



-
- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

Introduction

La suite Star Office est considérée par beaucoup comme un ensemble d'outils bureautiques, c'est à dire en fait comme un couple unique de programmes: le traitement de texte et le tableur. Or, il s'agit là d'une vision trop réductrice; bien d'autres outils sont disponibles dans Star Office, notamment un excellent programme de dessin vectoriel, Star Draw.

Aussi à l'aise en illustration 3D avec rendu OpenGL qu'avec la mise en page ou la réalisation d'organigrammes, il intègre depuis la version 5.2 une fonction originale: le dégradé de transparence.

Moins puissant que les dégradés d'Artsteam, lesquels sont uniques en leur genre, cette fonction de Star Draw est intéressante pour qui recherche en vectoriel des effets de fondu enchaîné, ou des effets de brume.

C'est ce dernier exemple qui est disséqué dans le présent article, parce qu'il facile et rapide à réaliser.

Dix minutes devraient suffire largement.

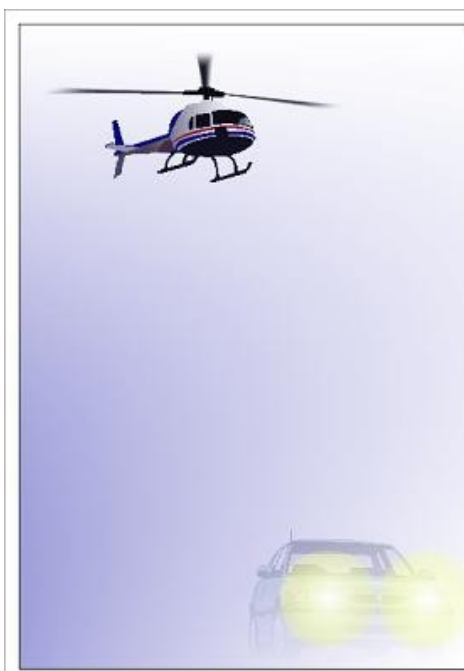


-
- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

Partie 1

Le sujet de l'exercice

Certains jours de brumes automnales, on remarque que celles-ci sont épaisses près du sol et vont s'évaporant avec l'altitude. Ainsi, de deux moyens de locomotion, une automobile et un hélicoptère, l'un est dans la brume et l'autre non, l'un est estompé par l'environnement et l'autre non. Il n'existe pas de séparation nette entre les deux états qui, au contraire, se fondent doucement, sans jamais être totalement opaques. La brume présente donc un aspect de transparence dégradée. C'est ce que prétend montrer l'illustration ci-dessous.



Proposons-nous de construire cette image à partir des éléments dont tout utilisateur de Star Office disposera par défaut.



- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

Partie 2

Importer les objets

Nous supposons que tout un chacun sait lancer Star Office et parcourir l'interface en vue d'activer le module de son choix.

Sans vouloir offenser qui que ce soit, rappelons qu'il existe trois possibilités d'ouvrir une session de dessin:

- cliquer sur Démarrer puis sur Dessin
- double cliquer sur l'icône "Nouveau Dessin" dans la fenêtre de droite
- cliquer sur "Un clic et c'est parti" dans la fenêtre de gauche, puis sur Dessin

Quel que soit le mode de lancement choisi, on doit se trouver en présence d'une page blanche au format "utilisateur", que l'on peut conserver ainsi, la modification de taille s'obtenant par >Format>Page.

Supposons que nous devons parer au plus pressé; il n'est alors pas question de dessiner l'hélicoptère et la voiture. Il faut donc les importer afin de les insérer dans la page.

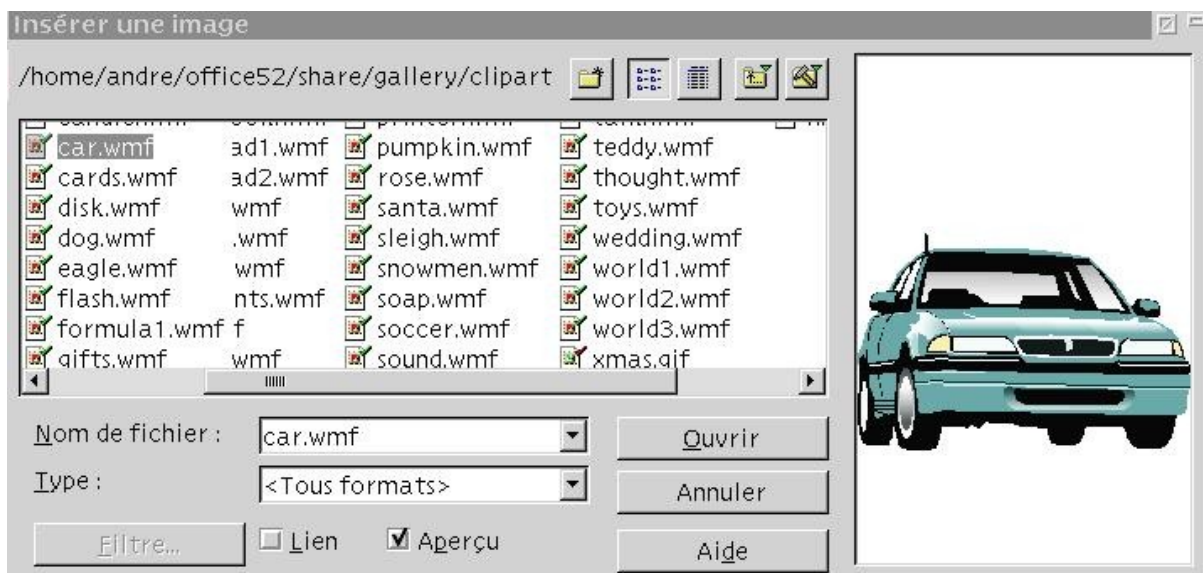
Heureusement Star Draw sait utiliser les formats vectoriels très répandus que sont les .wmf et les .cgm, le premier par le biais du menu >Insertion, le second par le biais du menu >Fichier.

