

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw 6/7



Edition de documents  
Mise en page

Service Ecole-Médias Genève  
Formation continue 2002-2003 / rév. Décembre 2004  
[guy.roulet@edu.ge.ch](mailto:guy.roulet@edu.ge.ch)

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

---

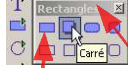


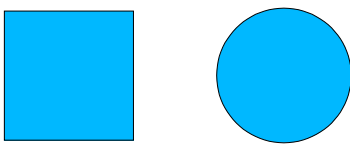
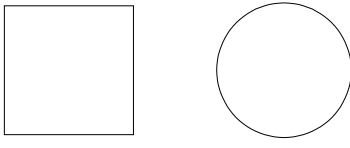
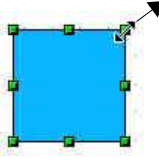
## Sommaire

1. Tracer des rectangles et des ellipses .....	3
2. Modifier l'arrondi des coins d'un quadrilatère .....	3
3. Appliquer des surfaces et des contours aux objets .....	4
4. Insérer des objets / images de la « galerie » .....	4
5. Insérer des images provenant d'un fichier ou d'Internet .....	5
6. Dupliquer des objets .....	6
7. Grouper des objets .....	6
8. Modifier l'ordre de superposition des objets .....	7
9. Aligner et répartir des objets .....	8
10. Aligner et répartir des objets (suite), appliquer des effets .....	9
11. Tracer et modifier des polygones .....	10
<b>12. Tracer et modifier des droites / des courbes .....</b>	<b>11</b>
13. Créer un objet en utilisant l'outil « courbe » (polygone) .....	13
<b>14. Créer un quadrillage .....</b>	<b>14</b>
15. Utiliser un quadrillage pour des exercices de coordonnées .....	14
<b>16. Créer et modifier un objet texte .....</b>	<b>16</b>
17. Utiliser « FontWork » pour créer des titres .....	18
18. Appliquer des effets 3D à du texte .....	19
19. Utiliser le mode « arrière-plan » .....	19
<b>20. Utiliser l'outil « légende » .....</b>	<b>20</b>
<b>21. Utiliser l'outil « connecteur » pour réaliser des organigrammes .....</b>	<b>21</b>
22. Utiliser les styles d'objet et de page .....	22
23. Licence .....	23

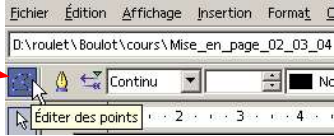
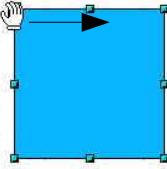
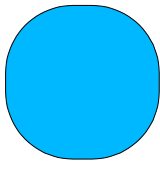
Les personnes débutant avec StarDraw peuvent concentrer leur apprentissage sur les notions apparaissant en gras

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 1. Tracer des rectangles et des ellipses


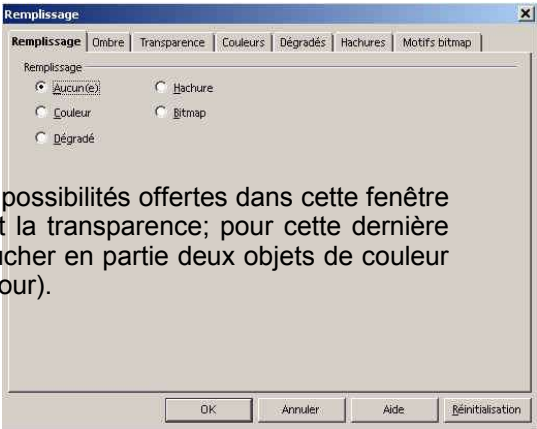

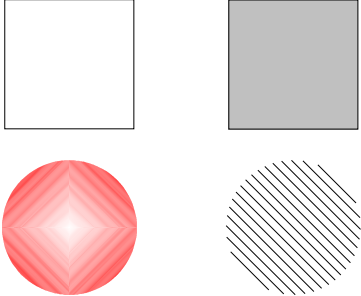
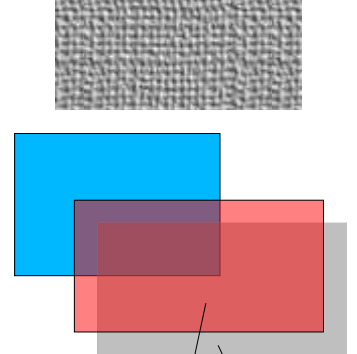

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Tracez quelques <b>carrés</b> et <b>cercles</b> en activant les outils Rectangle et Ellipse de la barre d'instruments (lire les « Astuces » du pt a ci-dessous), puis en utilisant :</p> <p>a) l'outil carré  et l'outil cercle </p> <p><b>Astuces :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>en maintenant cliqué quelques instants sur les outils de la barre d'instruments qui ont une petite flèche verte, une palette de choix s'affiche que vous pouvez déplacer : relâchez le bouton de la souris, cliquez dans la barre de titre des outils de la palette et déplacez-la sur votre bureau; notez que l'icône du dernier outil choisi s'affiche dans la barre d'instruments;</li> <li>en cliquant <b>2 fois</b> sur l'icône de 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 de dessin;</li> </ul> <p>b) les outils rectangle / ellipse et en <b>tenant la touche « Shift » appuyée durant le tracé</b>;</p> <p>c) les outils <b>carré et cercle non rempli</b> (la sélection de l'objet n'est alors possible que sur son contour, puisqu'il s'agit d'un objet « vide »).</p> <p><b>Astuces :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>pour redimensionner proportionnellement un objet / une image avec la souris, sélectionnez-le et, <b>tout en maintenant la touche « Shift » appuyée</b>, tirez sur une des poignées;</li> <li>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).</li> </ul>	    

## 2. Modifier l'arrondi des coins d'un quadrilatère

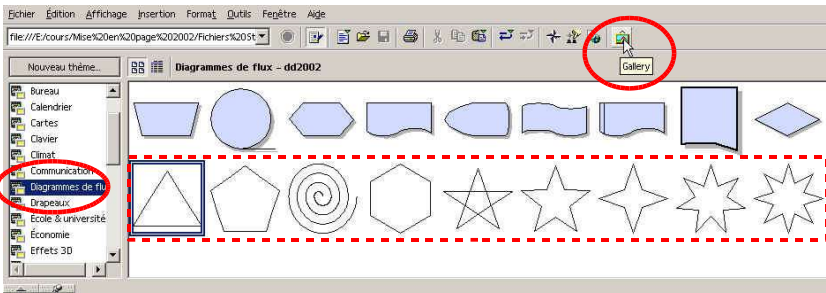
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>StarDraw propose des outils pour tracer des rectangles ou des carrés arrondis. Pour modifier l'arrondi des coins d'un quadrilatère <b>déjà tracé</b>, vous avez 2 solutions :</p> <p>a) sélectionnez l'objet, puis ouvrez le menu contextuel de l'objet en cliquant avec le bouton droit de la souris. Cliquez sur « Position et taille », puis sur l'onglet « Inclinaison / rayon d'angle ». Choisissez un rayon d'angle;</p> <p>b) sélectionnez l'objet, puis passez en mode d'édition de points. 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.</p> 	  

