

LibreOffice
The Document Foundation

Handleiding voor Draw

Hoofdstuk 4 *Objectattributen wijzigen*

Auteursrechten

Dit document is onder auteursrecht © 2010 – 2017 van de bijdragers die onderstaand zijn genoemd. U mag het verspreiden en/of aanpassen met inachtneming van de condities van GNU General Public License (<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>), versie 3 of hoger of de Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), versie 4 of hoger.

Alle handelsmerken in deze gids zijn eigendom van de rechtmatige eigenaars.

Medewerkers

Peter Schofield
John A Smith

Martin Fox
Hazel Russman

Jean Hollis Weber
John Cleland

Reacties

Opmerkingen en suggesties kunnen aan de oorspronkelijke auteurs van de Engelstalige handleiding via de mailinglijst van het documentatieteam (documentation@global.libreoffice.org) gezonden worden.

Opmerking: alles wat u naar de mailinglijst stuurt, inclusief uw e-mailadres en andere persoonlijke informatie die in het bericht staat, wordt openbaar gearchiveerd en kan niet verwijderd worden.

Heeft u op- of aanmerkingen over de Nederlandstalige vertalingen dan kunt u terecht op de mailinglijst: discuss@nl.libreoffice.org

Inschrijven kan via een mailtje aan discuss+subscribe@nl.libreoffice.org

Dankwoord

Dit hoofdstuk is gebaseerd op het originele Franstalige document van OpenOffice.org 1.x, geschreven door Michel Piquier (in het Engels vertaald door Alex Thurgood) en de inhoud is bijgewerkt door by Jim Taylor. Dit hoofdstuk is bijgewerkt naar OpenOffice.org 2.0 door Linda Worthington, Daniel Carrera, Jean Hollis Weber en Agnes Belzunce en later vertaald in het Duits door Wolfgang Uhlig. De Duitse bewerkingen werden in het Engels vertaald en bijgewerkt naar OpenOffice.org 3.3 en LibreOffice 3.3 door Martin Fox. Andere bijdragers zijn Peter Hillier-Brook, Hazel Russman, Gary Schnabl en Claire Wood.

Vertalers

Kees Kriek

Henk van der Burg

Publicatiedatum en softwareversie

Gepubliceerd op 22 januari 2015. Gebaseerd op LibreOffice 4.2.

Vertaald februari 2017

Opmerking

Tijdens het maken van dit hoofdstuk werd de pictogrammenset Klein – Tango gebruikt. De pictogrammen kunnen eenvoudig aangepast worden via **Extra > Opties... > LibreOffice > Weergave** en dan uw keuze maken bij *Pictogramgrootte en stijl*.

Opmerking voor gebruikers van Mac

Sommige toetsaanslagen en menu-items zijn anders op een Mac dan in Windows en Linux. De tabel hieronder geeft enkele algemene vervangingen voor de instructies in dit hoofdstuk. Voor een meer gedetailleerde lijst, bekijk de Help van deze toepassing.

<i>Windows/Linux</i>	<i>Equivalent voor Mac</i>	<i>Effect</i>
Menuselectie Extra > Opties	LibreOffice > Voorkeuren	Toegang tot instellingsopties
<i>Klik met rechts</i>	<i>Control+klik of met rechts klikken, afhankelijk van de computerinstellingen</i>	Contextmenu openen
<i>Ctrl (Control)</i>	☐ (Command)	Gebruikt met andere toetsen
<i>F5</i>	<i>Shift+☐+F5</i>	De Navigator openen
<i>F11</i>	☐ +T	Het venster Stijlen en opmaak openen

Inhoud

Auteursrechten.....	iii
Opmerking voor gebruikers van Mac.....	iv
Lijnen opmaken.....	7
Werkbalk Lijn en opvulstijl.....	7
Zijbalk.....	7
Dialoogvenster Lijn.....	8
Lijneigenschappen.....	9
Gedeelte Lijneigenschappen.....	9
Gedeelte Pijlstijlen.....	10
Gedeelte Hoek- en kapstijlen.....	10
Pijlpunten.....	10
Lijschaduw.....	11
Lijnstijlen.....	12
Lijnstijlen maken.....	12
Pijlstijlen.....	13
Pijlstijlen maken.....	14
Vulgebied opmaken.....	15
Werkbalk Lijn en opvulstijl.....	15
Zijbalk.....	17
Dialoogvenster Gebied.....	17
Types vulling.....	18
Nieuwe (gebieds)vullingen maken.....	19
Aangepaste kleuren maken.....	19
Een nieuwe kleur maken.....	19
Kleuren aanpassen.....	20
Kleuren bewerken.....	20
Nieuwe kleuren opslaan en gebruiken.....	21
Aangepaste kleurovergangen maken.....	22
Een nieuwe kleurovergang maken.....	22
Kleurovergangen aanpassen.....	23
Nieuwe kleurovergangen opslaan en gebruiken.....	23
Geavanceerde besturingselementen voor kleurovergangen.....	23
Aangepaste arceringspatronen maken.....	25
Nieuwe arceringspatronen maken.....	26
Arceringspatronen aanpassen.....	26
Arceringspatronen opslaan en gebruiken.....	27
Werken met bitmap-bestanden.....	27
Bitmaps maken en importeren.....	28
Bitmap-vullingen maken.....	28
Bitmaps aanpassen.....	29
Bitmaps importeren.....	30
Nieuwe bitmaps opslaan en gebruiken.....	30
Schaduw opmaken.....	30
Transparantie opmaken.....	31
Opmaakprofielen gebruiken.....	32
Gekoppelde opmaakprofielen voor tekenobjecten.....	32
Opmaakprofielen voor tekenobjecten maken.....	32
Venster Stijlen en opmaak.....	33
Gedeelte Stijlen en opmaak op de Zijbalk.....	34
Een geselecteerd object gebruiken.....	34

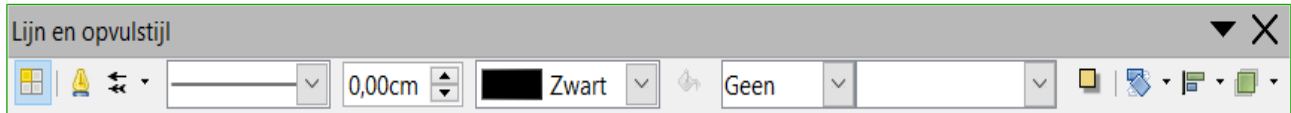
<i>Afbeeldingsprofielen wijzigen.....</i>	<i>35</i>
<i>Vanuit een selectie bijwerken.....</i>	<i>35</i>
<i>Afbeeldingsprofielen toepassen.....</i>	<i>35</i>
<i>Afbeeldingsprofielen verwijderen.....</i>	<i>35</i>
Speciale effecten toepassen.....	36
<i>Objecten draaien.....</i>	<i>36</i>
<i>Handmatig draaien.....</i>	<i>36</i>
<i>Draaien met behulp van de Zijbalk.....</i>	<i>37</i>
<i>Dialogovenster Rotatie.....</i>	<i>39</i>
<i>Objecten spiegelen.....</i>	<i>39</i>
<i>Snel spiegelen.....</i>	<i>39</i>
<i>Hulpmiddel Spiegelen.....</i>	<i>39</i>
<i>Gespiegelde kopieën.....</i>	<i>40</i>
<i>Afbeeldingen vervormen.....</i>	<i>41</i>
<i>Vervorming.....</i>	<i>41</i>
<i>Op cirkel zetten (perspectivisch).....</i>	<i>42</i>
<i>Op cirkel zetten (schuintrekken).....</i>	<i>42</i>
<i>Dynamische overgangen.....</i>	<i>42</i>
<i>Voorbeeld 1.....</i>	<i>43</i>
<i>Voorbeeld 2.....</i>	<i>43</i>
<i>Voorbeeld 3.....</i>	<i>44</i>

Lijnen opmaken

De term lijn betekent in LibreOffice zowel een vrijstaand element (lijn), de buitenste rand van een vorm (rand) of een pijl. In de meeste gevallen zijn de eigenschappen van de lijn die u kunt instellen, de stijl (continu, gestippeld, onzichtbaar enzovoort), de breedte en de kleur.

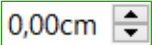
Werkbalk Lijn en opvulstijl

Om een lijn snel op te maken kunt u de werkbalk *Lijn en opvulstijl* gebruiken ([Afbeelding 1](#)):



Afbeelding 1: Werkbalk Lijn en opvulstijl

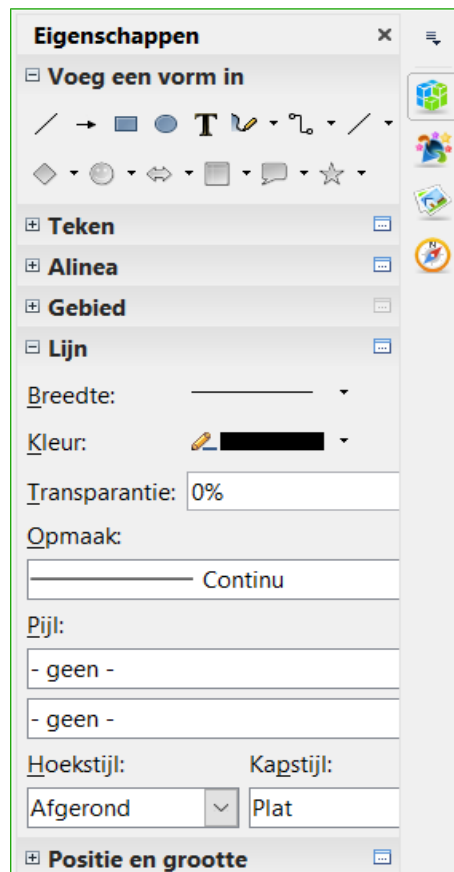
- 1) Zorg ervoor dat de lijn geselecteerd is.
- 2) Selecteer, op de werkbalk *Lijn en opvulstijl*, de gewenste lijnstijl in de keuzelijst *Lijnstijl*.

- 3) Typ, op de werkbalk *Lijn en opvulstijl*, de dikte van de lijn in het vak *Lijndikte* in  of gebruik de pijlen omhoog en omlaag om de lijndikte te wijzigen.
- 4) Klik, op de werkbalk *Lijn en opvulstijl*, op het kleine driehoekje rechts van het pictogram **Lijn**  en kies een kleur in het dialoogvenster **Lijn** dat opent ([Afbeelding 3](#)).

Zijbalk

Om een lijn snel op te maken kunt u de *Zijbalk* gebruiken ([Afbeelding 2](#)):

- 1) Zorg ervoor dat de lijn in uw tekening geselecteerd is.
- 2) Klik op het pictogram **Eigenschappen**  op de *Zijbalk* en klik dan op het plusteken, links van de titelbalk *Lijn* om het gedeelte *Lijn* te openen.
- 3) Gebruik de verschillende opties in het gedeelte *Lijn* om de breedte (dikte), de kleur, de transparantie en de stijl van de geselecteerde lijn op te maken.
- 4) Selecteer, in de keuzelijst van de optie *Pijl*, een pijl om van de lijn een pijl te maken. De bovenste keuzelijst voegt een pijlpunt aan het begin van de lijn toe. De onderste keuzelijst voegt een pijl aan het einde van de lijn toe.
- 5) Als de lijn gesegmenteerd is, selecteer dan het type voor de *Hoekstijl* en de *Kapstijl* in de keuzelijsten. Zie voor meer informatie [Gedeelte Hoek- en kapstijlen](#) op pagina [10](#).
- 6) Hef de selectie van de lijn op om de wijzigingen aan de lijn op te slaan.

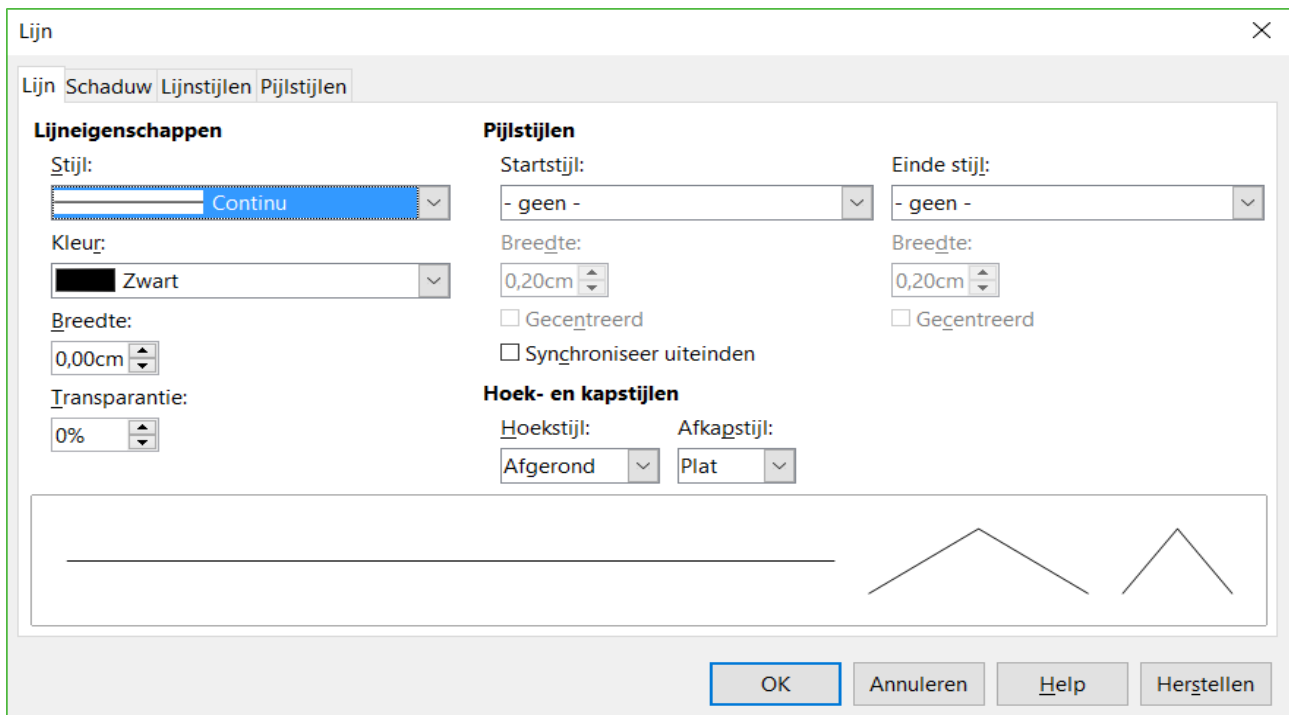


Afbeelding 2: Zijbalk – Paneel Eigenschappen – gedeelte Lijn

Dialoogvenster Lijn

Als u de volledige weergave van de lijn wilt aanpassen, moet u het dialoogvenster **Lijn** gebruiken.

- 1) Selecteer de lijn in uw tekening.
- 2) Ga naar **Opmaak > Lijn** op de *Menubalk* of klik met rechts op de lijn en kies **Lijn** in het contextmenu of klik op het pictogram **Lijn** op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* om het dialoogvenster **Lijn** te openen ([Afbeelding 3](#)), waar u verschillende opties voor de geselecteerde lijn kunt instellen. Dit dialoogvenster bestaat uit vier tabbladen: *Lijn*, *Schaduw*, *Lijnstijlen* en *Pijlstijlen*. De opties op deze tabbladen worden in de volgende secties uitgelegd.
- 3) Wanneer u alle wijzigingen aan de geselecteerde lijn heeft aangebracht, klikt u op **OK** om het dialoogvenster te sluiten en uw wijzigingen op te slaan. Het voorbeeldvak aan de onderkant van het dialoogvenster toont het effect van uw wijzigingen aan de lijn.



Afbeelding 3: Dialoogvenster Lijn – tabblad Lijn

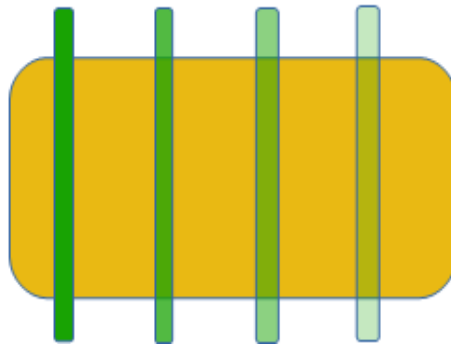
Lijneigenschappen

Op het tabblad *Lijn* kunt u de basisparameter van de lijn instellen en deze is als volgt verdeeld in verschillende gedeelten.

