



**LibreOffice**

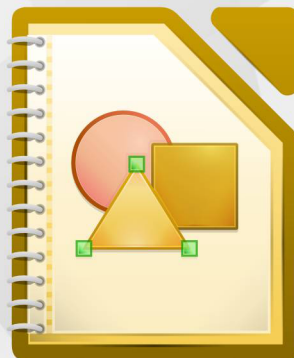
The Document Foundation

Version 4.1

## Guide Draw

### *Chapitre 6*

### *Éditer des images*



## Copyright

---

Ce document est Copyright © 2010–2014 par ses contributeurs tels que listés ci-dessous. Vous pouvez le distribuer et/ou le modifier sous les termes des licences GNU General Public License (<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>), version 3 ou ultérieure ou Creative Commons Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>), version 3.0 ou ultérieure.

Tous les noms de marque à l'intérieur de ce guide appartiennent à leur propriétaire légitime.

## Contributeurs

Auteur : Christian Chenal

Relecteurs : Pierre-Yves Samyn

## Retours

Veillez envoyer vos commentaires ou suggestions à propos de ce document à :  
[doc@fr.libreoffice.org](mailto:doc@fr.libreoffice.org)

## Remerciements

Ce chapitre est basé sur le guide *Prise en main de Draw* de Michel Pinquier et sur les Chapitres 6 de *OpenOffice.org 3.3 Draw Guide (anglais)* et *LibreOffice 4.1 Draw Guide (anglais)*. Les contributeurs à ces chapitres sont :

|                 |                     |                |                   |
|-----------------|---------------------|----------------|-------------------|
| Michel Pinquier | Alex Thurgood       | Jim Taylor     | Linda Worthington |
| Daniel Carrera  | Jean Hollis Weber   | Agnes Belzunce | Wolfgang Uhlig    |
| Martin Fox      | Peter Hillier-Brook | Hazel Russman  | Gary Schnabl      |
| Claire Wood     | John Cleland        | John A Smith   | Peter Schofield   |

## Date de publication et version du logiciel

Publié le 24 février 2014. Basé sur LibreOffice 4.1.2.

## Apparence de LibreOffice

---

LibreOffice fonctionne sous les systèmes d'exploitation Windows, Linux et Mac OS X, chacun de ces systèmes pouvant exister sous plusieurs versions. Chacune de ces configurations peut donner lieu à des options d'affichage différentes (polices, couleurs, thèmes, gestionnaire de fenêtres, icônes). De plus, ces options d'affichage sont pour certaines personnalisables par les utilisateurs.

Les illustrations de ce chapitre ont été réalisées sous Windows avec le jeu d'icônes Galaxy. Certaines images ne ressembleront donc pas exactement à ce que vous voyez sur votre ordinateur. En cas de confusion sur une icône, dont l'apparence peut être très différente d'un jeu à l'autre, vous pouvez vérifier son nom, qui apparaît dans l'infobulle lorsque vous placez le pointeur de la souris au-dessus.

## Note pour les utilisateurs Mac

---

Certaines combinaisons de touches et certains éléments de menus sont différents entre un Mac et Windows ou Linux. La table ci-dessous donne quelques équivalents pour les instructions de ce chapitre. Pour une liste plus détaillée, voyez dans l'Aide.

| <i>Windows/Linux</i>                            | <i>Équivalent Mac</i>               | <i>Effet</i>                        |
|---|-------------------------------------|-------------------------------------|
| Sélection de menu<br><b>Outils &gt; Options</b> | <b>LibreOffice &gt; Préférences</b> | Accès aux options de paramétrage    |
| <i>Clic droit</i>                               | ⌘+clic                              | Ouvre un menu contextuel            |
| <i>Ctrl (Contrôle)</i>                          | ⌘ ( <i>Commande</i> )               | Utilisé avec d'autres touches       |
| <i>F5</i>                                       | Maj+⌘+F5                            | Ouvre le Navigateur                 |
| <i>F11</i>                                      | ⌘+T                                 | Ouvre la fenêtre Styles & Formatage |

# Table des matières

---

|   |    |
|---|----|
| Copyright.....                                    | 2  |
| Apparence de LibreOffice.....                     | 2  |
| Note pour les utilisateurs Mac.....               | 3  |
| Introduction.....                                 | 6  |
| Importer des images.....                          | 6  |
| Insertion.....                                    | 6  |
| Incorporation.....                                | 7  |
| Lien.....   | 7  |
| Scan.....   | 8  |
| Copie et collage.....                             | 8  |
| Glisser-déposer.....                              | 9  |
| Insertion de fichier.....                         | 9  |
| Exporter des images.....                          | 10 |
| Exporter le fichier entier.....                   | 10 |
| Exporter des objets.....                          | 10 |
| Enregistrer des images.....                       | 11 |
| Formater des images.....                          | 11 |
| Taille d'origine.....                             | 12 |
| Nom.....  | 12 |
| Description.....                                  | 12 |
| Compression.....                                  | 12 |
| Édition avec un outil externe.....                | 12 |
| Barre d'outils Image.....                         | 12 |
| Rognage.....                                      | 14 |
| Rogner.....                                       | 15 |
| Échelle.....                                      | 15 |
| Taille de l'image.....                            | 15 |
| Barre d'outils Filtre graphique.....              | 15 |
| Filtre graphique Invertir.....                    | 16 |
| Filtre graphique Adoucir.....                     | 17 |
| Filtre graphique Augmenter la netteté.....        | 17 |
| Filtre graphique Supprimer les interférences..... | 18 |
| Filtre graphique Solarisation.....                | 18 |
| Filtre graphique Vieillesse.....                  | 19 |
| Filtre graphique Poster.....                      | 19 |
| Filtre graphique Pop'art.....                     | 20 |
| Filtre graphique Dessin au fusain.....            | 20 |
| Filtre graphique Relief.....                      | 21 |
| Filtre graphique Mosaïque.....                    | 21 |
| Remplacer des couleurs.....                       | 22 |
| Conversion.....                                   | 23 |



## Introduction

Les précédents chapitres du guide Draw ont traité uniquement des formes vectorielles. Toutefois, Draw dispose d'un certain nombre de fonctions destinées aux images (bitmaps) telles que les photographies et les images scannées, et notamment l'import, l'export et la conversion d'un format à un autre.

Draw est capable de lire la majorité des formats de fichiers graphiques. Il dispose d'un ensemble de possibilités comparable à ceux de logiciels spécialisés de traitement d'image, comme Adobe Photoshop ou Gimp.

## Importer des images

### Insertion

Pour importer des fichiers graphiques dans votre dessin, choisissez **Insertion > Images > À partir d'un fichier** depuis la barre de menus ou cliquez l'icône **À partir d'un fichier** de la barre d'outils Dessin. La boîte de dialogue Insérer une image s'ouvre (Figure 1). L'apparence de cette boîte de dialogue peut varier selon votre système d'exploitation et le fait que l'option *Utiliser les boîtes de dialogue LibreOffice* soit cochée ou non dans **Outils > Options > LibreOffice > Général**.

