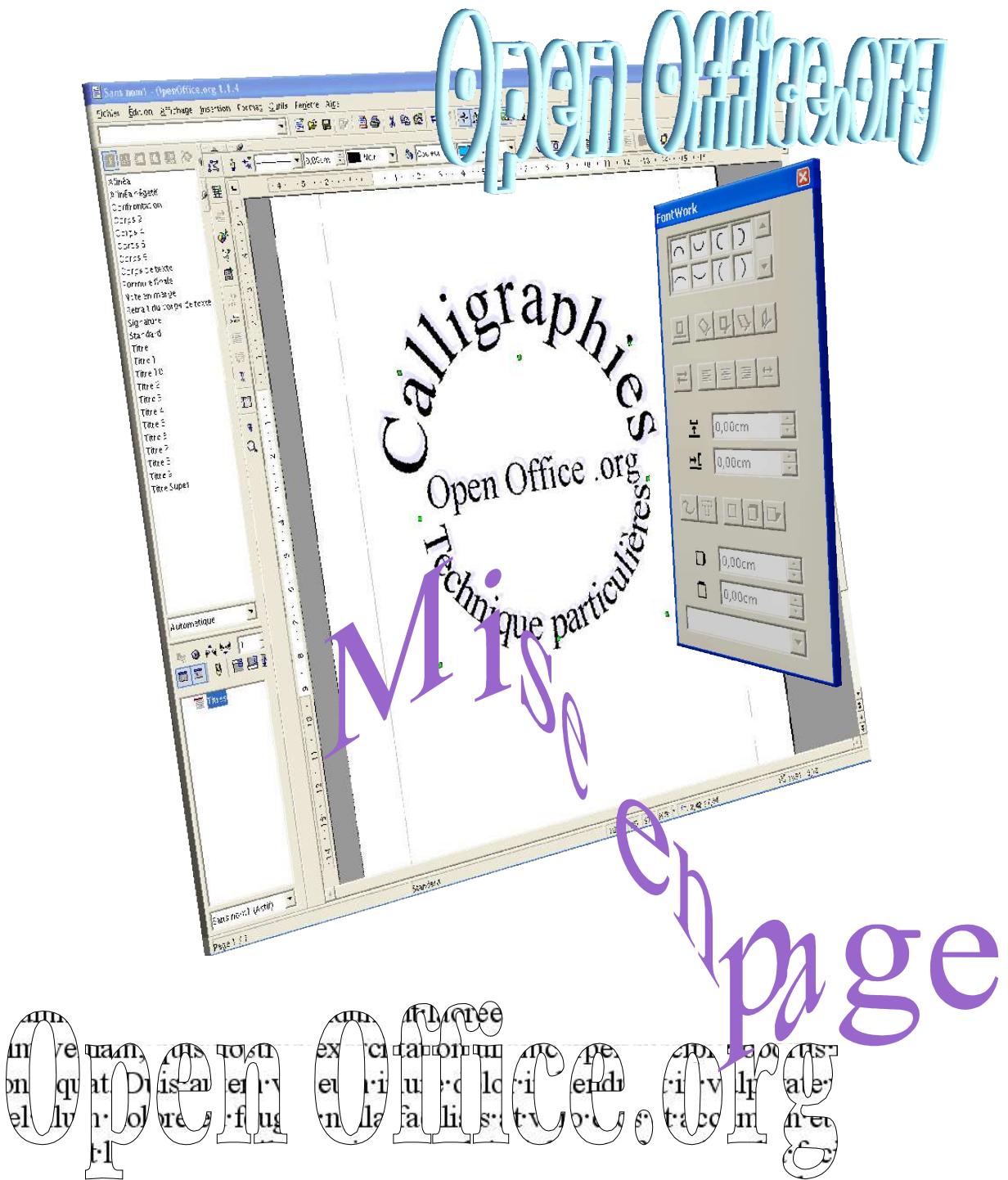


# Mise en page et Traitement des objets images et graphiques avec Open Office.org



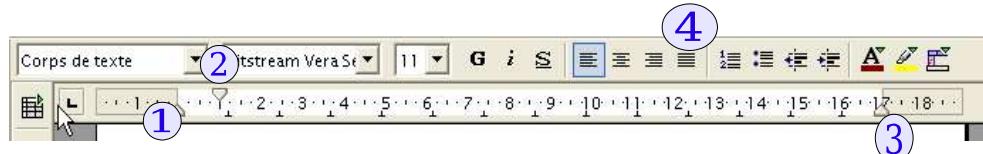
# **OUTILS POUR LA MISE EN PAGE**

## **Table des matières**

1 - Décaler les paragraphes.....	3
2 - Sertir le texte (ligne de butée).....	4
3 - Sertir le texte (zone de réserve).....	5
4 - Incrire le Texte dans une forme.....	6
5 - Placer le Texte sur une forme .....	7
6 - Déformer le texte .....	8
7 - Insérer un fond de page.....	9
8 - Ajouter un arrière plan.....	10
9 - Construire des Lettrines .....	11
10 - Modifier les caractères .....	12
11 - Éditer les mots .....	13
12 - Tracer des lettrines plus élaborées.....	15
13 - Ombrer le texte .....	16
14 - Adapter du texte à une forme .....	17
15 - Construire des caractères avec un fond transparent ou dégradé(1).....	18
16 - Construire des caractères avec un fond personnalisé (2).....	19
17 - Construire des caractères avec un fond de texte (3).....	20
18 - Convertir du texte EN « 3D ».....	21
19 - Contourer une image (1).....	22
20 - Contourer une image (2).....	23
21 - Détourer une image (fond bleu).....	24
22 - Détourer une image par masquage .....	25
23 - Modifier l'enveloppe d'une image (1) ( automatique).....	26
24 - Modifier l'enveloppe d'une image (2) ( manuel).....	27
25 - Évider une image.....	28
26 - Vectoriser une image ( bitmap).....	29
27 - Utiliser la « Galerie ».....	30
28 - Paramètres de fontWork.....	31
29 - Appeler les Fonctions de dessin.....	32
30 - Activer la Barre d'objets « Bézier » ( Édition de points).....	34

# 1 - DÉCALER LES PARAGRAPHES

Utiliser les curseurs présents sur la règle que l'on peut combiner avec les outils d'alignement (4)



1. Retrait à gauche
2. retrait de première ligne
3. retrait à droite

**Important : éviter l'usage du caractère « espace » pour déplacer des lignes vers la droite**

Il suffit de placer le point d'insertion dans la ligne (paragraphe) concernée et de glisser le curseur à la position désirée.

Exemple 1 :

*Les vagues les étés dans cet arbre ajouré*

*Dans cet arbre accessible aux couleurs et aux hommes*

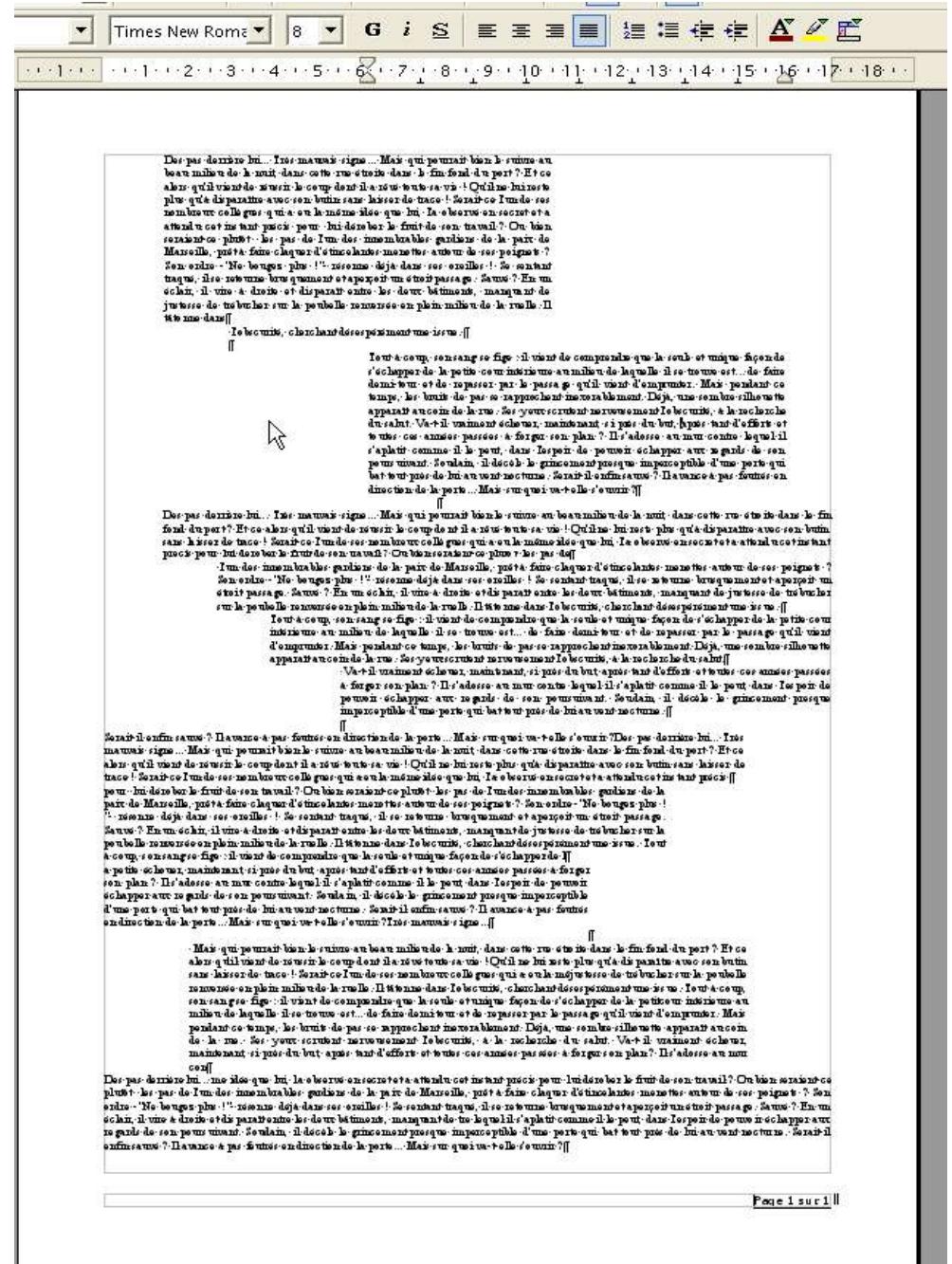
*Leur azur leur ciel pur le mélange des eaux*

*Leur dentelle et la flamme du matin désert*

*Deux vallées trois sommets s'unissent font la chaîne*

*L'océan qui me mène a le destin du ciel*

*Et la vague initiale amenuise un nuage*



Page 1 sur 1

## 2 - SERTIR LE TEXTE (LIGNE DE BUTÉE)

On établit des limites en traçant des courbes ou des polygones ouverts dont on règle les paramètres d'habillage

1.  Dans la barre d'instruments, ouvrez les **Fonctions de dessin**.

Par une pression maintenue sur le pictogramme, décrocher et glisser la barre

2. Tracer un polygone ou une courbe fermée avec l'outil spécifique :

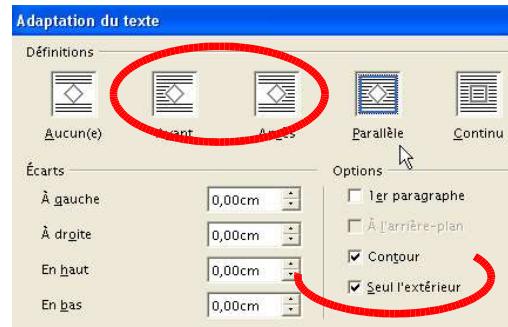
 Polygone

 Ligne à main levée

3. Les objets ne seront pas fermés, il ne pourront donc pas être colorés.

4. Reprendre l'outil « Sélection » 

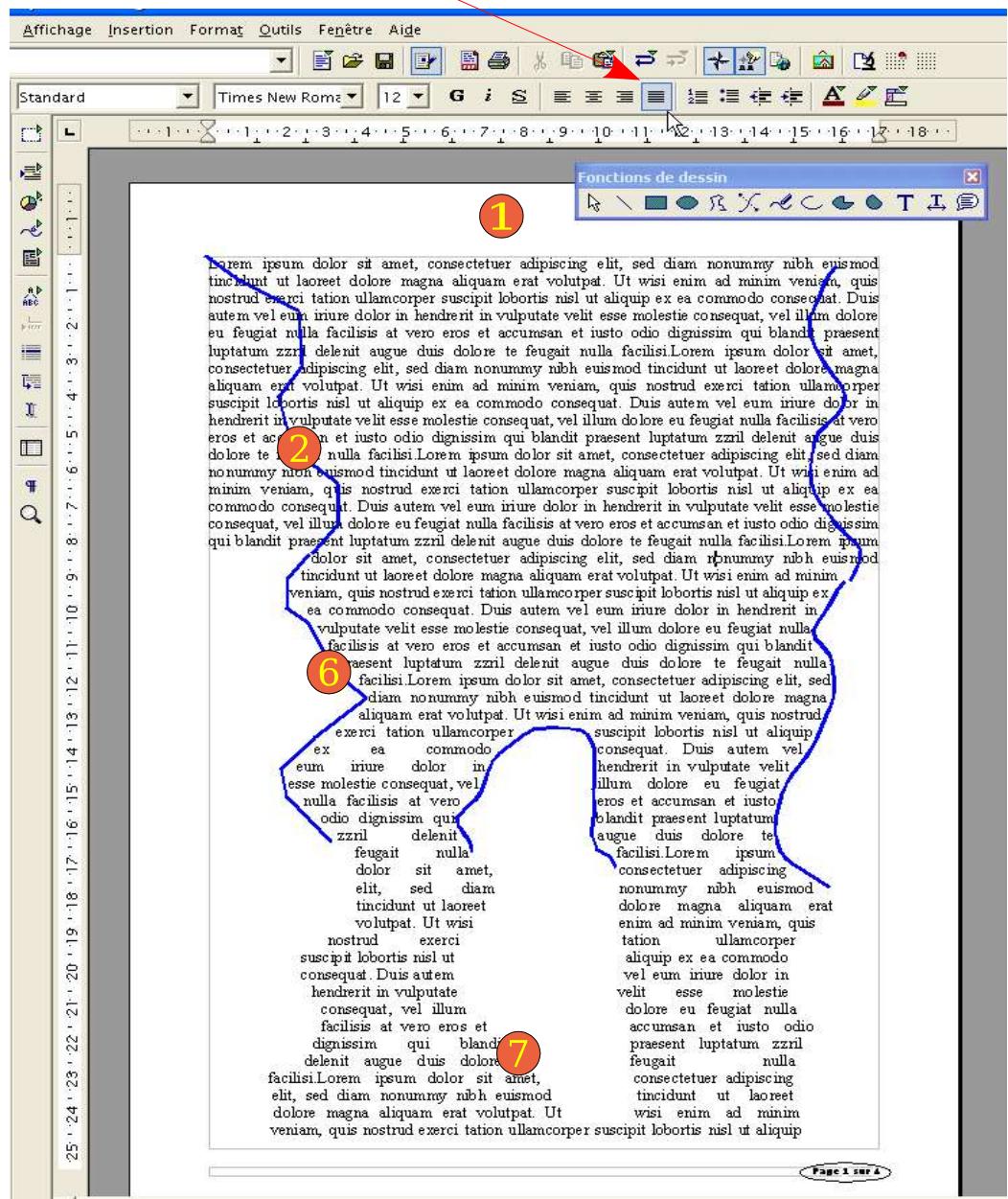
5. Selectionner une ligne (clic-gauche), appeler le menu contextuel (clic-droit).



6. Adaptation du texte->Éditer  
Choisir l'habillage adapté :  
( Avant ou Après )  
et vérifier que contour est coché.  
Pour un figure centrale non  
fermée, il faudra activer aussi :  
« Seul l'extérieur »

7. En choisissant contour invisibles dans la barre d'objets on masque la figure.

On pourra améliorer le contact entre le texte est la ligne avec l'icône d'alignement (justifié).



### 3 - SERTIR LE TEXTE (ZONE DE RÉSERVE)

On créera des réserves (zones sans texte) par l'adjonction de figures (polygones ou courbes fermées). En réglant l'habillage, on limite l'espace utilisable par le texte . On pourra les rendre transparentes afin de laisser apparaître des détails d'un arrière-plan.

1.  Dans la barre d'instruments, ouvrez les **Fonctions de dessin**.

Par un une pression maintenue sur le pictogramme, décrocher et glisser la barre

2. Tracer un polygone ou une courbe fermée avec l'outil spécifique :



Polygone



Ligne à main levée

Les objets seront fermés par un double clic sur leur point de départ.

3. Reprendre l'outil « Sélection »

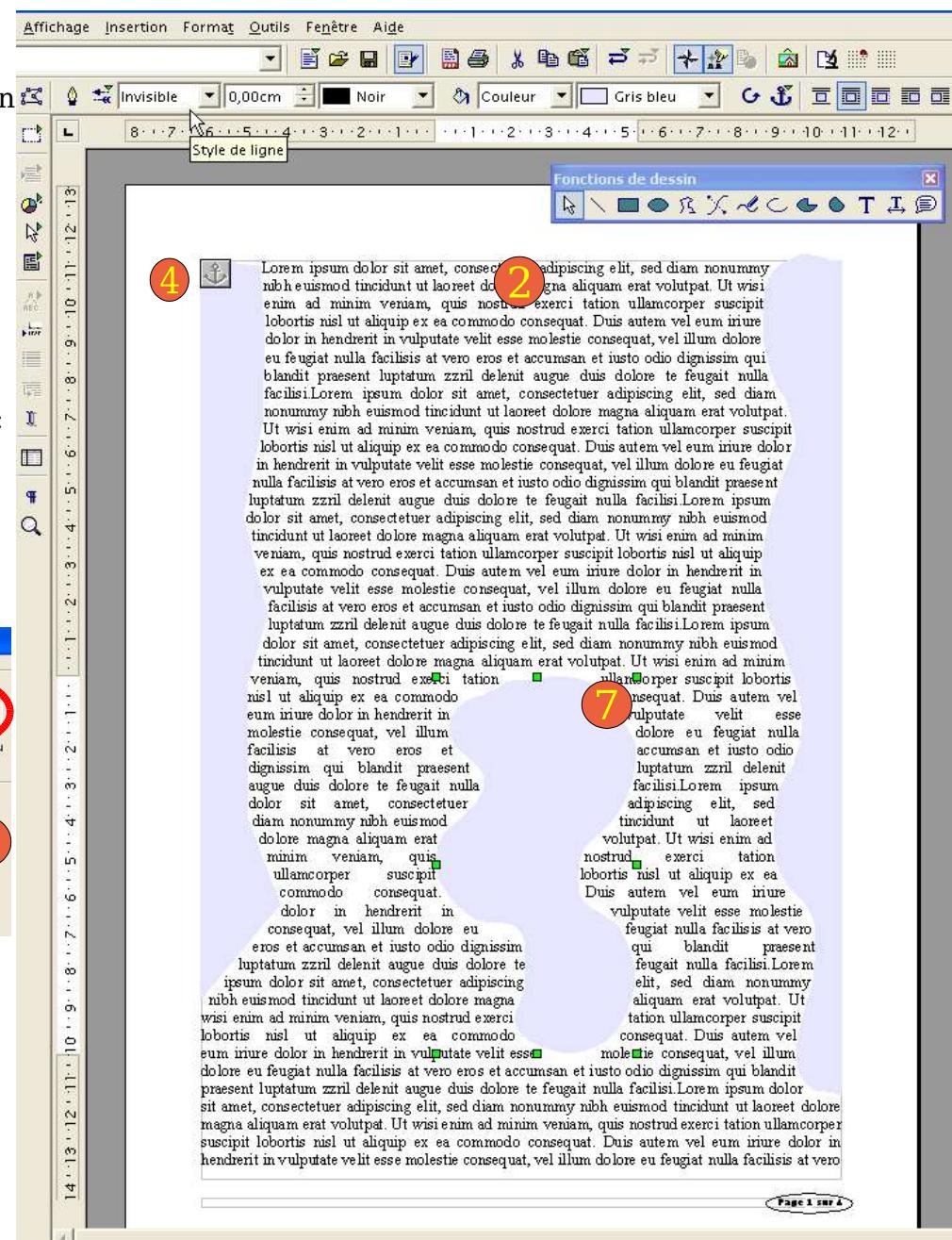
4. Selectionner la figure (clic-gauche), appeler le menu contextuel ( clic-droit)

5. Adaptation du texte->Éditer  
Choisir l'habillage adapté :  
( Avant,Après ou Parallèle )

6. En choisissant contour et remplissage invisibles dans la barre d'objets on masque la figure.



On pourra améliorer le contact entre le texte est la ligne avec l'icone d'alignement (justifié)



## 4 - INSCRIRE LE TEXTE DANS UNE FORME

Le texte va être contenu dans une forme, par saisie directe ou plus commodément par copier-coller.

