

# OBJEKTE VERÄNDERN – EDITIERBEFEHLE I

Es werden mehrere Möglichkeiten angeboten, um Zeichnungselemente zu verändern bzw. zu "editieren":  
Zuerst das zu verändernde Objekt auswählen. Dies kann durch Anklicken mit der Maus geschehen (markieren mit der Option Fenster, wie beschrieben s.o.). Danach kann der entsprechende Befehl (z.B. Dehnen) eingegeben werden.

Die Editierbefehl kann direkt durch die Wahl eines "Icons" im Tischler-1-Werkzeugkasten (anklicken) aufgerufen werden.

## Schieben von Objekten

Icon „Schieben“: 

Lösungshinweise:

Beim Schieben von Objekten wird das Objekt grundsätzlich von einem definierten Punkt (Basispunkt) zu einen zweiten definierten Punkt verschoben. Sehr hilfreich beim Schieben sind die Fangfunktionen. So kann z.B. der erste Basispunkt der Verschiebung ein Endpunkt und der zweite Verschiebepunkt ein Schnittpunkt einer Konstruktion sein. Sehr hilfreich auch der eingeschaltete Ortho-Modus (Funktionstaste F8), wodurch Objekte nur waagrecht und senkrecht verschoben werden können.

### Übung: Schieben I

Öffnen Sie die Übung „Schieben I“ Die im Arbeitsbereich vorgegebenen Elemente sind so zu verschieben, dass das in der Musterlösung gezeigte Zapfenband entsteht.

### Übung: Schieben II

Öffnen Sie die Übung „Schieben II“ und schieben Sie gemäß der dort abgebildeten Musterlösung.

## Kopieren von Objekten

Icon „Kopieren“: 

Mit dem Befehl Kopieren können Sie eine beliebige Zahl von Objekten in eine frei wählbare Richtung kopieren. Der Befehlsablauf ist weitgehend identisch mit dem Befehl Schieben, und deshalb können auch dieselben Methoden der Objektwahl angewendet werden.

### Übung: Kopieren I

Öffnen Sie die Übung „Kopieren I“. Kopieren Sie die Zeichnungselemente in der Weise, dass der Musterlösung entsprochen wird. Erleichtern Sie sich die Arbeit über den Einsatz der Fangbefehle.

### Übung: Kopieren II

Öffnen Sie die Übung „Kopieren II“ und kopieren Sie gemäß der dort abgebildeten Musterlösung.