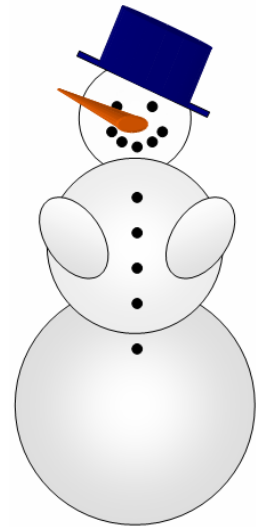


Stückerwat Objekte: De Sneemann


Nu kriggt Se en frisches Dokment mit veel Platz tofaat. Wi wüllt us nu düssen tiedlos eleganten Sneemann basteln.

He is tosamensett ut stückerwat ünnerscheidlich Teknen-Objekte. Probeert Se dat ruhig erstmaal op egen Fuust! Allens klappt wiss noch nich so ganz, denn op den Lösungsweg lehrt Se noch wedder orrig wat Niegs un en Barg Tricks. Wi wüllt den Lösungsweg nu tosamem gahn.



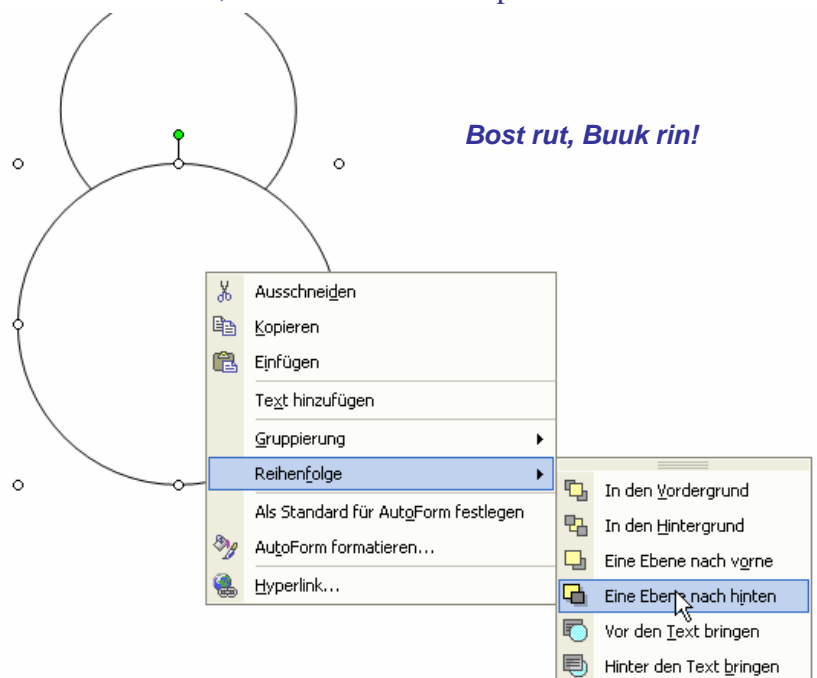
Reegnfolg

Woans fangt wi an? Op't best mit den Lief. He is ut stückerwat Kringen tosamensett.

- Se bruukt dorto natüürlich dat Ellipsenwarktüüch . As dat mehr as een Ellipse is, köönt Se dat Warktüüch glieks bi't eerste Mal **duppelklicken**. Denso blifft dat an de Muus aktiv, bet Se dat wedder utknipst.
- Maalt Se nu eerstmal den Kopp. Dat dat en Krink warrt, hollt Se bi't Optrecken de **Umschalt**-Tast daldrückt.
- Nu maalt Se glieks den böveren Krink vun'n Rump (sotoseggen den Bostkorv). Wieldat Se em later maalt as den Kopp, överlagert he den Kopp dor, 'neem sik de twee Foorms översniedt.
- Sitt de Bostkorv nich nau dor, 'neem he hen schall? Eendont – Se köönt em nu nich verschuven, denn Se hebbt ja dat Ellipsenwarktüüch an de Muus! Dormit kannst keen Objekt verschuven. Verschuuvt Se also dat Verschuven op later un tekent Se den gröttsten Krink för den „Ünnerbuu“ vun'n Sneemann!
- Fertig. Klickt Se dat Ellipsenwarktüüch nochmaal an, dat dat wedder utknipst warrt.
- Nu köönt Se bigahn, de Kringen richtig to plazeern! Un natüürlich köönt Se ehr ok in de Grött trechtucken.

Nu wüllt wi för sorgen, dat de drütte Kugel, de „Ünnerbuu“, den Bostkorv nich överlagert, schoonst se later tekent woor. Uns Sneemann schall de Bost stolt na vörn recken! Dat kriggt Se hen, indem dat Se de Reegnfolg vun de Objekte to'nanner vun Hand ännert:

- Rechtsklickt Se de Ünnerbuu-Kugel un wählt Se ut't Kontextmenü **Reihenfolge** | **Eine Ebene nach hinten**.

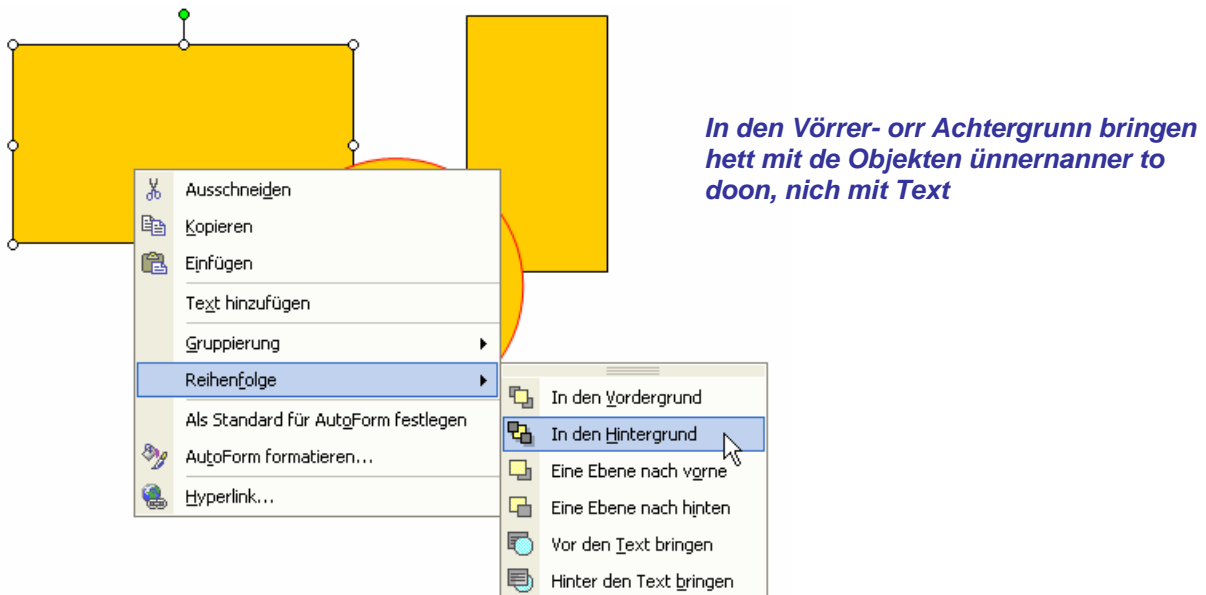


- De Kugel warrt nu achter den Bostkorb schaven.

