


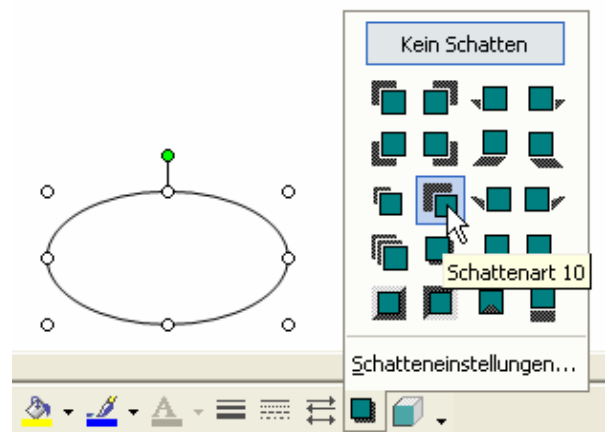
Schadden un 3D

Teknen-Objekte köönt dör Schadden orr perspektivische („3D“ för dreedimenschonaal) Deepde en rüümliche Wirkung kriegen. Dat geht ganz licht.


Schadden

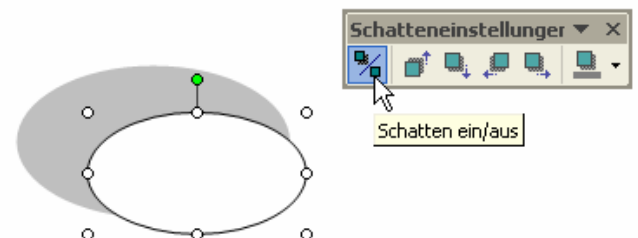
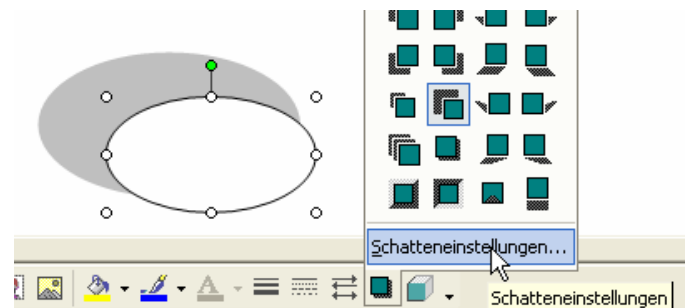
- Markeert Se sik een vun Ehr Objekte, Rechteck orr Ellipse.
- Klickt Se nu op den Knoop **Schatten** .
- En Palette vun Schadden klappt ut. Per Klick op een Schadden köönt Se em utwählen. Dat Objekt kriggt em foorts verpasst.
- Schadden wedder loswarn? Keen Problem: Wählt Se in de Schaddenpalette den bövelsten Indrag **Kein Schatten**.

De Ellipse kriggt en Schadden verpasst

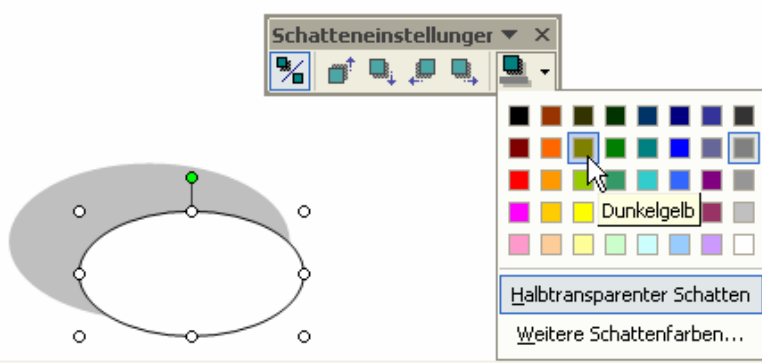


Avers dat weer natüürlich noch nich allens! Fiensliff an 'n Schadden is mööglich, wenn Se de Schadden-Symboolliest op den Bildschirm bestellt:


- Klickt Se op den Knoop **Schatten**  un klickt Se dor op den letzten Indrag **Schatteneinstellungen**.
- De lütte Symboolliest **Schatteneinstellungen** kümmt frie sweven vörtüüg. (Natüürlich kannst ehr, as jede Symboolliest, an 'n Fens-terrand ankleven – t.B. nern, blangen de Teknen-Symboolliest!)
- Se regelt hier natüürlich jümmer bloots de Schaddeninstelln för dat Objekt, dat jüst markeert is.
- Mit den eersten Knoop op düsse Liest köönt Se den Schadden ok an- un utknipsen (Bild rechterhand). Man de Liest kann noch mehr!