1. Dans la barre d'instruments, ouvrez les **Fonctions de dessin**.

Par un une pression maintenue sur le pictogramme, décrocher et glisser la barre

2. Tracer un polygone ou une courbe fermée avec l'outil spécifique :

 Polygone ou  Ligne à main levée

Les objets seront fermés par un double clic sur leur point de départ.

3. Reprendre l'outil « Sélection ».

4. Sélectionner la figure (clic-gauche) et par un double-clic (ou « F2 » ou « Espace »), on entre dans le mode d'édition du texte dans une figure.

5. Saisir ou copier le texte ( CTRL+V) et quitter le mode d'édition par la touche « Échap »

Il n'est pas souhaitable de coller du texte comportant des sauts de lignes ou de paragraphes.

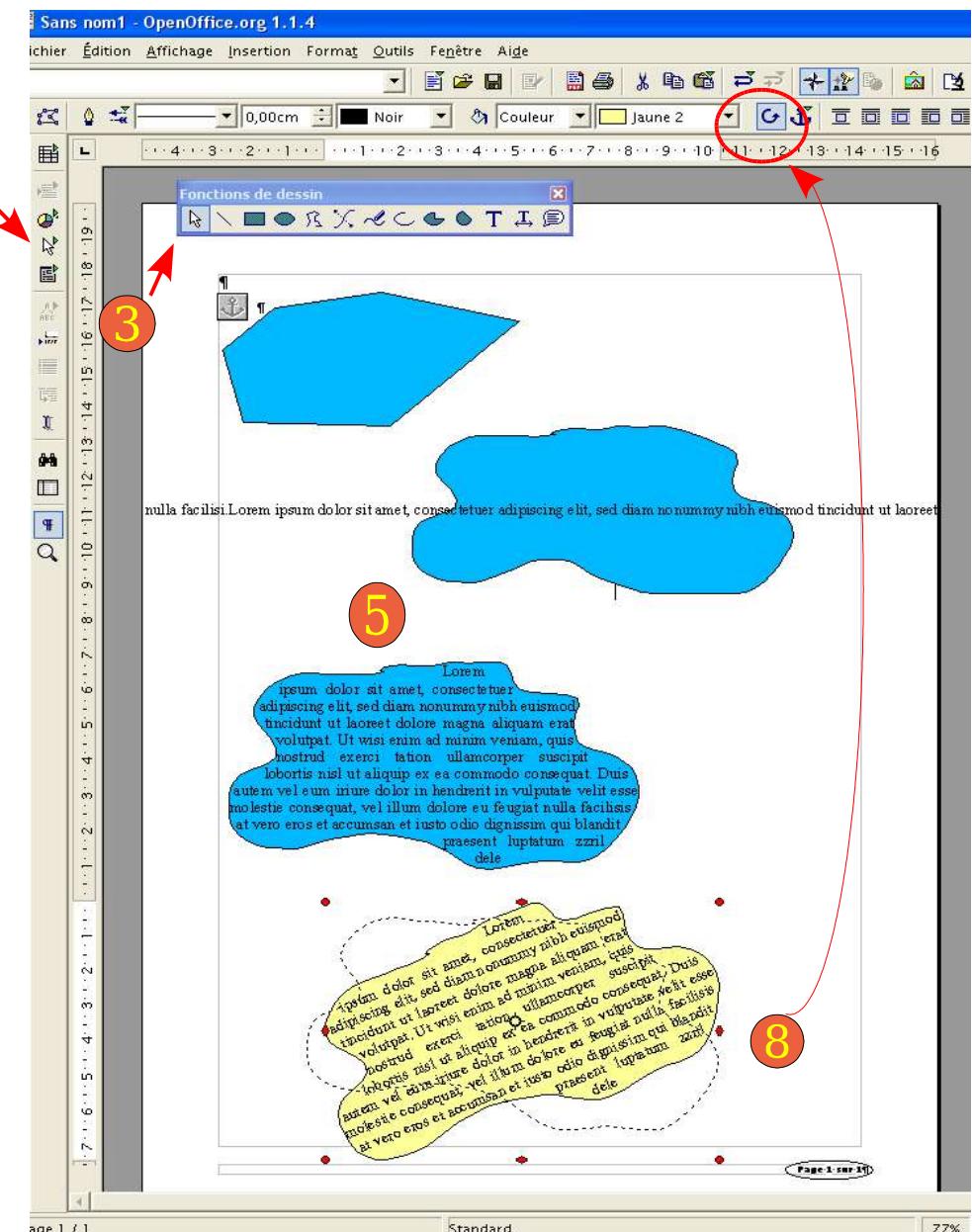
6. S'assurer que la figure est toujours sélectionnée ( poignées vertes visibles), appeler le menu contextuel ( clic-droit) :

7. Options : « **Texte** » :  
cocher « **adapter au contour** »  
puis « **OK** »

On pourra masquer la figure en choisissant contour et remplissage invisibles dans la barre d'objets .



8. On dispose dans la barre d'objet dessin de l'outil rotation permettant de faire pivoter la forme et le texte intérieur ou de lui affecter un cisaillement.



## 5 - PLACER LE TEXTE SUR UNE FORME

Le texte va suivre une forme tracée à la main. Il est possible d'adapter son comportement sur la ligne.

1.  Dans la barre d'instruments, ouvrez les **Fonctions de dessin**.

Par un une pression maintenue sur le pictogramme, décrocher et glisser la barre

2. Tracer une courbe avec l'outil de ligne :

 Ligne à main levée

3. Reprendre l'outil « Sélection »

4. Sélectionner la figure (clic-gauche) et par un double-clic (ou « F2 » ou « Espace »), entrer dans le mode d'édition du texte sur une ligne.

5. Saisir ou copier le texte ( CTRL+V) et quitter le mode d'édition par la touche « Échap ».

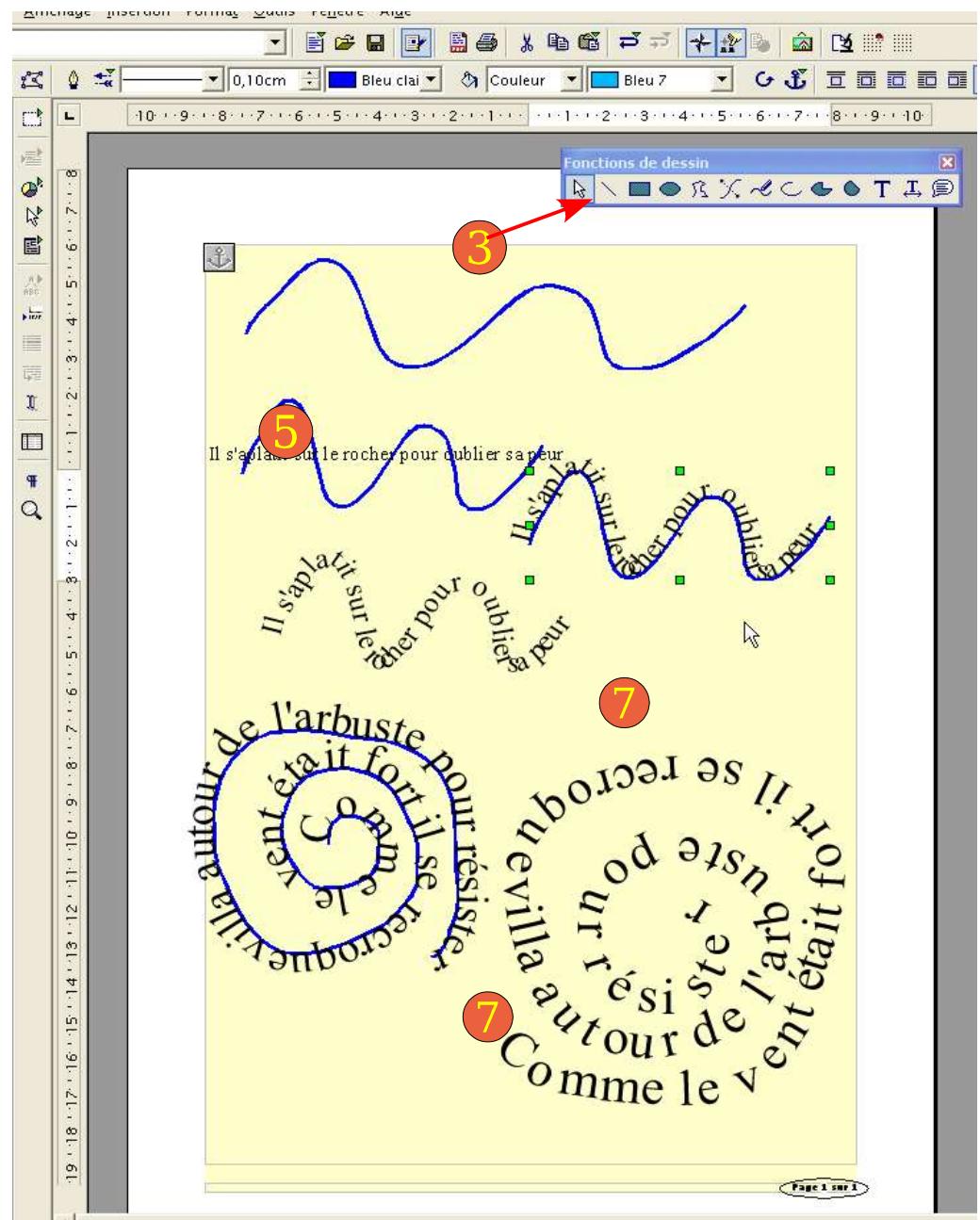
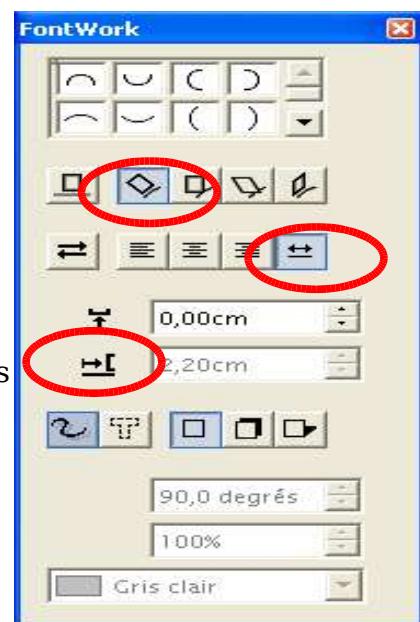
6. S'assurer que la figure est toujours sélectionnée ( poignées vertes visibles),

appeler l'outil FontWork : Menu « **Format-> Fontwork** »

7. Activer :

« Rotation »,  
« Taille du texte adaptée »  
« Contour » ( afficher/masquer)

8. On pourra également régler d'autres paramètres : ombrage des caractères et alignment du texte... ( voir le détail des fonctions)

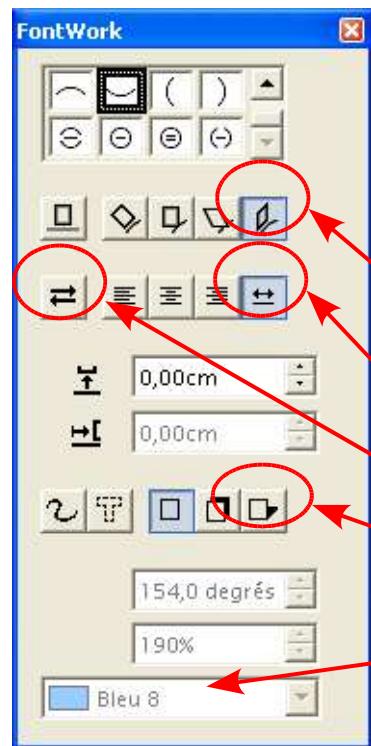


## 6 - DÉFORMER LE TEXTE

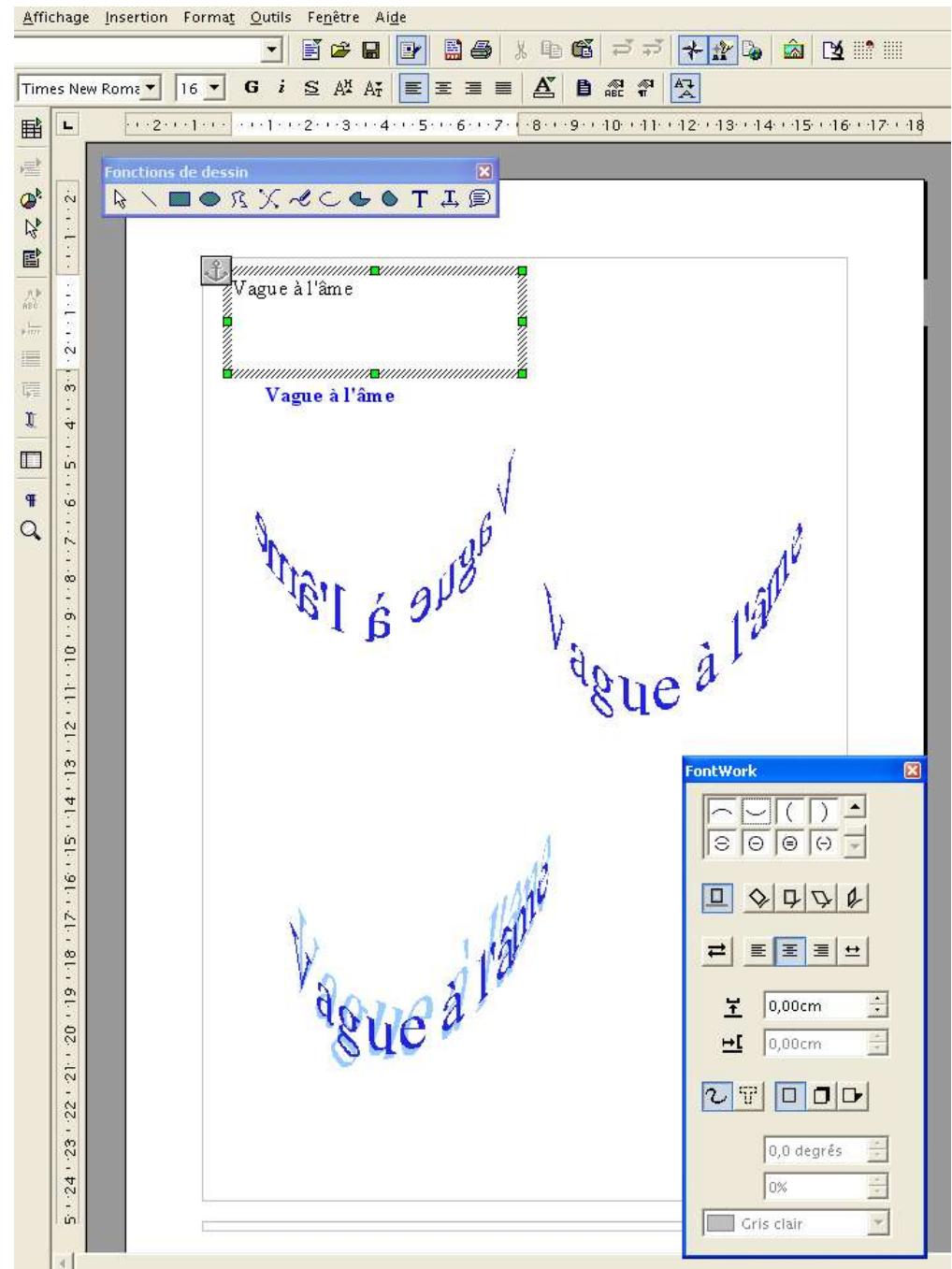
1. Activer l'outil texte dans les fonctions de dessin.  
(attention n'insérer pas un cadre avec les outils d'insertion)



2. Par étirement définir un cadre et y saisir ou coller le texte (Ctrl+V).
3. Sélectionner le texte ( Ctrl + A) et choisir une couleur soit par le pictogramme soit dans le menu « **Format ->caractères** »



4. S'assurer que la figure est toujours sélectionnée ( poignées vertes visibles), appeler l'outil FontWork : Menu « **Format-> Fontwork** »
5. Choisir une forme prédéfinie ( vague en creux).
6. Activer :
7. « **Basculement vertical** »
8. « **Taille du texte adaptée** »
9. Si le texte apparaît à l'envers cliquer également le bouton « **Direction** »
10. Ajouter une ombre « **Basculer** » et régler l'inclinaison et la taille de l'ombre ( $150^\circ$  et 200%)
11. Choisir la couleur de l'ombre portée.



## 7 - INSÉRER UN FOND DE PAGE

Cette méthode ne permet pas de contrôler les paramètres de l'image en fond de page . Elle aura été traitée auparavant.

Un fond de page en aplat coloré peut être inséré (à l'intérieur des marges)

Menu **Format->Page** index arrière-plan

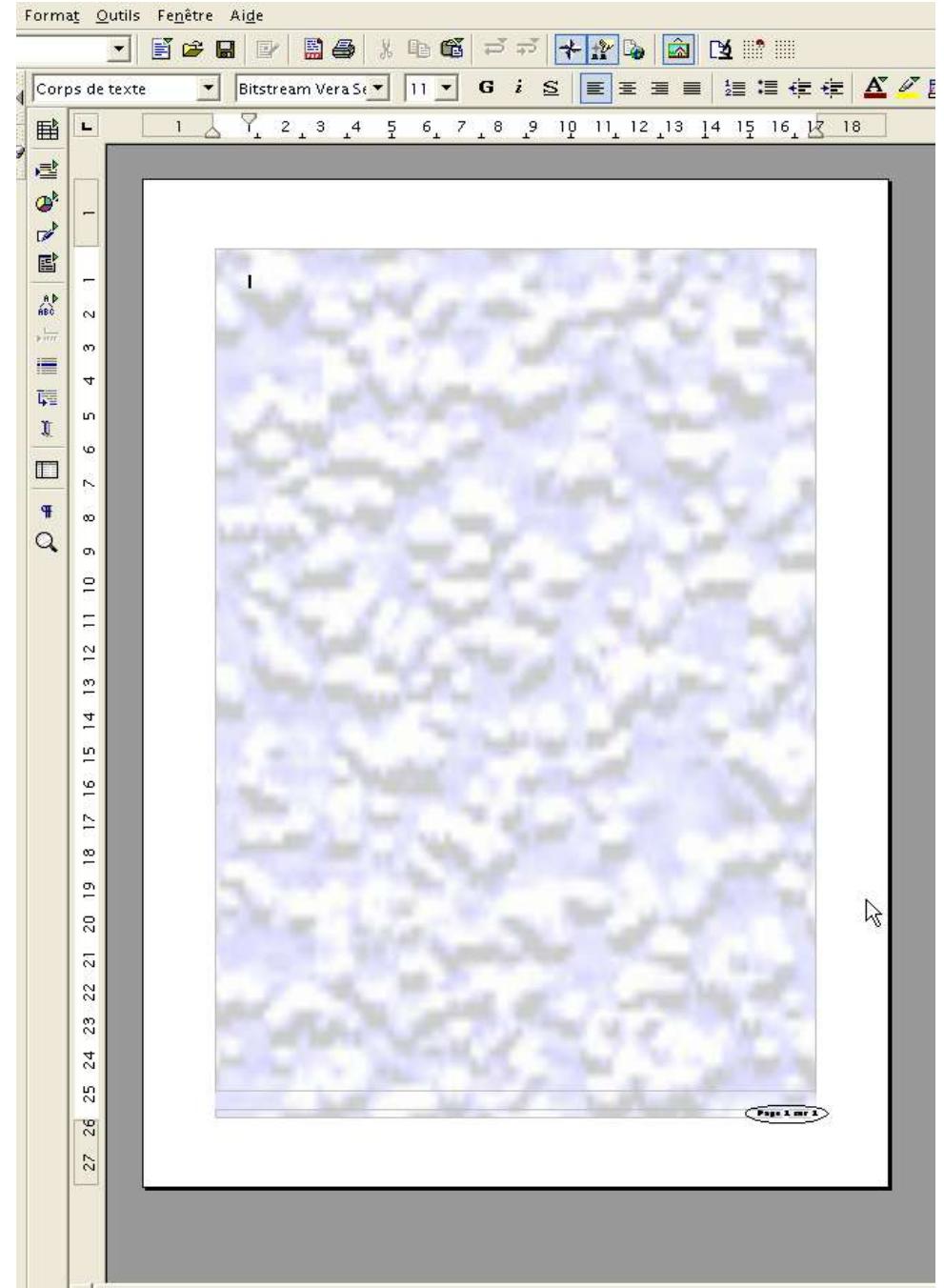
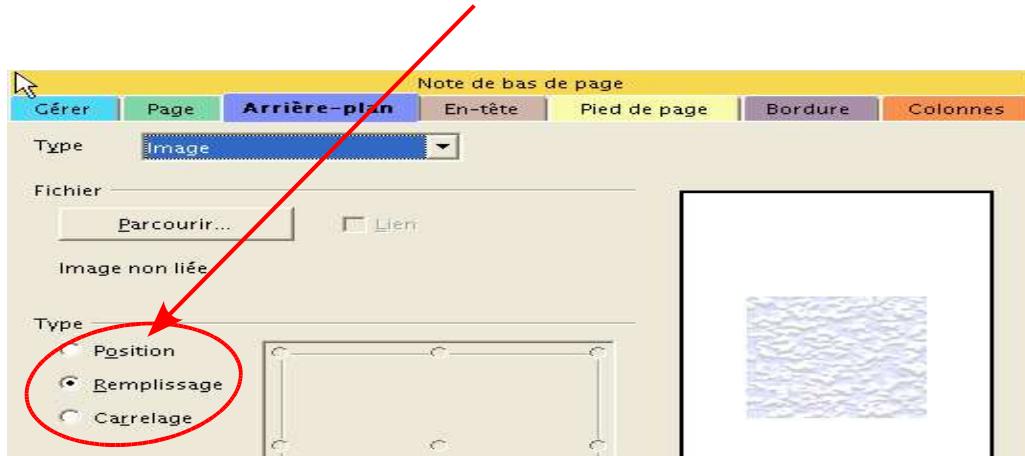
Type :**Couleur** , sélectionner la couleur et **OK**.



