



Draw-Handbuch

Kapitel 4

Objekte bearbeiten ***Teil 2***

Objekteigenschaften ändern

OpenOffice.org

Copyright

Copyright und Lizenzen

Dieses Dokument unterliegt dem Copyright ©2006 seiner Autoren und Beitragenden, wie sie im entsprechenden Abschnitt aufgelistet sind. Alle Markennamen innerhalb dieses Dokuments gehören ihren legitimen Besitzern.

Sie können es unter der Voraussetzung verbreiten und/oder modifizieren, dass Sie sich mit den Bedingungen einer der (oder aller) folgenden Lizenzen einverstanden erklären:

- GNU General Public License (GPL), Version 2 oder später (<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>).
- Creative Commons Attribution License (CCAL), Version 2.0 oder später (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>).
- Public Documentation License (PDL), Version 1 oder später:
Public Documentation License Notice
The contents of this Documentation are subject to the Public Documentation License Version 1.0 (the "License"); you may only use this Documentation if you comply with the terms of this License. A copy of the License is available at <http://www.openoffice.org/licenses/PDL.html>.

Der Titel der Originaldokumentation ist „Draw-Handbuch Kapitel 4, Objekte bearbeiten – Teil 2, Objekteigenschaften verändern“.

Der/die ursprünglichen Autoren der Originaldokumentation sind im Abschnitt „Autoren“ aufgeführt und können entweder unter authors@user-faq.openoffice.org oder bei Fragen/Anmerkungen zur Übersetzung unter wolle2000@openoffice.org kontaktiert werden.

Personen, die das Dokument in irgendeiner Weise nach dem unten angegebenen Veröffentlichungsdatum verändern, werden im Abschnitt „Beitragende“ mitsamt Datum der Veränderung aufgeführt.

Autoren		Beitragende
Daniel Carrera Linda Worthington Jean Hollis Weber Agnes Belzunce	Wolfgang Uhlig Thomas Hackert Regina Henschel	

Danksagung

Das Kapitel basiert auf einem Dokument von Michel Pinquier auf der Grundlage von OpenOffice.org 1.x (ins Englische übersetzt von Alex Thurgood) und auf früherem von Jim Taylor revidierten Inhalt. Dank gilt Linda Worthington als erster Betreuerin.

Publikationsdatum und Softwareversion

Die englische Version wurde am 6. April 2006 veröffentlicht, die deutsche Übersetzung und Überarbeitung am 12. Juni 2007. Das Dokument basiert auf der Version 2.2 von OpenOffice.org.



Sie können eine editierbare Version dieses Dokuments von folgenden Seiten herunterladen:
<http://oooauthors.org/de/veroeffentlicht/> oder

<http://de.openoffice.org/source/browse/de/documentation/oooauthors/>

Inhaltsverzeichnis

<u>Copyright</u>	ii
<u>Copyright und Lizenzen</u>	ii
<u>Autoren</u>	ii
<u>Beitragende</u>	ii
<u>Danksagung</u>	ii
<u>Publikationsdatum und Softwareversion</u>	ii
<u>Symbolleisten und Menüs</u>	3
<u>Symbolleiste Linie und Füllung</u>	3
<u>Das Kontextmenü</u>	3
<u>Linien und Rahmen bearbeiten</u>	4
<u>Allgemeine Linieneigenschaften</u>	4
<u>Pfeile zeichnen</u>	5
<u>Benutzerdefinierte Linien- und Linienendenstile</u>	6
<u>Benutzerdefinierter Liniensstil</u>	6
<u>Benutzerdefinierter Linienendenstil</u>	6
<u>Die Fläche eines Objekts bearbeiten</u>	8
<u>Allgemeine Fülleigenschaften</u>	8
<u>Füllen mit einer Farbe</u>	9
<u>Füllen mit einem Farbverlauf</u>	9
<u>Füllen mit einer Schraffur</u>	9
<u>Füllen mit einem Bild</u>	10
<u>Einen Schatten hinzufügen</u>	10
<u>Erweiterte Fülloptionen</u>	11
<u>Eine eigene Füllfarbe definieren</u>	11
<u>Einen eigenen Farbverlauf erstellen</u>	11
<u>Eigene Schraffuren erstellen</u>	13
<u>Ein eigenes Bitmapmuster erstellen</u>	13
<u>Schatten anpassen</u>	14
<u>Objekte transparent machen</u>	15
<u>Formatvorlagen benutzen</u>	16
<u>Eine neue Vorlage erstellen</u>	16
<u>Eine Formatvorlage zuweisen</u>	17
<u>Eine Formatvorlage ändern</u>	17
<u>Spezielle Effekte</u>	17
<u>Drehen</u>	17

<u>Spiegeln</u>	17
<u>Spiegel-Kopie</u>	18
<u>Objekte verzerren</u>	18
<u>Verzerren</u>	19
<u>Setzen auf Kreis</u>	19
<u>Setzen auf Kreis (perspektivisch)</u>	19
<u>Setzen auf Kreis (schräg stellen)</u>	19
<u>Dynamische Verläufe</u>	20

Symbolleisten und Menüs

Um die Eigenschaften (wie Farbe, Rahmen, etc.) eines Objekts zu ändern, können Sie die Symbolleiste *Linie und Füllung* oder das Kontextmenü verwenden.

Symbolleiste Linie und Füllung

Wenn diese Symbolleiste nicht sichtbar ist, können Sie sie mit **Ansicht > Symbolleisten > Linie und Füllung** sichtbar machen. Mithilfe dieser Symbolleiste können Sie die gängigsten Objekteigenschaften einstellen. Darüber hinaus können Sie das Menü **Linie** aufrufen, indem Sie auf die Schaltfläche  klicken oder das Menü **Fläche**, indem Sie auf die Schaltfläche  klicken. In den Menüs finden Sie zusätzliche Optionen.



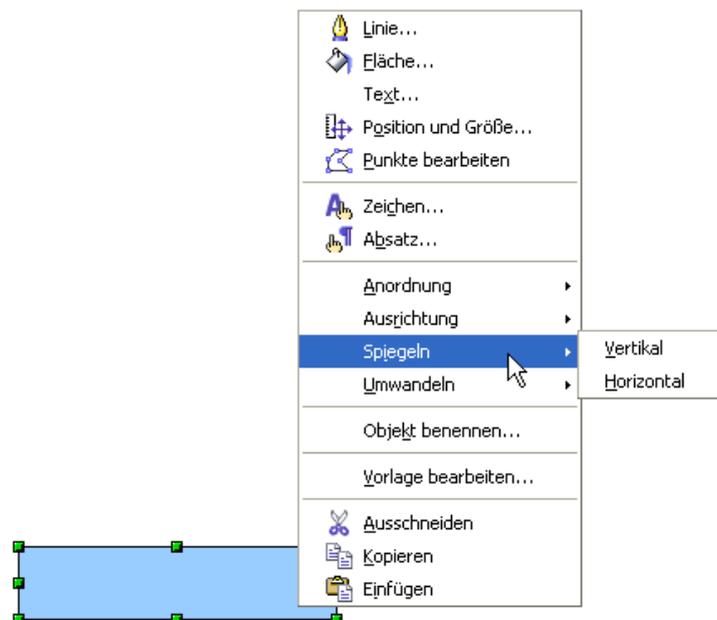
- | | | |
|-------------------|----------------|--------------------------|
| 1 Formatvorlagen | 4 Linienstil | 7 Fläche |
| 2 Menü Linie | 5 Linienbreite | 8,9 Flächenstil/-füllung |
| 3 Linienendenstil | 6 Linienfarbe | 10 Schatten |

Für den Fall, dass in der Zeichnung Text ausgewählt wurde, ändert sich die Symbolleiste und zeigt Textformatierungsoptionen an, siehe folgende Abbildung:



Das Kontextmenü

Wenn ein Objekt ausgewählt ist, können Sie mit einem Rechtsklick darauf das Kontextmenü zum Vorschein bringen. Dieses Menü gibt Ihnen einen weiteren Zugang zu den oben bereits erwähnten Optionen und darüber hinaus noch andere Möglichkeiten der Objektbearbeitung. Einträge mit einem kleinen Pfeil auf der rechten Seite haben ein Untermenü.



Linien und Rahmen bearbeiten

Einfache Linien, Pfeile oder Rahmen eines Objekts werden im selben Menü angepasst. Der Rahmen eines Objekts ist eigentlich nichts Anderes als ein bestimmter Linientyp.

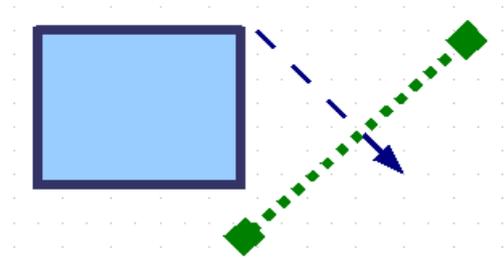


Abbildung 1: Linien und Ränder

Einige Linieneigenschaften können auf der Symbolleiste *Linie und Füllung* eingestellt werden. Um mehr Optionen zur Verfügung zu haben, klicken Sie auf die Schaltfläche oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Grafik und wählen Sie im Kontextmenü *Linie*. Damit wird jeweils das Menü **Linie** geöffnet.

