

De Teknen-Symboolliest

Düsse Ünnerwiesen stellt de Teknen-Symboolliest vör, de bi de mehrsten Programme vun't Microsoft Office-Paket dorbi is un mit de een teemlich veel Schöönes un Brukbores opstellen kann. De Teknen-Symboolliest is nämli en richtiges lüttes Programm, mit dat een Vektorgrafiken maken kann. Se funkscheneert in alle Programme glik, Se lehrt also en richtiges Universal-Warktüch kennen. Se köönt dormit

- egen grafische Objekte maken un verännern,
- Dokumente bebillern, grafisch utsmücken und verdüütlichen,
- grafische Objekte vun ünnerscheedlich Aart in't Dokument halen.

Düsse Programme hebbt de Teknen-Symboolliest:

- Word,
- Excel,
- PowerPoint,
- FrontPage.

Se seht, bloots in dat Datenbankprogramm Access is se nich paraat, un dor hett se ja nu ok nix verlaren.

Se köönt düsse Ünnerwiesen mit jedeen vun de Programme dörspeeln, 'neem dat de Teknen-Liest giff. In düsse Ünnerwiesen is allens in Word maakt, man liekso geiht dat in de annern Programme. Bavento lehrt Se hier mennig bruukbore un faken ok lustige Tricks, mit de Se de Arbeit mit alle Office-Programme lichter vun'e Hand geiht!

Vektorgrafik?!

Mit de Teknen-Symboolliest kannst Vektorgrafiken maken, heff ik baven seggt. Wat sünd denn dat för Dinger? – Na, dat giff twees Sorten Grafik: Pixelgrafik un Vektorgrafik. En Pixelgrafik is t.B. en Foto: Dat sett sik tosaam ut en ganzen Barg Bildpünkt, de as in en Mosaik-footbornn blangenanner liggen doot. Düsse Bildpünkt – se warrt in de Computerwelt „Pixel“ nöömt – foormt t.B. en Krink orr dat Bild vun en Minschen; man düt Objekt kümmt bloots in't Oog vun'e Betrachtersch tostann. In't Bild is de Gegenstand nich vun'n Achtergrund to trennen. Dat Bild „weet“ nich, dat dat en Krink afbillt; düsse Informaschoon is in dat Bild nich spiekert. Dorüm köönt Se den Krink ok nich nadreeglichr grötter orr lütter maken. Wenn Se sik en Foto vun Ehr Digicam in'n Computer ankiekt, köönt Se nich seggen: Dat Auto dor in'n Vörrergrunn will ik beten grötter hebben, üm 45° na links dreihn, un de Bläder vun'n Boom schallt blaag ween staats gröön. Dat geiht nich – de Egenschapen vun de Gegenständ köönt nich verännert warrn.

Vektorgrafik funkscheneert anners: Se tekent en Krink orr en Minschen orr beed, un de Objekte warrt enkelt „merkt“. Se köönt dorna wedder bi de Grafik bigahn un de Egenschapen vun enkelte Objekte verännern – den Krink vergröttern, blage Bööm maken orr dat Auto dreihn. In en Vektorgrafik warrt nämli keen „Mosaik utlegt“, sünnern de geometrischen Egenschapen vun elk Objekt warrt enkelt mathematisch spiekert. Hier „weet“ dat Bild also, dat dat en Krink wiest. Se köönt t.B. den Dörmeter orr de Klöör vun den Krink un ok de Klöör vun'n

Hinnergrunn to jede Tied verännern. Man keen Bang nich: Hier geiht dat nich üm Mathe! Se kaamt ganz ahn ehr ut, man Se warrt de velen Vöörtüüg vun Vektorgrafik sehn.

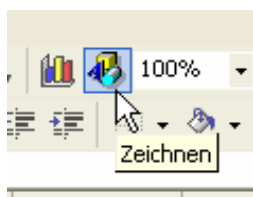
Teknen-Symboolliest ranhalen

- Klickt Se op Menü **Ansicht | Symbolleisten**.
- Sett Se den Hoken vör den Indrag **Zeichnen**. Mehrst steiht he heel nerrn in de List.
- De Teknen-Symboolliest kümmt vörtüüg, mehrst an'n neddersten Billschirmrand.

En gode Afkörten is dat, op jichenseen vun de Symboolliesten einfach jichenswo mit de rechte Muustast to klicken. Denn kriggt Se ok de Liste vun alle Symboolliesten to sehn!

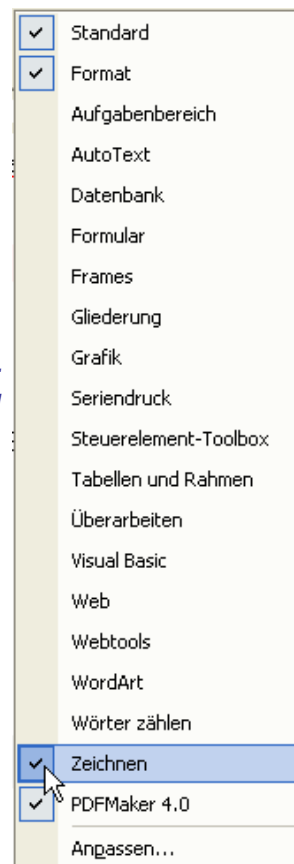
De Liste vun möögliche Symbolliesten is in Word besünners lang

Noch en Afkörten giffit dat mehrst op de Standard-Symboolliest vun de Office-Programme: Dat Symbol  haalt mit een Klick de Teknen-Symboolliest her un knipst ehr ok wedder ut!



Ok so kannst de Liest anknipsen – hier mal in Excel

Wüllt Se de Liest los ween, denn köönt Se ehr op desülvige Aart wedder utknipten: klickt Se einfach den Hoken in de Liste vun'e Symbolliesten weg orr klickt Se nochmal op den Knoop .



Symboolliesten-Gymnastik

Düt Kapittel is bloots för Nieschierige, de beten sehn wüllt, wat sik allens mit Symboolliesten opstelln lett. Wenn Se dat nich weten wüllt, överjumpt Se dat un maakt glieks mit dat neegste Kapittel wieder.

As Versöökskaninken nehmt wi hier de Teknen-Symboolliest; dat geiht avers mit jede annere Symboolliest ok.

De Teknen-Symboolliest kümmt normalerwies an'n neddern Fensterrand; dat mutt avers nich so ween. Wiest Se buten linkerhand op de Symboolliest – dor is en lütten riffelten Strich. Seht Se em nich? He kann so wiet an'n Rand ween, dat Se em nich mehr seht – man de Muuswieser warrt to en veerfachen Piel, wenn Se op steiht!

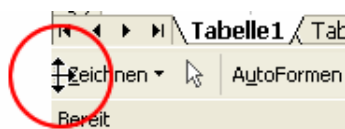
Bi so en veerfachen Piel in Windows-Programme köönt Se jümmers wat verschuven! Also drückt se de Muustast dal un treckt Se mal beten na rechterhand. So köönt Se de Liest langs de Fensterkant verschuven.

Man dat is lang nich allens! Se köönt jede Symboolliest ok as frie sweven Extrafenster hebben, wenn Se dat beter gefällt.

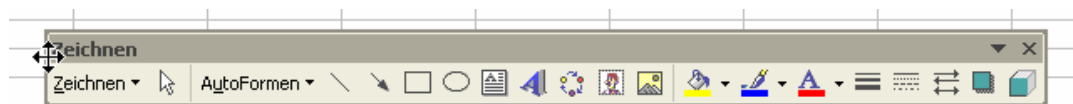


De Liest warrt beten na de Midd schaven

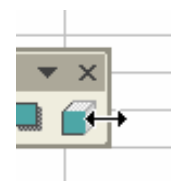
Wiest Se dorto op den lütten Riffelstrich linkerhand buten an de Liest, holt Se de Muustast dal un treckt Se de Liest brutaal in de Fenstermidd. Se riet ehr praktisch vun'n Rand af! Dordör wartt se to en frie sweven Extrafensterchen.



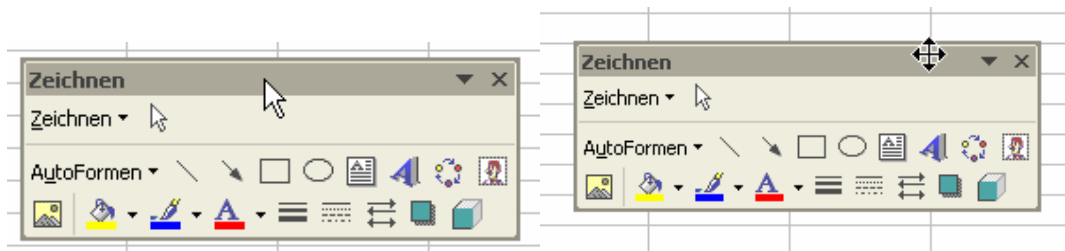
De Liest – hier in Excel – wartt afreten un frie op den Bildschirm rümmerschaven



Dat Extrafenster köönt Se an sin Ränder ok tosamendrücker orr dehnen! So köönt Se sin Foorm verännern, as Se dat graad in'n Kraam passt. Wiest Se dorto op den Fensterrand; de Muuswieser wartt dor to en Duppelpiel. Bi en Duppelpiel in Windows-Programme köönt Se jümmers jichenswat in sin Grött verännern! Treckt Se also hier mit daldrückte Muustast. Nu köönt Se dat Liestenfenster lütt un handlich tosamenstauchen.



Natüürlich köönt Se düt Fensterchen överall hen trecken, wenn Se dat mal in'n Weg is! Wiest Se dorto einfach op den Titlbalken un drückt Se de Muustast, de foorts to en veerfachen Piel wartt. Nu geht de Post af! Küsselt Se dat Fenster orrig wild rümmer. Dat geht nich kaputt. ☺



Dat Fenster verschoven: Op den Titlbalken wiesen un de Muustast drücken. De Muuswieser wartt to'n Veeerfachpiel, Se köönt trecken!

Dat sünd allens noch normale Saken. Nu wartt dat avers beten dull: Se köönt de Liest an egaal welk Siet vun't Programmfenster ankleven! Treckt Se dat t.B. heel wied na rechterhand, meist bet över den Fensterrand rut. Jichenswenn kapeert Ehr Programm, wat Se vörhebbt, un verwandelt dat Fensterchen – swupps! – as dör Töverie wedder trüch in in Liest, de nu avers an den rechten Rand kleeft! „Andocken“ nöömt een dat ok – jüst so, as de russische Transportkapsel jümmers bi de Raumstation ISS andockt.

Linkerhand, rechterhand, baven, nerrn – jede Symboolliest kann överall kleven!

Dat Se de Liest dor wedder wegstreift, faat Se ehr wedder an de geriffelten Steed an (de nu baven is), un riet ehr af. Denn wartt se wedder en lütt Fenster, un över düssen Twüschentostand köönt Se ehr ok wedder an ehr ole Steed kleven.



Allens dat geht nich bloots mit de Teknen-Symboolliest – nee, mit alle Liesten! Kiekt Se sik mal de Standard-Symboolliesten un de Menüliet vörn nau an! De hebbt alle so'n Anfater to'n Afrieten. De twee Biller hier linkerhand wiest, woans in Excel driest de Menüliet afreten un in en frie sweven Fenster verwandelt woor.

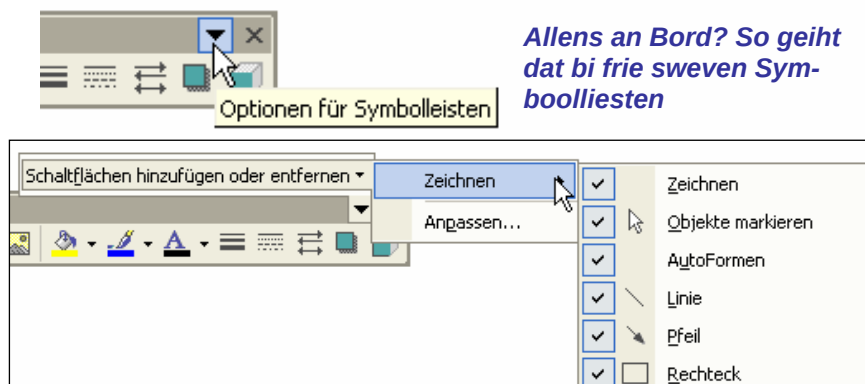


De Liest kann nu an jede Siet wedder anbackt warn. – Dat schall nich heten, dat ik dat nich pervers finnen do. De Menüliet höör natüürlich na baven!! Man Se köönt sik nu sülven helpen, wenn jichenseen Minsch op Ehrn Computer de Symboolliesten dör'nanner bröcht hett orr wenn se nich so püük ünnernanner sitten doot, as sik dat höört.

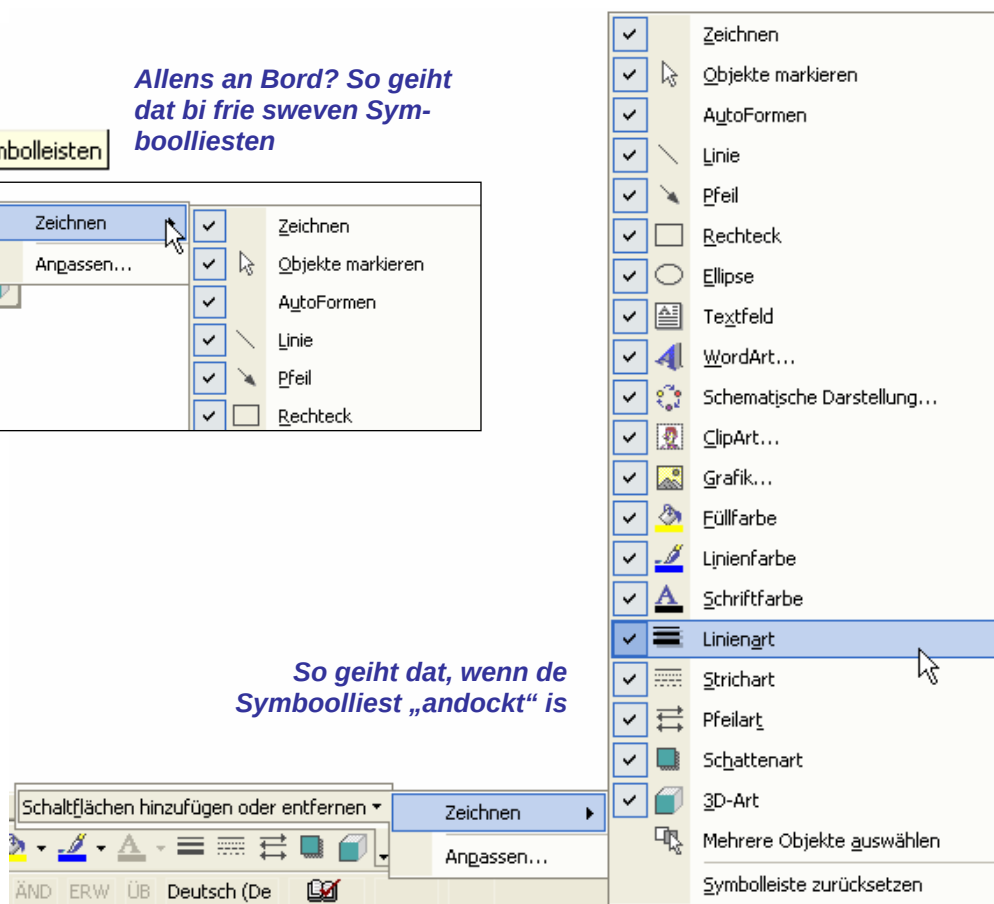
Liest anpassen

Wenn op en Symboolliest Icons fehlt orr överflödige Icons dor op sitt, de een gor nich brukt, denn kannst dat ännern. Dat gellt tominnst för alle Microsoft Office-Programme un ok för vele annere Programme. As Bispill nehmt wi wedder de Teknen-Symboolliest. Hier geiht dat so:

- Se klickt op den lütten swatten Piel  ganz an't Enn vun de Liest. Wenn Se de Liest as frie sweven Fenster hebbt, denn sitt de Piel direktemang vör dat X to'n Sluten (süh Bild).
- En Menü geiht op, un Se wählt **Schaltflächen hinzufügen oder entfernen | Zeichnen**.
- Denn kümmt de Palett mit alle mööglichen Icons. Vun Huus ut hebbt alle en Hoken, dat heet, alle sünd op de Liest vertreden. Per Klick sett orr löscht Se Hoken, d.h. Se haalt enkelte Icons orr smeeht ehr rut.



Wüllt Se avers een vun de groten Standard-Symboolliesten anpassen, denn geiht dat beten anders: Gaht Se in Menü **Ansicht | Symbolleisten | Anpassen...** (heel nerrn). Denn kümmt en Dialog, de beten komplizeerter is. Op de Registerkoort **Be-fehle** köönt Se mennig Icons tofögen.



Düssen Dialog besnackt wi nauer in en annern Kurs. Hier is dat nu noog.

Wat is eentlich en grafisches Objekt?

Grafische Objekte sünd nich bloots Biller, man alle mööglichen Objekte vun alle mööglichen annern Programme, de in Office-Dokumenten binn sitten köönt – t.B. ClipArts, WordArts, Formeln, Landkoorten-Objekte, Multimedia-Clips orr even Teknen-Objekte.

Alle düsse Objekte sitt in dat Dokment as en Parl in de Ööster: se höört nich orgaansch in dat Dokment rin as Tallen in Excel orr Bookstaven in Word, man se sünd vun anner Aart un warrt (deelwies) vun anner Programme levert. De Office-Programme gaht alle op desülvige Wies dormit üm:

- De Saak kriggt toerst mal en Rahmen. Klickt Se op dat Objekt, denn warrt dat markeert, un de Rahmenpünnk sünd to sehn.
- De Grött vun't Objekt köönt Se dör Trecken an de Rahmenpünnk verännern.
- Is dat Objekt markeert, dennso kannst sin Eigenschaften in en Formateern-Dialoog bestimmen.
- Mehrst kannst dat Objekt verschuven, indem dat du op klickst un denn mit daldrückte Muustast treckst („Drag & Drop“).

Wenn Se düsse Methoden noch nich kennt, maakt dat nix, de hebbt Se gar rut, wenn wi mit de Teknen-Objekte hanteert. Wi probeert dat glieks mal ut.

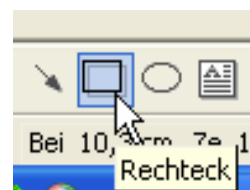
Eerstmal en Rechteck

Mit en einfachen Rechteck warrt wi nu rutkriegen,

- woans de Teknen-Warktүүch funscheneert,
- wat sik mit graafsche Objekte allens opstelln lett
- un wat een speziell mit Teknen-Objekte maken kann!

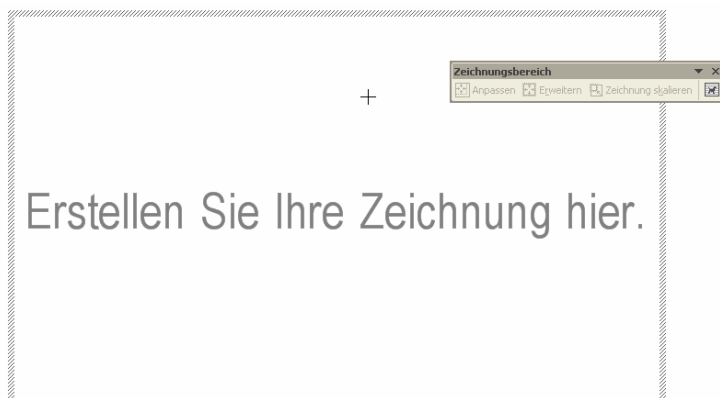
Nu ran:

1. Maakt Se en nieges Dokment apen un laat Se sik de Teknen-Symboolliest wiesen.
2. Klickt Se in de Teknen-Symboolliest op den Knoop **Rechteck**. Dorna fohrt Se den Muuswieser ganz normaal op dat Dokment trüch.
3. De Muuswieser hett sik in en Fademkrüz  verwannelt.



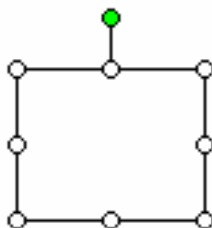
Hier bestellt Se en Rechteck

4. Villicht kümmt nu dor, 'neem de Schrievmarke stunn, en Rahmen mit de Beschriftung „Erstellen Sie Ihre Zeichnung hier“ in't Dokment. Dat is de *Zeichnungsbereich*. He kümmt bloots in Word vörtүүg, nich in de annern Office-Programme, de de Teknen-Symboolliest hebbt. Woto he good is, bespreekt wi later. He hett avers nich bloots Vördeel. Dorüm wüllt wi em eerstmal na Hus schicken.



De „Zeichnungsbereich“ mit sin Symboolliest un den Fademkrüz-Muuswieser

5. Se brukt den Rahmen nich benütten – Se köönt ok ganz ahn em teknen. Dat maakt wi nu: Drückt Se eenmal op de Taste **Esc** – dat is de Tast heel baven linkerhand op den Haupt-Tastenblock vun’e Tastatuur. De Rahmen is weg, de Fademkrüüz-Muuswieser $\dagger$ is avers noch dor.
6. So, nu aver ran! Treckt Se mit den Fademkrüüz-Muuswieser bi daldrückte Muustast en rechteck apen. Dat is nich wichtig, wat dat de richtige Foorm un Grött hett – dat köönt Se allens achterna noch hendreihn!
7. Sodraad Se de Muustast loslaat, seht Se dat hier. Dat is dat Rechteck.



*Dat Rechteck lett ja as en
verunglückten
Goornzweg!*

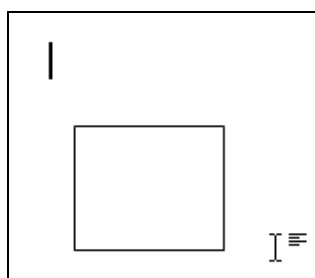
Teknen nich to sehn?

Wenn Se keen Teknen to sehn kriggt, is en Einstellung in SeEhr Programm schuld. In Word is dat Menü **Extras | Optionen**, Registerkoort **Ansicht**, Beriek **Seiten- und Weblayoutoptionen**, de Kassen vör **Zeichnungen**: dor den Hoken in setten, denn is de Teknen to sehn.

So funkscheneert en grafisches Objekt

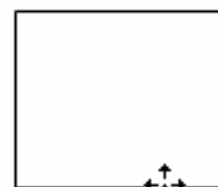
Markeern

- Klickt Se eenmal blangen dat Rechteck in’t Lerrige.
- Nu steiht dat Rechteck einfach dor, jichenswo blinkt de Schrievmarke, un de Muuswieser hett de normaale Strichfoorm. Dat Rechteck is nich markeert.



Dat Rechteck is nich markeert

- Klickt Se dat Rechteck nu jichenswo an – in de Midd orr an’n Rand. De Muuswieser verwannelt sik in en Piel plus Veerfachpiel.



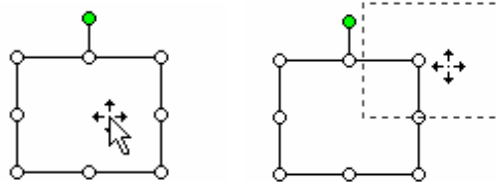
Dat Rechteck warrt anklickt

- Nu is dat wedder markeert. Se seht dat dor an, dat lütte Pünkt op den Rand to sehn sünd – de so nöömten Anfaters.

Verschuven

Se köönt en grafisches Objekt verschuven, indem dat Se dat einfach mit de Muus treckt.

- Wiest Se jichenswo merrn op dat Objekt. De Muuswieser verwannelt sik in en Veerfachpiel .
- Treckt Se nu mit daldrückte Muustast. En strichelte Rahmen üm dat Objekt wannert mit.
- Laat Se de Muustast an de Steed los, 'neem Se dat henhebben wüllt. Fertig. Dat Objekt is verschaven.

***Dat Rechteck verschuven***

Lehren för't Leven

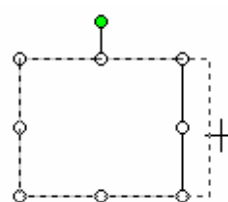
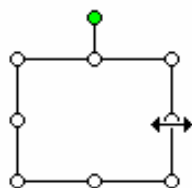
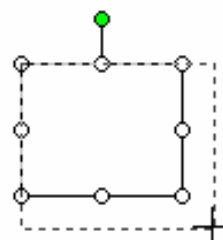
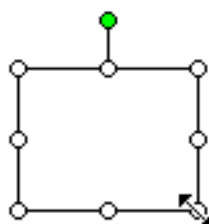
Överall in Windows, in de Microsoft-Programme un in vele annere Programme hett de Veerfachpiel-Muuswieser desülvige Bedüden: Hier kann en Objekt as Ganzes dör Trecken transportiert warrn.

Grött verännern

De Grött vun en grafisches Objekt ännerst dör Trecken an de Anfaters, de op den Rand vör-tüüg kaamt, wenn dat Objekt markeert is.

So geiht't:

- Markeert Se dat Objekt.
- Wiest Se op een vun de Anfaters op'n Rand. De Muuswieser änners sin Foorm un warrt to'n Duppelpiel.
- Treckt Se nu mit daldrückte Muustast. En strichelte Rahmen wannert mit.
- Wenn de gewünschte Foorm orr Grött dor is, laat Se de Muustast los.

***Trecken an en Sieden-Anfater verzerrt dat Rechteck******Trecken an'n Eck-Anfater wohrt de Proporschoonen***

Dat Trecken an en Rand-Anfater maakt, dat sik de Grött bloots in een Richt ännert – Hööcht orr Breed. Treckt Se avers an an Eck-Anfater, dennso köönt Se Hööcht un Breed toglied än-

nern. So köönt Se jedeem Rechteck ok nadreeglic in de richtige Foorm un Gröött bringen, wenn't bi't eerste Optrecken nich ganz klappt hett.

Trick 17 mit Tasten

Se wüllt bloots de Gröött verännern, nich de Proporschoonen vun't Rechteck? Denn snappt Se sik en Eck-Anfater un hollt bi't Trecken de **Umschalt**-Tast (de Tast för Grootbookstaven) daldrückt. Dat Rechteck warrt nu in sin faste Proporschoonen vergröttert.

Annere Methood: Se wählt en Eck-Anfater un hollt bi't Trecken **Strg**-Tast dal. Denn passeert datsülvige – man nich ut en Eck rut, man ut de Midd!

Probeert Se ok mal dat Trecken an en Sieden-Anfater baven orr an'e Siet bi daldrückte **Strg**-Tast!

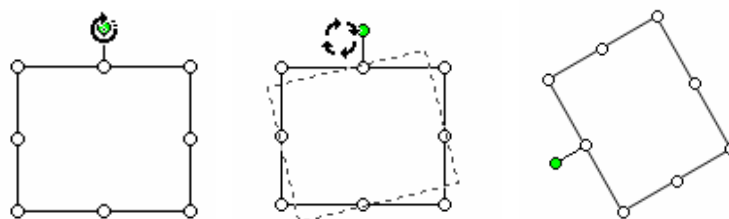
Lehren för't Leven

Överall in Windows, in de Microsoft-Programme un in vele annere Programme hett de Duppelpiel-Muuswieser desülvige Bedüden: Hier kann dör Trecken de Foorm orr Gröött vun Objekt verännert warrn.

Dreihn

Düsse Mööglichkeit gifft dat nich bi alle grafischen Objekte. Avers wenn Se den grönen Timpen baven an en Objekt seht, de an Marsmännchen orr Goornzwerge denken lett, denn klappt dat! – So geiht't:

- Wiest Se op den grönen Timpen baven. De Muuswieser verännert al wedder sin Foorm – dütmaal warrt he to'n Krinkpiel 🌀 !
- Treckt Se an den Krinkpiel in jichenseen Richt. Dat Objekt dreiht sik mit.
- Wenn't recht is, loslaten.



Dat Rechteck warrt dreiht

Tasten-Tricks

Probeert Se ok mal dat Dreihn mit daldrückte **Strg**-Tast! Se warrt sehn, dorbi ännert sik de Dreihpunkt – nu warrt üm en Punkt an'n Rand dreiht, wioldess tovöör üm den Middelpunkt dreiht woor.

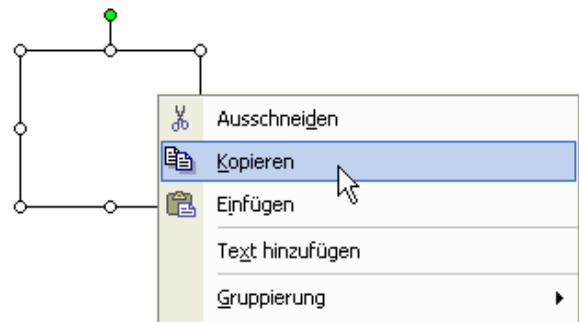
Plietsch kann't ok ween, bi't Dreihn de **Umschalt**-Tast daldrückt to hollen. Denn warrt dat Objekt nämli jümmers schrittwies üm 15° dreiht. So is dat lichter, en Rechteck t.B. anständig lootrecht hentostelln, wenn dat tovöör ganz ut de Richt dreiht weer. Bi dat stoppenlose Dreihn bruukst dorto en scharp Oog, bi dat Dreihn mit de **Umschalt**-Taste nich mehr.

Opletzt köönt Se ok beed Tasten combineern, also mit daldrückte **Umschalt-** un **Strg-**Tast dreihn. Denn warrt dat Objekt natüürlich – na wat? – in 15°-Schreed üm en Butenpunkt dreiht.

Kopeern & Co.

Natüürlich köönt Se en grafisches Objekt, dat markeert is (!), op den normalen Weg in de Twüschenafraag opnehmen:

- Menü **Bearbeiten | Kopieren** orr **Bearbeiten | Ausschneiden**,
- de Icons  för't Kopeern orr  för't Utsnieden,
- dat Objekt rechtsklicken un in't Kontextmenü de Befehle **Kopieren** orr **Ausschneiden** wählen,
- de Tastengreep **Strg+C** för't Kopeern orr **Strg+X** för't Utsnieden.



Kopeert wi doch mal dat Rechteck

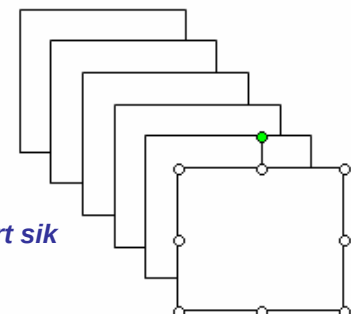
Bi't Kopeern blifft dat Oginaal-Objekt an sin Steed, bi't Utsnieden nich – dat is de eenzige Ünnerscheed.

Is dat Objekt in de Twüschenafraag, denn köönt Se dat quasi överall wedder infögen – in't sülvige Dokment, in en anner Dokment, in en anner Dokment vun en anner Programm usw. So köönt Se Daten twüschen de Programme tuuschen. Dat Infögen geiht ok op een vun de normalen Weeg:

- Menü **Bearbeiten | Einfügen**,
- da Icon  op de Standard-Symboolliest,
- jichenswo in't Teel-Dokment rechtsklicken un in't Kontextmenü den Befehl **Einfügen** wählen,
- in't Teeldokument an de gewünschte Steed klicken un den Tastengriep **Strg+V** maken.

Kopeert Se sik doch nu einfach mal Ehr Rechteck un föögt Se dat glieks wedder in – op't best mehrmalen. Dorto blifft Se einfach mit de Finger op de Tasten **Strg+V** stahn – dat geiht an'n gausten!

Oha! Dat Rechteck vermehrt sik



Se seht, de Klon-Rechtecke warrt alle överanner stapelt inföög, un wat moi is, se warrt beten gegen'anner versett, dat een sehn kann, wa veel dat nu sünd. Bloots dat bövelste is markeert. Se köönt de Rechtecke nu enkelt rümerschoven usw. – Woans Se mit stückerwat Objekten ümgaht, lehrt Se laten in düssen Kurs.

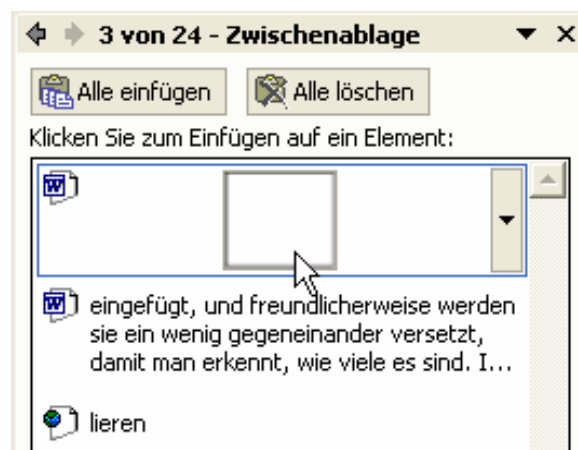
Wichtig! Öven!

Wenn Se mit dat Kopeern, Utsnieden un Infögen, also mit de Twüschenafraag, noch nich vertraut sünd, denn warrt dat Tied, un Se schullen dat nu unbedingt öven. Se köönt ok

Text un allens Möögliche kopeern orr utsnieden – even allens, wat markeert is. Föögt Se dat wedder in, as Se dat gefällt – maakt Se ok mal en anner Dokment apen un föögt dat denn dor in! Wenn Se mit düsse Methoden klaarkaamt, warrt de ganze Arbeit an’n PC lichter! De Inholl vun de Twüschenafraag blifft dor so lang, bet Se wat Niegs rindoot. E-gaal, wat Se twüschedörch maakt, Se köönt jümmer wedder den Inholl vun’e Twüschenafraag afopen.

De Twüschenafraag geiht apen!

In de Office-Programme giff dat de Mööglichkeit, nich bloots een, man glieks stückerwat mehr Objekte in de Twüschenafraag to hollen – bet 24 Stück. Kopeert Se also stückerwat Saken na’nanner, denn kann’t passeern, dat miteens de Opgavenberiek apengeiht un Se düssen Service anbeed. Smackssaak! Wenn Se den Opgavenberiek wedder tomaakt, hebbt Se as gewöhnlich bloots een Objekt in de Twüschenafraag.



De 24er-Twüschenafraag kann ganz praktisch ween, wenn een en gröttere Sammlung vun kopeerte Saken anlegen will

Teknen-Objekte woanners

Wenn Se en Teknen-Objekt kopeert un in en Grafik-Programm inföögt, denn köönt Se’t dor problemlos wieder bearbeiten. De gängigen Programme kaamt mit Teknen-Objekte klaar. So köönt Se dat Objekt ok as egen Bild spiekern. Dorbi gaht allerdings de Vektorgrafik-Eigenschaften perdü, d.h. Se köönt achterna nich mehr enkelte Elemente vun dat Bild „vektoriell“ verännern.

Löschen

En grafisches Objekt löscht Se op’t best, indem dat Se dat markeert un denn de **Entf**-Tast drückt. (De **Entf**-Tast sitt över de Pieltasten rechterhand vun’n Haupttastenblock op de Tastatur.) Orr Se markeert dat Objekt un wählt Menü **Bearbeiten | Löschen**.

Löscht Se nu doch poor vun de överflödigen inföögtten Rechtecke!

De Formateern-Dialoog

Wenn dat Rechteck markeert is – also: wenn dat anklickt woor –, denn maakt Se nu mal dat Menü **Format** apen un wähl't den allerletzten Befehl in't Menü. Düsse Befehl kann je na dat Objekt, dat Se jüst bi'n Wickel hebbt, ünnerscheedlich heten – **Format | Grafik** orr **Format | WordArt** orr **Format | AutoForm** orr **Format | Textfeld** orr einfach **Format | Objekt**. Jedeem grafisches Objekt hett düssen Dialoog. Bi alle Objekte is dat meist desülvige. In düssen Dialoog köönt Se an alle mööglichen Egenschapen vun't Objekt dreihn. „Formateern“ bedüüd ja nix anners as dat Utsehn vun en Saak to verännern. bedeutet ja nichts anderes als das Aussehen einer Sache, ihre Erscheinung, zu verändern.

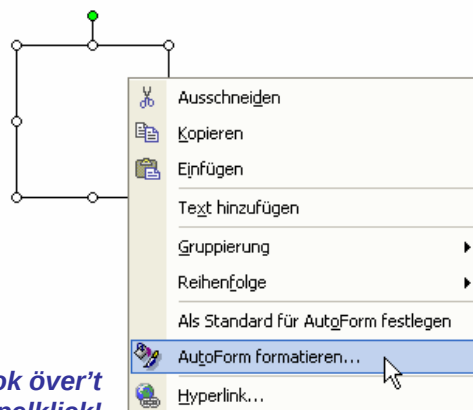
Wi gaht nu de Registerkoorten vun den Dialoog tosamen dör – anhand vun uns Rechteck. Mennig vun de Befehle kannst ok op Sliedpadden (Afkörten) geven, un de mehrsten vun de Befehle seht wi achterna noch wedder.

Afkörten giff't överall!

Een Afkörten to düssen Dialoog is t.B. dat Kontextmenü vun't grafische Objekt: Rechtsklickt Se dat Rechteck un wähl't den Befehl **AutoForm formatieren**. Wenn Se en anner Sorte Objekt tofaat hebbt, kann de Befehl ok anners heten – egaal, he föhrt in düssen Dialoog!

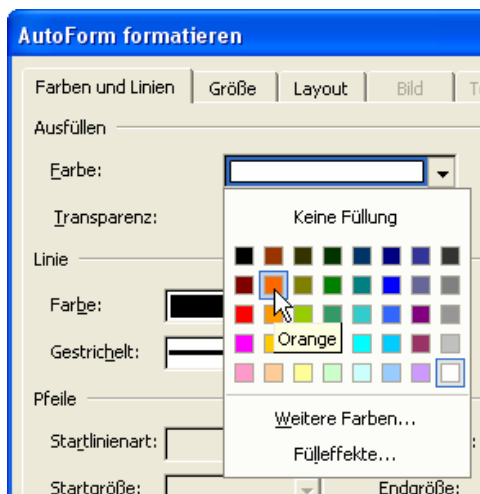
Noch en Afkörten: Doppelklickt Se einfach dat Objekt!

Den Format-Dialoog kriggt Se ok över't Kontextmenü – orr einfach per Doppelklick!



Registerkoort Farben und Linien

Hier wartt klaarmaakt, woans de Butenrand un de Füllung vun't Objekt utseht. In den Beriek **Ausfüllen** A bestimmt Se de Klöör vun de Füllung. Maakt Se eenfach de Utklappliste apen un klickt Se de Klöör an, de Se gefallt!

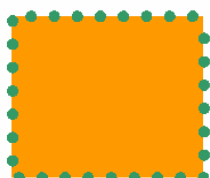


En Klöör för de Füllung wählen

In'n Beriek **Linie B** söökt Se sik en Butenlinie ut. De veer Feller **Farbe**, **Gestrichelt**, **Art** und **Stärke** sünd licht to verstahn.

Sorgt Se nu dorför, dat Ehr Rechteck en lüchen Füllung un en dicke Randlinie ut Pünkt kriegen deit!

En Rand-Klöör wählen



So schall't utsehn



Nix „Rahmen und Schattierung“

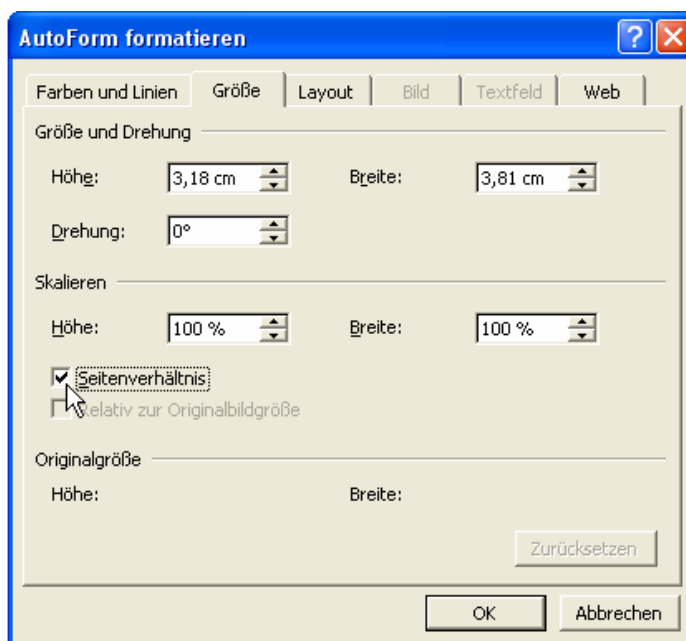
'keen sik mit Word utkennen deit, much dat villicht probeern, mit den Befehl **Format | Rahmen und Schattierung** an alle veer Sieden **ünnerscheidlich** Rahmenlinien hentokriegen. Dor hett'n Uul seten, leve Leser! Dat geiht bi grafische Objekte leider nich. De Dialoog **Rahmen und Schattierung** gelt bloots för Text un Textafsätt.

Registerkoort Größe

Nu gaht Se in düssen Dialoog op de Registerkoort **Größe**. Wat giff dat denn hier? Ha, dat is allens dat, wat wi tovöör mit de Muus trechtkregen harrn, nochmal in digitale Foorm – also in Tallen utdrückt. Hööcht, Breed, Dreihung un Skaleern relativ to de Oginaalgrött – dat allens köönt Se hier kunnerleert in Tallen ingeven. Mehrst langt dat avers, dat mit de Muus to maken.

En Klick op den Knoop **Zurücksetzen** versett dat Bild in de Oginaalgrött.

*Schallt bi't Grött-Ännern de Proporschoonen bestahn blieven? Denn hier **Seitenverhältnis** anhoken*



Een Saak is avers intressant hier: De Hoken bi **Seitenverhältnis** sorgt dorför, dat in düssen Dialoog de Proporschoonen vun't Objekt bestahn bleevt, wenn Se Hööcht orr Breed ännert: denn ännert sik nämli de jewielen annere Richt automaatsch mit, un dat Objekt warrt dennso nich verzerrt. De Hoken bi **Seitenverhältnis** kann avers noch mehr: He regelt ok, wat dör dat Trecken an en Eck-Anfater de Proporschoon bewohrt warrt! Probeert Se dat ut: Klickt Se den Hoken weg, denn **OK**; nu treckt Se an en Eck-Anfater vun Ehr Rechteck! Fohrt Se mit de Muus wild in'n Krink rüm! Se seht, dat Rechteck warrt verzerrt. – Gaht Se nu avers wedder in düssen Dialoog un sett den Hoken, denn **OK**; nu köönt Se mit de Muus an'n Eck-Anfater rümmerfohrwarken as för dull – dat Objekt warrt nich verzerrt!

