

LibreOffice

The Document Foundation

Začíname s programom LibreOffice

Kapitola 7

Začíname s programom Draw

Vektorová grafika v LibreOffice

Autorské práva

Tento dokument je duševným vlastníctvom dokumentačného tímu LibreOffice Copyright © 2014. Zoznam prispievateľov a prekladateľov je uvedený nižšie. Dokument je možné šíriť alebo upravovať za podmienok licencie GNU General Public License (<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>), verzia 3 alebo novšia, alebo za podmienok Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), verzia 4.0 alebo novšia.

Všetky ochranné známky uvedené v tejto príručke patria ich vlastníkom.

Prispievatelia

Ron Faile Jr.

Jean Hollis Weber

Peter Schofield

Spätná väzba

Pripomienky k obsahu posielajte do slovenskej mailovej diskusie používateľov LibreOffice users@sk.libreoffice.org.

Upozornenie: Všetko, čo pošlete do mailovej diskusie, vrátane e-mailovej adresy a akýchkoľvek iných osobných informácií, ktoré sú uvedené v správe, je verejne archivované a nemôže byť dodatočne odstránené.

Podakovanie

Anglický originál tejto kapitoly bol vytvorený na základe kapitoly 7 knihy *Getting Started with OpenOffice.org 3.3*. Slovenský preklad bol vytvorený na základe jej prekladu do češtiny. Prispievatelia do tejto kapitoly sú:

Agnes Belzunce
Regina Henschel
Gary Schnabl
Alex Thurgood
Michele Zarri

Chris Bonde
Michel Pinquier
Joe Sellman
Jean Hollis Weber

Daniel Carrera
Iain Roberts
Jim Taylor
Linda Worthington

Dátum vydania a verzia programu, pre ktorú je kniha určená

Anglický originál bol vydaný 24. marca 2014. Kniha je určená pre LibreOffice 4.2.

Slovenský preklad

Slovenský preklad bol zverejnený 27. júla 2014.

Preklad textu: Miloš Šrámek s využitím českého prekladu Stanislava Horáčka

Kontrola prekladu: Miroslav Fikar a Ladislav Svacula

Snímky obrazovky a grafika: Roman Toman

Text bol preložený pomocou CAT nástroja OmegaT – <http://omegat.org>. O postupe prekladu sa viac dozviete na stránke <https://code.google.com/p/sk-libreoffice-guides/>.

Poznámka pre používateľov systému Mac

Niektoré klávesové skratky a položky ponuky sú v systéme Mac iné ako v systémoch Windows a Linux. V nasledujúcej tabuľke sa nachádzajú najdôležitejšie rozdiely, ktoré sa vzťahujú na informácie v tejto príručke. Podrobnejší zoznam sa nachádza v Pomocníkovi aplikácie.

Windows alebo Linux	Ekvivalent pre Mac	Účinok
Nástroje > Možnosti	LibreOffice > Nastavenia	Otvorí nastavenia s možnosťami
<i>Pravé kliknutie</i>	<i>Ctrl+kliknutie a/alebo pravé kliknutie v závislosti na systéme počítača</i>	Otvorí sa kontextová ponuka
<i>Ctrl (Control)</i>	<i>⌘ (Command)</i>	Používa sa s inými klávesmi
<i>F5</i>	<i>Shift+⌘+F5</i>	Otvorí sa Navigátor
<i>F11</i>	<i>⌘+T</i>	Otvorí sa okno Štýly a formátovanie

Obsah

Autorské práva.....	2
Prispievatelia.....	2
Spätná väzba.....	2
Poďakovanie.....	2
Dátum vydania a verzia programu, pre ktorú je kniha určená.....	2
Poznámka pre používateľov systému Mac.....	2
Čo je Draw?.....	6
Hlavné okno programu Draw.....	6
Pracovný priestor.....	6
Panel Strany.....	7
Postranný panel.....	7
Pravítka.....	8
Stavový riadok.....	9
Panely nástrojov.....	9
Panel nástrojov Štandardné.....	9
Panel nástrojov Kresba.....	10
Panel nástrojov Čiara a výplň.....	10
Panel nástrojov Formátovanie textu.....	10
Panel nástrojov Možnosti.....	10
Voľba a definovanie farieb.....	11
Kreslenie základných útvarov.....	12
Kreslenie priamych čiar.....	12
Kreslenie šípok.....	14
Zakončenie čiary.....	14
Kreslenie obdĺžnikov a štvorcov.....	14
Kreslenie kruhov a elíps.....	15
Kreslenie kriviek a mnohoúhelníkov.....	15
Krivky.....	16
Mnohouhelníky.....	16
Mnohouhelníky 45 °.....	16
Čiary voľnou rukou.....	16
Pridávanie textu.....	16
Záchytné body a spojnice.....	17
Záchytné body.....	17
Spojnice.....	18
Kreslenie geometrických útvarov.....	19
Základné útvary.....	20
Útvary symbolov.....	20
Blokové šípky.....	20
Vývojové diagramy.....	20
Bublíny.....	21
Hviezdy.....	21

Výber objektov.....	21
Priamy výber.....	21
Výber pomocou orámovania.....	21
Výber skrytých objektov.....	21
Usporiadanie objektov.....	22
Presun a nastavenie veľkosti objektov.....	22
Presúvanie objektov.....	23
Nastavenie veľkosti objektu.....	23
Otočenie a skosenie objektu.....	24
Otočenie objektu.....	24
Skosenie objektu.....	25
Úprava objektov.....	25
Panel nástrojov Čiara a výplň.....	26
Panel nástrojov Formátovanie textu.....	26
Podpanel Vlastnosti na postrannom paneli.....	27
Kontextová ponuka.....	27
Formátovanie čiar a orámovania.....	27
Šípky, hroty šípok a zakončenie čiar.....	28
Formátovanie výplne oblasti.....	28
Používanie štýlov.....	29
Umiestňovanie objektov.....	29
Funkcia Zachytávanie.....	29
Zachytávanie na mriežku.....	29
Zobrazenie mriežky.....	29
Nastavenie mriežky.....	30
Vodiace čiary.....	30
Používanie špeciálnych efektov.....	30
Prevracanie objektov.....	31
Zrkadlové kópie.....	31
Deformovanie objektov.....	31
Dynamické priehľadné prechody.....	32
Duplikovanie.....	32
Prelínanie útvarov.....	33
Skladanie viacerých objektov.....	33
Zoskupenie.....	34
Dočasné zoskupenie.....	34
Trvalé zoskupenie.....	34
Zrušenie zoskupenia.....	34
Zloženie objektov.....	34
Usporiadanie, zarovnanie a rozmiestnenie objektov.....	35
Vkladanie a úprava obrázkov.....	35
Práca s 3D objektmi.....	35
Exportovanie obrázkov.....	35

Vkladanie komentárov ku kresbám.....	36
--------------------------------------	----

Čo je Draw?

LibreOffice Draw je kresliaci program na základe vektorovej grafiky, hoci môže byť použitý tiež na vykonávanie určitých operácií na rastrovej grafike (bodové). Pomocou programu Draw môžeme rýchlo vytvoriť širokú škálu obrázkov.

Vo vektorovej grafike sú obrázky ukladané a zobrazované pomocou jednoduchých geometrických prvkov ako úsečky, kružnice a mnohoúhelníky a nie ako sady bodov na obrazovke. Vektorová grafika umožňuje ľahšie obrázok ukladať a meniť jeho veľkosť.

Program Draw je plne integrovaný do balíka LibreOffice, čo zjednodušuje výmenu obrázkov s ostatnými súčastami balíka. Ak napríklad vytvoríme obrázok v programe Draw, v programe Writer ho použijeme tak, že ho jednoducho skopírujeme do schránky a vložíme. S kresbami môžeme pracovať aj priamo z programu Writer alebo Impress, a to pomocou sady funkcií a nástrojov z **Draw**.

Možnosti programu Draw sú značné, a hoci nebol navrhnutý ako náhrada pokročilých grafických programov, obsahuje viac funkcií, než majú nástroje pre kresby, ktoré sú v kancelárskych balíkoch spravidla integrované.

Niekoľko príkladov funkcií pre kresby: správa vrstiev, mriežka s prichytávaním, zobrazenie kót a mierky, spojnice pre vytváranie organizačných grafov, funkcie na vytváranie trojrozmerných kresieb (s textúrou a svetelnými efektmi), integrácia kresby a štýlu stránky a Bézierove krivky.

V tejto kapitole sú uvedené niektoré vlastnosti programu Draw, nejde o vyčerpávajúci opis všetkých vlastností. Viac informácií sa nachádza v príručke *Návod na používanie programu Draw* (Draw Guide) a v pomocníkovi k programu.

Hlavné okno programu Draw

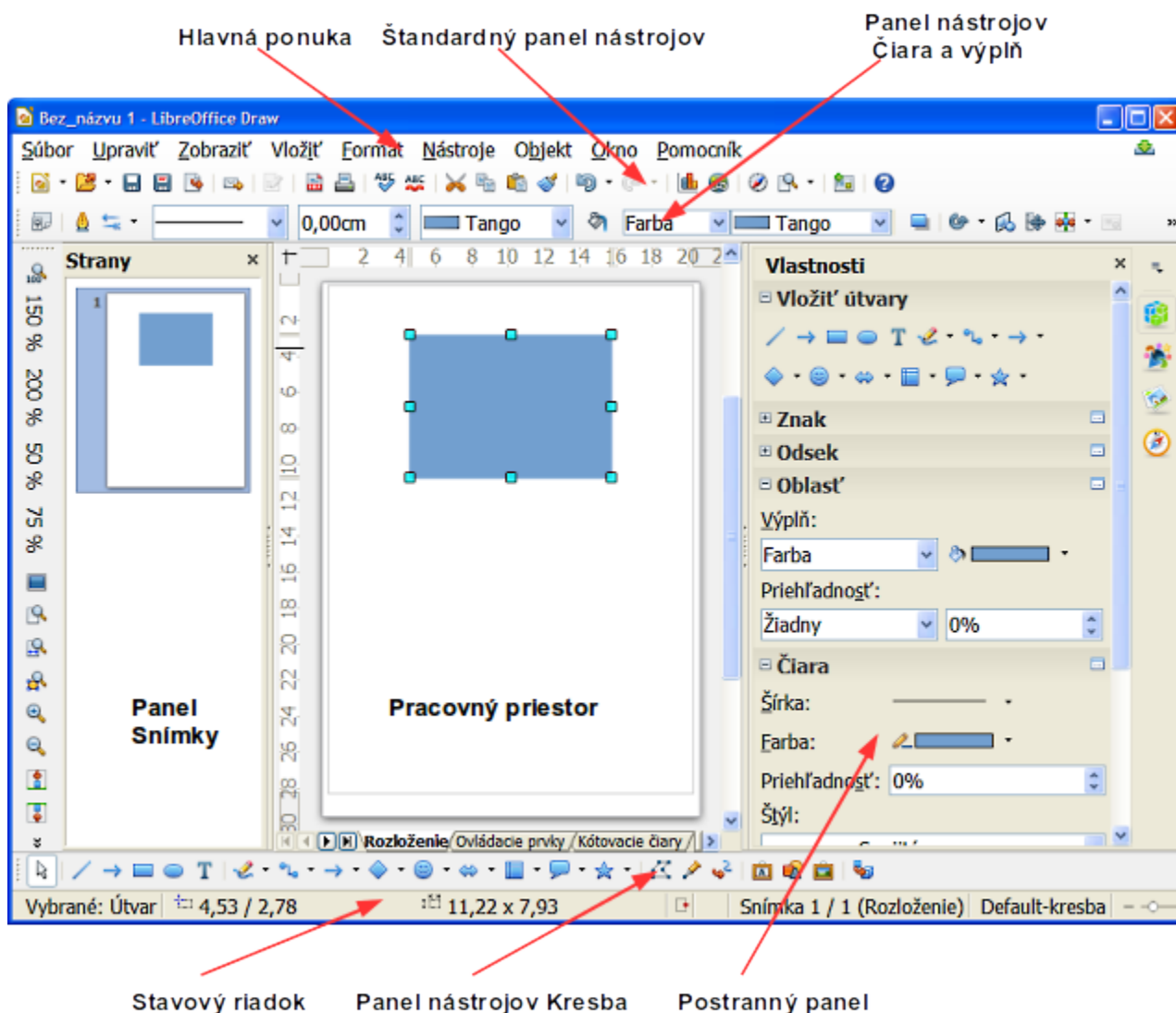
Hlavné súčasti hlavného okna programu Draw, zobrazené na obrázku 1, sú:

- Hlavná ponuka
- Panel nástrojov Štandardné
- Panel nástrojov Čiara a výplň
- Panel Strany
- Pracovný priestor
- Stavový riadok
- Panel nástrojov Kresba
- Postranný panel

Pracovný priestor

Rozsiahla oblasť v strede okna (pracovná plocha) slúži na vytváranie kresieb. Okolo tejto oblasti možno umiestniť panely s nástrojmi a oblasti s informáciami. Počet a umiestnenie viditeľných nástrojov závisí na vykonávanej činnosti a na používateľskom nastavení, preto pracovný priestor môže vyzeráť aj inak, ako na obrázku 1.

Maximálna veľkosť kresby je v programe LibreOffice Draw 300 cm krát 300 cm.



Obrázok 1: Pracovná plocha programu LibreOffice Draw

Panel Strany

Kresbu v programe Draw môžeme rozdeliť na niekoľko strán. Viacstránkové kresby sa používajú najmä na prezentácie. Panel *Strany* poskytuje prehľad strán, ktoré kresba obsahuje. Ak panel *Strany* nie je zobrazený, zvolíme **Zobraziť** v hlavnej ponuke a zvolíme **Panel Strany**. Ak chceme zmeniť poradie strán, stačí jednu alebo viac strán presunúť.

Postranný panel

Postranný panel má štyri hlavné časti – podpanely. Požadovaný podpanel zobrazíme kliknutím na jeho ikonu alebo kliknutím na značku s trojuholníkom nad ikonami a zvolením z kontextovej ponuky. Zobrazený môže byť len jeden podpanel. Ak nie je postranný panel zobrazený, v hlavnej ponuke zvolíme **Zobraziť** > **Postranný panel**.

Vlastnosti

Otvorí podpanel s poľami, v ktorých môžeme meniť vlastnosti objektov. Tieto polia sú **Vložiť útvary**, **Znak**, **Odsek**, **Oblasť**, **Čiara** a **Umiestnenie a veľkosť**.

Štýly a formátovanie

V tejto časti môžeme upraviť štýly a použiť ich na objekty kresby. Ak štýl upravíme, zmeny sa automaticky prejavia na všetkých objektoch, formátovaných týmto štýlom.

Galéria

Otvorí galériu, odkiaľ môžeme do kresby vkladať objekty, a to buď ako kópiu, alebo ako odkaz. Kópia objektu je nezávislá od originálu, a preto zmeny originálu kópiu neovplyvnia. Odkaz je závislý od originálu, a preto zmeny originálu sa prejavia aj v odkaze.

Navigátor

Otvorí Navigátor, pomocou ktorého sa môžeme rýchlo presúvať medzi stránkami kresby alebo v kresbe vyberať objekty. Aby bolo možné stránky a objekty kresby v navigátore ľahko rozpoznať, je vhodné im dávať zmysluplné názvy.

