



GHID PENTRU INCEPATORI

Limba Romana

Traducere : echipa Hasdeu Buzau-Romania

Josep A. Blasco (INS Palamós)
Stella Eliadou (Drosia K.A' Primary School)

Acest ghid este unul din multele produse ale proiectului Erasmus+ "Transmedia: a new narrative that involves communication and education towards the future classroom". Code: 2014-1-ES01-KA201-004478. Din septembrie 2014 până în august 2016, activitatea comună a următoarelor instituții a făcut acest lucru posibil:

COORDONATORUL PROIECTULUI: Josep Antoni Blasco Fernández (jblasco@xtec.cat)

- **INSTITUȚIA COORDONATOARE:** INSTITUT DE PALAMÓS (Catalonia, Spain)
<http://inspalamos.cat/>
Coordonatori: Joaquim Martínez Rodríguez, Magda Soler Pedrós & Josep Ciberta i Tirado

PARTENERI:

- CENTRO DE FORMAÇÃO DE ASSOCIAÇÃO DE ESCOLAS CENTRO-OESTE (Caldas da Rainha, Portugal) <http://www.cfaecentro-oeste.pt/>
Coordonatori: Nicolau Joao Gonçalves Borges & Carla Susana Coito de Jesus
- DIMOTIKO SCHOLEIO DROSIA K.A' (Larnaca, Cyprus) <http://dim-drosia-ka-lar.schools.ac.cy/>
Coordonator: Stella Eliadou
- COLEGIUL NATIONAL 'B.P. HASDEU' (Buzau, Romania) <http://bphasdeu.ro/>
Coordonator: Viorica Raicu
- PAGKYPRIO LYKEIO LARNACA (Larnaca, Cyprus) <http://lyk-pagkyprio-lar.schools.ac.cy/>
Coordonatori: Filitsa Filipou Masonou & Konstantia Mala
- ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE 'GALILEO GALILEI' (Livorno, Italy) <http://www.galileilivorno.gov.it/>
Coordonatori: Federico Agen & Maddalena Degan

Cuprins

3

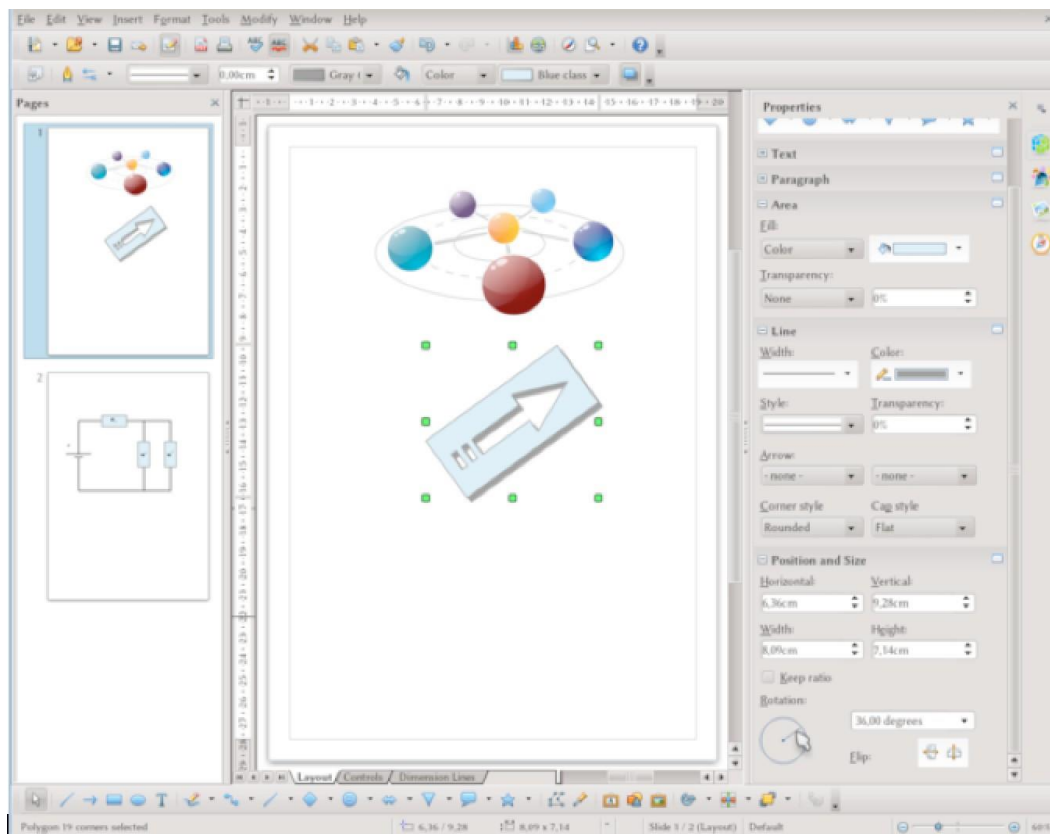
CAPITOLUL 1. Faceți cunoștință cu OpenOffice Draw	4
CAPITOLUL 2. Lucrul cu Layere în OpenOffice Draw	10
CAPITOLUL 3. Stiluri în Draw	12
CAPITOLUL 4. Unelte	28

Capitol 1. Faceti cunostinta cu Open Office Draw

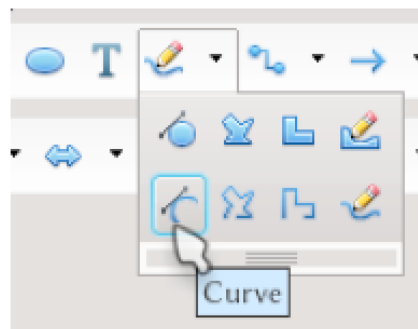
1.1 Introducere

Interfața Draw urmează aceleași principii precum alte ghiduri Open Office.

4



După cum se poate vedea în screenshot, sunt disponibile câteva bare de unelte (toobars) care pot fi afișate sau ascunse apăsând vizualizare(View) → bare de unelte(Toolbars) sau editate unelte(Tools) → Particularizare(Customize) → fila bare de unelte(Toolbars tab). În stânga ecranului putem vedea panoul „Pagini”(“Pages”) care afișează o imagine redusă a tuturor paginilor existente în document. La dreapta avem bara laterală(Sidebar) introdusă în Apache OpenOffice 4.0, care oferă mai multe unelte pentru a crea sau edita obiecte.

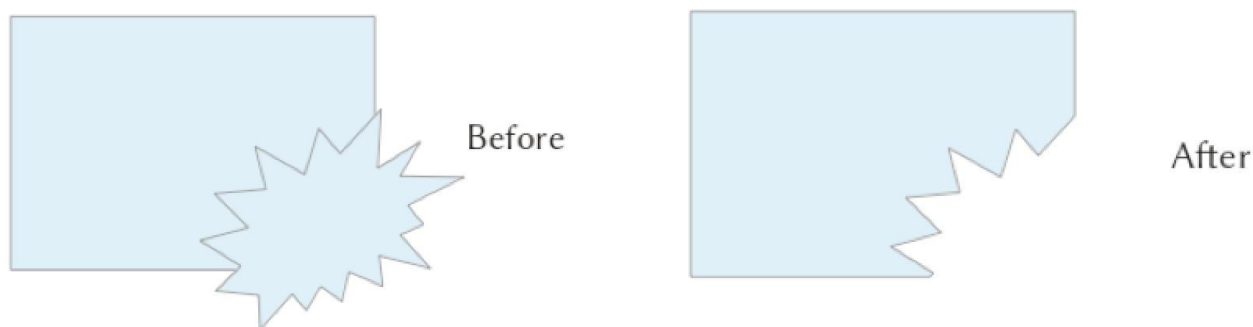


Câteva butoane disponibile în barele de unelte cât și în bara laterală sunt meniuri verticale care oferă mai multe opțiuni. După cum se poate vedea în screenshot, aceste meniuri au în partea de jos un fel de "handler": apucând de acolo meniul cu mouseul și trăgându-l departe de butonul părinte se va crea o nouă bară de unelte care poate fi lăsată să plutească sau ancorată (ori închisă) ca orice altă bară de unelte. Butonul corespunzător acelui meniu va reflecta unealta selectată.

Vom vorbi despre utilizarea fiecărei unelte în secțiunea corespunzătoare a acestui ghid, dar de obicei sunt destul de ușor de folosit: doar dați click și trageți cu mouse-ul pentru a desena un dreptunghi, spre exemplu, sau o linie.

Când selectăm unul sau mai multe obiecte, apăsând click dreapta vom avea mai multe operații disponibile, precum alinierea (Align), gruparea (Group), sau chiar fuziunea (Merge) și scoaterea (Subtract).

Right click → Shapes → Subtract



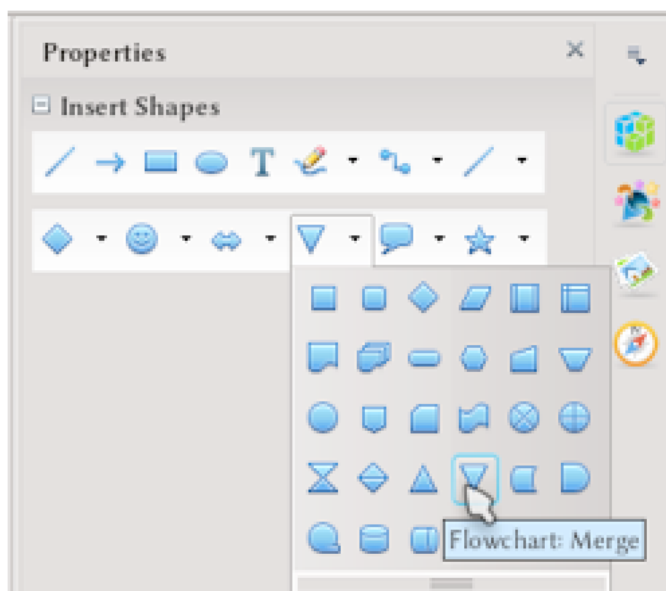
Toate aceste opțiuni vor fi prezentate în detaliu la secțiunea dedicată uneltelor Draw.