Op de Sieden-Anfaters köönt Se natüürlich as tovöör de Grött bloots in een Richt verännern. Op düsse Wies köönt Se dat Objekt doch verzerrn, wenn Se wüllt. Fazit: Düsse Hoken is heel praktisch un schull dor stahn!

Gelegentlich variiert der Name dieses Hakens von Programm zu Programm; bei PowerPoint heißt er z.B. **Ansichtsverhältnis sperren**. Das Leben wär ja auch zu langweilig, wenn immer alles konsequent und logisch wäre, nicht? ☺



Hülپ in't Dialoogfenster

Mutt een nu sowat utwennig weten, orr kannst di in't Dialoogfenster jichenswie klook maken, wat so en Hoken bedüden deit? Jo, dat kannst! Dorto giff dat de **Direkthülپ**, en heel vernünftige lütte Erfindung: Rechtsklickt Se einfach dat Element in't Dialoogfenster, dat Se spaansch vörkümmt. Swupps kümmt en lütt Kontextmenü vörtüüg, dat man bloots een Indrag hett: **Direkthilfe**, un den klickt Se an. Swupps kümmt en Verklaarns-Text vörtüüg. Wenn Se em leest hebbt, klickt Se einfach annerswo in't Dialoogfenster, un de Verklaarn verswinnt wedder. – Düsse Methodood köönt Se överall in Dialooge anwenden.



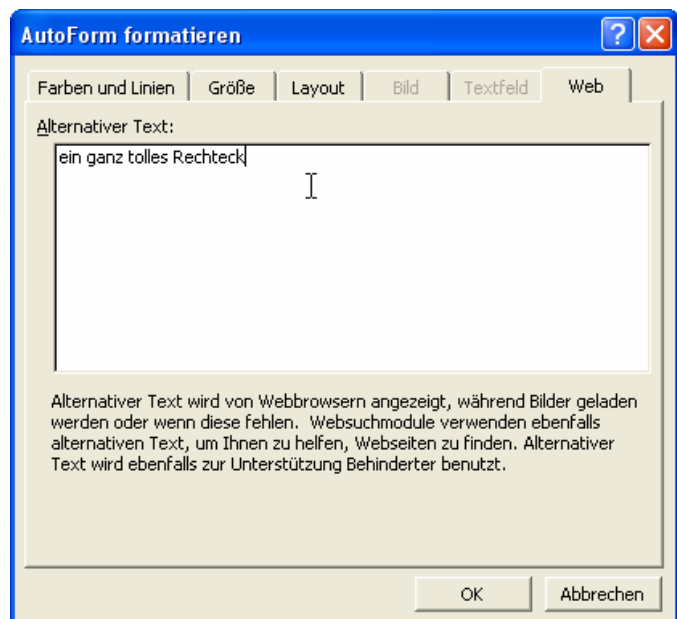
De Direkthülپ is de praktischste Saak op de Welt

Registerkoort Web

Düsse Registerkoort bruukt Se wüchlich bloots denn, wenn Se dat Dokment as Websiet bruken wüllt. Denn köönt Se hier den alternativen Text angeven, de in'n Webbrowser an'n Muuswieser vörtüüg kamen schall, wenn op dat Bild wiest warrt.

*Düsse Registerkoort
bruukt wüchlich nich faken*

Wat de annern Registerkoorten sünd, dor deelt sik de Weeg vun de Office-Programme. De eersten twee Registerkoorten un de letzt (**Web**) hebbt se alle gemeinsam, avers de annern sünd beten ünnerscheedlich. Hier stell ik ehr programmwies vör; Se bruukt denn bloots dat lesen, wat dat Programm angeiht, mit dat Se sülven togang sünd.



Word

Registerkoort Layout

Op düsse Registerkoort bestimmt Se, woans dat grafische Objekt mit den Text överein kümmt, de dat ümgifft. Wenn Se jüst to'n Utprobeern en lerriges Dokment bruukt, is keen Text dor; denn giff dat hier bloots een wichtige Instelln: **Mit Text in Zeile**. Wenn Se op dat lütte Symbolbild doröver klickt hebbt (dat Symbolbild warrt denn licht blaag ümrahmt) un denn **OK** klickt, denn lett sik dat Objekt nich mehr frie verschuven! Probeert Se dat ruhig ut.

Klickt Se avers een vun de annern

Opschoonen an, denn lett sik dat frie mit de Muus verschuven. De sekerste Instelln för uns Öven is **Vor den Text**. So stöört sik dat Objekt weder mit Text noch mit anner grafische Objekten.

Wenn en Objekt mal en komisches Benehmen wiest, sik ncih verschuven laten will, wegflutscht usw., denn kiekt Se hier na, wat instellt is! Dat sekerste is denn jümmers **Vor den Text**. – Later gaht wi op de Mööglichkeiten mit Text nochwat nauer in.

De Registerkoorten **Bild** un **Textfeld** sünd för Teknen-Objekte nich to bruken.



In Word: Klick un Jump!

Passeert Se dat?: Se klickt jichenswo buten vun dat Objekt, wiel dat Se dat Objekt nich mehr markeert hebben wüllt un miteens jumpt dat Dokment ganz na baven, an'n Anfang! Keen Bang, dat is ganz logisch. Wenn Se buten vun de Teknen-Objekte klickt, klickt Se ja in den Text. In en lerriges Dokment stieht avers narms anners Text as an'n Anfang – dor steiht jümmern tominnst een enkele eensame Afsatzmarke. Un na de jumpt Ehr Schrievmarke hen, wenn Se in'n lerrigen Dokment-Hinnergrunn klickt – ok denn, wenn Se Ehr Teknen-Objekte överall op dat Blatt utstreit hebbt.

Woans Se dat bekämpft, besnackt wi later in dat Kapittel, dat sik ok mit Text + Bild befaat.

Excel

Extrawust Diagramm

De bekanntesten grafischen Objekte in Excel sünd sachs de schönen bunten Excel-Diagramme. De hebbt avers nich bloots den einfachen Formateern-Dialog, man se sünd heel komplex, elkeen Element kannst enkelt formateern. Dat is in den Excelkurs op <http://www.plattpartu.de/comp/excelxp.htm> nau beschreven. – Vunwegen dat Verännern vun de Grött un dat Bewegen benhmet sik de Diagramme avers jüst so as normale grafische Objekte.

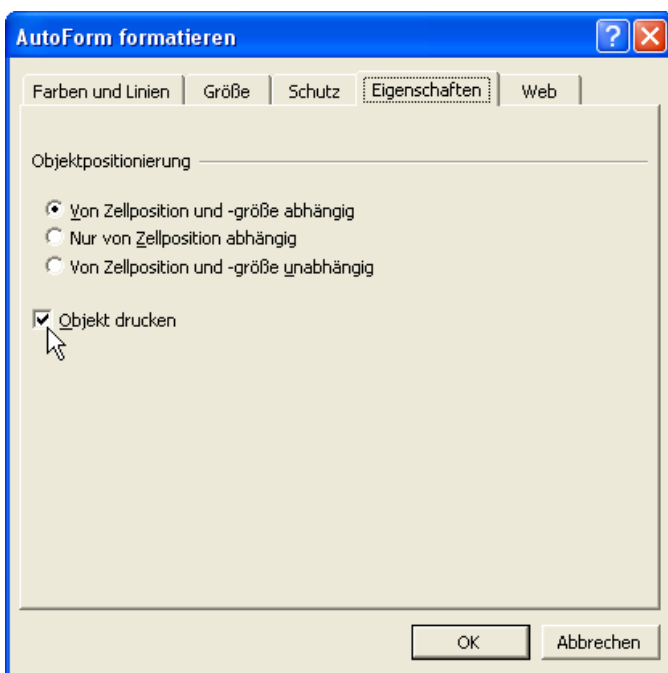
Registerkoort Schutz

Hier warrt fastleggt, wat dat Objekt ok gegen Verännern schuult is, wenn dat ganze Tabellnblatt schuult warrt. Dat is bloots denn wichtig, wenn Se t.B. Formulare in Excel maakt un de mit grafische Objekte smücken wüllt.

Normaal is en Excel-Tabellnblatt nich „gesperrt“, avers wenn doch, denn köönt Se hier fastleggen, wat dat ok för dat Objekt gellen schall.



Registerkoort Eigenschaften



Hier warrt regelt, wat sik de Gröött vun dat Objekt mit de Gröött vun de Zellen ännern schall. Wenn ja, denn warrt dat Objekt t.B. breder, wenn Se de Spaltenbredd grötter maakt usw. Na min Menen is **Von Zellposition und –größe unabhängig** de brukboorste Instelln, avers dat kann vun Fall to Fall ok anners ween.

En wichtige Instelln op düsse Registerkoort is de Hoken bi **Objekt drucken**. He mutt dor sitten, wenn Se dat Objekt mit dat Tabellnblatt tosamen op Papeer drucken wüllt! Wenn Se bi't Drucken de grafischen Objekte vermisst, kann also düsse Opschoon schuld ween.

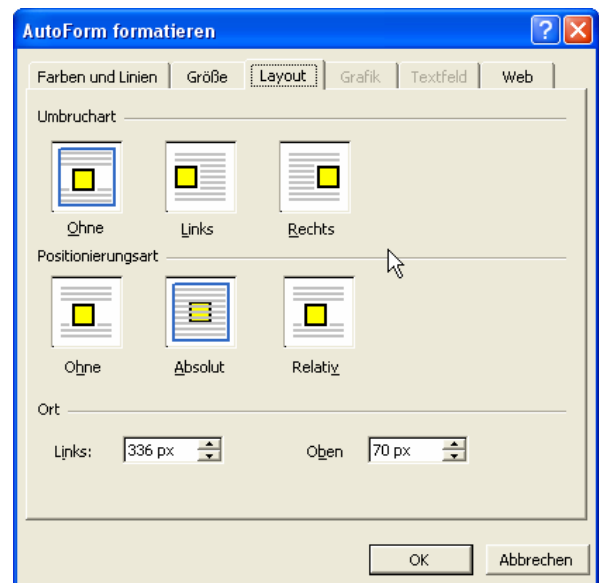
PowerPoint

In PowerPoint sünd Objekte jümmers frie beweglich un liggt automatisch „vor dem Text“. Dorüm gifft dat hier keen Registerkoort **Layout**. Staats dat gifft dat en Registerkoort **Position**, de sik nu würrklich vun sülven versteiht. Un dat weer't denn ok al.



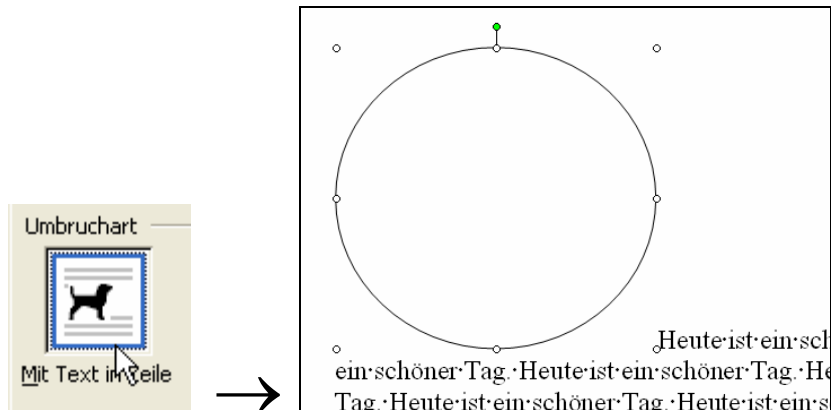
FrontPage

As in Word gifft dat in FrontPage en Registerkoort **Layout**, 'neem Se fastleggen köönt, woans sik dat Objekt un de ümgeven Text verdregen doot. Düsse Registerkoort is ok meist vun alleen to verstahn. Mehr to dat Problem Text + Bild besnackt wi in en later Kapittel.



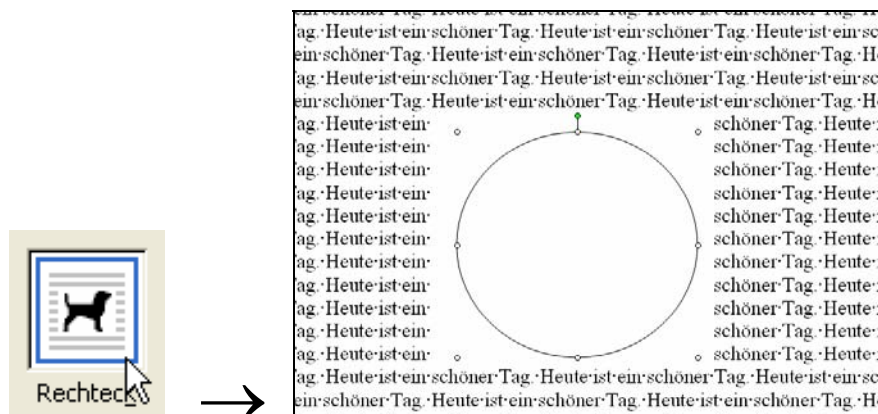
Nu haalt Se sik den Formateern-Dialog ran, dor gaht Se op de Registerkoort **Layout** un probeert in Roh een na de anner de **Umbrucharten** dör, indem dat Se jümmers dat tohöörn lütt Bild anklickt un mit **OK** bestätigt. De Ergeevnisse seht so ut:

Mit Text in Zeile:



Dat Objekt sitt as en reesenhaftigen Bookstaav an'n Anfang vun den Text un lett sik nich mehr frie dör Trecken mit de Muus verschoven. De Anfaters sünd swatt, un dat hett en swatte Rahmenlinie.

Rechteck:

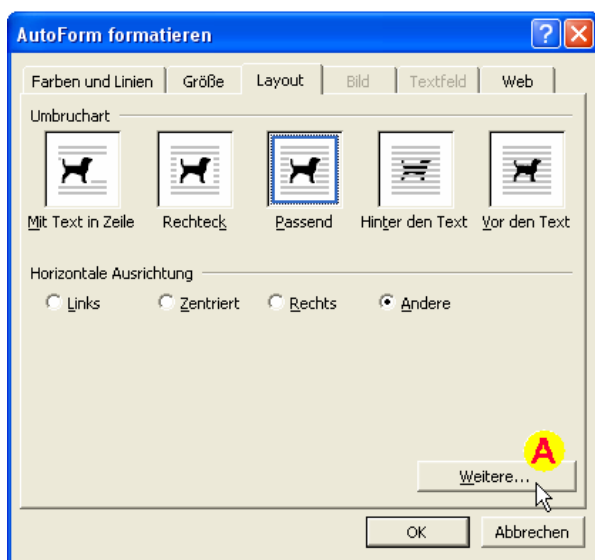
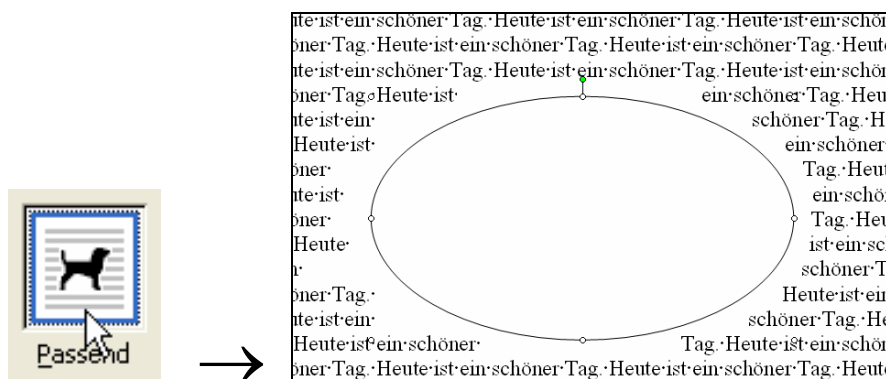


De Text löppt üm dat Objekt rümmer in de Foorm vun en Rechteck. Dat Objekt kannst frie dör de Gegend schuven, und de Anfaters buten sünd hell un rund. Wenn de Stüerteken sichtbar sünd (Symbol  op de Symboolliest), is jichenswo en lütt Anker ↴ to sehn. He kennt den Afsatz, 'neem sik dat Objekt verankert hett. Dat is bi Objekte nämli so: Se mööt jichenswo an en Afsatz Text Wötteln slaan – un wenn't ok en lerrigen Afsatz is, dat maakt ehr nix. Wenn düsse Afsatz verschaven warrt (t.B. dör Utsnieden un Infögen), denn wannert dat Objekt mit; warrt he löscht, denn verswinnt ok dat Objekt.

Passend:

De Text smeegt sik an de Foorm vun't Objekt an. Dat Objekt lett sik frie mit de Muus verschuven, ok de lütte Anker is wedder to sehn, wenn de Stüerteken inschalt sünd. – Düsse

Ümbrook-Aart warrt besünners good to kennen, wenn Se dat Objekt dehnt un deformeert un sik dorbi ankiekt, woans de Text de Foorm folgt un sik an ehr anpasst. Op't best is dat to sehn, wenn de Text en lütte Schriftgrött hett orr dat Objekt besünners groot is. Denn kann sik de Text fiener an de Foorm anpassen. Wenn de Text relativ to dat Objekt groot is (t.B. dör grote Schriftgrött orr lüttes Objekt), bildet de enkelten Reegn düttliche „Treppenstopen“.



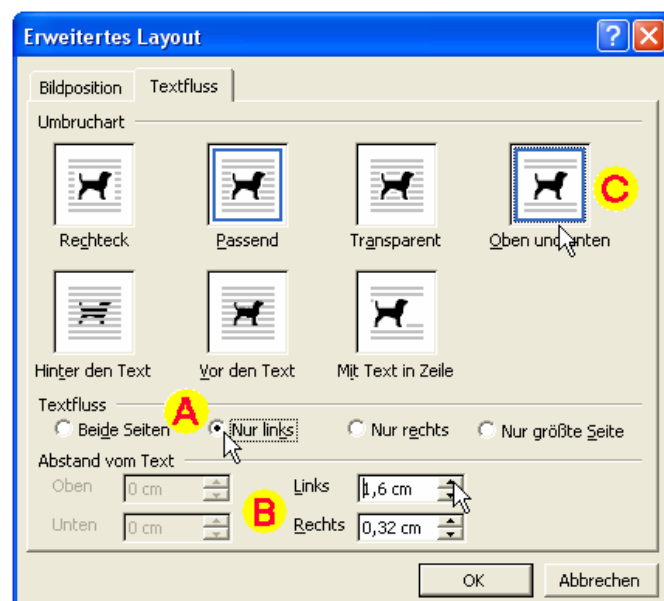
Hier Weitere A klicken...

fastsetzen, wat de Text dat Bild nich to dicht op de Pelle rücken dröff – beten Abstand süht faken eddel ut. Bi **Passend** dröff Se bloots den Abstand links un rechts bestimmen, bi **Rechteck** avers an alle veer Sieden. – Se köönt op düsse Registerkoort ok in'n Beriek **Umbruchart** baven de Ümbrookkaart wesseln. Bavento köönt Se sik hier tosätzliche Ümbröök so as **Oben und unten** C bestellen. – Düsse Registerkoort is heel good to bruken,

wenn ees mal wat ut Text un Biller layouten will, dat wirklich good utsehn schall.

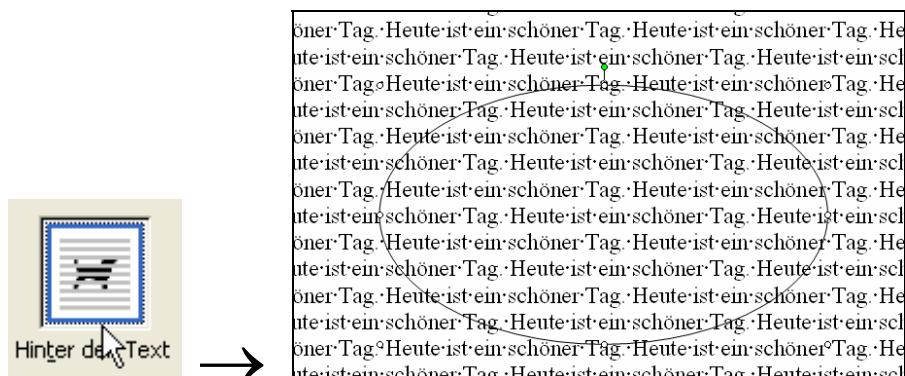
Mehr Details

'keen sik den Ümbrook **Rechteck** orr **Passend** bestellt hett, de hett noch mehr Möglichkeiten: Mit den Knoop **Weitere** kaamt Se in den Dialog **Erweitertes Layout**, 'neem Se sik op de Registerkoort **Textfluss** (Bild nern) utsöken köönt, wat de Text bloots an een Siet vun dat Bild dallopen dröff un wenn ja, op welk Siet (A). In'n Beriek **Abstand vom Text** B köönt Se



...bringt poor intressante Instelln vörtüüg

Hinter den Text:



De Text un dat Bild stöört sik überhaupt nich; de Text löppt dorbi över dat Objekt weg. Dat Objekt lett sik frie mit de Muus verschuven; dat eenzige Probleem is: Een kriggt dat Objekt nich mehr to faten, wenn dat nich mehr markeert is un vun Text totaal todeckt is! Dor hölpt denn bloots de Rückgängig-Funkschoon. – Op’t best lett een bi Objekte, de **Hinter dem Text** liggt, jümmers en lütt Eck rutkieken, ’neem een dat Objekt an faatkriegen un markeern kann.



Vor den Text: Allens is so as an’n Anfang.

Objekte ünnerganner

De Ümbrookkaart, de Se wählt, hett ok denn en Bedüden, wenn keen Text, sünnern stückerwat grafische Objekte sik mit’nanner üm den Platz in’t Dokment kabbelt! Wenn de Objekte Se jümmers wegrutscht, sodraad Se een dorvun beweegt orr vergröttert orr woanners hen treckt – denn kann t.B. en Ümbrook **Passend** schuld ween. Dat Best in solk Fäll is jümmers: **Vor den Text**. Denn spöört de Objekten gor nix mehr vunennanner, liekso wenig as vun Text.

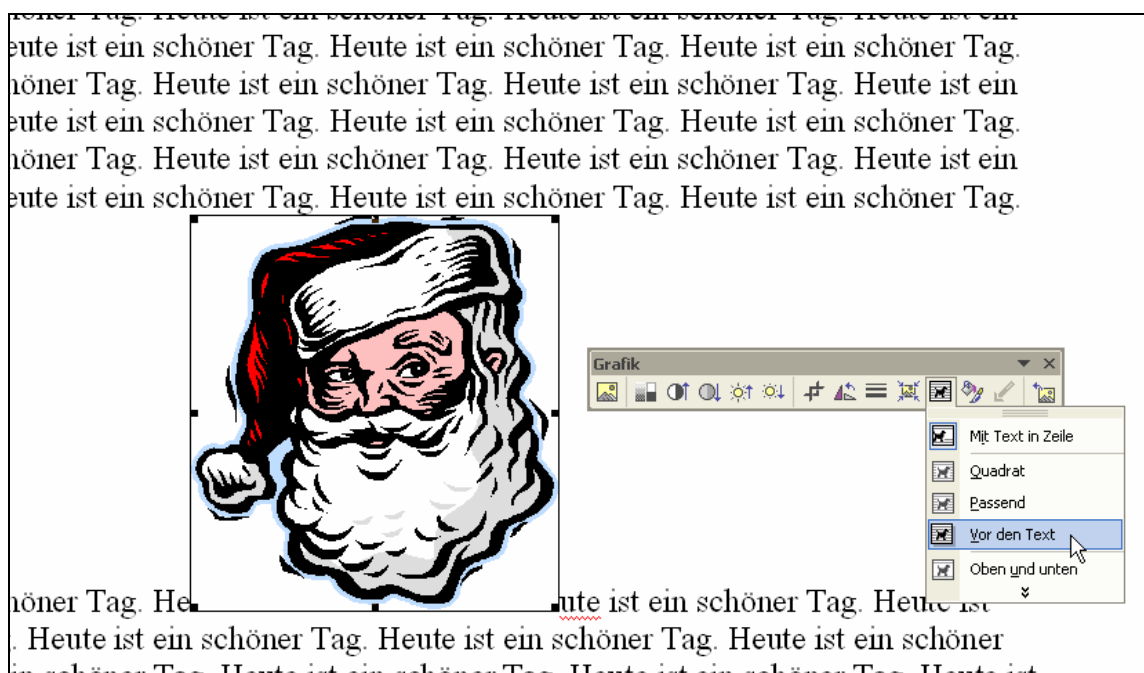
ClipsArts & Co.: Wat is anners?

Nehmt wi an, Se föögt in Ehr Dokment en Bild ut en Datei orr en ClipArt in (Menü **Einfügen | Grafik | Aus Datei** orr **Einfügen | Grafik | ClipArt**). In Excel t.B. lett dat denn liekso as en Teknen-Objekt, mit helle Anfaters; in Word avers kann dat passeern, dat de Anfaters swatt sünd un de Muuswieser dor nich to’n veerfachen Piel warrt. Versöök Se dat Trecken liekers, denn röögt sik dat Ding ok man möhsam vun de Steed. Wat is dor los?

Textfluss, Ümbrook

Dat liggt dor an, dat dat Bild mit de Ümbrookkaart **Mit Text in Zeile** formateert is. Is de Grafik markeert? Jichenswo schulln Se denn de Grafik-Symboollist sehn. Wenn nich: Menü **Ansicht | Symbolleisten**, den Hoken bi **Grafik** setten. Op de Grafik-Symboollist finnt Se en

Knoop , ünner den sik en Utklappliste mit de Ümbrookarten borgen deit. Dor köönt Se komodig den Ümbrook instelln, den Se hebben wüllt. Süh Bild neegste Siet!



Dat ClipArt vun'n Wiehnachtsmann steiht noch Mit Text in Zeile, sperrig as'n groten Bookstaav; dat warrt avers jüst mit de Grafik-Symboolliest rechterhand Vor den Text leggt

Grött verännern

Bi Biller un ClipArts verzerrt dat Trecken an en Sieden-Anfater, avers dat Trecken an en Eck-Anfater wohrt de Proporschoon. – Natüürlich köönt Se dat över den Formateern-Dialoog, Registerkoort **Größe**, ok ännern.

De „Zeichnungsberiek“

Mit den Zeichnungsberiek hebbt ok bloots de Lü to doon, de in Word-Dokumente tekent. Annere Office-Programme hebbt düssen Beriek nich.

Den Zeichnungsberiek kriggt Se bi't Teknen in Word jümmer wedder anbaden, wenn Se en Teknen-Warktүүch anklickt – eenzige Utnahm: wenn noch en tekent Objekt markeert is, denn nich. Wenn de Zeichnungsberiek anbaden warrt, hebbt Se de Wahl, in em rin to teknen orr eenmal kort op de **Esc**-Tast (heel baven linkerhand op de Tastatuur) to klicken un denn ahn Zeichnungsberiek to teknen. – Wat schall een nehmen?

De Zeichnungsberiek hett stückerwat Vördeel:

- He is sülven en groot grafisches Objekt, dat een verschuven un de sin Grött een verännern kann.
- De Objekte, de Se rintekent, sünd sotoseggen automaatsch gruppeert (d.h. to en Grupp tosamenfaat) – denn se warrt tosamen mit den Zeichnungsberiek verschaven.



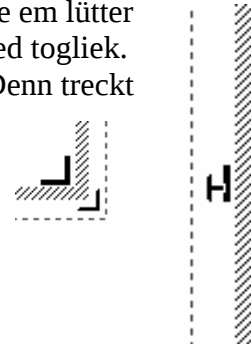
- Se köönt den Zeichnungsberiek jümmers vergröttern, wenn mehr Objekte rinkamen schallt.
- Se köönt den Textfluss, d.h. de Ümbrookaart vun'n Zeichnungsberiek instelln un em natüürlich en Rend un Hinnergrunn verpassen, wenn Se dat dörchut wüllt.

So bruukt Se den Zeichnungsberiek

Grött verännern

De Zeichnungsberiek hett an de Sieden un an de Ecken Anfaters, 'neem Se em lütter un grötter mit maken köönt. De Eck-Anfaters ännert dorbi Hööcht un Breed toglied. Wiest Se op en Anfater, dennso ännert sik de Foorm vun'n Muuswieser. Denn treckt Se.

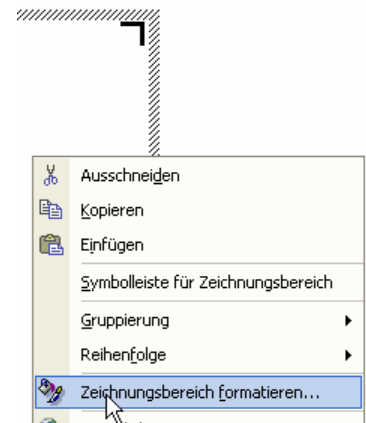
Eck- un Siedenanfater vun den Zeichnungsberiek bi't Trecken



De Formateern-Dialog

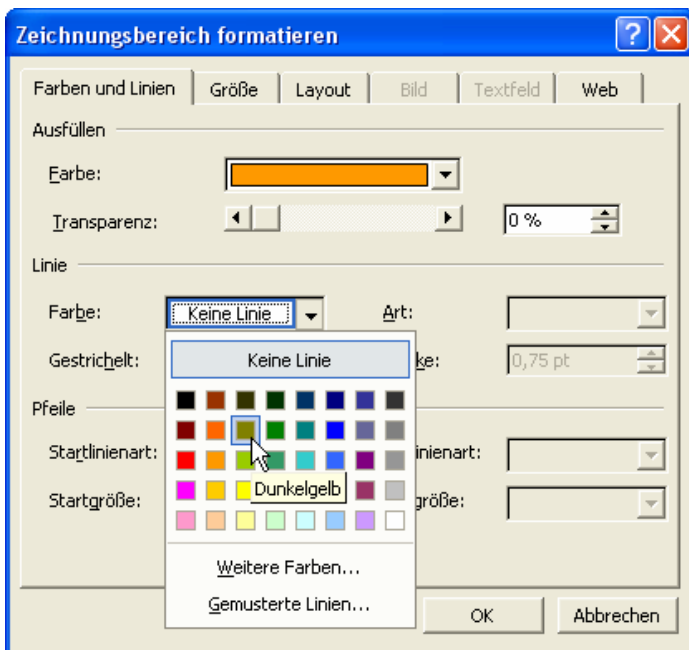
De Zeichnungsberiek hett natüürlich ok en egen Formateern-Dialog, so haalt Se em ran:

- Zeichnungsberiek markeern, Menü **Format | Zeichnungsberiek** wählen orr...
- ...dör en Duppelklick op den Rand vun'n Zeichnungsberiek orr...
- ...dör en Rechtsklick jichenswo in'n Hinnergrunn vun'n Zeichnungsberiek, denn in't Kontextmenü **Zeichnungsberiek formatieren...** wählen.



Format-Dialog per Kontextmenü

In'n Formateern-Dialog köönt Se den Zeichnungsberiek en Hinnergrunn geven, en Randlinie usw. – wenn dat denn jemalen bruukt warrt.



In'n Format-Dialog: Schall de Zeichnungsberiek wüchlich sülvn bunt ween?

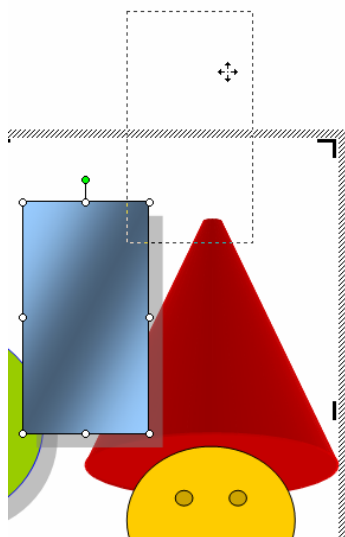
Wichtig is hier de Registerkoort **Layout**; hier is standardmäßig **Mit Text in Zeile** instellt, un dordör lett sik de Zeichnungsberiek nich frie verschuven. Dat is mehrst ganz inde Irndung; man af un to mutt een mal en anner Aart Ümbrook (Textfluss) wählen – t.B. **Passend** orr **Vor den Text**.



Verschuven

Dat Verschuven per Muus klappt bloots, wenn de Zeichnungsberiek nich **Mit Text in Zeile** steiht – süh glieks baven bi den Formateern-Dialoog!

De Zeichnungsberiek is en grafisches Objekt mit Inholl in'n Buuk, he benimmt sik also so ähnlich an en Textfeld. (De Dinger lehrt Se noch kennen.) To'n Trecken mööt Se em also an'n Rand tofaat kriegen. Klickt Se eenmal in den Zeichnungsberiek, denn is he markeert; nu seht Se den Rand. Wiest Se dorop. De Muus warrt dor to'n veerfachen Piel, un af geiht de Post: Se köönt trecken.



Objekte rut- un rintrecken

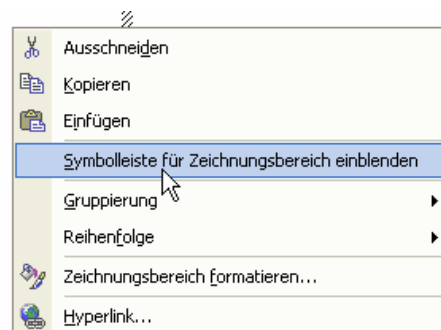
...geiht lichthannig: einfach de Objekt, dat Se op'n Kieker hebbt, anfaten un ut den Zeichnungsberiek ruttrecken. Orr rin. Süh Bild linkerhand.

Dat Rechteck baven warrt ut den Zeichnungsberiek ruttrocken: einfach över de Grenzlinie rövertrecken!

De Symboolliest

De Zeichnungsberiek hett en egen lütte Symboolliest, de normalerweise frie sweven rümmerjachtet. Stellt Se seker, dat se dor is; wenn Se ehr nich sehn köönt, schoonest de Zeichnungsberiek markeert is, denn rechtsklickt Se em un wählt ut dat Kontextmenü **Symbolleiste für Zeichnungsbereich einblenden**. Nu schull se dor ween. – De Symboolliest verswint automaatsch, wenn de Zeichnungsberiek nich mehr markeert is.

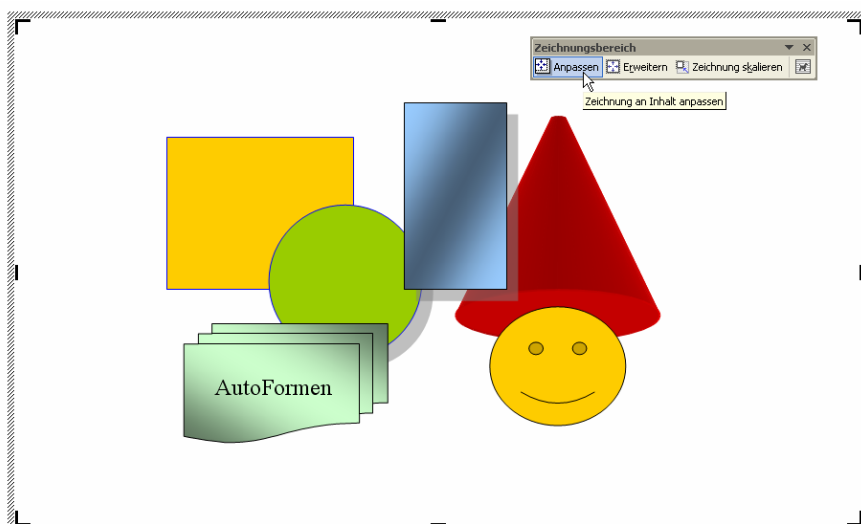
Dat Kontextmenü vun'n Zeichnungsberiek

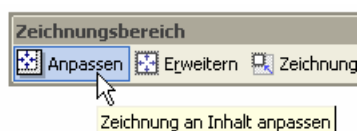


Wat kann nu de Symboolliest? Kiekt wi mal poor Fälle an:

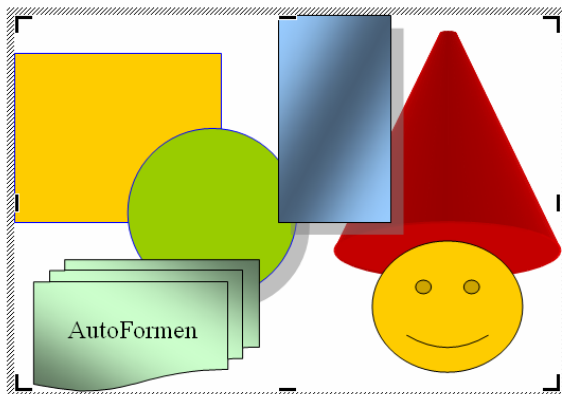
Se hebbt en Antall Objekte in den Beriek tekent, un nu is friee Platz üm de Objekte? Denn laat Se den Zeichnungsberiek op de Minnstgrött tosamensnurren, indem dat Se op de Symboolliest op den Knoop **Anpassen** klickt.

Veel to veel friee Platz in'n Zeichnungsberiek!





Avers na en Klick op Anpassen sitt allens passlich un knapp!



Wüllt Se den Zeichnungsberiek wedder grötter hebben, denn treckt Se em entweder an de Anfaters grötter, orr Se klickt eenmal (orr mehrmalen) op den Knoop **Erweitern** op de Symbolliest vun'n Zeichnungsberiek.

Besünnere Clou: Se köönt dorför sorgen, dat SeEhr Teknen mit den Zeichnungsberiek grötter orr lütter warrt! Dorto klickt Se op den Knoop **Zeichnung skalieren**. Dordör verwandelt sik de Eck-Anfaters in runde Pünkt, un dör dat Trecken orr Stuken an düsse runden Anfaters warrt de Teknen binnen in den Beriek mit-dehnt orr mit-stukt!



De Eck-Anfaters sünd verännert, de Muuswieser warrt op ehr to'n Duppelpiel

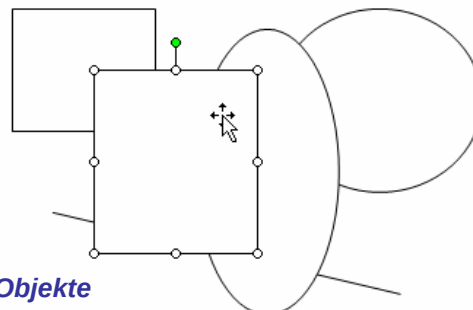
Dorna dröfft Se nich vergeten, nochmalen op den Knoop **Zeichnung skalieren** to klicken, dat düsse Funkschoon wedder utschalt warrt!

Nu kennt Se den Zeichnungsberiek. Dat steiht Se vun nu an frie, em bi uns Öven to bruken orr nich. Mehrst maakt dat keen Ünnerscheid.

Mehr Objekte – Linien un Piel

Uns lütt Test-Rechteck geiht dat nu an den Kragen. Dat dat de ganzen Experimente nich alleen dörstahn mutt, kriggt dat tovöör noch poor Kumpels verpasst. Tekent Se sik noch poor mehr Teknen-Objekte op Ehr Dokment.

Wählt Se dorto Rechtecke , Ellipsen  un Linien orr Piel . Verdeelt Se de Objekte beten op Ehr Blatt.



En bunte Kollekschoon vun Teknen-Objekte

Se seht, dat niegste Objekt wartt jümmers „över“ de annern tekent. Later lehrt Se en Method kennen, de Reegnfolg to ännern.

Schall dat symmetrisch ween?

Wenn Se staats en Rechteck lever en Quadraat hebben wüllt un staats en Ellipse en Krink, denn drückt Se einfach bi dat Optrecken de **Umschalt**-Tast (de Tast för Grootbookstaven) dal. Denn köönt Se mit de Muus rümmerfohrwarken as för dull – dat Objekt wartt jümmers wunnerhübsch symmetrisch!

Ok en nich-symmetrische Foorm köönt Se mit de Hülp vun de **Umschalt**-Tast praktisch verännern. Faat Se en Eck-Anfater an, drückt Se de **Umschalt**-Tast un treckt Se. De Proporschoonen vun de Foorm wartt nu bewohrt!

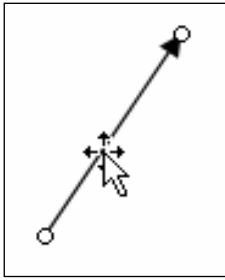
Schallt dat glieks stückerwat Rechtecke ween?

Wenn Se mehr Objekte vun desülvige Sorte wüllt, giff dat noch en prima Trick: Klickt Se dat Warktүүch nich bloots einfach an, sünner **duppelklickt** Se dat. Denn blifft dat an de Muus aktiv, bet Se dat – mit densülvigen Knoop – wedder utknipsen doot. Dat spaart Se de Möh, x-maal op den Ellipsen-Knoop to klicken, dat Se x Ellipsen kriggt. – Düsse Funkschoon vun't „Einrasten“ bi Duppelklick hebbt blangenbi ok mennig anner Knööp in de Office-Programme; dat lohnt sik, dat mal to versöken.

Linien un Piel

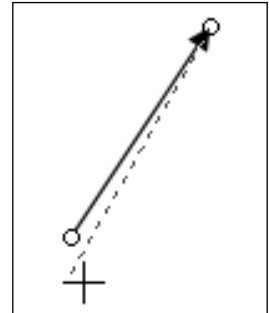
Gaht wi doch erstmal op de Linien un Piel andaal. Dat sünd teemlich eenfache Objekte.

- Treckt Se de Linie orr den Piel einfach op. En Piel wiest mit de Spitz jümmers in de Richt, na de Se de Muus trocken hebbt.
- Se köönt avers de Richt vun den Piel orr vun de Linie enerworms verännern, denn wenn de Piel/de Linie markeert is (anklicken!), denn sünd de Anfaters to sehn – an jede Enn een.
- Mit de Anfaters köönt Se nu de **Längde** vun de Linie orr den Piel ännern, indem dat Se op den Anfater klickt, de Muustast dalholt un de Muus langs de Linie treckt.
- Avers Se köönt ok de **Richt** verännern, indem dat Se de Muus bi daldrückte Muustast einfach in'n Krink beweegt!



- Bavento köönt Se de Linie orr den Piel natüürlich **verschuven**, ahn sin Foorm to verännern. Dorto faat Se em einfach in de Midd an – Veerfachpiel, un los!

