

## Hoofdstuk 1: Tekenen in Presentatie Tekstverwerker en Rekenblad

'Presentatie', 'Tekstverwerker' en 'Rekenblad' hebben een tekenmodule. Voor de illustraties van een lesplan of kijkwijzer kan dit zeker volstaan. De tekeningen verzwaren het bestand niet noemenswaardig omdat ze vectoriëel opgeslagen worden.

Wij verkiezen te tekenen in 'Rekenblad' om de volgende redenen:

- Omdat je snel ruitjespapier kunt maken door bijvoorbeeld de kolombreedte en rijhoogte op 1 cm te zetten.
- In 'Rekenblad' kan je grote tekeningen toch nog verkleind afdrukken.
- In 'Rekenblad' kan je meerdere tekeningen ordelijk verzamelen op meerder bladen in één map.
- De tekeningen zijn perfect uitwisselbaar tussen 'Presentatie', 'Tekstverwerker' en 'Rekenblad'.

### 1. De Tekenbalk



Klik op de knop (tekenen)



Je bekomt een tekenbalk onderaan je scherm.

Je kunt in Open Office meerdere knoppen aan de balk toevoegen (Klik hiervoor op het omgekeerde driehoekje uiterst rechts op de tekenbalk zie appendix)



Als je last hebt met het selecteren van een object, trek een rechthoek rond het object met de select-knop!

### 2. De knoppen

We laten even de meest linkse knoppen van de balk voor wat ze zijn en hebben het eerst over knoppen om te tekenen: lijnen, rechthoeken cirkels.



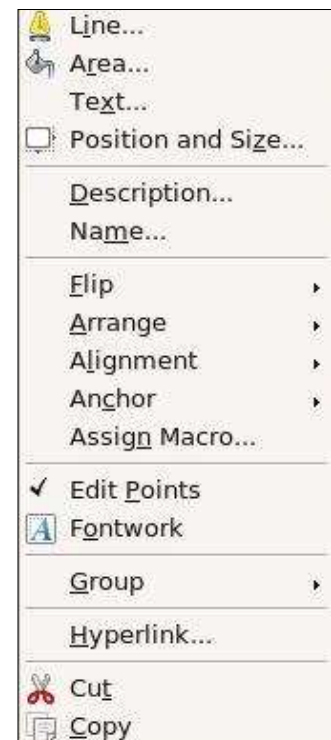
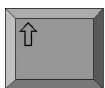
#### 2.1. Lijnen

Klik op de knop Lijn [Line], klik ergens op het blad (hou de LM-knop ingedrukt!) om de oorsprong van de lijn aan te duiden en sleep met ingedrukte LM-knop naar een andere positie om het einde van de lijn aan te duiden.

Wil je de lijn of pijl perfect horizontaal, verticaal of diagonaal? Hou dan tijdens het slepen de **SHIFT** – toets ingedrukt!

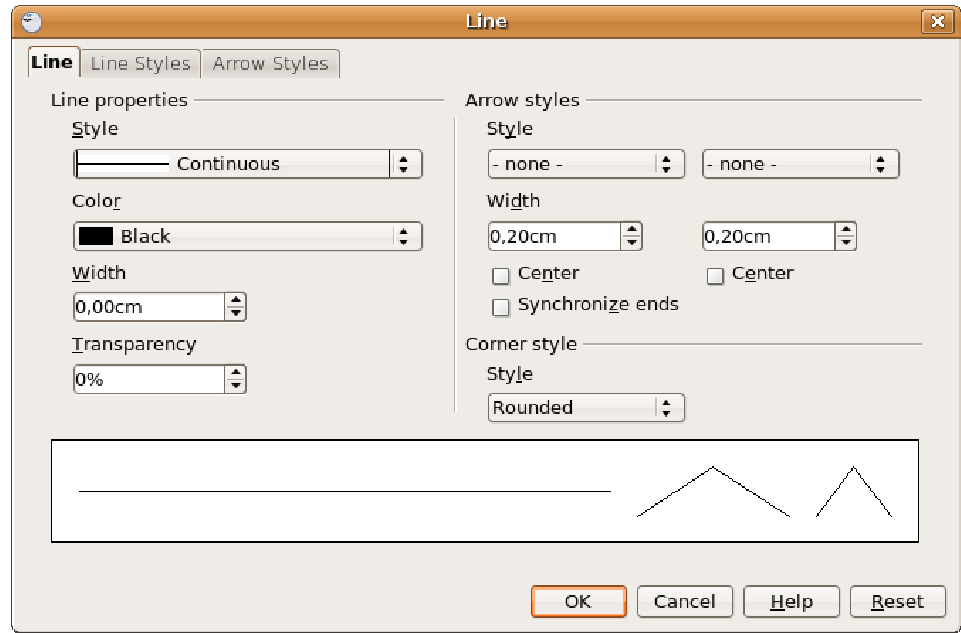
Een getekende lijn kan je nog verplaatsen (selecteer en versleep), verlengen of verkorten of kanten (selecteer de lijn, versleep de oorsprong of het eindpunt).

Wil je de kleur, dikte of stijl van de lijn (vb: stippel-lijn) aanpassen?