Si on désire placer une image comme fond de page , indiquer **Image** dans type et rechercher le fichier dans le disque avec le bouton **Parcourir** .

Régler le mode d'affichage de l'image :

telle quelle à une position définie, agrandie, ou répétée pour couvrir l'espace)



## 8 - AJOUTER UN ARRIÈRE PLAN

Indépendamment du fond de page il est possible d'insérer une image et de la basculer en arrière-plan . Cette technique permet de régler les paramètres de l'image directement dans Openoffice.

### 1. Insérer une image :

Menu **Insertion ->Image->A partir d'un fichier**

et parcourir le disque pour choisir le fichier. Il est également possible d'acquérir l'image directement depuis le scanner.

Redimensionner l'image à la taille voulue ( glisser-étirer les poignées vertes).

Ancrer l'image à la page :

**Menu contextuel** (Clic-droit ) **ancrage...à la page**

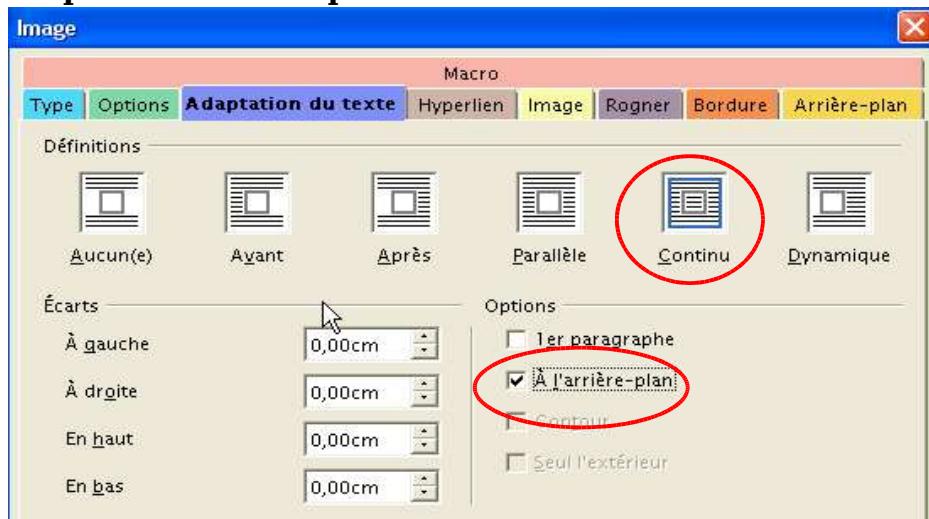
### 2. Appeler les propriétés de l'image :

**Menu contextuel** (« Clic-droit » ) -> **Image**

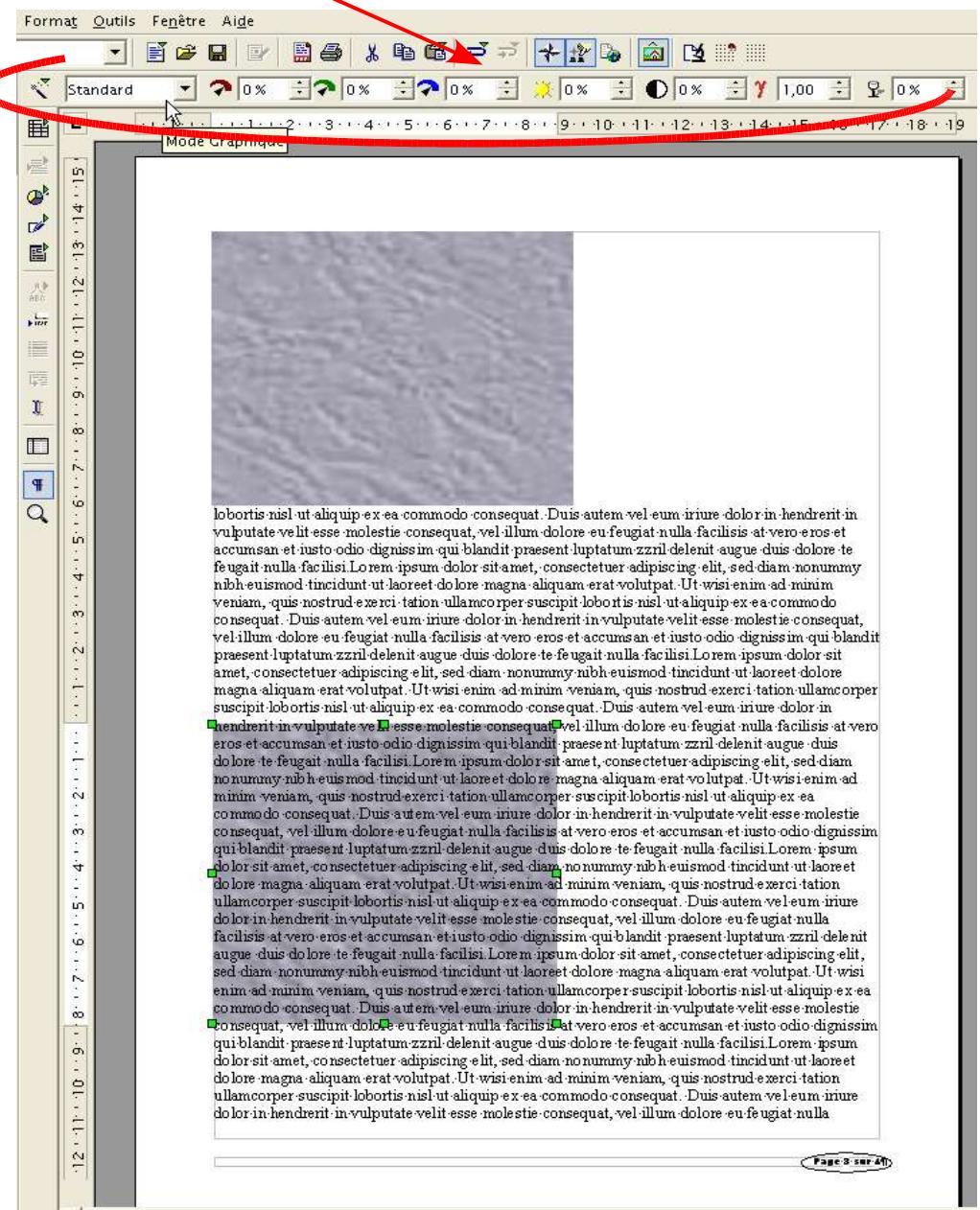
ou «Double-clic gauche » sur l'image .

**Adaptation du texte : Continu**

**Options : Arrière-plan**



On dispose alors de la barre d'objets graphiques permettant d'ajuster les paramètres de l'image.



## 9 - CONSTRUIRE DES LETTRINES

Sur un texte existant, il est possible de réaliser une lettrine « à l'ancienne » en modifiant la taille de la première (ou des premières lettres d'un paragraphe).

Menu **Format ->Paragraphe**

ou **Menu contextuel (Clic-droit ) paragraphe .**

**Index -> Lettrines :**

**Définir :**

**Premières lettres ou le premier mot**

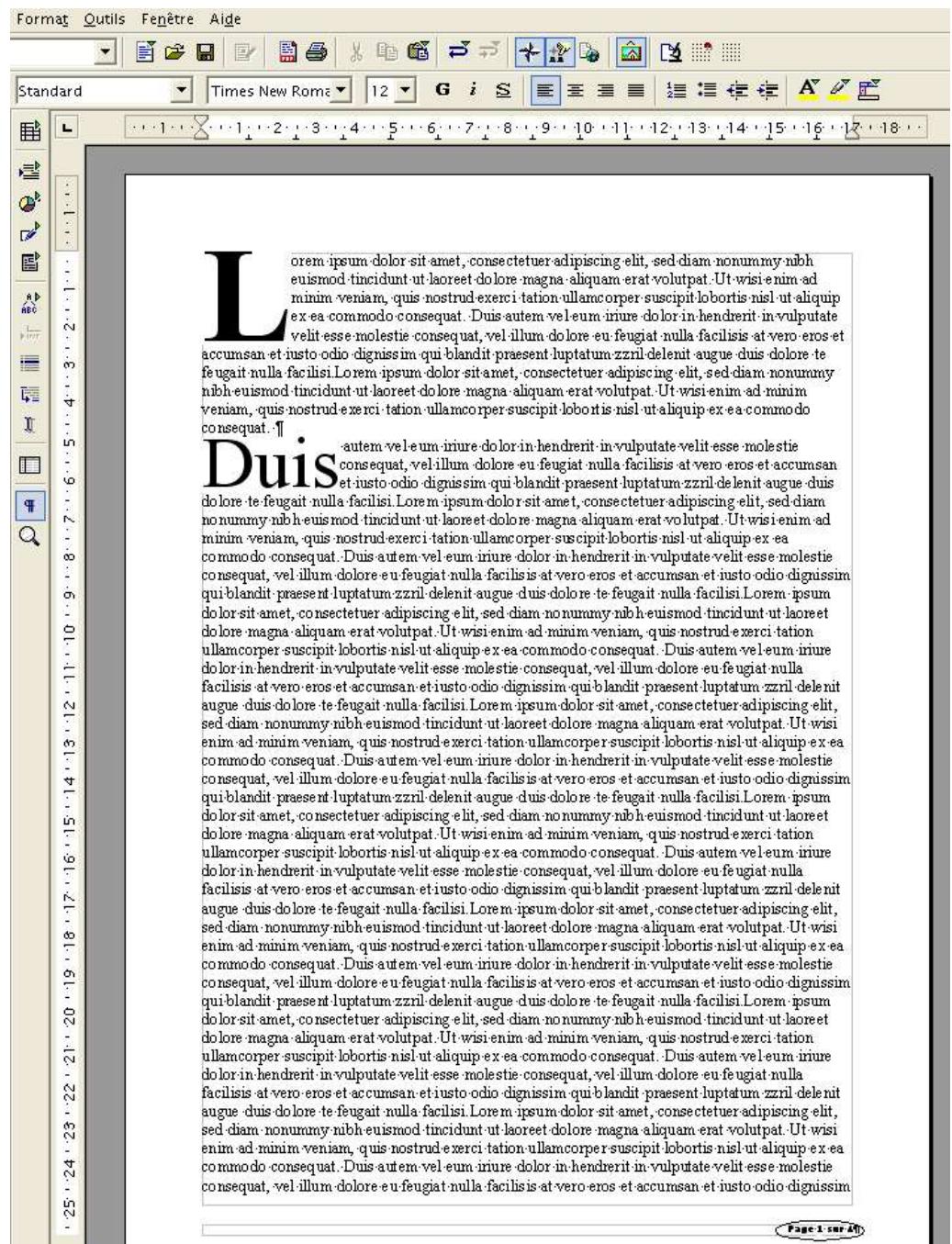
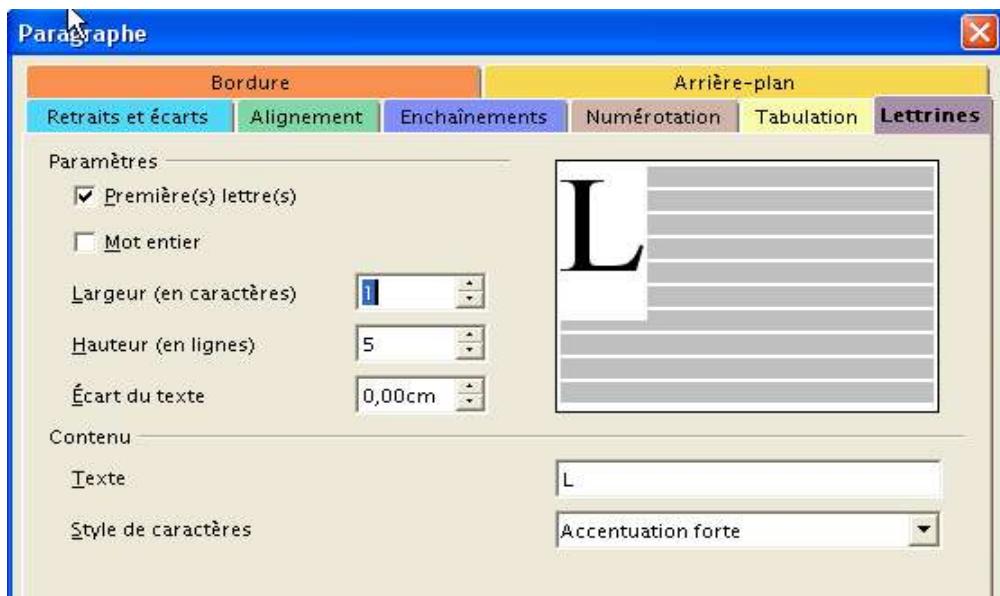
**Le nombre de caractères**

**La hauteur de la lettrine**

**Espacement avec le texte et**

**Style de caractères ( accentuation)**

Il est possible de saisir manuellement le texte de la lettrine.



## 10 - MODIFIER LES CARACTÈRES

Le module Dessin (Draw) permet d'aller un peu plus loin dans la modification des caractères, alliés à l'usage de la « Galerie » on dispose d'une véritable table de montage pour le calligraphe...

Nous allons voir ici comment extraire une ou plusieurs lettres (objets de type texte) et récupérer leurs contours sous forme d'objets graphiques éditables.

Ouvrir un nouveau document **Dessin**

Menu **Fichier ->Nouveau ->Dessin**

Activer l'outil Texte ,

1. Définir un cadre et y saisir ou copier du texte

(si la police doit être modifiée , le faire maintenant, ensuite on ne pourra plus la changer !)

2. Convertir le texte en contour (vecteur)

Menu **Modifier ->En contour**

L'enveloppe devient plus petite ( la taille du caractère)

3. Agrandir l'objet à la taille requise par étirement.

La lettre n'est plus un objet texte mais un objet graphique éditable.

4. On peut modifier les couleurs de contour et de remplissage .

**Outils de la barre d'objets dessins/images**  
ou **Menu contextuel** (Clic-droit )

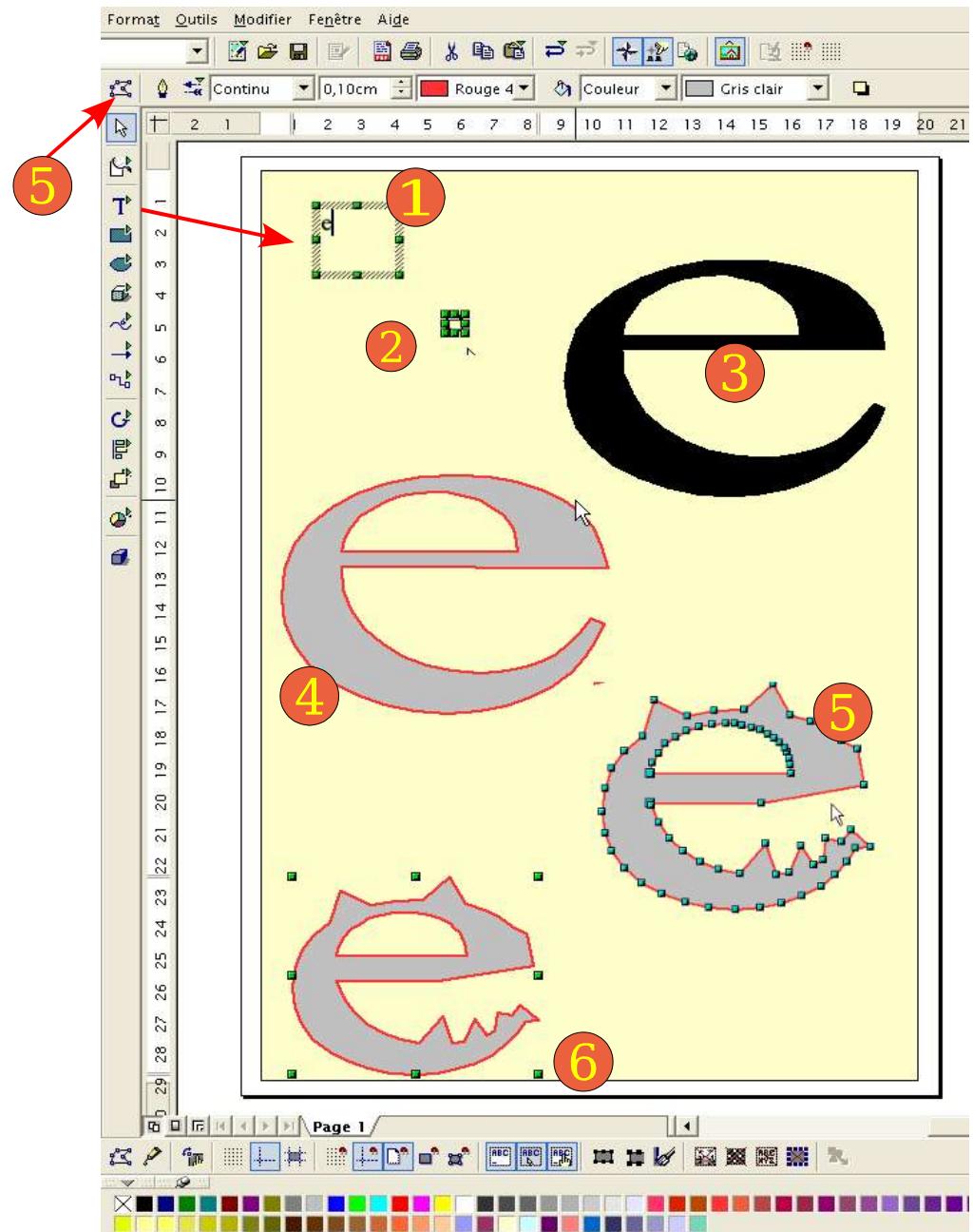
-**lignes**

-**remplissage...**

5. Il est également possible de modifier la forme avec les outils d'édition de points

6. Quand le résultat est obtenu on peut rapatrier l'objet dans le texte par «**copier-coller**» ou le glisser dans la « galerie » (cf fiche)

L'objet importé dans le texte est bien un objet graphique avec toutes ses propriétés d'habillage.



## 11 - ÉDITER LES MOTS

Il est ais  de transformer un texte en objet vectoriel afin d'en modifier les param tres. Cela permet ainsi de manipuler les contours, le remplissage, l'orientation et l'inclinaison ..

1. Ouvrir un nouveau document **Dessin**

Menu **Fichier ->Nouveau ->Dessin**

2. Activer l'outil Texte, definir un cadre et y saisir ou copier du texte. Si la police doit  tre modifi e , le faire maintenant, ensuite on ne pourra plus la changer !

3. Convertir le texte en contour (vecteur)

Menu **Modifier ->En contour**

L'enveloppe devient plus petite ( la taille du caract re)

4. Si besoin, agrandir l'objet par  tirement.

5. Le dupliquer par « **contr le+glisser** »

- cliquer dessus, maintenir le bouton de la souris, le cadre clignote un instant en pointill s ; sans relacher le bouton de la souris, enfoncez et maintenir la touche «**Ctrl** » et d placer l'objet.