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 3. Appliquer des surfaces et des contours aux objets

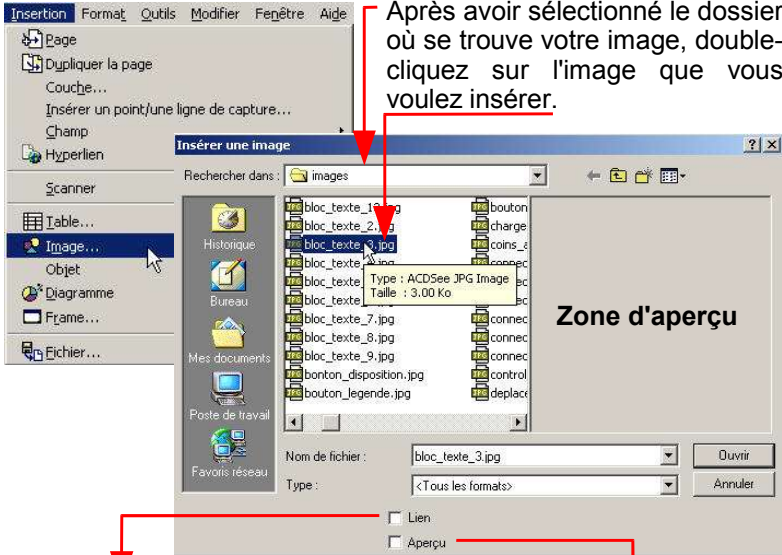
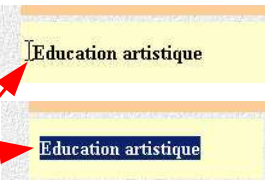


Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Pour appliquer différentes <b>surfaces</b> à un objet, vous avez deux solutions :</p> <p>a) utilisez les boutons et menus déroulants de la barre d'objets;</p>  <p>b) ouvrez le menu contextuel de l'objet (sélectionnez l'objet et cliquez avec le bouton droit 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 ayant un contour).</p> <p>Pour appliquer différents <b>contours</b> à un objet, vous avez également deux solutions :</p> <p>a) utilisez les boutons et menus déroulants de la barre d'objets;</p>  <p>b) ouvrez le menu contextuel de l'objet et choisissez « Ligne ».</p>	  <p>Transparence 50%</p> <p>Ombre</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><b>Astuce :</b> 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>Les polygones et la spirale entourés des traitillés se trouvent dans le fichier « polygones_galerie », téléchargeable dans la rubrique « Documentation/How-to » de <a href="http://fr.openoffice.org">fr.openoffice.org</a></p>

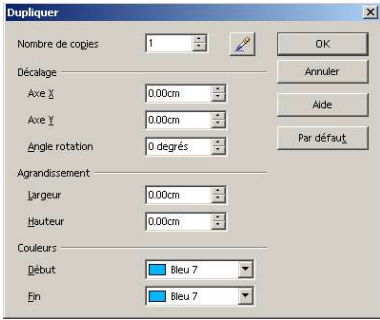


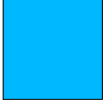
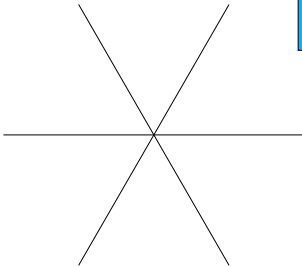
# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

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

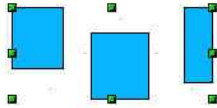
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>a) Insertion d'une image provenant d'un fichier</p> <p>Ouvrez le menu « Insertion / Image ».</p>  <p>Après avoir sélectionné le dossier où se trouve votre image, double-cliquez sur l'image que vous voulez insérer.</p> <p><b>En principe, laissez la case « Lien » non cochée.</b> Si vous la cochez, vous n'importez pas réellement l'image dans le fichier StarDraw, mais un lien est établi avec l'image à son emplacement originel. Avantage : le fichier StarDraw 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 StarDraw.</p> <p>Cochez « aperçu » et l'image sera visible dans la zone d'aperçu de la fenêtre.</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 » dans le menu contextuel qui s'ouvre. Le fichier est copié dans la mémoire de l'ordinateur.</p> <p>Dans le fichier StarDraw, en mode sélection, collez simplement votre image (menu « Edition / Coller ») ou appuyez sur les touches CTRL+V).</p> <p>Il est aussi possible d'enregistrer l'image sur le disque dur et de l'insérer ultérieurement dans SO.</p> <p><b>Astuce :</b> 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 StarDraw (même procédé que pour une image). Le texte importé peut être modifié comme n'importe quel texte de StarDraw.</p> 	 <p>Ecoles branchées Services de l'EP</p> <p>Activités pédagogiques Bataille des Livres</p>

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 6. Dupliquer des objets

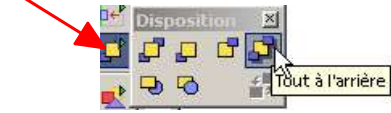

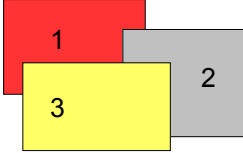
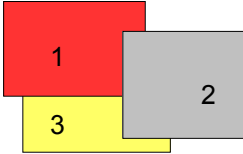
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Créez un objet (quadrilatère; ellipse; ligne). Pour le dupliquer, sélectionnez l'objet, ouvrez le menu « Edition » et cliquez sur la fonction « Dupliquer ».</p>  <p>Essayez les multiples et efficaces possibilités que vous offre cette fonction (si vous avez besoin d'explications, cliquez simplement sur le bouton « Aide » de la fenêtre « Dupliquer »).</p> <p>Essayez avec d'autres types d'objets.</p> <p><b>Remarque</b> : 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"><li>• grouper des objets que vous venez de bien disposer entre eux vous évitera d'en déplacer malencontreusement un ...</li><li>• un groupe d'objets est considéré comme un seul objet; ainsi, on peut aligner et répartir des groupes d'objets entre eux.</li></ul> <p>Pour <b>dissocier</b> des objets, sélectionnez le groupe et utilisez la commande « Dissocier » du menu contextuel (clic bouton droit).</p> <p><b>Astuce</b> : Pour modifier un objet appartenant à un groupe <b>sans dissocier les objets</b>, deux possibilités :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>a) cliquez sur l'objet à modifier en maintenant la touche CTRL enfoncée;</li><li>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.</li></ol>	


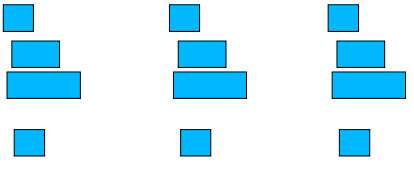
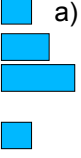
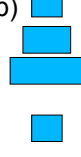
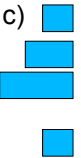
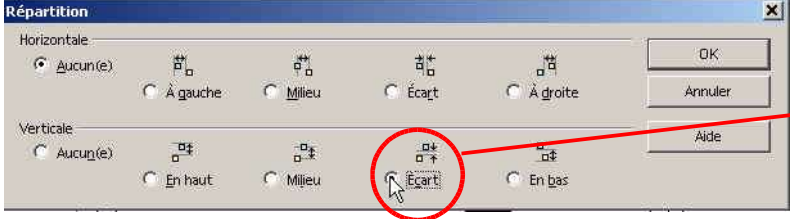