1.2 Bara laterală în Draw

Implicit, bara laterală în Draw prezintă patru platforme, fiecare cu unul sau mai multe paneluri (extensiile instalate de utilizator pot adăuga noi platforme și/sau paneluri).

1.2.1 Bara laterală în Draw - Platforma Proprietăți

Conținutul afișat platforma Proprietăți depinde de obiectul selectat. Dacă niciun obiect nu e selectat, afișează doar panelul „Introduceți Forma” (“Insert Shape”).



Odată ce un obiect este selectat, câteva paneluri sunt prezentate dedesubt. Panelurile "Text" și "Paragraf" pot fi folosite pentru a selecta proprietățile fontului și alinierea textului asociat unui obiect (vom reveni la acest lucru mai târziu).

Pentru ilustrațiile inserate ca vectori, panelurile pentru schimbarea proprietăților umpluturii și ale liniilor care formează obiectul sunt disponibile ca "Area" și "Line". Cu ajutorul acestor paneluri putem seta fundalul ca o culoare solidă, ca o imagine, gradient sau model, putem regla transparența, etcetera.

Pentru linii putem seta un cap de săgeată la oricare capăt, decide dacă la colțuri liniile ar trebui să fie rotunjite, ascuțite sau oblice, dacă la capete liniile sunt pătrate sau rotunde, etc.

Panelul "Position and Size" permite mutarea, redimensionarea și rotirea oricărui obiect sau imagini selectate.

Dacă a fost selectată o imagine, un panel numit "Graphic" va deveni disponibil. Acest panel poate fi folosit pentru a seta contrastul sau culoarea imaginii (a face o imagine alb-negru, spre exemplu), pentru a seta transparența sau chiar a modifica balanța de culori sau valoarea gama.



Pentru ca panelul "Graphic" să nu modifice imagine, doar aplicați-i o „mască” ("mask"). Adevărata imagine nu este modificată și poate fi văzută din nou doar dezactivând filtrele selectate.

7

1.2.2 Bara laterală în Draw - Stiluri și Platforma de Formatare

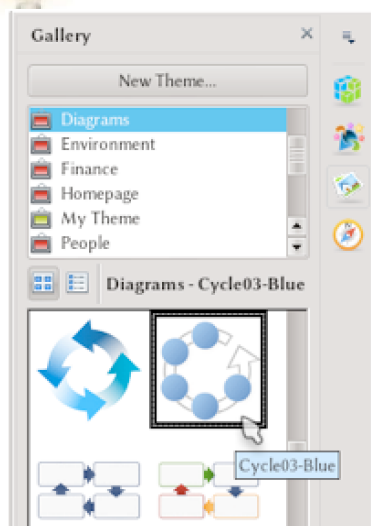
De asemenea în Draw se pot defini stiluri pentru a fi aplicate mai multor obiecte, controlând aspectul și proprietățile acelor obiecte într-un mod centralizat. Vom reveni la utilizarea stilurilor în Draw în următoarea secțiune.

1.2.3 Bara laterală în Draw - Platforma Galerie

Galeria oferă o succesiune de imagini, diagrame și sunete gata de a fi folosite în orice document.



Galeria este de asemenea disponibilă ca panel independent la **Unelte(Tools)** → **Galerie(Gallery)**.



Pentru a selecta o temă enumerată deasupra platformei, trebuie doar să glisați și să fixați imaginea selectată în documentul vostru, sau faceți click dreapta → Insert. Puteți crea și o temă particularizată cu butonul New Theme: doar glisați și fixați imaginea pe care vreți să o adăugați în galerie ori din document ori din browser-ul fișierelor de pe sistemul vostru la tema nou creată.



Nu puteți adăuga obiecte la temele existente, cu excepția temei numite "My Theme" (implicit goală): trebuie ori să folosiți My Theme sau să creați una nouă.

1.2.4 Bara laterală în Draw - Platforma de Navigare

8

Sistemul de navigare poate fi folosit pentru a răsfoi paginile (numite Slides în sistemul de navigare) și obiectele inserate în acele pagini. Implicit, doar obiectele cu un "nume" (click dreapta pe obiect → Name) vor apărea pe Sistemul de navigare, dar puteți alege să arate și obiectele fără nume deschizând meniul "Show Shapes" din dreapta butoanelor de deasupra Sistemul de navigare.

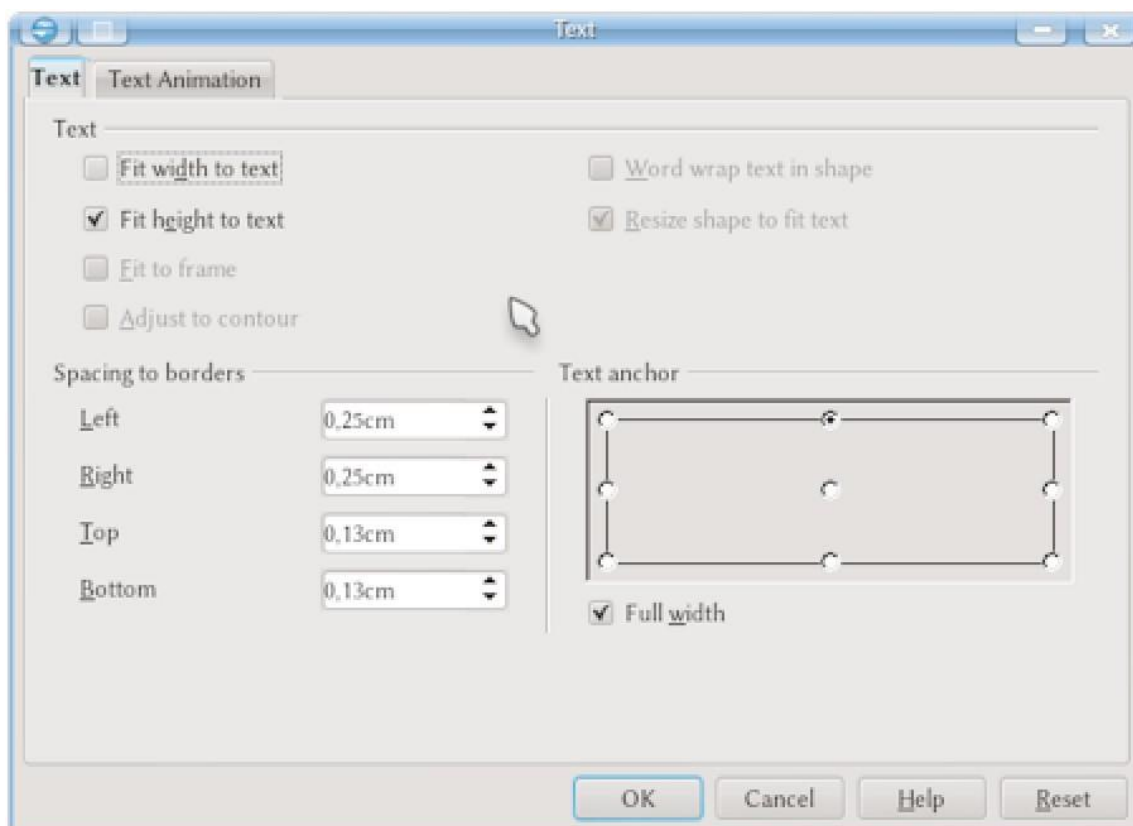


Există o problemă care împiedică selectarea obiectelor fără nume din Sistemul de navigare în Draw. Vedeți chestiunea 96488 pentru mai multe detalii. Sistemul de navigare este de asemenea disponibil ca panel individual la **View** → **Navigator** sau **F5**.

1.3 Text în Draw Objects

Oricărui obiect sau imagine i se poate asocia un text: un dublu click este de ajuns pentru a putea insera un text care va rămâne "legat" de obiect.

Proprietățile textului pot fi modificate doar selectându-l și aplicându-i o formatare manuală cu ajutorul panelurilor Text și Paragraph de pe platforma Propertăți din bara laterală, sau folosind bara de unelte de formatare. Cu un click dreapta pe obiect → Text, putem seta cum sa fie aliniat textul cu obiectul, punctul de ancorare, spațiul până la margini, dacă ar trebui să rămână înăuntrul obiectului sau nu, etcetera.



Unele opțiuni ("Fit width to text" și "Fit height to text") din acest meniu sunt disponibile doar pentru casete de text.

Alte opțiuni ("Word wrap text in shape" și "Resize shape to fit text") sunt disponibile doar pentru obiecte de editare grafică ne dreptunghiulare.

DE FĂCUT: o descriere mai detaliată a acestor opțiuni. Descriere pentru fila "Text animation".

Putem de asemenea introduce text independent de orice alt obiect de pe desen, folosind unealta text (butonul cu un T), în practică, acesta inserează o casetă fără linii de margine și fără fundal ale cărei dimensiuni pot fi modificate pentru a încăpea textul.

Textul, ca orice altă proprietate a obiectelor și imaginilor de editare grafică, poate fi modificat folosind stiluri, după cum vom vedea în următoarea secțiune a acestui ghid.