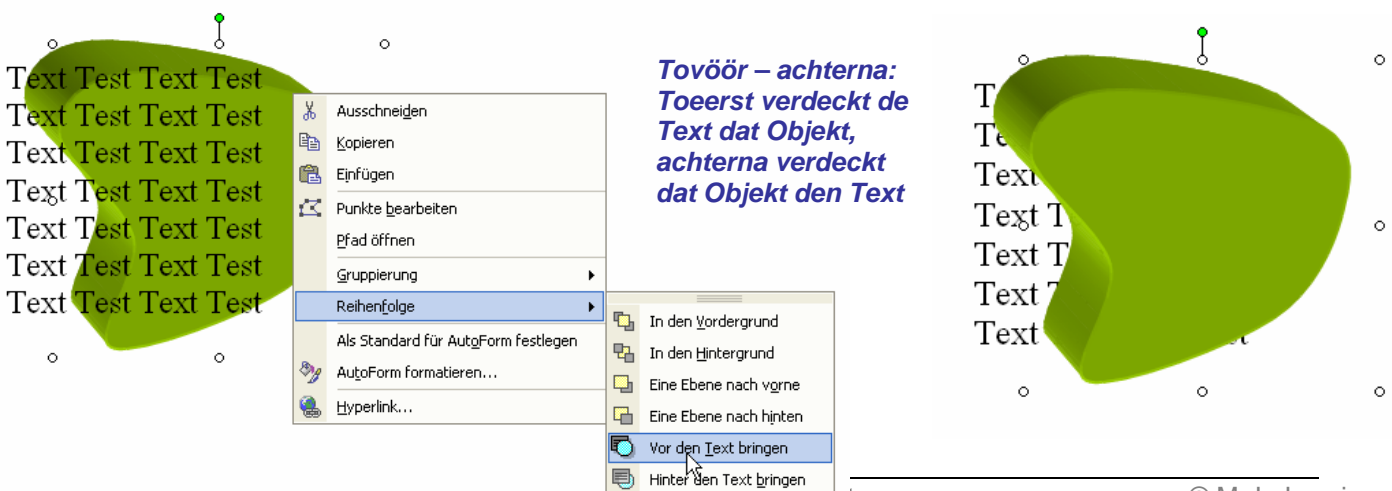
Welk „Ebene“ is denn vörn, welk achtern?! Ganz einfach: Dat bestimmt de Reegnfolg vun't Teknen. Vun Natuur ut warrt jümmers dat Niegste bavenop leggt. Tekent Se also en nieges Objekt, denn sitt de ölleren dorachter. Dat süht direktemang bi't Teknen: Dat niege Objekt överlagert de ölleren, mit de sik dat in't Geheeg kümmt. Wüllt Se avers, dat dat niege Objekt achter dat tweetniegste sitt, denn maakt Se dat as jüst nu.

De annern Mööglichkeiten in't Ünnermenü **Reihenfolge** sünd:

- **In den Vordergrund:** Düt Objekt warrt vör alle annern schaven. (Hett keen Utwirken op de Platzeerung gegenüber Text! Dat regelt bloots de Platzeerung gegenüber annern graafsche Objekte.)
- **In den Hintergrund:** Düt Objekt warrt achter alle annern schaven. (Hett keen Utwirken op de Platzeerung gegenüber Text! Dat regelt bloots de Platzeerung gegenüber annern graafsche Objekte.)



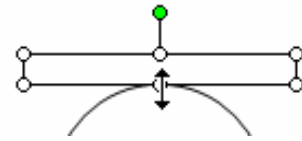
- **Eine Ebene nach vorne:** Klorer Fall – en „ölleres“ Objekt warrt üm een Schrid na vörn schaven.
- **Vor den Text bringen:** Objekte, de sik mit Text överlagert (süh ok Siet 18), warrt so vör de Textebene schaven.
- **Hinter den Text bringen:** De Textebene warrt vör dat Objekt schaven.



Dat Raster

De Sneemann kriggt nu en Hoot op. Wat weer woll en Sneemann sünnner Hoot?!

- Toerst mal tekent Se en einfaches Rechteck för de Kremp. (Wi sünd nich so hoochkröppsch, dat wi en elegant swungene Kremp verlangt, schoonest ok dat mööglich is, as Se later noch sehn warrt.)

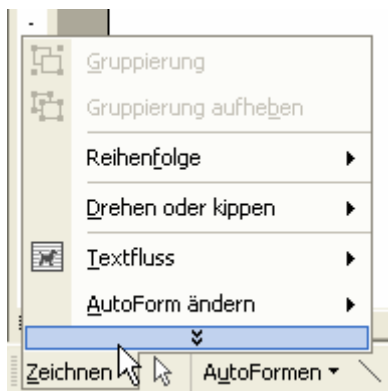


Verdori, geht de Kremp nich smaller?

- Wenn Se in en Word-Dokment arbeiten doot, kriggt Se dat nu mit en Probleem to doon. Dat Rechteck hett en gewisse Hööcht. Versöök Se dat noch mehr tosamentostuken – dat will nich. En bestimmte Hööcht warrt nich ünnerschreden! För en Hootkrep is dat natüürlich indiskutabel. Se mutt dünner ween.

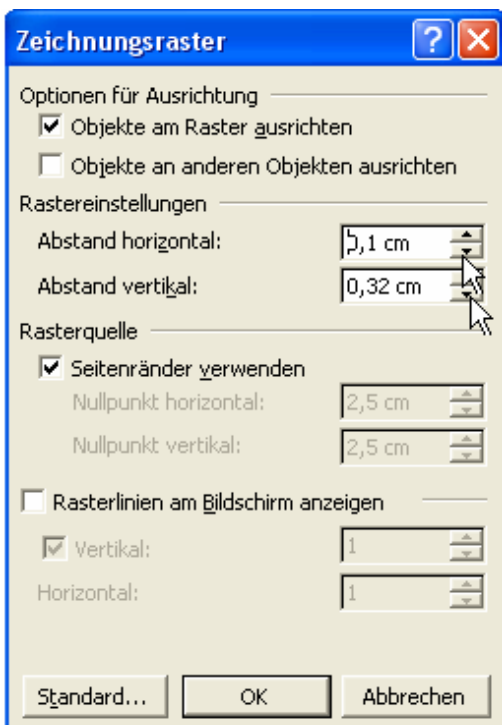
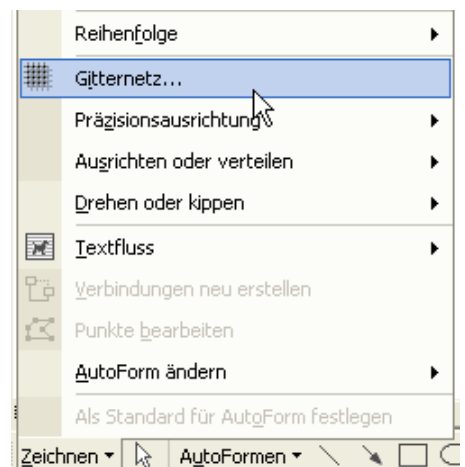
De Grötten un Posischoonen vun Teknen-Objekte warrt in Word-Dokumente an en unsichtbaren Raster op't Dokment fastleggt. De „Maschenbreed“ vun düät Rastergitter köönt Se avers verännern!

