

Pour utiliser ces macros :

1. Placer le fichier de police "SymbolGD.TTF" dans le dossier de polices de Windows (Windows\Fonts)

2. Placer le dossier Amath2011.dot dans Programme files\Microsoft Office\Office\Startup ou Programme files (x86)\Microsoft Office\Office12\Startup

Ces macros sont une compilation partielle des travaux de Marc Guillemot (Amath 97), Wilfrid Têtard (5 outils pour la barre de dessin de Word) et Gilles Daurat (GDMath)

Fractions (MG) : $2/3$ $\boxed{+ \text{Alt f}}$ donne $\frac{2}{3}$
 $\$2,3 + 4,5/3,1 + \$5/3$ $\boxed{+ \text{Alt f}}$ $\boxed{+ \text{Alt f}}$ donne $\frac{2,3 + 4,5}{3,1 + \frac{5}{3}}$

D'une manière générale dans les travaux de Marc Guillemot, \$ sert à indiquer le départ de la zone à considérer sans avoir à la sélectionner à la souris.

Par exemple, $3,1/2$ $\boxed{+ \text{Alt f}}$ vous donnerait un message d'erreur si vous ne sélectionnez pas la zone tandis que $\$3,1/2$ $\boxed{+ \text{Alt f}}$ donnera $\frac{3,1}{2}$.

Racine carrée (MG) : $\$3 + 8^5$ $\boxed{+ \text{Alt r}}$ donnera $\sqrt{3+8^5}$
 5 $\boxed{+ \text{Alt r}}$ donnera $\sqrt{5}$.

Vecteur (MG + WT) : $u + \text{Alt } v$ donnera \vec{u} . $AB + \text{Alt } v$ donnera \overrightarrow{AB} .

Barre horizontale (MG) : $z + \text{Alt } h$ donnera \overline{z} . $AB + \text{Alt } h$ donnera \overline{AB} .

Angle (GD) : A $\boxed{+ \text{Alt a}}$ donnera \hat{A} . ABC $\boxed{+ \text{Alt A}}$ donnera \widehat{ABC} . Si le raccourci clavier ne fonctionne pas, cliquez sur le bouton.

Angle inversé (GD) : Pas de raccourci clavier ; il faut cliquer sur le bouton après avoir tapé la ou les lettres. On obtient $\frown A$ ou $\frown ABC$.

Arc de cercle (GD) : Pas de raccourci clavier ; il faut cliquer sur le bouton après avoir tapé les lettres. On obtient : \widehat{AB}

Limite (MG) : $\$y;5$ $\boxed{+ \text{Alt l}}$ donnera $\lim_{y \rightarrow 5}$

Systèmes (MG) : $2x + 3y + 5z = 4; 4x - y + 7z = -2; -x + 3y - 3z = 0$ donnera $\begin{cases} 2x + 3y + 5z = 4 \\ 4x - y + 7z = -2 \\ -x + 3y - 3z = 0 \end{cases}$ à condition de sélectionner la zone (pas de \$) et de cliquer sur le bouton ou de cliquer sur Alt s.

Matrices : Il faut entrer les valeurs de la matrice dans un tableau (3 lignes sur 4 colonnes pour une matrice 3 x 4 par exemple), sélectionner le tableau et cliquer sur le bouton.

2	5	4
-7	8	-2,5

donnera :

$$\begin{pmatrix} 2 & 5 & 4 \\ -7 & 8 & -2,5 \end{pmatrix}$$

Intégrale (MG + WT) : $\$-3;7;f(x) \, dx$ $\boxed{+ \text{Alt i}}$ donnera $\int_{-3}^7 f(x) \, dx$

Somme (MG) : $\$i = -2;8;u_i$ donnera $\sum_{i=-2}^8 u_i$ en cliquant sur le bouton.

Produit (MG) : $\$i = -2;8;u_i$ donnera $\prod_{i=-2}^8 u_i$ en cliquant sur le bouton.

Arrangement et combinaison (GD) : Cliquez sur le bouton et remplissez les zones de texte. Vous obtiendrez A_3^2 ou C_3^5 .

N éléments parmi P (WT + MG) : $\$n - 2;p + 3$ + Alt p vous donnera $\binom{n-2}{p+3}$

Encadrer par des parenthèses ou des crochets (MG) : Utile pour encadrer une fraction, par exemple. Commencez par taper la fraction puis cliquez sur le bouton. Vous obtiendrez par exemple : $\left(2 + \frac{3}{4 + \frac{5}{6}}\right)$

Encadrement (MG) : Sélectionnez la zone et cliquez sur le bouton. S = 3

Valeur absolue (MG) : $3 - \pi$ donnera $|3 - \pi|$ en le sélectionnant et cliquant sur le bouton. Pas de \$ ni de raccourci clavier.

Indices et exposants : Pas d'explication nécessaire.

