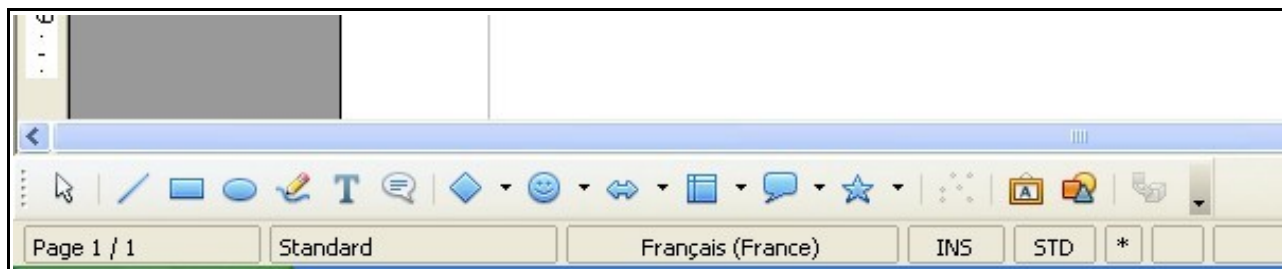


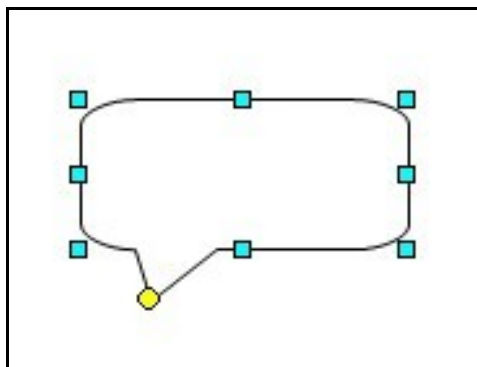
## Rajouter des motifs dans open office.

Il est possible dans open office de rajouter des formes via la barre d'outils de dessin (celle-ci s'affiche automatiquement dans le module « *dessin* » d'open office, sinon, il faut cliquer sur « *affichage* », puis sur « *barres d'outils* », et cliquer sur « *dessin* »).

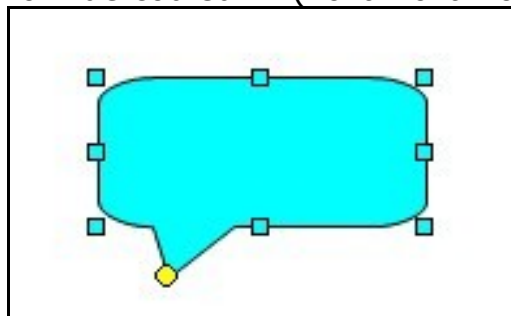


On y retrouve des formes géométriques ainsi que des bulles, des étoiles, des flèches, etc... Ces formes peuvent être habillées par des textures. Il y a cinq types de textures :

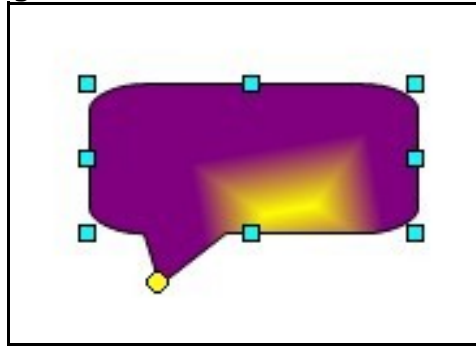
- **invisible** : c'est une texture, en fait... ben... invisible... d'où son nom d'invisible qui fait que par effet de transparence, on voit au travers (étonnant, non ?)