*Längde un Richt vun den Piel passt nich?
So ännert Se dat*

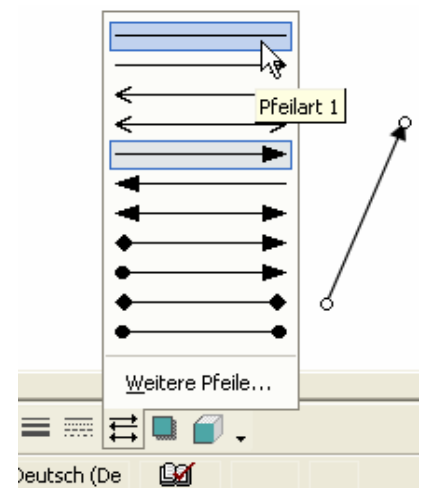


**Verschuven: Nu flüggt de Piel
– trocken vun de Muus**

Linie warrt Piel

Nu hebbt Se en schöne Linie un wüllt doch lever, dat dat en Piel ween schall? Orr de Piel schall sin Richt nau ümkehrn? Keen Problem!

- Markeert Se de Linie orr den Piel.
- Klickt Se op den Piel-Knoop . He sitt mehr so gegen Enn vun de Teknen-Symboolliest.
- Süh! Hier köönt Se sik alle mööglichen Oorten Piel-Designs utsöken, ok welk mit stumpe Spitz orr welk, bi de de Spitz nau in de anner Richt wiest! So warrt en gewöhnliche Linie lichthannig to'n Piel.
- Avers ok annersrüm geiht dat: Wählt Se den bövelsten Indrag, un en Piel verleert sin Spitz un warrt to en Linie!



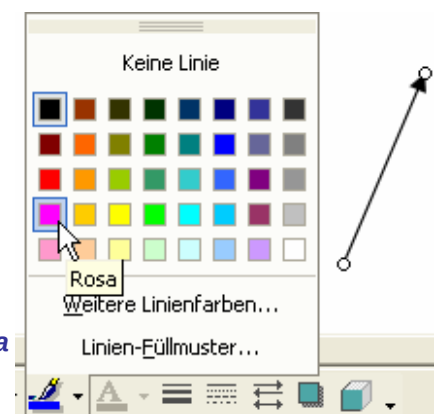
Wat denn, de gewöhnliche Linie is „Pfeilart 1“?! Na sowat!

Dat weer ja man einfach. Nu schall de Piel dicker, bunter un peppiger warrn.

Linien-Design

- Markeert Se den Piel. (Natüürlich kann dat ok en Linie ween; Se weet ja nu, dat Piel un Linien eentlich datsülvice sünd.)
- Söök Se nu den Knoop mit den Quast . He heet **Linienfarbe**. He hett en lütten swatten Piel  rechterhand dorblangen. Düssen Piel klickt Se an.
- De Klöören-Palette geiht op. Se söök sik en Wunsch-Klöö ut un klickt ehr an.

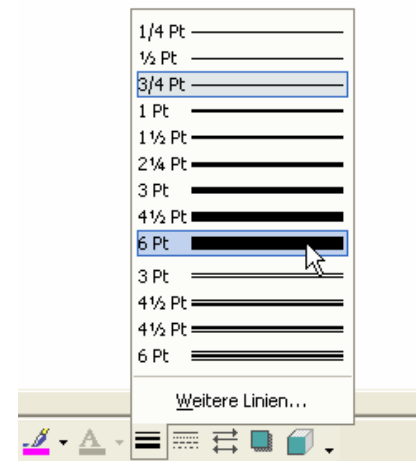
De Piel warrt rosa



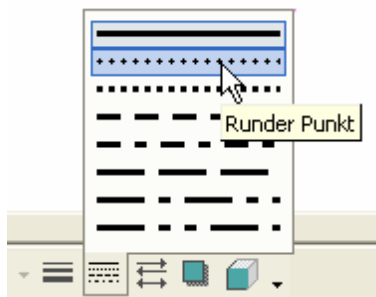
Klöö warrt markt

Wenn Se sik den Knoop **Linienfarbe** nu wedder ankiekt, warrt Se wies, dat de Klöö, de Se toletzt anklickt harrn, hier op den Knoop sichtbor is. Se woor „markt“. Wenn Se nu jichenswat in jüst desülvice Klöö klören wüllt, brukt Se nich wedder op den lütten swatten Piel klicken, sünnern bloots merrn op den Knoop. Denn kriggt de markeerte Saak jüst de Klöö, de op den Knoop wiest is. Bloots wenn Se en anner Klöö wüllt, mööt Se wedder de Palette apen maken.

- Glieks wieder in'n Text! Se wannert twee Knöpp wieder na rechterhand na den Knoop **Linienart**  un klickt em an. (Dütmaal köönt Se merrn op den Knoop haun, dat gifft keen Piel an'e Siet.)
- De Palette klappt ut, un Se söökt sik en Utsehn orr Strichstärkte ut.
- Nu marscheert Se noch een Knoop na rechterhand na den Knoop **Strichart** . Klickt Se em einfach an, ok he hett keen Piel dorblangen.
- De Palette klappt op, un Se söökt sik ut, wat Se en dörtrocken Linie, en runnen Punkt orr jichenseen kryptischen Morsecode as Linie hebben wüllt.



Schön dick schall dat ween



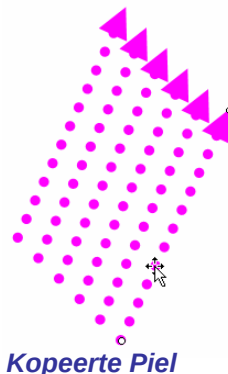
„Runder Punkt“ lett smuck, dat annere sünd sachs allens Morseteken

Dat Ergeevnis kann sik sehn laten.



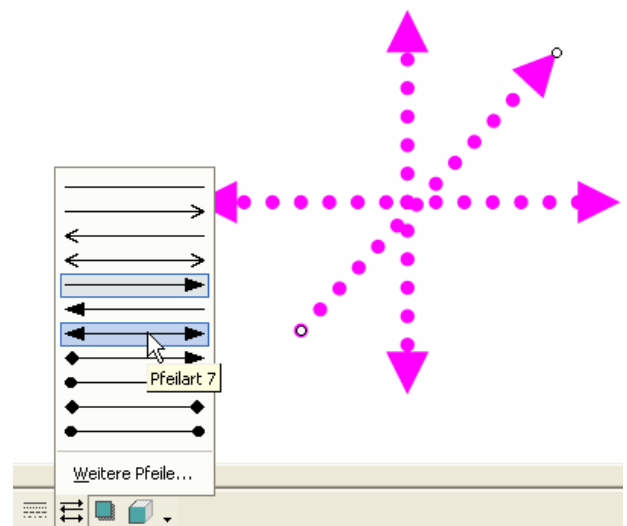
Öven

Markeert Se sik doch nu den Piel, kopeert Se em un föögt Se em mehrmalen wedder in! Ordnet Se dat Ergeevnis to en smucke Piel-Rosette un maakt Se dorbi de Richt un Längde vun de Pielen passlich. – Trick: Hier is dat good, de Pielen glieks mit Duppelspitzen to wählen! So kaamt Se ok mit weniger Piel ut.



Kopeerte Piel

En Rosette is lichter maakt, wenn Se de Piel markeert un ehr Duppelspitzen towiest



Rückgängig

Hebt Se wat vermurkst? Maakt nix. In jeden Programm gifft dat de Rückgängig-Funkschoon, de sik allens markt, wat Se an Ehr Dokment daan hebbt, un de enkelte Arbeitsschreed orr ganze Bargen vun Arbeitsschreed wedder rückgängig maken kann. Se arbeit also quasi jümmers mit „Sekerheitsnett“. Bloots in Excel is düsse Funkschoon besneden; na elk Spiekern geiht se perdü, un na bestimmte Akschoonen ok.

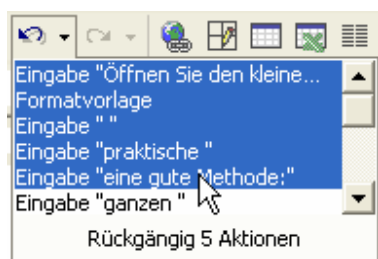
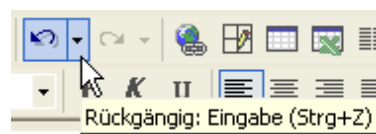
So bruukt Se düt geniale Sekerheitsnett:

- Menü **Bearbeiten | Rückgängig** orr
- dat Symbool mit den Krummpiel  op de Symboolliest orr
- de Tastengriep **Strg+Z**.

Wenn Se den Befehl mehrmalen geevt, warrt stückerwat Arbeitsschreed na'nanner rückgängig maakt – jümmers enkelt, anfangen mit den letzten, denn de vörletzte usw. In'n Ideaalfall köönt Se so allens, wat Se maakt hebbt, wedder trüchdreihn.

Wüllt Se glieks en ganzen Block Aktschoonen rückgängig maken, denn gifft dat dorto en praktische Method:

- Maakt Se den lütten Piel glieks blangen den Rückgängig-Knoop apen.
- En List vun alle SeEhr Schanddaten kümmt vörtüüg. Se hett mehrst en Rullbalken un is teemlich lang.



- Hier köönt Se nu de Akschoonen mit de Muus överfohren, de Se rückgängig maken wüllt. Dorbi bruukt Se de Muustast nich daldrückt hollen: Bloots dör Överstrieken warrt de Akschoonen al markeert.

Nu klicken, un dat Markeerte warrt rückgängig maakt

- Un denn klickt Se. Nu warrt de ganze Block rückgängig maakt.

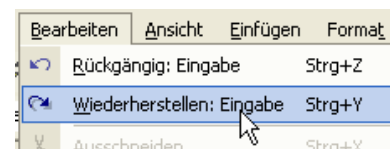
Rückgängig á la carte? Nix da!

Se wüllt geern de vörvörletzte Aktschon rückgängig maken, un bloots de? Geiht man leider nich! Rückgängig maken kannst bloots *en bloc*, also de letzte, de vörletzte, de vörvörletzte un de vörvörletzte Aktschoon tohoop. Enkelte, wiet trüchliggen Arbeitsschreed köönt nich separat rückgängig maakt warrn.

Wedderherstellen

Hebbt Se ut Versehn to veel rückgängig maakt? Orr sik dat anners överleggt? Keen Bang, tosätzlich to dat Nett gifft dat ok en duppelten Born, un de heet **Wiederherstellen**. Düsse Funkschoon maakt dat Rückgängigmaken rückgängig. So geiht dat:

- Menü **Bearbeiten | Wiederherstellen** orr
- dat Symbool mit den Krummpiel na rechts orr
- de Tastengriep **Strg+Y**. orr **Alt+Umschalt+Rücktast**.



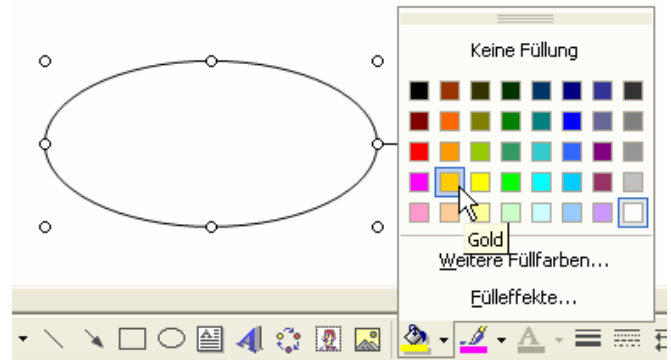
Ünner den lütten Piel rechterhand blangen dat Symboolliesten-Icon sitt wedder en List, dütmaal de List vun alle rückgängig maakten Akschoonen; dor köönt Se blockwies wedderherstellen, jüst so as bi dat **Rückgängig**-Symbool.

Ränder, Klöören un Füllungen

Rechtecke un Ellipsen hebbt nich bloots en Randlinie, man ok en Flach, un se köönt also füllt warrn. Den Rand kannst avers noch mal extra gestalten! Dat geiht liekso as bi en Linie.

Nehmt Se sik nu een vun Ehr Rechteck- un Ellipsenfoormen vör. Markeert Se ehr.

- Söökt Se den Knoop mit den Klöör-Emmer . He heet **Füllfarbe**.
- Klickt Se op den lütten Piel  rechterhand blangen den Knoop. De Klöören-Palette geiht op.
- Wählt Se per Klick en Klöör ut.

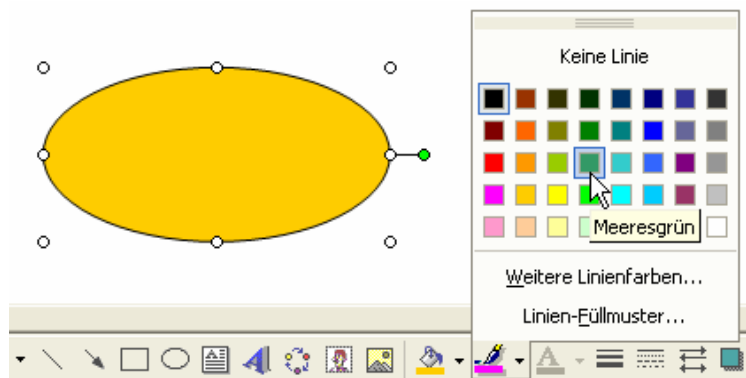


Düsse Ellipse warrt mit Guld füllt...

Klöör warrt markt!

Mit de **Füllfarbe** (Emmer-Symbol) is dat as mit de Linien-Klöör: De Klöör, de Se toletzt anklickt harrn, is op den Knoop to sehn. Se woor „markt“. Wenn Se nu jichenswat in jüst desülvige Klöör klöören wüllt, brukt Se nich wedder op den lütten swatten Piel klicken, sünnern bloots merrn op den Knoop.

- Nu schall de Randlinie klöört warrn. Gaht Se na den Knoop mit den Quast, den Se al kennt.
- Wählt Se ut de Palette de Randklöör, de Se wüllt.

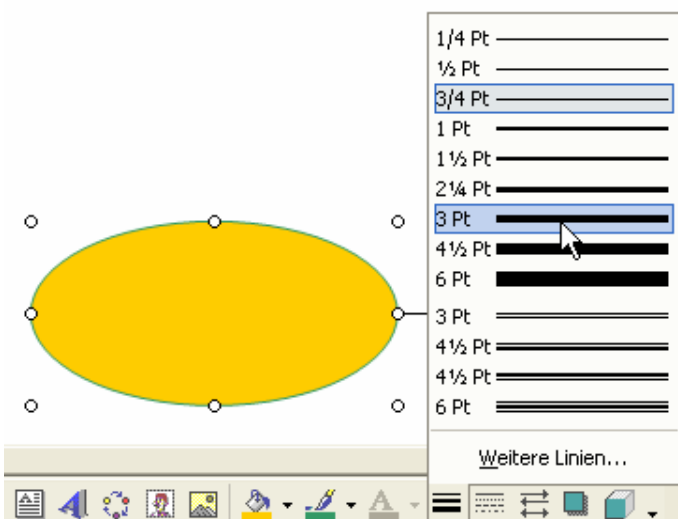


...un kriggt en gröne Randlinie...

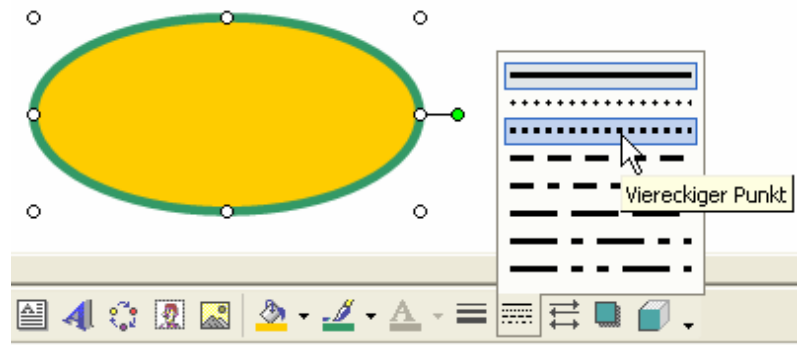
- De Randklöör fällt natüürlich bloots denn op, wenn een den Rand beten dicker maakt. Doot Se dat mit den Knoop för de Linienstärcke, den Se al kennt.

...de orrig dick maakt warrt...

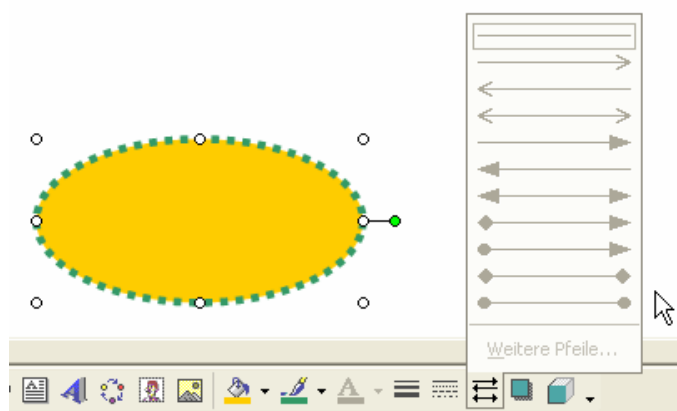
- Toletzt wählt Se sik ok noch en Linienstil mit den Knoop **Strichart** ut, den Se ok al kennt.



...un vun Püñkt ween schall



Wenn Se nu överdorig warrt un meent, dat een de Randlinie ok in en Piel verwanneln kann, denn kiekt Se mal na. De Piel sünd leider nich to hebben! Dat geiht bloots mit Linien, de en Anfang un en Enn hebbt – nich mit slaten Ränder vun Ellipsen un Rechtecke.



Giff't etwa ok noch Piel? Nee; de hellgriesen Saken in de Palett sünd nich to bruken

Allens bloots Afkörten!

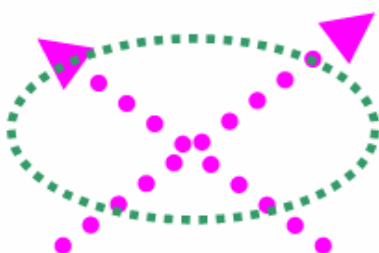
De Icons op de Teknen-Symboolliest sünd in Wahrheit Afkörten to de Befehle in **Format | AutoForm** (orr **Format | Objekt** etc.) op de Registerkoort **Farben und Linien**. Se hebbt düssen Dialog ja op Siet 11 kennen lehr. Dor köönt Se natüürlich ok de Füll-Klööer un de Egenschapen vun'e Randlinie instelln – avers so is dat doch veel komodiger, nich?

Transparenz

Natüürlich köönt Se allens dat nadreeglick wedder ümännern. Bi de Füll-Klööer giff't dat en besünnern Trick: Wenn Se wüllt, dat dat Objekt dörsichtig is – dat also de annern Objekte dörschienen köönt –, denn wählt Se as **Füllfarbe** nich Witt, sünnern den bövelsten Indrag in de Palette, **Keine Füllung**. Dat Objekt, dat so transparent maakt is, mööt Se nu an'n Rand anfaaten, wenn Se dat trecken wüllt! In de Midd giff't dat keen Veerfachpiel mehr.



Düt is de richtige Wahl för Transparenz



Transparenz: De twee Piel schient dör de Ellipse dör



Wüllt Se, dat dat Objekt sünner Randlinie is, denn wählt Se in de Palett för de Linien-Klöören den bövelsten Indrag **Keine Linie** an. – Dat warrt later noch heel nütt ween!

Datsülvige för de Linie: Keine Linie is en unsichtbare Linie

Mehr Klöören

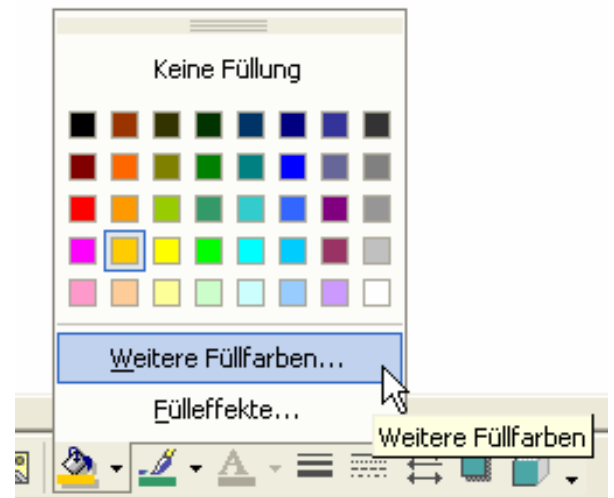
Sünd Se mit de Klöören-Utwahl in de Paletten vun'e Füllfarven un Linienfarven nich tofreden? Denn bedeeent Se sik doch an de Utwahl **Weitere Füllfarven...**

btw. **Weitere Linienfarben...**, de ünner de Paletten staht.

'keen mehr will, klickt hier

Se kaamt na den Dialog **Farben**. Blifft Se eerstmaal op de eerste Registerkoort.

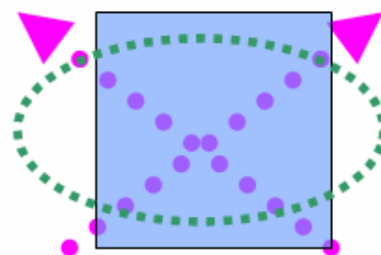
Hier sünd na de Aart vun en Immenwaav en Barg Klöören tosamenstellt. Se köönt sik per Klick een utsöken. Nernn op de Registerkoort köönt Se noch mit en Schuuvregler (orr ok digital in dat Prozentfeld dorblangen) angeven, wa transparent de Klöör ween schall. Klöören köönt nämli ok bloots



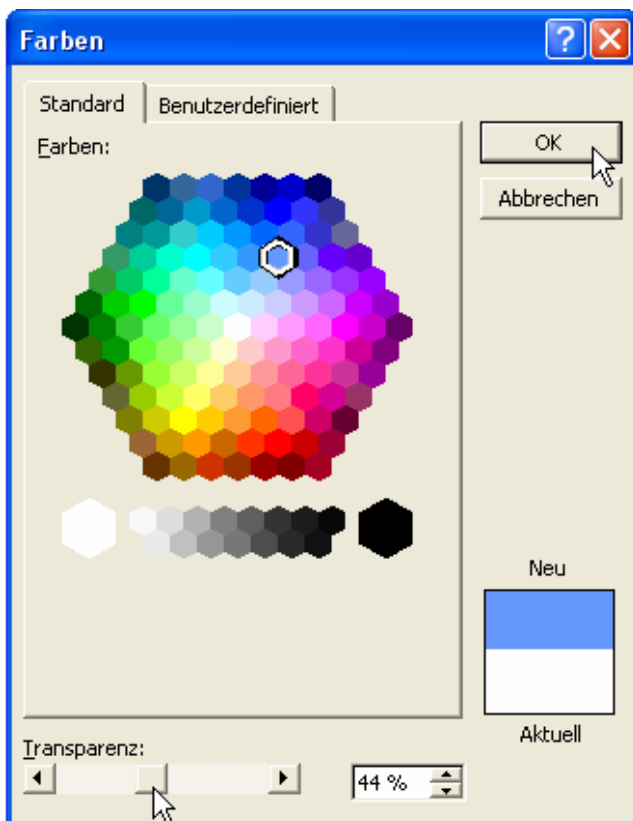
deelwies transparent ween! Dat bedüüd, dat Saken, de dorachter liggt, denn so'n lütt beten dör de Klöör vun't Objekt dörschient; mehr orr minner, je na de instellte Transparenz. – Denn **OK**.

Baven de Klöör un nernn de Transparenz instelln, OK

Experimenteert Se mal mit so en halv transparente Füllung; schuuvt Se dat över anner Saken röver, ok över Text. Dat maakt Spaaß.



En halv transparentes blages Rechteck över en ganz transparente Ellipse över twee Piel

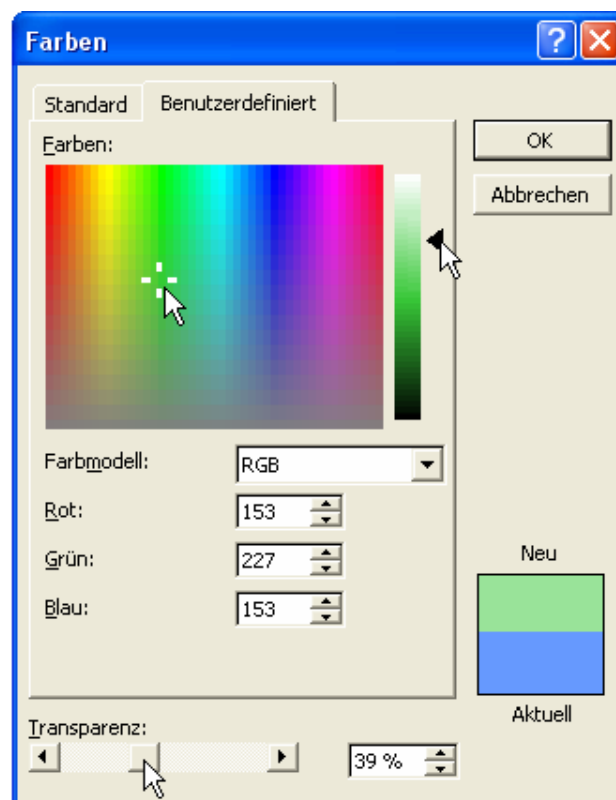


Nu wüllt wi noch mehr Klöören sehn. Gaht Se wedder in düssen Dialog, avers dütmaal op de twete Registerkoort **Benutzerdefiniert**. Hier finnt Se allens, wat de Grafikkoort in SeEhrn PC an Klöören hergiff!

Millioenen Klöören köönt Se hier instelln

Wählt Se in dat Spektrum vun'e Klöören per Klick een ut. In't Spektrum verloop de Klöören waagrecht, de Intensität vun de Klöören avers lootrecht – heel nerrn is minimale Intensität, allens gries; heel baven is maximale Intensität, lüchen Klöören. Rechterhand vun't Spektrum is en Schuuvregler, 'neem Se de Helligkeit vun'e Klöör mit instelln köönt. Se köönt also

- Klöör,
- Intensität
- un Helligkeit



separat instelln!

De Klöör sülven köönt Se ok nerrn ünner dat Spektrum op digitaale Wies in de Tallenfeller fastleggen. Dorto mööt Se sik toerst en **Farbmodell** utsöken; dat, wat al instellt is, is **RGB** (**R**ood-**G**rön-**B**laag), 'neem elk Klöör dör ehrn Andeel an düsse dree Klöören defineert is. De Tallenweerte dorünner gelt för de Klöör, de Se sik jüst baven in't Spektrum utsöcht hebbt. Man Se köönt ok direkt hier in de Tallenfeller Weerte ingeven. Denn spegelt dat Spektrum baven de Tallen wedder, indem dat de „Fokus“ dor op de rechte Klöör sett warrt. Dat maakt Spaas, de Muus op de lütten Piel blangen de Tallenfeller to stelln – entweder op de Piel na baven orr op den na nerrn –, de Muustast denn daldrückt to hollen un eenfach totokieken, wo-ans de Fokus in dat Spektrum wannert.

Heel nerrn in düt Fenster is noch de Regler för de Transparenz. Nu schallt wükdlich keen Wünsche mehr apen ween!

Fülleffekte

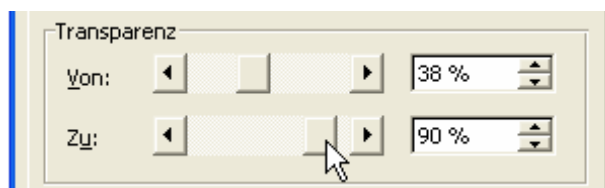
Nu lehrt Se noch en herrliches Speeltüch kennen, 'neem Se egen Klöör-Verlööp mit maken un Biller in Foorms laden köönt.

- Markeert Se nochmal een vun Ehr Foorms. Best weer en Ellipse, de nich to lütt is.
- Wählt Se de Palette vun de Füllfarven an. Hier nehmt Se den neddersten Indrag **Fülleffekte**.
- De Dialog **Fülleffekte** geiht op. Gaht Se op de eerste Registerkoort **Graduell**. Hier warrt wi Klöör-Verlööp mit maken.
- Noch süht dat allens ööd ut. Wi fangt ganz tamm an un wählt baven in't Fenster de Instelln **Einfarbig**.

- Denn söökt Se sik ut de Liste **Farbe 1** en Klöör ut. Ut düsse Klöör maakt dat Programm nu en Verloop, de vun Hell na Düstör löppt – allens in de eene Klöör.
- Se köönt mit den Schuuvregler **Dunkel...Hell** noch bestimmen, wa dull de Kontrast in den Verloop ween schall.
- In de Midd vun't Dialogfinster köönt Se ok noch per Schuuvregler twee Transparenzweerte instelln, de för de Anfangs- un de End-Klöör vun den Verloop gellen schallt. Wählt Se beed Weerten glik, denn is dat Objekt överall langs den Verloop glik transparent.



Den Hell-Düstör- Kontrast vun'n Verloop instelln

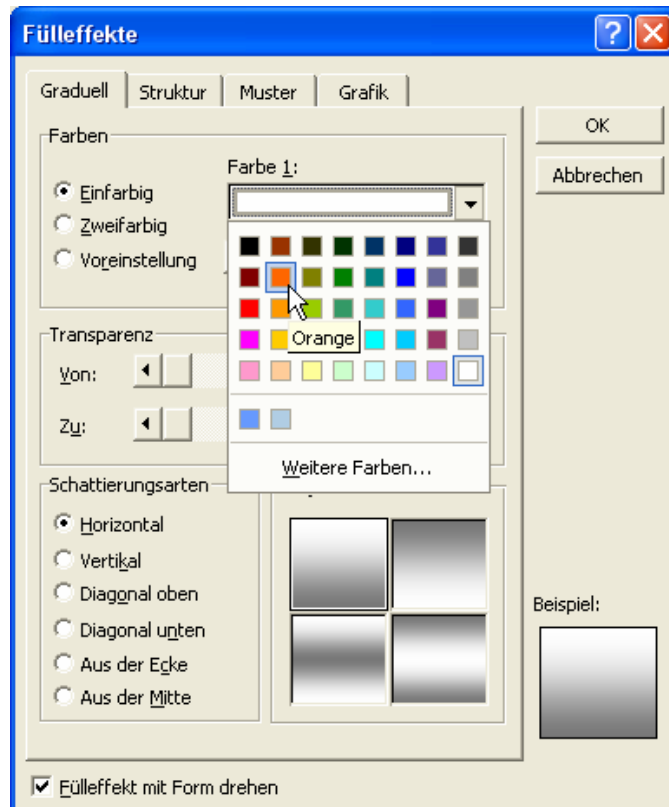


De Transparenz längs den Verloop instelln

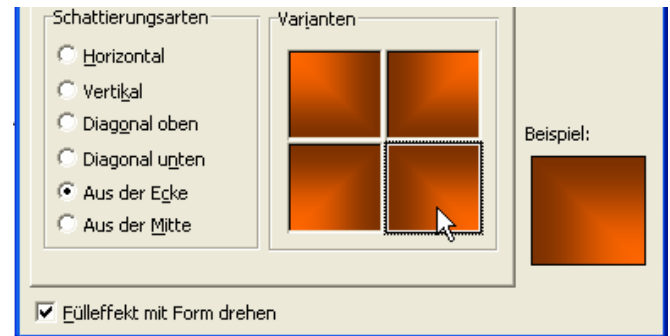
Nu seht Se in'n neddern Deel vun't Dialogfinster, welk Verlööp op düsse Klöör alle praat stah:

- In de Liste **Schattierungsarten** linkerhand sünd ünnerscheedlich Geometrien vun'n Verloop antoklicken. Klickt Se ehr alle mal dör.
- To elk Geometrie gifft dat rechterhand in'n Beriek **Varianten** de ünnerscheedlichen Varianten.
- Wählt Se een vun'e Varianten per Klick an, denn kümmt Se in dat Feld **Beispiel** rechterhand buten. Mit den Verloop, de in düt Feld wiest is, wöör denn Ehr Objekt smückt, wenn Se nu **OK** klicken dään.
- Heel nern köönt Se ok noch mit en Hoken **Fülleffekt mit Form drehen** beslaten, wat bi't Dreihn vun'e Foorm de Fülleffekt (also uns Klöör-Verloop) mitdreiht warrt. Rümmertesten dormit lohnt sik!

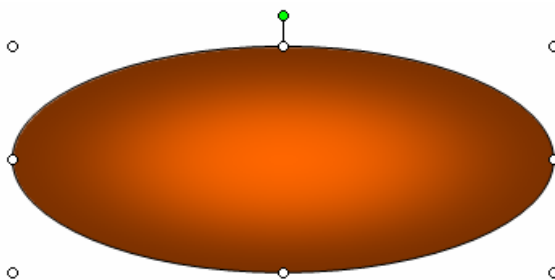
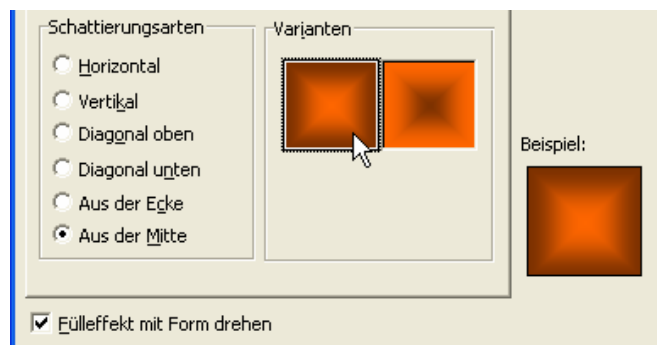
Test' Se de Geometrien un Varianten alle dör! Seggt Se ok mal **OK** un kiekt Se sik an, woans dat op Ehr Foorm utsüht! Se köönt dorna ja wedder in düssen Dialog gahn un wieder an dreihn. – Diagonaale Verlööp döög för allens, Verlööp **Aus der Ecke** döög mehr för Objekte, de ok Ecken hebbt. Schön för alle Objekte sünd Verlööp **Aus der Mitte**. Ännert Se ok an de Transparenz un an dat Dreihn vun den Fülleffekt mit de Foorm, seggt Se **OK** un dreiht Se de Foorm! Probeern geiht över Studeern!



De eerst Verloop is eenfarvig, avers tominnst de een Klöör schall schön ween



Ünnerscheedlich Verloopsgeometrien



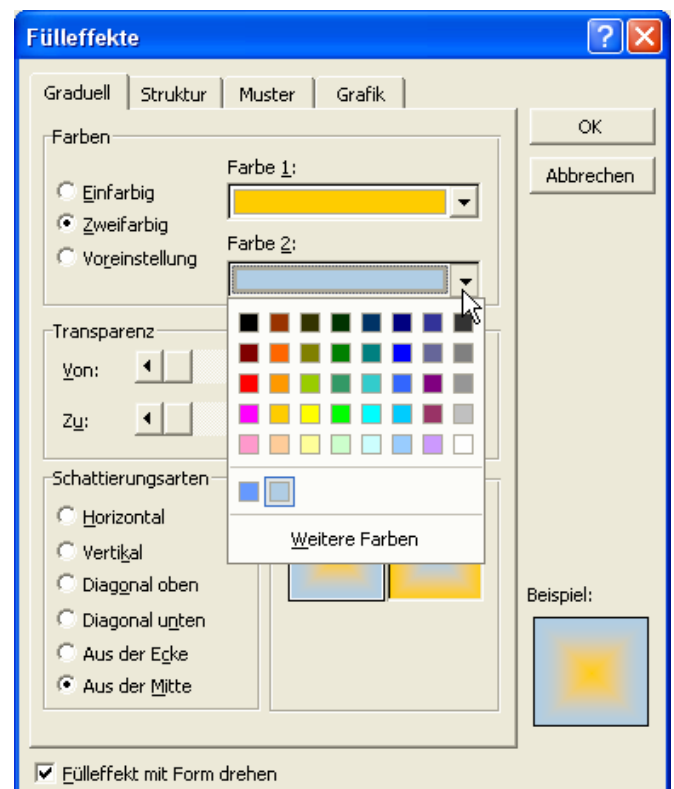
So süht en Ellipse mit en Verloop
„Aus der Mitte“ ut: se glöht

Twée Klöören

Nu wüllt wi mehr! Gaht Se nochmaal in düssen Dialog. Dütmaal wählt wi de Opschoon **Zweifarbig**. Denn söökt Se sik in't Feld **Farbe 2** en twete Klöör ut. Nu verlöppt de Verloop nich vun Hell na Düüster, man vun een Klöör na de anner. – Hier heet dat Probeern, sünnerrlich mit de **Schattierungsarten** un **Varianten** nerrn in't Fenster! Mennig Klöör-Kombinaschoonen seht bloots bi bestimmte Verloopsgeometrien schön ut, bi anner gresig. (Mennigmaal, wenn't slecht utsüht, hülpt dat ok, wenn een de **Farbe 1** un **Farbe 2** einfach uttuschts.)

En tweeklöörigen Verloop instellen

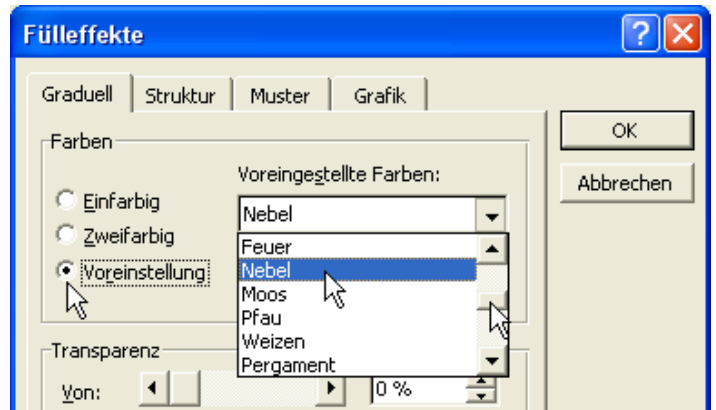
Tofreden? Denn schalt wi nu noch een Gang hooch.



Voreinstellung

- Wählt Se wedder düssen Dialoog un klickt Se denn de Opschoon **Voreinstellung** an.
- Nu verswinnt de Feller för de Klöör-Utwahl alltohoop, un bloots en Liste **Voreingestellte Farben** blifft na. De hett dat avers in sik!
- Maakt Se de Liste apen. Se is lang un hett en Rullbalken rechterhand. In de Liste stekt luter fertige Klöörverlööp mit **mehr as twee Klöören**! Dat köönt Se anners nich kriegen.
- Probeert Se enkelte Verlööp dör un kiekt Se sik in'n neddersten Deel vun't Fenster an, wa dat utsüht.

Ok hier köönt Se natüürlich de Transparenz fastleggen.



Paradiesische Verlööp in de Voreinstellung

Öven

Maakt Se sik nu doch maal so en Objekt as hier in't Bild. Woans woor dat maakt? Kaamt Se sülven op?



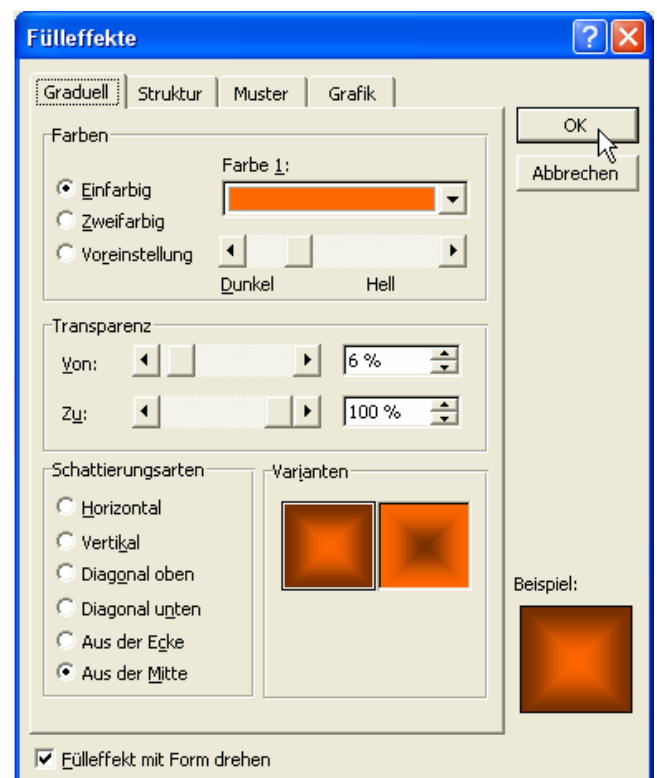
De Opgaav

Lösung: De Foorm is natüürlich en Ellipse. De Verloop is slicht eenklöörig. De **Schattierungsart** is natüürlich **Aus der Mitte**, dat kannst sehn. De Transparenz woor so regelt, dat an't Enn vun'n Verloop (also buten) 100% Transparenz steiht, in de Midd avers bloots wenig. Un denn... woor de Randlinie vun de Ellipse wegmaakt! Süh Siet 31: **Keine Linie** utwählen. Prima Effekt, nich?

De Lösung

Muster un Grafiken

Nich bloots Klöören un Klöörverlööp sünd as Füllungen vun flächige Objekte mööglich. Een kann ehr ok mit Muster un sogoor mit t.B. sülven scannte Biller füllen!



Strukturen

- Roopt Se den Dialog **Fülleffekte** nochmal op, avers gaht Se nu op de Registerkoort **Struktur**.
- Hier finnt Se en Reeg fertige Hinnergrün, de liekso as de Hinnergrünbiller vun Websieden de Besünnerheit hebbt, dat ehr Ränder nich dull opfalt, wenn se anenannerbackt („kachelt“) warrt. Un dat geiht hier liekso: De Hinnergrüngrafik, de Se hier anwählt, warrt denn in dat Objekt jümmer wedderhaalt, bet dat Objekt vull is. Wählt Se en Design per Klick ut, denn **OK**. – Probeert se op düsse Wies stückerwat vun de Biller ut – de Liste hett en Rullbalken!