Klik met je RM op het object en kies 'Lijne...'

Je bekomt een dialoogvenster:

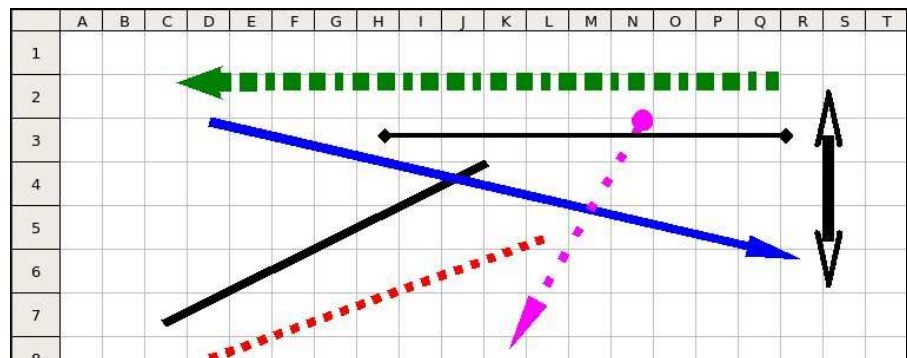


- Onder 'Style' heb je de keuze tussen en twaalftal stippellijnen.
- 'Color' kleurt je lijn.
- Met 'Width' kan je de lijndikte aanpassen.

**2.2. Pijlen:**

**Wil je van een lijn een pijl maken?** Selecteer de lijn en klik met de RM op het object. Klik met je RM op de lijn, kies 'Lijne...' en op de rechterkant van het dialoogvenster kan je kiezen ...

- of de oorsprong of het eindpunt een pijl moet zijn. Je hebt de keuze uit 12 verschillende vormen.
- 'Width' verlengt de pijlpunt





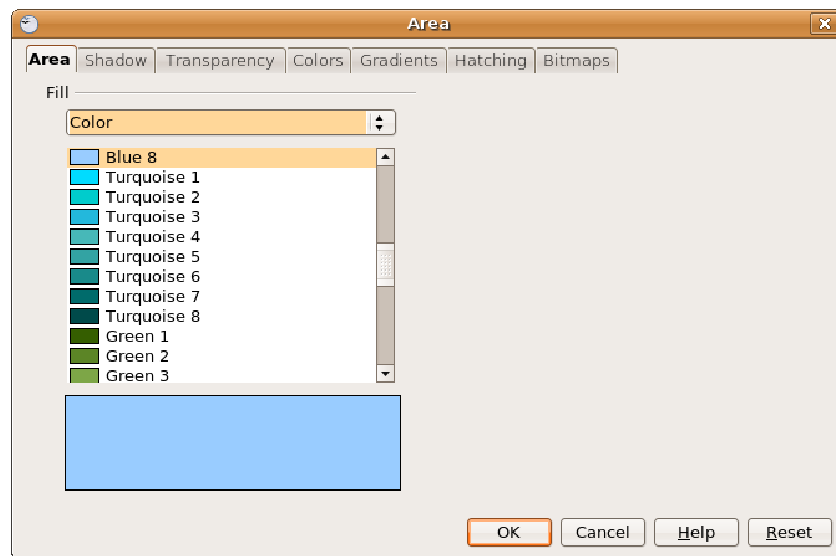
### Geometrische figuren: rechthoek, ellips / vierkant, cirkel.

Klik op de knop 'Rectangle' (of 'Ellipse'), klik en sleep met een ingedrukte LM-knop ergens op het blad.

Wil je een vierkant of een cirkel? Hou dan tijdens het slepen de **SHIFT**-toets ingedrukt!

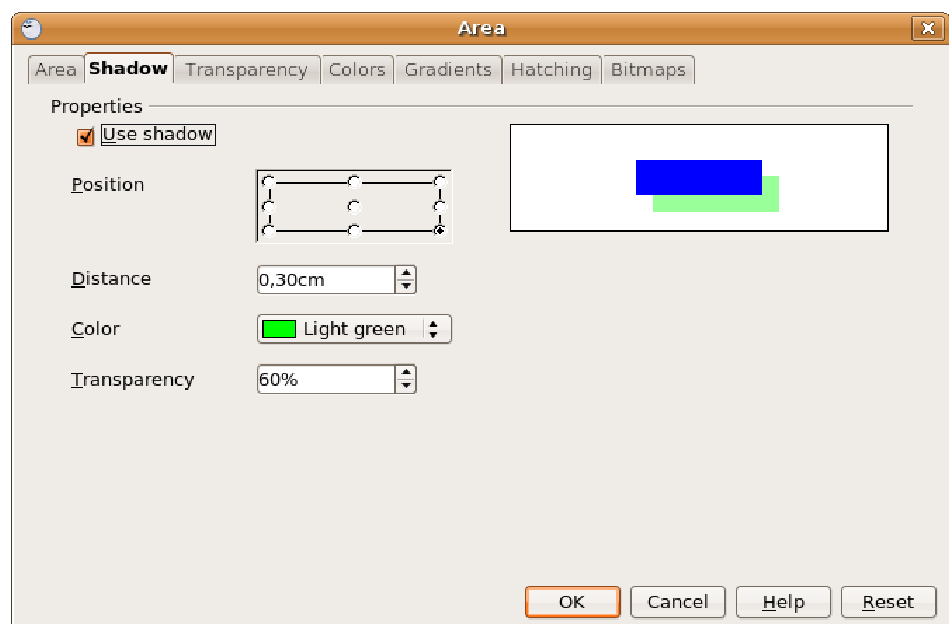
**2.2.1.** Je kan de **omtrek** van de figuur in een andere kleur zetten, een dikkere lijn geven en de lijnstijl veranderen. Het is ook mogelijk de figuur weer te geven zonder omtreklijn. Klik met je RM op het object en kies 'Line...'. Bij de hoeken heb je de keuze tussen drie stijlen (**Corner Style**).