Gedeelte Lijneigenschappen

Gebruik het gedeelte *Lijneigenschappen* aan de linkerkant om de volgende parameters in te stellen:

- 1) **Stijl** – verscheidene lijnstijlen zijn beschikbaar in de keuzelijst, maar indien nodig kunnen er meer stijlen aangemaakt worden.
 - *Kleur* – kies uit de voorgedefinieerde kleuren in de keuzelijst of maak een nieuwe kleur.
 - *Breedte* – specificeer de dikte van de lijn.
- *Transparantie* – stelt de transparantie van een lijn in. [Afbeelding 4](#) Toont het effect van verschillende transparantiepercentages van lijnen die boven een object geplaatst zijn.



Afbeelding 4: Effect van transparantie van een lijn (0%, 25%, 50%, 75% links naar rechts)

Gedeelte Pijlstijlen

Het gedeelte *Pijlstijlen* van het dialoogvenster **Lijn** is alleen toepasbaar op individuele lijnen en wordt niet gebruikt voor de randen van een vorm.

- **Startstijl / Eindstijl** – stelt de stijl in voor de twee uiteinden van een lijn. De linker keuzelijst is voor het begin van de lijn en de rechter keuzelijst voor het einde van de lijn.
- **Breedte** – specificeert de dikte pijleinden.
- **Gecentreerd** – verplaatst het midden van de pijleinden naar de uiterste punt van de lijn. [Afbeelding 5](#) Toont het effect van deze optie.
- **Synchroniseer uiteinden** – maakt de twee uiteinden van de lijn identiek.



Afbeelding 5: Standaardpijlpunten (links) en gecentreerde pijlpunten (rechts)

Gedeelte Hoek- en kapstijlen

Hoek- en kapstijlen bepalen hoe de verbinding tussen twee segmenten er uit zien. Kies, om het verschil tussen deze stijlen te begrijpen, de dikke lijnstijl en bekijk hoe het voorbeeld er uit ziet.

Hoekstijl – selecteer de vorm voor de hoeken van de lijn. Bij een kleine hoek tussen de lijnen, wordt een verstekhoek vervangen door een afgeschuinde vorm.

Afkapstijl – selecteer de stijl van de eindkappen van de lijn. De kappen worden ook toegevoegd aan inwendige streepjes.

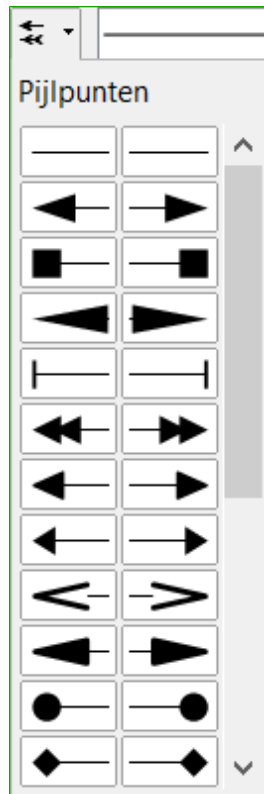
Pijlpunten

Een snelle manier om pijlpunten op een geselecteerde lijn toe te passen is het pictogram **Pijlstijl**  te gebruiken op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* om het menu **Pijlpunten** te openen

([Afbeelding 6](#)). Hier kunt u één van de vele voorgedefinieerde pijlpunten selecteren voor het begin en einde van de geselecteerde lijn.

Opmerking

Pijlpunten zijn alleen toepasbaar op lijnen. Ze hebben geen effect op de randen van een object.

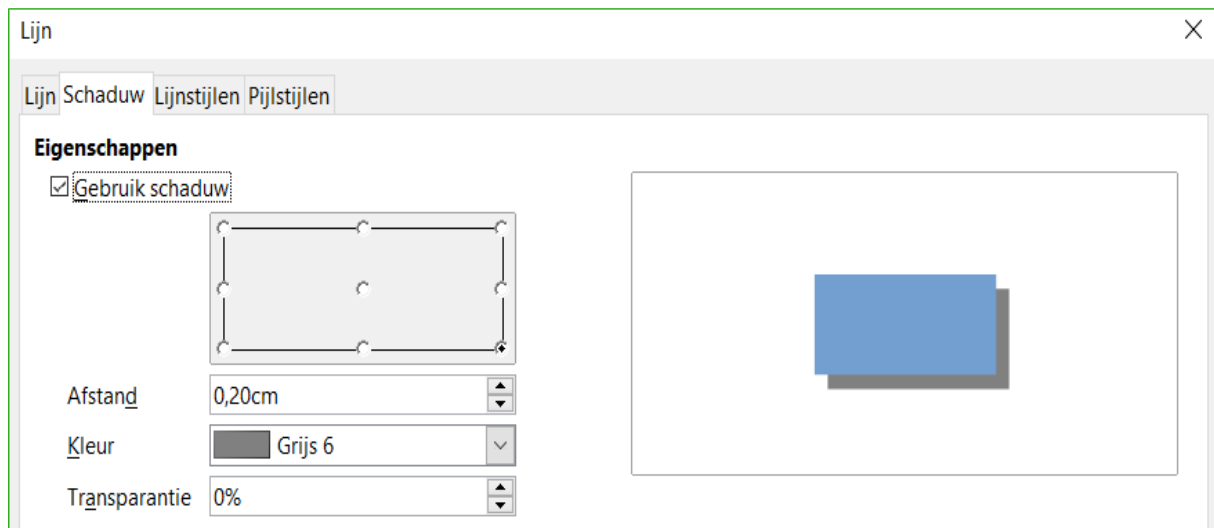


Afbeelding 6: Menu
Pijlpunten

Lijnschaduw

Gebruik het tabblad *Schaduw* ([Afbeelding 7](#)) van het dialoogvenster Lijn om schaduw aan de lijn toe te voegen en op te maken. De instellingen van dit tabblad zijn hetzelfde als die voor schaduw die aan andere objecten kan worden toegepast en beschreven wordt in [Schaduw opmaken](#) op pagina [30](#).

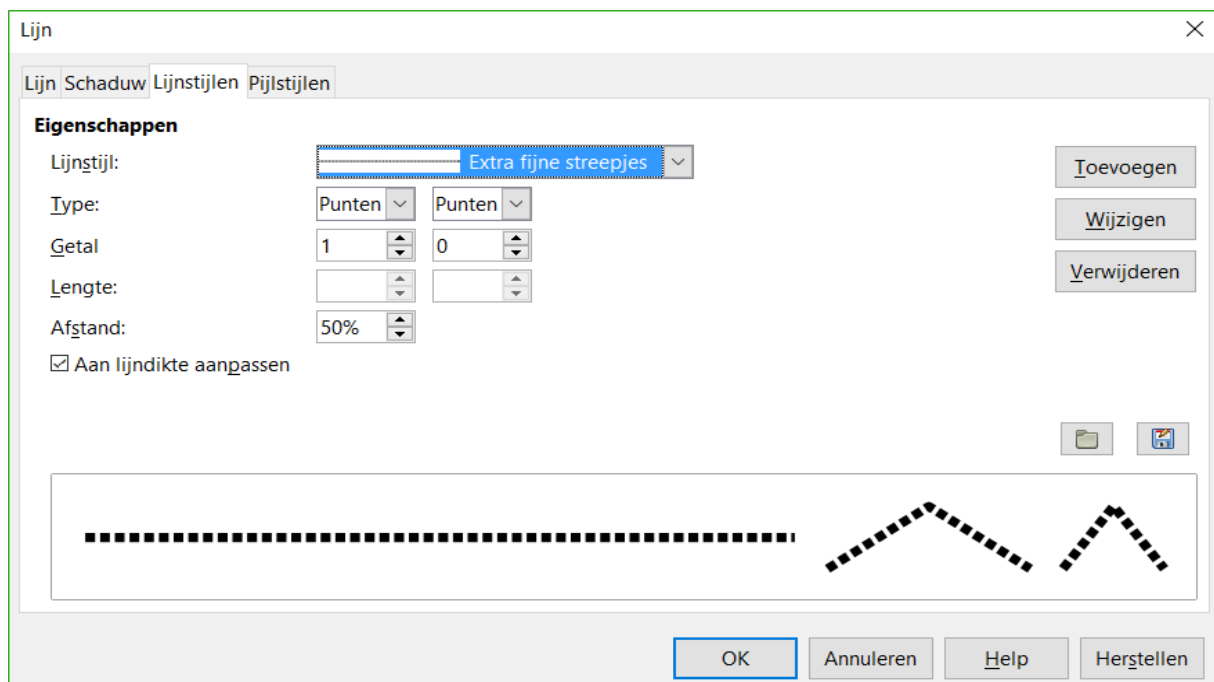
Een snellere manier om schaduw op een lijn toe te passen is het pictogram **Schaduw**  gebruiken op de werkbalk *Lijn en opvulstijl*. Het belangrijkste voordeel van het pictogram **Schaduw** is, dat de schaduw beperkt wordt tot de instellingen voor de schaduw van het standaard afbeeldingsprofiel.



Afbeelding 7: Dialoogvenster Lijn – tabblad Schaduw

Lijnstijlen

Gebruik het tabblad *Lijnstijlen* (Afbeelding 8) van het dialoogvenster **Lijn** om nieuwe lijnstijlen te maken of voorheen opgeslagen lijnstijlen te laden. Het is normaal gesproken beter om nieuwe lijnstijlen te maken in plaats van de voorgedefinieerde lijnstijlen aan te passen.



Afbeelding 8: Dialoogvenster Lijn – tabblad Lijnstijlen

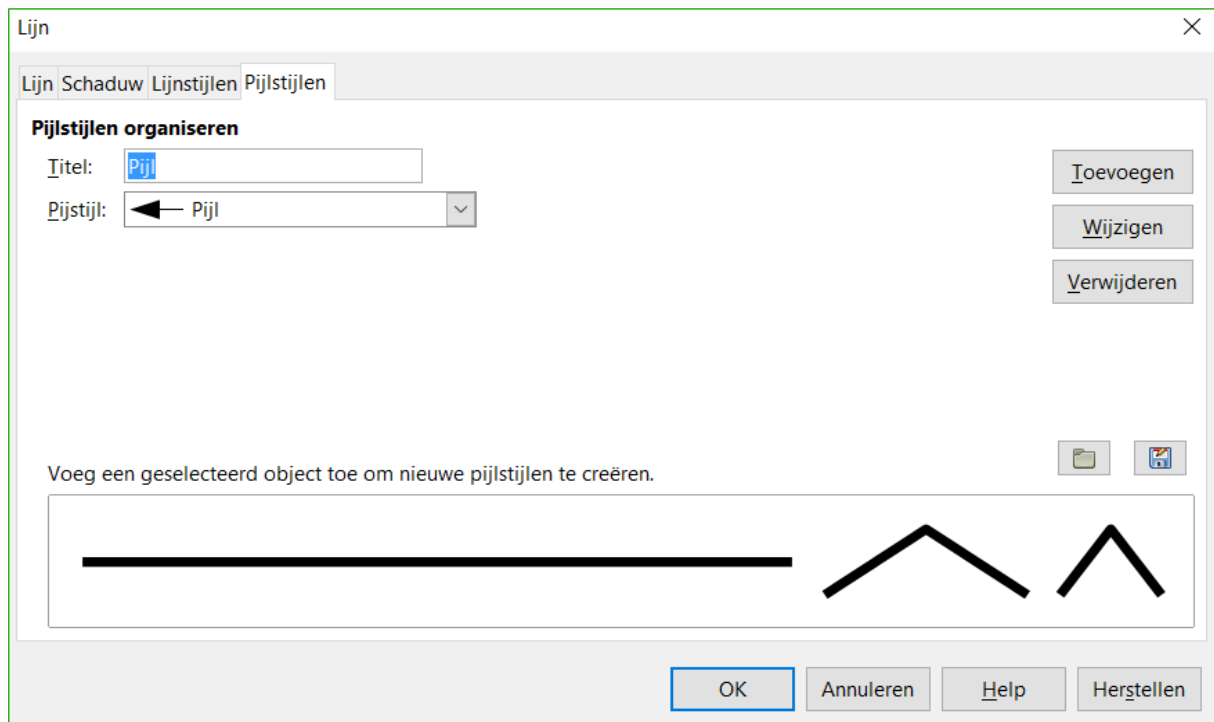
Lijnstijlen maken

Om een nieuwe lijnstijl te maken:

- 1) Kies **Opmaak > Lijn** op de *Menubalk* of klik met rechts op de lijn en kies **Lijn** in het contextmenu of klik op het pictogram **Lijn**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* om het dialoogvenster **Lijn** te openen.
- 2) Klik op het tabblad *Lijnstijlen*.
- 3) Selecteer, in de keuzelijst *Lijnstijl*, een stijl die lijkt op de stijl die u wilt maken.
- 4) Klik op **Toevoegen** en typ een naam voor de nieuwe stijl in het dialoogvenster dat opent en klik op **OK**.
- 5) Definieer nu de nieuwe stijl. Begin met het selecteren van een *Type* voor de nieuwe stijl. Om twee lijntypes af te wisselen (bijvoorbeeld, streepjes en stippen) in één lijn, selecteer dan verschillende types in de twee vakjes.
- 6) Specificeer het getal (aantal) en de lengte (niet beschikbaar voor een stijl met stippen) van elk van de types van de geselecteerde lijn.
- 7) Stel de afstand in tussen de verschillende elementen
- 8) Selecteer, indien nodig, **Aan lijndikte aanpassen**, zodat de nieuwe stijl bij de dikte van de geselecteerde lijn past.
- 9) De nieuw lijnstijl is gemaakt en alleen beschikbaar in het huidige document. Als u de lijnstijl in andere documenten wilt gebruiken, klikt u op het pictogram **Lijnstijlen opslaan**  en typt u een unieke bestandsnaam in het dialoogvenster **Opslaan als** dat opent. Opgeslagen stijlen hebben de bestandsextensie .sod.
- 10) Om voormalig opgeslagen lijnstijlen te gebruiken, klikt u op het pictogram **Lijnstijlen laden**  en selecteert u een lijnstijl in de lijst met opgeslagen lijnstijlen. Klik op **Openen** om de stijl in uw document te laden.
- 11) Klik, indien nodig, op de knop **Wijzigen** om de naam van de stijl aan te passen.
- 12) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten en eventuele wijzigingen die u gemaakt hebt op te slaan.

Pijlstijlen

Gebruik het tabblad *Pijlstijlen* ([Afbeelding 9](#)) van het dialoogvenster **Lijn** om nieuwe pijlstijlen te maken of voorheen opgeslagen pijlstijlen te laden.



Afbeelding 9: Dialoogvenster Lijn – tabblad Pijlstijlen



Afbeelding 10: Vormen voor pijlstijlen gebruiken

Pijlstijlen maken

Om een pijlstijl te maken:

- 1) Teken eerst een boog in de vorm die u voor een pijlpunt wilt gebruiken of maak een vorm en converteer dit naar een boog. De bovenzijde van de vorm moet naar boven wijzen, zoals weergegeven in [Afbeelding 10](#), omdat dit de punt van de pijl wordt.



Opmerking

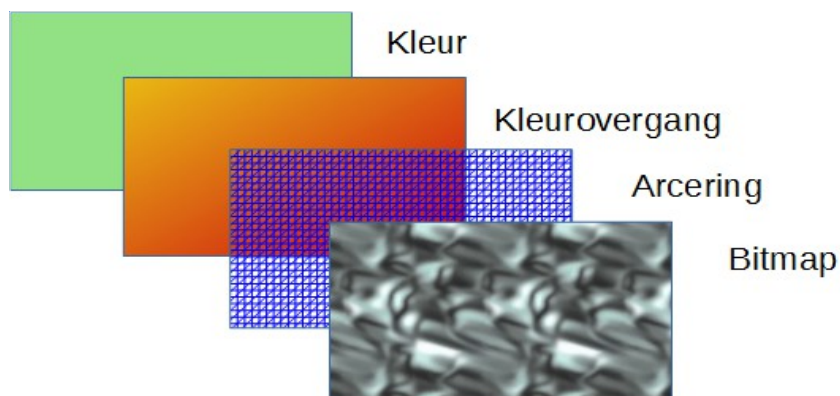
De pijlpunt moet een boog zijn, die u moet kunnen tekenen zonder de pen van het papier te lichten. Bijvoorbeeld, een ster kan een boog zijn, maar een lachebekje niet, omdat u de pen moet verplaatsen om de ogen en de mond te tekenen.

