	\xd0	Strg+q Umschalt+p	∠	angle	Ⓖ
0209	\xd1	Strg+q Umschalt+q	∇	gradient	Ⓖ
0210	\xd2	Strg+q Umschalt+r	®	registerserif	Ⓖ
0211	\xd3	Strg+q Umschalt+s	©	copyrightserif	Ⓢ
0212	\xd4	Strg+q Umschalt+t	™	trademarkserif	➔
0213	\xd5	Strg+q Umschalt+u	∏	product	➔
0214	\xd6	Strg+q Umschalt+v	√	radical	↔
0215	\xd7	Strg+q Umschalt+w	·	dotmath	↕
0216	\xd8	Esc % y	¬	logicalnot	↘
0217	\xd9	Esc % Umschalt+y	∧	logicaland	➔
0218	\xda	Strg+q Umschalt+z	∨	logicalor	↗
0219	\xdb	Strg+q [	↔	arrowdblboth	➔
0220	\xdc	Strg+q \	⇐	arrowdblleft	➔
0221	\xdd	Strg+q ]	⇑	arrowdblup	➔
0222	\xde	Strg+q ^	⇒	arrowdblright	➔
0223	\xdf	Strg+q _	⇓	arrowdbldown	➔
0224	\xe0	Strg+q `	◊	lozenge	➔
0225	\xe1	Strg+q a	◁	angleleft	➔
0226	\xe2	Strg+q b	®	registersans	➤
0227	\xe3	Strg+q c	©	copyrightsans	➤

Symbol- und Dingbats-Zeichensatz					
ANSI-Code	Hex. Code	Taste oder Tastenfolge	Symbole: Graphik und Name		Dingbats: Graphiken
0228	\xe4	Strg+q d	™	trademarksans	►
0229	\xe5	Esc ^ Umschalt+a	Σ	summation	↗
0230	\xe6	Esc ^ Umschalt+e	(	parenlefttp	↗
0231	\xe7	Esc ' Umschalt+a		parenleftex	↗
0232	\xe8	Esc % Umschalt+e	\	parenleftbt	↗
0233	\xe9	Esc ` Umschalt+e	[	bracketlefttp	⇒
0234	\xea	Esc ' Umschalt+i		bracketleftex	⇒
0235	\xeb	Esc ^ Umschalt+i	L	bracketleftbt	⇒
0236	\xec	Esc % Umschalt+i	{	bracelefttp	⇒
0237	\xed	Esc ` Umschalt+i	{	braceleftmid	⇒
0238	\xee	Esc ' Umschalt+o		braceleftbt	⇒
0239	\xef	Esc ^ Umschalt+o		braceex	⇒
0240	\xf0			Reserviert	
0241	\xf1	Esc ` Umschalt+o	}	angleright	⇒
0242	\xf2	Esc ' Umschalt+u	∫	integral	⇒
0243	\xf3	Esc ^ Umschalt+u	∫	integraltp	⇒
0244	\xf4	Esc ` Umschalt+u		integralex	⇒
0245	\xf5	Strg+q u	J	integralbt	⇒
0246	\xf6	Strg+q v	)	parenrighttp	↘
0247	\xf7	Strg+q w		parenrightex	↘
0248	\xf8	Strg+q x	)	parenrightbt	↘
0249	\xf9	Strg+q y	]	bracketrighttp	↘
0250	\xfa	Strg+q z		bracketrightex	↘
0251	\xfb	Strg+q {	]	bracketrightbt	↘
0252	\xfc	Strg+q   (senkrechter Strich)	}	bracerighttp	↘
0253	\xfd	Strg+q }	}	bracerightmid	↘
0254	\xfe	Strg+q ~	J	bracerightbt	⇒
0255					