

Info zu face factory



Mit face factory kannst du alle deine vertrauten Gesichter zeichnen - deine Familie, deine Freunde oder Lehrer - oder ein Gesicht aus deiner Fantasie erstellen.

In face factory erstellst du Gesichter, indem du eine Auswahl aus einer Gruppe von Registerkarten triffst, die Datenbanken mit vordefinierten Gesichtskomponenten wie Augen, Nase, Mund, etc. enthalten. Um eine Komponente zu deinem Gesicht hinzuzufügen, ziehe sie einfach aus der entsprechenden Registerkarte und lege sie auf einer beliebigen Stelle auf der Arbeitsfläche ab. Es ist wirklich einfach.

Deine Version von face factory kann Abweichungen innerhalb der Registerkarten aufweisen, d.h. du hast mehr oder weniger Cliparts innerhalb dieser Registerkarten zur Verfügung. Dies hat jedoch keine Auswirkung auf irgendeinen Teil dieser Hilfe, einschließlich der gezeigten Abbildungen, da alle Registerkarten auf die gleiche Weise funktionieren. Wenn die Hilfe eine bestimmte Komponente oder eine bestimmte Komponentengruppe erwähnt, benutze eine andere Komponente oder eine andere Komponentengruppe, die in deiner Version vorhanden ist.

Füge so lange Komponenten zu deinem Gesicht hinzu, bis es vollständig ist. Solltest du eine bestimmte Komponente nicht mögen, kannst du diese einfach ersetzen, indem du eine andere Komponente derselben Registerkarte auf die Arbeitsfläche ziehst.

face factory ersetzt die alte Komponente durch die neue - es könnte nicht einfacher sein.



Wenn sich alle Komponenten einmal an ihrer endgültigen Stelle befinden, kannst du sie einfach durch Drehen und Spiegeln, Neigen, Anpassen der Größe und Ändern ihrer Position verändern.

Wenn dir ein Fehler unterlaufen ist, verwende einfach die Befehle „Rückgängig“ und „Wiederholen“, um diesen zu beheben. Speichere das erstellte Gesicht als face factory-Datei ab (.FAC). Du kannst dann das Gesicht direkt von face factory aus drucken.

Wenn du das Gesicht in anderen Programmen verwenden möchtest, kannst du es als (.WMF), (.CGM) oder (.GEM)-Datei exportieren, welche wahrscheinlich die meistverwendeten Grafikformate sind. Du kannst das Gesicht, falls gewünscht, auch kopieren und einfügen oder es per Drag & Drop in das Programmfenster ziehen.

[{button „KL\('face factory'\)}](#) Verwandte Themen

Verwenden von face factory mit anderen Programmen

Sobald du das Gesicht mit face factory erstellt hast, kannst du es in anderen Windows-basierten Programmen wie zum Beispiel Grafik- oder DTP-Programmen benutzen.

- Wenn du greenstreet Draw auf deinem Rechner installiert hast, kannst du das Gesicht von der Arbeitsfläche in face factory kopieren und es in das greenstreet Draw-Fenster einfügen. Dann kannst du das Gesicht auf die gleiche Weise wie jede (.ART)-Datei bearbeiten.
- Wenn du ein Grafik- oder DTP-Programm verwendest, das die Grafikformate (.WMF), (.CGM) oder (.GEM) unterstützt, kannst du das Gesicht aus face factory in eines dieser Formate exportieren und das Gesicht in das gewünschte Programm importieren.

[{button_KL\('exportieren'\)} Verwandte Themen](#)

Lässt dich Gesichter in verschiedene Programme oder einzelne Komponenten auf die Arbeitsfläche verschieben. Klicke mit der rechten Maustaste und halte sie gedrückt, während du das Gesicht oder die Komponente an die gewünschte Position ziehst. Um das Gesicht oder die Komponente abzulegen, lasse die Taste los.

- Du kannst auch Komponenten auf der Arbeitsfläche anzeigen, indem du auf die Komponente doppelklickst.

Eine Leiste am unteren und/oder rechten Rand eines Fensters, dessen Inhalt nicht vollständig sichtbar ist.

Eine Liste mit verfügbaren Befehlen und Aktionen in face factory. Menünamen werden in der Menüleiste im oberen Bereich des Programmfensters von face factory angezeigt.

Ein temporärer Speicher für ein Gesicht, das kopiert wurde.

Ein Fenster, das angezeigt wird, um face factory Informationen zu liefern. Wenn ein Dialogfeld angezeigt wird, muss jede Interaktion mit face factory über das Dialogfeld geschehen.

Teil einer Struktur, um deine Dateien auf einem Laufwerk zu organisieren. Ein Ordner kann Dateien und andere Ordner, sog. *Unterdner*, enthalten.

Ein Gesicht, das auf einer Festplatte, einer Diskette oder einem anderen Medium gespeichert ist.

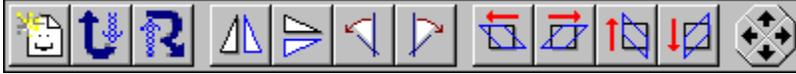
Eine Taste oder Tastenkombination, die du drückst, um einen Befehl oder eine Aktion auszuführen. Wenn ein Menübefehl einen Tastatur-Shortcut besitzt, ist die Tastenkombination rechts neben dem Befehlsnamen im Menü angegeben.

Zum Kopieren eines Bildes in die Windows-Zwischenablage, ohne es aus face factory zu entfernen, so dass es an eine andere Stelle übertragen werden kann.

Zum Speichern eines Gesichts als (.WMF), (.CGM) oder (.GEM)-Datei, die dann in deinen anderen Programmen, z.B. greenstreet Draw, geladen werden kann.

Die horizontale Leiste, die die Namen der in face factory verfügbaren Menüs anzeigt. Sie wird unter der Titelleiste angezeigt.

Eine bestimmte Menge von Schaltflächen, die zum Erstellen oder Bearbeiten eines Gesichts verwendet werden können.



Eine Leiste am unteren Rand des Programmfensters von face factory, welche dir während deiner Arbeit Hinweise und Tipps gibt.

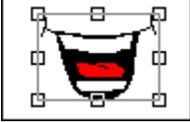
Drücke F1, um die Hilfe aufzurufen. 

Ein Standard-Windows-Menü, das durch Klicken auf das Symbol links oben im Fenster sichtbar wird. Durch die Verwendung der Befehle im Menü **Steuerung** kannst du das Fenster wiederherstellen, verschieben, seine Größe ändern, minimieren, maximieren oder es schließen.

