

LibreOffice

The Document Foundation

Handleiding voor Impress

Hoofdstuk 5

Grafische objecten beheren

Auteursrechten

Dit document is onder auteursrecht © 2010 – 2016 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
Jean Hollis Weber

Michele Zarri
Low Song Chuan

T. Elliot Turner

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 hoofdstuk 5 van de *OpenOffice.org 3.3 Impress gids*. De bijdragers aan dat hoofdstuk zijn:

Nicole Cairns
Hazel Russman

Peter Hillier-Brook
Jean Hollis Weber

Paul Millar
Michele Zarri

Vertalers

Henk van der Burg

Kees Kriek

Publicatiedatum en softwareversie

Gepubliceerd op 19 mei 2014. Gebaseerd op LibreOffice 4.2.3

Vertaald januari 2017.

Opmerkingen

In deze handleiding wordt de pictogrammenset *Klein – Automatisch (Tango)* gebruikt. In te stellen bij **Extra > Opties > LibreOffice > Weergave**.

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
Introductie.....	7
Werkbalk Tekening.....	7
Standaard tekenhulpmiddel.....	7
Extra tekenhulpmiddelen.....	10
Lijnen en vormen maken.....	12
Gangbare vormen.....	12
Basisvormen.....	12
Symboolvormen.....	12
Blokpijlen.....	13
Toelichtingen.....	13
Sterren.....	13
Bogen, veelhoeken en vrije-handlijnen.....	13
Bogen.....	14
Veelhoeken.....	14
Veelhoek 45o.....	14
Vrije-handlijnen.....	14
Objecten groeperen.....	15
Groeperen.....	15
Groepering bewerken of opmaken.....	15
Groepering opheffen.....	15
Grafische objecten verplaatsen.....	16
Met behulp van een muis.....	16
Het dialoogvenster Positie en grootte gebruiken.....	16
Met behulp van de Zijbalk.....	17
Grootte van grafische objecten wijzigen.....	18
Met behulp van een muis.....	18
Het dialoogvenster Positie en grootte gebruiken.....	18
Met behulp van de Zijbalk.....	19
Speciale effecten toepassen.....	19
Grafische objecten draaien.....	20
Met behulp van een muis.....	20
Het dialoogvenster Positie en grootte gebruiken.....	21
Met behulp van de Zijbalk.....	22
Objecten spiegelen.....	22
Met behulp van het contextmenu.....	22
Het hulpmiddel Spiegelen gebruiken.....	23
Met behulp van de Zijbalk.....	23
Spiegelkopieën.....	24
Afbeeldingen vervormen.....	24
Het hulpmiddel Vervormen.....	24
Het hulpmiddel Op cirkel zetten (schuintrekken).....	25
Objecten uitlijnen.....	26
Objecten vangen aan raster of vanghulplijnen.....	27
Het raster gebruiken.....	27
Vanglijnen gebruiken.....	27

<i>Een nieuw vangpunt/-lijn maken.....</i>	<i>27</i>
<i>Vangpunten/-lijnen bewerken.....</i>	<i>28</i>
<i>Hulplijnen verwijderen.....</i>	<i>28</i>
Objecten rangschikken.....	28
Met verbindingen werken.....	29
<i>Verbindingen tekenen.....</i>	<i>30</i>
<i>Plakpunten beheren.....</i>	<i>31</i>
Met 3D-objecten werken.....	32
Objecten naar andere typen converteren.....	34
Met een object interactie opzetten.....	34
Fontwork gebruiken.....	36
<i>De werkbalk Fontwork gebruiken.....</i>	<i>37</i>
<i>Fontwork als een object wijzigen.....</i>	<i>37</i>
Animaties.....	37
<i>Aangepaste animatie.....</i>	<i>38</i>
<i>Aangepaste animatie-opties.....</i>	<i>38</i>
<i>Dialogovenster Aangepaste animatie.....</i>	<i>40</i>
<i>Dialogovenster Effectopties.....</i>	<i>40</i>
<i>Een animatie maken.....</i>	<i>42</i>
<i>Geanimeerde afbeeldingen invoegen.....</i>	<i>42</i>
<i>Een animatie maken.....</i>	<i>44</i>

Introductie

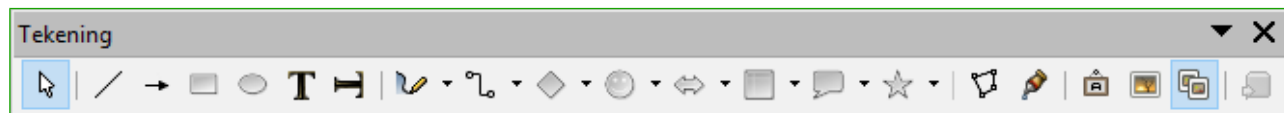
Dit hoofdstuk beschrijft het beheren van grafische objecten en in het bijzonder de wijze van roteren, vervormen en plaatsen op de dia. Hoewel dit hoofdstuk zich vooral richt op vormen die gemaakt kunnen worden met de hulpmiddelen in Impress, worden een aantal technieken beschreven in dit hoofdstuk die ook van toepassing zijn op afbeeldingen die in dia's zijn geïmporteerd.

Werkbalk Tekening

Standaard tekenhulpmiddel

De werkbalk *Tekening* ([Afbeelding 1](#)) bevat het hulpmiddel dat gewoonlijk wordt gebruikt om grafische objecten te maken. Selecteer, als deze werkbalk niet zichtbaar is, **Beeld > Werkbalken > Tekening** op de Menubalk. [Tabel 1](#) beschrijft het standaardhulpmiddel dat beschikbaar is op de werkbalk *Tekening*.

Selecteer, om een vorm te tekenen, het gewenste hulpmiddel op de werkbalk (of in het submenu dat geopend wordt door op het kleine driehoekje rechts naast het hulpmiddel te klikken). Plaats vervolgens de muisaanwijzer in de dia en sleep deze om een rechthoek te definiëren. Houd de *Shift*-toets ingedrukt om een vorm te maken met een gelijke hoogte en breedte. Druk op de *Alt*-toets om een vorm vanuit het midden te maken.



Afbeelding 1: Werkbalk Tekening



Opmerking

Uw werkbalk *Tekening* kan verschillen met de werkbalk getoond in [Afbeelding 1](#), omdat dit afhankelijk is van hoeveel tekenhulpmiddelen u op de werkbalk geplaatst heeft. Klik met rechts op een lege plek op de werkbalk *Tekening*, selecteer vervolgens **Zichtbare knoppen** in het contextmenu om alle hulpmiddelen weer te geven. Vanuit deze lijst kunt u de hulpmiddelen opnemen op of verwijderen van de werkbalk. De op de werkbalk aanwezige hulpmiddelen in deze lijst zijn gemarkeerd.

Tabel 1: Standaard tekenhulpmiddelen op de werkbalk Tekening

Gereedschap	Naam	Doel
	Selecteren	Selecteert objecten. Klik, om meerdere objecten te selecteren, links boven het linker object en sleep de muisaanwijzer naar rechts onder het beoogde rechter object, terwijl u de muisknop ingedrukt houdt. Selectiehandvatten geven het gebied van de selectie aan. U kunt ook de <i>Shift</i> -toets ingedrukt houden tijdens het selecteren van individuele objecten.
	Lijn	Tekent een rechte lijn vanaf het punt waar u met de muis klikt tot het punt waar u de muisaanwijzer sleept en de muisknop los laat. Houd, terwijl u sleept, de <i>Shift</i> -toets ingedrukt om de lijn tot 45° te beperken. Houd de <i>Alt</i> -toets ingedrukt om een lijn vanuit het midden te tekenen.

Gereedschap	Naam	Doel
		Houd de <i>Ctrl</i> -toets ingedrukt om het begin- of eindpunt te verslepen (zie Objecten vangen aan raster of vanghulplijnen op pagina 26).
	Lijn met pijluiteinde	Tekent een rechte lijn eindigend met een pijluiteinde. Het pijluiteinde wordt geplaatst aan het einde van de lijn waar u de muisknop loslaat. De <i>Shift</i> , <i>Alt</i> en <i>Ctrl</i> -toets hebben dezelfde werking als bij het hulpmiddel <i>Lijn</i> .
	Rechthoek	Tekent een rechthoek als u de muis sleept van de linkerbovenhoek naar de rechterbenedenhoek. Houd de <i>Shift</i> -toets ingedrukt om een vierkant te tekenen. Houd de <i>Alt</i> -toets ingedrukt om een rechthoek of vierkant vanuit het midden te tekenen.
	Ellips	Tekent een ellips. Houd de <i>Shift</i> -toets ingedrukt om een cirkel te tekenen. Houd de <i>Alt</i> -toets ingedrukt om een ellips of een cirkel vanuit het midden te tekenen.
	Tekst	Tekent een tekstvak met horizontale tekstrichting.
	Verticale tekst	Tekent een tekstvak met verticale tekstrichting. Dit hulpmiddel is alleen beschikbaar als ondersteuning van Aziatische talen is ingeschakeld in Extra > Opties > Taalinstellingen > Talen .
	Boog	Tekent een vorm afhankelijk van de optie die geselecteerd is. Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Lijnen</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. Merk op dat de titel van deze werkbalk <i>Lijnen</i> is wanneer het losgekoppeld wordt van de werkbalk <i>Tekening</i> . 
	Verbinding	Tekent een verbinding tussen twee afbeeldingen. Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Verbindingen</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. Elke optie wordt beschreven in Met verbindingen werken op pagina 28. 
	Lijnen en pijlen	Tekent een lijn eindigend met een pijl. Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Pijlen</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. Merk op dat de titel van deze werkbalk <i>Pijlen</i> is wanneer het losgekoppeld wordt van de werkbalk <i>Tekening</i> . 
	Basisvormen	Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Basisvormen</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is.

Gereedschap	Naam	Doel
		
	Symboolvormen	Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Symboolvormen</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. 
	Blokpijlen	Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Blokpijlen</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. 
	Stroomdiagrammen	Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Stroomdiagram</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. 
	Toelichtingen	Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Toelichtingen</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. 

Gereedschap	Naam	Doel
	Sterren	Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Sterren en banners</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. 
	Punten	Bewerkt de individuele punten die de vorm of lijn vormen. Selecteer dit hulpmiddel en selecteer vervolgens een vorm of een lijn. U kunt ook op de <i>F8</i> -toets drukken om dit hulpmiddel te selecteren.
	Plakpunten	Bewerkt de plakpunten van een grafisch object. Plakpunten zijn de plaatsen waar verbindinglijnen eindigen of beginnen. Zie Plakpunten beheren op pagina 25 voor meer informatie.
	Fontwork-galerij	Opent de Fontworkgalerij. Zie Fontwork gebruiken op pagina 35 voor verdere informatie
	Uit bestand	Is gelijk aan Invoegen > Afbeelding > Uit bestand op de <i>Menubalk</i> . Zie hoofdstuk 4, <i>Afbeeldingen toevoegen en opmaken</i> voor bijzonderheden.
	Galerij	Opent de galerij. Is gelijk aan Extra > Galerij op de <i>Menubalk</i> . Zie hoofdstuk 4, <i>Afbeeldingen toevoegen en opmaken</i> voor bijzonderheden.
	Extrusie aan/uit	Schakelt 3D-effecten van het geselecteerde object in of uit. Zie Met 3D-objecten werken op pagina 31 voor bijzonderheden.

Extra tekenhulpmiddelen

U kunt, als aanvulling op de standaard beschikbare tekenhulpmiddelen op de werkbalk *Tekening* ([Afbeelding 1](#)), extra hulpmiddelen installeren. Deze extra hulpmiddelen worden beschreven in [Tabel 2](#).

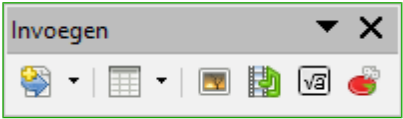
Extra hulpmiddelen installeren op de werkbalk *Tekening*:

- 1) Klik met rechts op een leeg gebied op de werkbalk *Tekening*.
- 2) Selecteer **Zichtbare knoppen** in het contextmenu om een lijst met beschikbare hulpmiddelen weer te geven.
- 3) Klik, om een hulpmiddel te installeren, er op en het hulpmiddel verschijnt op de werkbalk *Tekening*. De lijst met beschikbare hulpmiddelen zal automatisch sluiten, geïnstalleerde hulpmiddelen in deze lijst zijn gemarkeerd.

Extra hulpmiddelen verwijderen van de werkbalk *Tekening*:

- 1) Klik met rechts op een leeg gebied op de werkbalk *Tekening*.
- 2) Selecteer **Zichtbare knoppen** in het contextmenu om een lijst met beschikbare hulpmiddelen weer te geven.
- 3) Klik, om een hulpmiddel te verwijderen, er op en het hulpmiddel wordt verwijderd van de werkbalk *Tekening*. Verwijderen van een hulpmiddel van de werkbalk verwijdert eveneens de markering van het pictogram in de lijst. De lijst met beschikbare hulpmiddelen wordt automatisch gesloten.