Wi dringt furchtlos vör in't Schaddenriek...



...un bringt dor eerstmal beten Klöör rin!

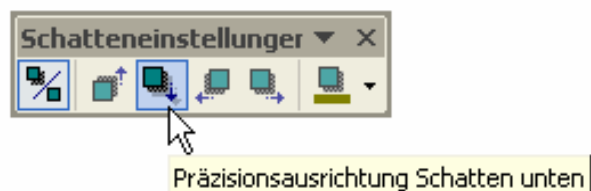
- Probeert Se mal den letzten Knoop – nauer: den lütten Piel  blangen den letzten Knoop. De Palette vun Schaddenklöören klappt ut!
- Hier köönt Se den Schadden bunt maken. Mit **Weitere Schattenfarben** köönt Se allens an Klöören bestelln, as Se dat kennen doot.
- Den Indrag **Halbtransparenter Schatten** in düsse Palette kannst tosätzlich to de Klöör anklicken. He maakt, dat de Schadden dörschienen warrt för annere Objekte orr för Schrift, de dorachter liggen doot. De Klöör wirkt denn natüürlich nich mehr so knövig. Probeert Se beed ut! Üm de Halvtransparenz uttoknipsen, wählt Se einfach nochmal düsen Indrag an.



Dör den halbtransparenten Schatten (Bild rechterhand) sünd de Objekte dorachter noch to sehn. Transparente Schatten laat faken natüürlicher, denn ok in de Wirklichkeit deckt en Schatten annere Objekte in den Schatten ja nich kumplett to

- Mit de veer Icons  köönt Se de naue Utrichtung vun den Schadden in alle veer Richten vörnehmen – also bestimmt Se hier de Richt un de Hööcht vun dat virtuelle Licht, dat den Schadden smitt.

Hier warrt an'n Schatten dreiht



Wüllt Se de Schadden-Liest utknipsen, denn klickt Se op den lütten X-Knoop baven rechterhand. (Hebbt Se de Schadden-Liest blangen de Teknen-Symboolliest kleevt, denn is Utknipsen nich jümmers nödig, dor stöört se ja mehrst nich.)



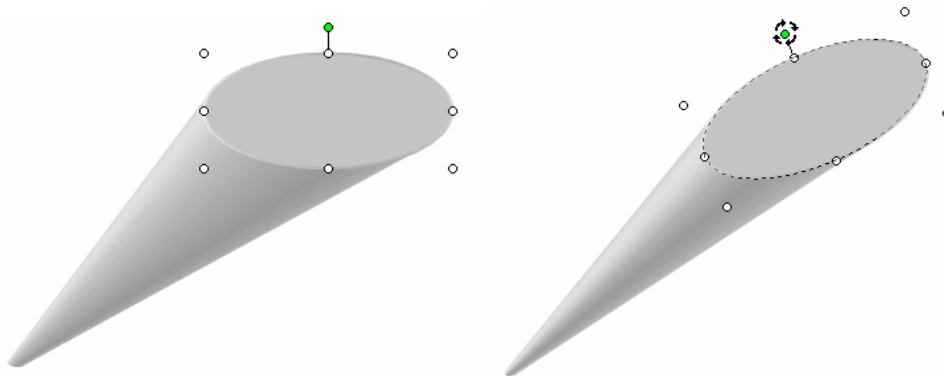
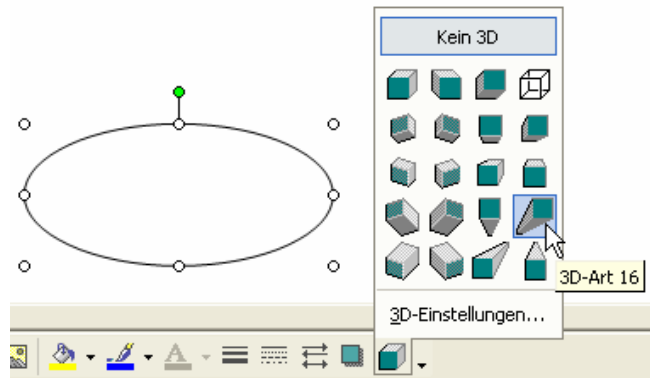
De Liest maakt Fieravend

3D

- Markeert Se sik nochmal en Objekt – op't best en Rechteck orr en Ellipse –...
- ...un nehmt Se sik nu den Knoop **3D-Art**  vör.

