

Le poste de travail



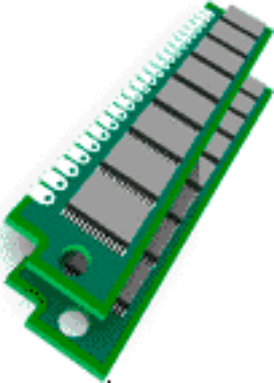
Configuration physique	2
Système d'exploitation	8
Prise en main	12

Configuration physique	2
> <i>L'unité centrale</i>	3
> <i>Les périphériques</i>	6
> <i>Les supports de stockage</i>	7
 Système d'exploitation	 8
> <i>Description, Rôles</i>	9
> <i>Qu'est-ce qu'un fichier ?</i>	10
<i>Qu'est-ce qu'un dossier ?</i>	10
<i>Qu'est-ce qu'une arborescence ?</i>	10
<i>Qu'est-ce qu'un chemin ?</i>	10
 Prise en main	 12
> <i>Identifier les caractéristiques techniques de son poste</i>	14
> <i>Identifier où se trouvent les applications, les fontes et les imprimantes</i>	16
> <i>Personnaliser son poste de travail</i>	17
> <i>Configurer l'affichage</i>	18
> <i>Repérer l'organisation du réseau</i>	19



La configuration est l'ensemble des éléments (écran, clavier ...) qui composent un micro-ordinateur.

> L'unité centrale

On appelle «unité centrale», l'ensemble composé du boîtier et des éléments qu'il contient. L'unité centrale doit être connectée à un ensemble de périphériques externes. Un ordinateur est généralement composé au minimum d'une unité centrale, d'un écran (moniteur), d'un clavier et d'une souris, mais il est possible de connecter une grande diversité de périphériques externes sur les interfaces d'entrée-sortie (ports séries, port parallèle, port USB, port firewire, etc.)

ÉLÉMENTS	CARACTÉRISTIQUES
Carte mère : 	<p>Il s'agit de la carte électronique principale de l'ordinateur. Tous les composants électroniques se connectent à cette carte.</p> <p>La carte-mère est logée dans un boîtier, comportant des emplacements pour les périphériques de stockage sur la face avant, ainsi que des boutons permettant de contrôler la mise sous tension de l'ordinateur et un certain nombre de voyants permettant de vérifier l'état de marche de l'appareil et l'activité des disques durs. Sur la face arrière, le boîtier présente des ouvertures en vis-à-vis des cartes d'extension et des interfaces d'entrée-sortie connectées sur la carte-mère.</p>
Microprocesseur : 	<p>C'est le moteur de l'ordinateur, il exécute les instructions (traitement des données, calculs...). Sa vitesse est exprimée en Mégahertz (MHz) ou Gigahertz (GHz). Plus elle est élevée plus il est rapide pour traiter les informations (300 MHz, 1 GHz, 2,5 GHz...)</p>
Mémoire vive appelée RAM (Random Access Memory) : 	<p>La mémoire vive, généralement appelée RAM (Random Access Memory, traduisez mémoire à accès aléatoire), est la mémoire principale du système, c'est-à-dire qu'il s'agit d'un espace permettant de stocker de manière temporaire des données lors de l'exécution d'un programme.</p> <p>En effet le stockage de données dans la mémoire vive est temporaire, contrairement au stockage de données sur une mémoire de masse telle que le disque dur (mémoire avec laquelle les novices la confondent généralement), car elle permet uniquement de stocker des données tant qu'elle est alimentée électriquement. Ainsi, à chaque fois que l'ordinateur est éteint, toutes les données présentes en mémoire sont irrémédiablement effacées.</p> <p>Sa taille s'exprime en Méga-octets (Mo) ou en Giga-octets (Go).</p>