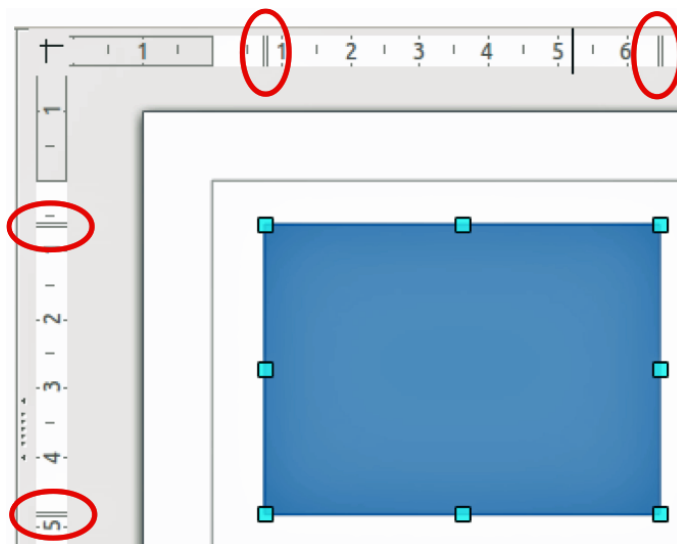
Pravítka

Pravítka (lišty s číslami) sa zobrazujú na hornej a ľavej strane pracovnej plochy. Ak nie sú zobrazené, môžeme ich povoliť voľbou **Zobraziť > Pravítko** v hlavnej ponuke. Veľkosť vybraného objektu je na pravítkach zobrazená pomocou dvojitej čiary (zvýraznená na obrázku 2). Pokiaľ nie je žiadny objekt vybraný, je na nich zobrazené umiestnenie kurzora, čo pomáha pri presnom umiestňovaní objektov.

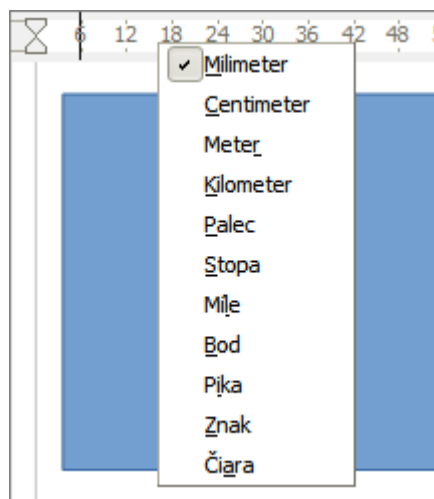
Pravítka môžeme použiť aj na ľahšie umiestňovanie pomocou úchytiiek objektov a pomocných čiar.

Na pravítkach sú tiež znázornené okraje strany. Tieto okraje môžeme priamo zmeniť tým, že ich na pravítkach presunieme myšou. Oblasť okrajov je na pravítkach vyznačená sivou farbou, ako ukazuje obrázok 2 (vľavo hore).

Pre každé pravítko môžeme nezávisle zmeniť mernú jednotku tým, že klikneme pravým tlačidlom myši na pravítko a zvolíme požadovanú jednotku, ako je to znázornené pre vodorovné pravítko na obrázku 3.



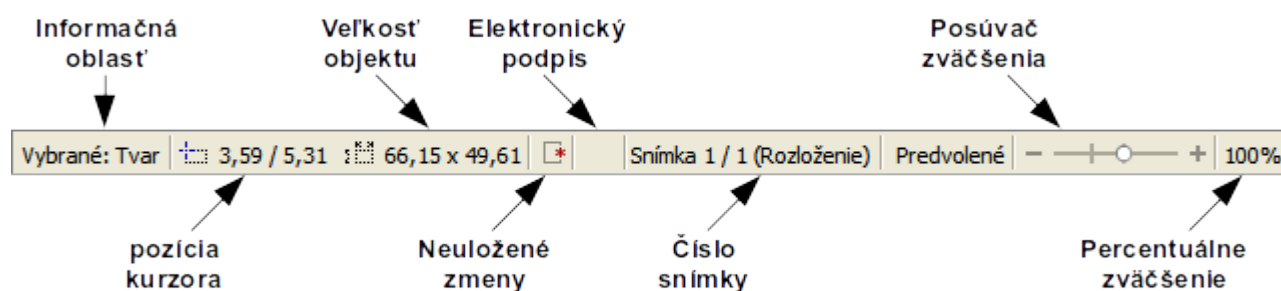
Obrázok 2: Pravítka zobrazujúce veľkosť vybraného objektu



Obrázok 3: Jednotky pravítka

Stavový riadok

Stavový riadok sa nachádza v dolnej časti obrazovky vo všetkých súčiastiach balíka LibreOffice, pričom v programe Draw obsahuje niekoľko špecifických polí. Podrobnosti o obsahu a použití týchto polí sa nachádzajú v tejto príručke v *kapitole 1, Predstavujeme LibreOffice*, a v *kapitole 1, Predstavujeme program Draw* v príručke *Návod na používanie programu Draw (Draw Guide)*.



Obrázok 4: Stavový riadok v programe Draw

Poznámka

Veľkosti sú uvedené v aktuálnych merných jednotkách a môžu sa líšiť od jednotiek pravítok. Mernú jednotku stavového riadku určíme v **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Všeobecné**, kde môžeme tiež zmeniť mierku stránky.

Panel nástrojov

Ak chceme v programe **Draw** zobrazit' alebo skryt' panely nástrojov, zvolíme **Zobraziť > Panely nástrojov** v hlavnej ponuke. V ponuke, ktorá sa zobrazí, zvolíme panel, ktorý chceme zobrazit'. Viac informácií o práci s panelmi nástrojov sa nachádza v tejto príručke v *kapitole 1, Úvod do programu LibreOffice*.

V nasledujúcej časti sú opísané nástroje dostupné na paneloch nástrojov programu Draw. Vzhľad ikon na paneloch nástrojov môže závisieť na operačnom systéme a na veľkosti a štýle ikon zvolených v **Nástroje > Možnosti > LibreOffice > Zobrazenie**.

Panel nástrojov Štandardné

Panel nástrojov **Štandardné** je rovnaký pre všetky súčasti balíka LibreOffice a nie je v tejto kapitole podrobnejšie opísaný.



Obrázok 5: Panel nástrojov Štandardné

Panel nástrojov Kresba

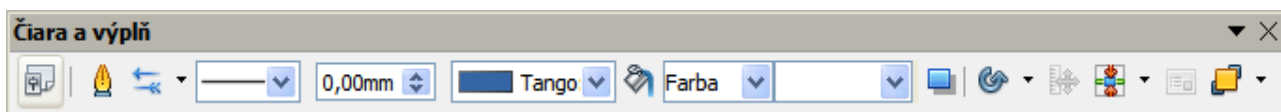
Panel **Kresba** je najdôležitejším panelom v programe **Draw**. Obsahuje všetky funkcie potrebné na kreslenie rôznych útvarov, či už geometrických alebo od ruky, a funkcie potrebné na ich usporiadanie na stránke.



Obrázok 6: Panel nástrojov Kresba

Panel nástrojov Čiara a výplň

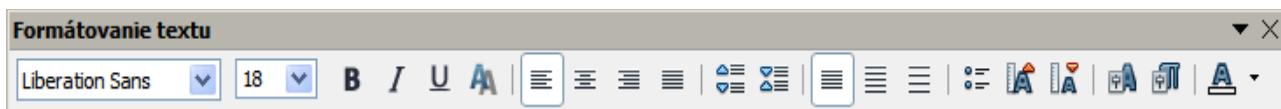
Panel nástrojov **Čiara a výplň** umožňuje zmeniť hlavné vlastnosti kresby. Ikony a roletové zoznamy sa môžu meniť v závislosti od typu vybraného objektu. Ak chceme napríklad zmeniť štýl čiary, klikneme na symbol šípky nahor a nadol v poli Štýl čiary a zvolíme požadovaný štýl.



Obrázok 7: Panel nástrojov Čiara a výplň

Panel nástrojov Formátovanie textu

Ak je vybraný text, panel Čiara a výplň sa zmení na panel **Formátovanie textu**, ktorý sa podobá panelu nástrojov Formátovanie v programe Writer. Viac informácií sa nachádza v tejto príručke v kapitole 4, *Začíname s programom Writer*.



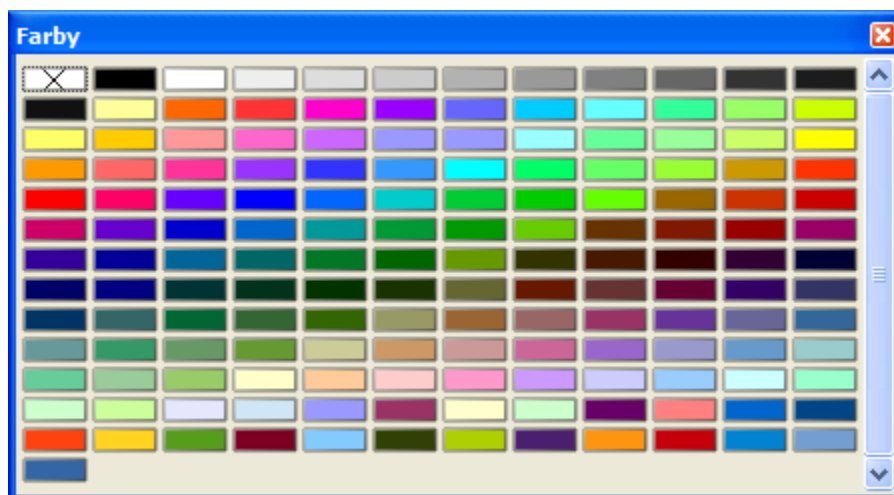
Obrázok 8: Panel nástrojov Formátovanie textu

Panel nástrojov Možnosti

Panel nástrojov **Možnosti** slúži na zapínanie a vypínanie rôznych pomôcok na kreslenie. Tento panel nie je v predvolenom nastavení zobrazený. Zobrazíme ho tak, že zvolíme **Zobraziť > Panely nástrojov > Možnosti**.



Obrázok 9: Panel nástrojov Možnosti

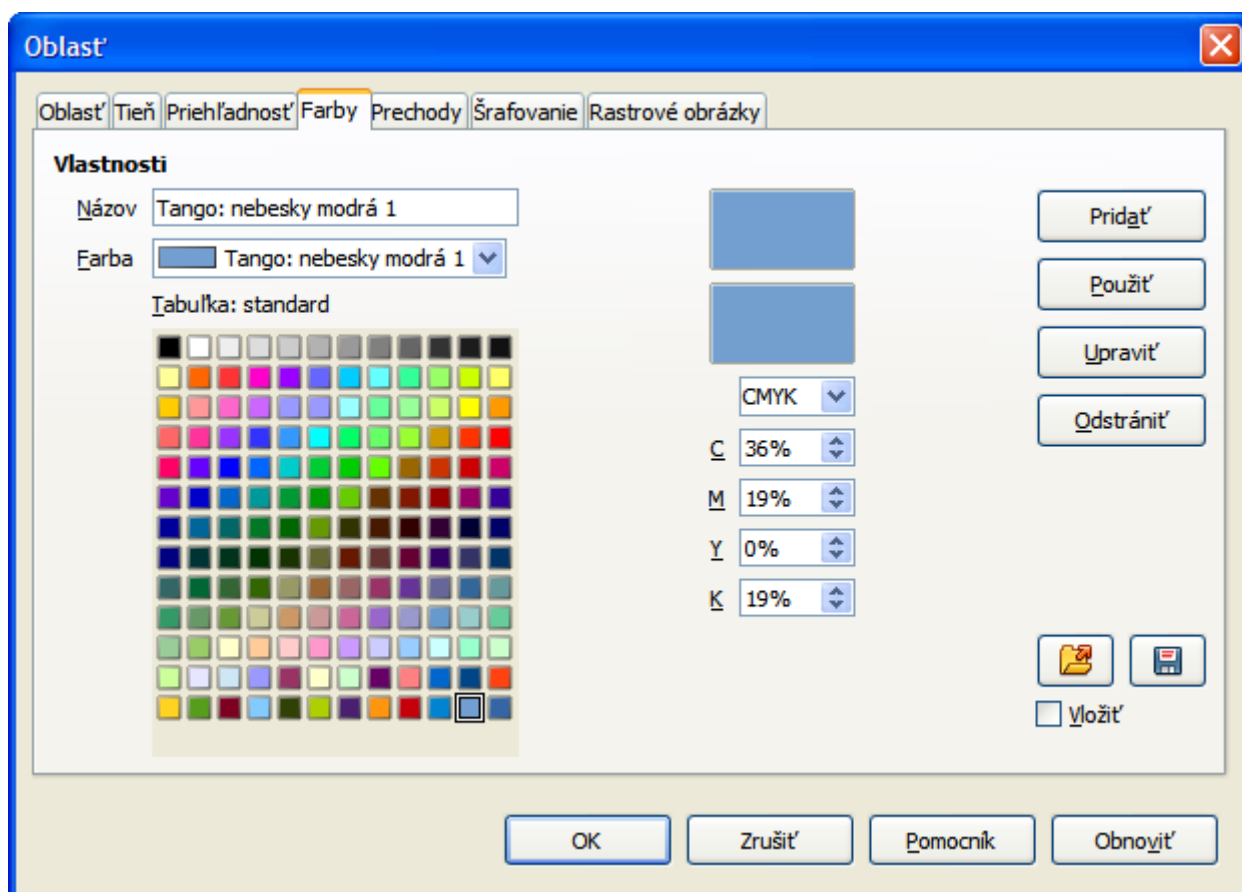


Obrázok 10: Dialógové okno Farby

Voľba a definovanie farieb

Ak chceme zobrazit' dialógové okno **Farby** (obrázok 10), zvolíme **Zobraziť > Panely nástrojov > Panel farieb**, čím zobrazíme aktuálnu paletu farieb. Toto dialógové okno umožňuje rýchlo zvoliť farbu rôznych objektov (čiar, oblastí a 3D efektov). Prvé pole lišty predstavuje neviditeľnú (žiadnu) farbu.

V programe Draw je možné používať niekoľko špecializovaných farebných paliet a tiež v nich aj meniť jednotlivé farby podľa vlastných potrieb. To možno vykonať v dialógovom okne **Oblasť**, ktoré sa zobrazí, keď v hlavnej ponuke zvolíme **Formát > Oblasť** alebo klikneme na ikonu *Oblasť* na nástrojovej lište Čiara a výplň a potom zvolíme záložku **Farby** (obrázok 11).



Obrázok 11: Dialógové okno Oblasť – karta Farby

Ak chceme načítať inú paletu, klikneme na ikonu **Načítať zoznam farieb** . V dialógu na výber súboru zvolíme niektorú paletu pre balík LibreOffice (súbory s príponou *.soc). Napríklad web.soc je farebná paleta upravená pre vytváranie kresieb pre webové stránky. Farby tejto palety sa zobrazia správne na všetkých zariadeniach, ktorých obrazovka je schopná zobrazit' aspoň 256 farieb.

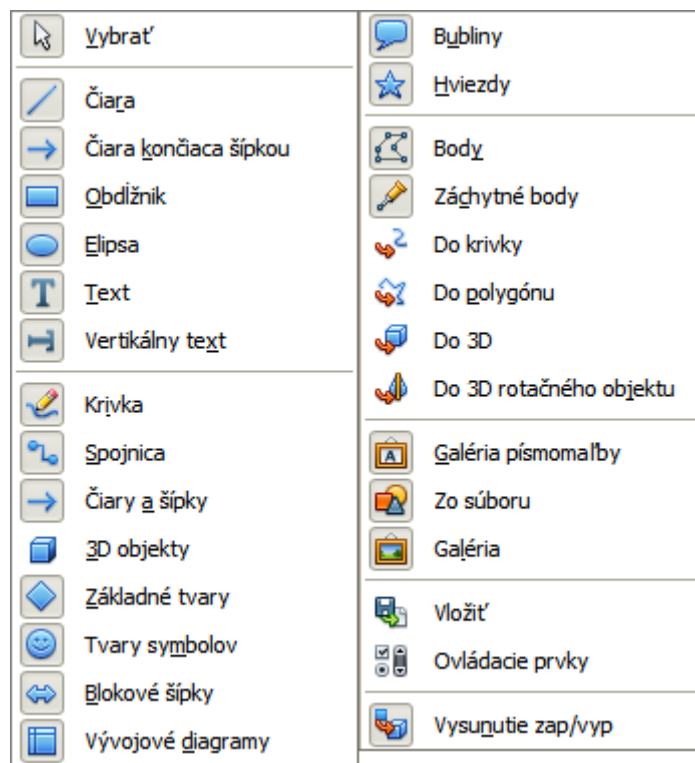
V poli na výber farby môžeme tiež zmeniť jednotlivé farby tým, že zmeníme číselné hodnoty v poliach nachádzajúcich sa napravo od farebnej palety. Môžeme použiť farebné schémy označované ako CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black – azúrová, purpurová, žltá, čierna) alebo RGB (Red, Green, Blue – červená, zelená, modrá).