Tabel 2: Extra tekenhulpmiddelen

Gereedschap	Naam	Doel
	3D-objekten	Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>3D-objekten</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. Selecteer de gewenste 3D-vorm, teken deze vervolgens door uw muisaanwijzer in de dia te plaatsen en sleep uw muis om een rechthoek te definiëren. Houd de <i>Shift</i> -toets ingedrukt om een 3D-vorm te tekenen waarbij de hoogte en breedte gelijk zijn. Houd de <i>Alt</i> -toets ingedrukt om een 3D-vorm vanuit het midden te tekenen. 
	Naar boog	Converteert het geselecteerde object naar een Bézierboog.
	Naar veelhoek	Converteert het geselecteerde object naar een veelhoek (een gesloten object begrensd door rechte lijnen). Het uiterlijk van het object verandert niet. Als u wilt, kunt u met rechts klikken en Punten bewerken kiezen om de wijzigingen te bekijken.
	Naar 3D	Converteert het geselecteerde 2D-object naar een 3D-object
	Naar 3D-rotatieobject	Converteert het geselecteerde 2D-object naar een 3D-rotatieobject.
	Invoegen	Voegt een dia, tabel, uit bestand, film en muziek, formule of diagram in uw presentatie in. Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Invoegen</i> weer te geven. Welk pictogram wordt weergegeven hangt af van de optie die geselecteerd is. 
	Besturings-elementen	Voegt verschillende besturingselementen in uw presentatie in. Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare opties op de werkbalk <i>Formulierbesturingselementen</i> weer te geven. 
	Geanimeerde afbeelding	Voegt animatie toe aan een geselecteerd object in een dia. Opent het dialoogvenster Animatie .

Lijnen en vormen maken

Het maken van lijnen en vormen is eigenlijk voor alle lijnen en vormen gelijk:

- 1) Klik op het kleine driehoekje rechts van het pictogram op de werkbalk *Tekening* dat u wilt gebruiken en selecteer het gewenste hulpmiddel op de werkbalk. Merk op dat de hulpmiddelen op de werkbalk *Tekening* het pictogram weergeven dat het laatste geselecteerd is.

- 2) Plaats de muisaanwijzer in de dia, klik en sleep vervolgens om een lijn of een vorm te maken.
- 3) Laat de muisknop los wanneer u uw lijn of vorm getekend heeft. U kunt uw lijn of vorm wijzigen of verplaatsen met de procedures die later in dit hoofdstuk worden beschreven.

Gangbare vormen

Eén of meer punten van de selectiehandvatten kunnen, als u vormen maakt met hulpmiddel van Impress, worden weergegeven in een andere kleur. Deze punten voeren een andere functie uit overeenkomstig de vorm waar zij toe behoren, zoals hieronder weergegeven.

Basisvormen

- *Afgeronde rechthoek* en *afgerond vierkant* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de lengte van de bocht te wijzigen, zodat de afgeschuinde hoeken van een rechthoek of vierkant worden verplaatst.
- *Cirkelsector* – gebruik de (afwijkend gekleurde) punten om de grootte van de gevulde sector te wijzigen.
- *Gelijkbenige driehoek* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de vorm en het type van de driehoek te wijzigen.
- *Trapezoïde, parallelogram, zeshoek* of *achthoek* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de inwendige hoeken tussen de zijden te wijzigen.
- *Kruis* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de dikte van de vier armen van het kruis te wijzigen.
- *Ring* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de binnendiameter van de ring te wijzigen.
- *Blokboog* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om zowel de binnendiameter als de grootte van het gevulde gebied te wijzigen.
- *Cilinder* en *kubus* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om het perspectief te wijzigen.
- *Ezelsoor* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de grootte van de ezelsoor aan te passen.
- *Frame* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de dikte van het frame te wijzigen.

Symboolvormen

- *Lachebekje* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de lach op het gezicht te wijzigen.
- *Zon en maan* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de vorm van het symbool te wijzigen.
- *Verbodsbord* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de dikte van de ring en de diagonale balk te wijzigen.
- *Vierkante haken, haak links, haak rechts* en *accolades* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de kromming van de haakjes te wijzigen.
- *Accolade links* en *accolade rechts* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de kromming van de accolade en de plaats van de punt te wijzigen.
- *Vierkant met schuine rand, achthoek met schuine rand* en *ruit met schuine rand* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de dikte van de schuine rand te wijzigen.

Blokpijlen

- *Pijl naar links, pijl naar rechts, pijl naar boven, pijl naar beneden, pijl naar links en rechts, pijl naar boven en beneden, pijl naar rechts met strepen* en *pijl naar rechts met kerf* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de vorm en de dikte van de pijlen te wijzigen.

- *Pijl naar boven en rechts, pijl naar boven, rechts en beneden en pijl naar 4 richtingen* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de vorm en de dikte van de pijlen te wijzigen.
- *Vijfhoekige pijl en punthaak* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de hoek tussen de zijden en de vorm te wijzigen.
- *Toelichting met pijl rechts, toelichting met pijl links, toelichting met pijl omhoog, toelichting met pijl omlaag, toelichting met pijl links en rechts, toelichting met pijl omhoog en omlaag, toelichting met pijl omhoog en rechts en toelichting naar 4 richtingen* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de vorm en de dikte van de toelichtingen te wijzigen.
- *Cirkelpijl* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de dikte en het gebied van de pijl te wijzigen.
- De overige blokpijlen kunnen alleen worden vergroot of verkleind.

Toelichtingen

- Gebruik voor alle toelichtingen het (de)(afwijkend gekleurde) punt(en) om de lengte, de positie of de hoek van het punt te wijzigen.

Sterren

- *4-puntige ster, 8-puntige ster en 24-puntige ster* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de dikte en de vorm van de sterpunten te wijzigen.
- *Verticale perkamentrol en horizontale perkamentrol* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de breedte en de vorm van de perkamentrol te wijzigen.
- *Naamplaat* – gebruik het (afwijkend gekleurde) punt om de inwendige boog op de hoeken te wijzigen.
- Van de overige pictogrammen kan alleen de grootte aangepast worden.

Bogen, veelhoeken en vrije-handlijnen



Afbeelding 2: Werkbalk
Lijnen (Bogen)

Klik, om een boog, veelhoek of vrije-handlijn te tekenen, op het pictogram **Boog**  op de werkbalk *Tekening*. Het als laatste geselecteerde hulpmiddel wordt op deze werkbalk weergegeven en wordt ook gebruikt. Klik, om een ander hulpmiddel te gebruiken, op het kleine driehoekje rechts van het pictogram om de beschikbare hulpmiddelen weer te geven ([Afbeelding 2](#)). Merk op dat de titel van het submenu van dit hulpmiddel *Lijnen* is als dit los gekoppeld wordt van de werkbalk *Tekening*.

Impress tekent, als een gevulde boog, veelhoek of vrije-handlijn geselecteerd is, een lijn die het eindpunt en het beginpunt verbindt en vult het gebied binnenin op met de standaardkleur.

Bogen

- 1) Selecteer **Boog, gevuld** of **Boog**.
- 2) Houd de linkermuisknop ingedrukt om het beginpunt van de boog te maken.
- 3) Sleep, met ingedrukte linkermuisknop, vanaf het beginpunt om een lijn te tekenen.
- 4) Laat de linkermuisknop los en vervolg het slepen van de cursor om de lijn in een boog te buigen.
- 5) Klik om het eindpunt van de boog in te stellen en de lijn op de pagina vast te zetten.
- 6) Sleep, om met de lijn door te gaan, de muisaanwijzer om een rechte lijn te tekenen. Elke muisklik stelt een hoekpunt in en maakt het mogelijk om een andere rechte lijn te tekenen vanaf dat hoekpunt.
- 7) Dubbelklik om het tekenen van de lijn te beëindigen.

Opmerking

Door het ingedrukt houden van de *Shift*-toets bij het tekenen van lijnen met het hulpmiddel *Boog* of *Veelhoek* worden de hoeken tussen de lijnen beperkt tot 45 of 90 graden.

Veelhoeken

- 1) Selecteer **Veelhoek, gevuld** of **Veelhoek**.
- 2) Klik en teken de eerste lijn vanaf het beginpunt met ingedrukte linkermuisknop. Zodra u de muisknop loslaat, wordt een lijn tussen het eerste en het tweede punt getekend.
- 3) Verplaats de aanwijzer om de volgende lijn te tekenen. Elke muisklik stelt een hoekpunt in en maakt het mogelijk om een andere lijn te tekenen.
- 4) Dubbelklik om het tekenen van uw veelhoek te beëindigen.

Veelhoek 45°

Selecteer **Veelhoek (45°), gevuld** of **Veelhoek (45°)** en deze veelhoeken worden op dezelfde wijze getekend als hierboven beschreven. De hoeken tussen de lijnsegmenten zijn als u uw veelhoek tekent echter beperkt tot 45° of 90° graden.

Vrije-handlijnen

Het gebruik van de hulpmiddelen *Vrije-handlijn* is hetzelfde als het tekenen met een pen op papier.

- 1) Selecteer **Vrije-handlijn gevuld** of **Vrije-handlijn**.
- 2) Houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep de aanwijzer naar een gewenste lijnvorm.
- 3) Laat, als u klaar bent met het tekenen van uw vrije-handlijn, de muisknop los en uw tekening is klaar.

Objecten groeperen

Het is vaak wenselijk om objecten samen te voegen, zodat deze door Impress als één object worden behandeld. Een groep objecten kan als het als één object is opgemaakt, verplaatst, gedraaid en verwijderd worden.

Dit gedeelte geeft alleen een korte introductie over het groeperen van objecten. Zie, voor meer informatie over het werken met gegroepeerde objecten, de *Handleiding voor Draw*, Hoofdstuk 5, *Meerdere objecten samenvoegen*.

Groeperen

Om objecten te groeperen:

- 1) Selecteer de objecten die gegroepeerd moeten worden met het hulpmiddel **Selecteren**  op de werkbalk *Tekening* en teken een rechthoek om de objecten die gegroepeerd moeten worden of houd de *Shift*-toets ingedrukt en klik op elk object. Ga, om alle objecten te selecteren, naar **Bewerken > Alles selecteren** op de *Menubalk* of gebruik de toetsenbordcombinatie *Ctrl+A*.
- 2) Ga, als de selectiehandvatten worden weergegeven, naar **Opmaak > Groeperen > Groeperen** op de *Menubalk* of gebruik de toetsenbordcombinatie *Ctrl+Shift+G* of klik met rechts op een object binnen de geselecteerde groep en selecteer **Groeperen** in het contextmenu.

Groeperingen bewerken of opmaken

Om een groep objecten te bewerken of op te maken:

- 1) Klik op één van de objecten in de groepering om de groepering te selecteren. Elke bewerking of opmaak wordt dan uitgevoerd op alle objecten in de groepering.
- 2) Om een individueel object in de groepering te bewerken:
 - a) Druk, nadat de groepering geselecteerd is, op *F3* of ga naar **Opmaak > Groeperen > Groepering betreden** op de *Menubalk* of klik met rechts en selecteer **Groepering betreden** in het contextmenu.
 - b) Selecteer individuele objecten in de groepering voor bewerking of opmaak.
 - c) Gebruik, als u de bewerking of opmaak heeft afgerond, de toetsenbordcombinatie *Ctrl+F3* of ga naar **Opmaak > Groeperen > Groepering verlaten** op de *Menubalk* of klik met rechts en selecteer **Groepering verlaten** in het contextmenu. De hele groepering wordt dan weer geselecteerd.

Groepering opheffen

Om de groepering van objecten op te heffen:

- 1) Klik op één van de objecten in de groepering om de groepering te selecteren.
- 2) Ga, als de selectiehandvatten worden weergegeven, naar **Opmaak > Groeperen > Groepering opheffen** op de *Menubalk* of gebruik de toetsenbordcombinatie *Ctrl+Alt+Shift+G* of klik met rechts op de groepering en selecteer **Groepering opheffen** in het contextmenu.



Tip

Als u vaak gebruik maakt van *Groeperen* en *Groepering opheffen*, kunt u deze opdrachten ook standaard toevoegen aan één van de werkbalken, zodat de opdrachten direct beschikbaar zijn. Om dit te doen, moet u de geselecteerde werkbalk aanpassen. Zie Hoofdstuk 11, *Impress instellen en aanpassen*.

Grafische objecten verplaatsen

Met behulp van een muis

Om een grafisch object met behulp van de muis te verplaatsen:

- 1) Klik op een grafisch object of een groep objecten om de selectiehandvatten weer te geven.

- 2) Beweeg de aanwijzer over een geselecteerd grafisch object, totdat de aanwijzer van vorm verandert. Op de meeste besturingssystemen wijzigt de aanwijzer in een gebogen hand of een vierkoppige pijl.
- 3) Klik en sleep het grafische object naar de gewenste positie. U kunt ook de pijltjestoetsen gebruiken om het geselecteerde object of groep naar een nieuwe positie te verplaatsen.
- 4) Laat de muisknop los.