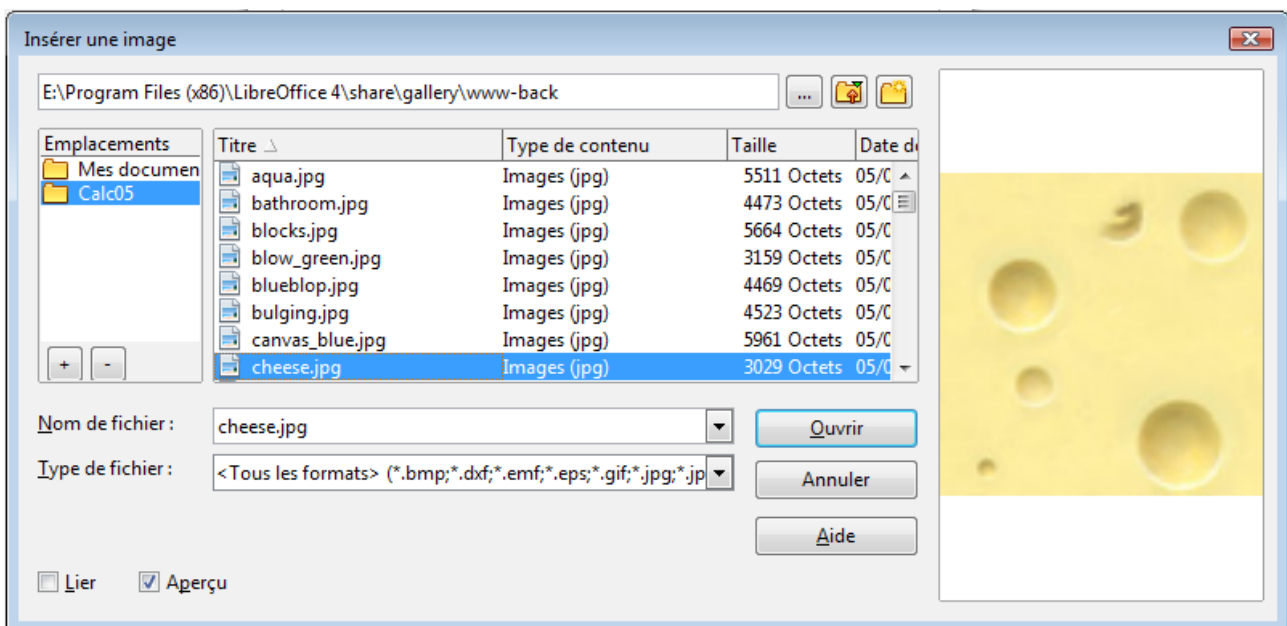


Figure 1 : Boîte de dialogue Insérer une image

Draw comporte des filtres d'import pour la majorité des formats d'images. Si le fichier que vous voulez importer a un format d'image non pris en compte par les filtres d'import, il est alors recommandé d'utiliser un autre programme de conversion d'images afin d'obtenir un format reconnu par Draw.

Si vous cochez l'option *Aperçu*, un aperçu du fichier apparaît dans la partie droite de la boîte de dialogue. Cela facilite le choix du fichier et vous permet également de vérifier que Draw peut bien importer le format de fichier utilisé.

## Incorporation

L'incorporation d'une image dans votre dessin fait de cette image un élément permanent de votre document. Toute modification que vous apportez à une image incorporée n'apparaîtra que dans votre dessin et le fichier image d'origine ne sera pas affecté.

L'incorporation se produit lorsque vous importez une image dans votre dessin en utilisant la commande Insérer une image sans l'option Lier, un copier-coller, le scan d'une image ou un glisser-déposer.

Le principal avantage des images incorporées dans votre dessin est que ces images sont disponibles quel que soit l'ordinateur utilisé pour ouvrir le document.

Le principal inconvénient des images incorporées est que cela peut créer des fichiers de taille importante, ce qui peut être gênant si vous n'avez qu'une capacité limitée pour stocker vos fichiers. La fonction de compression d'image peut alors être intéressante : voir "Compression" page 12. Un autre inconvénient est que si l'image d'origine est modifiée, votre dessin ne disposera pas d'une version à jour de cette image à chaque fois que vous l'ouvrirez.

### Note

Il est possible que, lors de l'incorporation, un fichier image change de format : c'est le cas notamment pour les fichiers au format DXF ou SVG.

## Lien

Le lien d'une image dans votre dessin ne va pas l'insérer dans votre document, mais un lien est créé vers l'endroit où le fichier image se trouve sur votre ordinateur. À chaque fois que votre document sera ouvert, toutes les images liées seront affichées dans votre dessin.

Le principal avantage est que si l'image d'origine est modifiée ou remplacée par une autre image avec le même nom de fichier, la fois suivante où vous ouvrirez votre document, la dernière version de l'image apparaîtra dans le dessin.

Le principal inconvénient est que le lien entre votre dessin et les fichiers images doit être maintenu pour que la liaison fonctionne correctement. Si vous envoyez votre document vers un autre ordinateur, vous devez également envoyer les fichiers liés, et dans le même dossier que sur l'ordinateur d'origine.

Pour lier un fichier image dans votre dessin, cochez l'option *Lier* dans la boîte de dialogue Insérer une image (Figure 1) avant de cliquer sur le bouton **Ouvrir**. Un message d'avertissement peut apparaître, vous demandant de confirmer la liaison ou d'incorporer l'image.

Toute modification d'une image liée à l'intérieur de votre document n'apparaîtra que dans votre dessin et le fichier image d'origine ne sera pas affecté.

Les liens peuvent être actualisés, modifiés ou rompus en choisissant **Édition > Liens** depuis la barre de menus pour ouvrir la boîte de dialogue Éditer les liens (Figure 2). Sélectionnez le lien à actualiser, à modifier ou à rompre, puis cliquez sur le bouton correspondant. Si vous rompez un lien, l'image devient incorporée dans votre dessin.

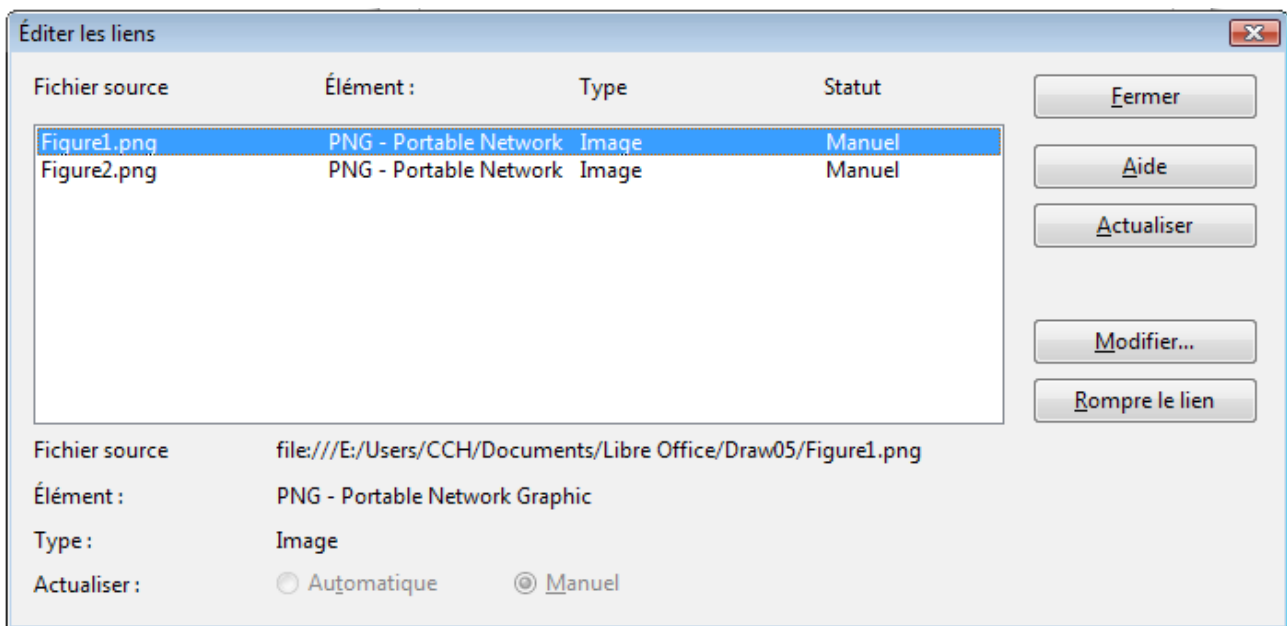


Figure 2 : Boîte de dialogue Éditer les liens

## Scan

Avec la plupart des scanners, vous pouvez directement insérer une image scannée dans votre dessin. Les images scannées sont incorporées au format PNG.

Assurez-vous que votre scanner est configuré sur l'ordinateur et qu'il supporte le système SANE pour le système d'exploitation Linux, ou TWAIN pour les systèmes d'exploitation Windows ou Mac.