- 2) Selecteer de vorm en klik, indien nodig, met rechts en kies **Converteren > Naar boog** om de vorm naar een boog te converteren. Als de vorm al een boog is zal **Naar boog** niet beschikbaar zijn.
- 3) Selecteer, met weergegeven selectiehandvatten, **Opmaak > Lijn** op de *Menubalk* of klik met rechts en kies **Lijn** in het contextmenu.
- 4) Ga naar het tabblad *Pijlstijlen* en klik op de knop **Toevoegen**. Typ een naam voor de nieuwe pijlstijl en klik op **OK**. De nieuwe pijlpunt wordt in het voorbeeldvak weergegeven.

- 5) Nu kunt u de nieuwe pijlstijl selecteren in de lijst *Pijlstijl*. Wanneer u de naam van de nieuwe stijl selecteert, wordt het onderaan het dialoogvenster weergegeven.
- 6) De nieuw gemaakte pijlstijl is alleen beschikbaar in het huidige document. Als u de pijlstijl in andere documenten wilt gebruiken, klikt u op het pictogram **Pijlstijlen opslaan**  en typt u een unieke bestandsnaam in het dialoogvenster **Opslaan als** dat opent. Opgeslagen stijlen hebben de bestandsextensie .sod.
- 7) Om voormalig opgeslagen pijlstijlen te gebruiken, klikt u op het pictogram **Pijlstijlen laden**  en selecteert u een pijlstijl in de lijst met opgeslagen pijlstijlen. Klik op **Openen** om de stijl in uw document te laden.
- 8) Klik, indien nodig, op de knop **Wijzigen** om de naam van de stijl aan te passen.
- 9) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten en eventuele wijzigingen die u gemaakt hebt op te slaan.

Vulgebied opmaken

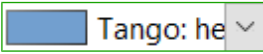
De term vulgebied duidt op het binnenste van een object, welke een uniforme kleur kan hebben, een kleurovergang, een arcering of een bitmap, zoals in [Afbeelding 11](#) wordt weergegeven. Een vulgebied kan deels of volledig transparant worden gemaakt en het kan een schaduw weergeven.

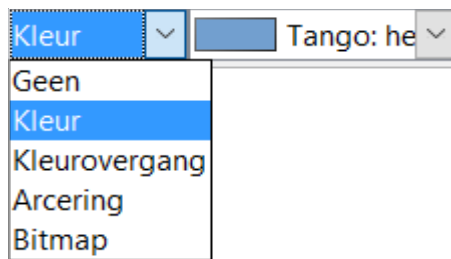


Afbeelding 11: Verschillende types vlakvulling

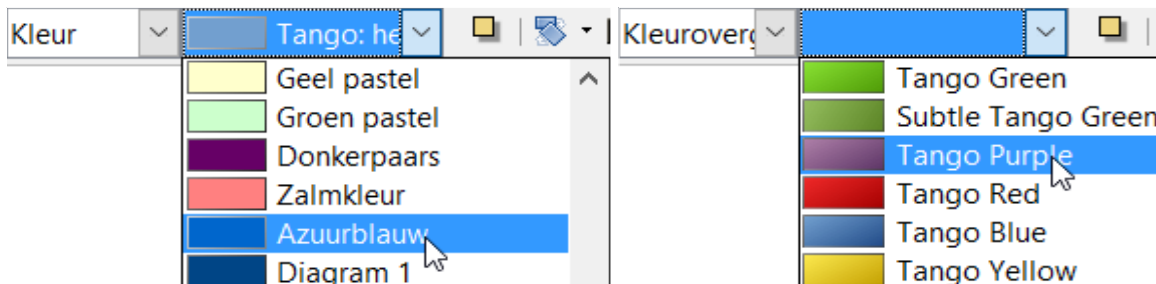
Werkbalk Lijn en opvulstijl

De hulpmiddelen op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* ([Afbeelding 1](#)) leveren een breed aantal standaard vullingen, die beschikbaar zijn voor het snel opmaken van grafische objecten. Als deze werkbalk niet weergegeven wordt, ga dan naar **Beeld > Werkbalken > Lijn en opvulstijl** op de *Menubalk*. Om het gebied van een object op te maken:

- 1) Selecteer een object, zodat de selectiehandvatten weergegeven worden.
- 2) Klik op de linker keuzelijst **Opvulstijl / Vullen**  en kies het gewenste type vulling in de keuzelijst (**Geen**, **Kleur**, **Kleurovergang**, **Arcering** of **Bitmap**) ([Afbeelding 12](#)).
- 3) Klik op het rechter vak **Opvulstijl / Vullen**  en selecteer één van de beschikbare opties voor het geselecteerde type vlakvulling, zoals weergegeven wordt in [Afbeelding 13](#), [Afbeelding 14](#), [Afbeelding 15](#) en [Afbeelding 16](#). Voor meer informatie over vlakvulling, zie [Dialoogvenster Gebied](#) op pagina 17.
- 4) Maak de selectie van het object ongedaan en sla de wijzigingen aan het object op.

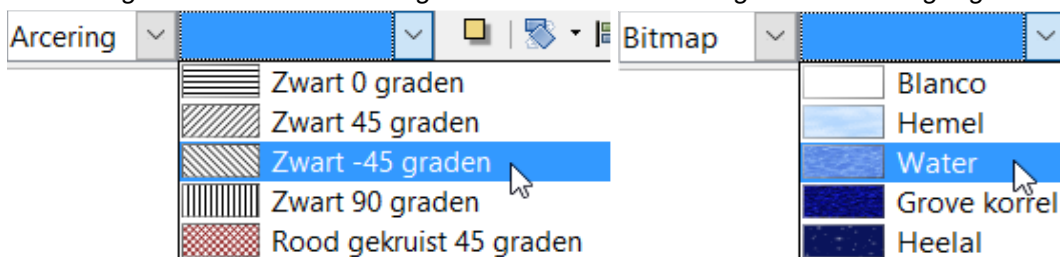


Afbeelding 12: Types vlakvulling



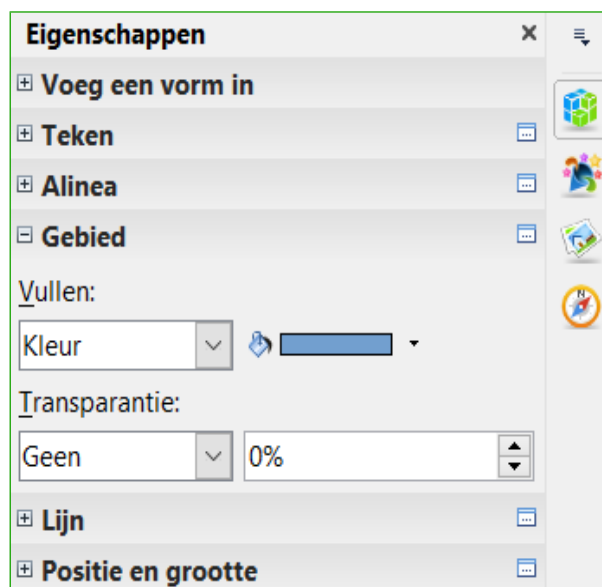
Afbeelding 13: Kleur en vlakvulling

Afbeelding 14: Kleurovergang en vlakvulling



Afbeelding 15: Arcering en vlakvulling

Afbeelding 16: Bitmap en vlakvulling



Afbeelding 17: Paneel Eigenschappen op de Zijkbalk – gedeelte Gebied

Zijbalk

Om een gebied van een object snel op te maken kunt u de *Zijbalk* gebruiken ([Afbeelding 17](#)):

- 1) Zorg ervoor dat het object geselecteerd is in uw tekening.
- 2) Klik op het pictogram **Eigenschappen**  op de *Zijbalk* en klik dan op het plusteken links van de titelbalk *Gebied* om het gedeelte *Gebied* te openen.
- 3) Gebruik de verschillende opties in de keuzelijsten van het gedeelte gebied om de vulling en de transparantie van het object op te maken. Voor meer informatie over vulgebieden, zie [Dialoogvenster Gebied](#) hieronder.
- 4) Maak de selectie van het object ongedaan en sla uw wijzigingen op.

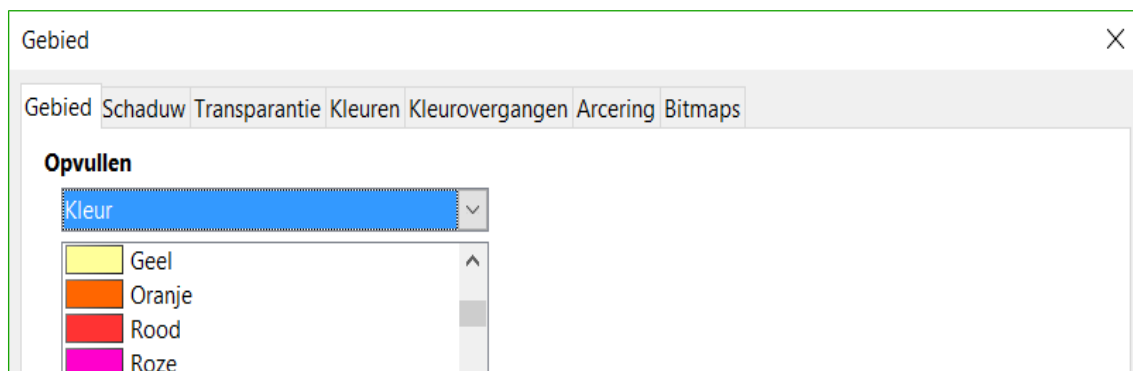
Opmerking

Als u een transparantie heeft geselecteerd, zijn de beschikbare opties afhankelijk van het type transparantie dat geselecteerd is. Voor meer informatie over transparantie, zie [Transparantie opmaken](#) op pagina [31](#).

Dialoogvenster Gebied

Gebruik het dialoogvenster **Gebied** ([Afbeelding 18](#) en volgenden) om bestaande vullingen meer gecontroleerd toe te passen of uw eigen vullingen te maken.

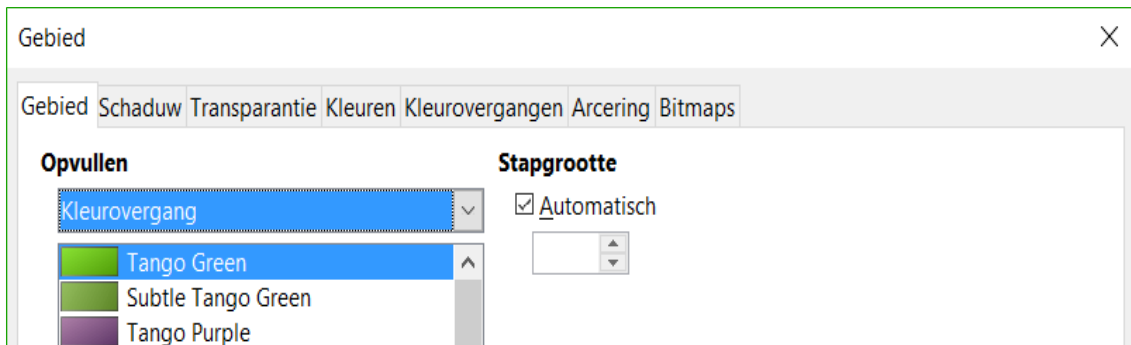
- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Gebied* om dit tabblad te openen en een vulling toe te passen. LibreOffice heeft verschillende voorgedefinieerde gebiedsvullingen, maar u kunt ook zelf vullingen maken. Zie [Nieuwe \(gebieds\)vullingen maken](#) op pagina [19](#) voor meer informatie.
- 4) Selecteer het type vulling in de keuzelijst: **Geen**, **Kleur**, **Kleurovergang**, **Arcering** of **Bitmap**. De types vulling worden hieronder uitgelegd.
- 5) Selecteer de stijl van de vulling in de opties die beschikbaar komen. Het aantal beschikbare opties is afhankelijk van het gekozen type vulling.
- 6) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten en uw wijzigingen op te slaan. De vulling zal dan in het geselecteerde object verschijnen.



Afbeelding 18: Dialoogvenster Gebied – Tabblad Gebied met beschikbare kleuren

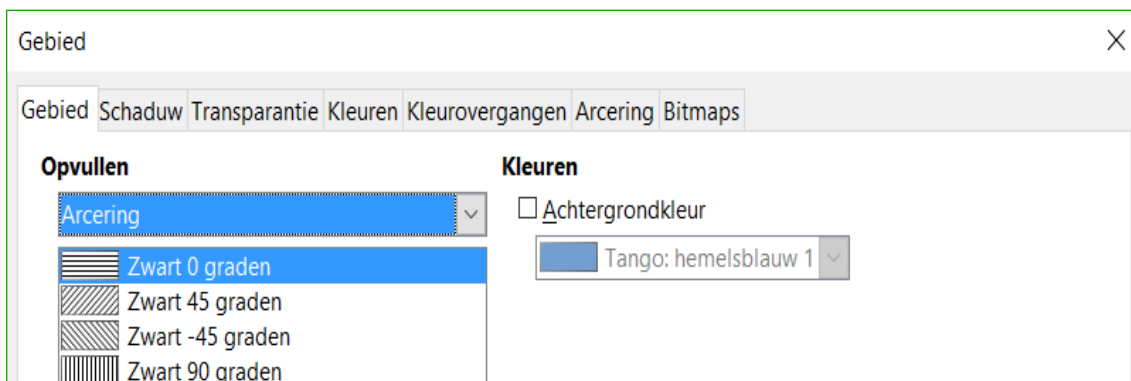
Types vulling

- **Kleur** – selecteer **Kleur** in de keuzelijst *Opvullen* en selecteer dan de gewenste kleur in de lijst met beschikbare kleuren ([Afbeelding 18](#)). een voorbeeld van de geselecteerde kleur verschijnt onderin het dialoogvenster.
- **Kleurovergang** – selecteer **Kleurovergang** in de keuzelijst *Opvullen* en selecteer dan de gewenste overgang in de lijst met beschikbare overgangen ([Afbeelding 19](#)). U kunt het aantal stappen (stapgrootte) overschrijven die moet worden toegepast op de kleurovergang. Om dat te doen vinkt u **Automatisch** uit onder *Stapgrootte* en vult u vervolgens het aantal in het vak er onder in. Een voorbeeld van de geselecteerde kleurovergang verschijnt onderin het dialoogvenster.