L'unité centrale

ÉLÉMENTS	CARACTÉRISTIQUES
Mémoire Morte appelée ROM (Read Only Memory) :	<p>La mémoire morte, appelée ROM pour Read Only Memory (traduisez mémoire en lecture seule) est un type de mémoire permettant de conserver les informations qui y sont contenues même lorsque la mémoire n'est plus alimentée électriquement. A la base ce type de mémoire ne peut être accédée qu'en lecture. Toutefois il est désormais possible d'enregistrer des informations dans certaines mémoires de type ROM.</p> <p>Elle est intégrée à la carte mère.</p>
Carte graphique ou vidéo : 	<p>C'est une carte électronique. Elle transforme les instructions en images. De plus, elle possède une puce qui a une fonction de mémoire et est chargée de mémoriser les images avant de l'envoyer au moniteur. Ce dernier ne peut fonctionner sans cette carte.</p> <p>La carte graphique est parfois intégrée à la carte mère.</p> <p>Pour travailler en PAO, particulièrement pour la retouche d'image, il est indispensable d'avoir une bonne carte graphique.</p>
Carte son : 	<p>Cette carte permet de gérer les données sonores (enregistrement et restitution de sons). La carte son est parfois intégrée à la carte mère.</p>

L'unité centrale

ÉLÉMENTS	CARACTÉRISTIQUES
<p>Disque dur :</p> 	<p>Le disque dur permet le stockage de fichiers et programmes. Sa taille s'évalue en Go et sa vitesse en RPM (nombre de Rotations Par Minute).</p>
<p>Lecteur de CD-ROM ou DVD-ROM ou graveur</p> 	<p>Ce lecteur permet la lecture (et/ou la gravure) de CD-ROM ou DVD-ROM</p>
<p>Bloc d'alimentation :</p> 	<p>Le boîtier héberge un bloc d'alimentation électrique (appelé communément alimentation), chargé de fournir un courant électrique stable et continu à l'ensemble des éléments constitutifs de l'ordinateur.</p> <p>L'alimentation sert donc à convertir le courant alternatif du réseau électrique (220 ou 110 Volts) en une tension continue de 5 Volts pour les composants de l'ordinateur et de 12 volts pour certains périphériques internes (disques, lecteurs de CD-ROM, ...).</p> <p>Le bloc d'alimentation est caractérisé par sa puissance, qui conditionne le nombre de périphériques que l'ordinateur est capable d'alimenter. La puissance du bloc d'alimentation est généralement comprise entre 300 et 450 watts.</p>

> Les périphériques

ÉLÉMENTS	CARACTÉRISTIQUES
<p>Ecran ou moniteur :</p> 	<p>L'écran affiche les images et textes générés par la carte vidéo. Sa taille se mesure en pouce (1 pouce = 2,55 cm), il existe des écrans 15", 17", 19" ou 21". La résolution d'un écran définit la quantité de données que le moniteur peut afficher (nombre de points horizontaux et verticaux, appelés pixels).</p>
<p>Clavier :</p> 	<p>Le clavier sert à entrer des données dans l'ordinateur et à lui donner des instructions. Le clavier le plus utilisé en France est le clavier AZERTY avec ou sans fil.</p>
<p>Souris :</p> 	<p>La souris permet de sélectionner et de déplacer des éléments affichés à l'écran. Elle peut comporter 2 boutons ou plus et 1 molette (roulette pour faciliter les défilements).</p>
<p>Imprimante :</p> 	<p>L'imprimante sert à imprimer sur papier des documents, images... Il existe actuellement sur le marché des imprimantes à jet d'encre ou laser. Sa vitesse se mesure en PPM (Pages Par Minute) et sa résolution (qualité) en PPP (Points Par Pouce).</p>
<p>Modem :</p> 	<p>Le modem permet de connecter un ordinateur au monde extérieur par le biais d'une ligne téléphonique (Internet, Fax ou Minitel). Deux types de Modem existent :</p> <ul style="list-style-type: none"> - carte électronique interne - boîtier externe. <p>Sa vitesse s'exprime en Kbps (Kilo bits par seconde). Il existe des Modems fonctionnant à 56 Kbps ou jusqu'à 2Mbps si le moteur est ADSL.</p>
<p>Scanner :</p> 	<p>Le scanner permet d'enregistrer (numériser) toutes sortes de documents (photos, dessins ...) qui pourront être retouchés.</p> <p>La résolution ou qualité d'image (exprimée en DPI = Dot Per Inch ou PPP = points par pouce) est un critère déterminant pour juger les performances d'un scanner.</p>