Ak klikneme na tlačidlo **Upraviť**, otvorí sa dialógové okno Farby, v ktorom môžeme jednotlivé farby nastaviť. Ďalšie informácie sa nachádzajú v časti „Možnosti farieb“ v kapitole 2, *Nastavenie balíka LibreOffice*.

Podrobnejší opis farebných paliet a ich možností je uvedený v kapitole 10, *Pokročilé techniky na kreslenie, príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide)*.

Kreslenie základných útvarov

Program Draw ponúka výber zo širokej škály útvarov, ktoré sú umiestnené v paletách dostupných z panelu nástrojov Kresba (obrázok 6), úplný zoznam týchto nástrojov je zobrazený na obrázku 12. Ikony a tlačidlá, ktoré sa na paneli nástrojov Kresba nachádzajú v predvolenom nastavení, sú zvýraznené sivým pozadím (obrázok 12).



Obrázok 12: Nástroje dostupné na paneli nástrojov Kresba

V tejto časti je opísaných iba niekoľko základných útvarov vrátane textu, s ktorými program Draw pracuje ako s objektmi. Úplný opis dostupných útvarov sa nachádza v príručke *Draw Guide*.

Niektoré ikony na paneli nástrojov Kresba sa budú meniť podľa toho, aký útvar zvolíme z dostupných volieb. Dostupné palety nástrojov zobrazíme kliknutím na trojuholník v pravej časti ikony.

Poznámka

Keď nakreslíme základný útvar alebo ho vyberieme kvôli úpravám, na ľavej strane stavového riadku sa zmení pole *Informácie* tak, aby zodpovedalo vykonávanej akcii: napríklad *Čiara vytvorená*, *Textový rámec xxyy vybraný* a podobne.

Kreslenie priamych čiar

Klikneme na ikonu **Čiara**  a kurzor umiestnime do bodu, v ktorom má čiara začínať (obrázok 13). Ťaháme myšou, pričom držíme tlačidlo myši stlačené. Uvoľníme tlačidlo myši v bode, v ktorom má čiara končiť. Na oboch koncoch čiar sa zobrazia úchytka, ktoré znamenajú, že daný objekt je momentálne vybraný. Úchytka v počiatočnom bode je o niečo väčšia než ostatné úchytka označujúce výber.

Ak pri kreslení čiar podržíme stlačený kláves *Shift*, čiara bude môcť byť nakreslená iba pod uhlom, ktorý je násobkom 45 stupňov (0, 45, 90, 135, atď).

Poznámka

Ide o predvolené správanie klávesu *Shift*. Ak však je vybraná možnosť *Pri vytváraní alebo presúvaní objektov* v časti *Pozícia zachytávania* v **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Mriežka**, funkcia klávesu *Shift* bude opačná. Čiary budú automaticky vytvárané pod uhlami v násobkoch 45 stupňov, ak *nebude* stlačený kláves *Shift*.

Ak pri kreslení podržíme stlačený kláves *Ctrl*, koniec čiary sa prichytí na najbližší bod mriežky.



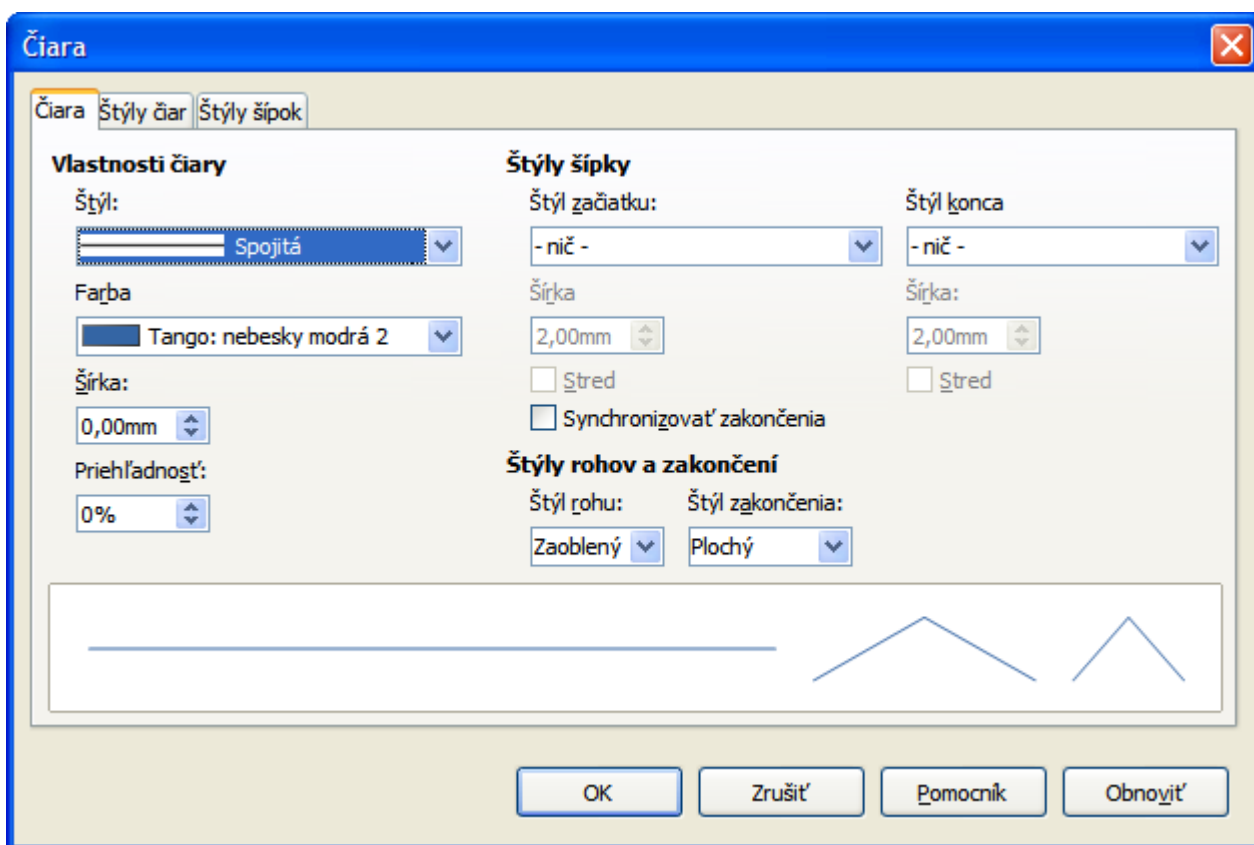
Obrázok 13: Kreslenie priamej čiary

Poznámka

Ide o predvolené správanie klávesu *Ctrl*. Ak je však zaškrtnutá možnosť **Zachytiť na mriežku** v ponuke **Zobraziť > Mriežka**, kláves *Ctrl* prichytávanie k mriežke vypne.

Ak pri kreslení čiary podržíme kláves *Alt*, čiara sa bude vytvárať symetricky podľa počiatočného bodu, a teda bude od neho smerovať na obe strany. To umožňuje nakresliť čiaru tak, že začneme od jej stredu.

Keď je čiara nakreslená, má vlastnosti nastavené na predvolené hodnoty. Ak chceme akúkoľvek vlastnosť zmeniť, vyberieme čiaru tým, že na ňu klikneme, potom na ňu *klikneme pravým tlačidlom myši* a v kontextovej ponuke zvolíme **Čiara** alebo v hlavnej ponuke zvolíme **Formát > Čiara**, čím otvoríme dialógové okno **Čiara** (obrázok 14). Prípadne môžeme kliknúť na ikonu Vlastnosti  na postrannom paneli a otvoriť pole Čiara. Štýl, šírku a farbu čiary možno tiež zmeniť pomocou ovládacích prvkov na paneli nástrojov Čiara a výplň v hornej časti pracovnej plochy.



Obrázok 14: Dialógové okno Čiara

Kreslenie šípok

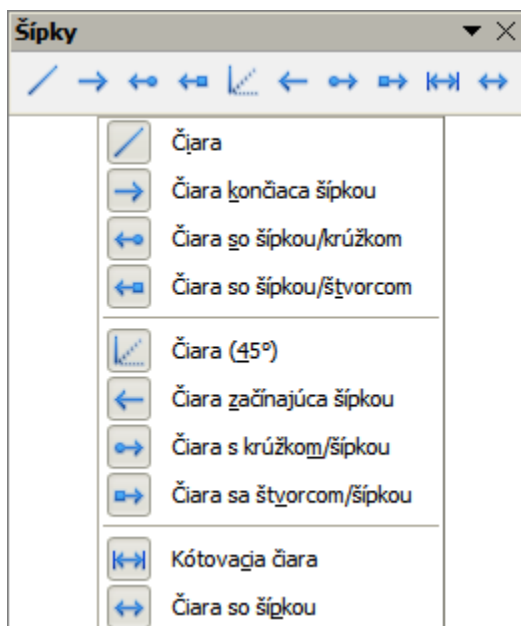
Šípky sa kreslia podobne ako čiary. V skutočnosti sú v programe Draw *šípky* považované za druh čiar: čiary so šípkami. V poli v stavovom riadku sú vo výpise informácií označované len ako čiary.

Ak chceme nakresliť šípku, klikneme na ikonu **Čiara končiacia šípkou** → na paneli nástrojov Kresba alebo v poli *Vložiť útvary* v podpaneli Vlastnosti na postrannom paneli. Šípka sa nakreslí v koncovom bode čiar, akonáhle uvoľníme ľavé tlačidlo myši.

Zakončenie čiar

V programe Draw je dostupných niekoľko typov zakončení čiar (šípky, kruhy, štvorce a ďalšie). Po kliknutí na trojuholník napravo od ikony **Čiary a šípky** → na paneli nástrojov Kresba alebo v paneli *Vložiť útvary* v podpaneli Vlastnosti na postrannom paneli sa otvorí paleta, ktorá obsahuje nástroje na kreslenie čiar a šípok. Alternatívne môžeme voľbou **Zobraziť > Panely nástrojov > Šípky** otvoriť plávajúci panel Šípky (obrázok 15). Na paneli nástrojov Kresba alebo v poli *Vložiť útvary* vo Vlastnostiach na postrannom paneli sa zobrazuje ikona naposledy použitého nástroja, čo uľahčuje jeho opätovné použitie.

Štýl šípok nakreslenej čiar môžeme zmeniť tak, že klikneme na ikonu **Štýl šípky** ↔ na paneli nástrojov Čiara a výplň a zvolíme počiatočnú a koncovú šípku.



Obrázok 15: Panel nástrojov Šípky a dostupné nástroje

Kreslenie obdĺžnikov alebo štvorcov

Kreslenie obdĺžnikov sa podobá kresleniu priamych čiar. Klikneme na ikonu **Obdĺžnik**  na paneli nástrojov Kresba alebo v poli *Vložiť útvary* vo Vlastnostiach na postrannom paneli. Keď obdĺžnik kreslíme pomocou kurzora myši, zobrazuje sa jeho vrchol na mieste kurzora.

Štvorce sú obdĺžniky, ktoré majú všetky strany rovnako dlhé. Ak chceme nakresliť štvorec, klikneme na ikonu **Obdĺžnik** , a pri kreslení štvorca podržíme kláves *Shift*.

Poznámka

Ak je zaškrtnutá možnosť *Pri vytváraní alebo presúvaní objektov* v **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Všeobecné**, je funkcia *Shift* opačná. Keď je zvolený nástroj Obdĺžnik, nakreslí sa štvorec. Ak chceme nakresliť obdĺžnik, pri kreslení treba stlačiť kláves *Shift*. Opačná funkcia klávesu *Shift* sa uplatňuje tiež pri kreslení elíps a kružníc.

Ak chceme nakresliť obdĺžnik alebo štvorec z jeho stredu namiesto z vrcholu, umiestnime kurzor na miesto stredu, stlačíme tlačidlo myši a potom pri presúvaní kurzora podržíme kláves *Alt*. Počiatočný bod (kam sme prvýkrát klikli ľavým tlačidlom myši) potom bude stredom obdĺžnika alebo štvorca.

Kreslenie kruhov a elíps

Ak chceme nakresliť elipsu (tiež označovanú ako ovál), klikneme na ikonu **Elipsa**  na paneli nástrojov Kresba alebo v poli *Vložiť útvary* vo Vlastnostiach na postrannom paneli. Kruh je elipsa s rovnako dlhými osami. Ak chceme nakresliť kruh, klikneme na ikonu **Elipsa** a pri kreslení kruhu podržíme kláves *Shift*.

Ak chceme nakresliť elipsu alebo kruh z ich stredu, umiestnime kurzor na miesto stredu, stlačíme tlačidlo myši a potom pri ťahaní ukazovateľom podržíme kláves *Alt*. Počiatočný bod (kam sme prvýkrát klikli tlačidlom myši) potom bude stredom elipsy alebo kruhu.

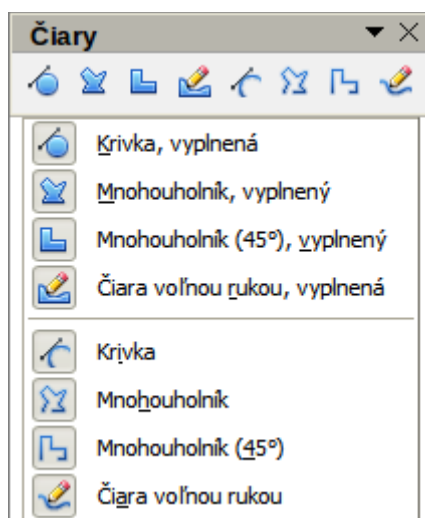
Poznámka

Ak najprv stlačíme a podržíme klávesu *Ctrl* a potom klikneme na niektorú z ikon Čiara, Obdĺžnik, Elipsa alebo Text, v pracovnej oblasti sa automaticky nakreslí objekt štandardnej veľkosti; jeho veľkosť, tvar a farba budú tiež štandardné. V prípade potreby môžeme tieto vlastnosti neskôr zmeniť. Viac informácií sa nachádza v príručke *Draw Guide*.

Kreslenie kriviek a mnohouholníkov

Ak chceme nakresliť krivku alebo mnohouholník, klikneme na ikonu **Krivka**  na paneli nástrojov Kresba alebo v poli *Vložiť útvary* vo Vlastnostiach na postrannom paneli. Po kliknutí na trojuholník napravo od ikony sa otvorí paleta, ktorý obsahuje nástroje na kreslenie kriviek a mnohouholníkov (obrázok 16). Na paneli nástrojov Kresba sa zobrazuje ikona naposledy použitého nástroja, čo uľahčuje jeho opätovné použitie.

Ak presunieme kurzor myši nad niektorú ikonu, zobrazí sa bublinový tip s popisom funkcie.



Obrázok 16: Panel nástrojov Krivky (Čiary) a dostupné nástroje

Poznámka

Ak kurzor myši presunieme nad túto ikonu, zobrazí sa pomocný tip *Krivka*. Ak však otvoríme plávajúci panel nástrojov, jeho názov je *Čiary*, ako ukazuje obrázok 16.