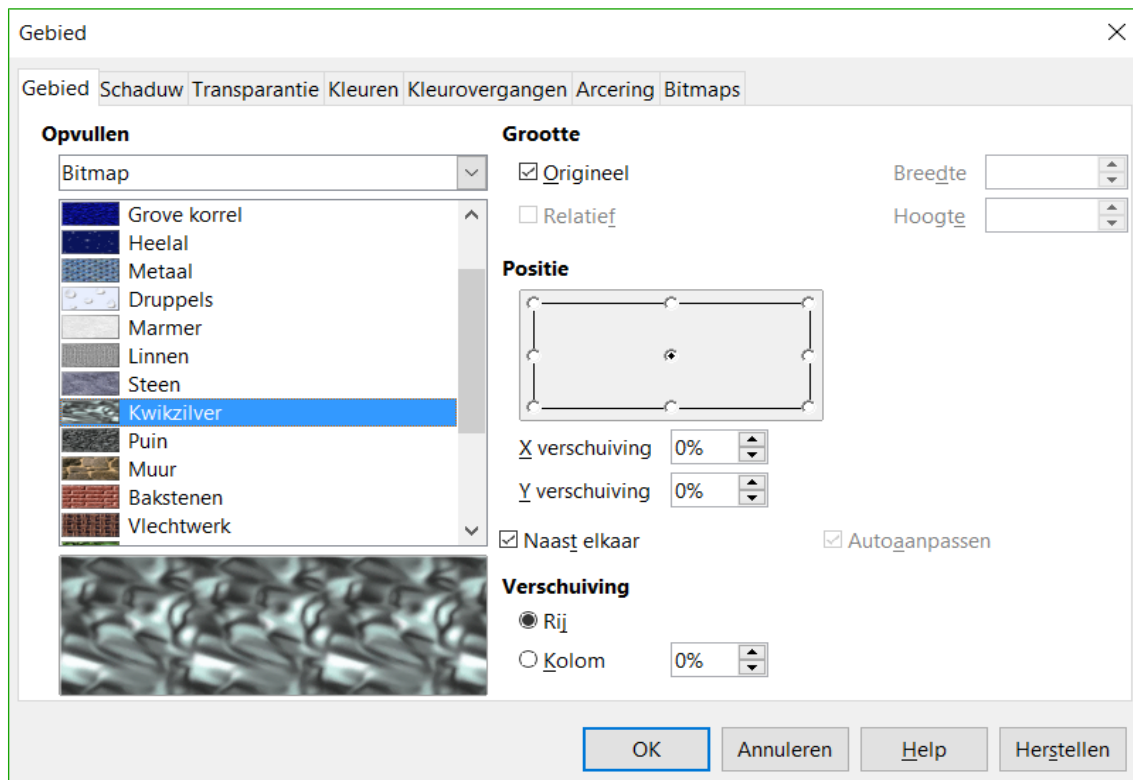
Afbeelding 19: Dialoogvenster Gebied – Tabblad Gebied met beschikbare kleurovergangen

- **Arcering** – selecteer **Arcering** in de keuzelijst *Opvullen* en selecteer dan de gewenste arcering in de lijst met beschikbare arceringen ([Afbeelding 20](#)). U kunt verschillende achtergrondkleuren kiezen door de optie **Achtergrondkleur** te selecteren en een kleur in de keuzelijst te kiezen. Een voorbeeld van de geselecteerde arcering verschijnt onderin het dialoogvenster.



Afbeelding 20: Dialoogvenster Gebied – Tabblad Gebied met beschikbare arceringen

- **Bitmap** – selecteer **Bitmap** in de keuzelijst *Opvullen* en selecteer dan de gewenste bitmap in de lijst met beschikbare bitmaps ([Afbeelding 21](#)). U kunt een groot aantal parameters aanpassen. Een voorbeeld van de geselecteerde bitmap verschijnt onderin het dialoogvenster..



Afbeelding 21: Dialoogvenster Gebied – Tabblad Gebied met beschikbare bitmaps

Nieuwe (gebieds)vullingen maken

De volgende secties beschrijven hoe u nieuwe (gebieds)vullingen kunt maken en toe te passen.

Hoewel u de kenmerken van een bestaande vulling kan veranderen en dan op de knop **Wijzigen** kunt klikken, is het raadzaam dat u nieuwe vullingen maakt of aangemaakte vullingen wijzigt, in plaats van de vooraf gedefinieerde vullingen aan te passen, omdat deze mogelijk opnieuw worden ingesteld bij het updaten van LibreOffice.

Aangepaste kleuren maken

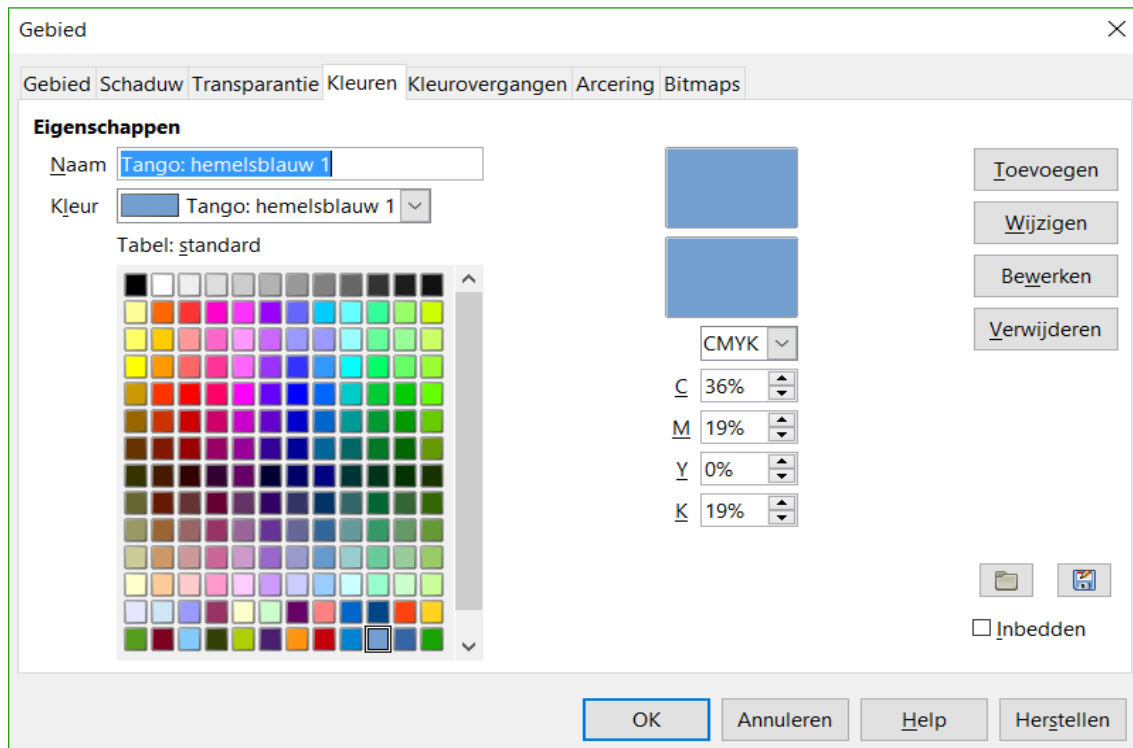
Op het tabblad *Kleuren* (Afbeelding 22) kunt u bestaande kleuren aanpassen of uw eigen kleuren maken. U kunt een kleur ook specificeren door een combinatie van de drie primaire kleuren Rood, Groen en Blauw, (RGB-notatie) of met percentages van Cyaan, Magenta, Yellow (geel) en Black (zwart) (CMYK notatie).

Een nieuwe kleur maken

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Kleuren* om deze te openen.
- 4) Voer een naam voor de nieuwe kleur in het vak *Naam* in.
- 5) Selecteer of u de kleur in **RGB** of **CMYK** wilt specificeren. Voor RGB, specificeert u de componenten rood (R), groen (G) en blauw (B) op een schaal van 0 tot 255. Voor CMYK

specificeert u de componenten cyaan (C), magenta (M), geel (Y) en zwart (K) van 0% tot 100%.

- 6) Klik op de knop **Toevoegen**. De kleur is nu toegevoegd aan de keuzelijst *Kleur*.
- 7) Klik op **OK** om uw wijzigingen op te slaan en het dialoogvenster te sluiten.



Afbeelding 22: Dialoogvenster Gebied – Tabblad Kleuren

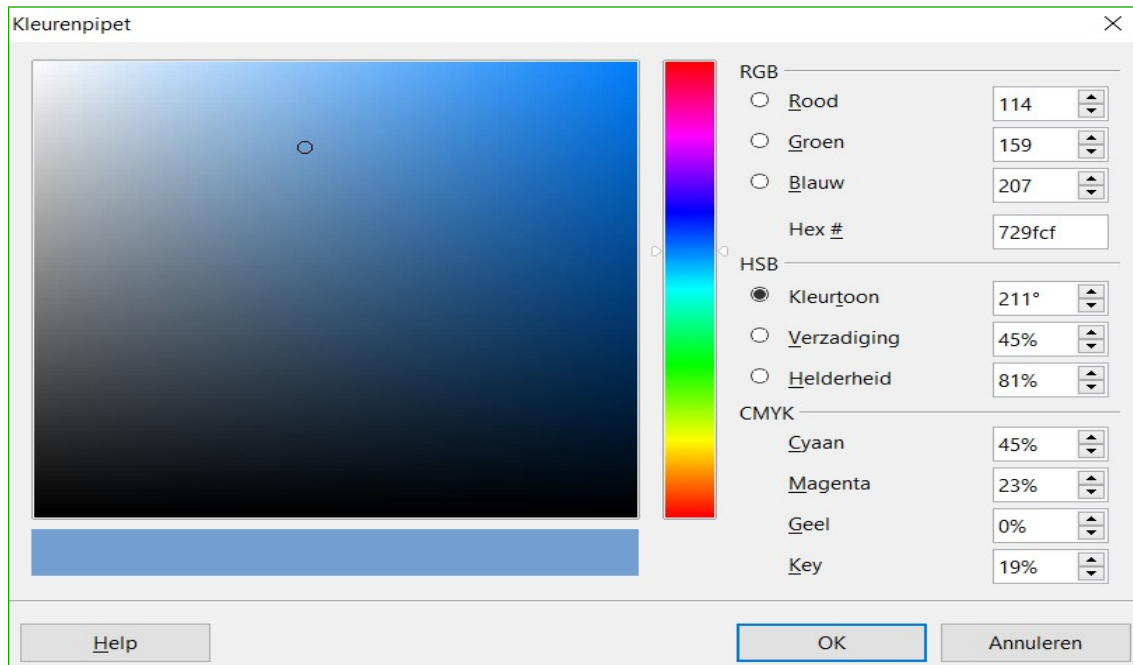
Kleuren aanpassen

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Kleuren* om deze te openen.
- 4) Selecteer de kleur die wilt aanpassen in de keuzelijst.
- 5) Voer die nieuwe waarden in die kleur definiëren in RGB of CMYK.
- 6) Pas, indien nodig, de naam aan.
- 7) Klik op **Wijzigen** om uw wijzigingen op te slaan.
- 8) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.

Kleuren bewerken

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** in het contextmenu om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Kleuren* om deze te openen.
- 4) Selecteer de kleur die wilt bewerken in de keuzelijst.

- 5) Klik op de knop **Bewerken** om het dialoogvenster **Kleurenpipet** te openen (*Afbeelding 23*).
- 6) Pas de kleurcomponenten naar wens aan met RGB, CMYK of HSB (*Kleurtoon* (Hue), *Verzadiging* (Saturation) en *Helderheid* (Brightness)).
- 7) Klik op **OK** om het dialoogvenster **Kleurenpipet** te sluiten.
- 8) Pas, indien nodig, de naam aan.
- 9) Klik op **Wijzigen** om het dialoogvenster **Kleuren** te sluiten en uw wijzigingen op te slaan.
- 10) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.



Afbeelding 23: Dialoogvenster Kleurenpipet

Nieuwe kleuren opslaan en gebruiken

Elke nieuw aangemaakte kleur is alleen beschikbaar in het huidige document. Als u deze kleur in andere documenten wilt gebruiken, klikt u op het pictogram **Lijst met kleuren opslaan**  en typt u een unieke naam in het dialoogvenster **Opslaan als** in. De opgeslagen kleurenlijst heeft de bestandsextensie .soc.

Om een eerder opgeslagen kleurenlijst te gebruiken, klikt u op het pictogram **Lijst met kleuren laden**  en selecteert u deze in het dialoogvenster **Openen**. Klik op **Openen** om de opgeslagen kleurenlijst in Draw te laden.

Tip

U kunt aangepaste kleuren ook toevoegen met Extra > Opties > LibreOffice > Kleuren. Met deze methode is de kleur in alle componenten van LibreOffice beschikbaar.

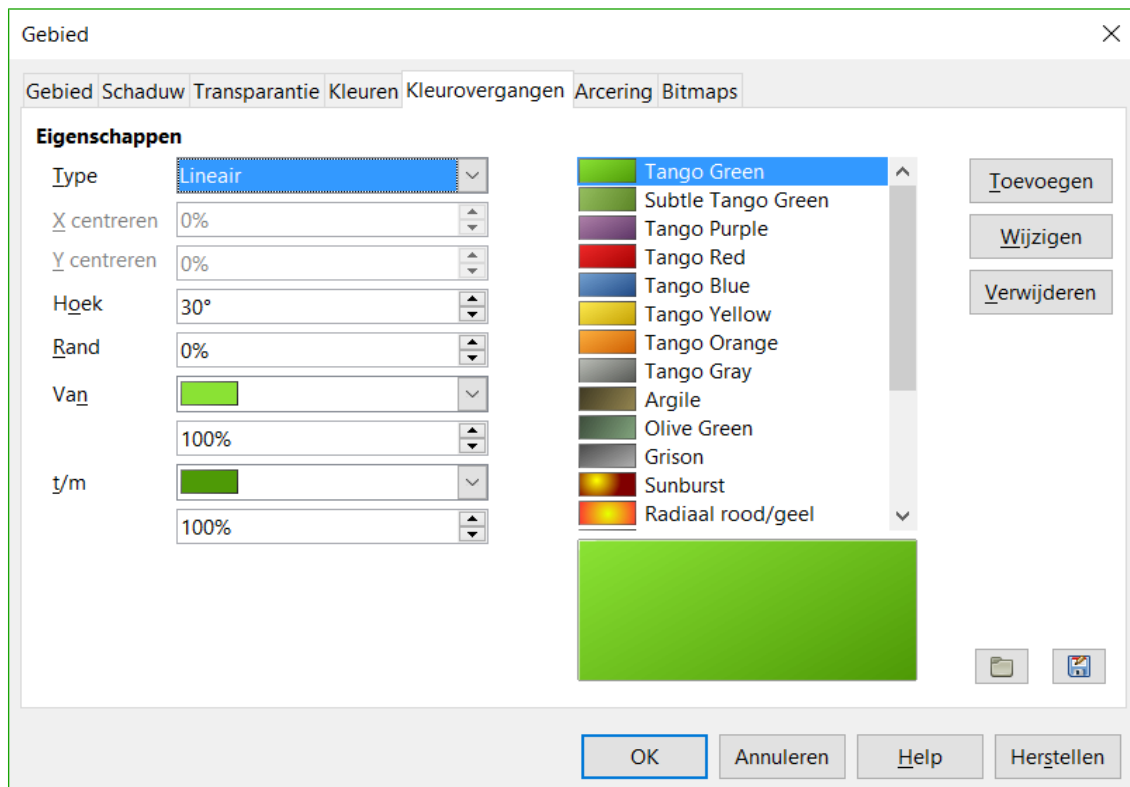
Aangepaste kleurovergangen maken

Om een nieuwe kleurovergang te maken of een bestaande aan te passen, selecteert u het tabblad *Kleurovergangen* in het dialoogvenster **Gebied** (Afbeelding 24). Verschillende types *Kleurovergang* zijn voorgedefinieerd en in de meeste gevallen is het wijzigen van de kleuren *Van* en *t/m* voldoende om het gewenste resultaat te verkrijgen.

Het wordt sterk aanbevolen om een nieuwe kleurovergang te maken, in plaats van een voorgedefinieerde aan te passen, welke allen als startpunt gebruikt zou moeten worden.

Een nieuwe kleurovergang maken

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 1) Klik op het tabblad *Kleurovergangen* om deze te openen.
- 2) Selecteer de kleuren *Van* en *t/m* in de keuzelijsten.
- 3) Selecteer het type kleurovergang in de keuzelijst: **Lineair**, **Axiaal**, **Radiaal**, **Ellipsoïde**, **Kwadratisch** of **Vierkant**. Een voorbeeld van de kleurovergang wordt onderin het dialoogvenster weergegeven.



Afbeelding 24: Dialoogvenster Gebied – Tabblad Kleurovergangen

- 4) Stel alle eigenschappen naar wens in (zeer vaak zullen de standaardwaarden goed werken). De eigenschappen die voor het maken van een kleurovergang gebruikt worden, worden in [Tabel 1](#) opgesomd. Afhankelijk van het geselecteerde type *Kleurovergang* kunnen sommige eigenschappen uitgesloten zijn.
- 5) Klik op **Toevoegen** om de nieuwe kleurovergang in aan de lijst toe te voegen.

- 6) Typ een naam voor de nieuwe kleurovergang in het geopende dialoogvenster in en klik op **OK**.
- 7) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.