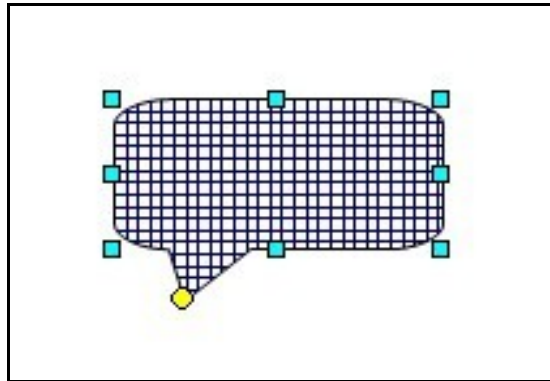
- **couleur** : on choisit parmi une large palette de couleurs celle qui nous convient. D'où le nom de couleur... (voilà voilà voilà)



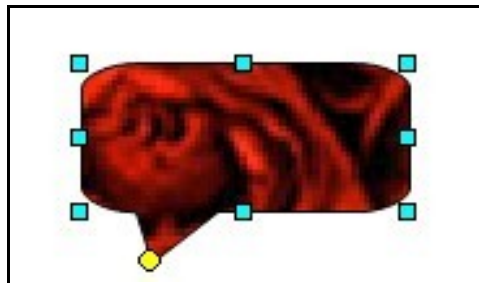
- **dégradé** : c'est une association de couleurs. Le passage de l'une à l'autre se fait en dégradé.



- **Hachure** : texture relativement ignoble. A éviter à moins de vouloir se donner de gros maux de tête.



- **Bitmap** : c'est une image qui sert de texture. Par défaut, on trouve des briques, de l'eau, etc...

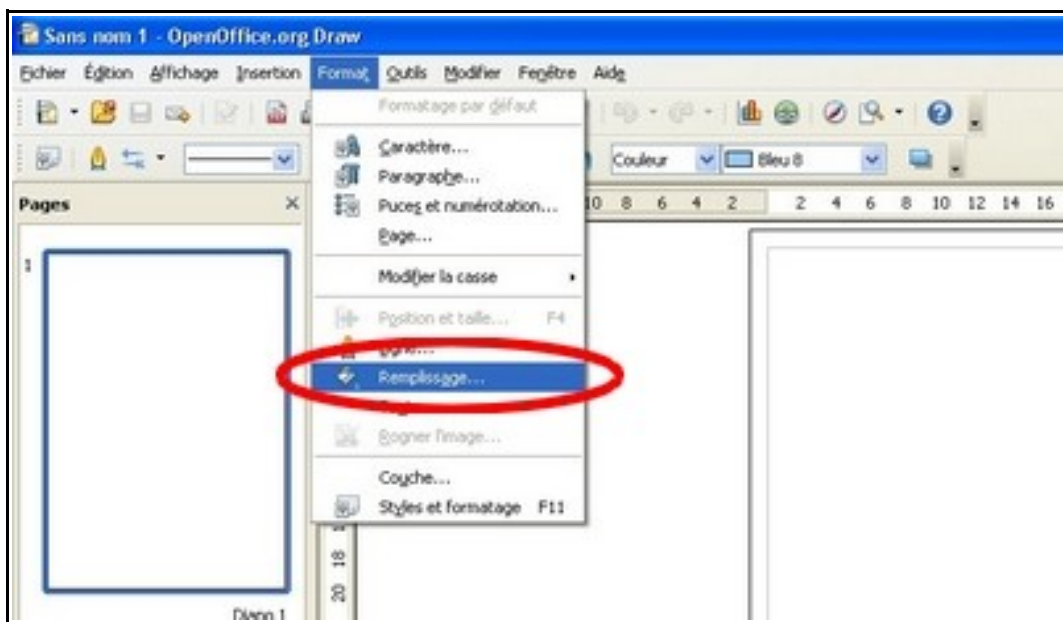


C'est le bitmap qui va nous intéresser, pour rajouter nos propres images dans la liste des textures disponibles.

