helion.pl
KSIĘGARNIA INTERNETOWA · WYDAWNICTWO

IDŹ DO
PRZYKŁADOWY ROZDZIAŁ
SPIS TREŚCI

KATALOG KSIĄŻEK
KATALOG ONLINE
ZAMÓW DRUKOWANY KATALOG

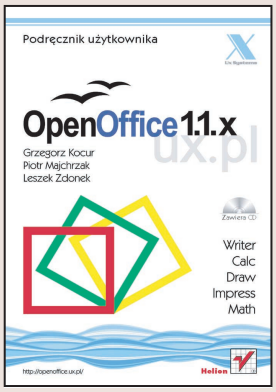
TWÓJ KOSZYK
DODAJ DO KOSZYKA

CENNIK I INFORMACJE
ZAMÓW INFORMACJE O NOWOŚCIACH
ZAMÓW CENNIK

CZYTELNIA
FRAGMENTY KSIĄŻEK ONLINE

OpenOffice 1.1.x UX.PL

Autorzy: Grzegorz Kocur, Piotr Majchrzak, Leszek Zdonek
ISBN: 83-7361-633-0
Format: B5, stron: 304



Poznaj wszystkie możliwości bezpłatnego pakietu biurowego

- Wykorzystaj w pracy wszystkie komponenty pakietu OpenOffice
- Wyeksportuj dokumenty do plików XML
- Stwórz własne makra i style

Pakiet OpenOffice jest uważany za jeden z najważniejszych produktów z grupy open source. Całkowicie bezpłatny, niezawodny i bardzo wydajny pakiet biurowy umożliwił wielu firmom, organizacjom i osobom prywatnym wykonywanie swojej pracy bez ponoszenia kosztów i ryzyka związanego z korzystaniem z nielegalnego oprogramowania. Mnogość funkcji, szeroki wachlarz obsługiwanych formatów plików i stabilna praca to tylko niektóre zalety pakietu OpenOffice. Pełna zgodność z Microsoft Office, możliwość wymiany plików pomiędzy tymi pakietami, a także zbliżona filozofia obsługi powodują, że „przesiadka" na OpenOffice nie wymaga od użytkownika zmiany przyzwyczajeń i organizacji pracy. Najistotniejszą przewagą tego pakietu nad innymi jest to, że jest on dostępny bez żadnych opłat.

Książka „OpenOffice 1.1.x UX.PL" opisuje polską wersję pakietu OpenOffice. Przedstawia możliwości i narzędzia zawarte we wszystkich jego komponentach, wyjaśnia sposoby realizacji typowych zadań wykonywanych podczas codziennej pracy biurowej oraz metody dostosowania OpenOffice'a do własnych potrzeb i przyzwyczajeń.

- Instalacja pakietu
- Interfejs użytkownika
- Praca z plikami – otwieranie, zapisywanie i zabezpieczanie hasłem
- Powiązanie OpenOffice'a z dokumentami Microsoft Office
- Tworzenie dokumentów tekstowych w programie Writer
- Formatowanie tekstu i tworzenie stylów
- Praca z arkuszem kalkulacyjnym Calc
- Moduł Impress – tworzenie prezentacji
- Przygotowywanie elementów graficznych w programie Draw
- Edycja dokumentów HTML i wzorów matematycznych
- Korzystanie z makropoleceń
- Import i eksport plików XML i PDF
- Konfiguracja pakietu OpenOffice

Wydawnictwo Helion
ul. Chopina 6
44-100 Gliwice
tel. (32)230-98-63
e-mail: helion@helion.pl

Spis treści

Wstęp **11**

Rozdział 1. Instalacja **17**
Sposoby instalacji 17
Wymagania 17
Instalacja indywidualna 18
Powitanie 18
Uaktualnienie 18
Ważne informacje 19
Umowa licencyjna 19
Dane użytkownika 19
Typ instalacji 20
Szczegółowy wybór komponentów 21
Wybór foldera instalacyjnego 22
Rozpoczęcie kopiowania 22
Przypisanie OpenOffice do plików Microsoft Office 22
Instalacja Javy 23
Instalacja wieloużytkownikowa lub sieciowa 24
Cześć administratora 25
Część użytkownika 30

Rozdział 2. Rozpoczynamy pracę z OpenOffice **35**
Interfejs użytkownika 35
Menu 35
Paski narzędzi 36
Linijka 37
Obszar roboczy 38
Pasek stanu 38
Menu kontekstowe 38
Okna dialogowe 39
Tworzenie nowego dokumentu 40
Zapisywanie dokumentu 40
Zabezpieczanie dokumentu hasłem 41
Zapisywanie dokumentu do obcego formatu 41
Otwieranie zapisanego dokumentu 42

Otwieranie dokumentów zapisanych w obcych formatach ... 43
Microsoft Office ... 43
Szablony ... 44
Tworzenie nowego szablonu ... 44
Tworzenie nowego dokumentu na podstawie szablonu ... 45

Rozdział 3. Dokument tekstowy ... 47
Czym jest Writer? ... 47
Okno Writera ... 47
Elementy paska obiektów ... 47
Elementy głównego paska narzędzi ... 49
Właściwości linijki ... 50
Elementy paska stanu ... 51
Pisanie tekstu ... 52
Wprowadzanie tekstu i podział na akapity ... 52
Tryby pisania ... 52
Nawigacja w dokumencie ... 52
Zaznaczanie ... 53
Przenoszenie i kopiowanie ... 54
Cofanie oraz ponawianie ... 55
Wstawianie znaków specjalnych ... 55
Indeks górny i dolny ... 56
Sprawdzanie pisowni i Autokorekta ... 57
Automatyczne sprawdzanie pisowni i Autokorekta ... 57
Ręczne sprawdzanie pisowni ... 57
Wypunktowania i listy numerowane ... 59
Przykładowe listy ... 59
Usuwanie listy ... 60
Sortowanie listy ... 60
Zmiana znaków numeracji ... 61
Wyszukiwanie i zastępowanie tekstu ... 61
Wyszukiwanie wzorca w dokumencie ... 62
Zastępowanie słowa lub fragmentu tekstu ... 62
Zaawansowane opcje okna Szukaj i Zastąp ... 62
Autotekst ... 63
Definiowanie autotekstu ... 63
Wstawianie (używanie) autotekstu ... 63
Kolumny ... 64
Tworzenie układu kolumnowego ... 64
Usuwanie kolumn ... 64
Tabele ... 65
Tworzenie tabeli ... 65
Opcje okna Wstaw tabelę ... 65
Opcje okna Autoformatowanie ... 66
Formatowanie tabeli ... 66
Zmiana szerokości kolumn ... 68
Formatowanie za pomocą okna Format tabeli ... 68
Tworzenie tabeli ze sformatowanego tekstu ... 69
Dodawanie własnego formatu do autoformatowania ... 70
Wykonywanie działań na liczbach w komórkach ... 70
Ramki ... 71
Wstawianie ramki ... 71
Usuwanie ramki ... 71