*En Utwahl an faste
Perspektiven is Standard*

- Hier kriggt Se en Palette mit 3D-Perspektiven. Klickt Se een an, denn kriggt dat Objekt en dreedimensionalen Lief!
- Wenn Se dat Objekt dreiht – utprobeern! –, denn dreiht sik de 3D-Lief nich mit, man passt bloots sin Foorm an dat dreihnte Objekt an. He maakt ok jede Gröttenverännerung un Verzerren vun't Objekt mit.
- Wüllt Se den 3D-Effekt wedder utknipsen, denn wählt Se in de 3D-Palette den bövelsten Indrag **Kein 3D** an.



De 3D-Lief dreiht sik bi dat Dreihn nich mit, he ännert bloots sin Foorm

Schadden weg?

Wenn Ehr Objekt tovör en Schadden harr, denn verswinnt de bi't Anknipsen vun de 3D-Funkschoon – un annersrüm verswinnt de 3D-Lief bi't Anknipsen vun en Schadden. Schaad, denn dat weer wirklich dull, wenn de ganze 3D-Lief en Schadden smieten wöör, den een ok noch dreihn un klöören kunn. Man dat is för de Teknen-Symboolliest denn doch to veel. Egaal – ok so maakt de Teknen-Symboolliest en goden Job.

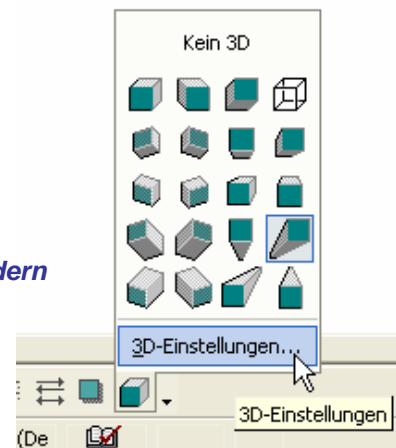
- Aver natüürlich hett ok düsse Funkschoon mehr to beden, nämli en egen lütte Symboolliest, de meist liekso funkscheneert as de Schadden-Symboolliest. Se haalt ehr ran, wenn Se in de 3D-Palett den neddersten Indrag **3D-Einstellungen** anwählt.