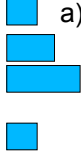
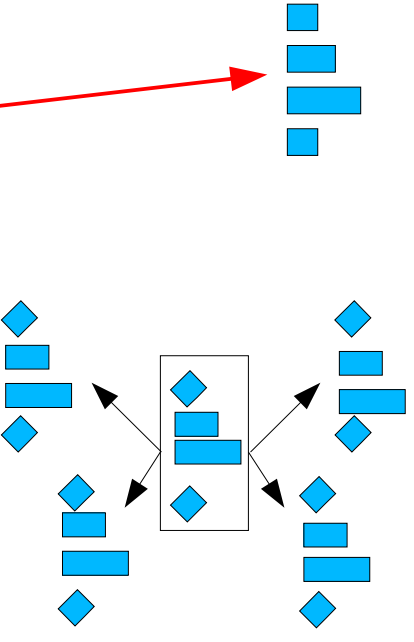
# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 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><b>Pour modifier cet ordre</b>, après avoir sélectionné le ou les objets que vous désirez voir changer de plan, vous avez deux possibilités :</p> <p>a) cliquez sur l'outil « Disposition » de la barre d'instruments et déplacez tout de suite la palette sur votre écran (voir « Astuces » pt a, ch.1, p.3); 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 « Disposition ».</p>  <p>Essayez maintenant les options « Vers l'avant » ou « Vers l'arrière » et comparez leur effet avec celui de « Tout à l'avant » ou « Tout à l'arrière ».</p> <p><b>Astuces :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 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"><li>- sélectionnez l'objet que vous voulez changer de plan;</li><li>- dans le menu « Disposition », choisissez « Devant l'objet » ou « Derrière l'objet » (le pointeur se change en une petite main);</li><li>- cliquez sur l'objet devant / derrière lequel vous désirez placer l'objet sélectionné.</li></ul></li><li>• Vous pouvez changer de plan plusieurs objets simultanément. Il vous suffit de sélectionner tous les objets désirés avant d'effectuer l'opération.</li></ul>	 

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

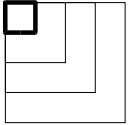
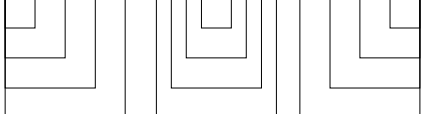
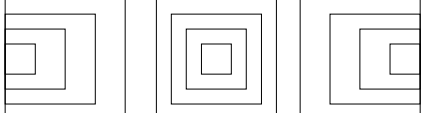
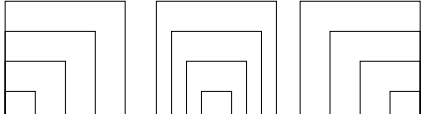
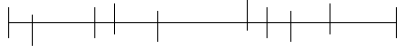
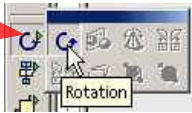
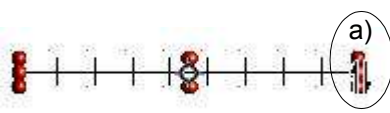
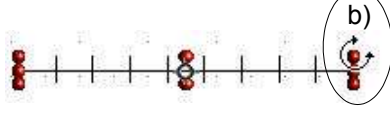
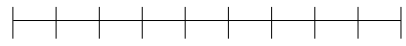
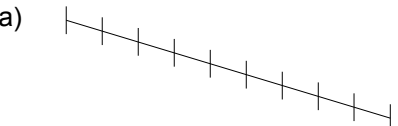
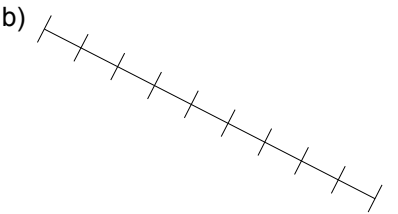
## 9. Aligner et répartir des objets

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 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sélectionnez les 4 rectangles de la première série</li> <li>- cliquez sur l'outil « Alignement » de la barre d'instruments et déplacez tout de suite la palette sur votre écran (voir « Astuces » pt a, ch.1, p.3); vous pouvez aussi accéder aux fonctions d'alignement par le menu contextuel des objets (clic droit);</li> <li>- cliquez sur le bouton « A gauche »</li> <li>- idem en choisissant « Centré »;</li> <li>- idem en choisissant « A droite ».</li> </ul>  <p>Modifiez l'emplacement des rectangles et essayez les 3 autres types d'alignement (« En haut »; « Centre »; « En bas »).</p>	<p>série 1      série 2      série 3</p>  <p>a) </p> <p>b) </p> <p>c) </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 <b>répartition verticale</b>.</p>  <p><b>Astuce :</b> 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 <b>répartition horizontale</b> (à vous de disposer les objets de manière judicieuse au départ !).</p>	<p>a) </p> 




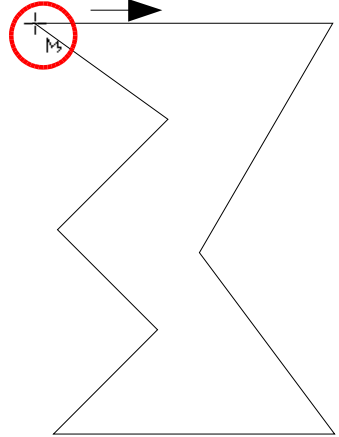
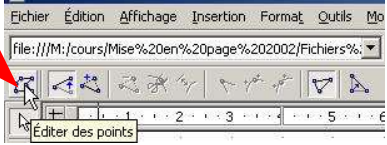




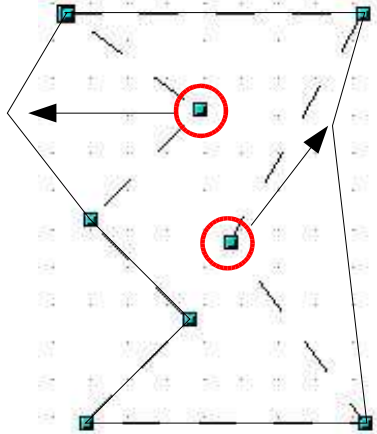
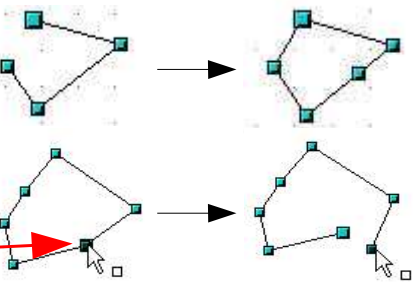
# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 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.6) 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 pt a, ch. 9, p.8).</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>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 <b>répartir les graduations</b>, 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"> <li>sélectionnez tous les objets de la règle; vous pouvez les grouper (via le menu contextuel : clic bouton droit), ce qui les rendra solidaires;</li> <li>activez 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.</li> </ul>   	 <p>a)</p>  <p>b)</p> 