Capitol 2. Lucrul cu layers in draw

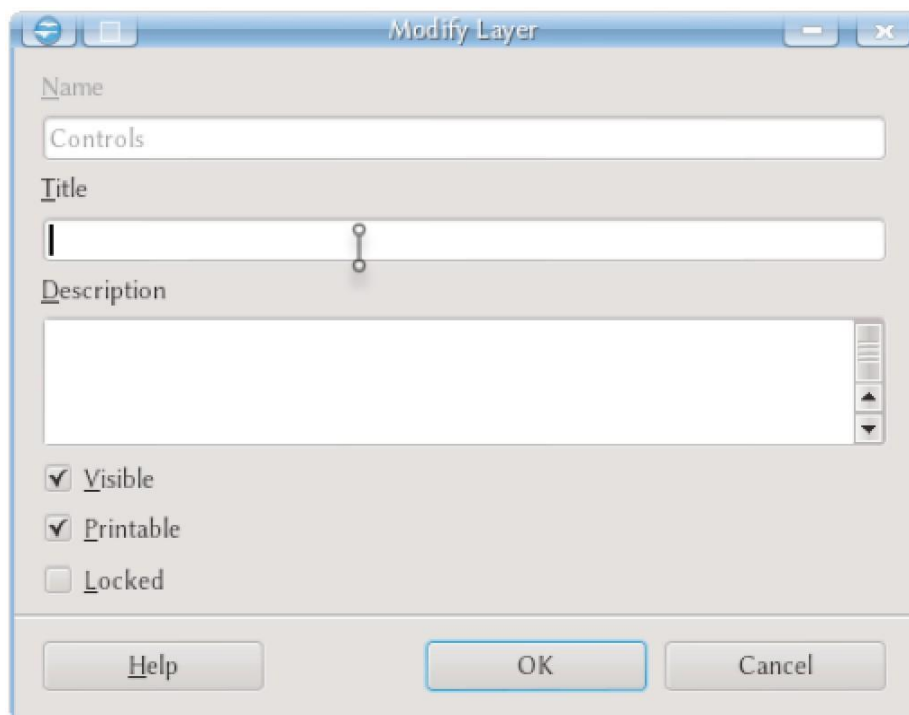
2.1 Introducere

Sub spațiul de lucru dintr-un document Draw, se pot găsi implicit trei „file” („tabs”)

10



Fiecare filă reprezintă un "Layer" pe desen. Layerele reprezintă un mod de a grupa diferite obiecte inserate pentru a avea mai mult control asupra tuturor elementelor. Spre exemplu, putem asocia toate liniile de dimensiune în layerul "Linii de dimensiune" în timp ce păstrăm elementele principale în layerul "Structură". Sau putem crea un layer nou dând click dreapta pe suprafața cu numele layerului → Insert Layer, numindu-l, de exemplu, "linii ajutătoare", unde obiecte geometrice simple sunt inserate pentru a ne ghida în construirea desenului.

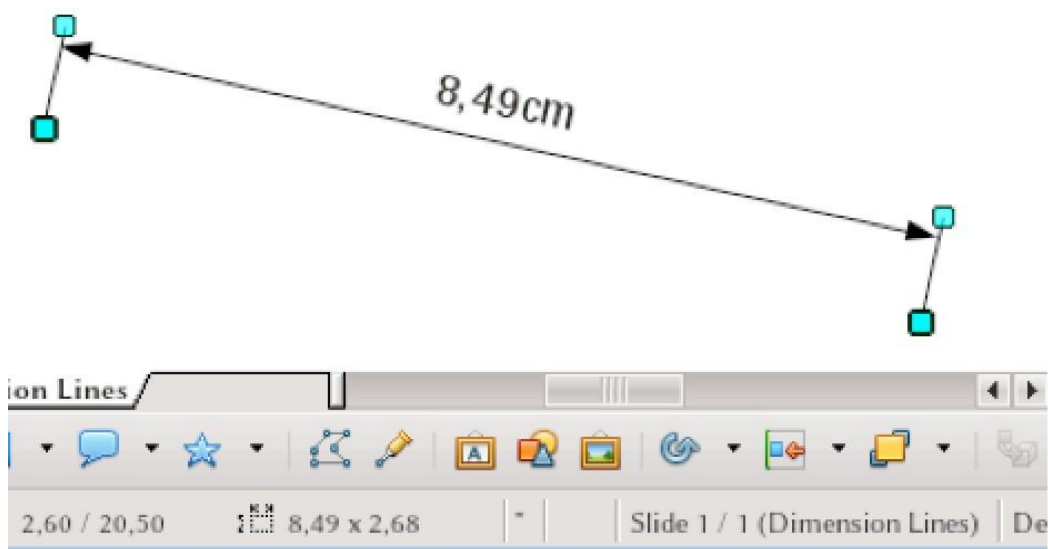


Avantajul de a lucra în acest mod este că permite facerea unui layer "invizibil" cu un simplu click dreapta pe acesta, deci fiecare element al aceluia layer va fi ascuns automat în desenul final. Putem de asemenea alege ca un anumit layer să nu fie printat sau ca elementele acestuia să fie blocate pentru a nu putea fi editate. Toate aceste proprietăți sunt disponibile cu un simplu click dreapta pe numele layerului la → Modify layer.

11

2.2 Asocierea Obiectelor cu un Layer Specific

Cea mai simplă metodă de a asocia un obiect unui layer este selectarea aceluia layer înainte de a insera obiectul. Dacă un obiect este deja în layer, trebuie să tăiați obiectul selectându-l și apăsând **Ctrl + X**, alegeți layerul dorit și apoi lipiți obiectul cu **Ctrl + C**.



Exceptând când layerul în care obiectul este inserat este blocat, lucrul cu obiecte (schimbarea proprietăților, mutarea unuia deasupra sau dedesubtul altuia, etcetera) nu depinde de ce layer a fost creat obiectul. De aceea, singurul mod de a spune de ce layer aparține obiectul este să-l selectăm și să ne uităm la bara de stare, la căsuța în care numărul diapozitivului la care lucrăm este afișat: numele layerului va fi arătat între paranteze.

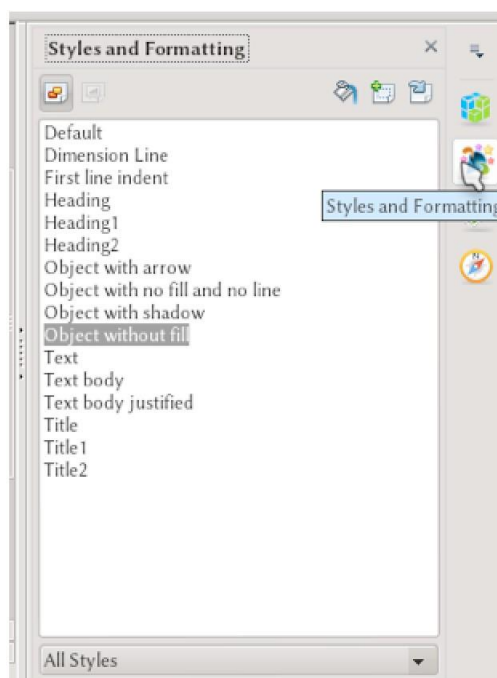
De exemplu, în screenshot se poate citi "Slide 1 / 1 (Dimension Lines)", ceea ce înseamnă că lucrăm la primul și singurul diapozitiv din document (dacă ar fi fost al doilea dintr-un document de trei diapozitive, textul ar fi "Slide 2 / 3") și că layerul de care aparține obiectul selectat este cel numit "Dimension Lines".

Capitolul 3. Folosirea stilurilor în Draw

3.1 Introducere

Câteodată, este necesar să ne asigurăm că toate obiectele dintr-un set au același set de proprietăți, precum același fundal, aceeași lățime/culoare a liniilor, același font pentru textul asociat, etcetera. Această coerență în formatarea obiectelor poate fi ușor obținută folosind stilurile.

Unealta de a gestiona și de a aplica stiluri este "the Stylist", disponibil ori din bara laterală ori ca panel individual care se deschide apăsând **F11** sau **Format** → **Styles and formatting**. Ambele variante ale uneltei de stil funcționează în același mod.



3.2 The Stylist

Deasupra platformei/ferestrei Stiluri și Formatare (Syles and Formatting), se pot găsi cinci butoane. Primul este pentru stilurile grafice. Al doilea, „Stiluri de prezentare” (“Presentation Styles”) este umbrit deoarece acele stiluri pot fi utilizate doar în Impress: în Draw, se găsește doar un singur tip de stil. Ultimele trei butoane sunt:

- **Fill format mode(Modul umplere format):** selectând un stil din listă și apoi acest buton, stilul se poate aplica mai multor obiecte fără a fi nevoie de a selecta stilul din nou de fiecare dată.
- **New style from selection(Stil nou din selecție):** aplicând formatarea manuală unui obiect și apăsând acest buton, un nou stil cu caracteristicile alese va fi creat.
- **Update style(Actualizare stil):** dacă modificați manual proprietățile unui obiect și apăsați acest buton, stilul asociat acelui obiect va fi actualizat cu schimbările efectuate.



Actualizând un stil în acest mod, formatul tuturor obiectelor ce folosesc stilul va fi actualizat de asemenea.

Sub aceste butoane se găsește o listă cu stilurile disponibile. Cu un click dreapta se poate sau edita un stil existent sau crea unul nou.

Sub lista cu stiluri, un meniu oferă posibilitatea de a "filtra" stilurile:

- **Hierarchical:** Ca în Writer, stilurile pot depinde unele de altele, împărțând unele caracteristici. Acest mod de filtrare va arăta toate stilurile disponibile evidențiind care stil depinde de care.
- **All Styles:** va afișa toate stilurile existente. Aceasta este vizualizarea implicită.
- **Applied Styles:** va afișa doar stilurile folosite efectiv în document.
- **Custom Styles:** va afișa doar acele stiluri create de utilizator.