Les différents types de périphériques

Les périphériques sont les éléments de l'ordinateur reliés à l'unité centrale :

- > les périphériques d'entrée : permettent de communiquer avec l'ordinateur pour lui envoyer des informations et des commandes (clavier, scanner...)
- > les périphériques de sortie : permettent à l'ordinateur de communiquer des informations à l'utilisateur (écran, enceintes...)
- > les périphériques de stockage : servent de support pour enregistrer et conserver des informations (Clés USB, CD, DVD, Disques durs externes...)

> Les supports de stockage

Un ordinateur est une machine électrique, le niveau le plus bas de l'information est une présence ou une absence de tension (ou de courant électrique) sur les composants électroniques.

Pour simplifier on désigne la présence de tension par 1 et l'absence de tension par 0.

Nous avons donc un système binaire. Un seul élément binaire s'appelle un **"bit"** (binary digit) et ne permet que deux états 0 et 1. Pour multiplier le nombre d'états, donc le nombre d'éléments à coder, on va utiliser huit bits qui vont donc varier de 00000000 à 11111111 en passant par tous les intermédiaires possibles soit 256 possibilités. Par exemple le caractère "M" est codé 01001101. Ceci constitue un mot de huit bits appelé **"octet"**.

L'octet est la base de la désignation de la capacité des supports.

Les multiples sont :

Le (Ko) Kilo-octets égal à 1 000 Octets

Le (Mo) Méga-octet égal à 1 000 000 Octets,

Le (Go) Giga-octets égal à 1 000 000 000 Octets,

Disquette 3,5"

La disquette est un support qui permet le stockage de données. Elle était couramment utilisée pour transférer des informations d'un ordinateur à l'autre. Une disquette Haute Densité (HD) stocke jusqu'à 1,44 Mo de données ce qui est tout à fait suffisant pour transférer des fichiers texte, c'est pourquoi elle est toujours utilisée en bureautique. En PAO, ce support est obsolète.

CD (Compact Disc) ET DVD (Disc Vidéo Compact)

Il existe différents types de CD :

- > CD-ROM : CD dont les données sont déjà enregistrées.
- > CD-R (CD Recordable) : CD vierge qui peuvent enregistrer des données à l'aide d'un graveur (l'enregistrement d'un CD-R est unique).
- > CD-RW (CD ReWritable) : a le même rôle que le CD-R mais l'enregistrement est presque infini.

Remarque : 1 DVD-ROM = 7 CD-ROM = 4,7 Gb

Il existe 2 formats de DVD : -R et +R

Clés USB, cartes mémoire, disques durs externes...

Système d'exploitation

> <i>Description, Rôles</i>	9
> <i>Qu'est-ce qu'un fichier ?</i>	10
<i>Qu'est-ce qu'un dossier ?</i>	10
<i>Qu'est-ce qu'une arborescence ?</i>	10
<i>Qu'est-ce qu'un chemin ?</i>	10

> **Description du système d'exploitation**

Pour qu'un ordinateur soit capable de faire fonctionner un programme informatique (appelé parfois application ou logiciel), la machine doit être en mesure d'effectuer un certain nombre d'opérations préparatoires afin d'assurer les échanges entre le processeur, la mémoire, et les ressources physiques (périphériques).