Ak pri kreslení nástrojom *Krivka* alebo *Mnohouholník* podržíme kláves *Shift*, uhly medzi čiarami budú obmedzené na 45 alebo 90 stupňov.

Krivky

Ak chceme vytvoriť počiatočný bod krivky, stlačíme ľavé tlačidlo myši, a zatiaľ čo ho držíme stlačené, ťaháme myšou z počiatočného bodu, čím kreslíme čiaru. Čiaru deformujeme na krivku tým, že uvoľníme ľavé tlačidlo myši a pokračujeme v ťahaní kurzoru myši. Kliknutím nastavíme koncový bod krivky, a tým aj pevné umiestnenie čiar na stránke. Ak chceme pokračovať, presúvaním kurzoru myši nakreslíme priamu čiaru. Každým ďalším kliknutím vložíme vrchol a môžeme potom z tohto vrcholu pokračovať kreslením ďalšej priamej čiar. Kreslenie čiar ukončíme dvojkliknutím.

V prípade vyplnenej krivky sa automaticky spojí posledný bod s prvým, objekt sa tak uzavrie a vyplní aktuálnou farbou výplne. Krivka bez výplne na konci kreslenia uzavretá nebude.

Mnohouholníky

Klikneme a nakreslíme z počiatočného bodu prvú čiaru, pričom držíme ľavé tlačidlo myši stlačené. Akonáhle tlačidlo myši uvoľníme, začne sa kresliť čiara medzi prvým a druhým bodom. Presunom kurzora nakreslíme ďalšiu čiaru. Každým kliknutím myšou vložíme vrchol a môžeme pokračovať kreslením ďalšej čiary. Kreslenie ukončíme dvojkliknutím.

V prípade vyplneného mnohouholníka sa automaticky spojí posledný bod s prvým, objekt sa tak uzavrie a vyplní aktuálnou farbou výplne. Mnohouholník bez výplne na konci kreslenia uzatvorený nebude.

Mnohouholníky 45 °

Sú rovnako ako obyčajné mnohouholníky vytvárané z čiar, uhly medzi čiarami sú však obmedzené na 45 alebo 90 stupňov.

Čiary voľnou rukou

Nástroj na kreslenie čiar voľnou rukou sa používa podobne, ako sa kreslí ceruzkou na papieri. Stlačíme a podržíme ľavé tlačidlo myši a ťaháme kurzorom tak, aby sme vytvorili požadovaný tvar čiar. Kresbu nie je nutné ukončovať dvojkliknutím, stačí uvoľniť tlačidlo myši a kresba je hotová.

Ak je vybraná Čiara voľnou rukou, vyplnená, koncový bod sa automaticky spojí s počiatočným a objekt sa vyplní príslušnou farbou.

Pridávanie textu

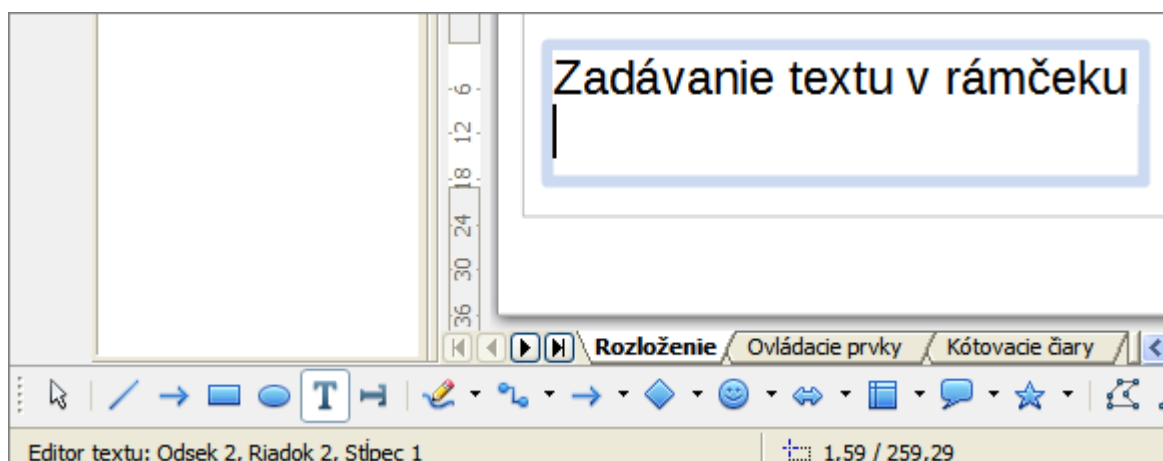
Ak chceme aktivovať nástroj pre text, klikneme v prípade vodorovného textu na ikonu **Text**  a v prípade zvislého písma na ikonu **Zvislý text** . Pokiaľ nie je ikona Zvislý text zobrazená, skontrolujeme, či je zaškrtnutá možnosť *Ázijské jazyky* v **Nástroje > Možnosti > Nastavenia jazyka > Jazyky**. Ak je vybraná ikona Text, zobrazí sa panel nástrojov Formátovanie textu (obrázok 8 na strane 11); z ktorého môžeme predtým, než začneme písať, vybrať druh písma, jeho veľkosť a ďalšie vlastnosti textu.

Poznámka

Ikona **Zvislý text**  je k dispozícii iba na paneli nástrojov Kresba.

Po aktivovaní príkazu Text klikneme tam, kam chceme text umiestniť. Objaví sa malý textový rámec, ktorý obsahuje len kurzor. Tento rámec je možné presúvať ako každý iný objekt. Textový rámec je tiež dynamický, zväčšuje sa podľa toho, ako zadávame text.

V informačnom poli v stavovom riadku sa zobrazuje správa, že upravujeme text, spolu s podrobnosťami o aktuálnom umiestnení kurzora, a to pomocou čísla odseku, riadka a stĺpca (obrázok 17).



Obrázok 17: Informácie o texte v stavovom riadku

Zalomenie riadku môžeme vložiť kombináciou klávesov *Shift+Enter*, nový odsek začneme pomocou klávesu *Enter*. Vloženie zalomenia riadku alebo nového odseku neukončí úpravu textu ani nezruší výber textového rámcu. Keď sme s písaním textu hotoví, klikneme na miesto mimo textového rámcu, čím vkladanie a úpravu textu ukončíme.

Ak chceme text upraviť, dvojklíkneme na neho, čím sa otvorí panel nástrojov Formátovanie textu a upravovaný text sa vyberie.

Vlastnosti textu možno tiež zmeniť počas jeho zadávania, zmeny sa pritom použijú od umiestnenia kurzora ďalej. Ak chceme zmeniť vlastnosti všetkého textu v textovom rámci, všetok text v rámci treba vybrať.

Je možné vytvoriť štýly obrázka, ktoré môžeme opakovane použiť aj na iné textové rámce.

Zvolíme **Formát > Štýly a formátovanie** alebo stlačíme *F11*, čím otvoríme dialógové okno Štýly a

formátovanie. Môžeme tiež kliknúť na ikonu Štýly a formátovanie  na postrannom paneli. Štýly obrázka ovplyvňujú všetok text vnútri textového rámcu. Ak chceme formátovať iba časti textu, použijeme nástroje na priame formátovanie, ktoré sú dostupné na paneli Formátovanie textu alebo v poliach *Znak* a *Odsek* vo podpaneli Vlastnosti na postrannom paneli.

Textové rámce môžu byť vyplnené aj farbou, môžu mať tieň a ďalšie vlastnosti, rovnako ako akýkoľvek iný objekt v programe Draw. Rámec môžeme otočiť a napísať text pod akýmkoľvek uhlom. Tieto možnosti sú dostupné po kliknutí pravým tlačidlom myši na textový rámec.

Ak dvojklíkneme na grafický objekt, stlačíme *F2* alebo klikneme na ikonu **Text** vo chvíli, kedy je objekt vybraný, môžeme do grafického objektu pridať text. Tento text sa stane súčasťou grafického objektu.

Grafický objekt však nie dynamický a nespráva sa ako textový rámec. Ak chceme text udržať v medziach objektu, musíme použiť odseky, zalomenie riadku alebo menšiu veľkosť textu, zväčšiť veľkosť objektu alebo skombinovať všetky štyri spôsoby.

Viac informácií sa nachádza v kapitole 2, *Kreslenie základných útvarov* a kapitole 9, *Pridávanie a formátovanie textu* v príručke *Návod na používanie programu Draw* (Draw Guide).

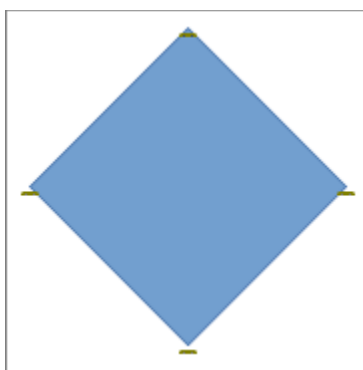
Záchytné body a spojnice

Záchytné body

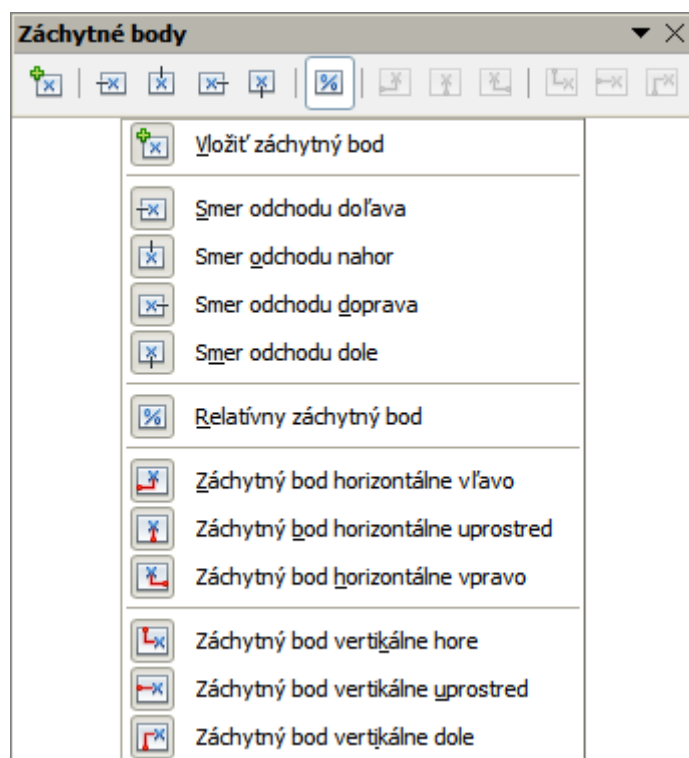
Všetky objekty v programe Draw majú záchytné body, ktoré sa za normálnych okolností

nezobrazujú. Záchytné body sa zobrazia, ak je aktivovaná ikona **Spojnice**  na paneli nástrojov Kresba alebo v poli *Vložiť útvary* vo Vlastnostiach na postrannom paneli. Väčšina objektov má štyri záchytné body (obrázok 18). Je však možné pridať viac záchytných bodov a prispôbiť ich, a to pomocou panelu nástrojov **Záchytné body** (obrázok 19). Tento panel nástrojov otvoríme pomocou **Zobraziť > Panely nástrojov > Záchytné body**.

Záchytné body nie sú to isté ako úchytky na výber objektu. Úchytky slúžia na presun a zmenu tvaru objektu. Záchytné body sa používajú pre zachytenie spojnice k objektu, takže spojnica potom zostane k objektu prichytená aj po jeho premiestnení. Podrobnejší opis použitia záchytných bodov sa nachádza v kapitole 3, *Práca s objektmi a bodmi objektov* a v kapitole 8, *Spojnice a vývojové a organizačné diagramy* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).



Obrázok 18: Záchytné body

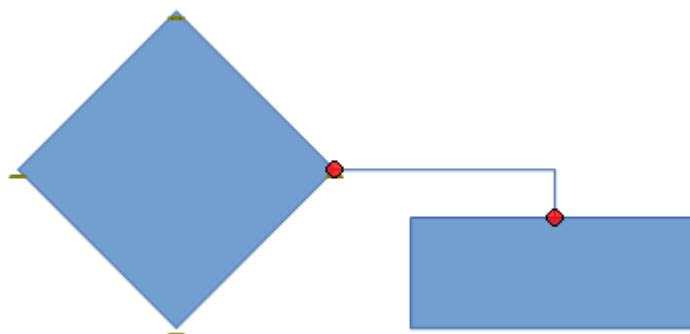


Obrázok 19: Záchytné body a dostupné nástroje

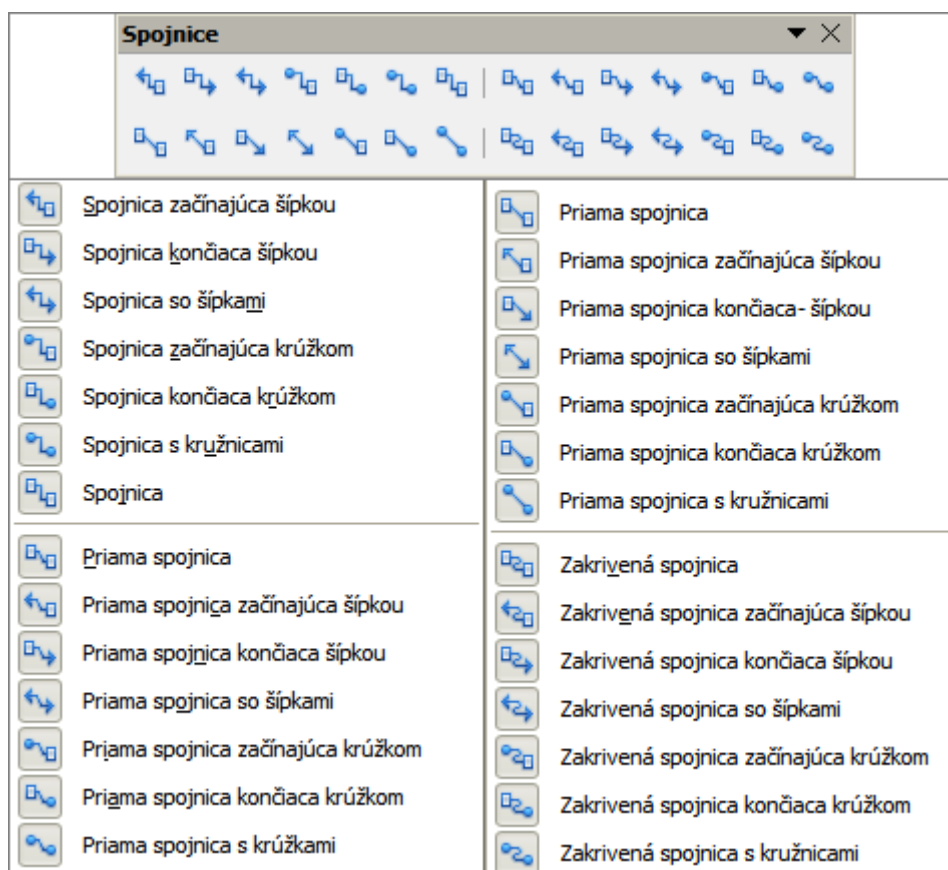
Spojnice

Spojnice sú čiary alebo šípky, ktorých konce sa automaticky prichytávajú k záchytným bodom objektu. Sú užitočné najmä pri kreslení organizačných diagramov, vývojových diagramov a myšlienkových máp. Ak sú objekty presunuté alebo inak usporiadané, spojnice zostávajú pripojené k záchytným bodom. Obrázok 20 zobrazuje ukážku dvoch objektov a spojnice.

Program Draw ponúka veľa rôznych spojnic. Ak na paneli nástrojov Kresba alebo v poli *Vložiť útvary* vo Vlastnostiach na postrannom paneli klikneme na trojuholníček vedľa ikony **Spojnice** , otvorí sa panel nástrojov **Spojnice** (obrázok 21). Podrobnejší popis použitia spojnic sa nachádza v kapitole 8, *Spojnice a vývojové a organizačné diagramy* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).



