

# Formation INCA



**Xpress Maquettes et Images**

# Sommaire

## XPRESS N°2

### IMAGES ET MAQUETTES

LES PRÉFÉRENCES	3
LES VALEURS PAR DÉFAUT	3
LES COULEURS PERSONNALISÉES	3
LES CÉSURES ET JUSTIFICATIONS	3
UTILISATION DES REPÈRES	4
LES BLOCS DE TEXTE	4
HABILLAGES DE BLOCS	4
LES BIBLIOTHÈQUES	5
POSITIONS CALCULÉES	6
LES FILETS	6
GROUPEMENTS D'OBJETS	6
ALIGNEMENTS ET DISTRIBUTIONS	6
LES BLOCS D'IMAGE	6
IMPORTATIONS D'IMAGES	7
FORMES DE BLOCS	7
CRÉATION DE MAQUETTE	8
LE PLAN DE MONTAGE	9
LES GABARITS	9
RASSEMBLER LES INFOS	9
LA MAQUETTE DE BULLETIN	10

#### COPYRIGHT INCA

Ces supports cours sont une création de **IN**fographie **CALédonienne** et ne doivent être utilisés dans leurs versions libres qu'à fin d'étude personnelle.

Ils ne doivent pas être diffusés ni faire l'objet de transaction commerciale.

Aucune utilisation de ces support ne doit être faite par un formateur sans autorisation expresse de l'auteur.

Des licences en exploitation peuvent être délivrées.

Pour toute information, contacter :  
Bruno Quintero [inca@inca.nc](mailto:inca@inca.nc).

**EXERCICE MAQUETTE DE BULLETIN :**

- Créer un nouveau fichier de 170 x 260
- Créer un bloc image de 10 x 270
- Le positionner à x 20 et y -5 pour le débord
- Lui attribuer un noir à 10%
- Créer une nouvelle teinte Pantone 300 cv
- Saisir Publications dans un nouveau bloc texte
- Choisir une police élégante à empattement
- Lui attribuer le bleu pantone
- Le redimensionner avec CMD+ALT+MAJ
- Lui faire une rotation à 90°
- Le positionner sur la barre grise
- Dupliquer le bloc "Publications"
- Le réduire et y saisir "sommaire"
- Changer la couleur pour un noir 20%
- Créer un bloc texte de 100 x 195
- Y importer le texte du fichier bulletin.rtf
- Créer un bloc d'image de 30 x 45
- Y importer l'image tour.eps
- Habiller le bloc à 10 points à droite
- Positionner l'image
- Créer un bloc de texte de 78 x 5.4
- Saisir le nom du premier soft
- Créer un filet bleu de 2 pt sous ce texte
- Lui attribuer le bleu pantone
- Sélectionner bloc et filet
- Grouper et dupliquer 2 fois
- Positionner le dernier groupe
- Aligner et distribuer
- Modifier le texte des 2 derniers blocs
- Grouper et positionner à x 65, y 230
- Créer un bloc noir 30% de 6 x 30
- Puis un bloc texte de 30 x 6
- Y saisir Logiciels avec une police bâton
- Faire la rotation positionner
- Créer un bloc image de 34 x 30 Y importer logo.eps
- Le dupliquer et y importer n12.eps puis positionner
- Enregistrer dans le dossier de travail.
- Imprimer en demandant des repérages centrés.
- Rassembler les infos dans un nouveau dossier.

<b>ADOBE PHOTOSHOP V 7.0</b>	<b>1</b>
<b>ADOBE ILLUSTRATOR V 10</b>	<b>2</b>
<b>QUARK XPRESS V 3.5, 4 ET 5</b>	<b>3</b>

## Les préférences

Dans Quark Xpress de nombreux paramètres sont personnalisables par les valeurs définies dans les préférences.

### Les préférences d'application

On y accède par "ÉDITION / PRÉFÉRENCES / APPLICATION".

Dans l'onglet "Visualiser", la zone "Rafraîchissement" indique si la boîte en est cochée, de rafraîchir l'écran en une seule fois. Invalidee par défaut, il faudra utiliser cette option si vous observez des problèmes d'affichage.