Pola ... 71
Wstawianie pola ... 71
Formatowanie pola ... 72
Usuwanie pola ... 72
Wstawianie grafiki ... 73
Wstawianie gotowej grafiki za pomocą narzędzia Galeria, ustawianie graficznego tła ... 73
Wstawianie grafiki z pliku ... 73
Obiekty OLE ... 74
Wstawienie ... 74
Edycja obiektu OLE ... 75
Operacje na obiektach ... 75
Skalowanie ... 75
Przesuwanie ... 76
Opływanie tekstu ... 76
Ustawianie krawędzi obiektu (obramowania) ... 77
Ustawianie tła obiektu ... 79
Usuwanie obiektu ... 79
Tworzenie rysunków ... 79
Pasek funkcji rysowania ... 80
Tworzenie wykresów na podstawie danych z tabel ... 81
Tworzenie wykresu ... 81
Spisy i indeksy ... 82
Spis treści ... 82
Indeks ... 85
Nagłówki i stopki ... 86
Definiowanie nagłówka ... 86
Definiowanie stopki ... 87
Usuwanie nagłówka lub stopki ... 88
Przypisy ... 88
Wstawianie przypisu dolnego lub końcowego ... 88
Edycja przypisu ... 89
Usuwanie przypisu ... 89
Używanie stylów ... 89
Styl akapitu ... 90
Styl znaku ... 94
Styl ramki ... 96
Styl strony ... 97
Styl numeracji ... 98
Formatowanie wybranej części dokumentu za pomocą stylu ... 98
Formatowanie ... 99
Formatowanie znaków ... 99
Formatowanie akapitów ... 101
Podziały ... 102
Ustawianie znaku podziału ... 102
Usuwanie znaku podziału ... 103
Sekcje ... 103
Ustawianie sekcji ... 103
Usuwanie sekcji ... 104
Korespondencja seryjna ... 104
Źródła danych ... 105
Tworzenie dokumentu seryjnego ... 105
Tworzenie nadruku na kopertach ... 108
Tworzenie etykiet adresowych ... 110
Drukowanie seryjne ... 113

Drukowanie dokumentu tekstowego ... 114
Podgląd wydruku ... 114
Pasek narzędzi Podgląd wydruku ... 114
Drukowanie ... 115

Rozdział 4. Arkusz kalkulacyjny ... 117
Czym jest Calc? ... 117
Okno programu Calc ... 117
Paski narzędzi ... 118
Obszar roboczy ... 122
Budowa dokumentu ... 122
Skoroszyt ... 122
Arkusz ... 123
Odwołania do komórek ... 125
Wprowadzanie danych do komórek ... 127
Usuwanie zawartości komórek ... 129
Edycja zawartości komórki ... 130
Wykonywanie obliczeń ... 130
Formuły ... 130
Funkcje ... 130
AutoPilot: Funkcje ... 133
Ręczne przeliczenie arkusza ... 133
Formatowanie ... 134
Zmiana rozmiarów kolumn i wierszy ... 134
Formatowanie komórek ... 136
Formatowanie warunkowe ... 139
Notatki ... 140
Nagłówki i stopki ... 140
Style w arkuszu ... 142
Formatowanie przy użyciu stylu ... 144
Wykresy ... 144
Tworzenie wykresu ... 144
Edycja i formatowanie wykresu ... 146
Usuwanie wykresu ... 149
Arkusz kalkulacyjny jako baza danych ... 149
Tworzenie bazy danych ... 149
Sortowanie danych ... 150
Filtrowanie bazy danych ... 151
Eksport bazy danych ... 152
Drukowanie ... 153
Wybór elementów do drukowania ... 153
Wybór zakresu wydruku ... 154
Wybór skali ... 154
Wybór kolejności wydruku ... 154
Podgląd wydruku ... 154
Drukowanie ... 154

Rozdział 5. Prezentacja ... 155
Czym jest Impress? ... 155
Okno programu Impress ... 155
Elementy paska obiektów ... 156
Elementy głównego paska narzędzi ... 157
Elementy paska stanu ... 158
Widok dokumentu ... 159

Szybkie przygotowanie prezentacji ... 159
AutoPilot nowej prezentacji ... 159
Tworzenie prezentacji ... 162
Autoukład ... 162
Tworzenie slajdów bez użycia Autoukładu ... 163
Strona tytułowa prezentacji ... 163
Operacje na slajdach ... 164
Powielanie slajdu ... 164
Zmiana nazwy slajdu ... 165
Usuwanie slajdu ... 165
Zmiana kolejności slajdów ... 165
Ukrywanie slajdów ... 166
Zarządzanie obiektami ... 166
Przesuwanie ... 166
Skalowanie ... 166
Przenoszenie i kopiowanie ... 167
Obracanie obiektów ... 167
Formatowanie obiektów ... 168
Wyrównywanie obiektów ... 168
Efekty obiektów ... 168
Kolejność efektów ... 169
Dodawanie dźwięku do efektu obiektu ... 170
Warstwy obiektów ... 170
Obiekty tekstowe ... 171
Wstawianie obiektu tekstowego ... 171
Wprowadzanie tekstu do obiektu ... 171
Formatowanie tekstu ... 171
Formatowanie tekstu w całym dokumencie ... 171
Tekst trójwymiarowy ... 172
Wstawianie grafiki ... 172
Wstawianie gotowej grafiki z Galerii ... 172
Wstawianie grafiki z pliku ... 173
Ustawianie tła slajdu ... 173
Obiekty OLE ... 174
Wstawienie ... 174
Edycja obiektu OLE ... 175
Wstawianie dźwięku i klipu wideo ... 175
Wstawianie dźwięku ... 175
Wstawianie wideo ... 175
Odnośniki do elementów ... 176
Wstawianie hiperłącza do strony WWW ... 176
Tworzenie rysunków ... 176
Przypisywanie akcji do obiektów — interakcje ... 177
Wstawianie interakcji uruchamiającej przejście do innego slajdu ... 177
Ustawienia efektu zmiany slajdu prezentacji ... 177
Drukowanie prezentacji ... 178
Publikacja prezentacji w internecie ... 179
Eksport do formatu Flash ... 181
Przeprowadzanie pokazu multimedialnego ... 181
Start i ustawienie wyświetlania prezentacji ... 181
Poruszanie się po slajdach podczas wyświetlania prezentacji ... 183

Rozdział 6. Rysunek 185
Czym jest Draw? 185
Okno programu Draw 185
Elementy paska obiektów 185
Elementy głównego paska narzędzi 186
Elementy paska stanu 187
Tworzenie rysunku 187
Określenie rozmiaru strony 187
Obiekty tekstowe 189
Prostokąty 190
Elipsy 191
Obiekty 3D 191
Krzywe 192
Linie i strzałki 192
Łączniki 193
Efekty 193
Formatowanie 197
Operacje na wielu obiektach 200
Przenikanie 201
Duplikacja 202
Drukowanie rysunku 203
Opcje wydruku 203
Eksportowanie rysunku 204

Rozdział 7. Dokument HTML 205
Okno programu 205
Widok domyślny 205
Główny pasek narzędzi 205
Stylista 206
Pisanie i formatowanie tekstu 206
Tworzenie dokumentu HTML za pomocą AutoPilota 207
Elementy charakterystyczne dla dokumentów HTML 207
Hiperłącza 208
Formularze 208
Widok dokumentu 210
Układ wydruku 210
Tekst źródłowy HTML 210