Die weiße Fläche rechts neben den Registerkarten, in der das Gesicht angezeigt wird.



Eine Auswahl von Komponenten auf der Arbeitsfläche.



Kleine Kästchen um eine markierte Komponente. Haltepunkte können gezogen werden, um die Größe oder Form der Komponente zu verändern.



Eine Komponente eines Gesichts, wie z.B. Augen, Nase, Mund, etc.

Drehen einer Komponente mit Hilfe von Dreh-Schaltflächen auf der Symbolleiste.

Spiegeln einer Komponente mit Hilfe von Spiegel-Schaltflächen auf der Symbolleiste.

Neigen einer Komponente mit Hilfe von Neige-Schaltflächen auf der Symbolleiste.

Die Registerkarten befinden sich auf der linken Seite des face factory-Desktops. Jede Registerkarte besitzt ein Symbol für den Typ von Gesichtsmerkmalen, die auf der Karte darunter dargestellt werden.



Deine Version kann innerhalb der Registerkarten Unterschiede aufweisen, d.h. du kannst mehr oder weniger Registerkarten oder darin enthaltene Cliparts haben.

So wird's gemacht

Arbeiten mit Gesichtern

Öffnen eines vorhandenen Gesichts

1. Wähle **Öffnen** aus dem Menü Datei. Es erscheint das Dialogfeld Öffnen.
2. Wähle im Dropdown-Listefeld **Suchen in** das Laufwerk und den Ordner, in dem das Gesicht gespeichert ist. Standardmäßig wird der Inhalt des zuletzt verwendeten Ordners angezeigt.
3. Wähle aus dem Listefeld Ordner das Gesicht aus, das du öffnen möchtest, und klicke dann auf **Öffnen**.

Nach kurzer Zeit erscheint das ausgewählte Gesicht auf der Arbeitsfläche.

Anmerkung:

Falls im derzeitigen Gesicht irgendwelche nicht gespeicherten Änderungen vorgenommen wurden, erscheint eine Nachricht, in der du gefragt wirst, ob du die Änderungen speichern möchtest. Klicke entsprechend auf **Ja**, **Nein** oder **Abbrechen**.

Wenn du **Ja** wählst, erscheint zum Speichern des Gesichts das Dialogfeld **Speichern unter**.

Tastatur-Shortcut: Strg+O

{button ,KL('Gesichter')} Verwandte Themen

Öffnen eines zuletzt geöffneten Gesichts

Eine Liste mit zuletzt geöffneten Gesichtern erscheint im Menü Datei direkt über dem Befehl **Beenden**.

► Wähle aus dem Menü **Datei** den Dateinamen des Gesichts, das du öffnen möchtest. Das Gesicht wird auf der Arbeitsfläche angezeigt.

Anmerkung:

Falls im derzeitigen Gesicht irgendwelche nicht gespeicherten Änderungen vorgenommen wurden, erscheint eine Nachricht, in der du gefragt wirst, ob du die Änderungen speichern möchtest. Klicke entsprechend auf **Ja**, **Nein** oder **Abbrechen**.

Wenn du **Ja** wählst, erscheint zum Speichern des Gesichts das Dialogfeld **Speichern unter**.

{button_KL('Gesichter')} Verwandte Themen

Erstellen eines neuen Gesichts

1. Wähle **Neu** aus dem Menü Datei. Es erscheint ein neues Gesicht ohne Titel innerhalb der Arbeitsfläche.
2. Erstelle das neue Gesicht.

Speichere das Gesicht, so dass es zu einem späteren Zeitpunkt wieder geöffnet werden kann.

Anmerkung:

Falls im derzeitigen Gesicht irgendwelche nicht gespeicherten Änderungen vorgenommen wurden, erscheint eine Nachricht, in der du gefragt wirst, ob du die Änderungen speichern möchtest. Klicke entsprechend auf **Ja**, **Nein** oder **Abbrechen**.

Wenn du **Ja** wählst, erscheint zum Speichern des Gesichts das Dialogfeld **Speichern unter**.

Shortcut:



{button „KL(‘Gesichter’)} Verwandte Themen

Speichern eines neuen Gesichts

1. Wähle **Speichern unter** aus dem Menü **Datei**. Es erscheint das Dialogfeld **Speichern unter**.
2. Wähle im Dropdown-Listefeld **Speichern in** das Laufwerk und den Ordner, in dem du das Gesicht speichern möchtest.
Im Dropdown-Listefeld **Dateityp** wird standardmäßig der Dateityp **face factory** angezeigt. Das Gesicht wird dann als face factory-Datei abgespeichert.
3. Gebe in das Textfeld **Dateiname** den Namen des Gesichts ein.
4. Klicke auf **Speichern**.

Tastatur-Shortcut: Strg+S

{button ,KL('Gesichter')} Verwandte Themen

Exportieren eines Gesichts

1. Wähle **Exportieren** aus dem Menü **Datei**. Es erscheint das Dialogfeld **Exportieren**.
2. Wähle im Dropdown-Listefeld **Speichern in** das Laufwerk und den Ordner, in den du das Gesicht exportieren möchtest.
3. Wähle aus dem Dropdown-Listefeld **Dateityp** das Format, in dem du das Gesicht exportieren möchtest.
4. Gebe im Textfeld **Dateiname** den Namen des Gesichts ein.
5. Klicke auf **Speichern**.

Anmerkung:

- face factory-Dateien können entweder im (.WMF), (.CGM) oder (.GEM)-Grafikformat exportiert werden.
- Du kannst auch ein Gesicht per Drag & Drop in ein anderes Programm ziehen.

Tastatur-Shortcut: Strg+E

{button „KL('exportieren')} Verwandte Themen

Kopieren eines Gesichts in die Windows-Zwischenablage

1. Wähle **Alles kopieren** aus dem Menü Bearbeiten. Das Gesicht wird dann in die Windows-Zwischenablage kopiert.
2. Füge das Gesicht in das gewünschte Programm ein.