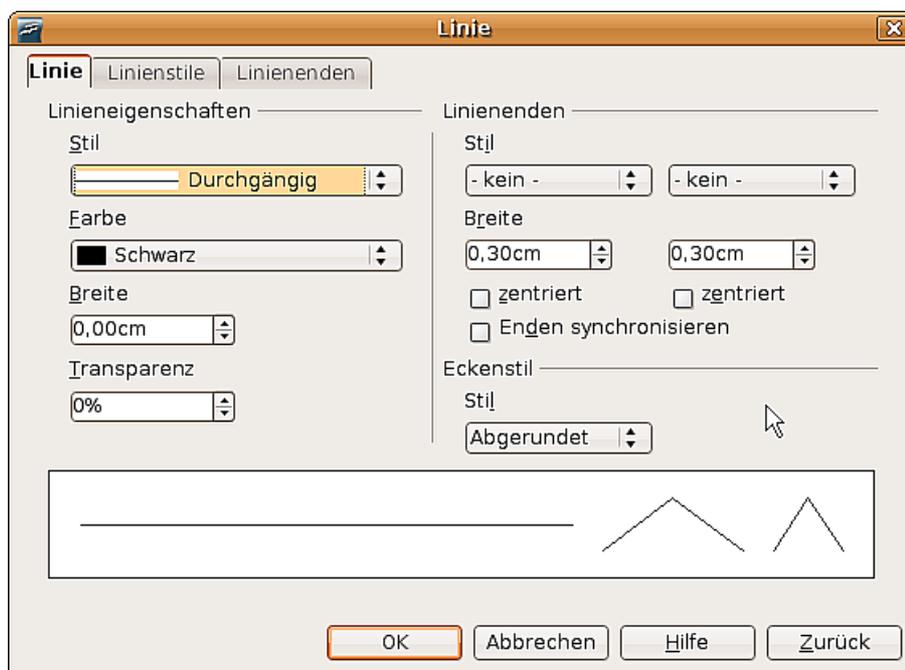


Abbildung 2: Menü Linie (nach Wahl von „Linie“ im Kontextmenü)

Allgemeine Linieneigenschaften

In den meisten Fällen ist die Eigenschaft, die man ändern möchte, der Linienstil (durchgängig, gestrichelt, unsichtbar, usw.), die Farbe oder die Breite. Die Optionen dafür finden sich auf der Symbolleiste *Linie und Füllung*.



Abbildung 3: Allgemeine Linieneigenschaften (Stil, Farbe, Breite)

Sie können diese Eigenschaften auch im Menü **Linie** bearbeiten (siehe auch Abbildung 2), dort befinden sie sich auf der ersten Registerkarte in der linken Spalte. Zusätzlich können Sie dort auch die Transparenz einer Linie einstellen. Ein Beispiel für die unterschiedlichen Transparenzen finden Sie in folgender Abbildung 4:

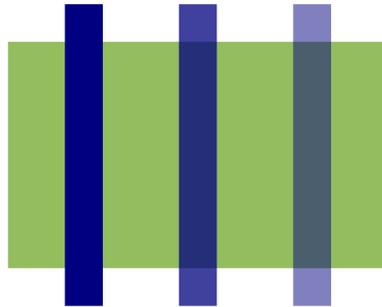


Abbildung 4: Die blauen Linien sind unterschiedlich transparent: 0%, 25% und 50%

Pfeile zeichnen

Pfeilspitzen und andere Linienenden sind nichts anderes als Linieneigenschaften. Wählen Sie eine Linie aus und klicken Sie auf die Schaltfläche  auf der Symbolleiste *Linie und Füllung*. Das Menü **Linienenden** öffnet sich.

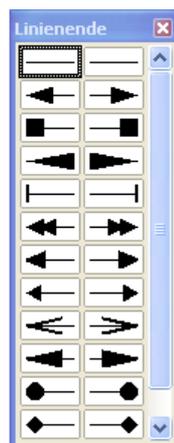


Abbildung 5: Das Menü Linienenden

Anmerkung Linienenden können nur Linien zugewiesen werden, auf Objektränder haben sie keinen Einfluss.

Im Menü *Linie* (siehe Abbildung 2) können Sie in der rechten Spalte die Linienenden genau nach Ihren Wünschen einstellen.

Ist die Option *Enden synchronisieren* aktiviert, sehen beide Linienenden immer gleich aus. Die Option *zentriert* bringt die Mitte der Linienendenform über den Endpunkt der Linie. Ist diese Option nicht angehakt, endet die Linie am äußersten Ende der Linienendenform. Einfach zu verstehen ist das anhand der folgenden Abbildung.

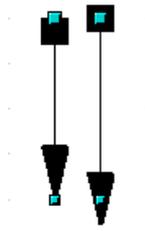


Abbildung 6: Standardmäßige Linienenden (links) gegenüber zentrierten Linienenden (rechts).

Benutzerdefinierte Linien- und Linienendenstile

Sie sind nicht darauf beschränkt, die von Draw standardmäßig vorgegebenen Stile für Linien und Linienenden zu benutzen. Sie können Stile ändern oder eigene Stile erzeugen.

Benutzerdefinierter Linienstil

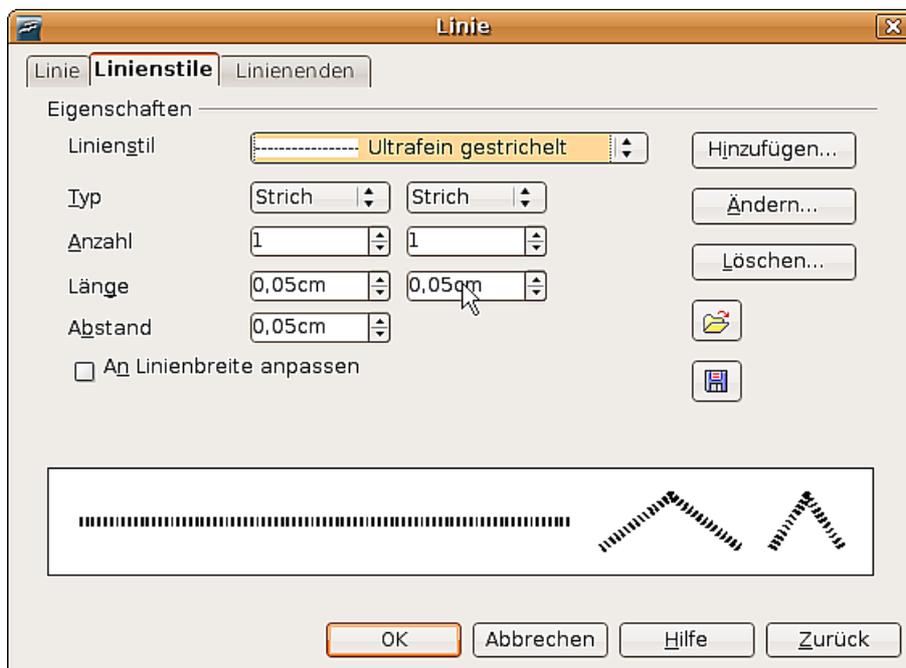


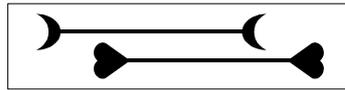
Abbildung 7: Linienstil anpassen

Klicken Sie im Menü **Linie** auf die Registerkarte *Linienstile* (siehe *Abbildung 7*). Hier können Sie den Linienstil anpassen (klicken Sie nach dem Anpassen auf *Ändern*, um diesen Stil – evtl. mit einem anderen Namen – zu speichern) oder Ihren eigenen erstellen (klicken Sie dazu auf *Hinzufügen*). Sie können den Typ verändern (Punkt oder Strich), die Länge der Striche und ihren Zwischenraum und andere Eigenschaften festlegen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Linienstiltabelle laden*  bzw. *Linienstiltabelle speichern* , um eine neue Linienstildefinition vom Speichermedium zu laden oder dorthin zu speichern. Die Dateierweiterung ist „.sod“.

Benutzerdefinierter Linienendenstil

Sie können Ihre eigenen Linienenden kreieren, um interessante Effekte zu erzielen, wie bspw. im folgenden Bild:



Dazu zeichnen Sie in einem ersten Schritt die Form, die Ihr Linienende haben soll (siehe Abbildung 8).

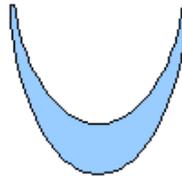


Abbildung 8: Um ein Linienende zu erstellen, müssen Sie zuerst eine Kurve zeichnen.