Pour insérer une image depuis un scanner :

- 1) Placez le document, le dessin ou la photographie dans le scanner et assurez-vous que le scanner est prêt.
- 2) Choisissez **Insertion > Image > Scanner > Sélectionner la source** depuis la barre de menus pour sélectionner le scanner à utiliser. Choisissez **Insertion > Image > Scanner > Acquérir** depuis la barre de menus une fois le scanner sélectionné.
- 3) La suite de la procédure dépend du pilote du scanner, de son interface et du système d'exploitation de l'ordinateur. Il vous est habituellement demandé de spécifier les options de scan, comme la résolution ou la fenêtre de scan entre autres. Consultez la documentation de votre scanner pour plus d'informations.
- 4) Une fois l'image scannée, Draw la place dans votre dessin. Vous pouvez alors l'éditer comme n'importe quelle autre image.

## Copie et collage

Copier une image puis la coller est une autre façon d'incorporer des images dans votre dessin, qui passe par le presse-papiers. L'image copiée peut être une image déjà incorporée dans un autre document, ou ce peut être un fichier image.

Après la copie, vous pouvez choisir le format dans lequel vous voulez coller l'image dans Draw en choisissant **Édition > Collage spécial** depuis la barre de menus. Les formats disponibles dépendent du type d'image copiée dans le presse-papiers.



## Glisser-déposer

Le glisser-déposer est une autre méthode pour incorporer des images dans un dessin et peut être utilisé avec des images incorporées ou liées à l'origine. La façon dont le glisser-déposer fonctionne dépend du système d'exploitation de l'ordinateur. Le comportement du glisser-déposer est habituellement possible en utilisant les touches *Ctrl* ou *Ctrl+maj* en combinaison avec la souris.

Les images fréquemment utilisées peuvent être rangées dans la Gallery de LibreOffice. Une copie de l'image peut alors être simplement glissée-déposée dans le dessin depuis la Gallery. Voir le Chapitre 10 Techniques avancées de Draw pour plus d'informations.

## Insertion de fichier

L'option **Insertion > Fichier** est disponible depuis la barre de menus. Elle vous permet d'insérer un fichier qui est un dessin Draw (\*.odg), une présentation Impress (\*.odp), ou du texte à partir d'un document au format RTF, HTML ou texte brut.

Lorsque vous insérez un fichier, il est habituellement inséré en entier dans votre dessin. Cependant, si vous avez choisi un fichier Draw ou Impress, vous pouvez également choisir d'insérer individuellement des diapos ou des objets dans votre dessin.

Après avoir sélectionné un fichier Draw ou Impress, et cliqué sur **Insérer**, la boîte de dialogue Insérer des pages/des objets s'ouvre (Figure 3). Pour accéder aux diapos et aux objets individuels, cliquez sur le symbole d'extension à gauche du nom du fichier (habituellement un + ou un petit triangle selon votre système d'exploitation). Sélectionnez les diapos et les objets que vous voulez insérer et cliquez sur **OK**.

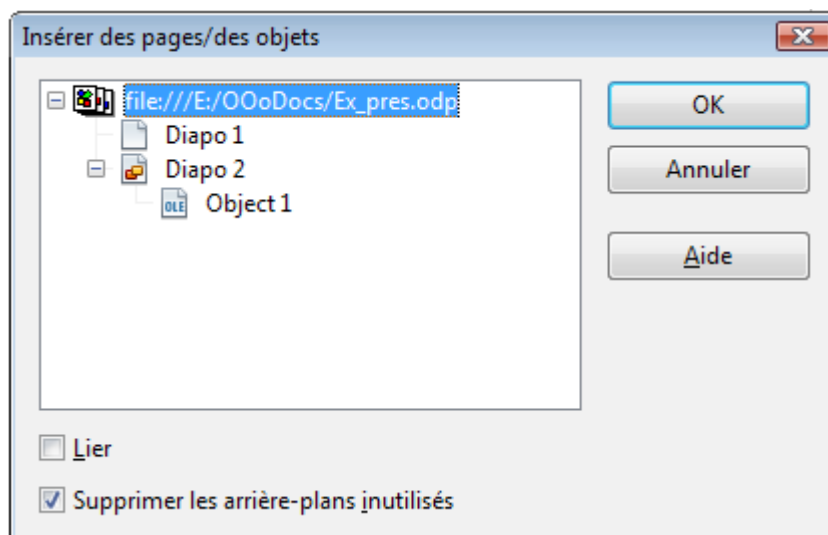


Figure 3 : Insérer des diapos et des objets

Vous pouvez insérer les éléments en tant qu'objets incorporés ou liés si vous cochez l'option *Lier*. L'option *Supprimer les arrière-plans inutilisés* vous permet de ne pas insérer les pages maîtresses inutilisées.

Si l'objet inséré était nommé dans le document source, il conserve son nom d'origine, à moins que ce nom existe déjà dans le document cible. En cas de conflit, vous devez renommer l'objet avant qu'il ne soit inséré. Pour renommer un objet inséré, faites un clic droit et choisissez **Nom** dans le menu contextuel. Ceci présente l'avantage que l'objet soit alors listé dans le Navigateur.

## Exporter des images

### Exporter le fichier entier

Par défaut, Draw enregistre les dessins au format ODG, mais certains logiciels ne peuvent pas ouvrir ces fichiers. Vous pouvez alors exporter le fichier dans divers formats.

- 1) Dans votre dessin, ne sélectionnez aucun objet et choisissez **Fichier > Exporter** depuis la barre de menus. La boîte de dialogue Exporter s'ouvre (Figure 4).

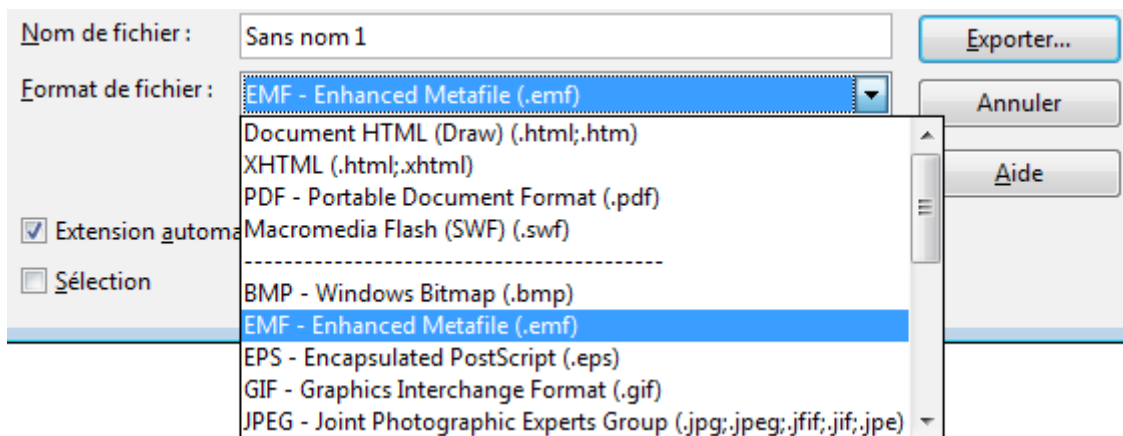


Figure 4 : Exporter un document Draw

- 2) Sélectionnez le format désiré dans la section supérieure de la liste déroulante *Format de fichier*.
- 3) Cliquez sur **Exporter**.
- 4) Selon le format sélectionné, une autre boîte de dialogue peut s'ouvrir pour vous demander de spécifier les options nécessaires à ce format graphique.
- 5) Cliquez sur **Exporter**, **Créer** ou **OK** et votre document sera exporté en tant que nouveau fichier dans un nouveau format.

#### Note

Les formats situés dans la section supérieure de la liste déroulante *Format de fichier* (HTML, XHTML, PDF et SWF) ne s'appliquent qu'à des documents entiers.