Tabel 1: Eigenschappen van kleurovergangen

Eigenschap	Betekenis
X centreren	Voor de kleurovergangen <i>Radiaal</i> , <i>Ellipsoïde</i> , <i>Kwadratisch</i> en <i>Vierkant</i> passen deze waarden de horizontale positie aan van het middelpunt van het <i>Kleurverloop</i> .
Y centreren	Voor de kleurovergangen <i>Radiaal</i> , <i>Ellipsoïde</i> , <i>Kwadratisch</i> en <i>Vierkant</i> passen deze waarden de verticale positie aan van het middelpunt van het <i>Kleurverloop</i> .
Hoek	Voor alle soorten <i>Kleurverloop</i> specificeert dit de hoek van de as.
Rand	Verhoog deze waarde om het <i>Kleurverloop</i> verder van de rand van de vorm te starten.
Van	De beginkleur voor het <i>Kleurverloop</i> . Voer de intensiteit van de kleur in het vak eronder in: 0% komt overeen met zwart, 100% met de volle kleur.
t/m	De eindkleur voor het <i>Kleurverloop</i> . Voer de intensiteit van de kleur in het vak eronder in: 0% komt overeen met zwart, 100% met de volle kleur.

Kleurovergangen aan passen

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
 - 1) Klik op het tabblad *Kleurovergangen* om deze te openen.
 - 2) Select de *Kleurovergang* die u wilt aanpassen in de keuzelijst.
 - 3) Voer de nieuwe waarden in voor de eigenschappen die voor wijziging beschikbaar komen. Zie [Tabel 1](#) voor meer informatie over de eigenschappen van kleurovergangen.
 - 4) Klik op **Wijzigen** om uw wijzigingen op te slaan.
 - 5) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.

Nieuwe kleurovergangen opslaan en gebruiken

De nieuwe kleurovergang is alleen beschikbaar in het huidige document. Als u deze kleurovergang in andere documenten wilt gebruiken, klikt u op het pictogram **Lijst met kleurovergang opslaan**  en typt u een unieke naam in het dialoogvenster **Opslaan als** in. De opgeslagen kleurenlijst heeft de bestandsextensie .sog.

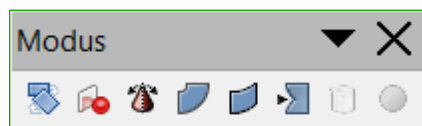
Om een eerder opgeslagen lijst met kleurovergangen te gebruiken, klikt u op het pictogram **Lijst met kleurovergangen laden**  en selecteert u deze in het dialoogvenster **Openen**. Klik op **Openen** om de opgeslagen lijst met kleurovergangen in Draw te laden.

Geavanceerde besturingselementen voor kleurovergangen

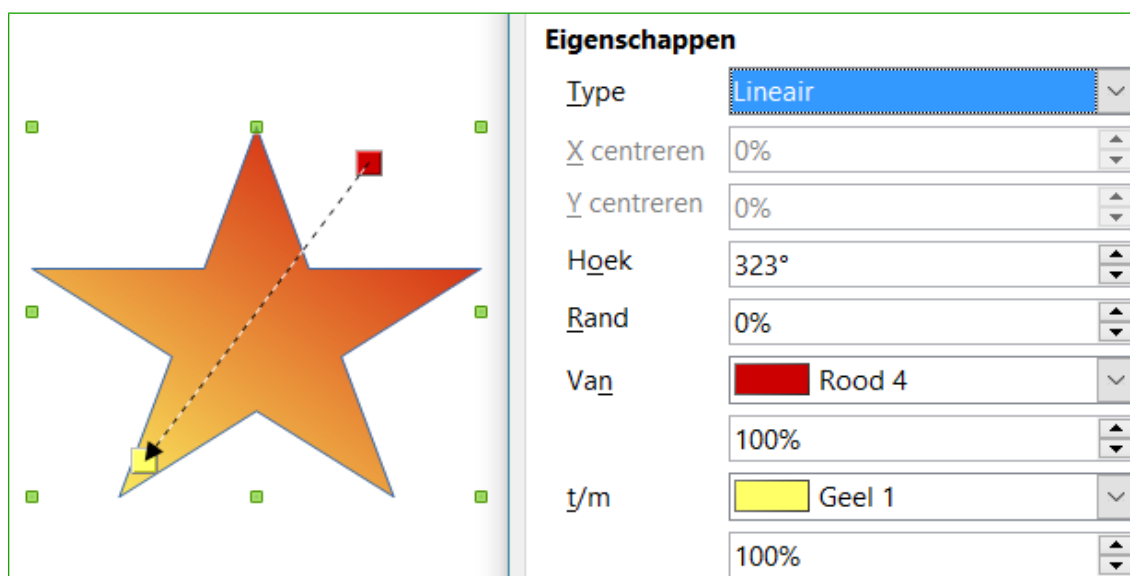
Zoals besproken in [Aangepaste kleurovergangen maken](#) op pagina 22, kunnen de eigenschappen van kleurovergangen, die in [Tabel 1](#) worden weergegeven, ingesteld worden met het dialoogvenster in [Afbeelding 24](#). LibreOffice levert echter als volgt geavanceerde besturingselementen voor kleurovergangen.

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.

- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Kleurovergangen* om deze te openen ([Afbeelding 24](#)).



Afbeelding 25: Werkbalk Modus



Afbeelding 26: Kleurovergang van Rood 4 naar Geel 1

- 4) Selecteer het type *Kleurovergang*, dat u voor het object wilt gebruiken, in de keuzelijst. De eigenschappen die u kunt aanpassen zijn afhankelijk van het type *Kleurovergang* dat u geselecteerd heeft en worden hieronder uitgelegd.
- 5) Ga naar **Beeld > Werkbalken > Modus** op de *Menubalk* of klik op het pijltje naast het pictogram **Effecten**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* om de werkbalk *Modus* te openen.
 - Klik op het pictogram **Kleurovergang**  op de werkbalk *Modus* ([Afbeelding 25](#)). Dit geeft een stippellijn weer tussen twee gekleurde vierkantjes. De kleuren tonen de van en t/m kleuren die voor de geselecteerde *Kleurovergang* gebruikt worden ([Afbeelding 26](#)).
 - Voor lineaire kleurovergangen – verplaats het vierkantje die correspondeert met de *Van* kleur om te wijzigen waar de *Kleurovergang* begint (randwaarde). Verplaats het vierkantje die correspondeert met de “t/m” kleur om de oriëntatie te veranderen (hoekwaarde).
 - Voor axiale kleurovergangen – verplaats de “t/m” kleur om zowel de hoek- als de randeigenschappen van de *Kleurovergang* te wijzigen. Alleen het vierkantje die correspondeert met de “t/m” kleur kan verplaatst worden.
 - Voor radiale kleurovergangen – verplaats de “Van” kleur om de randeigenschap in te stellen voor de breedte van de cirkel van de *Kleurovergang*. Verplaats de “t/m” kleur om het punt waar de *Kleurovergang* eindigt te wijzigen (waarden voor X centreren en Y centreren).

- Voor ellipsoïde kleurovergangen – verplaats de “Van” kleur om randeigenschap in te stellen voor de grootte van de ellipsoïde *Kleurovergang*. Verplaats de “t/m” kleur om om de hoek van de ellipsoïde-as en de as zelf te wijzigen.
- Voor vierkante en rechthoekige kleurovergangen – verplaats de “Van” kleur om de rand aan te passen voor de grootte van de vierkante of rechthoekige *Kleurovergang* en de hoek van de overgangsvorm. Verplaats de “t/m” kleur om het middelpunt van de *Kleurovergang* te wijzigen.

6) Klik op **OK** om uw wijzigingen op te slaan en het dialoogvenster te sluiten.



Opmerking

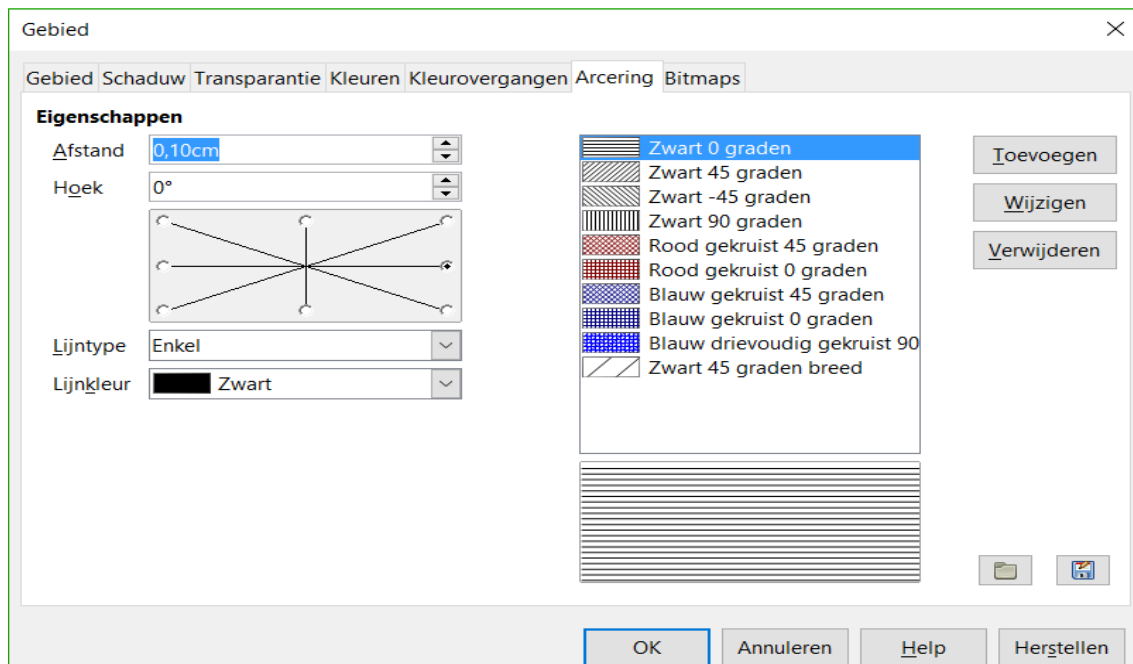
Het effect van het verplaatsen van de vierkantjes kan verschillend zijn en is afhankelijk van het type *Kleurovergang*. Bijvoorbeeld, voor een lineaire *Kleurovergang* zullen de vierkantjes voor het begin en het eind altijd aan weerszijde van het middelpunt van het object staan.

Aangepaste arceringspatronen maken

Om aangepaste arceringspatronen te maken of bestaande patronen aan te passen, selecteert u het tabblad *Arcering* van het dialoogvenster **Gebied** ([Afbeelding 27](#)). Zoals ook bij *Kleurovergang* en *Kleur* is het beter om een nieuw arceringspatroon te maken dan een voorgedefinieerde aan te passen. De eigenschappen die kunnen worden aangepast voor een patroon van *Arcering* worden in [Tabel 2](#) weergegeven.

Tabel 2: Eigenschappen van arceringspatronen

Eigenschap	Betekenis
Afstand	Bepaalt de afstand tussen twee lijnen van het patroon. Als de waarde gewijzigd wordt, wordt het voorbeeldvenster bijgewerkt.
Hoek	Gebruik de miniatuur onder de numerieke waarde, om de hoek die de lijn maakt snel in te stellen in veelvouden van 45 graden of voer de gewenste waarde in het vakje in.
Lijntype	Kies Enkel , Gekruiste of Drievoudig voor de stijl van het patroon.
Lijnkleur	Gebruik de keuzelijst om de kleur in te stellen van de lijnen van het patroon.



Afbeelding 27: Dialoogvenster Gebied – Tabblad Arcering

Nieuwe arceringspatronen maken

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** in het contextmenu om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 1) Klik op het tabblad *Arcering* om deze te openen.
- 2) Selecteer als startpunt een patroon die lijkt op wat u wilt maken.
- 3) Wijzig de eigenschappen van de lijnen die het patroon maken. Een voorbeeld wordt weergegeven in het venster onder de beschikbare patronen. Meer informatie over de eigenschappen van *Arcering* is weergegeven in [Tabel 2](#).
- 4) Klik op **Toevoegen** en typ een naam in voor de nieuwe arcering in het dialoogvenster dat opent en klik op **OK**.
- 5) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.

Arceringspatronen aanpassen

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** in het contextmenu om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 1) Klik op het tabblad *Arcering* om deze te openen.
- 2) Selecteer het aan te passen arceringspatroon in de keuzelijst.
- 3) Voer de nieuwe waarden voor de eigenschappen die voor wijziging beschikbaar komen. Zie [Tabel 2](#) voor meer informatie over de eigenschappen van arceringspatronen.
- 4) Klik op **Wijzigen** om uw wijzigingen op te slaan.
- 5) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.

Arceringspatronen opslaan en gebruiken

Het nieuwe arceringspatroon is alleen beschikbaar in het huidige document. Als u dit arceringspatroon in andere documenten wilt gebruiken, klikt u op het pictogram **Lijst arceringen opslaan**  en typt u een unieke naam in het dialoogvenster **Opslaan als** in. De opgeslagen kleurenlijst heeft de bestandsextensie .soh.

Om een eerder opgeslagen lijst met kleurovergangen te gebruiken, klikt u op het pictogram **Lijst arceringen laden**  en selecteert u deze in het dialoogvenster **Openen**. Klik op **Openen** om de opgeslagen lijst met kleurovergangen in Draw te laden.

Werken met bitmap-bestanden

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** in het contextmenu om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Gebied* om deze te openen.
- 4) Selecteer de *Bitmap* in de keuzelijst ([Afbeelding 21](#) op pagina [19](#)).
- 5) Selecteer, onder *Opvullen*, de gewenste bitmap in de keuzelijst met bitmaps. Merk op dat geïmporteerde bitmaps ook beschikbaar komen in de keuzelijst.
- 6) Stel de parameters in voor grootte, de positie en de verschuiving in (als van toepassing). Zie [Tabel 3](#) voor meer informatie over eigenschappen van bitmaps. De beste manier om deze parameters te leren begrijpen is om ze te gebruiken. [Afbeelding 21](#) op pagina [19](#) toont wat voorbeelden van bitmapvulling en de gebruikte parameters.
- 7) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.



Afbeelding 28: Voorbeelden van Bitmapvulling

Tabel 3: Eigenschappen van Bitmapvulling

Eigenschap	Betekenis
Grootte – Origineel	Selecteer dit keuzevak om de originele grootte van de bitmap te behouden.
Grootte – Relatief	Vink Origineel uit en selecteer Relatief om het object te schalen. De bewerkingsvakjes Breedte en Hoogte worden actief
Grootte – Breedte	Wanneer <i>Relatief</i> geselecteerd is, betekent 100% dat de originele breedte van de de bitmap wordt aangepast om het hele gebied te vullen en 50% betekent dat de breedte van de bitmap de helft van de breedte van het te vullen gebied is.
Grootte – Hoogte	Wanneer <i>Relatief</i> geselecteerd is, betekent 100% dat de originele hoogte van de de bitmap wordt aangepast om het hele gebied te vullen en 50% betekent dat de hoogte van de bitmap de helft van de breedte van het te vullen gebied is.
Positie – Ankerkaartje	Selecteer in het ankerkaartje de plaats binnen het gebied waar de bitmap verankerd moet worden.
Positie – Naast elkaar	Wanneer deze optie geselecteerd is, zal een aantal tegels met de bitmap het gebied vullen. De grootte van de bitmap voor de tegels wordt ingesteld bij de instellingen onder <i>Grootte</i> .
Positie – X verschuiving	Wanneer <i>Naast elkaar</i> geactiveerd is, voer in dit vak dan de verschuiving van de breedte van de bitmap in percentages in. 50% verschuiving betekent dat Draw het midden van de bitmap op het ankerpunt plaatst en vanaf dat punt de tegels starten.
Positie – Y verschuiving	Dit heeft een vergelijkbaar effect op de X-verschuiving, maar dan voor de hoogte van de bitmap.
Positie – Autoaanpassen	Strekt de bitmap uit om het hele gebied te vullen. Het selecteren van deze optie zet alle instellingen voor grootte uit.
Verschuiving – Rij	Wanneer <i>Naast elkaar</i> geactiveerd is, verschuiven de rijen van de getegelde bitmaps met het percentage dat in het vakje ingevoerd is, zodat twee opvolgende rijen niet uitgelijnd worden.
Verschuiving – Kolom	Wanneer <i>Naast elkaar</i> geactiveerd is, verschuiven de kolommen van de getegelde bitmaps met het percentage dat in het vakje ingevoerd is, zodat twee opvolgende kolommen niet uitgelijnd worden.