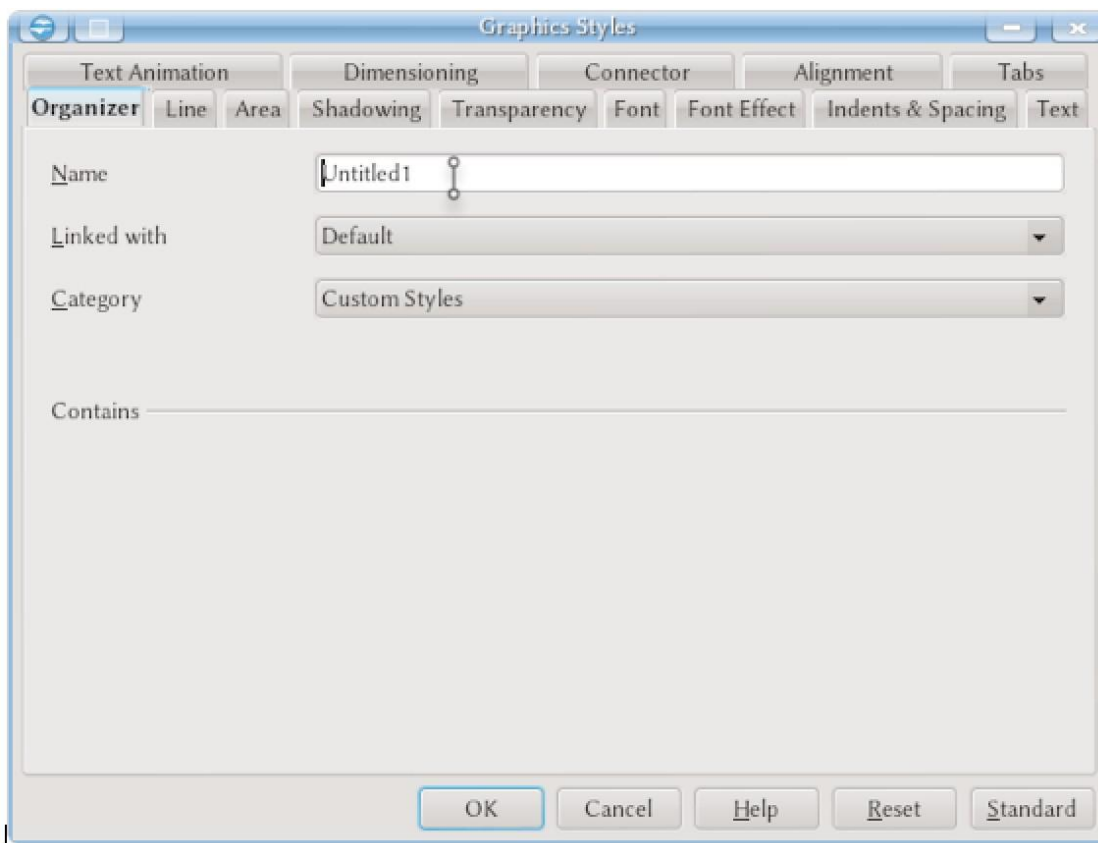
3.3 Aplicarea Stilurilor

Prin selectarea unui obiect și dând dublu click pe numele stilului în stylist, stilul va fi aplicat obiectului. Este de asemenea posibil, după cum a fost menționat anterior, a selecta un stil din listă, apoi da click pe butonul "Fill format mode" și apoi pe obiectele selectate. Pentru a ieși din modul de umplere, doar apăsați ESC sau din nou butonul "Fill format mode".

14

3.4 Editarea Stilurilor

Ori editând un stil existent sau creând unul nou, o fereastră cu mai multe file este introdusă.



3.4.1 Editarea Stilurilor - Fila de Organizare

Aici se poate da un nume stilului și defini de care stil este legat. Legătura dintre stiluri este folositoare când este necesar de a avea mai multe stiluri care împărtășesc un număr de opțiuni (spre exemplu, fontul folosit și mărimea sa pentru textul asociat, stilul liniilor și culoarea), dar nu și altele (ca și, culoarea fundalului). Selectând un stil „părinte” și modificând doar acei parametri care trebuie să fie diferiți o coerență mare poate fi atinsă. Dacă după aceea trebuie să schimbăm unele din acele setări comune, trebuie doar să edităm stilul părinte și toate stilurile "copil" vor fi actualizate automat.

3.4.2 Editarea Stilurilor- Fila Line

Pentru a defini toate proprietățile liniilor, atât în cazul obiectelor linie (Curbr Bézier, linii, etcetera) cât și pentru liniile de delimitare pentru obiecte bidimensionale precum pătrate, elipse, etcetera. Aici se pot seta culoarea liniei, transparența acesteia, lățimea sau stilul acesteia (continuu, punctat, etcetera).

Pentru liniile deschise se pot seta capete de săgeată la extremități, sau dacă linia se termină drept sau rotunjit (la "Corner and cap styles" → "Cap style").

Dacă linia prezintă un unghi, se poate decide dacă acel unghi va fi rotunjit, ascuțit sau oblic (la "Corner and cap styles" → "Corner style").

3.4.3 Editarea Stilurilor - Fila Suprafață

Pentru obiectele închise ca și pătratele, elipsele, poligoanele închise, etcetera, se poate stabili un fundal.

Meniul „Umplere”(“Fill”) permite selectarea dintre mai multe opțiuni:

- **None:** fără fundal. Obiectul se va comporta ca "gol".

- **Color:** O culoare solidă ca fundal. Toate culorile definite pe Apache OpenOffice sunt disponibile pentru a fi selectate.
- **Gradients:** Unul sau mai multe gradiente predefinite.
- **Hatching:** Selectarea unui model. Este posibil ca o culoare de fundal să fie combinată cu modelul.
- **Bitmap:** Setarea unei imagini ca fundal.

16

3.4.4 Editarea Stilurilor - Fila de Umbră

Se poate seta o "umbră" pentru obiectele Draw. Această umbră este construită ca o copie a obiectului original cu o culoare diferită și o poziție deplasată. Putem seta umbră implicită pentru obiecte folosind stilurile, selecta culoarea umbrei, deplasarea față de obiect, transparența acesteia, etc.

3.4.5 Editarea Stilurilor - Transparența

Putem modifica transparența tuturor obiectelor folosind stilul. Transparența poate fi reglată ca o valoare uniformă sau ca gradient, cu diferite valori de transparență pentru diferite puncte ale obiectului.

3.4.6 Editarea Stilurilor - Font

Acest meniu este identic cu meniul corespunzător pentru stilul paragrafului și al caracterului în Writer.

3.4.7 Editarea stilurilor - Efectul Fontului

Acest meniu este identic cu meniul corespunzător pentru stilul paragrafului și al caracterului în Writer.

17

3.4.7 Editarea Stilurilor – Alineate și spațiere

Acest meniu este identic cu meniul corespunzător pentru stilul paragrafului și al caracterului în Writer, cu excepția opțiunii "Register true", care nu e prezentă.

3.4.8 Editarea Stilurilor-Text

Opțiunile disponibile în această filă au fost deja descrise într-o secțiune anterioară.

3.4.9 Editarea Stilurilor-Animație de Text

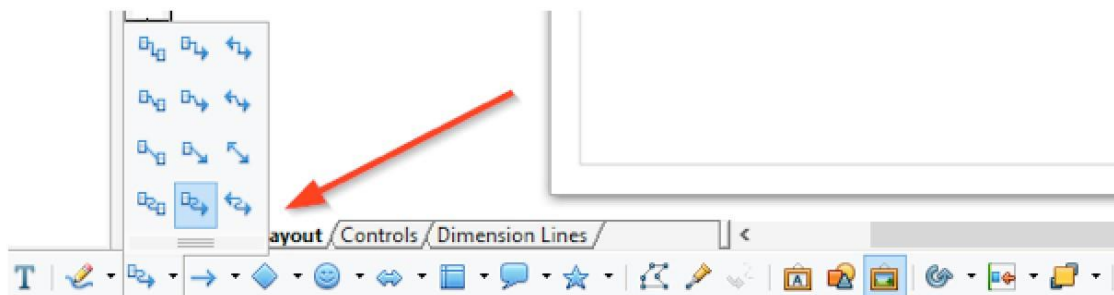
Opțiunile disponibile în această filă au fost deja descrise într-o secțiune anterioară.

3.4.10 Editarea Stilurilor - Dimensionare

Opțiunile din această filă sunt exact la fel ca cele pe care le găsești prin editarea manuală a proprietăților liniei dimensiune. Aceste opțiuni sunt apoi descrise în detaliu în secțiunea corespunzătoare pentru Unelte de desenat.

3.4.11 Editarea Stilurilor - Conectori

Precum sugerează și numele, conectorii sunt folosiți pentru a conecta două obiecte în Open Office Draw folosind o unealtă simplă numită conector. Ei pot fi găsiți în fila de jos a unui program de desenat.