Rozdział 8. Formuła 213
Tworzenie wzoru matematycznego 213
Okno poleceń 214
Poruszanie się po formule wzoru 214
Menu kontekstowe 214
Przykłady 215
Wprowadzanie wzoru I 215
Wprowadzanie wzoru II 215
Znaki matematyczne 216
Wstawianie symbolu 218
Zmiana rozmiaru czcionki 219
Zmiana odstępów 219
Wyrównanie wzorów 220

Rozdział 9. Wspólne komponenty aplikacji 221
Makra 221
Rejestracja makra 221
Tworzenie makra w zintegrowanym środowisku BASIC 222
Uruchamianie makra 222
Wykonywanie makra automatycznie przy wystąpieniu określonych zdarzeń 223
AutoPiloty 223
List 223
Faks 224
Porządek dzienny 224
Memorandum 224
Prezentacja 224
Strona WWW 224
Formularz 224
Raport 225
Konwerter dokumentów 225
Konwerter euro 225
Import bazy danych StarOffice 5.2 225
Źródło danych adresowych 225
Zainstaluj nowe słowniki 225
Stylista 225
Okno narzędzia Stylista 226
Określanie stylu za pomocą Stylisty 227
Tworzenie nowego stylu za pomocą Stylisty 227
Modyfikacja stylu przy użyciu Stylisty 228
Tryb wypełniania formatem 228
Galeria 228
Wstawianie obiektu z Galerii do dokumentu 229
Tworzenie własnego tematu 229
Nawigator 229
Okno Nawigatora 230
Autotekst 231
Tworzenie nowego autotekstu 231
Wstawianie autotekstu do dokumentu 232
Źródła danych 232
Administracja źródeł danych 232
Zmiana źródła danych 234
Okno źródła danych 234
Narzędzia językowe 234
Filtry XML 235
Tworzenie filtra XML 236
Import plików XML 237
Eksport plików XML 237
Eksport do PDF 238

Rozdział 10. Konfiguracja pakietu 239
Dostosowywanie OpenOffice do swoich potrzeb 239
Menu 239
Klawiatura 240
Pasek stanu 242
Paski narzędzi 242
Wydarzenia 244

Opcje konfiguracyjne ... 245
OpenOffice.org ... 245
Ładuj/Zapisz ... 255
Ustawienia językowe ... 259
Internet ... 260
Dokument tekstowy ... 261
Dokument HTML ... 267
Arkusz kalkulacyjny ... 272
Prezentacja ... 276
Rysunek ... 281
Formuła ... 285
Wykres ... 285
Źródła danych ... 285

Rozdział 11. OpenOffice w środowisku Linux ... 287
Instalacja w systemie Linux ... 287
Przygotowanie do instalacji ... 287
Zarządzanie drukarką ... 288
Dodawanie nowej drukarki ... 288
Określanie właściwości drukarki ... 290
Wydruk strony próbnej ... 291
Zarządzanie czcionkami ... 292
Konfiguracja ... 292
Szybkie uruchamianie ... 293
Wygładzanie czcionek ... 293
Zewnętrzne programy ... 293

Skorowidz ... 295

Rozdział 6.

Rysunek

Czym jest Draw?

Draw jest częścią składową pakietu OpenOffice służącą do tworzenia rysunków. Obsługuje on wewnętrznie grafikę wektorową, ma jednak możliwość importowania plików bitmapowych. Gotowy rysunek może być także zapisany w postaci bitmapowej.

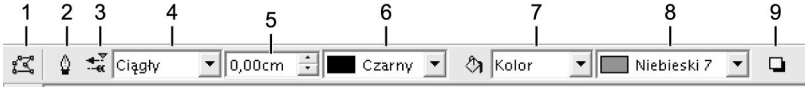
Draw obsługuje dwu- i trójwymiarowe figury, linie i strzałki, linie wymiarowe, krzywe Béziera, pola tekstowe i wiele innych obiektów graficznych.

Okno programu Draw

Elementy paska obiektów

Pasek obiektów edytora rysunków umożliwia szybką zmianę właściwości elementów graficznych. Składa się on z następujących elementów (rysunek 6.1).

1. *Edytuj punkty* — zmienia zawartość paska obiektów, wyświetlając na nim przyciski funkcyjne służące do edycji punktów obiektów rysunkowych. Ponowne kliknięcie ikony *Edytuj punkty* przywraca poprzedni widok paska obiektów.
2. *Linia* — otwiera okno dialogowe umożliwiające szczegółowe określenie stylu linii.
3. *Styl strzałki* — otwiera okno, za pomocą którego możesz wybrać wygląd strzałek.



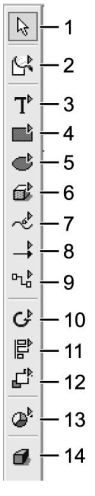
Rysunek 6.1. *Pasek obiektów*

4. *Styl linii* — lista rozwijana pozwalająca na szybki wybór stylu linii z gotowych wzorców.
5. *Szerokość linii* — określa grubość linii. Wpisz wartość lub użyj strzałek, by ją zmienić.
6. *Kolor linii* — lista rozwijana umożliwiająca szybką zmianę koloru linii.
7. *Obszar* — otwiera okno dialogowe, w którym możesz szczegółowo określić styl obszaru.
8. *Styl/Wypełnienie obszaru* — dwie listy rozwijane pozwalające na szybką zmianę stylu i rodzaju wypełnienia obszaru.
9. *Cień* — umożliwia szybkie dodanie cienia do obiektu.

Elementy głównego paska narzędzi

Główny pasek narzędzi zawiera przyciski definiujące funkcje najczęściej używane w edytorze rysunków Draw. Składa się on z następujących elementów (rysunek 6.2).

1. *Wybierz* — przełącza kursor myszy w tryb wyboru obiektów.
2. *Powiększenie* — przełącza kursor myszy w tryb skalowania. Aby określić tryb skalowania, naciśnij lewy przycisk myszy na ikonie i przytrzymaj. Otworzy się okno umożliwiające wybór trybu skalowania.
3. *Tekst* — przełącza kursor myszy w tryb wstawiania lub edycji obiektów tekstowych.
4. *Prostokąt* — przełącza kursor myszy w tryb rysowania prostokątów.
5. *Elipsa* — przełącza kursor myszy w tryb rysowania elips.
6. *Obiekty 3D* — przełącza kursor myszy w tryb tworzenia obiektów trójwymiarowych.



Rysunek 6.2. *Główny pasek narzędzi*

7. *Krzywa* — przełącza kursor myszy w tryb rysowania krzywych.
8. *Linie i strzałki* — przełącza kursor myszy w tryb rysowania linii prostych lub strzałek.
9. *Łącznik* — przełącza kursor myszy w tryb wstawiania łączników.
10. *Efekty* — umożliwia przekształcanie obiektów rysunkowych przez nadawanie im efektów obrotu, odbicia itp.
11. *Wyrównanie* — pozwala wyrównać dwa lub więcej obiektów względem siebie.
12. *Rozmieszczenie* — umożliwia zmianę położenia obiektów względem siebie w warstwach.
13. *Wstaw* — wstawia do rysunku obiekt zewnętrzny, na przykład grafikę, formułę, wykres itp.
14. *Kontroler 3D* — nadaje trójwymiarowość i zmienia właściwości obiektów trójwymiarowych.