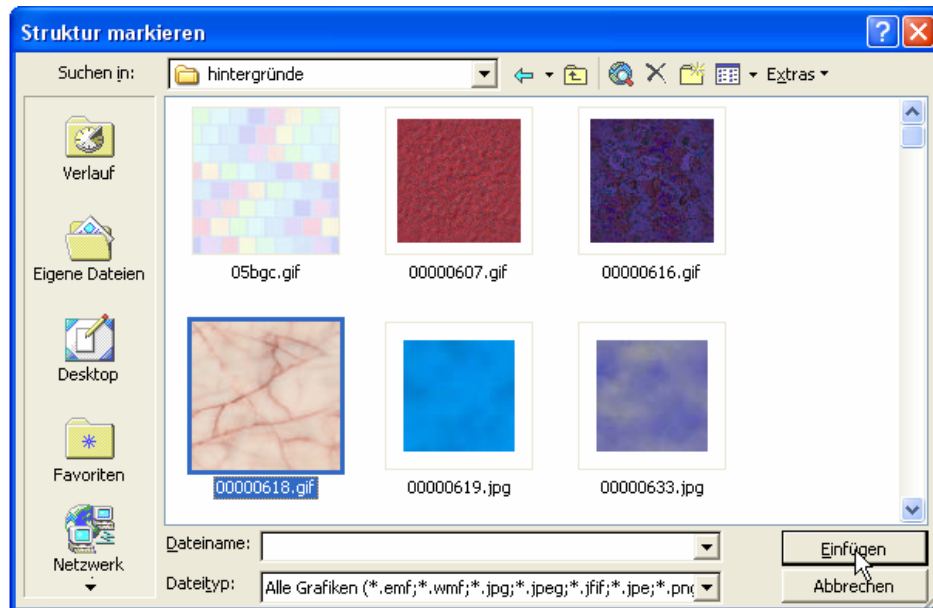
En Rechteck, füllt mit Fisch-Fossilien



*För Fossilien-Fans: Se köönt en Objekt ok mit dode Fisch fülln
– dat süht gor nich mal slecht ut un stinkt ok nich*

- Klickt Se avers op den Knoop **Weitere Strukturen**, denn köönt Se in en Dialogfinster **Struktur markieren** sik en würlche Hinnergründatei op Ehr Fastplatt anwählen (süh Bild neegste Siet). Alle gängigen Bildformate sünd mööglich, sülvstverständlich also ok JPG- un GIF-Dateien. Besünners good döög hier natüürlich jüst solk Dateien, de nich to groot sünd un fleten Övergäng an de Ränner hebbt – also typische Websieden-Hinnergrün. Villicht hebbt Se ja sowat al; man Hunnerte vun solk Dateien kannst gratis in't Internet rünnerladen.

Se köönt hier also jedes Bild laden, man dat warrt denn in't Objekt „kachelt“, also jümmer wedder anenannerföög.

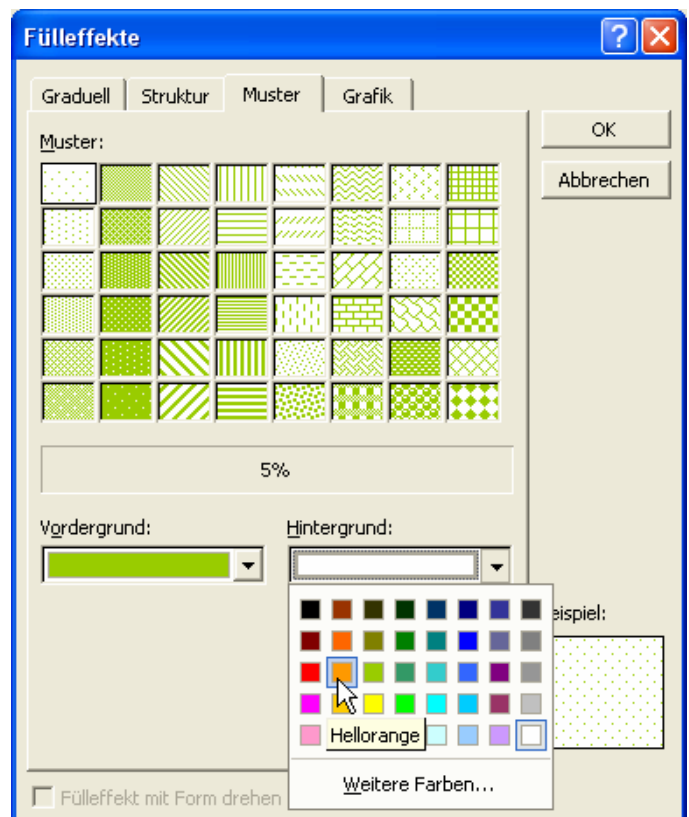


Alle möglichen Bilddateien kannst in den Hinnergrunn laden – se wart kachelt

Muster

- Gaht Se nochmal in den Dialog **Fülleffekte**, man dütmal op de Registerkoort **Muster**.
- Hier süht dat teemlich ööde ut, un dat is dat ok; man doch nich so ööde, as dat op de eersten Blick utsüht, denn Se köönt tominnst de Klöören vun de Muster variern. Dat Muster mutt also nich Swatt op Witt ween, sünnern kann ok Blaag op Witt orr Rood op Gröön ween.
- Bruukt Se dorto de twee Farvpaletten **Vordergrund:** un **Hintergrund:** ünner de Musterpalette. Ok in düsse Paletten köönt Se **Weitere Farben** wählen un kaamt denn in den bekannten Klöörwahl-Dialog.

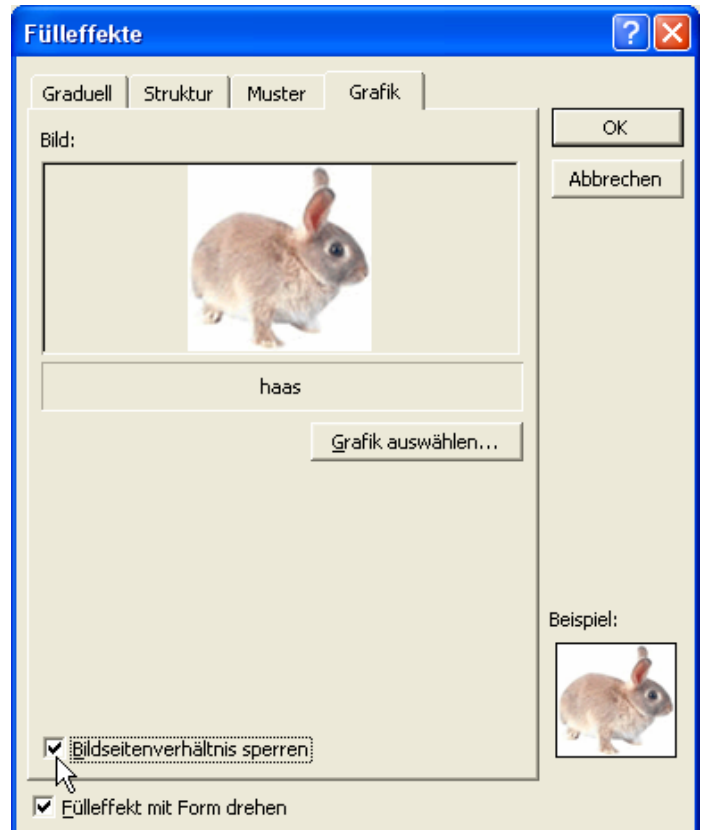
De Muster sülvten sünd t.B. denn to bruken, wenn een mit Teknen-Objekte en Organigramm orr so en afstrakte Struktur afbillen will (dat mit de Organigramme maakt wi later noch, op Siet 90!). Denn kann dat sinnvull ween, alle Rechtecke, de en bestimmte Funkschoon hebbt, to schraffeern, wioldess en anner Funkschoon dör Rechtecke vull Pünkt symboliseert warrt usw.



Wenn de Muster ok wanschafen un hässlich sünd, schallt se tominnst bunt ween

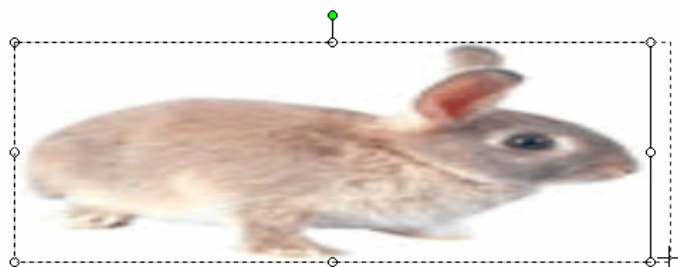
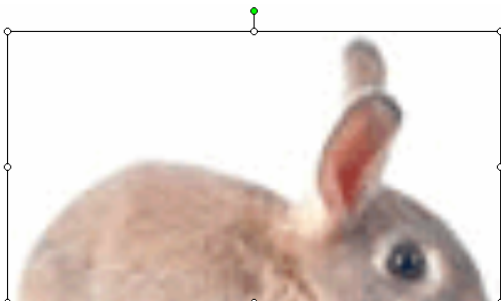
Biller

- Gaht Se nochmaal in den Dialog **Fülleffekte** un dütmaal op de Registerkoort **Grafik**.
- Hier gifft dat überhaupt bloots en eenzigen Knoop **Grafik auswählen**, man de hett dat wedder fuustdick achter de Lepel. Se kaamt in en Dialog **Bild auswählen**, 'neem Se wedder jedeem Bilddatei op SeEhr Festplatte utwählen köönt. Ünnerscheed to de Registerkoort **Struktur**: De Grafik warrt nich „kachelt“!
- Hebbt Se sik in den **Bild auswählen**-Dialog en Bild utsöcht, denn köönt Se in'n **Fülleffekte**-Dialog heel nern op de Registerkoort **Grafik** noch en wichtigen Hoken setten: he heet **Bildseitenverhältnis sperren**. Dat bedüüd – as Se meddewiel mit vertruut sünd –, dat de Proporschoonen vun't Oginaal nich verzerrt warrt.
- Probeert Se dat mit un ahn düssen Hoken ut! Is dat **Bildseitenverhältnis gesperrt**, denn warrt dat Bild eventuell sogoor afsneden, wenn dat anners nich in't Objekt passt. Is dat Bildsiedenverhältnis nich sperrt, denn warrt dat Bild so verzerrt, dat dat nau in't Objekt passt.



*Dat Bildsiedenverhältnis kannst ok sperren
(Hoken heel nern linkerhand)*

*Is dat Bildsiedenverhältnis nich sperrt,
denn warrt de lütt Haas tosamen mit
dat Objekt (hier en Rechteck) dehnt un
stukt*



*Is dat Bildsiedenverhältnis avers sperrt, dennso
kümmt Meister Lampe faken nich ganz in't Bild; dat
Bild vun den Haas is to groot för dat Objekt*

Nu köönt Se Ehr flächigen Objekte mit allens füllen, wat dat Hart sik wünschen kann! À propos Harten, de füllt wi ok noch in en later Kapittel. As neegst maakt wi avers noch anner Spillwark mit Schatten un 3D.

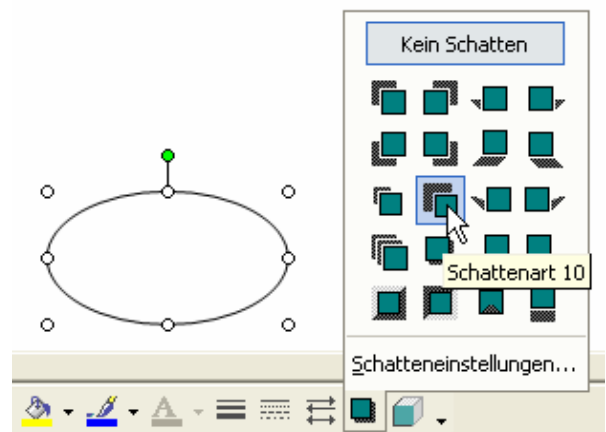
Schadden un 3D

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

Schadden

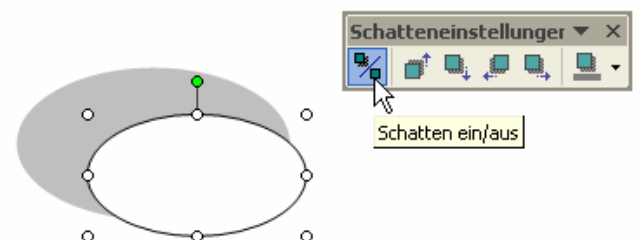
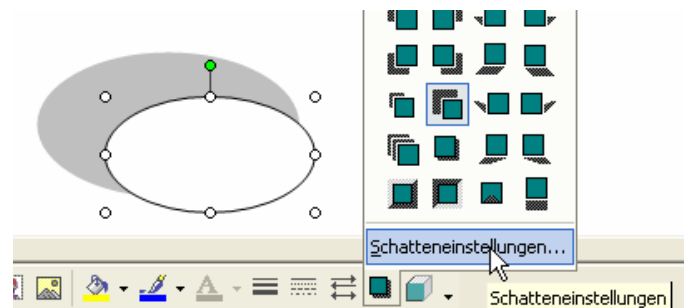
- Markeert Se sik een vun Ehr Objekte, Rechteck orr Ellipse.
- Klickt Se nu op den Knoop **Schatten** .
- En Palette vun Schadden klappt ut. Per Klick op een Schadden köönt Se em utwählen. Dat Objekt kriggt em foorts verpasst.
- Schadden wedder loswarn? Keen Problem: Wählt Se in de Schaddenpalette den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

De Ellipse kriggt en Schadden verpasst

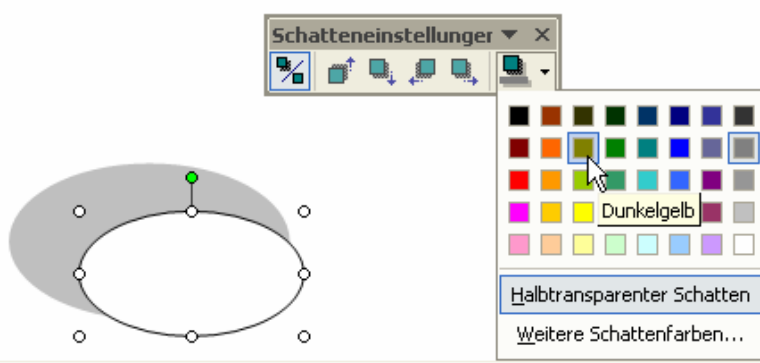


Avers dat weer natüürlich noch nich allens! Fiensliiff an'n Schadden is mööglich, wenn Se de Schadden-Symboolliest op den Bildschirm bestellt:

- 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!

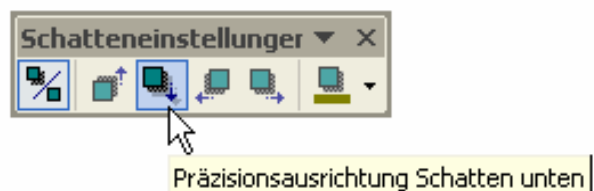
- Probeert Se mal den letzten Knoop – nauer: den lütten Piel  blangen den letzten Knoop. De Palette vun Schaddenklöören klappt ut!
- Hier köönt Se den Schadden bunt maken. Mit **Weitere Schattenfarben** köönt Se allens an Klöören bestelln, as Se dat kennen doot.
- Den Indrag **Halbtransparenter Schatten** 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 halvtransparenten 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 Schatten in alle veer Richten vörnehmen – also bestimmt Se hier de Richt un de Hööcht vun dat virtuelle Licht, dat den Schatten smitt.

Hier warrt an'n Schatten dreiht



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



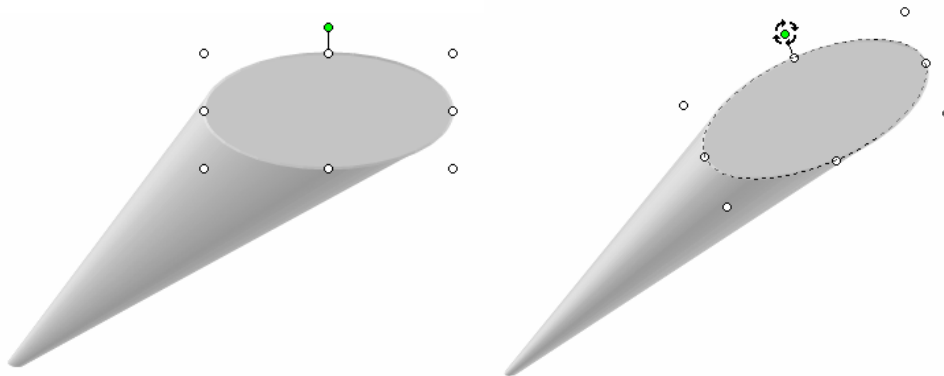
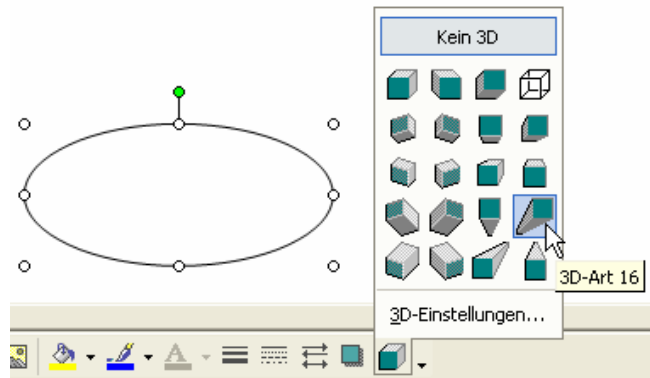
De Liest maakt Fieravend

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?

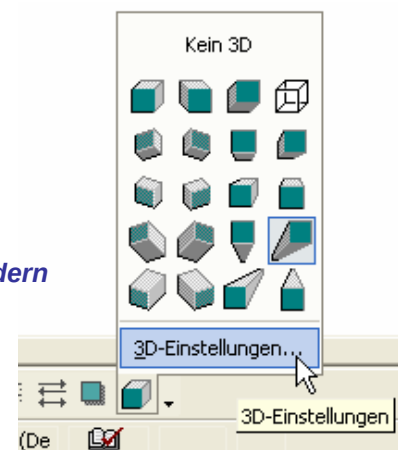
Wenn Ehr Objekt tovör en Schadden harr, denn verswinnt de bi't Anknipsen vun de 3D-Funkschoon – un annersrüm verswinnt de 3D-Lief bi't Anknipsen vun en Schadden. Schaad, denn dat weer wütklich dull, wenn de ganze 3D-Lief en Schadden smieten wöör, den een ok noch dreihn un klöören kunn. Man dat is för 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.

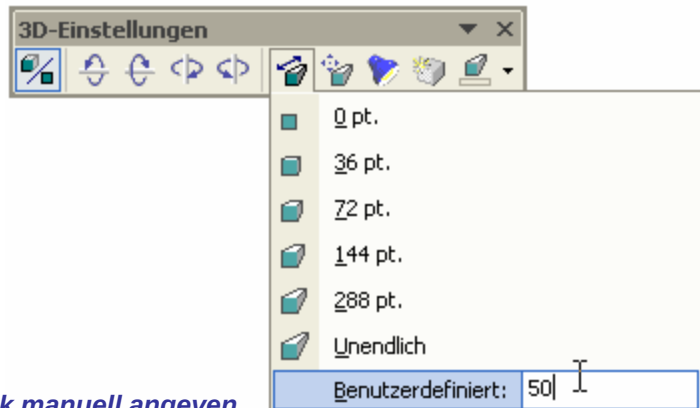


*Mit dat eerste Icon op de 3D-Liest
den Effekt an- un utknipsen*

De 3D-Liest orden

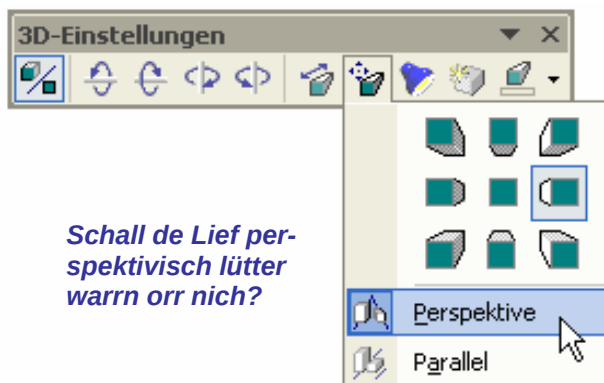


- De Liest kmmt standardmig as frie sweven Fenster. Mit den eersten Knoop kannst ok wedder den 3D-Effekt an- un utknipsen.
- Mit de neegsten veer Icons  kont Se de Richt vun den 3D-Lief nau instelln – also de Richt, ut de Se dat Objekt bekieken wllt. In elk Richt kannst dat m 180° dreihn! Da heet dat klicken, klicken, klicken.
- Mit dat neegste Icon **Tiefe**  geevt Se an, wat de 3D-Lief as Stumpen vun en bestimmte Lnge wiest warrt orr wat he unendlich utdehnt schienen schall. Probeert Se nnerscheidlich Instelln dr un dreiht Se ehr mit de Icons  – so kriggt Se dat richtige Gefhl fr de Saak!
- Se kont de Deepde ok slven bestimmen, indem dat Se in dat Feld **Benutzerdefiniert:** en Tall ingeevt, de de Deepde in Punkt (pt) angifft. 1 pt is dorbi ca. 1/3 Millimeter.



De Deepde kannst ok manuell angeven

- Dat Icon **Richtung**  maakt dat mglich, de Richt in Stopen groff to nnern. Wenn Se tovr al mit de Icons  an de Richt dreiht hebbt, denn warrt de momentane Richt m de Stoop dreiht.

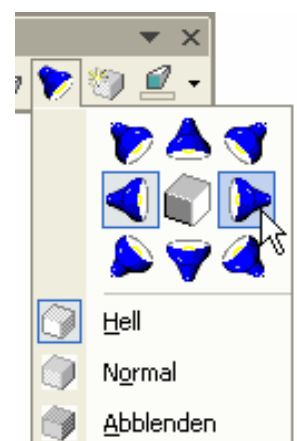


Schall de Lief perspektivisch ltter warrn orr nich?

- Veel intressanter snd avers de letzten twee Indrg in de **Richtung**-Palett: **Perspektive** un **Parallel**. **Perspektive** bedd, 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 wrkliche Leven – de Straat, de een lngskiekt, lppt na achtern op en Fluchtpunkt tosamen usw. De Instelln **Parallel** schalt dssen Effekt af. De Linien blifft denn optisch jmmers parallel.

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

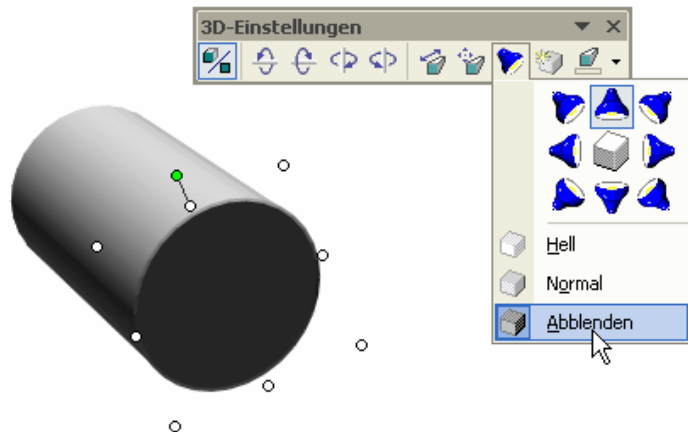
- De neegsten dree Icons hebbt mit dat Utsehn vun de 3D-verflch to doon: **Beleuchtung** , **Oberflche**  un **3D-Farbe** .
- Klickt Se toerst mal de Belchtungspalette  apen. Hier kont Se sik doch wohraftig de Richt utsken, ut de dat Licht op dat Objekt fallt. Allerdings bloots in wat grffere Stopen, avers immerhin! – Tipp: Schall dat Licht direktemang vun vrn kamen, denn klickt Se op dat Icon in de Midd vun de Palette! Dordr kmmt de Fll-Klr, de Se whlt hebbt, denn ok in ehrn unverflschten Toon to Gellung.



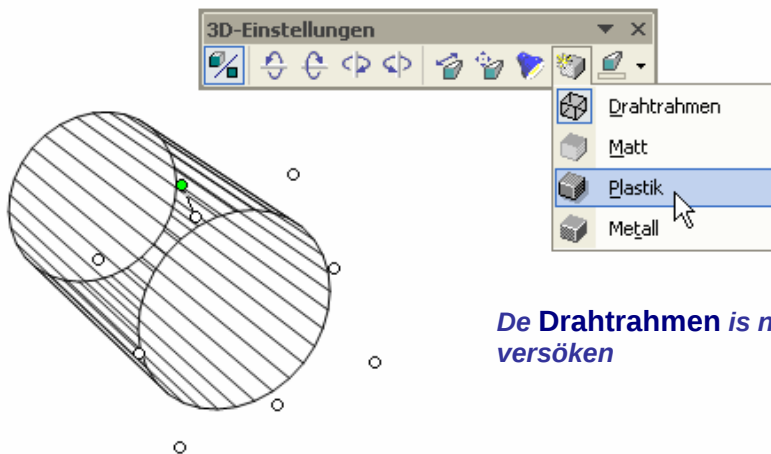
Vun welk Richt schall't ween? Allens keen Problem!

- 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

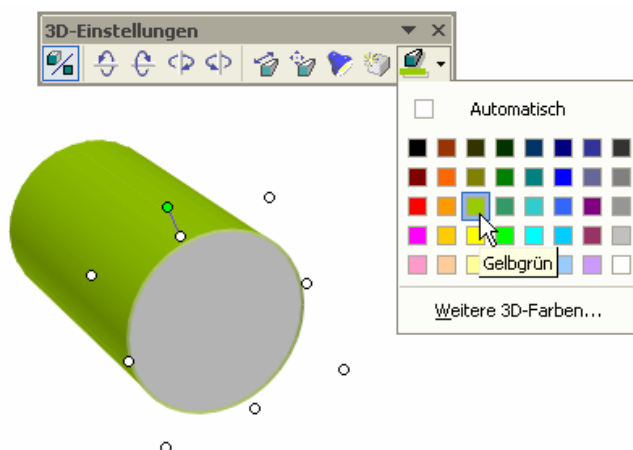


- Nu probeert Se den Knoop **Oberfläche**. Hier warrt instellt, woans de Överflach dat Licht reflekteert. Vörinstellung is **Matt**, wat in etwa so utsüht as eloxeertes Metall orr bürsteter Stahl. Probeert Se ok de annern Mööglichkeiten ut.

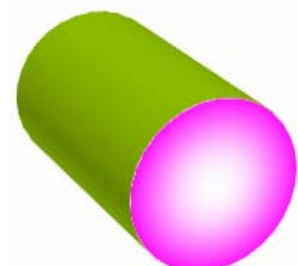


De Drahtrahmen is nich so berauschen, lever Plastik versöken

- To'n Sluss probeert Se noch den Knoop **3D-Farbe** bzw. 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.

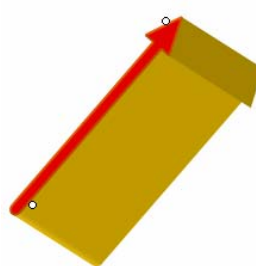
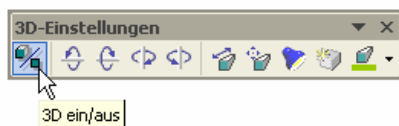


Bloots de 3D-Lief warrt gröön! De Ellipse sülven köönt Se anners klöören – hier t.B. mit en Verloop in Witt un Rosa



Tweedimenshonaale Objekte (Piel, Linien) in 3D

Versöök Se ruhig mal, en Linie orr en Piel in 3D to setten! Dat geiht anstandslos. Bloots wenn de Linie en Struktur harr – Pükt 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 Pükt-Linie överleevt dat Anknipsen vun 3D leider nich

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 ünnerscheedlich 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 tosamn gahn.

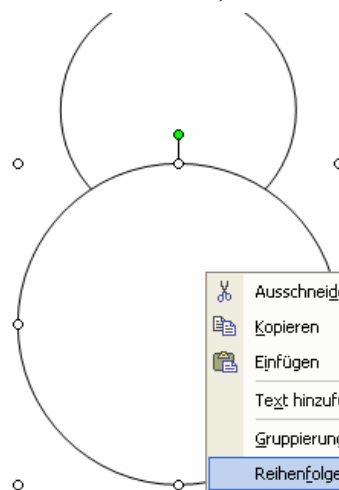
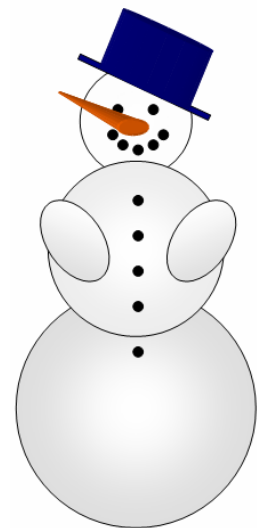
Reegnfolg

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

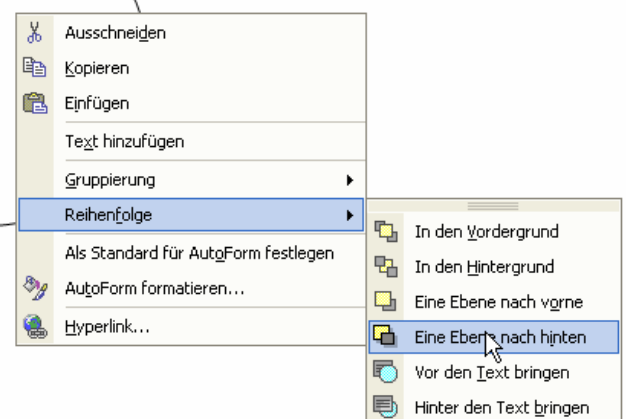
- Se bruukt dorto natüürlich dat Ellipsenwarktüch . As dat mehr as een Ellipse is, köönt Se dat Warktüch glieks bi't eerste Mal **doppelklicken**. Denso blifft dat an de Muus aktiv, bet Se dat wedder utknipst.
- Maalt Se nu eerstmal den Kopp. Dat dat en Krink warrt, hollt Se bi't Optrecken de **Umschalt**-Tast 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 Ellipsenwarktüch 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 Ellipsenwarktüch nochmaal an, dat dat wedder utknipst warrt.
- Nu köönt Se bigahn, de Krinken 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, schoont 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**.



Bost rut, Buuk rin!

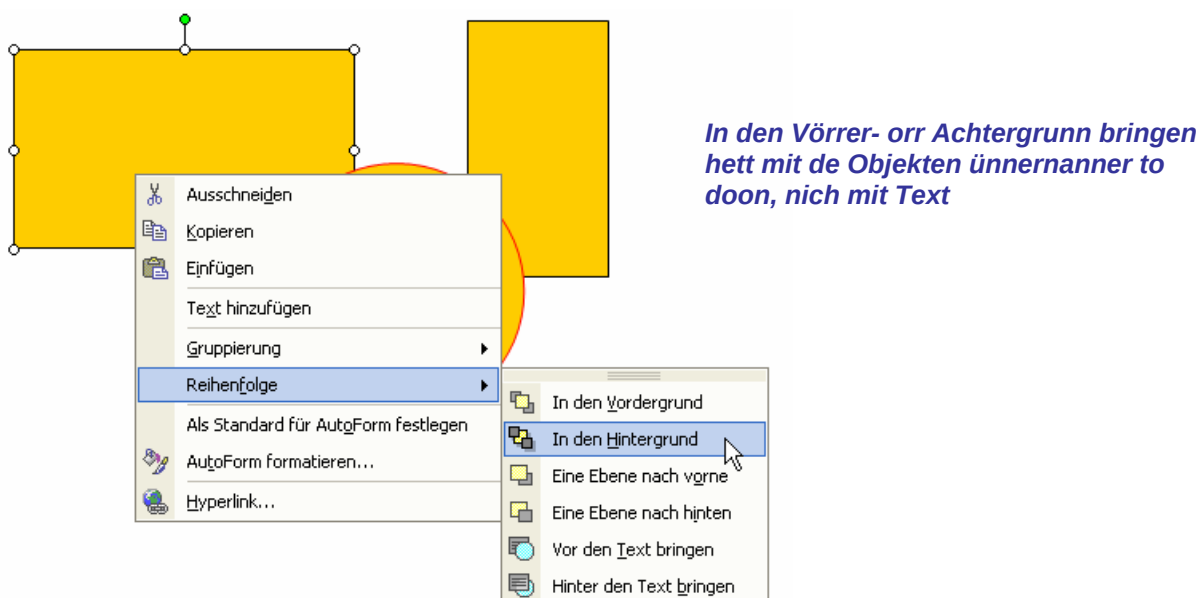


- De Kugel warrt nu achter den Bostkorv schaven.

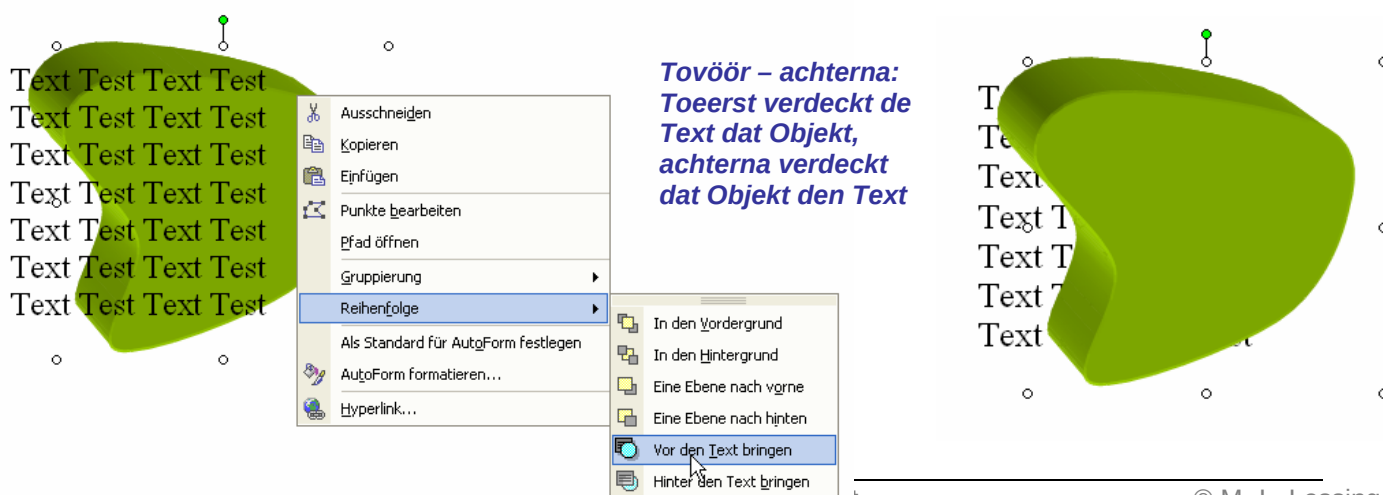
Welk „Ebene“ is denn vörn, welk achtern?! Ganz einfach: Dat bestimmt de Reegnfolg vun't Teknen. Vun Natuur ut warrt jümmers dat Niegste bavenop leggt. Tekent Se also en nieges Objekt, denn sitt de ölleren dorachter. Dat süht direktemang bi't Teknen: Dat niege Objekt överlagert de ölleren, mit de sik 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 gegenöver Text! Dat regelt bloots de Platzeerung gegenöver anner graafsche Objekte.)
- **In den Hintergrund:** Düt Objekt warrt achter alle annern schaven. (Hett keen Utwirken op de Platzeerung gegenöver Text! Dat regelt bloots de Platzeerung gegenöver anner graafsche Objekte.)



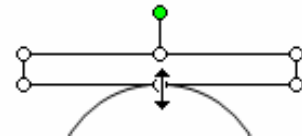
- **Eine Ebene nach vorne:** Klorer Fall – en „ölleres“ Objekt warrt üm een Schriidd na vörn schaven.
- **Vor den Text bringen:** Objekte, de sik mit Text överlagert (süh ok Siet 18), warrt so vör de Textebene schaven.
- **Hinter den Text bringen:** De Textebene warrt vör dat Objekt schaven.



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 möglich is, as Se later noch sehn warrt.)

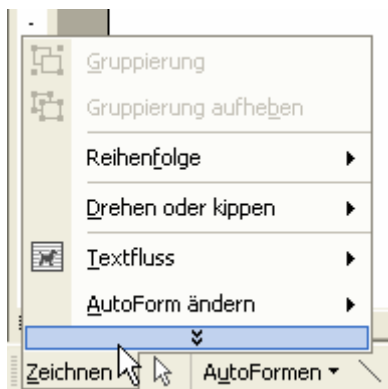


Verdori, geiht de Kremp nich smaller?

- Wenn Se in en Word-Dokument arbeiten doot, kriggt Se dat nu mit en Problem 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 Hootkremp is dat natürlich indiskutabel. Se mutt dünner ween.

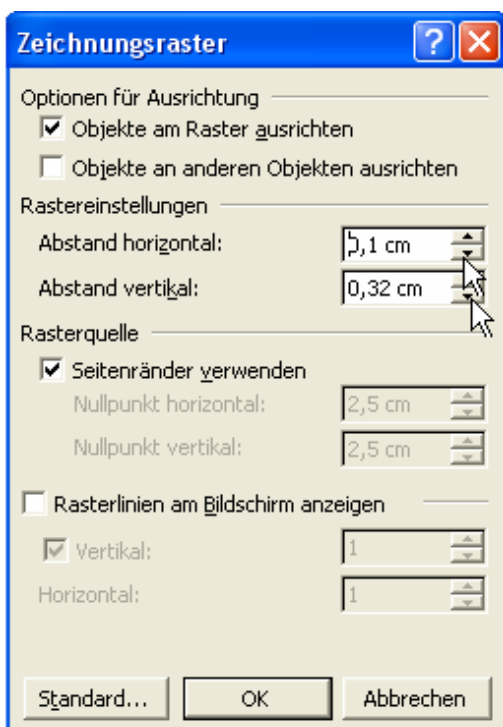
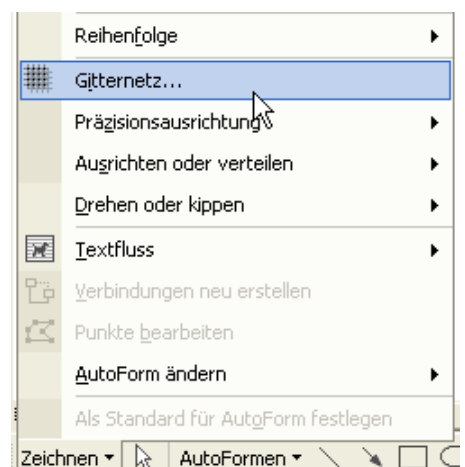
De Grötten un Posischoonen vun Teknen-Objekte warrt in Word-Dokumente an en unsichtbaren Raster op't Dokument fastleggt. De „Maschenbreed“ vun düt Rastergitter köönt Se avers verännern!

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



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

*Hier smitt Se en
fiener Nett ut*



- Klickt Se nu op den Befehl **Gitternetz....**
- Se kaamt in en Dialogfenster **Zeichnungsrastrer**. 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 möglich

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

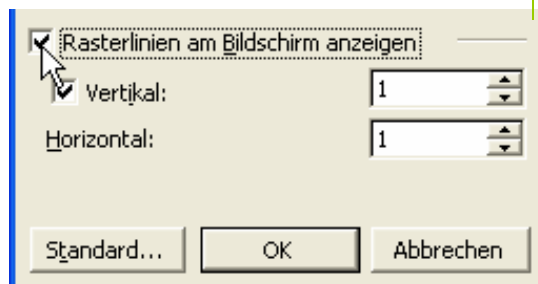
Wohrschu: Dateigrött!

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

Linien wiesen

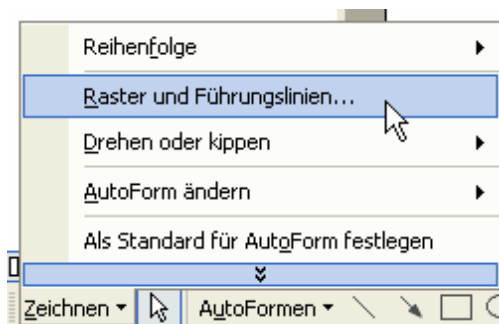
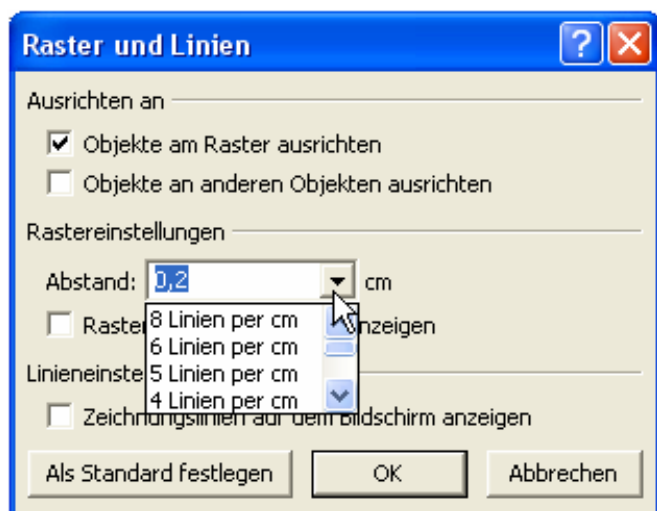
Wenn Se dat nich op de Nerven geiht, köönt Se sik de Gitternetzlinien in’t Dokment wiesen laten, indem dat Se in’n Dialog **Zeichnungsaster** de Opschoon **Rasterlinien am Bildschirm anzeigen** anhaakt. Dorbi wart allerdings de Linien bloots denn wiest, wenn se ok sichtbor sünd – dat hangt vun de Rasterfienheit 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-egenschapen utsöken (Bild linkerhand).

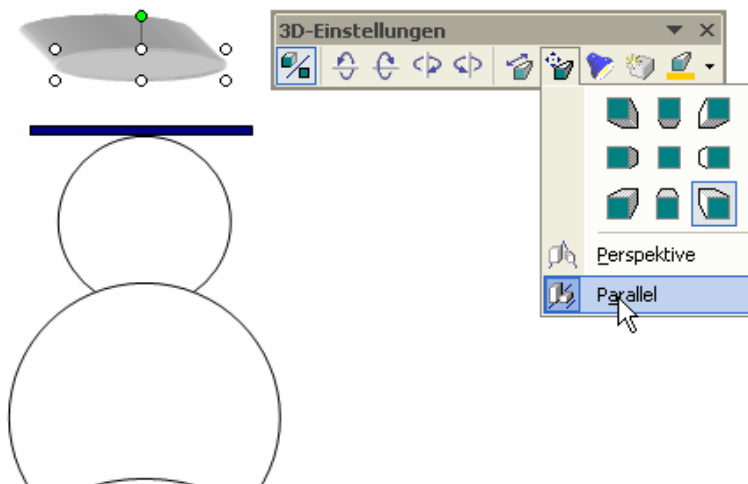
Dat Raster verännern: So geiht’t bi PowerPoint

Gruppeern

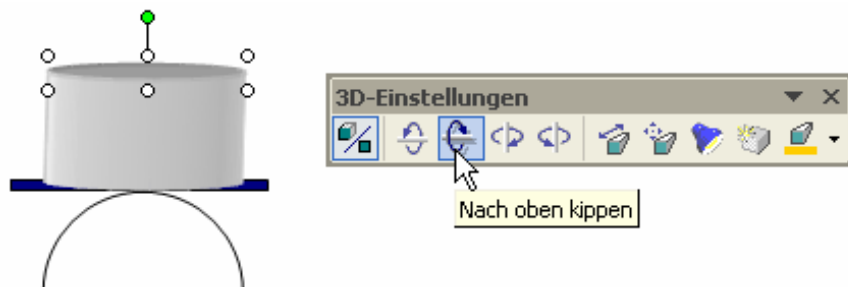
Na dat Motto „Schön ist ein Zylinderhut, wenn man ihn besitzen tut“ kriggt nu de Sneemann dat Zylinnerdeel op de Kremp opsett.