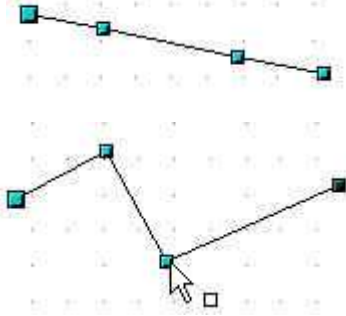

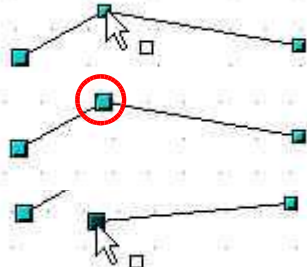
# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 11. Tracer et modifier des polygones

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>1. Création d'un polygone quelconque</p> <p>Cliquez sur l'outil « Courbe » de la barre d'instruments et déplacez tout de suite la palette sur votre écran (voir « Astuces » pt a, ch.1, p.3).</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"> <li>- placez-la à l'endroit où vous voulez commencer le polygone, cliquez et, <b>sans relâcher le bouton de la souris</b>, 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. <b>Sans recliquer</b>, 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 <b>fermé</b>.</li> </ul> <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, et 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 ».</p>  <p>Recliquez sur le point et tirez.</p>	 

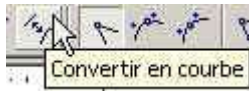
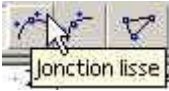
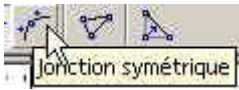



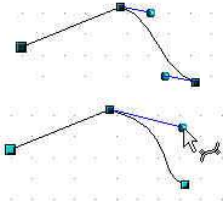
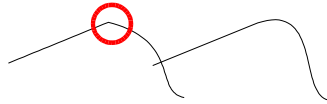
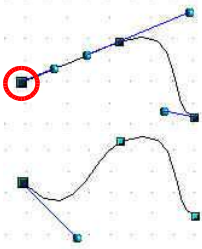
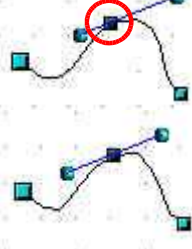
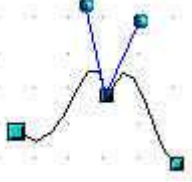

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 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 l'outil « Lignes et flèches » de la barre d'instruments et déplacez tout de suite la palette sur votre écran (voir « Astuces » pt a, ch.1, p.3).</p> <p>Dans la palette, cliquez sur l'outil « Ligne »; le pointeur prend la forme d'une petite croix :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- placez-la à l'endroit où vous voulez commencer votre dessin, cliquez et, <b>sans relâcher le bouton de la souris</b>, tirez; lorsque vous avez donné la bonne longueur à votre ligne, relâchez le bouton de la souris.</li> </ul> <p><b>Astuces</b> : 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. Vous pouvez ensuite déplacer ce point et ainsi créer une ligne brisée.</p> <p><b>Attention</b> : si le bouton « Réduire des points » est activé, le nouveau point ne se place sur la ligne que lorsque vous 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><b>Remarque</b> : 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>	   



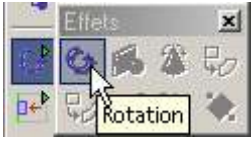
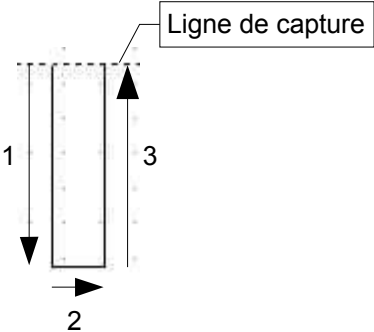
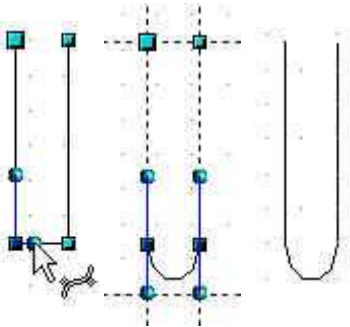
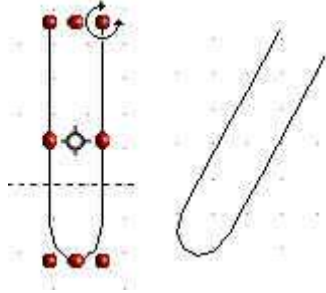
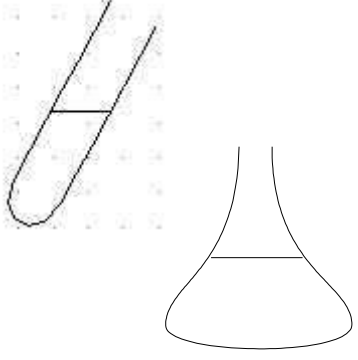
# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 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. 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 ». Déplacez les petites sphères et constatez les effets produits.</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. Il vous suffit de sélectionner la courbe et de cliquer sur le bouton « Fermer Bézier ».</p> 	      

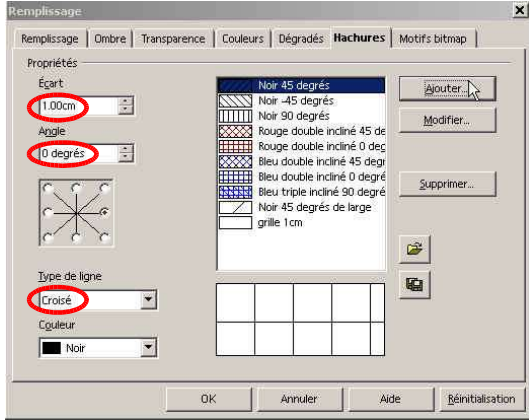
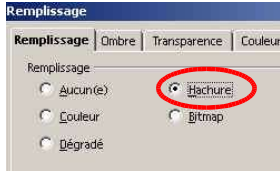
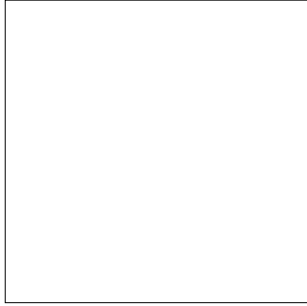
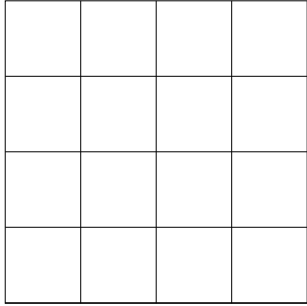
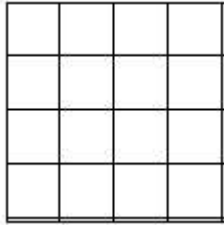
# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