Elementy paska stanu

Na pasku stanu wyświetlane są aktualne informacje o edytowanym dokumencie i zawartych w nim obiektach. Aby zmienić wygląd paska stanu, wybierz *Konfiguruj...* z menu *Narzędzia* i przejdź na kartę *Pasek stanu*.

1. *Bieżący kontekst* — pokazuje, który z elementów rysunku jest aktualnie zaznaczony.
2. *Rozmiar* — wyświetla położenie i rozmiar bieżącego kontekstu.
3. *Skala* — wskazuje bieżącą skalę wyświetlania w stosunku do rozmiaru oryginalnego.
4. *Stan dokumentu* — jeśli dokument został zmodyfikowany, wyświetlany jest znak „*”.
5. *Slajd/warstwa* — pokazuje slajd lub warstwę aktualnie podlegające edycji.
6. *Układ* — wyświetla układ bieżącego slajdu.

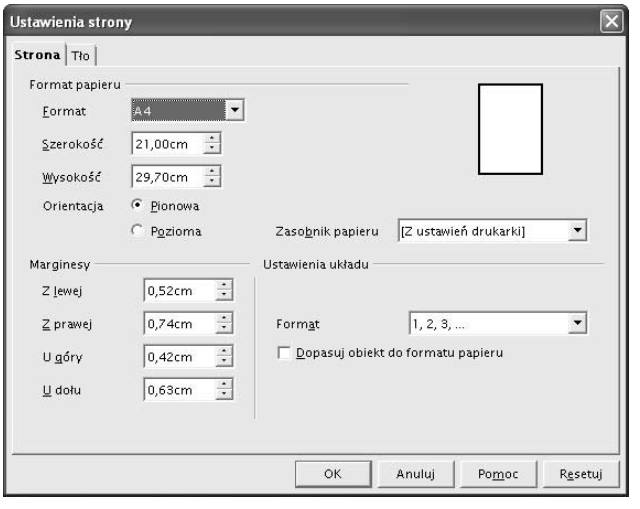
Tworzenie rysunku

Każdy rysunek składa się z elementów graficznych, którym możesz nadawać różne właściwości, efekty, przekształcenia itp.

Określenie rozmiaru strony

Wybierz polecenie *Strona...* z menu *Format*. Na karcie *Strona* możesz określić następujące parametry (rysunek 6.3):

Rysunek 6.3. *Ustawienia dotyczące formatu strony*

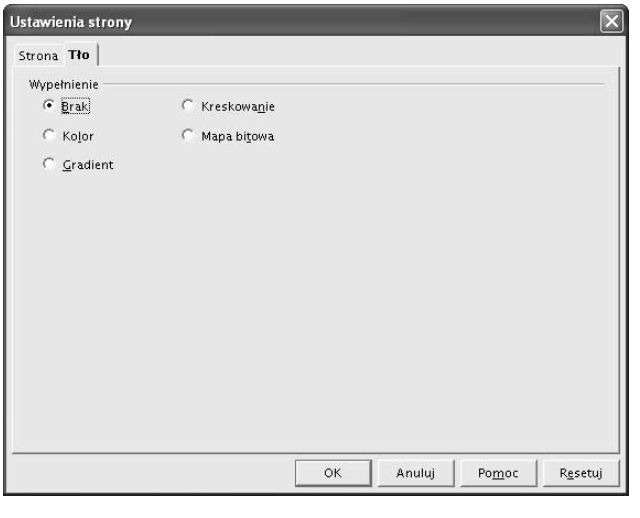


- rozmiar i orientację papieru — możesz wybrać jeden ze standardowych rozmiarów lub zdefiniować własny,
- marginesy,
- styl numerowania kolejnych stron,
- dopasowanie do strony — jeśli wybierzesz tę opcję, obiekty zostaną automatycznie przeskalowane do wybranego rozmiaru strony.

Na karcie *Tło* możesz wybrać tło dla bieżącej strony. Do dyspozycji masz następujące warianty tła (rysunek 6.4):

- *Brak*,
- *Kolor*,

Rysunek 6.4. *Ustawienia dotyczące tła rysunku*



- *Gradient*,
- *Kreskowanie*,
- *Mapa bitowa*.

Obiekty tekstowe

Bardzo często w pracach graficznych musimy umieścić tekst.

Aby umieścić na rysunku obiekt tekstowy, wybierz *Tekst* na głównym pasku narzędzi. Draw rozróżnia następujące rodzaje obiektów tekstowych:

- *tekst*,
- *tekst automatycznie dopasowany do ramki*,
- *objaśnienia*.

Aby wybrać rodzaj obiektu tekstowego, naciśnij i przytrzymaj chwilę przycisk myszy na ikonie *Tekst* na pasku narzędzi. Zostanie otwarte okno umożliwiające wybór rodzaju obiektu tekstowego (rysunek 6.5).

Rysunek 6.5. *Wybór rodzaju obiektu tekstowego*



Tekst

Umożliwia wstawienie ramki tekstowej do rysunku. W ramce możesz wpisać tekst i później odpowiednio go sformatować.

Tekst dopasowany do ramki

Po umieszczeniu ramki tekstowej w dokumencie wielkość wpisanego weń tekstu zawsze będzie automatycznie dopasowana do wielkości ramki.

Objaśnienia

Specjalny rodzaj obiektu tekstowego służący do opisywania innych elementów rysunku.

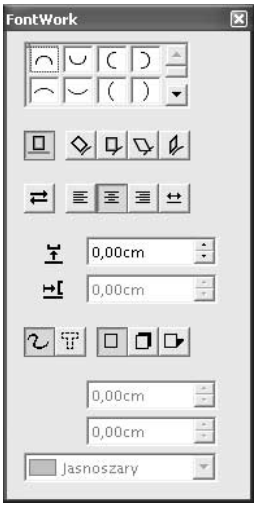
FontWork

FontWork jest narzędziem umożliwiającym nadanie ozdobnego wyglądu obiektom tekstowym. Możesz rozciągnąć tekst na krzywej, nadać mu kierunek, obracać, dodawać cień itp.

Aby użyć narzędzia *FontWork*, zaznacz obiekt tekstowy, a następnie wybierz polecenie *FontWork* z menu *Format*.

W oknie dialogowym (rysunek 6.6) nadaj obiektowi tekstowemu wymagane właściwości. Wszystkie zmiany będą od razu widoczne na rysunku. Po skończonej edycji zamknij okno *FontWork*.

Rysunek 6.6.
FontWork



Prostokąty

Funkcja rysowania prostokątów w programie Draw posiada następujące warianty:

- prostokąt,
- prostokąt bez wypełnienia,
- kwadrat,
- kwadrat bez wypełnienia,
- prostokąt zaokrąglony,
- prostokąt zaokrąglony bez wypełnienia,
- kwadrat zaokrąglony,
- kwadrat zaokrąglony bez wypełniania.

Aby narysować prostokąt, kliknij ikonę *Prostokąt* na głównym pasku narzędzi. Aby wybrać typ rysowanego prostokąta, naciśnij i przytrzymaj chwilę przycisk myszy na ikonie *Prostokąt* na głównym pasku narzędzi. Otworzy się okno, z którego będziesz mógł wybrać odpowiedni rodzaj prostokąta (rysunek 6.7).

