13

設計繪圖內容

Draw 和 Impress 共用一組圖形編輯工具。其他應用程式內的 繪圖工具列也包含了部份功能。就像 Inkscape 這類單獨發行的 圖形編輯器一樣,這些圖形工具也可以處理向量圖,而向量圖是 以數學方式儲存的格式,能夠任意放大又不失真。

不過,你也可以匯入 GIMP 這類編輯器輸出的點陣圖,例如 .JPEG 和 .PNG 等,這些檔案用像素為單位儲存影像資訊。

即使 Draw 與 Impress 這兩個名字聽起來很像圖形編輯器, Draw 是繪圖, Impress 是印象(藝術界的印象派稱為 Impressionism),但它們不是要設計成完全的圖形編輯工具。 設計師可以在 Draw 中做出專業的成品,但它的主要用途還是在 設計圖表和簡單的圖片上。流程圖、建築平面配置圖、施工計畫、 組織架構圖、電路圖、圖示等——這些是 Draw、Impress 和繪 圖工具列設計來處理的各式文件類型。

你也可以匯入由另一個應用程式製作的圖形,然後進行一些 簡單的配置調整。不過,如果是想要數位繪畫或是編輯影像圖片, Inkscape 或 Krita 這類程式有比較多工具讓你使用。

學習設計原則

圖表與配置圖的設計,與文字頁面或試算表相比來說限制較 少。所以,如果你有一些基礎的設計概念就可以處理得很好。

有許多專門在寫設計方面知識的書,而充實專業知識也是你 終身學習的目標。不過,我所知入門最好的起點是 Robin Williams 在她書中所使用的四個原則。請參考附錄 B, 〈Error: Reference source not found〉,第 Error: Reference source not found 頁。

各條原則都有助於引導讀者閱讀文件,但運用上仍須依情境 而定。在某些情況下,一次運用一條以上的原則可以加強你的設 計,但在其他情況下卻可能彼此間互相抵觸。當然,也有些時候 遵循一個原則就夠用了,可以忽略其他原則。

Williams 給的四個原則分別是:

- 對齊:根據對齊表現元素之間是否有互相關聯。舉例來說, 清單中的項目就有共同的對齊位置;而西式信封上只有回信 地址是唯一一個靠右對齊的項目,所以可以看出它和信封上 其餘部份都沒有關聯。
- 對比:在頁面上透過設計的差異強調元素間的差異。舉例來 說,在標題上使用比內文大的字型,或是在財務報表中的側 邊欄上使用與正文不同的背景顏色等。
- 相鄰:將彼此相關的項目放在一起。舉例來說,文件的題名 和作者可能會一起放在同個地方,像是頁首或頁尾之類。相 較之下,字數與作者姓名就不會一起出現在頁首或頁尾,除 非你真的沒有其他地方能放了。
- 重複:重複設計元素來讓文件更為一致。舉例來說,如果你 在標題使用特定的藍色,就在表格標題的背景,以及分割表 格標題和文字的線也用相同的藍色。

這些原則可以想作是你的設計策略。不過,我想再補充一些 策略性指導方針。這些指導方針部份是字體排印標準實務做法, 而部份則反映了目前的設計趨勢(還沒有徵兆顯示何時會退流 行)。

這些策略性原則是:

- 簡單的設計比複雜的更受人喜歡。
- 如果你沒有使用某個設計元素的理由,請將之刪除。盡可能 用最簡單的替代方案取代。不過也有時候,你可能根本不需 要替換。
- 配置手法若引起讀者的注意,那就是不良的配置方式。設計 可以強化文件。但它本身不是目的。
- 現代設計界偏愛使用不對稱設計,而非平衡設計。這種策略 與大多數初學者的本能相抵觸,一般的本能會希望做出對稱 的設計。