### Exporter des objets

Pour exporter des objets individuels de votre document :

- 1) Dans votre dessin, sélectionnez les objets que vous voulez exporter et choisissez **Fichier > Exporter** depuis la barre de menus. La boîte de dialogue Exporter s'ouvre (Figure 4).
- 2) Sélectionnez le format désiré dans la section inférieure de la liste déroulante *Format de fichier*.
- 3) Cochez l'option *Sélection*.
- 4) Cliquez sur **Exporter**.
- 5) Selon le format sélectionné, une autre boîte de dialogue peut s'ouvrir pour vous demander de spécifier les options nécessaires à ce format graphique.
- 6) Cliquez sur **Exporter**, **Créer** ou **OK** et les objets sélectionnés seront exportés en tant que nouveau fichier dans un nouveau format. Les images seront exportées avec les filtres que vous leur avez appliqués dans le document (rognage...).

## Enregistrer des images

Vous pouvez enregistrer une image d'origine (sans les filtres que vous lui avez appliqués dans le document comme le rognage) contenue dans votre dessin en tant que fichier individuel. Pour ceci :

- 1) Sélectionnez l'image que vous voulez enregistrer, faites un clic droit et choisissez **Enregistrer l'image** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue Export d'images s'ouvre (Figure 5).

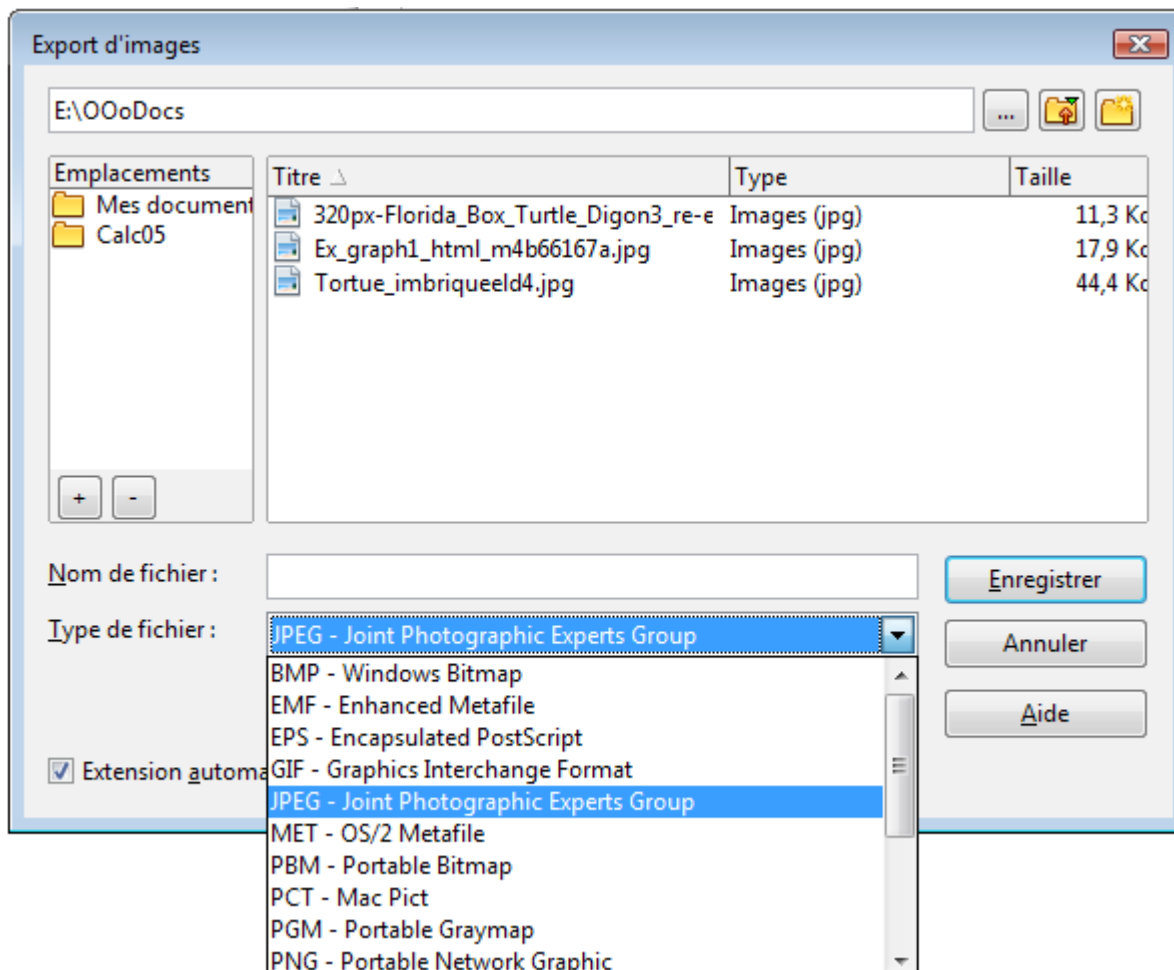


Figure 5 : Boîte de dialogue Export d'images

- 2) Spécifiez le nom du fichier dans la zone *Nom de fichier*.
- 3) Choisissez le format d'image dans la liste déroulante *Type de fichier*.
- 4) Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer l'image en tant que nouveau fichier.

## Formater des images

Les objets de type image peuvent être formatés en utilisant le menu Format ou le menu contextuel. La barre d'outils Image est utilisée pour appliquer ou modifier des filtres, et pour ajuster les propriétés des lignes, des zones et des ombres.

Les images sont des objets, pour lesquels s'appliquent les fonctionnalités décrites dans les autres chapitres de ce guide. Elles peuvent être incluses dans un groupe et réagir comme les autres objets lorsque les propriétés du groupe sont modifiées.

Les propriétés de transparence du menu Format ne font pas référence à la transparence de l'image elle-même, mais à celle de sa zone en arrière-plan. Pour modifier la transparence d'une image, vous devez utiliser la barre d'outils Image : voir "Barre d'outils Image" page 12.

Les images peuvent être renversées (**Modifier > Refléter** depuis la barre de menus), mais certaines images au format métafichier (*metafile*) peuvent poser problème lors de l'exécution de cette commande si elles contiennent du texte.

## Taille d'origine

Réinitialise les dimensions de l'image avec les valeurs telles qu'elles étaient définies lors de l'insertion de l'image.

## Nom

Il est recommandé de renommer les images en utilisant **Modifier > Nom** depuis la barre de menus ou en faisant un clic droit et en choisissant **Nom** dans le menu contextuel. Seuls les objets nommés sont visibles dans le Navigateur et peuvent être importés directement depuis un autre fichier.

## Description

Vous pouvez ajouter, en tant que métadonnées, un titre et une description à l'image. Cette information est utilisée par les outils d'accessibilité (comme un logiciel de lecture d'écran) et en qualité d'attributs de type ALT (alternatifs) si vous exportez le document en HTML.

## Compression

Vous pouvez compresser une image afin de diminuer la taille de votre document. Pour ceci, sélectionnez l'image, faites un clic droit et choisissez **Compresser l'image** dans le menu contextuel. La boîte de dialogue qui s'ouvre affiche les tailles et résolution originales et affichées dans le document, ainsi que la qualité de l'image exprimée en kibiocets.

Vous pouvez choisir entre une compression JPEG et une compression sans perte (PNG), avec à chaque fois la possibilité de saisir le niveau de qualité ou de compression. Vous pouvez également modifier la taille et la résolution de l'image en choisissant un algorithme d'interpolation.

Une fois ces modifications saisies, utilisez le bouton **Calculer** pour calculer la nouvelle qualité de l'image. Vous pouvez valider ces modifications en cliquant sur **OK**.

## Édition avec un outil externe

Vous pouvez éditer une image avec un outil externe, afin de disposer de fonctionnalités plus avancées. Pour ceci, sélectionnez l'image, faites un clic droit et choisissez **Éditer avec un outil externe** dans le menu contextuel.

## Barre d'outils Image

---

La barre d'outils Image apparaît automatiquement lorsque vous sélectionnez une image (Figure 6 et Figure 7).