Rysunek 6.7.
Wybór rodzaju prostokąta



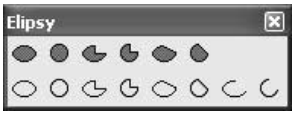
Elipsy

Narzędzie pozwalające rysować elipsy w Draw występuje w opcjach:

- elipsa,
- elipsa bez wypełnienia,
- koło,
- koło bez wypełnienia,
- wycinek elipsy,
- wycinek elipsy bez wypełnienia,
- wycinek koła,
- wycinek koła bez wypełnienia,
- odcinek elipsy,
- odcinek elipsy bez wypełnienia,
- odcinek koła,
- odcinek koła bez wypełnienia,
- łuk elipsy,
- łuk koła.

Aby narysować elipsę, kliknij ikonę *Elipsa* na głównym pasku narzędzi. Wyboru typu elipsy można dokonać, naciskając i przytrzymując chwilę przycisk myszy na ikonie *Elipsa* na głównym pasku narzędzi. Podobnie jak w poprzednich przypadkach, zostanie otwarte okno, z którego będziesz mógł wybrać odpowiedni rodzaj elipsy (rysunek 6.8).

Rysunek 6.8.
Wybór rodzaju elipsy



Obiekty 3D

W programie Draw możesz łatwo tworzyć podstawowe bryły, takie jak:

- sześcian,
- ostrosłup,
- kula,
- torus,
- walec,
- skorupa,

- stożek,
- półkula.

Aby utworzyć bryłę, kliknij ikonę *Obiekty 3D* na głównym pasku narzędzi. Typ bryły wybierzesz po naciśnięciu i przytrzymaniu przycisku myszy na ikonie *Obiekty 3D* na głównym pasku narzędzi. Z otwartego okna będziesz mógł wybrać potrzebny rodzaj obiektu trójwymiarowego (rysunek 6.9).

Rysunek 6.9.
Wybór rodzaju bryły



Krzywe

Za pomocą tego narzędzia możesz tworzyć dowolne linie krzywe. Obiekty wypełnione zostaną automatycznie zamknięte. Możesz wstawić rodzaje krzywych i krzywych zamkniętych, takie jak:

- krzywa wypełniona,
- krzywa,
- wielokąt wypełniony,
- wielokąt,
- wielokąt wypełniony o kątach będących wielokrotnością 45°,
- wielokąt o kątach będących wielokrotnością 45°,
- linia odręczna wypełniona,
- linia odręczna.

Jak zwykle, naciśnięcie i przytrzymanie przycisku myszy na ikonie *Krzywe* pozwoli na wybór rodzaju krzywej, która będzie rysowana (rysunek 6.10).

Rysunek 6.10.
Wybór rodzaju krzywej

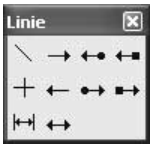


Linie i strzałki

Narzędzie to umożliwia rysowanie linii prostych lub strzałek. Po wstawieniu linii możesz zmienić jej grubość lub styl strzałek za pomocą narzędzi znajdujących się na pasku obiektów. Możesz wstawić następujące typy linii (rysunek 6.11), takie jak:

- linia,
- linia biegnąca pod kątem będącym wielokrotnością 45° w stosunku do krawędzi slajdu,

Rysunek 6.11.
Wybór rodzaju linii

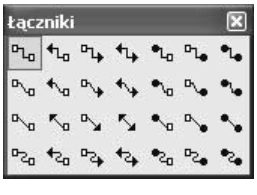


- linia wymiarowa,
- linia ze strzałką na końcu,
- linia ze strzałką na początku,
- linia ze strzałką na obydwu końcach,
- linia ze strzałką na początku i kółkiem na końcu,
- linia ze strzałką na końcu i kółkiem na początku,
- linia ze strzałką na początku i kwadratem na końcu,
- linia ze strzałką na końcu i kwadratem na początku.

Łączniki

Bardzo często zachodzi konieczność graficznego przedstawienia różnego rodzaju diagramów i zależności. Narzędziem, które doskonale ułatwia tego typu prace, jest łącznik. Możesz wybrać jeden z 32 gotowych rodzajów łączników (rysunek 6.12).

Rysunek 6.12.
Wybór łącznika



Aby połączyć dwa obiekty łącznikiem, kliknij ikonę *Łącznik* na głównym pasku narzędzi, kliknij obiekt, który będzie początkiem łącznika i, trzymając nadal wciśnięty przycisk myszy, przenieś kursor nad obiekt, który ma być końcem łącznika.

Efekty

Każdy obiekt rysunku może zostać poddany dodatkowym przekształceniom przy użyciu jednego z niżej opisanych efektów. Aby wybrać efekt, przytrzymaj wciśnięty przycisk myszy na ikonie *Efekty* z głównego paska narzędzi (rysunek 6.13).

Rysunek 6.13.
Wybór efektu

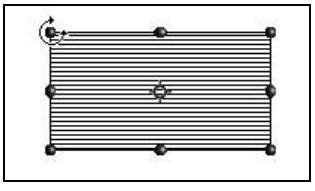


Obrót

Zaznacz obiekt, który chcesz obrócić, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę *Efekty* na głównym pasku narzędzi. W wyświetlonym oknie wybierz narzędzie *Obrót*.

Zostanie wyświetlona oś obrotu oraz osiem uchwytów. Możesz zmienić położenie osi obrotu, przeciągając ją na nowe miejsce za pomocą myszy. Chwyć za jeden z narożnych uchwytów, by obrócić obiekt (rysunek 6.14).

Rysunek 6.14.
Obracanie obiektu graficznego

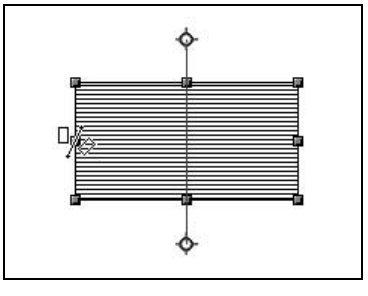


Odbicie

Zaznacz obiekt, który chcesz odbić, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę *Efekty* na głównym pasku narzędzi. W wyświetlonym oknie wybierz narzędzie *Odbij*.

Zostanie wyświetlona oś odbicia. Możesz ją edytować, przeciągając myszą uchwyty na jej końcach. Aby odbić zaznaczony obiekt, przeciągnij jeden z uchwytów na drugą stronę osi odbicia (rysunek 6.15).

Rysunek 6.15.
Odbicie obiektu graficznego



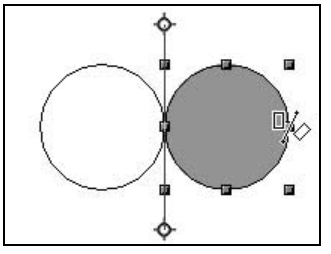
Przekształcenie na obiekt obrotowy 3D

Narzędzie to przekształca obiekt dwuwymiarowy w obiekt trójwymiarowy poprzez obrót obiektu dwuwymiarowego wokół osi symetrii.

Zaznacz obiekt, który chcesz przekształcić, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę *Efekty* na głównym pasku narzędzi. W wyświetlonym oknie wybierz narzędzie *Na obiekt obrotowy 3D*.

Zostanie wyświetlona oś symetrii. Możesz ją edytować, przeciągając myszą uchwyty na jej końcach. Aby obrócić zaznaczony obiekt wokół osi, przeciągnij jeden z uchwytów na drugą stronę osi symetrii (rysunek 6.16).