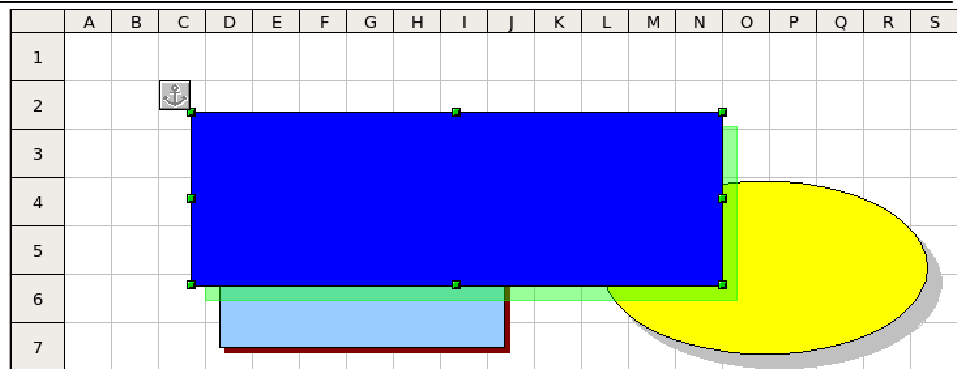
Je kan de figuur ook **opvullen met kleur**, patronen enz.. Klik hiervoor met je RM op het object en kies 'Area...'. Je krijgt een dialoogvenster met 7 tabbladen.



### 2.2.2. Schaduw

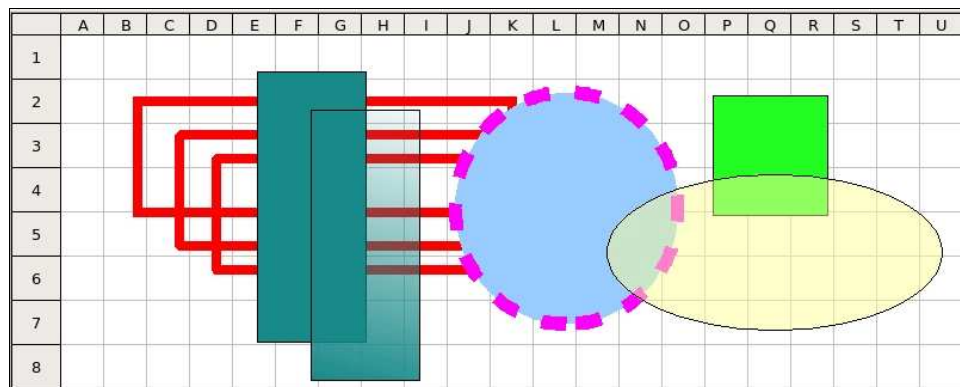
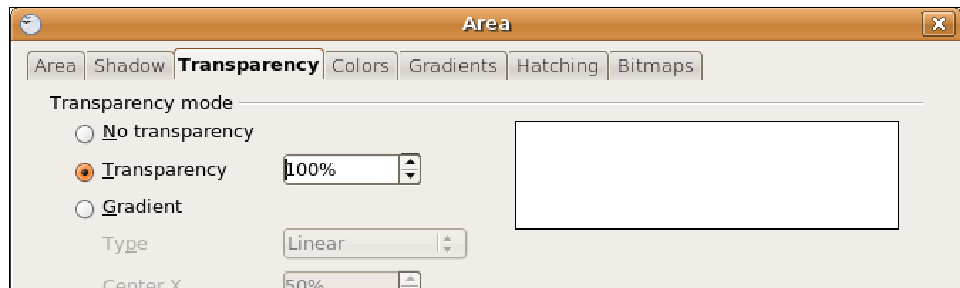
Klik met de RM op het object en kies voor Area... klik op het tweede tabblad 'Shadow'. Vink **Use shadow** aan. Je kan de positie, de afstand, de kleur en de doorzichtigheid van de shadow aanpassen.