Obrázok 20: Spojnica medzi dvoma objektmi



Obrázok 21: Panel nástrojov Spojnice a dostupné nástroje

Kreslenie geometrických útvarov

Ikony na kreslenie geometrických útvarov sú umiestnené na paneli nástrojov Kresba, pričom každý geometrický útvar je vysvetlený v nasledujúcich oddieloch. Kliknutím na trojuholník napravo od ikony na paneli nástrojov Kresba alebo v poli *Vložiť útvary* vo Vlastnostiach na postrannom paneli otvoríme plávajúci panel nástrojov, pomocou ktorého môžeme pristupovať k nástrojom pre daný geometrický útvar.

Tip

Nástroje pre geometrické útvary sa používajú podobne ako nástroje na kreslenie obdĺžnikov a štvorcov. Viac informácií sa nachádza v časti „Kreslenie základných útvarov“ na strane 14 a v kapitole 2, *Kreslenie základných útvarov príručky Návod na používanie programu Draw* (Draw Guide).

Poznámka

Ikony geometrických útvarov zobrazené na paneli nástrojov Kresba sa menia podľa toho, aký nástroj bol naposledy vybraný a použitý na nakreslenie objektu.

Základné útvary

Klikneme na trojuholník napravo od ikony **Základné útvary** , čím otvoríme panel nástrojov **Základné útvary** umožňujúci kreslenie týchto útvarov. Na tomto paneli sa nachádza aj nástroj na kreslenie obdĺžnikov totožný s tým, ktorý už je zobrazený na paneli Kresba alebo v poli *Vložiť útvary* vo Vlastnostiach na postrannom paneli.



Obrázok 22: Panel nástrojov Základné útvary

Útvary symbolov

Klikneme na trojuholník napravo od ikony **Útvary symbolov** , čím otvoríme panel nástrojov **Útvary symbolov** umožňujúci kreslenie symbolov.



Obrázok 23: Panel nástrojov Útvary symbolov

Blokové šípky

Klikneme na trojuholník napravo od ikony **Blokové šípky** , čím otvoríme panel nástrojov **Blokové šípky** umožňujúci kreslenie týchto šípok.



Obrázok 24: Panel nástrojov Blokové šípky

Vývojové diagramy

Klikneme na trojuholník napravo od ikony **Vývojové diagramy** , čím otvoríme panel nástrojov **Vývojový diagram** so symbolmi používanými pri kreslení vývojových diagramov. Vytváranie vývojových diagramov, organizačných diagramov a podobných nástrojov na plánovanie je ďalej opísané v kapitole 8, *Spojnice a vývojové a organizačné diagramy príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide)*.



Obrázok 25: Panel nástrojov Vývojové diagramy

Bublíny

Klikneme na trojuholník napravo od ikony **Bublíny** , čím otvoríme panel nástrojov **Bublíny** umožňujúci kreslenie bublín.



Obrázok 26: Panel nástrojov Bublina

Hviezdy a panely

Klikneme na trojuholník napravo od ikony **Hviezdy** , čím otvoríme panel nástrojov **Hviezdy a panely**, umožňujúci kreslenie hviezd a ďalších ozdobných útvarov.



Obrázok 27: Panel nástrojov Hviezdy a panely

Poznámka

Ku všetkým týmto geometrickým útvarom môžeme pridať text. Viac informácií sa nachádza v kapitolách 2, Kreslenie základných útvarov, a 10, Pokročilé techniky na kreslenie, príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).

Výber objektov

Priamy výber

Najjednoduchší spôsob, ako vybrať objekt, je priamo na neho kliknúť. Objekty, ktoré nie sú vyplnené, vyberieme tak, že klikneme na ich obrys. Prvým kliknutím objekt vyberieme, druhým kliknutím výber zrušíme. Ak chceme vybrať alebo zrušiť výber viacerých objektov, podržíme pri kliknutí kláves Shift.

Výber pomocou orámovania

Niekoľko objektov naraz môžeme tiež vybrať tak, že objekty orámujeme pomocou kurzoru myši. Pri ťahaní kurzorom sa okolo objektov kreslí obdĺžnik, pričom vybrané sú len tie objekty, ktoré ležia celé vnútri tohto obdĺžnika.

Ak chceme vybrať pomocou orámovania viacero objektov, musí byť zapnutá ikona **Vybrať**  na paneli nástrojov Kresba.

Výber skrytých objektov

Objekty je možné vybrať aj vtedy, keď sú umiestnené za inými, a nie sú preto viditeľné. Podržíme kláves *Alt* a klikneme na objekt v popredí, ktorý zakrýva skrytý objekt, potom klikneme znova, čím skrytý objekt vyberieme. Ak je skrytých objektov niekoľko, pokračujeme so stlačeným klávesom *Alt* v klikaní, kým nevyberieme objekt, ktorý hľadáme. Ak chceme prechádzať objekty v obrátenom poradí, pri klikaní stlačíme kombináciu klávesov *Alt+Shift*.

Ak na vybraný objekt klikneme, zobrazí sa jeho obrys cez objekty, ktoré ho zakrývajú.

Poznámka

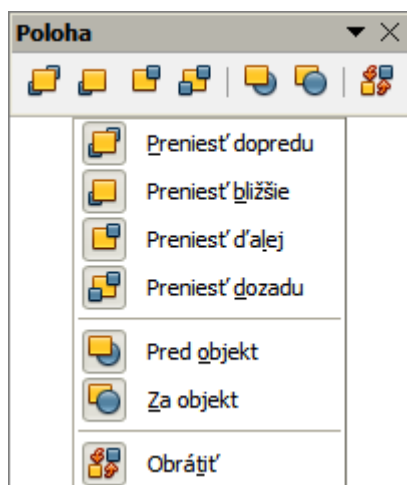
Použitie klávesu *Alt* funguje na počítačoch s operačnými systémami Windows alebo Mac. Na počítačoch s operačným systémom Linux je nutné použiť ďalej opísaný spôsob využívajúci *Tab*.

Ak chceme vybrať objekt, ktorý je zakrytý iným objektom, pomocou klávesnice, použijeme kláves **Tab**. Pomocou neho cez objekty postupne prechádzame, pričom zastavíme na požadovanom objekte. Ak chceme objekty prechádzať v opačnom poradí, stlačíme **Shift+Tab**. Tento spôsob výberu objektu je veľmi rýchly, stáva sa ale nepraktickým v prípade, keď kresba pozostáva z veľkého počtu objektov.

Usporiadanie objektov

V zložitejších kresbách môže byť viac objektov umiestnených na sebe. Ak chceme zmeniť ich usporiadanie tak, aby nejaký objekt bol bližšie alebo ďalej, objekt vyberieme, v hlavnej ponuke zvolíme **Objekt > Usporiadať > Preniesť bližšie** alebo **Preniesť ďalej**. Alternatívne klikneme pravým tlačidlom myši na objekt a z kontextovej ponuky zvolíme **Usporiadať > Preniesť bližšie** alebo **Preniesť ďalej**.

Možnosti na usporiadanie sú tiež dostupné po kliknutí na trojuholník napravo od ikony **Usporiadať** na paneli nástrojov Čiara a výplň. Tým otvoríme panel nástrojov **Poloha**, pomocou ktorého môžeme nastaviť rôzne možnosti usporiadania (obrázok 28).

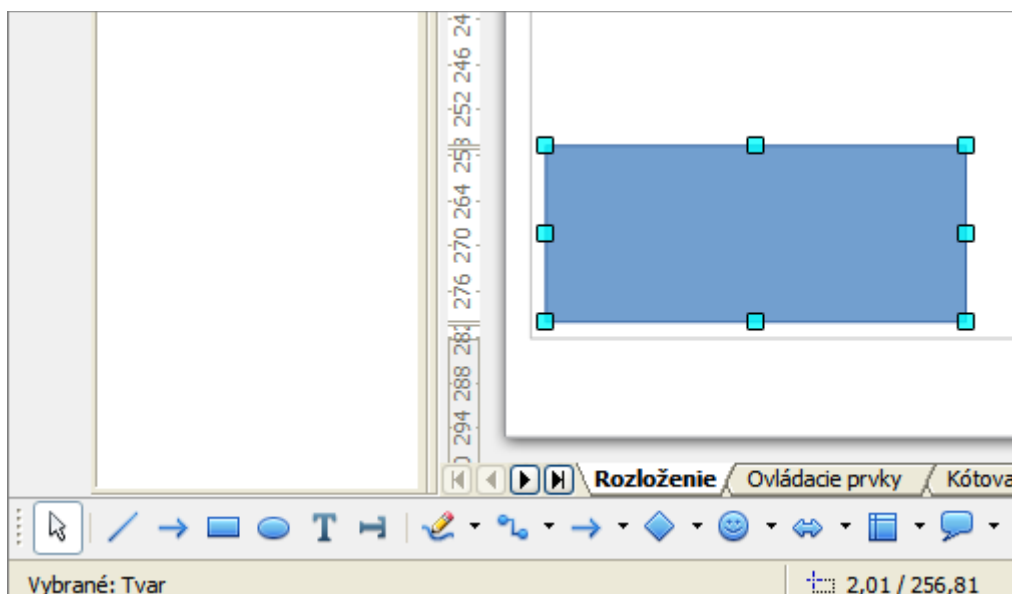


Obrázok 28: Panel nástrojov Poloha a dostupné nástroje

Presun a nastavenie veľkosti objektov

Keď presúvame objekt alebo meníme jeho veľkosť, je vhodné si všimnúť ľavú stranu stavového riadka (obrázok 29). Zľava doprava sa tu zobrazuje, aký objekt je vybraný, jeho umiestnenie na kresbe v súradniciach X a Y a jeho rozmery. Merné jednotky zodpovedajú jednotkám vybraným v **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Všeobecné**.

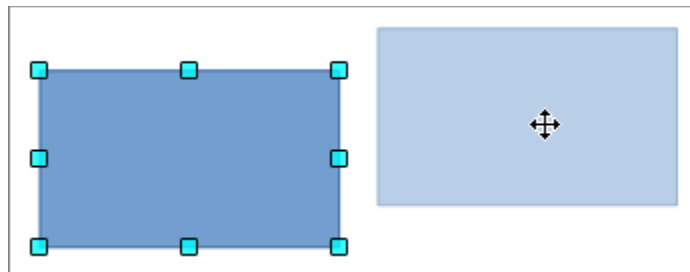
Viac informácií o presúvaní a nastavovaní veľkosti objektov sa nachádza v kapitole 3, *Práca s objektmi a bodmi objektov* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).



Obrázok 29: Ľavá strana stavového riadku počas presunu alebo zmeny veľkosti objektu

Presúvanie objektov

Ak chceme presunúť objekt (alebo skupinu objektov), vyberieme ho, potom klikneme dovnútra objektu a držiac stlačené ľavé tlačidlo myši myšou ťaháme. Počas pohybu sa zobrazuje priehľadný obrázok kópie objektu, ktorý uľahčuje umiestnenie objektu (obrázok 30). Ak chceme objekt umiestniť na nové miesto, uvoľníme tlačidlo myši.

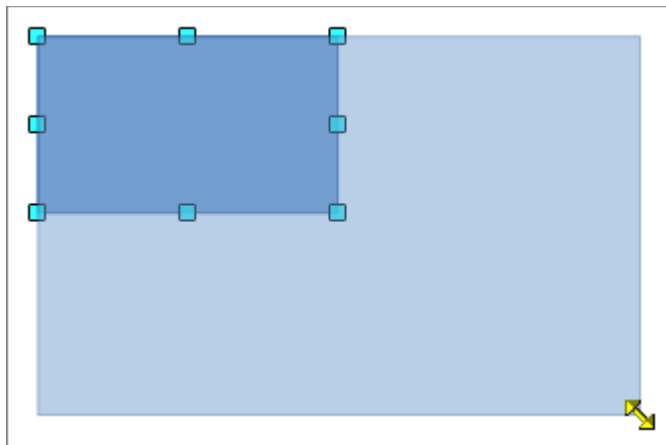


Obrázok 30: Presun objektu

Nastavenie veľkosti objektu

Ak chceme zmeniť veľkosť vybraného objektu (alebo skupiny vybraných objektov), presunieme kurzor myši na niektorú z úchytkov výberu. Kurzor myši sa zmení tak, že označuje smer pohybu príslušný pre danú úchytka výberu. Keď meníme veľkosť objektu, zobrazuje sa menej výrazný obrys objektu (obrázok 31). Až nastavíme požadovanú veľkosť, uvoľníme tlačidlo myši.

Výsledok závisí na tom, ktorú úchytka výberu použijeme. Ak chceme zmeniť veľkosť objektu len v smere jednej osi, použijeme postranné úchytky. Ak chceme zmeniť veľkosť v smere oboch osí, použijeme rohové úchytky.



Obrázok 31: Nastavenie veľkosti objektu

Poznámka

Ak pri zmene veľkosti objektu stlačíme klávesu *Shift*, zmena veľkosti bude rovnaká v oboch osiach, t. j. zachová sa pomer strán objektu. Toto správanie klávesu *Shift* funguje so všetkými úchytkami výberu.

Ide o predvolené správanie klávesu *Shift*. Ak je však zaškrtnutá voľba *Pri vytváraní alebo presune objektov* v **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Mriežka**, je funkcia klávesu *Shift* opačná – pomer strán bude zachovaný, keď kláves *Shift* nestlačíme.

Otočenie a skosenie objektu

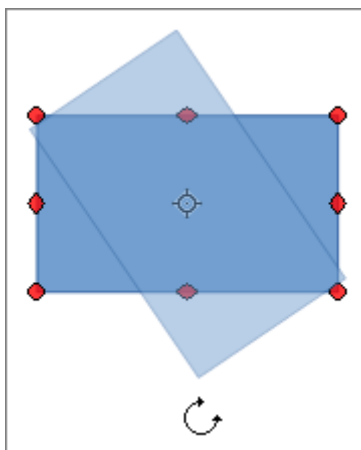
Viac informácií o otočení a skosení objektu sa nachádza kapitole 3, *Práca s objektmi a bodmi objektov* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).

Otočenie objektu

Ak chceme otočiť objekt (alebo skupinu objektov), vyberieme ho, a potom prejdeme pomocou niektorého z nasledujúcich spôsobov do režimu otáčania:

- Klikneme na ikonu Otočiť  na paneli nástrojov Čiara a výplň.
- Zvolíme **Zobraziť > Panely nástrojov > Režim** a zvolíme ikonu Otočiť .

Úchyty výberu zmenia tvar a farbu (obrázok 32). V strede objektu sa tiež zobrazí stred otáčania. Ak kurzor myši presunieme nad úchytku, kurzor zmení tvar. Rohové úchytky slúžia na otočenie objektu a horné, dolné a postranné úchytky na skosenie objektu.



Obrázok 32: Otočenie objektu

Presunieme kurzor myši na niektorú rohovú úchytку, pričom sa kurzor zmení na oblúk so šípkou na oboch koncoch. Stlačíme tlačidlo myši, a začneme presúvať kurzor, čím objekt otáčame. Zobrazí sa priehľadný obrázok otáčaného objektu a v stavovom riadku sa zobrazí aktuálny uhol otočenia.

Poznámka

Pre 3D objekty funguje otáčanie odlišne kvôli tomu, že objekt sa otáča okolo globálnej osi a nie okolo jednotlivých osí. Viac informácií sa nachádza v kapitole 7, *Práca s 3D objektmi* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).

Stred otáčania sa bežne nachádza v strede objektu. Ak chceme zmeniť umiestnenie stredu otáčania, uchytíme ho myšou a presunieme ho na požadované miesto. Stred otáčania môže byť umiestnený dokonca aj mimo objekt.