Rysunek 6.16.
Przekształcanie obiektu graficznego w obiekt 3D

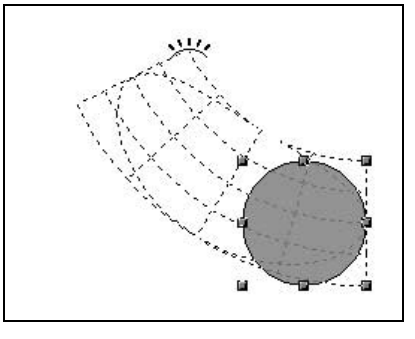


Perspektywa

Rozciąga obiekt na kole i dodaje mu perspektywę.

Zaznacz obiekt, który chcesz przekształcić, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę *Efekty* na głównym pasku narzędzi. W wyświetlonym oknie wybierz narzędzie *Ustaw w kole (perspektywa)*. Jeśli zaznaczony obiekt nie jest wielokątem lub krzywą Béziera, zostaniesz zapytany o zgodę na konwersję obiektu. Następnie za pomocą uchwytów rozciągnij obiekt na kole (rysunek 6.17).

Rysunek 6.17.
Rozciąganie na kole z dodaniem perspektywy

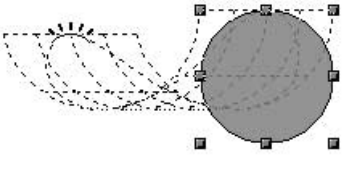


Pochylenie

Rozciąga obiekt na kole.

Zaznacz obiekt, który chcesz przekształcić, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę *Efekty* na głównym pasku narzędzi. W wyświetlonym oknie wybierz narzędzie *Ustaw w kole (pochylenie)*. Jeśli zaznaczony obiekt nie jest wielokątem lub krzywą Béziera, zostaniesz zapytany o zgodę na konwersję obiektu. Następnie za pomocą uchwytów rozciągnij obiekt na kole (rysunek 6.18).

Rysunek 6.18.
Rozciąganie na kole z pochyleniem

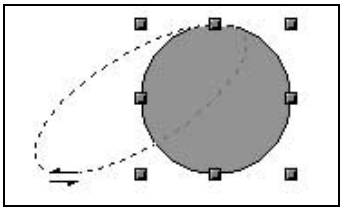


Zniekształcenie

Narzędzie umożliwiające zmianę kształtu obiektu przy użyciu uchwytów.

Zaznacz obiekt, który chcesz przekształcić, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę *Efekty* na głównym pasku narzędzi. W wyświetlonym oknie wybierz narzędzie *Zniekształć*. Jeśli zaznaczony obiekt nie jest wielokątem lub krzywą Béziera, zostaniesz zapytany o zgodę na konwersję obiektu. Następnie za pomocą uchwytów zmień kształt obiektu (rysunek 6.19).

Rysunek 6.19. *Zniekształanie obiektu graficznego*

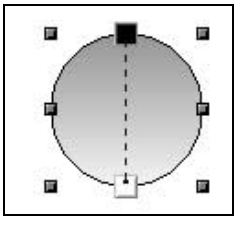


Przezroczystość

Nadaje obiektowi gradientową przezroczystość.

Zaznacz obiekt, który chcesz przekształcić, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę *Efekty* na głównym pasku narzędzi. W wyświetlonym oknie wybierz narzędzie *Przezroczystość*. Za pomocą myszy możesz edytować linię przezroczystości. Czarny uchwyt reprezentuje brak przezroczystości, a biały — całkowitą przezroczystość (rysunek 6.20).

Rysunek 6.20. *Nadawanie przezroczystości*

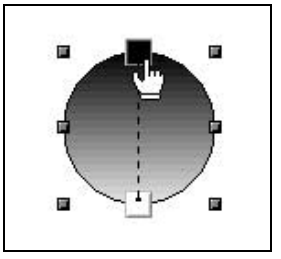


Gradient

Jeśli zaznaczony obiekt ma gradientowe wypełnienie, za pomocą tego narzędzia będziesz mógł łatwo je edytować.

Zaznacz obiekt, który chcesz przekształcić, a następnie kliknij i przytrzymaj ikonę *Efekty* na głównym pasku narzędzi. W wyświetlonym oknie wybierz narzędzie *Gradient*. Przy użyciu myszy możesz edytować kierunek i intensywność gradientu wypełnienia (rysunek 6.21).

Rysunek 6.21.
Edycja wypełnienia gradientowego



Formatowanie

Linie

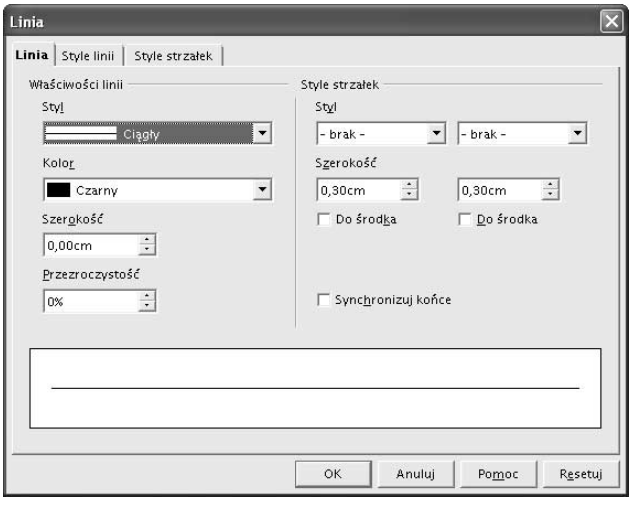
W niektórych sytuacjach możesz potrzebować bardzo dokładnego i szczegółowego określenia wyglądu linii, a wówczas wcześniej przygotowane style mogą być niewystarczające.

Aby dokładnie określić wygląd linii, zaznacz ją, a następnie wybierz z menu *Format* polecenie *Linia*.... Alternatywnie możesz użyć przycisku na pasku obiektów.

Linia

Na karcie *Linia* określ styl linii, kolor, grubość i przezroczystość. Możesz także określić style i wielkości strzałek kończących linię (rysunek 6.22).

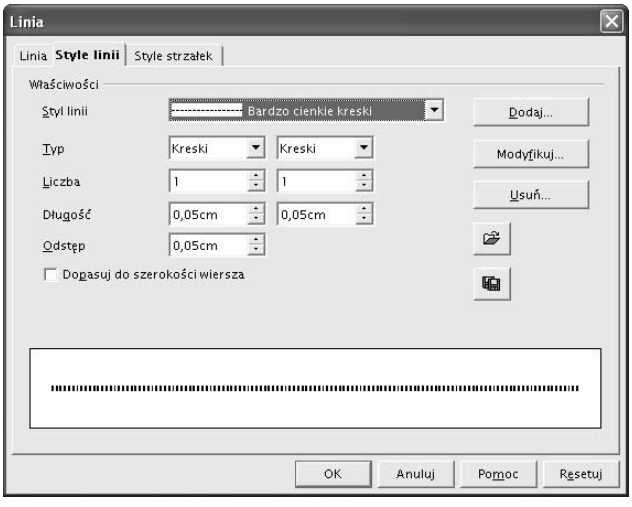
Rysunek 6.22.
Określanie właściwości linii



Style linii

Na karcie *Style linii* masz możliwość modyfikacji istniejących stylów linii oraz tworzenia własnych (rysunek 6.23).