Il sera copi  au relachement de la souris. R p ter l'op ration et r partir grossi rement les objets

6. Aligner et R partir r guli rement les objets :

s lectionner tous les objets( par encadrement)

**Menu contextuel (Clic-droit )->Alignement :** Centr 

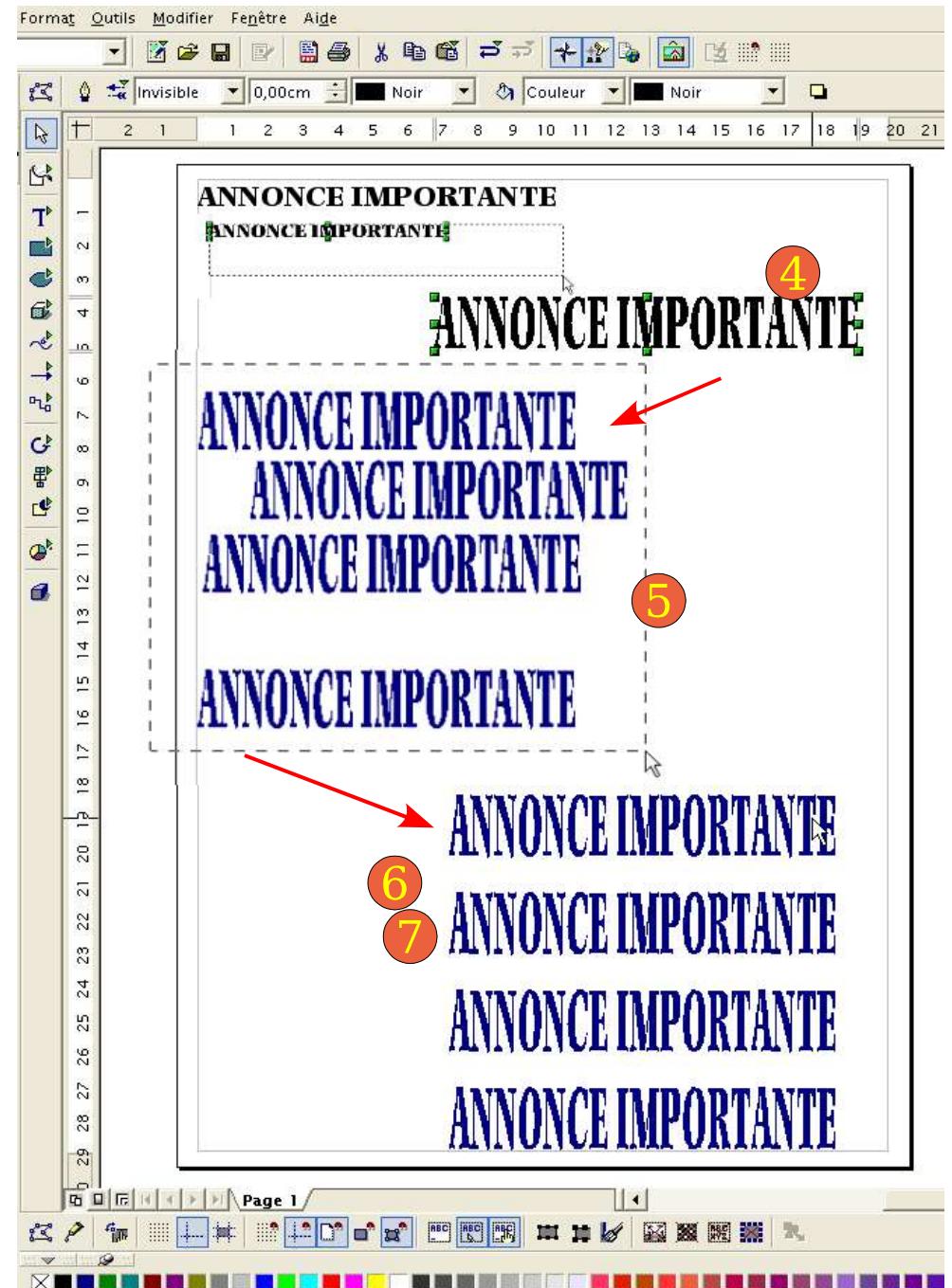
**Menu contextuel (Clic-droit )->R partition : Verticale ->Ecart**

Les objets sont maintenant align  et r partis entre les deux extr mes.

7. V rifier que l'ensemble est toujours s lectionn .

**Menu contextuel (Clic-droit )->Combiner**

Cette op ration constitue une forme   partir des objets. Les modifications des param tres agiront comme si c' tait un seul objet . En particulier le d grad  de remplissage se fera sur l'ensemble de la forme (et non objet par objet comme dans le cas d'un groupement).



## Éditer les mots (suite)

### 8. Menu contextuel (Clic-droit )-> Remplissage : Dégradés

Renseigner les paramètres comme suit :

type : Linéaire , angle = 45°, marges = 10% ,

1ère = Bleu , 2ième = Blanc

Cliquer sur « Ajouter », confirmer le nom et valider deux fois (OK).

### 9. Choisir un style de ligne invisible pour le contour des lettres.

### 10. Tracer un quadrilatère sur le « Texte » et le faire passer dessous

**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Disposition** : vers l'arrière

### 11. Centrer les deux objets l'un par rapport à l'autre :

Sélectionner l'ensemble ( par encadrement ou sélection multiple)

**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Alignement** : Centrage Vertical

**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Alignement** : Centrage horizontal

### 12. On pourra affecter un fond dégradé au rectangle : Désactiver la sélection de l'ensemble (**Échap**) et cliquer sur le bord du rectangle.

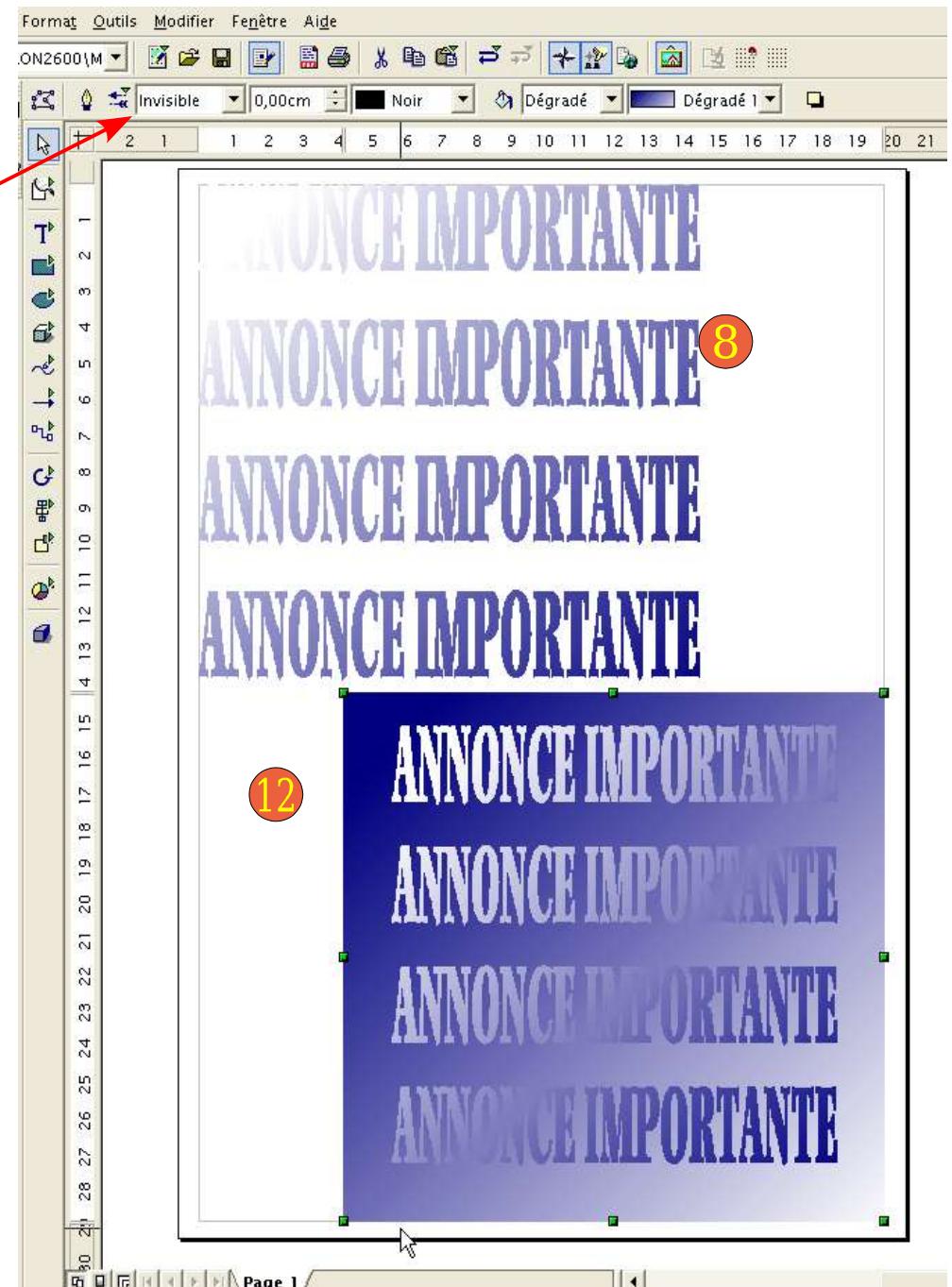
**Menu contextuel** (Clic-droit )->**Remplissage** -> **Dégradés**

construire un dégradé comme précédemment mais en permutant les couleurs ( du blanc au bleu)

### 13. Enregistrer le travail :

Sélectionner l'ensemble et **l'exporter** sous un format vecteur (svg);; l'option « sélection » n'autorise la sauvegarde que des seuls objets sélectionnés . On peut aussi l'exporter dans un format d'image (png, gif, jpg) ou le «**copier-coller**» pour le placer dans un texte. Il est également possible de le convertir en bitmap.

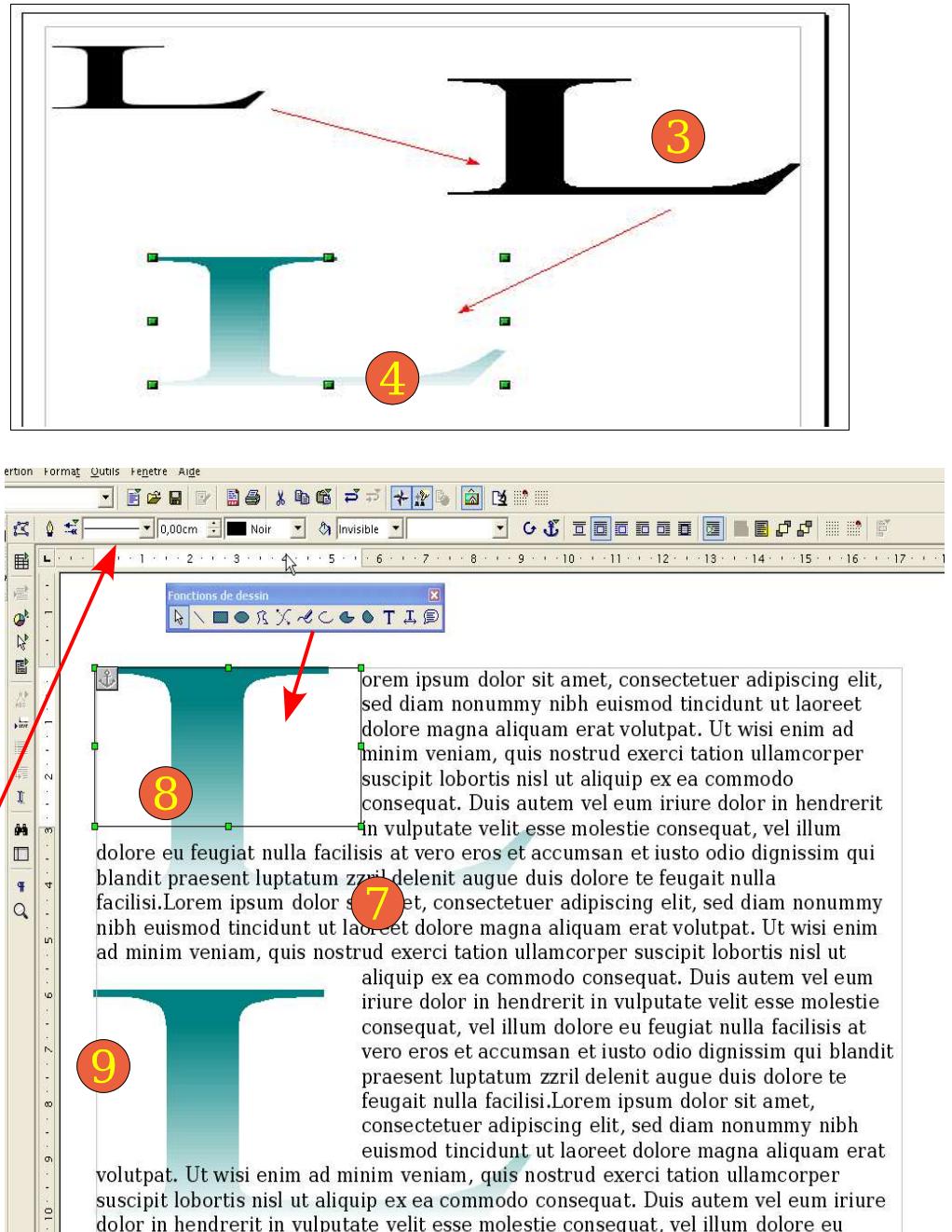
**Menu contextuel** (Clic-droit )->**Convertir** : En bitmap



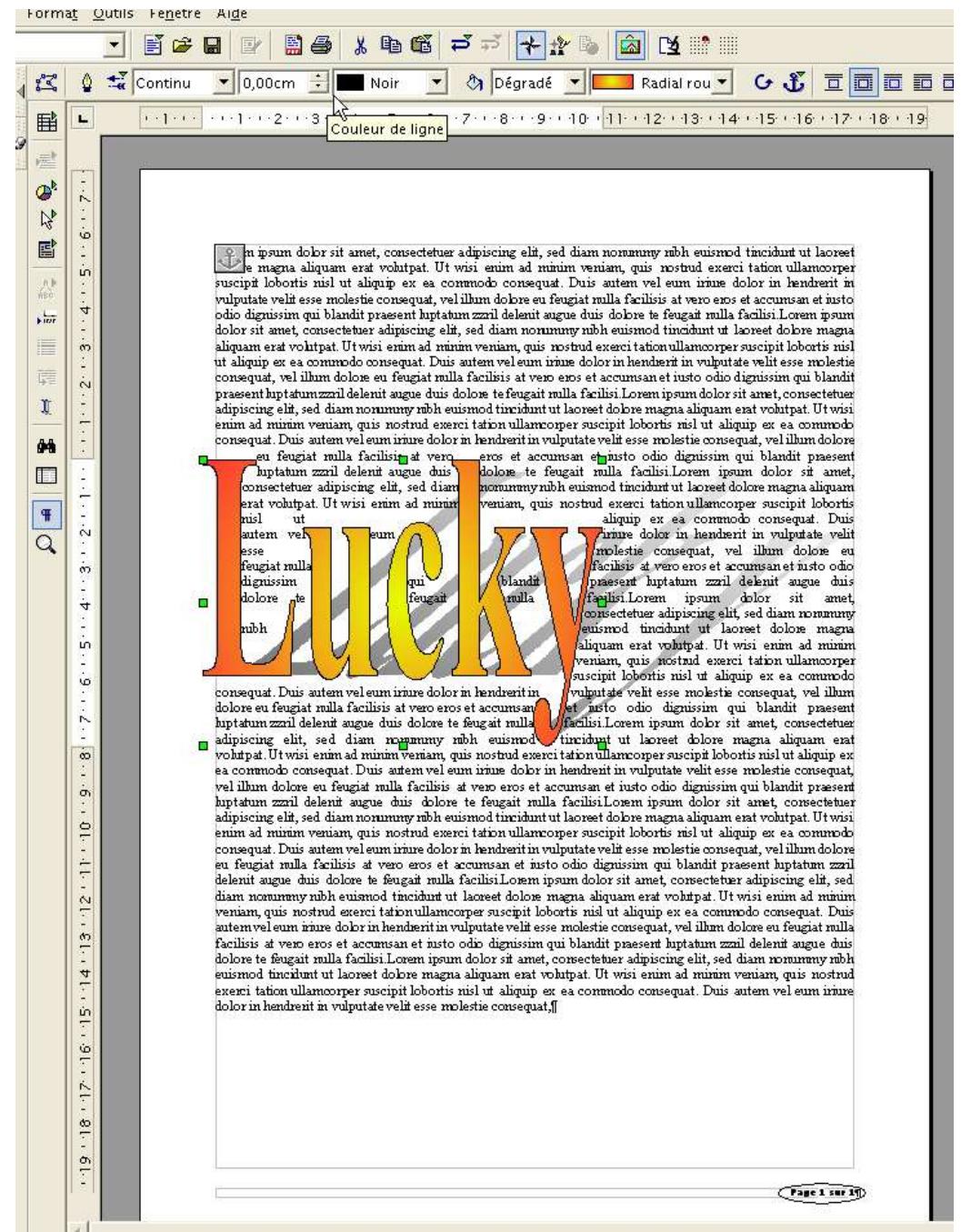
## 12 - TRACER DES LETTRINES PLUS ÉLABORÉES

En utilisant la conversion en contour des objets de type texte, on pourra créer des lettrines personnalisées.

1. Ouvrir un nouveau document **Dessin**  
Menu **Fichier ->Nouveau ->Dessin**
2. Activer l'outil Texte, définir un cadre et y saisir ou copier du texte (si la police doit être modifiée , le faire maintenant, ensuite on ne pourra plus la changer !)
3. Convertir le texte en contour (vecteur)  
Menu **Modifier ->En contour**  
L'enveloppe devient plus petite ( la taille du caractère)  
Agrandir l'objet à la taille requise par étirement.  
La lettre n'est plus un objet texte mais un objet graphique éditabile.
4. On peut modifier les couleurs de contour et de remplissage .  
**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Remplissage : Dégradés**  
Renseigner les paramètres comme suit :  
type : Linéaire , angle = 0° , marges = 10% ,  
1ère = Turquoise , 2ième = Blanc  
Cliquer sur « Ajouter », confirmer le nom et valider deux fois (OK).
5. Il est également possible de modifier la forme avec les outils d'édition de points
6. Par «**copier-coller**» on peut l'insérer dans une page texte.
7. Positionner l'objet et le passer en arrière-plan :  
**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **adaptation du texte**  
->**Arrière-plan**
8. Activer les fonctions de dessin et avec l'outil rectangle, tracer un quadrilatère sur la lettre, il servira d'enveloppe.  
Lui affecter une couleur de remplissage invisible et régler l'habillage  
**Menu contextuel** (Clic-droit )->**Adaptation du texte...**  
->**renvoi dynamique**
9. On enlevera le contour ( style de ligne invisible) au dernier moment afin de faciliter le repérage du rectangle.



## 13 - OMBRER LE TEXTE



## 14 - ADAPTER DU TEXTE À UNE FORME



## 15 - CONSTRUIRE DES CARACTÈRES AVEC UN FOND TRANSPARENT OU DÉGRADÉ(1)

Nous allons créer des caractères transparents qui pourront être placés sur une image.

1. Ouvrir un nouveau document Dessin  
Menu **Fichier ->Nouveau ->Dessin**
2. Activer l'outil Texte ,Définir deux cadres et y saisir ou copier du texte . Choisir la police (plus tard, ce ne sera plus possible).
3. Convertir le texte en contour (vecteur)  
Menu **Modifier ->En contour**  
L'enveloppe devient plus petite ( la taille du caractère)
4. Agrandir l'objet à la taille requise par étirement.  
Le mot n'est plus un objet texte mais un objet graphique dont les propriétés sont éditables.On va pouvoir modifier les couleurs de contour et de remplissage .
5. Effacer l'intérieur des lettres en indiquant **invisible** pour le **style de remplissage** et **style de ligne continu** pour matérialiser les contours.



6. Nous allons donner à l'autre mot un fond transparent dégradé qui le fera se fondre dans l'image.  
**Menu contextuel (Clic-droit )-> Remplissage :**



7. Choisir la couleur de remplissage sous l'onglet :  
**« Remplissage »**
8. Sous l'onglet « **Transparence**, renseigner les options :  
**Mode de transparence** : dégradé

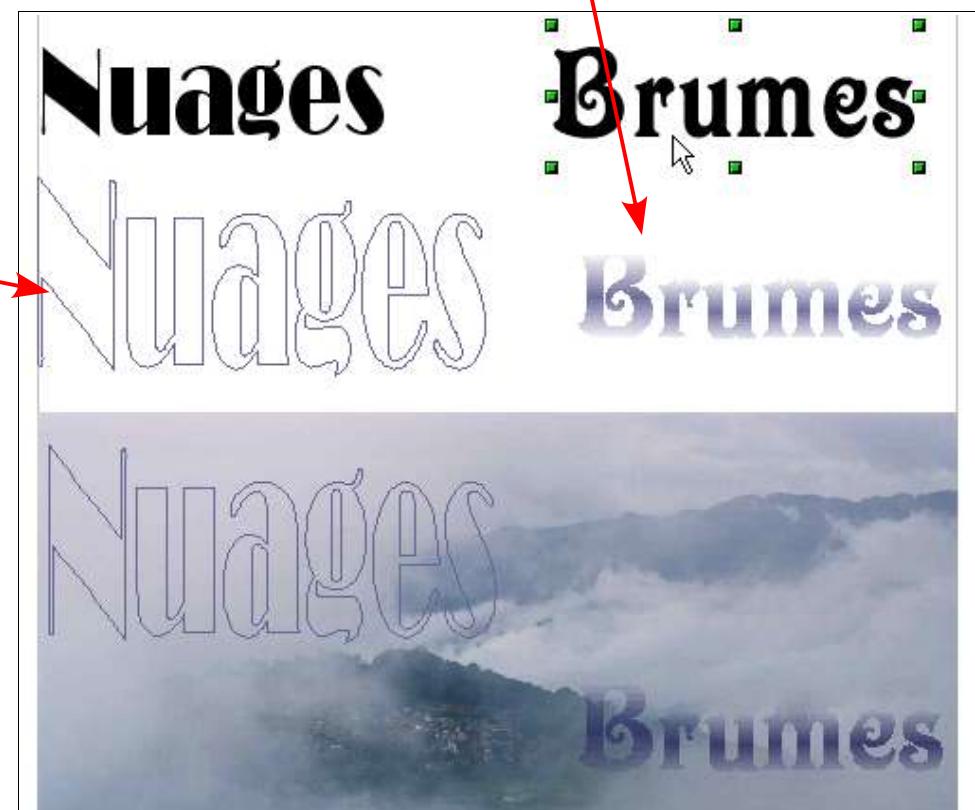
**Type** : axial

**Bordure** : 10 % et garder les autres valeurs.

9. Glisser les « textes » sur une image dans le module de dessin. S'ils semblent être « dessous » l'image :  
**Menu contextuel (Clic-droit )-> Disposition : tout à l'avant.**

Il est possible d'enregistrer l'ensemble (après sélection) comme une image : Menu fichier->exporter....et choisir un format d'image adapté (png, jpeg,gif...)