- 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-Symboolliet 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.



Ellipse warrt Zylinder



- Treckt 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. Erinnert Se sik an, dat de 3D-Lief sik bi't Dreihn nich mitdreiht? Achterna warrt Se sehn, woans sik dat utwirken deit.

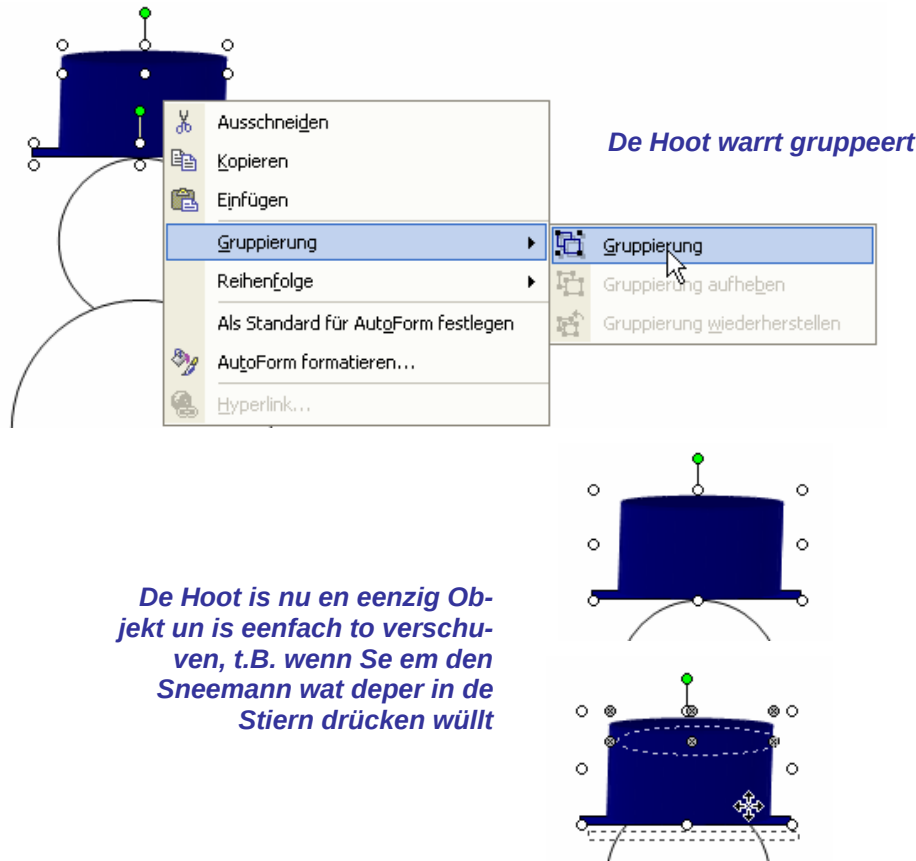
Nu besteht düsse Hoot ut twee Dele; he schall avers in sin tokamen Leven jümmers as Einheit optreden! D.h. wenn een em woanners hen trecken will, schallt beed Delen mitkamen usw. Dat de twee Objekte so en Einheit warrt, gruppert Se einfach Kremp un Zylinderfoorm to en eenzig Objekt!

- 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

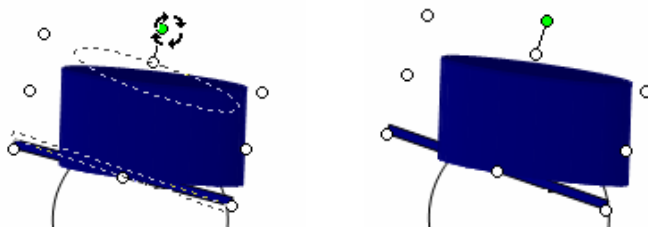
Op düsse Wies kannst ok in mennig anner Programmen stückerwat grafische Objekte tohoop markieren!

- Nu rechtsklickt Se jichenswo op een vun de twee markeerten Objekte.
- Dat Kontextmenü kümmt vörtüüg. Se wähl't den Befehl **Gruppierung | Gruppierung**.
- Swupps, de Anfaters an'n Hoot wiest nu, dat dat nu **een** Objekt is, nich mehr twee!



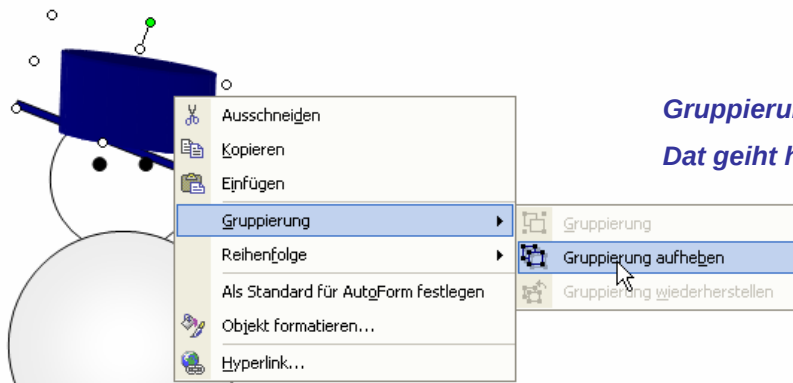
Gruppeern wedder opheven

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 twoors scheep, avers dat süht nich so richtig lässig ut...

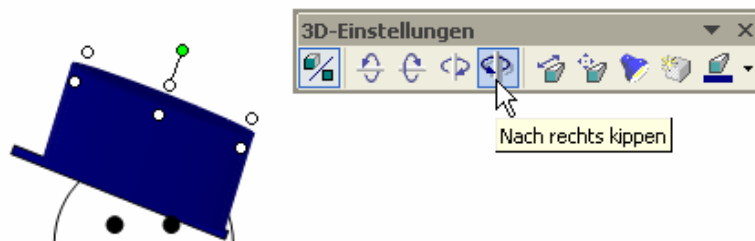
- Rechtsklickt Se den Hoot un wähl't Se ut't Kontextmenü den Befehl **Gruppierung | Gruppierung aufheben**.
- Nu sünd Zylinnerdeel un Krempe wedder enkelt to verännern. De enkelten Delen warrt bi't Gruppeern nämli „merkt“, un dat Gruppeern kann to jede Tied wedder wegmaakt warrn.



Gruppierung trüch marschmarsch!

Dat geiht hier in't Kontextmenü

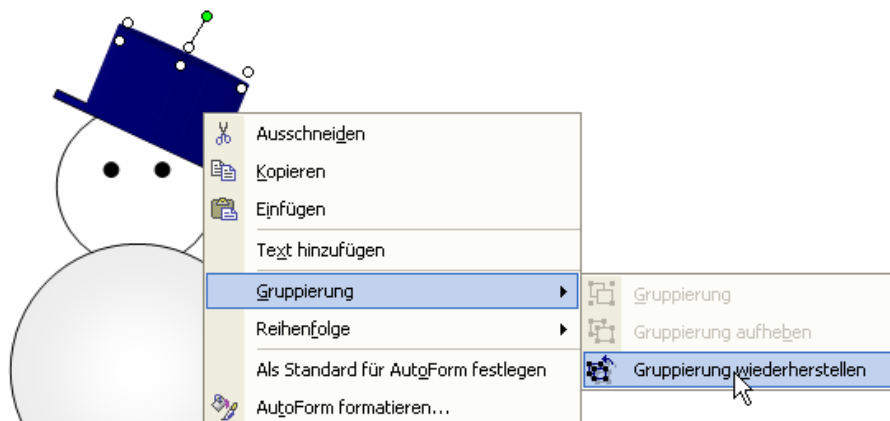
- De Objekte sünd avers noch beed markeert. Nu klickt Se eerstmal jichenswo in de Wala-chei, dat de Markeern weggeiht.
- Denn klickt Se den Zylinder an. He schull nu as eenziges markeert ween.
- Dreiht Se mit de 3D-Symboolliest den Zylinderdeel richtig hen. Tuckt Se, wenn nödig, ok de Foorm vun de Ellipse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



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

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

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



De Hoot sitt endlich richtig un warrt wedder gruppert



*So süht en tofredene
Sneemann ut!*

Schönheitspleeg

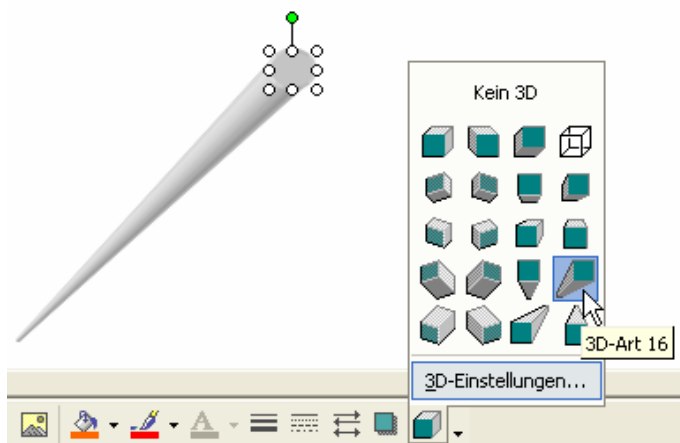
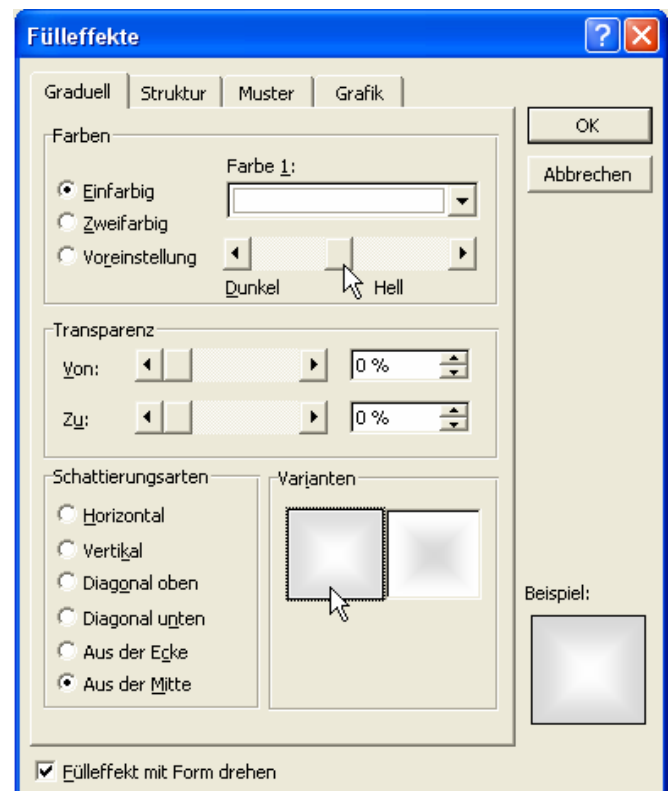
Snee is ja sünnlicher vundaag ok nich jümmers rein as de frisch fullne Snee, man mennigmaal ok licht gries. Da is dat doch Sülvstverstand, en lütten Farvverloop to bruken, dat dor beten rüümliche Effekt in de Sneekugeln kümmt.

- Markeert Se sik een vun de Sneekugeln (orr glieks stückerwat opmaal? Se weet ja, woans dat geiht) un wählt 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.
- Wählt 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 dorum hebbt, köönt Se em ok kopeern! Maakt Se ok den Mund ut solk Krinken.



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

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. Söökt 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 wählt Se ut de 3D-Palett op de Teknen-Symboolliest en 3D-Foorm ut, de spitz in't Unendliche utlopen deit.

- 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!

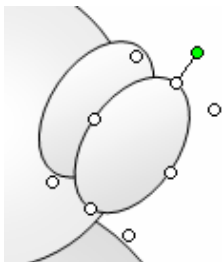
Togeven, he süht beten ut as Pinocchio, avers doch ganz glücklich, nich?

Spegeln

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 wi dat nu.

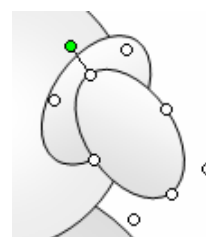
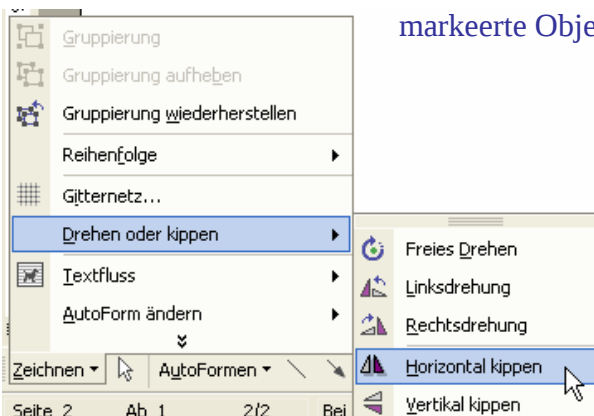
De eerste Arm

- 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 vörnan 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.

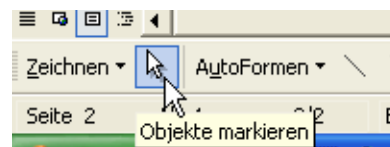
Markeern

Wenn de ganze Sneemann so trecht is, dat Se tofreden sünd, denn schall he to en eenzig 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 bruukt nich jedeen Knoop un jedeen Karott enkelt bi daldrückte **Umschalt**-Tast anklicken! Dorbi kunnst 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 pielföörig Markeerwarktüch

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



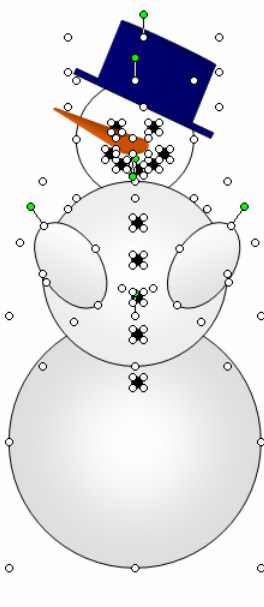
Symboolliest.



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!



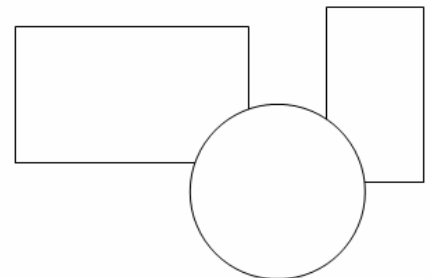
- Se mööt nu dat Warktүүch **Objekte markieren** wedder utknipsen, dat Se den normaalen Muuswieser wedderkriegt. Klickt Se dorto man einfach nochmaal op dat Warktүүch.

Nich vergeten!

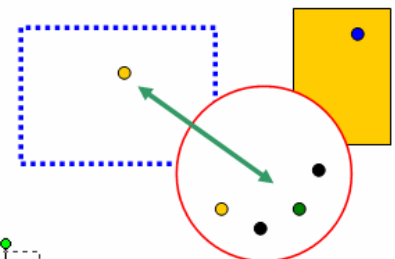
Dat vergeet de Lü gern, dat se düt Warktүүch wedder utknipst, denn de pielföörige Muuswieser süht ja nich so ungewohnt ut. Man achterna wunnerwarkt de Lü denn, dat een in Excel keen Zellen mehr markeern kann orr in Word nich mehr in den Text klicken kann. Dorbi is einfach bloots dat Warktүүch **Objekte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

Stückerwat Objekte: Übersicht

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

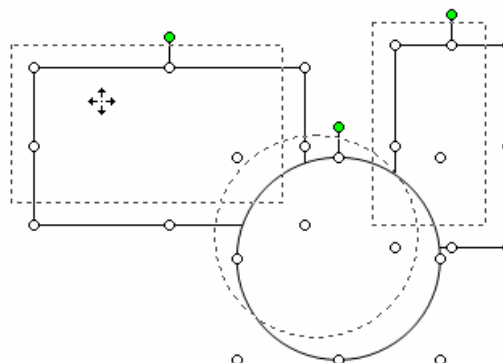


*Baven sünd dat bloots 3 Objekte, de kannst licht per Klick markeeren; nerrn sünd dat al 10, da lohnt dat **Objekte markieren**-Warktүүch*



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

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

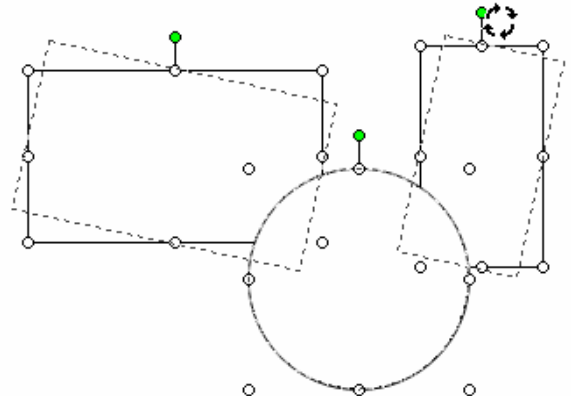


*Stückerwat Objekte
tohoop verschuven*

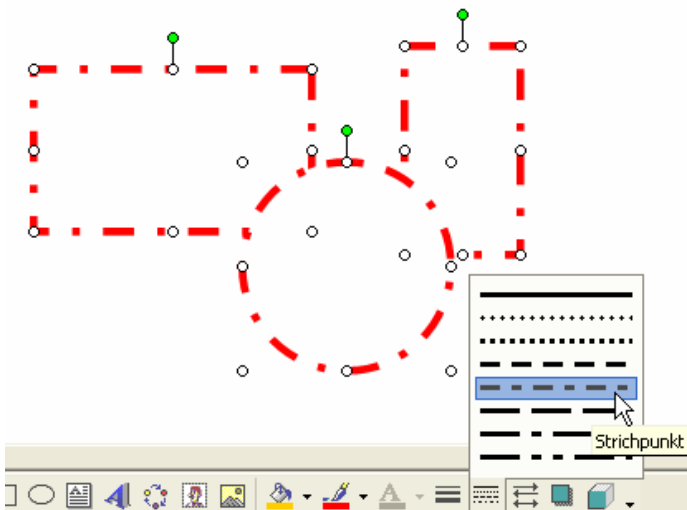
- **Stuken orr vergröttern:** Nehmt Se en Anfater vun jichenseen vun de markeerten Elemente – de Verännerung gellt för alle! Dorbi warrt dat Ensemble nich as Ganzes grötter orr lütter maakt, sünnern jedeem Element för sik. Probeert Se't ut, denn seht Se dat.

Gemeensames Dreihn

- **Dreihn:** Faat Se an'n Dreihpunkt vun jichenseen vun de markeerten Elemente an un dreiht Se! Alle anneren dreiht sik mit. Jedeem 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.

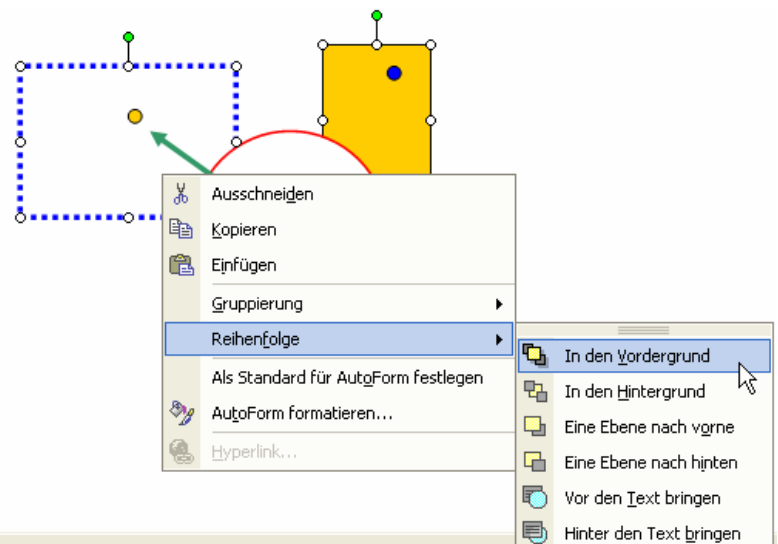


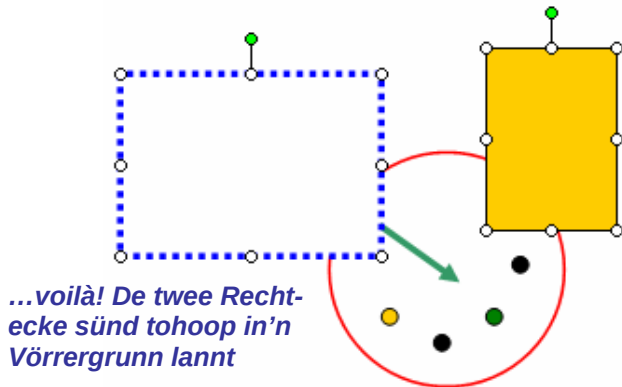
- **Formateern:** Dormit meen ik jedeem Verännerung vun de Kosmetik, as t.B. Klöören un Linien towiesen, avers ok jedeem Instelln t.B. vun'n Textfluss över den Dialog **Format | AutoForm....** Dordör lett sik natüürlich en Barg Arbeit sporen, wenn Se stückerwat Objekte de glieken Egenschapen verpassen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

Gemeensames Formateern

- **Gruppeern:** Na klaar, gruppeern köönt Se de Objekte – dorför mutt een ehr ja markeern.
- **Spiegeln:** 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 jedeem för sik (!) spiegelt.
- **Reegnfolg:** 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 woor markeert un warrt nu tohoop In den Vordergrund haalt...





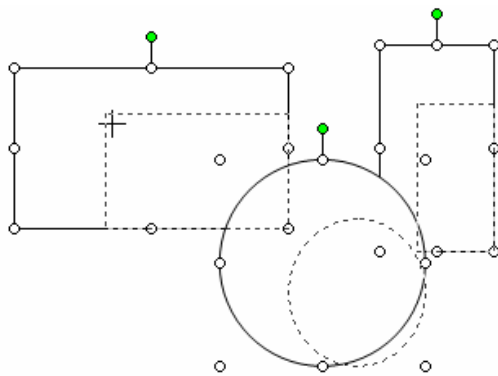
Markeern staats Gruppeern?

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

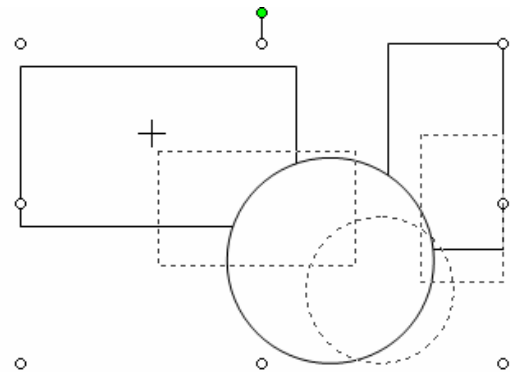
Test Se dat: Markeert Se sik en Ensemble vun Objekte, kopeert Se dat un föögt Se dat wedder in. De Kopie gruppeert Se foorts (praktisch: se is ja

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.

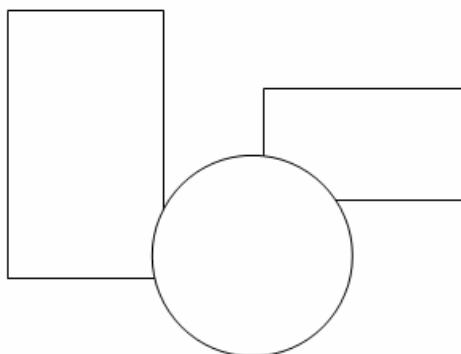


En Ensemble vun tohooop markeerte Objekte warrt stukt: Jedeem Objekt warrt för sik sülv lütter

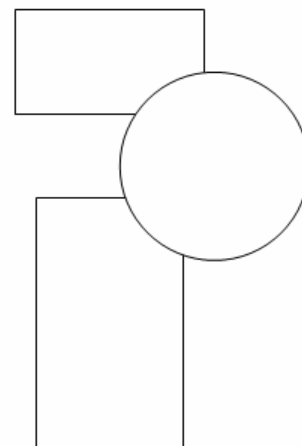


En gruppeertes Objekt warrt stukt: Dat Ganze warrt as Einheit lütter

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



En Ensemble vun tohooop markeerte Objekte woor dreiht: Jedeem Objekt woor in sik sülv dreiht



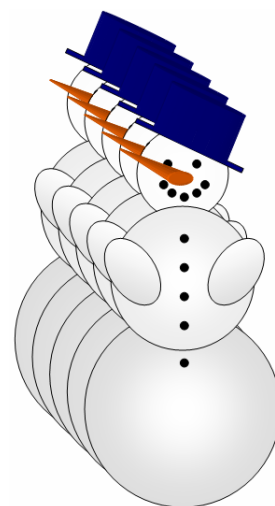
En gruppeertes Objekt woor dreiht: Dat Ganze hett sik üm en eenzigen, gemeinsamen Betoogspunkt dreiht

Se seht, dat gruppeerte Objekt warrt jümmers as Einheit opfaat, wiess de Objekte, de bloots tohoop markeert woorn, isoleert blievt. 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 Zylinnerhoot 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 wüchlich de beste Wahl weer, ehr to bruken. – Dat is mööglich, de 3D-Elemente hier dör normale to ersetten. Staats den Zylinnerlief 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



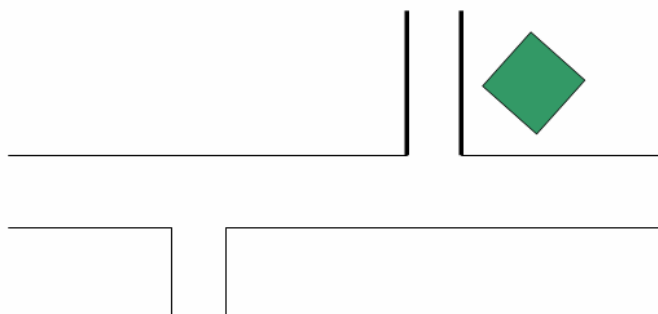
Oha – dat mit den Schadden öövt wi noch mal, Sneemann!

Se köönt ok versöken, den Sneemann en Schadden to verpassen. Weer doch smuck, nich? Man dat geiht grünnlich skeep: De gruppeerten Objekte smiet jewielen ehrn egen Schadden! Dor kannst an sehn, dat in de Gruppeerung de Objekte dörchut noch enkelt to kennen sünd – tominnst för dat Programm. Dorüm kannst ja ok de Gruppeerung wedder wegmaken. – Und bamento: 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 Zylinnerhoot...

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

Öven: Stratenplan

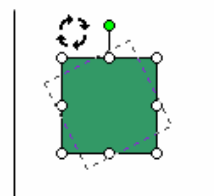
Hier wüllt wi en einfachen Laagplaan vun Ehr Huus orr Ehr Wahnung teknen. Dat geiht ganz licht. Nehmt wi an, Se wüllt bi sik tohuus en Fete geven, un Frünnen sünd inlaadt, de sik in Ehr Gegen partu nich utkennen doot. De schallt Se finnen. Also maalt Se schematisch den Weg na Ehr Hus. Bloots de Straten in de neegste Ümgeven sünd wichtig, un bloots graade Straten dröfft vörkamen.



So etwa schall dat utsehn

- Maakt Se sik en nieges Dokment apen!
- Stellt Se glieks to Anfang de Rasterbreed vun dat Gitternett op 0,1. (Woans güng dat noch? Siet 47!)
- Klickt Se op dat Icon **Linie**  un treckt Se denn mit de Muus schematisch de Linien för de Straten. – Plietsch is dat hier, dat Icon glieks duppelt antoklicken un so alle Linien to trecken; dorna klickt Se dat Icon wedder ut un köönt denn de Linien korrigern.
- Wenn en Linie nich richtig sitten deit: Treckt Se de Linie mit daldrückte Muustast an de rechte Steed.
- Klickt Se op dat Icon **Rechteck**  un tekent Se mit de Muus en Quadrat an de Steed, 'neem Ehr Hus is.
- Markeert Se nu en Linie vun „Ehr“ Straat.
- Verpasst Se de markeerte Linie mit  en dickere Linienstarkde.
- Markeert Se dat Hus un geevt Se em mit  en lüchen Klöör (wenn Se en Farvdrucker hebbt)!
- Steiht dat Hus schreeg? Na denn markeert Se dat un dreiht dat mit den grönen Timpen baven!

Friees Dreihn vun't markeerte Rechteck



Sitt de Teknen nich dor, 'neem se henschall? Verschuuvt Se de ganze Teknen as en eenzig Bild!

- Klickt Se op dat Icon **Objekte markieren**  un treckt Se denn mit de Muus en Rechteck üm den ganzen Kraam rümmer.
- Alle Objekte binnen in dat Rechteck warrt markeert.

- Wiest Se op de markeerte Teknen. Op de enkelten Dele warrt de Muuswieser to'n veerfachen Piel.
- Denn köönt se mit daldrückte Muustast de ganze Teknen annerswo hen trecken.

Schrieven klappt nich?

Se wüllt in'n Text wieder schrieven, un dat klappt einfach nich? Denn hebbt Se dat **Objekte markieren**-Icon  op de Teknen-Symboolliest noch aktiv! Klickt Se nochmaal dor op, un dat geht wedder.

Se köönt de markeerte Teknen ok utsnieden orr kopeern un infögen. Natüürlich köönt Se ehr ok gruppeern. Avers tööv't Se mit allens dat noch en Momang – nu kümmt noch wat heel Bruukbores dorto.

Textfeller

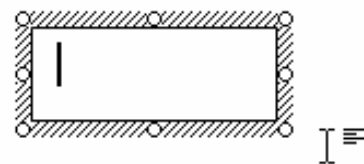
Wat nütt de tekenten Straten, wenn een nich ehr Naams dorto schrieven kann? Dat kannst! Dorto gifft dat Textfeller.

Wat is denn en Textfeld?

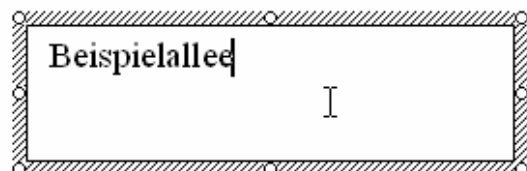
En Textfeld is en grafisches Objekt, da een frie verschuven, grötter un lütter maken kann, jüst as en Bild – bloots dat in en Textfeld Text schreven warrn kann.

En Textfeld anleggen

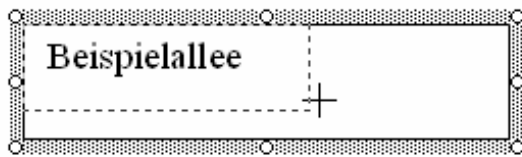
- Klickt Se op dat Icon **Textfeld**  op de Teknen-Symboolliest orr in't Menü op **Einfügen | Textfeld**.
- De Muuswieser warrt to'n Krüz.  Treckt Se jichenswo, 'neem jüst Platz is, mit daldrückte Muustast en Feld op. De Grött is eerstmal egaal. – Dat is dat Textfeld.
- En Schrievmarke blinkt in't Textfeld. Wenn nich: Klickt Se rin.
- Schrifft Se nu den Naam vun de Hauptstraat, t.B. **Beispielallee**.
- Wenn Se wüllt, köönt Se de Schrift ok formateern, t.B. fett maken, de Schriftgrött verännern orr en anner Schriftart wählen.
- Wiest Se op een vun de Anfaters buten an't Textfeld, 'neem de Muuswieser to'n  Duppelpiel warrt. Hier köönt Se de Grött verännern.
- Treckt Se sik dat Textfeld so trecht, dat dat Woort jüst bequem rinpassen deit!



En frisches Textfeld



In't Textfeld schrieven: Se köönt so veel schrieven, as Se wüllt – sogoor mehr, as rinpasst!

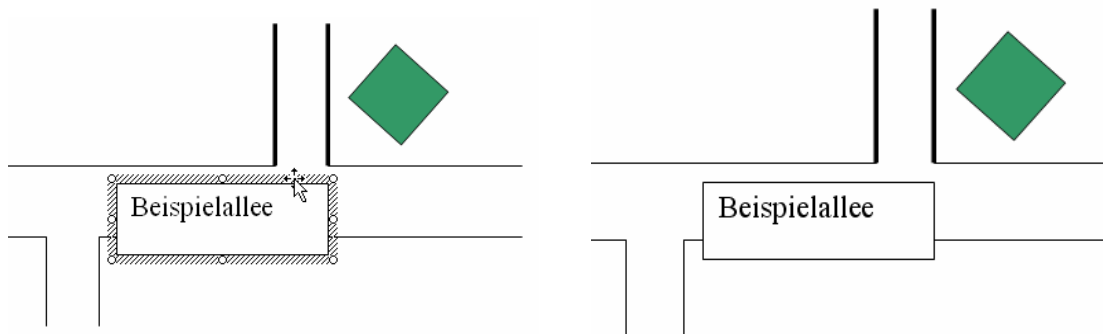


De Grött vun en Textfeld verännern: Wenn Se dat so lütt maakt, dat de Text nich in't Textfeld rinpasst, warrt he einfach nich wiest. He is avers dor – nix warrt wegsmeten! Wenn Se dat Textfeld wedder grötter maakt, köönt Se wedder allens lesen

- Nu wiest Se op den Rand vun't Textfeld. Bloots dor – op den Rand! – warrt de Muuswieser to'n veerfachen Piel.
- Treckt Se nu dat Textfeld op de Hauptstraat vun Ehr Teknen.



En Textfeld verschieven



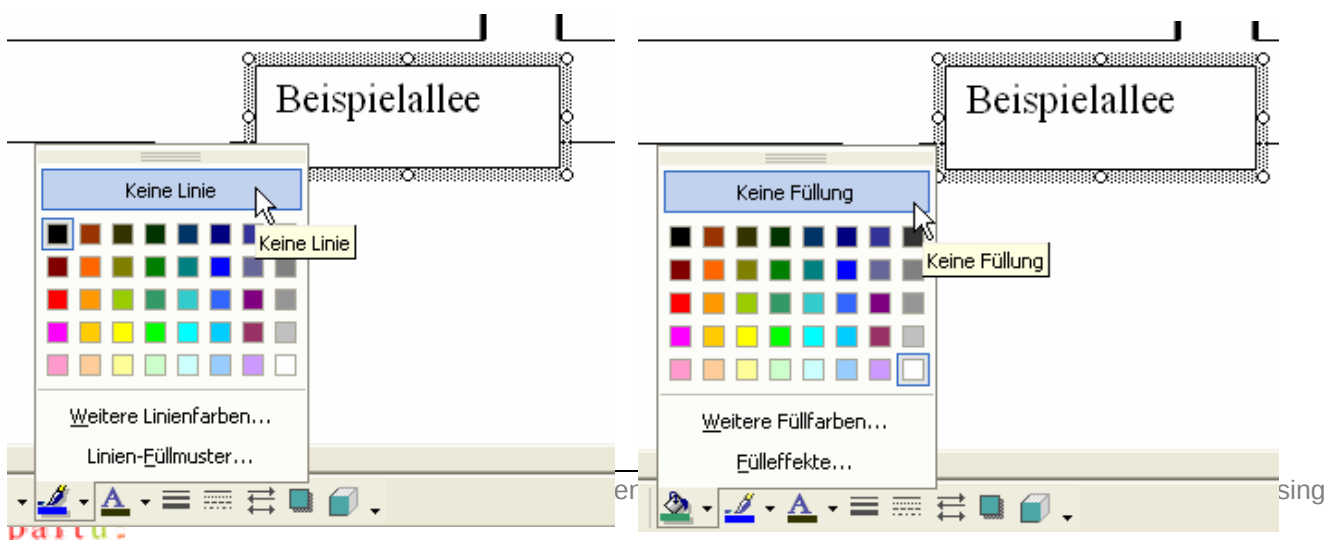
Ups, so weer dat aver nich dacht! De Rand stöört

Vielleicht sitt de Beschriftung vun de Straat ja al perfekt – wenn dat Textfeld lütt noog weer un richtig op de Straat passen deit. Avers villicht verdeckt dat deelwies de Linien vun de Straten, un überhaupt: de Rand vun dat Textfeld stöört! Also ran an de Arbeit:

Textfeld ganz dezent

Wenn dat en ideale Beschriftung ween schall, dröff dat Textfeld keen egen Rand hebben – un op't best ok keen egen Hinnergrunn. Na, meddewiel weet Se ja nau, woans dat geht!

- Markeert Se dat Textfeld, wenn't nich mehr markeert is.
- Wählt Se dat Pinsel-Icon op de Teknen-Symboollist, klickt Se op den lütten Piel dorblangen un wählt Se **Keine Linie**.
- Wählt Se dat Farvammer-Icon op de Teknen-Symboollist, klickt Se op den lütten Piel dorblangen un wählt Se **Keine Füllung**.



Nu köönt Se dat Textfeld överall hentrecken, ok merrn op de Linien vun de Straten – dat Textfeld verdeckt ehr nich mehr. Dat is nu dörsichtig un sünner Rahmenlinie; bloots de Schrift sweevt noch elegant dör den Ruum... Nu is dat eentlich ok egaal, wenn dat Textfeld beten to groot is – maakt ja nix. So is dat de optimale Beschriftung, nich?



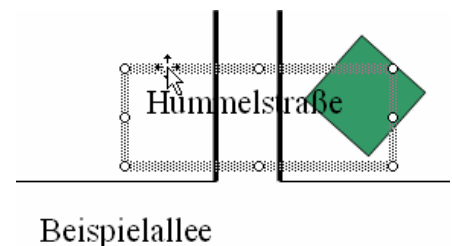
Textfeld kopeern

Wat maakt Se avers nu, de lootrecht verlopen Nevenstraten to beschriften? Keen Problem – maakt Se sik eerstmaal en nieges Textfeld. – Allens nochmal? Hmmm... einfacher is dat, dat Textfeld, dat al dor is, to kopeern!

- Klickt Se op den Rand vun't Textfeld – dorhen, 'neem de Muuswieser en veerfachen Piel warrt!
- Nu geekt Se den Kopeerbefehl – per Menü **Bearbeiten | Kopieren**, per Muusklick op dat Icon  op de Standard-Symboolliet, per Kontextmenü (Rechtsklick) un **Kopieren** orr einfach per Tastengriep **Strg + C**.
- Wichtig: Nu klickt Se annerswo hen, dormit dat Textfeld nich mehr markeert is!
- Denn geekt Se den Befehl to'n Infögen – per Menü **Bearbeiten | Einfügen**, per Muusklick op dat Icon  op de Standard-Symboolliet, per Kontextmenü (Rechtsklick) un **Einfügen** orr einfach per Tastengriep **Strg + V**.
- Jichenswo landt nu dat kopeerte Textfeld. Klickt Se eerstmal rin (also dütmaal merrn rin, in den Text) un ännert Se den Stratennaam so, as dat nu ween mutt.
- Packt Se dat Textfeld nu wedder an'n Rand un treckt Se dat an de rechte Steed, also över een vun de lootrechten Straten.



En Textfeld markeern



Dat kopeerte un afännerte Textfeld warrt in Posischoon bröcht

Text lootrecht

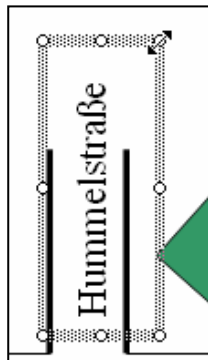
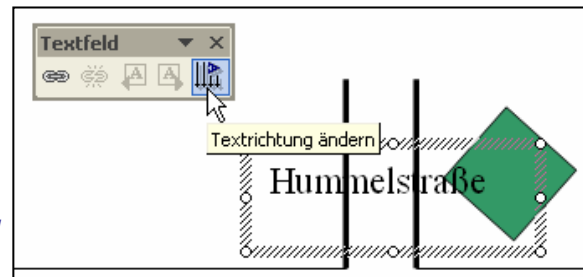
Nu schall de Text langs de Straat verlopen. Hier kümmt Trick 17: de lootrechte Text. Dorto gifft dat twee Weeg.

Weg 1:

- Klickt Se in't Textfeld.

- Kriggt Se de lütte Symboolliest **Textfeld** tofaat, de sik jichenswo rümmerdrieven deit, un klickt Se op dat letzte Icon dorop, .
- De Text ännert sin Richt.
- Klickt Se mehrmalen op , denn köönt Se sik de Richt utsöken.

Text lootrecht bitte!



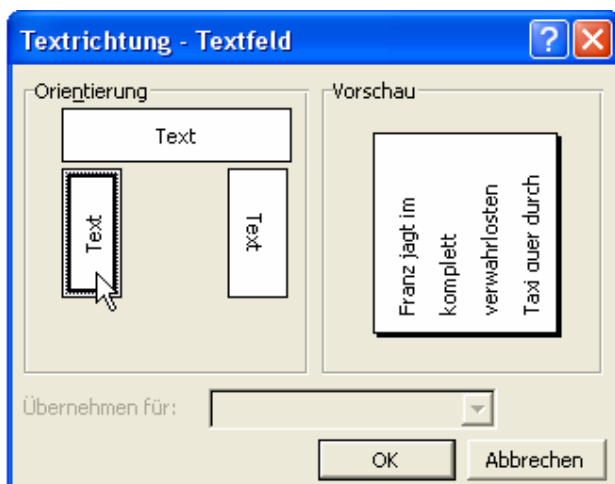
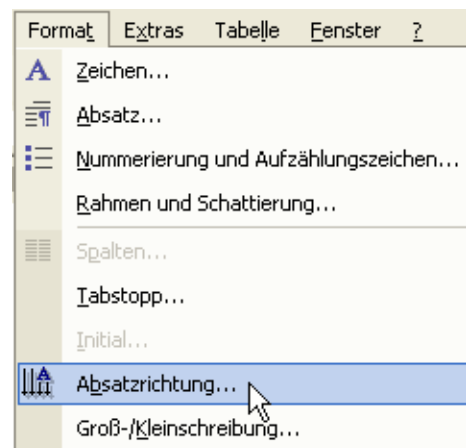
- Denn tuckt Se sik dat Textfeld so trecht, dat de ganze Text jüst komodig rinpassen deit.