Le système d'exploitation (noté SE ou OS, abréviation du terme anglais *Operating System*, est chargé d'assurer la liaison entre les ressources matérielles, l'utilisateur et les applications (traitement de texte, jeu vidéo ...). Ainsi lorsqu'un programme désire accéder à une ressource matérielle, il ne lui est pas nécessaire d'envoyer des informations spécifiques au périphérique il lui suffit d'envoyer les informations au système d'exploitation, qui se charge de les transmettre au périphérique concerné via son pilote. En l'absence de pilotes il faudrait que chaque programme reconnaisse et prenne en compte la communication avec chaque type de périphérique !

> **Rôles du système d'exploitation**

Les rôles du système d'exploitation sont divers :

- **Gestion du processeur :** le système d'exploitation est chargé de gérer l'allocation du processeur entre les différents programmes grâce à un algorithme d'ordonnancement. Le type d'ordonnanceur est totalement dépendant du système d'exploitation, en fonction de l'objectif visé.
- **Gestion de la mémoire vive :** le système d'exploitation est chargé de gérer l'espace mémoire alloué à chaque application et, le cas échéant, à chaque usager. En cas d'insuffisance de mémoire physique, le système d'exploitation peut créer une zone mémoire sur le disque dur, appelée «mémoire virtuelle». La mémoire virtuelle permet de faire fonctionner des applications nécessitant plus de mémoire qu'il n'y a de mémoire vive disponible sur le système.
En contrepartie cette mémoire est beaucoup plus lente.
- **Gestion des entrées/sorties :** le système d'exploitation permet d'unifier et de contrôler l'accès des programmes aux ressources matérielles par l'intermédiaire des pilotes (appelés également gestionnaires de périphériques ou gestionnaires d'entrée/sortie).
- **Gestion de l'exécution des applications :** le système d'exploitation est chargé de la bonne exécution des applications en leur affectant les ressources nécessaires à leur bon fonctionnement. Il permet à ce titre de «tuer» une application ne répondant plus correctement.
- **Gestion des droits :** le système d'exploitation est chargé de la sécurité liée à l'exécution des programmes en garantissant que les ressources ne sont utilisées que par les programmes et utilisateurs possédant les droits adéquats.
- **Gestion des fichiers :** le système d'exploitation gère la lecture et l'écriture dans le système de fichiers et les droits d'accès aux fichiers par les utilisateurs et les applications.
- **Gestion des informations :** le système d'exploitation fournit un certain nombre d'indicateurs permettant de diagnostiquer le bon fonctionnement de la machine.

Qu'est-ce qu'un fichier ?

Un fichier est une suite d'informations binaires, c'est-à-dire une suite de 0 et de 1.
Ce fichier peut être stocké pour garder une trace de ces informations.

Un fichier texte est un fichier composé de caractères stockés sous la forme d'octets.

Ce fichier est enregistré sous la forme «nom_du_fichier.ext».

«.ext» représente l'extension c'est un moyen de reconnaître le type de programme avec lequel ce fichier peut être ouvert (attention cela ne garantit pas le type de fichier : lorsque l'on change l'extension on ne change pas le type de fichier!).

Qu'est-ce qu'un répertoire ou dossier ?

Un répertoire (appelé parfois dossier) est un objet informatique qui contient des fichiers.

Imaginez une grande commode qui contient des tiroirs dans lesquels pourraient se trouver des fichiers et d'autres tiroirs... un répertoire peut donc contenir :

> des fichiers

> d'autres répertoires (dossiers)

Relations relatives

Si l'on reprend notre exemple de la commode, la plus grande entité contenant d'autres entités est la commode : elle ne peut pas se trouver dans un tiroir !

Dans le cas de l'informatique on appelle cette entité la racine : c'est l'entité de plus bas niveau, car elle peut contenir des fichiers ou des répertoires mais ne peut pas se trouver dans un répertoire elle-même !

Il en existe une seule par disque (ou du moins par partition...).

Qu'est-ce qu'une arborescence ?

On appelle arborescence la structure hiérarchique des dossiers et sous-dossiers.
Sa forme rappelle celle d'un arbre.