- Klickt Se op den Knoop **Zeichnen** heel vörn an op de Teknen-Symboollist.
- En Menü klappt op. Wenn nich alle Befehle to sehn sünd, klickt Se op den Duppelpiel nerrn an't Menü.



*Alle Befehle
vun düät Menü
wiesen: Dup-
pelpiel klicken!*

*Hier smitt Se en
fiener Nett ut*



- Klickt Se nu op den Befehl **Gitternetz....**
- Se kaamt in en Dialogfenster **Zeichnungsraster**. Hier seht Se de Ursaak vun't Övel: In den Beriek **Rastereinstellungen** steiht, dat waagrecht (**Abstand horizontal**) un lootrecht (**Abstand vertikal**) je 0,32 cm Maschenbreed herrscht. Da kümmt also de groffe Motorik her!
- Bruukt Se nu de lütten Piel an de Feller un stellt Se bi beed den lüttstmöglichen Abstand in – 0,1 cm. **OK**.

Minimaler Abstand maakt de fienste Posischoneerung mööglich

Nu kannst de Kremp ahn Möh heel dünn tosamendrücker. De Objekte laat sik nu ok fiener un mehr fleten bewegen! – Füllt Se de Hootkrempe to'n Sluss mit en Klöör na Wunsch.

Wohrschu: Dateigrött!

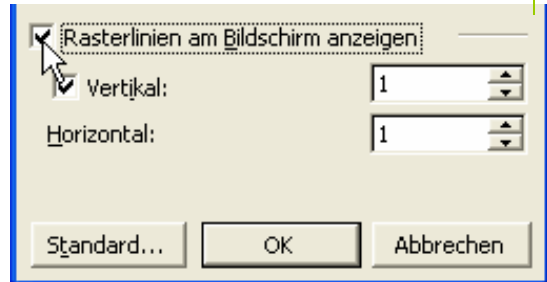
Dat Verfienern vun't Raster kann bi't Speikern de Dateigrött vun de Word-Datei höger maken, denn dat Raster wart mitspiekert.

Linien wiesen

Wenn Se dat nich op de Nerven geiht, köönt Se sik de Gitternetzlinien in't Dokment wiesen laten, indem dat Se in'n Dialog **Zeichnungs raster** de Opschoon **Rasterlinien am Bildschirm anzeigen** anhaakt. Dorbi wart allerdings de Linien bloots denn wiest, wenn se ok sichtbor sünd – dat hängt vun de Rasterfienheit un vun'n Zoom vun't Dokment af.

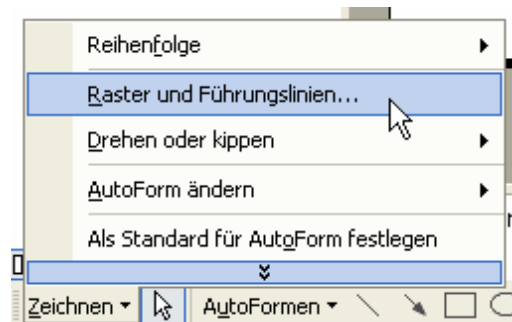
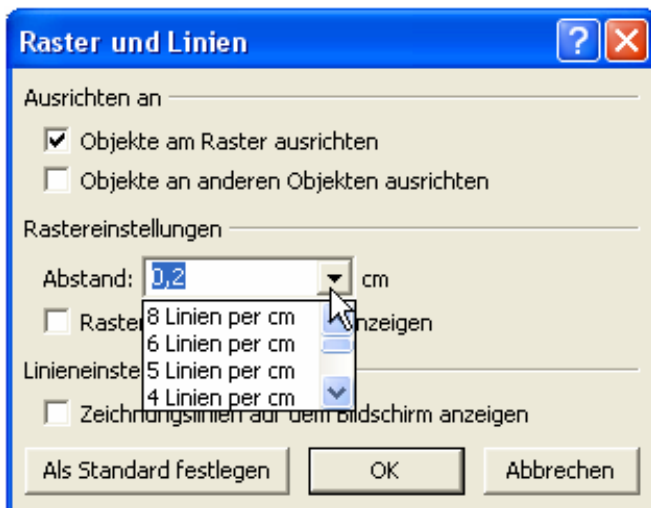
Heel fiene Linien in Ganssiedenansicht kannst nich erkennen!

Dat versteiht sik vun alleen, dat dat Raster nich mit dat Dokment druckt wart. Dat is bloots as Arbeitsverlichtern dacht.



PowerPoint

Düsse Mööglichkeit, de Rastergrött to verännern, fehlt leider bi Excel un bi FrontPage. In PowerPoint avers kannst dat Raster variieren, avers dat geiht en lütt beten anners – weer ja ok to langwierig, wenn een sik jümmers op allens verlaten kunn, nich?



➤ Bi PowerPoint heet de Befehl, den Se in't Menü ünner den Knoop **Zeichnen** anwählt, **Raster und Führungslinien...** (Bild baven).



➤ In den lütten Dialog **Raster und Linien** köönt Se sik denn de Raster-eigenschaften utsöken (Bild linkerhand).

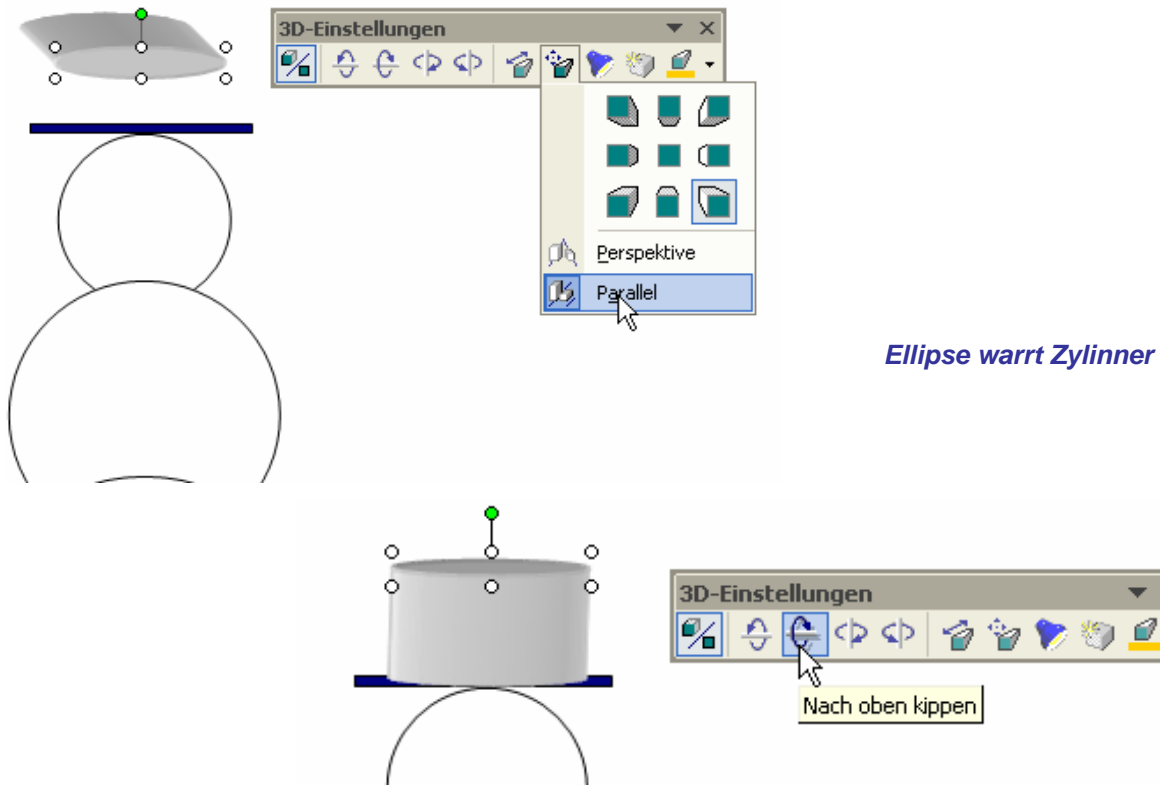
Dat Raster verännern: So geiht't bi PowerPoint

