



## Makro pro vložení obrázku na pozici textového kurzoru s ukotvením jako znak a nastaveným svislým umístěním

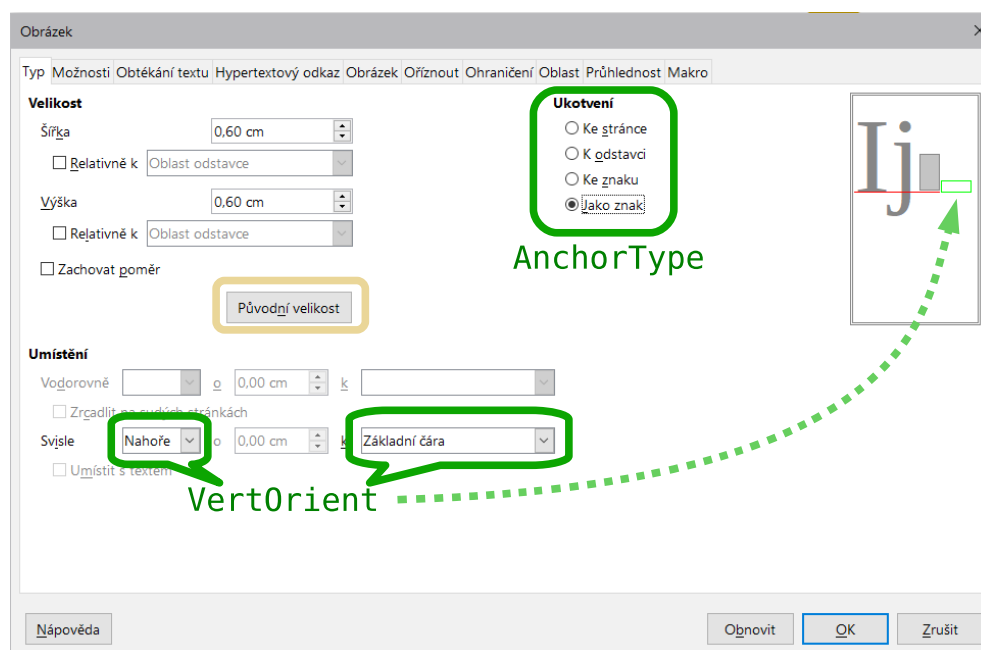
(zpracoval Kamil Landa, testováno na verzi 6.2.8.2 x64 pod Win10, 2/2020)

Standartně se z menu *Vložit/ Obrázek...* vloží obrázek někam do textu a je ukotven k odstavci. Makro vloží obrázek ukotvený jako znak s daným svislým umístěním, aby se to nemuselo pořád nastavovat ve vlastnostech každého obrázku.

```
Sub vlozObr2 'vloží obrázek na pozici viditelného kurzoru s přednastaveným ukotvením a svislým zarovnáním
dim oDoc, fSoub, sUrl, oVCur, oPos, oImg, oSel, oCur, document, dispatcher
dim oSize as new com.sun.star.awt.Size
oDoc=thisComponent
document=oDoc.CurrentController.Frame : dispatcher=createUnoService("com.sun.star.frame.DispatchHelper")
dispatcher.executeDispatch(document, ".uno:Escape", "", 0, array()) 'je-li něco označeno tak odznačit
oVCur=oDoc.CurrentController.getViewCursor() 'viditelný kurzor(po odznačení je na konci bývalého výběru)
oPos=oVCur.getStart() 'pozice viditelného kurzoru
fSoub=createUnoService("com.sun.star.ui.dialogs.FilePicker") 'služba pro otevírací dialog souboru
if fSoub.execute()=1 then 'je-li vybrán soubor
    sUrl=fSoub.files(0) 'cesta k vybranému souboru
else 'nebyl vybrán soubor
    msgbox("Nebyl vybrán žádný obrázek",48,"Chybný výběr obrázku")
    exit sub
end if
fSoub.dispose() 'uvolnit otevírací službu
oImg=oDoc.createInstance("com.sun.star.text.TextGraphicObject") 'objekt obrázku
oImg.graphicUrl=sUrl
oImg.AnchorType=1 'UKOTVIT JAKO ZNAK =com.sun.star.text.TextContentAnchorType.AS_CHARACTER
oImg.VertOrient=5 'SVISLE NA STŘED ZNAKU =com.sun.star.text.VertOrientation.CHAR_CENTER
oImg.attach(oPos) 'vložit obrázek na pozici
oSize=oImg.ActualSize 'původní velikost obrázku
i=2/3 'koeficient pro "změnu DPI" aby Libre obrázky nezvětšoval
oSize.width=oSize.width*i : oSize.height=oSize.height*i
oImg.Size=oSize 'nastavit přepočtenou velikost
End Sub
```

Koeficient který zajistí původní velikost obrázku jako kdyby se mu změnilo DPI. Libre totiž např. pro printskríny dává menší DPI a obrázky se tak mnohdy zobrazují větší.

Dvě vlastnosti `AnchorType` a `VertOrient` určují ukotvení obrázku a svislé umístění (ve vlastnostech obrázku).