De Foorm vun't Textfeld mutt noch an den lootrechten Text anpasst wann, denn is allens trecht

Weg 2:

- Klickt Se in't Textfeld.
- Wählt Se in't Menü **Format | Absatzrichtung**.

Hier geiht't ok lootrecht



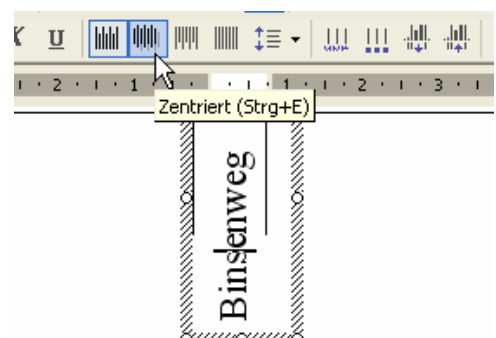
- En lütte Dialog kümmert vörtüüg, 'neem Se sik en Textricht per Klick utwählen köönt. Denn **OK**.
- Denn tuckt Se sik dat Textfeld so trecht, dat de ganze Text jüst komodig rinpassen deit.

*Woneem schall dat langs gahn?
De Dialog to'n Richt-Utsöken*

Allens steiht Kopp

Wenn Se in Word lootrechte Textricht wählt hebbt, denn kiekt Se mal in de Format-Symboolliest: Alle Icons to'n Utrichten vun Afsätz un sogoar de Icons för Optelln un Nummerierung hebbt sik solidarisch op de Siet leggt. Sührt possierlich ut, nich?

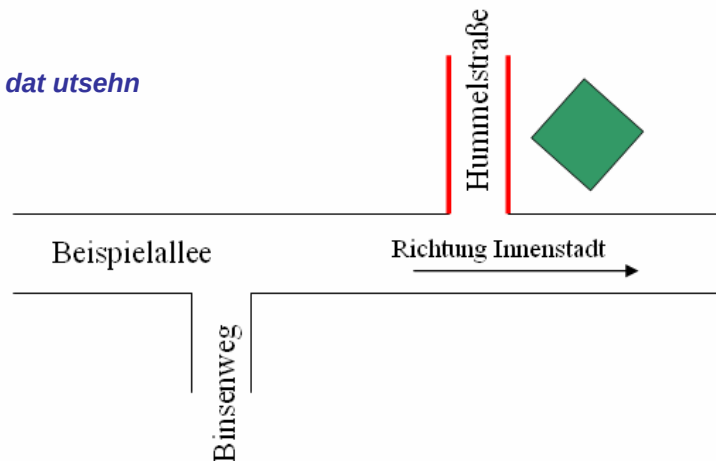
Alle Icons lootrecht – putzig!



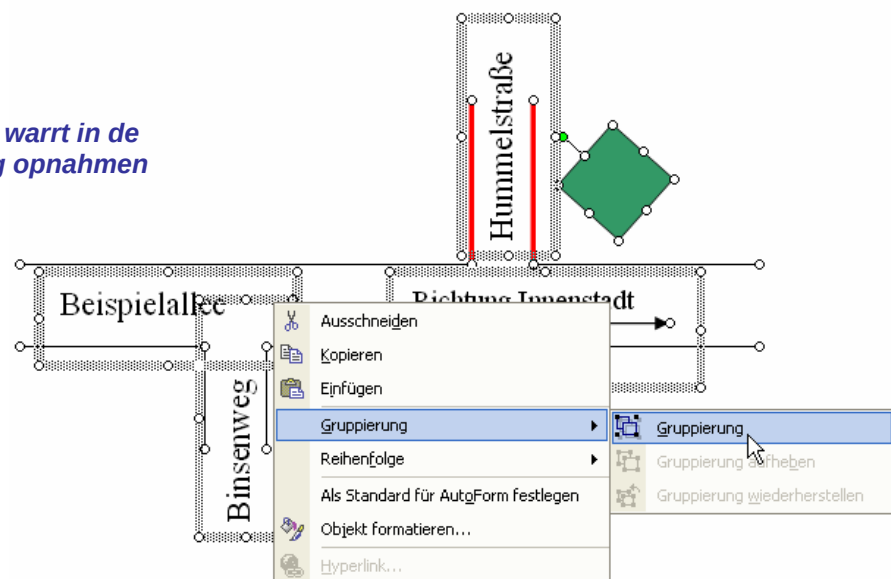
Textfeller grupeern

Beschrift Se nu alle Nevenstraten op düsse Wies. Se köönt Textfeller kopeern orr sik niege maken. Beschrift Se bavento de Hauptstraat mit en Piel „Richtung Innenstadt“. Dorna köönt Se dat Ganze grupeern – de Textfeller warrt problemlos mit grupeert.

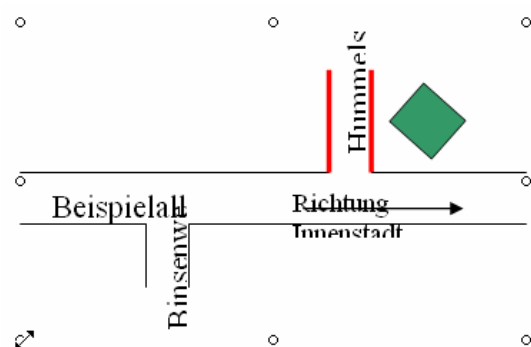
So schall dat utsehn



De Textfeller warrt in de Gruppierung opnahmen



Wenn Se allens grupeert hebbt un amenn de Gruppe dehnen un stuken wüllt, denn warrt Se en lütten Swackpunkt vun de Textfeller wies warnn: De Schriftgrött blifft konstant! Dat Textfeld sülvten dehnt un stukt sik aardig mit, avers natüürlich blifft en 12-Punkt-Schrift jümmers en 12-Punkt-Schrift – un de passt nich mehr ganz in't Textfeld, wenn dat Textfeld to lütt trocken woor! Denn is de Stratenname nich mehr kumplett to lesen. Dorüm kann dat vermurkst utsehn, wenn Se dat to lütt tosamentreckt!



De Stratenplan woor to lütt stukt, de Schrift speelt nich mehr mit

Lütte Textfeldkänn

Mit Textfeller ümgahn köönt Se nu al bannig good. Dat Se dat Benehmen vun de Dinger beter dörschaun köönt, maakt wi hier en lütten Utfloog in de Theorie.

En Textfeld is en Zwitter: grafisches Objekt un Textdokment.

Na buten is en Textfeld en Objekt, jüst so as en Grafik orr en Teknen-Objekt. Kannst dat op desülvige Wies grötter un lütter maken. In't Menü **Format** finnt Se nu ok den Indrag **Textfeld**. De Dialoog süht in Word jüst so ut as de to'n Formateern vun en Grafik. Op de Registerkoort **Layout** is automaatsch **Vor den Text** orr **Passend** instellt – dat Textfeld lett sik frie verschuven. (In Excel is düsse Dialoog beten spaarsamer. Dat Textfeld is dor vun Natuur ut frie to verschuven, un Sluss.)

Na binnen is dat Textfeld en richtiges lüttes Textdokment mit alle Mööglichkeiten to'n Formateern. Wenn Se in Word togang sünd, seht Se sogoor, dat op dat Lineaal en extra Beriek för dat Textfeld uttekent is.

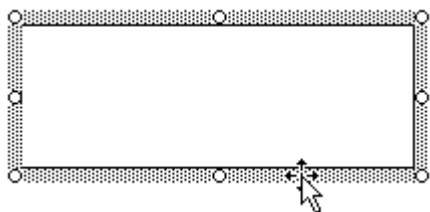
Symboolliest Textfeld

Dat Textfeld hett in Word tosätzlich en egen lütt Symboolliest, de vörtüüg kümmt, wenn dat Textfeld markeert is. För dat, wat wi hier maakt, beed de Symboolliest nich veel Intressantes (bloots de Textricht), avers för anner Zwecke is se heel nütt: Wenn Se stückerwat Textfeller t.B. in Word in't Text verdeelt orr jichenswie över dat Dokment verstreit, denn köönt Se düsse Textfeller merranner verkeden. Dat bedüüd, dat Se in de Keed vun Textfeller en grote Menge Text „geten“ doot, un he flütt ordentlich wieder vun Textfeld na Textfeld! In jedeen Textfeld steiht jüst so veel, as graad rinpasst, un in't neegste geiht dat denn wieder. Dat is prima bi't Erstellen vun Prospekten u.ä.!

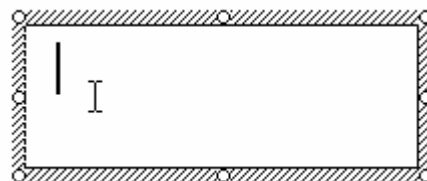
So funkscheneert Textfeller

As Zwitter mutt dat Textfeld Text- un Grafikeigenschaften beden. Dat maakt dat so:

- Wenn Se in't Textfeld sülven arbeiten doot, also in'n Text, denn is de Rand vun't Textfeld striept. De Muuswieser is över den Text en Strich, as sik dat bi Text hört – süh Bild rechterhand.



- Wenn Se dat Textfeld as Grafik markeern wüllt, denn klickt Se op den Rand. He wartt denn pünkt't – süh Bild linkerhand. Dat ganze Textfeld mit Inholl is denn markeert.



In't Textfeld arbeiten

- Wiest Se op den Textberiek vun't Textfeld. De Muuswieser is en Strich.
- Klickt Se rin. De Schrievmarke blinkt, un de Rand vun't Textfeld is striept.
- Formateert Se de Afsätt na Ehrn Smack.
- Se köönt in't Textfeld ok markeern, kopeern un infögen, ok Rahmen setzen, sogoor Biller infögen – jüst as in en Dokment.

Dat Textfeld as Ganzes

- Nu treckt Se sik dat Textfeld op de passen Grött trecht.
- Is de Rand pünkt't? Wenn nich, klickt Se eenmal op.
- Nu is dat Textfeld as Ganzes markeert – also mit den Text un allens, wat dor binn steiht. In düssen Tostand köönt Se dat Textfeld kopeern, utsnieden orr ok löschen (mit de **Entf**-Tast)!
- Hebbt Se kopeert, denn klickt Se eenmal buten vun't Textfeld, dat de Markeern weg is. Eerst dorna föögt Se in!

Woso schall een vör dat Infögen buten klicken? Na, damit dat Textfeld nich in't Textfeld inföögt warrt. Dat süht denn vermurkst ut. – Wenn Se mehrmalen en Textfeld infögen wüllt, mööt Se oppassen, dat bi't Infögen keen anner Textfeld markeert is!

De Tabell gifft en Überblick över dat Arbeiten mit Textfeller.

Wat wüllt Se doon?	So geiht dat
Textfeld verschuven	• Textfeld anklicken. Dat warrt markeert. • Den Muuswieser op den Rand föhren. He warrt to'n veerfachen Piel. • Nu klicken un mit daldrückte Muustast trecken.
In't Textfeld schrieven	In't Textfeld klicken un as in en normalen Textdokment schrieven.
Text in't Textfeld verännern	Formateern un Bearbeiten vun'n Text geiht in't Textfeld jüst so as in normalen Text!
Foorm un Grött vun't Textfeld ännern	• Anklicken • Op een vun de Rahmenboxen wiesen • Trecken
Den Text dreihn	• Anklicken • Op dat Icon Textrichtung  op de Textfeld-Symboolliest klicken (orr Menü Format Absatzrichtung) • Textricht utwählen.
Dat Textfeld löschen	• Anklicken. De Rand vun't Textfeld is striept. • Op den Rand klicken. Nu is de Rand pünkt't. • De Entf-Tast drücken.
Textfeld utsnieden / kopeern	• Anklicken. De Rand vun't Textfeld is striept. • Op den Rand klicken. Nu is de Rand pünkt't. • Den Ausschneiden- orr Kopieren-Befehl anwenden. • An en anner Steed klicken! • Infögen un dat Textfeld an de rechte Steed trecken.

Nochmaal: Pünkt un Striepen

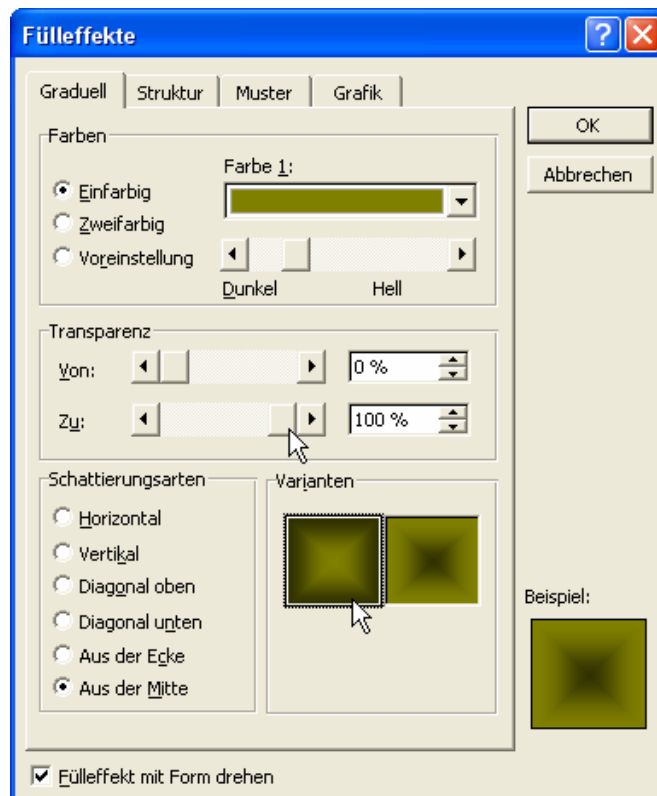
Wenn dat Textfeld en striepten Rand hett, denn blinkt de Schrievmarke dor binn. Denn köönt Se in schrieven. Mit **Entf** löscht Se denn bloots en Bookstaav. – Wenn dat Textfeld avers en pünkten Rand hett (Rand anklicken!), denn is dat ganze Textfeld mit allens binn markeert. Mit **Entf** löscht Se denn dat ganze Textfeld.

Öven: Textfelder mit Hinnergrunn

Vörhen hebbt Se en Textfeld transparent maakt. Dor süht al: De Dinger hebbt Hinnergruncklöören! „Vun Natuur“ sünd se witt, avers se köönt natüürlich alle mööglichen Hinnergruncklöören kriegen. Un: Fülleffekte! Dat wüllt wi nu maken.

- Treckt Se sik en nich to lüttes Textfeld op.
- Maakt Se de Randlinie weg.
- Wählt Se as Füllung för dat Textfeld en Fülleffekt. Laat Se de Füllung dorbi mit Hülp vun de Schuuvreglers för Transparenz bet na 100% Transparenz verlopen (süh Bild) un wählt Se denn en Geometrie, de **aus der Mitte** verlöppt.

So en ähnliche Füllung kunn dat ween



- Dat Ergeevnis süht so ut as in't Bild linkerhand.



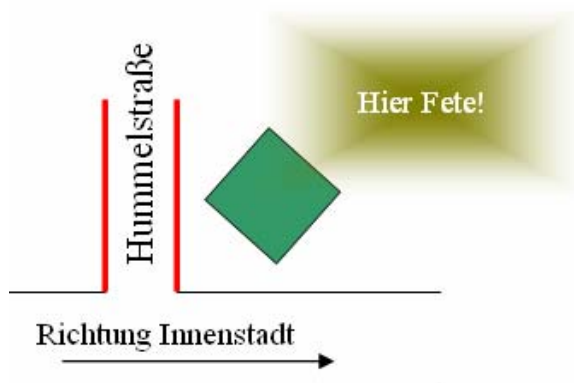
Wenn dat Textfeld nich markeert is, süht dat so ut

- Dat Textfeld süht al so as Deko-Objekt smuck ut; wi wüllt avers nu Text dortofögen.
- Klickt Se also in dat Textfeld. Zentreert Se den Absatz un bringt Se mit **Enter** de Schrievmarke in de Midd vun't Textfeld. Denn tippt Se „Hier Fete!“ orr jichens sowat.
- Dat de Text besünners good to sehn is, markeert Se em un geevt Se em en witte Schriftfarv.

Witte Text in de Midd



- Nu treckt Se dat Textfeld neegbi an dat Huus in Ehr Teknen.



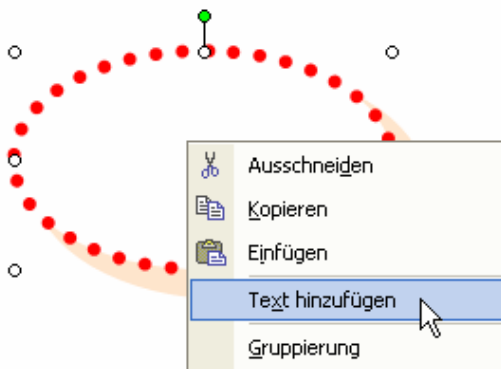
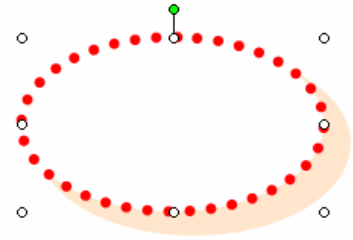
Süht al ganz good ut, nich? Man för den Zweck in düssen Stadtplan giff dat noch wat Beters. Dat lehrt Se in dat Kapittel över Auto-Formen.

Teknen-Forms as Textfeller

Textfeller sünd an sik al good, avers dat kümmt noch veel beter: Se köönt jede slaten Teknen-Objekt to en Textfeld maken!

- Leggt Se sik en Ellipse an. Dat dat nich to langwierig warrt, köönt Se ja en Ellipse mit dicke rode pünkte Randlinie un en rosa Schatten maken – dat öövt. Man jede annere Ellipse geiht ok.

Dat Utgangsmateriaal

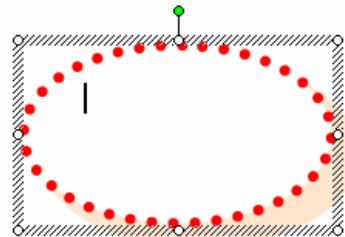


- Rechtsklickt Se de Ellipse. In't Kontextmenü finnt Se den Befehl **Text hinzufügen**. Den wählt Se an.

Dat Kontextmenü is doch en fiene Saak

- Swupps, de Ellipse hett en rechteckigen Rahmen un en blinken Schrievmarke kregen! Se is also quasi mit en Textfeld verheiraadt woom!

*De Ellipse to'n Rinschrieven:
En Zwitter vun Ellipse un Textfeld*



- Schrievt Se in dat Textfeld. Zentreert Se den Text un formateert Se em na Ehrn Smack.

De Text kann bloots binn in de Ellipse stahn

Bi't Schrieven seht Se, dat de Text stärker

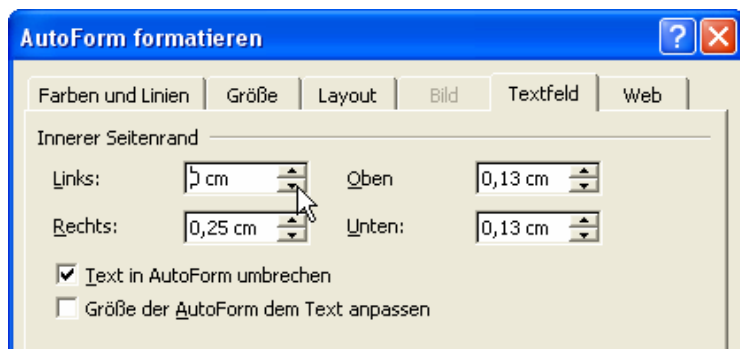
ingrenzt is as in en normalen Textfeld; he mutt ja binn in de Ellipse landen un dröff dorwegen nich bet an den Rand vun dat Textfeld lopen.



Trecht!

Trick 17: Binnenrand vun't Textfeld

Alle Textfeller hebbt vun Huus ut en Binnenrand, d.h. Text kümmt nienich bet ganz an de Randlinie ran. Düssen Binnenrand köönt Se avers sülven verännern. Gaht Se darto, wenn dat Textfeld markeert is, na Menü **Format | Textfeld** orr, wenn Se (as nu) en Teknen-Objekt mit en Textfeld verheiraadt hebbt, na Menü **Format | AutoForm** un dor op de Re-



gisterkoort **Textfeld**. Hier köönt Se den **Inneren Seitenrand** för alle veer Sieden **Links, Rechts, Oben un Unten** mit de lütten Piel orr dör direktes Intippen höger maken – orr bet op 0 dalstüern! As Resultat warrt de Text in Ehr Textfeld denn anners fleten – je nadem, wat Se em mehr orr minner Platz geven hebbt.

Den Binnenrand vun't Textfeld ännern

Dreihn?

Prööv't Se, woans de Text sik benimmt, wenn Se dat Objekt dreiht! Se seht, dat Textfeld dreiht sik nich mit. Probeert Se dormit rümmer. Maakt Se dat ok mit Rechtecke, treckt Se an, verännert Se de Grött usw., dat Se dat rechte Gefühl dorför kriggt!



Bi't Dreihn is de Spaaß vörbi, dat Textfeld dreiht sik nich mit

In dat neegst Kapittel „AutoFoorms“ lehrt Se noch en kaptaale Soort vun Foorms kennen.

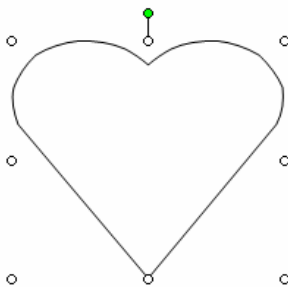
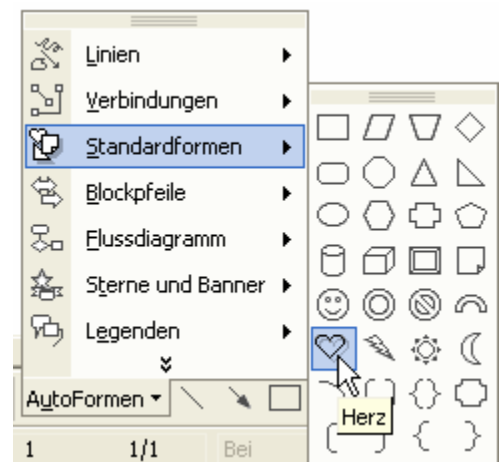
AutoFoorms

In't letzte Kapittel hebbt wi sülvst tekente Ellipsen & Co. mit en Textfeld „verheiraadt“. Dat een sowat mit Rechtecke un Ellipsen maken kann, is ja man en fiene Saak; avers noch schöner weer dat, wenn dat mit alle mööglichen annern Foorms güng, nich? Un dat geiht! Dat geiht nämli mit de AutoFoorms, de ünner den Knoop **AutoFormen** op de Teknen-Symboolliest to finnen sünd – orr alternativ över Menü **Einfügen | Grafik | AutoFormen**. Wi haalt us nu to'n Test mal en Hart in't Bild.

AutoFoorm infögen

Eerster Weg:

- Klickt Se in de Teknen-Symboolliest op den Knoop **AutoFormen**.
- En Menü geiht op.
- Wählt Se hier de Kategorie **Standardformen**.
- Ut de Palette vun Standardfoorms wählt Se per Klick dat Hart.

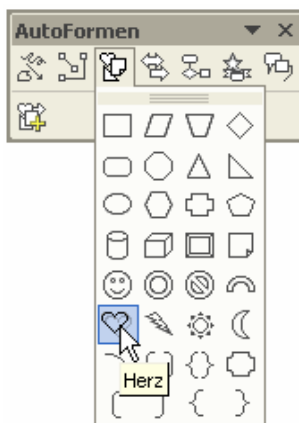
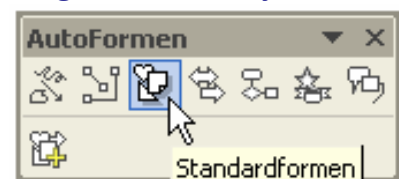


- Treckt Se de Foorm ganz normal mit daldrückte Muustast op.

Tweete Weg:

- Wählt Se Menü **Einfügen | Grafik | AutoFormen**.
- En lütte Extra-Symboolliest kümmt vörtüüg. Ünner elk Symbol steekt en Palett; de Symboln seht liekso ut as de ünner den **AutoFormen**-Knoop op de Teknen-Symboolliest.

Hier mööt Se den Muuswieser kort op dat Symbol rohn laten, denn seggt de Quickinfo Se den Naam vun de Kategorie



- Klickt Se op dat Symbol för **Standardformen** un in de Palett denn op dat Hart.

Hier is dat Hart an'n rechten Fleck

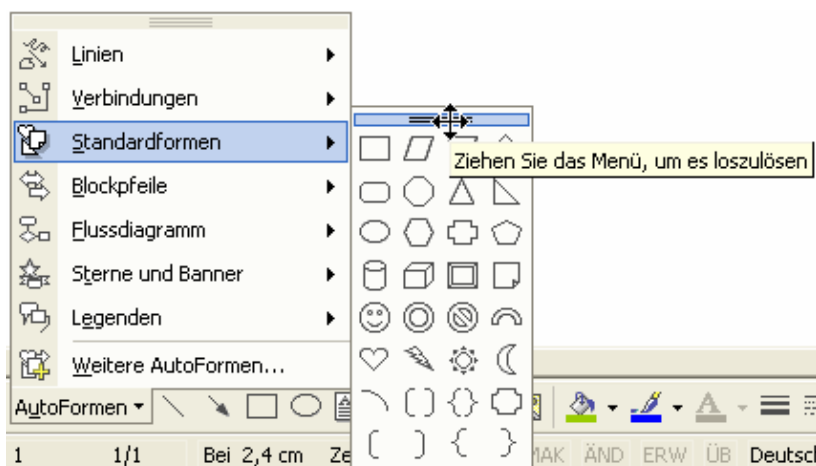
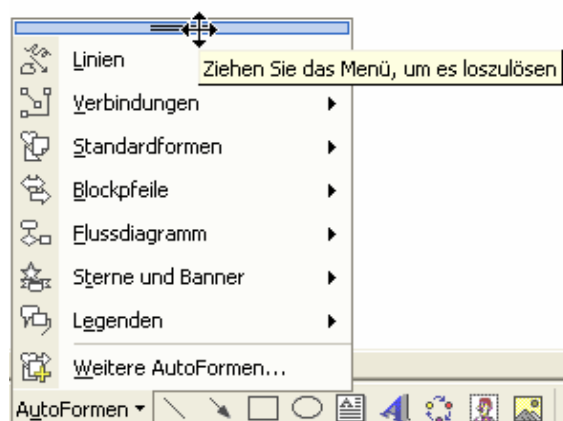
- Treckt Se de Foorm ganz normaal mit daldrückte Muustast apen.

Dat Hart smeegt sik in dat optrocken Rechteck rin. Tipp: Wenn Se bi't Optrecken de **Umschalt**-Tast daldrückt, smeegt sik dat Hart in en Quadraat!

Liest orr Palett afrieten

Wenn Se de AutoFormen-Symboolliet so gern muocht, dat Se ehr anduern bruken wüllt, denn köönt Se sik ok mit en Handgriep dat AutoFormen-Menü ünner den Knoop **AutoFormen** losrieten. Wiest Se einfach as in dat Bild hier op den bövelsten Strich un riet Se mit daldrückte Muustast an. Swupps wartt dat Menü to en Liest.

*Afrieten vun't Menü:
Dat Menü wartt to en Symboolliet*

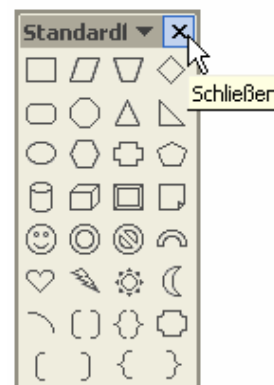


Man dat geiht noch fiener: Bi de AutoFoorms köönt Se ok enkelte Paletten afrieten! Wenn Se en bestimmte Palett veel bruukt, kann dat sinnvoll ween. Maakt Se dat as in dü't Bild, un de Palett wartt to en sweven Liest, jümmers apen. Weg kriegt Se ehr mit den lütten Knoop **Schließen** (mit dat Krüz) rechts baven in de Liest.

Afrieten vun en enkelte Palett

Natüürlich köönt Se ok stückerwat Paletten losrieten, un natüürlich bleibt de Paletten liekers ünner den Knoop **AutoFormen** bestahn!

De Palett wartt nich mehr brukt



AutoFoorm formateern



Dat Gestalten vun de AutoFoorm is för Se nu en Spazeergang. Natüürlich kannst dat dehnen un stuken, an'n grönen Knoop baven dreihn, mit dat Pinsel-Icon  un mit  un  de Randlinie gestalten un mit  de Füllfarv bestimmen – un natüürlich ok en Fülleffekt!

Se köönt also lichtfarig en Hart as in dü't Bild hier gestalten.

AutoFoorm wartt Textfeld

Nu kümmt avers de Clou: Dat Ganze schall beschriftt warn! – Een möögliche Weg: Se leggt sik en Textfeld an, maakt dat ahn Füllung un ahn Rand, also „unsichtbor“, schrifft den Text rin, schuuvt dat Textfeld op dat Hart un gruppereert de twee Objekte. – Ja, un dat is vullkommen korrekt. Wenn Se op düsse Idee kamen sünd, hebbt Se nipp mitdacht un allens, wat Se lehrt

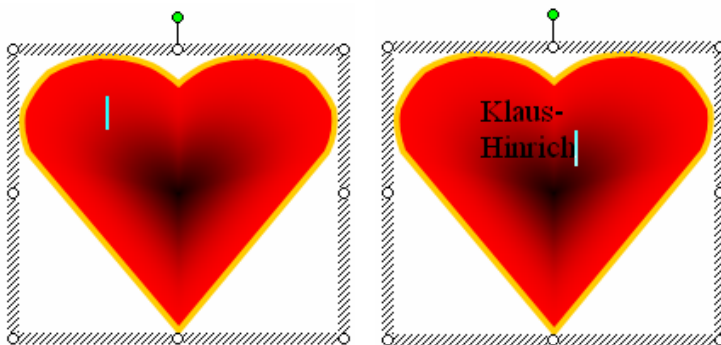
hebbt, allerbest ümsett. Gratulaschoon! – Man hier gifft't wedder wat Niegs to lehren: Se köönt de AutoForm direkt to'n Textfeld mutieren laten! Dat geht as bi en Ellipse:

- Rechtsklickt Se dat Hart.
- Wählt Se ut dat Kontextmenü den Indrag **Text hinzufügen**.

So eenfach geht dat!

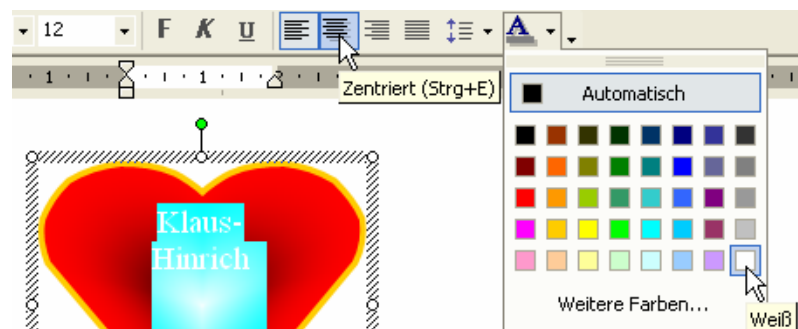


- En Textfeld kümmt üm dat Hart rüm vörtüüg. Dat Hart is sülven to'n Textfeld woorn! – De Schrievmarke blinkt, Se köönt tippen.
- Formateert Se de Schrift na Ehr Wunsch, dat se good op den Achtergrund to sehn is.



Dat Hart is en Textfeld woorn! Man de Schrift is so nich good to lesen

Formateern: De Schrift shall hier zentreert sitten, un de Schriftklöör shall witt ween. Grötter kann de Schrift ok noch!



Upps, passt nich?

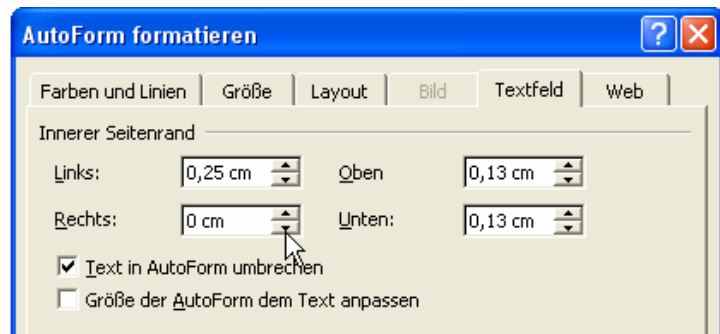
- Bi't Tippen un Formateern vun de Schrift wartt Se wies warnn, dat de Grenz för de Schrift nu nich mehr de Rechteckfoorm vun't Textfeld is, sünner de Hartfoorm. In ehr mutt de Text rinpassen; he wartt automaatsch ümbraken un nootfalls afsneden.

- Wenn dat to eng warrt, köönt Se dat Hart breder trecken – orr Se versöök dat wedder mit den Trick mit den Binnenrand vun't Textfeld un geevt em 0 cm Rand op elk Siet. Menigmaal hölpt dat al.

*0 cm Rand an elk Siet, dat
sCHAFFT beten mehr Platz*



„Dein ist mein ganzes Herz...“

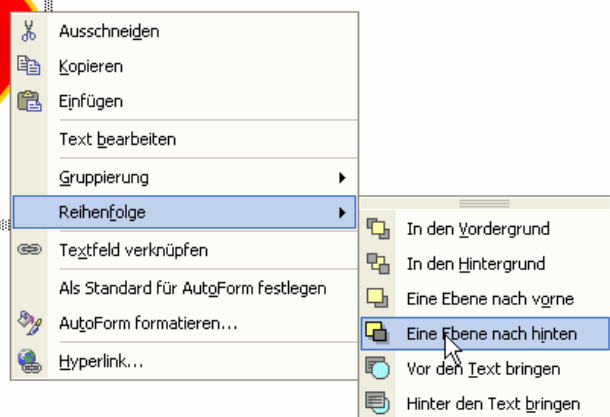
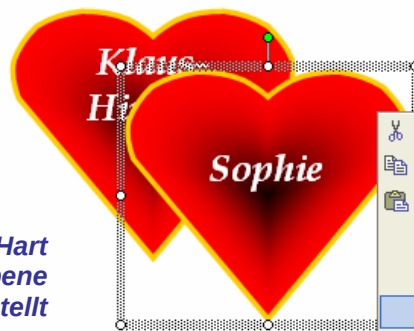


Jümmer noch to wenig Platz?

Wenn Se wüllt, dat Ehr Text över de Foorm vun't Hart rutragt, denn mööt Se de „handstrickte“ Method bruken – en extra Textfeld maken un dat över dat Hart leggen.

Nu köönt Se ut dat enkelte Hart en Poor maken, indem dat Se sik komodig dat fertig gestalt'te Hart kopeert un wedder inföögt. (Denkt Se an: Vör't Infögen woanners klicken, dat de Markierung weggeiht!) Denn kannst t.B. in'n Text ännern un de Harten staffeln. Mit den Kontextmenübefehl **Reihenfolge** sorteert Se de Harten na Ehr Wünsch!

*Dat kopeerte Hart
warrt een Ebene
na achtern stellt*



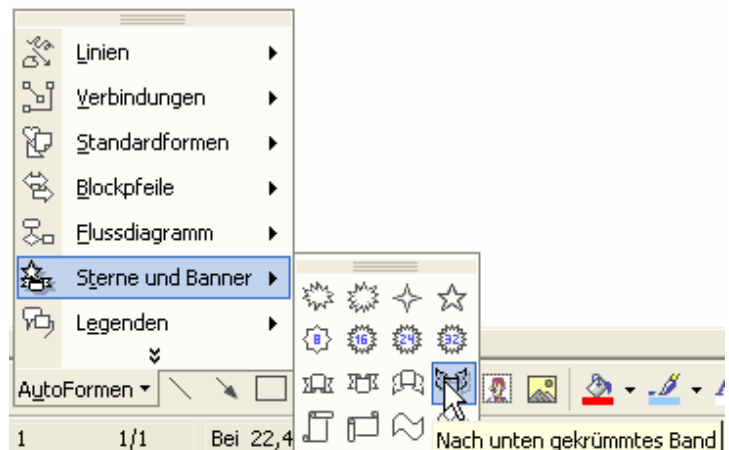
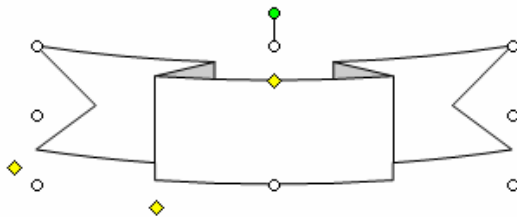
*En beten Smuck ümrüm is nu
en Kinnerspeel för Se!*

Wi warrt naher noch mehrmalen AutoFoorms ut ünnerscheedlich Kategorien anstüern un nau kennen lehren. As neegst seht wi us twee Typen besünners an: de to'n Verzerren un de mit inbuut Textfeld.

Verzerren vun AutoFoorms

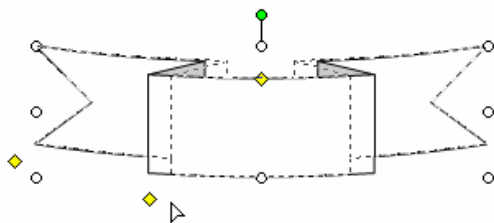
Haalt Se sik en AutoFoorm ut de Palett **Sterne und Banner**, t.B. dat **Nach unten gekrümmte Band**. Treckt Se ehr op.

Hier gifft dat heel variable Foorms

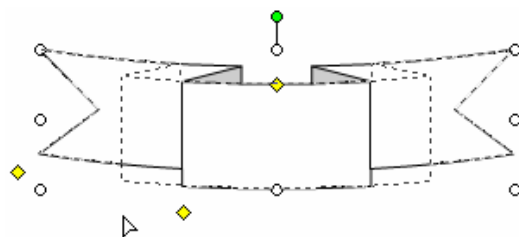


So süht dat in'n Rohtostand ut

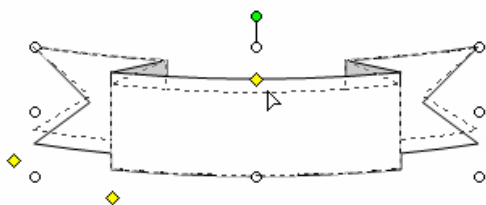
Wenn Se sik de Foorm ankiekt, wartt Se wies, dat tosätzlich to de bekannten Anfaters to'n Dehnen un Stuken un den Dreih-Anfater noch mehr Funkschoonselemente dor sünd – dree geele Rauten swutschs üm de Foorm rüm. Mit de Hülp vun düsse Rauten köönt Se de Foorm in sik verzerren. Probeert Se't ut! De Muuswieser verännert sik, wenn Se op so en Raute wiest – he wartt to en korten Piel –, un Se köönt mit daldrückte Muustast in alle mööglichen Richten trecken.



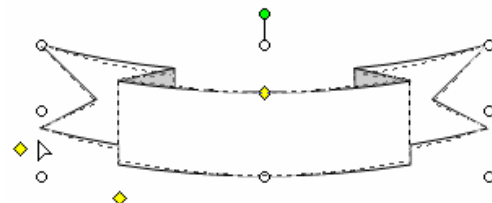
De nedderste Raute maakt de „Faltung“ vun dat Band smaller orr breder



De bövelste Raute verännert de Perspektive, ut de Se op dat Band „ropkiekt“



De linke Raute verännert de Krümmung vun't Band – dat wartt stärker dörbagen



Jedeen enigermaten komplizeerte Foorm hett solk geele Rauten – mal een, mal twee, un de ganz komplizeerten Foorms, 'neem een veel an verännern kann, hebbt even dree. Ehr Funkschoon is je na Foorm ünnerscheedlich, dat kümmt op an – dor hebbt Se doch schön wat to'n Utprobeern!

Natüürlich köönt Se de Foorm nu ok formateern un ehr op desülvige Wies as vörhen dat Hart to'n Textfeld maken! Dat lett smuck, wenn in so'n Band Text in steiht.

Öven

Maakt Se mal dat trecht, wat hier in't Bild wiest is! Probeert Se dat eerstmal alleen; poor Tipps stah nerrn.

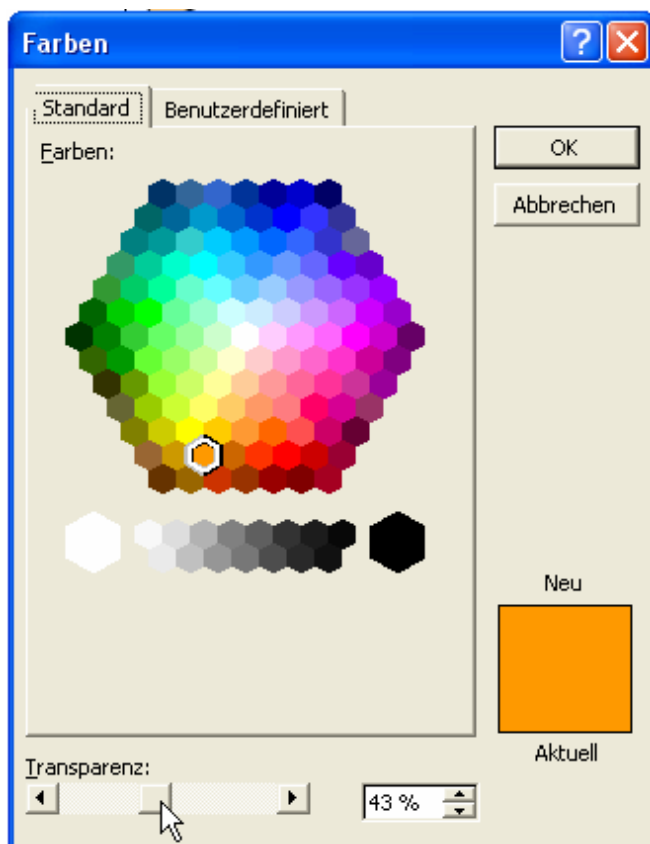
So schall dat utsehn

Lösungstipps:

Natüürlich mutt toerst mal de Harten-Kombinaschoon gruppert warrn – grote un lütte Harten tosamen. Apensichtlich woor de ganze Grupp achterna en Slagschadden verpasst – in güllen Schaddenklöör!