Gruppeern

Na dat Motto „Schön ist ein Zylinderhut, wenn man ihn besitzen tut“ kriggt nu de Sneemann dat Zylinnerdeel op de Kremp opsett.

- Tekent Se en flache Ellipse över de Hootkrempe. Tuckt Se ehr trecht.

- Zylindrisch warrt düsse Ellipse nu dank de 3D-Funkschoon. Haalt Se sik op't best glieks de 3D-Symboolliest un knipst Se den 3D-Effekt an.
- Wählt Se bi **Tiefe**  en good meten Deepde ut.
- Stellt Se bi **Richtung**  op jeden Fall **Parallel** in!
- Nu dreiht Se de Saak mit de Knööp  trecht.



- Trecht Se de Zylinderfoorm passlich op de Hootkrep.

Vör- un Nadeel

De zylindrische Ellipse süht good ut – beter, as en einfach Rechteck utsehn harr. Man dat hett ok Nadeel, dat wi den Zylinder mit de 3D-Funkschoon maakt hebbt. Erinnerst Se sik an, dat de 3D-Lief sik bi't Dreihn nich mitdreiht? Achterna warrt Se sehn, woans sik dat utwirken deit.

Nu besteiht düsse Hoot ut twee Dele; he schall avers in sin tokamen Leven jümmers as Einheit optreden! D.h. wenn een em woanners hen trecken will, schallt beed Delen mitkamen usw. Dat de twee Objekte so en Einheit warrt, gruppert Se einfach Krep un Zylinderfoorm to en eenzig Objekt!

- Markeert Se beed Objekte. Woans dat geht? Se klickt een an, denn drückt Se de **Umschalt**-Tast (de Tast för Grootbookstaven) dal un klickt dat tweete an. Trecht. Tast loslaten.

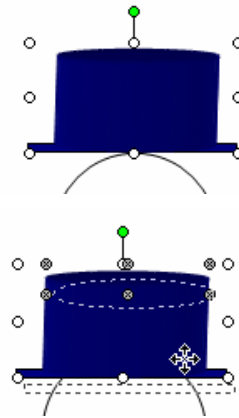
Lehren för't Leven

Op düsse Wies kannst ok in mennig anner Programmen stückerwat grafische Objekte tohoop markieren!

- Nu rechtsklickt Se jichenswo op een vun de twee markeerten Objekte.
- Dat Kontextmenü kümmt vörtüüg. Se wählt den Befehl **Gruppierung | Gruppierung**.
- Swupps, de Anfaters an'n Hoot wiest nu, dat dat nu **een** Objekt is, nich mehr twee!

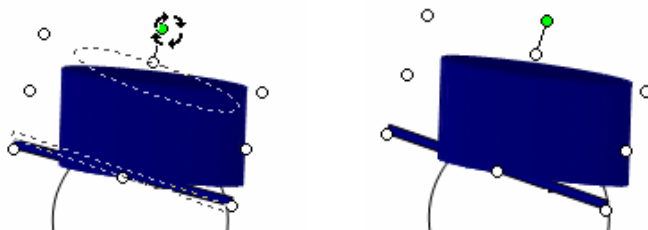


De Hoot is nu en einzig Objekt un is einfach to verschuven, t.B. wenn Se em den Sneemann wat deper in de Stern drücken wüllt



Gruppeern wedder opheven

De Sneemann will, as sik dat för en Sneemann höört, „echt cool“ ween un sin Hoot nich spießig lootrecht ophebben, man flott mit'n Zisslaweng. Also dreiht Se em. Bi't Dreihn vun den gruppeerten Hoot kaamt nu avers de Nadelen vun't 3D vörtüüg: De 3D-Lief dreiht sik nich mit! Dor mööt Se vun Hand bigahn.

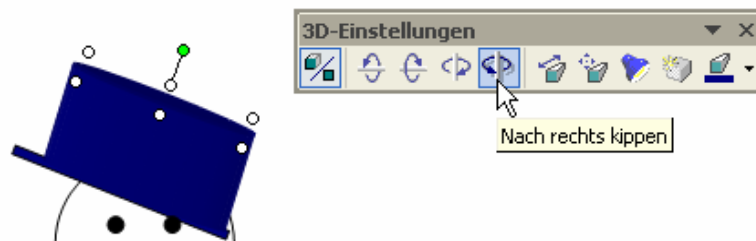


Bi't Dreihn: De Hoot sitt twoons scheep, avers dat süht nich so richtig lässig ut...

- Rechtsklickt Se den Hoot un wählt Se ut't Kontextmenü den Befehl **Gruppierung | Gruppierung aufheben**.
- Nu sünd Zylinderdeel un Krempe wedder enkelt to verännern. De enkelten Delen warrt bi't Gruppeern nämli „merkt“, un dat Gruppeern kann to jede Tied wedder wegmaakt warrn.



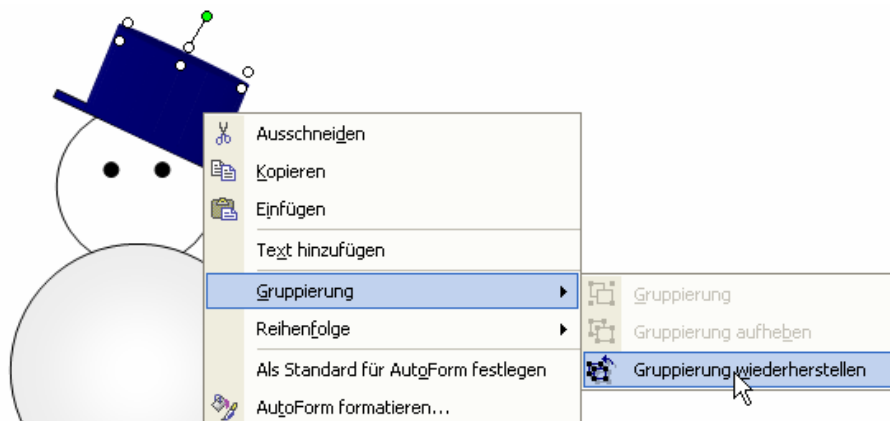
- De Objekte sünd avers noch beed markeert. Nu klickt Se eerstmal jichenswo in de Wala- chei, dat de Markeern weggeht.
- Denn klickt Se den Zylinder an. He schull nu as eenziges markeert ween.
- Dreiht Se mit de 3D-Symboollist den Zylinderdeel richtig hen. Tuckt Se, wenn nödig, ok de Foorm vun de Ellipse noch beten trecht.