Tastatur-Shortcut: Strg+C

[{button_KL\('exportieren'\)}} Verwandte Themen](#)

Ziehen eines Gesichts in ein anderes Programm per Drag & Drop

1. Falls das Programm, in dem du das Gesicht verwenden möchtest, noch nicht ausgeführt wird, musst du es zunächst starten.
2. Vergewissere dich, dass beide Programme, face factory und die andere Anwendung, auf deinem Desktop sichtbar sind.
3. Drücke in face factory die Maustaste über dem Gesicht und halte sie gedrückt.
4. Ziehe den Mauszeiger so weit, dass er sich über dem Programmfenster befindet.
5. Wenn der Mauszeiger über dem Programmfenster steht, lasse die Maustaste los. Das Gesicht wird nun im Programmfenster nachgezeichnet.

Anmerkung:

- face factory-Dateien können auch mit Hilfe des Befehls **Exportieren** aus dem Menü **Datei** entweder im (.WMF), (.CGM) oder (.GEM)-Grafikformat exportiert werden.

{button „KL('exportieren')} Verwandte Themen

Einrichten des Druckers

1. Wähle **Druckereinstellungen** aus dem Menü **Datei**. Es erscheint das Dialogfeld **Druckereinstellungen**.
2. Wähle im Gruppenfeld **Drucker** den Drucker, den du benutzen möchtest, aus dem Dropdown-Listefeld **Name** aus.
3. Klicke auf **Eigenschaften**, um die Windows-Druckoptionen für den ausgewählten Drucker zu ändern. Dieses Dialogfeld wird vom Druckertreiber gesteuert und gilt nur für den ausgewählten Drucker.
Wähle die entsprechenden Optionen in diesem Dialogfeld aus und klicke auf **OK**, um zum Dialogfeld **Druckereinstellungen** zurückzukehren.
4. Wähle aus dem Dropdown-Listefeld **Größe** die Papiergröße aus, auf der du ausdrucken möchtest.
5. Wähle aus dem Dropdown-Listefeld **Quelle** die für den ausgewählten Drucker passende Papierquelle aus.
6. Wähle **Hochformat** oder **Querformat** aus dem Gruppenfeld **Format** aus.
7. Klicke auf **OK**. Der neue Drucker bleibt solange ausgewählt, bis du ihn erneut änderst.

{button ,KL('drucken')} Verwandte Themen

Drucken eines Gesichts

1. Wähle **Drucken** aus dem Menü Datei. Es erscheint das Dialogfeld Drucken.
2. Wähle die Anzahl der Exemplare, die du drucken möchtest, mit der Dreh-Schaltfläche **Anzahl der Exemplare**.
3. Klicke auf **OK**.

Das derzeitige auf der Arbeitsfläche befindliche Gesicht wird an den Standarddrucker geschickt.

Tastatur-Shortcut: Strg+P

{button ,KL('drucken')} Verwandte Themen

Beenden von face factory

Um face factory zu beenden, führe eine der folgenden Aktionen durch:

- ▶ Klicke auf die Schaltfläche Schließen in der Ecke rechts oben im Fenster.
- ▶ Wähle **Beenden** aus dem Menü **D**atei.
- ▶ Wähle **Schließen** aus dem Steuerungsmenü.
- ▶ Doppelklicke auf das Steuerungsmenü-Symbol.



Drücke **ALT+F4**.

Falls im derzeitigen Gesicht irgendwelche nicht gespeicherten Änderungen vorgenommen wurden, erscheint eine Nachricht, in der du gefragt wirst, ob du die Änderungen speichern möchtest. Klicke entsprechend auf **Ja**, **Nein** oder **Abbrechen**.

[{button .KL\('face factory'\)}Verwandte Themen](#)

Erstellen von Gesichtern

Auswählen einer Registerkarte



Um die gewünschte Registerkarte in den Vordergrund zu bringen, klicke sie einfach oben an. Die in diesen Registerkarten enthaltenen Komponenten werden auf der Karte angezeigt.

Anmerkung:

Die Registerkarten können je nach Programmversion Unterschiede aufweisen, d.h. du kannst mehr oder weniger Registerkarten oder darin enthaltene Cliparts haben.

`{button „KL('auswählen')}` Verwandte Themen

Auswählen und Ziehen einer Komponente auf die Arbeitsfläche

1. Klicke in der gewünschten Registerkarte auf die Komponente, halte die Maustaste gedrückt und ziehe die Komponente auf die Arbeitsfläche.
2. Lasse die Maustaste los.

Die Komponente wird zu den vorhandenen Komponenten des Gesichts hinzugefügt. Wenn **Schnellpositionierung** im Menü **Optionen** aktiviert ist, wird die Komponente an ihre vordefinierte Stelle im Gesicht gesetzt. Wenn **Schnellpositionierung** deaktiviert ist, wird die Komponente an die derzeitige Position des Mauszeigers gesetzt.

Anmerkung:



Wenn du bereits diesen Komponententyp zu deinem Gesicht hinzugefügt hast, wird die vorhandene Komponente durch die neue Komponente ersetzt. (Dies gilt nicht für Komponenten, die von der Registerkarte **Accessoires** genommen werden).



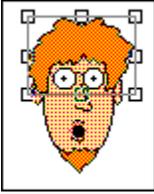
Anstatt eine Komponente auf die Arbeitsfläche zu ziehen, kannst du auch auf eine Komponente doppelklicken, um sie zu deinem aktuellen Gesicht hinzuzufügen. Die Komponente erscheint an der vordefinierten Stelle, unabhängig davon, ob die **Schnellpositionierung** aus dem Menü **Optionen** aktiviert ist oder nicht.



Die Registerkarten können je nach Programmversion Unterschiede aufweisen, d.h. du kannst mehr oder weniger Registerkarten oder darin enthaltene Cliparts haben.

[{button ,KL\('auswählen'\)} Verwandte Themen](#)

Markieren von Komponenten auf der Arbeitsfläche



Um eine einzelne Komponente auf der Arbeitsfläche zu markieren, klicke einfach auf die Komponente. Die markierte Komponente wird von einem Rahmen umgeben, womit ihre Markierung angezeigt wird.



Um alle Komponenten auf der Arbeitsfläche zu markieren, wähle **Alles markieren** aus dem Menü **Bearbeiten**. Alle Komponenten werden von ihren jeweiligen Rahmen umgeben, womit ihre Markierung angezeigt wird.

Um einige der Komponenten auf der Arbeitsfläche zu markieren, drücke die **Umschalttaste**, halte sie gedrückt und **klicke** auf die Komponenten, die du markieren möchtest. Es wird ein Markierungsrahmen um die markierten Komponenten gezogen.

