

Grafika prezentacyjna

Lekcja 10. Tworzenie grafiki wektorowej za pomocą programu Open Office Draw



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”

Projekt współfinansowany
ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

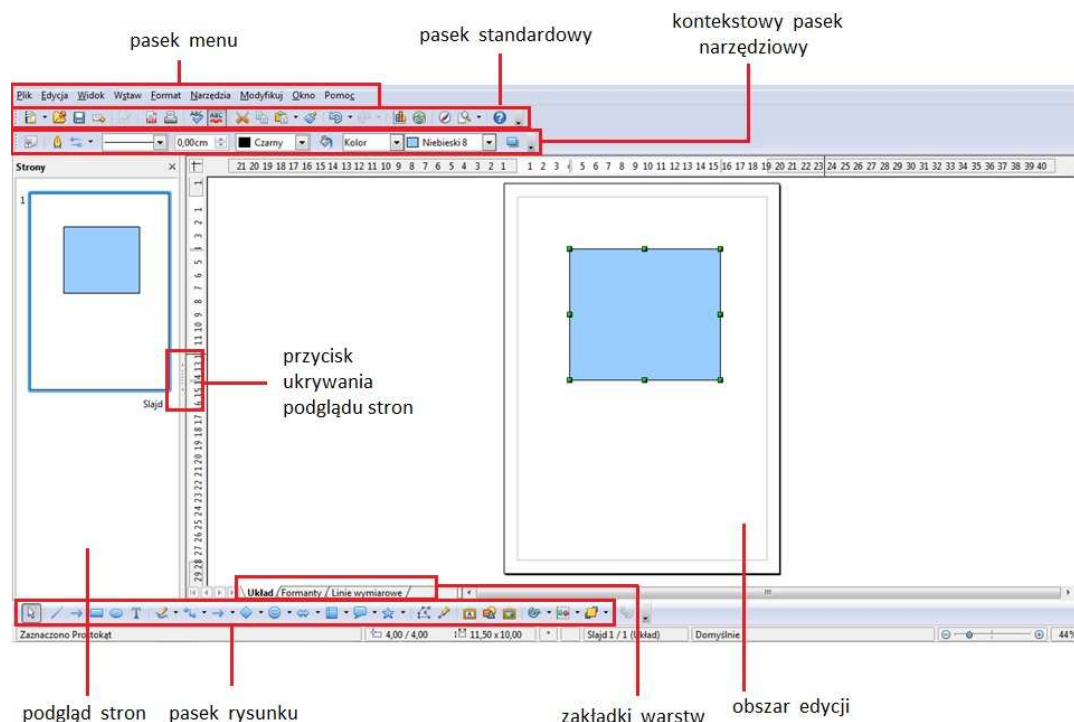


1. Omówienie okna głównego programu OO Draw

Pakiet Open Office posiada kilka standardowych narzędzi, w które wyposażona jest większość programów wchodzących w skład pakietu. Między innymi są to narzędzia służące do rysowania. W pakiecie znajduje się jednak aplikacja ściśle zdefiniowana do tworzenia i edytowania prostych grafik. Jest to OO Draw.

Okno główne programu ma prostą budowę przedstawioną na rysunku 1.

Rys. 1. Okno główne programu OO Draw



2. Warstwy

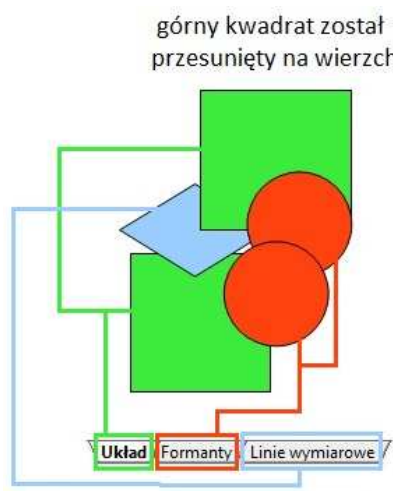
Każdy rysunek w interpretacji programu OO Draw zbudowany jest z trzech warstw. Warstwy te nazwane są odpowiednio: układ, formanty i linie wymiarowe. Warstwy znajdują się w zakładce warstw, tuż pod obszarem edycji (rys.1). Trzeba nadmienić, że pojęcie warstw ma charakter umowny. Podstawową i formalną warstwą obrazka są „formanty” a umieszczone w tej warstwie elementy zawsze znajdować się będą na wierzchu. Aby lepiej zobrazować zasady funkcjonowania warstw należy przeanalizować poniższy przykład (rys. 2).