De 3D-Lief warrt dreiht; de Ellipse mutt bavento noch beten smaller maakt warrn, dat dat wed- der good utsüht. De Sneemann kiekt wi edess dusselig ut de Wäsch

- Dat weer't. Nu köönt Se beed Objekte markeern un nieg gruppeern – orr Se maakt sik dat lichter:
- Rechtsklickt Se bloots den Zylinderdeel un wähl't Se ut dat Kontextmenü den Befehl **Gruppieren | Gruppierung wiederherstellen**. Dat Programm „erinnert“ sik nu an de Hootkrempe, mit de de Zylinder mal gruppeert weer, un gruppeert de twee foorts wedder!

Natüürlich köönt Se ok egaal wa veel Objekte gruppeern, nich bloots twee. Achterna, wenn he trecht is, gruppeert wi den ganzen Sneemann!



De Hoot sitt endlich richtig un warrt wedder gruppeert



So süht en tofredene Sneemann ut!

Schönheitspleeg

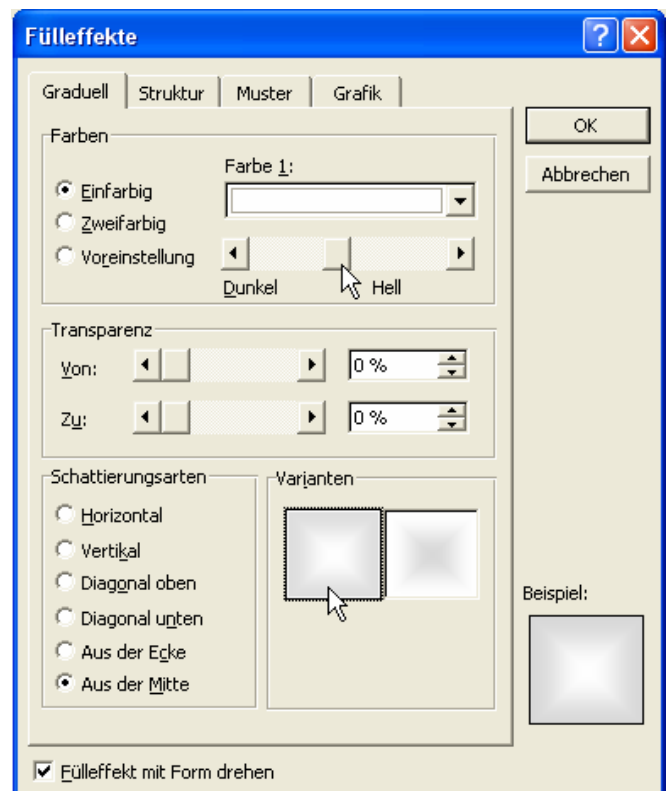
Snee is ja sünnlicher vundaag ok nich jümmers rein as de frisch fullne Snee, man mennigmaal ok licht gries. Da is dat doch Sülvstverstand, en lütten Farvverloop to bruken, dat dor beten rüümliche Effekt in de Sneekugeln kümmt.

- Markeert Se sik een vun de Sneekugeln (orr glieks stückerwat opmaal? Se weet ja, woans dat geiht) un wählst Se en **Fülleffekt** ut.
- Stellt Se op de Registerkoort **Graduell** en eenklöörigen Verloop vun Gries in un treckt Se em mit den Schuuvregler mööglichst hell.
- Wählst Se en Variante **Aus der Mitte** ut, 'neem dat Objekt binnen heller is. **OK**.

En ganz helle Gries-in-Witt-Verloop, ut de Midd vun Hell na Düstter, dat is dat Rechte

Behollt Se düssen Effekt bloots, wenn he Se gefallen deit.

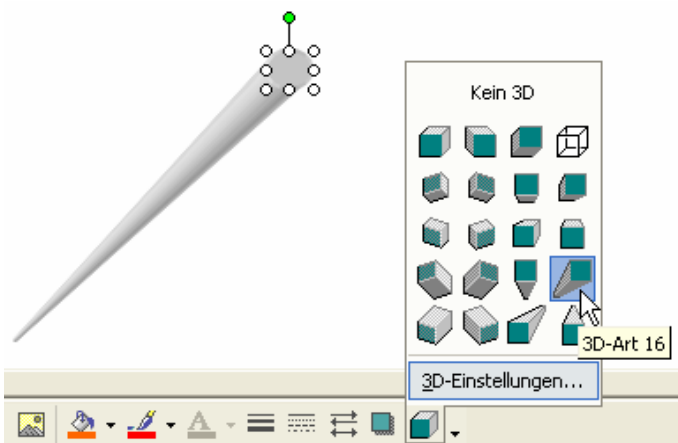
Nu maalt Se den Sneemann en Gesicht. För de Oogen langt heel lütte swatt füllte Krinken. Wenn Se een dorvun hebt, köönt Se em ok kopeern! Maakt Se ok den Mund ut solk Krinken.




De Karottennees

Oh, natüürlich, en Sneemann ahn Karott weer jüst so afsünnlicher as en Sneemann ahn Hoot! För de Karott nehmt wi en lütt Ellipse orr en Krink, den wi mit de 3D-Funkschoon in en Tüüt verwannelt. Söökst Se sik dorto ruhig en frieen Platz op dat Dokment! Se köönt de Karott ja achterna, wenn se trecht is, den Sneemann in't Gesicht setten.

- Tekent Se en lütt Ellipse orr en lütten Krink – Se köönt ja allens later noch verännern – un wählst Se ut de 3D-Palett op de Teknen-Symboolliest en 3D-Foorm ut, de spitz in't Unendliche utlopen deit.



Süht ut as'n Rettich, warrt avers en Karott!

- Nu klöört Se dat Ganze smuck karottenrood, also orange.
- Dat de Karott nu nich mehr so unendlich lang utsüht, dreiht Se de 3D-Foorm mit de Icons  op de 3D-Symboolliest.



Dör hanniges Dreihn lett de Karott kötter



- Amenn treckt Se de Karott den Sneemann merrn in't Gesicht!

Togeven, he süht beten ut as Pinocchio, avers doch ganz glücklich, nich?

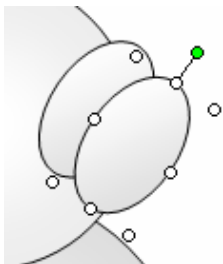
Spiegeln

Maakt Se eentlich en Sneemann Arms, wenn Se een vun Snee maakt? Is vigeliensch, denn de Arms fällt licht af. Tekente Arms avers nich; dorüm versöök't wi dat nu.