Bitmaps maken en importeren

U kunt nieuw bitmap-vullingen toevoegen (importeren) of uw eigen patroon maken op een raster van 8x8 op het tabblad *Bitmaps* van het dialoogvenster **Gebied** ([Afbeelding 29](#)).

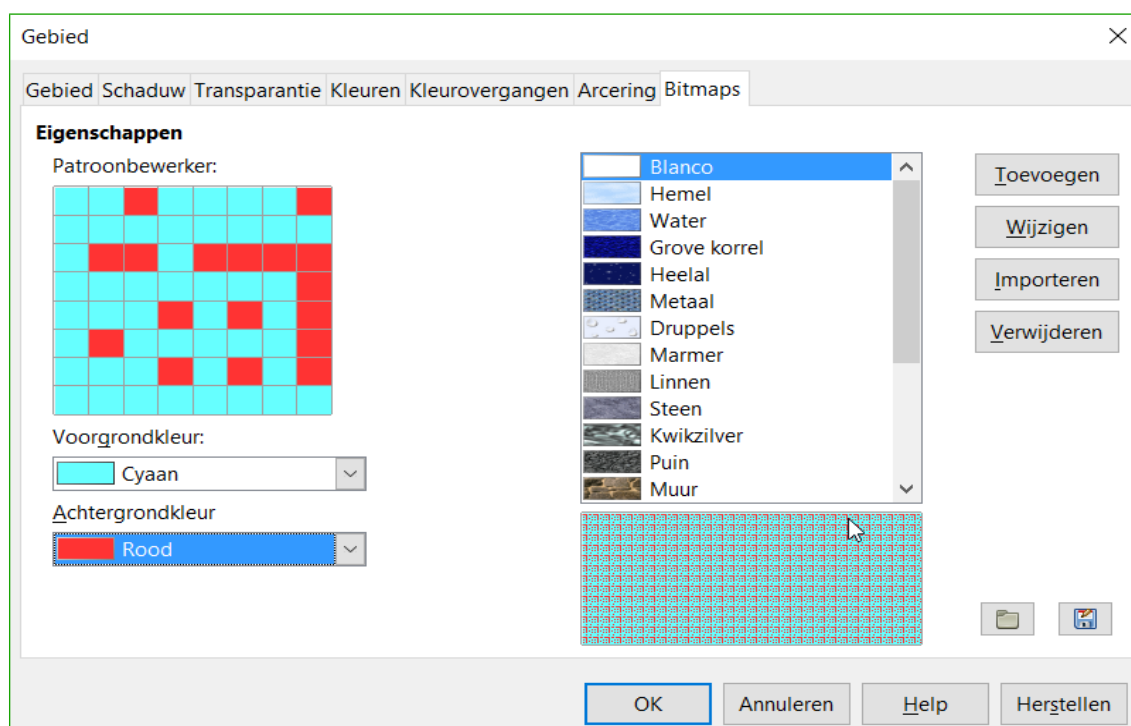
Bitmap-vullingen maken

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** in het contextmenu om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Bitmaps* om deze te openen.
- 4) Selecteer Blanco als type bitmap om de patroonbewerker te activeren.
- 5) Selecteer de *Voorgrondkleur* en de *Achtergrondkleur*.

- 6) Begin met het maken van een patroon door met de linker muisknop op de vierkantjes (pixels) te klikken die in de *Voorgrondkleur* wilt hebben. Gebruik de rechter muisknop om de *Achtergrondkleur* toe te passen. Kijk in het voorbeeldvenster om te zien of het gewenste effect is bereikt.
- 7) Klik op **Toevoegen** en typ een naam voor de nieuwe bitmap in het geopende dialoogvenster en klik op **OK**.
- 8) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.

Opmerking

U kunt alleen bitmaps aanpassen die u gemaakt hebt in LibreOffice. De met LibreOffice meegeleverde of geïmporteerde bitmaps kunnen niet met LibreOffice gewijzigd of aangepast worden.



Afbeelding 29: Een nieuwe bitmap maken

Bitmaps aanpassen

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** in het contextmenu om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 1) Klik op het tabblad *Bitmaps* om deze te openen.
- 2) Selecteer een door u gemaakte bitmap in de keuzelijst.
- 3) Wijzig uw bitmap met de *Patroonbewerker* en de keuzelijsten voor de kleuren.
- 4) Klik op **Wijzigen** om uw wijzigingen op te slaan.
- 5) Typ, indien nodig, een naam in het geopende dialoogvenster in en klik op **OK**.
- 6) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.

Bitmaps importeren

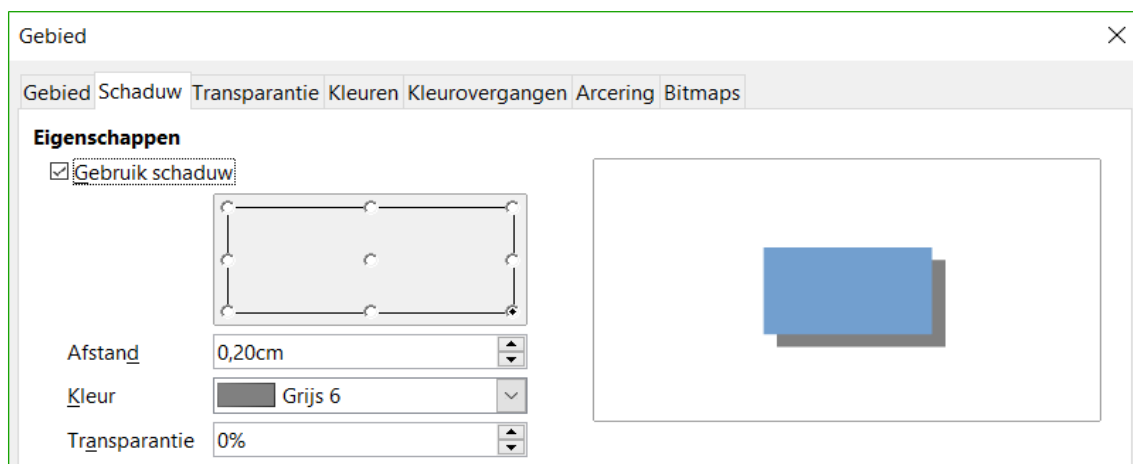
Om een bitmap te importeren dat in een ander programma gemaakt is:

- 1) Klik op **Importeren** en een dialoogvenster voor het importeren opent.
- 2) Blader naar de map waar het bitmap-bestand staat, selecteer het en klik op **Openen**.
- 3) Typ een naam voor de geïmporteerde bitmap en klik op **OK**.

Nieuwe bitmaps opslaan en gebruiken

De nieuwe bitmap is alleen beschikbaar in het huidige document. Als u deze bitmap in andere documenten wilt gebruiken, klikt u op het pictogram **Bitmaplijst opslaan**  en typt u een unieke naam in het dialoogvenster **Opslaan als** in. De opgeslagen bitmaplijst heeft de bestandsextensie .sob.

Om een eerder opgeslagen lijst met bitmaps te gebruiken, klikt u op het pictogram **Bitmaplijst laden**  en selecteert u deze in het dialoogvenster **Openen**. Klik op **Openen** om de opgeslagen lijst met bitmaps in Draw te laden.



Afbeelding 30: Dialoogvenster Gebied – Tabblad Schaduw

Schaduw opmaken

Schaduw kan worden toegepast lijnen, vormen en tekst.

Om schaduw snel toe te passen op alleen een lijn of een vorm, selecteert u eerst het object en klikt u vervolgens op het pictogram **Schaduw**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl*. De met deze methode toegepaste schaduw heeft de standaardinstellingen en kan niet aangepast worden.

Voor meer controle over het toevoegen van schaduw aan een object, kunt u als volgt het tabblad *Schaduw* van het dialoogvenster **Gebied** ([Afbeelding 30](#)) gebruiken:

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** in het contextmenu om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Schaduw* om deze te openen.
- 4) Selecteer **Gebruik schaduw** en de schaduwopties worden actief.
- 5) Selecteer in het ankerkaartje de richting van de schaduw.
- 6) Voer in het tekstvak *Afstand* de ruimte in tussen het object en de schaduw in.

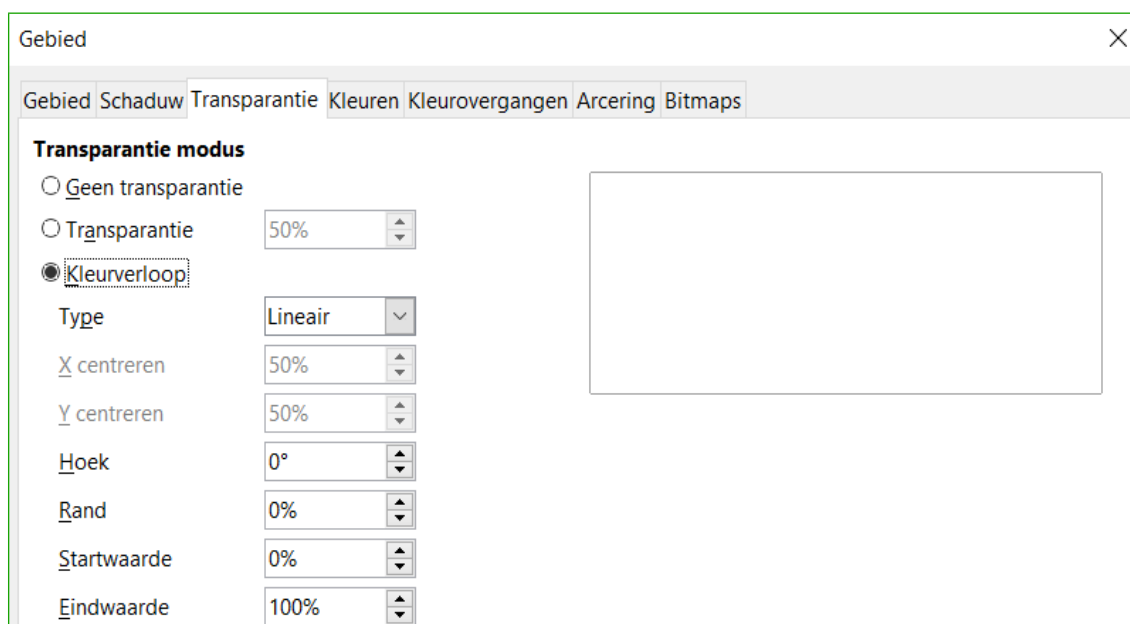
- 7) Selecteer in de keuzelijst *Kleur* de kleur van de schaduw.
- 8) Voer bij *Transparantie* het percentage in voor de transparantie van de schaduw.
- 9) Klik op **OK** om uw wijzigingen op te slaan en het dialoogvenster te sluiten.

Transparantie opmaken

Transparantie kan op objecten en op de schaduw worden toegepast. Kijk, om transparantie op lijnen toe te passen, bij [Lijnen opmaken](#) op pagina 7; voor schaduw kijkt u bij [Schaduw opmaken](#) hierboven.

Om transparantie op objecten toe te passen met het tabblad *Transparantie* van het dialoogvenster *Gebied* ([Afbeelding 31](#)):

- 1) Selecteer het object dat u wilt bewerken.
- 2) Ga naar **Opmaak > Vlak** op de *Menubalk* of klik op het pictogram **Vlak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of klik met rechts op het object en kies **Vlak** in het contextmenu om het dialoogvenster **Gebied** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Transparantie* om de transparantiemodus te openen.
- 4) Selecteer, om een uniforme transparantie te maken, **Transparantie** en voer een percentage in het tekstvak in.



Afbeelding 31: Dialoogvenster Gebied – Tabblad Transparantie

- 5) Om een transparante *Kleurverloop* (kleurovergang) te maken (zodat het gebied geleidelijk doorzichtig wordt) selecteert u *Kleurverloop* en selecteert u het type in de keuzelijst: **Lineair**, **Axiaal**, **Radiaal**, **Ellipsoïde**, **Kwadratisch** of **Vierkant**.
- 6) Stel de parameters in voor het geselecteerde type *Kleurverloop*. Bekijk [Tabel 4](#) voor een beschrijving van de eigenschappen. De beschikbare parameters zijn afhankelijk van het geselecteerde type *Kleurverloop*.
- 7) Klik op **OK** om uw wijzigingen op te slaan en het dialoogvenster te sluiten.

Tabel 4: Eigenschappen van transparante kleurverloop

Eigenschap	Betekenis
X centreren	Voor de kleurverlopen <i>Radiaal</i> , <i>Ellipsoïde</i> , <i>Kwadratisch</i> of <i>Vierkant</i> , past u deze waarden aan om de horizontale verschuiving in te stellen van het middelpunt van het <i>Kleurverloop</i> .
Y centreren	Voor de kleurverlopen <i>Radiaal</i> , <i>Ellipsoïde</i> , <i>Kwadratisch</i> of <i>Vierkant</i> , past u deze waarden aan om de verticale verschuiving in te stellen van het middelpunt van het <i>kleurverloop</i> .
Hoek	Specificeert, voor de kleurverlopen <i>Radiaal</i> , <i>Ellipsoïde</i> , <i>Kwadratisch</i> of <i>Vierkant</i> , de hoek van de <i>kleurverloop</i> -as.
Rand	Verhoog deze waarde om het <i>kleurverloop</i> verder weg van de rand te laten starten.
Startwaarde	Waarde voor de begintransparantie van het <i>kleurverloop</i> . 0% is volledig ondoorzichtig, 100% is volledig transparant.
Eindwaarde	Waarde voor de eindtransparantie van het <i>kleurverloop</i> . 0% is volledig ondoorzichtig, 100% is volledig transparant.

Opmaakprofielen gebruiken

Stel dat u dezelfde vulling, lijndikte en rand wilt gebruiken voor een set objecten. Dit herhaaldelijk proces kan sterk vereenvoudigd worden door opmaakprofielen te gebruiken. Met opmaakprofielen kunt u een opmaaksjabloon definiëren (een opmaakprofiel) en dan dat opmaakprofiel toepassen op meerdere objecten. Bekijk, voor meer informatie over opmaakprofielen, Hoofdstuk 6, *Kennismaken met opmaakprofielen*, in de *Handleiding voor Writer*.

Gekoppelde opmaakprofielen voor tekenobjecten

Opmaakprofielen voor tekenobjecten ondersteunen overerving; dat wil zeggen, een opmaakprofiel kan op een ander opmaakprofiel gebaseerd zijn (hoofdopmaakprofiel), zodat het alle opmaakinstellingen erft van het hoofdopmaakprofiel. U kunt deze eigenschap gebruiken om een familie van opmaakprofielen te maken.

Bijvoorbeeld, als u meerdere vakken nodig heeft die verschillende kleuren hebben, maar verder identiek opgemaakt zijn, is het de beste werkwijze om een generiek opmaakprofiel voor het vak te maken, zoals randen, gebiedsvulling en lettertype. Daarna kunt u een aantal hiërarchisch afhankelijke opmaakprofielen maken, die alleen in kleur verschillen in de eigenschap voor opvulleur. Als u daarna de lettergrootte en de dikte van de rand wilt wijzigen, is het voldoende om dit in het hoofdopmaakprofiel aan te passen en alle gekoppelde opmaakprofielen zullen overeenkomstig aangepast worden.

Opmaakprofielen voor tekenobjecten maken

U kunt op de volgende manieren opmaakprofielen voor tekenobjecten maken:

- Met het venster **Stijlen en opmaak**.
- Met het paneel *Stijlen en opmaak* op de *Zijbalk*.
- Van een geselecteerd object.

Opmerking

In LibreOffice Draw zijn *Afbeeldingsprofielen* alleen beschikbaar in het venster **Stijlen en opmaak** en het paneel *Stijlen en opmaak* op de *Zijbalk* .



Afbeelding 32: Venster Stijlen en opmaak

Venster Stijlen en opmaak

- 1) Klik op het pictogram **Stijlen en opmaak**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of ga naar **Opmaak > Stijlen en opmaak** op de *Menubalk* of druk op *F11* om het venster **Stijlen en opmaak** te openen ([Afbeelding 32](#)).
- 2) Selecteer, in het venster **Stijlen en opmaak**, het opmaakprofiel dat u wilt aanpassen.
- 3) Klik met rechts en selecteer **Nieuw** om het dialoogvenster **Afbeeldingsstijlen** te openen ([Afbeelding 33](#)).