18

Există 12 tipuri diferite de conectori în Draw. Pot fi folosiți în orice stil se potrivește mai bine. Aceștia sunt după cum urmează:

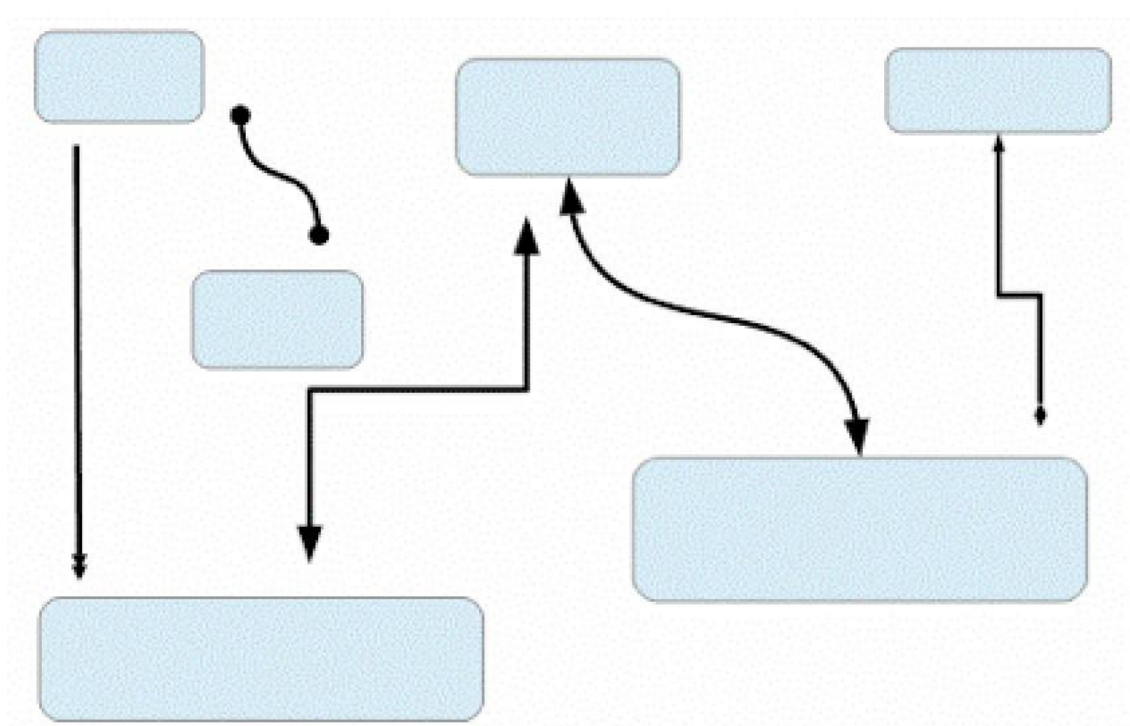
	Connector		Straight Connector
	Connector <u>S</u> tarts with Arrow		Straight Connector starts with Arrow
	Connector <u>E</u> nds with Arrow		Straight Connector ends with Arrow
	Connector <u>w</u> ith Arrows		Straight Connector with Arrows
	Connector <u>S</u> tarts with Circle		Straight Connector starts with Circle
	Connector <u>E</u> nds with Circle		Straight Connector ends with Circle
	Connector <u>w</u> ith Circles		Straight Connector with Circles
	Line Connector		Curved Connector
	Line Connector Starts with <u>A</u> rrrow		Curved Connector Starts with Arrow
	Line Connector Ends with Arrow		Curved Connector Ends with Arrow
	Line Connector with Arrows		Curved Connector with Arrows
	Line Connector Starts with Circle		Curved Connector Starts with Circle
	Line Connector Ends with Circle		Curved Connector Ends with Circle
	Line Connector with Circles		Curved Connector with Circles

Pentru a folosi un conector:

1. Duceți-vă la unealta Conector.
2. Alegeți din diversele opțiuni de stiluri din chenar.
3. Aduceți cursorul pe pagină și trageți-l.

19

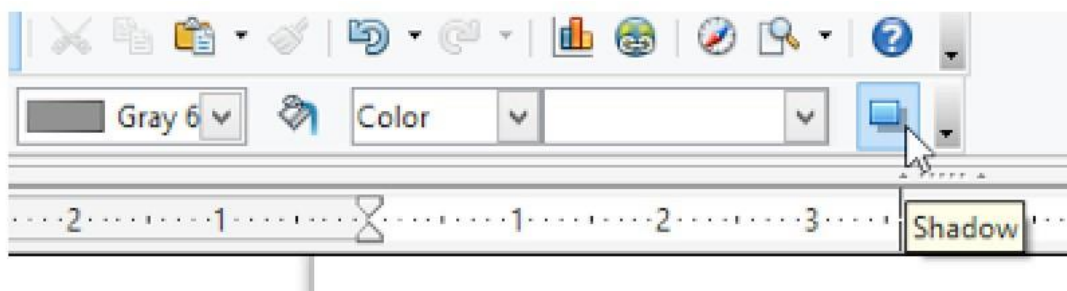
Conectorii pot fi trasi și întinși în orice direcție pentru a obține maximul de particularizare pentru conectarea a două obiecte oricât de depărtate sau apropiate ar fi.



Conectorii pot fi folosiți așa cum sunt oferiți sau pot fi modificați și particularizați într-o mare măsură cu ajutorul uneltelor disponibile în Draw. În continuare urmează diferitele unelte folosite pentru particularizarea lor.

3.4.12.1 Editarea Stilurilor - Conectori - Efectul de umbră

Efectul de umbră este în esență ceea ce îi spune numele. Furnizează o umbră conectorului pentru motive de grafică/design. Se află sus în partea dreaptă a barei de unelte.

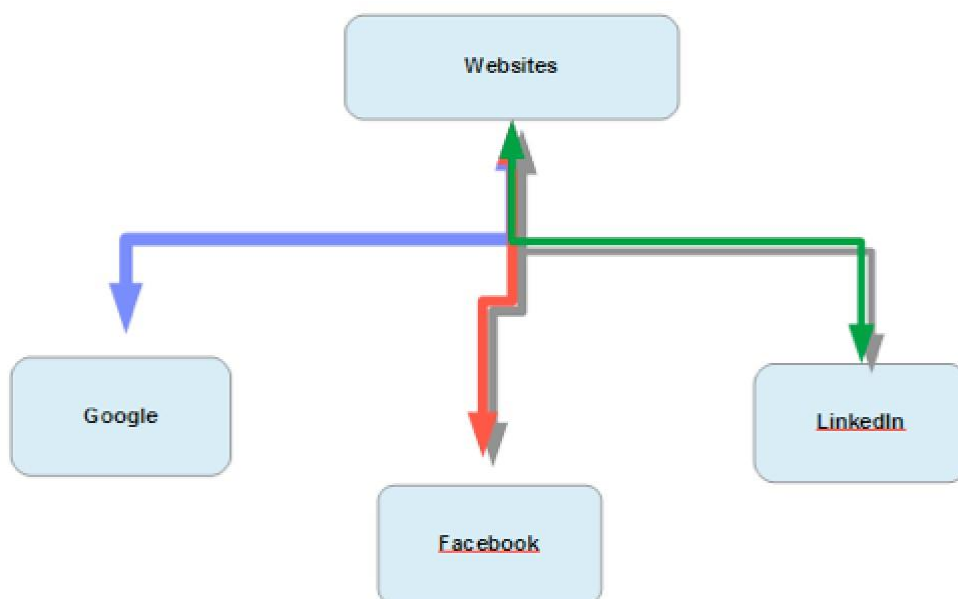


20

Pentru efectul de umbră:

1. Apăsați pe imaginea conectorului.
2. Găsiți fila pentru umbră sus în partea dreaptă a barei de unelte și dați click pentru ca efectul de umbră dorit să apară.

În imaginea de mai jos conectorilor roșu și verde li s-a dat efectul de umbră.

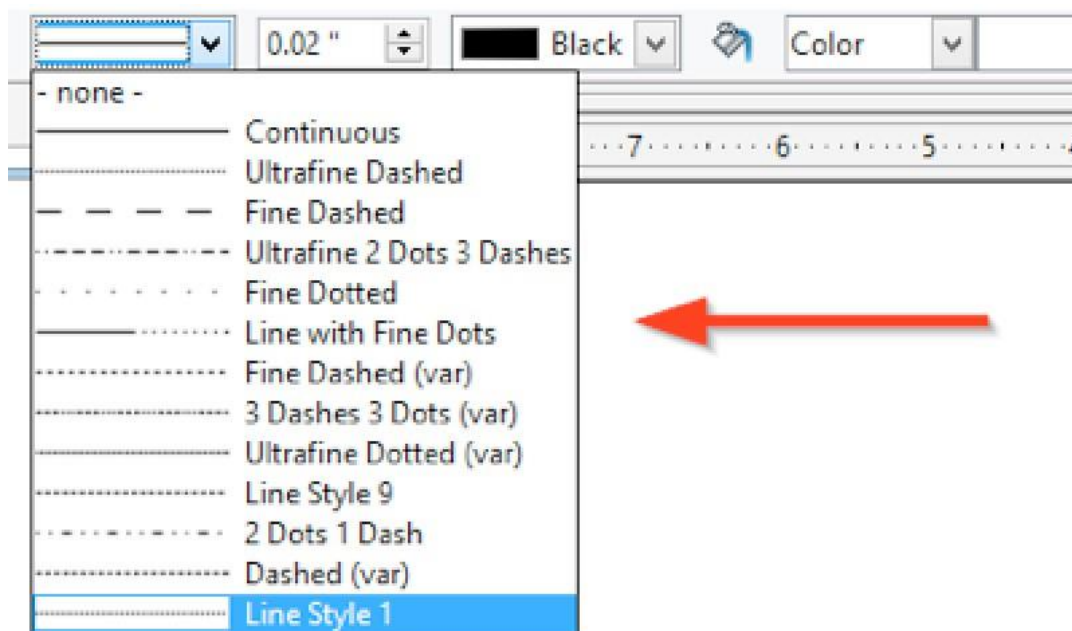


3.4.12.2 Editarea stilurilor - Conectori - Stilul Liniei

Un stil de linie este un mod de a face linia conectorului continuă, punctată, o combinație între cele două, etc. Butonul pentru stilul liniei poate fi găsit sus în partea stângă a barei de unelte în Draw.