當然,比起這幾句粗淺的話來說,設計還要更深奧許多。但 試著採納這些想法,然後你就能像設計師一樣思考。



例子: 套用設計

為了讓 Williams 的四項原則看起來更具體,下面是設計名片時用 的四張插圖,在套用上述原則的前後各顯示一張卡片,讓你瞭解 差異所在。

雖然修改後的卡片雖然不一定是所有可能的設計中最好的版本, 但至少與修改前相比有明顯的改進。

(攝影: Nathan Wilson,作品名稱為「Tagwa」)



將姓名與公司這兩項和其他聯絡資訊分開沒有什麼意義。設計更 簡潔有力——所有的資訊放在單獨一欄裡,而姓名與公司放在欄 位最頂端,還是很明顯。



既然設計已經分成兩欄,分別放兩類不同的資訊,何不給其中一 欄不同的背景顏色來讓設計更有趣呢?使用紅色是有道理的,因 為它是左方章魚雕刻使用的主體顏色。

在這個做法下,將姓名與公司放在同一欄是不錯的選擇,因為設 計同時具備上下對比和左右對比。



修改前的名片看起來似乎是設計師正想著:「四條資訊?放四個 角落?聽起來不錯!」然後一頭栽進去了。但是,這些資訊與它 們放置的位置並沒有任何關係,這代表設計並未暗示讀者要從哪 裡開始閱讀。所以,讀者的目光往往會落在中間的章魚雕刻上, 因為這是視覺上最有趣的元素,但也是傳達最少資訊的元素。

修改後的名片增添了一點「相鄰」的原則,將所有資訊放在一塊, 而且讓它們靠右對齊。也許,我會用另一個原則來改善設計,但 至少修改後的名片不那麼雜亂,也更容易閱讀。



還記得要限制使用的字型數量建議嗎?看看這裡,修改前的設計 使用了兩種不同的字型、數種不同的字重與字型大小。上面這樣 做,大概是想要用不同字型區分不同類型的資訊,但是表現出來 的效果不是很明顯。更重要的是,結果看來相當雜亂,即便全部 都已經向右對齊了。

相較之下,修改後的名片全部使用了相同的字型和字重,而且只 有用兩種字型大小。這樣的結果會比原先不那麼令眼睛感到混亂。

尋找內容

繪圖工具列在圖示中包含了豐富的初形圖或基本繪圖形狀。 其中有基本的幾何形狀、解說圖表用的圖說文字框、箭頭,甚至 還有基本流程圖形狀的圖庫。如果你將形狀群集起來或堆疊起來, 還可以製作出更為複雜的形狀(請見「以形狀堆疊出其他形狀」, 第 xx 頁)。

但一般情況下,你需要的不只是初形圖而已。舉例來說,雖 然流程圖庫包含了製作流程圖的大部份基本形狀,但你可能還是 需要從工具列上的其他按鈕取用一些需要的形狀。許多人可能也 需要在網路上搜尋,才能找到各個形狀該如何使用的指示。

此外,雖然 Draw 和 Impress 很適合製作圖表,它們有時候仍 缺乏某些圖表類型所必須的圖庫。工具列與美術圖庫中仍缺少一 些,像建築領域或電子領域之類會用到的圖。但與其自行開發相 關圖庫,你可以先尋找看看既有的圖庫節省時間。試試看:

- 找 LibreOffice 和 Apache OpenOffice 的擴充套件(請見附錄 A, 〈Error: Reference source not found〉,第 Error: Reference source not found 頁)。
- 找其他自由授權的圖表製作程式中的圖庫,例如 Dia 或 Calligra Suite 中的 Flow。
- 找 OpenClipart 網頁 (http://openclipart.org/)。

「檢視 > 圖庫」(也可以在側邊欄中找到「圖庫」的按鈕) 是個可以很方便儲存這些圖庫的地方。

產出內容

如果你很常用到 Draw,那你可能有機會需要用繪圖工具列來 產出你自己的內容。繪圖工具列包含了大多數的基本形狀,如矩 形或橢圓形,或是設計師稱為初形圖 (Primitive) 的形狀。