Przykład 1. W warstwie „układ” wstawiono dwa zielone prostokąty. W warstwie „formanty” wstawiono dwa pomarańczowe koła. Wreszcie w warstwie „linie wymiarowe” wstawiono niebieski rąb. Rąb domyślnie przykrywał oba kwadraty lecz równocześnie znajdował się pod



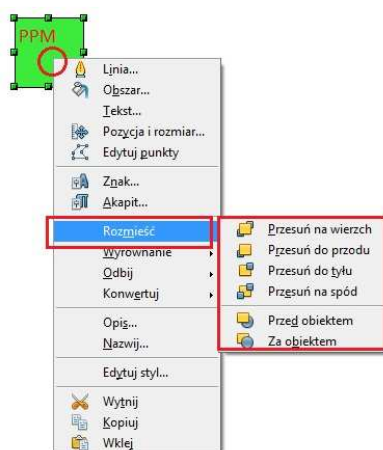
kołami (z uwagi na fakt, że koła zostały utworzone w warstwie „formanty”). Do kwadratu znajdującego się na górze rysunku zastosowano opcję przesun na wierzch. Jak widać na rysunku, polecenie to spowodowało, że kwadrat przykrył niebieski rąb lecz nie przykrył pomarańczowych kół.

Rys. 2. Przykład wstawiania warstw



Aby przesunąć obiekt na spód lub na wierzch należy kliknąć na niego prawym przyciskiem myszy, wybrać „rozmieść” i z rozwiniętego menu wybrać pożądaną opcję (rys. 3). Uwaga. Należy pamiętać, że obiekty z warstwy „formanty” zawsze znajdują się na wierzchu.