Afbeeldingsstijlen X

Tekst	Tekst-animatie	Dimensionering	Verbinding	Uitlijning	Aziatische typografie	Tab	
Beheren	Regel	Gebied	Schaduw	Transparantie	Lettertype	Lettertype-effect	Inspringingen en afstanden

Opmaakprofiel

Naam

Gekoppeld met ▼

Categorie ▼

Bevat

Afbeelding 33: Dialoogvenster Afbeeldingsstijlen – tabblad Beheren

- 4) Klik op het tabblad *Beheren* om deze te openen.
- 5) Geef uw nieuwe opmaakprofiel een betekenisvolle naam.
- 6) Gebruik de verschillende tabbladen en beschikbare opties van het dialoogvenster **Afbeeldingsstijlen** om uw nieuwe opmaakprofiel op te maken en te categoriseren.
- 7) Klik op **OK** wanneer u klaar bent om uw nieuwe afbeeldingsprofiel op te slaan en het dialoogvenster te sluiten.

Het dialoogvenster **Afbeeldingsstijlen** bestaat uit verschillende tabbladen die als volgt gegroepeerd kunnen worden:

- **Beheren** – bevat een samenvatting van het opmaakprofiel en de hiërarchische positie.
- **Lettertype**, **Lettertype-effect**, **Inspringingen en afstanden**, **Uitlijning**, **Tab** en **Aziatische typografie** – stelt de eigenschappen in van de in een tekstvak of in een grafisch object ingevoegde tekst.
- **Dimensionering** – gebruikt om de stijl van maatlijnen instellen.
- **Tekst**, **Tekst-animatie**, **Verbinding**, **Regel**, **Gebied**, **Schaduw** en **Transparantie** – bepalen de opmaak van een object.

Opmerking

Wanneer opmaakprofielen gekoppeld zijn, zal het wijzigen van een kleur (bijvoorbeeld) de kleur van alle gekoppelde opmaakprofielen wijzigen. Soms is dit precies wat u wilt; op andere momenten wilt u niet dat de wijzigingen op alle gekoppelde opmaakprofielen worden toegepast. Het loont om vooruit te plannen.

Gedeelte Stijlen en opmaak op de Zijbalk

Zorg ervoor dat uw object geselecteerd is en klik op het pictogram **Stijlen en opmaak**  op de *Zijbalk* om het gedeelte *Stijlen en opmaak* te openen. Dit gedeelte is identiek aan het venster **Stijlen en opmaak**. Bekijk, voor het maken van een nieuw *Afbeeldingsprofiel*, de procedure in [Venster Stijlen en opmaak](#) hierboven.

Een geselecteerd object gebruiken

U kunt een afbeeldingsprofiel maken van een object dat al opgemaakt is.

- 1) Selecteer het object dat u wilt gebruiken om een nieuw opmaakprofiel van te maken.

- 2) Open het venster **Stijlen en opmaak** of het gedeelte *Stijlen en opmaak* op de *Zijbalk*.
- 3) Klik op het pictogram **Nieuw opmaakprofiel uit selectie** .
- 4) In het dialoogvenster **Opmaakprofiel maken** dat opent, typt u een naam in voor het nieuwe opmaakprofiel. Dit dialoogvenster toont ook bestaande aangepaste opmaakprofielen die beschikbaar zijn.
- 5) Klik op **OK** om het nieuwe opmaakprofiel op de slaan.

Afbeeldingsprofielen wijzigen

Om een bestaand opmaakprofiel te wijzigen:

- 1) Klik met rechts op het opmaakprofiel in het venster **Stijlen en opmaak** of in het gedeelte *Stijlen en opmaak* op de *Zijbalk*.
- 2) Selecteer **Wijzigen** in het contextmenu om het dialoogvenster **Afbeeldingsstijlen** te openen ([Afbeelding 33](#)).
- 3) Pas de benodigde wijzigingen toe op het opmaakprofiel.
- 4) Klik op **OK** om uw wijzigingen op te slaan en het dialoogvenster te sluiten.

Vanuit een selectie bijwerken

Om een afbeeldingsprofiel vanuit een geselecteerd object bij te werken:

- 1) Selecteer een object dat de opmaak heeft waarvan u een opmaakprofiel wilt maken.
- 2) Selecteer, in het venster **Stijlen en opmaak** of in het gedeelte *Stijlen en opmaak* op de *Zijbalk*, het opmaakprofiel dat u wilt bijwerken en klik op het pictogram **Opmaakprofiel bijwerken** .

Afbeeldingsprofielen toepassen

U kunt afbeeldingsprofiel toepassen met het venster **Stijlen en opmaak** of met het gedeelte *Stijlen en opmaak* op de *Zijbalk*. Zorg er eerst voor dat de opmaakprofielen weergegeven worden ([Afbeelding 32](#)) en doe dan één van het volgende:

- Selecteer het object waarop u een opmaakprofiel wilt toepassen en dubbelklik dan op de naam van het opmaakprofiel dat u wilt toepassen.
- Klik op het pictogram **Gietermodus** , plaats de cursor op het object dat opgemaakt moet worden en klik op de muisknop. Deze modus blijft actief totdat u het uit zet, zodat u hetzelfde opmaakprofiel op meerdere objecten kunt toepassen. Om de *Gietermodus* te beëindigen, klikt u opnieuw op het pictogram **Gietermodus**.
- Wanneer de *Gietermodus* actief is, klikt u ergens in het document met rechts om de laatste vulactie ongedaan te maken. Wees voorzichtig dat u niet per abuis met rechts klikt en een actieongedaan maakt die u wilt behouden.



Tip

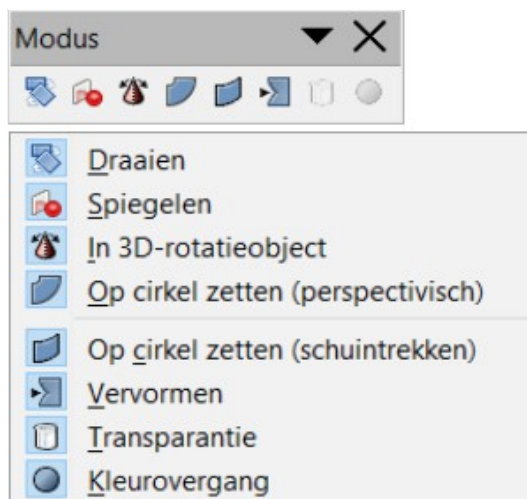
Onderaan het venster **Stijlen en opmaak** of het paneel *Stijlen en opmaak* op de *Zijbalk* is een keuzelijst. Hier kunt u kiezen of u alle groepen opmaakprofielen wilt weergegeven, zoals *Toegepaste opmaakprofielen* of *Aangepaste opmaakprofielen*.

Afbeeldingsprofielen verwijderen

U kunt in LibreOffice voorgedefinieerde opmaakprofielen niet verwijderen, zelfs niet als u ze niet gebruikt. U kunt alleen gebruikergedefinieerde (aangepaste) opmaakprofielen verwijderen. Zorg er

echter voor dat u voordat u een aangepast opmaakprofiel verwijdert, dat opmaakprofiel niet gebruikt wordt. Als een ongewenst opmaakprofiel in gebruik is, vervang het dan door een ander opmaakprofiel. Om te zien welk opmaakprofiel in gebruik is, kiest u **Toegepaste opmaakprofielen** in de keuzelijst onderaan het venster **Stijlen en opmaak**.

Om een aangepast opmaakprofiel te verwijderen, klikt u met rechts op het opmaakprofiel in het venster **Stijlen en opmaak** en kiest u **Verwijderen** in het contextmenu. Als het opmaakprofiel in gebruik is, krijgt u een waarschuwingsvenster; u kunt op **Ja** klikken om het opmaakprofiel toch te verwijderen. Als het opmaakprofiel niet in gebruik is, krijgt u geen waarschuwing.



Afbeelding 34: Werkbalk Modus met de beschikbare hulpmiddelen

Speciale effecten toepassen

Net zoals de basishandelingen van een object, zoals het verplaatsen en de grootte aanpassen, zijn er een aantal speciale effecten die ook kunnen worden toegepast op objecten in Draw. Verschillende effecten zijn al beschikbaar op de werkbalk *Modus* ([Afbeelding 34](#)). als de werkbalk *Modus* niet weergegeven wordt, selecteer deze dan via **Beeld > Werkbalken > Modus**.

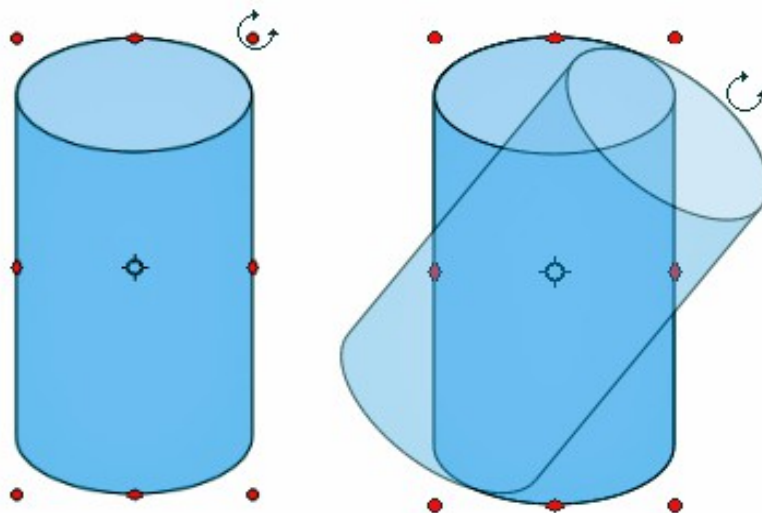
De beschikbare hulpmiddelen van de werkbalk *Modus* worden in de volgende alinea's beschreven, met uitzondering van het hulpmiddel *In 3D-rotatieobject*, welke beschreven wordt in Hoofdstuk 7, *Werken met 3D-objecten*.

Objecten draaien

Het draaien van een object kan handmatig worden uitgevoerd of met een speciaal dialoogvenster, net zoals het wijzigen van de positie en grootte van een object.

Handmatig draaien

- 1) Klik op een object en de selectiehandvatten worden weergegeven.
- 2) Klik op het pictogram **Draaien**  op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of de werkbalk *Modus* of klik nogmaals op het object. De selectiehandvatten wijzigen van vorm en kleur ([Afbeelding 35](#)).



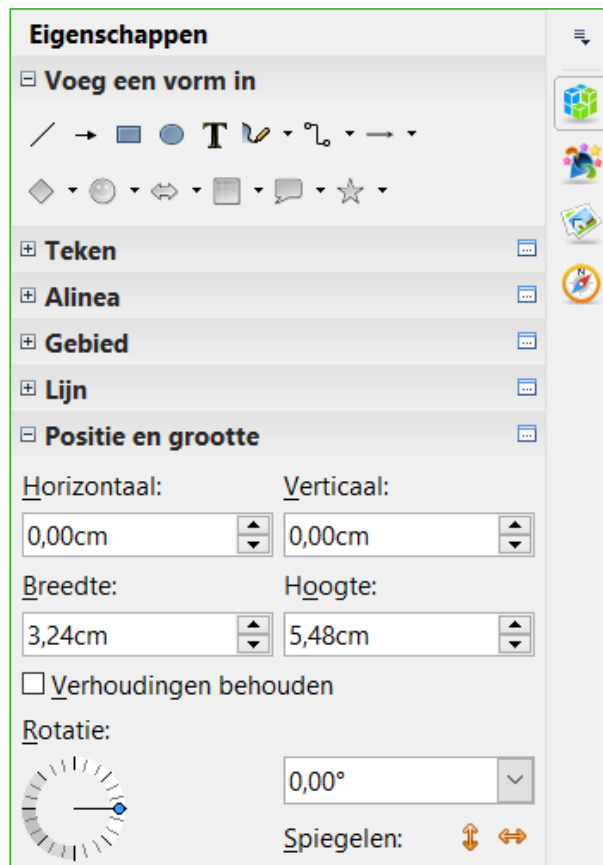
Afbeelding 35: Object geselecteerd voor draaiing

- 3) Klik en sleep, indien nodig, het draaipunt om de manier waarop een object gedraaid wordt te wijzigen. Het draaipunt is een cirkel en verschijnt, standaard, in het midden van het gereflecteerde object. Normaal is het midden van een object prima, maar soms wilt u misschien rond een hoekpunt draaien of zelfs op een punt buiten het object.
- 4) Beweeg de muis over één van de hoekhandvatten en de cursor wijzigt van vorm.
- 5) Klik en beweeg in de richting waarin u het object wilt draaien. Alleen de hoekhandvatten zijn actief voor draaiing.
- 6) Om de draaihoeken tot 15 graden te beperken, houd u de *Shift*-toets ingedrukt tijdens het draaien van het object. Dit is erg handig voor het draaien van objecten in een rechte hoek, bijvoorbeeld van staand naar liggend.
- 7) Wanneer u tevreden bent laat u de muisknop los.

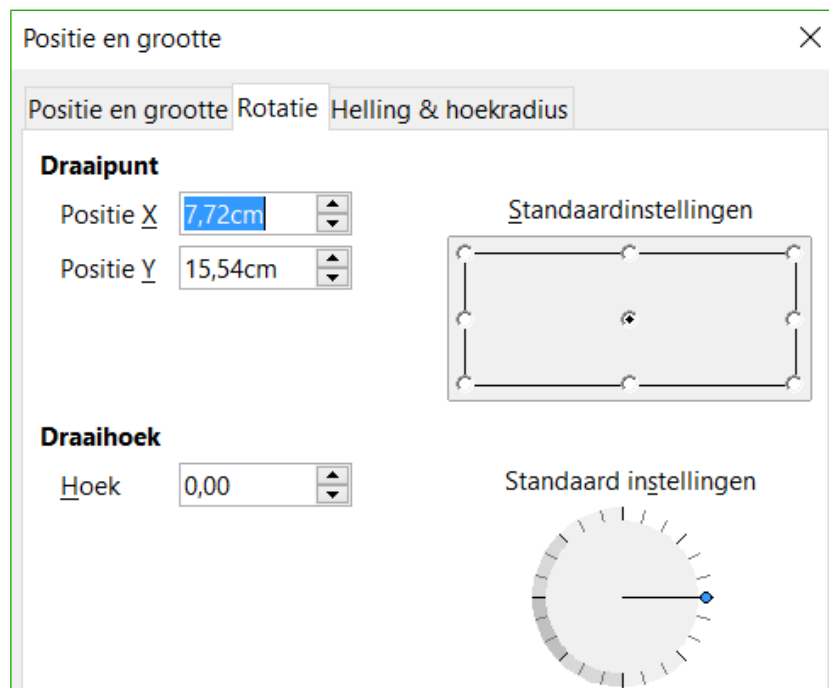
Draaien met behulp van de Zijbalk

Om een object met behulp van de *Zijbalk* te draaien:

- 1) Klik op een object en de selectiehandvatten worden weergegeven.
- 2) Klik op het pictogram **Eigenschappen**  op de *Zijbalk* en klik dan op het plusteken (+) naast het gedeelte *Positie en grootte* om dit gedeelte te openen ([Afbeelding 36](#)).
- 3) Klik opnieuw op het geselecteerde object om de selectiehandvatten in draaihandvatten te wijzigen.
- 4) Klik op de draai-indicator onder *Rotatie* en draai deze of voer een draaihoek in het tekstvak in of selecteer een voorgedefinieerde draaihoek in de keuzelijst.
- 5) Wanneer u tevreden bent met de draaiing van het object, klikt u buiten het object en het is gedraaid.



Afbeelding 36: Gedeelte Positie en grootte van de Zijbalk



Afbeelding 37: Dialoogvenster Positie en grootte – tabblad Rotatie

Dialogovenster Rotatie

In plaats van een object handmatig of met de *Zijbalk* te draaien, kunt u het tabblad *Rotatie* van het dialoogvenster **Positie en grootte** gebruiken ([Afbeelding 37](#)) voor een meer gecontroleerde draaiing van een object.