Poznámka

Ak pri otáčaní objektu stlačíme kláves *Shift*, otáčanie bude obmedzené na násobky uhla 15 °.

Ide o predvolené správanie klávesu *Shift*. Ak však je zaškrtnutá voľba *Pri vytváraní alebo presune objektov* v **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Mriežka**, je funkcia klávesu *Shift* opačná: otáčanie bude obmedzené na násobky 15 °, keď kláves *Shift* nebude stlačený.

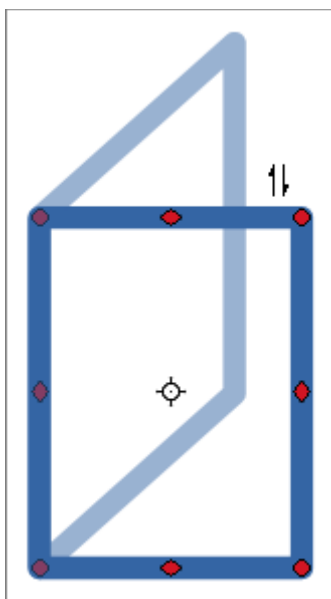
Skosenie objektu

Ak chceme skosiť objekt, použijeme úchytку v strede hornej, dolnej alebo bočnej strany vybraného objektu. Kurzor myši zmení tvar, ak ho presunieme nad niektorú z týchto úchytiiek. Os, podľa ktorej sa objekt skosí, je strana objektu, ktorá sa nachádza priamo oproti použitej stredovej úchytke. Táto os nemení svoju polohu, zatiaľ čo ostatné strany objektu sa presúvajú podľa toho, ako ťaháme kurzorom myši.

Klikneme a podržíme tlačidlo myši, potom začneme presúvať kurzor, čím objekt deformujeme. Zobrazí sa priehľadný obrys upravovaného objektu (obrázok 33) a v stavovom riadku sa zobrazí aktuálny uhol skosenia.

Poznámka

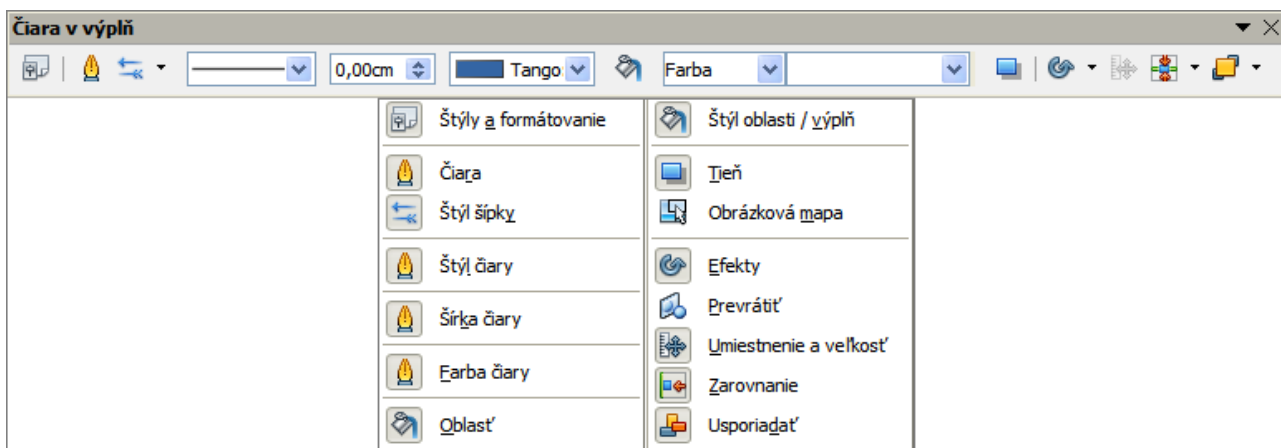
Ak pri kosení objektu stlačíme kláves *Shift*, kosenie bude obmedzené na násobky uhla 15 °. Ide o predvolené správanie *Shift*. Ak však je zaškrtnutá voľba *Pri vytváraní alebo presune objektov* v **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Mriežka**, je funkcia klávesu *Shift* opačná: kosenie bude obmedzené na násobky 15 °, keď kláves *Shift* nebude stlačený.



Obrázok 33: Skosenie objektu

Úprava objektov

Ak chceme upraviť objekt alebo zmeniť jeho vlastnosti ako farbu, šírku, orámovanie a podobne, môžeme použiť panely nástrojov Čiara a výplň a Formátovanie textu, pole Vlastnosti na postrannom paneli alebo kontextovú ponuku. Viac informácií o úprave objektov a zmene ich vlastností sa nachádza v kapitole 4, *Zmena atribútov objektov* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).



Obrázok 34: Panel nástrojov Čiara a výplň a jeho dostupné nástroje

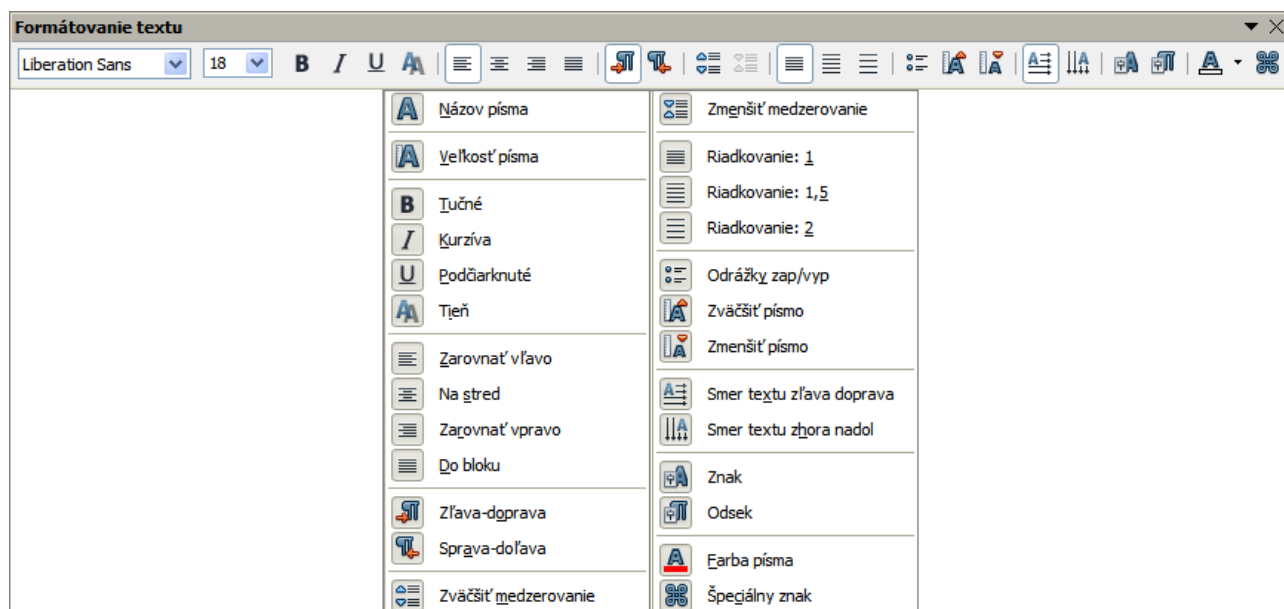
Panel nástrojov Čiara a výplň

V predvolenom nastavení sa panel nástrojov **Čiara a výplň** nachádza v hornej časti pracovnej plochy. Ak však zobrazený nie je, zvolíme **Zobraziť > Panely nástrojov > Čiara a výplň** v hlavnej ponuke, čím ho zobražíme (obrázok 34). Pomocou tohto panelu môžeme upraviť najčastejšie používané vlastnosti objektu. Aby sme získali prístup k ďalším možnostiam formátovania, môžeme

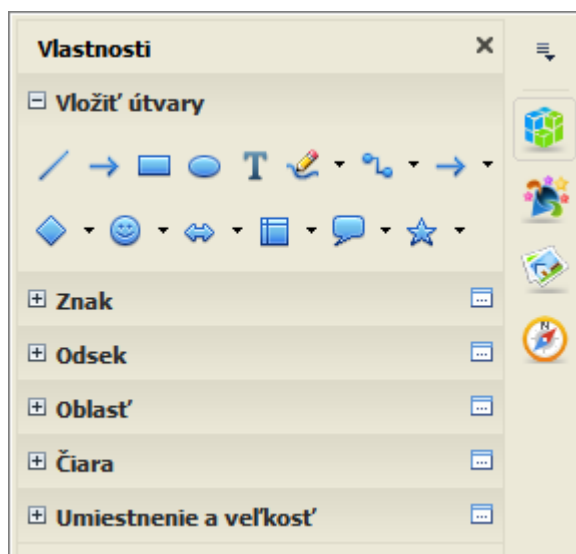
tiež otvoriť dialógové okno Čiara tak, že klikneme na ikonu **Čiara** , alebo dialógové okno Oblasť tak, že klikneme na ikonu **Oblasť** .

Panel nástrojov Formátovanie textu

Kedykoľvek vyberieme text, panel nástrojov Čiara a výplň sa automaticky zmení na panel nástrojov **Formátovanie textu** (obrázok 35). Panel nástrojov Formátovanie textu môžeme tiež otvoriť pomocou **Zobraziť > Panely nástrojov > Formátovanie textu** v hlavnej ponuke. Nástroje v tomto paneli nebudú aktívne, kým nebude vybraný text.



Obrázok 35: Panel nástrojov Formátovanie textu a jeho dostupné nástroje



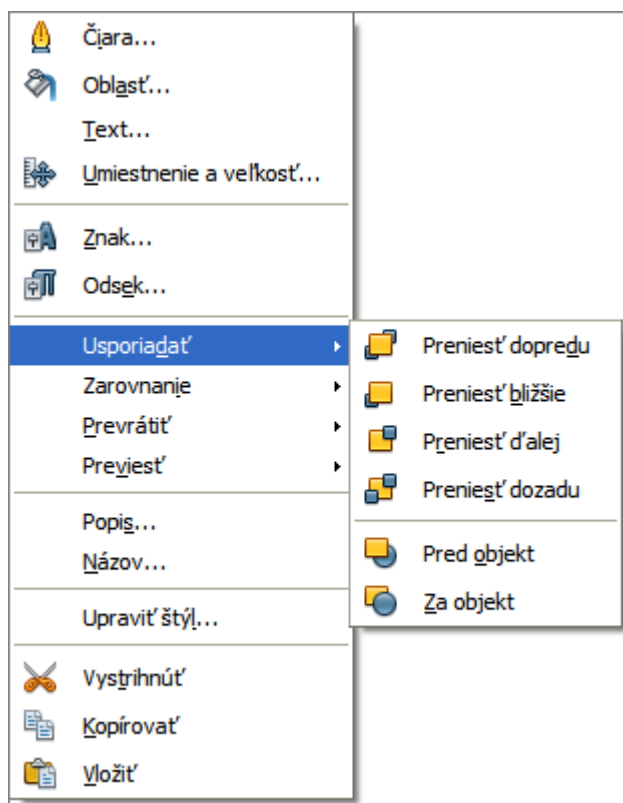
Obrázok 36: Polia v podpaneli Vlastnosti na postrannom paneli

Podpanel Vlastnosti na postrannom paneli

Keď vyberieme objekt kresby, aktivujú sa polia v podpaneli Vlastnosti na postrannom paneli (obrázok 36). Vďaka tomu môžeme zmeniť vlastnosti alebo možnosti objektu bez nutnosti otvárať dialógové okno alebo používať niektorý nástroj z mnohých panelov programu Draw. Ak chceme nejakú časť rozbaľiť, klikneme na znamienko plus (+), ktoré sa nachádza vedľa názvu časti.

Kontextová ponuka

Ak je vybraný objekt a klikneme naň pravým tlačidlom myši, otvorí sa kontextová ponuka (menu) (obrázok 37) príslušná k vybranému objektu. Pomocou tejto ponuky môžeme pristupovať k viacerým položkám, a tak môžeme meniť vlastnosti objektu bez potreby otvárať dialógové okno. Položky ponuky s malou šípkou na pravej strane obsahujú podponuku.

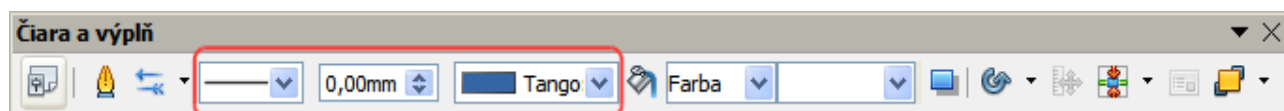


Obrázok 37: Ukážka miestnej ponuky

Formátovanie čiar a orámovania

V programe LibreOffice môže pojem *čiara* znamenať samostatnú časť kresby (čiara), vonkajšiu stranu útvaru (orámovanie) alebo šípku. Vlastnosti čiar, ktoré je potrebné meniť najčastejšie, sú štýl (plná, čiarkovaná, neviditeľná a podobne), hrúbka a farba.

Vyberieme čiaru, ktorú chceme formátovať, a potom použijeme ovládacie prvky na paneli nástrojov Čiara a výplň, pomocou ktorých tieto často upravované vlastnosti zmeníme (zvýraznené na obrázku 38).



Obrázok 38: Často používané vlastnosti čiar (štýl, farba, hrúbka)

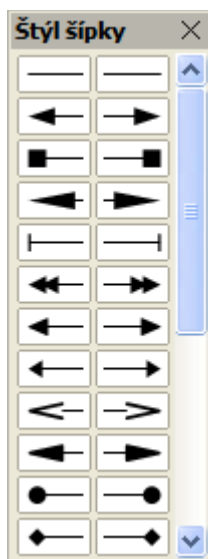
Ak potrebujeme upraviť vzhľad čiar ešte inak, zvolíme **Formát > Čiara** v hlavnej ponuke, klikneme pravým tlačidlom myši na čiaru a zvolíme **Čiara** v kontextovej ponuke alebo klikneme na

ikonu **Čiara**  na paneli nástrojov Čiara a výplň. Pomocou všetkých týchto spôsobov sa otvorí dialógové okno **Čiara** (obrázok 15 na strane 17), v ktorom môžeme nastaviť vlastnosti čiar. Toto dialógové okno sa skladá z troch záložiek: **Čiara**, **Štýly čiar** a **Štýly šípok**. Alternatívne môžeme na zmenu vzhľadu čiar použiť pole **Čiara** v podpaneli Vlastnosti na postrannom paneli.

Šípky, hroty šípok a zakončenie čiar

Šípky, hroty šípok a ďalšie zakončenia čiar sa spravidla označujú ako šípky. Ich vlastnosti môžeme upravovať a meniť rovnakým spôsobom ako v prípade čiar. Vyberieme čiaru a klikneme na ikonu

Štýl šípky  na paneli nástrojov Čiara a výplň, čím otvoríme ponuku **Štýl šípky** (obrázok 39).