De eerste Arm

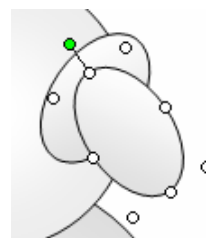
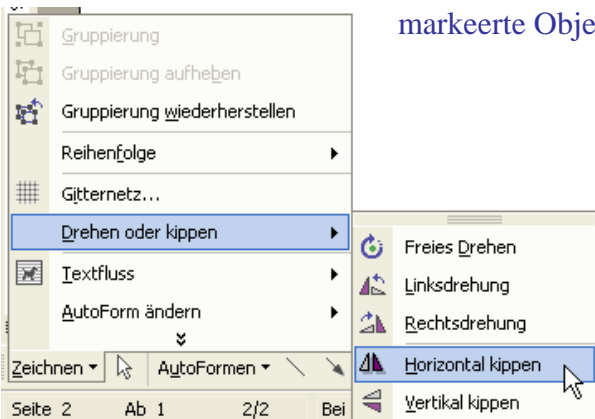


- Tekent Se en Ellipse un tuckt Se ehr so trecht, dat se den Sneemann as en Arm an'n Lief sitt.
- Wenn Se wüllt, füllt Se ehr mit en Effekt orr mit wat anners.



- Wenn de Arm trecht is, kopeert Se em un föögt em eenmal in. De Kopie lannt beten versett vun't Oginaal.
- Nu is de Kopie markeert. Wi kunnen ehr vun Hand richtig hendreihn, avers dat geht noch einfacher:
- Klickt Se op den Knoop **Zeichnen** heel vörn an op de Teknen-Symboolliest. En Menü geht op.
- Hier wählt Se **Drehen oder kippen | Horizontal kippen**. Dat markeerte Objekt warrt nu spiegelt.

- Nu brukt Se den tweeten Arm bloots noch op sin Posischoon trecken!



Wosaken de tweede Arm tostann kümmt



Arm dran! De Sneemann maakt Männchen


Probeert Se ok de anner Befehle in't Ünnermenü **Drehen oder kippen** ut! Dat **Freie Drehen** kennt Se al, dat geiht heel licht mit den lütten grönen Timpen baven an elkeen Objekt.

Markeern

Wenn de ganze Sneemann so trecht is, dat Se tofreden sünd, denn schall he to en einzig Objekt „Sneemann“ versmolten. He schall also gruppeert warrn. So, as he nu is, kannst em t.B. nich as een Stück an en anner Steed verfrachten – dor muttst alle Bestanddelen enkelt trecken! Dat is nich to duren. Ok lütter orr grötter maken kannst den Sneemann nich an't Stück. Dor hölpt nix, he mutt gruppeert warrn.

Gruppeern sett vörut, dat wi alle Bestanddelen tohoop markeert. Nu verfehrt Se sik nich – Se brukt nich jedeen Knoop un jedeen Karott enkelt bi daldrückte **Umschalt**-Tast anklicken! Dorbi kannst ok licht jichenseen lierlütt Objekt vergeten, dat weer argerlich. Nee, bi so vele Objekte gifft dat en betere Lösung: dat Markeerwarktüch.

- Klickt Se op dat pielföörmig Markeerwarktüch

Objekte markieren . Dat sitt direktemang blangen den **Zeichnen**-Knoop vörn in de Teknen-



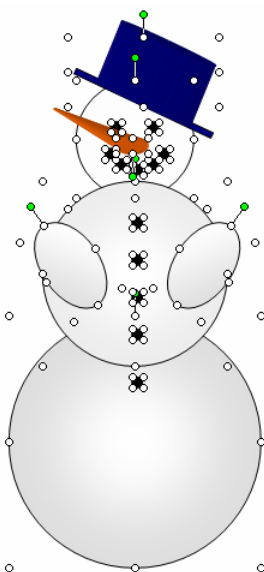
Symboolliest.



Baven: Mit dat Markeerwarktüch treckt Se en Rechteck üm dat ganze Rudel vun lütte un grote grafische Objekte

Rechterhand:
Allens is markeert!

- Nu hett de Muuswieser Pielfoorm  ok över den Textberiek vun Word-Dokumente, den Tabellenberiek vun Excel-Arbeitsblätter usw. He kann bloots noch to'n Markeern vun grafische Objekte bruukt warrn!
- Treckt Se mit daldrückte Muustast mit dat Warktüch en Rechteck üm den ganzen Sneemann op. Alle Objekte mööt kumplett inslaten ween.
- Sodraad Se de Muustast loslaat, sünd alle inslaten Objekte markeert.
- Rechtsklickt Se een vun de markeerten Objekte un wählt Se ut dat Kontextmenü den Befehl **Gruppierung | Gruppierung**.
- Nu kaamt Anfaters bloots noch an de Ecken vun dat ganze Objekt vörtüüg – de Sneemann is gruppeert!





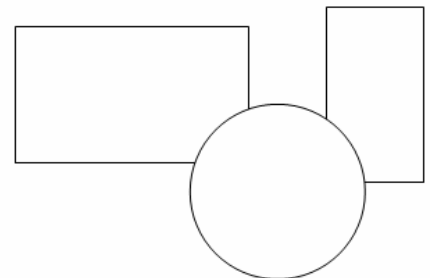
- Se mööt nu dat Warktütich **Objekte markieren** wedder utknipsen, dat Se den normaalen Muuswieser wedderkriegt. Klickt Se dorto man einfach nochmal op dat Warktütich.

Nich vergeten!

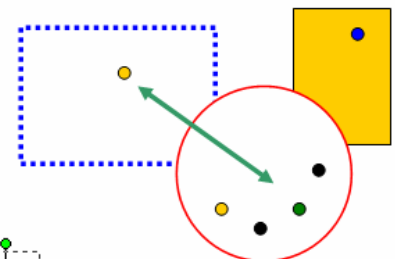
Dat vergeet de Lü gern, dat se düt Warktütich wedder utknipst, denn de pielförmige Muuswieser süht ja nich so ungewohnt ut. Man achterna wunnerwarkt de Lü denn, dat een in Excel keen Zellen mehr markeern kann orr in Word nich mehr in den Text klicken kann. Dorbi is einfach bloots dat Warktütich **Objekte markieren** aktiv. Also: na dat Bruken utknipsen!

Stückerwat Objekte: Übersicht

Hebht Se bloots wenig Objekte, de Se tohoop bearbeiten wüllt, denso markeert Se ehr dör enkelt Anklicken bi daldrückte **Umschalt**-Tast. Hebht Se avers en Ensemble vun teemlich vele Objekte trechtmaakt, denn is dat de sekerste Method, dat **Objekte markieren**-Warktütich vun de Teknen-Symboollist to bruken.