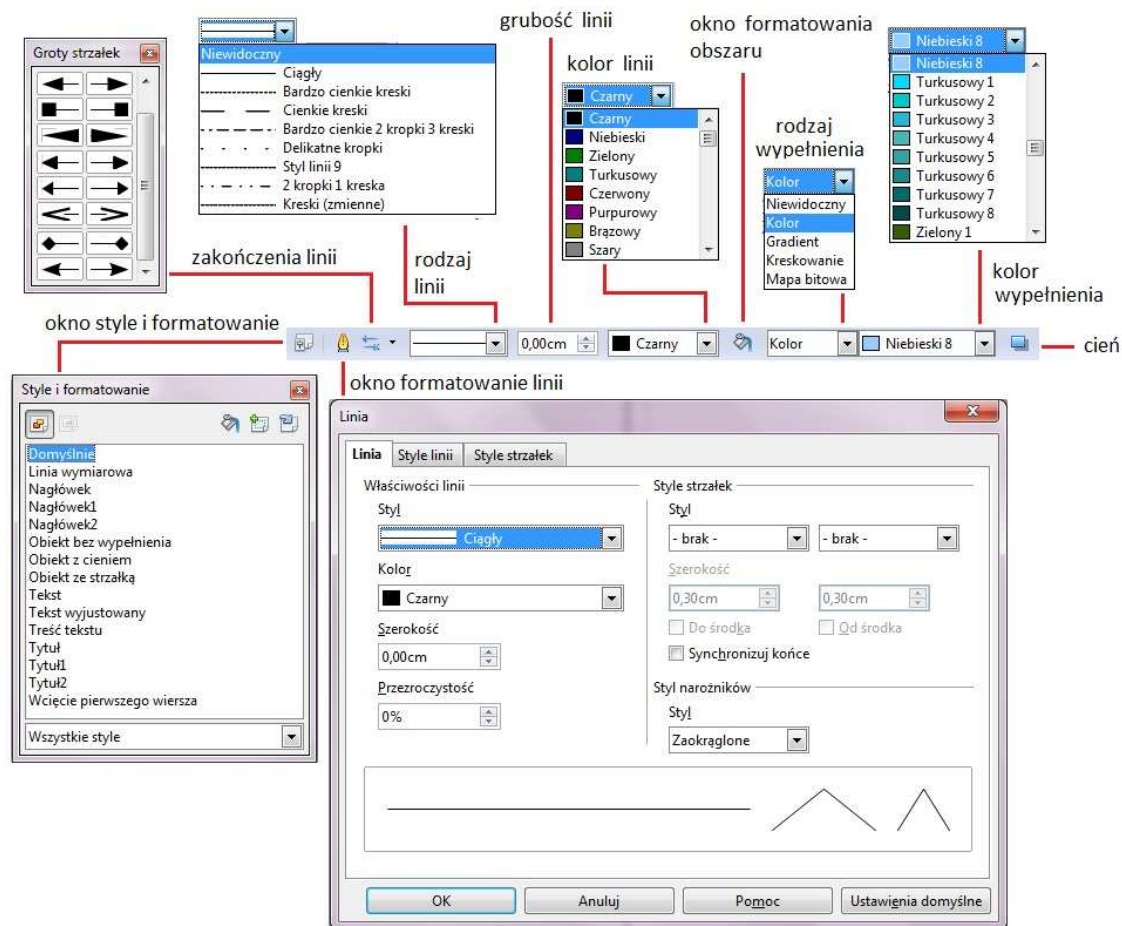
Rys. 3. Kolejność obiektów



3. Kontekstowy pasek narzędziowy

Kontekstowy pasek narzędziowy umożliwia szybkie podstawowe formatowanie obiektu. Możliwa jest zmiana rodzaju obramowania obiektu oraz jego koloru (rys. 4).

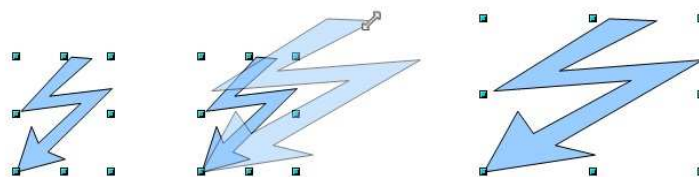
Rys. 4. Kontekstowy pasek narzędziowy



4. Wstawianie i modelowanie obiektów

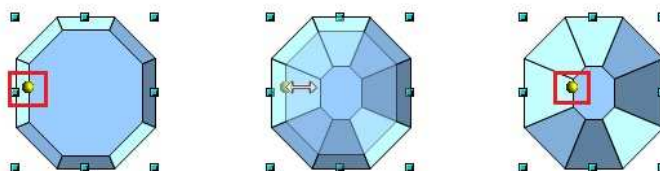
Obiekty zawsze wstawia się w taki sam sposób. Należy wybrać dany obiekt i następnie kliknąć na polu edycji LPM i rozciągnąć obiekt do pożądanego rozmiaru. W celu zmiany rozmiarów obiektu należy „złapać” (kliknąć i przytrzymać LPM) jeden z zaczepów narożnych i rozciągnąć obiekt (rys.5).

Rys. 5. Rozciąganie obiektów w pionie i w poziomie



Niektóre z obiektów posiadają dodatkowy żółty zaczep. Umożliwia on modyfikację obiektów bez zmiany ich rozmiarów (rys. 6).

Rys. 6. Zaczep modyfikacji obiektów



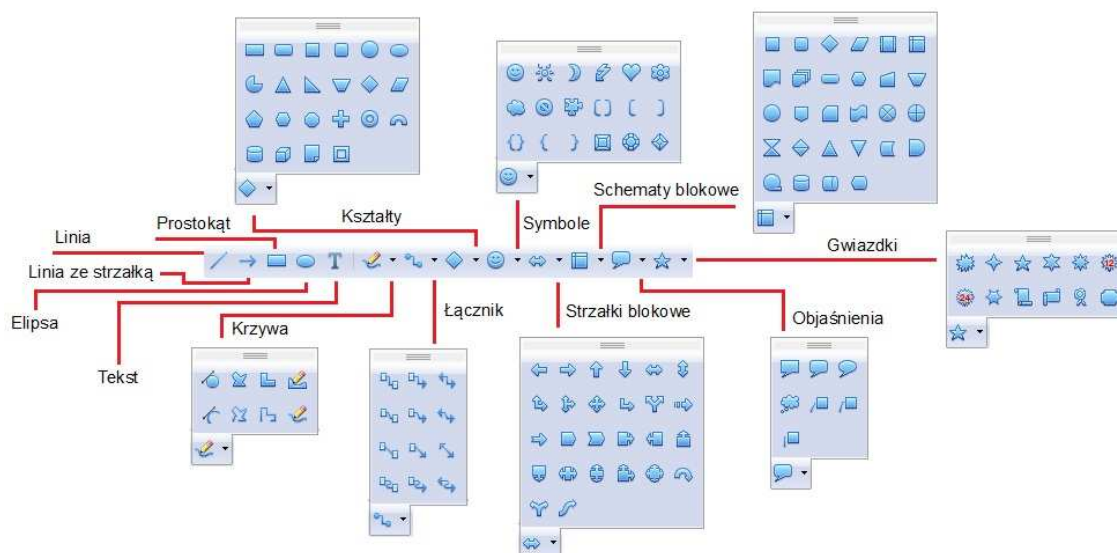
5. Pasek rysunku

Kolejnym wartym omówienia zestawem narzędzi jest pasek rysunku. Zawiera on wiele odpowiedników narzędzi znanych z MS Office jak np. kształty. Podobieństwo zauważyć można pomiędzy samymi obiektami jak również całymi kategoriami.

