



Journée du Club Informatique Mardi 5 avril 2016 LibreOffice Dessin (Draw)

Cette année nous vous proposons comme thème : La prise en main de LibreOffice Dessin (Draw) (sensiblement équivalent à Publisher de Microsoft).



Présentation de Dessin (Draw)

Les programmes de dessins vectoriels créent des objets (segments, formes, courbes,...) définis par des formules mathématiques portant les caractéristiques géométriques des formes utilisées. Ainsi, un cercle est déterminé par un rayon placé à un endroit précis, une couleur et une épaisseur de ligne. Cette forme est remplie d'une couleur spécifique, plus ou moins transparente ou d'un effet comme un dégradé,... On peut déplacer, redimensionner ou modifier la couleur du cercle sans altérer la qualité du graphique, à la différence d'une image matricielle (bitmap) qui est définie par une grille de points élémentaires (pixels).

Les images vectorielles sont nettes et précises aussi bien à l'affichage écran qu'à l'impression. La taille du fichier reste la même quelle que soit les dimensions de l'image

Dans la mesure où les images s'affichent sur les moniteurs au moyen d'un quadrillage de points, les images vectorielles tout comme les images bitmap s'affichent en pixels.

L'avantage majeur du dessin vectoriel par rapport au dessin par points, c'est qu'il n'impose aucune dimension fixe de l'image concernée. Il ne définit pas des points mais des formes dont les dimensions ne sont pas imposées. Un dessin vectoriel peut donc être agrandi et réduit à volonté sans perte de qualité.

Toute l'équipe du Club Informatique de Saignon espère vous retrouver pour cette journée, pour un moment studieux et convivial.

Les participants doivent avoir la connaissance de l'environnement Windows et la manipulation de la souris et du clavier. Si possible venir avec une clé USB ou avec son ordinateur personnel.



Détails du programme de la journée :

Début de la journée 9 h, 12 h Repas de midi pris en commun, 17 h 30 mn FIN.

1. Se familiariser à l'espace de travail LibreOffice Dessin Draw
2. Choisir et définir des couleurs
3. Dessiner des formes élémentaires
4. Points de collage et connecteurs
5. Dessiner des formes géométriques
6. Sélectionner des objets
7. Déplacer et ajuster la taille d'un objet
8. Pivoter et incliner des objets
9. Éditer et formater des objets
10. Formater le remplissage
11. Utiliser un style
12. Positionner des objets
13. Appliquer des effets spéciaux
14. Combiner plusieurs objets
15. Utiliser des objets 3D
16. Exporter des photos
17. Insérer des commentaires dans un dessin

Animation : de nombreux exercices pratiques seront projetés sur écran à vous de les résoudre.

INSCRIPTION à la journée du mardi 5 avril 2016

Clôture des inscriptions : **jeudi 31 mars 2016**

Attention nombre de places limitées !

NOM : PRENOM.

Adhérent(es) du Club Informatiquex 25,00 € =

Invité(es) : x 45,00 € =

(Tout est compris : Le cours, le support mémoire et le repas de midi)

TOTAL € = *

*Joindre le règlement par chèque, libellé à l'ordre du Foyer Rural de Saignon

Coupon réponse à retourner par courrier postal ou dans la boîte du Foyer Rural (hall d'entrée de l'école) le village 84400 Saignon.