Du kannst auch einige Komponenten markieren, indem du den Mauszeiger diagonal über die zu markierenden Komponenten ziehst. Beim Ziehen erscheint ein Markierungsrahmen, und die Komponenten darin werden markiert, wenn du die Maustaste loslässt.

Du musst mindestens eine Komponente markiert haben, um spiegeln, neigen und die Größe ändern zu können.

Tastatur-Shortcut: Alles markieren - Strg+A

`{button_KL('ausw|z|hlen')}` [Verwandte Themen](#)

Verschieben von Komponenten auf der Arbeitsfläche

1. Wähle die Komponente(n), die du verschieben möchtest.
2. Wenn der Mauszeiger zu einem Pfeil mit einem markierten Rechteck am unteren Ende wird, drücke die Maustaste und ziehe die Komponente(n) an ihre neue Position. Beim Ziehen der Komponente(n) wird die neue Position als Umriss dargestellt.
3. Lasse die Maustaste los, um die Komponente(n) an der neuen Position abzulegen.



Du kannst Komponenten auch mit der **Schrittsteuerung** oder den Cursortasten verschieben.

`{button ,KL('Arbeitsfläche')}` Verwandte Themen

Löschen von Komponenten von der Arbeitsfläche

1. Wähle die Komponente(n), die du löschen möchtest.
 2. Wähle **Entfernen** aus dem Menü **Bearbeiten**.
- Du kannst auch beliebige Komponenten mit der Taste **Entfernen** löschen.

`{button ,KL('Arbeitsfläche')}` Verwandte Themen

Ändern von Komponenten auf der Arbeitsfläche

1. Wähle die Komponente auf der Arbeitsfläche, die du ändern möchtest.
2. Klicke in der gleichen Registerkarte auf eine andere Komponente, um sie auszuwählen. Die Komponente wird hervorgehoben.
3. Doppelklicke entweder auf die hervorgehobene Komponente oder klicke darauf, halte die Maustaste gedrückt und ziehe sie auf die Arbeitsfläche.
4. Lasse die Maustaste los.

Die Komponente ersetzt die vorhandene, in Schritt 1 markierte Komponente.

Anmerkung:

- Da ein Gesicht mehrere Accessoires-Komponenten enthalten kann, kannst du mit dieser Methode keine markierten Komponenten ändern, die von der Registerkarte **Accessoires** stammen. Stattdessen wird das Accessoire zum Gesicht hinzugefügt, ohne die vorhandene Komponente zu überschreiben.
- Die Registerkarten können je nach Programmversion Unterschiede aufweisen, d.h. du kannst mehr oder weniger Registerkarten oder darin enthaltene Cliparts haben

[{button „KL\('Arbeitsfläche; 1/2che'\)}](#) Verwandte Themen

Rückgängigmachen und Wiederholen einer Aktion

- Wähle **Rückgängig** oder **Wiederholen** aus dem Menü Bearbeiten. Die letzte Aktion wird rückgängig gemacht oder der vorherige Rückgängig-Befehl wird wiederholt.

Anmerkung:

- Du kannst keine Befehle rückgängig machen, die den Inhalt deines Gesichts nicht ändern, z.B. Öffnen eines Gesichts, Durchführen eines Bildlaufs oder Treffen einer Auswahl in einem Dialogfeld.
- Du kannst einen Befehl nur unmittelbar nachdem er rückgängig gemacht wurde wiederholen.

Shortcuts:



Bearbeiten von Gesichtern

Ändern der Umriss- und Füllfarbe von Komponenten

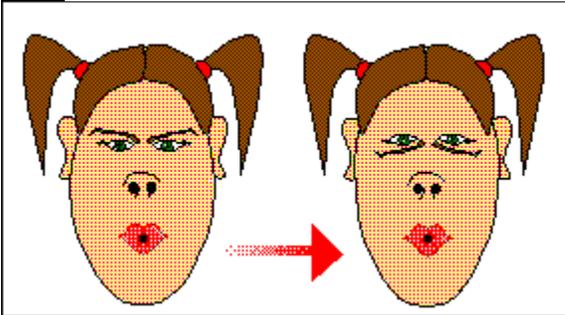
1. Klicke mit der rechten Maustaste (zur Änderung der Umrissfarbe) oder mit der linken Maustaste (zur Änderung der Füllfarbe) auf die gewünschte Farbe in der Farbleiste und halte sie gedrückt.
2. Ziehe den Mauszeiger auf die Arbeitsfläche. Der Zeiger verwandelt sich in einen Farbkübel.
3. Positioniere den Farbkübel über einer Komponente. Teile der Komponente werden mit Markierungshaltepunkten hervorgehoben.
4. Wenn das gewünschte Teil hervorgehoben ist, lasse die Maustaste los.

Die Umriss- oder Füllfarbe der markierten Komponente wird geändert.

{button „KL('Farbe')} _____ Verwandte Themen

Spiegeln von Komponenten

1. Wähle die Komponente(n), die du spiegeln möchtest.
2. Klicke auf eine Spiegel-Schaltfläche deiner Wahl.

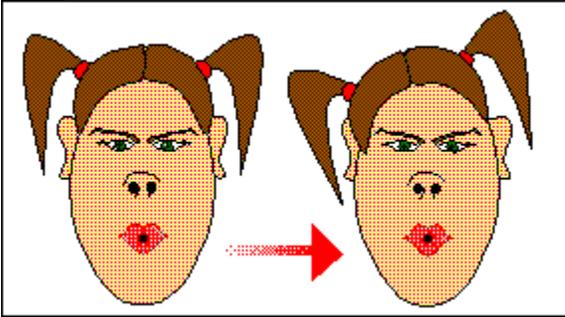


Im oberen Bild wurden die Augen mit der Schaltfläche **Vertikal spiegeln** gespiegelt.

`{button_KL('bearbeiten')}` Verwandte Themen

Drehen von Komponenten

1. Wähle die Komponente(n), die du drehen möchtest.
2. Klicke auf eine Dreh-Schaltfläche deiner Wahl. Die markierte Komponente(n) wird/werden bei jedem Klick auf die Schaltfläche um 10° gedreht.