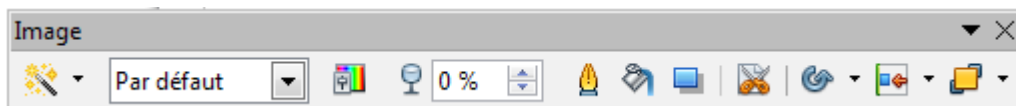


Figure 6 : Barre d'outils Image

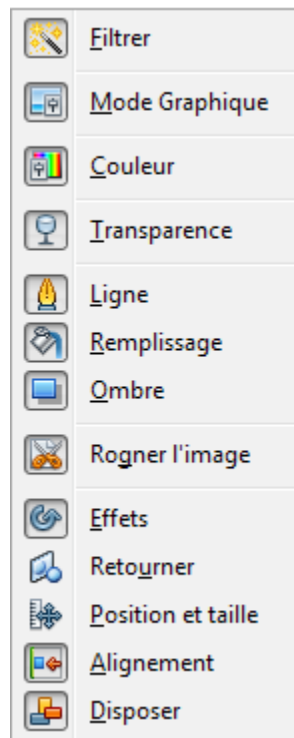


Figure 7 : Outils de la barre d'outils Image

Les outils disponibles dans la barre d'outils Image sont les suivants :

- **Filtre** : ouvre la barre d'outils Filtre graphique décrite dans le paragraphe "Barre d'outils Filtre graphique" page 15.
- **Mode Graphique** : modifie l'affichage de l'image. Ce paramètre n'affecte que l'affichage et l'impression de l'image : le fichier image d'origine, incorporé dans le document ou lié, reste inchangé.
  - *Par défaut* : l'image est affichée sans modification de couleur.
  - *Niveaux de gris* : l'image est affichée avec 256 niveaux de gris.
  - *Noir/Blanc* : l'image est affichée en noir et blanc
  - *Filigrane* : la luminosité et le contraste de l'image sont réduits afin qu'elle puisse être utilisée en tant que filigrane (arrière-plan).
- **Couleur** : ouvre la barre d'outils Couleur (Figure 8), qui permet d'ajuster les valeurs des trois couleurs RVB, la luminosité, le contraste et le gamma. Ces modifications n'affectent pas l'image d'origine, mais les valeurs d'ajustement sont enregistrées dans Draw en tant que paramétrage séparé.

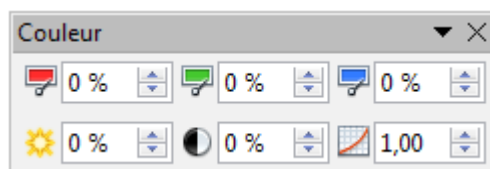


Figure 8 : Barre d'outils Couleur

- *Rouge, Vert, Bleu* : permet de sélectionner des valeurs entre -100 % (pas de couleur) et 100 % (intensité totale) ; 0 % représente la valeur d'origine de la couleur dans l'image.
- *Luminosité* : permet de sélectionner une valeur entre -100 % (totalement noir) et 100 % (totalement blanc).

- *Contraste* : permet de sélectionner une valeur entre -100 % (minimum) et 100 % (maximum).
- *Gamma* : permet de sélectionner une valeur entre 0,1 et 10 pour modifier la luminosité des couleurs intermédiaires. Essayez d'ajuster cette valeur si les modifications de luminosité et de contraste ne vous produisent pas le résultat espéré.
- **Transparence** : définit le degré de transparence de l'image entre 0 % (opaque) et 100 % (totalement transparente).
- **Ligne** : ouvre la boîte de dialogue Ligne. Dans ce contexte, la ligne concernée est celle qui entoure l'image.
- **Remplissage** : ouvre la boîte de dialogue Remplissage pour modifier la couleur, le dégradé, la hachure et l'image bitmap de la zone en arrière-plan qui contient l'image, et non de l'image elle-même. Pour voir cet arrière-plan, vous devez fixer la valeur de transparence de l'image à un niveau suffisamment élevé.
- **Ombre** : permet d'obtenir un effet d'ombre autour de l'image.
- **Rogner l'image** : permet de rogner l'image. Lorsque vous cliquez sur cette icône, des poignées rouges de rognage apparaissent autour de l'objet. Faites-les glisser pour rogner l'image à la taille désirée. Pour un rognage plus précis, voir "Rognage" page 14.
- **Effets, Alignement et Disposer** : leur utilisation est la même que pour les autres objets. Voir les Chapitres 4 Modifier les attributs d'un objet et 5 Combiner plusieurs objets.

## Rognage

Pour plus de contrôle et de précision sur les fonctions de rognage, sélectionnez l'image et choisissez **Format > Rogner l'image** depuis la barre de menus, ou faites un clic droit et choisissez **Rogner l'image** dans le menu contextuel, pour ouvrir la boîte de dialogue Rogner (Figure 9).

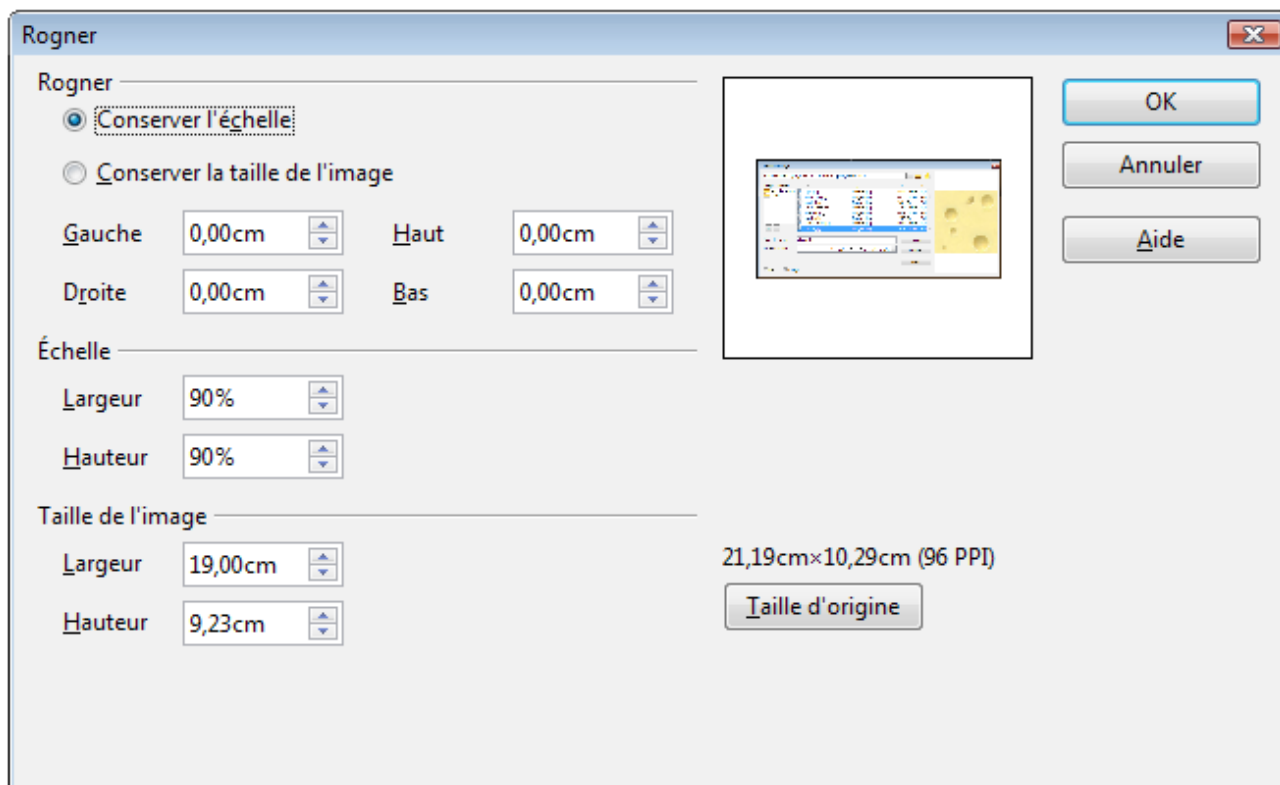


Figure 9 : Boîte de dialogue Rogner

Toute modification effectuée dans la boîte de dialogue Rogner ne change que l'affichage de l'image. L'image d'origine n'est pas modifiée. Si vous voulez exporter une image rognée, vous devez le faire en utilisant **Fichier > Exporter**. Si vous choisissez **Enregistrer l'image** dans le menu contextuel, c'est l'image d'origine qui sera exportée.