繪圖工具列只有在Draw 與Impress 中才是完整的。 Writer 與Calc 的版本少了其中一些工具,像是連 接線等等。

如果要繪製初形圖,先從繪圖工具列中選取一個項目,然後把游標移動到編輯視窗中,點按並拖曳滑鼠以調整物件的大小。

在大多數的例子中,編輯視窗的上方開啟供形狀使用的額外 工具列,方便你手動編輯形狀。不過,直接套用樣式可以簡化圖 形的修正流程。



如果你想要畫正方形而非長方形,或正圓形而非 橢圓形的話,在你拖曳初形圖的同時按住 SHIFT 鍵 不放。

在你插入物件後,你可以點按與拖曳它來移動或調整大小。 當你點按它的時候,物件周圍就會出現有八個控制手把的外框。 點按工具列上的「網格」圖示,或「檢視 > 網格與輔助線 > 顯示 網格」,這樣一來當你拖曳一個物件時,它會放在網格上,你就 可以更精確定位到和其他物件相關的位置上。

點按物件上除了手把以外的地方,然後就可以移動物件而不 會改變它的大小和比例。如果你想要調整物件大小或改變它的形 狀,請拖曳點按它之後出現的手把。



移動中的基本形狀。只要有開啟「檢視>網格與輔助線> 當移動時採用輔助線」的話,即使你關閉網格顯示,仍 可用輔助線精確定位,因為你可以看到水平與垂直尺規 的精確位置。

在你新增初形圖後,可能需要按一下繪圖工具列最頂端的 「*選擇*」箭頭按鈕,讓繪圖工具恢復成預設狀態。否則,你大概 無法再新增其他形狀。

對於大多數的初形圖來說,以上這些說明應該就夠了。不過, 還有些初形圖需要注意其他地方。

認識尺寸線

尺寸線用來顯示圖表中兩個端點之間的間距。兩邊的端點會 有導引線或垂直線強調,通常也用於尺寸的測量。



LibreOffice 排版設計

尺寸線,標示三維圖形的一邊。

認識圖形中的文字

在_{4.4}版之前,要在形狀中新增文字,你需要分開繪製形狀和 圖形化文字,然後將它們依據前後放好定位並做成群組,才能讓 文字覆蓋在形狀上(見下方)。

不過,在_{4.4}以後的版本,你可以簡單地選取物件並開始打字。 在圖形外的文字,仍舊是以先建立文字方塊的方式加入。

認識連接線

連接線是經由接著點 (Glue point) 連接兩個物件的線條。移動 帶有連接線的物件時,連接線也會跟著修改以保持連到另一個物 件上。

除非你同時選擇了兩個物件,此時所有元素就會如同成為一 個群組一樣一起被拖曳;否則連接線另一端的物件會留在原位。



一個矩形以連接線連到另外兩個矩形上。在矩形邊上中 心的線條是連接線,而虛線是被移動物件定位用的輔助 線。顏色較淡的矩形指示物件原本的位置。

認識曲線

*曲線*按鈕(放在自由線條右方下拉箭頭下)可用來繪製自由 形狀 (freeform shape),通常(但並不總是)是帶有曲線的形狀。 曲線可以是開放的(只畫線),也可以封閉起來填入色彩,看你 選擇的按鈕而定。

當你繪製一條曲線時,點按一下滑鼠可以變更方向,按兩下 就停止繪製。(目前貝茲曲線用法完全不同,這裡要改寫。當你 完成時,選取曲線後會顯示可以拖曳的點,這些點可以用來調整 形狀。

認識自由線條

自由線條是一種在編輯視窗中一路跟隨你游標走向的曲線。 Writer 與 Calc 的繪圖工具列有自由線條的單獨按鈕,但是在 Draw 與 Impress 中,它們是*曲線*按鈕中的一個選項。(現在 5.4 以後相反過來了,在 Draw 和 Impress 中,曲線按鈕是自由線條 按鈕中的一個選項,記得改寫。)