**AnchorType** je jednoduchý, nastavuje jen jednu hodnotu.

com.sun.star.text.TextContentAnchorType

|              |   |            |
|--------------|---|------------|
| AT_PAGE      | 2 | Ke stránce |
| AT_PARAGRAPH | 0 | K odstavci |
| AT_CHARACTER | 4 | Ke znaku   |
| AS_CHARACTER | 1 | Jako znak  |

**VertOrient** však jedním číslem nastavuje obě hodnoty. Ve vlastnostech obrázku se ukazuje umístění (- - - ->) když je obrázek menší než text, ale když je obrázek větší, tak se mění poloha textu (celého řádku), což bývá matoucí.

com.sun.star.text.VertOrientation

|             |          |                         |
|-------------|----------|-------------------------|
| TOP         | <b>1</b> | Nahoře, Základní čára   |
| CHAR_TOP    | <b>4</b> | Nahoře, Znak            |
| LINE_TOP    | <b>7</b> | Nahoře, Řádek           |
| BOTTOM      | <b>3</b> | Dole, Základní čára     |
| CHAR_BOTTOM | <b>6</b> | Dole, Znak              |
| LINE_BOTTOM | <b>9</b> | Dole, Řádek             |
| CENTER      | <b>2</b> | Na střed, Základní čára |
| CHAR_CENTER | <b>5</b> | Na střed, Znak          |
| LINE_CENTER | <b>8</b> | Na střed, Řádek         |
| NONE        | <b>0</b> | Zdola, Základní čára    |

V první ukázce je znázorněno jak se mění poloha textu, nejprve je vybrána právě hodnota z nabídky **Svisle** a poté z **k**.

### **KU KRCHOVU SVORNĚ SPĚJME!**

*Je název vzpomínkového eposu, kdy hlavnímu hrdinovi nedovolil vnější svět z pohnutek které nikdy nebyly odhaleny zrealizovat jeho plány.*

Ó holube, švarný ptáku, **1** Nahoře, Základní čára

vzhůry nasměřuj svůj let! **4** Nahoře, Znak

Vzhůru let' do hlouby oblak, **7** Nahoře, Řádek

než zahlédne tě krahulík **3** Dole, Základní čára

a naplní si zobák. **6** Dole, Znak

Proč udělal to krahulík?, **9** Dole, Řádek

měl snad kruče v břiše? **2** Na střed, Základní čára

Či nasral ho tesk holubí?, **5** Na střed, Znak

i když vrkal tiše? **8** Na střed, Řádek

Nevypískal krahulík proč, **0** Zdola, Základní čára

neřek pravdu, prase! :-(.  
Zůstala jen mrzutost  
a krchov zbohat zase!

Ve druhé ukázce je to naopak seříděno dle daných číselných hodnot, což oproti zmatku který to dokáže udělat po různém posunu řádku, přeci jen působí i nějak systematicky.

|   |                                  |   |
|---|----------------------------------|---|
| <i>Krt vžblňkl hrst žbrnd c( ) +     &gt; 0, % &gt; 0 →</i> | <b>0</b> Zdola, Základní čára    | Krtek do sebe vchlemtnul několik patoků primárně na bázi etanolu  |
| <i>→ zblbl (% &gt; 0);</i>                                  | <b>1</b> Nahoře, Základní čára   | ocitnuv se v extázi si poté začal připadat až příliš zdárně na to, aby tomu tak skutečně bylo;  |
| <i>vrtl &amp; zvrtrl drn.</i>                               | <b>2</b> Na střed, Základní čára | ; ale přeci jen zavrtal a samozřejmě to zvrтал.   |
| <i>Pln slz mrkl hrkl smrkl frkl prskl,</i>                  | <b>3</b> Dole, Základní čára     | Labilitě bylo učiněno zadost ...  |
| <i>klnl hmmm, krkl prdl;</i>                                | <b>4</b> Nahoře, Znak            | ... ale nelibě poznal, že tou stejně nic nevyřeší a tak nechal volný průchod další notoricky ceněné alko-tělesnosti;                    |
| <i>shrnl drn, hrd vrhl hln k smrk.</i>                      | <b>5</b> Na střed, Znak          | nu a co se nestalo, fachu dokončil, pročez s pocitem který mají možnost zažít jen někteří reci, vyflusl zelenáče k blízkému jehličnanu. |
| <i>Vlk zhld hln, hrr drbl v drn,</i>                        | <b>6</b> Dole, Znak              | Jenže co se dále stalo, jiný bohatýr hlen zhlédl a s bleskovou reakcí zařal packou v místo startu odletuvšího objektu,                  |
| <i>chňpl krt, zhlt.</i>                                     | <b>7</b> Nahoře, Řádek           | čímž získal jednohubku.   |
| <i>Pch plkl, krt mrtv, vrrr zmrđ –  </i>                    | <b>8</b> Na střed, Řádek         | No jo, další násoska, šmejď jeden   |
| <i>@ frnkl.</i>   | <b>9</b> Dole, Řádek             | a smyl slova za @? Jelikož zmrđ –   je zápis jak z hospodského lístku, tak poslední význam je samozřejmě "bez placení" :-)              |

Těm kteří makra neznají nebo s žádným ještě nedělali se mohou hodit tyto návody:

[www.openoffice.cz/navody/makra-v-libreoffice-uvod](http://www.openoffice.cz/navody/makra-v-libreoffice-uvod)

[www.openoffice.cz/doplňky/nahravani-a-spousteni-maker](http://www.openoffice.cz/doplňky/nahravani-a-spousteni-maker)