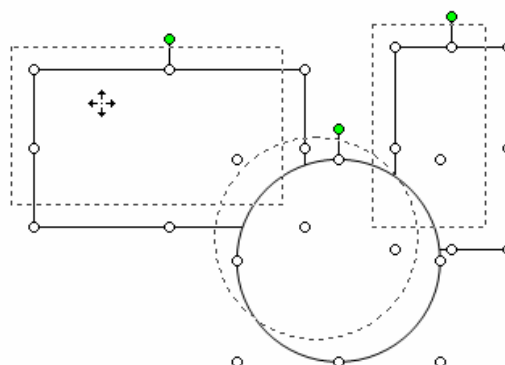


*Baven sünd dat bloots 3 Objekte, de kannst licht per Klick markeeren; nerrn sünd dat al 10, da lohnt dat **Objekte markieren**-Warktütich*



Se köönt denn de tohoop markeerten Objekte op alle mööglichen Aarten tohoop bearbeiten:

- **Verschuven:** Treckt Se jichenswo op den markeerten Beriek.

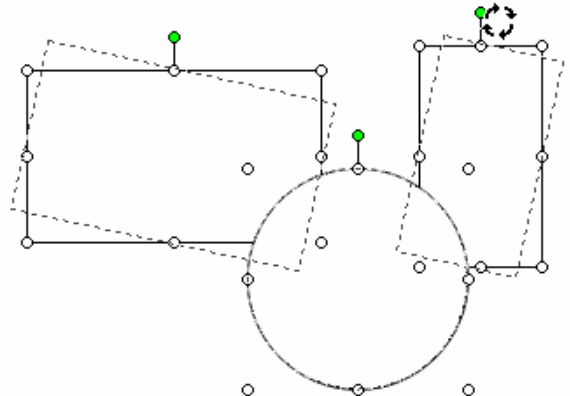


Stückerwat Objekte tohoop verschuven

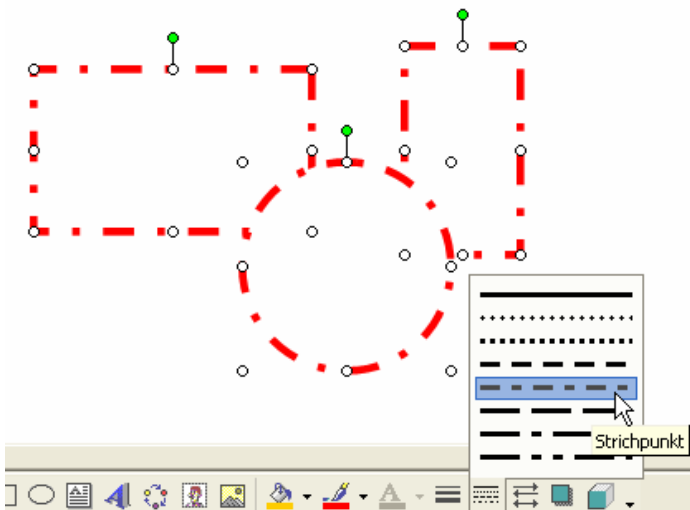
- **Stuken orr vergröttern:** Nehmt Se en Anfater vun jichenseen vun de markeerten Elemente – de Verännerung gellt för alle! Dorbi warrt dat Ensemble nich as Ganzes grötter orr lütter maakt, sünnern jedeen Element för sik. Probeert Se't ut, denn seht Se dat.

Gemeinsames Dreihn

- **Dreihn:** Faat Se an'n Dreihpunkt vun jichenseen vun de markeerten Elemente an un dreiht Se! Alle anneren dreiht sik mit. Jedeen Objekt dreiht sik dorbi üm sin egen Be-toogspunkt.



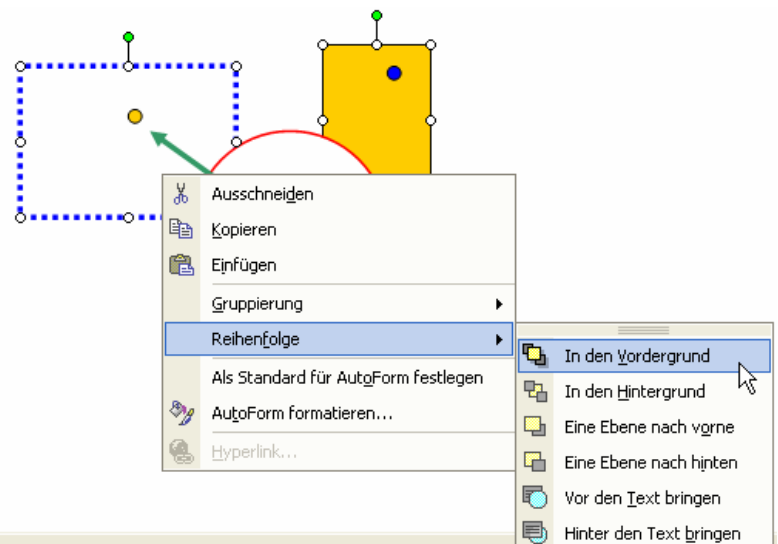
- **Kopeern, Utsnieden, Infögen:** Natüürlich köönt Se den ganzen markeerten Krempel op een Slag kopeern orr utsnieden un wedder infögen – ok in anner Dokmente orr Programme un so faken Se wüllt.



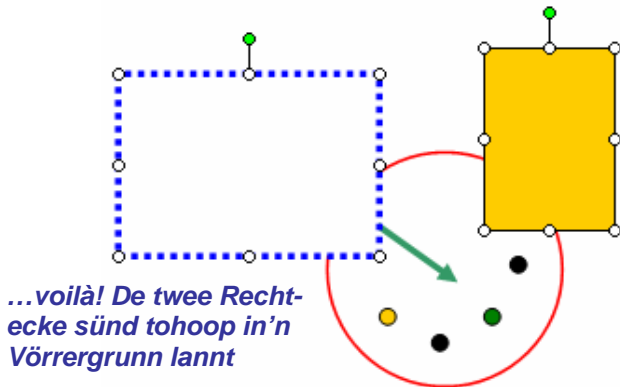
- **Formateern:** Dormit meen ik jedeen Verännerung vun de Kosmetik, as t.B. Klöören un Linien towiesen, avers ok jedeen Instelln t.B. vun'n Textfluss över den Dialog **Format | AutoForm....** Dordör lett sik natüürlich en Barg Arbeit sporen, wenn Se stückerwat Objekte de glieken Egenschapen verpassen wüllt.

Gemeinsames Formateern

- **Gruppeern:** Na klaar, gruppeern köönt Se de Objekte – dorför mutt een ehr ja markeern.
- **Spekeln:** Wenn Se dat Menü ünner den Knoop **Zeichnen** utklappt un een vun de Befehle **Drehen oder kippen | Horizontal kippen** orr **Vertikal kippen** anwählt, denn warrt de markeerten Objekte nich as Gesamtheit, man jedeen för sik (!) spegelt.
- **Reegfolg:** Wenn Se stückerwat Objekte op een Slag in den Achtergrunn orr in den Vörrergrunn bringen wüllt, is dat praktisch, ehr tohoop to markeern, denn rechtstoklicken un de Instellung to maken.



De twee Rechtecke woorn markeert un warrt nu tohoop In den Vordergrund haalt...