- 1) Selecteer het object, zodat de selectiehandvatten weergegeven worden.
- 2) Druk op *F4* of kies **Opmaak > Positie en grootte** op de *Menubalk* of klik met rechts op het object en kies **Positie en grootte** in het contextmenu om het dialoogvenster **Positie en grootte** te openen.
- 3) Klik op het tabblad *Rotatie* om deze te openen.
- 4) In het gedeelte *Draaipunt* voert u een waarde in de vakken **Positie X** en/of **Positie Y** in, om het draaipunt relatief te verplaatsen ten opzichte van de linker bovenhoek van de tekening of selecteer een positie voor de draaihoek onder *Standaardinstellingen*. De standaardpositie van de draaihoek is het middelpunt van het object.
- 5) In het gedeelte *Draaihoek* voert u een hoek in het vak *Hoek* in, waarmee u het object wilt draaien klikt u op de draai-indicator onder *Standaard instellingen* en sleept u deze rond totdat u de gewenste hoek heeft bereikt. Wanneer u klikt en sleept wordt de hoek in het vak *Hoek* weergegeven.
- 6) Klik op **OK** om uw wijzigingen op te slaan en het dialoogvenster te sluiten.

Objecten spiegelen

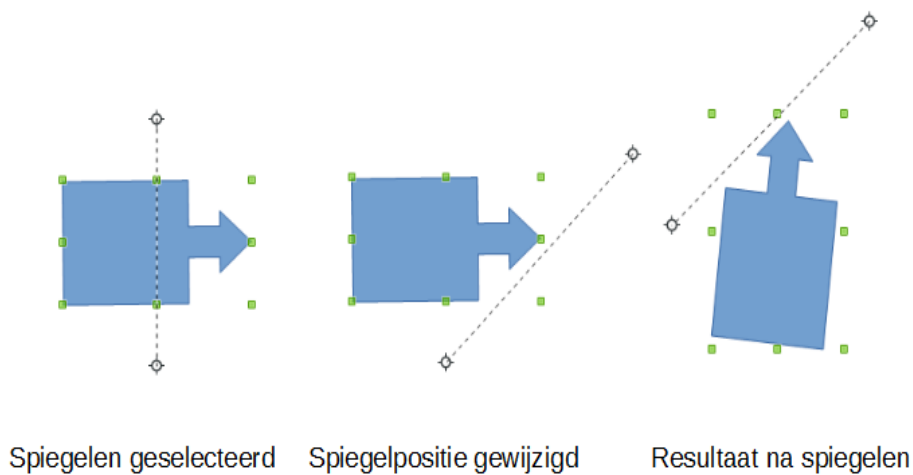
Snel spiegelen

De snelste en eenvoudigste manier om een object horizontaal of verticaal te spiegelen is als volgt:

- 1) Selecteer het object, zodat de selectiehandvatten weergegeven worden.
- 2) Ga naar **Wijzigen > Spiegelen** en kies **Horizontaal** of **Verticaal** op de *Menubalk* of klik met rechts en kies **Spiegelen > Horizontaal** of **Spiegelen > Verticaal** in het contextmenu of klik op de pictogrammen **Spiegel het object horizontaal** of **Spiegel het object verticaal**   in het gedeelte *Positie en grootte* op de *Zijbalk* en het geselecteerde object zal in de andere richting gespiegeld zijn.

Hulpmiddel Spiegelen

Het hulpmiddel **Spiegelen** op de werkbalk *Modus* of de werkbalk *Lijn en opvulstijl* kan ook gebruikt worden om object te spiegelen. Met dit hulpmiddel kunt u ook de positie en de hoek wijzigen waarin het object gespiegeld wordt ([Afbeelding 38](#)).



Afbeelding 38: Het hulpmiddel Spiegelen gebruiken

- 1) Selecteer een object en de selectiehandvatten worden weergegeven.
- 2) Klik op het pictogram **Spiegelen**  op de werkbalk *Modus* en de as van symmetrie verschijnt als een onderbroken lijn door het midden van het object. Het object zal om de as van symmetrie gespiegeld worden.
- 3) Klik en sleep beide uiteinden van de as van symmetrie om de oriëntatie van de as in te stellen.
- 4) Plaats de cursor over één van de selectiehandvatten, totdat deze van vorm wijzigt.
- 5) Klik en sleep het object naar de andere kant van de as van symmetrie, totdat het object gespiegeld wordt. De hoek en positie van de spiegeling is afhankelijk van de hoek en positie van de as van symmetrie.
- 6) Laat de muisknop los en het object is gespiegeld.

Opmerking

Als u tijdens het spiegelen de *Shift*-toets ingedrukt houdt, zal het in stappen van 45 graden draaien.

Gespiegelde kopieën

Op dit moment bestaat er geen opdracht voor spiegeling in Draw. Een spiegeling van een object kan echter als volgt nagebootst worden met het hulpmiddel Spiegelen:

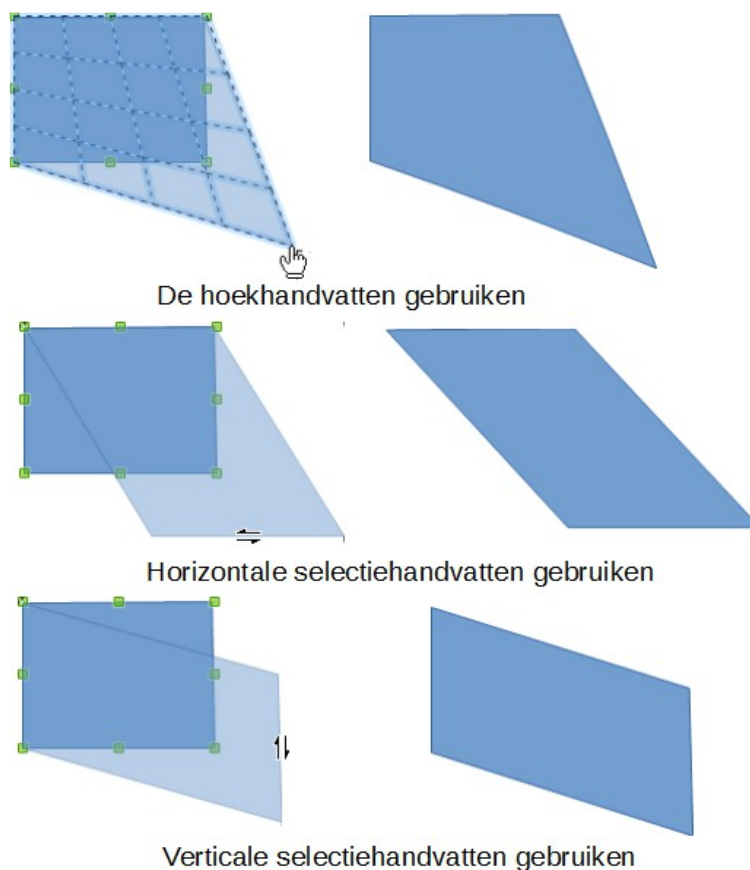
- 1) Selecteer het object waar u een gespiegelde kopie van wilt hebben en kopieer deze naar het klembord.
- 2) Selecteer het hulpmiddel **Spiegelen** op de werkbalk *Modus* of de werkbalk *Lijn en opvulstijl*.
- 3) Verplaats de as van symmetrie naar de gewenste locatie en spiegel het object.
- 4) Klik op een lege plek van de pagina om de selectie van het object op te heffen.
- 5) Plak vanaf het klembord om een kopie van het object op de originele locatie terug te plaatsen en u heeft nu een gespiegelde kopie.
- 6) Selecteer, indien nodig, beide objecten en lijn ze uit door te kiezen voor **Wijzigen > Uitlijning** op de *Menubalk* of klik met rechts en kies **Uitlijning** in het contextmenu en kies dan het type uitlijning.

Afbeeldingen vervormen

Met drie hulpmiddelen op de werkbalk *Modus* kunt u de hoeken en zijanten van een object verslepen om deze te vervormen.

- **Vervormen**  vervormt een object in perspectief.
- **Op cirkel zetten (schuintrekken)**  creëert een pseudo driedimensionaal effect.
- **Op cirkel zetten (perspectivisch)**  creëert een pseudo driedimensionaal effect.

In alle drie gevallen wordt u in eerste instantie gevraagd of u het object wilt omzetten naar een boog. Dit is een noodzakelijke eerste stap, dus klik op **Ja**. Daarna kunt u de selectiehandvatten van het object verplaatsen om het gewenste effect te bereiken. Het resultaat van deze hulpmiddelen wordt in onderstaande afbeeldingen weergegeven.



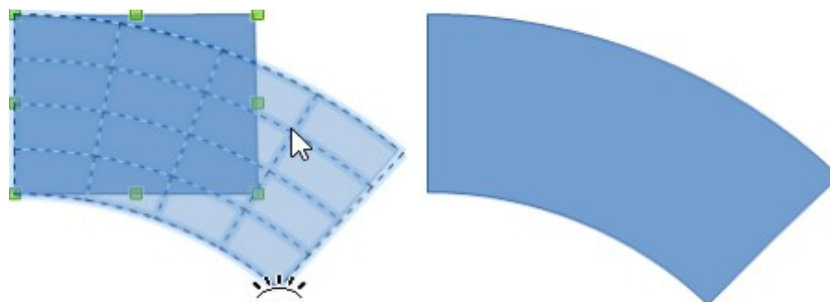
Afbeelding 39:Een object vervormen

Vervorming

Selecteer een object en klik op het pictogram **Vervormen**  op de werkbalk *Modus*. Na het omzetten naar een boog, zoals verzocht, verplaatst u de handvatten om het object op te rekken. De hoekhandvatten vervormen de hoeken, de verticale middenhandvatten vervormen de afbeelding horizontaal en de horizontale middenhandvatten vervormen het object verticaal ([Afbeelding 39](#)).

Op cirkel zetten (perspectivisch)

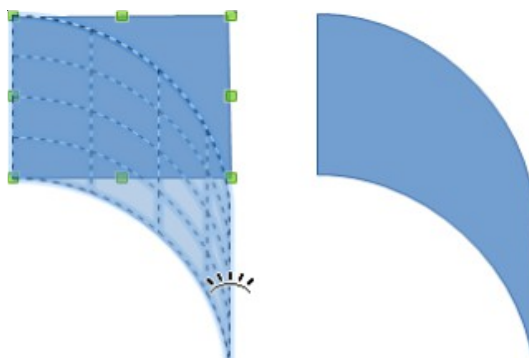
Selecteer een object en klik op het pictogram **Op cirkel zetten (perspectivisch)** op de werkbalk *Modus*. Na het omzetten naar een boog, klikt u op één van de selectiehandvatten en verplaatst u deze om het object een pseudo driedimensionaal effect te geven ([Afbeelding 40](#)).



Afbeelding 40: Een object naar een cirkel met perspectief omzetten

Op cirkel zetten (schuintrekken)

Selecteer een object en klik op het pictogram **Op cirkel zetten (schuintrekken)** op de werkbalk *Modus*. Na het omzetten naar een boog, klikt u op één van de selectiehandvatten en verplaatst u deze om het object een pseudo driedimensionaal schuingetrokken perspectief te geven ([Afbeelding 41](#)).



Afbeelding 41: Een object naar een cirkel met een schuining omzetten



Opmerking

Een object naar een boog omzetten is een veilige actie, maar het kan niet teruggedraaid worden, anders dan met het pictogram **Ongedaan maken** of *Ctrl+Z*.

Dynamische overgangen

U kunt transparantie-overgangen op dezelfde manier beheren als kleurovergangen en beide types overgangen kunnen tegelijk gebruikt worden. Met een transparantie-overgang verandert de richting en de mate van kleurvulling van een object van ondoorzichtig naar transparant. In een kleurovergang verandert de vulling van de ene kleur naar de andere, maar de mate van transparantie blijft gelijk.

Er zijn twee pictogrammen op de werkbalk *Modus* die de transparantie- en kleurovergangen beheren. Zelfs als u geen transparantie op een object met een vulkleur heeft toegepast, kunt u de transparantie beheersen door op het pictogram **Transparantie**  te klikken. Dit definieert een transparantie-overgang en op het object verschijnt een stippellijn die twee vierkantjes verbindt. Verplaats de twee vierkantjes om het verloop aan te passen. U kunt de richting van het verloop instellen (verticaal, horizontaal of in elke hoek) en de plek van waaruit de transparantie begint.

Een regelmatige kleurovergang is op dezelfde wijze gedefinieerd. Selecteer een object en selecteer dan een kleurverloop op het tabblad *Kleurovergangen* van het dialoogvenster **Gebied** ([Afbeelding 24](#) op pagina 22). Het pictogram **Kleurverloop**  is nu actief op de werkbalk *Modus*. Wanneer u op het pictogram **Kleurverloop** klikt, verschijnt een stippellijn die twee vierkantjes verbindt, net als bij transparantie-overgang.

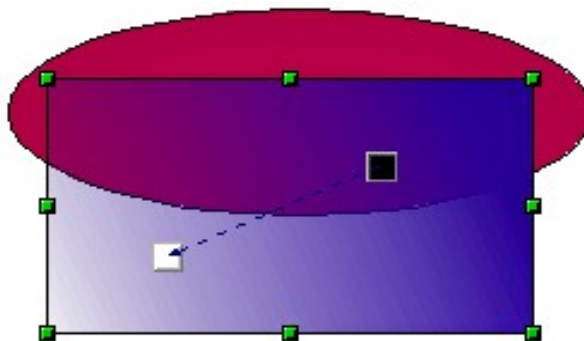
Klik, zowel bij transparantie-overgang als bij kleurovergang, buiten het object om de overgang in te stellen.

Opmerking

Het effect van het verplaatsen van de vierkantjes is afhankelijk van het type overgang., Voor een lineaire overgang, bijvoorbeeld, zullen de begin- en eindvierkantjes altijd aan beide zijden van het middelpunt van het object staan.

Voorbeeld 1

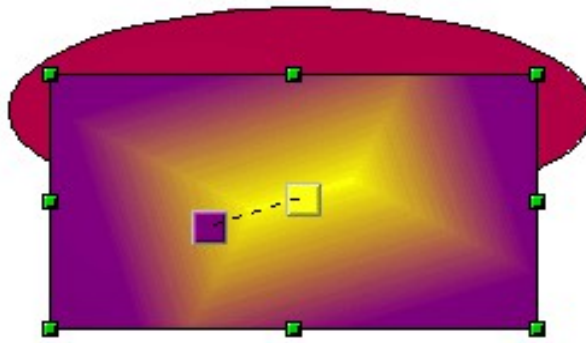
Een object met een enkele kleur en een transparantie-overgang, die een deel van het onderliggende object bedekt. De overgang kan dynamisch worden bijgesteld; de richting van de transparantie door het witte vierkantje of de afstand waarover het is toegepast door het zwarte vierkantje te verplaatsen ([Afbeelding 42](#)).



Afbeelding 42: Voorbeeld 1 van een dynamische overgang

Voorbeeld 2

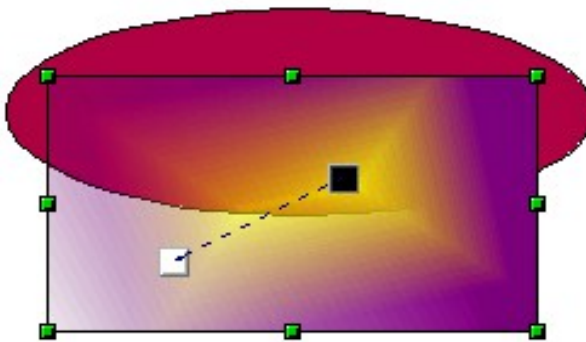
Een object met een kleurovergang die een ander object volledig bedekt. De overgang wordt dynamisch aangepast door de vierkantjes te verplaatsen – de kleur van het vierkante is relatief aan de kleur van de toename of afname van die kleur ([Afbeelding 43](#)).



Afbeelding 43: Voorbeeld 2 van een dynamische overgang

Voorbeeld 3

Een object met zowel kleur- als transparantie-overgang, die gedeeltelijk het onderliggende object bedekt ([Afbeelding 44](#)).



Afbeelding 44: Voorbeeld 3 van een dynamische overgang