只要耐心練習,你就可以利用自由線條來繪製更複雜的內容。 不過,在你學習 Draw 時,先不用花心思在這上面。



T-shape

圖說文字(Callout)標註了美洲西北岸(Northwest Coast)原 住民藝術中,一些常見的線條設計基本手法。在這個例 子中,文字方塊轉為無邊框。攝影: Todd Stephens,作 品名稱為「Jorja 與我」

圖說文字多用來指示圖表中的細節,或解說其中各個部分。 它由一條指向圖表的線條,和一個文字方塊組成,這兩者會一起 編輯。這些線條就是像是連接線一樣,如果你拖曳文字方塊就會 改變形狀。

預設情況下,圖說文字有附帶邊框。不過,通常不需要有邊框。要移除邊框的話,就在物件上點按右鍵,並選取「線條>樣 式>無」。

設計繪圖內容

認識控制點



拖曳控制點可以編輯形狀。

控制點用來操控形狀。它們與外框的控制手把用途類似,但 控制點會旋轉形狀,而不是移動形狀。

如果要編輯控制點,請在編輯視窗中選取好形狀,再選取上 排繪圖工具列的「變換」按鈕』,讓方形手把變成紅色的圓點。 也可以先選取形狀,再點按形狀一次亦可(注意,不要連點兩下, 要分開點)。拖曳控制點會以準星為中心旋轉初形圖。

認識美術字圖庫

美術字圖庫按鈕可從上排繪圖工具列中選取使用。它介於 「文字方塊」與「變換」旋轉按鈕之間。美術字圖庫讓你能快速 設定出圖形化文字,它的字不一定在水平基線上,也可以跟隨曲 線或其他形狀。主要用於簡短,大量格式設定的文件,例如小手 冊或時事通訊等。



美術字是一套供你編輯圖形化文字的格式圖庫。

美術字圖庫包含四十種預先定義好的樣本。一般情況下,你 可能找不到和你所需一模一樣的美術字樣本,但你可以挑了一個 最接近的修改。有時候,你只要用標準物件工具列修改一下就夠 了。另外,當你在文件中選取你的美術字時,也可以使用頁面底 部出現的美術字工具列。

先從用你自己要的文字取代預設文字開始。你可能也會想要 替換「*填入*」與「*區塊*」的顏色。

你可以點按美術字來修改格式設定,但你會發現用底部的美 術字工具列圖示會更容易更改:

 美術字形狀:選擇文字的基線形狀。文字的基線就是「m」或 「n」底部擺放位置的假想直線。



祕訣

如果你需要用到工具列中沒有提供的效果,而且 編輯上有困難,請將美術字形狀改回水平直線, 之後再回到原來的形狀。

- 美術字相同字母高度: 讓字母切換到相同高度,或是恢復原始字母高度。設定字母為相同高度跟把所有字母都轉換為大寫不一樣,它是將字母變形以符合高度。
- 美術字對齊:對齊文字樣本。
- 美術字字元間距:設定字母間的間距,可以選擇多種不同的 寬度,從很鬆到很緊都有。
- 切換擠出:點按後,上排工具列會出現向上傾斜、向下傾斜、 向左傾斜、向右傾斜等選項,能讓美術字與平面的角度不同。 這個工具在某些版本的 LibreOffice 中無法使用。