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

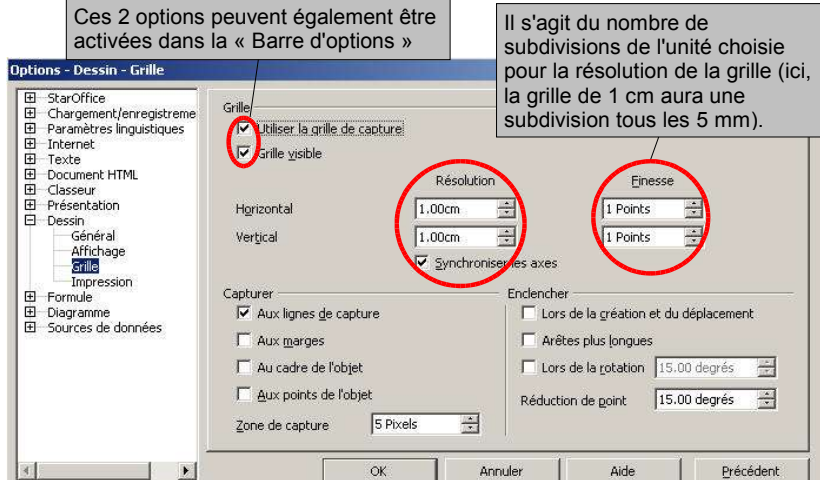
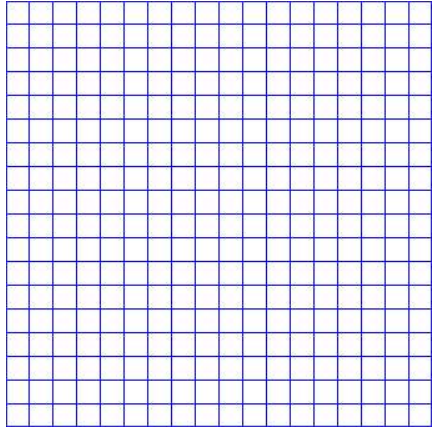
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p><u>Le tube à essai</u></p> <p>Sélectionnez l'outil « Polygone, 45° ».</p>  <p>Cliquez à l'endroit où vous voulez commencer le tracé et tirez la verticale de gauche (1) <b>sans relâcher le bouton de la souris</b>. A la bonne longueur, relâchez le bouton de la souris. <b>Sans re cliquer</b>, 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><b>Astuce :</b> pour être sûr que la deuxième verticale ait bien la même longueur que la première, placez une ligne de capture (avec l'option « Capturer aux lignes de capture ») avant de commencer votre tracé.</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.</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>	   

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw


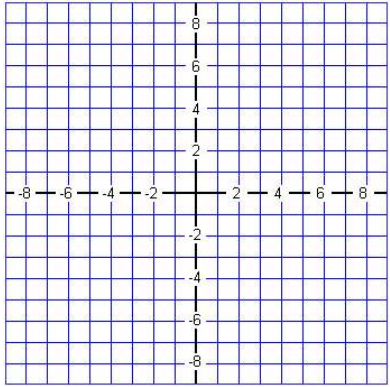
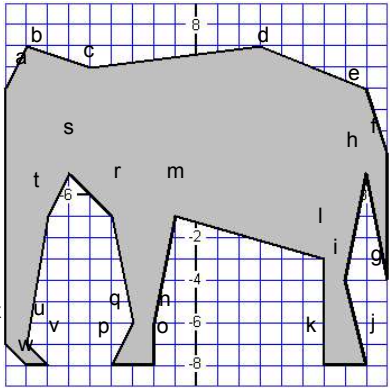
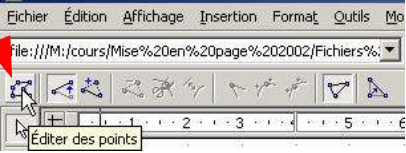
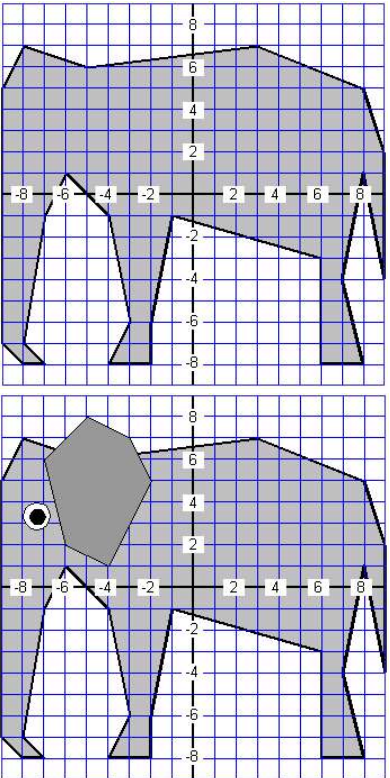
## 14. Créer un quadrillage

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Dessinez un rectangle non rempli. Cliquez sur « Position et taille » du menu contextuel (bouton droit de la souris après avoir sélectionné l'objet en cliquant sur sa bordure, car il est vide); choisissez une largeur et une hauteur de 4 cm.</p>  <p>L'objet étant toujours sélectionné, cliquez sur « Remplissage », puis sur l'onglet « Hachures » du menu contextuel.</p> <p><b>Choisissez un écart de 1 cm, un angle de 0 degré et un type de ligne croisé.</b></p> <p>Cliquez sur « Ajouter » pour enregistrer ce nouveau type de hachures : donnez-lui un nom tel que « quadri_1cm ».</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><b>Astuce :</b> 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 pour des exercices de coordonnées

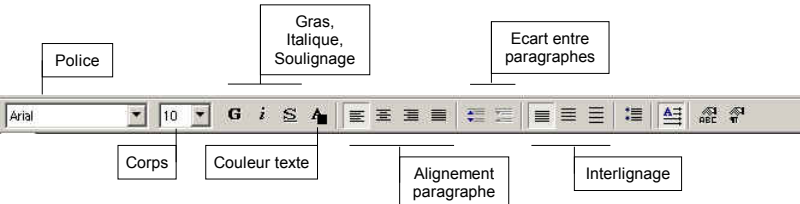
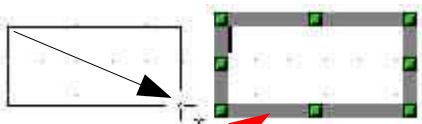
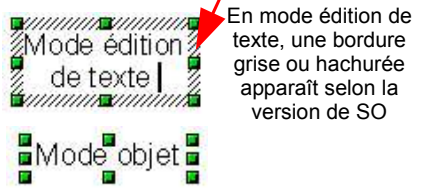
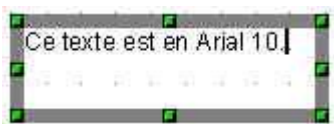
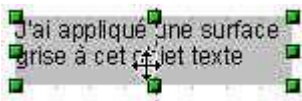

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Créez un carré de 9 x 9 cm avec un quadrillage de 0.5 cm bleu. Paramétrez le menu « Outils / Options / Dessin / Grille » comme ci-dessous. <b>Positionnez bien la carré sur la grille magnétique.</b></p> <p>Ces 2 options peuvent également être activées dans la « Barre d'options »</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 StarDraw