Uwaga. Przytrzymanie klawisza Shift podczas rysowania umożliwia:

- podczas rysowania linii idealne ustawienie jej w pionie, poziomie lub pod kątem 45°,
- podczas rysowania figur - figury idealnie proporcjonalne.

Rys. 7. Wstawianie kształtów w OO Draw



Opis pozostałych narzędzi z paska rysunku przedstawiono na rysunku 8.

Rys. 8. Narzędzia paska rysunku



Niektóre narzędzia przedstawione na rysunku 8, wymagające sprecyzowania, zostaną omówione poniżej.

6. Frontwork

Znany z Microsoft Office WordArt służący do wstawiania artystycznego tekstu został w OO Draw zastąpiony narzędziem Fontwork.

Rys. 9. Fontwork

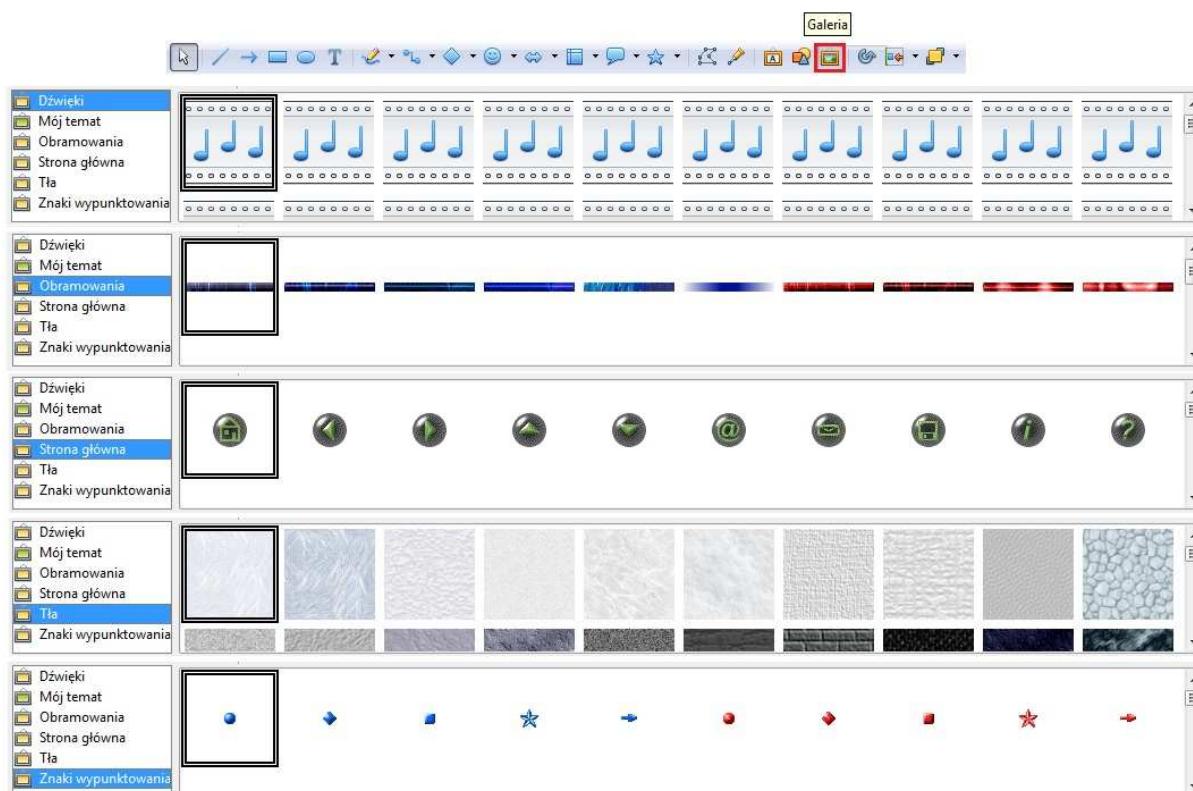


7. Galeria

Przycisk „galeria”, umiejscowiony również w pasku rysunku, otwiera okno z biblioteką dźwięków, obramowań, przycisków przygotowanych pod interakcję, z różnymi rodzajami tła i znakami wypunktowań (rys. 10).