(Wenn Se nich wüllt, dat de lütten Harten ok Schadden smiet –

Smackssaak! –, denn gruppert Se ehr nich mit. Denn lohnt sik dat villicht gor nich, de Harten to gruppieren, laat Se ehr einfach lose rümmerflegen. De twee groten Harten geevt Se denn einfach enkelt den Schadden, is ja keen grote Möh.)



Denn beschrift't Se dat Band baven un formateert dat so, as Se dat dor seht. As Hinnergrunn-Klöör för dat Band heff ik hier einfach bloots dat Orange wählt, avers mit den Indrag **Weitere Farben...** heff ik för düt Orange en Transparenz vun ca. 40% instellt, dormit de bövelsten lütten Harten dörschemert. – Alternativ köönt Se dat Band ok mit den Kontextmenübefehl **Reihenfolge** t.B. **Eine Ebene nach hinten** orr **In den Hintergrund** setten. Ok denn sünd de bövelsten lütten Harten to sehn – se sweevt denn even vör dat Band.

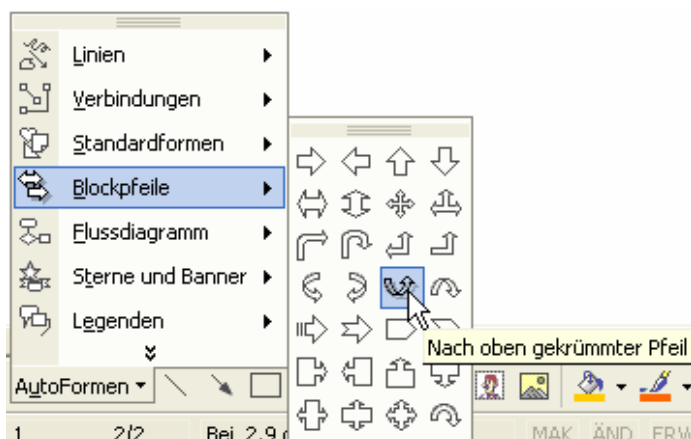
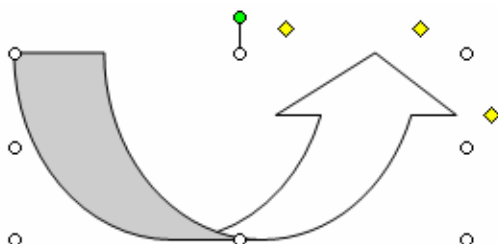
Jedeen Füllfarv kannst deelwies transparent maken!

Den Piel, de dör de Harten geiht, mööt Se natüürlich ut twee Delen maken – en Piel un en Linie. Ok he hett hier en güllen Schadden – he is in de Gruppeern opnahmen. Maakt Se dat na Ehrn Smack!

Se seht, dat is gor nich swaar, wat Schickes trechtmaken – wenn een alle de Techniken praht hett, de Se meddewiel good kennt.

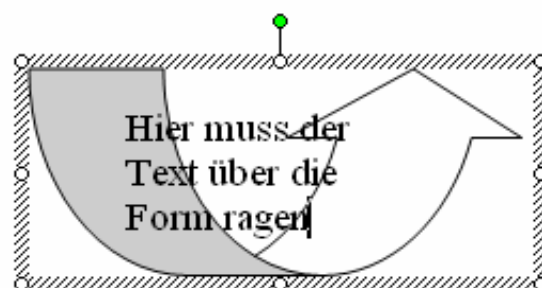
Probeert Se nu noch de AutoFoorms ut de Palett **Blockpfeile** ut! En Deel vun düsse Foorms hett ok en ganze Sammlung vun geele Rauten.

*In de Palett **Blockpfeile** wahnt heel funkschonelle Foorms, keen smucke Harten*



***Swarms** vun Anfaters swirrt üm dat Objekt*

Versöök Se düsse Objekte na Ehr Wunsch to gestalten! Bi't Beschriften sünd nich alle Blockpiel so orthodox as dat Hart: Stückerwat sünd so foormt, dat de Text över de Butenlinie vun de Foorm rut ragen **mutt**, süss weer en Beschriften gor nich mööglich, wieldat Text ja nu mal bloots waagrecht un lootrecht verlopen kan, avers nich in'n Bagen. Tominnst nich mit düt Programm! Mit WordArts geiht dat heel good; dorto giff dat en egen Ünnerwiesen bi Plattpartu.



In düsse Foorm kann de Text sik nich inpassen, also löppt he röver

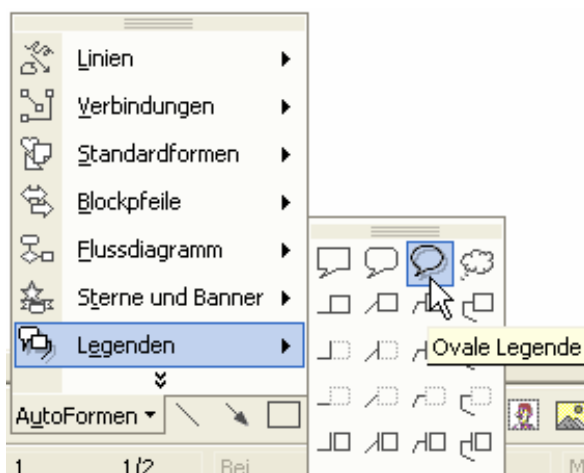
Foorms mit inbuut Textfeld

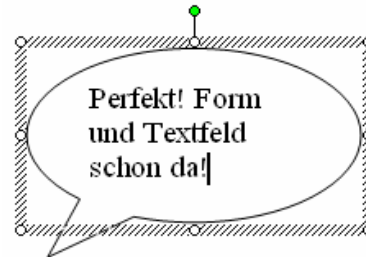
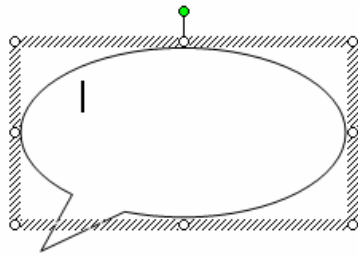
In de Palett **Legenden** giff dat AutoFoorms, bi de dat Textfeld al mitlevert warrt. Na klaar: Düsse Foorms bestellt een sik, wenn een wat to beschriften hett!

- Haalt Se sik nu een vun de Foorms bi **Legenden** in Ehr Dokment. Wi nehmt hier as Bispill de **Ovale Legende**.

En „Ovale Legende“ is nix anners as en Spreekblaas!

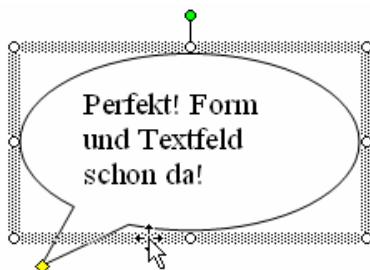
- Treckt Se de Foorm op.
- De Foorm kümmt mit en fertiges Textfeld ümrüm, Se köönt foorts in schrieven. De Text passt sik wedder an de AutoFoorm an, de Se wählt hebbt, nich an dat Rechteck vun't Textfeld.





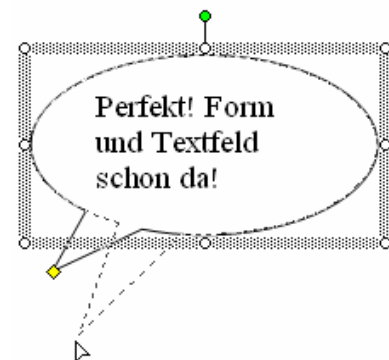
Se köönt einfach lostippen. Ok hier passt sik de Text in de Blaas rin, nich in dat Rechteck!

- Klickt Se nu eenmal op den Rand vun't Textfeld, dat de Foorm as Ganzes markeert is. Nu eerst is to sehn, dat ok düsse Foorm en geele Raute hett!
- Treckt Se an de Raute! De Raute regelt – natüürlich! – de Richt, in de de Spreekblaas weist. Küsselt Se hemmungslos mit de geele Raute rüm! Se köönt den „Rüssel“ vun de Spreekblaas üm 360° dreihn.



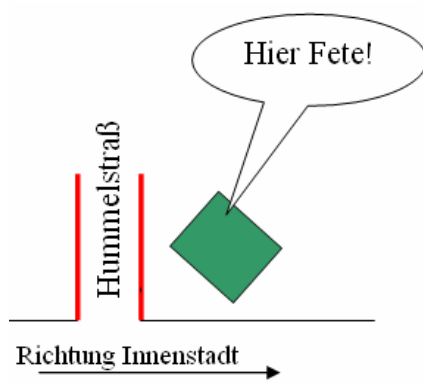
En Klick op den Rand bringt de geele Raute vörtüüg...

...de den „Rüssel“ vun de Spreekblaas lenkt



Gaht Se mal na Ehrn Stratenplan trüch. (Se hebbt em doch sachs opbewohrt?) Wi wüllt dat Huus en Spreekblaas

verpassen! Maakt Se dat so ähnlich an hier in't Bild. Natüürlich köönt Se de Spreekblaas ok bunt un mit Hinnergrunn gestalten!



So schall dat utsehn

Probeert Se nu noch stückerwat mehr Legenden ut! Sünnerlich snaaksch süht dat ut, wenn Se bi de lütte Gedankenwulk den Rüssel mit de geele Raute treckt.

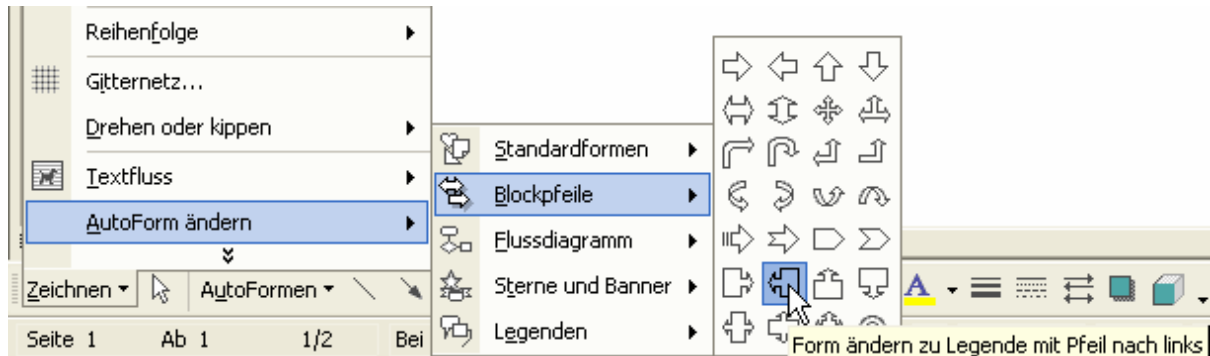
???

Trick 17: AutoFoorm nadreeglich ännern

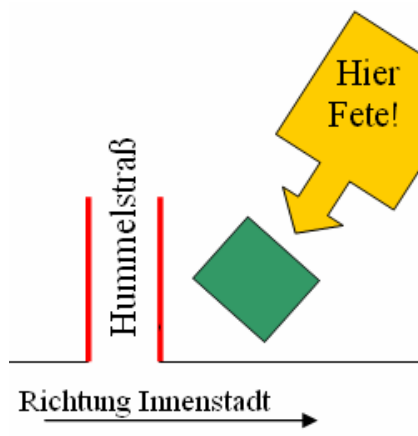
Se hebbt de AutoFoorm schön trechtmaakt un beschrift't, un miteens gefällt Se de Foorm nich mehr – en anner Foorm weer beter west! Wat'n Malöör – mööt Se nu de Foorm löschen un allens nieg maken? Nee! Se köönt einfach bloots de Foorm tuuschen – Formateern un Text bleibt bestahn! Dat geiht so:

- Markeert Se de AutoFoorm.

- Klickt Se op de Teknen-Symboollist op den Knoop **Zeichnen** un wählst Se ut dat Menü den Befehl **AutoForm ändern**.
- Wählst Se de AutoForm, de Se nu hebben wüllt, ganz normaal ut un tuckt Se ehr trecht! – Fertig!



En anner Foorm warrt staats de markeerte insett

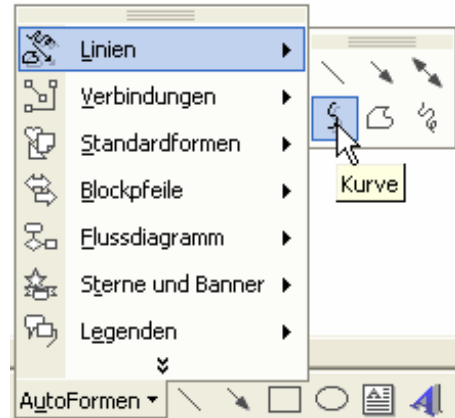


*De Spreekblaas woor dör en Blockpfeil ersett,
de in de rechte Richt dreiht woor*

Frie-hand-Foorms

Ünner den Stichpunkt **Linien** beed de AutoFoorms en besünnern Service: Foorms ganz na Ehn Wunsch.

- Gaht Se in't Menü ünner den Knoop **AutoFormen** op den bövelsten Indrag **Linien**.
- Se seht, Se köönt sik hier ok mit einfache Linien un Piele bedenken. Ok dat sünd AutoFoorms! Ünner us seggt, de Microsoft-Programme faat meist jeden Teknen-Objekt as AutoFoorm op, ok de „sülvst maaken“.
- Wählt Se nu avers den Indrag **Kurve**, as hier in dat Bild wiest.

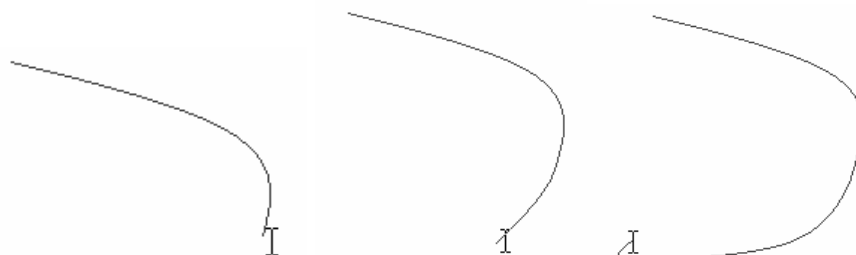


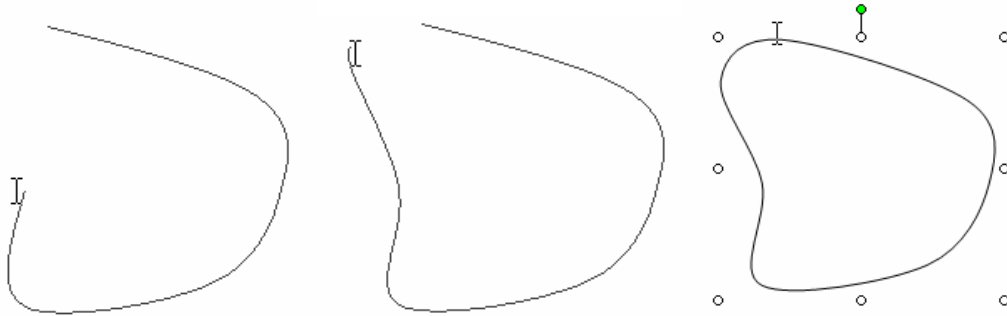
De Kurv is en snaaksches Warktüch

- Treckt Se mit daldrückte Muustast en Linie – nich to lang – un laat Se de Muustast einmal los. Nu drückt Se ehr wedder dal un treckt wieder. Ännert Se dorbi de Richt vun de Linie!
- Se seht, de Linie bildt üm den Punkt, 'neem Se loslaten hebbt, en weke Kurv. Dorto warrt na bestimmte mathematische Methoden ok de Deel vun de Linie, de al tekent weer, bagen! Wüllt Se dat testen, denn wedelt Se mal achter so en Punkt wild mit de Muus rümmer!
- Maakt Se wieder mit de Foorm un laat Se de Muustast jümmer mal wedder los! Dat Teknen warrt dordör nich afbraken, sünnern Se sett dordör jümmers bloots en niegen Kurvenpunkt.
- Wüllt Se de Foorm beenden, mööt Se in düssen Fall doppelklicken. Denn warrt dat Warktüch utschalt. – Dorbi is dat Ehr Saak, wat Se de Foorm nu apen orr slaten beennen wüllt.
- Slaten Foorm: Wenn Se den Muuswieser wedder in de unmittelbare Neege vun den Anfang bringt, denn erkennt dat Teknen-Programm automaatsch, dat de Foorm slaten warn schall. Wenn Se nu doppelklickt, warrt de Foorm slaten. Man de Ünnerscheid is nich so streng, un apen un slaten Foorms benehmt sik glik.

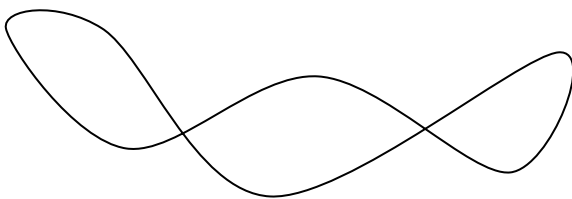
Je mehr, je ähnlicher!

Je mehr Pünkt Se bi't Teknen sett, je mehr nimmt de Kurv amenn den würllichen Verloop vun den Muusweg an. Dat heet avers ok: je weniger glatt is se, denn de Muusweg sülven is mehrst en teemliches Krikelkrakel – süh Siet 84 bi't Skizzen-Warktüch!

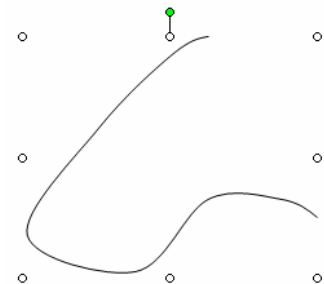




So kümmt en slatene AutoFoorm na Ehr egen Gusto tostann

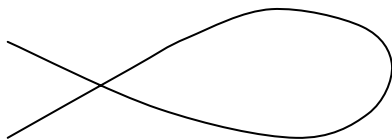


En anner slaten Foorm – se hett dree Flächen!



En apen Foorm kann t.B. so utsehn.

Se hett desülven Egenschapen as en slatene Foorm!

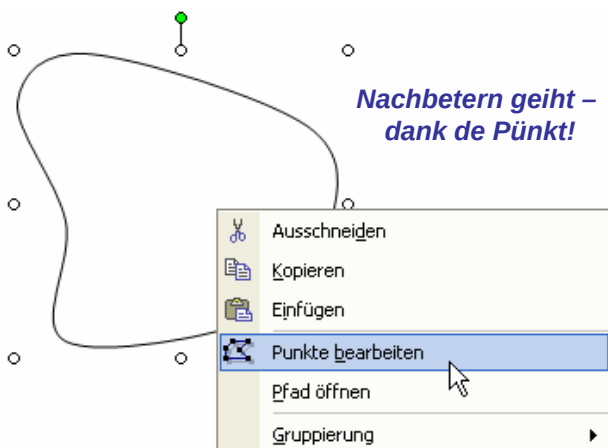


Düsse Foorm is apen wegen de losen Enden, avers toglied ok slaten – se hett en Fläche

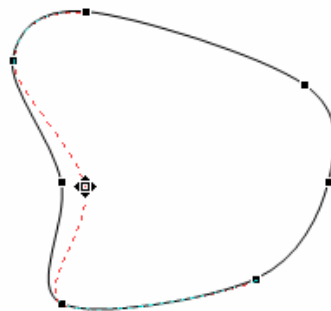
Kurve verännern

Gefällt Se miteens de Foorm vun Ehr Kurv nich mehr? Se köönt ehr ok achterna noch verännern! De Mööglichkeiten dorto sünd meetstto unendlich.

- Rechtsklickt Se de Foorm un wählt Se ut dat Kontextmenü **Punkte bearbeiten**.



- Nu warrt alle Steden sichtbor maakt, 'neem Se de Muustast loslaten harrn – also alle Kurvenpunkt.
- Faat Se so en Punkt mit de Muus an un treckt Se em (mit daldrückte Muustast) in de Richt, in de Se em hebben wüllt!



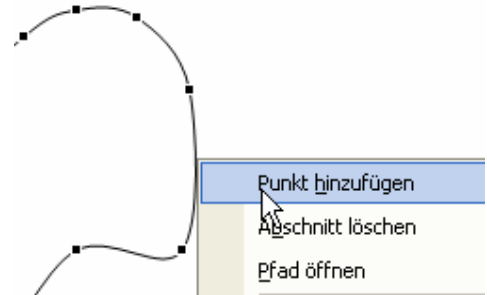
Düsse Delle schall beten deper ween? Keen Problem!

- Wüllt Se mit dat Bearbeiten vun de Pünkt ophalen, klickt Se einfach eenmal in't Lerrige! Orr Se rechtsklickt de Foorm un wählt in't Kontextmenü **Punktbearbeitung beenden**.

Wüllt Se enkelte Punkt nieg to de Kurv tofögen, dat Se mehr Anfaters för en komplexe Gestaltung hebbt? Orr wüllt Se enkelte Punkt löschen, dat de Foorm einfacher warrt? Beed is keen Problem:

- Se mööt eerstmal **Punkte bearbeiten** anwählen, süß geiht dat, wat nu kümmt, nich.
- Nu rechtsklickt Se, 'neem Se wüllt, un wählt ut dat Kontextmenü **Punkt hinzufügen**. En niege Punkt kümmt vörtüüg!

Hier kümmt noch en Punkt hen



- Wüllt Se en Punkt löschen, rechtsklickt Se em un wählt ut dat Kontextmenü **Punkt löschen**.

Tasten-Tricks för Punkt

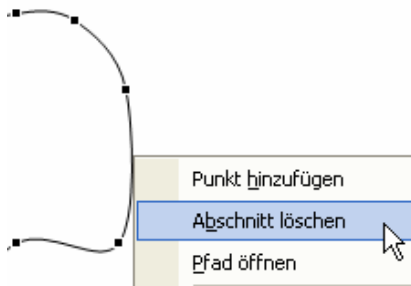
En Punkt tofögen geiht an'n gausten, wenn Se in'n **Punkte bearbeiten**-Modus mit daldrückte **Strg**-Tast op en Linienafsnitt klickt. Klickt Se dorgegen mit daldrückte **Strg**-Tast op en Punkt, den dat al giff, denn is de Punkt futsch.

Rückgängig

Jedeem Akschoon bi't Punkt-Bearbeiten köönt Se op de bekannte Wies rückgängig maken!

Foorm apen maken un sluten

Wüllt Se en slaten Foorm apen rieten? Dorto giff dat twee Weeg:

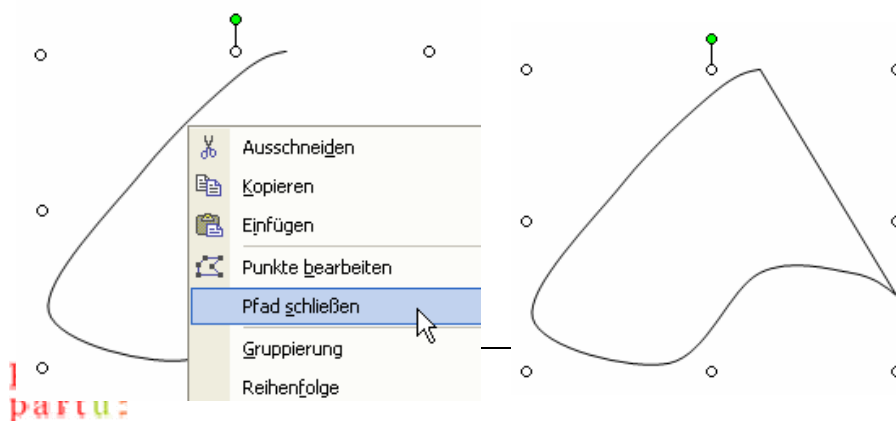


- Rechtsklickt Se de Linie un wählt Se ut dat Kontextmenü **Abschnitt löschen**. De Streckenafsnitt verswinnt, de Foorm warrt dordör automaatsch apen retten.
- Orr Se wählt ut dat Kontextmenü **Pfad öffnen**. Dordör warrt twee neeg binanner liggen Punkt anleggt, de avers nich mehr verbunnen sünd – de Foorm verännert sik knapp, is avers nu apen.

Düsse Linie schall weg? Afsnitt löschen!

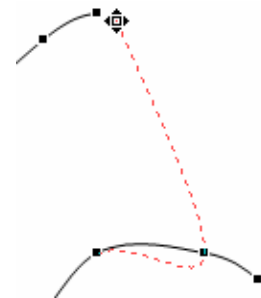
Se mucht Ehr apen Foorm doch lever in slaten Tostand hebben? Dorto giff dat ok twee Weeg:

- Entweder Se rechtsklickt de Foorm un wählt ut dat Kontextmenü **Pfad schließen**. Denn warrt de Foorm einfach mit en Linie tomaakt, so, as se is.



Düsse Foorm warrt einfach mit en Strich slaten

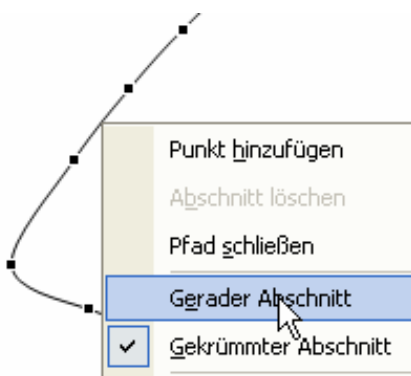
- Orr Se gaht wedder in den **Punkte bearbeiten**-Modus un treckt sik de Punkt eerstmal so trecht, dat de Foorm mehrst so utsüht, as Se sik dat vorstellt. Villicht föögt Se ok noch Punkt dorto. Denn wählt Se ut't Kontextmenü den Befehl **Pfad schließen**. – Prinzipiell köönt Se alle düsse Schönheitssaken ok achterna erledigen.



Make ends meet!

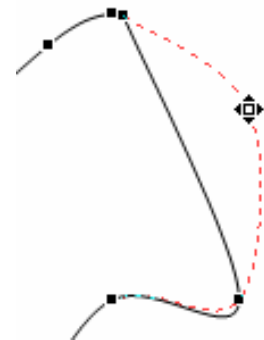
Linien verännern

Nicht bloots de Punkt, man ok de Linien vun so en sülven maakte Foorm köönt Se gestalten. Se köönt sik t.B. utsöken, wat de Linie twüschen twee Punkt überhaupt en Linie ween schall orr nich doch en einfachen Strich:



- Rechtsklickt Se de Linie.
- In't Kontextmenü giff't twee Indrääg: **Gerader Abschnitt** un **Gekrümmter Abschnitt**. Vör een dorvun steiht jümmers en Hoken.
- Se ännert den Charakter vun de Linie, indem dat Se den jewielen annern Indrag anhokt!

Maakt graad, wat krumm is



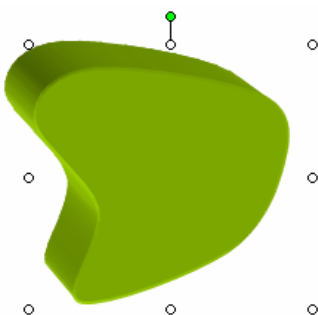
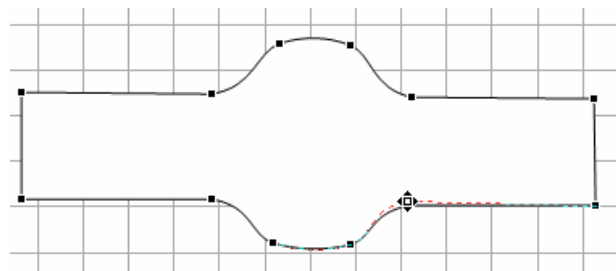
Treckt Se dorgegen an en Linie, üm ehr Krümmung to verännern, denn wartt automaatsch en niege Punkt sett, sodraad Se de Muustast loslaat!

Dat hier wartt en niegen Punkt to Folg hebben

Tipp: Rasterlinien!

För dat Bearbeiten vun so en sülven maakte Foorm is dat faken heel nütt, sik de Rasterlinien an'n Billschirm wiesen to laten (süh Siet 47)! Denn kannst de Punkt nauer posischoneern.

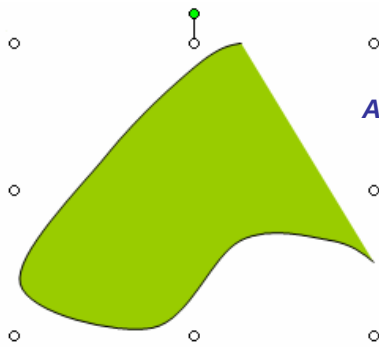
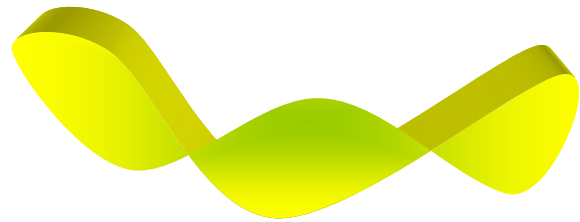
Rasterlinien (hier Rastergrött 2) helpt faken



Foorm formateern

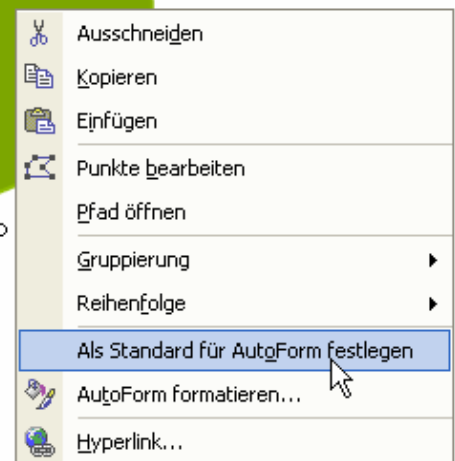
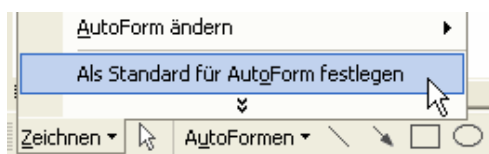
Dat Klöören un Rutputzen vun de sülven maakte Foorm löppt so, as Se dat wennt sünd. Ok 3D-Effekte un Schadden sünd mööglich; faken süht dat heel smuck ut. Dorbi is dat egaal, wat sik dat üm en slaten orr apen Objekt hannel.

Slaten Foorm in 3D

*Apen Foorm, füllt**Slaten Foorm mit 3 Flächen, füllt mit en Fülleffekt, mit 3D-Effekt*

Standard för AutoFoorm?!

Den Befehl **Als Standard für AutoForm festlegen** finnt Se in't Kontextmenü vun jeden AutoFoorm, also ok vun jeden Teknen-Objekt, un bamento – wenn en Teknen-Objekt markeert is – in't Menü ünner den Knoop **Zeichnen** in de Teknen-Symboolliet.



Wat deit düsse Befehl? Woorsche: He övernimmt alle Formateern un Egenschapen vun de markeerte AutoFoorm automaatsch för alle annern in Tokumst! Is de Foorm t.B. gröön un in 3D formateert, as uns Bispill-Foorm, denn wartt alle niegen Teknen-Objekte, Textfeller un AutoFoorms, de Se teken, nu alle vun Natuur ut gröön un in 3D levert! De witte Foorm mit dünne swatte Linie is also perdü, vun nu an is allens dick un gröön.

Dat wüllt Se nich? Is avers al passeert? Keen Bang, dat gifft twee Utweeg:

Dat wüllt Se nich? Is avers al passeert? Keen Bang, dat gifft twee Utweeg:

1) Se hebbt Ehr Dokment noch nich spiekert? Prima. Denn doot Se dat ok nich, sünnern sluut dat Dokment, **ahn to spiekern**. De niege Standard för AutoFoorms wartt denn nich merkt. – Dat wüllt Se nich? To veel Arbeit wöör verlaren gahn, wenn Se nich spiekert? Orr Se hebbt al spiekert? Denn blifft düsse Weg:

2) Formateert Se en Foorm so, as dat fröher weer: ahn allen Schnickschnack, mit witten Hinnergrunn un swatte Randlinie. Düsse Foorm mööt Se nu **Als Standard für AutoForm festlegen**.

Tipp: Mennig Lü leggt en ganz slichtes Objekt mit swatte Randlinie, avers mit **transparenten** Hinnergrunn as Standard fast. Dordör wartt alle tokünftigen Objekte glieks transparent!

Eegen Foorm as Textfeld?

Se hebbt en egen Foorm maakt un wüllt ehr nu to en Textfeld befördern, as dat bi alle fertigen AutoFoorms ja geiht. Pick! Dat is för sülvst maakte Foorms nich vorsehn. Wüllt Se so en

Foorm beschriften, blifft also bloots de Method, en Textfeld bavenröver to leggen – je nachdem kannst ok Foorm un Textfeld gruppieren, wenn't trecht is.

Haltestelle

Düsse Beschriftung geht bloots mit en extra Textfeld. Naja, so en Schild kannst sowiso schöner maken! ☺

De restlichen Friehand-Warktүүch

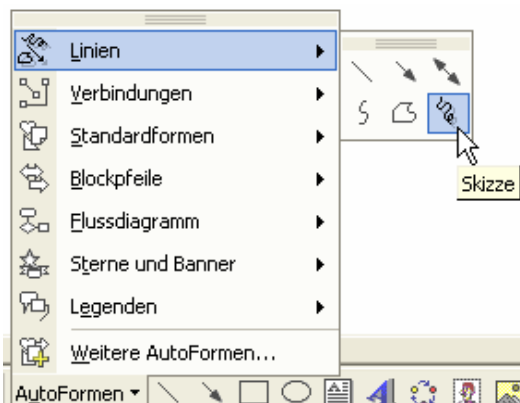
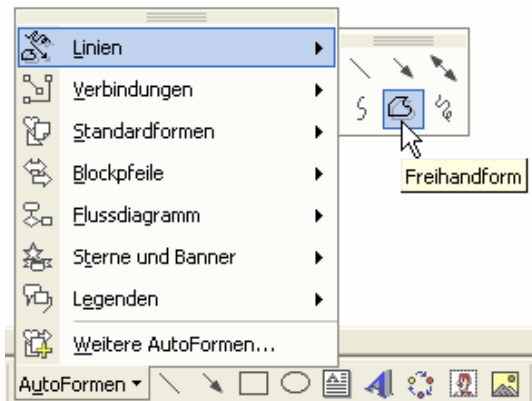
Probeert Se nu noch de twee annern Friehand-Warktүүch in't Ünnermenü **Linie**: dat Warktүүch **Freihandform** un dat Warktүүch **Skizze**. (Beed sünd nich so dull as dat Kurven-Warktүүch; dat is wirklich dat Zuckerstück ünner de Linien.)

Dat Warktүүch Freihandform

Dat Warktүүch **Freihandform** warrt so brukt:

- Klickt Se, de Foorm to beginnen. Klickt Se ok elkeen Maal, en niegen Punkt to setten.
- Wenn Se de Muus twüschen de Pünkt einfach lose treckt, kriggt Se graade Linien.
- Wenn Se de Muus mit daldrückte Muustast treckt, kriggt Se krumme Linien, de nau Ehrn Muusweg folgt.
- Duppleklickt Se, de Foorm to beennen.

Se köönt ok hier apen un slaten Foorms maken. De restliche Ümgang mit düt Warktүүch – Pünkt bearbeiten, formateern usw. – geht jüst so as bi Kurven.



Dat Warktүүch Skizze

Dat Warktүүch **Skizze** is dat einfachst. Dat warrt mit daldrückte Muustast trocken un maalt bloots denn, süß is dat glieks fertig. De Linie folgt nau Ehrn Muusweg. Se köönt so t.B. Ehrn Naam schreiben – avers nich afsetten, denn denn is dat ja toenn.

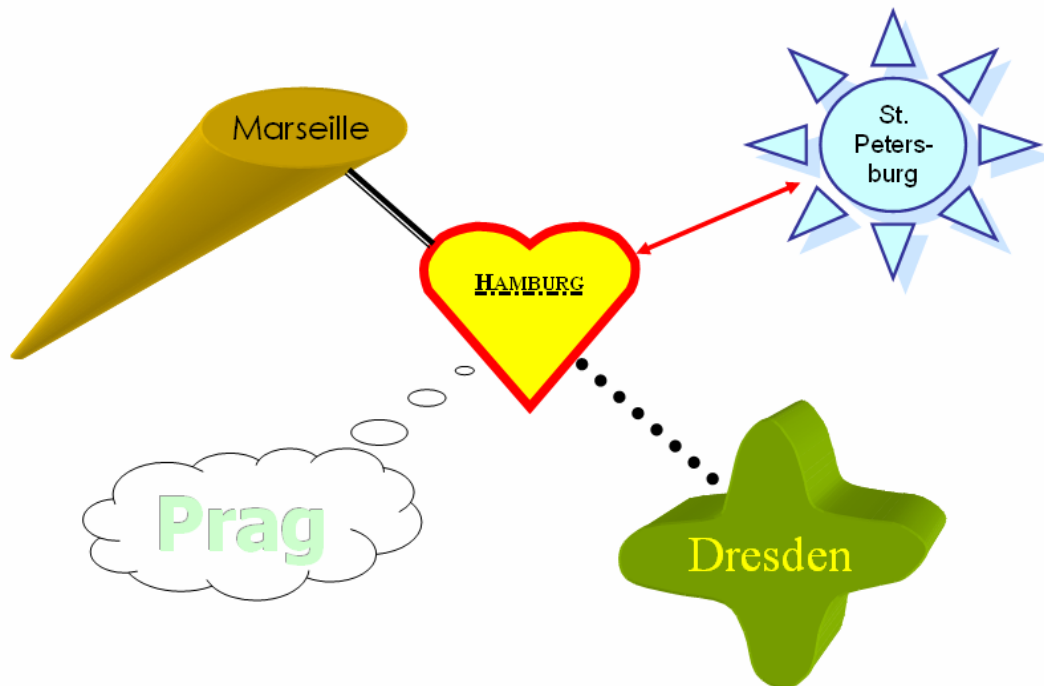
Öven to Friehand-Foorms

Nu dat Se de Friehand-Foorms kennt, gaht Se doch nochmaal bi den Sneemann bi. Dor harrn wi ja Malesch mit de 3D-Foorms, Karotte un Hoot. Bi't Spegeln un Dreihn maken de nich recht mit. Ersett Se düsse Foorms dör Friehand-Foorms! – Dorto mööt Se natüürlich toerst de **Gruppierung aufheben**. Denn sünd eerstmaal alle Elemente vun'n Sneemann markeert. Klickt Se denn jichenswo anners, de Markeern optoheven, un denn stüert Se op de Karott los, löscht ehr un maalt sik staats ehr en Friehand-Karott!

Öven

Hier köönt Se allens utprobeern, wat wi betherto maakt hebbt. Ünner elk Bild giff dat Lösungstipps – man versöök Se dat ruhig eerstmal alleen!

Heimatstadt un Partnerstädter

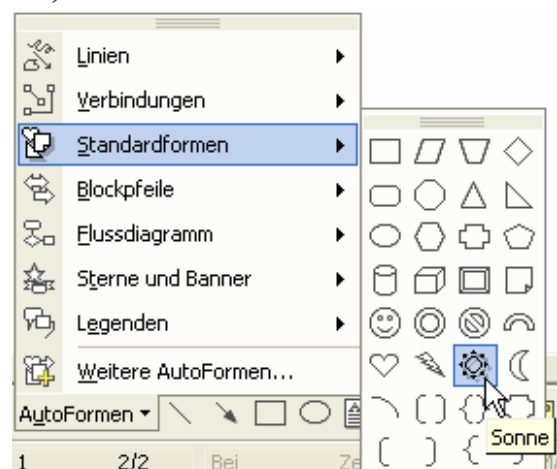


Hamburg un sin Partnerstädter – natüürlich giff dat noch mehr dorvun

Probeert Se doch mal en Teknen as düt hier to maken, 'neem Se ok geern staats Hamorg Ehr egen Stadt nehmen köönt. Ordnet Se de Partnerstädter rundüm an. Hier sünd bloots de europäischen Partnerstädter vun Hamburg nööm, dat giff noch mehr op anner Kontinente.

Lösungstipps:

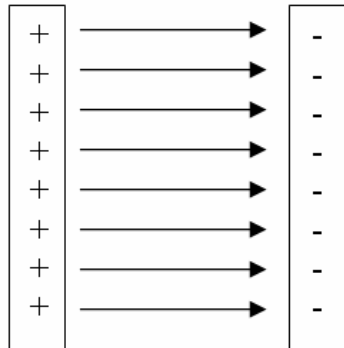
- Marseille schull keen Problem ween (Ellipse in 3D).
- St.Petersburg is in en AutoFoorm rinschreven, un twoors in de AutoFoorm **Sonne** ünner de **Standardformen**. De Foorm mööt Se sik mit de geele Raute beten treckttucken, dat se so steernhaftig utsüht. De Foorm hett en blagen Schatten kregen.
- Dresden is natüürlich op en sülven maalte Kurv erstellt; de Beschriftung müss hier per Textfeld achterna bavenöver leggt warn.
- Prag is ganz slicht de lütte Gedankenwulk ut de AutoFormen-Palett **Legenden**.



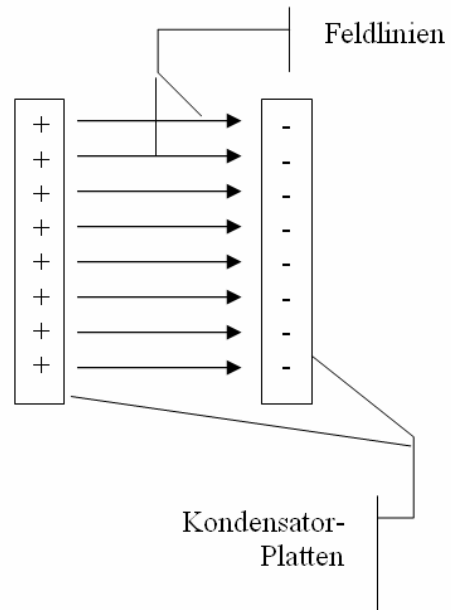
*De „Sünn“ süht ut as en Steern –
astronomisch sehn is se dat ja ok*

Elektrisches Feld

Dat mit de Partnerstädter weer noch Speelkraam, nu warrt wi mal konkreter. Wi wüllt dat Modell vun en Kondensator teknen.