Mon triangle (WT) : Permet de tracer un triangle en donnant ses 3 longueurs, 2 longueurs et un angle ou une longueur et 2 angles. Par exemple :

Zone de texte (WT) : Permet de créer une zone de texte sans cadre ; gain de temps appréciable !

Repère (WT) : Permet de tracer un repère, une droite graduée, la solution d'une inéquation.

Quadrillage (WT) : Permet de créer un quadrillage ou un pavage triangulaire ou hexagonal.

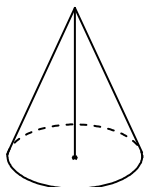
Compas (WT) : permet de tracer un cercle avec centre, un arc de cercle, un segment, un angle, le tout en indiquant préalablement les dimensions...

Style variable (WT) : Met la dernière lettre saisie en Times-New-Roman italique en augmentant la taille de la police d'un point. Par exemple, 2x + Alt x donne 2x.

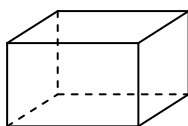
Insertions automatiques : Obtenues en tapant le texte puis F3. Seules les plus utiles sont citées ici...

pi	π
imp	\Rightarrow
équi	\Leftrightarrow
ap	\in
union	\cup
inter	\cap
inclus	\subset
vide	\emptyset
inf	∞
perp	\perp
R	\mathbb{R}
Z	\mathbb{Z}
C	\mathbb{C}
D	\mathbb{D}
Q	\mathbb{Q}
diff	\neq
env	\approx

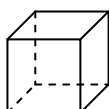
cône



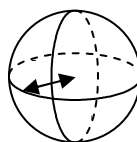
pavé



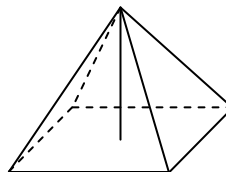
cube



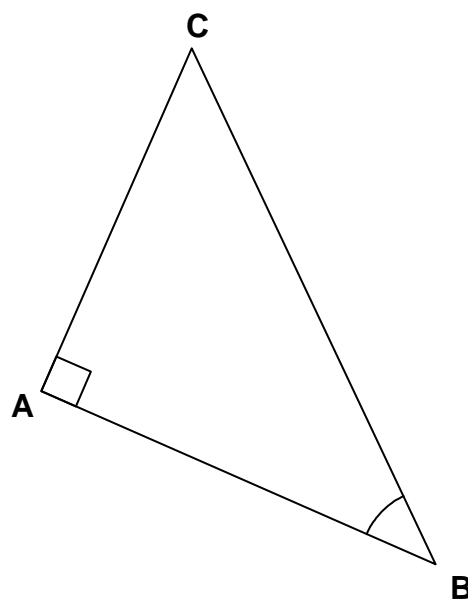
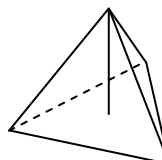
sphère



pyramide

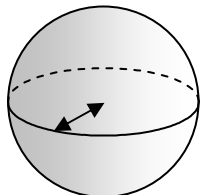


tétraèdre

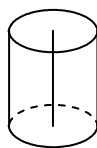


ie \leq
se \geq
e \equiv
que ∇
alpha α
beta β
gamma γ
delta Δ
epsilon ε

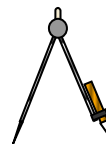
boule



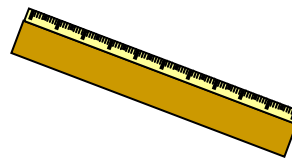
cylindre



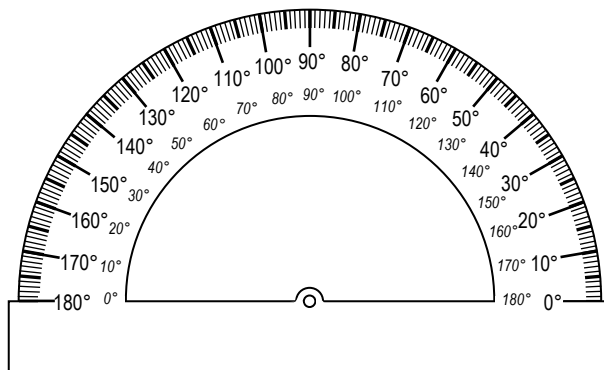
compas



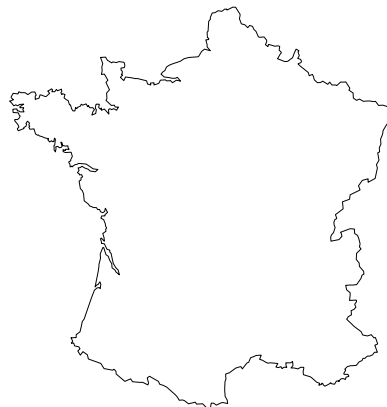
règle



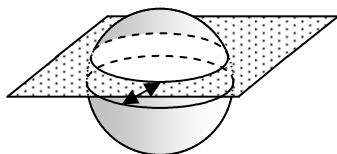
rapporteur



France



section de sphère



équerre