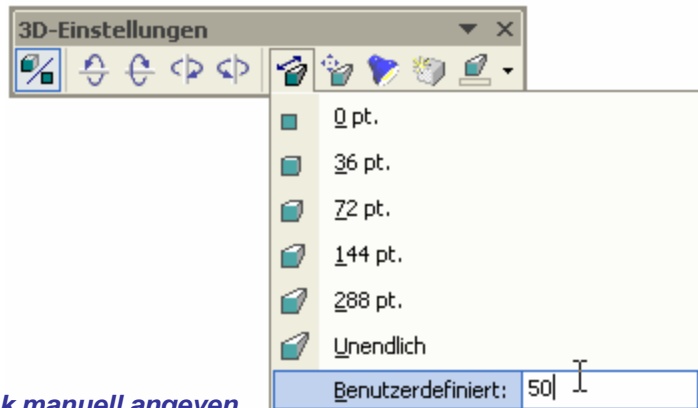
3D ein/aus

*Mit dat eerste Icon op de 3D-Liest
den Effekt an- un utknipsen*



De 3D-Liest ordern

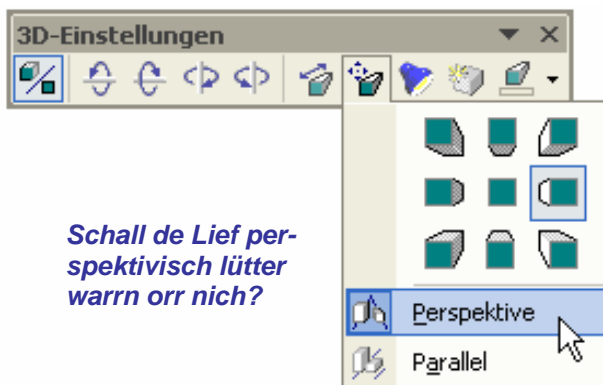


- De Liest kümmt standardmäßig as frie sweven Fenster. Mit den eersten Knoop kannst ok wedder den 3D-Effekt an- un utknipsen.
- Mit de neegsten veer Icons  köönt Se de Richt vun den 3D-Lief nau instelln – also de Richt, ut de Se dat Objekt bekieken wüllt. In elk Richt kannst dat üm 180° dreihn! Da heet dat klicken, klicken, klicken.
- Mit dat neegste Icon **Tiefe**  geevt Se an, wat de 3D-Lief as Stumpen vun en bestimmte Längde wiest warrt orr wat he unendlich utdehnt schienen schall. Probeert Se ünnerschiedlich Instelln dör un dreiht Se ehr mit de Icons  – so kriggt Se dat richtige Gefühl för de Saak!
- Se köönt de Deepde ok sülvn bestimmen, indem dat Se in dat Feld **Benutzerdefiniert:** en Tall ingeevt, de de Deepde in Punkt (pt) angiffet. 1 pt is dorbi ca. 1/3 Millimeter.



De Deepde kannst ok manuell angeven





- Dat Icon **Richtung**  maakt dat mööglich, de Richt in Stopen groff to ännern. Wenn Se tovöör al mit de Icons  an de Richt dreiht hebbt, denn warrt de momentane Richt üm de Stoop dreiht.



Schall de Lief perspektivisch lütter warrn orr nich?

- Veel intressanter sünd avers de letzten twee Indrääg in de **Richtung**-Palett: **Perspektive** un **Parallel**. **Perspektive** bedüüd, dat de Linien vun den Lief mit tonehmen Entfernung op en schienboorn gemeinsamen Fluchtpunkt toloopt – dat also dat Objekt na achtern smaller warrt. So is dat ok in't würlche Leven – de Straat, de een längskiekt, löppt na achtern op en Fluchtpunkt tosamen usw. De Instelln **Parallel** schalt düssen Effekt af. De Linien blifft denn optisch jümmers parallel.

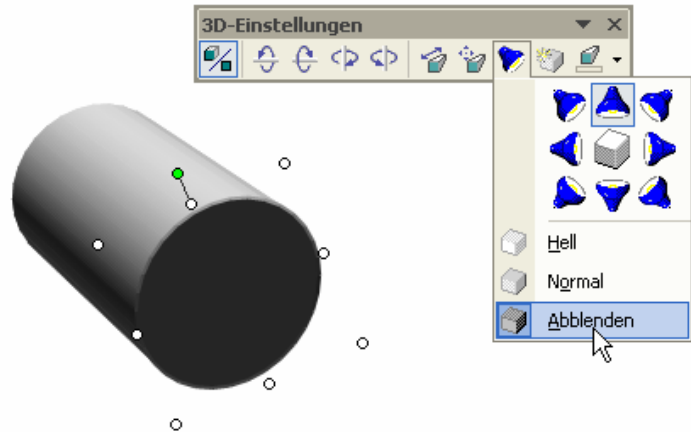
Dat weer de Geometrie vun'n 3D-Lief; nu kümmt endlich de Kosmetik!

- De neegsten drie Icons hebbt mit dat Utsehn vun de 3D-Överfläch to doon: **Beleuchtung** , **Oberfläche**  un **3D-Farbe** .
- Klickt Se toerst mal de Beleuchtungspalette  apen. Hier köönt Se sik doch wohraftig de Richt utsöken, ut de dat Licht op dat Objekt fallt. Allerdings bloots in wat gröffere Stopen, avers immerhin! – Tipp: Schall dat Licht direktemang vun vörn kamen, denn klickt Se op dat Icon in de Midd vun de Palette! Dordör kümmt de Füll-Klöör, de Se wählt hebbt, denn ok in ehrn unverfälschten Toon to Gellung.