Anmerkung Das Linienende muss eine „Kurve“ sein. Eine Kurve ist eine Form, die man ohne Unterbrechung zeichnen kann. So ist z. B. ein ☆ eine Kurve, ein ☺ jedoch nicht. Sie können jedoch Formen, die diese Bedingung nicht erfüllen, zum Schluss in eine Kurve umwandeln.

Wählen Sie nun die neu erstellte Kurve aus, öffnen Sie das Menü *Linie* und klicken Sie auf die Registerkarte *Linienenden*. Klicken Sie auf *Hinzufügen*, geben Sie dem Linienende einen Namen und klicken Sie auf *OK*.

TIPP Der Teil der Form, der am Ende in Pfeilrichtung zeigen soll, muss beim Entwerfen *nach oben* weisen. Darum ist z. B. der Halbmond in Abbildung 8 nach unten konkav, damit er als Pfeilspitze so aussieht wie im Bild darüber.

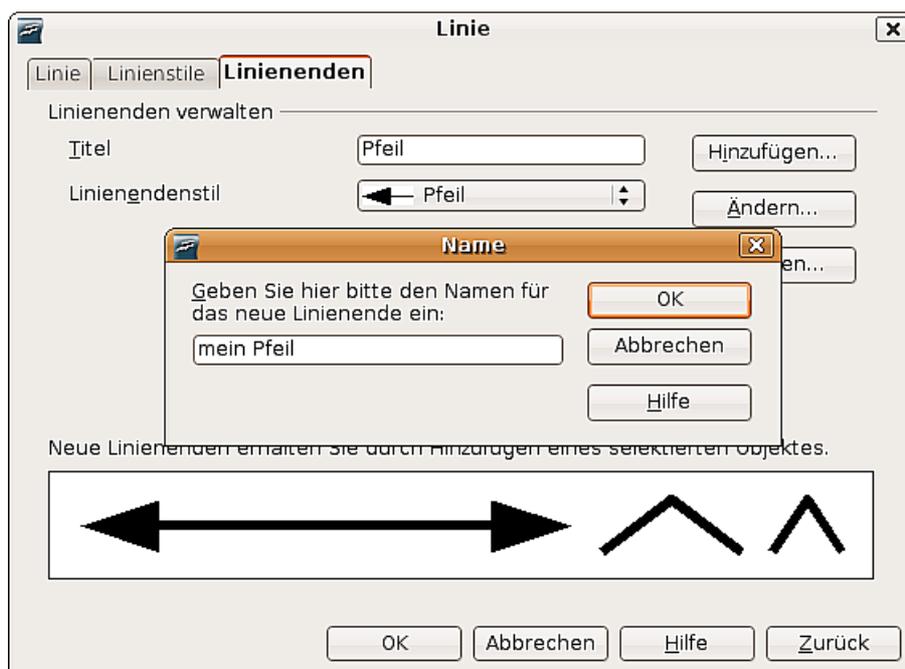


Abbildung 9: Eigene Linienenden hinzufügen

Von nun an finden Sie Ihr Liniende in der Liste mit Liniendenstilen (siehe Abbildung 10) oder im Menü **Linienden** (siehe Abbildung 5).

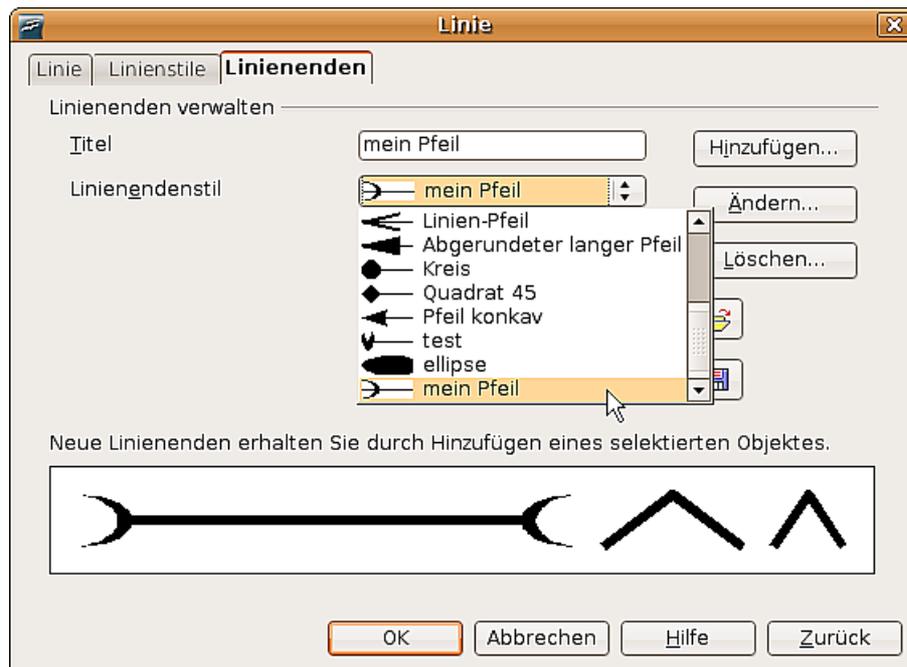


Abbildung 10: Liste mit Liniendenstilen

Die Fläche eines Objekts bearbeiten

In OpenOffice.org wird das Innere eines Objekts *Fläche* genannt. Die Fläche eines Objekts kann mit einer einzelnen Farbe, einem Verlauf, einer Schraffur oder einem Muster aus einem Bild gefüllt sein. Sie kann teilweise oder völlig transparent sein und einen Schatten werfen.

Die Gesamtheit dieser Eigenschaften wird in OOo **Flächenstil/-füllung** genannt.

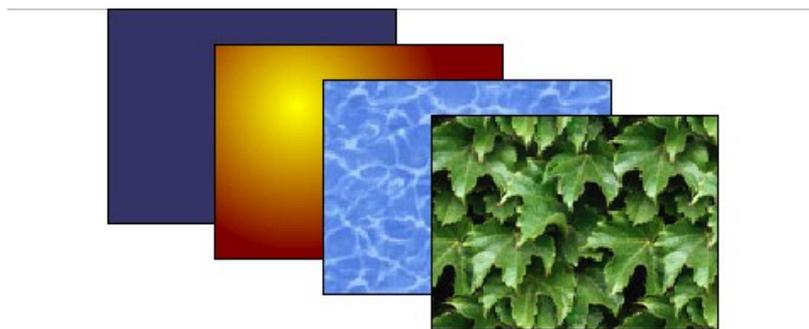


Abbildung 11: Verschieden Arten von Flächenstil/-füllung.

Allgemeine Fülleigenschaften

In den meisten Fällen werden Sie die standardmäßigen Fülleigenschaften wählen wollen, sei es nun eine Farbe, ein Verlauf oder ein Bild. Diese Eigenschaften können alle von der Symbolleiste *Linie und Füllung* aus gesteuert werden.

Füllen mit einer Farbe

Wählen Sie das Objekt, das Sie bearbeiten möchten, aus. Wählen Sie auf der Symbolleiste *Linie und Füllung* im Aufklappenmenü rechts neben dem Gießkannensymbol die Option *Farbe* und im Aufklappenmenü rechts daneben eine Farbe, siehe Abbildung 12 und Abbildung 13.



Abbildung 12: Allgemeine Fülleigenschaften

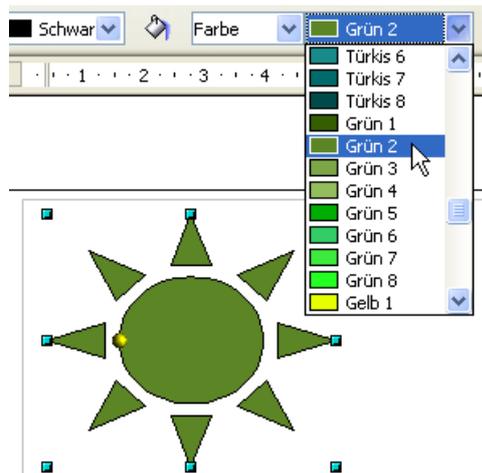


Abbildung 13: Füllen mit einer Farbe

Füllen mit einem Farbverlauf

Wählen Sie das Objekt aus, das bearbeitet werden soll. Wählen Sie auf der Symbolleiste *Linie und Füllung* im Aufklappenmenü neben dem Gießkannensymbol die Option *Farbverlauf* und im Aufklappenmenü rechts daneben einen Verlauf, siehe folgende Abbildung 14.

