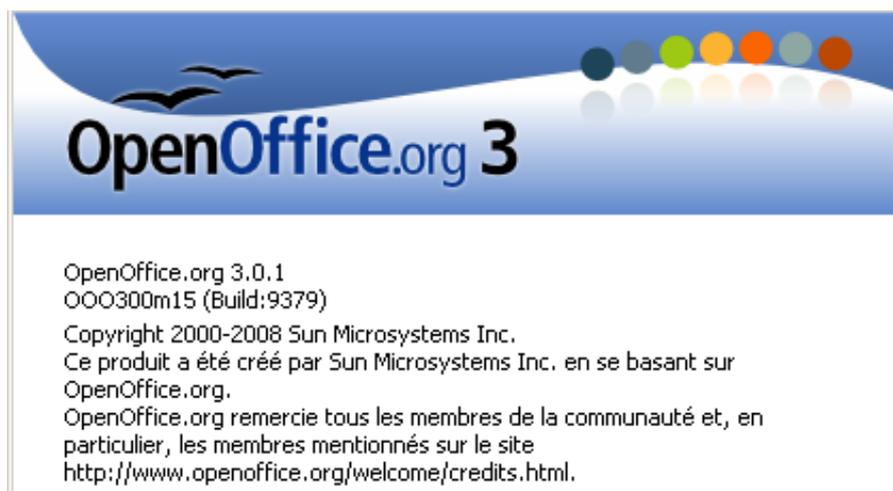


Quelques exercices de prise en main de OpenOffice.org Draw

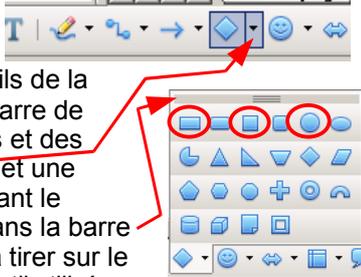
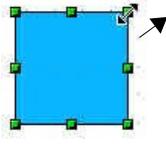
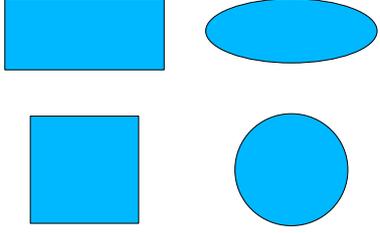


Edition de documents
Mise en page

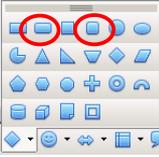
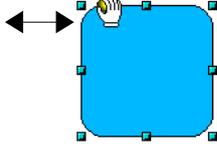
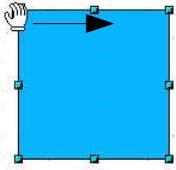
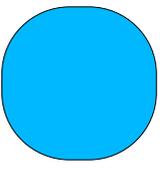
SEM Formation Genève
Décembre 2006 / MAJ Décembre 2009

Quelques exercices de prise en main de OoDraw

1. Tracer des rectangles et des ellipses

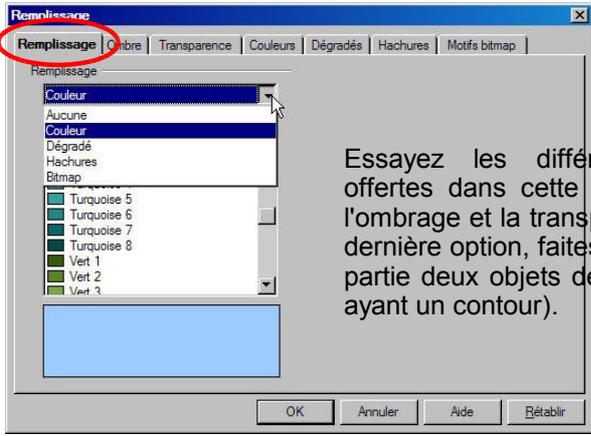
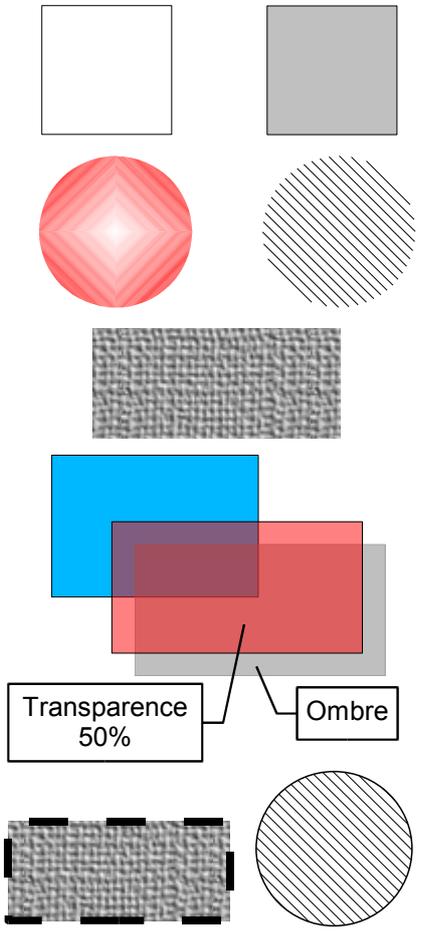
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>a) En activant les outils Rectangle et Ellipse de la barre de dessin, tracez quelques-unes de ces formes. En tenant la touche « Shift » appuyée durant le tracé, vous obtiendrez des carrés et cercles.</p>  <p>b) Il est aussi possible d'utiliser les outils de la palette « Formes de base » de la barre de dessin pour tracer des quadrilatères et des ellipses : cliquez sur la petite flèche et une palette de choix s'affiche. En relâchant le bouton de la souris et en cliquant dans la barre de titre de la palette, vous pouvez la tirer sur le bureau. Notez que l'icône du dernier outil utilisé reste affichée dans la barre de dessin.</p>  <p>Astuces :</p> <ul style="list-style-type: none"> • en cliquant 2 fois sur l'icône d'un l'outil, vous pouvez tracer plusieurs objets sans que le logiciel revienne automatiquement en mode sélection (pointeur en forme de flèche); dans ce cas, vous devez recliquer sur l'outil sélection  quand vous voulez quitter l'outil spécifique; • pour redimensionner proportionnellement un objet / une image avec la souris, sélectionnez-le/la et, tout en maintenant la touche « Shift » appuyée, tirez sur une des poignées; • il est aussi possible de redimensionner un objet / une image en passant par son menu contextuel « Position et taille » (sélectionnez l'objet et cliquez avec le bouton droit de la souris pour ouvrir le menu contextuel). 	

2. Modifier l'arrondi d'angle d'un quadrilatère

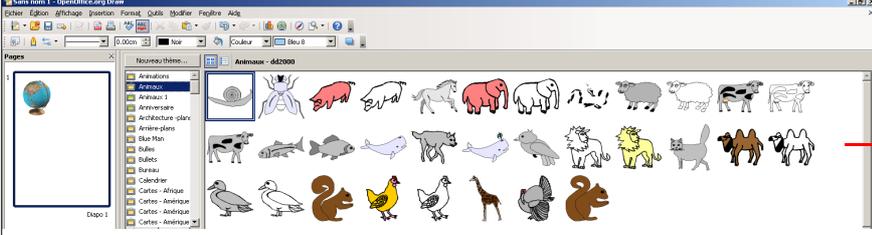
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>a) Dans la palette Formes de base, se trouvent des outils pour tracer des rectangles ou des carrés arrondis. Pour modifier l'arrondi, placer le pointeur sur la boule dorée (il prend la forme d'une petite main) et tirez.</p>  <p>b) Si les quadrilatères ont été tracés en utilisant les outils Rectangle et Ellipse (ch.1a), la modification du rayon d'angle se fait en sélectionnant l'objet, puis en ouvrant son menu contextuel par un clic avec le bouton droit de la souris. Cliquez alors sur « Position et taille », puis sur l'onglet « Inclinaison / rayon d'angle ». Choisissez un rayon d'angle.</p>  <p>Une autre méthode consiste à sélectionner l'objet, puis passer en mode d'édition de points en cliquant sur l'icône.</p>  <p>L'angle supérieur gauche de l'objet présente alors une double poignée carrée. Lorsque vous la survolez avec le pointeur, ce dernier se transforme en une petite main. Cliquez et tirez horizontalement la main sur la droite. Quittez ensuite le mode édition de points en recliquant sur l'icône.</p> <p>Remarque: Ces manipulations ne fonctionnent pas si les quadrilatères sans rayon d'angle ont été créés avec l'outil « Formes de base ».</p>	  

Quelques exercices de prise en main de OoDraw

3. Appliquer des surfaces et des contours aux objets

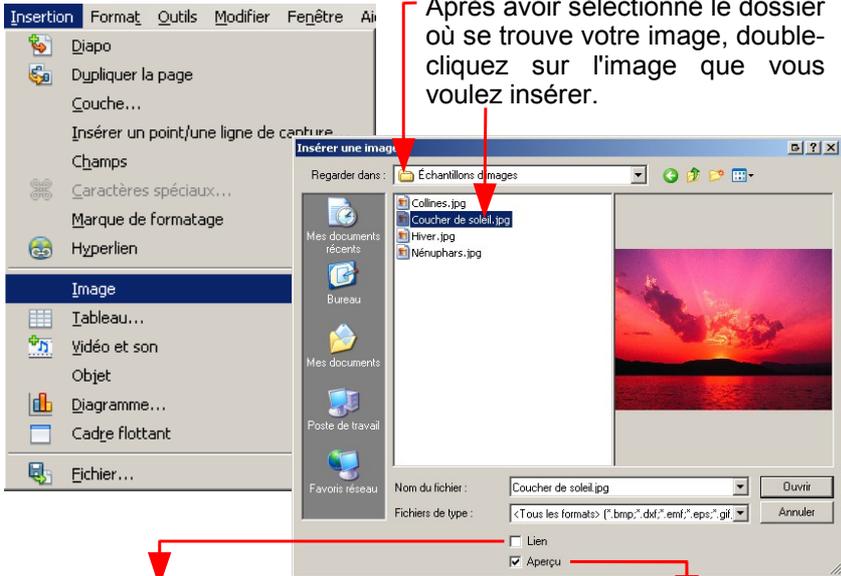
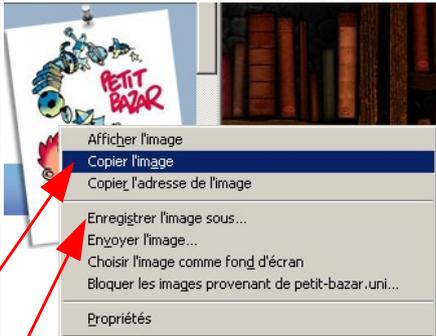
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Pour appliquer différentes surfaces à un objet, vous avez deux solutions :</p> <p>a) utilisez les boutons et menus déroulants de la barre « Ligne et remplissage »</p>  <p>b) ouvrez le menu contextuel de l'objet (sélectionnez l'objet et cliquez avec le bouton droit de la souris pour ouvrir le menu) et choisissez « Remplissage ... ».</p>  <p>Essayez les différentes possibilités offertes dans cette fenêtre (y compris l'ombrage et la transparence; pour cette dernière option, faites se chevaucher en partie deux objets de couleur différente).</p> <p>Pour appliquer différents contours à un objet, vous avez également deux solutions :</p> <p>a) utilisez les boutons et menus déroulants de la barre « Ligne et remplissage »</p>  <p>b) ouvrez le menu contextuel de l'objet et choisissez « Ligne ».</p>	<p>Résultats obtenus :</p> 