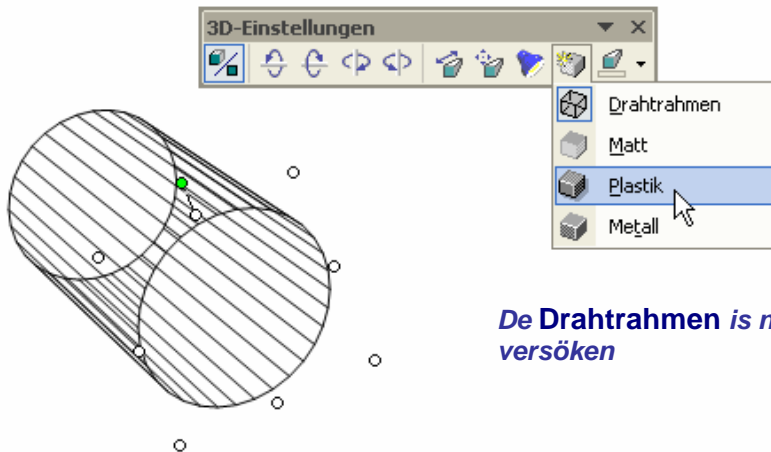


- Bavento kannst hier noch de Helligkeit vun de Lichtquelle in dree Stopen instelln: **Hell**, **Normal** un **Abblenden**.

Bi Abblenden is dat Licht doch al ganz schön düüster

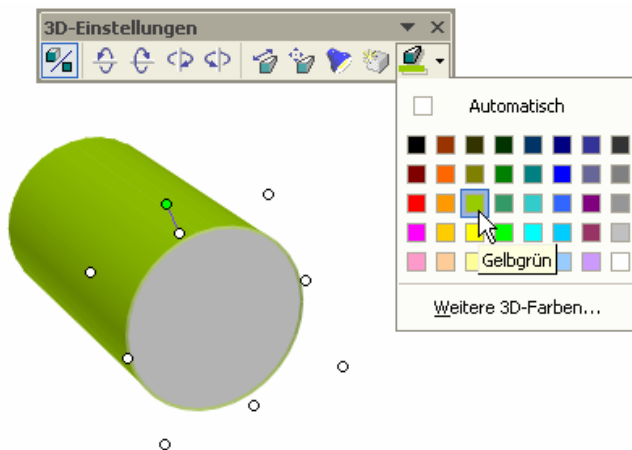


- Nu probeert Se den Knoop  **Oberfläche**. Hier warrt instellt, woans de Oberfläche dat Licht reflekteert. Vörinstellung is **Matt**, wat in etwa so utsüht as eloxiertes Metall orr bürsteter Stahl. Probeert Se ok de annern Möglichkeiten ut.

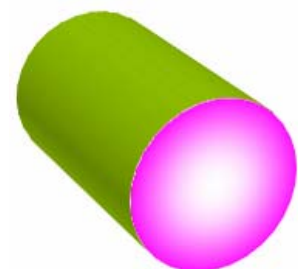


De Drahtrahmen is nich so berauschen, lever Plastik versöken

- To'n Sluss probeert Se noch den Knoop **3D-Farbe**  btw. den lütten Piel  dorblangen. Dat Gries hett nu en Enn!
- Mit Klöörpaletten kennt Se sik ja meddewiel best ut. De Klöör, de Se hier utwählt, gelt jümmers bloots för den 3D-Lief! Se köönt also lichthannig dat Objekt sülven mit den Ammer-Knoop  op de Teknen-Symboolliest en annere, poppige Klöör geven.

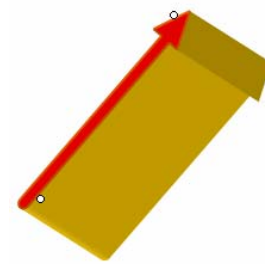


Bloots de 3D-Lief warrt gröön! De Ellipse sülven köönt Se anners klöören – hier t.B. mit en Verloop in Witt un Rosa



Tweedimenshonaale Objekte (Piel, Linien) in 3D

Versöök Se ruhig mal, en Linie orr en Piel in 3D to setten! Dat geht anstandslos. Bloots wenn de Linie en Struktur harr – Pünkt orr Strichelung orr so –, denn warrt dat bi 3D automatisch wegmaakt, de Linie warrt dörtrocken. Man wenn Se dat 3D wedder utknipst, denn kümmt de Struktur wedder vörtüüg.



Vörher – naher: De Pünkt-Linie överleevt dat Anknipsen vun 3D leider nich