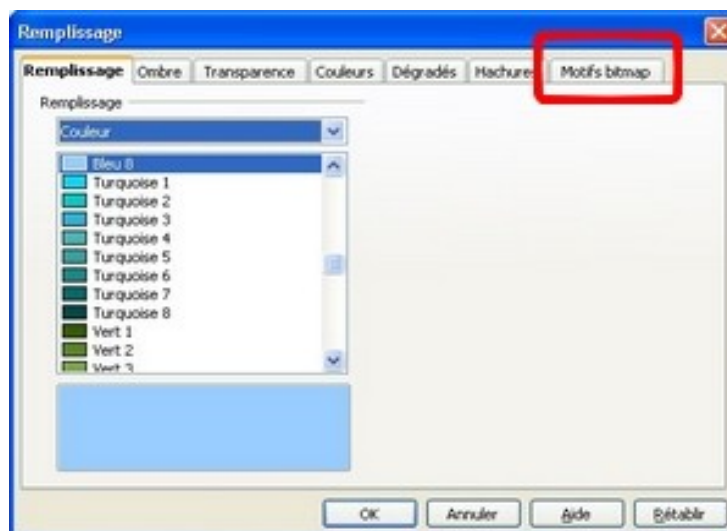
Pour ce faire, nous allons utiliser le module « *dessin* » d'open office.



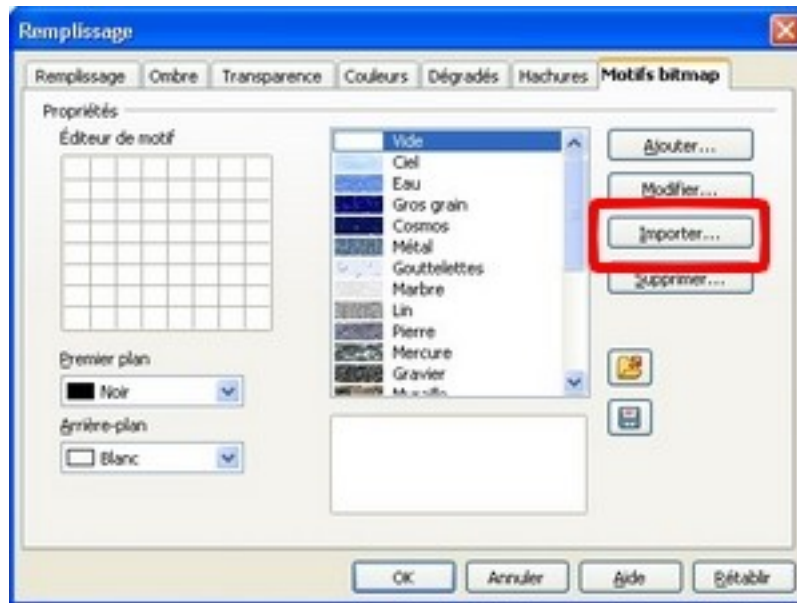
Une fois dans « dessin », Il faut cliquer sur « format », puis « remplissage ».



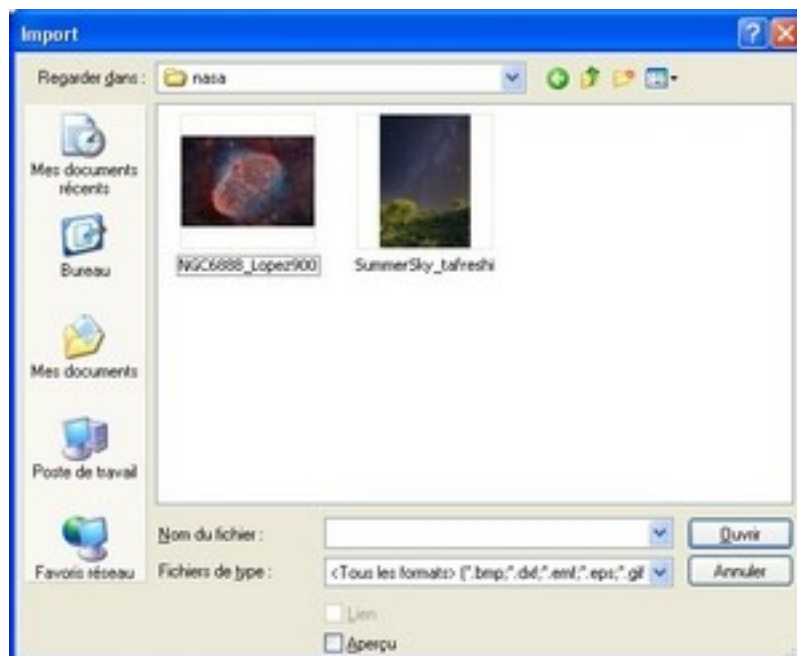
Une boîte de dialogue apparaît. Nous devrions être dans l'onglet « remplissage ». Passons dans l'onglet « motifs bitmap ».