...voilà! De twee Rechtecke sünd tohoop in'n Vörrergrunn lannt

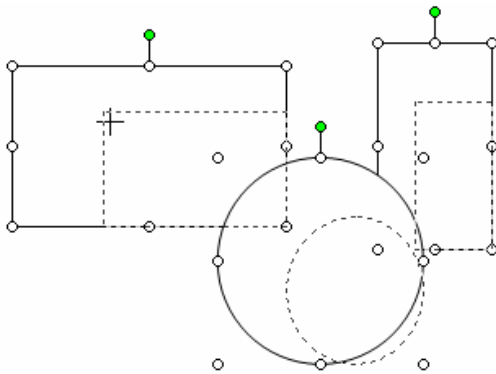
Markeern staats Gruppeern?

Gruppeerte Objekte benehmt sik anners as en Antall Objekte, de bloots tohoop markeert sünd! Dat seht Se sünnlich bi't Stuken/Dehnen, bi't Dreihn un bi't Spiegeln.

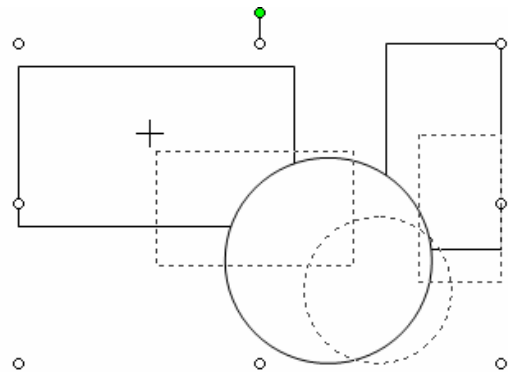
Test Se dat: Markeert Se sik en Ensemble vun Objekte, kopeert Se dat un föögt Se dat wedder in. De Kopie gruppeert Se foorts (praktisch: se is ja

noch markeert). Denn treckt Se de Kopie (also dat gruppeerte Objekt) beten wieder af vun't Oginaal.

Nu verännert Se de Grött vun dat gruppeerte Objekt. Markeert Se to'n Vergliek dat nich-gruppeerte Ensemble un verännert Se sin Grött.

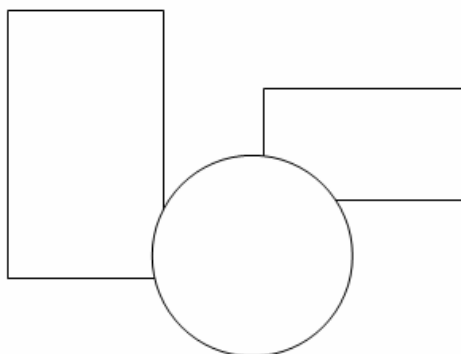


En Ensemble vun tohoop markeerte Objekte warrt stukt: Jedeem Objekt warrt för sik sülvven lütter

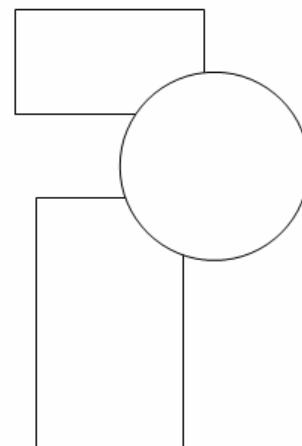


En gruppeertes Objekt warrt stukt: Dat Ganze warrt as Einheit lütter

Nu dreiht Se dat gruppeerte Objekt – un dreiht Se dat Ensemble vun markeerte Objekte. Jüst so spiegelt Se beed.



En Ensemble vun tohoop markeerte Objekte woor dreiht: Jedeem Objekt woor in sik sülvven dreiht



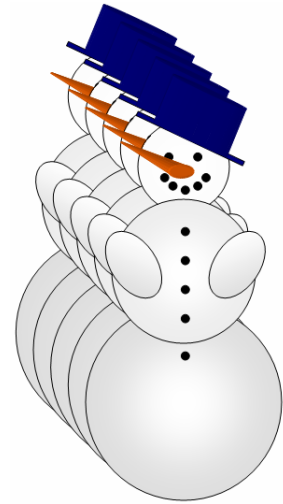
En gruppeertes Objekt woor dreiht: Dat Ganze hett sik üm en eenzigen, gemeinsamen Betoogspunkt dreiht

Se seht, dat gruppeerte Objekt warrt jümmers as Einheit opfaat, wiess de Objekte, de bloots tohoop markeert woorn, isoleert bleibt. Dat gruppeerte Objekt warrt as Ganzes stukt orr dehnt; de Betoogspunkt liggt dorbi op den Butenrand vun dat ganze Objekt. De markeerten Objekte warrt so dehnt orr stukt, dat de Betoogspunkt jewielen op ehr egen Butenrand liggt. Bi't Dreihn warrt dat gruppeerte Objekt üm en gemeinsamen Betoogspunkt dreiht, de markeerten Objekte warrt jewielen üm ehr egen Betoogspunkt dreiht.

Bi de Arbeit kann dat nütt ween, düsse Ünnerscheden to kennen.

De Sneemann as Ganzes

Nu köönt Se den Sneemann t.B. as Ganzes kopeern un verveelfältigen – orr einfach verschuven. Se köönt em ok grötter orr lütter trecken un dreihn. Bi dat Dreihn kriggt wi wedder Arger mit de twee 3D-Elemente in den Sneemann – den Zylinderhoot un de Karott –, denn de 3D-Elemente speelt bi't Dreihn ja nich mit! Se hebbt en faste Deepde, de in pt (Afkörten för point, op Platt Punkt, en drucktechnische Längdeneinheit vun ca. 1/3 mm) fastleggt is, un en fastleggte Richt. In mennig Hinsicht sünd düsse Elemente also wedderbostig, un wi köönt us fragen, wat dat wirklich de beste Wahl weer, ehr to bruken. – Dat is mööglich, de 3D-Elemente hier dör normale to ersetten. Staats den Zylinderhoff kunnst t.B. en einfaches Rechteck nehmen, un för de Karott kunnst wat vun Hand malen (süh later, bi de Friehandfoorms op Siet 79). Düsse Elemente dreiht un stukt sik denn aardig mit. Man se seht ok nich so püük ut.



Sneemann kopeert: En ganzes Team vun staatsche Sneemannslüü tridd an



Oha – dat mit den Schadden öövt wi noch mal, Sneemann!

Se köönt ok versöken, den Sneemann en Schadden to verpassen. Weer doch smuck, nich? Man dat geiht grünlich skeep: De gruppeerten Objekte smiet jewielen ehrn egen Schadden! Dor kannst an sehn, dat in de Grupperung de Objekte dörchut noch enkelt to kennen sünd – tominnst för dat Programm. Dorüm kannst ja ok de Grupperung wedder wegmaken. – Und bawento: Bi 3D un Schadden heet dat: entweder – oder! De Schadden knipst 3D ut un annersrüm. Un dat weer dat denn mit de schöne Karottennees un den staatschen Zylinderhoot...

Hier weer dat definitiv beter, wenn dat ganze gruppeerte Objekt een eenzigen Schadden smieten wöör. Dor köönt de Programm-Makers ja noch an rümklamüstern.