Dans la boîte de dialogue Rogner, un aperçu vous permet de vous rendre compte de la façon dont l'affichage de l'image sera modifié en conséquence des valeurs des différents paramètres.

## Rogner

Cette section vous permet de découper l'image sélectionnée, ou d'ajouter un espace vide autour de cette image.

- **Conserver l'échelle** : conserve l'échelle d'origine de l'image lors du rognage, ce qui a pour conséquence que la taille de l'image va évoluer.
- **Conserver la taille de l'image** : conserve la taille d'origine de l'image lors du rognage, ce qui a pour conséquence que l'échelle de l'image va changer.
- **Gauche et Droite** : saisissez une valeur positive pour réduire l'image du côté gauche ou droit, ou une valeur négative pour ajouter un espace vide du côté gauche ou droit de l'image. Si **Conserver l'échelle** est cochée, la largeur de l'image sera diminuée ou augmentée de cette valeur. Si **Conserver la taille de l'image** est cochée, l'échelle horizontale sera augmentée ou diminuée en conséquence.
- **Haut et Bas** : saisissez une valeur positive pour réduire l'image du côté haut ou bas, ou une valeur négative pour ajouter un espace vide du côté haut ou bas de l'image. Si **Conserver l'échelle** est cochée, la hauteur de l'image sera diminuée ou augmentée de cette valeur. Si **Conserver la taille de l'image** est cochée, l'échelle verticale sera augmentée ou diminuée en conséquence.

## Échelle

Cette section vous permet de modifier l'échelle de l'image sélectionnée. Dans les champs **Largeur** et **Hauteur**, saisissez sous forme de pourcentage la valeur d'échelle pour la largeur et la hauteur de l'image.

## Taille de l'image

Cette section vous permet de modifier la taille de l'image sélectionnée. Dans les champs **Largeur** et **Hauteur**, saisissez la largeur et la hauteur de l'image.

La taille d'origine de l'image est affichée au-dessus du bouton **Taille d'origine**. Cliquez sur ce bouton pour réinitialiser l'image à une échelle de 100 % et à ses largeur et hauteur d'origine (en tenant compte des valeurs de la section *Rogner*).


### Attention



Faites attention avec les opérations de rognage. Dans la boîte de dialogue Rogner, les valeurs de largeur et de hauteur des sections *Échelle* et *Taille de l'image* peuvent être manipulées de façon indépendante. Changer une valeur sans changer l'autre peut aboutir à des déformations importantes de l'image, ce qui peut ne pas être ce que vous avez recherché dans ces opérations de rognage.

## Barre d'outils Filtre graphique

Après la sélection d'une image et l'ouverture de la barre d'outils Image (Figure 6), cliquez sur

l'icône **Filtrer**  pour ouvrir la barre d'outils Filtre graphique. Draw vous propose onze effets de filtre. Les filtres s'appliquent à l'affichage en cours d'une image et peuvent être combinés. Ils

s'appliquent toujours à l'image en entier : il n'est pas possible d'utiliser les filtres pour éditer une partie d'une image seulement.

Si votre image est liée, tous les filtres graphiques utilisés ne sont appliqués qu'à l'affichage en cours. L'image originale n'est pas modifiée. Lorsque vous fermez le dessin, tous les filtres qui ont été appliqués sont perdus. Pour conserver une copie de l'image filtrée, exportez ou enregistrez l'image (**Fichier > Exporter** ou clic droit et **Enregistrer l'image**).

Si votre image est incorporée, tous les filtres graphiques sont appliqués directement sur cette image et ne peuvent être annulés au cours d'une session ultérieure. Une fois le dessin enregistré et fermé, les effets des filtres graphiques deviennent permanents. Si vous voulez annuler l'effet d'un filtre graphique, vous devez utiliser **Édition > Annuler** avant de fermer le fichier.



Figure 10 : Barre d'outils Filtre graphique

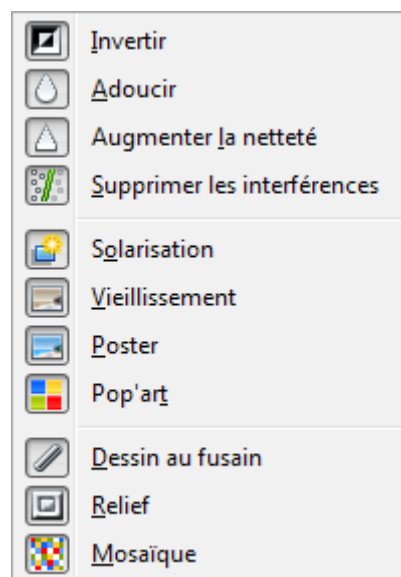



Figure 11 : Outils de la barre d'outils Filtre graphique

## Filtre graphique Invertir

Le fait de cliquer sur l'icône **Invertir**  va invertir ou inverser les valeurs de couleurs et de luminosité d'une image, comme pourrait le faire un négatif photographique (Figure 12).

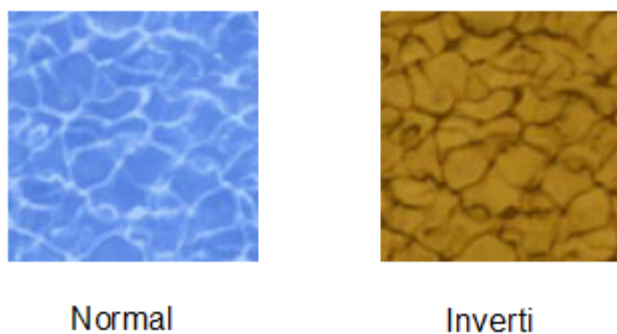



Figure 12 : Image invertie



## Filtre graphique Adoucir

Le fait de cliquer sur l'icône **Adoucir**  va adoucir ou estomper l'image, en appliquant un filtre de basse fréquence qui va réduire le contraste entre des pixels voisins et produire une légère perte de contraste (Figure 13). La boîte de dialogue Adoucir (Figure 14) s'ouvre, où vous pouvez déterminer le rayon lisse à appliquer au filtre lorsque vous cliquez sur **OK** : plus la valeur est forte, plus l'image sera floue.

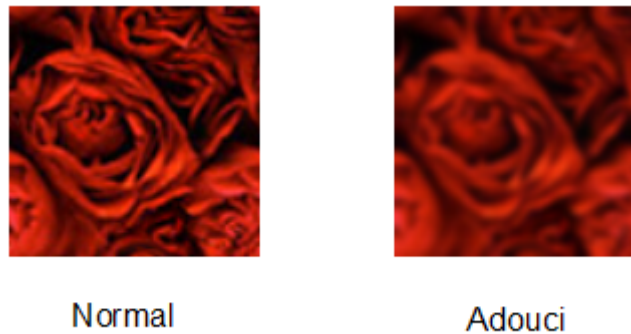


Figure 13 : Image adoucie

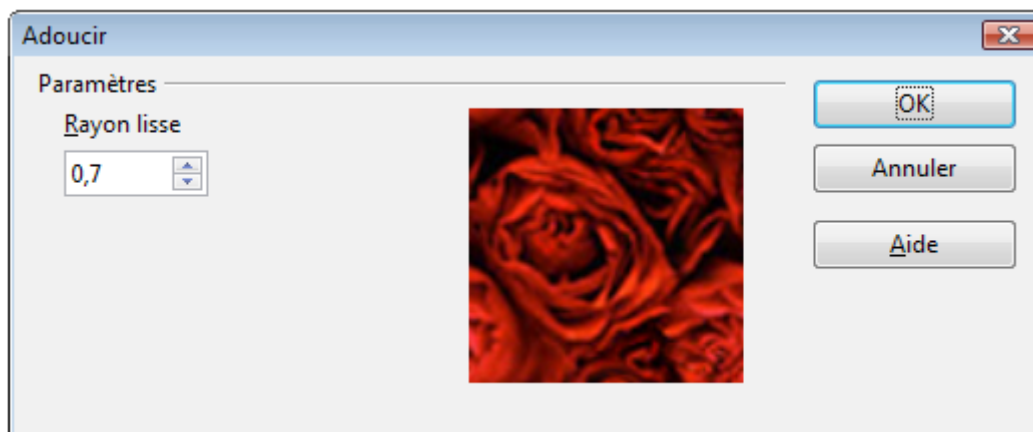



Figure 14 : Boîte de dialogue Adoucir

## Filtre graphique Augmenter la netteté

Le fait de cliquer sur l'icône **Augmenter la netteté**  va augmenter la netteté de l'image, en appliquant un filtre de haute fréquence qui va augmenter le contraste entre des pixels voisins en élevant la différence de luminosité. Cela va accentuer les lignes et cet effet sera renforcé si vous appliquez le filtre plusieurs fois (Figure 15).