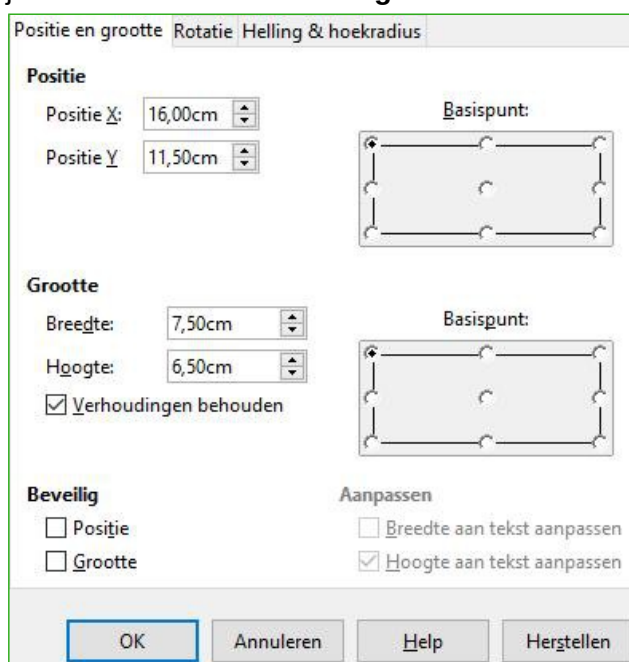
Tip

Impress bevestigt de objecten normaliter aan het raster. Houd, als u de positie van het object wilt verplaatsen tussen twee punten van het raster, de **Ctrl**-toets ingedrukt en klik vervolgens op het object en verplaats het naar de gewenste positie. U kunt ook deze vangfunctie uitschakelen of de rasterresolutie aanpassen in **Extra > Opties > LibreOffice Impress > Raster**

Het dialoogvenster Positie en grootte gebruiken

Gebruik, om het object nauwkeuriger te plaatsen, het dialoogvenster **Positie en grootte** ([Afbeelding 3](#)):

- 1) Druk, met het object geselecteerd en de selectiehandvatten weergegeven, op **F4** of ga naar **Opmaak > Positie en grootte** op de *Menubalk* of klik met rechts op het geselecteerde object en selecteer **Positie en grootte** in het contextmenu.



Afbeelding 3: Dialoogvenster Positie en grootte

- 2) Klik op het tabblad *Positie en grootte*.
- 3) Geef in de sectie *Positie* van het dialoogvenster de X (horizontale) en Y (verticale) positie van het grafische object op. De waarden geven de afstand aan vanaf het *Basispunt* dat op de rechterzijde van het dialoogvenster is aangegeven. De normale selectie van het *Basispunt* is relatief ten opzichte van de linker bovenhoek van de dia.
- 4) Selecteer, om toevallige wijziging van de plaats van het grafische object te voorkomen, de optie **Positie** in de sectie *Beveilig* van het dialoogvenster.

5) Klik op **OK** wanneer u tevreden bent en om het dialoogvenster te sluiten.

Opmerking

De maateenheid voor dit en andere dialoogvensters in Impress kan ingesteld worden in **Extra > Opties > LibreOffice Impress > Algemeen**.

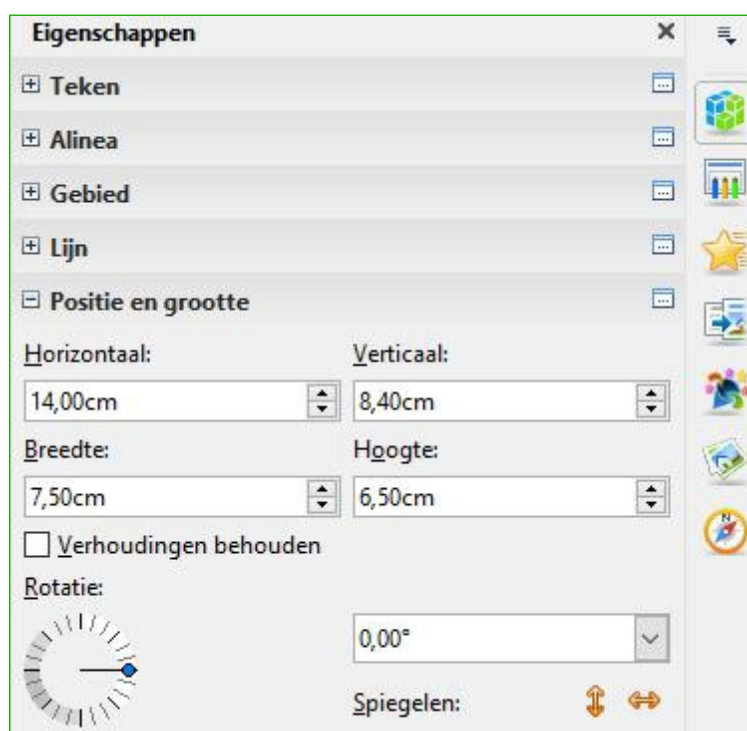
Met behulp van de Zijbalk

Voor het verplaatsen van een grafisch object kunt u het gedeelte *Positie en grootte* op de *Zijbalk* gebruiken. Klik, nadat het grafische object geselecteerd is, op het pictogram **Eigenschappen**  op de *Zijbalk* en klik vervolgens op het plus-(+)teken naast de titel om het gedeelte *Positie en grootte* (*Afbeelding 4*) te openen.

Gebruik de tekstvakken *Horizontaal* en *Verticaal* en voer de waarden in die u wilt gebruiken voor de X (horizontale) en Y (verticale) positie van het grafische object. De waarden geven de afstand aan vanaf het *Basispunt* en de normale positie is de linkerbovenhoek van de dia.

Opmerking

Klikken op het pictogram **Meer opties**  in het gedeelte *Positie en grootte* op de *Zijbalk* opent het dialoogvenster **Positie en grootte**.



Afbeelding 4: Gedeelte Positie en grootte van de Zijbalk

Grootte van grafische objecten wijzigen

Met behulp van een muis

Om de grootte van een grafisch object met behulp van een muis te wijzigen:

- 1) Klik op een grafisch object of een groep objecten om de selectiehandvatten weer te geven.
- 2) Plaats de aanwijzer op één van de selectiehandvatten. De aanwijzer wijzigt van vorm in een grafische weergave van de richting van de wijziging van de grootte. De selectiehandvatten op de hoek wijzigen gelijktijdig de grootte van de breedte als de hoogte van het grafische object, terwijl de andere vier selectiehandvatten de grootte alleen in één richting wijzigen.
- 3) Klik en sleep om de grootte van het grafische object te wijzigen.
- 4) Laat de muisknop los om de wijziging van de grootte af te maken.



Tip

Shift-klik, om de originele verhoudingen van het grafische object te behouden, op één van de hoekselectiehandvatten en sleep. Laat de muisknop los **voor** dat de *Shift*-toets losgelaten wordt.

Het dialoogvenster **Positie en grootte** gebruiken

Gebruik, om de grootte van het object nauwkeuriger te wijzigen, het dialoogvenster **Positie en grootte** (*Afbeelding 3*).

- 1) Druk, met het object geselecteerd en de selectiehandvatten weergegeven, op *F4* of ga naar **Opmaak > Positie en grootte** op de *Menubalk* of klik met rechts op het geselecteerde object en selecteer **Positie en grootte** in het contextmenu.
- 2) Klik op het tabblad *Positie en grootte*.
- 3) Selecteer als *Basispunt* het gedeelte van het grafische object dat u wilt verankeren aan de pagina. De standaardselectie aan de linker ovenhoek betekent, dat bij het wijzigen van de grootte, de positie van de linkerbovenhoek van het object niet wijzigt.
- 4) Wijzig nu de waarde van de *Breedte* of de *Hoogte* van het object in de sectie **Grootte**.
- 5) Selecteer, om de verhoudingen tussen de breedte en de hoogte te behouden, **Verhoudingen behouden** voordat een waarde wordt gewijzigd. Als *Verhoudingen behouden* geselecteerd is, heeft de wijziging van één waarde tot gevolg dat de waarde van de andere automatisch wijzigt met behoud van de verhouding tussen de breedte en de hoogte.
- 6) Selecteer, om toevallige wijziging van de grootte van het grafische object te voorkomen, de optie **Grootte** in de sectie *Beveilig* van het dialoogvenster.
- 7) Klik op **OK** als u tevreden bent en het dialoogvenster sluit.

Met behulp van de Zijbalk

U kunt ook het gedeelte *Positie en grootte* gebruiken op de *Zijbalk* om de grootte van een grafisch object te wijzigen. Klik, nadat uw grafische object geselecteerd is, op het pictogram

Eigenschappen  op de *Zijbalk* en klik vervolgens op het plus-(+)teken naast de titel om het gedeelte *Positie en grootte* te openen (*Afbeelding 4*).

Gebruik de tekstvakken *Breedte* en *Hoogte* en voer de waarden voor de breedte en hoogte van het grafische object in. Selecteer, om de verhouding tussen de breedte en de hoogte te behouden, **Verhoudingen behouden**.

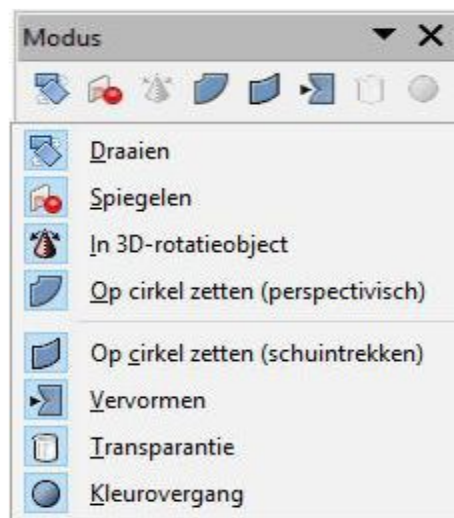
Opmerking

Klikken op het pictogram **Meer opties** in de subsectie *Positie en grootte* op de *Zijbalk* opent het dialoogvenster **Positie en grootte**.

Speciale effecten toepassen

Evenals de normale acties verplaatsen en grootte wijzigen van een object, kunnen ook een aantal speciale effecten worden toegepast op objecten in Impress. Een aantal van deze effecten zijn direct beschikbaar op de werkbalk *Modus* ([Afbeelding 5](#)). Selecteer deze, als de werkbalk *Modus* niet wordt weergegeven, via **Beeld > Werkbalken > Modus** op de *Menubalk*.

Dit gedeelte beschrijft het draaien, spiegelen, vervormen en op twee manieren op cirkel zetten van een object. De hulpmiddelen *Transparantie* en *Kleurovergang* zijn meer bestemd voor het opmaken en worden besproken in Hoofdstuk 6, *Grafische objecten opmaken*.



Afbeelding 5: Werkbalk Modus

Grafische objecten draaien

Draaien van een object kan uitgevoerd worden met behulp van de muis, met een dialoogvenster of met behulp van de *Zijbalk*. Dit is gelijk aan het wijzigen van de positie en grootte van een object.

Met behulp van een muis

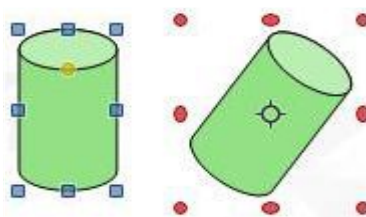
Om een grafisch object met behulp van een muis te draaien:

- 1) Klik op een grafisch object zodat de selectiehandvatten worden weergegeven.
- 2) Klik op het pictogram **Draaien**  op de werkbalk *Lijnen en opvulstijl* of de werkbalk *Modus* of klik nogmaals op het grafische object. De vierkante selectiehandvatten veranderen van vorm en kleur ([Afbeelding 6](#)). Er verschijnt ook een draaipunt in het midden van het object.
- 3) Verplaats de muis naar één van de selectiehandvatten op de hoek en de muisaanwijzer zal van vorm veranderen.
- 4) Klik met de muis en verplaats deze in de richting waarin u het grafische object wilt draaien. Alleen de selectiehandvatten op de hoeken zijn beschikbaar voor het draaien.

- 5) Laat de muisknop los wanneer u tevreden bent over het resultaat.
- 6) Klik, om het draaipunt van het object te wijzigen, op het draaipunt en sleep het naar de gewenste plaats, voordat met draaien wordt begonnen. Het draaipunt kan verplaatst worden naar elke positie op de dia, zelfs buiten grenzen van het object.
- 7) Hou, om de draaihoeken te beperken tot veelvouden van 15 graden, de *Shift*-toets ingedrukt terwijl het grafische object wordt gedraaid. Dit is erg handig bij het draaien van afbeeldingen in een rechte hoek, bijvoorbeeld van staand naar liggend. Denk er aan om de *Shift*-toets los te laten voordat de muisknop losgelaten wordt.

Opmerking

De pictogrammen op de werkbalk kunnen verschillend zijn, afhankelijk van uw gebruikte besturingssysteem en de wijze waarop LibreOffice is aangepast. Plaats de muisaanwijzer bij twijfel op een pictogram en wacht op de beschrijving die verschijnt met de naam van het pictogram.