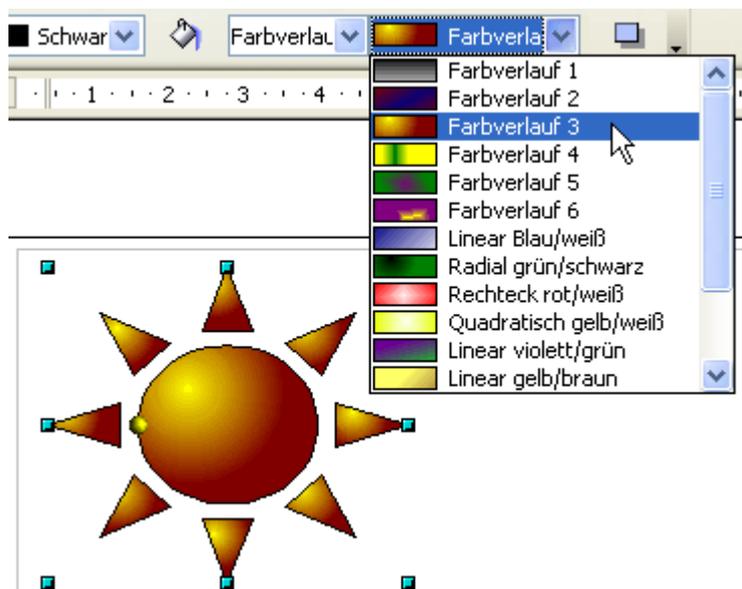


Abbildung 14: Füllen mit einem Verlauf

Füllen mit einer Schraffur

Wählen Sie das Objekt aus, das bearbeitet werden soll. Wählen Sie auf der Symbolleiste *Linie und Füllung* rechts neben dem Gießkannensymbol die Option

Schraffur und im Aufklappenmenü rechts eine der Möglichkeiten, siehe folgende Abbildung 15.

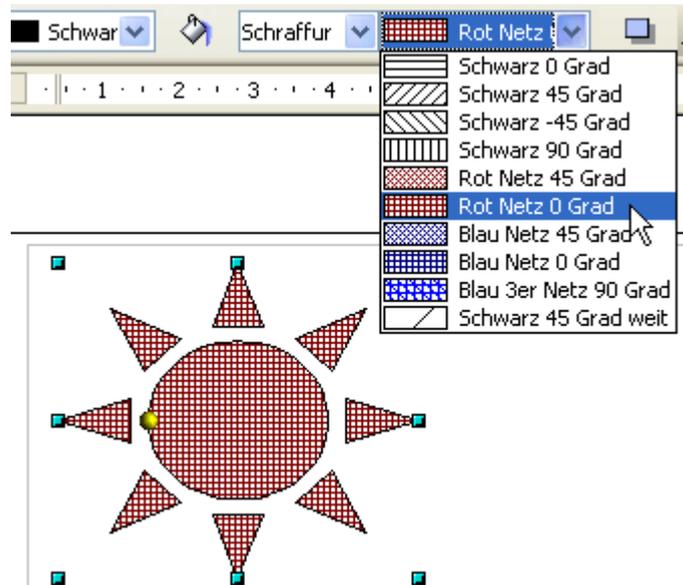


Abbildung 15: Füllen mit einer Schraffur

Füllen mit einem Bild

Sie können ein Objekt mit einer Pixelgrafik (ein so genanntes Bitmap, im Unterschied zu einer Vektorgrafik) füllen. Wählen Sie dazu auf der Symbolleiste *Linie und Füllung* rechts neben dem Gießkannensymbol die Option **Bitmap** und im Aufklappenmenü rechts eine der Möglichkeiten, siehe folgende Abbildung 16.

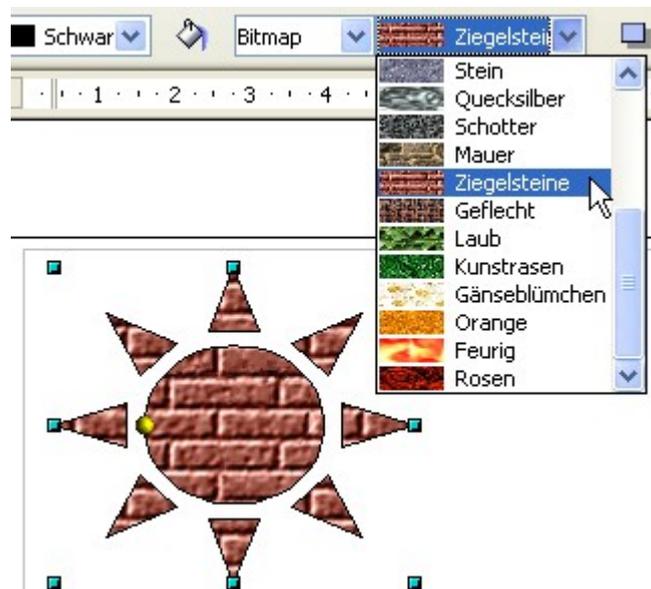
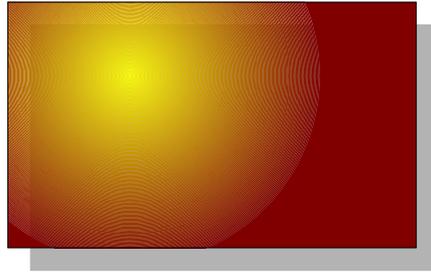


Abbildung 16: Füllen mit einem Bild

Einen Schatten hinzufügen

Ein Schatten wird in OpenOffice.org als eine Fülleigenschaft betrachtet. Klicken Sie auf die Schaltfläche  auf der Symbolleiste *Linie und Füllung* rechts neben den Aufklappenmenüs mit den Fülleigenschaft.



Erweiterte Fülloptionen

Ein Klick auf die Schaltfläche  ruft das Menü **Fläche** auf. In diesem Menü können Sie dank vielfältiger Optionen die Füllung eines Objekts sehr detailliert bestimmen.

Eine eigene Füllfarbe definieren

Klicken Sie im Menü **Fläche** auf die Registerkarte *Farben*. Hier können Sie bestehende Farben verändern oder eigene hinzufügen.



Abbildung 17: Farbtabelle anpassen

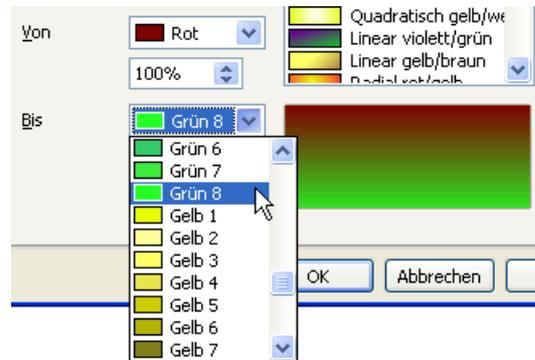
Je nach Farbmodell (RGB oder CMYK können im Aufklappmenü gewählt werden) können Sie durch Anpassen der drei bzw. vier Farbwerte eine Farbe verändern und durch Anklicken der Schaltfläche *Hinzufügen* oder *Ändern* die entsprechende Aktion durchführen.

Nähere Erläuterungen dazu finden Sie im Kapitel 8 dieses Handbuchs, *Tipps und Tricks*.

Einen eigenen Farbverlauf erstellen

Klicken Sie im Menü **Fläche** auf die Registerkarte *Farbverläufe*. Hier können Sie bestehende Farbverläufe verändern oder eigene hinzufügen.

Ein Farbverlauf besteht aus einem weichen Übergang von einer Farbe zu einer anderen, daher müssen Sie zuerst zwei Farben wählen.



Suchen Sie sich danach einen Verlaufstyp aus. Sie können zwischen 6 verschiedenen Typen wählen (Linear, Axial, Radial, usw.), siehe Abbildung 18. Jeder Typ kann mithilfe von bis zu vier Optionen noch im Detail gesteuert werden. So sehen Sie in der Abbildung 19, wie sich ein ellipsoider Verlauf waagrecht und senkrecht verschieben lässt, sein Winkel angepasst werden kann und die Färbung des Randbereichs beeinflusst wird.