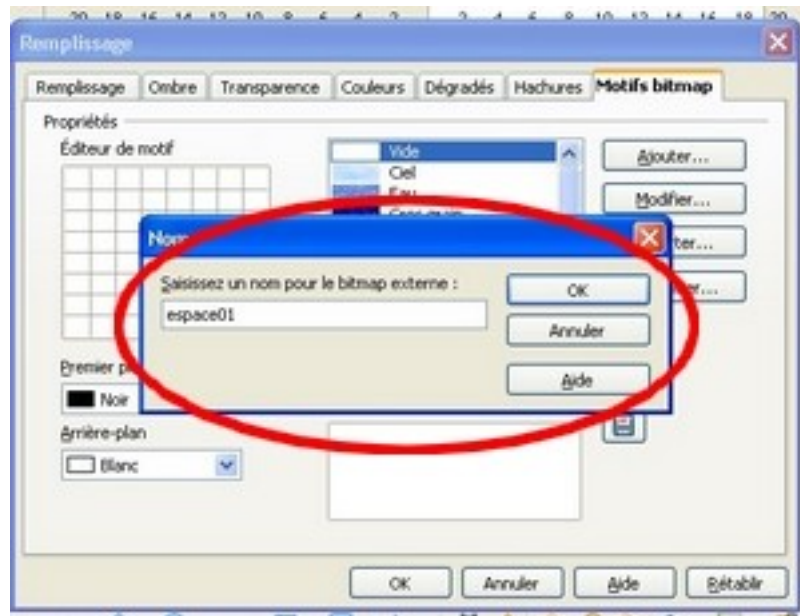
Une fois dans l'onglet « *motifs bitmap* », il va falloir cliquer sur le bouton « *importer* » pour rajouter notre image.



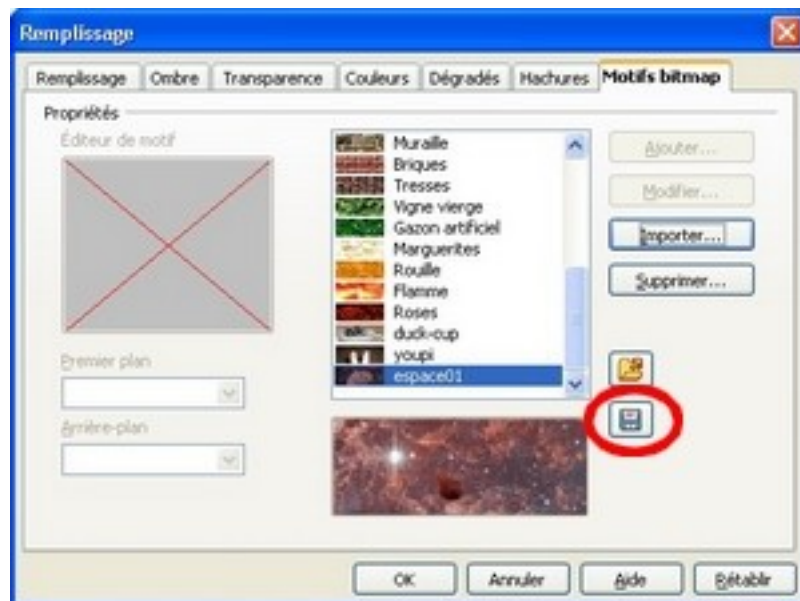
Une nouvelle boîte de dialogue s'affiche. C'est elle qui va permettre d'indiquer quelle va être l'image à rajouter. Dans mon cas, l'image que j'ai utilisé dans l'exemple est dans le dossier « *nasa* » qui est lui même dans le dossier « *mes images* ». Une fois l'image trouvée, double-cliquons dessus.  
(note : les images de la nasa peuvent être utilisées librement, et elles sont superbes ^^).