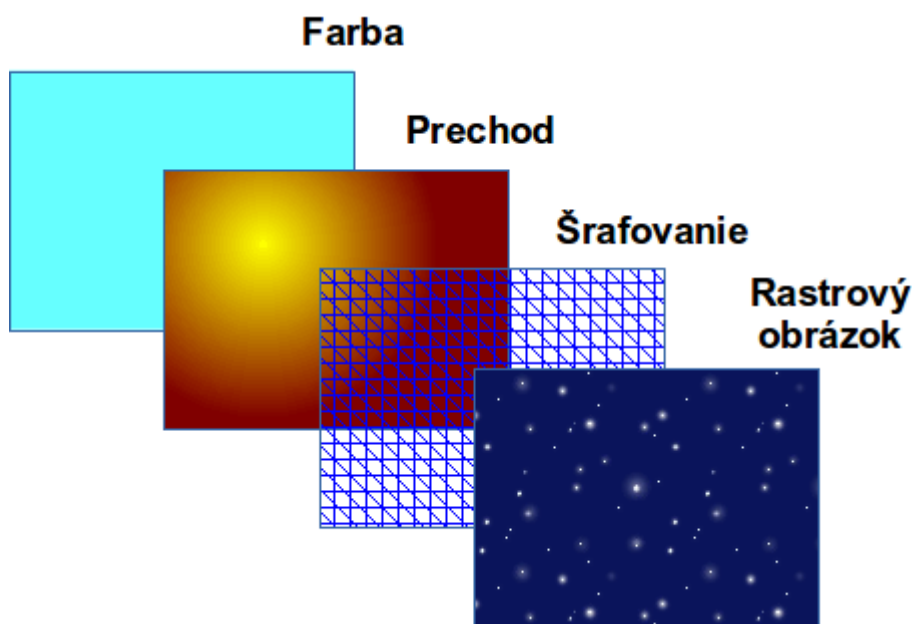


Obrázok 39: Ponuka Štýl šípky

K dispozícii je niekoľko druhov šípok. Každá čiara môže končiť inou šípkou alebo môže zostať bez šípky. Šípky možno použiť iba v prípade čiar, na orámovanie objektu ich nastavenie nemá vplyv.

Formátovanie výplne oblasti

Pojem **výplň oblasti** označuje vnútro objektu. Výplň môže byť tvorená jednoliatou farbou, prechodom, šrafovaním alebo rastrovým obrázkom (obrázok 40). Výplň je možné nastaviť ako čiastočne alebo úplne priehľadnú. Vo väčšine prípadov zvolíme niektorú zo štandardných výplní, ktoré sú dostupné na paneli nástrojov Čiara a výplň alebo v poli *Oblasť* vo Vlastnostiach na postrannom paneli. Môžeme tiež definovať vlastné výplne oblasti. Viac informácií o formátovaní výplne oblasti sa nachádza v kapitole 4, *Zmena atribútov objektov*, príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).



Obrázok 40: Rôzne druhy výplne oblasti

Používanie štýlov

Môže sa stať, že chceme použiť rovnakú výplň oblasti, hrúbku čiary alebo orámovania na sadu objektov. Opakované nastavovanie vlastností možno výrazne zjednodušiť tým, že použijeme štýly. Pomocou štýlov môžeme definovať šablónu s formátovaním (štýl) a potom tento štýl použiť na viacero objektov. Viac informácií o štýloch sa nachádza v kapitole 3, *Používame štýly a šablóny* tejto príručky, v kapitole 6 *Úvod do štýlov* príručky Návod na používanie programu Writer (Writer Guide) a v kapitole 4, *Zmena atribútov objektov* príručky Draw Guide.

Umiestňovanie objektov

Funkcia Zachytávanie

V programe Draw môžu byť objekty presne a konzistentne umiestňované pomocou funkcie Zachytávanie. Na zachytávanie môžu byť použité body mriežky, záchytné body a čiary, rámce objektov, body na objektoch alebo okraje stránky.

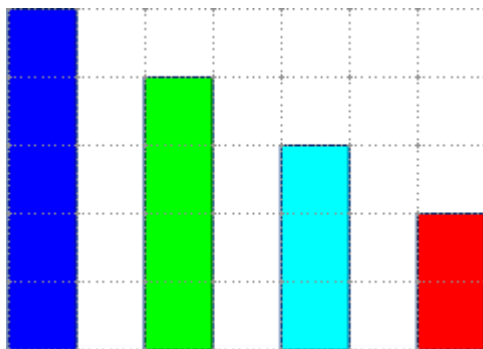
Najjednoduchšie sa so zachytávaním pracuje pri priblížení, ktoré je pre zobrazenie na používanom displeji praktické. Naraz je možné použiť dve rôzne funkcie zachytávania: napríklad zachytávanie k záchytným čiarom a k okrajom stránky. Je však vhodné aktivovať iba funkcie, ktoré sú naozaj potrebné.

Viac informácií sa o funkcii Zachytávanie nachádza v kapitolách 3, *Práca s objektmi a bodmi objektov* a 10, *Pokročilé techniky na kreslenie príručky Draw Guide*.

Zachytávanie na mriežku

Zachytávanie na mriežku umožňuje umiestniť objekt na bod mriežky (obrázok 41). Zvolíme **Zobraziť > Mriežka > Zachytiť na mriežku** v hlavnej ponuke alebo klikneme na ikonu **Zachytiť**

na mriežku  na paneli nástrojov **Možnosti**, čím zachytávanie k mriežke zapneme. Pokiaľ nie je panel nástrojov Možnosti zobrazený, zvolíme **Zobraziť > Panely nástrojov > Možnosti** v hlavnej ponuke.



Obrázok 41: Umiestňovanie s využitím zachytenia na mriežku

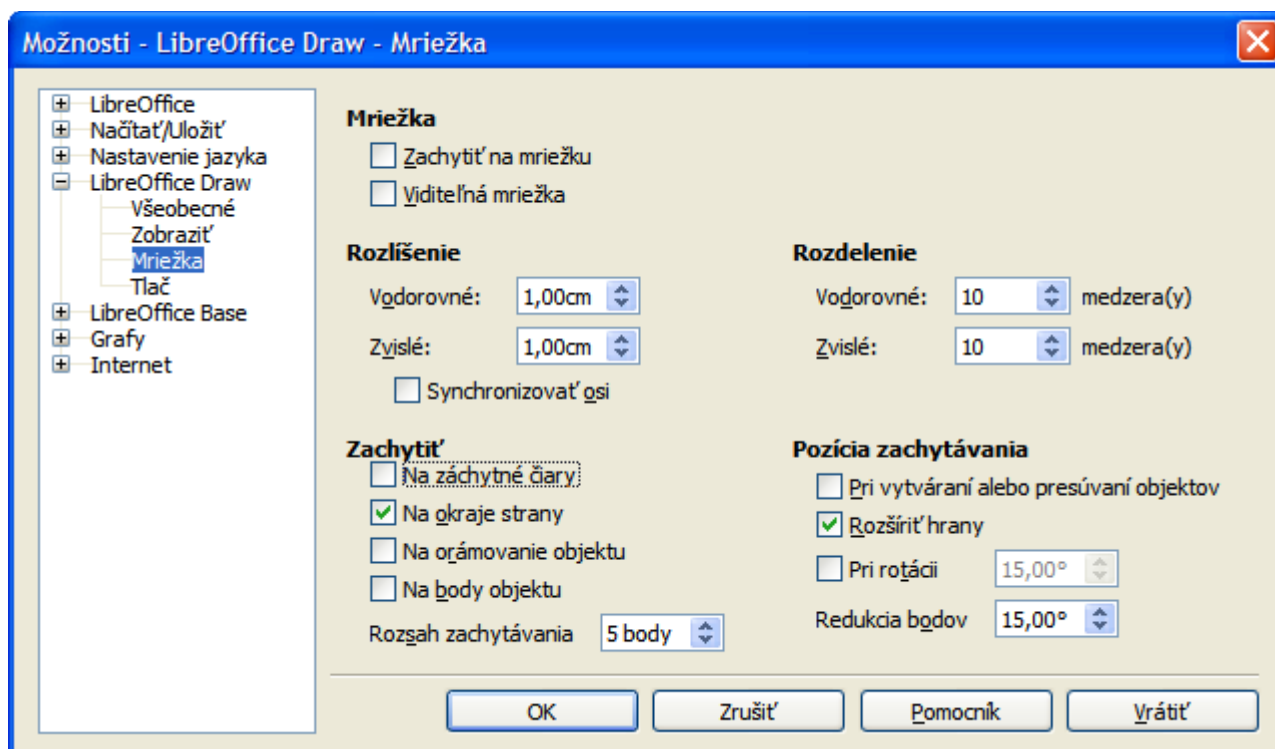
Zobrazenie mriežky

Ak chceme v programe Draw mriežku zobraziť alebo skryť, zvolíme **Zobraziť > Mriežka >**

Zobraziť mriežku v hlavnej ponuke alebo klikneme na ikonu **Zobraziť mriežku**  na paneli nástrojov Možnosti.

Nastavenie mriežky

Rozlíšenie a vlastnosti zachytávania k jej bodom možno nastaviť. Zvolíme **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Mriežka** v hlavnej ponuke, čím otvoríme dialógové okno s nastaveniami pre mriežku (obrázok 42).



Obrázok 42: Nastavenie mriežky

- V okne nastavujeme zvislé a vodorovné rozostupy bodov mriežky. Môžeme tiež zmeniť mernú jednotku nastavenú vo všeobecných možnostiach programu Draw tým, že zvolíme **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Všeobecné**.
- Rozlíšenie je veľkosť štvorcov alebo obdĺžnikov mriežky. Ak je rozlíšenie vodorovne 1 cm a zvisle 2 cm, mriežka sa skladá z obdĺžnikov 2 cm vysokých a 1 cm širokých.
- Rozdelenie je predstavované doplnkovými bodmi, ktoré sa zobrazujú na stranách každého obdĺžnika alebo štvorca mriežky. Objekt možno prichytiť k podružným bodom rovnako ako k vrcholom mriežky.
- Rozsah zachytávania v bodoch udáva, do akej vzdialenosti od bodu alebo čiary je nutné objekt priblížiť, aby sa zachytil.
- Predvolenou farbou mriežky je svetlosivá. Ak chceme zmeniť farbu bodov mriežky, zvolíme **Nástroje > Možnosti > LibreOffice > Vzhľad** v hlavnej ponuke.

Vodiace čiary

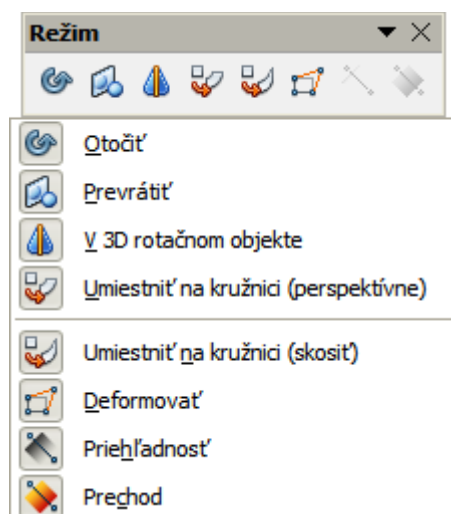
Vodiace čiary programu Draw umožňujú ľahko umiestniť objekt s využitím pravítok na hornej a ľavej strane pracovnej plochy. Ak chceme vodiace čiary zapnúť alebo vypnúť, zvolíme **Nástroje > Možnosti > LibreOffice Draw > Zobrazit'** v hlavnej ponuke a zvolíme možnosť **Vodiace čiary pri presúvaní** alebo zvolíme panel nástrojov Možnosti a klikneme na ikonu **Vodiace čiary pri presúvaní**.



Používanie špeciálnych efektov

V programe Draw môžeme použiť na objekty alebo ich skupiny veľa špeciálnych efektov. Táto časť predstavuje niektoré z nich. Viac informácií o špeciálnych efektoch sa nachádza v kapitole 4, *Zmena atribútov objektov*, príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).

Ak chceme použiť nástroje na špeciálne efekty, zvolíme **Zobraziť > Panely nástrojov > Režim** (obrázok 43). Funkcie **Otočiť** a **Prevrátiť** sú dostupné aj v položke **Objekt** v hlavnej ponuke alebo keď klikneme pravým tlačidlom myši na objekt a použijeme kontextovú ponuku.



Obrázok 43: Panel nástrojov Režim a jeho dostupné nástroje

Prevracanie objektov

Najrýchlejší a najľahší spôsob, ako objekt vodorovne alebo zvisle prevrátiť, je nasledujúci postup:

- 1) Klikneme na grafický objekt, čím sa zobrazia úchytky výberu.
- 2) Klikneme pravým tlačidlom myši a zvolíme **Prevrátiť > Zvisle** alebo **Vodorovne** alebo zvolíme **Objekt > Prevrátiť > Zvisle** alebo **Vodorovne** v hlavnej ponuke. Vybraný objekt sa prevráti, bude teda orientovaný opačným smerom.

Môžeme však použiť aj nástroj **Prevrátiť** na paneli nástrojov Režim alebo Kresba, ktorý poskytuje viac možností, ako prevracanie ovplyvniť. Ak použijeme nástroj Prevrátiť, môžeme zmeniť umiestnenie a uhol osi prevrátenia, ako je opísané v kapitole 4, *Zmena atribútov objektov príručky Draw Guide*.

Zrkadlové kópie

V súčasnosti nie je v programe Draw k dispozícii príkaz na zrkadlenie. Zrkadlenie objektu ale môže byť dosiahnuté pomocou nástroja **Prevrátiť**, ako je opísané v kapitole 4, *Zmena atribútov objektov príručky Draw Guide*.

Deformovanie objektov

Na paneli nástrojov Režim sú k dispozícii tri nástroje, ktoré umožňujú presunúť vrcholy alebo hrany objektu a tým objekt zdeformovať.

- **Nástroj Deformovať**  zdeformuje objekt z hľadiska perspektívy.
- **Umiestniť na kružnici (skosiť)**  vytvorí pseudotrojmerný efekt.
- **Umiestniť na kružnici (perspektívne)**  vytvorí pseudotrojmerný efekt.

Vo všetkých troch prípadoch sa najprv zobrazí otázka, či chceme objekt previesť na krivku. To je nevyhnutné, preto klikneme na **Áno**. Potom môžeme presúvať úchytky objektu tak, aby sme

dosiahli požadovaný efekt. Viac informácií o deformovaní objektov sa nachádza v kapitole 4, *Zmena atribútov objektov príručky Draw Guide*.

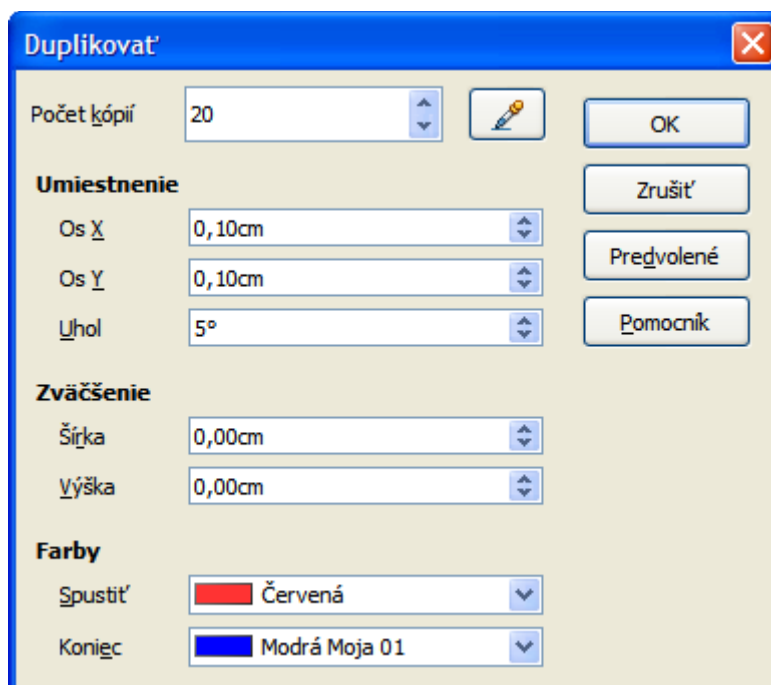
Dynamické prechody priehľadnosti

Prechody priehľadnosti môžu byť nastavené rovnakým spôsobom ako prechody farieb. Oba typy prechodov možno použiť spolu. V priehľadnom prechode sa v jeho smere mení miera transparentnosti farby výplne objektu, a to od nepriehľadné po priehľadnú. V obyčajnom prechode sa mení výplň z jednej farby na inú, ale miera priehľadnosti zostáva rovnaká.