4. Insérer des objets / images de la « galerie »

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Ouvrez la galerie, choisissez une rubrique, sélectionnez l'objet/l'image que vous désirez insérer et glissez-le/la dans votre page.</p>   <p>Astuce : il est possible d'insérer un nouvel objet/une nouvelle image dans la galerie. Pour ce faire : dans votre page, cliquez sur l'objet/l'image et maintenez le bouton de la souris enfoncé environ 2 secondes; tout en maintenant le bouton enfoncé, glissez l'image dans la galerie.</p>	<p>Dans la configuration classe de l'enseignement primaire genevois, la galerie a été enrichie de nombreux compléments.</p> 

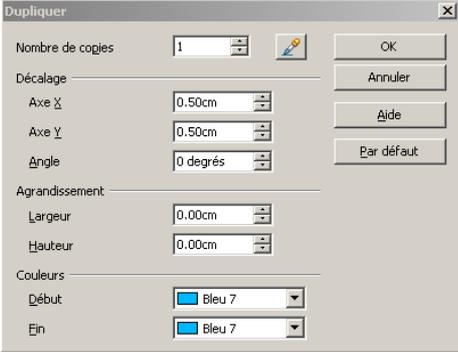
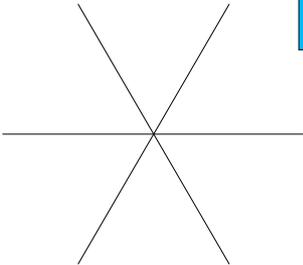
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

5. Insérer des images provenant d'un fichier ou d'Internet

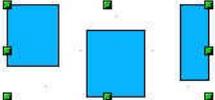
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>a) Insertion d'une image provenant d'un fichier</p> <p>Ouvrez le menu « Insertion / Image » et choisissez « A partir d'un fichier ... ».</p>  <p>Après avoir sélectionné le dossier où se trouve votre image, double-cliquez sur l'image que vous voulez insérer.</p> <p>Laissez la case « Lien » non cochée. Si vous la cochez, vous n'importez pas réellement l'image dans le fichier OoO, mais un lien est établi avec l'image à son emplacement originel. Avantage : le fichier OoO est moins volumineux. Inconvénient : si vous déplacez votre fichier image, vous devrez modifier manuellement le lien en indiquant son nouvel emplacement, sinon l'image n'est plus affichée dans OoO.</p> <p>Cochez « aperçu » et l'image est visible dans la partie droite de la fenêtre.</p> <p>Astuce : vous pouvez aussi utiliser le bouton « A partir d'un fichier » de la barre de dessin pour insérer une image</p> 	<p>Résultats obtenus</p> <p><i>Pour redimensionner proportionnellement un objet / une image avec la souris, sélectionnez-le/la et, tout en maintenant la touche « Shift » appuyée, tirez sur une des poignées</i></p> 
<p>b) Insertion d'une image provenant d'Internet</p> <p>Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'image de la page WEB que vous voulez copier (p. ex. le logo de Petit-Bazar) : choisissez « Copier l'image » dans le menu contextuel qui s'ouvre. Le fichier est copié dans la mémoire de l'ordinateur. Dans le fichier OoO, en mode sélection, collez simplement votre image (menu « Edition / Coller » ou appuyez sur les touches CTRL+V). Il est aussi possible d'enregistrer l'image sur le disque dur et de l'insérer ultérieurement dans OoO (enlève parfois un fond noir).</p> <p>Astuce : vous pouvez aussi copier du texte provenant d'une page WEB. Pour ce faire, sélectionnez le texte qui vous intéresse (cliquez au début du texte et étendez la sélection, qui passe en couleurs inversées).</p>  <p>Copiez le texte et collez-le dans votre page de OoO (même procédé que pour une image). Le texte importé peut être modifié comme n'importe quel texte de OoO (voir ch.16 p.15).</p>	<p>Important : si vous faites une recherche d'images avec Google, le résultat de la recherche s'affiche sous forme de vignettes. Ne copiez/enregistrez pas la vignette, mais cliquez dessus pour ouvrir la page qui contient l'image originale : tout en haut de la page qui s'ouvre, cliquez sur « Image non réduite ». L'image apparaît alors dans son format original que vous pouvez copier/ enregistrer.</p>

Quelques exercices de prise en main de OoDraw

6. Dupliquer des objets

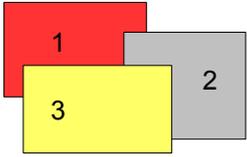
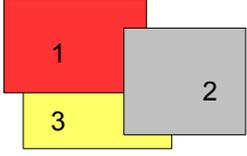
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Créez un objet (quadrilatère; ellipse; ligne). Pour le dupliquer, sélectionnez l'objet, ouvrez le menu « Edition » et cliquez sur la fonction « Dupliquer ».</p>  <p>Essayez les multiples et efficaces possibilités que vous offre cette fonction (si vous avez besoin d'explications, cliquez simplement sur le bouton « Aide » de la fenêtre « Dupliquer »).</p> <p>Essayez avec d'autres types d'objets.</p> <p>Remarque : pour dupliquer une fois un objet, le « copier-coller » (CTRL+C / CTRL+V) reste évidemment le moyen le plus simple (attention, dans ce cas, la copie de l'objet se place exactement sur son original).</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>    

7. Grouper des objets

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Tracez 3 rectangles comme ci-contre. Sélectionnez-les tous et faites apparaître le menu contextuel des objets (clic bouton droit). Dans ce menu, cliquez sur « Grouper ».</p> <p>Avantages :</p> <ul style="list-style-type: none">• grouper des objets que vous venez de bien disposer entre eux vous évitera d'en déplacer malencontreusement un ...• un groupe d'objets est considéré comme un seul objet; ainsi, on peut aligner et répartir des groupes d'objets entre eux. <p>Pour dissocier des objets, sélectionnez le groupe et utilisez la commande « Dissocier » du menu contextuel (clic bouton droit).</p> <p>Astuce : Pour modifier un objet appartenant à un groupe sans dissocier les objets, deux possibilités :</p> <ol style="list-style-type: none">a) cliquez sur l'objet à modifier en maintenant la touche CTRL enfoncée; (le groupe ne doit pas avoir été sélectionné auparavant)b) double-cliquez sur un des objets du groupe : vous « entrez » dans le groupement (tous les autres objets de la page deviennent plus clairs). A partir de là, vous pouvez retravailler indépendamment n'importe quel objet du groupe. Pour « ressortir » du groupement, double-cliquez sur une zone vide de la page ou utilisez la commande « Quitter le groupement » du menu contextuel.	

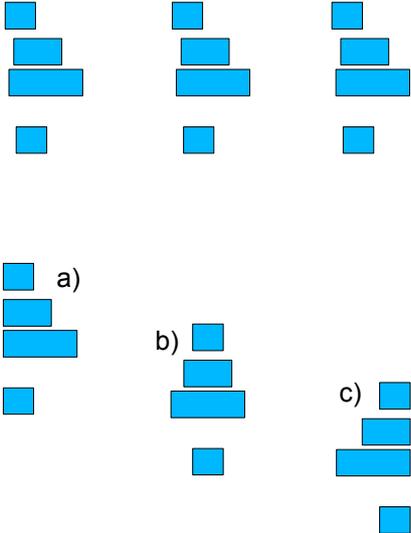
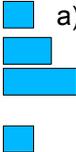
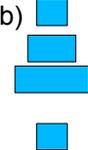
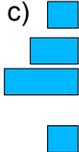
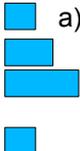
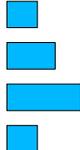
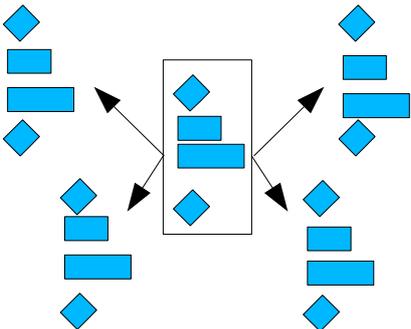
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

8. Modifier l'ordre de superposition des objets

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Tracez 3 rectangles : un rouge (1), un gris (2) et un jaune (3); disposez-les comme ci-contre.</p> <p>Etablissez la relation entre l'ordre de traçage et le plan sur lequel se trouve chaque rectangle : le rectangle jaune, tracé en dernier, est au premier plan (il recouvre les deux autres), le gris, tracé en second, est au second plan et le rouge, tracé en premier, au troisième plan.</p> <p>Pour modifier cet ordre, après avoir sélectionné le ou les objets que vous désirez voir changer de plan, vous avez deux possibilités :</p> <p>a) cliquez sur la petite flèche de l'outil « Disposition » de la barre de dessin; vous pouvez déplacer tout de suite la palette sur votre écran (voir ch.1b, p.2); choisissez l'action que vous voulez accomplir (ici, nous allons placer le rectangle jaune derrière tous les autres objets).</p>  <p>b) ouvrez le menu contextuel de l'objet (clic bouton droit) et cliquez sur « Organiser ».</p>  <p>Essayez maintenant les options « Envoyer vers l'avant » ou « Envoyer vers l'arrière » et comparez leur effet avec celui de « Envoyer à l'avant » ou « Envoyer à l'arrière ».</p> <p>Astuces :</p> <ul style="list-style-type: none">• Il est possible, grâce aux fonctions « Devant l'objet » et « Derrière l'objet », de sélectionner un objet devant ou derrière lequel on veut en placer un autre. Pour ce faire :<ul style="list-style-type: none">- sélectionnez l'objet que vous voulez changer de plan;- dans le menu « Disposition », choisissez « Devant l'objet » ou « Derrière l'objet » (le pointeur se change en une petite main);- cliquez sur l'objet devant / derrière lequel vous désirez placer l'objet sélectionné.• Vous pouvez changer de plan plusieurs objets simultanément. Il vous suffit de sélectionner tous les objets désirés avant d'effectuer l'opération.	 