Qu'est-ce qu'un chemin ?

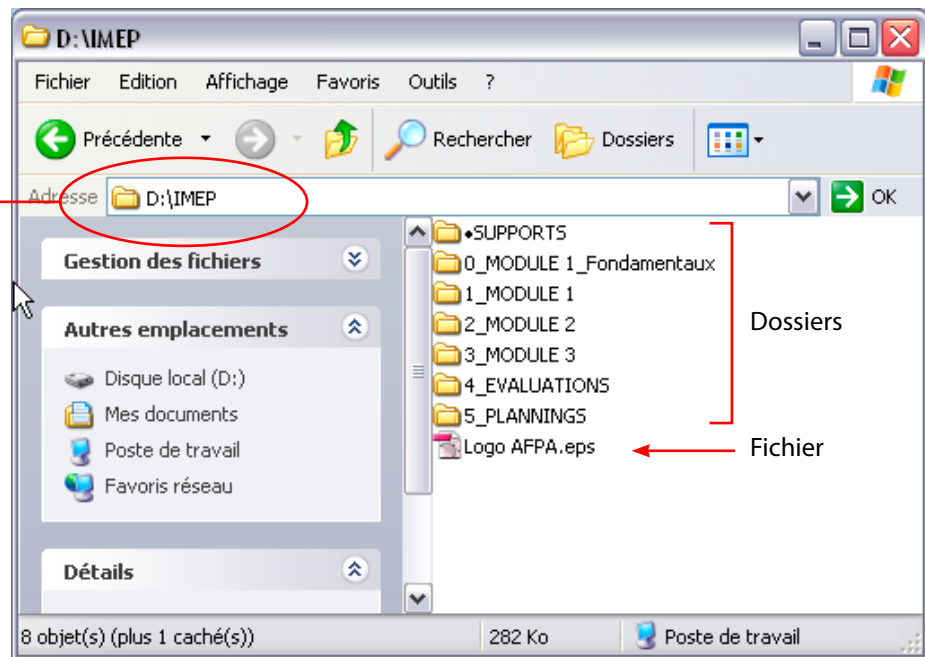
C'est l'expression du parcours à suivre pour atteindre un fichier dans l'arborescence., autrement dit, l'adresse d'un fichier.

exemples :

C:\IMEP\MODULE 1\SUP_mod1_PosteTravail.pdf (*arborescence PC*)

Macintosh HD/MODULE 1/SUP_mod1_PosteTravail.pdf (*arborescence Mac*)

Le dossier IMEP se trouve sur le disque D (racine) et contient les dossiers et fichiers affichés dans le panneau de droite.



La bonne organisation de l'arborescence, est primordiale.

Pour cela il faut :

Bien nommer ses fichiers

Les noms que vous donnez à vos fichiers et dossiers doivent clairement décrire leur contenu. Vous apprécierez quand vous aurez à retrouver un de vos fichiers quelques semaines après l'avoir créé. Comment ai-je bien pu l'appeler?

La première partie d'un nom de fichier (avant le point) est appelée nom de fichier. La partie du nom située après le point est appelée l'extension et permet au système d'identifier avec quel programme a été créé le fichier. Cela ressemble donc à :

nom de fichier.extension

Choisissez un nom aussi court que possible tout en veillant à ce qu'il soit clair.

Il ne doit pas comporter de signe de ponctuation, hormis les tirets.

Choisissez bien les 10 premiers caractères ainsi si le reste du nom n'est pas affiché, vous aurez cependant une idée de ce qu'il contient.

Bien nommer ses dossiers

Des noms de dossiers bien choisis peuvent vous être d'une grande utilité dans l'organisation de votre travail et vous permettre de retrouver facilement ce que vous cherchez.