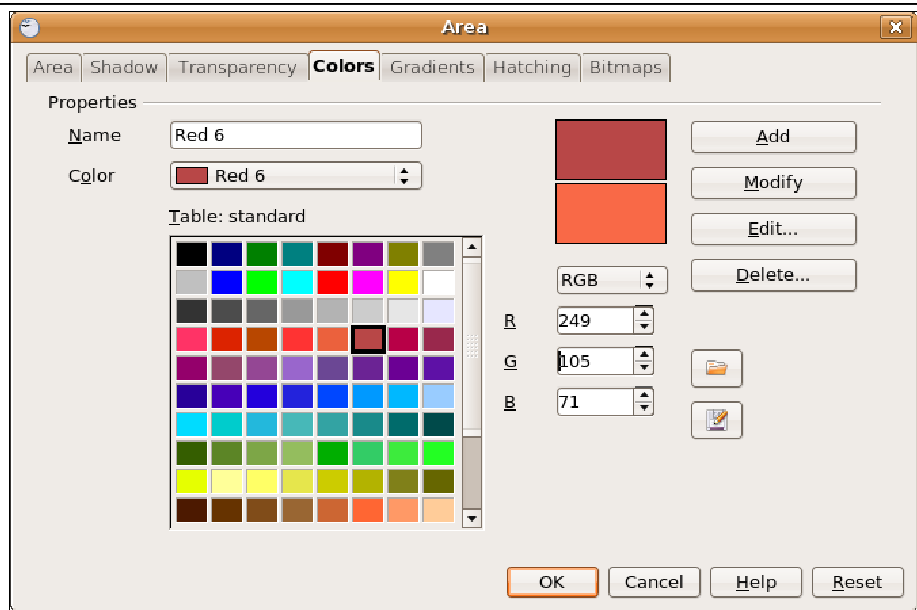
### 2.2.3. Transparant

“Wit” is niet hetzelfde als “leeg, geen vulling”. Klik in het laatste geval op het tabblad **Transparency** en zet de waarde op 100%. Je moet niet noodzakelijk wit als kleur kiezen om een ‘leeg’ of doorzichtig object te maken. Je kan de doorzichtigheid geleidelijk aan toepassen **Gradient**! Je bepaalt de hoek waarin de overgang plaats moet vinden en de minimum- en maximumwaarde in procent uitgedrukt.



### 2.2.4. Andere kleuren

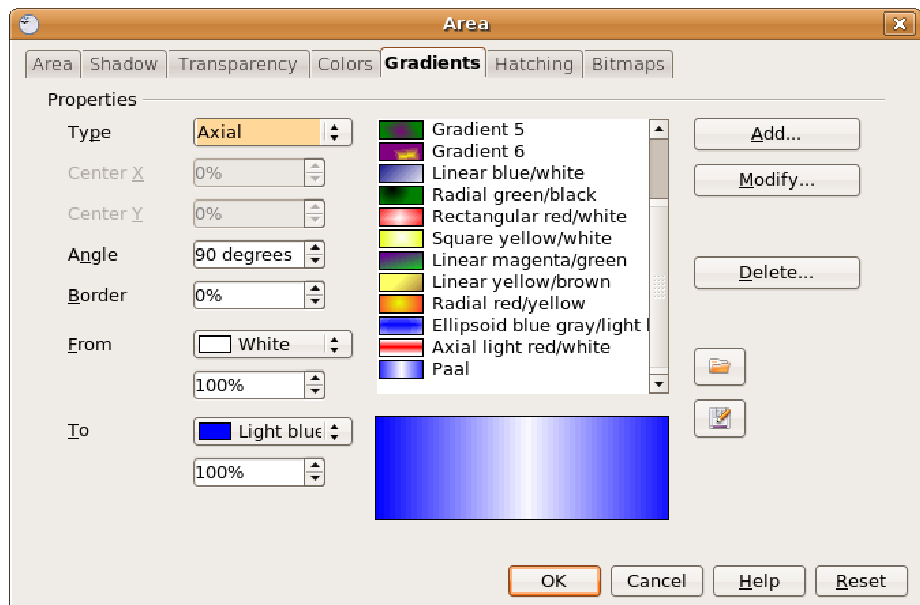
Voldoen de voorgestelde kleuren niet? Dan kan je nog bij **Colors** je kleur zelf samenstellen aan de hand van de RGB-waarden. Elk kleur is samengesteld uit rood, groen en blauw. Deze hoofdkleuren hebben 255 tinten. De mix van deze drie geeft 16581375 kleuren als resultaat. Je kunt de kleuren ook transparant weergeven.



### 2.2.5. 'Gradients'

Het vijfde tabblad van 'area' laat je toe om de kleur gradueel te veranderen. Je hebt de keuze tussen een 15tal voorbeelden. Je kunt deze voorbeelden naar eigen inzicht aanpassen: kies een patroon en klik op **Modify...**. Je kan evenwel zelf nieuwe patroontjes toevoegen: Klik op **Add...**

In beide gevallen kan je het type van overgang, de hoek en de twee kleuren aanpassen,