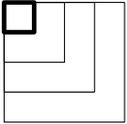
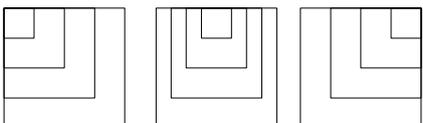
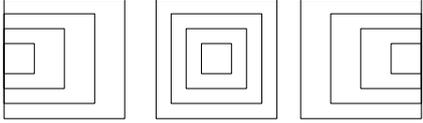
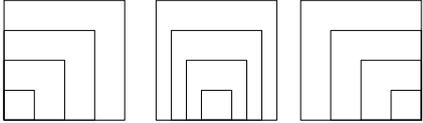
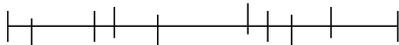
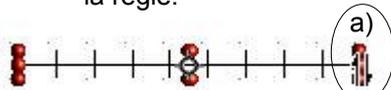
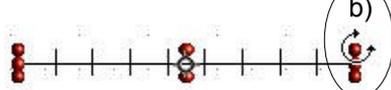
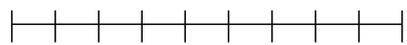
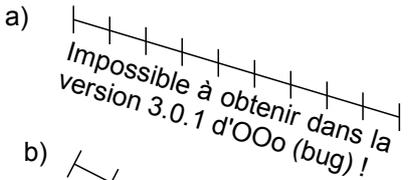
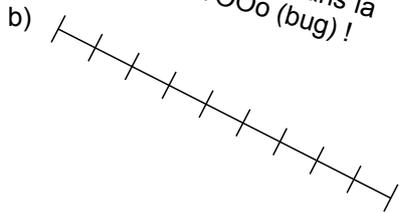
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

9. Aligner et répartir des objets

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>a) Aligner des objets</p> <p>Créez une série de 4 rectangles, comme la série 1 ci-contre et dupliquez-la 2 fois.</p> <p>Vous allez aligner différemment les rectangles de chacune des trois séries a), b), c) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sélectionnez les 4 rectangles de la première série - cliquez sur la petite flèche de l'outil « Alignement » de la barre de dessin; vous pouvez déplacer tout de suite la palette sur votre écran (voir ch.1b, p.2) - cliquez sur le bouton « A gauche » - idem en choisissant « Centré »; - idem en choisissant « A droite ». <p>Modifiez l'emplacement des rectangles et essayez les 3 autres types d'alignement (« En haut »; « Centre »; « En bas »).</p> <p>Astuce : il est aussi possible d'accéder aux outils d'alignement en ouvrant le menu contextuel des objets sélectionnés (clic bouton droit sur l'un d'eux) et en cliquant sur « Alignement ».</p> <p>b) Répartir des objets</p> <p>Reprenez la série de rectangles a).</p> <p>Sélectionnez-les et ouvrez le menu contextuel objets (clic bouton droit) : cliquez sur « Répartition » et essayez les différents types de répartition verticale.</p>  <p>Astuce : pour revenir à la disposition que les objets avaient avant la nouvelle répartition, tapez simultanément CTRL+Z avant de les désélectionner ou utilisez le bouton « Annuler » de la barre de fonctions .</p> <p>Pour bien saisir les différences entre les 4 possibilités de répartition verticale, réessayez-les après avoir fait tourner de 45° le premier et le dernier rectangles de la série.</p> <p>Enfin, par analogie, essayez les différents types de répartition horizontale (à vous de disposer les objets de manière judicieuse au départ !).</p>	<p><u>série 1</u> <u>série 2</u> <u>série 3</u></p>  <p>a) </p> <p>b) </p> <p>c) </p> <p>a) </p>  

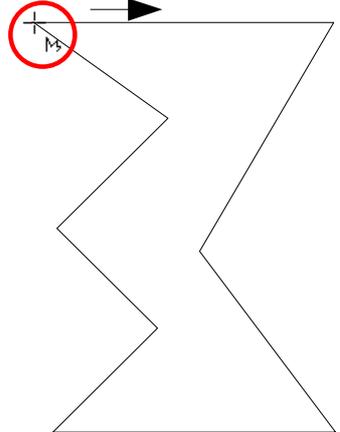
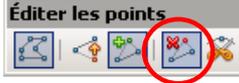
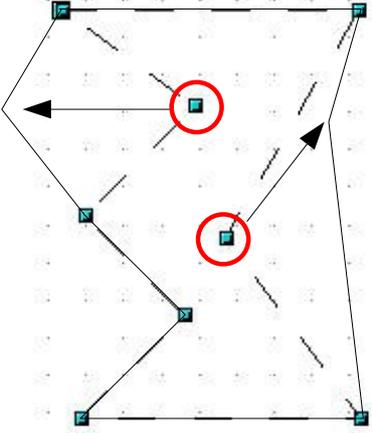
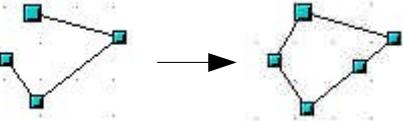
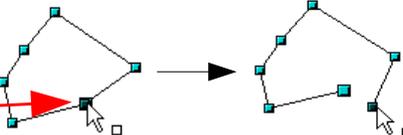
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

10. Aligner et répartir des objets (suite), appliquer des effets

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Créez un carré de 1 x 1 cm (en gras ci-contre).</p> <p>A l'aide de la fonction « Dupliquer » (voir ch.6, p.5) créez les trois autres carrés (2x2; 3x3; 4x4) de la figure ci-contre (si vous utilisez judicieusement les paramètres « nombre de copies / décalage / agrandissement », vous obtenez le résultat en une seule opération !).</p> <p>Réalisez les 3 groupes de figures ci-contre en utilisant les fonctions d'alignement (voir ch. 9a, p.7).</p> <p>Anticipez vos actions pour faire le moins de manipulations possible.</p>	 <p>Groupe 1</p>  <p>Groupe 2</p>  <p>Groupe 3</p> 
<p>Réalisez les 2 exercices ci-après :</p> <p>1. Les graduations intermédiaires de la règle de 10 cm ci-dessous ont subi quelques déplacements intempestifs. Saurez-vous les remettre en place en utilisant les fonctions d'alignement et de répartition ? Si vous procédez judicieusement, deux opérations suffisent ! Attention : pour répartir les graduations, la droite ne doit pas être sélectionnée.</p>  <p>2. Inclinez / faites pivoter maintenant votre règle graduée des deux manières ci-contre :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sélectionnez tous les objets de la règle; vous pouvez les grouper (menu contextuel : clic bouton droit / grouper), ce qui les rendra solidaires; • Cliquez sur la petite flèche de l'outil « Effets », puis cliquez sur l'outil « Rotation » : les poignées de la règle se transforment en points rouges; en fonction de la forme que prend le pointeur, vous pouvez soit incliner (a), soit faire pivoter (b) la règle.   	 <p>a)</p>  <p>Impossible à obtenir dans la version 3.0.1 d'OoO (bug) !</p> <p>b)</p> 

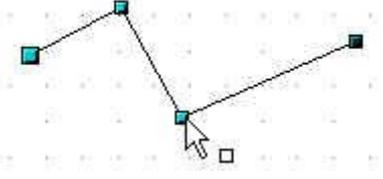
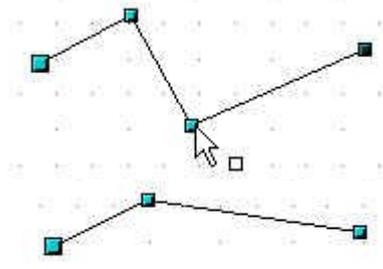
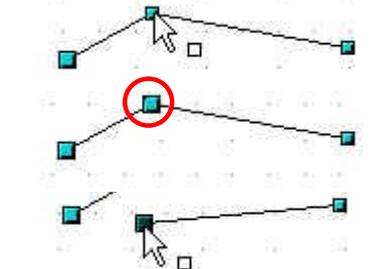
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

11. Tracer et modifier des polygones

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>1. Création d'un polygone quelconque</p>  <p>Cliquez sur la petite flèche de l'outil « Courbe » de la barre de dessin et déplacez tout de suite la palette sur votre écran (voir ch.1b, p.2).</p>  <p>Dans la palette, cliquez sur l'outil « Polygone rempli »; le pointeur prend la forme d'une petite croix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - placez-la à l'endroit où vous voulez commencer le polygone, cliquez et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez la première arête (si vous maintenez en même temps la touche « Shift » appuyée, vous tracerez des horizontales ou des verticales, ainsi que des droites à 45°). Lorsque vous avez donné la bonne longueur à cette première arête, relâchez le bouton de la souris. Sans recliquer, déplacez votre pointeur à l'endroit où vous voulez placer le second sommet du polygone et cliquez; ainsi de suite. Pour fermer votre polygone, double-cliquez sur le point de départ (ou sur le dernier point que vous placez). Vous pouvez appliquer n'importe quelle surface à un polygone fermé. <p>Avec l'outil « Polygone », tracez un nouveau polygone et terminez-le sans le fermer, c'est-à-dire en double-cliquant ailleurs que sur le point de départ : n'étant pas fermé, vous ne pourrez pas lui appliquer de surface (en le terminant en double-cliquant sur le point de départ, il aurait été automatiquement fermé et vous auriez pu lui appliquer une surface).</p>	<p>Résultats obtenus</p> <p>Exemple de polygone quelconque fermé non rempli</p> 
<p>2. Modification du tracé d'un polygone (avant toute modification, sélectionnez d'abord le polygone)</p> <p><u>Déplacement d'un point</u></p>  <p>Mettez-vous en mode d'édition de points : les poignées de l'objet se transforment en points placés sur les sommets du polygone. Cliquez sur l'un d'eux et déplacez-le.</p> <p><u>Ajout / suppression d'un point</u></p>  <p>Pour ajouter un point, mettez-vous en mode d'édition de points, activez l'outil « Insérer des points », placez le pointeur à l'endroit voulu sur le contour de l'objet, cliquez et tirez sur le contour.</p>  <p>Pour supprimer un point, sélectionnez le point à supprimer et cliquez sur l'outil « Supprimer des points ».</p> <p><u>Fermer un polygone ouvert</u></p>  <p>En mode d'édition de points, cliquez sur l'outil « Fermer Bézier ».</p> <p><u>Scinder un polygone fermé</u></p>  <p>En mode d'édition de points, sélectionnez le point où vous voulez scinder la courbe et cliquez sur l'outil « Scinder la courbe ». Recliquez sur le point et tirez.</p>	  