Ou bien transférer vers le traitement de texte par copier-coller ( ou en utilisant la galerie).



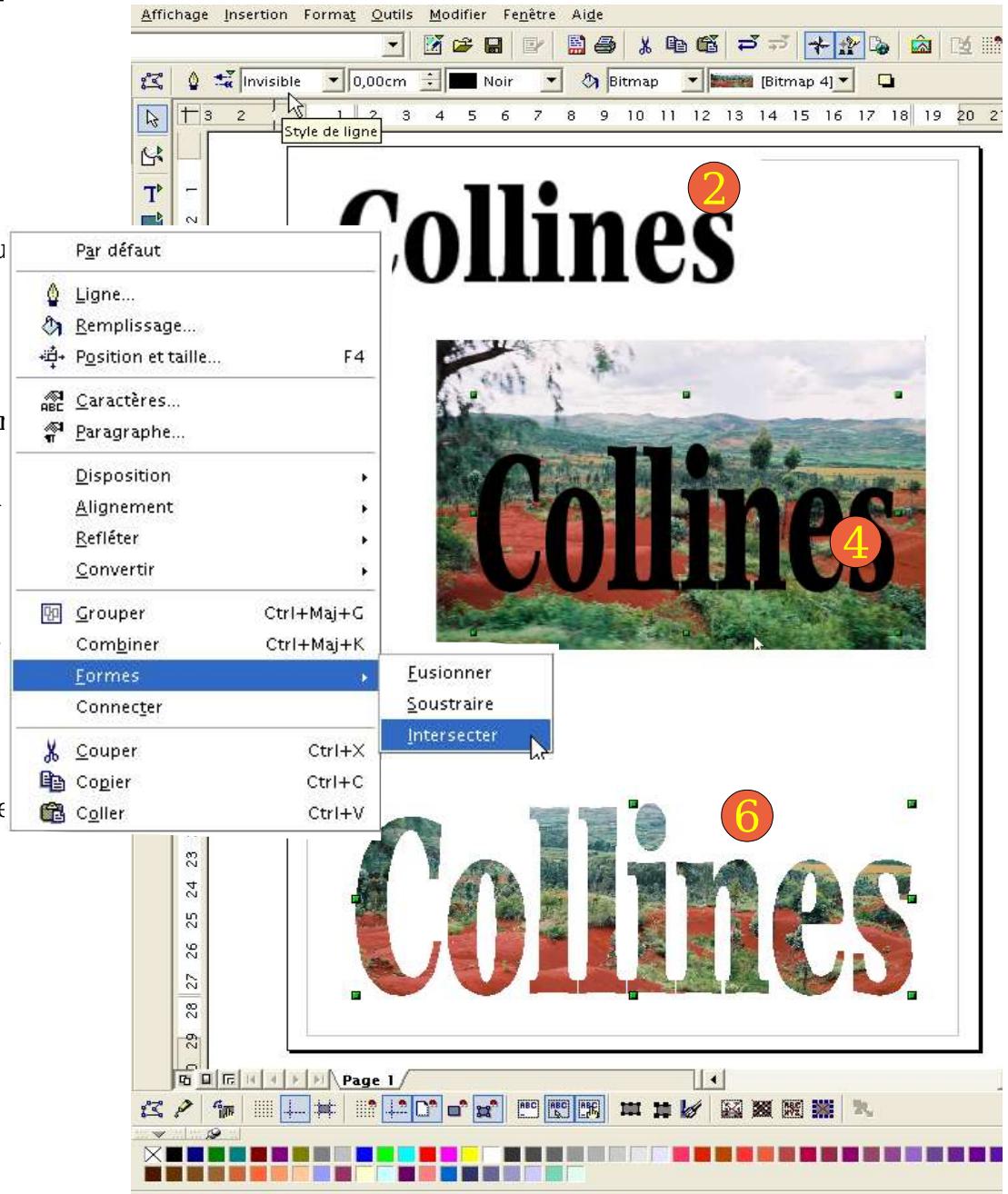
## 16 - CONSTRUIRE DES CARACTÈRES AVEC UN FOND PERSONNALISÉ (2)

Il est assez simple d'utiliser un motif ou une image plutôt qu'un aplat comme remplissage de caractère.

1. Ouvrir un nouveau document Dessin  
Menu **Fichier ->Nouveau ->Dessin**
2. Activer l'outil Texte ,Définir un cadre et y saisir ou copier du texte . Choisir la police (plus tard, ce ne sera plus possible). Désélectionner le texte ( « Échapp » ) .
3. Insére l'image qui doit servir de fond au texte :  
Menu **Insertion->Image...à partir d'un fichier** ( ou scanner) et rechercher l'image avec l'explorateur . En cochant « **Aperçu** » on activera la prévisualisation.
4. Placer le « texte » sur l'image et le remettre en premier plan  
**Menu contextuel** (Clic-droit )->**Disposition : Tout à l'avant.**
5. Sélectionner les deux objets par encadrement ou sélection multiple ( maintenir la touche **Maj** enfoncée tout en cliquant successivement sur les objets puis relâcher **Maj**).
6. Nous allons réaliser une opération logique entre les deux images (sur la sélection multiple).  
**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Formes : Intersector.**  
A cet instant l'image n'existe plus que comme remplissage des « caractères ». Ceux-ci sont devenus des objets graphiques dont les propriétés sont modifiables.
7. On peut éventuellement masquer le contour des lettres en choisissant invisible pour le style de ligne.

On pourra remarquer que la taille de l'image a été adaptée (réduite) à la taille du texte.Cela ne donne pas toujours l'effet escompté, si on avait choisi comme fond une zone précise de l'image. Il est possible d'y remédier : **Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Remplissage ...**

Désactiver l'option « **Adapter** ». L'image de fond reprendra sa taille initiale.



## 17 - CONSTRUIRE DES CARACTÈRES AVEC UN FOND DE TEXTE (3)

Pour placer du texte comme remplissage nous allons utiliser les possibilités de conversion du module de Dessin (Draw).

1. Ouvrir un nouveau document Dessin  
Menu **Fichier ->Nouveau ->Dessin**

2. Activer l'outil Texte ,Définir un cadre et y saisir ou copier le texte qui servira de fond. Choisir la police, couleur de police et couleur de fond du cadre (plus tard, ce ne sera plus possible).

3. Convertir ce texte en image ( Bitmap)

Menu **Modifier->Convertir : En bitmap.**

Le texte devient alors un objet de type image au prix d'une légère dégradation. On peut prévenir ce problème en partant d'un texte de grande taille dans un cadre important que l'on pourra réduire après la conversion.

Désélectionner l'image (Échapp.).



4. Activer l'outil « Adapter le texte au cadre »
5. Saisir les caractères qui devront être décorés.
6. Sortir du mode de saisie ( Échapp.), reprendre l'outil de sélection si nécessaire et

faire glisser le texte sur l'image.

7. Par sélection multiple ( ou CTRL +A), sélectionner les 2 objets.

8. **Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Formes : Intersector**

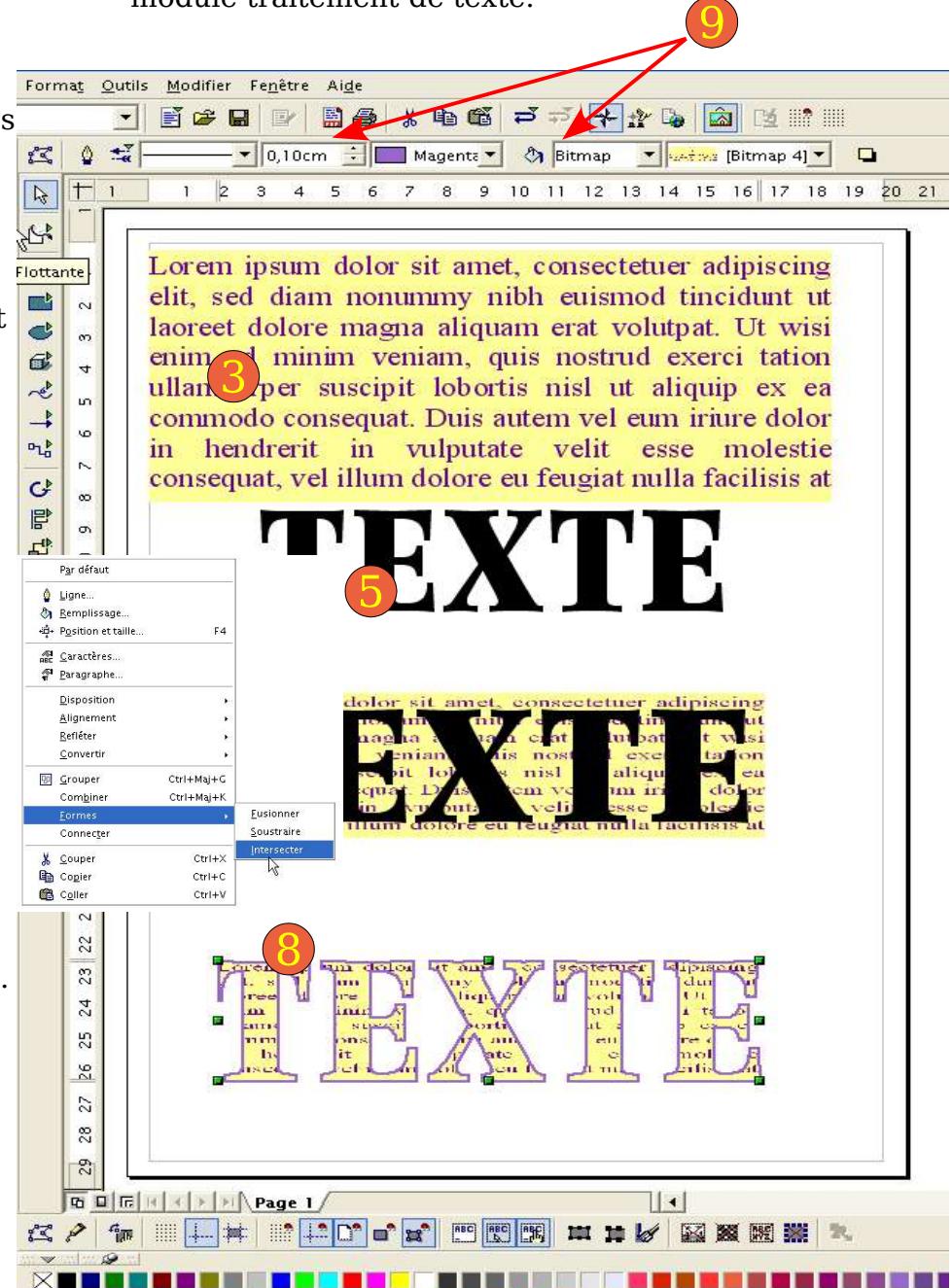
9. Régler éventuellement la taille et la couleur de contour des caractères.

10.**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Remplissage :**

Désactiver « **Taille : Adapter** »pour retrouver la taille initiale du fond.

11.Glisser l'objet dans la galerie ou le «**copier-coller**».dans le

module traitement de texte.



## 18 - CONVERTIR DU TEXTE EN « 3D »

Tout objet peut être converti en « 3D ». Cela permet de contrôler la rotation et le cisaillement selon plusieurs axes, permettant ainsi de nombreux effets « 3D ».

1. Ouvrir un nouveau document **Dessin**  
Menu **Fichier ->Nouveau ->Dessin**

2. Activer l'outil Texte, définir un cadre et y saisir ou copier du texte. Si la police doit être modifiée , le faire maintenant, ensuite on ne pourra plus la changer !)

3. Convertir le texte en contour (vecteur)

Menu **Modifier ->En contour**

L'enveloppe devient plus petite ( la taille des caractères).  
Agrandir le texte à la taille voulue par étirement

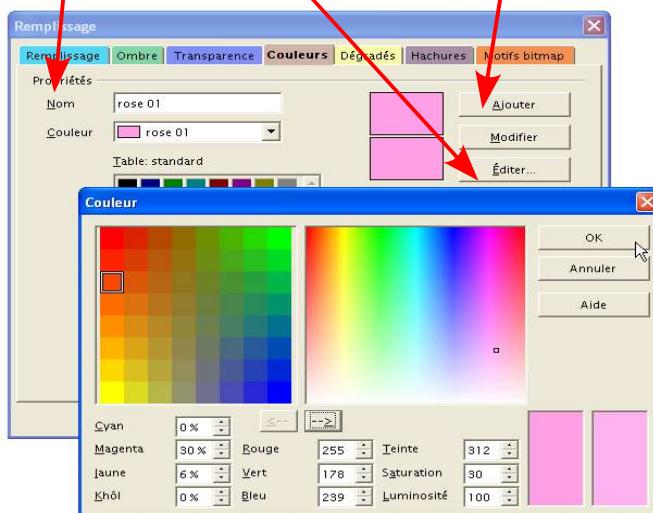
4. Convertir le contour en 3D :

**Menu contextuel (Clic-droit )->Convertir : En 3D .**

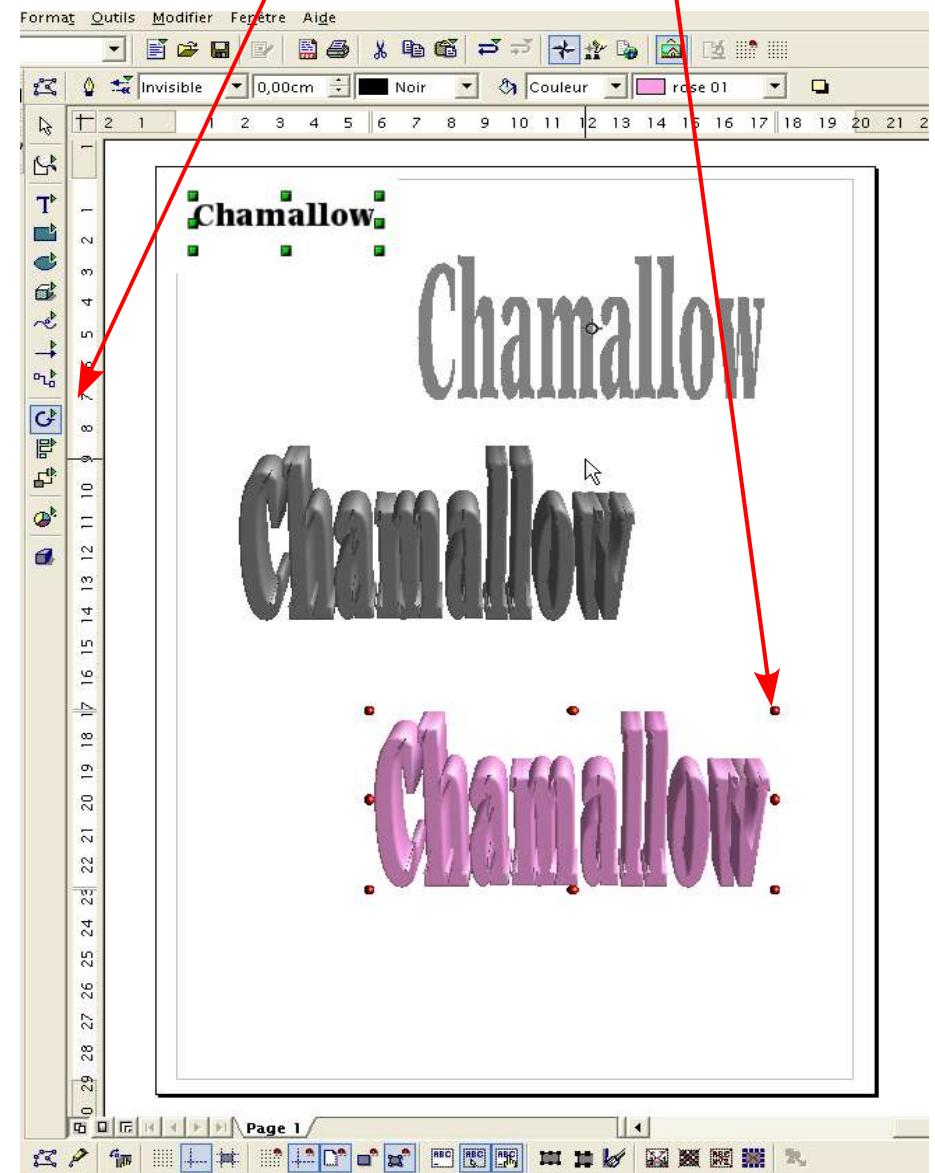
5. Fabriquer du rose bonbon :

**Menu contextuel (Clic-droit )-> Remplissage : Couleurs :**  
renommer la couleur « rose 01 »

**->Éditer :**choisir un rose dans la fenêtre de gauche et « **OK** » et cliquer sur « **Ajouter** »



6. activer le **mode de rotation**, cela transforme les poignées qui deviennent rouges et permettent de faire pivoter la figure.  
L'axe de rotation dépend de la poignée utilisée.



## 19 - CONTOURER UNE IMAGE (1)

Sans faire appel à un logiciel spécialisé, il est possible de tracer un croquis directement sur l'image, puis d'effacer celle-ci afin de ne garder que le croquis. Cette technique s'applique bien au croquis scientifique et à la fabrication de cartes sur des fonds scannés.

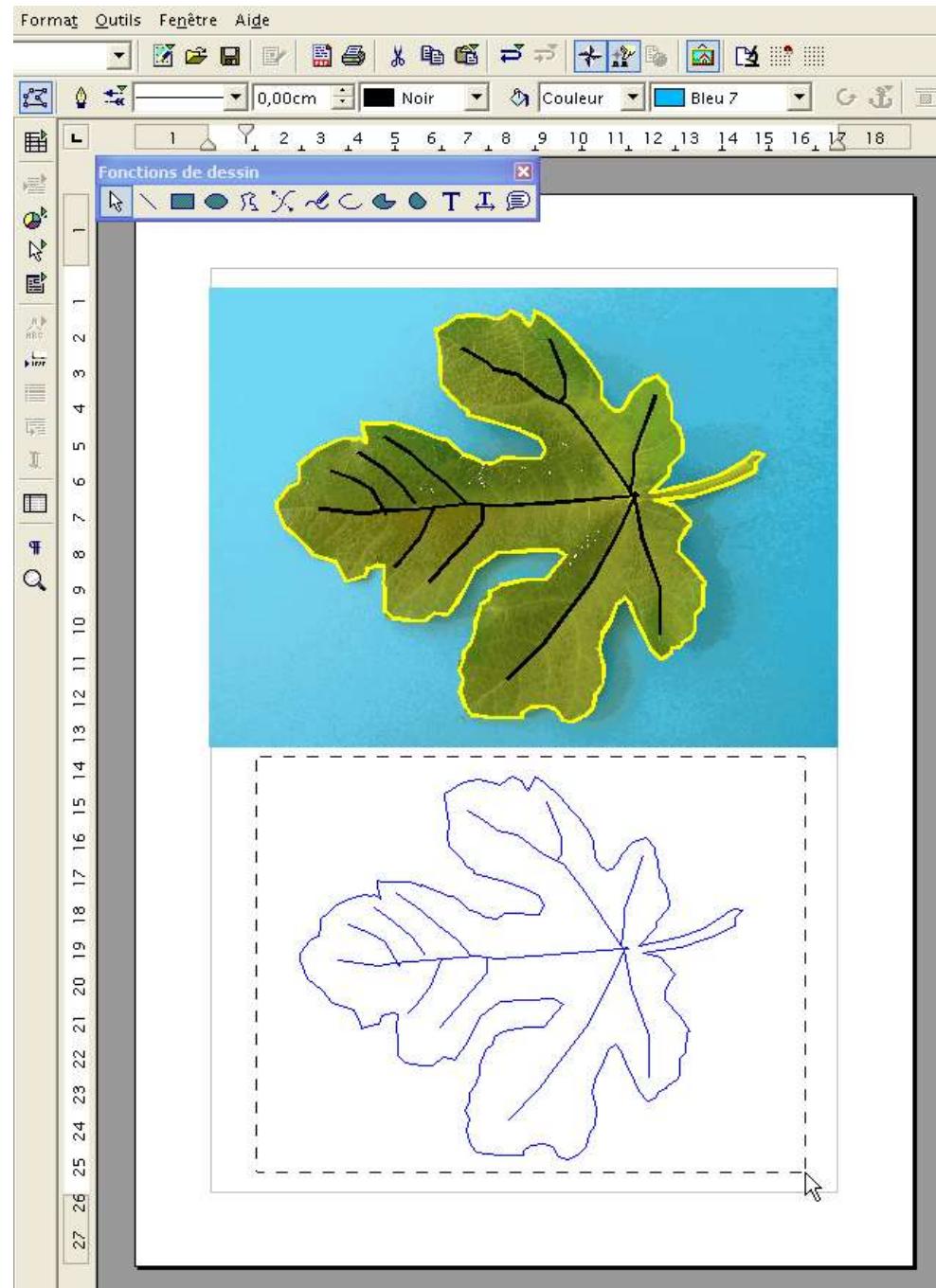
1. Ouvrir un nouveau document Texte  
(ou dessin s'il faut disposer des fonctions de connexion de lignes)
2. Charger l'image  
Menu **Insertion -> Image** et parcourir le disque pour accéder au fichier requis.
3. Dans la barre d'instruments, ouvrez les **Fonctions de dessin**.