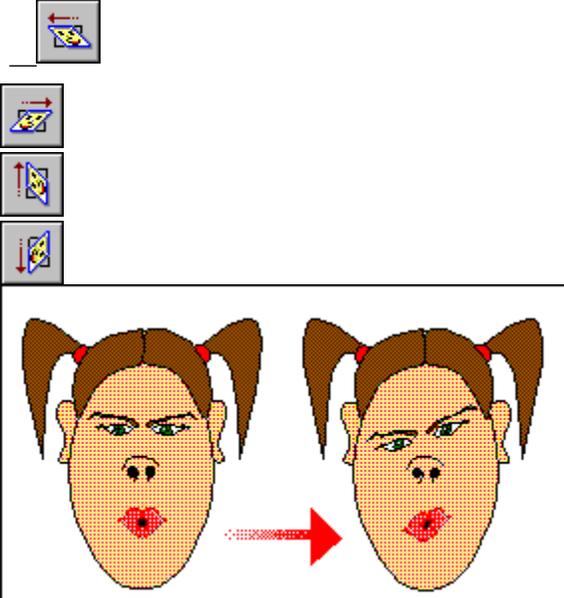


Im oberen Bild wurde das Haar mit der Schaltfläche **Nach links drehen** gedreht.

[{button „KL\(‘bearbeiten‘\)} Verwandte Themen](#)

Neigen von Komponenten

1. Wähle die Komponente(n), die du neigen möchtest.
2. Klicke auf eine Neige-Schaltfläche deiner Wahl. Die markierte Komponente(n) wird/werden bei jedem Klick auf die Schaltfläche um 10% geneigt.



Im oberen Bild wurden die Augen mit der Schaltfläche **Nach unten neigen** geneigt.

`{button ,KL('bearbeiten')}` Verwandte Themen

Ändern der Größe einer Komponente

1. Markiere die Komponente, deren Größe du ändern möchtest. Haltepunkte werden um die Komponente angezeigt, um die Markierung deutlich zu machen.
2. Klicke auf einen der Haltepunkte um die Komponente. Ziehe den Haltepunkt, ohne die Maustaste loszulassen.
 - Das Ziehen an einem Eckhaltepunkt ändert die Höhe *und* Breite der Komponente ausgehend von einem Mittelpunkt innerhalb der Komponente.
 - Das Ziehen an einem Seitenhaltepunkt ändert *entweder* die Höhe *oder* die Breite der Komponente ausgehend von einem Mittelpunkt innerhalb der Komponente.
3. Wenn der Rahmen der Komponente die richtige Größe aufweist, lasse die Maustaste los.

Anmerkung:

- Du kannst immer nur eine Komponente in der Größe ändern. Wenn du mehr als eine Komponente markiert hast, wird nur die Größe der Komponente geändert, an deren Haltepunkten du ziehst.

{button „KL('bearbeiten')} Verwandte Themen

Menü Datei

Klicke auf den Menübefehl, zu dem du Hilfe erhalten möchtest.

D atei	Bearbeiten	Optionen	Hilfe
N <u>e</u> u			Strg+N
Ö <u>o</u> ffnen...			Strg+O
S <u>pe</u> ichern			Strg+S
Speichern <u>u</u> nter...			
E <u>x</u> portieren...			Strg+E
D <u>r</u> ucken...			Strg+P
D <u>r</u> uckereinstellungen...			
1 Martine.fac			
2 Sara.fac			
B <u>e</u> enden			

Tipp:

Wenn du einen Menübefehl hervorhebst, zeigt die Statuszeile eine Zeile an, in der die Aktion des Befehls beschrieben wird.

{button_KL('Menü;1/2s')} Verwandte Themen

Klicke auf den Befehl, um ein neues Gesicht zu beginnen. Die Arbeitsfläche wird gelöscht, und du kannst mit einem völlig neuen Gesicht beginnen.

Klicke auf den Befehl, um ein vorhandenes Gesicht zu öffnen. Das Dialogfeld **Öffnen** wird angezeigt.

Wähle ein Gesicht aus und klicke auf **Öffnen**. Nach kurzer Zeit erscheint das ausgewählte Gesicht auf der Arbeitsfläche.

Klicke auf diesen Befehl, um das Gesicht auf der Arbeitsfläche unter seinem derzeitigen Dateinamen zu speichern. Wenn das Gesicht noch keinen Namen hat, erscheint das Dialogfeld **Speichern unter**, in dem du einen Dateinamen für das Gesicht eingeben kannst.

Klicke auf diesen Befehl, um ein neues Gesicht zu speichern oder um das aktuelle Gesicht unter einem anderen Dateinamen zu speichern. Das Dialogfeld **Speichern unter** wird angezeigt.

Wähle ein Laufwerk und einen Ordner, in dem das Gesicht gespeichert werden soll, und gebe einen Dateinamen ein.

Klicke auf diesen Befehl, um das aktuelle Gesicht als (.WMF), (.CGM) oder (.GEM)-Datei zu exportieren. Das Dialogfeld **Exportieren** wird angezeigt.

Wähle ein Grafikformat, ein Laufwerk und einen Ordner, in dem das Gesicht gespeichert werden soll, und gebe einen Dateinamen ein.

Klicke auf diesen Befehl, um das aktuelle Gesicht zu drucken. Das Dialogfeld **Drucken** wird angezeigt. Wähle die gewünschten Optionen aus und klicke auf **OK**, um das Gesicht auf dem ausgewählten Drucker auszugeben.

Klicke auf diesen Befehl, um deine Druckeinstellungen zu ändern. Das Dialogfeld **Druckereinstellungen** wird angezeigt. Wähle die gewünschten Optionen aus und klicke auf **OK**, um die Änderungen anzunehmen.

Listet die zuletzt von face factory benutzten Gesichtsdateien auf. Wähle das Gesicht, das du öffnen möchtest; nach kurzer Zeit erscheint es auf der Arbeitsfläche.

Klicke auf diesen Befehl, um face factory zu beenden. Wenn das aktuelle Gesicht irgendwelche nicht gespeicherten Änderungen enthält, erscheint eine Nachricht, die dir die Möglichkeit bietet, die Änderungen abzuspeichern oder zu verwerfen oder aber den Befehl Beenden abzubrechen.

Menü Bearbeiten

Klicke auf den Menübefehl, zu dem du Hilfe erhalten möchtest.

<u>B</u> earbeiten	<u>O</u> ptionen	<u>H</u> ilfe
<u>R</u> ückgängig		Strg+Z
<u>W</u> iederholen		Strg+Y
<u>A</u> lles kopieren		Strg+C
<u>E</u> ntfernen		Entf
<u>A</u> lles markieren		Strg+A
<u>M</u> arkierung löschen		Esc

Tip:

Wenn du einen Menübefehl auswählst, zeigt die Statuszeile eine Zeile an, in der die Aktion des Befehls beschrieben wird.