Dans l'onglet "Interactive", les valeurs "Défilement" influent sur le mode d'affichage utilisé lors de scrolling ou de panoramiques.

Le déplacement de texte par glissement peut générer un certain nombre d'erreurs de manipulation lors de sélection de texte. Xpress ne permettant qu'un niveau d'annulation, seuls les utilisateurs maîtrisant cette technique, valideront cette option.

### Les préférences de document

Si ces paramètres sont modifiés sans aucun document ouvert, ces préférences seront appliquées à tout nouveau document créé. Sinon, ils seront spécifiques au document courant. On les édite par "ÉDITION / PRÉFÉRENCES / DOCUMENT".

Dans l'onglet général, le fait de spécifier "Oui (vérifier)" dans la zone "Import d'image auto" permet d'obtenir un message d'alerte, chaque fois que le fichier d'image a été modifié sur le disque depuis sa dernière insertion dans le document.

### Les valeurs par défaut

Toujours dans l'esprit de régler le comportement de Xpress lors de la création de nouveaux documents, un certain nombre de valeurs peuvent être positionnées en vue d'une utilisation systématique.

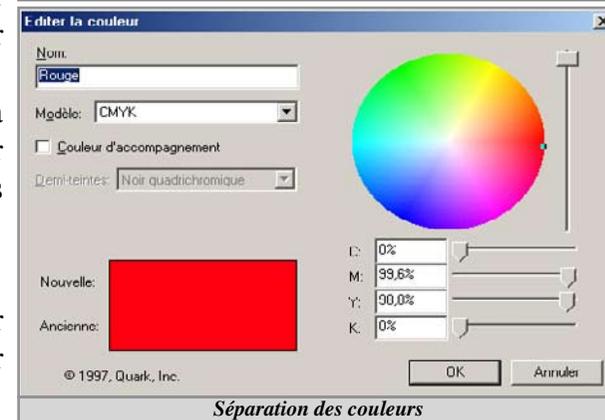
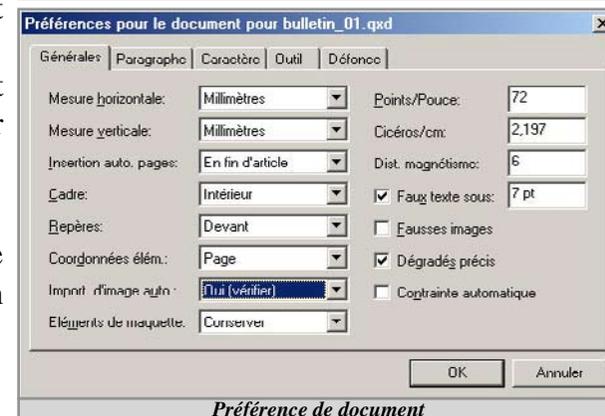
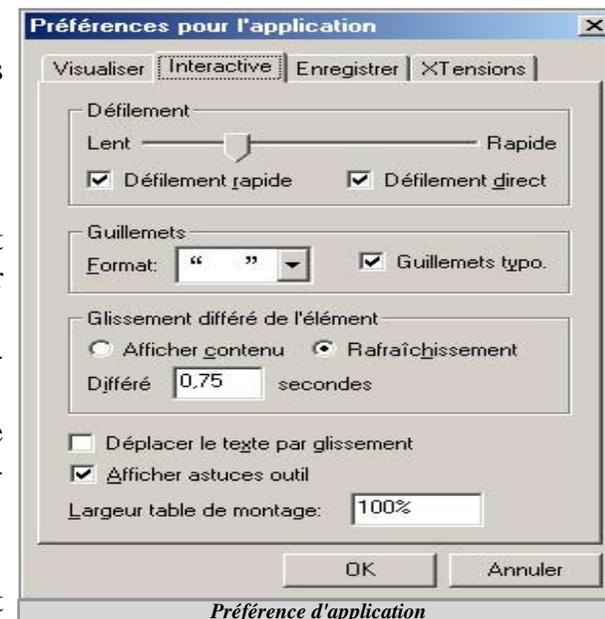
### Couleurs

Par la commande "ÉDITION / COULEURS", on visualise la liste des couleurs par défaut. Si vous travaillez principalement en édition prépresse, il faudra préciser toutes les couleurs composées comme quadrichromique.