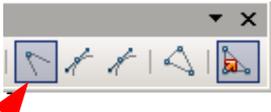
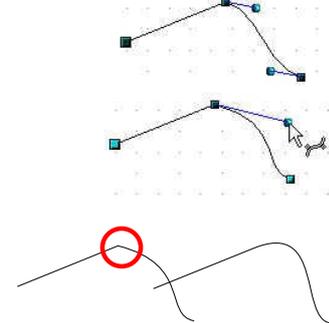
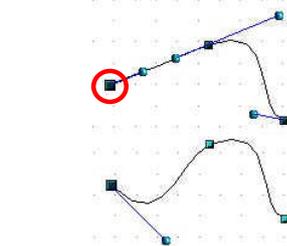
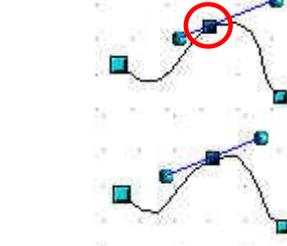
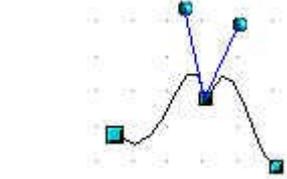
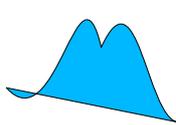
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

12. Tracer et modifier des droites / des courbes

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>1. Création d'une ligne brisée</p> <p>a) Tracer une droite</p> <p>Cliquez sur la petite flèche de l'outil « Lignes et flèches » de la barre de dessin; vous pouvez déplacer tout de suite la palette sur votre écran (voir ch.1b, p.2).</p> <p>Cliquez sur l'outil « Ligne »; le pointeur prend la forme d'une petite croix :</p> <ul style="list-style-type: none"> - placez-la à l'endroit où vous voulez commencer votre dessin, cliquez et, sans relâcher le bouton de la souris, tirez; lorsque vous avez donné la bonne longueur à votre ligne, relâchez le bouton de la souris. <p>Astuces : en maintenant la touche « Shift » appuyée durant le tracé, vous obtiendrez des horizontales ou des verticales, ainsi que des lignes à 45°; tenez également cette touche appuyée pour allonger / raccourcir une droite sans perdre son orientation.</p> <p>b) Ajouter des points sur la ligne</p> <p>Sélectionnez la ligne. Mettez-vous en mode d'édition de points. Cliquez sur « Insérer des points », puis cliquez sur la ligne à l'endroit où vous voulez rajouter un point et brisez la ligne en déplaçant le pointeur.</p> <p>c) Supprimer un point</p> <p>En mode d'édition de points, sélectionnez le point à supprimer et cliquez sur l'outil « Supprimer des points ».</p> <p>Remarque : si le bouton « Réduire des points » est activé, le point est automatiquement supprimé lors de son déplacement si vous le positionnez dans l'axe de la droite (il était devenu inutile, puisqu'il ne marquait plus un sommet).</p> <p>d) Scinder une ligne</p> <p>Sélectionnez le point marquant l'endroit où vous voulez couper la ligne. Cliquez sur le bouton « Scinder la courbe ». Vous constatez que le point a changé de grandeur. Si vous le déplacez, vous obtenez deux droites distinctes.</p>	   

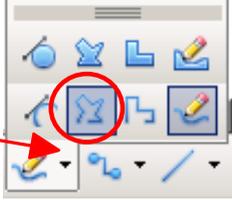
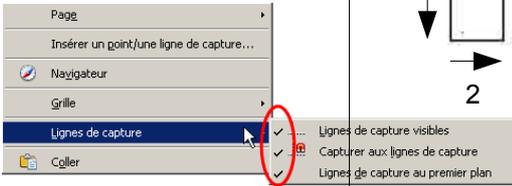
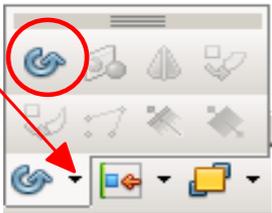
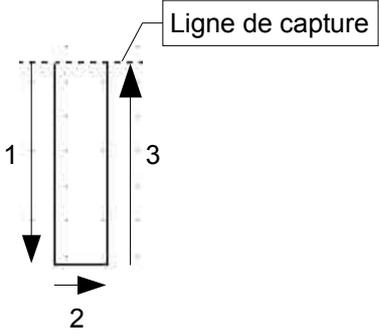
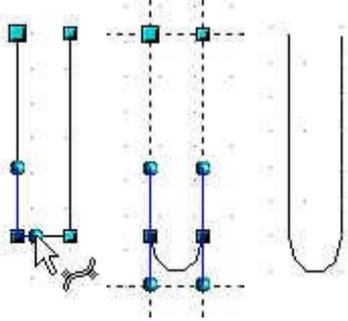
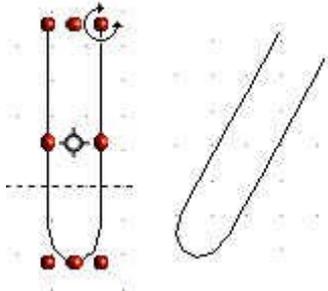
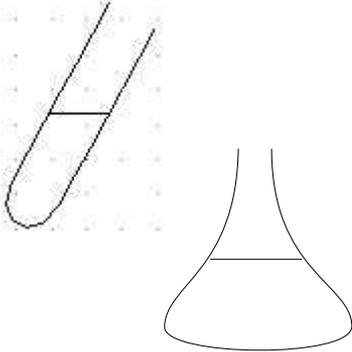
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

Tracer et modifier des droites / des courbes (suite)

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>2. Transformation d'une ligne droite en courbe</p> <p>a) Convertir en courbe</p> <p>Tracez une droite et brisez-la en ajoutant un point supplémentaire.</p>  <p>Sélectionnez ce nouveau point et cliquez sur le bouton « Convertir en courbe ».</p> <p>Sélectionnez tous les points de la droite : vous constatez que les deux derniers sont maintenant assortis d'une petite barre (tangente) terminée par une petite sphère.</p> <p>Cliquez sur l'une d'elle, déplacez-la et constatez les effets produits.</p> <p>b) Créer une jonction lisse</p> <p>Pour supprimer la cassure de la courbe, sélectionnez le point et cliquez sur le bouton « Jonction lisse ».</p>  <p>c) Incurver une partie rectiligne</p> <p>Pour pouvoir incurver la partie rectiligne, sélectionnez le premier point et convertissez-le en courbe.</p> <p>Manipulez la petite sphère attachée maintenant au premier point et constatez les effets produits.</p> <p>d) Créer une jonction symétrique</p> <p>Sélectionnez le point du milieu. Vous constatez que les tangentes qui lui sont attachées ne sont pas symétriques. Déplacez les petites sphères et constatez les effets produits.</p> <p>Pour pouvoir modifier la courbe de manière symétrique, transformez ce point en cliquant sur le bouton « Jonction symétrique ».</p>  <p>e) Créer un point d'inflexion</p> <p>Il est aussi possible de transformer un point de façon à ce que ses tangentes soient indépendantes. Pour ce faire, sélectionnez à nouveau le point du milieu et cliquez sur le bouton « Point d'inflexion ».</p>  <p>f) Fermer une courbe de Bézier</p> <p>Vous pouvez transformer la courbe ouverte créée au pt e) en une courbe fermée à laquelle vous pourrez appliquer une surface.</p> 	     

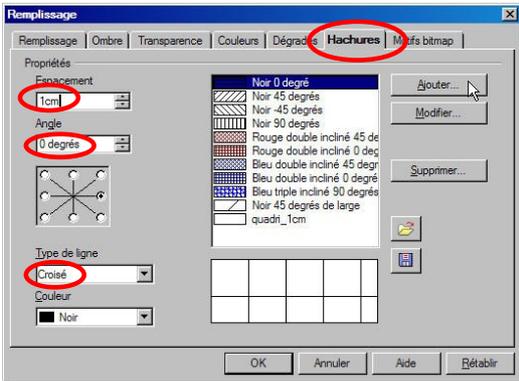
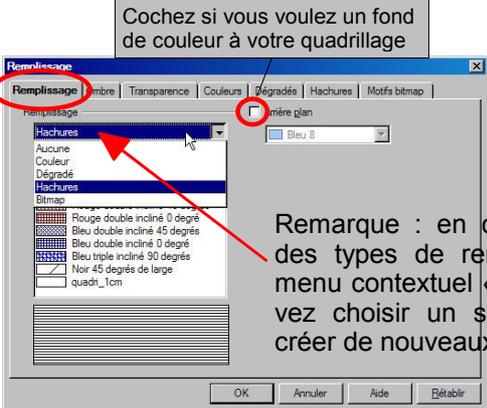
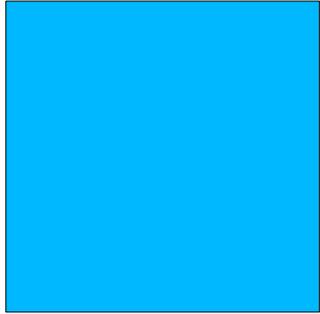
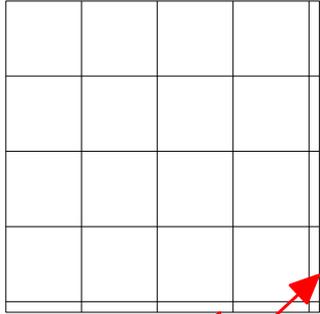
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