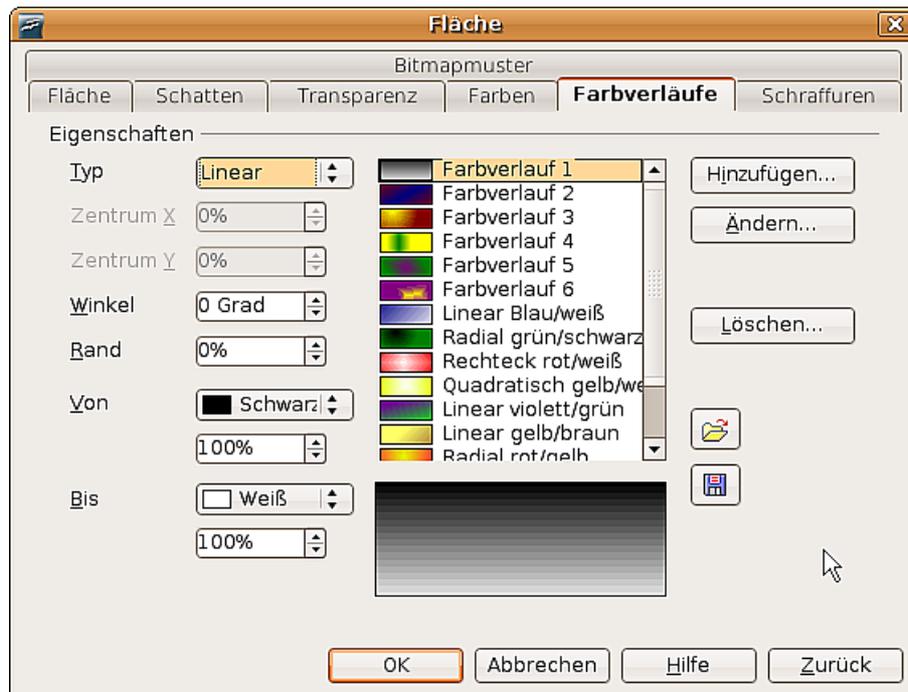


Abbildung 18: Farbverläufe anpassen

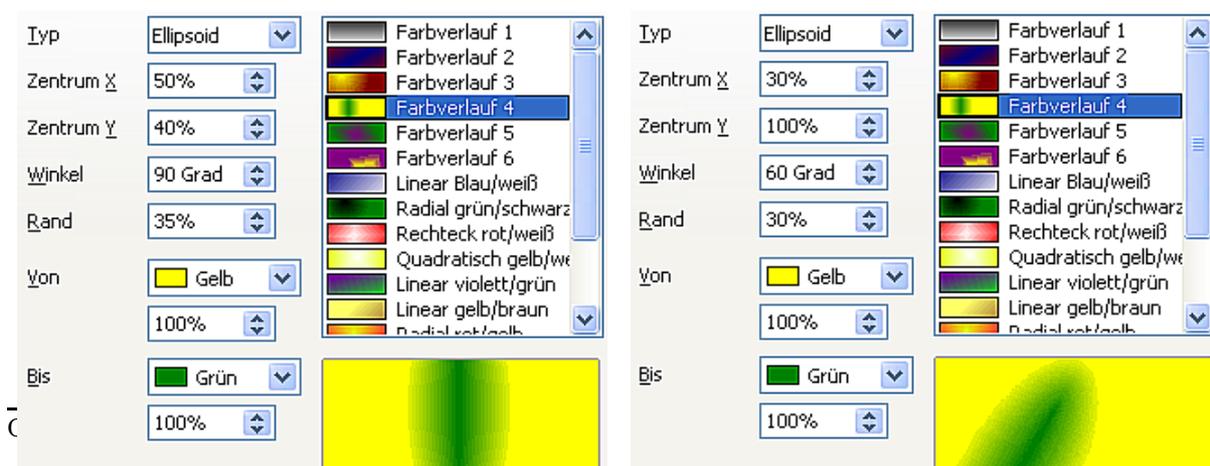


Abbildung 19: Zentrum-, Winkel- und Randooptionen für einen Farbverlauf

Eigene Schraffuren erstellen

Klicken Sie im Menü **Fläche** auf die Registerkarte *Schraffuren* (siehe Abbildung 20). Hier können Sie bestehende Schraffuren verändern oder eigene hinzufügen.

Sie können hier auch den Abstand zwischen den Linien, der Winkel und die Linienfarbe anpassen. Die Liniendicke kann jedoch nicht verändert werden.

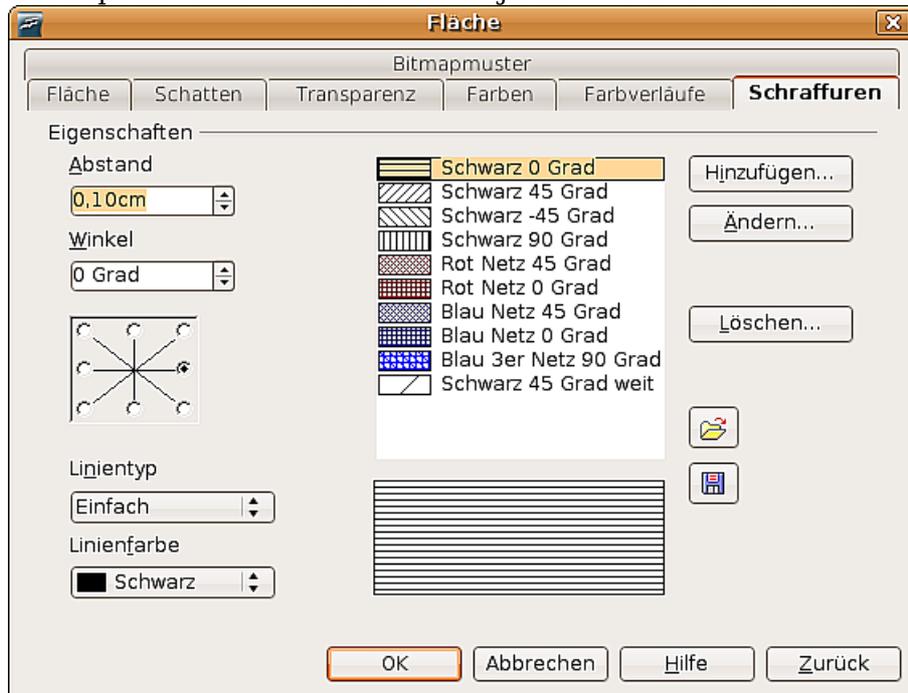


Abbildung 20: Schraffuren bearbeiten

Ein eigenes Bitmapmuster erstellen

Sie können eigene Bitmap-Grafiken benutzen, um Flächen zu füllen. Möglich sind dabei eigene Fotos oder Grafiken in verschiedenen Formaten. Sie können aber auch eigene Muster kreieren, indem Sie sie in Draw zeichnen und als PNG exportieren.

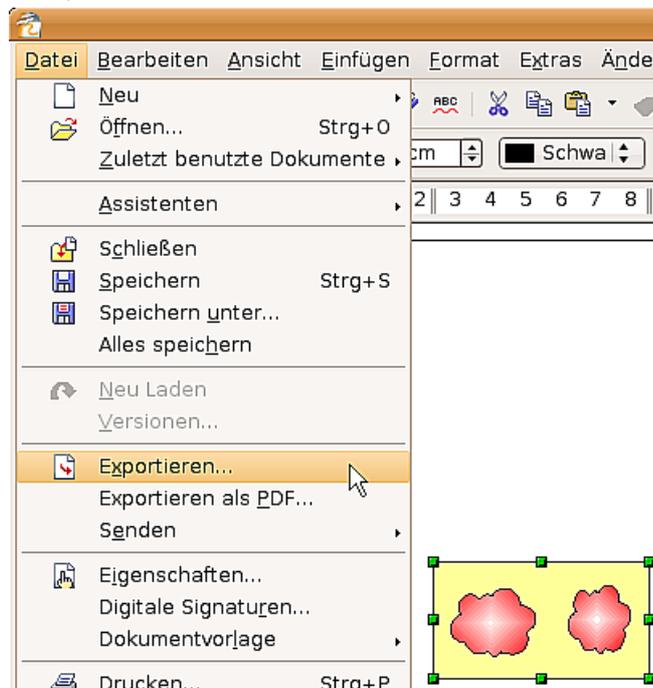


Abbildung 21: Exportieren eigener Zeichnungen

Öffnen Sie nach dem Export das Menü **Fläche** und klicken Sie auf die Registerkarte *Bitmapmuster* (siehe Abbildung 22). Hier können Sie nun neue Bitmapgrafiken *importieren*, die Sie später als Bitmapmuster zur Füllung von Flächen benutzen können.

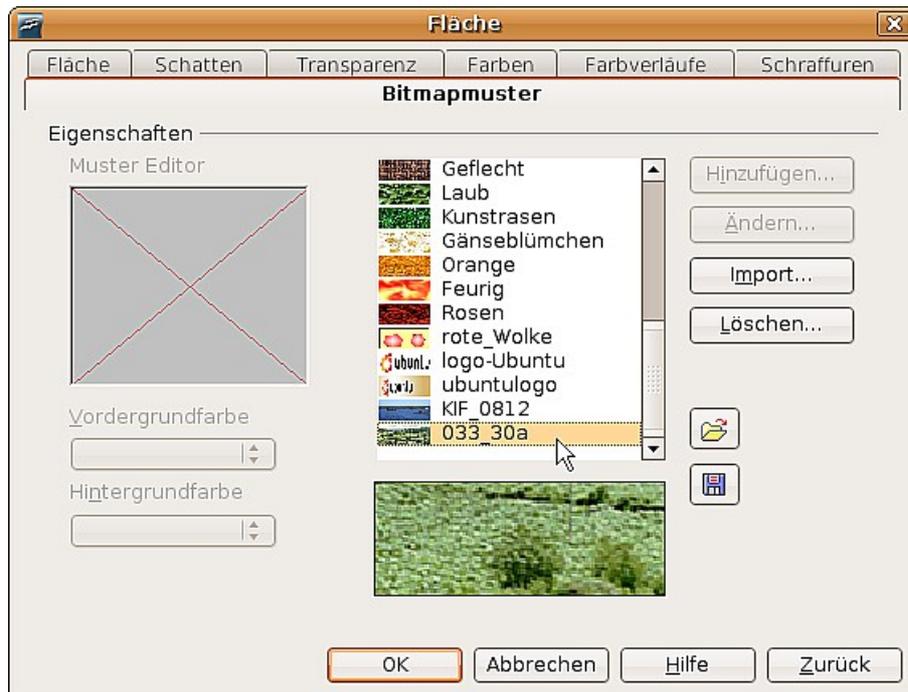


Abbildung 22: Sie können eigene Bilder importieren

Importieren Sie hier die vorher exportierte Zeichnung und geben Sie ihr einen aussagekräftigen Namen. Diesen können Sie dann im Aufklappmenü für die Bitmapmuster leicht wiederfinden.