C'est le cas du Bleu, du Rouge et du Vert. Faire un double clic sur le nom de la couleur dans la liste et sélectionner un modèle CMYK. Décocher la case "Couleur d'accompagnement" pour que la séparation soit effective. Procéder de même pour les autres couleurs non primaires. Valider et sortir par "Enregistrer".

### Césure et justification

Dans la boîte de dialogue ""ÉDITION / C&J", cliquer sur le bouton modifier pour activer la césure standard. Ici, cocher la boîte "Césure automatique", valider et sortir par enregistrer. Ainsi la césure sera active par défaut.



## Construction d'une maquette

Xpress est parfaitement adapté pour la mise en page de bulletins et magazines. Dans ces types de documents, des éléments textuels, graphiques, décoratifs ou autres devront figurer sur chaque page. Pour ce faire, on les insère dans des pages de maquette, puis on utilise ces pages maquettes comme base de chaque page du document. Si une modification est ensuite apportée à la maquette originelle, l'ensemble des pages utilisant cette maquette sera remis en forme.

Une fois définies les pages maquettes nécessaires à la création de la publication, le fichier peut-être enregistré au format gabarit et réutilisé de nombreuses fois.

### Une maquette de bulletin

1 Demander la création d'un nouveau document par "FICHIER / NOUVEAU / DOCUMENT" (  ou **CTRL+N**) et préciser 170 mm de large sur 260 de haut. Activer l'option "Recto / verso" ou "Page en regard" et préciser une marge tournante de 5 mm, sauf pour la marge intérieure qui sera à 10 pour laisser la place à la reliure. Valider.

### Utilisation de repères

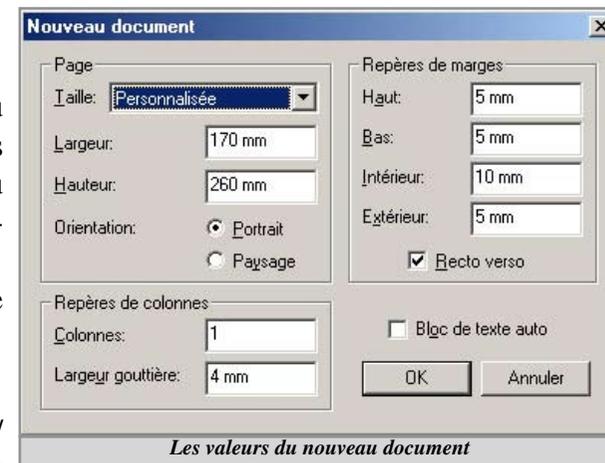
Nous sommes actuellement positionné sur la première page de notre document, qui est bien évidemment une page de droite (couverture). La visualisation est de 100%, demandons "AFFICHAGE / TAILLE ECRAN" ( **CTRL+ALT+O**).

2 Si elles ne sont pas présentes, demander l'affichage des règles dans le menu "AFFICHAGE". Cliquer et glisser depuis la règle à gauche de la fenêtre pour positionner un repère à 20 mm (la barre de spécifications nous indique précisément notre position). En glisser un second à 30 mm et un troisième à 55 mm. Pour ce dernier, il sera nécessaire de faire un zoom à 200 % en indiquant cette valeur dans la zone de zoom en bas à gauche de notre fenêtre de document.

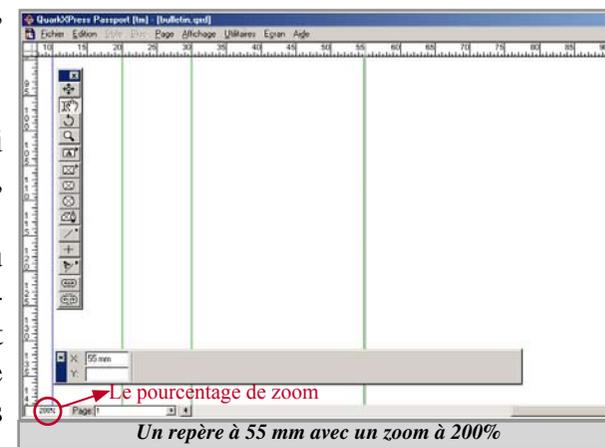
### Les blocs de texte

3 En s'aidant du repère à 55 mm, dessiner à l'aide de l'outil de création de bloc de texte rectangulaire (  ), un bloc de texte de X 55, Y 20, L 100, H 203 (préciser ces valeurs dans la palette de spécification). Avec l'outils de manipulation de contenu (  ) choisir "FICHIER / IMPORTER DU TEXTE" (  ou **CTRL+E**) et dans le dossier "Materiaux", sélectionner le fichier "Texte bulletin. rtf" pour pc ou "texte bulletin.doc" pour MAC.