STOP

注意

<u>貼到美術字樣本中的文字會先以未格式設定的樣</u> 子顯示,直到你樣本建立完成為止。





^{祕訣} *你可以利用美術字效果搭配雜錦圖字型,可快速 製造出有趣的效果。*



Knavery 雜錦圖字型搭配美術字效果。

認識 3D 物件

任何初形圖都可以透過先選取圖形,接著點按「修改 > 轉換 > 成 3D」變成可旋轉的 3D 物件。

你可以點按₃D物件兩下(但不要連點)讓方塊手把轉為紅 色控制點,然後拖曳手把做一些基本編輯。

也可以從右鍵選單中的「3D 效果」,或是從繪圖工具列上點 按*「擠出」*,來使用相關的₃D 物件編輯工具。你可以旋轉物件、 調整深度和視角,還有調整表面等等。



可旋轉的3D 長方體。



如同文字外框常見的陰影, 3D 物件也一樣很容易 被濫用。盡可能不要使用 3D 圖形,除非用它們會 比 2D 圖形更容易閱讀。

設計繪圖內容

認識表格

表格不在繪圖工具列上。請使用「插入 > 表格」。這個工具 和 Impress 中的類似,但預設的欄列都是灰色的。若要想要有更 多選擇,可以先用 Writer 做表格然後螢幕擷圖,或是利用「插 入 > 物件 > OLE 物件」將 Writer 表格加到 Draw 或 Impress 文件 中。

\Box \odot	Insert Table	\odot	\odot \otimes
<u>N</u> umber of	columns:	5	*
Number of rows:		2	*
<u>H</u> elp	<u>O</u> K	<u>C</u> an	cel

與Writer 中的表格選項相比,Draw 與Impress 中的比較陽 春。

建立形狀群組

當你製作圖表或繪圖時,你可能會讓特定的形狀固定在一塊。 舉例來說,在組織架構圖中,你可能會想要把所有職位擺在同一 個水平高度上。只要將它們併成一組,你就可以一次全體移動, 不必每個物件都單獨調整。實際上,就是把幾個單獨的形狀合在 一起做出一個整體形狀。

在其他狀況下,你可以由好幾個簡單物件建構成一個複雜物件。若是你需要以整體處理複雜形狀,而不是要處理複雜形狀的個別結構,那麼把它們合併為群組會是比較方便的做法。



將圓柱、矩形與三角形排列在一起,並且合成一個群組, 能做出一個有模有樣的鉛筆,適合當作文件中的圖示使 用,例如拿來標示祕訣。

如果要組合形狀群組,先按住 SHIFT 鍵不放,接著一次選取一 個你要的形狀。每多選擇一次,外框和控制手把都會擴展以包住 新的形狀。然後從「修改」選單中,或是對其中一個形狀按右鍵 的選單中,選取「群組」。之後,這個選項會變為*取消群組*,你 可以用它來拆散群組。



如果圖表過於擁擠導致無法選到想組成一組的形 狀,試試看先選取較小的群組先合併,然後再把 不同的群組合併起來。這種方法唯一的缺點是, 要拆開群組時可能比較困難。



你可以從「修改」選單或右鍵選單中,選取「進入 群組」來編輯群組中的個別形狀。

形狀群組是 LibreOffice 中被許多人低估的功能。似乎很少有 人在用,所以在手冊或是線上說明中幾乎沒有從實務上有意義的 方式作解說,結果導致更少人會用。然而,它的巧妙設計可以協 助你創作出無法用其他功能做出的成果。

堆疊不同的形狀

你可以用不同的組合方式將基本形狀做成更複雜的形狀。這 全都需要仔細的規劃。

一般來說,你所想要的效果取決於堆疊過程中,哪個形狀在 上、哪個形狀在下。有些時候,不同的兩個選單選項也可能會得 到相同的成果。



^{祕訣} 使用「修改」選單來「旋轉」、「翻轉」或是「轉 換」形狀,也許可以讓初形圖更靈活。特別是將 圖形化文字轉換為點陣圖後,可能有更多選項讓 你發揮。

可以不同方式堆疊形狀來做出一個複雜形狀:

 將形狀重疊,然後從主選單或右鍵選單中選取「編排」。選 取的形狀就會跟著向前放或向後放而改變。

愈靠近上層的形狀就愈容易被看見,而愈靠近下層就愈容易 隱藏,而最上與最下兩層之間則取決於堆疊中形狀的色彩與 透明度而定。

一旦你想要的成品形狀成形了,就將物件群組起來構成較複 雜的形狀。



自訂的大寫「o」說明形狀如何堆疊成更複雜的形狀。 這張圖包含:

a) 一個粗線條且中央有透明區塊的圓圈。

b) 一個雜錦圖字型的弓箭手圖案,疊在圓圈的上面。 c) 兩個雜錦圖字型的劍士圖案。左邊那位劍士是先用「修 改>轉換」子選單轉換成多邊形,然後再水平翻轉成右邊 這一位劍士。

 選取「修改>形狀>合併」來從重疊的物件建立新形狀。得 到的結果會是物件的輪廓形狀。重疊的區塊會消失,合併後 的區塊色彩會使用堆疊中底部物件的填入色彩。



當形狀合併後,新合成的單一形狀就更方便追蹤。

• 選取「修改 > 形狀 > 減去」來從重疊的物件建立新形狀。



當圓圈與雜錦圖堆疊後,如果套用「減去」會留下剪 紙式的缺口透出底下紙張的顏色。 相同的效果可以藉由改變雜錦圖的顏色來做,也就是 改成白色然後疊上去。但要注意白色的字如果放在白 色的背景上,很容易就看不到。

 選取「修改>形狀>交集」來從重疊的物件建立新形狀。頂 層物件與較底層的物件的可見部份消失,僅留下重疊的部份。



在這個例子中,把前一個圓形和船減去後的成品放在 堆疊畫面的正中央;矩形放到最下層,它能完全包住 上一層。當選擇「交集」時,矩形可見的部份會消失, 留下中央有交集的物件,並合併成黑圓內的旗艦剪影。 (圖示要改比較容易懂,應該用上圖的圓底白船那張+ 黑底矩形才對,結果交集完外圍也應該有圓圈部分才 對。)

線與曲線的連接

「修改」選單的底部由一般曲線、線條與形狀的選項組合而 成。不幸的是,因為選單項目未以特定順序排列,可能會讓人感 到困惑,而且幾乎沒有哪個項目應該使用哪種形狀的指示。

若要連接兩條線,先選取它們,然後點按「修改>連接」。 請留意,它們真的會連在一起,所以 LibreOffice 可能繪製出歪 七扭八的線條。要分離這兩條線,點按「修改>斷開」。

以*「修改 > 結合」*連接兩條曲線,或以*「修改 > 分割」*來分 離它們。 STOP

注意

不要試圖在封閉形狀上使用連接或結合。如果你這 樣做了,那麼結果會是一個抽象的形狀,幾乎沒 有實際用途。

新增影像

Draw、Impress 與繪圖工具列都將影像圖當做另一種形式的 初形圖。所有標準圖形格式都有支援,但 Draw 因為支援向量圖 的緣故,所以最為實用。向量圖儲存的是一系列的數學關係,而 非像素點,因此很方便調整大小。

在右鍵選單中,影像圖有許多初形圖沒有的工具:

- *裁切:*僅顯示一部份的圖片,或是調整圖片顯示的區域。不 論在什麼情況下,原始的圖片都不會受到裁切影響。
- 取代: 以另一張影像取代目前這張。
- 儲存:將影像另存成一個檔案。
- 壓縮:降低解析度以便減少 LibreOffice 的檔案大小。
- 以外部工具編輯: 以系統的預設圖形編輯器開啟影像。

設計填入內容

物件區塊可以填入四種不同類型的內容作裝飾:色彩、漸層、 陰影線與點陣圖等。這些填入內容可用來建立自訂 Impress 投影 片的抽象設計,或是供繪圖形狀填入使用。

在繪圖樣式中,你只能使用已經在 LibreOffice 中定義好的填入內容。不過,你還是可以在 Draw 裡面的「格式 > 區塊」自訂 樣式。儲存後,你自訂的設計就可以在 LibreOffice 中所有程式 使用。