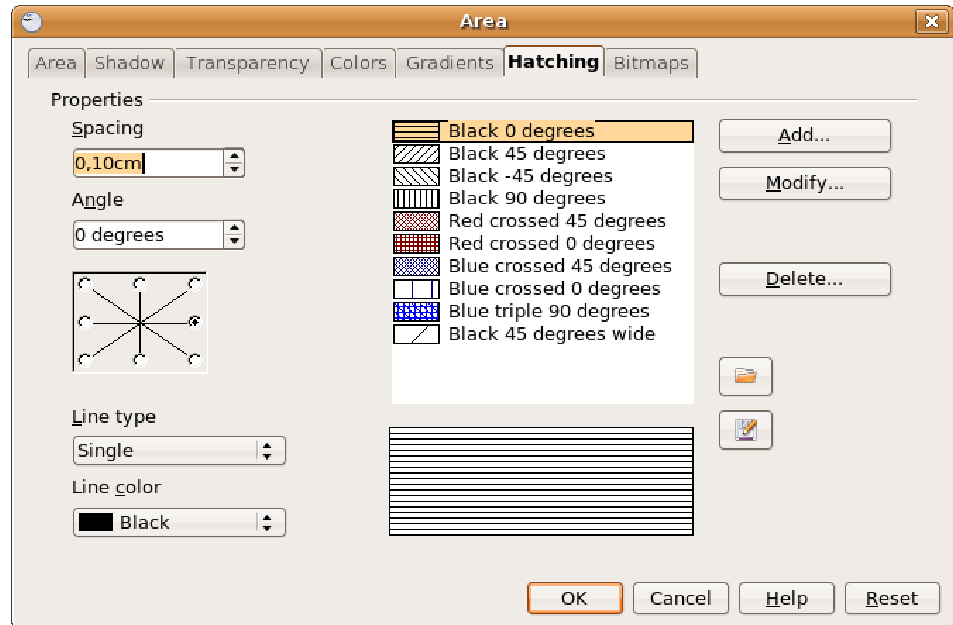


### 2.2.6. 'Hatching'

Het zesde tabblad laat toe om verschillende arceervormen toe te voegen.

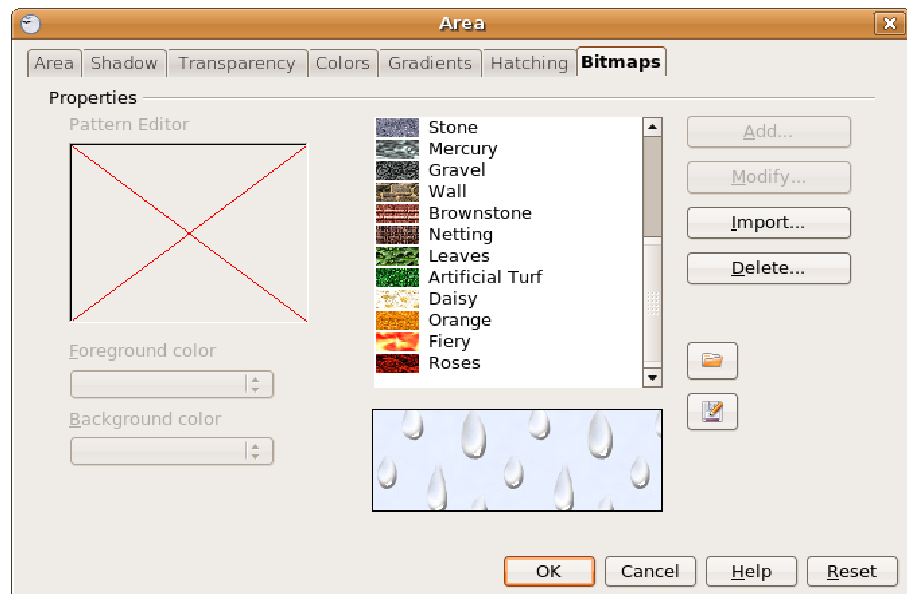
Ook hier kan je bestaande patronen aanpassen of toevoegen. Je kan de afstand tussen de lijnen vergroten. Je kan de hellingsgraad aanpassen per 15 graden of gewoon kiezen tussen horizontaal vertikaal en de twee diagonalen.

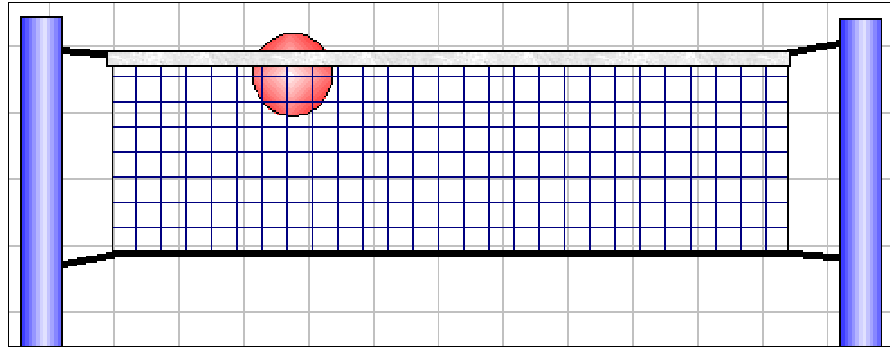
Bij **Line Type** heb je de keuze tussen 'Single', 'Crossed' en 'Triple'. Je kan ook de kleur van de arcering veranderen.



### 2.2.7. 'Bitmaps'

Het laatste tabblad van 'Area' laat toe je object te vullen met afbeeldingen. Je hebt de keuze - naast 'blank' - tussen een 20-tal figuren. Je kan er zelf nog aan toevoegen.