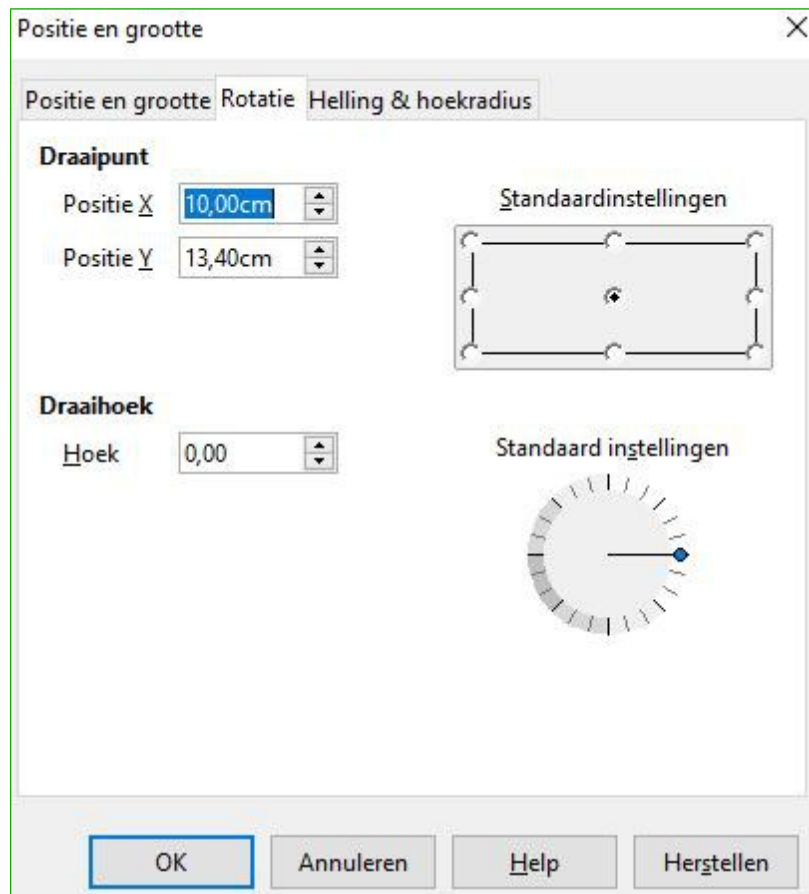


*Afbeelding 6: Object
geselecteerd om te draaien*

Het dialoogvenster Positie en grootte gebruiken

U kunt, in plaats van handmatig draaien van een object, ook het tabblad *Rotatie* van het dialoogvenster **Positie en grootte** ([Afbeelding 7](#)) gebruiken om heel precies een object in graden te draaien:

- 1) Druk, met het object geselecteerd en de selectiehandvatten weergegeven, op *F4* of ga naar **Opmaak > Positie en grootte** op de *Menubalk* of klik met rechts op het geselecteerde object en selecteer **Positie en grootte** in het contextmenu.
- 2) Klik op het tabblad *Rotatie*.
- 3) Selecteer, in de sectie *Draaipunt*, de positie van het draaipunt. De standaardinstelling van het draaipunt is het in het midden van het object.
- 4) Voer, in de sectie *Draaihoek*, de graden waarmee het grafische object moet draaien in het tekstvak *Hoek* in.
- 5) U kunt ook, onder *Standaard instellingen*, op de wijzer van de *Draaihoek* klikken en naar een nieuwe hoek slepen. De draaihoek wordt weergegeven in het tekstvak *Hoek*.
- 6) Klik op **OK** als u tevreden bent en het dialoogvenster sluit.



Afbeelding 7: Tabblad Rotatie van het dialoogvenster Positie en grootte

Met behulp van de Zijbalk

U kunt ook het gedeelte *Positie en grootte* op de *Zijbalk* gebruiken om een grafisch object te draaien. Klik, nadat uw grafische object geselecteerd is, op het pictogram **Eigenschappen**  op de *Zijbalk* en klik vervolgens op het plus-(+)teken naast de titel om het gedeelte *Positie en grootte* te openen ([Afbeelding 4](#)).

Klik op de wijzer van de *Draaihoek* in de sectie *Rotatie* en sleep de wijzer naar een nieuwe hoek of voer de draaihoek in het tekstvak *Draaihoek* in of selecteer een hoekinstelling in het contextmenu.

Opmerking

Klikken op het pictogram **Meer opties**  in het gedeelte *Positie en grootte* op de *Zijbalk* opent het dialoogvenster **Positie en grootte**.

Objecten spiegelen

Met behulp van het contextmenu

De snelste en gemakkelijkste manier om een object horizontaal of verticaal te spiegelen gaat als volgt:

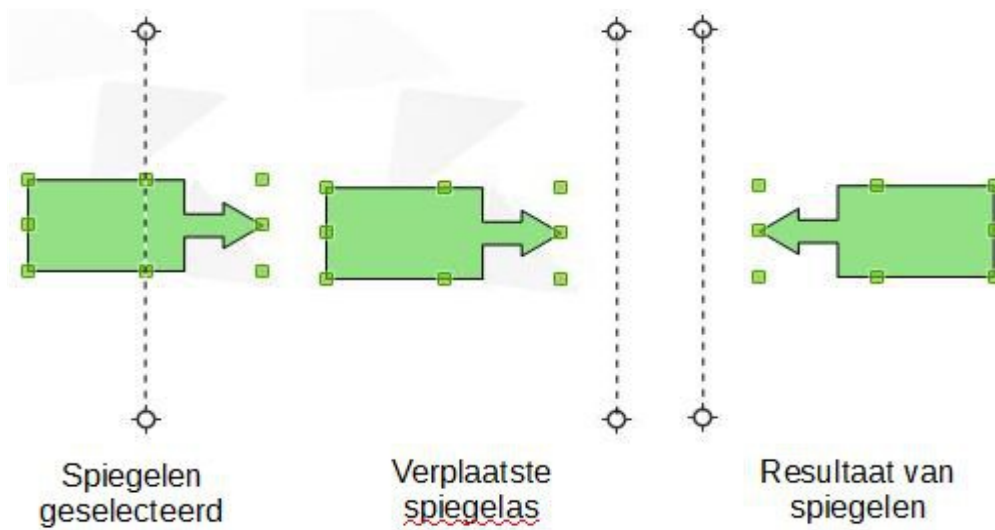
- 1) Klik op een grafisch object om de selectiehandvatten weer te geven.

- 2) Klik met rechts op het geselecteerde object en selecteer **Spiegelen > Horizontaal** of **Spiegelen > Verticaal** in het contextmenu om het geselecteerde object om te draaien.

Het hulpmiddel Spiegelen gebruiken

Het hulpmiddel *Spiegelen* op de werkbalk *Tekening* of de werkbalk *Modus* kan ook worden gebruikt. Met dit hulpmiddel kunt u de plaats en waarmee het object spiegelt wijzigen ([Afbeelding 8](#)).

- 1) Klik op een grafisch object zodat de selectiehandvatten worden weergegeven.
- 2) Klik op het pictogram **Spiegelen** op de werkbalk *Tekening* of de werkbalk *Modus* en de spiegelas verschijnt als een gestreepte lijn door het midden van het object. Het object zal worden gespiegeld aan de andere zijde van de spiegelas.
- 3) Klik en sleep de spiegelas naar een nieuwe positie of plaats de muisaanwijzer in één van de cirkels aan het uiteinde van de spiegelas en versleep deze met de muisaanwijzer om de hoek te wijzigen en laat de muisknop los.
- 4) Plaats de muisaanwijzer op één van de selectiehandvatten van het object totdat deze van vorm verandert.
- 5) Klik en sleep de aanwijzer naar de andere zijde van de spiegelas om het object te spiegelen. De nieuwe positie van het object wordt vaag weergegeven totdat u de muisknop loslaat.
- 6) Laat de muisknop los en het object verschijnt gespiegeld aan de andere zijde van de spiegelas. De hoek en de positie van de spiegeling hangen af van de hoek en de positie van de spiegelas.



Afbeelding 8: Het gebruik van het hulpmiddel *Spiegelen*

Opmerking

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

Met behulp van de Zijbalk

U kunt ook het gedeelte *Positie en grootte* gebruiken op de *Zijbalk* om een grafisch object te spiegelen. Klik, nadat uw grafische object geselecteerd is, op het pictogram **Eigenschappen**



op de *Zijbalk* en klik vervolgens op het plus-(+)teken naast de titel om het gedeelte *Positie en grootte* te openen ([Afbeelding 4](#)).

Klik, in de sectie *Rotatie*, op het pictogram **Verticaal spiegelen**  om het geselecteerde object verticaal om zijn as te spiegelen of klik op het pictogram **Horizontaal spiegelen**  om het geselecteerde object horizontaal om zijn as te spiegelen.

Opmerking

Klikken op het pictogram **Meer opties** in de subsectie *Positie en grootte* op de *Zijbalk* opent het dialoogvenster **Positie en grootte**.

Spiegelkopieën

Impress beschikt niet over een spiegelcommando. De spiegel van een object kan echter nagebootst worden door het object te spiegelen:

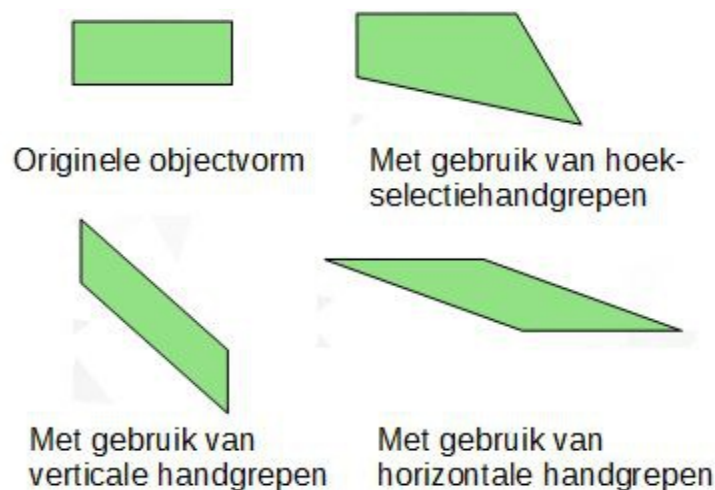
- 1) Selecteer het object waarvan u een spiegelkopie wilt maken en kopieer het object naar het klembord.
- 2) Spiegel het object met één van de manieren onder [Objecten spiegelen](#) hierboven zodat het gespiegelde object naar één zijde verplaatst.
- 3) Klik op een leeg gebied op de dia om de selectie van het object te verwijderen.
- 4) Plak nu vanaf het klembord om een kopie van het object in uw dia te plaatsen.
- 5) Selecteer beide afbeeldingen, klik vervolgens met rechts en selecteer **Uitlijning** in het contextmenu.
- 6) Selecteer het type uitlijning, die u gebruiken wilt. *Boven*, *Midden* of *Onder* als u een horizontale spiegelkopie maakt. *Links*, *Gecentreerd* of *Rechts* als u een verticale spiegelkopie maakt.

Afbeeldingen vervormen

Met drie hulpmiddelen op de werkbalk *Modus* ([Afbeelding 5](#) op pagina [19](#)) kunt u de hoeken en randen verslepen om een object te vervormen. Het pictogram **Vervormen**  vervormt een object in perspectief, het pictogram **Op cirkel zetten**  (**schuintrekken**) en **Op cirkel zetten (perspectivisch)**  maken beiden een pseudo driedimensionaal effect. Merk op dat u bij het gebruik van deze hulpmiddelen een object voor het vervormen eerst in een boog moet veranderen.

Het hulpmiddel Vervormen

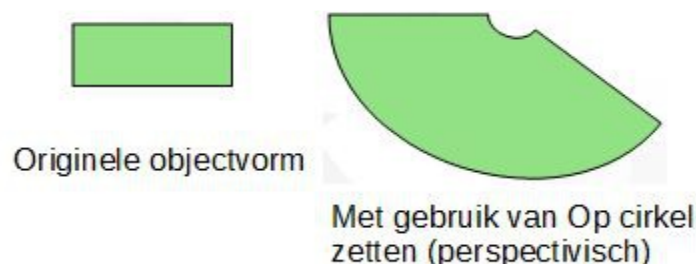
- 1) Selecteer een object en klik op het pictogram **Vervormen**  op de werkbalk *Modus*.
- 2) Klik op **Ja** om het object naar een boog te converteren. Als het object al een boog is, verschijnt dit dialoogvenster niet.
- 3) Klik en sleep een selectiehandvat op een hoek om het object te vervormen waarbij het tegenoverliggende selectiehandvat van de hoek ankerpunt is voor de vervorming. ([Afbeelding 9](#)).
- 4) Klik en sleep een verticale selectiehandvat om het object te vervormen waarbij de tegenoverliggende verticale zijde ankerpunt is voor de vervorming.
- 5) Klik en sleep een horizontale selectiehandvat om het object te vervormen waarbij de tegenoverliggende horizontale zijde ankerpunt is voor de vervorming.



Afbeelding 9: Een object vervormen

Het hulpmiddel Op cirkel zetten (perspectivisch)

- 1) Selecteer een object en klik op het pictogram **Op cirkel zetten (perspectivisch)** op de werkbalk *Modus*.
- 2) Klik op **Ja** om het object naar een boog te converteren. Als het object al een boog is, verschijnt dit dialoogvenster niet.
- 3) Klik en sleep één van de selectiehandvatten om een pseudo perspectivisch driedimensionaal te maken waarbij de tegenoverliggende zijde ankerpunt is ([Afbeelding 10](#)). Als u sleept geeft een vage afbeelding u een beeld en een indicatie hoe het resultaat van het object er uit zal zien.



Afbeelding 10: Op een cirkel zetten (met perspectief) van een afbeelding

Het hulpmiddel Op cirkel zetten (schuintrekken)

- 1) Selecteer een object en klik op het pictogram **Op cirkel zetten (schuintrekken)** op de werkbalk *Modus*.
- 2) Klik op **Ja** om het object naar een boog te converteren. Als het object al een boog is, verschijnt dit dialoogvenster niet.
- 3) Klik en sleep één van de selectiehandvatten om een pseudo perspectivisch driedimensionaal te maken waarbij de tegenoverliggende zijde ankerpunt is ([Afbeelding 10](#)). Als u sleept geeft een vage afbeelding u een beeld en een indicatie hoe het resultaat van het object er uit zal zien.