Par un une pression maintenue sur le pictogramme, décrocher et glisser la barre

4. s'assurer que l'image n'est pas sélectionnée  
(Touche **Échapp** sinon)
5. Choisir un outil de tracé de polygone ou de lignes à main levée
6. On trace directement sur l'image les contours. Cela peut se faire en une seule fois ou par petits morceaux que l'on pourra éventuellement relier si nécessaires.  
Quand tous les tracés nécessaires sont réalisés , reprendre l'outil de sélection et cliquer sur l'image puis l'enlever ( Touche **Suppr**).
7. On peut à ce moment se contenter de grouper les objets constituant la figure, cela permettra de les manipuler plus facilement. Par contre, il s'agit d'un groupe d'objets non fermé (une succession de lignes plus ou moins contigües) qui ne pourra pas être rempli de couleur ou de texte. Après sélection multiple, **Menu contextuel (Clic-droit ) Groupe ->Grouper**
8. S'il on à besoin d'un objet fermé, il est nécessaire de le copier dans le module de dessin (si on l'avait créé dans le module texte) afin de disposer des outils de connexion de lignes.

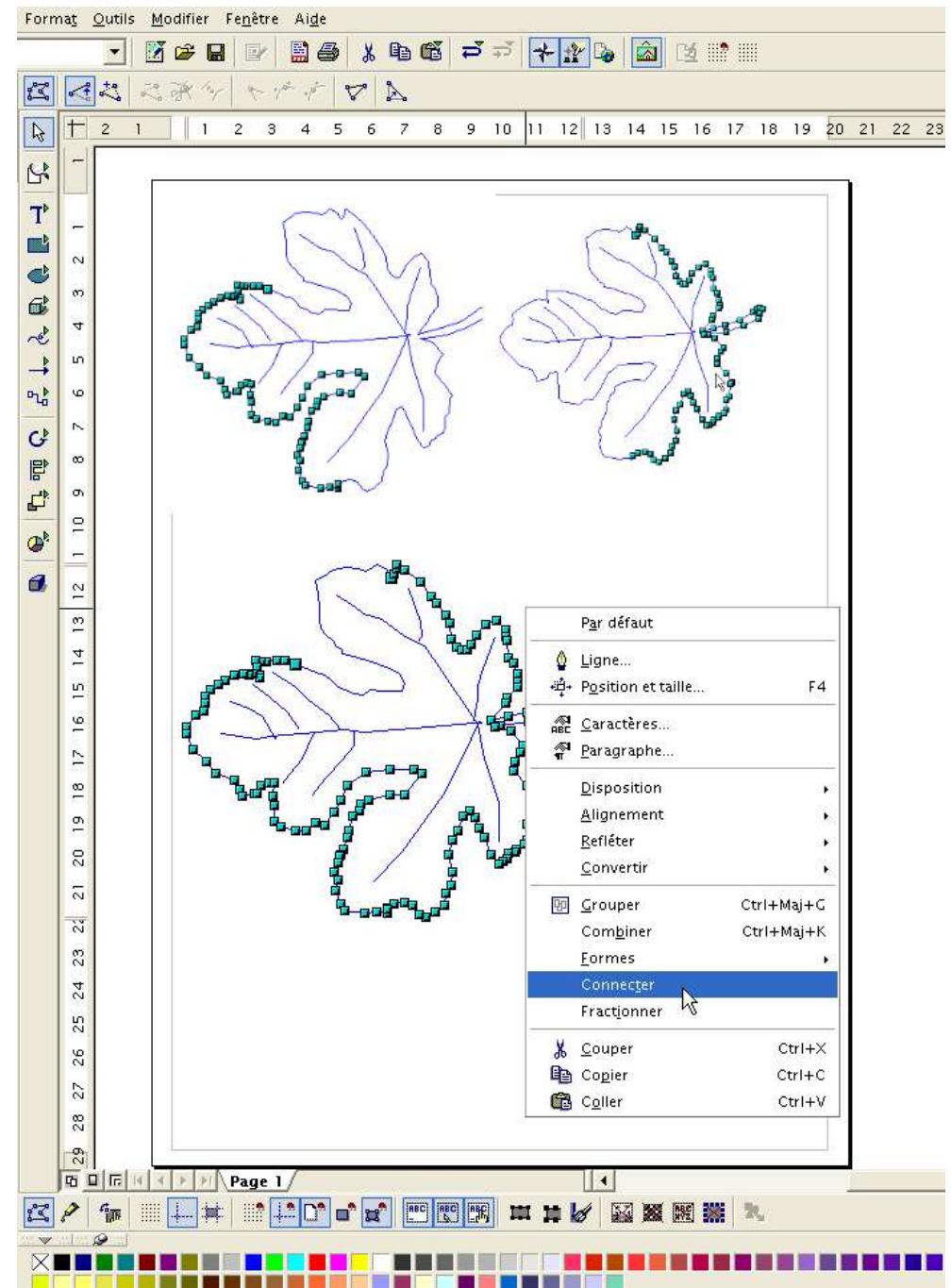
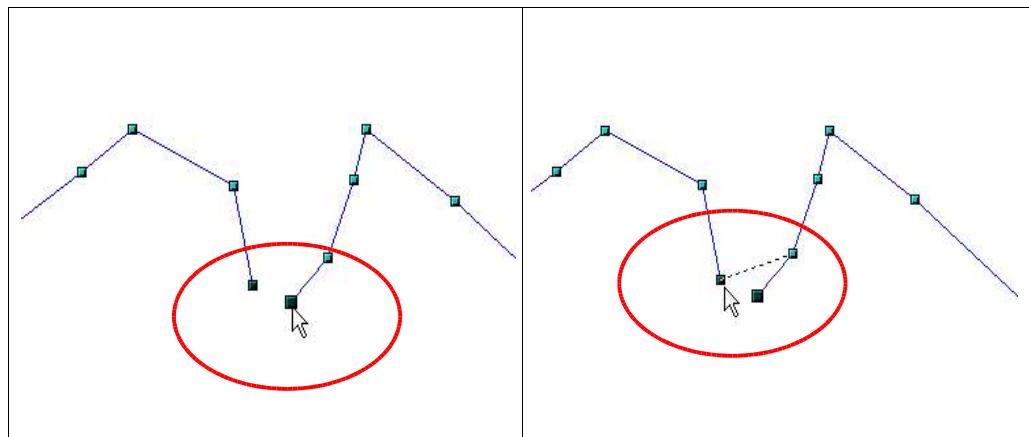
(Pour connecter les lignes voir fiche 15)



## 20 - CONTOURER UNE IMAGE (2)

### Connexion des lignes

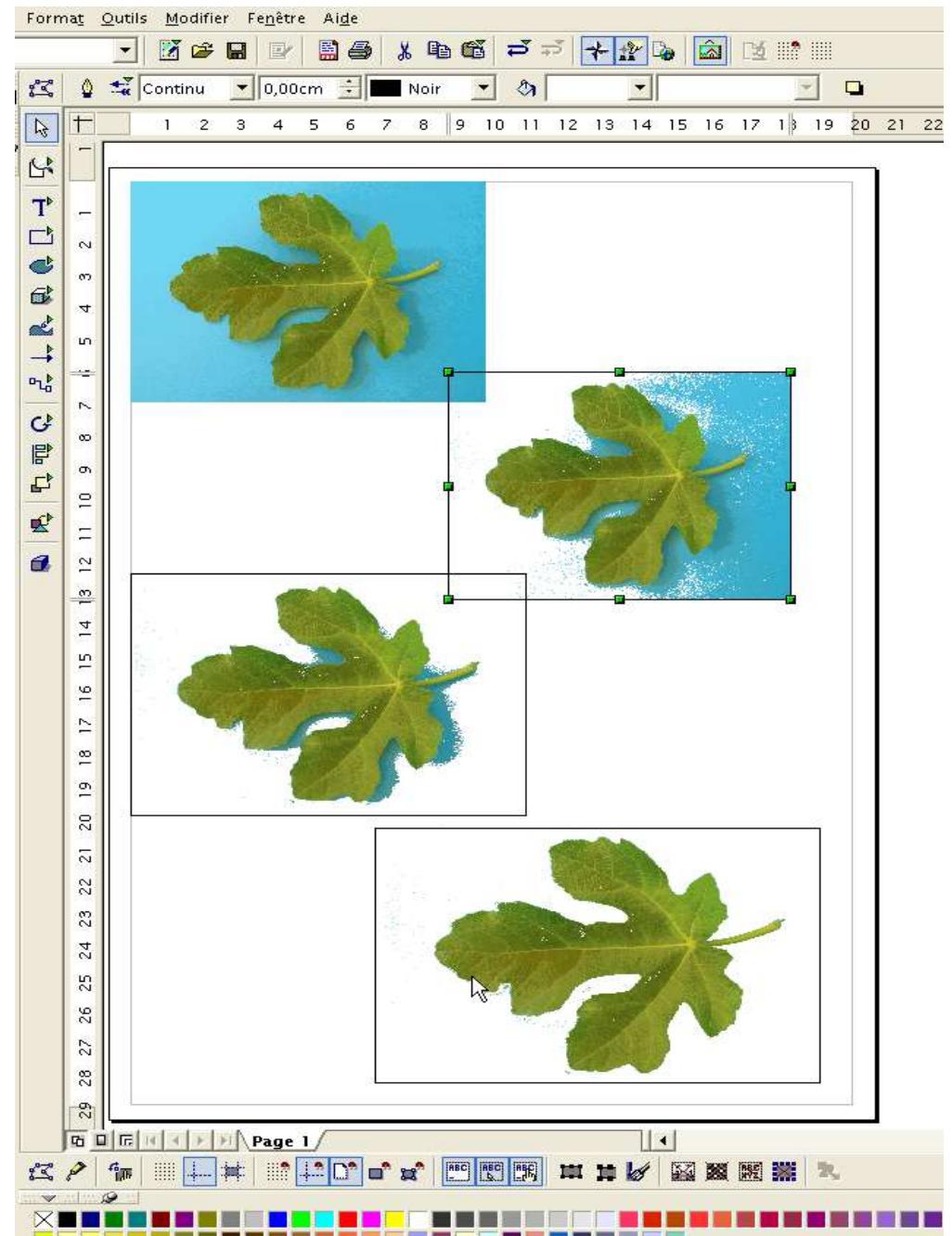
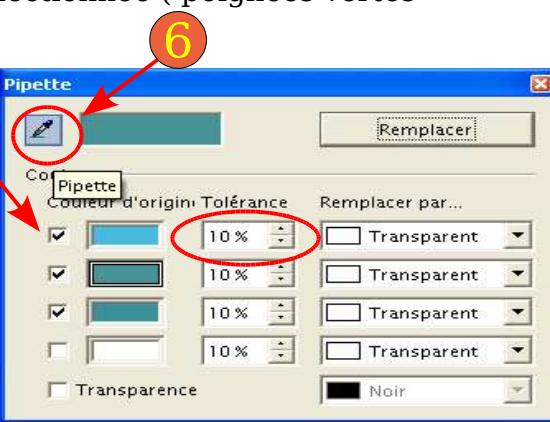
1. Copier le tracé dans le module de dessin (si on l'avait créé dans le module texte) afin de disposer des outils de connexion de lignes.
2. Activer l'**Édition de points**.
3. A cet instant si on clique sur les contour on remarque qu'il est constitué d'une succession de portions, mais que l'on ne peut pas tout sélectionner en une fois.
4. Sélectionner deux portions contigües :  
(Maintenir la Touche Majuscule et cliquer successivement sur les parties du contour choisies).
5. Appeler le **Menu contextuel** (Clic-droit)  
-> **Connecter**
6. Répéter l'opération pour les autres parties. Si la connexion se réalise mal ( lignes en travers) c'est que les extrémités des lignes ne sont pas suffisamment proches ou orientées dans directions différentes. Il faudra agrandir l'affichage pour visualiser nettement les points et mettre les points des extrémités en superposition avant de réaliser la connexion.



## 21 - DÉTOURER UNE IMAGE (FOND BLEU)

Lorsqu'on maîtrise la prise vue , il est pratique d'enregistrer les objets sur un fond bleu (ou une autre couleur improbable dans le document). En effet, il est aisément d'affecter une valeur de transparence à une couleur de l'image .

1. Charger l'image dans le module de dessin.
2. S'assurer qu'elle est bien sélectionnée ( poignées vertes apparentes)
3. Appeler l'outil « **Pipette** »  
Menu **Outils- >Pipette**
4. Cocher le premier rang de couleur et s'assurer que la dernière colonne indique « **Transparent** »
5. Si besoin : augmenter le seuil de tolérance afin d'accepter des variations de la couleur choisies ( zones d'ombre par ex.)
6. Cliquer sur le pictogramme **Pipette** puis pointer sur l'image une zone d'aplat bleu ( le curseur a pris la forme d'une main) la couleur s'inscrit dans la case correspondante
7. Appuyer sur « **Remplacer** ». la couleur sélectionnée est remplacée par une valeur de transparence.
8. Répéter l'opération jusqu'à ce que tout le bleu soit effacé.
9. On pourra enregistrer l'image dans un format adapté ( Png ou Gif)  
Menu **fichier->Exporter->...** et choisir le type de fichier.



## 22 - DÉTOURER UNE IMAGE PAR MASQUAGE

Lorsqu'on ne dispose pas d'une image sur fond bleu on pourra détourer une image en appliquant sur celle-ci des courbes fermées. L'intervention d'opérations logiques sur les formes permettra d'extraire la zone désirée.

1. Charger l'image dans le module de dessin et la dupliquer.
2. Ouvrir le menu «courbes» et activer l'outil « ligne à main levée »
3. Contourer sur la deuxième image la zone à garder.  
Éventuellement, on pourra affiner les contours en passant en mode d'édition de points.
4. Sélectionner les deux objets (l'image et le tracé) et construire un masque :

**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Formes->Soustraire**

On obtient alors le contour de la partie non désirée.

Pour plus de lisibilité, on pourra lui attribuer un remplissage en aplat. Régler le contour sur invisible et couleur blanche (!) cela évitera des petits soucis par la suite.

5. Superposer le masque obtenu à l'image initiale.

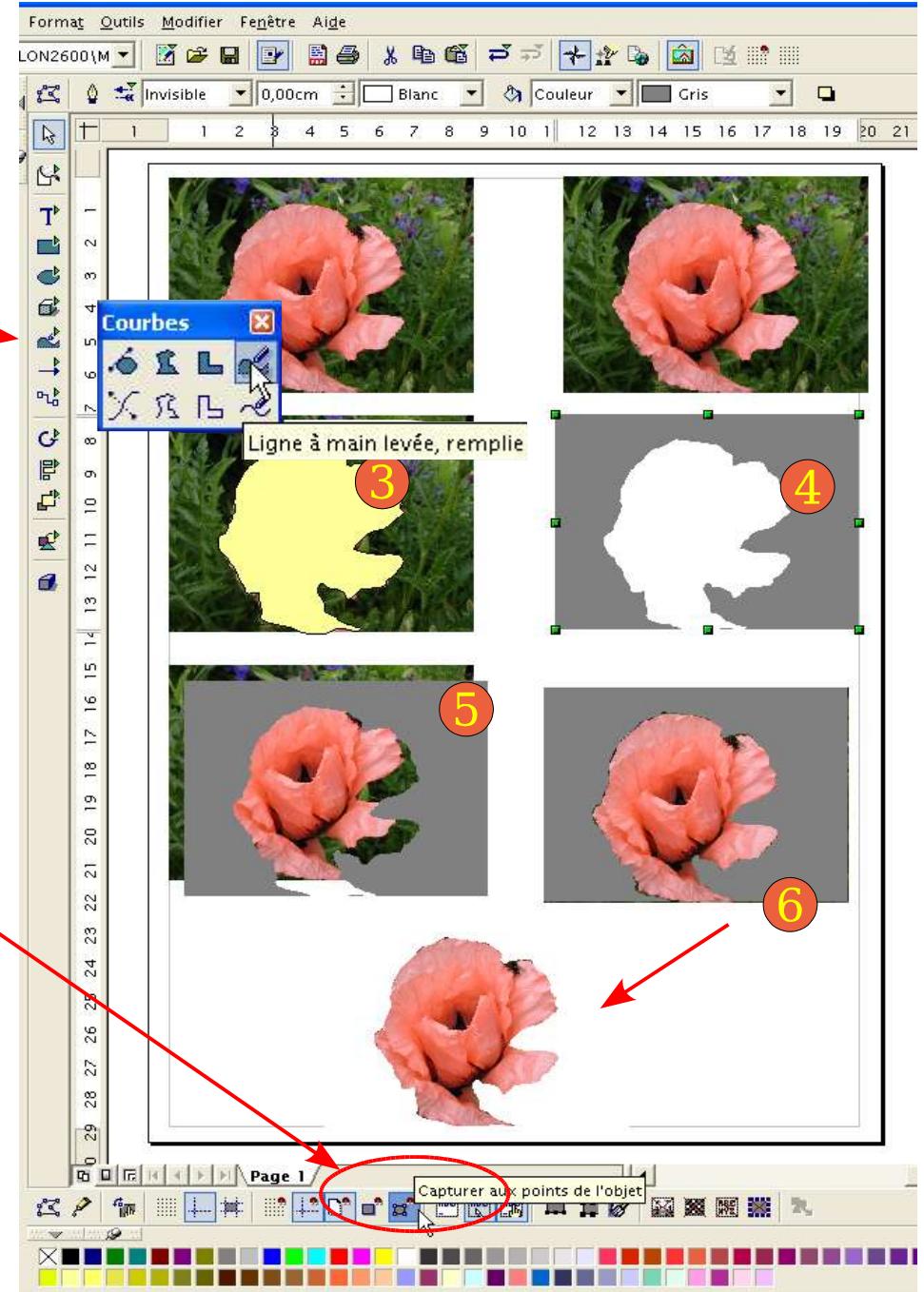
L'opération sera facilitée si on a enclenché la capture aux points de l'objet dans la barre d'options ( dont il faudra peut-être activer l'affichage).

6. Sélectionner et Combiner les deux objets

**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Combiner**

7. On pourra ensuite exporter le groupe sous un format d'image adapté (png, jpg,gif...) ou l'insérer par «**copier-coller**» après l'avoir converti en bitmap :

**Menu contextuel** (Clic-droit )->**Convertir->En Bitmap**



## 23 - MODIFIER L'ENVELOPPE D'UNE IMAGE (1) (AUTOMATIQUE)

Quand on place un objet ( graphique ou image) dans une zone de texte, les fonctions d'habillage permettent de régler la façon dont le texte se comporte autour de l'image . Il est d'ailleurs possible d'ajuster le retrait tout autour.

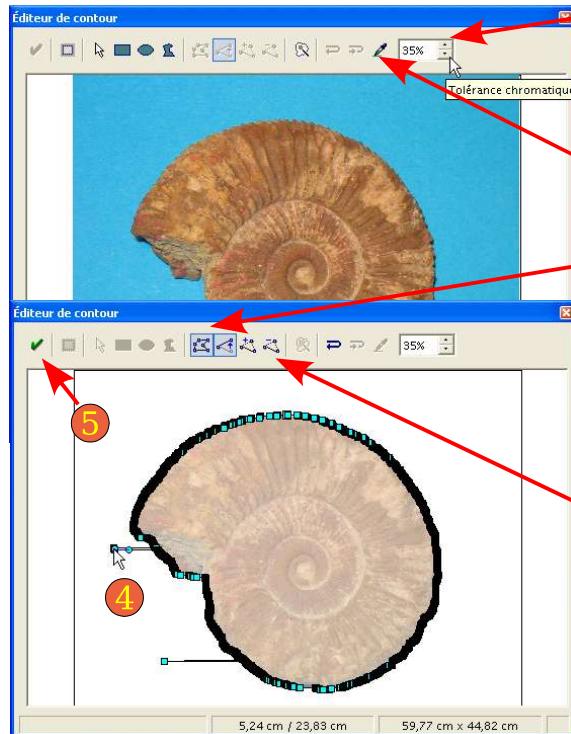
### **Menu contextuel (Clic-droit )-> Adaptation du texte**

Dans le cas d'un objet graphique l'habillage peut se faire aux contours de l'objet : (voir fiche 4 ).