In OpenOffice verandert jouw 'Opmaak' werkbalk in een 'Tekenopmaak' werkbalk met enkele handige knoppen. Dit gebeurt telkens je een object selecteert. Deze knoppenbalk verandert van uitzicht al naar gelang de acties waarmee men bezig is. De meeste acties zijn dezelfde als die uit het snelmenu.



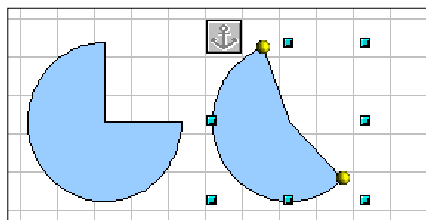
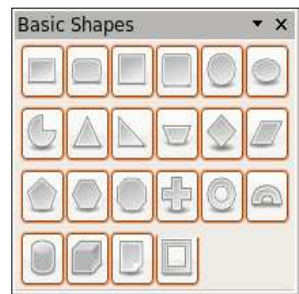
Van links naar rechts: de aanpassing van de lijn, pijlstijl, stippellijn, lijndikte, de kleur, het emmertje opent het tabblad 'Area'. Enz...

### 2.3. Basisvormen



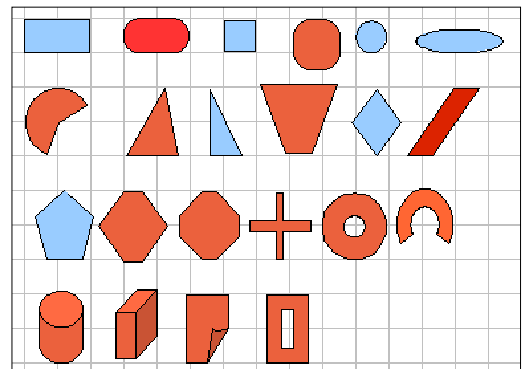
Naast de cirkel, de ellips, de rechthoek en vierkant zijn er nog veel mogelijkheden. Klik hiervoor op het driehoekje van de knop **Basic Shapes**.

De keuze is groot. Dit submenu's kan je losscheuren en ergens op je scherm plaatsen zodat je ze telkens kan gebruiken.



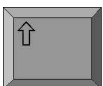
Sommige van die figuren zijn voorzien van een geel bolletje. Dit "handvat" laat toe om - door dat bolletje te verslepen - nog meer variatie te leggen in de tekening.

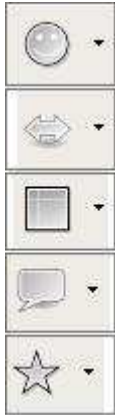
In de figuur hiernaast kleurden we de objecten die van een geel bolletje voorzien zijn donker!



Bij het slepen van de gekozen figuur kan ook hier een ingedrukte **SHIFT**

-toets helpen. De lengte-breedteverhouding blijft constant.





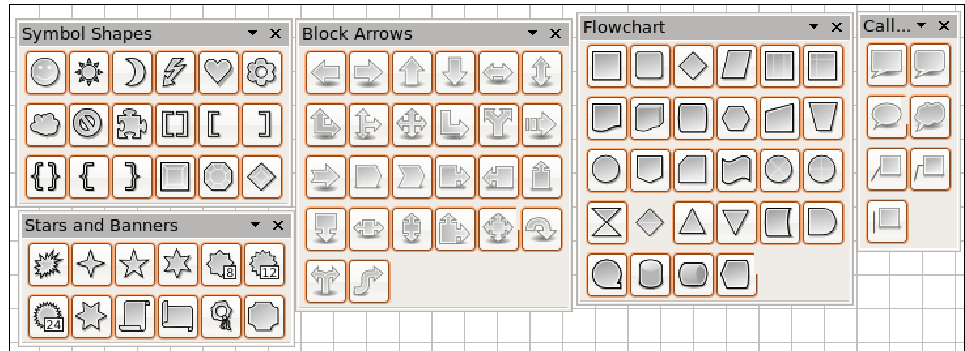
Alle figuren kunnen gevuld worden met kleur, patronen enz...

De omtreklijn kan eveneens aangepast worden (kleur, dikte, streepjes).

Alle figuren kunnen in 3D gezet worden of voorzien worden van schaduw.

Ook de 5 volgende knoppen op de tekenbalk geven nog tal van mogelijkheden:

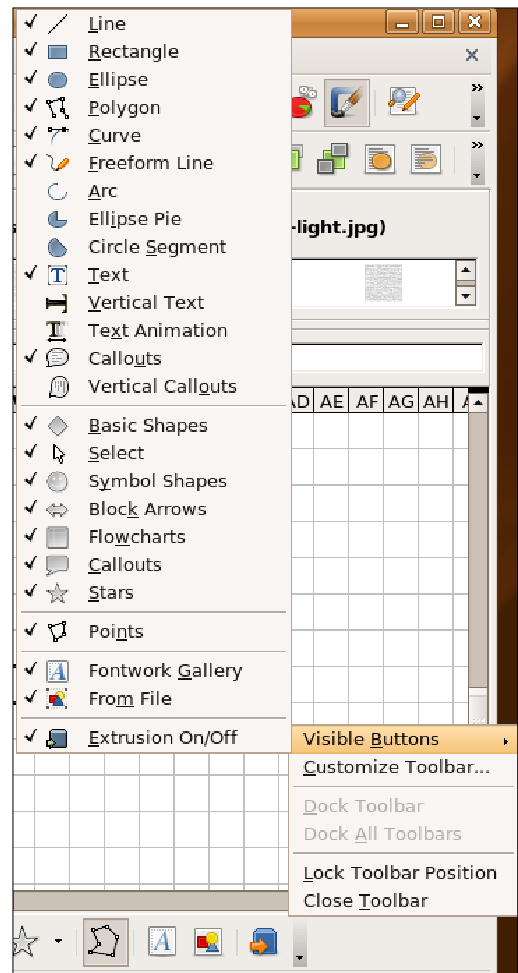
'Symbol shapes', 'Block Arrows', 'Flowcharts', 'Callouts' en 'Stars'.



Voldoet dit niet dan kan je nog altijd enkele vaak te gebruiken knoppen aan de tekenbalk toevoegen.

Klik op het omgekeerd driehoekje uiterst rechts op de tekenbalk. En kies **Visible Buttons** en vink de gewenste knoppen aan.

Je kan ook knoppen aan de tekenbalk toevoegen door te kiezen voor **Customize Toolbar...**



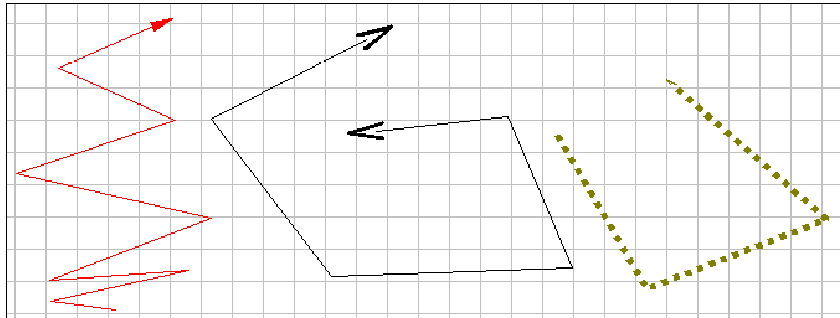


2.4. Zelf tekenen.

•Zigzaglijnen:



Plaats de knop 'Polygon' op je tekenbalk en klik erop. Sleep een eerste lijnstuk met een ingedrukte muisknop op je blad. Laat de linkermuisknop los en je hebt een eerste hoek van je veelhoek. Verplaats je muis en klik nu telkens je een hoek wil plaatsen. Je stopt met zijden te trekken door te dubbelklikken. Je kan de keerpunten later nog aanpassen als je klikt met je RM en 'Edit Points' aanvinkt. Je kan de verschillende punten verslepen.



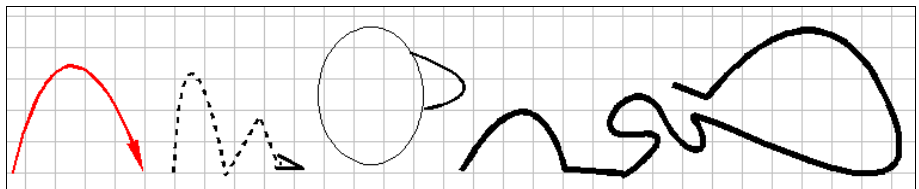
•Boog:



Plaats de knop 'Curve' op je tekenbalk en klik erop. Sleep eerst een lijnstuk met een ingedrukte muisknop op je blad en laat de linkermuisknop los. (dit wordt nu de lengte en de raaklijn van je boog!) Dubbelklik (\*) nu op een andere plaats en het lijnstuk plooit zich in een boog. Begin en eindpunt kan je nog verplaatsen de lengte van de boog niet!



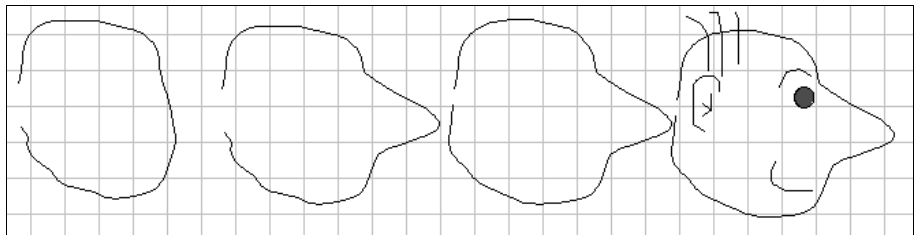
(\*) Als je klikt i.pl.v. te dubbelklikken, teken je verder in een 'Polygon'. Je kan echter verder 'curven als je klikt met een ingedrukte **Alt Gr**!



•Met de vrije hand



Klik op de knop 'Freeform Line en teken met een ingedrukte linkermuisknop. Van zodra je de LM loslaat stopt de 'krabbel'. Je kan de lijn nadien aanpassen door de ankerpuntjes te verplaatsen.