Afbeelding 11: Op cirkel zetten (schuintrekken) van een afbeelding

Opmerking

Een object in een boog veranderen is een veilige handeling, maar het kan niet ongedaan gemaakt worden anders dan met de functie **Ongedaan maken** (Ctrl+Z).

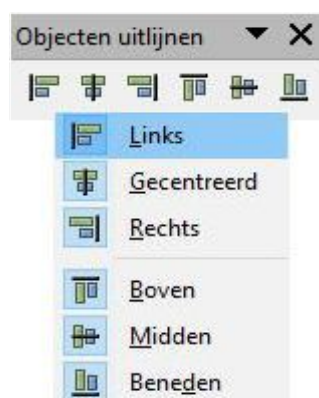
Objecten uitlijnen

Gebruik de uitlijnhelpmiddelen om de relatieve positie van een object ten opzichte van een ander object toe te passen. Deze uitlijnhelpmiddelen zijn alleen beschikbaar als twee of meer objecten geselecteerd zijn.

- 1) Selecteer de objecten die u wilt uitlijnen.
- 2) Klik op het kleine driehoekje rechts naast het pictogram **Uitlijning** op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* of ga naar **Beeld > Werkbalken > Objecten uitlijnen** op de *Menubalk* om de werkbalk *Objecten uitlijnen* (Afbeelding 12) te openen. Het weergegeven van het pictogram **Uitlijning** op de werkbalk *Lijn en opvulstijl* is afhankelijk van het pictogram dat als laatste is gebruikt.
- 3) U kunt ook met rechts klikken op de geselecteerde groep objecten en **Uitlijning** selecteren, selecteer vervolgens één van de uitlijnopties in het contextmenu.

Er zijn de volgende uitlijnopties:

- **Links, Gecentreerd, Rechts** – bepaalt de horizontale uitlijning van de geselecteerde objecten.
- **Boven, Midden, Onder** – bepaalt de verticale uitlijning van de geselecteerde objecten.



Afbeelding 12: Werkbalk Objecten uitlijnen

Objecten vangen aan raster of vanghulplijnen

Soms is het belangrijk om objecten uit te lijnen op speciale punten op de pagina of om er zeker van te zijn dat objecten op meerdere dia's op precies dezelfde positie geplaatst worden. Voor dat doel heeft Impress twee technieken: *Raster* en *Vanglijnen*.

Het raster gebruiken

Opties voor het raster komen beschikbaar door met rechts te klikken op een leeg deel van de pagina in weergave *Normaal* en te kiezen voor **Raster** of door het selecteren van **Beeld > Raster** op de *Menubalk*. De beschikbare opties in het contextmenu dat opent zijn:

- **Raster tonen** – geeft het raster weer.
- **Vangen aan raster** – de ankerpunten van een object zullen worden geplaatst aan een raster als het object wordt verplaatst of in grootte gewijzigd wordt.
- **Raster op voorgrond** – geeft het raster op de voorgrond weer.

Ga, om de rasterverdeling en de vangopties in te stellen, naar **Extra > Opties > LibreOffice Impress > Raster** op de *Menubalk*.

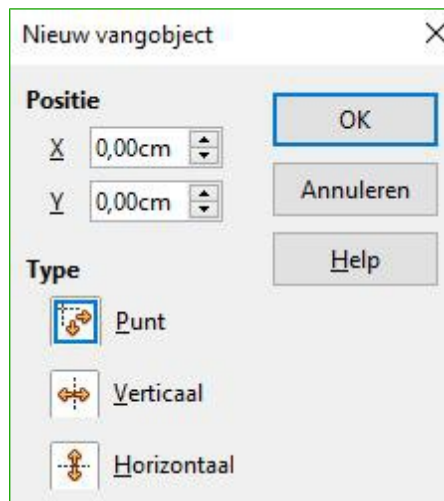
Vanglijnen gebruiken

Opties voor het raster komen beschikbaar door met rechts te klikken op een leeg deel van de pagina in weergave *Normaal* en te kiezen voor **Vanglijnen** of door het selecteren van **Beeld > Vanglijnen** op de *Menubalk*. De beschikbare opties in het contextmenu dat opent zijn:

- **Vanglijnen tonen** – de vanglijnen worden op de dia weergegeven.
- **Vangen aan vanglijnen** (Vastklikken aan vanglijnen) – de ankerpunten van de objecten worden aan vanglijnen gevangen als het object verplaats of in grootte gewijzigd wordt.
- **Vanglijnen op voorgrond** (Vanglijnen op Voorgrond) – geeft de vanglijnen op de voorgrond aan.

Een nieuw vangpunt/-lijn maken

- 1) Klik met rechts op een leeg gedeelte van het werkgebied en selecteer **Vangpunt/-lijn invoegen** in het contextmenu om het dialoogvenster **Nieuw vangobject** te openen ([Afbeelding 13](#)).
- 2) Specificeer het type vangobject. Afhankelijk van de gemaakte keuze wordt bepaald welk veld actief wordt:
 - **Punt** – beide X- en Y-velden worden actief.
 - **Verticaal** – alleen het X-veld wordt actief.
 - **Horizontaal** – alleen het Y-veld wordt actief.
- 3) Voer de positie van het vangpunt/-lijn in.
- 4) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.



Afbeelding 13: Dialoogvenster
Nieuw vangobject

Tip

Het is handig om de linialen weer te geven bij het positioneren van de vanglijnen. Selecteer, om dit te doen, **Beeld > Liniaal** op de *Menubalk*. Sleep een vanglijn direct in de dia door op de liniaal te klikken en dan te slepen naar de dia.

Vangpunten/-lijnen bewerken

- 1) Klik met rechts naast of op de hulplijn die bewerkt moet worden.
- 2) Selecteer **Vanglijn bewerken** in het contextmenu.
- 3) Voer een nieuwe waarde in het X- en/of Y-veld in voor de positie van de lijn en klik op **OK**.

Hulplijnen verwijderen

- 1) Klik met rechts naast of op de hulplijn die verwijderd moet worden.
- 2) Selecteer **Vanglijn verwijderen** in het contextmenu.

Objecten rangschikken

Impress ordent objecten stapelgewijs, zodat objecten op het hoogste niveau van de stapel bij overlapping de lagere niveaus bedekken. Het niveau van de stapel van elk object kan worden gewijzigd door de vormen op een dia of pagina te rangschikken.

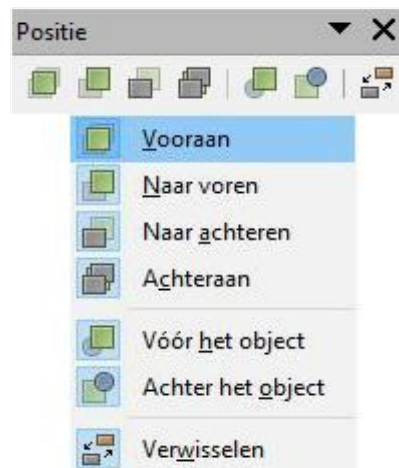
Selecteer, om het niveau van de stapel te wijzigen, het object of de objecten en klik vervolgens op het kleine driehoekje rechts van het pictogram **Schikken**  op de werkbalk *Lijn en opvulkleur* om de werkbalk *Positie* ([Afbeelding 14](#)) te openen. Het pictogram **Schikken** dat wordt getoond op de werkbalk *Lijn en opvulkleur* is afhankelijk van de laatst geselecteerde optie op de werkbalk.

U kunt ook met rechts klikken op uw geselecteerde objecten en **Schikken** selecteren, selecteer vervolgens een optie in het contextmenu.

De eerste vier hulpmiddelen bepalen het niveau van de stapel van een geselecteerd object:

- **Vooraan** – het geselecteerde object wordt voor alle overige objecten geplaatst.
- **Naar voren** (Naar voren brengen) – het geselecteerde object wordt één niveau hoger geplaatst op de stapel.

- **Naar achteren** (Naar achteren sturen) – het geselecteerde object wordt één niveau lager geplaatst op de stapel.
- **Achteraan** – het geselecteerde object wordt achter alle overige objecten geplaatst. De overige drie hulpmiddelen bepalen de relatieve posities van de geselecteerde objecten.
- **Vóór het object** – verplaatst het eerst geselecteerde object voor het tweede geselecteerde object.
- **Achter het object** – verplaatst het eerst geselecteerde object achter het tweede geselecteerde object.
- **Verwisselen** – verwisselt de stapelvolgorde van twee geselecteerde objecten.



Afbeelding 14: Werkbalk Positie

Om de hulpmiddelen *Vóór het object* en *Achter het object* te gebruiken:

- 1) Selecteer het eerste object door er op te klikken.
- 2) Selecteer **Vóór het object** of **Achter het object** in het contextmenu en de muisaanwijzer wijzigt in een gebogen hand.
- 3) Klik op het tweede object en de objecten wisselen van positie

Met verbindingen werken

Verbindingen zijn lijnen die verankerd kunnen worden aan plakpunten en worden standaard geplaatst op de rand van een object. Wanneer een object met een aangesloten verbinding verplaatst, vergroot of verkleind wordt, past de verbinding zich automatisch aan deze verandering aan. Bij het maken van een stroomschema, organigram, schema of diagram, is het aan te raden om verbindingen te gebruiken in plaats van normale lijnen.

Wanneer een verbinding getekend of geselecteerd wordt, geeft Impress andere selectiehandvatten weer dan bij normale lijnen. De aansluitpunten van een verbinding aan het begin van de verbinding zijn vierkant en rond aan het eind van de verbinding. De selectiehandvatten van een verbinding worden gebruikt om de routing van een verbinding te wijzigen.

Impress biedt een breed scala vooraf gedefinieerde verbindingen aan, die verschillen aan het uiteinde (geen, pijl, cirkel) en in de manier waarop de verbinding wordt getekend (rechte lijn, gebogen).



Afbeelding 15: Werkbalk Verbindingen

Verbindingen tekenen

Een eenvoudige manier om te tekenen gaat als volgt. Voor meer informatie over het opmaken van een verbinding, raadpleeg Hoofdstuk 6, *Grafische objecten opmaken*.

- 1) Klik op het kleine driehoekje naast het pictogram **Verbinding** op de werkbalk *Tekening* en selecteer het soort verbinding dat u wilt gebruiken. Het pictogram **Verbinding** dat getoond wordt op de werkbalk *Tekening* is afhankelijk van eerder geselecteerde en gebruikte pictogrammen ([Afbeelding 15](#)).
- 2) Plaats de muisaanwijzer op één van de objecten die verbonden moeten worden en kleine kruizen verschijnen op de hoeken van het object. Dit zijn plakpunten waarmee een verbinding verbonden kan worden ([Afbeelding 16](#)).



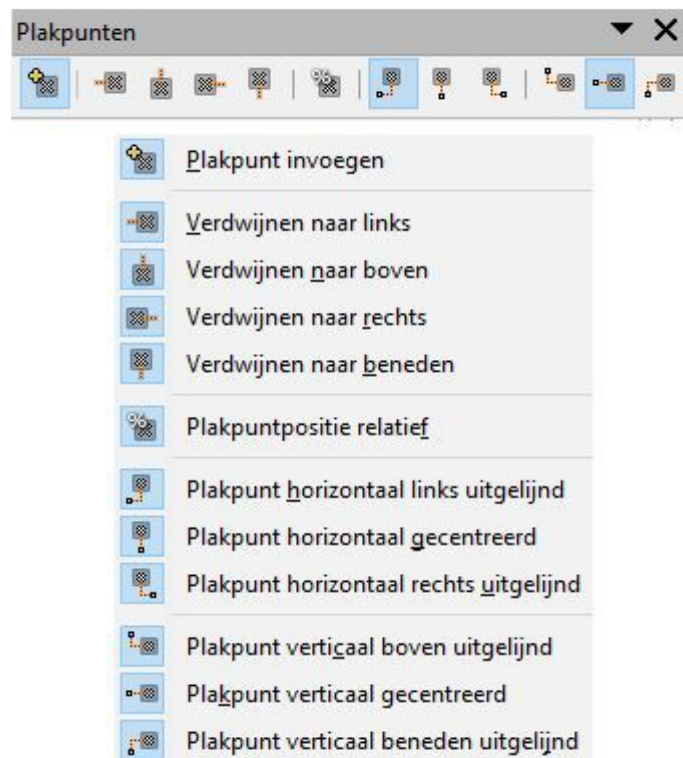
Afbeelding 16: Voorbeeld van het gebruik van een verbinding

- 3) Klik op het gewenste plakpunt om een eind van de verbinding vast te maken, houd de muisknop ingedrukt en teken de verbinding naar een ander object.
- 4) Laat, wanneer de aanwijzer op het plakpunt van het doelobject is, de muisknop los en de verbinding is getekend.
- 5) De selectiehandvatten die op de verbinding verschijnen worden gebruikt om de verbindingsslijn aan te passen zodat deze niet door andere objecten gaat.