`{button_KL('Menü; 1/2s')}` Verwandte Themen

Klicke auf diesen Befehl, um den letzten Befehl rückgängig zu machen. Du kannst bis zu fünfzig Befehle rückgängig machen.

Du kannst keine Befehle rückgängig machen, die den Inhalt deines Gesichts nicht ändern, z.B. Öffnen eines Gesichts, Durchführen eines Bildlaufs oder Treffen einer Auswahl in einem Dialogfeld.

Klicke auf diesen Befehl, um den vorherigen Befehl **Rückgängig** zu verwerfen. Du kannst bis zu fünfzig **Rückgängig**-Befehle wiederholen. Beachte bitte, dass du einen Befehl nur unmittelbar nachdem er rückgängig gemacht wurde wiederholen kannst.

Klicke auf diesen Befehl, um das Gesicht auf der Arbeitsfläche in die Windows-Zwischenablage zu kopieren.

Klicke auf diesen Befehl, um die markierten Komponenten aus dem aktuellen Gesicht zu löschen.

Klicke auf diesen Befehl, um alle im aktuellen Gesicht verwendeten Komponenten zu markieren.

Klicke auf diesen Befehl, um alle Markierungen im aktuellen Gesicht zu löschen.

Menü Optionen

Klicke auf den Menübefehl, zu dem du Hilfe erhalten möchtest.



Tipp:

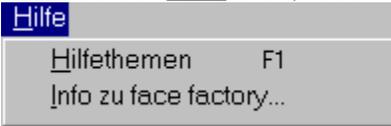
Wenn du einen Menübefehl auswählst, zeigt die Statuszeile eine Zeile an, in der die Aktion des Befehls beschrieben wird.

`{button_KL('Menü;1/s')}` Verwandte Themen

Klicke auf diesen Befehl, um alle Komponenten an ihre vordefinierten Positionen zu bewegen, wenn sie auf die Arbeitsfläche gezogen werden.

Menü Hilfe

Klicke auf den Menübefehl, zu dem du Hilfe erhalten möchtest.



Tipp:

Wenn du einen Menübefehl auswählst, zeigt die Statuszeile eine Zeile an, in der die Aktion des Befehls beschrieben wird.

`{button_KL('Menü',1/2s)}` Verwandte Themen

Klicke auf diesen Befehl, um das Dialogfeld **Hilfethemen** anzuzeigen. Du kannst in diesem Dialogfeld den Bereich von face factory auswählen, zu dem du Hilfe erhalten möchtest.

Klicke auf diesen Befehl, um das Demo zu face factory zu starten. Dieses gibt dir einen kurzen Überblick darüber, wie lustig und einfach die Benutzung von face factory ist.

Klicke auf diesen Befehl, um Informationen zu face factory (die Versionsnummer deines Exemplars von face factory und Hinweise zum Urheberrecht) anzuzeigen.

Symboleiste

Die Symboleiste enthält eine Reihe von Symbolen, von denen jedes eine spezifische Funktion hat.

Klicke auf eines der unten aufgeführten Symbole, um eine Beschreibung seiner Funktion zu erhalten.



[{button ,KL\('Desktop'\)} Verwandte Themen](#)

Neu: Dies ist das Shortcut-Symbol für den Befehl **Neu** im Menü **Datei**. Klicke darauf, um ein neues Gesicht zu erstellen.

Tastatur-Shortcut: Strg+N

Öffnen: Dies ist das Shortcut-Symbol für den Befehl **Öffnen** im Menü **Datei**. Klicke darauf, um ein vorhandenes Gesicht zu öffnen.

Tastatur-Shortcut: Strg+O

Speichern: Dies ist das Shortcut-Symbol für den Befehl **Speichern** im Menü **Datei**. Klicke darauf, um das aktuelle Gesicht auf der Arbeitsfläche unter dem aktuellen Dateinamen zu speichern.

Wenn das Gesicht noch keinen Namen hat, erscheint das Dialogfeld **Speichern unter**, in dem du einen Namen für das Gesicht eingeben kannst.

Tastatur-Shortcut: Strg+S

Alles kopieren: Dies ist das Shortcut-Symbol für den Befehl **Alles kopieren** im Menü **Bearbeiten**. Klicke darauf, um das gesamte Gesicht auf der Arbeitsfläche in die Windows-Zwischenablage zu kopieren.

Tastatur-Shortcut: Strg+C

Rückgängig: Dies ist das Shortcut-Symbol für den Befehl **Rückgängig** im Menü **Bearbeiten**.

Klicke darauf, um den letzten Befehl rückgängig zu machen. Du kannst bis zu fünfzig Befehle rückgängig machen.

Tastatur-Shortcut: Strg+Z

Wiederholen: Dies ist das Shortcut-Symbol für den Befehl **Wiederholen** im Menü **Bearbeiten**.
Klicke darauf, um den zuletzt rückgängig gemachten Befehl zu wiederholen.

Tastatur-Shortcut: Strg+Y

Gitternetz zeigen: Dies ist das Shortcut-Symbol für den Befehl **Gitternetz zeigen** im Menü **Optionen**.
Klicke darauf, um das Gitternetz für das Gesicht auf der Arbeitsfläche ein- oder auszublenden.

Schnellpositionierung: Dies ist das Shortcut-Symbol für den Befehl **Schnellpositionierung** im Menü **Optionen**.
Klicke darauf, um die Schnellpositionierung für das Gesicht auf der Arbeitsfläche zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Horizontal spiegeln: Wird benutzt, um die markierte Komponente von links nach rechts zu spiegeln. Mehrere markierte Komponenten werden als ein einziges Objekt angesehen.

Vertikal spiegeln: Wird benutzt, um die markierte Komponente von oben nach unten zu spiegeln. Mehrere markierte Komponenten werden als ein einziges Objekt angesehen.

Nach links drehen: Wird benutzt, um die markierte(n) Komponente(n) um 10° nach links zu drehen.

Nach rechts drehen: Wird benutzt, um die markierte(n) Komponente(n) um 10° nach rechts zu drehen.

Nach links neigen: Wird benutzt, um die markierte(n) Komponente(n) um 10% nach links zu neigen.

Nach rechts neigen: Wird benutzt, um die markierte(n) Komponente(n) um 10% nach rechts zu neigen.

Nach oben neigen: Wird benutzt, um die markierte(n) Komponente(n) um 10% nach oben zu neigen.