Modell vun en Kondensator – linkerhand ahn Legenden, rechterhand mit Legenden

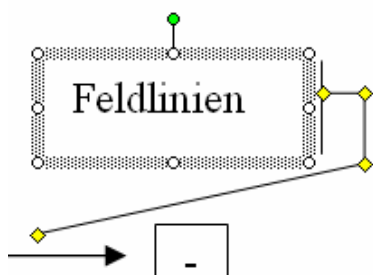
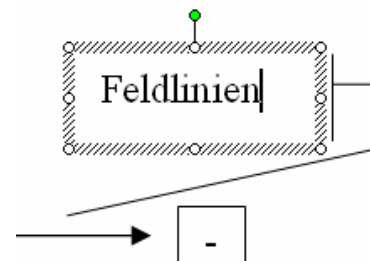


Lösungstipps:

De Rechtecke mit de Plus- un Minusteken binn köönt beschriftete Rechtecke orr ok glieks Textfeller ween, is egaal. De Piel sünd ok licht (een Piel in de richtige Längde maken, kopeern, x-maal infögen, trechtschuven! Nödigenfalls dat Raster fiener stelln – süh Siet 47!). De kurioose Legende is eentlich dat Problem. Dat gifft Legenden mit duppelt knickte Linie, avers keen mit **twee** Linien. – Lösung:

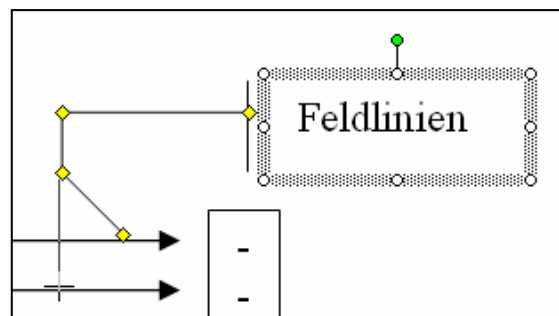
- Maakt Se sik eerstmal en Legende mit duppelt knickte Linie trecht. Treckt Se ehr jichenswie op un beschrift't Se dat Textfeld.

So en Legende süht komisch ut



- Denn klickt Se op den Rand vun't Textfeld, dat de geelen Rauten an de Knicksteden vun de Linie vörtüüg kaamt.
- Tuckt Se nu allens trecht. Treckt Se de geelen Rauten un dat Textfeld so, dat dat richtig sitten deit.
- Denn haalt Se sik dat Linienwarktүүch an de Muus un maalt vun Hand noch en Linie dorto! Denn is allens trecht.

De tosättliche Linie is vun Hand maalt

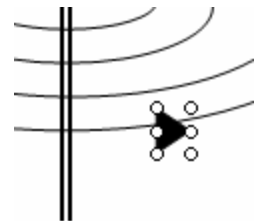
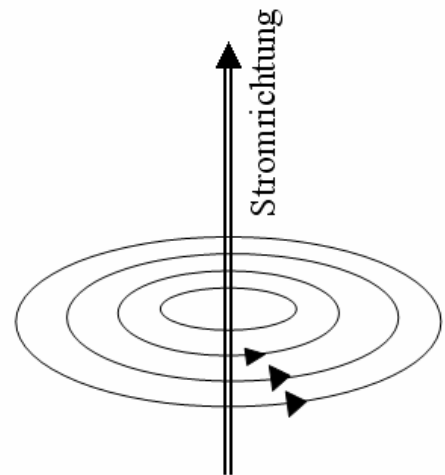


Magnetisches Feld

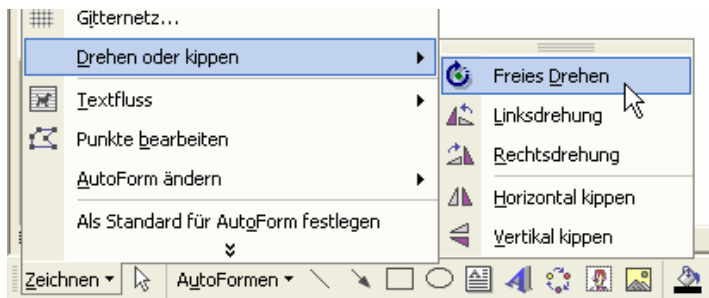
Üm en Draht, dör den Stroom flütt, bildet sik en ringföör-miges Magneetfeld. Tekent Se ok dat!

Lösungstipps:

- De Ellipsen, de de Magneetfeldlinien symboliseert, sünd ahn Füllfarv, also transparent.
- De Beschriftung „Stromrichtung“ is en transparentes, randloses Textfeld, dat sin Textricht kippt woer (süh Siet 63).
- De lütte Pielspitz, de de Richt vun de Magneetfeldlinien angifft, müß wedder vun Hand bastelt warrn. Se woer toerst as Frieandfoorm ut dree Klicks maakt...
- ...un denn swatt füllt. Treckt Se ehr op de Magneetfeldlinie, denn warrt Se wies, dat de Richt nich ganz stimmt.



*De Richt stimmt nich ganz:
De Spitz schall op de Linie liggen*



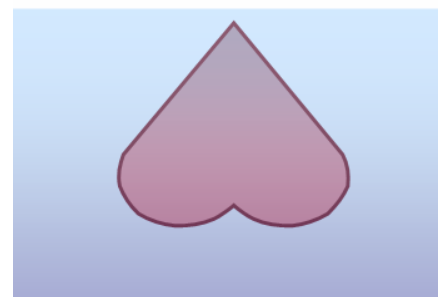
- Dorüm mööt Se nu de Frieandfoorm dreihn: Bestellt Se dat **Freie Drehen** över den Knoop **Zeichnen | Drehen oder Kippen** ganz linkerhand op de Teknen-Symbolliest.
- Mit en beten Dreihn un Grött-Ännern süht de Pielspitz denn anständig ut.

Spiegeln

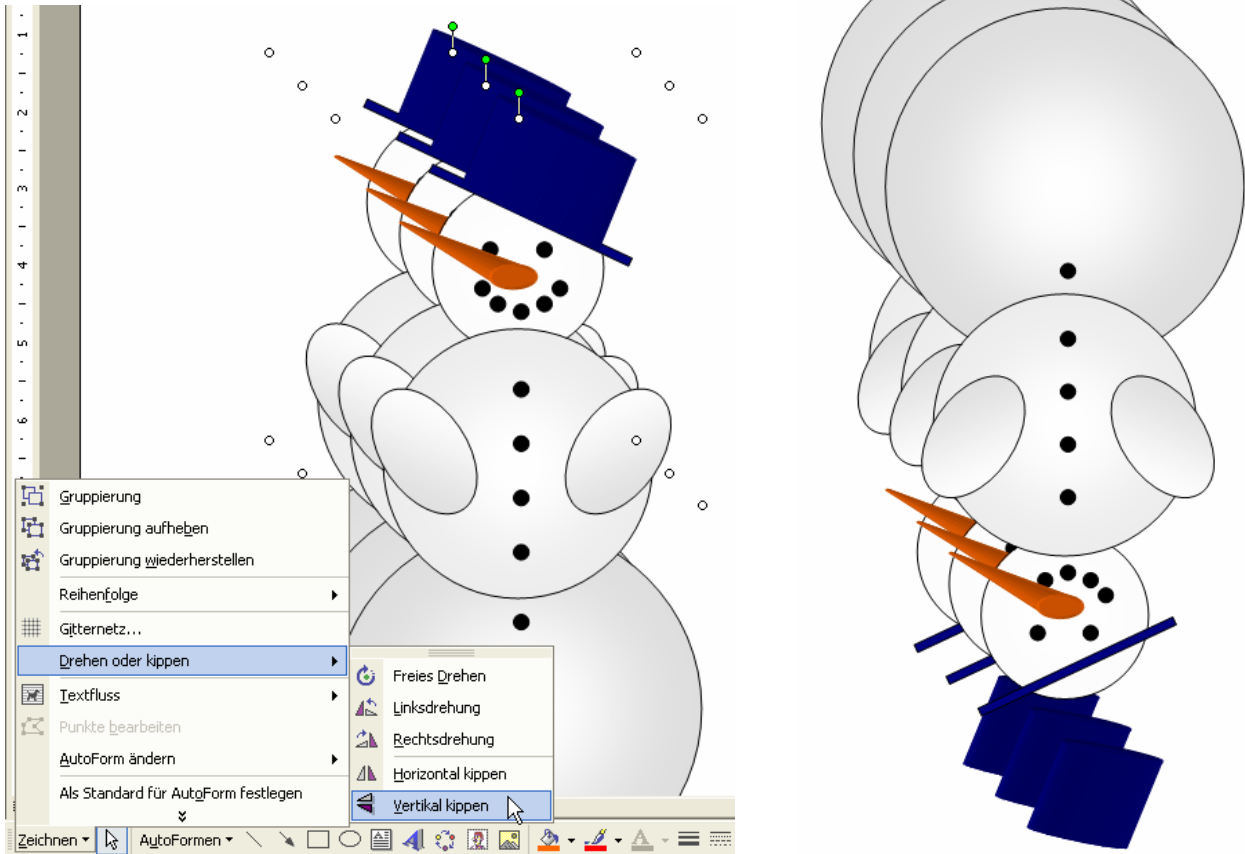
Mit **Zeichnen | Drehen oder kippen** köönt Se en Objekt in 90°-Schreed dreihn (**Links-drehung**, **Rechts-drehung**) un ok spiegelverkehrt maken (**Horizontal kippen**, **Vertikal kippen**). Se köönt ok stückerwat Objekte tohoop markeern un allens tosamen dreihn orr spiegeln. Natüürlich geiht dat mit jede Aart vun Objekte!

Maakt Se sik doch nu düsse einfache Hart-Grafik.

Lösungstipps: Dat eerste Hart woer kopeert un denn spiegelt. Dat „Water“, 'neem dat Hart sik in spiegelt, is einfach en Rechteck. Bi de Füllungen vun dat spiegelte Hart un vun dat Water woer Transparenz bruukt.



Ööv't Se dat Spegeln ok mal an annere Objekte! Wenn Se t.B. den Sneemann spgelt – orr, as hier, glieks en ganze Batterie dorvun –, denn warrt Se wies, dat de 3D-Objekte wedder en Extrawust braden kriggt: De Hoot speelt nich mit.



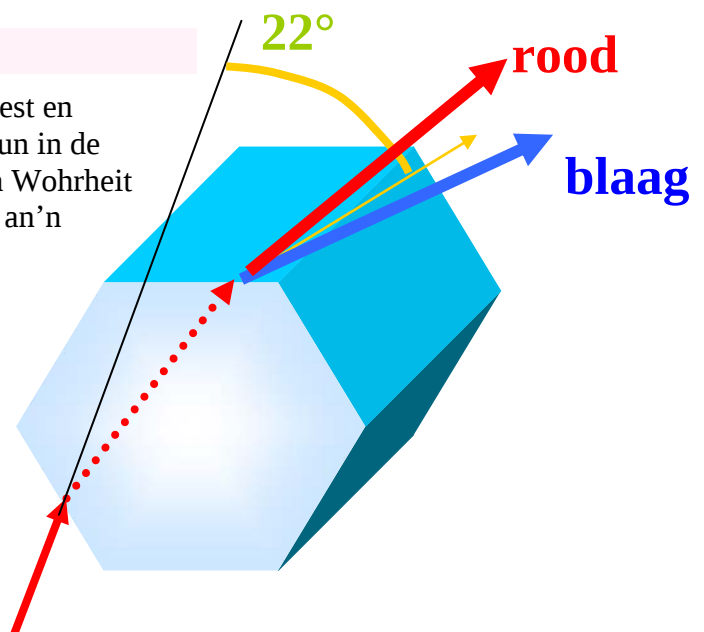
Dree Mann hooch warrt tohoop op den Kopp stellt. Dat schient, as maak ehr dat Spaaß – bloots de Hoot will ni so recht

Lichtbreken an en Prisma

Düsse Teknen kriggt Se nu wiss ok hen. Se wiest en Lichtstrahl, de an en sösseckig Prisma braken un in de enkelden Farvkomponenten opsplatt't warrt. (In Woorheit is dat Prisma en Ieskristall, un dat Ganze finnt an'n Heven statt.)

Lösungstipps:

Dat Prisma is en Autofoorm (dat Sösseck, Palett **Standardformen**), smückt mit en Fülleffekt, in 3D uttrooken, un as 3D-Klöö'r woor Blaag wählt. De Rest sünd Linien, Piel un en Friehand-Bagen.

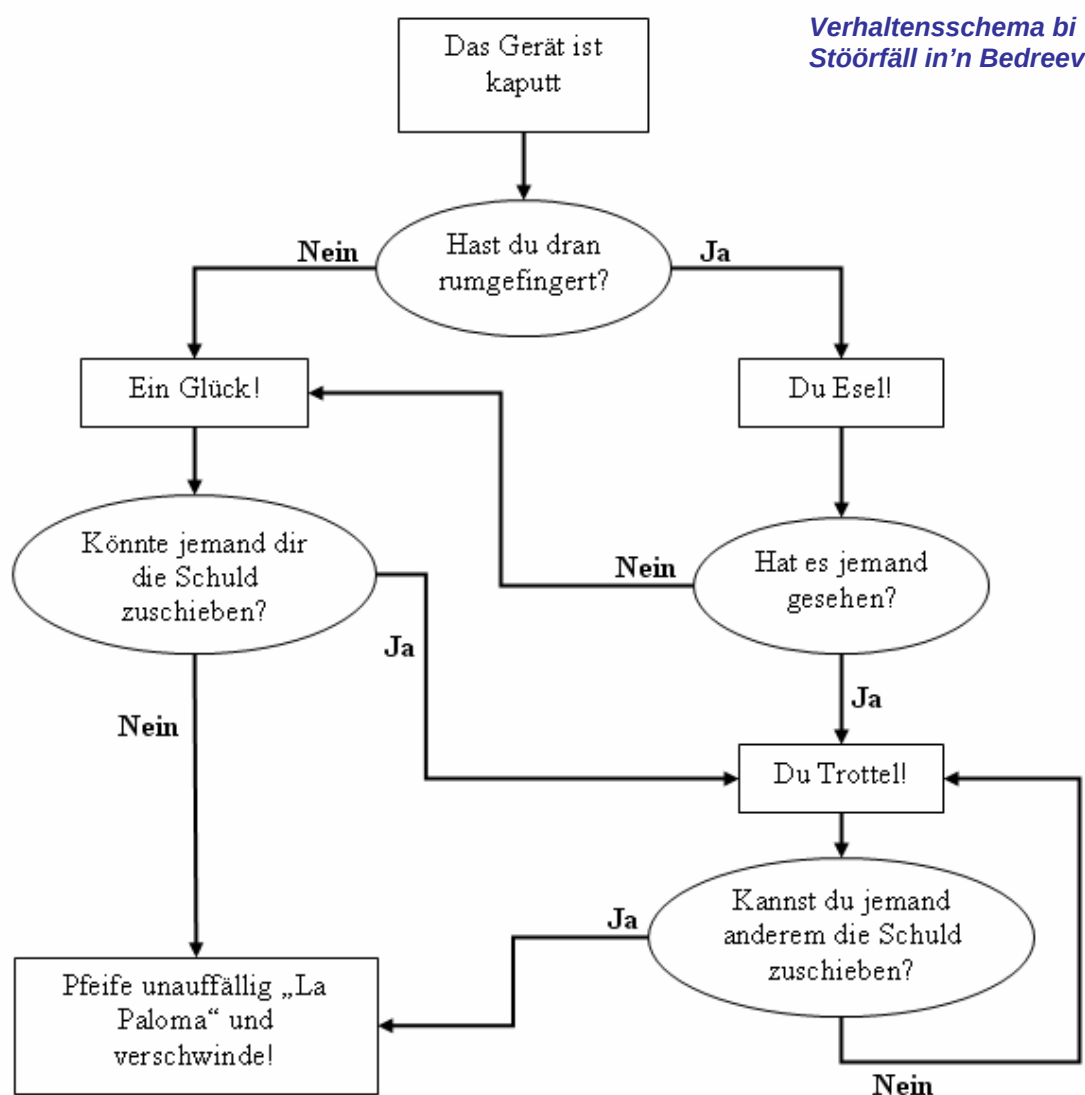


Organigramme

Organigramme wiest op bildhaftige Aart Strukturen un Hierarchien, avers ok Tied-Aflööp. Se warrt faken in de Profeschoon insett orr in anner Berieken, 'neem en Koppel Lü sik un ehr Arbeit organiseern will.

Handmaakt

Wi wüllt us en lüttes Afloopdiagramm mit de Hülp vun AutoFoorms maken. So as in düt Bild schall dat amenn utsehn. Fragen sünd jümmers in Ellipsen, Feststellungen in Rechtecke inbuut – Se köönt dat avers ok anners maken.



Das Gerät ist
kaputt

Fangt Se baven an un maakt Se eerstmal in alle Seelenroh de ersten Boxen. Zentreert Se den Text.

Nu wüllt wi beed verbinnen. Avers nich dör en simplen Standard-Piel!
Wi wüllt en elastischen Hoochqualitätspiel hebben. Den kriggt Se ünner

Hast du dran
rumgefigert?

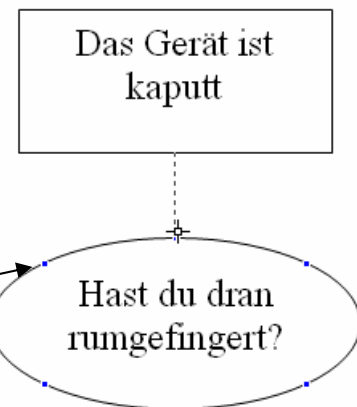
De ersten twee Boxen

de AutoFoorms in de Palett **Verbindungen**. Wählt Se dor de **Gerade Verbindung mit Pfeil**.

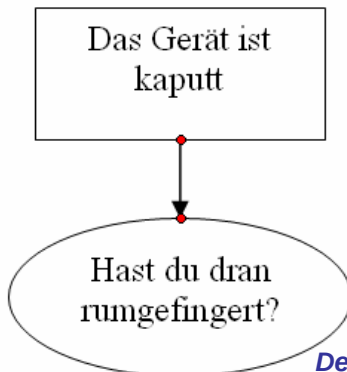


Tekent Se den Piel in. Se seht, dat bi't Ansetten vun den Piel an't Rechteck in an de Ellipse blage Kontaktpunkt vörtüüg kaamt. De Piel kann bloots an so en Punkt ansetten un ok bloots an so en Punkt ennen! Dordör hett he ok jümmers nau de richtige Längde.

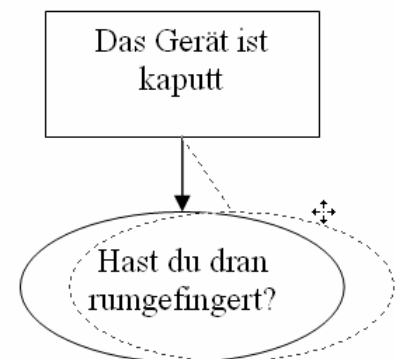
De oplüchen blaagen Punkt wiest de Steden, 'neem de Verbinning anknüppen kann



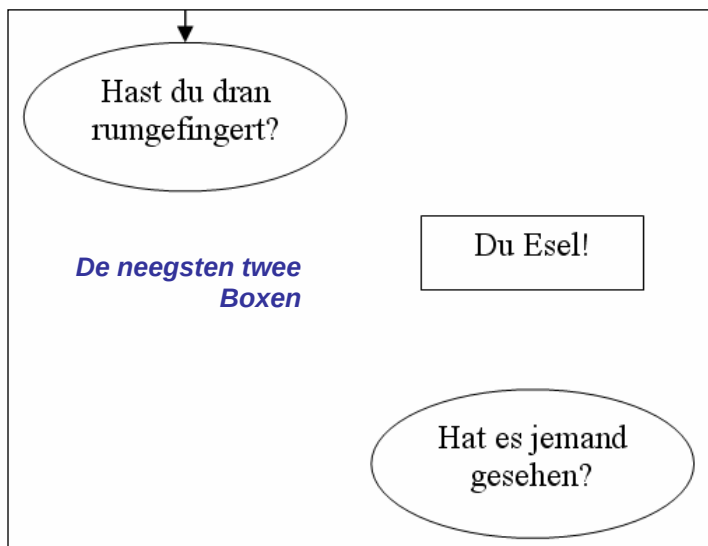
In'n markeerten Tostand hett de Piel rode Kullern an de Enden. Wow!



De Verbinning is markeert: Rode Kullern wiest de Anknüpppunkt

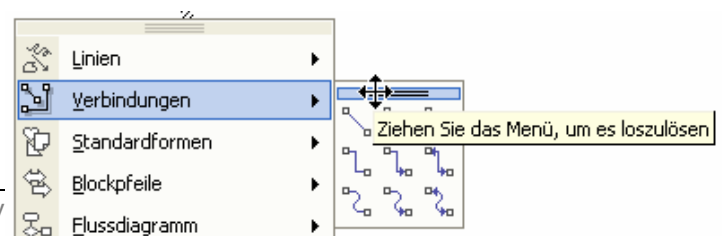


Düsse Piel maakt allens mit!



Nu tekent Se wieder, de neegsten twee Textboxen.

Wedder wüllt wi ehr mit so en Verbinning verbinnen. Düsse Verbinningen wartt wi in Tokumst anduern bruken! Dor lohnt dat, de Palett aftorieten, as Se dat op Siet 71 lehrst hebbt.

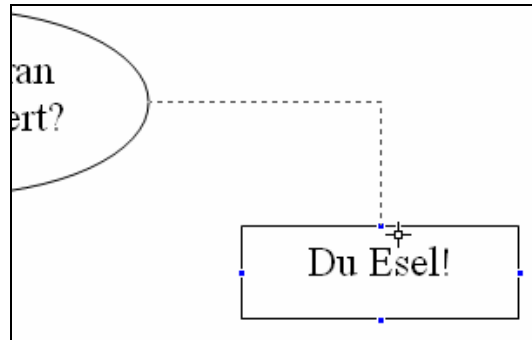


Ut de frie sweven Palett wählt Se nu de **Gewinkelte Verbindung mit Pfeil**.

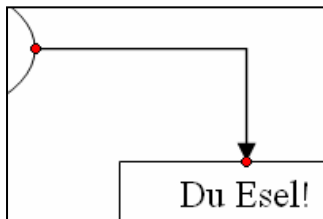


Gewinkelte Verbindung mit Pfeil

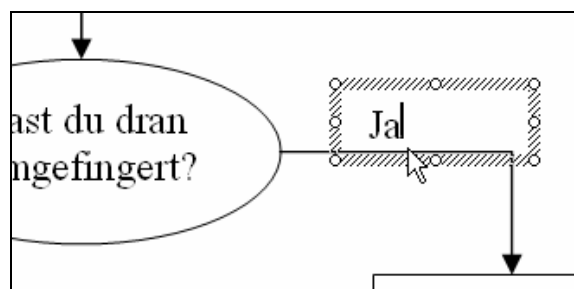
Mit beten Muusgymnastik sett Se nu de Verbinning twüschen twee Objekte. Wedder lücht de blagen Kontaktpunkt op.



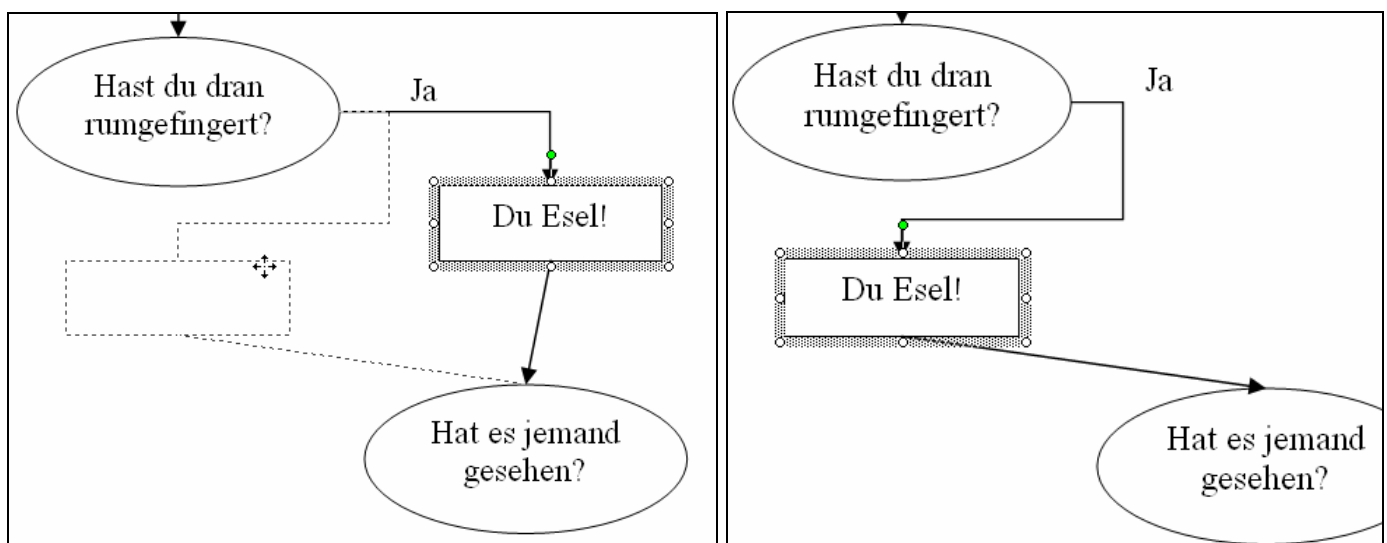
Bi't Fertigstellen sünd de roten Kullern wedder to sehn.



Beschrift Se nu de Verbinning mit en randlosen, transparenten Textfeld.



Sett Se denn noch en **Gerade Verbindung mit Pfeil** na de neegste Textbox. – Nu maakt Se wedder den Gummiband-Test: Treckt Se an een vun de Textboxen! Se seht, de ganze Kraam dehnt un stukt sik mit, as dat jüst nötig is.



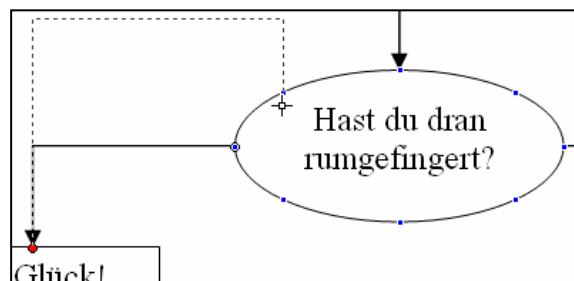
Weest se man drook bi't Trecken! De Verbinning ritt nich af!

Maakt Se nu den Rest vun dat Diagramm in'n Rohbuu trecht. De Fiensliiff kümmt glieks.

Verbinnung verännern

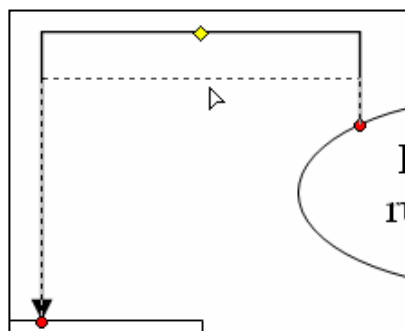
Wenn Se mit den Platz vun en Verbinnung nich tofreden sünd, köönt Se ehr licht en anner Steed geven.

- Markeert Se de Verbinnung (rode Kullern sünd to sehn) un wiest Se op en Enn, dat de Muuswieser to'n Fademkrüz warrt.
- Nu faat Se dat Enn an un treckt. An dat Objekt, 'neem dat an kleeft, lücht foorts alle Kontaktpunkt op.



**Verbinnung ümsetzen:
De Kontaktpunkt lücht op**

- Laat Se de Verbinnung dor falln, 'neem Se ehr hebben wüllt.

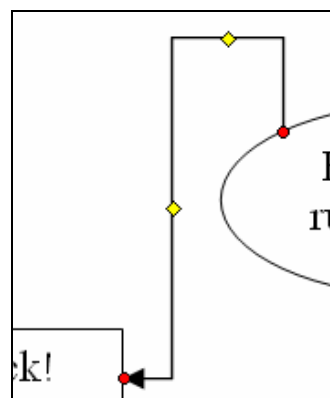
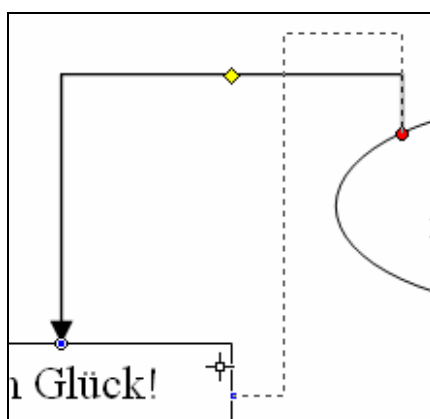


- Eventuell kriggt Se nu een orr stückerwat mehr geele Rauten, mit de Se de Verbinnung gestalten köönt. Se köönt an trecken.

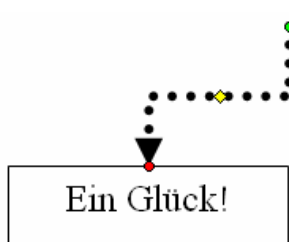


**An de Raute trecken:
Düssen Bagen nich so hooch bitte!**

Je mehr Knicks de Verbinnung hett, je mehr geele Rauten töövt op Se.



Mit twee Knicks kriggt Se ok twee geele Rauten



Se köönt de Verbinnung dör entslaten Trecken ok vun een Objekt afrieten un an en anner anheften. Se köönt ehr sogoor in'n lerrigen Ruum hängen laten – avers dat hett se gor nich geern, dor kriggt se ganz gröne Endpunkt vun.

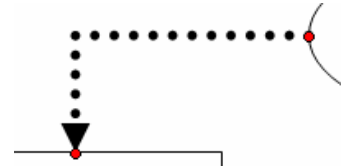
Düsse Verbinnung weet nich, woneem se henhöört!

Leider knüpft Verbindungen nicht an andere Verbindungen an. Das wäre doch kaputt, wenn eine Verbindung z.B. an die gelbe Raute von einer anderen Verbindung fastmachen könnte... geht leider nicht.

Ein Verbindungslinie löschen, markiert Sie und drückt die **Entf**-Taste, als Sie das tun möchten.

Linie formateern

Natürlich können Sie die Verbindungslinie in Farbe, in Dicke und in Stil wählen, wie jede andere Linie auch!



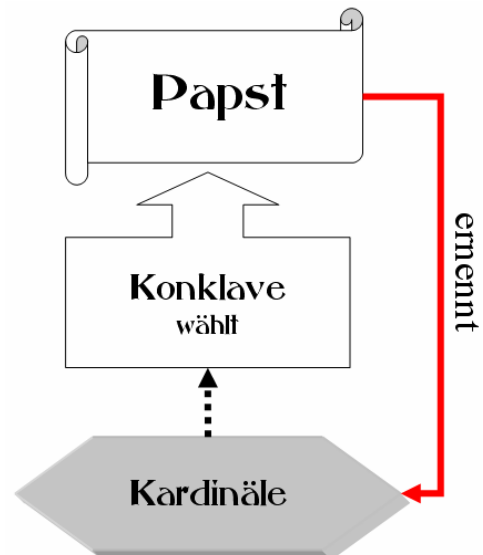
Ok punktierte Verbindungslinien riet nicht!

Mit diesen Techniken können Sie das Ablaufdiagramm leicht hinkriegen! Wenn Sie wollen, können Sie ja auch mal die geschwungenen Verbindungen ausprobieren. Davor lässt Sie die anderen Verbindungspalette einfach mit dem kleinen Kreuz rechts daneben.

Öven

Versuchen Sie doch auch mal Organigramme, in die Sie Blockpfeile und Formen aus der Palette **Flussdiagramm** einbauen! In dem Diagramm hier unten ist ein Blockpfeil und ein Banner eingebaut.

Meddewiel hebt ok wi Protestanten kapeert, woans dat aflöppt!



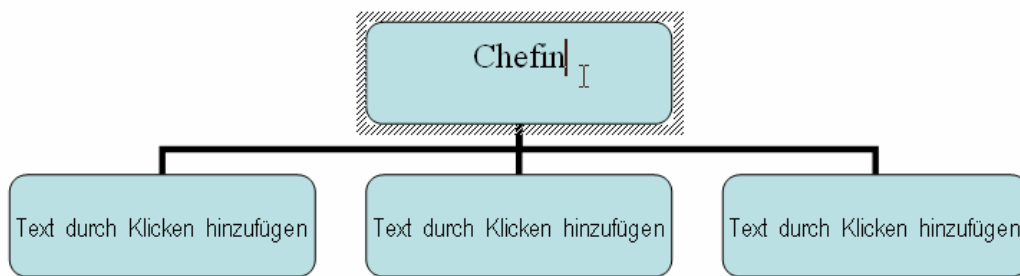
Organigramme per Assistent



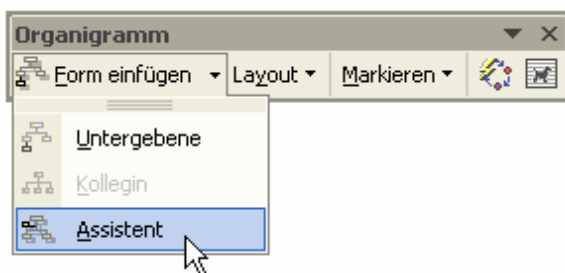
Mit dem Knoop  können Sie ein kleines Organigramm-Programm anfordern, das wir hier kurz besprechen wollen. (Wenn das Programm nicht installiert ist, wird es bei der Installation nicht installiert. Sie können es eventuell nachinstallieren, wenn Sie die Programm-CD haben. Dann Sie es in der Loopware und versuchen Sie, allein klarzukommen – das wird hier so lang dauern.)

Ein kleines Auswahlmenü **Diagrammsammlung** öffnet sich, 'nehmen Sie hier gleich den ersten Typ anzuwählen, dann **OK**.

Die Dialog Diagrammsammlung



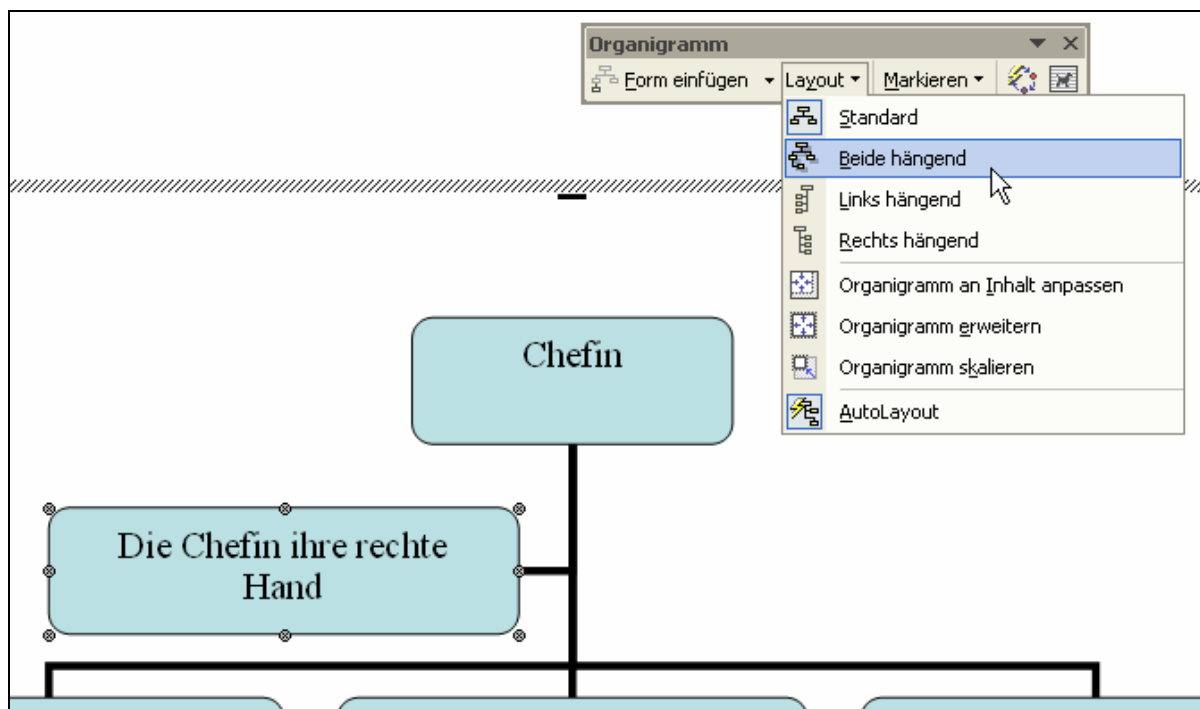
Nu kriggt Se en Standard-Organigramm vörsett, dat fertige Textfelder to’n Utfülln hett. Tippt Se in de Textfeller Naams orr Funkschoonen in.



So kann uns Firmen-Hierarchie nich blieven. Mehr Personal mutt her. Markeert Se de „Chefin“ un söökt Se de lütte Symboollist **Organigramm**, de sik jichenswo op den Billschirm rümmerdrieven schull. Dor wählt Se ut dat eerste Listenfeld **Form einfügen** den **Assistenten** ut.

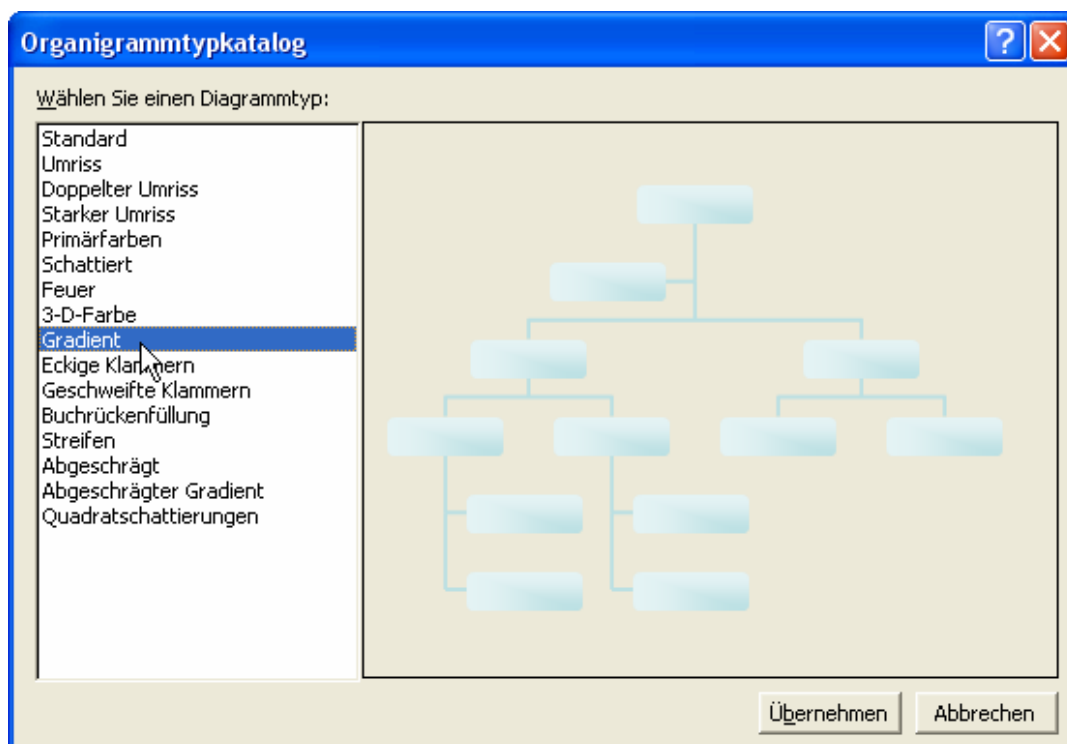
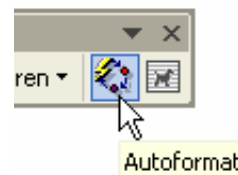
Swupps hett de Chefin en Assi kregen. Beschrift Se em. Se köönt de Schrift in de enkelden Textfeller natüürlich so formateern, as Se dat wennt sünd. Tosätzlich wüllt wi op de nedderste Ebene en **Kollegin** infögen – oder glieks vele, dor freit sik de Arbeitslosen, de de Jobs kriggt!

Versöökt Se nu maal an’t Listenfeld **Layout** op de Symboollist **Organigramm** to dreihn. Dat kann sünnerrich denn wichtig ween, wenn de Platz knapp is – denn de Textfeller kannst hier nich mehr frie verschuven!



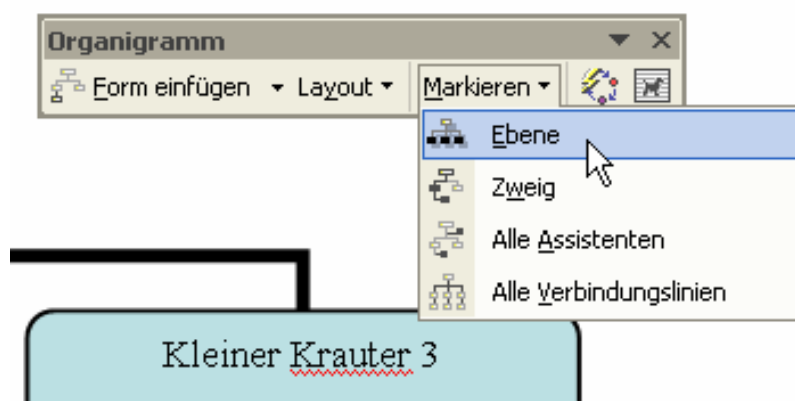
Dat Layout ännert den ganzen Charakter vun’t Organigramm

Mit den lütten **AutoFormat**-Knoop kriggt Se de Mööglichkeit, dat ganze Organigramm en anner Kledaasch övertosmieten – heel praktisch un en go-des Speeltüch. Forscht Se sülven beten rüm!



AutoFormat: Wa weer dat mit en dezenten Klöör-Verloop för alle Boxen?

Wüllt Se en ganze Ebene löschen, kopeern usw., denn markeert Se ehr mit Hülp vun't Listen-feld **Markieren**. Dorna köönt Se en Ebene t.B. mit de **Entf**-Tast löschen.



Alle lütten Krauter opmaal markeern: een anklicken, denn dat hier wählen

Leider kannst vun Hand hier bloots ganz wenig Formate instelln, de Spaaß dorbi is man minn. De Organigramm-Assistent is alltohoop en unhannig Warktüch, uns sülven tekente Saken sünd doch schöner.