Plakpunten beheren

Een plakpunt is een verbindingspunt voor een verbinding aan een object. Elke objectvorm heeft een aantal vooraf gedefinieerde plakpunten, maar het is mogelijk om nieuwe plakpunten te definiëren evenals het bewerken ervan met behulp van de werkbalk *Plakpunten*.

- 1) Klik op het pictogram **Plakpunten**  op de werkbalk *Tekening* of ga naar **Beeld > Werkbalken > Plakpunten** op de *Menubalk* om de werkbalk te openen ([Afbeelding 17](#))
- 2) Selecteer een object in uw dia.
- 3) Klik, om een nieuw plakpunt op het geselecteerde object in te voegen, op het pictogram **Plakpunt invoegen**.
- 4) Klik, wanneer de verbindingsslijn van de verbinding wilt fixeren, op één van de pictogrammen **Verdwijnen naar** op de werkbalk *Plakpunten*. Dit is handig wanneer meerdere verbindingen eindigen aan een zijde van een object of wanneer de positie van het standaard plakpunt niet naar tevredenheid is.
- 5) Verplaats de muisaanwijzer naar de gewenste positie op het geselecteerde object, klik vervolgens op de muisknop om een plakpunt in te voegen.
- 6) Zorg ervoor dat het pictogram **Plakpuntpositie relatief**  geselecteerd is om de relatieve positie van een plakpunt te behouden als de grootte van het object aangepast wordt.



Afbeelding 17: Werkbalk Plakpunten

- 7) Uitschakelen van het pictogram **Plakpuntpositie relatief** activeert de overige zes pictogrammen op de werkbalk. Gebruik deze hulpmiddelen om de positie van het plakpunt tijdens het veranderen van de grootte van een object te behouden.
- 8) Selecteer, om een door u ingevoegd plakpunt te verwijderen, deze met de muisaanwijzer en druk op de *Delete*-toets. De standaard plakpunten van een object kunnen niet verwijderd worden.
- 9) Selecteer, om een door u ingevoegd plakpunt te verplaatsen, deze met de muisaanwijzer en sleep het plakpunt naar de gewenste positie. De standaardplakpunten van een object kunnen niet worden verplaatst.

► Tip

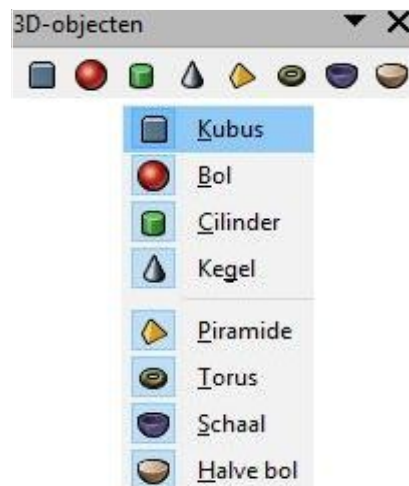
Plakpunten worden standaard geplaatst aan het raster (zie [Objecten vangen aan raster of vanghulplijnen](#) op pagina 26 voor informatie). Het is, afhankelijk van de positie van een plakpunt op de objectvorm, soms noodzakelijk om dit nauwkeuriger in te stellen. Houd, om dit te doen, de *Ctrl*-toets ingedrukt om de hulplijnen weer te geven, en houd de *Ctrl*-toets ingedrukt tijdens het slepen van het plakpunt naar de nieuwe positie.

Met 3D-objecten werken

Alhoewel Impress geavanceerde functies biedt om 3D-objecten te manipuleren, beschrijft deze handleiding alleen de 3D-instellingen die van toepassing zijn op een object. Raadpleeg voor meer informatie over het gebruik van geavanceerde 3D-effecten, zoals geometrie en schaduw gebruiken de *Handleiding voor Draw*.

3D-objecten kunnen in Impress op de volgende manieren gemaakt worden:

- Klik op het kleine driehoekje rechts naast het pictogram **3D-objecten** op de werkbalk *Tekening* en selecteer uit de opties een 3D-object. Teken, na het selecteren, uw 3D-object in uw dia, zoals u dat ook doet met andere objecten. Het weergegeven pictogram **3D-objecten** op de werkbalk *Tekening* is afhankelijk van het laatst geselecteerde en gebruikte 3D-object.
- Ga naar **Beeld > Werkbalken > 3D-objecten** op de *Menubalk* om de werkbalk *3D-Objecten* ([Afbeelding 18](#)) te openen. Het selecteren en tekenen van 3D-objecten verloopt op dezelfde wijze als bij het klikken op het pictogram **3D-objecten** op de werkbalk *Tekening*.



Afbeelding 18: Werkbalk 3D-objecten

- Klik met rechts op een in uw dia aanwezig object en selecteer **Converteren > Naar 3D** of **Naar 3D rotatieobject** in het contextmenu. *Naar 3D* voegt dikte aan het object toe om er een 3D-object van te maken. *Naar 3D rotatieobject* maakt een 3D-object door het object om zijn as te laten draaien.
- Selecteer een object en klik op het pictogram **Extrusie aan/uit** op de werkbalk *3D-instellingen* om een standaard 3D-effect toe te voegen. Selecteer één van de opties op de werkbalk *3D-instellingen* om een 3D-effect toe te passen ([Afbeelding 19](#) en [Tabel 3](#))



Afbeelding 19: Werkbalk 3D-instellingen

Tabel 3: hulpmiddelen 3D-instellingen en hun doel

Gereedschap	Naam	Doel
	Extrusie aan/uit	Voegt dikte toe aan een object en activeert de 3D-eigenschappen.
	Omlaag kantelen	Kantelt het object omlaag om de horizontale as.
	Omhoog kantelen	Kantelt het object omhoog om de horizontale as.
	Naar links	Kantelt het object naar links om de verticale as.

Gereedschap	Naam	Doel
	kantelen	
	Naar rechts kantelen	Kantelt het object naar rechts om de verticale as.
	Diepte	Bepaalt de dikte van de vorm. Een submenu wordt geopend waarin een aantal standaardwaarden worden vermeld. Selecteer, als geen van de waarden naar tevredenheid zijn, Aangepast en voer de gewenste dikte in.
	Richting	Opent een submenu waarin u zowel de richting van het perspectief als het type (parallel of perspectief) kunt kiezen.
	Belichting	Opent een submenu waarin u de richting en de intensiteit van de belichting kunt aangeven.
	Oppervlak	Kies het draadmodel (handig bij het manipuleren van het object) <i>Mat</i> , <i>Plastic</i> of <i>Metaal</i> .
	3D-kleur	Selecteer de kleur van de dikte van het object.

Opmerking

De meeste vormen van Fontwork (zie [Fontwork gebruiken](#) op pagina 35) hebben 3D-eigenschappen en kunnen gemanipuleerd worden met de werkbalk *3D-instellingen*.

Objecten naar andere typen converteren

U kunt een object naar een ander type converteren. Klik met rechts op een object en selecteer **Converteren** in het contextmenu om de volgende opties weer te geven:

- **Naar boog** – converteert het geselecteerde object naar een Bézierboog. Klik op het pictogram **Punten**  op de werkbalk *Tekening* om de punten na de conversie naar een Bézier-boog te bewerken.
- **Naar Veelhoek** – converteert het geselecteerde object naar een veelhoek. Klik op het pictogram **Punten**  om de punten na de conversie naar een veelhoek te bewerken. Een veelhoek bestaat altijd uit rechte delen.
- **Naar Contour** – voor standaard vormen, dit is gelijk aan converteren naar veelhoek. Voor meer complexere vormen (of tekstobjecten) maakt deze conversie een groep veelhoeken aan, die u dan kunt manipuleren door de groep binnen te gaan door op *F3* te drukken.
- **Naar 3D** – converteert het geselecteerde object naar een 3D-object.
- **Naar 3D rotatieobject** – maakt een driedimensionale vorm door het geselecteerde object om de verticale as te draaien.
- **Naar bitmap** – converteert het geselecteerde object naar een bitmap.
- **Naar metabestand** – converteert het geselecteerde object naar Windows Metafile Format (WMF) en bevat gegevens over bitmap en vectorafbeeldingen.

Opmerking

In de meeste gevallen zijn bij de conversie naar een ander type de resultaten niet direct zichtbaar.



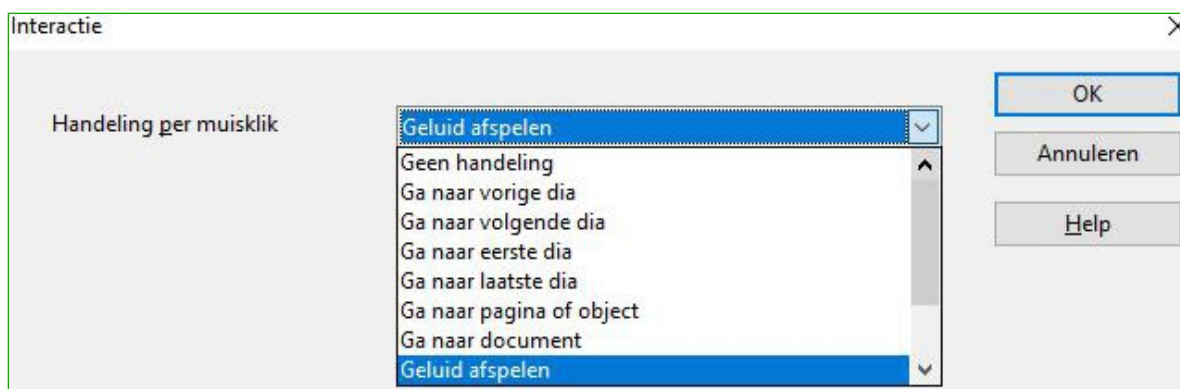
Tip

Naar boog, Naar Veelhoek, Naar 3D en Naar 3D rotatieobject kunnen als hulpmiddel toegevoegd worden aan de werkbalk *Tekening* door met rechts te klikken op een leeg gebied op de werkbalk en **Zichtbare knoppen** te selecteren.

Met een object interactie opzetten

U kunt een object koppelen aan een actie die wordt uitgevoerd wanneer er op geklikt wordt. Dit wordt een interactie genoemd:

- 1) Selecteer het object waarmee een interactie gemaakt wordt.
- 2) Klik op het pictogram **Interactie** op de werkbalk *Lijn en opvulkleur* of klik met rechts op het object en selecteer **Interactie** in het contextmenu om het dialoogvenster **Interactie** ([Afbeelding 20](#)) te openen.
- 3) Selecteer het type interactie en de parameters (indien beschikbaar). De interacties worden beschreven in [Tabel 4](#) en het dialoogvenster wijzigt afhankelijk van het type interactie dat geselecteerd is.
- 4) Klik op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.
- 5) Volg, om een interactie van een grafisch object te verwijderen, de stappen 1 en 2 en selecteer vervolgens **Geen handeling** als type interactie in Stap 3.



Afbeelding 20: Dialoogvenster Interactie

Tabel 4: Interactie-types en hun parameters

Interactie	Parameters
Ga naar vorige dia	Geen parameters.
Ga naar volgende dia	Geen parameters.
Ga naar eerste dia	Geen parameters.
Ga naar laatste dia	Geen parameters.
Ga naar pagina of object	Specificeer het doel uit de lijst in de sectie <i>Doel</i> . U kunt zoeken naar een specifiek doel in het vak <i>Dia/object</i> onderaan dit scherm.
Ga naar document	Selecteer het document in het vak <i>Document</i> . Gebruik de knop Bladeren om een dialoogvenster te openen. De lijst bij <i>Doel</i> zal gevuld worden, als het document dat geopend moet worden opgemaakt is in Open Document Presentatie-indeling.
Geluid afspelen	Selecteer het bestand dat het geluid bevat dat afgespeeld moet worden. Gebruik de knop Bladeren om een dialoogvenster te openen.