Nach unten neigen: Wird benutzt, um die markierte(n) Komponente(n) um 10% nach unten zu neigen.

Schrittsteuerung: Diese Steuerung wird benutzt, um die markierte(n) Komponente(n) um kleine Schritte zu verschieben.

Schrittsteuerung

Mit der Schrittsteuerung kannst du Komponenten nach oben und unten oder nach links oder rechts ‘anstupsen’; du kannst dazu auch die Cursortasten benutzen.

Anmerkung:

Die Schrittsteuerung ist deaktiviert, wenn du auf der Arbeitsfläche keine Komponente markiert hast.

`{button „KL(‘verschieben’)}` Verwandte Themen

Farbleiste

Die Farbleiste wird unten auf dem Desktop angezeigt.



Wähle eine Farbe aus der verfügbaren Palette aus. Linker Mausklick zum Ändern der Füllfarbe; rechter Mausklick zum Ändern der Umrissfarbe.

[{button ,KL\('Farbe'\)} Verwandte Themen](#)

Tastatur-Shortcuts für Menübefehle

Wenn du mit Windows vertraut bist, wirst du bereits wissen, dass es für viele Mausbefehle entsprechende Tastatur-Befehle gibt.

face factory stellt seine eigenen Äquivalente und Shortcuts bereit.

Drücke	Um
Strg+A	alle Komponenten auf der Arbeitsfläche zu markieren; Menü Bearbeiten .
Strg+C Bearbeiten.	alle Komponenten auf der Arbeitsfläche in die Windows-Zwischenablage zu kopieren; Menü
Strg+E	ein Gesicht in eine (.WMF), (.CGM) oder (.GEM)-Grafikdatei zu exportieren; Menü Datei .
Strg+N	ein neues Gesicht zu starten; Menü Datei .
Strg+O	ein vorhandenes Gesicht zu öffnen; Menü Datei .
Strg+P	ein Gesicht auf dem ausgewählten Drucker zu drucken; Menü Datei .
Strg+S	ein neues Gesicht zu speichern; Menü Datei .
Strg+Y	die zuletzt rückgängig gemachte Aktion zu wiederholen; Menü Bearbeiten .
Strg+Z	die letzte Aktion rückgängig zu machen; Menü Bearbeiten .
Entf	die markierte(n) Komponente(n) von der Arbeitsfläche zu entfernen; Menü Bearbeiten .
Esc	die Markierungen aller Komponenten auf der Arbeitsfläche zu löschen; Menü Bearbeiten .
F1	die Hilfe zu öffnen; Menü Hilfe .

[{button_KL\('Tastatur-Shortcuts'\)} Verwandte Themen](#)

Tastatur-Shortcuts für die Arbeitsfläche

Wenn du mit Windows vertraut bist, wirst du bereits wissen, dass es für viele Mausbefehle entsprechende Tastatur-Befehle gibt.

face factory stellt seine eigenen Äquivalente und Shortcuts bereit.

Drücke	Um
Pos1	die markierte(n) Komponente(n) zu ihrer vordefinierten Position zurück zu verschieben.
Cursortasten	die markierte(n) Komponente(n) auf der Arbeitsfläche ,herumzustupsen‘; Schrittsteuerung .
Tab	die nächste Komponente in der Positionsfolge zu markieren.
Umschalt Tab	die vorherige Komponente in der Positionsfolge zu markieren.

[{button ,KL\('Tastatur-Shortcuts'\)} Verwandte Themen](#)

Tastatur-Shortcuts für die Registerkarten

Wenn du mit Windows vertraut bist, wirst du bereits wissen, dass es für viele Mausbefehle entsprechende Tastatur-Befehle gibt.

face factory stellt seine eigenen Äquivalente und Shortcuts bereit.

Drücke	Um
---------------	-----------

Tab/Umschalt Tab	die Steuerung zwischen den Registerkartensymbolen und den Komponenten im zugehörigen Fenster hin- und herzuschalten.
-------------------------	--

Pos1	die erste Komponente/Registerkarte in der Liste hervorzuheben.
-------------	--

Ende	die letzte Komponente/Registerkarte in der Liste hervorzuheben.
-------------	---

Bild	die erste Komponente im aktuellen Registerkartenfenster hervorzuheben.
-------------	--

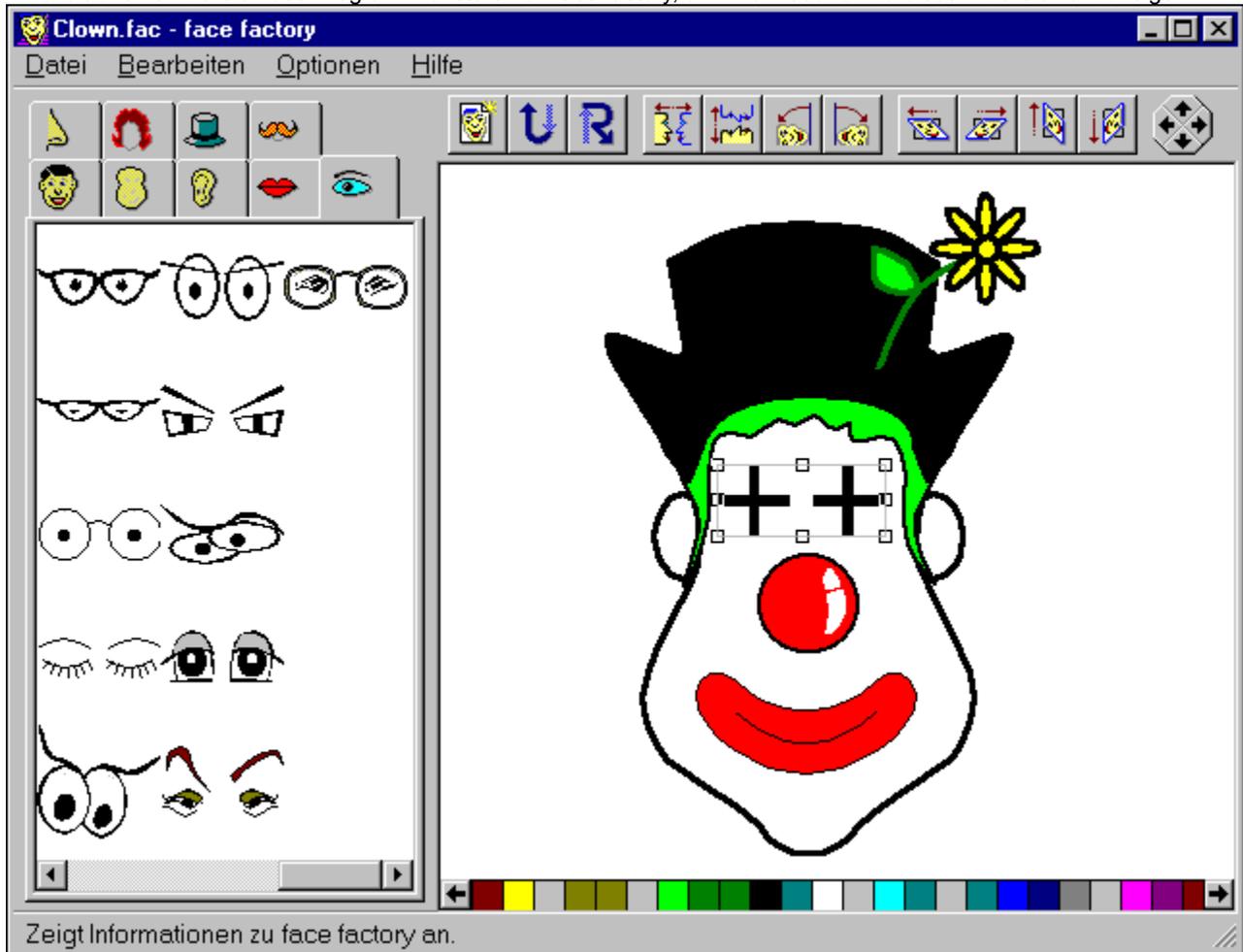
Bild	die letzte Komponente im aktuellen Registerkartenfenster hervorzuheben.
-------------	---

