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* »).

<		
□ 🗟 🖊 🗖 🔵	ᢞ T 🕄 🔷 • 😂) • 👄 • 🔲 • 🗩 • 🚖 • 🖄 🖾 😰 🧐 🖕
Page 1 / 1	Standard	Français (France) INS STD *

On y retrouve des formes géométriques ainsi que des bulles, des étoiles, des flèches, etc... Ces formes peuvent être habiller 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 <u>nom de couleur... (voilà voilà voi</u>là)



• **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* ».

emplissage	Ombre	Transparence	Couleurs	Dégradés	Hachure	Motif's bitmap	
Remplissage							
Couleur			~				
Eleu I	0		~				
Turq.	poise 1						
Turq.	poise 3						
Turq.	xoise 4 xoise 5		-				
Turq.	oise 6		100				
Turg.	oise 7 joise 8						
Vert 1	1						
Wwrt 1	۹		~				

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

emplissage	Ombre	Transparence	Couleurs	Dégradés	Hachures	Motifs bitmap
opriétés -	100		_			
Éditeur de r	notif		Vid		^	Alouter
			Ce	2		
			STATE GO	s grain		Modifier
			Cost Cost	mos		Importer
		++-	Go	ttelettes		Summer and
			Mar Nor	bre		Sebruar
			Pier	re		
Bremier pla	n		Rental Gu	cure	-	8
Noir		*	METERS AL.	sillo.	*	
Arrière-plar	1				_	
Blanc		*				
			_			

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* ».

	Ombre	Transparence	Couleurs	Dégradés	Hachures	Motifs bit	tmap	
Propriétés -					100000-000-0			-
Éditeur de	motif	in the second second	Vid		^	Alou	ter	
			Cel					
			-	of president	-	Mode	ner	
	Nor					×	ter	
	Suiries		himan est		<u> </u>			
1	Sacco	ez un noei pour a	e Demap ette	erne .	OK		1	
	espac	601			Annu	er		
Premier p					_			
					Aide			
Noir			_		-	THI		
Noir Antière de								
Arrière-pla	n							
Arrière-pla	n :	*						
Arrière-pla	n :	*						

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

Remplissage	Ombre	Transparence	Couleurs	Dégradés	Hachures	Motifs bitmap
Propriétés -	_					
Éditeur de	motif		Martin Mu	raille	~	Ajouter
1		/	States Drice	jues ssec		
1	3 70	/	CORE Vo	ne vierge		Moguet
	\checkmark		Gat Mar	ton artificiel		importer
1	\frown	0	Ros	alle	100	Superimer
/			Flat	mme let		Soborante
1		and a	alt dx	k-cup		
Eremier pla	10		V you	pi menti		8
		9	cap		~	Ä
Erritre-pla	ñ :		100	and the	100	
		14	6 M .	A PROPERTY.		-
			1 102		3 80	
			Concerning of the local division of the loca	and the second		
			-			
			OK	At	nuler	Aide Bét

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.

irregitier gere	😂 config		0000	·
Mes documents stoorits	soffice.dg			
Enresistrer s				
Cilo	ocuments and Setting sz-vous le remplacer)	grijtonio/Application Data/OpenOf	fice.org(3)user)config!s	tandard.sob existe d
	couments and Setting so-vous le remplacer)	pl(tonio)Application Data)OpenOf	fice.org(3)user)config)s	tandard.sob existe d
Porte de Barrel Farces récesus	ocuments and Setting servous le remplacer I	pitonio/Application Data/OpenOf	fae.org(3)user/config)s	tandard.sob existe d

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

emplissage	Ombre	Transparence	Couleurs	Dégradés	Hachures	Motifs bitmap
hopriétés -						
Éditeur de	notř		MELLER MA	raile	~	Ajouter
1		/	COMPANY NO	ques esses me vierge		Modifier
	\checkmark		Game Ga	zon artificiel		Importer
1	\land		Roll Ro	ulle	100	Supprimer
/			Fla	ses.		Edda unit
/			ak du	dk-oup		
Eremier pla	10.			pace01		8
-	21	191			1001	
Britero-pla	ñ c	-	CONT.	# . T	Sec.	
L		1921	2449			
			100.6%	State .		
			-	-		
			CK		ruler	Aide Bé

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 ^^