13. Créer un objet en utilisant l'outil « courbe » (polygone)

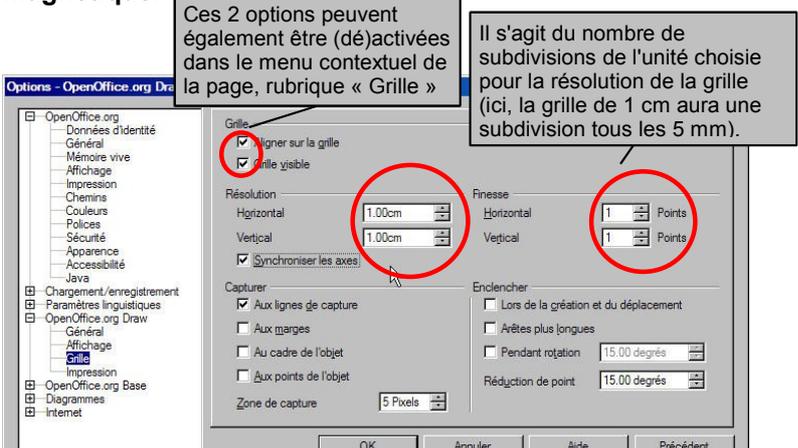
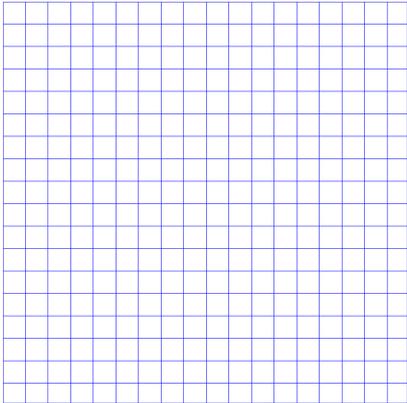
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p><u>Le tube à essai</u></p> <p>Ouvrez la palette « Courbe » et sélectionnez l'outil « Polygone, 45° ».</p>  <p>Cliquez à l'endroit où vous voulez commencer le tracé et tirez la verticale de gauche (1) sans relâcher le bouton de la souris. A la bonne longueur, relâchez le bouton de la souris. Sans re cliquer, partez à l'horizontale (2) et, à la bonne largeur du tube, cliquez. Idem pour la verticale de droite (3). Arrivé à la bonne hauteur, double-cliquez pour créer le dernier point du polygone.</p> <p>Astuce : pour être sûr que la deuxième verticale ait bien la même longueur que la première, placez une ligne de capture avant de commencer votre tracé (assurez-vous que toutes les options « Lignes de capture » du menu contextuel de la page sont bien cochées).</p>  <p>Sélectionnez le tracé et faites apparaître le menu contextuel de l'objet (par un clic droit). Choisissez « Convertir en courbes ».</p> <p>Mettez-vous en mode d'édition de points et sélectionnez l'un des deux points du fond du tube à essai (voir ch.12, pt 1b, p.10) .</p> <p>Faites glisser la petite sphère dans l'axe de la paroi gauche du tube pour arrondir le fond (placez une ligne de capture verticale pour être bien dans l'axe).</p> <p>Procédez de la même manière avec le deuxième point (placez également une ligne de capture horizontale pour vous assurer que les 2 sphères sont bien à la même hauteur).</p> <p>Quittez le mode d'édition de points et sélectionnez votre tube.</p> <p>Orientez le tube à l'aide de l'outil « Effets / Rotation » : placez le pointeur sur la poignée rouge en haut à droite. Dès que la flèche circulaire apparaît, cliquez et tirez dans la direction que vous désirez.</p>  <p>Il ne vous reste plus qu'à tracer le niveau du liquide avec l'outil « Lignes et flèches » et à grouper les deux objets.</p> <p>Essayez de créer d'autres formes ...</p>	<p>Résultats obtenus</p>    

Quelques exercices de prise en main de OoDraw

14. Créer un quadrillage

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Dessinez un carré. Cliquez sur « Position et taille » du menu contextuel (bouton droit de la souris après avoir sélectionné l'objet) et imposez à votre carré une largeur et une hauteur de 4 cm.</p>  <p>Le carré étant toujours sélectionné, ouvrez à nouveau son menu contextuel et cliquez sur « Remplissage », puis sur l'onglet « Hachures ». Créez un modèle en choisissant un écart de 1 cm, un angle de 0 degré et un type de ligne croisé.</p> <p>Cliquez sur « Ajouter » pour enregistrer ce nouveau type de hachures : donnez-lui un nom tel que « quadri_1cm ».</p> <p>Cliquez enfin sur OK pour appliquer ce remplissage au carré.</p>  <p>Remarque : en cliquant directement sur un des types de remplissage à l'ouverture du menu contextuel « Remplissage », vous pouvez choisir un style existant, mais pas en créer de nouveaux.</p>	  <p>Astuce : si à l'écran certains traits sont dédoublés, zoomez, car il s'agit d'un problème de précision d'affichage.</p>

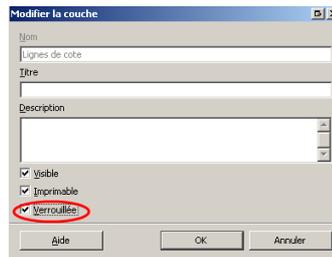
15. Utiliser un quadrillage et une couche pour créer des exercices de coordonnées

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Vous allez créer votre quadrillage sur la couche « Lignes de cote » : cliquez sur son onglet pour l'activer.</p>  <p>Créez un carré de 9 x 9 cm avec un quadrillage de 0.5 cm bleu. Paramétrez le menu « Outils / Options / OpenOffice.org Draw / Grille » comme ci-dessous. Positionnez bien le carré sur la grille magnétique.</p>  <p>Ces 2 options peuvent également être (dé)activées dans le menu contextuel de la page, rubrique « Grille »</p> <p>Il s'agit du nombre de subdivisions de l'unité choisie pour la résolution de la grille (ici, la grille de 1 cm aura une subdivision tous les 5 mm).</p>	

Quelques exercices de prise en main de OoDraw

Manipulations à réaliser

Verrouillez maintenant la couche « Lignes de cote » (le quadrillage ne sera alors plus modifiable, ni déplaçable, ce qui sera bien pratique pour la suite du travail). Pour ce faire, double-cliquez sur l'onglet « Lignes de cote », une palette apparaît : cochez la case « Verrouillée ».



Pour la suite du travail, placez-vous sur la couche « Mise en page » (le quadrillage tracé sur la couche « Lignes de cote » reste visible, mais non modifiable tant que cette couche est verrouillée).



Tracez les 2 axes de coordonnées (outil Ligne, couleur de ligne : noir, largeur de ligne : 0.06 cm).

Placez les chiffres de la graduation verticale (Arial 8, centré, fond blanc – voir ch.16, p.15 pour la création d'un objet texte).

Astuce : créez un premier chiffre, placez-le (maintenez la touche CTRL enfoncée pour le désolidariser de la grille magnétique lors du déplacement), puis utilisez le menu « Edition / Dupliquer » en ajustant les paramètres de décalage pour dupliquer les autres chiffres. Double-cliquez ensuite sur les chiffres pour les modifier (mode édition de texte).

Même opération pour les chiffres de la graduation horizontale.

A l'aide de l'outil « Courbe / Polygone, rempli » (largeur de ligne : 0.06 cm, couleur de remplissage : gris clair), dessinez l'objet défini par les coordonnées suivantes (**si vous vous trompez**, poursuivez le tracé, vous pourrez effectuer les corrections nécessaires par la suite (voir ci-après) :

a(-8;6); b(-6;6); c(-6;8); d(-4;8); e(-4;6); f(-2;6); g(-2;4); h(-4;4); i(-4;2); j(-6;2); k(-6;4); l(-8;4) et fermez le tracé en cliquant 2x sur le point de départ.

Astuce :

Si votre tracé ne recouvre pas toujours parfaitement le quadrillage, zoomez / dézoomez, car l'affichage n'est malheureusement pas toujours irréprochable : n'allez donc pas croire que vous avez mal paramétré la grille !

Placez la croix que vous venez de tracer à l'arrière-plan (voir ch.8, p.6).

Pour corriger des erreurs de tracé :

Sélectionnez le mode d'édition de points et déplacez les points qui ne sont pas au bon endroit par un cliquer-déplacer. Vous pouvez aussi rajouter ou supprimer des points en utilisant les outils ad hoc de la barre d'édition :



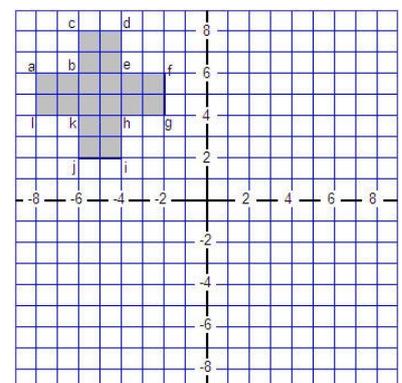
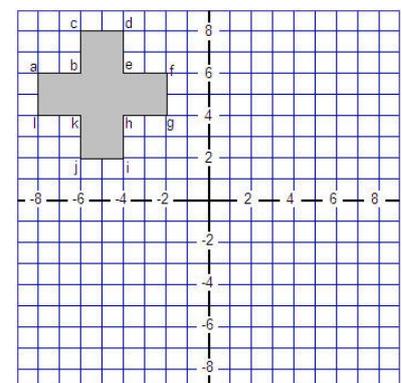
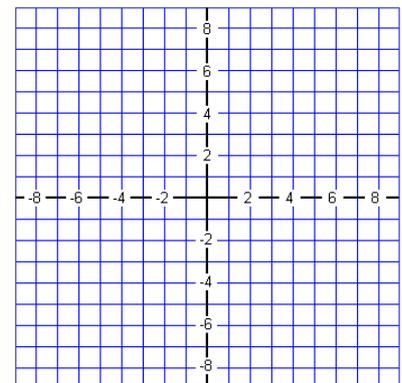
pour ajouter un point, activez l'outil « Insérer des points », placez le pointeur à l'endroit voulu sur le contour de l'objet, cliquez et tirez sur le contour (voir ch.11, pt 2, p.9);



pour supprimer un point, sélectionnez le point à supprimer et cliquez sur l'outil « Supprimer des points » (voir ch.11, pt 2, p.9).