Na nastavenie prechodov priehľadnosti a farby slúžia nástroje **Priehľadnosť** a **Prechod** na paneli nástrojov Režim. Viac informácií o vytváraní priehľadnosti a prechodov farby sa nachádza v kapitole 4, *Zmena atribútov objektov príručky Draw Guide*.

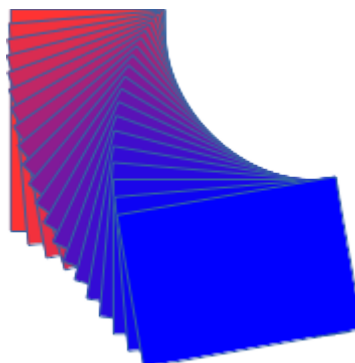
Duplikovanie

Pomocou duplikovania vytvoríme kópie objektu, pričom vlastnosti duplikátu, ako napríklad farba alebo otočenie, sa zároveň môžu zmeniť.



Obrázok 44: Dialógové okno Duplikovať

- 1) Klikneme na objekt alebo skupinu a zvolíme **Upraviť > Duplikovať** v hlavnej ponuke alebo použijeme klávesovú skratku **Shift+F3**, čím otvoríme dialógové okno **Duplikovať** (obrázok 44).
- 2) Z dostupných možností zvolíme požadované. Ak sú napríklad určité nastavenia použité na obdĺžnik, vytvorí sa výsledok zobrazený na obrázku 45.

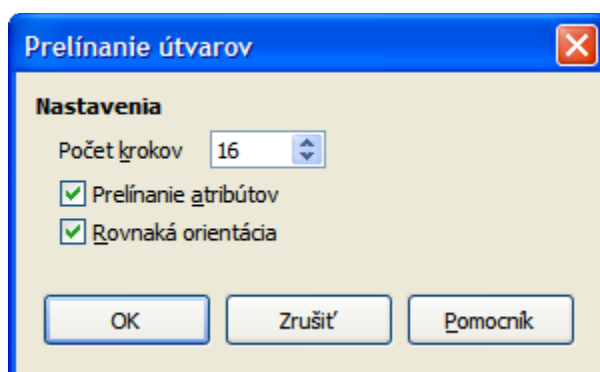


Obrázok 45: Výsledok duplikovania

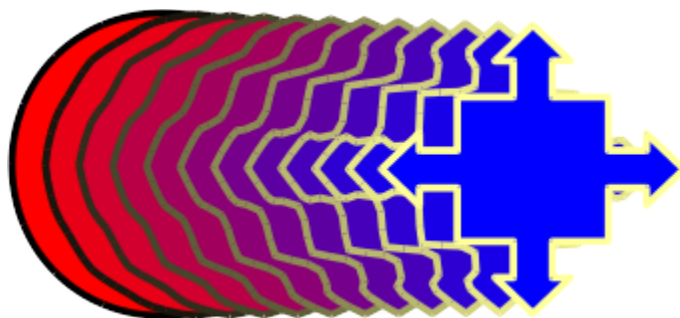
Prelínanie útvarov

Prelínanie útvarov postupne prevedie jeden objekt na iný. Použiť ho možno iba vtedy, keď sú vybrané dva objekty.

- 1) Vyberieme dva objekty s odlišným tvarom.
- 2) Zvolíme **Upraviť > Prelínanie útvarov** v hlavnej ponuke, čím otvoríme dialógové okno **Prelínanie útvarov** (obrázok 46).
- 3) Zadáme hodnotu **Počet krokov**, ktorá určuje počet doplnených útvarov medzi dvomi vybranými objektmi.
- 4) Zaškrtneme **Prelínanie atribútov**, ak chceme postupne meniť vlastnosti čiary a výplne medzi oboma objektmi.
- 5) Zaškrtneme **Rovnaká orientácia**, ak chceme dosiahnuť hladký prechod medzi oboma objektmi.
- 6) Klikneme na **OK**. Výsledkom je nové zoskupenie objektov, v ktorom je prvý vybraný objekt na začiatku a druhý vybraný objekt na konci. Ak napríklad použijeme možnosti zadané v dialógovom okne na kruh a na bublinu so štvorsmerovou šípkou, nástroj Prelínanie útvarov vytvorí výsledok zobrazený na obrázku 47.



Obrázok 46: Dialógové okno Prelínanie útvarov



Obrázok 47: Výsledok operácie Prelínanie útvarov

Skladanie viacerých objektov

Pomocou programu Draw môžeme objekty zoskupiť, vďaka čomu potom s viacerými objektmi zaobchádzame ako s jedným, alebo zložiť, čím vytvoríme nový útvar. Viac informácií sa nachádza v kapitole 5, *Kombinovanie viacerých objektov príručky Návod na používanie programu Draw* (Draw Guide).

Zoskupenie objektov si možno predstaviť ako vloženie objektov do kontajnera. Objekty môžeme ako skupinu presúvať a naraz môžeme meniť atribúty všetkých objektov v zoskupení. Zoskupenie vždy možno zrušiť a s objektmi, ktoré ho tvorili, je možné opäť zaobchádzať oddelene. Objekty v zoskupení si tiež zachovávajú svoje vlastnosti.

Zloženie objektov znamená ich trvalé zlúčenie, pri ktorom sa vytvorí nový objekt. Pôvodné objekty nie sú ďalej dostupné ako jednotlivé prvky a nemôžu byť ako jednotlivé objekty upravované. Akákoľvek úprava zloženého objektu ovplyvní všetky objekty, ktoré boli pri zložení použité.

Zoskupenie

Dočasné zoskupenie

Dočasné zoskupenie objektov dosiahneme tak, že pomocou ikony **Vybrať**  na paneli nástrojov Kresba vyberieme niekoľko objektov, alebo pomocou myši pretiahneme okolo objektov obdĺžnik. Akékoľvek zmeny vlastností objektov, ktoré vykonáme, sa použijú na všetky objekty nachádzajúce sa v dočasnej skupine. Môžeme napríklad dočasnú skupinu ako celok otočiť.

Ak chceme dočasné zoskupenie objektov zrušiť, jednoducho klikneme mimo objektov zoskupenia.

Trvalé zoskupenie

Trvalé zoskupenie objektov vytvoríme tak, že objekty vyberieme a následne zvolíme **Objekt > Zoskupiť** v hlavnej ponuke, klikneme pravým tlačidlom myši na ľubovoľný vybraný objekt a zvolíme **Zoskupiť** v kontextovej ponuke alebo použijeme klávesovú skratku **Ctrl+Shift+G**. Aj keď zrušíme výber, objekty zostávajú zoskupené.

Ak sú objekty trvalo zoskupené, akákoľvek operácia použitá na ich skupinu sa použije pre všetkých členov skupiny. Ak klikneme na niektorého člena skupiny, vyberie sa celá skupina.

Jednotlivých členov skupiny môžeme upravovať bez toho, aby sme museli zoskupenie zrušiť. Vyberieme zoskupenie a zvolíme **Objekt > Vstúpiť do zoskupenia**, klikneme pravým tlačidlom myši a zvolíme **Vstúpiť do zoskupenia** v kontextovej ponuke, použijeme klávesovú skratku **F3** alebo na zoskupenie dvojklikneme.

Až úpravy jednotlivých členov skupiny dokončíme, zvolíme **Objekt > Opustiť zoskupenie**, klikneme pravým tlačidlom myši a zvolíme **Opustiť zoskupenie** v kontextovej ponuke alebo použijeme klávesovú skratku *Shift+F3*.

Zrušenie zoskupenia

Ak chceme zoskupenie objektov zrušiť, vyberieme ho, a potom zvolíme **Objekt > Zrušiť zoskupenie** v hlavnej ponuke, klikneme pravým tlačidlom myši a zvolíme **Zrušiť zoskupenie** v kontextovej ponuke alebo použijeme klávesovú skratku *Ctrl+Alt+Shift+G*.

Zloženie objektov

Zloženie objektov znamená ich trvalé zlúčenie, pri ktorom sa vytvorí nový objekt. Pôvodné objekty nie sú ďalej dostupné ako jednotlivé prvky a nemôžu byť ako jednotlivé objekty upravované. Akákoľvek úprava zloženého objektu ovplyvní všetky objekty, ktoré boli pri zložení použité.

Vyberieme niekoľko objektov, potom zvolíme **Objekt > Zložiť** v hlavnej ponuke, klikneme pravým tlačidlom myši na objekty a zvolíme **Zložiť** v kontextovej ponuke alebo použijeme klávesovú skratku *Ctrl+Shift+K*.

Potom, ako vyberieme objekty, sa v podponuke **Útvary** v kontextovej ponuke sprístupnia funkcie **Zlúčiť**, **Odčítať** a **Prienik**, pomocou ktorých môžeme vytvoriť z vybraných objektov nový objekt. Viac informácií o týchto funkciách sa nachádza v kapitole 5, *Kombinovanie viacerých objektov* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).

Usporiadanie, zarovnanie a rozmiestnenie objektov

V programe Draw je možné vybrané objekty usporiadať, zarovnať a rozmiestniť voči sebe navzájom:

- Pod usporiadaním rozumieme presúvanie objektu v poradí objektov, a to buď bližšie, alebo ďalej, čím sa mení jeho viditeľnosť vzhľadom na ostatné objekty.
- Objekty zarovnáme voči sebe vodorovne pomocou príkazov **Vľavo**, **Na stred** alebo **Vpravo** a zvisle pomocou **Hore**, **Na stred** alebo **Dole**.
- Objekty môžeme rozmiestniť tak, že rozstup medzi nimi bude rovnaký.

Viac informácií o usporiadaní a zarovnávaní objektov voči sebe sa nachádza v kapitole 5, *Kombinovanie viacerých objektov* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).

Vkladanie a úprava obrázkov

Program Draw obsahuje veľa funkcií na úpravu rastrových obrázkov (bitmáp), ako napríklad fotografií alebo naskenovaných obrázkov. Medzi ne patrí importovanie alebo exportovanie obrázkov a konverzia z jedného formátu obrázkov na iný.

Program Draw podporuje viacero formátov obrázkových súborov, a to pri načítaní, ako aj pri ukladaní. Zahŕňa tiež niektoré nástroje na prácu s rastrovou grafikou, avšak nedosahuje taký rozsah funkcií, aký majú špecializované grafické programy ako Gimp alebo Adobe Photoshop. Viac informácií sa nachádza v kapitole 6, *Úprava obrázkov* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).

Obrázky môžeme pridávať z niekoľkých zdrojov:

- Priamo zo skenera (**Vložiť > Obrázok > Skenovať**)
- Zo súboru: obrázky vytvorené iným programom, a to vrátane fotografií z digitálneho fotoaparátu (**Vložiť > Obrázok > Zo súboru**)

- Z galérie programu Draw; viac informácií sa nachádza v tejto príručke v kapitole 11, *Grafika, galéria a ozdobné písmo*.

Práca s 3D objektmi

Hoci program Draw neobsahuje toľko funkcií ako špičkové programy na úpravu obrázkov, je v ňom možné vytvárať a upravovať 3D kresby.

Program Draw ponúka dva druhy 3D objektov: *3D telesá* a *3D útvary*. Podľa toho, aký druh zvolíme, môžeme využiť rôzne spôsoby úprav 3D objektu (otočenie, osvetlenie, perspektíva a podobne), pričom 3D útvary možno vytvoriť a upraviť jednoduchšie ako 3D telesá. Na druhej strane, 3D telesá je možné v súčasnosti lepšie prispôbiť.

Viac informácií sa nachádza v kapitole 7, *Práca s 3D objektmi* príručky Návod na používanie programu Draw (Draw Guide).

Exportovanie obrázkov

Program Draw ukladá obrázky v otvorenom formáte *.odg. Ak chceme uložiť obrázok alebo celý súbor v inom formáte, použijeme **Súbor > Exportovať** a zvolíme formát zo zobrazeného zoznamu. Zoznam formátov obrázkov, ktoré môžu byť z programu Draw exportované, je uvedený v tejto príručke v prílohe B *Otvorený softvér, otvorené štandardy, OpenDocument*.

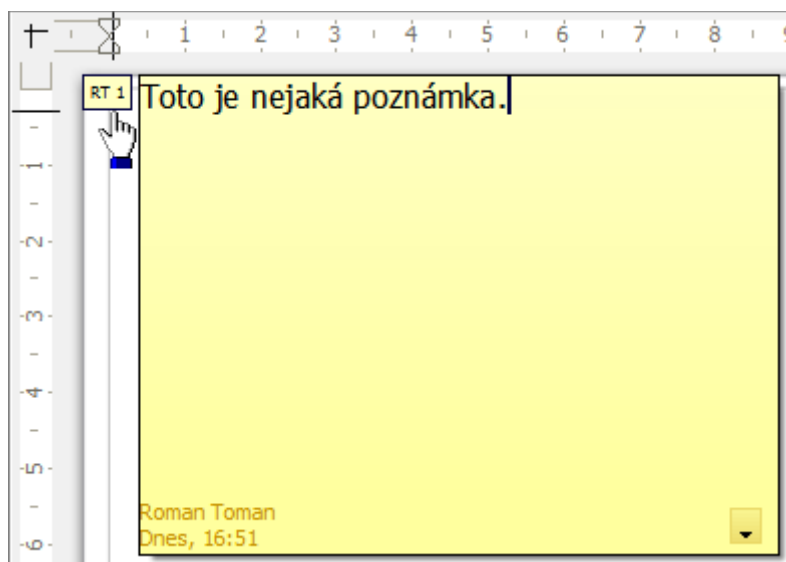
Súbory programu Draw tiež môžeme exportovať do formátov HTML, XHTML, PDF alebo Flash. Exportovanie do PDF z jednotlivých súčastí balíka LibreOffice je opísané v tejto príručke v kapitole 10, *Tlač, exportovanie a odosielanie*.

Pri exportovaní do HTML sa na konverziu využíva sprievodca, ktorý vytvorí toľko webových stránok, koľko stránok sa nachádza v dokumente programu Draw. Voliteľne môžeme zvoliť, aby sa stránky zobrazovali v rámcoch s navigáciou, a môžeme nastaviť úvodnú stránku. Viac informácií sa nachádza v tejto príručke v kapitole 12, *Vytváranie webových stránok*.

Vkladanie komentárov ku kresbám

Ku kresbám môžeme vkladať komentáre podobným spôsobom ako v programoch Writer a Calc.

- 1) Zvolíme **Vložiť > Poznámka** v hlavnej ponuke. V ľavom hornom rohu kresby sa zobrazí obdĺžnik s iniciálkami autora a vedľa neho väčšie textové pole (obrázok 48). Do dolnej časti textového poľa program Draw automaticky vloží meno autora a dátum.
- 2) Do textového poľa napíšeme alebo vložíme text. Na časti textu môžeme použiť základné formátovanie tak, že časť vyberieme, klikneme na ňu pravým tlačidlom myši a zvolíme možnosť v kontextovej ponuke. Z tejto ponuky tiež môžeme zmazať aktuálny komentár, všetky komentáre od toho istého autora alebo všetky komentáre v dokumente.
- 3) Obdĺžnik označujúci komentár môžeme presunúť na akékoľvek miesto kresby. Obvykle ho presúvame na miesto blízko objektu, s ktorým súvisí.
- 4) Ak chceme komentáre zobrazit' alebo skryť, zvolíme **Zobraziť > Poznámky** v hlavnej ponuke.



Obrázok 48: Vkladanie poznámok

- 5) Ak chceme zadať meno, ktoré sa v komentári zobrazí ako meno autora, zvolíme **Nástroje > Možnosti > LibreOffice > Údaje o používateľovi**.
- 6) Ak dokument upravuje viac ako jedna osoba, každému autorovi je automaticky priradená iná farba pozadia poznámky.