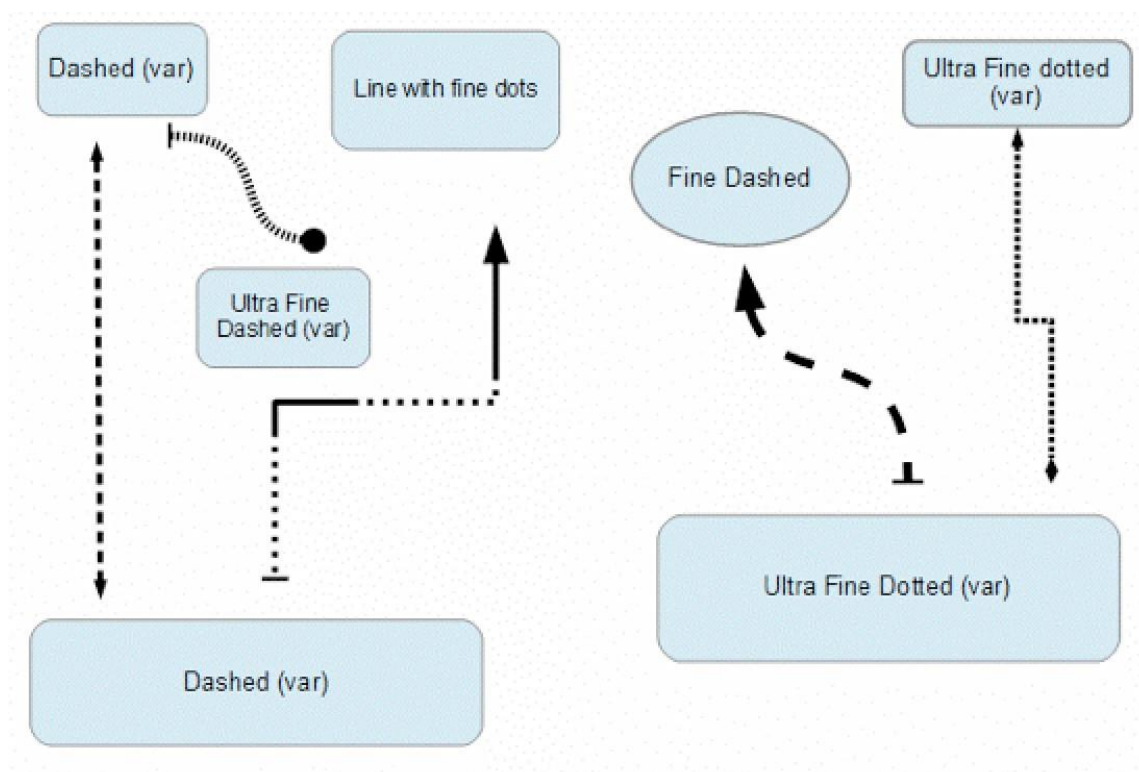


Draw are 13 stiluri diferite de linie.



Puteți alege oricare dintre acestea și îl puteți aplica conectorului astfel:

1. Selectați conectorul pe care doriți să îl modificați
2. Duceți-vă la unealta pentru stilul liniei și selectați stilul dorit
3. Vedeți efectul



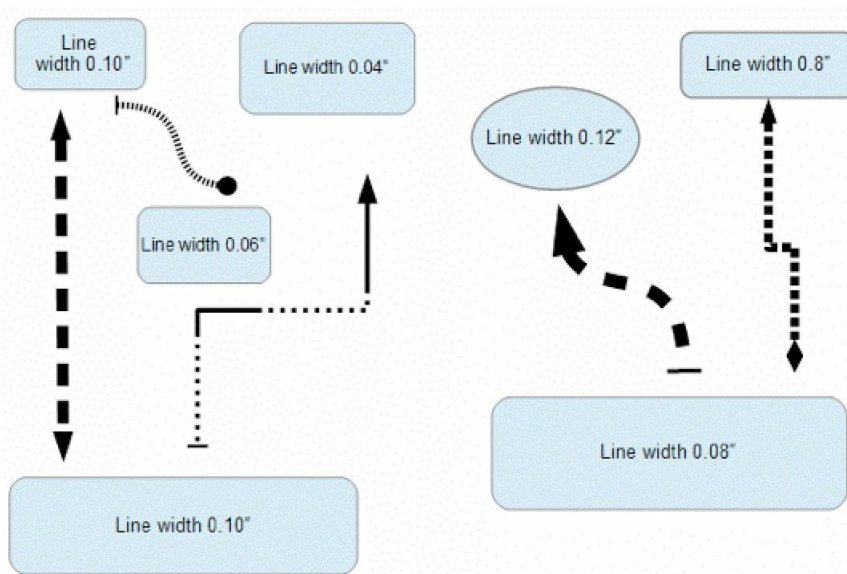
3.4.12.3 Editarea Stilurilor- Conectori - Lăţimea liniei

Lăţimea liniei poate fi găsită în partea de sus, stânga a barei de unelte Draw:



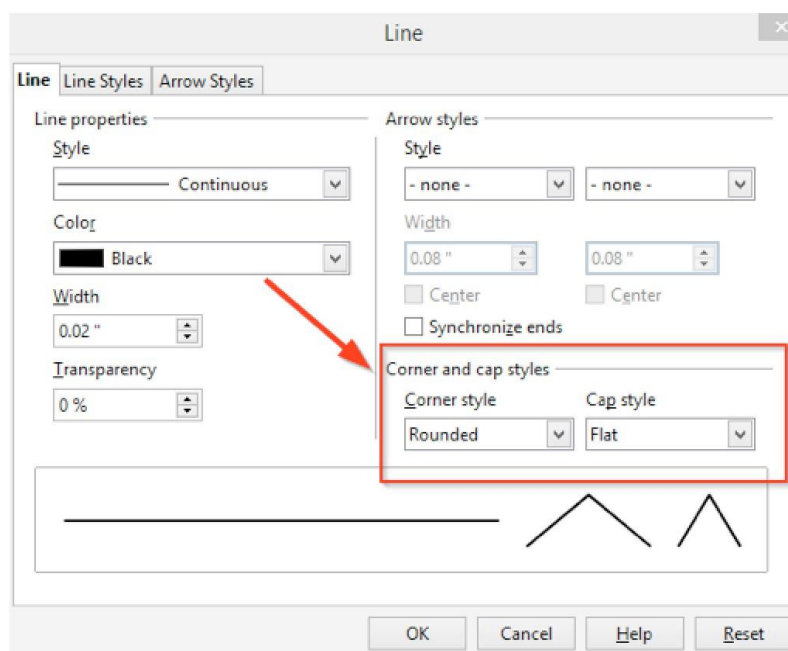
Lăţimea liniei modifică lăţimea liniei conectorului pentru a se potrivi cu specificaţiile. Pentru a modifica lăţimea unui conector:

1. Selectaţi conectorii
2. Măriţi sau micşoraţi lăţimea folosind săgeata sus, respectiv săgeata jos pentru a obţine lăţimea dorită



3.4.12.4 Editarea Stilurilor - Conectori - Stilurile de Colț și de Vârf

Stilurile de colț și de vârf sunt prezente în unealta Linie, sus, în partea stângă a barei de unelte. Au diferite atribute din care se poate alege și care pot fi aplicate conectorului după preferința utilizatorului.



3.4.12.5 Editarea Stilurilor- Conectori - Culoarea Liniei

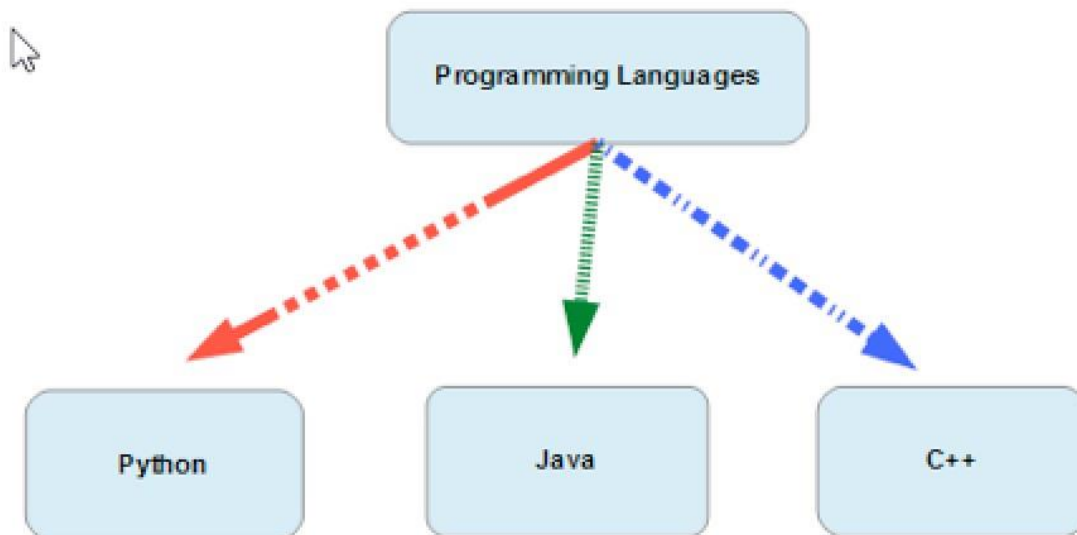
Unealta pentru culoarea liniei poate fi găsită în partea de stânga sus a barei de unelte:



24

Unealta pentru culoarea liniei schimbă culoarea conectorului pentru a potrivi culorile obiectelor conectate.