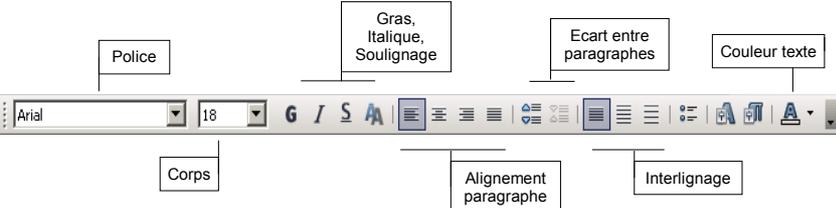
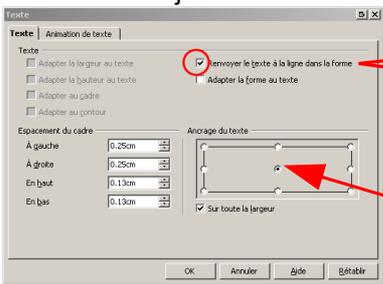
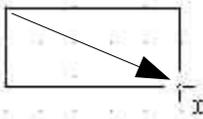
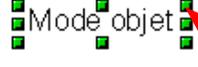
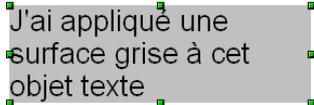
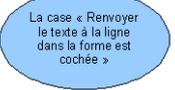
Conseil : si vous n'avez plus besoin de voir la grille ni, surtout, de son magnétisme, désactivez ces fonctions (voir ch.15, p.13).

Résultats obtenus



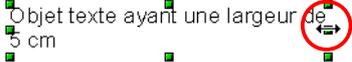
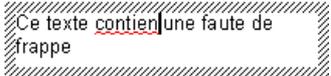
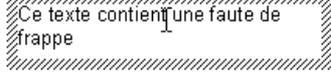
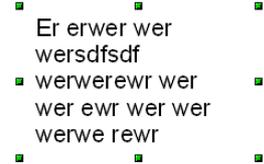
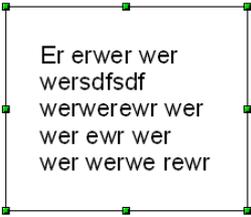
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

16. Créer et modifier un objet texte

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>1. Création d'un objet texte</p> <p>Sélectionnez l'outil « Texte » dans la barre de dessin (1 seul clic de souris). Dans la page, le pointeur prend la forme d'une petite croix :</p>  <ul style="list-style-type: none"> - cliquez à l'endroit où vous voulez commencer votre texte et, en gardant le bouton de la souris appuyé, tracez un rectangle qui contiendra le texte. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le curseur texte clignote : tapez directement votre texte (mode édition de texte). <p>Pour quitter le mode édition de texte et revenir en mode objet, cliquez sur la bordure hachurée entourant le texte.</p> <p>Ne pas confondre le mode objet et le mode édition de texte !</p> <p>En mode édition de texte, la barre d'outils « Formatage du texte » vient remplacer celle de « Ligne et remplissage ». Elle permet de modifier le formatage du texte, exactement comme dans un traitement de texte :</p>  <p>Vous pouvez aussi modifier ces paramètres via le menu contextuel de l'objet texte (en mode édition de texte, clic bouton droit).</p> <p>Vous pouvez attribuer une surface et un contour à un objet texte, comme à tout autre objet (voir ch.3, p.3). Pour avoir accès à la barre d'outils « Ligne et remplissage », vous devez préalablement quitter le mode édition de texte et passer en mode objet.</p> <p>Astuce : en double-cliquant sur un objet géométrique (rectangle, ellipse, etc.) vous passez directement en mode édition de texte à l'intérieur de l'objet. Réservez cette fonction pour créer des organigrammes par exemple, mais ne créez pas de longs textes de cette manière.</p> <p>Si ces objets graphiques sont créés avec les outils de la palette « Formes de base » (voir pt.2 a) et que la case « Renvoyer le texte à la ligne dans la forme » de la fenêtre de paramétrage de l'objet (cliquez droit sur l'objet, puis cliquez sur Texte) est cochée, le texte se place à l'intérieur de l'objet.</p>  <p>Choisir ici comment le texte sera placé dans l'objet (dans le cas présent le texte est placé au centre de l'objet).</p>	<p>Résultats obtenus</p>   <p>En mode édition de texte, une bordure hachurée apparaît</p>  <p>En mode objet, 8 poignées vertes sont visibles</p>   <p>La case « Renvoyer le texte à la ligne dans la forme n'est pas cochée »</p>  <p>La case « Renvoyer le texte à la ligne dans la forme est cochée »</p> 

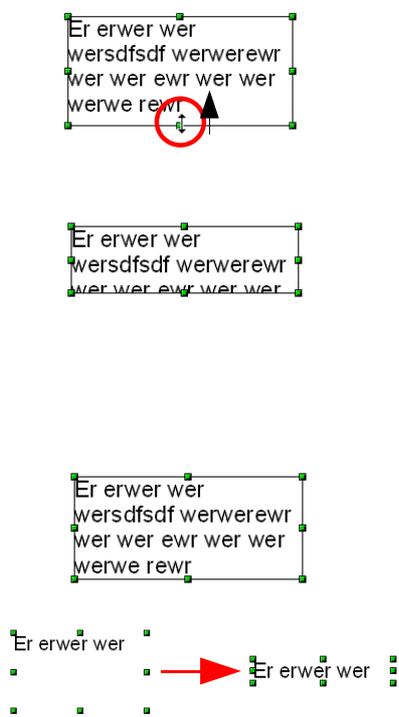
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

Créer et modifier un objet texte (suite)

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>2. Modification d'un objet texte (mode objet)</p> <p>a) Agrandissement / réduction de l'objet texte</p> <p>Sélectionnez l'objet texte, puis, comme pour n'importe quel objet graphique, cliquez-tirez sur une poignée pour l'agrandir ou le réduire (ne fonctionne que si l'option « Adapter la largeur au texte » n'est pas cochée – elle ne l'est pas par défaut).</p> <p>b) Modification du texte (mode édition de texte)</p> <p>Double-cliquez sur l'objet texte pour passer en mode édition : un cadre hachuré apparaît et le pointeur se transforme en curseur. Placez ce curseur à l'endroit où vous voulez apporter une modification et corrigez ou continuez votre texte.</p> <p>Remarque : vous pouvez aussi passer en mode d'édition de texte en sélectionnant l'objet texte d'un clic de souris, puis en cliquant sur l'outil texte.</p> <p>c) Paramétrage de l'objet texte</p> <p>Créez un objet texte (largeur env. 5 cm) de 5 ou 6 lignes.</p> <p>L'objet texte étant sélectionné (mode édition de texte ou mode objet), ouvrez le menu contextuel de l'objet (bouton droit de la souris) et cliquez sur « Texte ».</p>  <p>Le texte ci-contre a été formaté avec ces paramètres (par défaut) de la fenêtre « Texte ».</p> <p>- modifiez les paramètres « Espacement du cadre » : choisissez 0.5 cm partout, puis 0. Pour bien observer les modifications, placez un bordure à l'objet texte, c'est surtout dans ce cas que ce paramétrage est utile;</p>	<p>Résultats obtenus</p>  <p>Objet texte ayant une largeur de 5 cm</p>  <p>Objet texte ayant une largeur de 2,5 cm</p>  <p>Ce texte contient une faute de frappe</p>  <p>Ce texte contient une faute de frappe</p>  <p>Er erwer wer wersdfsdf werwerewr wer wer ewr wer wer werwe rewr</p>  <p>Er erwer wer wersdfsdf werwerewr wer wer ewr wer werwerewr</p>

Quelques exercices de prise en main de OoDraw

Créer et modifier un objet texte (suite)

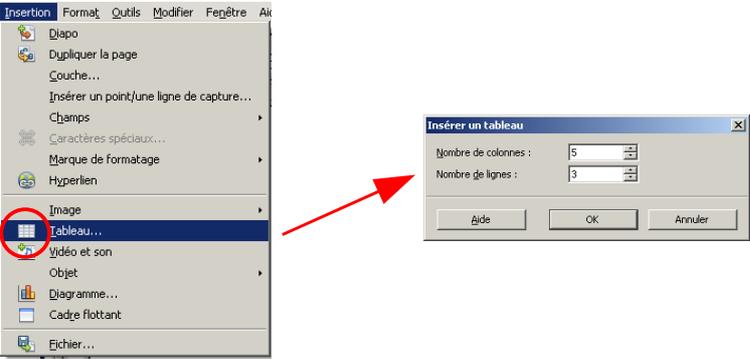
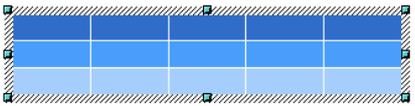
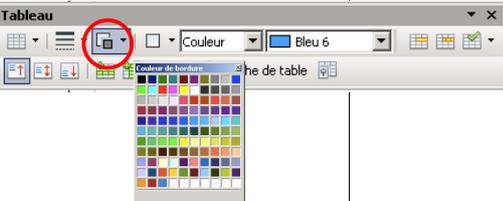
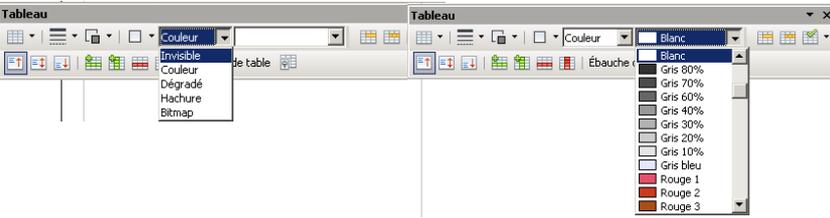
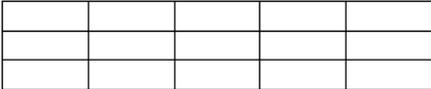
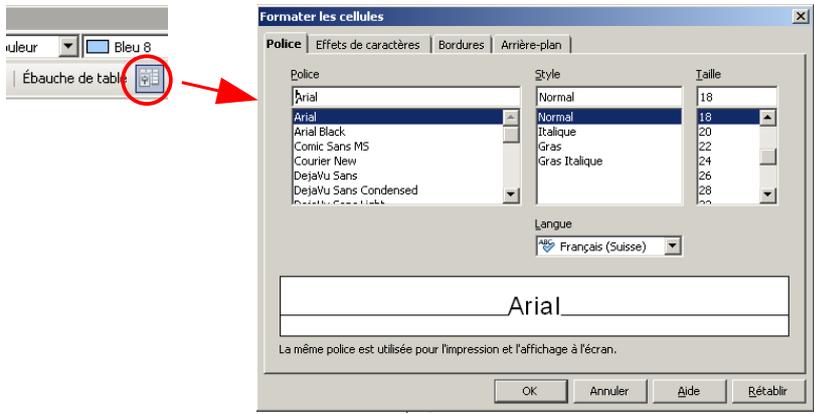
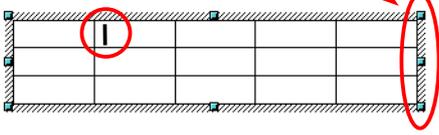
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<ul style="list-style-type: none"> - essayez de réduire la hauteur d'un objet texte en tirant vers le haut la poignée centrale du bas; - dans la fenêtre « Texte », décochez la case « Adapter la hauteur au texte » et refaites la manipulation du point précédent; dans ce cas, si vous réduisez trop l'objet texte vers le haut, le texte sera coupé; - votre objet texte étant toujours sélectionné (ou en mode édition de texte) recochez la case « Adapter la hauteur au texte » : l'objet texte reprend sa hauteur complète. <p>Astuce : comme la case « Adapter la hauteur au texte » est cochée par défaut lors de la création de tout nouveau texte, réduisez toujours vos objets textes au minimum en hauteur pour éviter qu'ils prennent inutilement de la place.</p>	