Prise en main

- > *Identifier les caractéristiques techniques de son poste* 14
- > *Identifier où se trouvent les applications, les fontes et les imprimantes* 16
- > *Personnaliser son poste de travail* 17
- > *Configurer l'affichage* 18
- > *Repérer l'organisation du réseau* 19

Pour chacun des chapitres, les informations sont données

1. pour PC



2. pour Mac



Avant de commencer :

Vous noterez que les postes de l'AFPA sont utilisés en mode multi-session (plusieurs utilisateurs pour un même poste).

Chaque utilisateur se voit attribué un login et choisi un mot de passe.

Ce login et ce mot de passe doivent être conservés **tout au long de la formation**.

Ils permettent d'ouvrir une session sur n'importe quel poste (sur PC) et d'accéder au réseau depuis n'importe quel poste.

Login

Indice mot de passe

Si l'on compare le poste informatique à un immeuble, ouvrir une session signifie ouvrir son propre appartement, avec sa propre clé (login + mot de passe).

Sur **PC**, un profil utilisateur est automatiquement créé à l'ouverture d'une session. L'ensemble des profils utilisateurs est visible (et accessible) dans C:\Documents and Settings.

Sur **Mac**, le profil utilisateur (compte) doit avoir été précédemment créé sur le poste et est symbolisé par une petite maison à votre nom. L'ensemble des profils utilisateurs est visible (et non accessible) dans Macintosh HD/Utilisateurs.

Une fois votre session ouverte, vous êtes donc chez vous. Vous allez pouvoir aménager votre appartement sur **ce poste** (dans cet immeuble).

Mais avant de s'installer, il est bon de savoir où l'on met les pieds...

> Identifier les caractéristiques techniques de son poste

Les caractéristiques de base, indispensables à connaître pour un infographiste sont les suivantes :

> **Puissance de l'ordinateur**

> **Mémoire vive disponible**

> **Place disque**

→ Faire un clic-droit sur "Poste de travail" et aller sur "Propriétés"

Propriétés système

Restauration du système | Mises à jour automatiques | Utilisation à distance

Général | Nom de l'ordinateur | Matériel | Avancé

Système :
Microsoft Windows XP
Professionnel
Version 2002
Service Pack 2

Utilisateur enregistré :
AFPA
AFPA
55274-642-4643641-23448

Ordinateur :
Intel(R) Core(TM)2 Duo CPU
E6850 @ 3.00GHz
2.99 GHz, 2,98 Go de RAM
Extension d'adresse physique

Vous travaillez sous Windows XP,

sur un poste Intel Core Duo d'une puissance de 3 Giga-hertz et vous disposez de 3 Giga-octets de mémoire vive.

Pour plus d'infos, aller dans Démarrer\Programmes\Accessoires\Outils système\Informations système.

→ Pour visualiser la place disque, faire un clic-droit sur votre disque local (C:)

Propriétés de Disque local (C:)

Général | Outils | Matériel | Partage | Sécurité | Quota

Type : Disque local

Système de fichiers : NTFS

Espace utilisé :	17 804 169 216 octets	16,5 Go
Espace libre :	142 235 070 464 octets	132 Go
Capacité :	160 039 239 680 octets	149 Go

Lecteur C

Nettoyage de disque

Disque dur physique de 150 Go.



→ Aller dans la pomme : à propos de ce Mac



Vous travaillez sous Mac OS 10.4.9 (Tiger)

sur G5 d'une puissance de 1.8 Giga-Hertz et vous disposez de 1 Giga-octet de mémoire vive.

Pour plus d'infos, aller dans Démarrer\Programmes\Accessoires\Outils système\Informations système.

→ Pour visualiser la place disque, faire un clic-droit sur Macintosh HD et cliquer sur **lire les infos**



Disque dur physique de 80 Go.

> Identifier ou se trouvent :



Les applications

Une application est un **fichier** exécutable (.exe), rangé dans un dossier contenant des éléments nécessaires à son fonctionnement.

Sur PC, les applications sont physiquement installées dans C:\Program Files : ouvrir les dossiers et sous-dossiers pour atteindre le **fichier** de l'application.