Activons le menu >Insertion>Image> A partir de la Gallery/d'un fichier.

Une boîte de dialogue s'ouvre.

Rechercher alors le répertoire ~/office52/share/gallery/clipart.

Et enfin activer la fonction Aperçu, comme sur l'image ci-dessous.





- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

Partie 3

Importer les objets (suite)

Dès lors, cliquer sur un nom de fichier produit son affichage dans la fenêtre d'aperçu.

Sélectionner car.wmf et cliquer sur >Ouvrir.

La boîte de dialogue se referme, laissant la possibilité de placer l'image importée à l'endroit voulu dans l'espace de dessin (1° Clipart).

Disposer celui-ci dans le coin inférieur droit de la page, puis le désélectionner (impératif: sinon l'import d'une nouvelle image remplacera l'image sélectionnée).

Recommencer l'opération pour placer le 2° Clipart.





- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

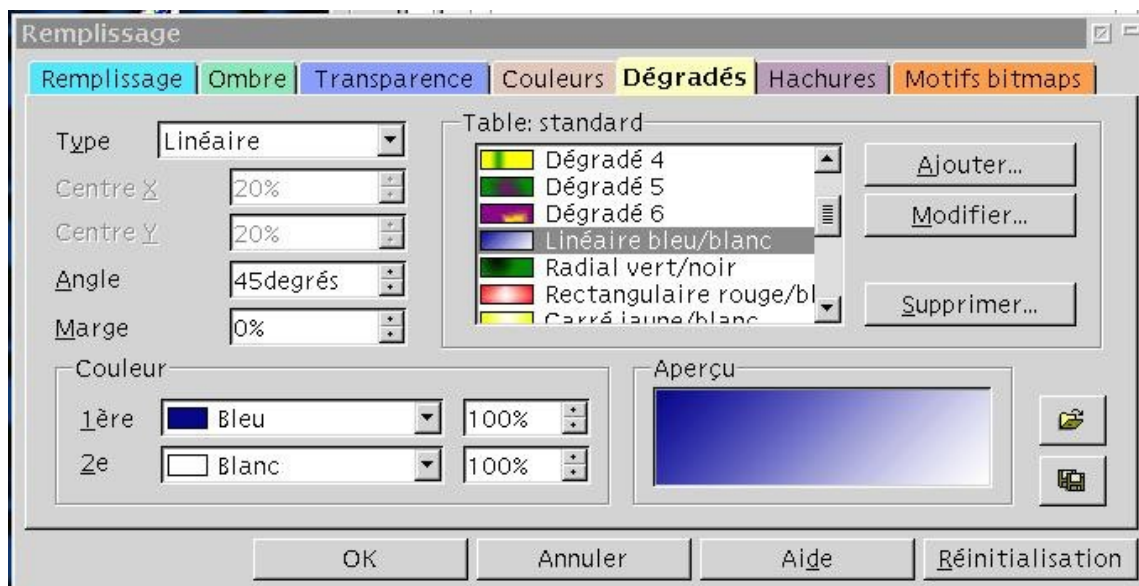
Partie 4

Mettre la brume en place

La brume sera représentée par un simple rectangle plein aux dimensions de la page. Par défaut, il s'agit d'un rectangle couleur bleu ciel.

Changer les caractéristiques de celui-ci en choisissant dans le menu déroulant en face du pot de peinture l'option >Dégradé et en sélectionnant dans le pop-up suivant >Linéaire bleu/blanc.