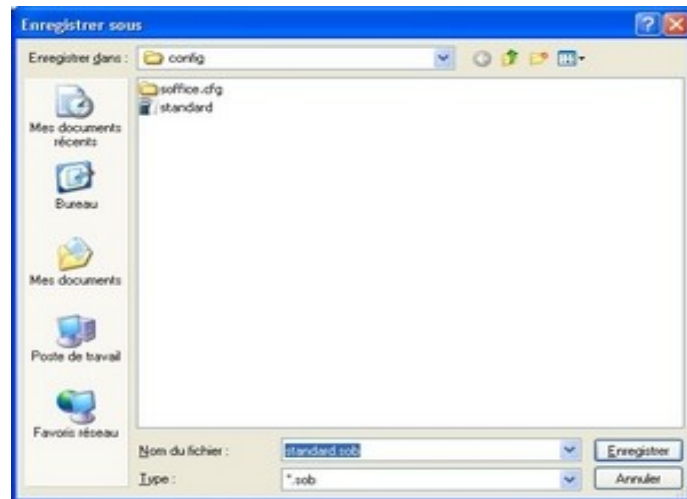
Choisissons ensuite un nom clair pour la nouvelle texture. Dans l'exemple, j'ai mis « *espace01* ».



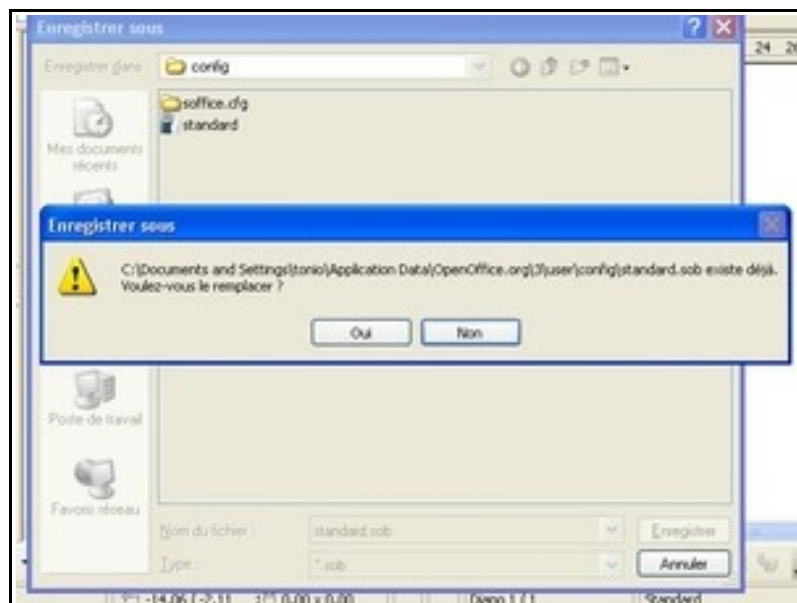
Il faut maintenant enregistrer l'ajout de l'image à la liste des bitmap en cliquant sur le bouton « *enregistrer* ».