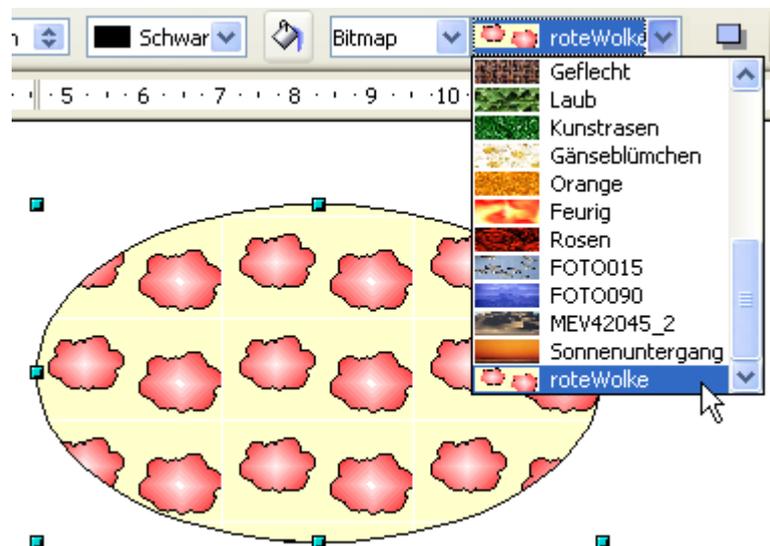


Abbildung 23: Selber hinzugefügtes Bitmapmuster

Schatten anpassen

Wählen Sie zuerst das Objekt aus, dem Sie einen angepassten Schatten zuweisen möchten. Öffnen Sie dann das Menü **Fläche** und klicken Sie auf die Registerkarte *Schatten*. Hier können Sie die Position des Schattens, seinen Abstand und seine Farbe

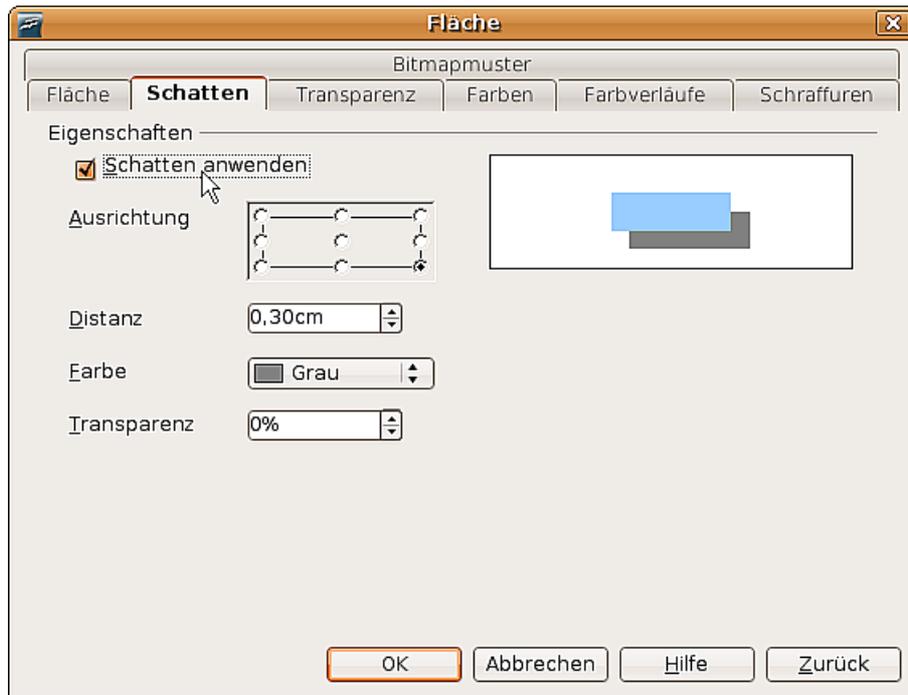


Abbildung 24: Schatten anpassen

anpassen (siehe Abbildung 24).

Schatten können darüber hinaus mehr oder weniger transparent sein, sodass sie Objekte, die sich dahinter befinden, nicht verdecken (Abbildung 25).

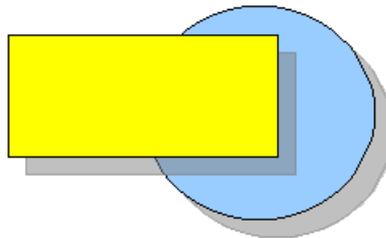


Abbildung 25: Schatten mit 50%iger Transparenz

Objekte transparent machen

Sie können Objekte teilweise oder völlig transparent machen, auch ein Transparenzverlauf ist möglich. Klicken Sie dazu im Menü **Fläche** auf die Registerkarte *Transparenz* (siehe Abbildung 26) und nehmen Sie dort die gewünschten Einstellungen vor.



Beispiel eines linearen Transparenzverlaufs

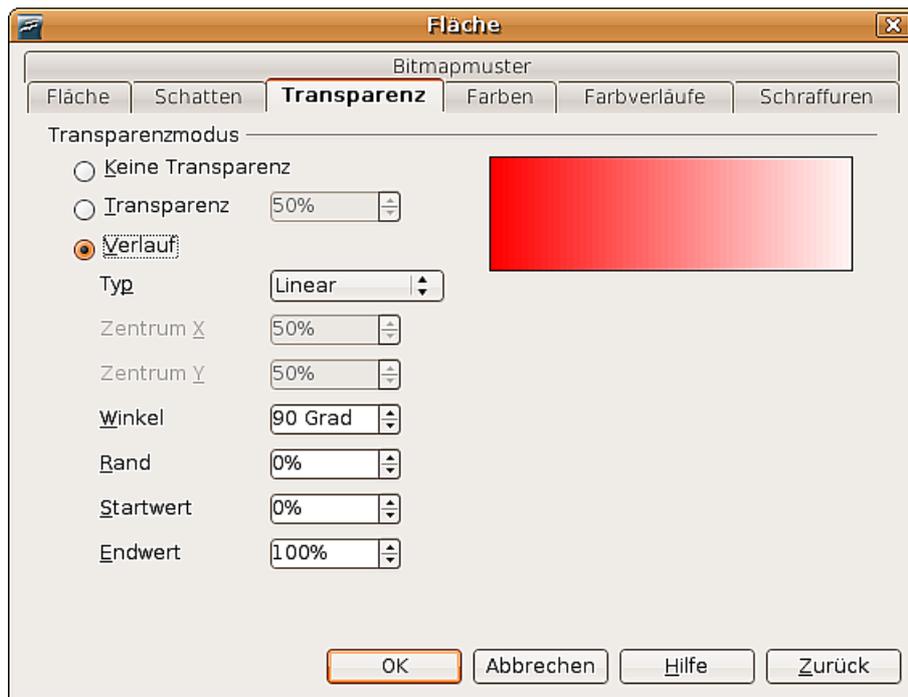


Abbildung 26: Verschiedene Transparenzen einstellen

Formatvorlagen benutzen

Stellen Sie sich vor, Sie müssten eine ganze Reihe von Objekten mit stets denselben Eigenschaften für Füllung, Liniendicke, Transparenz etc. ausstatten. Die sich ständig wiederholenden Schritte können Sie sich stark vereinfachen, indem Sie eine Formatvorlage definieren, die Sie jedem neuen Objekt einfach zuweisen können. Eine ausführliche Anleitung zu Formatvorlagen finden Sie im Writer-Handbuch im Kapitel 6, *Einführung in Formatvorlagen*.