4 Sélectionner l'ensemble du texte par "ÉDITON / TOUT SÉLECTIONNER" (  ou **CTRL+A**) et préciser dans la palette de spécifications : la police Benguiat book Bk BT (\*) corps de 11 points et interlignage de 14 points. Sélectionner la première ligne de texte par un triple clic et demander un corps de 14, gras, avec interlignage de 16 points, le tout en capitales en cliquant sur le "K" de la palette de spécifications.



Les valeurs du nouveau document



Préciser ses valeurs dans la palette de spécifications

(\*) Polices : Dans le dossier matériaux, se trouve 2 dossiers polices pour MAC et pour PC. Pour utiliser ces polices, sur PC, glisser les fichier polices dans le dossier "WINDOWS/FONTS" et sur MAC, dans "DOSSIER SYSTÈME / POLICES"

Ajout de polices

## Étirer du texte

4 Créer un second bloc de texte, y saisir "sommaire" en benguiat 34, italique et indiquer une rotation de 90° pour le bloc dans la palette des spécifications. Cliquer sur le bouton "A" de la palette des couleurs pour donner une valeur de 30% au noir du texte. Puis, réduire ta taille du bloc au minimum pour que le texte y tienne. Lui donner X 45 et Y 125 comme coordonnées. Puis, en maintenant la touche **⌘** ou **CTRL** enfoncée, saisir la poignée centrale du haut et glisser jusqu'au niveau de la ligne basse de notre première ligne de texte. Si on patiente une petite seconde avant de glisser, alors, on peut voir le texte s'étirer vers le haut.

## Habillage de blocs

5 Avec ce bloc toujours sélectionné, demander aucun habillage par "BLOC / HABILLAGE" (**⌘** ou **CTRL** + **T**), puis faire de même avec notre grand bloc de texte. Comme il a été créé avant, il est en arrière plan, demander "BLOC / PREMIER PLAN" (**F5**). Comme nos prochains blocs devront n'avoir aucun habillage, nous allons paramétrer l'outil de création de bloc pour qu'il génère des blocs sans habillage. Faire un double clic sur l'outil de création de bloc de texte rectangulaire, cliquer sur le bouton "Modifier" et dans l'onglet habillage, préciser "Aucun".

## Créer une nouvelle couleur

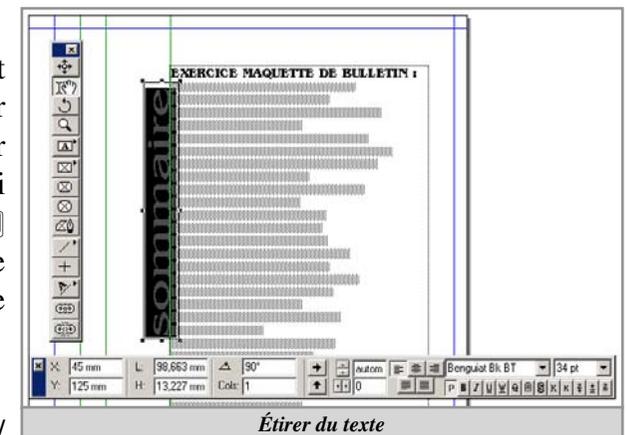
6 Dans la boîte de dialogue "ÉDITION / COULEURS", cliquer sur le bouton "Créer" et dérouler la liste des modèles pour demander un "Pantone couché". Celui qui nous intéresse est un pantone 300 cv, pour l'accéder, saisir "300" dans la zone de texte "Pantone". Si l'on veut réellement l'impression d'une couleur pantone, on ne décochera pas la case "Couleur d'accompagnement", sinon, notre bleu pantone sera séparé en quadri. Valider, sortir par "Enregistrer". Notre couleur pantone est ajoutée à la liste.

