

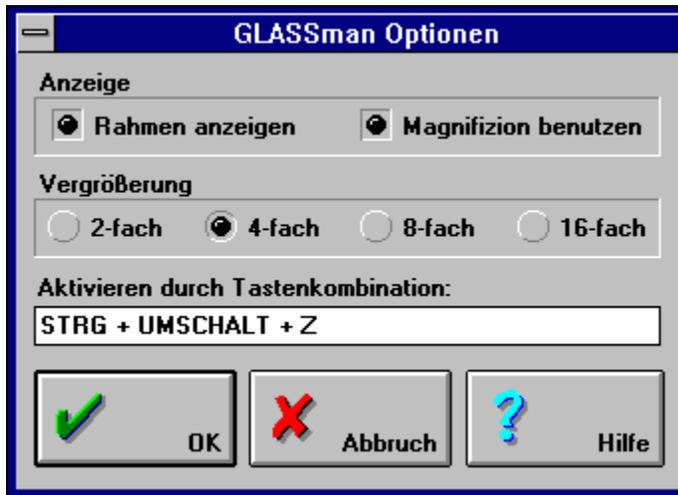
Bitte gewünschte Hilfe anklicken:

Verschieben	
Schließen	Alt+F4
Sprache...	▶
Optionen...	F2
Hilfe...	F1
(ELSA) ...	

Siehe auch

[Aktivieren von GLASSman](#)

Bitte gewünschte Hilfe anklicken:



Es gibt mehrere Möglichkeiten, die Lupenfunktion von *GLASSman* zu aktivieren.
Wenn Sie das Programm starten, wird es automatisch aktiv und vergrößert den Bereich, der sich unter dem Mauszeiger befindet.

Sollte *GLASSman* schon laufen, haben Sie drei Möglichkeiten, die Lupenfunktion zu aktivieren:

1. Erneutes Starten von *GLASSman*. Das Programm erkennt, daß bereits eine Version läuft und aktiviert diese selbständig.
2. Aktivieren des laufenden Programms durch die Eingabetaste.
3. Benutzen der Tastenkombination, die von Ihnen in den Optionen festgelegt wurde.

Siehe auch

[Optionen](#)

GLASSman Optionen: Rahmen anzeigen

Mit dieser Option können Sie auswählen, ob der vergrößerte Bereich umrandet werden soll.

GLASSman Optionen: Magnifizion benutzen

Mit dieser Option können Sie auswählen, ob der Randbereich der Lupe verzerrt werden darf, damit keine Bildinformationen verloren gehen. So ist es möglich, daß der gewünschte Bereich vergrößert wird, aber trotzdem das gesamte Umfeld sichtbar bleibt.

GLASSman Optionen: Vergrößerung

Mit dieser Option können Sie die Vergrößerungsstufe auswählen. Mögliche Werte sind 2, 4, 8 oder 16.

GLASSman Optionen: Aktivierung durch Tastenkombination

Hier geben Sie an, mit welcher Tastenkombination die Lupenfunktion von *GLASSman* aktiviert werden soll. Hierzu muß *GLASSman* bereits geladen sein.

Siehe auch

[Aktivieren von *GLASSman*](#)

GLASSman Optionen: Abbruch

Mit der Abbruchtaste werden die Änderungen, die Sie gerade vorgenommen haben, nicht abgespeichert.

GLASSman Optionen: Hilfe

Mit der Hilfetaste wird die kontextabhängige Hilfe aufgerufen.

Hilfe

Mit dem Befehl **Hilfe** rufen Sie das Hilfssystem auf, in dem Sie sich gerade befinden.

Verschieben

Mit dem Befehl **Verschieben** aus dem Systemmenü können Sie ein Fenster mit Hilfe der Tastatur auf dem Bildschirm an die gewünschte Position verschieben.

Schließen

Mit dem Befehl **Schließen** aus dem Systemmenü beenden Sie die Anwendung. Die Tastenkombination **Alt + F4** bewirkt dasselbe.

Untermenü um die Sprache von *GLASSman* zu ändern.

Alle z.Z. verfügbaren Sprachen werden hier aufgelistet. Der Name einer Sprache wird in der jeweiligen Sprache angezeigt. Sie wechseln die Sprache, indem Sie einfach mit der Maus oder der Tastatur die gewünschte Sprache auswählen.



In diesem Beispiel sind die Sprachen Deutsch und Englisch verfügbar, und Deutsch ist z.Z. ausgewählt.



GLASSman

Version 1.1

Copyright © 1993-95 ELSA GmbH, Aachen (Germany)