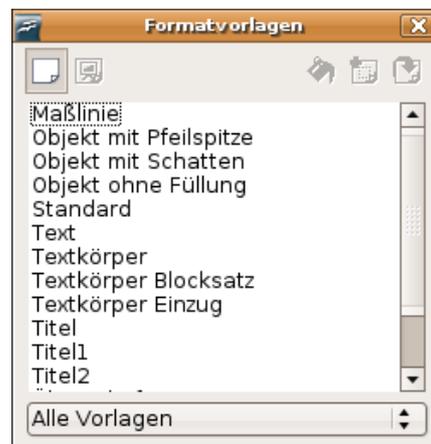


Abbildung 27: Das Formatvorlagenfenster

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Formatvorlagen*  auf der Symbolleiste *Linie und Füllung* oder drücken Sie die Taste F11, um das Formatvorlagenfenster zu öffnen.

Eine neue Vorlage erstellen

Wählen Sie ein Objekt und stellen Sie die Füll- und Linieneigenschaften ein. Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf die Schaltfläche  im Formatvorlagenfenster. Damit erstellen Sie aus der Auswahl eine neue Formatvorlage.

Geben Sie der neuen Vorlage einen Namen und klicken Sie auf *OK*.

Eine Formatvorlage zuweisen

Wenn Sie eine neue Vorlage definiert haben, können Sie sie jedem anderen Objekt zuweisen. Wählen Sie ein Objekt aus und klicken Sie danach doppelt auf den Namen der neuen Formatvorlage. Das gewählte Objekt wird nun alle in der Vorlage definierten Eigenschaften annehmen.

TIPP

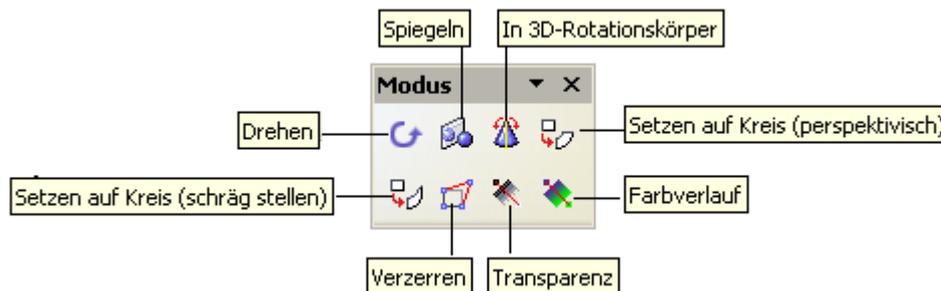
Was geschieht, wenn ich die Formatvorlage hinterher ändere? Dann werden alle Objekte, denen diese Vorlage zugewiesen wurde, automatisch verändert.

Eine Formatvorlage ändern

Das Ändern einer Vorlage läuft ganz ähnlich ab wie das Erstellen. Wählen Sie ein Objekt, dem die zu ändernde Vorlage zugewiesen wurde. Ändern Sie die gewünschten Eigenschaften. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Vorlage aktualisieren* .

Spezielle Effekte

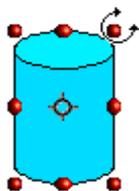
Auf der Symbolleiste *Zeichnen* (falls diese nicht sichtbar ist: **Ansicht > Symbolleisten > Zeichnen**) finden Sie die Schaltfläche *Effekte* . Klicken Sie auf den kleinen Pfeil rechts daneben, um folgende schwebende Symbolleiste *Modus* mit den angegebenen Funktionen zu erhalten:



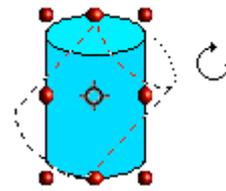
Im Folgenden werden die einzelnen Optionen vorgestellt.

Drehen

Ist diese Schaltfläche aktiv, bekommt ein Objekt rote anstatt grüne Griffe. Es erscheint ein Symbol für den Drehpunkt und der Mauszeiger verwandelt sich beim Berühren eines Griffs in einen runden Doppelpfeil.

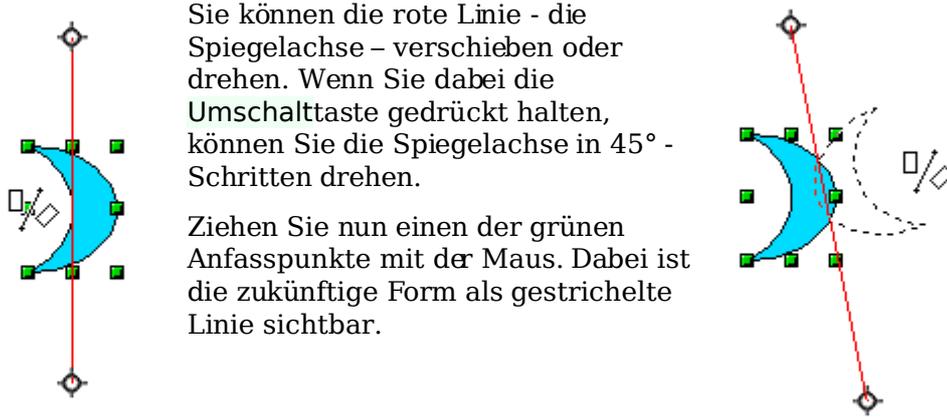


Beim Ziehen mit der Maus ist die zukünftige Form als gestrichelte Linie sichtbar. Der Drehpunkt kann, wenn nötig, mit der Maus verschoben werden.



Spiegeln

Wenn Sie diese Schaltfläche nach dem Auswählen eines Objekts aktivieren, erscheint eine rote Linie durch die Mitte des Objekts und der Mauszeiger verwandelt sich beim Berühren eines Griffs in das „Spiegeln“-Symbol.

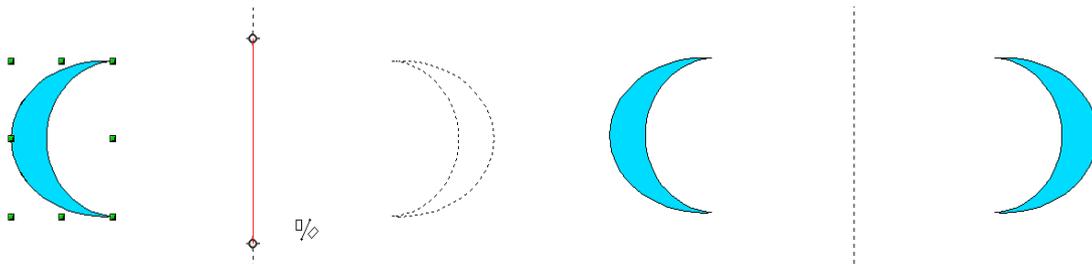


Sie können die rote Linie - die Spiegelachse - verschieben oder drehen. Wenn Sie dabei die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie die Spiegelachse in 45° - Schritten drehen.

Ziehen Sie nun einen der grünen Anfasspunkte mit der Maus. Dabei ist die zukünftige Form als gestrichelte Linie sichtbar.

Spiegel-Kopie

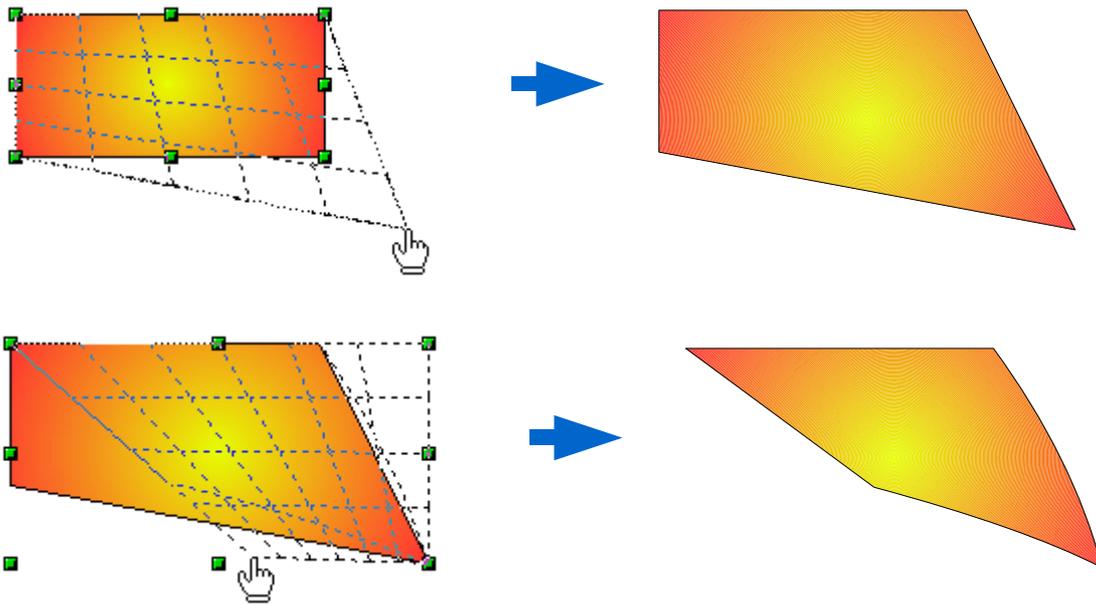
Offiziell gibt es diesen nützlichen Befehl in Draw leider (noch) nicht. Er lässt sich aber leicht emulieren. Legen Sie zuerst eine Führungslinie auf die Position der Spiegelachse. Kopieren Sie danach das gewünschte Objekt in die Zwischenablage. Klicken Sie nun auf eine beliebige leere Stelle des Zeichenblattes, um das Objekt abzuwählen. Es würde sonst mit gespiegelt werden. Fügen Sie nun das Objekt wieder aus der Zwischenablage ein. Wenn Sie nun den Befehl Spiegeln ausführen, wird nur die neu eingefügte Kopie gespiegelt und das Original nicht.