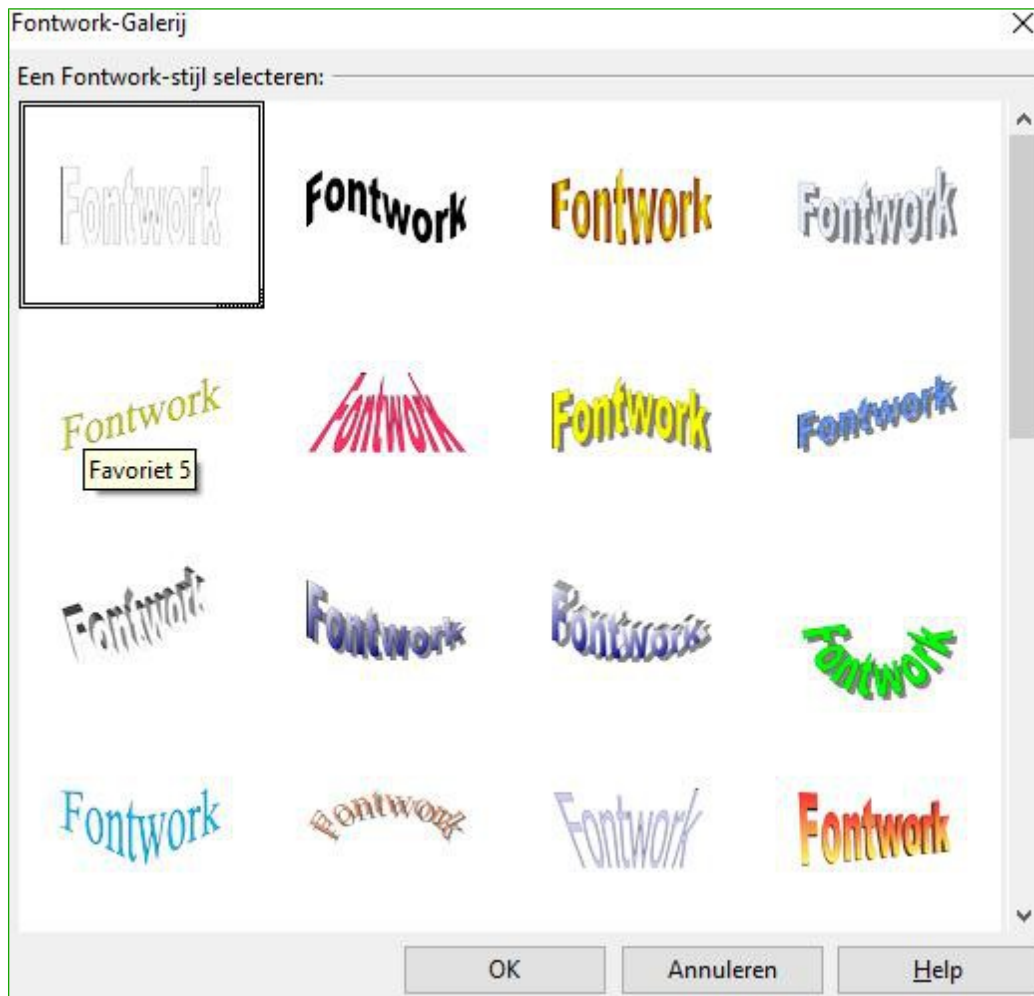
Interactie	Parameters
Programma uitvoeren	Selecteer het programma dat uitgevoerd moet worden. Gebruik de knop Bladeren om een dialoogvenster te openen waarmee bestanden geopend kunnen worden.
Macro uitvoeren	Selecteert een macro die tijdens de presentatie uitgevoerd zal worden. Gebruik de knop Bladeren om het dialoogvenster Macroselectie te openen.
Presentatie afsluiten	Wanneer met de muis op het object geklikt wordt, zal de presentatie stoppen.

Fontwork gebruiken

Gebruik Fontwork om speciale teksteffecten te maken. Zie, voor meer over dit onderwerp, de *Handleiding voor beginners*, Hoofdstuk 11, *Afbeeldingen, de Galerij en Fontwork*.

Om het gebruik van Fontwork te starten:

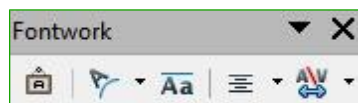
- 1) Klik op het pictogram **Fontworkgalerij**  op de werkbalk *Tekening* of op de werkbalk *Fontworkgalerij* om het dialoogvenster **Fontwork-Galerij** ([Afbeelding 21](#)) te openen.
- 2) Selecteer de gewenste stijl in het dialoogvenster **Fontwork-Galerij** en klik op **OK**. De tekst *Fontwork* in de geselecteerde stijl verschijnt op de dia. U kunt de vorm en de eigenschappen wijzigen nadat het op de dia geplaatst is.
- 3) Dubbelklik op het object om de Fontworktekst te bewerken. Typ uw eigen tekst als vervanging voor het woord *Fontwork* dat over het object verschijnt.
- 4) Druk op de *Esc*-toets of klik buiten het gebied met de selectiehandvatten om te stoppen.



Afbeelding 21: Fontwork-Galerij

De werkbalk Fontwork gebruiken

Zorg ervoor dat de werkbalk *Fontwork* (Afbeelding 22) zichtbaar is in de werkruijnte. Selecteer, als deze niet zichtbaar is, **Beeld > Werkbalken > Fontwork** op de Menubalk.



Afbeelding 22: Werkbalk
Fontwork

Deze werkbalk bevat, als aanvulling op pictogram **Fontworkgalerij**, de volgende hulpmiddelen:

- **Fontwork-vorm**  – wijzigt de vorm van het geselecteerde object. Vormen worden geselecteerd uit de opties die beschikbaar komen wanneer u op het pictogram klikt.
- **Fontwork gelijke letterhoogten**  **Aa** – wijzigt de hoogte van de tekens in het geselecteerde object. Schakelt tussen de normale hoogte waar de tekens verschillende hoogtes hebben en alle tekens dezelfde hoogte hebben.
- **Fontwork-uitlijning**  – specificeert de tekstuitlijning van de beschikbare opties binnen het frame.

- **Fontwork-tekenafstand**  – selecteert de gewenste afstand tussen tekens en kerningparen. Voer, voor normale tekenafstand, een percentage in: 100% is normale tekenafstand; minder dan 100% is een verkleinde tekenafstand en meer dan 100% is vergrote tekenafstand.

Fontwork als een object wijzigen

Het is mogelijk om Fontwork-tekst als een object te behandelen en dus kan alle opmaak die beschreven is in dit hoofdstuk erop toegepast worden. Het toewijzen van lijneigenschappen aan Fontwork geeft 3D-effect omdat de wijzigingen niet zichtbaar zullen worden.

U kunt een aantal Fontworkvormen wijzigen, zoals u ook de hoeken van een trapezium en parallelle basisvormen wijzigen door de punt te verplaatsen, die tegelijk met de selectiehandvatten wordt weergegeven.

Animaties

Geanimeerde overgangen tussen de dia's kunnen uw presentatie een professionelere uitstraling geven wanneer u naar de volgende dia gaat. (zie Hoofdstuk 9, *Diavoorstellingen* voor meer informatie over overgangen). U kunt ook met Impress animaties in de dia's toevoegen om uw presentatie interessanter te maken.

Een animatie bestaat uit een opeenvolging van beelden of objecten, frames genoemd, die na elkaar worden weergegeven als de animatie uitgevoerd wordt. Elk frame kan één of meer objecten bevatten. Bijvoorbeeld, laat opsommingstekens één voor één verschijnen, foto's maken, vormen of andere objecten afzonderlijk of als groep op een dia laten verschijnen. Animaties kunnen beheerd worden met het toetsenbord of muisklik of automatisch in een tijdsvolgorde.



Tip

Animaties kunnen er in een presentatie geweldig uitzien, maar overmatig gebruik van animaties kan een goede presentatie veranderen in een slechte presentatie. Gebruik animaties in uw presentatie met beleid.

Aangepaste animatie

De sectie *Aangepaste animatie* ([Afbeelding 23](#)) bevindt zich op de *Zijbalk* aan de rechterzijde van de werkruijnte. Het wordt gebruikt om geanimeerde effecten aan een object op een dia toe te voegen of om het animatie-effect van een object te wijzigen. Klik om de sectie *Aangepaste animatie* te openen op het pictogram **Aangepaste animatie**  op de *Zijbalk* of klik met rechts op een geselecteerd object en selecteer **Aangepaste animatie** in het contextmenu of ga naar **Presentatie > Aangepaste animatie** op de *Menubalk*.

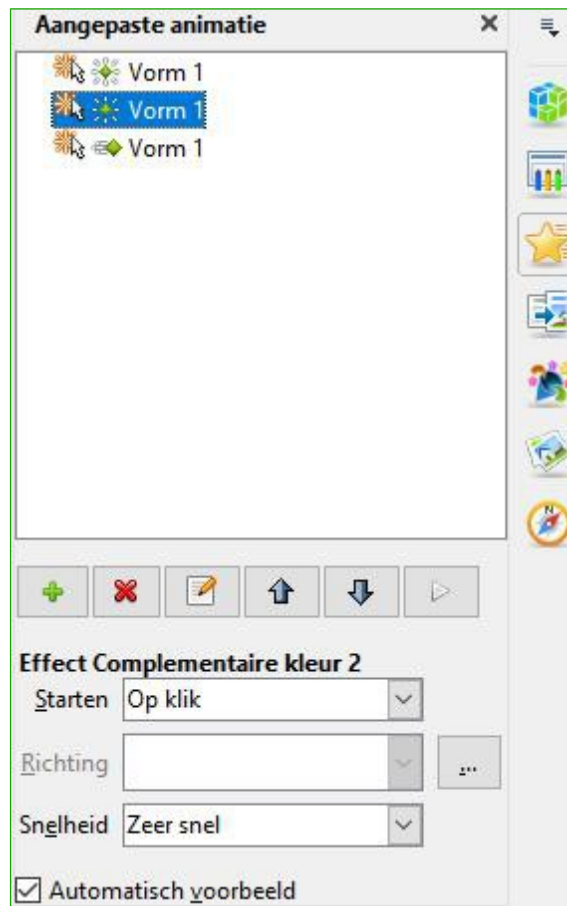


Opmerking

Alles wat op een dia geplaatst kan worden is een object. Een object kan bijvoorbeeld een afbeelding, een tekening, tekst enz. bevatten.

Aangepaste animatie-opties

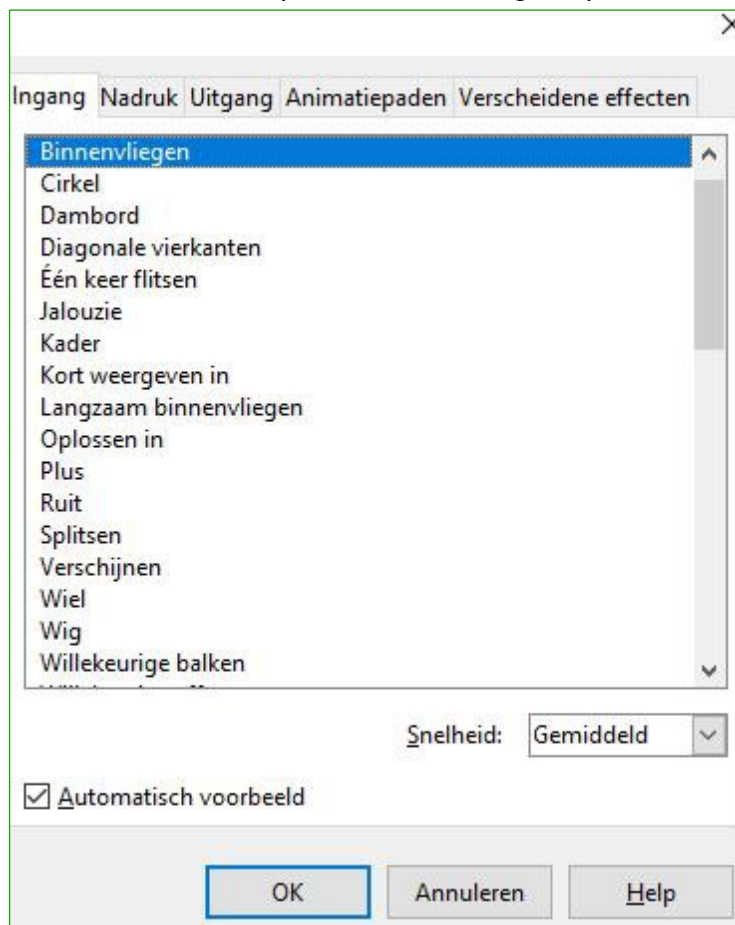
De beschikbare opties in de sectie *Aangepaste animatie* op de *Zijbalk* stellen u in staat om te bepalen hoe de animatie weergegeven wordt op uw dia.



Afbeelding 23: Aangepaste animatie op de Zijbalk

- **Effect toevoegen** – klik op dit pictogram om het dialoogvenster **Aangepaste animatie** (Afbeelding 24) te openen en voeg een geanimeerd effect toe aan een object op een dia.
- **Effect verwijderen** – klik op dit pictogram om een geselecteerde animatie-effect van een object te verwijderen.
- **Effect aanpassen** – klik op dit pictogram om het dialoogvenster **Aangepaste animatie** (Afbeelding 24) te openen en wijzig een animatie-effect toegepast op een object op uw dia.
- **Omhoog** – klik op dit pictogram om het geselecteerde animatie-effect hoger te plaatsen in de volgorde van de animatie-effecten die zijn toegepast op een object.
- **Omlaag** – klik op dit pictogram om het geselecteerde animatie-effect lager te plaatsen in de volgorde van de animatie-effecten die zijn toegepast op een object.
- **Voorbeeldeffect** – klik op dit pictogram om een voorbeeld te bekijken van de geselecteerde animatie die is toegepast op een object.
- **Starten** – selecteer in de keuzelijst hoe een animatie-effect begint, wanneer een animatie wordt uitgevoerd.
- **Op klik** – de animatie stopt met dit effect bij de volgende muisklik
- **Met vorige** – de animatie wordt direct uitgevoerd.
- **Na vorige** – de animatie start zodra de vorige animatie beëindigd is.
- **Richting** – selecteer in de keuzelijst hoe een animatie-effect verschijnt op de dia.
- **Snelheid** – selecteer de snelheid of de duur van het geselecteerde animatie-effect.

- **Automatisch voorbeeld** – selecteer deze optie om automatisch een voorbeeld van een animatie-effect te zien, als deze geselecteerd wordt in het dialoogvenster **Aangepaste animatie** ([Afbeelding 24](#)).
- **Effectopties**  – klik op dit pictogram om het dialoogvenster **Effectopties** te openen waar u opties kunt selecteren, aanpassen en toevoegen op het animatie-effect en duur.