On parvient au même résultat d'un clic droit sur le rectangle et en sélectionnant >Remplissage dans le menu contextuel qui apparaît, puis en cliquant sur l'onglet >Dégradés de la boîte de dialogue ci-dessous :



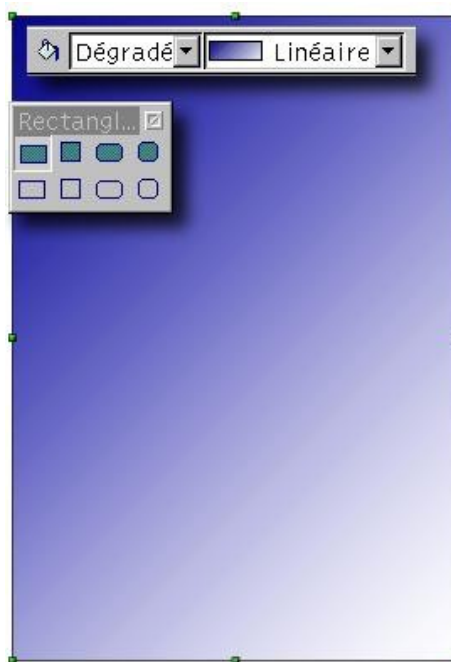


-
- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

Partie 5

Mettre la brume en place (suite)

Le résultat de l'une ou l'autre de ces manipulations est tel que:





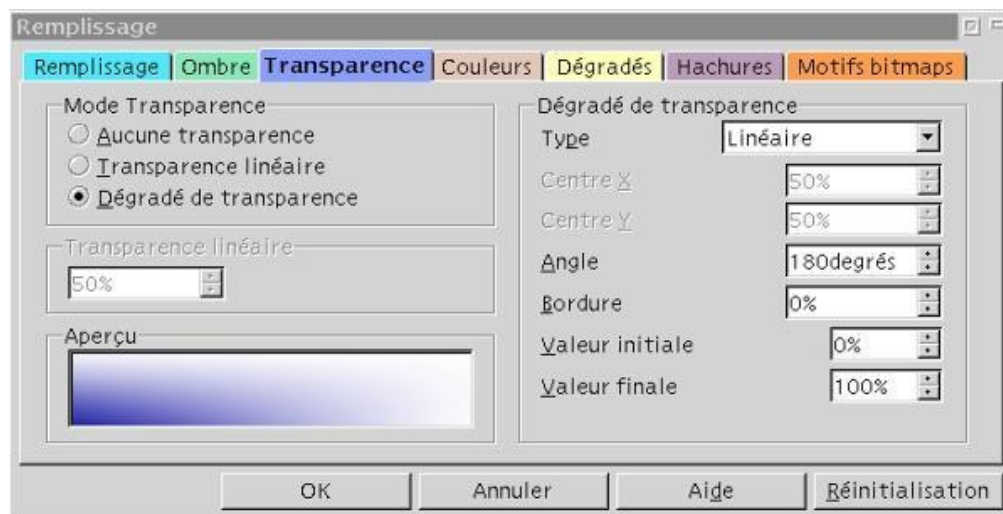
- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

Partie 6

Donner de la transparence à la brume

Bien évidemment, ce rectangle ne contient qu'un dégradé de couleur opaque à 100%; comme il est positionné sur les objets importés, ceux-ci sont recouverts et invisibles. Il faut donc affecter une transparence au rectangle, transparence progressive de bas en haut si l'on veut les voir.

Dans la boîte de dialogue >Remplissage décrite plus avant, cliquer sur l'onglet >Transparence et paramétrer celle-ci comme indiqué dans la vue suivante:



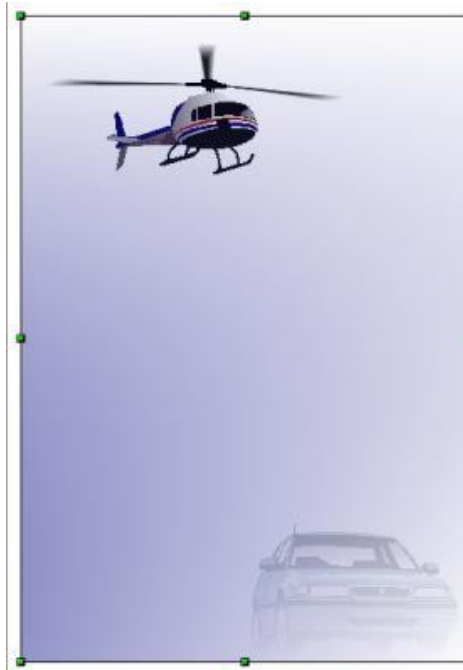


-
- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

Partie 7

Donner de la transparence à la brume (suite)

Si tout s'est bien passé, le résultat suivant devrait être obtenu:





- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

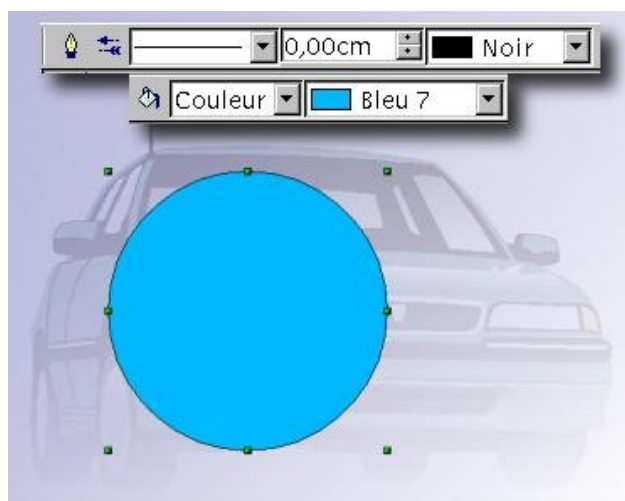
Partie 8

Mettre en place la lumière des phares

On ne roule pas dans la brume sans avoir allumé ses codes; ceux-ci seront représentés par un halo lumineux jaunâtre, ce qui suppose que le véhicule est ancien, les codes européens étant blancs... Ces halos seront circulaires, ce qui n'est pas forcément réaliste en fonction de la forme des optiques. Mais par facilité, tracer un cercle plein ayant pour centre le centre de l'optique.

Rappelons que maintenir appuyée la touche shift pendant le déplacement de la souris permet de tracer un cercle parfait.

Comme le rectangle précédent, le cercle est bleu ciel, avec une bordure noire d'épaisseur minimale



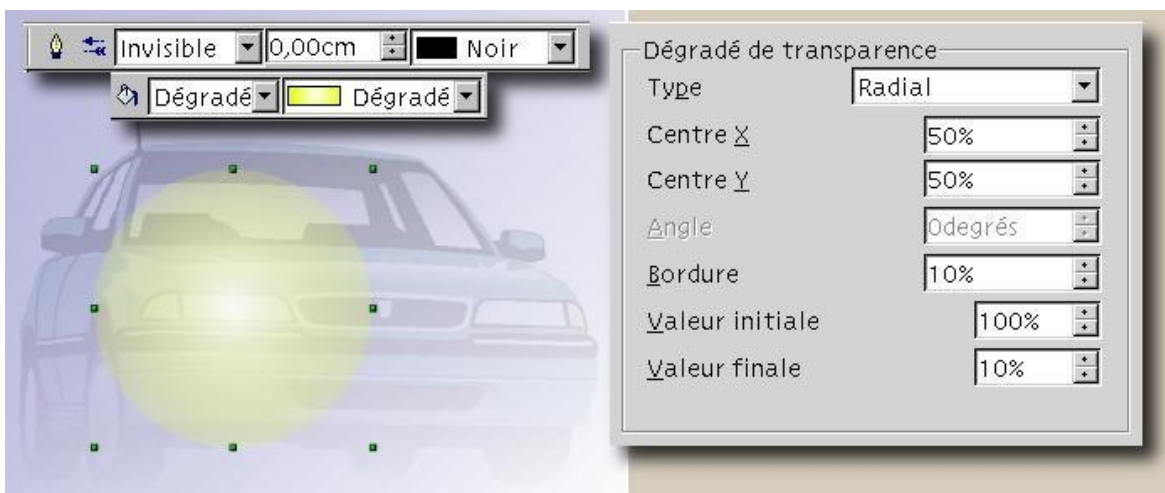


- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

Partie 9

Mettre en place la lumière des phares (suite)

Le résultat n'est évidemment pas acceptable.
Modifier donc les paramètres du cercle tel que indiqué ci-dessous:



Il ne reste plus qu'à dupliquer ce halo et à le mettre en place.





-
- [Introduction](#)
- [Partie 1](#)
- [Partie 2](#)
- [Partie 3](#)
- [Partie 4](#)
- [Partie 5](#)
- [Partie 6](#)
- [Partie 7](#)
- [Partie 8](#)
- [Partie 9](#)
- [Conclusion](#)
- [Retour Index](#)

Conclusion

Le regretté Pierre Desproges dirait, comme il l'a toujours fait pour conclure la "Minute de Monsieur Cyclopède": étonnant, non?

En effet, Star Draw est étonnant; il est même capable d'ébahir en créant du texte 3D texturé, des organigrammes aux symboles dynamiquement connectés, des images vectorielles à partir de bitmap, des images 3D à partir de bitmap planes... j'en passe et des aussi bonnes.

Quand on pense que dans certains milieux on est persuadé qu'hors le Mac et les produits pharaoniquement onéreux de Monsieur Adobe il n'y a point de salut, on se demande qui de l'ignorance ou du snobisme l'emporte.

Ne cédez ni l'une ni l'autre. Soyez pragmatiques et efficaces: soyez Linux.