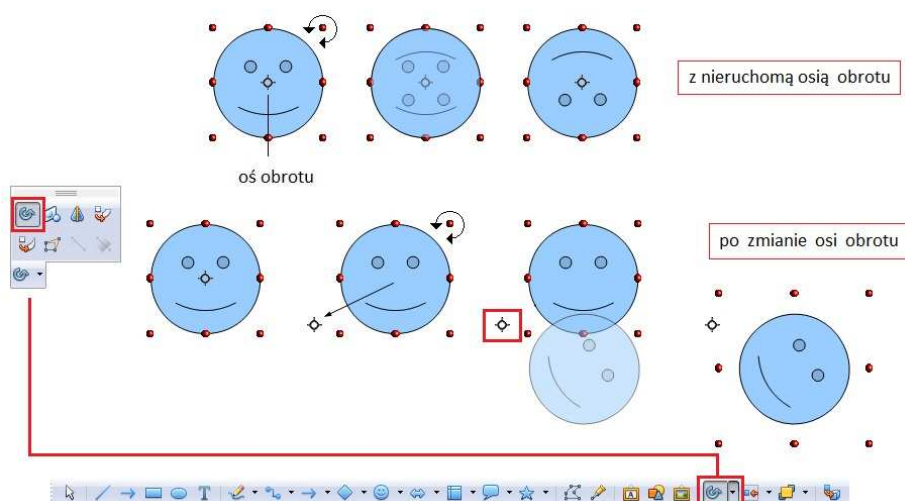
Rys. 10. Galeria



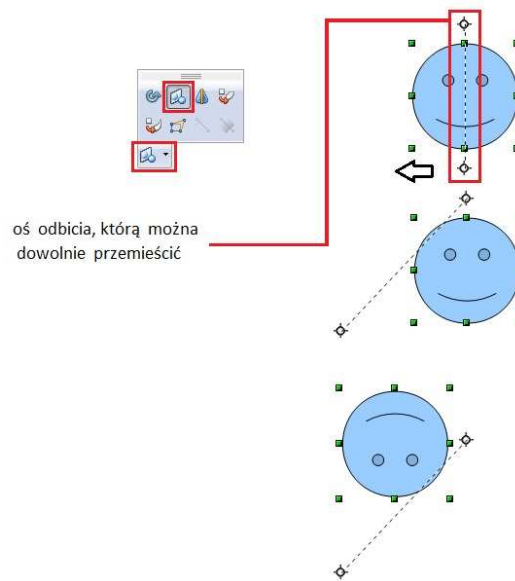
8. Efekty

Przycisk efektów umożliwia szereg działań przekształcających obiekty:

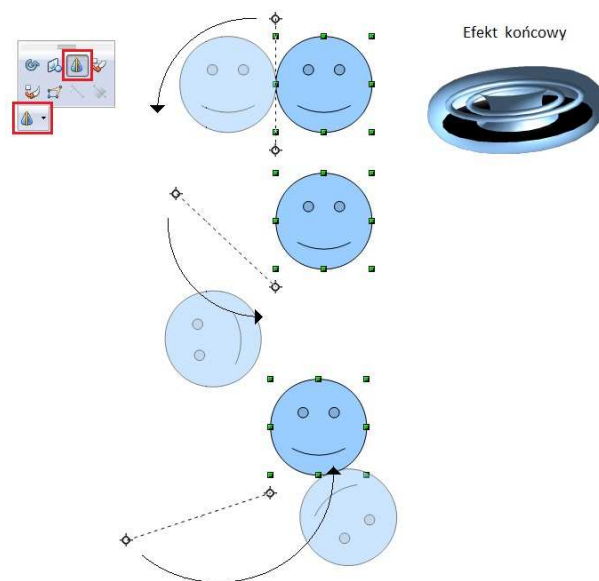
- efekt obrotu (rys.11),



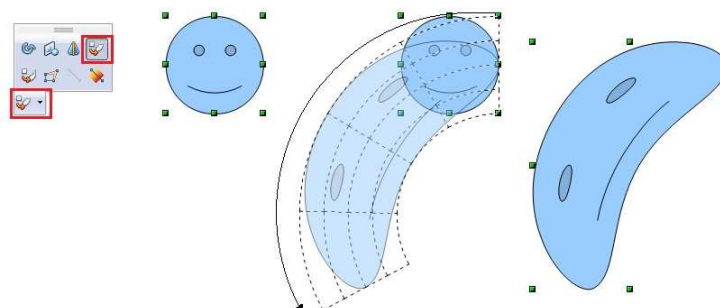
- efekt odbicia (rys. 12),



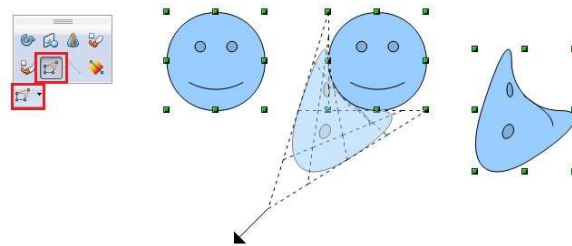
- efekt zmiany na obiekt obrotowy 3D (rys. 13),



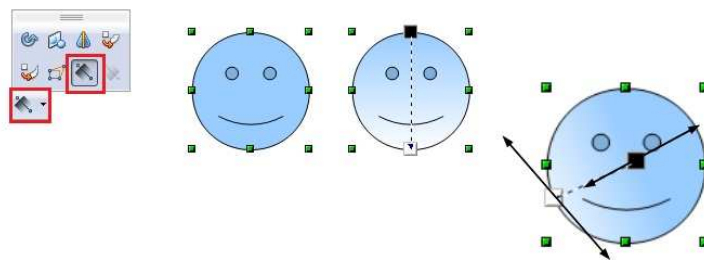
- efekt ustawienia w kole (perspektywa) – rys. 14,



- efekt ustawienia w kole (pochylenie) jest analogiczny zarówno w użyciu jak również w rezultacie końcowym, tak więc zostanie pominięty,
- efekt zniekształcenia (rys. 15),



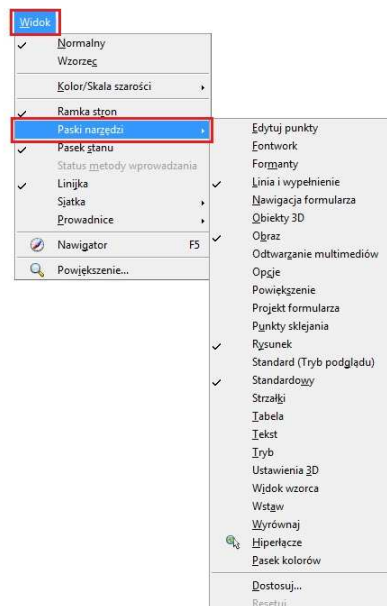
- efekt przeźroczystość/gradient (rys. 16).



9. Rysunki 3D

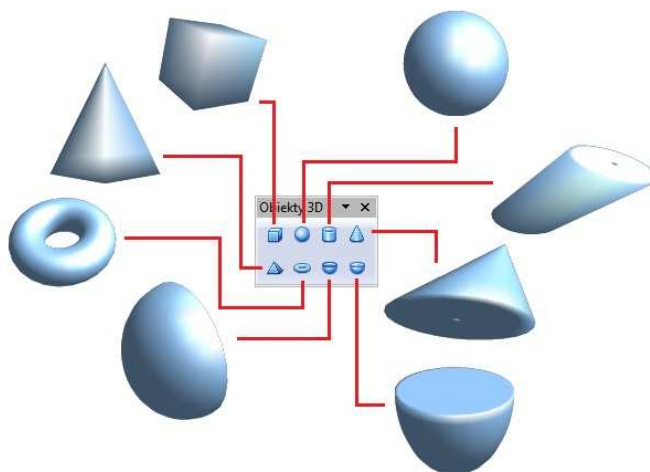
Niektóre narzędzia dostępne są tylko po wymuszeniu wyświetlenia odpowiedniego paska z narzędziami. W tym celu należy kliknąć zakładkę *widok>paski narzędzi* i następnie kliknąć wybraną opcję (rys. 17).

Rys. 17. Paski narzędzi



W taki właśnie sposób można otworzyć pasek narzędzi umożliwiający wstawianie obiektów 3D (rys. 18).

Rys. 18. Obiekty 3D



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

„Era Entera – e-learning dla młodzieży”
Projekt współfinansowany
ze środków Unii Europejskiej
w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