Afbeelding 24: Dialoogvenster Aangepaste animatie

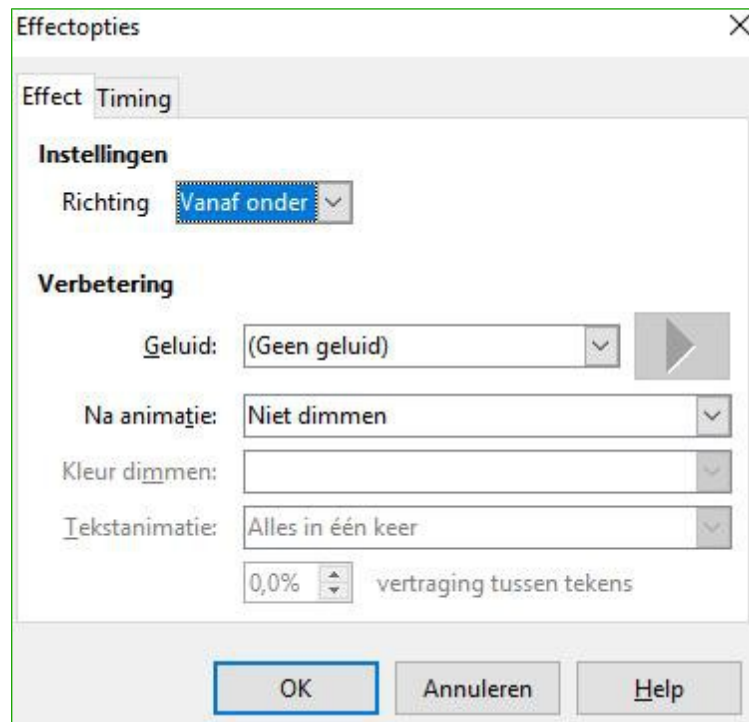
Dialoogvenster Aangepaste animatie

Het dialoogvenster **Aangepaste animatie** ([Afbeelding 24](#)) bevat de volgende tabbladen voor het maken van animatie-effecten op een geselecteerd object:

- **Ingang** – hoe een geanimeerd object verschijnt op een dia.
- **Nadruk** – hoe een geanimeerd object wordt benadrukt wanneer het op de dia verschijnt.
- **Uitgang** – hoe een geanimeerd object de dia verlaat.
- **Animatiepaden** – hoe een object verplaatst op de dia tijdens de animatie.
- **Verscheidene effecten** – selecteert media-effecten uit verschillende effecten.
 - *Automatisch voorbeeld* – met deze optie geselecteerd worden voorbeelden gegeven van nieuwe of gewijzigde animatie-effecten op de dia.

Dialoogvenster Effectopties

Het dialoogvenster **Effectopties** ([Afbeelding 25](#)) specificeert de instellingen en veranderingen waarmee een animatie-effect op uw dia verschijnt.



Afbeelding 25: Dialoogvenster Effectopties

Het tabblad *Effect* bevat de volgende opties:

- **Richting** – specificeer de richting voor het effect en is dezelfde optie die wordt weergegeven in de sectie *Aangepaste animatie* op de *Zijbalk*
- **Geluid** – selecteer een geluid in de keuzelijst waarmee het geanimeerde effect wordt uitgevoerd.
- **Na animatie** – selecteer in de keuzelijst wat er plaats vindt na het einde van een geanimeerd effect.
 - *Niet dimmen* – geen effect na de uitvoering.
 - *Dimmen met kleur* – na de animatie vult een gedimde kleur de vorm.
 - *Verberg na de animatie* – na het einde van de animatie wordt de vorm verborgen.
 - *Verberg bij volgende animatie* – bij de volgende animatie wordt de vorm verborgen.
- **Kleur dimmen** – selecteer een gedimde kleur.
- **Tekstanimatie** – selecteer de geanimeerde modus voor de tekst van de huidige vorm:
 - *Alles in één keer* – brengt de kleur in één keer aan.
 - *Woord voor woord* – brengt de kleur woord voor woord aan.
 - *Letter voor letter* – brengt de kleur letter voor letter aan.
- **vertraging tussen tekens** – specificeer het vertragingpercentage tussen de animaties van woorden of letters.

Het tabblad **Timing** bevat de volgende opties:

- **Starten** – geef de aanvangseigenschappen van het geselecteerde, geanimeerde effect weer. De volgende starteigenschappen zijn beschikbaar:
 - *Op klik* – de animatie stopt met dit effect bij de volgende muisklik.
 - *Met vorige* – de animatie begint direct.

- *Na vorige* – de animatie begint zodra de vorige animatie stopt.
- **Vertragen** – specificeer de extra vertraging in seconden totdat het effect begint.
- **Snelheid** – specificeer de snelheid van het effect.
- **Herhalen** – specificeer of en hoe het huidige effect wordt herhaald. Voer het aantal herhalingen in of selecteer in de lijst:
 - *Geen* – het effect wordt niet herhaald.
 - *Tot volgende klik* – de animatie wordt herhaald tot de volgende muisklik.
 - *Tot einde dia* – de animatie wordt herhaald zolang de dia wordt weergegeven.
- **Terugspoelen na afspelen** – specificeer of de geanimeerde vorm teruggezet wordt op zijn startpositie nadat de animatie beëindigd is.
- **Animatie als deel van reeks klikken** – specificeer of de animatie begint bij een gewone reeks klikken.
- **Effect starten bij klikken op** – specificeer of de animatie begint wanneer op de bepaalde vorm geklikt wordt. Selecteer de vorm in de keuzelijst.

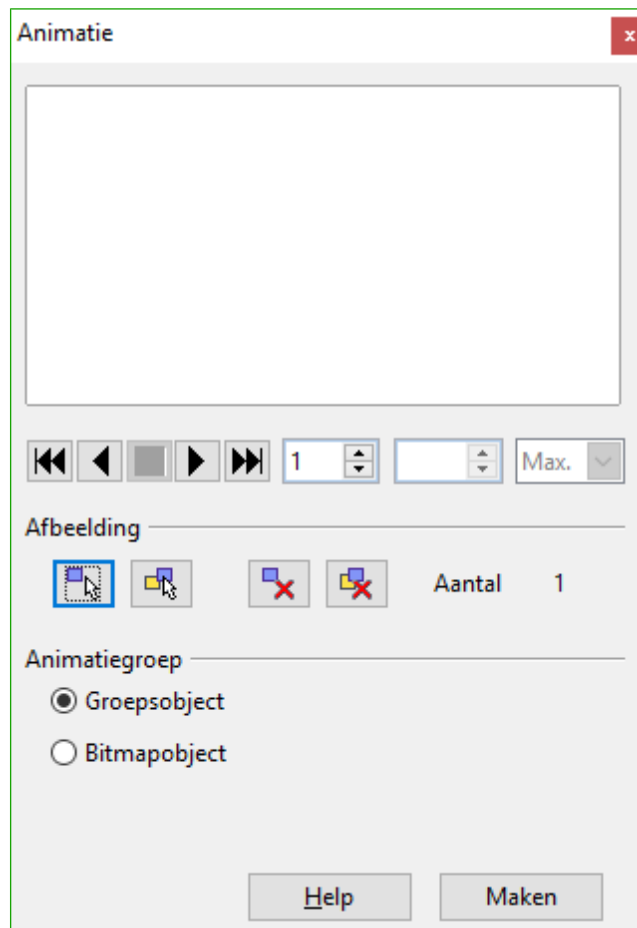
Een animatie maken

Om een geanimeerd object of objecten te maken met gebruik van Aangepaste animatie

- 1) Selecteer een object op een dia.
- 2) Open de sectie *Aangepaste animatie* ([Afbeelding 23](#)) op de *Zijbalk* of ga naar **Presentatie > Aangepaste animatie** op de *Menubalk*.
- 3) Klik in de sectie *Aangepaste animatie* op **Toevoegen** om het dialoogvenster **Aangepaste animatie** ([Afbeelding 24](#)) te openen.
- 4) Selecteer een categorie voor het effect en het soort effect dat u wilt toepassen op het geselecteerde object.
- 5) Selecteer hoe het effect begint, de richting en snelheid (indien beschikbaar) van het effect uit de diverse opties in de keuzelijsten.
- 6) Klik op het pictogram **Effectopties**  om het dialoogvenster **Effectopties** ([Afbeelding 25](#)) te openen om de effectopties voor de animaties in te stellen, klik daarna op **OK** om het dialoogvenster te sluiten.
- 7) Wijzig, indien noodzakelijk, de volgorde van de weergave van de objecten in de animatie met de pictogrammen **Omhoog**  en **Omlaag** .
- 8) Klik op het pictogram **Voorbeeldeffect**  om het effect van de animatie te controleren.
- 9) Voer, als u tevreden bent, de dia-show uit om uw presentatie te controleren.

Geanimeerde afbeeldingen invoegen

U kunt een geanimeerde afbeelding maken en die vervolgens in uw presentatie invoegen door naar **Invoegen > Geanimeerde afbeelding** op de *Menubalk* te gaan om het dialoogvenster **Animatie** ([Afbeelding 26](#)) te openen.



Afbeelding 26: Dialoogvenster Animatie

Tabel 5: Besturingselementen in het dialoogvenster Animatie

Besturings- element	Naam besturings- element	Doel
	Eerste afbeelding	Springt naar de eerste afbeelding in de geanimeerde volgorde.
	Naar achteren	Speelt de animatie achterwaarts af.
	Stoppen	Stopt het afspelen van de animatie.
	Afspelen	Speelt de animatie af.
	Laatste afbeelding	Springt naar de laatste afbeelding in de geanimeerde volgorde.
1	Afbeeldingsnummer	Geeft de positie van de huidige afbeelding in de geanimeerde volgorde aan. Als u een andere afbeelding wilt bekijken, voert u het nummer ervan in of klikt u op de pijlen omhoog en omlaag.
	Duur	Voer het aantal seconden in dat de huidige afbeelding weergegeven moet worden. Deze optie is alleen beschikbaar als u <i>Bitmapobject</i> selecteert in de <i>Animatiegroep</i> .
Max.	Aantal keren doorlopen	Stelt het aantal keren in dat de animatie afgespeeld wordt. Selecteer, als u de animatie voortdurend wilt afspelen, Max . Deze optie is alleen beschikbaar als u <i>Bitmapobject</i> selecteert in de <i>Animatiegroep</i> .

Besturings- element	Naam besturings- element	Doel
	Object toepassen	Voegt een geselecteerd object of objecten als een enkele afbeelding toe.
	Objecten afzonderlijk toepassen	Voegt een afbeelding voor elk geselecteerd object toe. Als u een groepsobject selecteert, wordt een afbeelding voor elk object in de groep gemaakt. U kunt ook een geanimeerde GIF-afbeelding selecteren en op dit pictogram klikken om het te openen om op te maken. Klik, als u klaar bent met opmaken van de animatie, op Maken om een nieuwe animatie in uw dia in te voegen.
	Huidige afbeelding verwijderen	Verwijdert de huidige afbeelding in de geanimeerde volgorde.
	Alle afbeeldingen verwijderen	Verwijdert alle afbeeldingen in de animatie.
	<i>Nummer</i>	Totaal aantal afbeeldingen in de animatie.
	<i>Groepsobject</i>	Plaatst afbeeldingen in een enkel object zodat deze kunnen verplaatst worden als groep. U kunt nog steeds enkele objecten bewerken door in de groep te dubbelklikken.
	<i>Bitmapobject</i>	Combineert afbeeldingen in een afzonderlijke afbeelding.
	Maken	Voegt de animatie in de huidige dia in.

Een animatie maken

Gebruik, om een animatie te maken, **Invoegen > Geanimeerde afbeelding** op de *Menubalk*:

- 1) Gebruik, om het object dat uw wilt animeren, de tekenhulpmiddelen.
- 2) Ga naar **Invoegen > Geanimeerde afbeelding** op de *Menubalk* om het dialoogvenster **Animatie** (*Afbeelding 26* en *Tabel 5*) te openen.
- 3) Selecteer het object en klik op het pictogram **Object toepassen** om het als eerste frame van de animatie toe te voegen.
- 4) Pas een verandering toe of breng een wijziging op het object aan; bijvoorbeeld, draaien, kleur wijzigen, toevoegen of verwijderen van tekens enz..
- 5) Maak, als u klaar bent, een tweede frame van de animatie aan en klik weer op **Object toepassen** om een ander frame toe te voegen aan de animatie.
- 6) Herhaal de stappen 3, 4 en 5 totdat u alle gewenste frames voor de animatie heeft gemaakt.
- 7) Selecteer *Bitmapobject* in de *Animatiegroep* om de duur van elk frame en het aantal herhalingen van de animatie aan te passen.
- 8) Stel de duur van elk frame in de animatie onder *Duur* in en het aantal herhalingen in *Max* om een looping voor uw animatie te maken. Het selecteren van *Max* maakt een doorlopende looping.
- 9) Klik op **Maken** en de geanimeerde afbeelding wordt in het midden van uw dia geplaatst.
- 10) Pas de positie van uw geanimeerde object op uw dia aan.



Opmerking

Als de afbeelding gekopieerd moet worden en diverse objecten bevat, kunt u kiezen om elk object als een apart frame te behandelen. Klik, in dat geval, op het pictogram **Objecten afzonderlijk toepassen**. Denk eraan dat elk object geplaatst wordt in het midden van de dia.