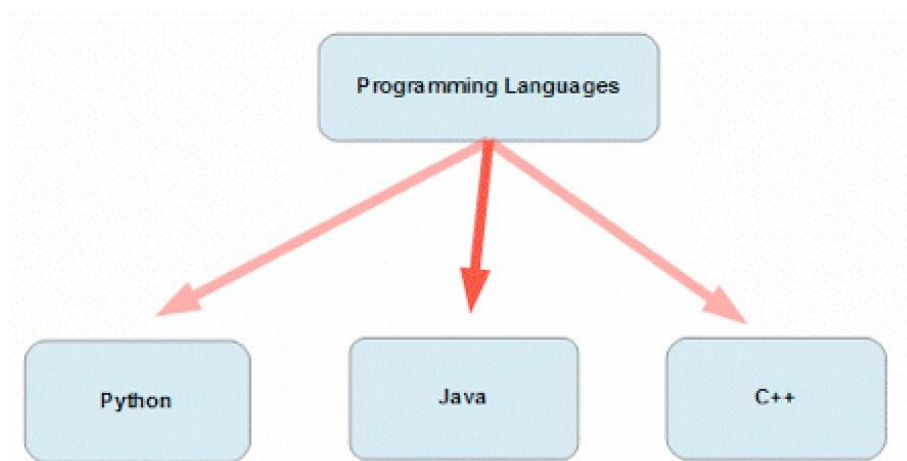
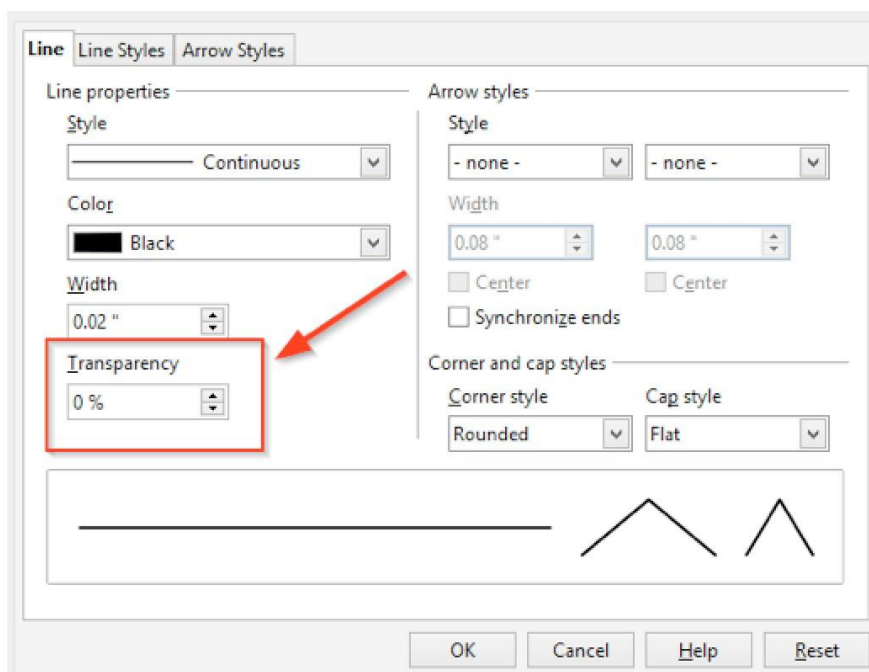
1. Selectați conectorul pe care doriți să îl colorați
2. Dați click pe unealta pentru culoarea liniei și alegeți culoarea dorită
3. Culoarea va apărea pe conector



3.4.12.6 Editarea Stilurilor- Conectori - Transparență

Odată ce culoarea a fost decisă. Transparența unui conector poate fi schimbată în procente. Unealta pentru transparență poate fi găsită în funcția Linie, sus, în partea stângă a barei de unelte.

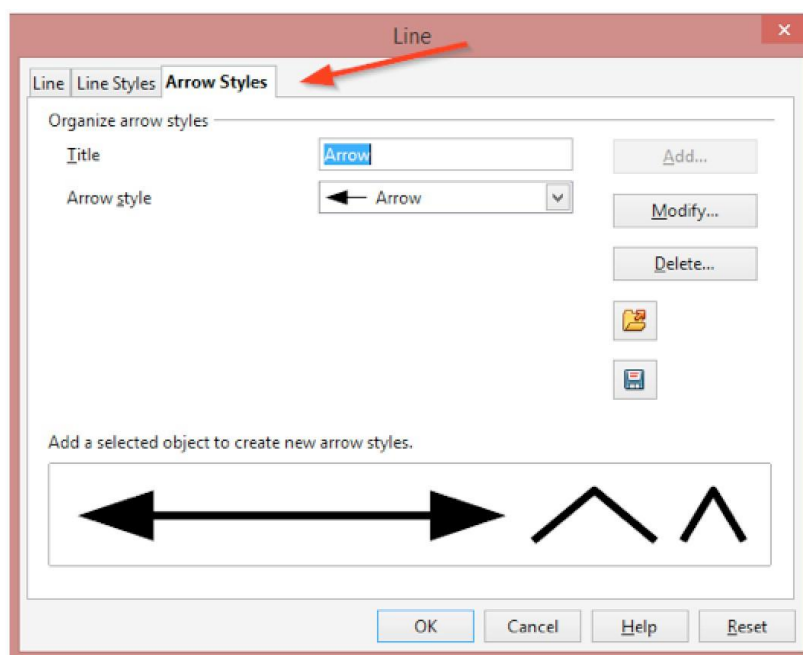
25



Imaginea de mai sus e schimbată pentru a permite 50% transparență.

3.4.12.7 Editarea Stilurilor- Conectori - Stiluri de Săgeată

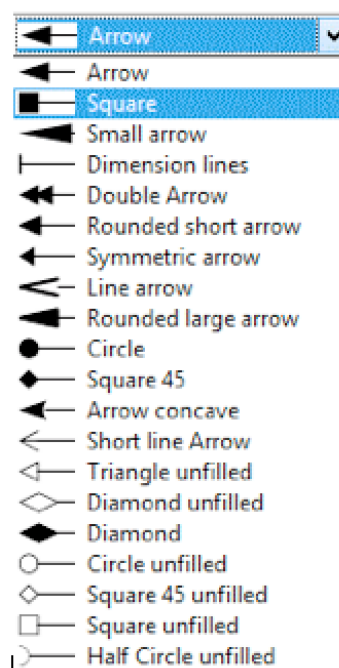
Această unealtă poate fi găsită în partea de stânga sus a barei de unelte de sus:



26

Draw oferă 15 stiluri diferite de săgeată pentru conectori. Acestea sunt:

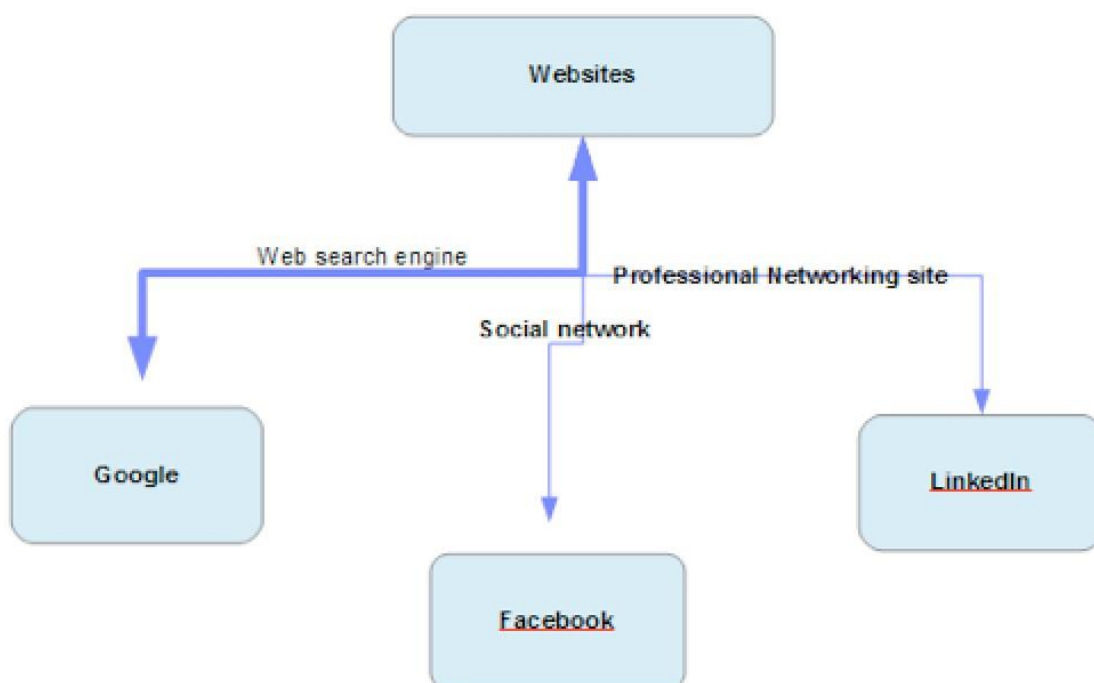
În timp ce un conector poate avea același tip de săgeată pentru ambele capete, poate avea de asemenea două tipuri diferite în același timp. Selectați conectorul pe care vreți să îl modificați. Selectați vârful săgeții. Vârful de săgeată dintr-un capăt va fi schimbat. Pentru a-l schimba și pe celălalt, folosiți aceeași procedură și rezultatul va apărea.



3.4.12.8 Editarea Stilurilor - Conectori - Adăugarea Textului pe Conectori

Se poate adăuga orice cantitate de text pe conectori pentru a da mai multe informații despre legătura dintre cele două obiecte. Pentru a adăuga text, pur și simplu dați dublu click pe conector și un cursor va apărea intermitent. Începeți să scrieți textul și se va alinia automat în centru odată ce scrieți mai multe caractere. Textului dintre conectori i se pot da aceleași attribute ca unui text normal. Spre exemplu Îngroșat, Subliniat, Înclinat, schimbarea culorii fontului, schimbarea mărimii fontului, etc.

27



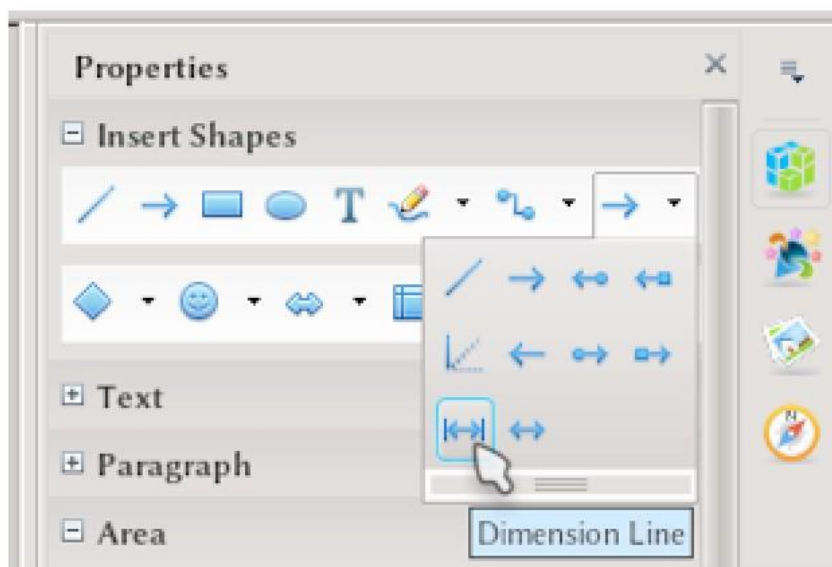
Conectorii pot fi modificați fără încetare folosind toate uneltele date mai sus.