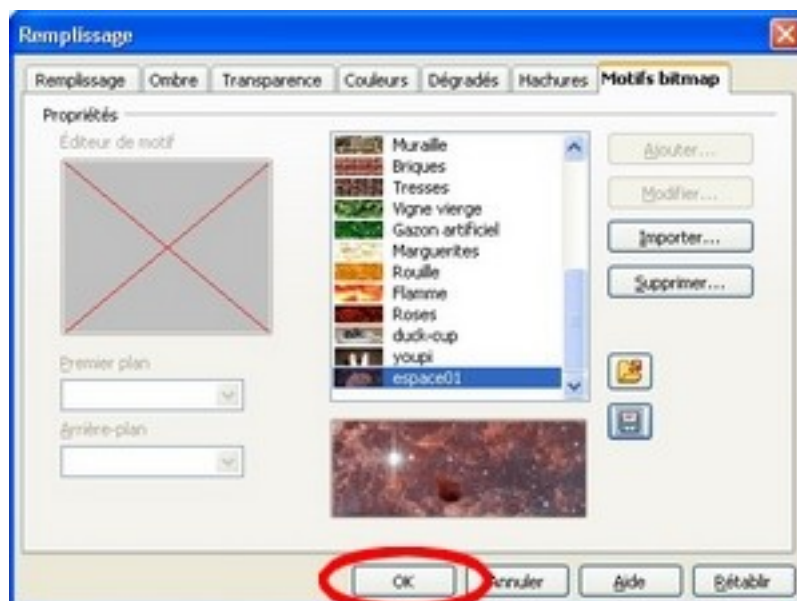
Encore une nouvelle boîte de dialogue (on aime ça). On va faire simple avec celle-ci, cliquons directement sur « *enregistrer* »...



... puis sur « oui » pour remplacer l'ancienne liste par la nouvelle.

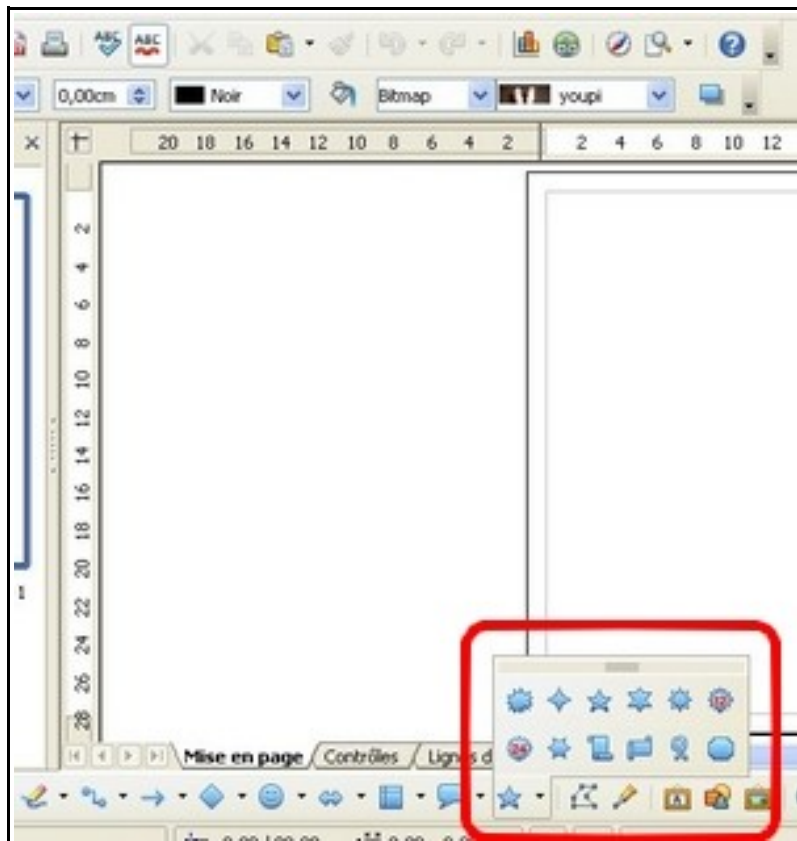


Le plus gros de la mission est accomplie, cliquons sur « ok ».