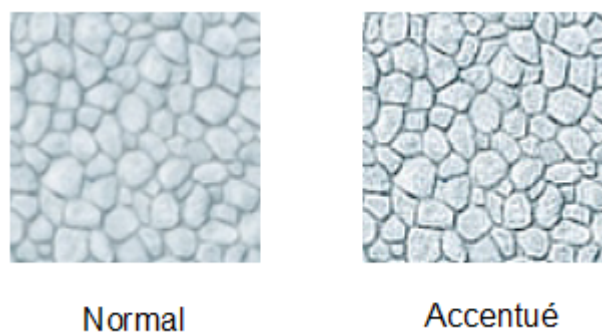


Figure 15 : Image avec netteté augmentée

## Filtre graphique Supprimer les interférences


Le fait de cliquer sur l'icône **Supprimer les interférences**  supprime les interférences, en appliquant un filtre médian qui compare chaque pixel à ses voisins. Il remplace alors les pixels dont les valeurs de couleur s'écartent le plus des valeurs moyennes par des pixels avec ces valeurs de couleur moyennes. Le résultat produisant des variations de contraste plus faibles, l'image paraît plus douce (Figure 16).



Figure 16 : Image avec interférences supprimées

## Filtre graphique Solarisation


La solarisation est un phénomène en photographie par lequel les couleurs d'une image enregistrée sur un négatif ou imprimée sont totalement ou partiellement inversées. C'était à l'origine un effet photochimique utilisé durant le développement d'un film photographique. La solarisation est maintenant utilisée dans l'univers de l'image numérique pour créer une modification ou une inversion de couleurs (Figure 17).



Figure 17 : Image solarisée




Figure 18 : Boîte de dialogue Solarisation

Le fait de cliquer sur l'icône **Solarisation**  ouvre la boîte de dialogue Solarisation (Figure 18). Saisissez une valeur de seuil de la couleur à partir de laquelle celle-ci est inversée. Cochez l'option *Invertir* pour ajouter un effet inverser à l'image (voir "Filtre graphique Invertir" page 16).

## Filtre graphique Vieillessement

Le vieillissement crée une apparence qui ressemble aux photographies anciennes. Tous les pixels sont fixés à leur valeur de gris et les canaux de couleur verte et bleue sont réduits à la valeur déterminée dans la boîte de dialogue Vieillessement. Le canal de couleur rouge n'est pas modifié (Figure 19).

Le fait de cliquer sur l'icône **Vieillessement**  ouvre la boîte de dialogue Vieillessement (Figure 20), où vous pouvez choisir le degré de vieillissement : à 0 %, on ne voit que les valeurs de gris des pixels ; à 100 %, il ne reste que le canal rouge.



Normal



Vieillessement  
de 15 %

Figure 19 : Image vieillie

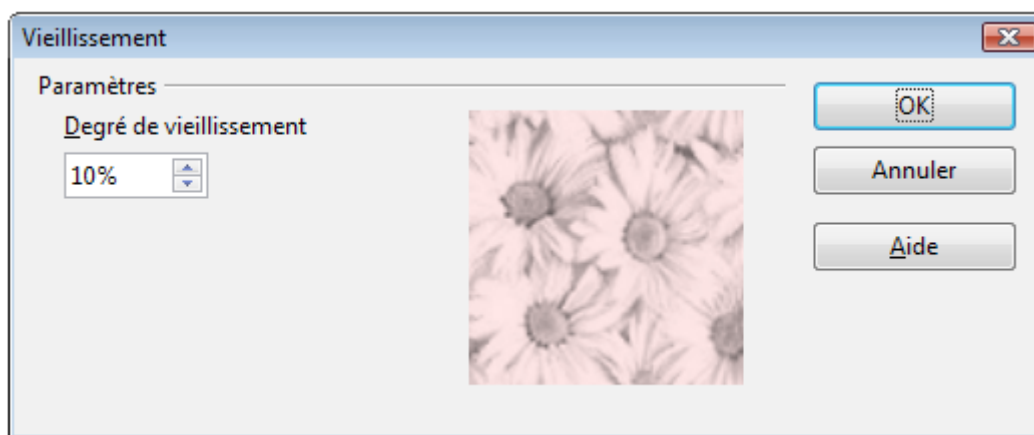



Figure 20 : Boîte de dialogue Vieillessement

## Filtre graphique Poster

L'effet de poster réduit le nombre de couleurs d'une image, la rendant plus plate. Si vous l'utilisez sur une photographie, celle-ci ressemblera à une peinture (Figure 21).

Le fait de cliquer sur l'icône **Poster**  ouvre la boîte de dialogue Poster (Figure 22), où vous pouvez choisir le nombre de couleurs.

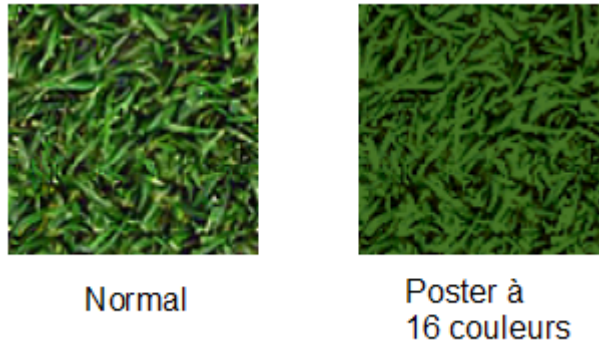



Figure 21 : Image avec effet poster



Figure 22 : Boîte de dialogue Poster

## Filtre graphique Pop'art

Le fait de cliquer sur l'icône **Pop'art**  va modifier les couleurs de l'image pour la mettre au format pop-art (Figure 23).

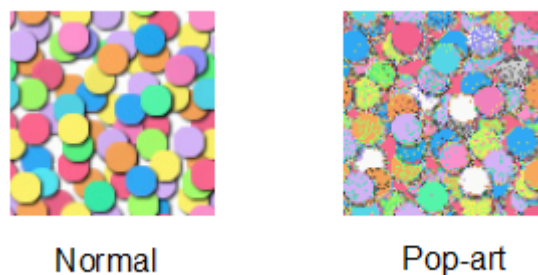


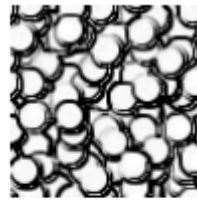
Figure 23 : Image pop-art

## Filtre graphique Dessin au fusain

Le fait de cliquer sur l'icône **Dessin au fusain**  va afficher l'image comme un croquis au fusain. Les contours de l'image sont tracés en noir et les couleurs d'origine sont supprimées (Figure 24).



Normal




Dessin au  
fusain

Figure 24 : Image dessinée au fusain

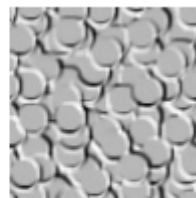
## Filtre graphique Relief

L'effet de relief permet de faire apparaître les lignes d'une image en relief, comme si l'image était éclairée par une source de lumière (Figure 25).