Objekte verzerren

Hier kann man zwischen zwei Werkzeugen unterscheiden, *Verzerren* und *Setzen auf Kreis*. Mit dem ersten Werkzeug (Schaltfläche ) wird ein Objekt perspektivisch verzerrt, indem man an den Griffen zieht. Die Erscheinung bleibt dabei mehr oder weniger zweidimensional.

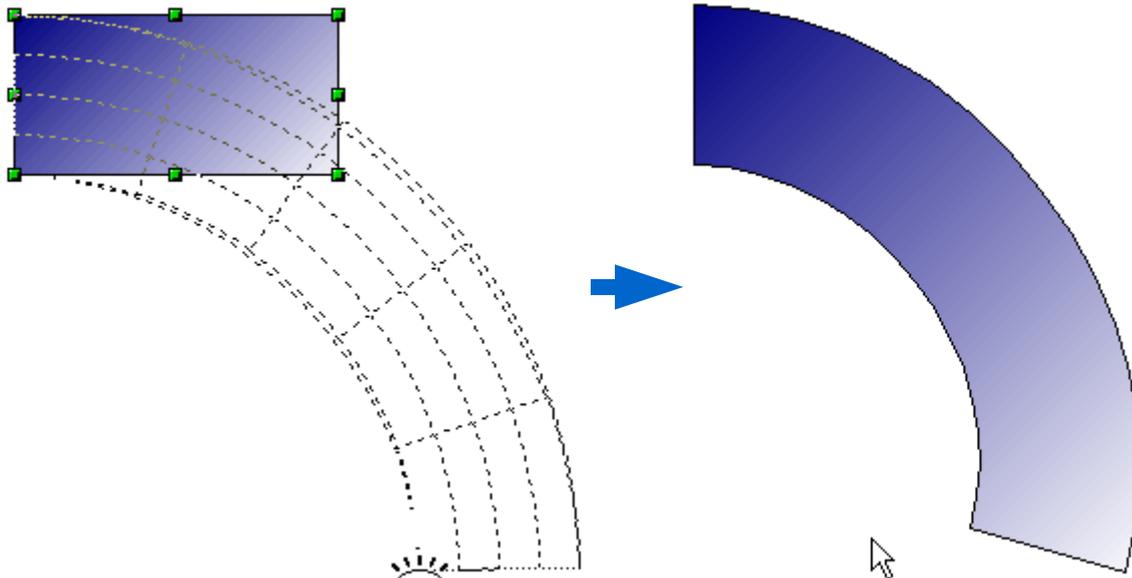
Verzerren



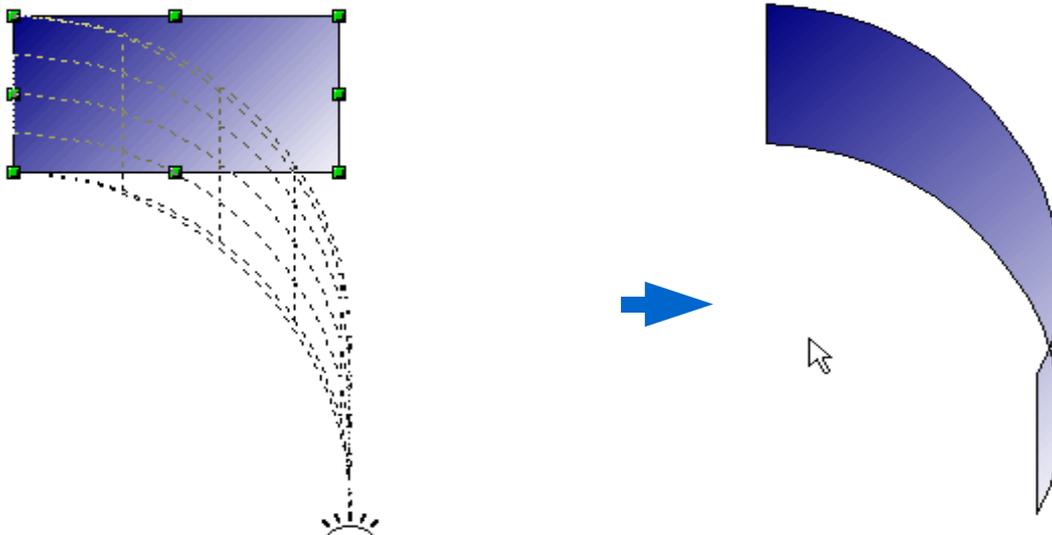
Setzen auf Kreis

Dieses Werkzeug hat wiederum zwei Varianten, *perspektivisch* (Schaltfläche ) und *schräg stellen* (Schaltfläche ). Bei beiden ergibt sich ein quasi dreidimensionaler Eindruck.

Setzen auf Kreis (perspektivisch)



Setzen auf Kreis (schräg stellen)



Vor der Anwendung dieser Werkzeuge fragt OpenOffice.org Sie, ob Sie das Objekt vorher in eine Kurve umwandeln wollen. Dies ist notwendig, um die Verzerrungen durchführen zu können, und Sie müssen es mit „OK“ bestätigen.

Anmerkung Ein Objekt in eine Kurve zu transformieren, ist eine sichere Operation. Sie kann jedoch nur rückgängig gemacht werden, indem Sie die Schaltfläche „Rückgängig“ anklicken.

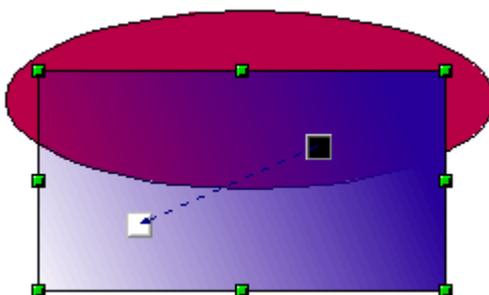
Dynamische Verläufe

Sie können sowohl Transparenzverläufe wie auch Farbverläufe dynamisch steuern. Beide Verlaufsarten lassen überdies noch miteinander mischen.

Wenn Sie einem ausgewählten Objekt Transparenz zugewiesen haben, können Sie diese steuern, indem Sie die Schaltfläche *Transparenz*  aktivieren.

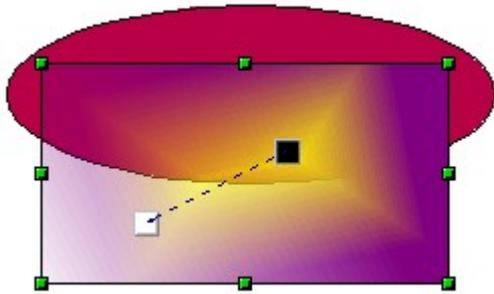
Wenn Sie einem ausgewählten Objekt einen Farbverlauf zugewiesen haben, können Sie diese steuern, indem Sie die Schaltfläche *Farbverlauf*  aktivieren.

In beiden Fällen erscheint im Objekt eine Linie mit zwei Quadraten an den Enden, mit deren Hilfe Sie den Verlauf steuern können. Die folgenden Abbildungen zeigen drei Beispiele.



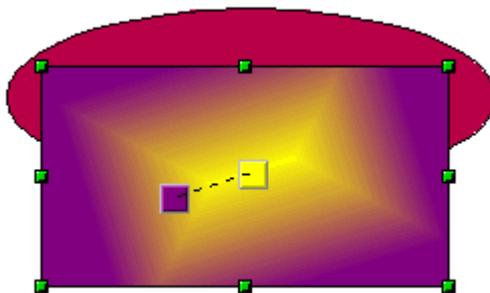
Ein Objekt mit einfacher Farbe und einem Transparenzverlauf überdeckt ein anderes Objekt zum Teil.

Der Verlauf ist dynamisch an den Quadraten einzustellen: weiß=transparent, schwarz=undurchsichtig (opak)



Ein Objekt mit einem Farbverlauf überdeckt ein anderes Objekt vollständig.

Der Verlauf ist dynamisch an den Quadraten einzustellen, die die jeweiligen Farben wiedergeben.



Ein Objekt mit sowohl Farb- als auch Transparenzverlauf überdeckt ein anderes Objekt teilweise.