Je kunt al deze lijnen aanpassen in dikte, kleur, stippellijn, ... Je kan er ook pijlen van maken.



## 2.5. Tekstvak

Klik op de knop **tekstvak**. Voor de opmaak van de tekst kan je gebruik maken van alle knoppen van de 'Opmaak'-knoppenbalk (\*). We denken hierbij aan lettertype, puntgrootte, vetjes, schuin, onderlijnen, centreren, inspringen, opsommingstekens, nummering, tekstrichting...

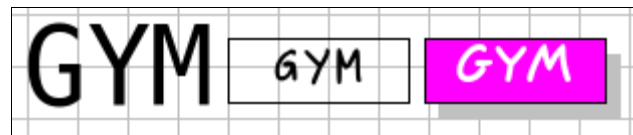
Onthoud dat je lettergrootte constant blijft wanneer je een tekstvak vergroot of verkleint.

Standaard krijg je een doorzichtig tekstvak zonder rand.

(\*) Is de Opmaak-knoppenbalk niet zichtbaar? Selecteer het tekstvak en druk op



Je kan ook het tekstvak inkleuren of een doorschijnende achtergrond geven. Je kan het tekstvak een gekleurde rand geven of afleveren zonder rand.

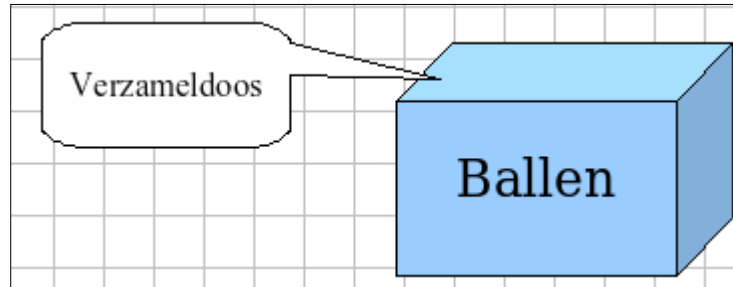


### 3. Figuren aanpassen



#### 3.1. Vullen met tekst

Elke figuur uit de tekenbalk kan **met tekst gevuld** worden. Druk hiervoor op **F2** of klik met de rechter muisknop op het object en kies **Text...**



Wanneer je tekst in een zelf gemaakte gesloten kromme wil, plaats dan je tekst in een tekstvak zonder vulling en zonder rand en plaats dit tekstvak in je figuur. Onthoud dat je lettergrootte constant blijft wanneer je een tekstvak vergroot of verkleint.

#### 3.2. Spiegelen

Wanneer je een figuur wil spiegelen, klik et de rechtermuisknop op die figuur en kies Flip .

Je kan kiezen tussen linksom tussen horizontaal en vertikaal spiegelen.

Tekst spiegelt vertikaal mee, horizontaal niet!

#### 3.3. Verplaatsen naar voorgrond of achtergrond

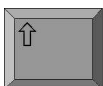
De figuren worden vectorieel onthouden. Dit laat ons toe verschillende figuren elkaar (gedeeltelijk) te laten overlappen zonder verlies aan informatie. Wat later getekend wordt plaatst zich op vroeger werk. Wil je de volgorde veranderen dan klik je op één van de figuren met de rechter muisknop en kies voor volgorde.

Je kan een figuur, lijn of pijl naar de voorgrond of achtergrond brengen. Je kan een figuur meer naar voor of meer naar achter brengen. Je kan de figuur voor de tekst of achter de tekst (als watermerk) zetten.

#### 3.4. Groeperen

Verschillende figuren (zoals de groep hierboven) kunnen gegroepeerd worden. We selecteren de verschillende onderdelen door erop te klikken terwijl we de **Shift** -toets ingedrukt houden. Klik op de selectie met de rechter muisknop en kies voor groeperen. Je kunt de groepering nadien ook opheffen.

Wanneer je van gegroepeerde figuren de omtreklijn of vulling wil aanpassen, moet je eerst de groepering opheffen, anders worden alle onderdelen gelijktijdig aangepast. Tekst in één of ander onderdeel kan dan weer wel aangepast worden zonder de groepering op te heffen.



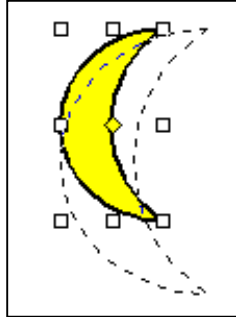


### 3.5. Verankeren

Je kunt figuren vast laten kleven aan het raster of aan een ander figuur. Deze twee knoppen zijn aan/uit knoppen net als de vrije rotatieknop. Ook in Word kan je een raster plaatsen en zelfs de lijn afstanden zelf aanpassen (Klik op de knop tekenen en kies uit het menu raster). Dit raster wordt niet mee afgedrukt.



### 3.6. Vergroten, verkleinen



Je kan een object vergroten of verkleinen door de "handvaten" te verslepen. Je kan de afmetingen ook aanpassen door te klikken met de rechter muisknop en te kiezen voor eigenschappen.

Op het tweede tabblad kan je de lengte en breedte instellen in cm en in %. Je kan er eveneens de lengtebreedte verhouding blokkeren.