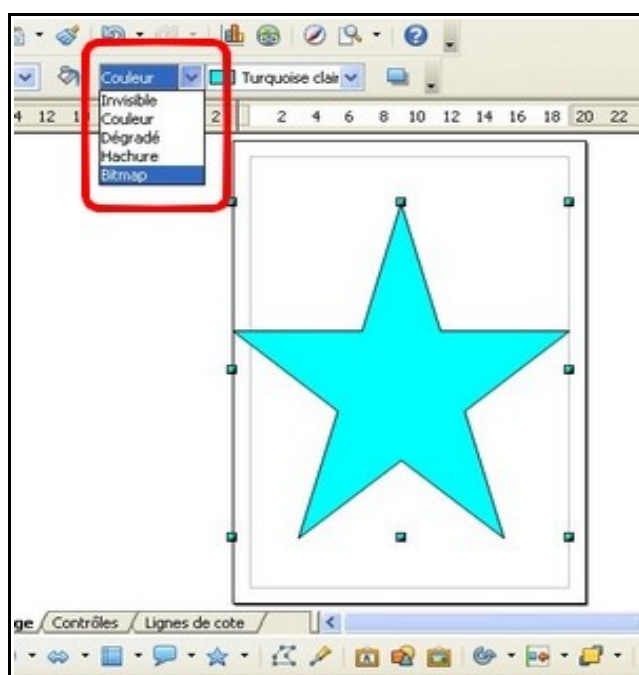


La texture est rajoutée dans open office et utilisable dans tous ses modules. Le travail suivant consiste à insérer une forme puis à lui appliquer la texture voulue. La démarche à suivre est la suivante :

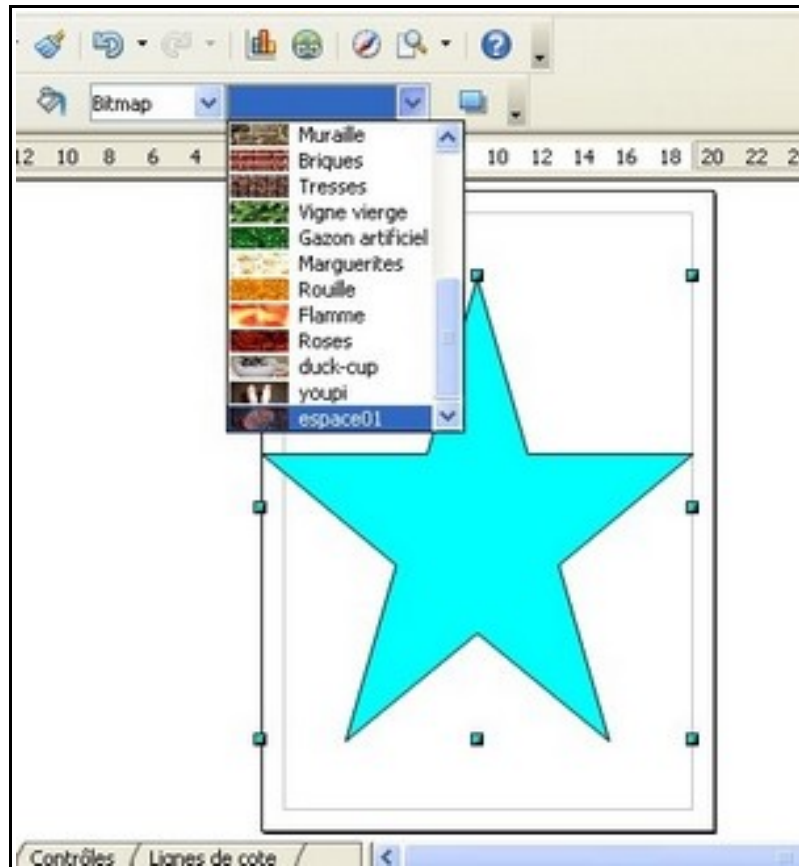
En utilisant la barre d'outils de dessin, choisissez une forme (une étoile par exemple).



Choisissez ensuite quel type de texture vous souhaitez (couleur, hachure...). Dans notre cas, ce sera « *bitmap* ».



Puis, choisissez le type de bitmap désiré (ici, espace01).



Après tant de dur labeur, la mission est enfin accomplie ^^