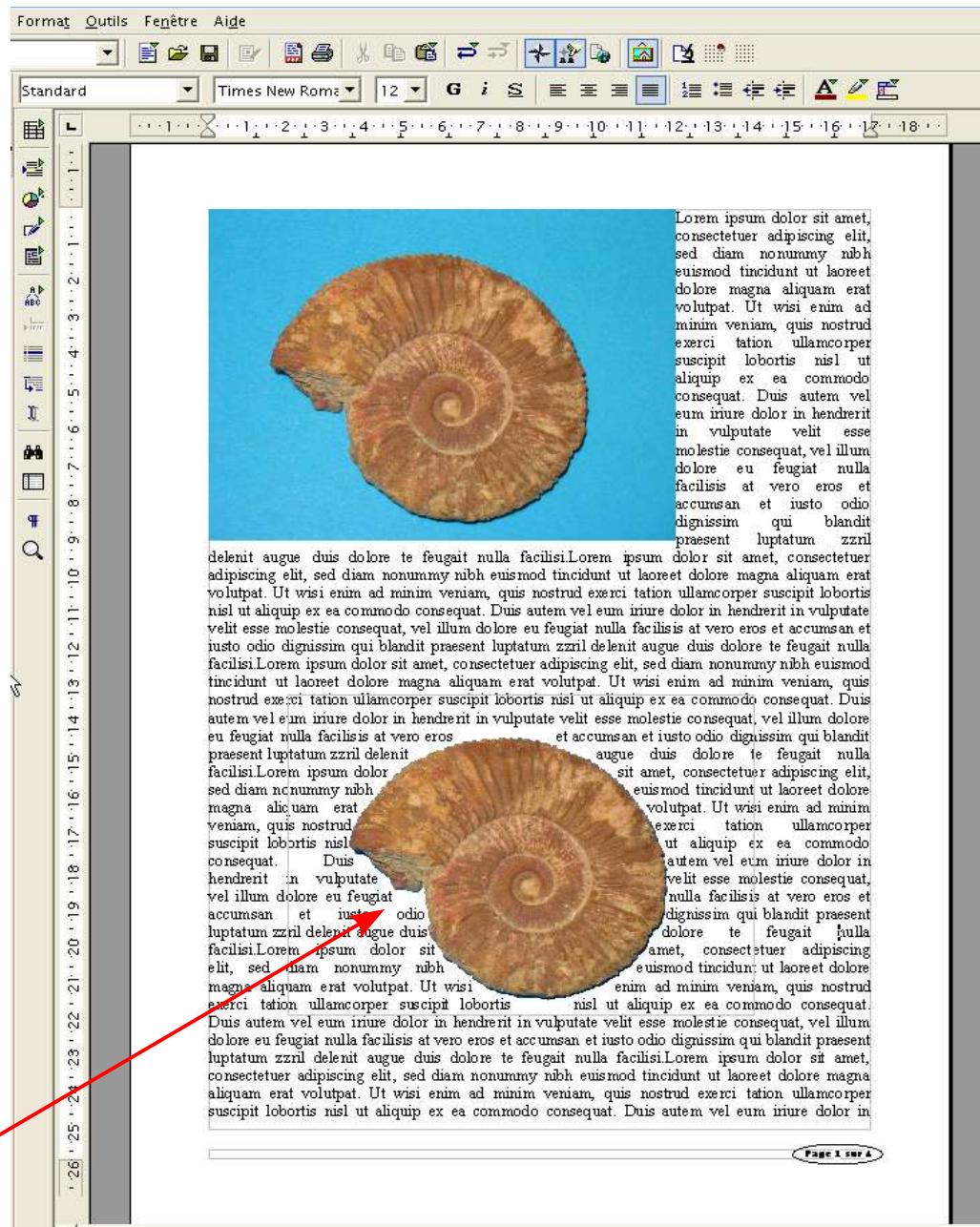
Avec une image, OoO considère que l'enveloppe de l'objet ( la zone d'où le texte est écarté) est rectangulaire. Il est néanmoins possible de l'ajuster à un élément de l'image.

Ici encore le « fond bleu » va faciliter le travail

### **Menu contextuel (Clic-droit )-> adaptation du texte : Éditer le contour :**



1. Ajuster la tolérance ( 35%)
2. Activer la pipette , cliquer sur une zone d'aplat et confirmer la création du contour.
3. Activer l'icône « Éditer des points » afin de corriger les petites excroissances éventuelles.
4. Sélectionner un point et l'effacer  
( « Suppr » ou icône« Supprimer des points »)
5. Assigner le contour à l'image
6. Le texte habille l'image au contour ainsi créé.



## 24 - MODIFIER L'ENVELOPPE D'UNE IMAGE (2) (MANUEL)

Quand le fond de l'image ne présente pas une couleur uniforme ou est dans une teinte trop proche de l'élément que l'on veut garder, le fonctionnement automatique ne restitue pas des résultats satisfaisants.

Dans ce cas il est possible de définir manuellement l'enveloppe de l'image. On dispose d'outils de tracé élémentaires dans l'éditeur de contour. Le temps nécessaire sera fonction de la complexité de l'objet à isoler (et de l'habileté de l'utilisateur !).

1. Insérer l'image dans une page de texte:

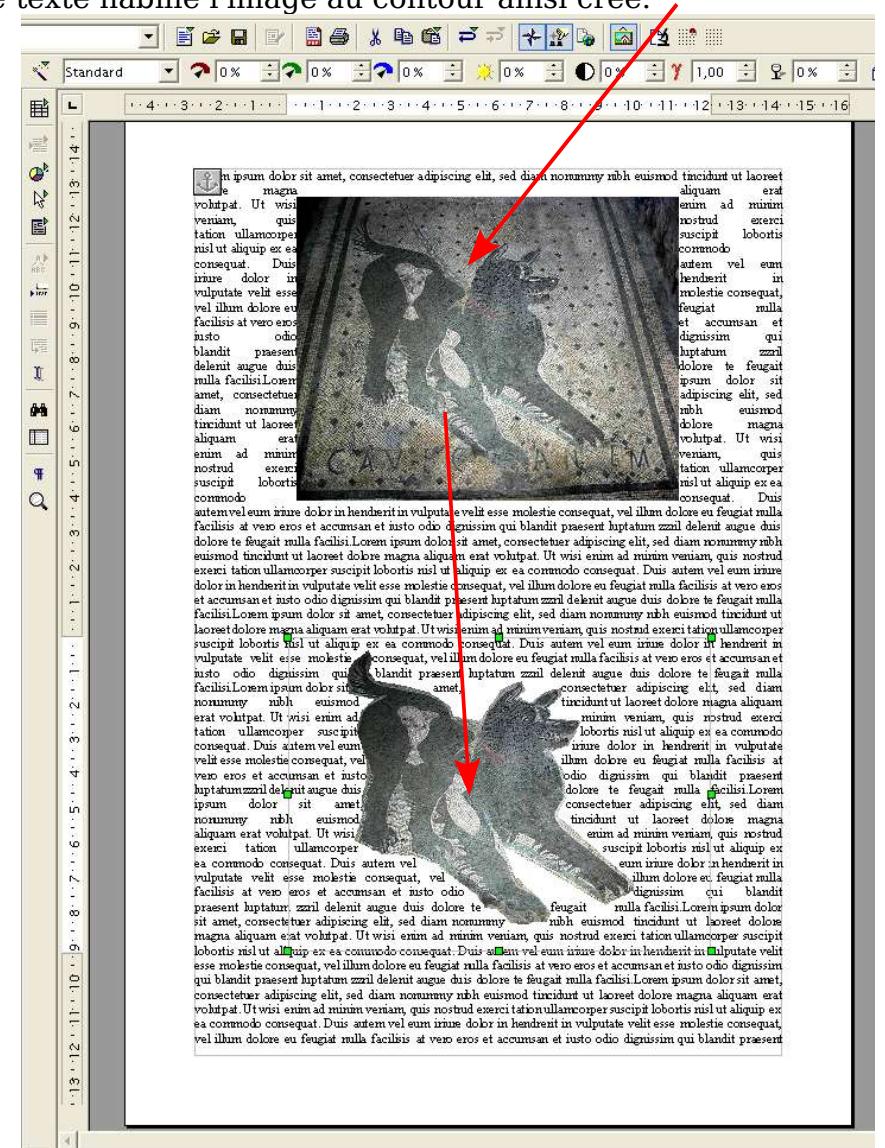
**Menu Insertion -> Image-> A partir d'un fichier...**

2. Sélectionner l'image si elle ne l'est pas.

3. **Menu contextuel (Clic-droit )-> adaptation du texte : Éditer le contour :**



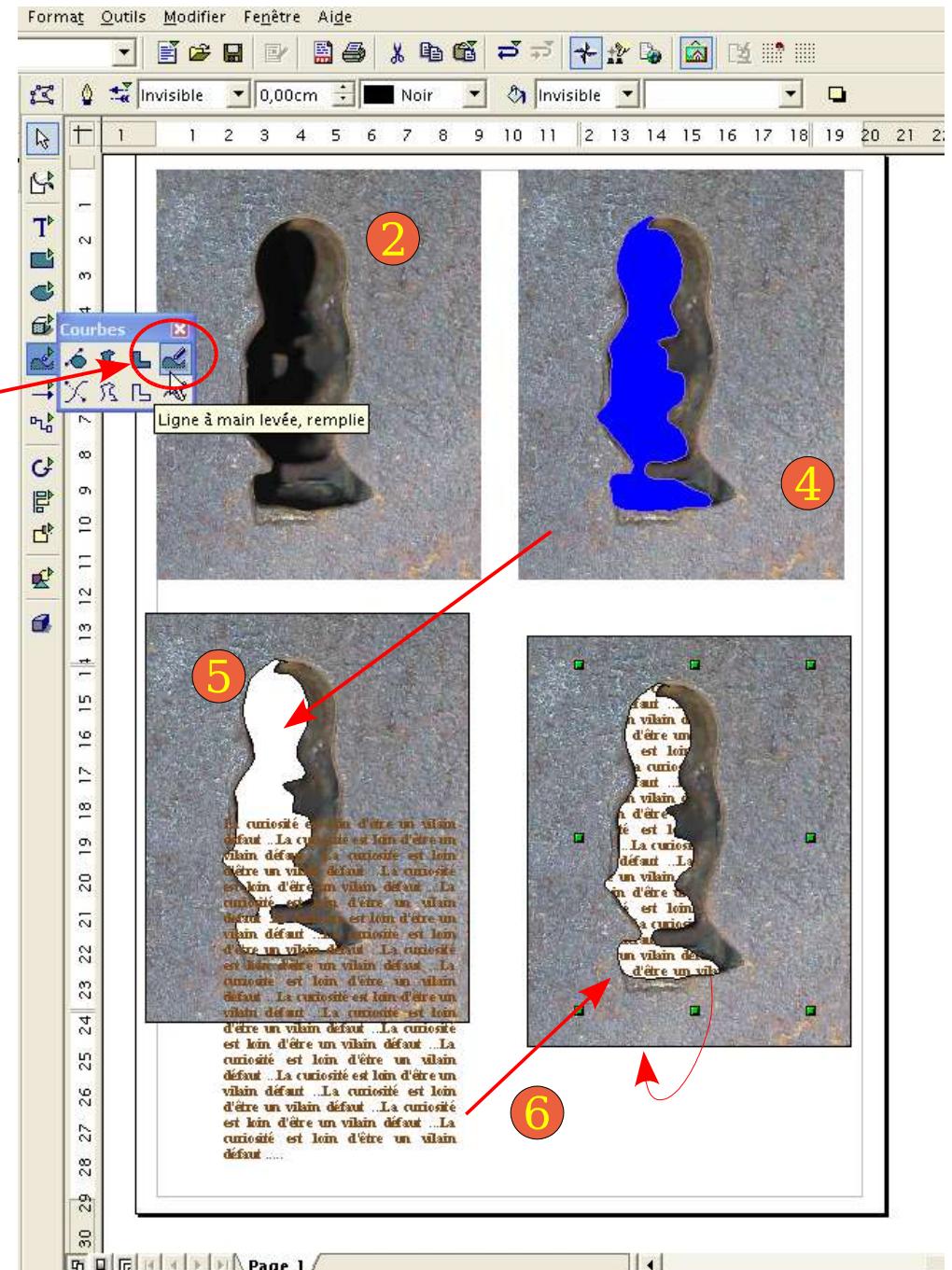
4. Utiliser l'outil polygone et tracer ( grossièrement) le contour
5. Il est possible de passer en «Édition de points » afin de corriger le tracer.
6. Assigner la forme à l'image et fermer la fenêtre.
7. Le texte habille l'image au contour ainsi créé.



## 25 - ÉVIDER UNE IMAGE

Nous allons « percer » une image avec un contour ou des caractères, de façon à voir à travers comme par le trou d'une serrure.

1. Ouvrir un nouveau document Dessin  
Menu **Fichier ->Nouveau ->Dessin**
2. Insérer une image  
Menu **Insertion->Image : à partir d'un fichier**  
utiliser l'explorateur pour accéder à l'image désirée. L'insérer et la redimensionner si nécessaire.
3. Désactiver la sélection de cette image (Échapp.) et choisir l'outil de dessin « Ligne à main levée remplie »
4. Tracer sur l'image, le contour de la forme qui sera évidée.
5. Sélectionner les deux objets ( sélection multiple ou CTRL+A) puis :  
**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **F ormes : sosutraire.**  
La forme vient d'être enlevée de l'image.
6. On peut alors placer un texte dans un cadre, puis le disposer sur le trou et le faire passer derrière :  
**Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Disposition : Vers l'arrière.**  
(On aurait pu utiliser une seconde image).
7. Grouper les objets pour les manipuler avec plus de commodité.
8. Glisser le groupe dans la galerie ou le «**copier-coller**» dans le module traitement de texte.



## 26 - VECTORISER UNE IMAGE ( BITMAP)

Open Office dispose d'un outil permettant de transformer une image en contour ( ou polygones). Il est assez pratique pour convertir des illustrations (cliparts) en objets vectoriels ne présentant plus de « pixellisation » à l'agrandissement.

On obtiendra également quelques effets graphiques intéressants.

1. Ouvrir un nouveau document Dessin

Menu **Fichier ->Nouveau ->Dessin**

2. Insérer une image

Menu **Insertion->Image : à partir d'un fichier**

utiliser l'explorateur pour accéder à l'image désirée. L'insérer et la redimensionner si nécessaire.

3. **Menu contextuel** (Clic-droit )-> **Convertir : En polygones...**

4. Renseigner les paramètres :

**Nombre couleurs :**

**Réduction de points** : augmenter la valeur pour ; supprimer les petits défauts ( pixels solitaires par exemple)

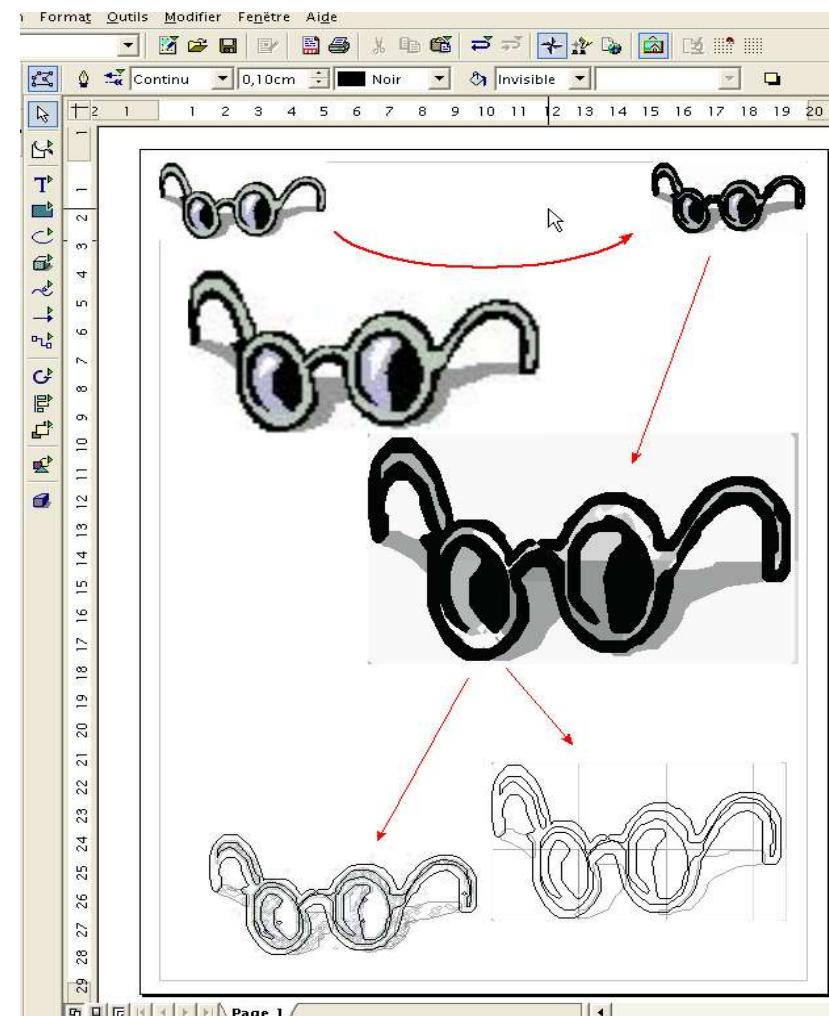


et **Boucher les trous** qui pourrait apparaître à la suite de cette opération ; **Aperçu** permettra de visualiser le résultat sans affecter l'image d'origine.

5. Glisser l'objet dans la galerie ou le «**copier-coller**» dans le module traitement de texte.

6. Truc (?) : Sur l'objet vectoriel, une deuxième conversion en polygones permettra de supprimer la couleur de remplissage et d'obtenir le(s) contour(s) qu'on pourra unifier avec la couleur de ligne. ( ne me demander pas pourquoi il faut une deuxième conversion !....)

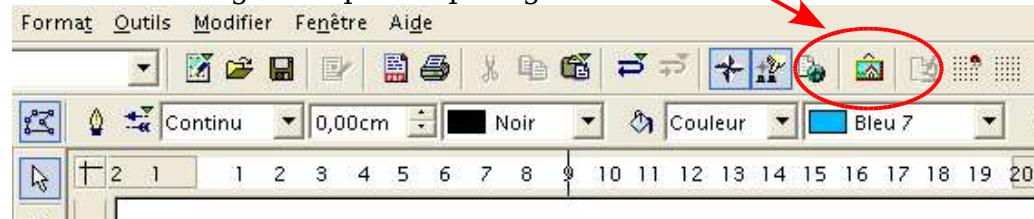
7. Si on à besoin d'un outil plus puissant on découvrira avec intérêt, Autotrace ou Potrace ( intégré dans l'extraordinaire Inkscape : <http://www.inkscape.org/> ) .



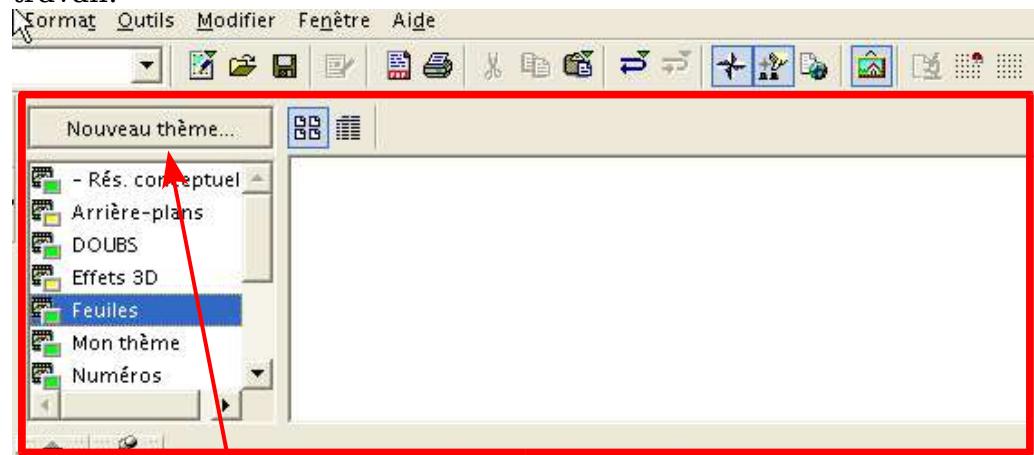
## 27 - UTILISER LA « GALERIE »

La galerie est un outil particulièrement pratique pour stocker des symboles ou des images qui seront ainsi disponibles dans tous les modules.