Le menu Démarrer\Programmes contient des raccourcis vers les applications : l'absence d'une application dans ce menu ne signifie pas que l'application n'est pas présente sur le poste.

Les fontes

Une fonte (ou police de caractère) est constituée de un ou plusieurs **fichiers**. Pendant la formation nous utiliserons de préférence des fontes constituées d'un seul fichier.

Ces fichiers se trouvent dans C:\Windows\Fonts

Le menu Démarrer\Paramètres\Panneau de configuration\Polices permet d'y accéder.

Les imprimantes

Le menu Démarrer\Paramètres\Imprimantes et télécopieurs permet d'afficher la liste des imprimantes disponibles.

Un clic droit sur le nom d'une imprimante permet de la choisir comme imprimante par défaut.



Les applications

Sur Mac, les applications sont physiquement installées dans Macintosh HD/Applications ! ouvrir les dossiers et sous-dossiers pour atteindre le **fichier** de l'application.

La barre latérale contient, par défaut, un raccourci vers le dossier Applications

Les fontes

Une fonte (ou police de caractère) est constituée de un ou plusieurs **fichiers**. Pendant la formation nous utiliserons de préférence des fontes constituées d'un seul fichier.

Mac OS X distingue les fontes installées pour tous les utilisateurs du poste et les fontes utilisateur (disponibles uniquement sur votre profil).

Les fontes livrées avec le système se trouvent dans Macintosh HD/Bibliothèque/Fonts

Les fontes utilisateur se trouvent dans votre profil (petite maison)/Bibliothèque/Fonts

Les imprimantes

Pour visualiser la liste des imprimantes, sur Mac : tout en étant sur le bureau (Finder), choisir le menu "Aller" puis "utilitaires" et "configuration d'imprimante".

> **Personnaliser son poste de travail**



Organiser le bureau

Sur votre bureau se trouve déjà quelques raccourcis :

Mes documents : c'est le dossier dans lequel vous rangerez votre travail pendant la formation.

Corbeille : comme une vraie corbeille à papier, tant qu'on ne l'a pas vidée, elle est pleine. En faisant un clic-droit dessus on peut l'explorer (pour restaurer un fichier jeté par erreur ou en vider le contenu).

Pensez à la vider de temps en temps !

→ Vous allez rajouter des raccourcis vers vos applications : pour cela, faire un clic-droit sur le fichier de l'application puis envoyer vers \Bureau.

Organiser la barre de tâche

Clic-droit sur la barre pour la verrouiller et la faire apparaître au-dessus des autres fenêtres.

Afficher la barre de lancement rapide : elle contient un raccourci très pratique vers le bureau.

Régler les langues

Aller dans Paramètres\Options régionales et linguistiques\langues\Détails : supprimer l'Anglais.

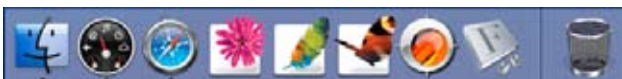


Sur les Macs, inutile d'encombrer votre bureau avec des raccourcis des applications : le **Dock**, et la **barre latérale** sont là pour ça.

Barre latérale : vous y trouverez un raccourci de votre dossier **Documents**

Dock : la partie gauche sert à mettre les applications, la partie droite les dossiers ou les fichiers. Tout élément placé dans le Dock est un raccourci : on peut le supprimer sans danger, il suffit de le glisser en-dehors du Dock.

Préparer votre Dock en y glissant les icônes des applications dans la partie gauche. Lorsqu'une application est lancée, elle apparaît immédiatement dans le Dock. Un petit triangle signale les applications ouvertes.



Dock souhaité

Cliquer et rester appuyé sur une icône du Dock : un menu contextuel vous propose entre autres de masquer ou quitter l'application.



*L'application **Aperçu** a été lancée et apparaît temporairement dans le dock.*

> Configurer l'affichage



La plupart des réglages se paramètrent à partir du **panneau de configuration** :

Menu Démarrer\Paramètres\Panneau de configuration.