17. Utiliser « FontWork » pour créer des titres

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Dans la barre d'outils Dessin, cliquez sur l'icône Galerie Fontwork.</p>  <p>Dans la boîte de dialogue Fontwork Gallery, sélectionnez un style Fontwork et cliquez sur OK. L'objet Fontwork est inséré dans le document.</p>  <p>Pour passer en mode d'édition de texte, double-cliquez sur l'objet.</p> <p>Remplacez le texte Fontwork par défaut par votre propre texte.</p> <p>Pour sauver votre texte, cliquez dans une zone vide de la page ou appuyez sur la touche « esc ».</p> <p>Astuce : en survolant la/les petite(s) boule(s) dorée(s) attachée(s) à l'objet, une petite main apparaît; cliquez et tirez pour modifier l'apparence de votre texte.</p>	

Quelques exercices de prise en main de OoDraw

18. Créer et modifier un objet tableau

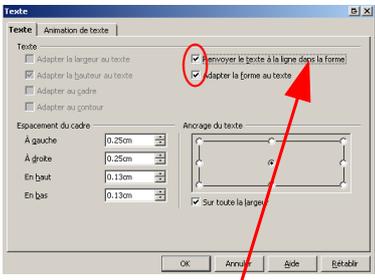
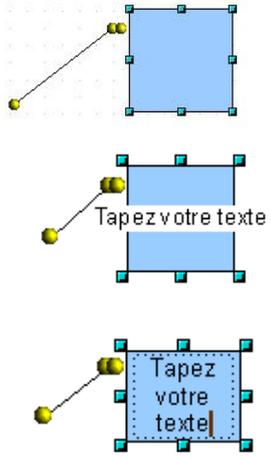
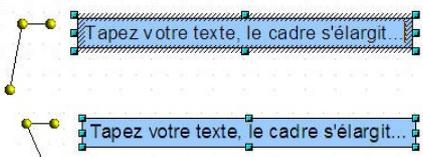
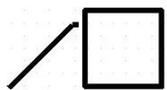
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<ul style="list-style-type: none"> • Menu Insertion => Tableau, puis sélectionner le nombre de colonnes et de lignes. 	 <p>les bordures sont blanches, les cellules bleues (réglages par défaut)</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Sélectionnez toutes les cellules du tableau • Modifier la couleur de la bordure en noir 	
<ul style="list-style-type: none"> • Modifier la couleur de l'arrière-plan des cellules : invisible (transparent) ou blanc 	
<ul style="list-style-type: none"> • Autre méthode pour modifier la bordure et la couleur de l'arrière-plan des cellules : propriétés du tableau 	<p>le curseur et les poignées</p> 
<ul style="list-style-type: none"> • Remarque : le tableau est à la fois en mode édition et mode objet : on peut écrire dans les cellules et modifier la grandeur du tableau • Astuce : En cliquant sur le bouton « Ebauche de tableau », plusieurs styles de tableaux prêts à l'emploi vous sont proposés. 	

Quelques exercices de prise en main de OoDraw

19. Utiliser le mode « masque » (pour numéroter les pages par exemple)

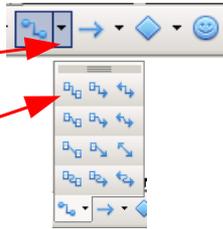
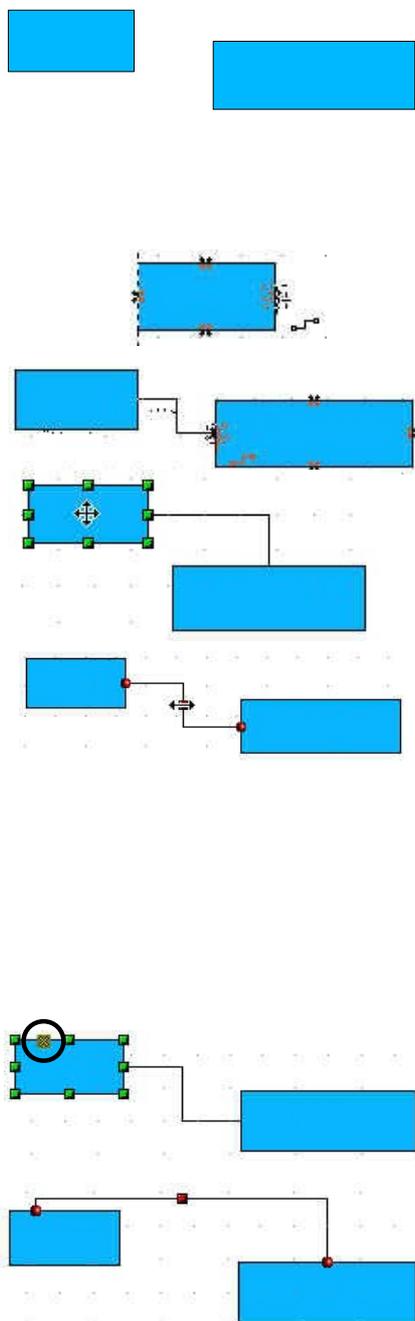
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Lorsque vous activez le mode masque, tous les objets que vous placez à l'intérieur des marges sur la page de travail sont visibles sur toutes les pages du document.</p> <p>C'est sur la page de masque que vous placez, par exemple, un champ « Numéro de page » ou un titre (comme celui figurant en haut de ces pages). Ces objets ne sont déplaçables et modifiables qu'en mode masque.</p> <p>Pour passer en mode masque, activez-le dans le menu « Affichage/Masque ». Une palette apparaît et l'onglet en bas de page se modifie.</p>  <p>Insérez dans la page tous les éléments qui apparaîtront sur toutes les pages du document.</p> <p>Pour revenir en mode page (normal), cliquez sur le bouton « Fermer le mode masque » ou passez par le menu « Affichage/ Normal ».</p>	

20. Utiliser l'outil « légende »

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Ouvrez la palette « Légendes » de la barre de dessin. Choisissez « Légende 2 ».</p>  <p>Cliquez à l'endroit où vous voulez faire partir la légende et, sans relâcher le bouton de la souris, déplacez le pointeur. Après avoir relâché le bouton de la souris, double-cliquez dans l'objet légende et tapez votre texte.</p>  <p>Pour que le texte se positionne correctement : ouvrez le menu contextuel de l'objet (clic droit), puis cliquez sur « Texte »; cochez les deux cases.</p> <p>Pour obtenir un texte sur une ligne, il vous faut décocher la case « Renvoyer le texte à la ligne dans la forme ».</p> <p>Pour modifier l'orientation et la longueur de la ligne, survolez les petite boules dorées et, lorsque le pointeur a pris la forme d'une petite main, cliquez et tirez.</p> <p>Vous pouvez bien entendu appliquer n'importe quelles surface et épaisseur de trait à votre objet légende.</p>	  

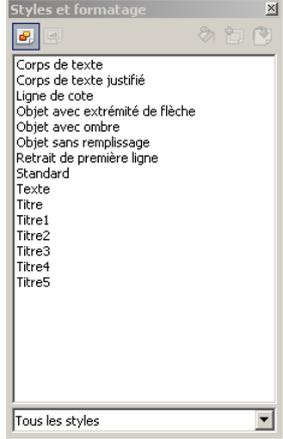
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

21. Utiliser l'outil « connecteur » pour réaliser des organigrammes

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Tracez deux rectangles décalés en hauteur comme ci-contre.</p> <p>Ouvrez la palette « Connecteur » de la barre de dessin et déplacez-la tout de suite sur votre écran (voir ch.1b, p.2).</p> <p>Cliquez sur le premier connecteur de la palette.</p>  <p>Survolez les rectangles avec le pointeur : 4 points de collage apparaissent.</p> <p>Cliquez sur l'un ou l'autre de ces points et, tout en maintenant cliqué, déplacez le pointeur sur un des points de l'autre rectangle; relâchez le bouton de la souris.</p> <p>Déplacez un des rectangles : le connecteur se déplace avec lui (et se positionne éventuellement sur un autre point de collage).</p> <p>En sélectionnant le connecteur, vous pouvez déplacer chacun de ses points individuellement.</p> <p>Option avancée :</p> <p>Il est possible de créer d'autres points de collage que les quatre apparaissant par défaut sur les objets :</p> <ul style="list-style-type: none">- dans la barre de dessin, activez le bouton « Points de collage »;- dans la barre Points de collage qui s'ouvre, choisissez « Insérer un point de collage »;- si aucun objet n'est sélectionné, cliquez d'abord sur l'objet (le pointeur prend la forme d'une petite croix), puis ajoutez le point de collage n'importe où dans cet objet (en maintenant cliqué sur le point créé, vous pouvez le déplacer où vous voulez); si un connecteur existe déjà, sélectionnez sa ligne et déplacez son extrémité sur ce nouveau point; sinon, créez-en un et reliez-le à ce nouveau point. <p>Astuce : pour supprimer un point de collage, vous devez vous mettre en mode « Insérer un point de collage », sélectionner le point et le supprimer avec la touche « Delete » ou « Effacement ».</p> <p>Important : désactivez la fonction Points de collage ! La fonction Points de collage reste active tant que vous ne la désactivez pas manuellement. Elle risque donc de prendre le pas sur des fonctions dont vous avez l'habitude (p. ex. vous ne pourrez plus accéder à l'insertion / modification de texte par double-clic). Pour désactiver la fonction Points de collage, cliquez à nouveau sur le bouton « Points de collage » dans la barre de dessin.</p>	

