

## Word: omgaan met figuren

**Figuren** kunnen vectorieel of in bitmap opgeslagen worden.

**Vectorieel:** (DrawPerfect, CoralDraw, de figuren gemaakt met de tekenknop van MsOffice...)

*Het bestand is niet te groot. Je kan figuren op of onder elkaar leggen zonder verlies van gegevens. Retoucheren is moeilijk.*

**Bitmaped:**

*Meeestal grotere bestanden. Elk puntjes heeft zijn coördinaat en tint. Je kunt elk puntje aanpassen. De bekendste: \*.bmp, \*.gif, \*.jpg \*.jpg geniet de voorkeur: kleine bestanden, gesmoute lijnen.*

### Figuren verzamelen:

Je kunt figuren uit het www verzamelen. Klik hiervoor op de figuur met de **RM** en kies voor **Afbeelding opslaan als...** Je krijgt de tijd om te bepalen waar en onder welke naam je de figuur opslaat:

### Een schermfoto:

Klik op de **Print Screen** toets.

**Alt** **Print Screen** selecteert het actieve venster.

De schermfoto zit nu in het RAM-geheugen.

Open het tekenprogramma MsPaint. Dit bevindt zich normaal onder **start** ► Alle programma's ► Bureau accessoires.

Vind je het programma niet dan kan je het vooralsnog activeren met **start** ► Uitvoeren.. en je tikt *mspaint* in.

In MsPaint druk je [Ctrl V]. Nu kan je verder nog weggommen, uitsnijden, bijwerken enz.

Je kan je figuur opslaan als \*.bmp of als \*.jpg



### Figuren opnemen in een tekst:

Je kunt dit op twee manieren:

#### Kopiëren:

Je opent de figuur in een tekenprogramma.

Je selecteert wat je nodig hebt.

Je kopieert **[Ctrl C]**

Je wisselt naar Word en je plakt **[Ctrl V]**



#### Invoegen:

Je klikt op knop of je kiest uit het

menu: **Invoegen** ► **Figuur** ► **Uit bestand...**

Je zoekt de juiste map op en je voegt in.



### Figuren opmaken in een tekst:

Als je klikt op een figuur krijg je een zweven-de werkbalk 'Figuur' te zien.



Wanneer je op een van de knoppen wijst wordt de functie van die knop zo uitgelegd.

► **Tekstomloop:** je hebt de keuze uit liefst negen instellingen waarbij **Om kader** en **Achter tekst** (watermerk) ons het interessants lijken.

► **Met Lijnstijl** kan je een kader rond de figuur wil trekken. Wil je een gekleurde rand, dan kies voor **Meer lijnen**.

► **Kleur:** **Automatisch** staat standaard aangevinkt. **Wassen** vervaagt de figuur zodat deze geschikt wordt als watermerk.

► **Meer of minder contrast, meer of minder helderheid:** uitproberen!

► **Uitsnijden** is eveneens heel bruikbaar. Je versleept de 'grepen' op de rand van de figuur zodat je alleen het belangrijke overhoudt.

► **Bijsnijden** kan je ook met de opmaakknop. En nog veel meer... zoals een gekleurde stippelijntje kiezen als kader De grootte van de figuur bepalen, de lengte-breedte verhouding vergrendelen, de hellingsgraad bepalen..

### Nog meer opmaak:

Klik op de knop tekenen in de standaard werkbalk. Je krijgt een nieuwe werkbalk onderaan je scherm.



► Als je figuur al voorzien is van een

kader kan je nu ook schaduw aanbren-gen

► Je kan tekst op je figuur zetten in door-zichtige tekstvakken en deze tekstvak-ken nadien groeperen met de figuur.

► Je kan je figuur naar believen roteren of kantelen in alle richtingen.



► Als je gekozen hebt om je figuur 'Achter tekst' te zetten kan je die figuur weer vastnemen en bewerken of verplaatsen met de **[pijlknoop]**.

### Figuren importeren in een figuur:

Dit werkt alleen met figuren die reeds opgeslagen zijn op je schijf.

Kies een Autovorm uit de tekenbalk. Klik op het driehoekje ▼ naast de knop



**Opvulkleur**. Kies voor **Opvuleffecten**. Selecteer het vierde tabblad 'Figuur' en klik op de knop **Figuur selecteren**.

Ga naar de map en selecteer je figuur en klik op **Invoegen**. Klik op **OK**.