Le fait de cliquer sur l'icône **Relief**  ouvre la boîte de dialogue Relief (Figure 26), où vous pouvez choisir la position de la source de lumière qui va créer des ombres.



Normal



Relief

Figure 25 : Image en relief

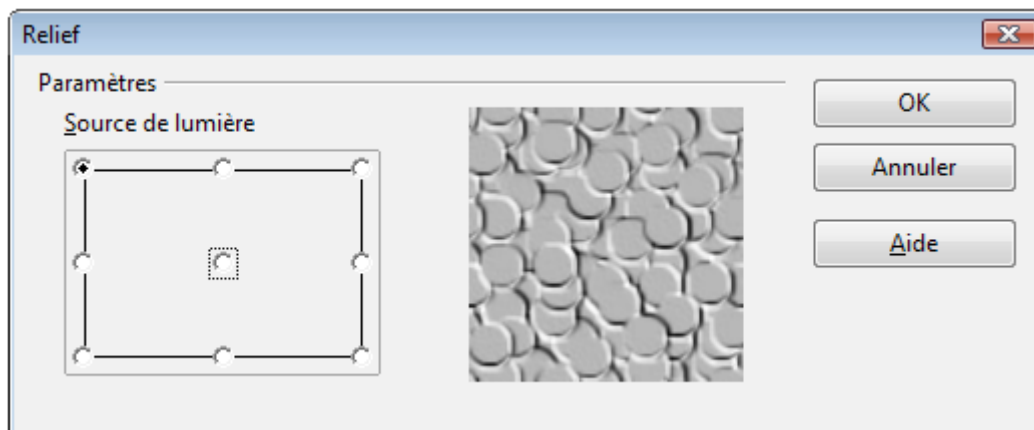



Figure 26 : Boîte de dialogue Relief

## Filtre graphique Mosaïque

L'effet de mosaïque crée de petits groupes de pixels et les transforme en carreaux rectangulaires d'une seule couleur, produisant un image qui ressemble à une mosaïque (Figure 27). Plus les rectangles individuels créés sont grands, moins l'image comporte de détails.

Le fait de cliquer sur l'icône **Mosaïque**  ouvre la boîte de dialogue Mosaïque (Figure 28), où vous pouvez déterminer la largeur et la hauteur en pixels des rectangles individuels qui seront créés. Le fait de cocher l'option *Mise en évidence des arêtes* va accentuer les côtés de chaque carreau.

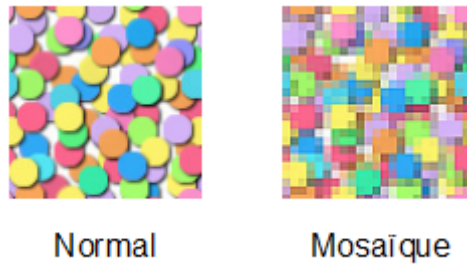


Figure 27 : Image en mosaïque

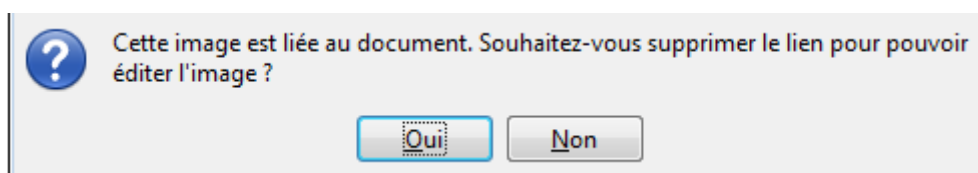


Figure 28 : Boîte de dialogue Mosaïque

## Remplacer des couleurs


L'outil **Remplacement de couleurs** vous permet de modifier une couleur d'une image, de la remplacer par une autre couleur ou de la rendre transparente. Jusqu'à quatre couleurs peuvent être remplacées en même temps. L'outil fonctionne sur l'image entière et vous ne pouvez pas sélectionner une partie de l'image pour l'éditer.

L'outil **Remplacement de couleurs** ne peut être utilisé qu'avec des images incorporées. Si vous essayez d'utiliser cet outil avec une image liée, lorsque vous cliquez sur le bouton **Remplacer**, le message suivant s'affichera :



La liste de sélection *Remplacer par* contient toutes les couleurs disponibles de la palette de couleurs en cours pour le document. Vous ne pouvez pas ici définir de nouvelles couleurs, mais vous pouvez ajouter des couleurs à cette palette avant d'utiliser l'outil. Voir Chapitre 4 Modifier les attributs d'un objet.

Pour remplacer des couleurs dans une image, faites comme suit :

- 1) Sélectionnez **Outils > Remplacement de couleurs** depuis la barre de menus pour ouvrir la boîte de dialogue Remplacement de couleur (Figure 29).
- 2) Sélectionnez l'image où remplacer des couleurs.
- 3) Cliquez sur l'icône **Pipette**  pour activer le mode de sélection de couleur.
- 4) Déplacez le pointeur de la souris au-dessus de la couleur à remplacer dans l'image et cliquez.



- 5) Une case est cochée dans la liste des couleurs et la couleur sélectionnée apparaît dans la zone *Couleur d'origine*.

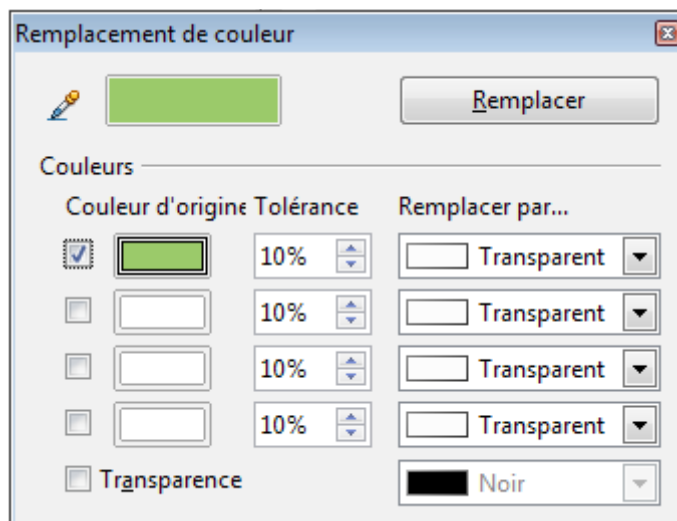


Figure 29 : Remplacement de couleurs

- 6) Saisissez le pourcentage de tolérance par rapport à la couleur sélectionnée. La valeur par défaut est de 10 %.
- 7) Dans la zone *Remplacer par*, sélectionnez la couleur de remplacement dans la liste déroulante. La valeur par défaut est *Transparent*.
- 8) Vous pouvez répéter les étapes 3 à 7 pour remplacer jusqu'à quatre couleurs simultanément.
- 9) Cliquez sur le bouton **Remplacer** pour procéder au remplacement.

Il n'existe pas d'aperçu de l'effet produit par l'outil de remplacement de couleurs. Si le résultat ne correspond pas à vos attentes, faites **Édition > Annuler** et recommencez.

Le pourcentage de tolérance est utilisé pour indiquer combien de valeurs de couleurs seront remplacées. Plus ce pourcentage sera faible, plus les couleurs devront être proches de la valeur de couleur sélectionnée pour être remplacées.

Vous pouvez également remplacer la valeur de couleur *Transparent* par une autre valeur dans une image. Pour ceci, faites **Outils > Remplacement de couleurs**, puis sélectionnez l'image. Dans la boîte de dialogue Remplacement de couleur, cochez la case *Transparence*, puis sélectionnez la couleur de remplacement dans la liste déroulante. Cliquez alors sur le bouton **Remplacer**.

## Conversion

---

### Convertir en bitmap

Tous les objets de dessin situés dans un document LibreOffice Draw sont des graphiques vectoriels qui peuvent être convertis en images bitmap au format PNG.

Pour convertir un graphique vectoriel en image bitmap, sélectionnez **Modifier > Convertir > En bitmap** depuis la barre de menus ou faites un clic droit et choisissez **Convertir > En bitmap** dans le menu contextuel.