→ Dans les propriétés d'affichage, vous pouvez changer le fond d'écran et l'apparence des fenêtres, mettre un économiseur d'écran...

⚠ Il est vivement recommandé d'utiliser un fond d'écran sobre et neutre, ne venant pas perturber la lisibilité de ce qui se trouve dessus. *Pensez à votre confort visuel !*

→ Pour le bon réglage de votre écran, aller dans Affichage\Paramètres, et vérifier que vous avez bien les options ci-dessous.



Choisir un affichage 1080x1050
et un affichage 32 bits

→ **Les extensions** : il est souhaitable qu'elles apparaissent.
Ouvrir une fenêtre et aller dans Outils\Options des dossiers\Affichage.
Décocher la case "Masquer les extensions..."

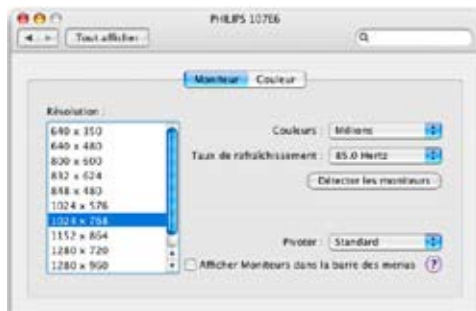


La plupart des réglages se paramètrent à partir des **préférences système**

Aller sur le **finder** (bureau) puis dans la pomme : **préférences système** et choisir **bureau et économiseur d'écran** pour régler l'apparence du bureau

⚠ Il est vivement recommandé d'utiliser un fond d'écran sobre et neutre, ne venant pas perturber la lisibilité de ce qui se trouve dessus. *Pensez à votre confort visuel !*

→ Pour le bon réglage de votre écran, aller dans **préférences système** et choisir **moniteur**



Choisir un affichage 1024x768
et une fréquence de 85 hertz

→ **Les extensions** : ne sont pas nécessaires sur Mac. Je vous recommande malgré tout vivement de vérifier leur présence pour faciliter les passages MAC/PC.

> Repérer l'organisation du réseau

Un réseau est un ensemble d'ordinateurs reliés entre-eux qui permet l'échange d'informations.

Vos postes, qu'ils soient Mac ou PC, sont connectés au réseau de votre centre AFPA.

Les mots de passe que vous avez choisi vont vous permettre d'accéder à la partie de ce réseau qui vous est dédiée.

Dans la partie Stagiaires vous trouverez le dossier attribué à votre groupe de travail.

Ce dossier contient un sous-dossier identifié par votre login : tout ce que vous mettrez dans ce dossier sera accessible **par vous** depuis n'importe quel poste.

2 dossiers sont destinés aux échanges :

RÉFÉRENCE

À partir de ce dossier (serveur), vous pourrez recopier sur votre poste les éléments de travail (supports, exercices, documents officiels...).

PARTAGE

Comme son nom l'indique ce dossier est destiné au partage avec les autres stagiaires.



Aller dans démarrer\exécution

dans la case ouvrir, indiquer l'adresse à laquelle vous souhaitez vous rendre sur le réseau
exemple : \\voyager\user

Ouvrir le dossier Stagiaires et repérez le dossier de votre groupe de travail : faites-en un raccourci sur votre bureau.



Aller sur le **Finder**, puis dans le menu **Aller/ Se connecter au serveur** et entrer l'adresse à laquelle vous souhaitez vous rendre :

exemple : **smb: //voyager/user** puis cliquer sur le petit + pour mémoriser l'adresse.

Cliquer ensuite sur se connecter. Ouvrir le dossier stagiaires et repérez le dossier de votre groupe de travail : glisser le dans la barre latérale afin d'en faire un raccourci.

Le raccourci vous permettra de vous reconnecter très facilement : vous devrez à chaque fois entrer votre mot de passe.