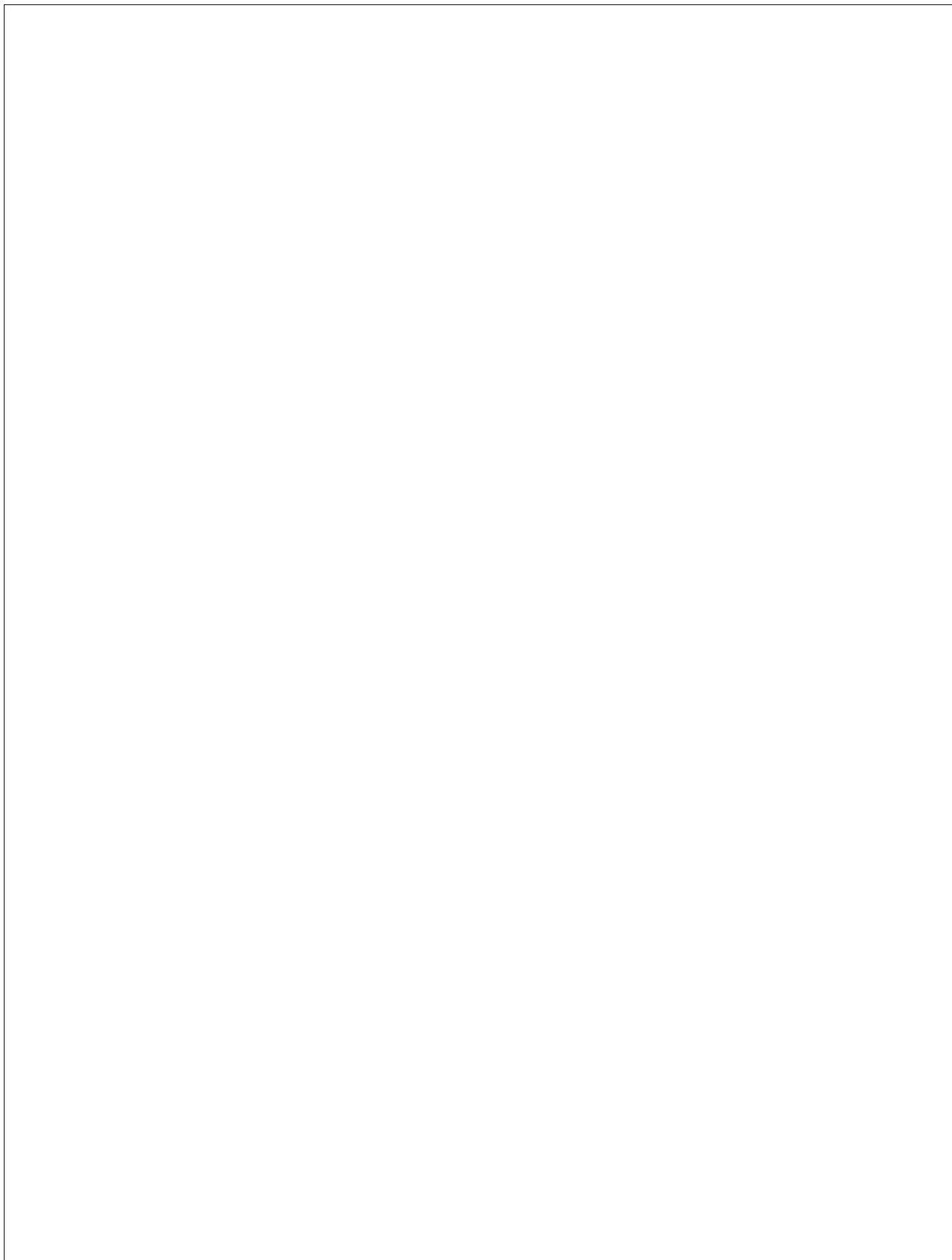
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

22. Utiliser les styles d'objet

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>a) Les styles d'objet</p> <p>A tout objet, qu'il soit graphique ou texte, vous pouvez attribuer un style.</p> <p>Vous pouvez accéder au catalogue des styles en passant par le menu « Format / Styles et formatage », mais aussi, et plus facilement, en cliquant sur le bouton «Styles et formatage» de la barre « Lignes et remplissage » (visible seulement en mode objet)</p>  <p>Remarque : si un objet texte contient plusieurs paragraphes, le style de texte s'appliquera à tous les paragraphes (un seul style de texte par objet texte).</p>	 <p>The screenshot shows the 'Styles et formatage' dialog box with a list of styles: Corps de texte, Corps de texte justifié, Ligne de cote, Objet avec extrémité de flèche, Objet avec ombre, Objet sans remplissage, Retrait de première ligne, Standard, Texte, Titre, Titre1, Titre2, Titre3, Titre4, Titre5. At the bottom, there is a dropdown menu labeled 'Tous les styles'.</p>

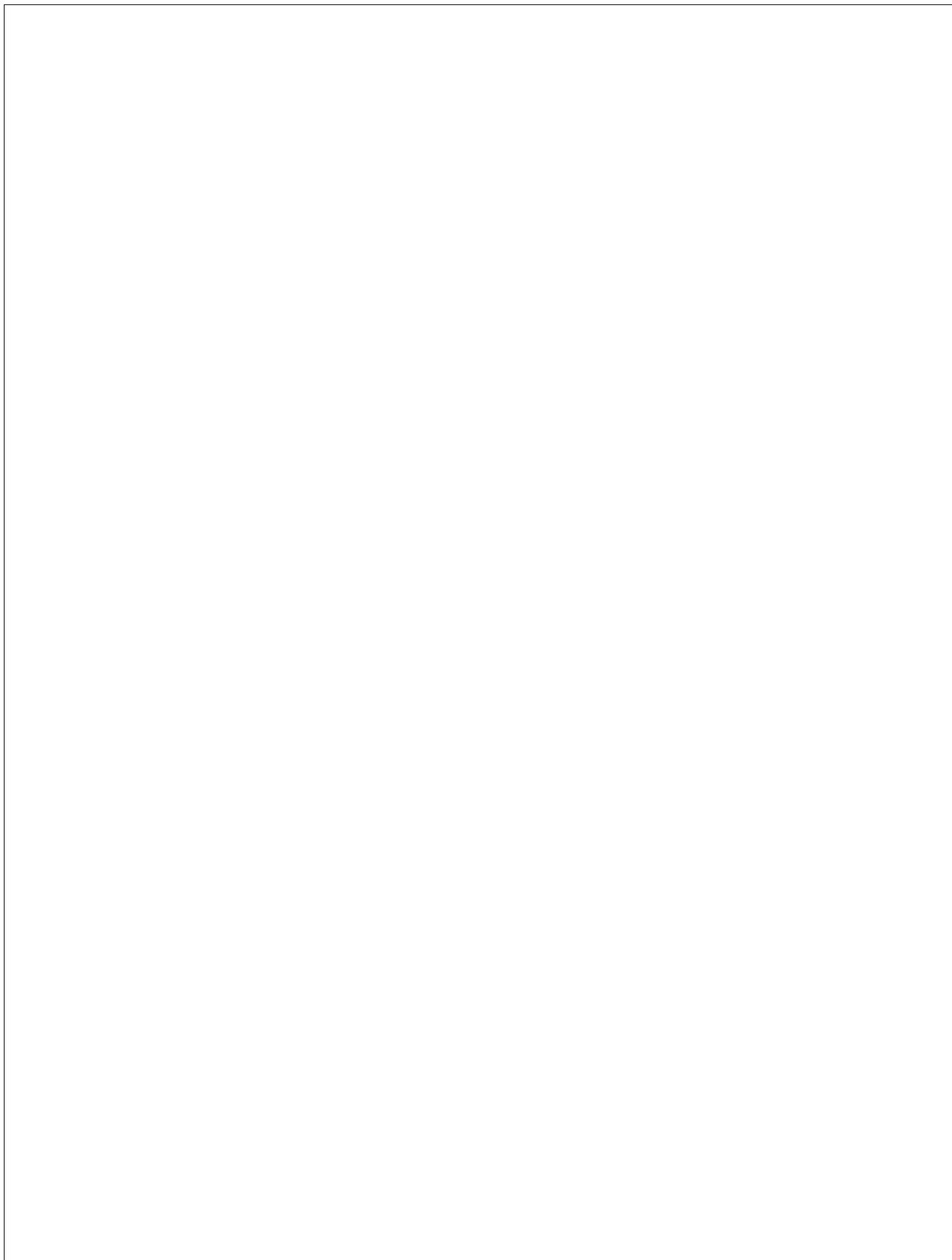
Quelques exercices de prise en main de OoDraw

Notes personnelles



Quelques exercices de prise en main de OoDraw

Notes personnelles



Quelques exercices de prise en main de OoDraw

Table des matières

1. Tracer des rectangles et des ellipses	2
2. Modifier l'arrondi d'angle d'un quadrilatère	2
3. Appliquer des surfaces et des contours aux objets	3
4. Insérer des objets / images de la « galerie »	3
5. Insérer des images provenant d'un fichier ou d'Internet	4
6. Dupliquer des objets	5
7. Grouper des objets	5
8. Modifier l'ordre de superposition des objets	6
9. Aligner et répartir des objets	7
10. Aligner et répartir des objets (suite), appliquer des effets	8
11. Tracer et modifier des polygones	9
12. Tracer et modifier des droites / des courbes	10
13. Créer un objet en utilisant l'outil « courbe » (polygone)	12
14. Créer un quadrillage	13
15. Utiliser un quadrillage et une couche pour créer des exercices de coordonnées	13
16. Créer et modifier un objet texte	15
17. Utiliser « FontWork » pour créer des titres	17
18. Créer et modifier un tableau.....	18
19. Utiliser le mode « masque » (pour numéroter les pages par exemple)	19
20. Utiliser l'outil « légende »	20
21. Utiliser l'outil « connecteur » pour réaliser des organigrammes	21
22. Utiliser les styles d'objet	22

Les personnes débutant avec OpenOffice.org peuvent
concentrer leur apprentissage sur les notions apparaissant
en gras