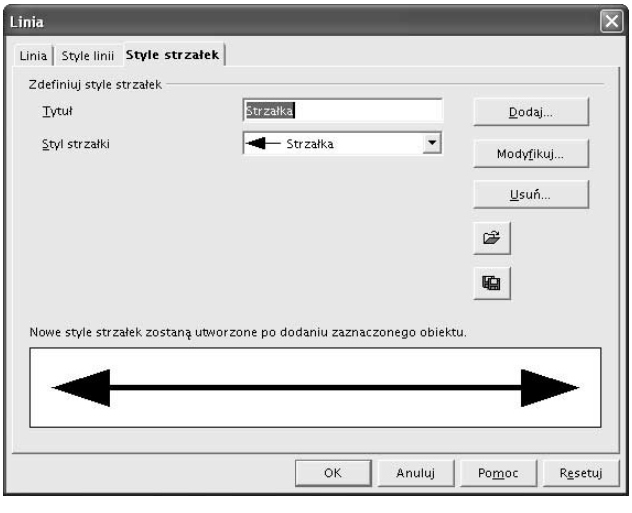
Rysunek 6.23.
Określanie stylu linii



Style strzałek

Analogicznie, na karcie *Style strzałek* masz możliwość modyfikacji istniejących stylów strzałek oraz tworzenia własnych (rysunek 6.24).

Rysunek 6.24.
Określanie stylu strzałek

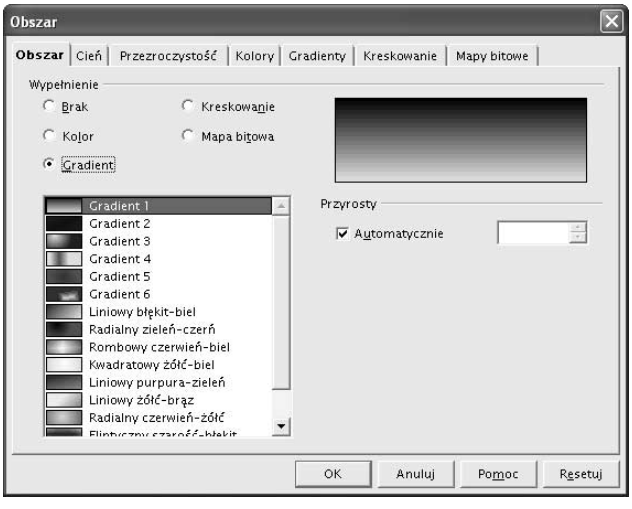


Obszary

Aby określić wygląd obszaru, zaznacz go, a następnie z menu *Format* wybierz polecenie *Obszar...*.

Masz możliwość edycji następujących parametrów (rysunek 6.25).

1. *Obszar* — określa styl i kolor wypełnienia obszaru. Możesz wypełnić obszar kolorem, gradientem, kreskami lub mapą bitową.



Rysunek 6.25. *Edycja właściwości obszaru*

2. *Cień* — definiuje sposób oświetlenia obiektu, wielkość, kolor i stopień przezroczystości cienia.
3. *Przezroczystość* — ustala, czy obszar ma być przezroczysty oraz w jakim stopniu.
4. *Kolory* — określa kolor wypełnienia obszaru. Możesz wybrać jeden ze zdefiniowanych kolorów lub zadeklarować własny.
5. *Gradienty* — jeśli chcesz, by obszar był wypełniony gradientem, określ w tym miejscu typ i kolor gradientu.
6. *Kreskowanie* — możesz określić parametry wypełnienia kreskowanego dla zaznaczonego obszaru.
7. *Mapy bitowe* — obszar może być także wypełniony za pomocą mapy bitowej. Wybierz lub zaimportuj mapę bitową, która będzie stanowiła tło zaznaczonego obszaru.

Wyrównanie obiektów

W sytuacji gdy kilka obiektów ma zostać wyrównanych względem siebie, pomocne będzie użycie narzędzia *Wyrównanie* z głównego paska narzędzi.

Zaznacz obiekty, które chcesz wyrównać — aby zaznaczyć więcej niż jeden obiekt, zaznaczaj je kolejno, trzymając stale wciśnięty klawisz *Shift*. Następnie wybierz typ wyrównania, przytrzymując mysz z wciśniętym klawiszem na ikonie *Wyrównanie* (rysunek 6.26). Kliknij tę ikonę, aby wyrównać obiekty względem siebie. Obiekty zostaną wyrównane do tego, który został zaznaczony jako pierwszy.



Rysunek 6.26. *Wybór sposobu wyrównania*

Rozmieszczenie obiektów

Kiedy kilka obiektów nachodzi na siebie, możesz zdecydować o ich rozmieszczeniu w warstwach. Służy do tego narzędzie *Rozmieszczenie* znajdujące się na głównym pasku narzędzi. Możesz użyć następujących trybów zmiany rozmieszczenia (rysunek 6.27):

1. przesuń na wierzch — wybrany obiekt zostanie umieszczony w najwyższej warstwie,
2. przesuń do przodu — przesuwa wybrany obiekt o jedną warstwę wyżej,
3. przesuń do tyłu — przesuwa wybrany obiekt o jedna warstwę niżej,
4. przesuń na spód — wybrany obiekt zostanie umieszczony w najniższej warstwie,
5. przed obiektem — wybrany obiekt zostanie przesunięty nad obiekt, który wskażesz,
6. za obiektem — wybrany obiekt zostanie przesunięty pod obiekt, który wskażesz.

Rysunek 6.27.
Wybór sposobu rozmieszczenia obiektów



Operacje na wielu obiektach

Grupy

Jeśli chcesz mieć możliwość dokonywania operacji (na przykład przesuwania) na wielu obiektach równocześnie, ale jednocześnie chcesz, by każdy z tych obiektów zachował swoje indywidualne właściwości, najwygodniej utworzyć grupę obiektów. Grupy mogą być zagnieżdżane, to znaczy możesz utworzyć grupę grup.

Łączenie w grupy

Zaznacz obiekty, które chcesz zgrupować. Kolejne obiekty zaznaczasz, trzymając stale wciśnięty klawisz *Shift*. Następnie wybierz polecenie *Grupuj* z menu *Modyfikuj*. Możesz również wybrać *Grupuj* z menu kontekstowego lub nacisnąć kombinację klawiszy *Ctrl+Shift+G*.

Rozłączanie grup

Zaznacz grupę i wybierz *Rozgrupuj* z menu *Modyfikuj* lub z menu kontekstowego. Ten sam efekt uzyskasz, naciskając kombinację klawiszy *Alt+Ctrl+Shift+G*.

Wchodzenie do grupy i wychodzenie z grupy

Jeżeli musisz dokonać edycji pojedynczego obiektu należącego do grupy, a nie chcesz rozgrupować obiektów, wybierz polecenie *Wejdź do grupy* z menu *Modyfikuj* lub wciśnij klawisz *F3*. Po skończonej edycji wybierz *Wyjdź z grupy* z menu *Modyfikuj* lub wciśnij kombinację klawiszy *Ctrl+F3*.