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Tracez les 2 axes de coordonnées (couleur de ligne : noir, largeur de ligne : 0.06 cm).</p> <p>Placez les chiffres de la graduation verticale (Arial 8, centré, fond blanc – voir ch.16, p.16 pour la création d'un objet texte).</p> <p><b>Astuce :</b> 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).</p> <p>Même opération pour les chiffres de la graduation horizontale.</p> <p>Groupez tous les objets et protégez-les contre les déplacements intempestifs : tous les objets étant sélectionnés, ouvrez le menu contextuel (clic bouton droit), cliquez sur « Position et taille » et, dans la fenêtre « Position et taille », cochez la case « Protéger Position ».</p> 	
<p>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) :</p> <p><b>a(-9;5); b(-8;7); c(-5;6); d(3;7); e(8;5); f(9;2); g(9;-4); h(8;1); i(7;-4); j(8;-8); k(6;-8); l(6;-3); m(-1;-1); n(-2;-6); o(-2;-8); p(-4;-8); q(-3;-6); r(-4;-1); s(-6;1); t(-7;-1); u(-8;-7); v(-7;-8); w(-8;-8); x(-9;-7) et fermez le tracé en cliquant 2x sur le point de départ.</b></p> <p><b>Astuce :</b> 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 !</p>	
<p><b>Pour corriger des erreurs de tracé :</b></p> <p>Placez votre éléphant à l'arrière-plan (voir ch.8, p.7).</p> <p>Sélectionnez l'éléphant en cliquant 2 fois dessus tout <b>en maintenant la touche « Alt » appuyée</b> (comme l'éléphant est à l'arrière-plan, si vous n'appuyez pas sur « Alt », vous ne pourrez sélectionner que le quadrillage du premier plan; en cliquant 2 fois, on passe au second plan, 3 fois, au troisième plan s'il y en a un, etc.).</p> <p>Mettez-vous en 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 :</p>  <p><b>pour ajouter un point</b>, 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 pt 2, ch.11, p.10);</p> <p><b>pour supprimer un point</b>, sélectionnez le point à supprimer et cliquez sur l'outil « Supprimer des points » (voir pt 2, ch.11, p.10).</p> <p>Pour le plaisir, vous pouvez encore ajouter un oeil et une oreille ...</p>	

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw


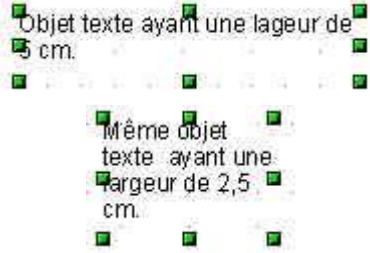

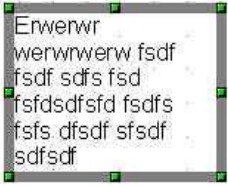
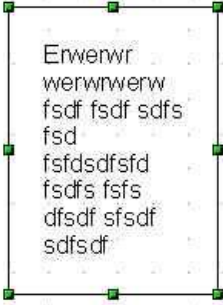
## 16. Créer et modifier un objet texte

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>1. Création d'un objet texte</p> <p>Sélectionnez l'outil « Texte » dans la barre d'instruments (si ce n'est pas l'outil « T », ouvrez la palette en maintenant cliqué quelques instants et sélectionnez-le <b>d'un seul clic</b>); le pointeur prend la forme d'une petite croix :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 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 : vous pouvez taper directement votre texte (mode édition de texte).</li></ul> <p>Pour quitter le mode édition de texte et revenir en mode objet, cliquez n'importe où dans une zone vide de la page ou cliquez sur l'outil « Sélection » de la barre d'instruments. <b>Attention</b> : dans SO7, ne <b>désélectionnez pas un bloc de texte que vous venez de créer</b> sans y écrire quelque chose, sinon le bloc (invisible) reste sur la page (c'est actuellement un bug).</p> <p>En mode édition de texte, la barre d'objet n'est pas la même qu'en mode dessin, elle vous permet de modifier le formatage du 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><b>Astuce</b> (ne fonctionne actuellement pas dans SO7 - update 4) : lorsque vous créez un nouvel objet texte, la police et le corps du caractère par défaut ne vous conviennent peut-être pas. Plutôt que de devoir les modifier à chaque nouveau texte, vous pouvez entrer vos propres paramètres par défaut <b>pour une session de travail sur le document</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- mettez-vous en mode sélection (quittez le mode édition de texte);</li><li>- ouvrez le menu « Format / Caractères » et choisissez les paramètres qui vous conviennent (p. ex. Arial 10).</li></ul> <p>Tout nouveau texte créé dans ce document et dans cette session de travail sera formaté selon ces paramètres.</p> <p>Remarque : en modifiant le style « standard » (voir pt a, ch.22, p.22), vous pouvez <b>attacher ces paramètres par défaut au document</b>. Chaque fois que vous ouvrez ce document, vous retrouvez vos paramètres, ce qui n'est pas le cas pour l'astuce ci-dessus.</p> <p>Vous pouvez attribuer une surface et un contour à un objet texte, comme à tout autre objet (voir ch.3, p.4). Pour avoir accès à la barre d'objets de dessin, vous devez préalablement quitter le mode édition de texte et passer en mode objet (outil sélection).</p> <p><b>Astuce</b> : 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>Résultats obtenus</p>  <p>En mode édition de texte, une bordure grise ou hachurée apparaît selon la version de SO</p>  <p>Mode édition de texte</p> <p>Mode objet</p>   



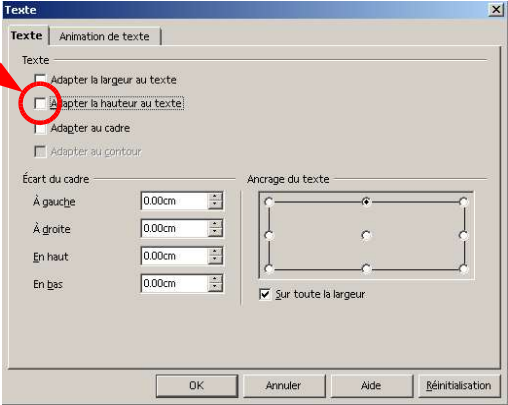
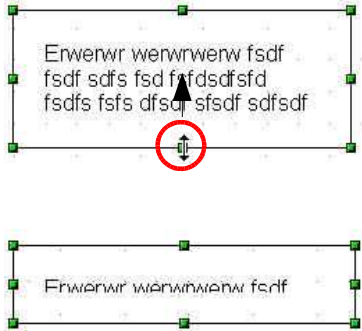
# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## Créer et modifier un objet texte (suite)