0	Area	\odot \otimes
Area Shadow	v Transparency Colors Gradients Hatching Bitmaps	
Fill		
Color	+	
Black Blue Greer Turqu Red Mage Brow Gray Light Light Light	k	
<u>H</u> elp	<u> </u>	<u>C</u> ancel <u>R</u> eset

在「格式>區塊」下,填入內容是為了在LibreOffice 中所有 程式內使用而設計的。

設計區塊色彩

「格式 > 區塊」中「*色彩」*按鈕頁下列出的顏色,與「*工具* > *選項 > 圖表 > 預設色彩」*中的色表相同。在「*格式 > 區塊」*中新 增的色彩在整個 LibreOffice 中都能使用。



「格式 > 區塊 > 色彩」以 RGB 色彩模型建立出整個 LibreOffice 都能用的色彩。

如果你需要新增特定色彩,先在圖形編輯程式中對這個顏色 取樣以取得 RGB 色彩定義。舉例來說,在上面的螢幕擷圖中指 定的藍色,在 RGB 的 256 色階定義中為 114-159-207。



所謂色彩定義是指,把幾種色彩用不同比例調在 一起構成新色彩的方式。RGB 模型使用紅色 (Red)、綠色(Green)、藍色(Blue);而CMYK 則使用 了青色(Cyan)、洋紅色(Magenta)、黃色(Yellow)與 黑色(Key)。CMYK 模型通常被認為較準確。

事實上,RGB 通常用於螢幕上閱讀,而CMYK 則 用於紙本印刷。這就是為什麼要精確印刷出跟你 在螢幕上看到一樣的色彩是個大挑戰。兩種色彩 模型間沒有明確的對應關係,因此螢幕與紙本印 刷的結果可能不同。



如果文件中的某個顏色很重要(例如企業的品牌 識別色),你可以給它一個合適的名稱,例如 「DEVILFISH 軟體紅」,這樣可以快速找到它。

你的自訂色彩檔案儲存在你個人設定路徑的/user/config 目錄中,副檔名為.soc(StarOffice 色彩,StarOffice Colors 縮寫)。

設計區塊漸層

祕訣

漸層是從一種從某個顏色逐漸轉換到另一個顏色的過程。在 起始色彩與結束色彩間有多種不同的中間色,或稱為漸進 (Increment)。

漸層不管在簡報或是電腦桌布,都有許多人喜歡使用。原因 很明顯:只要小小實驗一下,你就可以建立出原創且抽象的設計, 還可用於幾乎任何主題。

繪圖樣式僅能使用已在 LibreOffice 中定義好的漸層。你可以 從主選單中的「格式 > 區塊 > 漸層」加入自訂的漸層色。

LibreOffice 漸層有高達九個設定值可以修改。乍看之下,這 些設定對於這麼簡單的目標來說似乎太數學般地複雜了。不過, 你可以忽略色彩以外的項目,依然可以做出原創漸層。

無可否認地,你可以用其他欄位製作出更複雜的設計,但比 較有效率的態度是,你可以把其他欄位當作你可以實驗、混搭的 選項,而不是你一定要處理的選項。

[] O		Area	\odot \otimes
Area Shadov	v Transparency Colors Gradients	Hatching Bitmaps	
Properties			
Ţype:	Radial 😫	Gradient 1	Add
Center <u>X</u> :	0%	Gradient 3	Modify
Center <u>Y</u> :	0%	Gradient 4	Delete
A <u>ng</u> le:	0 °	Gradient 6	Delete
<u>B</u> order:	0%	Linear blue/white Radial green/black	
<u>F</u> rom:	Green	Rectangular red/white	
	100%	Linear magenta/green	
<u>T</u> o:	Green 8	Radial red/yellow	
	100%		
Help		<u>O</u> K <u>C</u> ancel	Reset

「格式>區塊>漸層」可以創造從一種色彩變成另一種色彩的背景。結果通常是Impress 投影片或甚至是桌布都能用的抽象設計。

LibreOffice 支援多種不同的漸層類型:

- *線形:*水平漸層,從頂端的第一個顏色開始,到底部的最後 一個顏色結束。
- *軸向:*水平漸層,從中心的第一個顏色開始,到頂端與底部 的最後一個顏色結束。
- *放射:*對角線漸層,從右下的第一個顏色開始,到左上的第二個顏色結束。
- 橢圓體:對角線漸層,從右下的第一個顏色開始,經過曲線
 帶的中間色,再移動到左上的第二個顏色結束。
- *正方形:*對角線漸層,從右下的第一個顏色開始,經過正方 形的中間色,再移動到左上的第二個顏色結束。

• *立方形:* 對角線漸層,從右下的第一個顏色開始,經過立方 形的中間色,再移動到左上的第二個顏色結束。



LibreOffice 中可用的漸層類型。由上至下:線形、軸向、放射、橢圓體、正方形、立方形。



祕訣

上面的插圖是基於角度為o,且沒有×或×偏移 的漸層。如果漸層從不同的位置開始,看起來就 會有點不同。

所有漸層都是由漸層起點色*(從)*開始並終止於漸層結束色 *(到)*。漸層也可以有「邊緣」,目前的顏色會部分淡化,也可 以有「角度」。

有一些,像是*放射*漸層,也有自右上角算起的X(水平)與 Y(垂直)偏移。利用預覽進行實驗,直到取得所需的位置為止。

你的自訂漸層填入內容會儲存在你個人設定路徑中的/user/config裡,副檔名為.sog的檔案(StarOffice漸層, StarOffice Gradients 縮寫)。

設計區塊陰影線

陰影線有垂直、水平,與或對角線等樣式。它們的用處很容 易被低估,但有時候很好用,特別是黑白印刷的時候。

[] ()		Area	• *
Area Shadow	/ Transparency Colors Gradients	Hatching Bitmaps	,
Properties			
Spacing:	0.04 "	Black 0 degrees	Add
A <u>n</u> gle:	0°	Black -45 degrees	Modify
		Black 90 degrees	Delete
		Red crossed 0 degrees	
		Blue crossed 45 degrees	
<u>L</u> ine type:	Single 😫	Blue triple 90 degrees	
Line <u>c</u> olor:	Black		
Help		OK Cance	Beset

「格式>區塊>陰影線」會在LibreOffice 中建立線形陰影線 的填入內容。

設計區塊點陣圖

點陣圖在這個情境下用來製作重複的鋪排圖案樣式。你可以 用點陣圖繪圖軟體,或「樣式」按鈕頁下的樣式編輯器 (Pattern Editor) 建立你自己的鋪排圖樣 (經測試無法自訂,只能自己選。 這個「樣式」頁應該是新獨立出來的部分,應該要改寫新增一 下),或是從其他來源載入。

你的自訂填入內容儲存在你個人設定路徑的/user/config 目錄 中,以副檔名為.sob(StarOffice 點陣圖, StarOffice Bitmap 縮 寫)的檔案儲存。

C •	Are	a	\odot \otimes
Area Shadow Transpar	ency Colors Gradients Ha	tching Bitmaps	
Properties Pattern Editor:		Elank Sky Water Coarse grained Space Metal Droplets Marble Linen Stone	- <u>A</u> dd <u>M</u> odify <u>Import</u> <u>D</u> elete
Eoreground color: White Background color: Black	C	Mercury Gravel Wall	× •
Help		<u>O</u> K	<u>C</u> ancel <u>R</u> eset

「格式>區塊>點陣圖」是用來快速填入區塊的鋪排樣式圖。

逐漸成型

Draw 與獨立發行的圖形編輯器如 GIMP 或 Krita 相比,功能 上較為限制。不過,當你在尋找或開發專案中要用的形狀時,你 可能會發現 Draw 和繪圖工具列比你原本想像中的更實用。和許 多圖形編輯器一樣,Draw 的用處取決於你對它有多熟悉,以及 你準備對它付出多少努力而定。