Capitol 4. Unelte pentru Draw

4.1 Măsurarea Distanțelor în Draw

Măsurarea Distanțelor din Apache OpenOffice Draw oferă o unealtă pentru a măsura distanțele într-un mod grafic. Această unealtă poate fi selectată din bara de pe margine în panoul "Inserare Forme" din Proprietăți, deschizând meniul "Linii și Săgeți".

28



Aceasta permite desenarea unei linii care își arată mărime. Cu un click dreapta pe linia rezultată, proprietățile îi pot fi modificate.

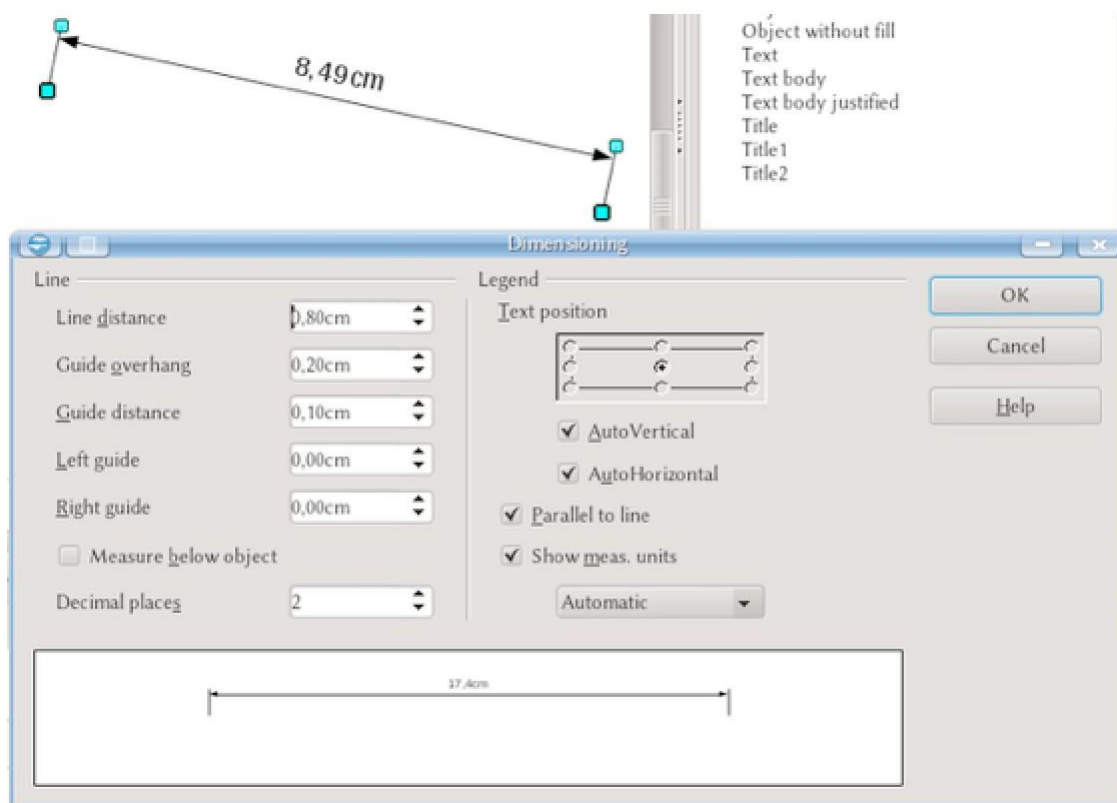
Este de asemenea posibil să definiți aceste proprietăți după un stil.

Aceste proprietăți modifică doar modul în care măsurarea este prezentată. Pentru a schimba proprietățile liniei (culoare, lățime, continuă sau punctată...) trebuie urmată aceeași procedură pentru modificarea liniilor.

În acest meniu, la "Linie" puteți să definiți cum liniile de la ambele capete ale săgeții duble sunt prezente, mărimea lor, cât de mult trebuie să treacă peste săgeata dublă (opțiunea "Ghid de Consolă"), cât de jos (opțiunea "Ghid de Distanță"), cât de departe trebuie să fie linia de măsurare de punctul măsurat (opțiunea "Distanța liniei").

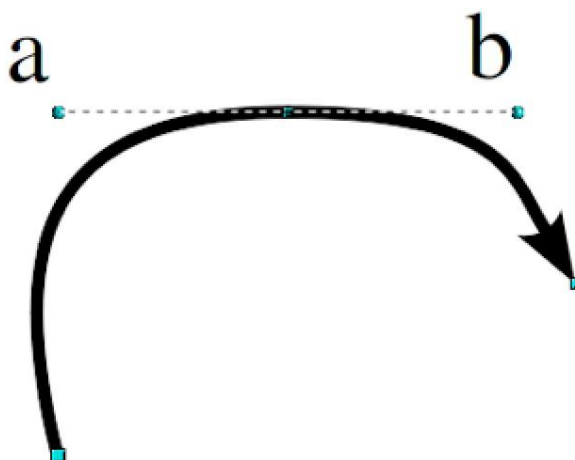
La "Legendă" se poate seta unde este afișată măsurătoarea. Pentru mai mult control, opțiunile "AutoVertical" și/sau "AutoHorizontal" trebuiesc afișate.

29



4.1 Curbe Bézier

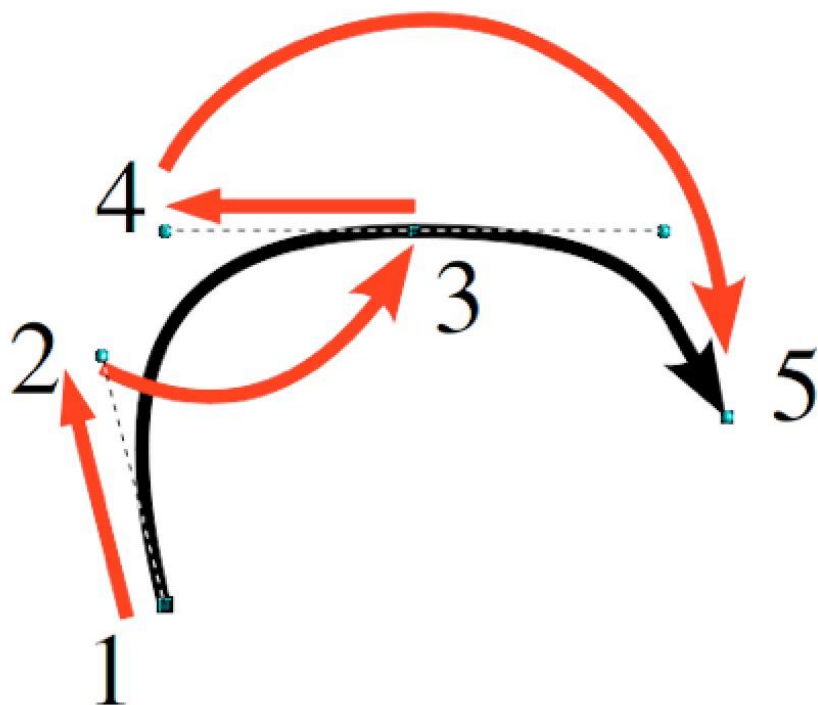
Curbele Bézier sunt obișnuite pentru programele de desenat vectori și sunt construite dând o serie de puncte, panta pe ambele părți ale fiecărui punct și cât de "plată" este curba acolo. Modul în care curbele Bézier sunt implementate în Draw e puțin diferit față de alte programe de desenat vectori, cum ar fi Inkscape, dar nu este dificil de învățat.



Curba din această figură a fost construită cu trei puncte, cel din centru afișând comenzile pantei. Dacă am construi curba urmărind săgeata, putem numi bara a "comanda anterioară de pantă" și bara b "comanda posterioară de pantă".

Prima oară trebuie selectată unealta Bézier (pictograma poate să difere în funcție de setul de pictograme selectat din **Unelte** → **Opțiuni** → **OpenOffice** → **Vizualizare** → **Mărimea și stilul pictogramelor**) și trasată curba urmând pașii de mai jos (fiecare punct de pe listă reflectă numărul din imaginea de mai jos, săgeata neagră este curba "adevărată", pe când săgețile roșii arată mișcarea mouse-ului):

1. Țineți apăsat pe click în punctul de pornire.
2. Mișcați mouse-ul pe direcția comenzii pantei posterioare și dați drumul butonului mouse-ului
3. Țineți din nou apăsat pe click până în punctul următor
4. Mișcați mouse-ul în direcția comenzii anterioare pentru acel punct și dați drumul butonului
5. Repetați punctele 3 și 4 până când curba este completă
6. Un dublu click pe punctul final sau pe cel inițial va termina procesul (în ultimul caz, curba va fi închisă).



De la al doilea punct "comanda posterioară" nu e specificată. Acest punct este setat automat în direcția opusă a "comenzii anterioare".

Jucându-vă cu bara de unelte "Editarea punctelor" este posibil să adăugați, eliminați sau mutați puncte, să tăiați sau să "rupeți" curba, separând comportamentul comenzilor pentru a obține unghiuri.



Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International.

Permisuni în afara limitărilor acestei licențe pot fi disponibile la educationtransmedia@gmail.com

Bazat pe <https://wiki.openoffice.org/wiki/Documentation/UserGuide/Draw/Intro>