Cursortasten	einzelne Komponenten/Registerkarten in der Liste hervorzuheben.
---------------------	---

[{button ,KL\('Tastatur-Shortcuts'\)} Verwandte Themen](#)

Was ist wofür?

Klicke auf einen Bereich des Programmfensters von face factory, um Informationen zu diesem Bereich anzuzeigen.



[{button_KL\('face factory'\)} Verwandte Themen](#)

Steuerungsmenü: Klicke auf dieses Symbol, um das Menü **Steuerung** von face factory anzuzeigen. Durch die Verwendung der Befehle im Menü **Steuerung** kannst du das Fenster wiederherstellen, verschieben, seine Größe ändern, minimieren, maximieren oder es schließen.

- Wenn du eine Maus verwendest, kannst du diese Aufgaben auch durch Ziehen und Klicken erledigen.

Titelleiste: Sie zeigt den Namen des Programms und den Dateinamen des aktuellen Gesichts auf der Arbeitsfläche an.

- Du kannst das Programmfenster von face factory durch Doppelklicken auf die Titelleiste maximieren. Um die vorherige Größe wieder herzustellen, doppelklicke erneut auf die Titelleiste.
- Um das Programmfenster an eine andere Stelle auf deinem Desktop zu verschieben, ziehe die Titelleiste an die neue Stelle.

Schaltfläche Symbol: Klicke auf diese Schaltfläche, um das Programmfenster von face factory auf Symbolgröße zu reduzieren.

- Wenn du face factory auf Symbolgröße reduzierst, wird es weiterhin ausgeführt; das Fenster nimmt jedoch keinen Platz auf deinem Desktop ein.

Schaltfläche Vollbild: Klicke auf diese Schaltfläche, um das Programmfenster von face factory zum Vollbild zu vergrößern.

- Wenn du das Programmfenster von face factory zum Vollbild vergrößerst, wird die Schaltfläche **Vollbild** durch die Schaltfläche **Wiederherstellen** ersetzt, die zwei sich überlappende Quadrate zeigt. Klicke auf **Wiederherstellen**, um die vorherige Größe des Fenster wiederherzustellen.

Schaltfläche Schließen: Klicke auf diese Schaltfläche, um face factory zu schließen.

Menüleiste: Zeigt die Namen der Menüs von face factory an. Klicke auf einen Menünamen, damit sich die Menübefehle entfalten.

Statuszeile: Zeigt Informationen zu face factory an.

Die Statuszeile zeigt Tipps zu auszuführenden Aktionen an, so dass sie sich je nach deinen Aktionen ständig ändert.

Arbeitsfläche: Zeigt das aktuelle Gesicht an. Ziehe Komponenten von den Registerkarten in diesen Bereich, um sie dem aktuellen Gesicht hinzuzufügen.

Bildlaufleiste: Bewege die Bildlaufleiste, um die Arbeitsfläche nach oben oder unten zu verschieben und das gesamte Gesicht anzuzeigen.

Datei: Entfaltet das Menü **Datei**. Von diesem Menü aus kannst du ein neues Gesicht erstellen, ein vorhandenes Gesicht öffnen und speichern, ein Gesicht in ein anderes Programm exportieren, die Druckeroptionen ändern und ein Gesicht drucken. Du kannst face factory auch beenden.

Bearbeiten: Entfaltet das Menü **Bearbeiten**. Von diesem Menü aus kannst du die vorherige Aktion rückgängig machen oder wiederherstellen, das gesamte sich auf der Arbeitsfläche befindliche Gesicht in die Windows-Zwischenablage kopieren, Bereiche des Gesichts auf der Arbeitsfläche markieren und markierte Komponenten löschen.

Optionen: Entfaltet das Menü **Optionen**. In diesem Menü kannst du auswählen, ob Komponenten an ihren vordefinierten Positionen abgelegt werden sollen, wenn du sie auf die Arbeitsfläche ziehst.

Hilfe: Entfaltet das Menü **Hilfe**. Von diesem Menü aus kannst du das Dialogfeld **Hilfethemen** aufrufen und Hinweise zum Copyright anzeigen.

Registerkarten: Zeigen alle zum Erstellen eines Gesichts benötigten Komponenten an. Klicke auf eine Registerkarte, um eine Liste mit entsprechenden Komponenten auf der unten angehängten Karte anzuzeigen.

Anmerkung:

Deine Version kann bei den Registerkarten Unterschiede aufweisen, d.h. du kannst mehr oder weniger Registerkarten oder darin enthaltene Cliparts haben.

Farbleiste: Die Farbleiste wird unten auf dem Desktop angezeigt. Wähle eine Farbe aus der verfügbaren Palette aus.