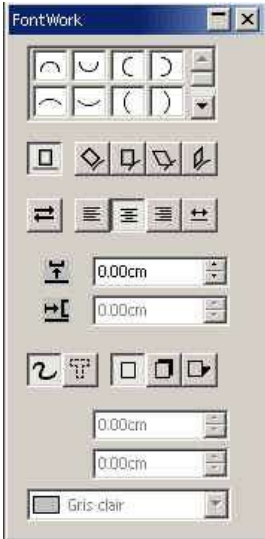
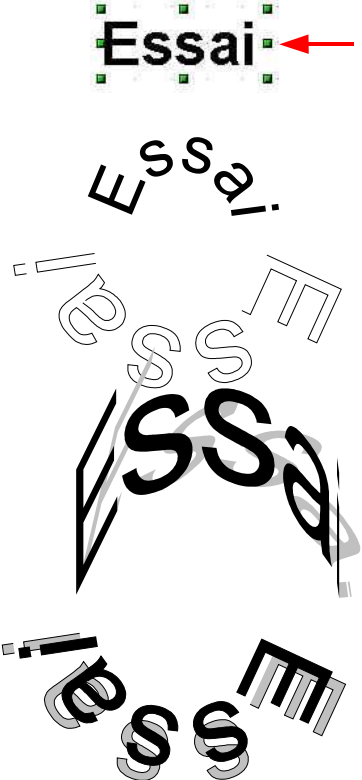
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>2. Modification d'un objet texte (mode objet; outil sélection)</p> <p>a) Agrandissement / réduction de l'objet texte</p> <p>Sélectionnez l'objet texte, puis, comme pour n'importe quel objet graphique, cliquez sur une poignée pour l'agrandir ou le réduire (ne fonctionne que si l'option « Adapter la longueur au texte » n'est pas cochée).</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 gris 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><b>Remarque</b> : 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 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 « Ecart du cadre » : choisissez 0.5 cm partout (pour bien observer les modifications, placez un contour à l'objet texte);</p>	   

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## Créer et modifier un objet texte (suite)






Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<ul style="list-style-type: none"><li>- essayez de réduire la hauteur de l'objet texte en tirant vers le haut la poignée centrale du bas;</li><li>- <b>décochez</b> 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;</li></ul>  <ul style="list-style-type: none"><li>- 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.</li></ul> <p><b>Astuce</b> : réduisez toujours vos objets textes au maximum en hauteur pour éviter qu'ils prennent inutilement de la place.</p>	

## 17. Utiliser « FontWork » pour créer des titres



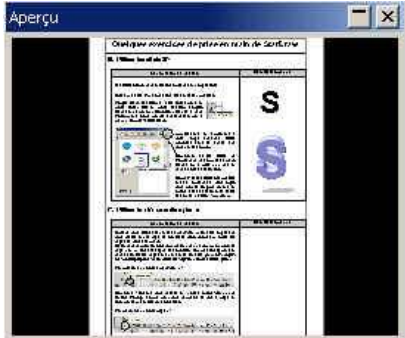
Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Créez un titre (par ex. corps 24, gras). Quittez le mode édition de texte et ajustez la largeur de l'objet texte au texte lui-même (à défaut, le titre prendra la largeur de l'objet texte sans tenir compte du corps du caractère).</p> <p>L'objet texte étant toujours sélectionné, ouvrez son menu contextuel par un clic droit : cliquez ensuite sur « FontWork » ... et amusez-vous !</p> <p><b>Remarques :</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) Vous pouvez modifier le texte une fois FontWork appliqué en double-cliquant sur l'objet texte (mode édition de texte). Le texte reprend alors son aspect originel jusqu'à ce que vous le désélectionniez.</li><li>2) Le menu contextuel « FontWork » n'est plus accessible pour un objet texte ayant déjà subi une transformation avec « FontWork ». Dans ce cas, passez par le menu <b>Format / FontWork</b>. Même chose pour appliquer « FontWork » en mode édition de texte.</li></ol> 	

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 18. Appliquer des effets 3D à du texte


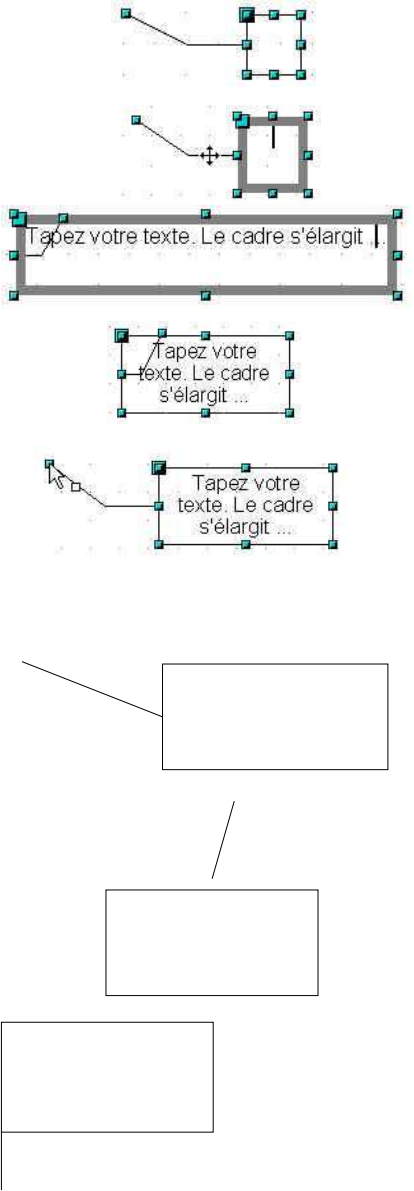

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Les effets 3D peuvent aussi être appliqués aux objets texte.</p> <p>Créez une lettre d'un corps élevé (ici le S est en Arial 80).</p> <p>L'objet étant sélectionné (soit en mode édition de texte, soit en mode objet), cliquez sur le bouton « Contrôleur 3D » de la barre d'instruments (vous pouvez aussi passer par le menu « Format / Effets 3D »).</p>  <p>Amusez-vous en appliquant à votre objet quelques effets proposés dans la fenêtre que vous venez d'ouvrir.</p>  <p>Remarque, si les effets ne s'appliquent pas immédiatement, cliquez sur le petit « v » vert en haut à droite de la fenêtre.</p> <p><b>Astuce :</b> si des effets intempestifs ont été appliqués à votre objet, vous pouvez toujours revenir en arrière à l'aide des touches CTRL+Z ou utiliser le bouton « Annuler » de la barre de fonctions .</p>	 

## 19. Utiliser le mode « arrière-plan »

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Lorsque vous activez le mode arrière-plan, tous les objets que vous placez sur la page de travail sont visibles <b>sur toutes les pages</b> du document.</p> <p>C'est sur la page d'arrière-plan que vous placez, par exemple, un champ « Numéro de page » ou un titre et sa ligne de séparation (comme celui figurant en haut de ces pages). <b>Ces objets ne sont déplaçables et modifiables qu'en mode arrière-plan.</b></p> <p>Pour passer en mode arrière-plan (icônes en bas de l'écran) :</p>  <p>Lorsque vous passez en mode arrière-plan, une fenêtre d'aperçu affiche la page sur laquelle vous travaillez. Les objets que vous introduirez sur la page d'arrière-plan apparaîtront dans cette fenêtre.</p> <p>Pour revenir en mode page :</p> 	

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 20. Utiliser l'outil « légende » »