Ouvrir la galerie par le pictogramme :

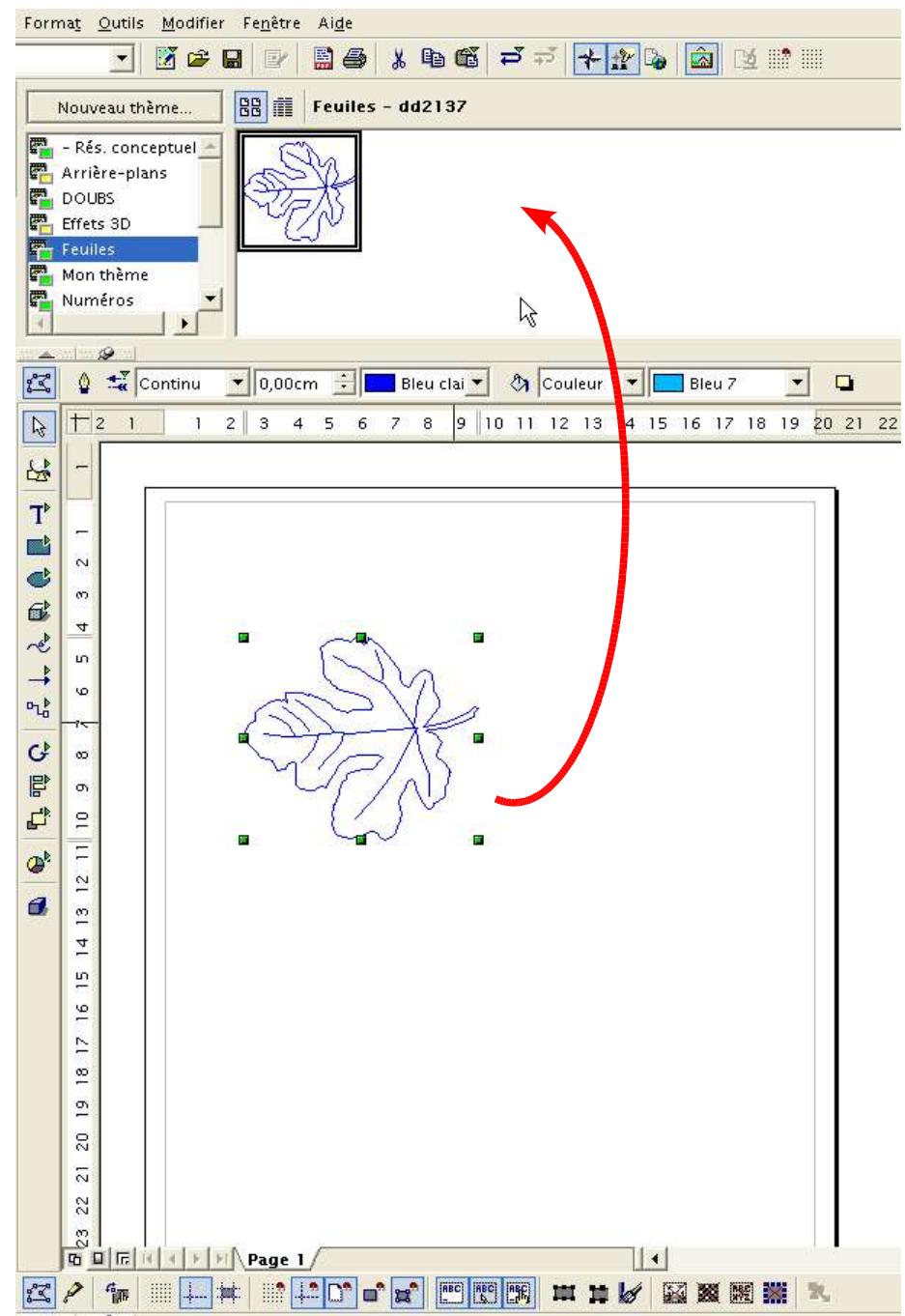


A cet instant apparaît une fenêtre au dessus de la zone de travail:



On dispose ainsi de bibliothèque de symboles préexistants mais on peut ajouter tout ce que l'on veux. Créer un nouveau thème en cliquant sur le bouton et le nommer. Il suffira de glisser les objets de l'espace de travail vers la zone de stockage. Pour ce faire, sélectionner l'objet, maintenir 2 secondes la pression sans bouger (le contour semble clignoter une fois) puis sans relâcher le bouton de la souris, glisser l'objet vers la galerie. C'est tout ! On copiera un symbole de la galerie vers l'espace de travail par simple glissement. Le contenu de la galerie est disponible depuis tous les modules et est sauvegardé.

Refermer la galerie par l'icône de la barre de fonctions.



## 28 - PARAMÈTRES DE FONTWORK

La commande **FontWork** n'est disponible que pour les objets contenant du texte.

Vous pouvez modifier la forme de la base de texte afin de l'adapter à des demi-cercles, des arcs, des cercles et des lignes à main levée.

	Demi-cercle	La ligne supérieure contient les formes de base suivantes : <b>Demi-cercle supérieur, Demi-cercle inférieur, Demi-cercle gauche et Demi-cercle droit</b> .
	Arcs de cercle	La ligne du milieu contient les formes de base suivantes : <b>Arc supérieur, Arc inférieur, Arc gauche et Arc droit</b>
	Cercle	La ligne du bas contient les formes de base suivantes : <b>Cercle ouvert, Cercle fermé, Cercle fermé II et Cercle ouvert vertical</b> . Pour obtenir un résultat optimal, l'objet de dessin doit contenir plus de deux lignes de texte.
	Désactivé	Supprime le formatage de la base.
	Rotation	Utilise le bord supérieur ou inférieur de l'objet sélectionné en tant que base du texte.
	Debout	Utilise le bord supérieur ou inférieur de l'objet sélectionné en tant que base du texte et conserve l'alignement vertical original de chaque caractère.
	Basculer à l'horizontal	Incline horizontalement les caractères dans l'objet de texte.
	Basculer à la verticale	Incline verticalement les caractères dans l'objet de texte.
	Orientation	Inverse la direction du texte et reflète le texte horizontalement ou verticalement. Pour utiliser cette commande, vous devez au préalable appliquer une base différente au texte.

	Aligné à gauche	Aligne le texte sur l'extrémité gauche de la base de texte.
	Centré	Centre le texte sur la base de texte.
	Aligné à droite	Aligne le texte sur l'extrémité droite de la base de texte.
	Taille du texte adaptée	Modifie la taille du texte de manière à ce qu'il corresponde à la longueur de la base de texte
	Distance	Saisissez l'écart devant séparer la base de texte et la base de chaque caractère.
	Retrait	Saisissez l'écart devant séparer le début de la base de texte et le début du texte.
	Contour	Affiche ou masque la base de texte ou les bords de l'objet sélectionné.
	Contour de lettres	Affiche ou masque les bordures de chaque caractère dans le texte.
	Pas d'ombre	Supprime les effets d'ombre appliqués au texte.
	Vertical	Ajoute une ombre au texte présent dans l'objet sélectionné. Cliquez sur ce bouton, puis saisissez les dimensions de l'ombre dans les zones <b>Distance X</b> et <b>Distance Y</b> .
	Basculer	Ajoute une ombre inclinée au texte présent dans l'objet sélectionné. Cliquez sur ce bouton, puis saisissez les dimensions de l'ombre dans les zones <b>Distance X</b> et <b>Distance Y</b> .
	Écart X	Espace horizontal Saisissez l'écart horizontal devant séparer les caractères du texte et le bord de l'ombre.
	Écart Y	Espace vertical Saisissez l'écart vertical devant séparer les caractères du texte et le bord de l'ombre.
	Couleur d'ombre	Couleur d'ombre Sélectionnez une couleur pour l'ombre du texte.

## 29 - APPELER LES FONCTIONS DE DESSIN

Un clic prolongé permet d'ouvrir la barre d'instruments flottante **Fonctions de dessin**, à partir de laquelle vous pouvez ajouter des formes, des lignes, du texte et des légendes au document actif.

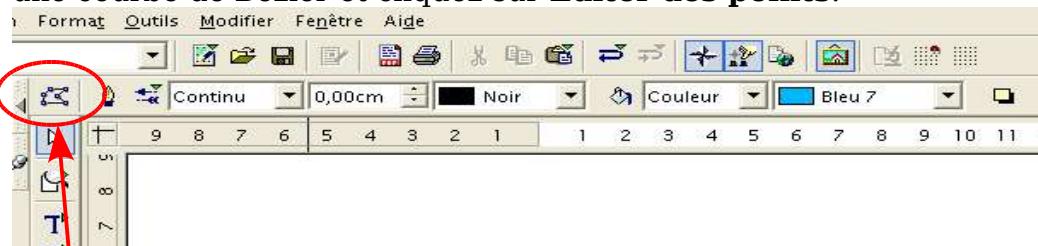
<b>Dessin</b>		<b>Afficher les fonctions de dessin</b>
<b>Sélection</b>		Permet de sélectionner des objets dans le document actif. Pour sélectionner un seul objet, cliquez dessus avec la flèche. Pour en sélectionner plusieurs, faites glisser le curseur autour des objets afin de dessiner un cadre de sélection. Pour ajouter un objet à une sélection, appuyez sur Maj, puis cliquez sur l'objet.
<b>Ligne</b>		Dessine une ligne droite à l'endroit où vous faites glisser le curseur dans le document actif. Maintenez la touche Maj enfoncée pour imposer à la ligne un angle de 45 degrés lorsque vous faites glisser le curseur.
		Pour entrer du texte sur une ligne, double-cliquez sur cette dernière, puis saisissez ou collez le texte. L'orientation du texte correspond à la direction dans laquelle vous avez fait glisser le curseur pour dessiner la ligne. Pour masquer la ligne, sélectionnez <b>Invisible</b> dans la zone <b>Style de ligne</b> de la barre d'objets.
<b>Rectangle</b>		Dessine un rectangle à l'emplacement où vous faites glisser le curseur dans le document actif. Pour dessiner un carré, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser le curseur. Cliquez sur l'endroit où vous voulez placer un angle du rectangle et faites glisser le curseur jusqu'à obtenir la taille voulue.  Vous pouvez modifier la taille d'un rectangle en faisant glisser l'une des poignées de celui-ci.
<b>Ellipse</b>		Dessine une ellipse à l'endroit où vous faites glisser le curseur dans le document actif. Cliquez sur l'endroit où vous voulez dessiner l'ellipse et faites glisser le curseur jusqu'à obtenir la taille voulue. Pour dessiner un cercle, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser le curseur.

<b>Polygone</b>		Dessine une ligne composée d'une série de segments de ligne droits. Faites glisser le curseur pour dessiner un segment de ligne, cliquez avec le bouton gauche de la souris pour définir le point limite de celui-ci, puis faites glisser le curseur pour dessiner un nouveau segment de ligne. Double-cliquez pour finir le dessin de la ligne. Pour créer une forme fermée, double-cliquez sur le point de départ de la ligne.  Lorsque vous maintenez la touche Maj enfoncée pendant le traçage, les nouveaux points seront alignés sur des angles incrémentés de 45° par rapport au point de départ.  Vous pouvez modifier séparément chaque point du polygone lorsque vous activez le mode <b>Éditer des points</b> .
<b>Courbe</b>		Dessine une courbe de Bézier lisse. Cliquez à l'endroit où vous voulez faire commencer la courbe, faites glisser le curseur, relâchez, puis amenez le pointeur à l'endroit où vous voulez que la courbe s'arrête et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Déplacez le curseur et cliquez de nouveau pour ajouter un segment de ligne droite à la courbe. Double-cliquez pour finir la courbe. Pour créer une forme fermée, double-cliquez sur le point de départ de la courbe. L'arc de la courbe est déterminé par la distance sur laquelle vous faites glisser le curseur.
<b>Ligne à main levée</b>		Dessine une ligne à main levée à l'endroit où vous faites glisser le curseur dans le document actif. Pour terminer la ligne, relâchez le bouton de la souris. Pour dessiner une forme fermée, relâchez le bouton de la souris à proximité du point de départ de la ligne.
<b>Arc</b>		Dessine un arc dans le document actif. Pour dessiner un arc, dessinez une ellipse en faisant glisser le curseur jusqu'à obtenir la taille voulue, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris pour définir le point de départ de l'arc. Amenez le pointeur à l'endroit où vous voulez placer le point limite, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris. Il n'est pas nécessaire de cliquer sur l'ellipse. Pour dessiner un arc basé sur un cercle, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous faites glisser le curseur.

<b>Secteur d'ellipse</b>		Dessine une forme pleine définie par l'arc d'une ellipse et par deux lignes de rayon dans le document actif. Pour dessiner un secteur d'ellipse, dessinez une ellipse en faisant glisser le curseur jusqu'à obtenir la taille voulue, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris pour définir la première ligne de rayon. Déplacez le curseur jusqu'à l'endroit où vous voulez placer la seconde ligne de rayon, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris. Il n'est pas nécessaire de cliquer sur l'ellipse. Pour dessiner un secteur de cercle, maintenez la touche Maj enfoncee pendant que vous faites glisser le curseur.	<b>Ces commandes ne sont accessibles que si vous activez la prise en charge des langues asiatiques dans Outils - Options - Paramètres linguistiques - Langues.</b>		
<b>Secteur de cercle</b>		Dessine une forme pleine définie par l'arc d'un cercle et par une ligne de diamètre dans le document actif. Pour dessiner un segment de cercle, dessinez un cercle en faisant glisser le curseur jusqu'à obtenir la taille voulue, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris pour définir le point de départ de la ligne de diamètre. Déplacez le curseur jusqu'à l'endroit où vous voulez placer le point limite de la ligne de diamètre, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris. Il n'est pas nécessaire de cliquer sur le cercle. Pour dessiner un segment d'ellipse, maintenez la touche Maj enfoncee pendant que vous faites glisser le curseur.	<b>Légende verticale</b>		Dessine une ligne se terminant par une légende rectangulaire à orientation de texte verticale à partir de l'endroit où vous faites glisser le curseur dans le document actif. Faites glisser une poignée de la légende pour en modifier la taille. Pour ajouter du texte, cliquez sur le bord de la légende puis saisissez ou collez votre texte. Pour transformer la légende rectangulaire en légende arrondie, faites glisser la plus grande des poignées d'angle lorsque le pointeur prend la forme d'une main.
<b>Texte</b>		Dessine, à l'endroit où vous faites glisser le curseur dans le document actif, une zone de texte ayant une orientation de texte horizontale. Dessinez une zone de texte à l'endroit de votre choix dans le document en faisant glisser le curseur jusqu'à obtenir la taille voulue, puis saisissez ou collez le texte.	<b>Texte vertical</b>		Dessine une zone de texte dont la direction de texte est verticale, à l'endroit où vous cliquez ou faites glisser le curseur dans le document actif. Cliquez n'importe où dans le document, puis saisissez ou collez le texte. Vous pouvez également amener le curseur jusqu'à l'endroit où vous souhaitez ajouter du texte afin d'y dessiner une zone de texte, puis saisir ou coller le texte en question.
<b>Animation de texte</b>		Dessine, à l'endroit où vous faites glisser le curseur dans le document actif, une zone de texte ayant une orientation de texte horizontale. Dessinez une zone de texte à l'endroit de votre choix dans le document en faisant glisser le curseur jusqu'à obtenir la taille voulue, puis saisissez ou collez le texte.			
<b>Légendes</b>		Dessine une ligne se terminant par une légende rectangulaire à orientation de texte horizontale à partir de l'endroit où vous faites glisser le curseur dans le document actif. Faites glisser une poignée de la légende pour en modifier la taille. Pour ajouter du texte, cliquez sur le bord de la légende puis saisissez ou collez votre texte. Pour transformer la légende rectangulaire en légende arrondie, faites glisser la plus grande des poignées d'angle lorsque le pointeur prend la forme d'une main.			

## 30 - ACTIVER LA BARRE D'OBJETS « BÉZIER » (ÉDITION DE POINTS)

La **barre d'objets Bézier** s'affiche lorsque vous sélectionnez une courbe de Bézier et cliquez sur **Éditer des points**.



Les fonctions fournies vous permettent d'éditer les points d'une courbe ou d'un objet converti en courbe. Les icônes disponibles sont les suivantes :

	Éditer des points	A l'aide de l'icône <b>Éditer des points</b> , vous pouvez activer ou désactiver le mode Édition des objets Bézier. Si le mode Édition est activé, vous pouvez sélectionner chaque point de l'objet de dessin.
	Déplacer des points	Active un mode dans lequel vous pouvez déplacer les points. Le pointeur de la souris affiche un petit carré vide lorsque vous le maintenez sur un point. Faites glisser ce point vers un autre emplacement. La courbe située des deux côtés du point suit le mouvement, sa partie comprise entre les points adjacents changeant de forme.
	Scinder la courbe	L'icône <b>Scinder la courbe</b> coupe une courbe en deux. Sélectionnez le ou les points où vous voulez scinder la courbe, puis cliquez sur l'icône.

	Supprimer des points	Permet de supprimer un ou plusieurs points sélectionnés. Pour sélectionner plusieurs points, cliquez dessus en maintenant la touche Maj enfonceée. Sélectionnez d'abord les points, puis cliquez sur cette icône. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche Suppr pour supprimer les points.
	Insérer des points	Active le mode Insertion. Ce mode vous permet d'insérer des points. Vous pouvez également déplacer des points exactement comme dans le mode Déplacer des points. Si néanmoins vous cliquez sur la courbe entre deux points et déplacez légèrement la souris tout en maintenant enfoncé son bouton gauche, vous insérez un nouveau point. Ce dernier est lisse et les lignes qui le relient à ses points de contrôle sont parallèles et le restent lorsque vous le déplacez.  Pour créer un point d'inflexion, vous devez en premier lieu insérer un point lisse ou symétrique, lequel est ensuite converti en point d'inflexion avec l'option <b>Point d'inflexion</b>

	Convertir en courbe	<p>Convertit une ligne droite en courbe ou vice versa. Si vous sélectionnez un point unique, la partie de courbe précédant le point est convertie. Si vous sélectionnez deux points, la partie entre les deux points est convertie. Si vous sélectionnez plus de deux points, une partie différente de la courbe est convertie chaque fois que vous cliquez sur cette icône. Si nécessaire, les points arrondis sont convertis en angles et les angles en arrondis.</p> <p>Si une partie de la courbe est droite, les points des extrémités de la droite n'ont qu'un point de contrôle chacun. Ce n'est alors plus possible d'en faire des points arrondis, à moins de reconvertis la droite en courbe.</p>		Jonction symétrique	Cette icône convertit un point d'inflexion ou un point lisse en un point symétrique. Les points de contrôle du point d'inflexion sont alignés parallèlement et sont de même longueur. Ils ne peuvent pas être déplacés séparément et leur courbure est définie selon le même degré dans toutes les directions.
	Point d'inflexion	Permet de transformer le point actif ou les points sélectionnés en points d'inflexion. Les points d'inflexion comportent deux points de contrôle indépendants déplaçables séparément ; le tracé de la courbe passe sur un point d'inflexion en dessinant un angle.		Fermer Bézier	Ferme une ligne ou une courbe. Une ligne est fermée lorsque son dernier point est connecté à son premier point, ce qui est signalé par un carré agrandi.
	Jonction lisse	Permet de transformer un point d'inflexion ou un point symétrique en un point lisse. Les deux lignes vers les points de contrôle des points d'inflexion sont parallèles et ne peuvent être déplacées qu'en ensemble. Les lignes vers les points de contrôle peuvent toutefois être de longueur différente, ce qui entraîne une courbure plus ou moins importante de la courbe.		Réduire les points	Marque le point actif ou les points sélectionnés pour les supprimer. Cela se produit lorsque le point est situé sur une ligne droite. Si vous convertissez une courbe ou un polygone en ligne droite à l'aide de l'icône <b>Convertir en courbe</b> ou que vous modifiez une courbe avec la souris de sorte qu'un point se retrouve sur une ligne droite, ce dernier est supprimé. L'angle à partir duquel la réduction du point est effectué est de 15° par défaut.

### **Public Documentation License Notice**

The contents of this Documentation are subject to the Public Documentation License Version 1.0 (the "License"); you may only use this Documentation if you comply with the terms of this License. A copy of the License is available at <http://www.openoffice.org/licenses/PDL.html>.

The Original Documentation is Mise en page et Traitement des objets images et graphiques avec Open Office.org . The Initial Writer of the Original Documentation is Rémy Petit Copyright (C) 2005. All Rights Reserved. (Initial Writer contact(s): [remy.petit@ac-besancon.fr](mailto:remy.petit@ac-besancon.fr)).

Contributor(s): \_\_\_\_\_. Portions created by \_\_\_\_\_ are Copyright (C)\_\_\_\_\_ [*Insert year(s)*]. All Rights Reserved. (Contributor contact(s): \_\_\_\_\_ [*Insert hyperlink/alias*]).

NOTE: The text of this **Appendix** may differ slightly from the text of the notices in the files of the Original Documentation. You should use the text of this **Appendix** rather than the text found in the Original Documentation for Your Modifications.