Zespalanie i dzielenie

Istnieje także możliwość łączenia wielu obiektów w jeden — proces ten nazywa się zespalaniem. Aby połączyć wiele zaznaczonych obiektów w jeden, wybierz *Zespalaj* z menu *Modyfikuj* lub z menu kontekstowego. Nowy obiekt odziedziczy właściwości tego z nich, który leżał w najniższej warstwie. Obiekt zespolony można podzielić, lecz pierwotne formatowanie obiektów utracimy w momencie ich łączenia.

Figury nachodzące na siebie

Istnieje możliwość tworzenia nowych figur z kilku wybranych, nachodzących na siebie. Nowo postała figura odziedziczy właściwości figury leżącej najniżej. Dostępne są następujące tryby tej operacji.

Scalanie

Nowa figura jest sumą zaznaczonych figur.

Odejmowanie

Obszar zaznaczonych figur zostanie odjęty od najniżej leżącej figury.

Przecinanie

Nowa figura zostanie utworzona z części wspólnej zaznaczonych figur.

Łączenie i rozłączanie

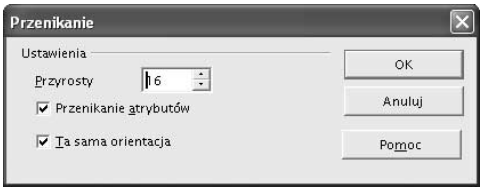
Polecenie *Połącz* z menu *Modyfikuj* tworzy linię lub krzywą Béziera z zaznaczonych linii, krzywych lub innych obiektów zawierających linie. Operację tę można odwrócić, wybierając *Modyfikuj/Rozłącz*.

Przenikanie

Jest to operacja, która tworzy kształty pośrednie pomiędzy dwoma zaznaczonymi obiektami rysunkowymi. Przenikanie następuje od kształtu położonego w warstwie niższej do kształtu położonego w warstwie wyższej. Aby uzyskać efekt przenikania, zaznacz dwa obiekty i wybierz polecenie *Przenikanie...* z menu *Edycja*.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe (rysunek 6.28), w którym możesz określić parametry przenikania. Oto one.

Rysunek 6.28.
Parametry przenikania



- *Przyrosty* — określa ilość kształtów pośrednich.
- *Przenikanie atrybutów* — pośrednie figury będą miały pośrednie atrybuty, takie jak kolor, linia itp.
- *Ta sama orientacja* — przejście między kształtami zostaje wykonane płynnie.

Po zatwierdzeniu przyciskiem *OK* zostaną wygenerowane obiekty pośrednie i całość zostanie połączona w grupę.

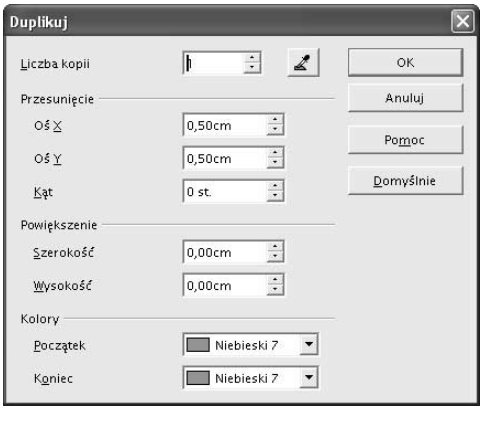
Duplikacja

Narzędzie to tworzy jedną lub więcej kopii zaznaczonego obiektu. Aby powielić obiekt, zaznacz go i wybierz *Duplikuj*... z menu *Edycja*.

Zostanie wyświetlone okno dialogowe (rysunek 6.29), w którym możesz określić następujące parametry duplikacji.

- *Liczba kopii* — ustal, ile kopii obiektu chcesz wykonać.
- *Przesunięcie* — określa, w jaki sposób kolejne kopie mają być przesunięte względem poprzedniej.
- *Powiększenie* — kolejna kopia może mieć inną wysokość lub szerokość niż poprzednia. Wybierz wielkość tych zmian.
- *Kolory* — kolejne kopie mogą mieć inne kolory — wybierz kolory początkowy i końcowy.

Rysunek 6.29.
Parametry duplikacji



Drukowanie rysunku

Aby wydrukować rysunek, kliknij ikonę *Drukuj plik bezpośrednio* na pasku funkcji. Dokument zostanie wydrukowany z domyślnymi ustawieniami. Jeśli chcesz zmienić parametry drukowania (na przykład rozmiar papieru, drukarkę, zasobnik papieru w drukarce itp.), wybierz polecenie *Drukuj...* z menu *Plik*. W oknie dialogowym możesz zmienić drukarkę, masz dostęp do parametrów drukarki (po kliknięciu przycisku *Właściwości...* obok nazwy drukarki) oraz możliwość wyboru opcji mających wpływ na wydruk dokumentu. Aby dostosować je do swoich potrzeb, kliknij przycisk *Opcje...*.

Opcje wydruku

Jakość

Wybierz, jakiej jakości rysunek chcesz wydrukować. Możliwe wybory to: *wydruk domyślny*, *wydruk w odcieniach szarości* lub *wydruk czarno-biały* (rysunek 6.30).

Rysunek 6.30. *Opcje wydruku*



Drukuj

Zdecyduj, czy chcesz, aby na wydrukach znalazły się elementy dodatkowe, takie jak:

- nazwa strony,
- data,
- czas,
- ukryte strony.

Opcje strony

- *Domyślnie* — bez skalowania podczas wydruku.
- *Dopasuj do strony* — spowoduje przeskalowanie obiektów wychodzących poza margines drukarki, tak aby zmieściły się na wydruku.

- *Strony sąsiadująco* — umożliwia wydruk jednej strony na wielu kartkach.
- *Broszura* — wybierz ten wariant, aby wydrukować rysunek w formie broszury. Dodatkowo możesz zdecydować, czy wydrukować przód, tył, czy też obydwie strony broszury. Jeśli chcesz wydrukować obydwie strony na jednej kartce, a Twoja drukarka nie obsługuje wydruku dwustronnego, wówczas wybierz najpierw *Przód*, po czym włóż odwrócone kartki ponownie do drukarki i wydrukuj rysunek powtórnie, wybierając tylko *Tył*.
- *Zasobnik z ustawień drukarki* — jeśli posiadasz drukarkę z wieloma zasobnikami papieru, decyzja, którego zasobnika użyć, będzie zależała od systemowych ustawień drukarki.

Eksportowanie rysunku

Ogromną zaletą pakietu OpenOffice jest dostępność wielu filtrów umożliwiających wymianę danych z innymi programami. Również program Draw ma możliwość zapisu w zewnętrznych formatach graficznych. Unikalną i jakże wartościową cechą jest możliwość zapisu rysunku w postaci pliku PDF lub SWF (Macromedia Flash).

Procedura eksportu rysunku do obcego formatu wygląda następująco:

1. Wybierz polecenie *Eksportuj...* z menu *Plik*.
2. W oknie dialogowym wpisz nazwę pliku, a z listy rozwijanej *Format pliku* wybierz, w jakim formacie zewnętrznym chcesz zapisać rysunek.
3. Kliknij przycisk *Eksportuj*.
4. Jeśli pojawi się dodatkowe okno określające parametry eksportu specyficzne dla danego formatu (na przykład stopień kompresji dla formatu JPEG), określ je zgodnie z Twoimi potrzebami.