Manipulations à réaliser	Résultats obtenus
<p>Maintenez cliqué quelques instants sur l'outil « Texte » dans la barre d'instruments et, dans la palette qui s'ouvre, cliquez sur l'outil « Légende ».</p>  <p>Cliquez à l'endroit où vous voulez faire partir la légende et, <b>sans relâcher le bouton de la souris</b>, déplacez le pointeur. Après avoir relâché le bouton de la souris, tapez directement votre texte.</p> <p>Pour limiter la dimension du cadre et obtenir un texte sur plusieurs lignes, il vous faut décocher la case « Adapter la largeur au texte » dans la fenêtre « Texte » accessible depuis le menu contextuel (voir pt c, ch.16, p.17).</p> <p>Ainsi, lorsque vous modifiez la dimension du cadre, le texte se répartit automatiquement sur plusieurs lignes.</p> <p>Il ne vous reste plus qu'à repositionner la ligne au bon endroit en tirant sur sa poignée.</p> <p><b>Astuces :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vous pouvez modifier les paramètres de la ligne en ouvrant le menu contextuel objet (passez d'abord en mode objet, puis cliquez sur le bouton droit), en cliquant sur « Position et taille », puis sur l'onglet « Légende » :</li> </ul>	  <ul style="list-style-type: none"> <li>En survolant la grande poignée, le pointeur change de forme et devient une petite main : par cliquer-déplacer, vous pouvez arrondir les angles du cadre.</li> <li>Vous pouvez bien entendu appliquer n'importe quelles surface et épaisseur de trait à votre objet légende.</li> </ul>


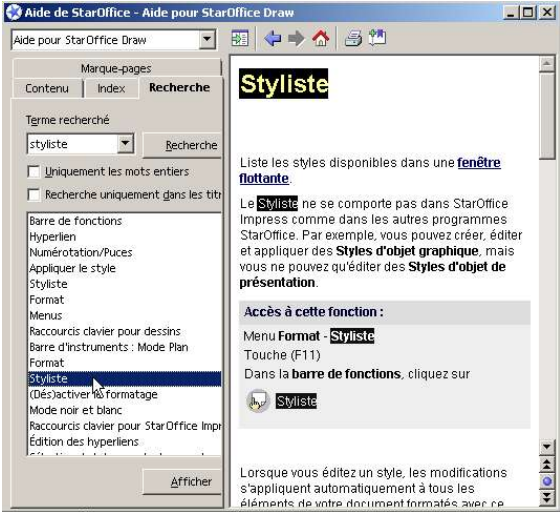
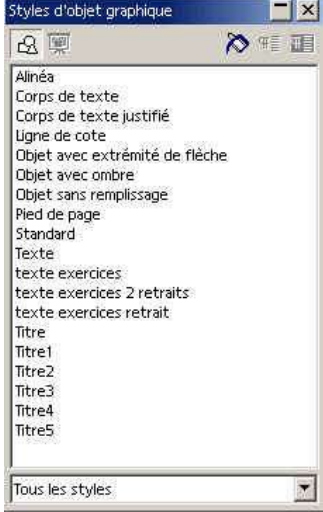

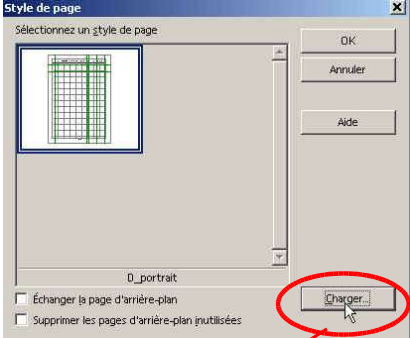
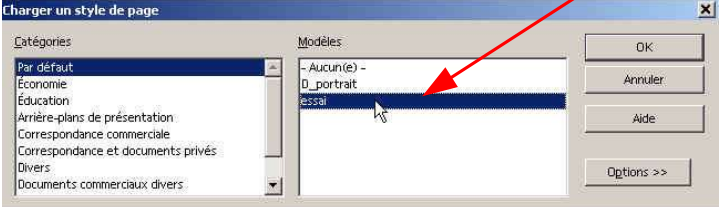
# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 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>Cliquez sur le bouton « Connecteur » de la barre d'instruments et déplacez tout de suite la palette sur votre écran (voir « Astuces » pt a, ch. 1, p.3).</p> <p>Cliquez sur le premier connecteur de la palette.</p> <p>Survolez les rectangles avec le pointeur : 4 points de collage rouges apparaissent .</p> <p>Cliquez sur l'un ou l'autre de ces points et 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><b>Option avancée :</b></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"><li>- dans la barre d'options, activez le bouton « Editer des points de collage »;</li><li>- la barre d'objets se modifie : choisissez « Insérer un point de collage »;</li><li>- 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.</li></ul> <p><b>Astuce :</b> pour <b>supprimer</b> un point de collage, <b>vous devez vous mettre en mode « Insérer un point de collage »</b>, sélectionner le point et le supprimer avec la touche « Delete ».</p> <p><b>Attention :</b> Les fonctions « Editer des points de collage » et « Insérer un point de collage » restent actives tant que vous ne les désactivez pas manuellement. Elles risquent 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 sur un objet ou alors, à chaque fois que vous cliquez dans un objet, un nouveau point de collage s'ajoute).</p>	

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

## 22. Utiliser les styles d'objet et de page

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 / Catalogue », mais aussi, et plus facilement, en affichant le « Styliste » (menu « Format / Styliste » ou en cliquant sur le bouton « Styliste » de la barre de fonctions</p>  <p>Pour plus d'informations concernant l'utilisation des styles, utilisez l'aide en ligne (menu « Aide / Sommaire / Recherche » et tapez « Styliste ») :</p>  <p><b>Remarque : un objet texte ne peut contenir qu'un seul style de texte. Par conséquent, chaque fois que vous voulez changer de style de paragraphe, vous êtes contraint de recréer un nouvel objet texte.</b></p>	
<p>b) Les styles de page (voir aussi ch.19, p.19)</p> <p>Vous pouvez appliquer différentes <b>pages d'arrière-plan</b> (styles de page) à un même document en passant par le menu « Format / Styles / Style de page ». Cette fenêtre affiche les styles de page utilisés dans le document et vous permet d'en charger d'autres via des modèles de documents.</p> <p><b>Remarque : seuls les objets de la page d'arrière-plan du modèle que vous importez sont pris en considération</b> (la grandeur des marges, l'orientation de la page, par exemple, n'entrent pas en considération).</p> <p>Lorsque vous avez importé des styles de page (via des modèles de documents), ces styles - ou pages d'arrière-plan - sont modifiables en mode arrière-plan :</p>  <p><b>Charger un style de page</b></p>  	

# Quelques exercices de prise en main de StarDraw

---

## 23. Licence

### Appendix

#### Public Documentation License Notice

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

The Original Documentation is Quelques exercices de prise en main de StarDraw 6/7. The Initial Writer of the Original Documentation is Guy Roulet Copyright (C) 2004. All Rights Reserved. (Initial Writer contact(s): [guy.roulet@edu.ge.ch](mailto:guy.roulet@edu.ge.ch)).

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

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