## Utiliser la bibliothèque

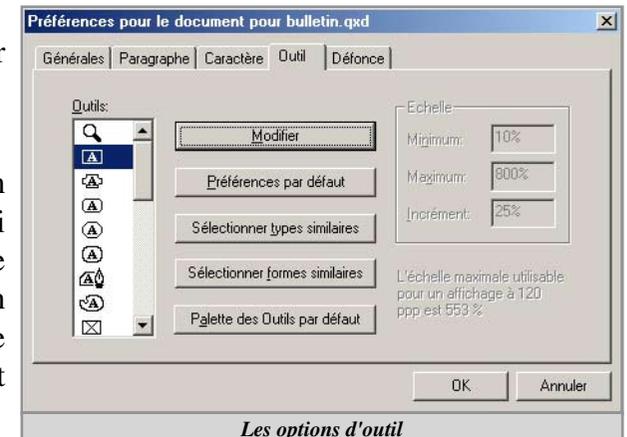
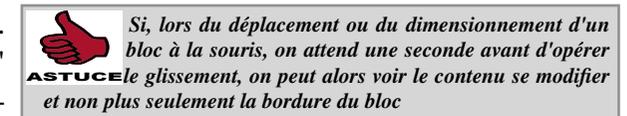
La bibliothèque permet de stocker des éléments qui devront être réutilisés fréquemment. On crée une nouvelle bibliothèque par "FICHER / NOUVEAU / BIBLIOTHEQUE" et on y rajoute des éléments par glissement vers sa palette.

7 Demander "FICHER / OUVRIR" et choisir "Biblio\_bulletin.qxl". Une nouvelle palette s'ouvre, glisser l'élément "Publication" au centre de l'espace de travail, sélectionner le texte, lui attribuer le bleu pantone en cliquant sur le "A" de la palette des couleurs, puis sur le bleu correspondant, lui faire faire une rotation à 90° et le positionner en X10, Y 235.

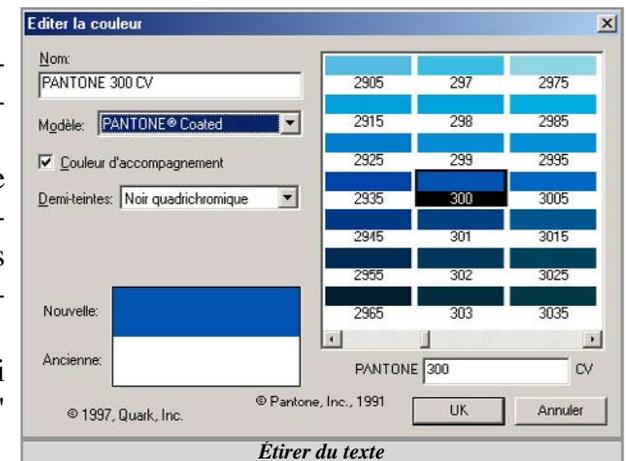
8 Glisser l'élément "LOGICIELS" de la bibliothèque sur notre document et lui donner une position X 45 et Y 250 et par la commande "BLOC / MODIFIER" (**⌘** ou **CTRL** + **M**), dans l'onglet "Texte", demander un alignement vertical centré.



Étirer du texte



Les options d'outil



Étirer du texte

## Un bloc de légendes

1 Glisser l'élément "Photoshop" vers la surface de travail sous notre grand bloc de texte. Nous voulons que cet élément soit positionné en X au tiers de la page plus 10 mm pour la marge.

### Positions calculées

• Avec notre bloc sélectionné, saisir dans la case X de la palette de spécifications :  $170/3+10$ . Xpress résoud l'opération et nous positionne le bloc à 66,667 mm. Il reste possible d'affiner la position du bloc en utilisant les flèches de direction du clavier. On précisera ensuite une position Y à 226 mm.

### Utilisation de filets

2 Saisir 200% dans la case de zoom en bas à gauche de la fenêtre et valider. Si notre bloc était sélectionné, le zoom est opéré par rapport à lui.

Sélectionner l'outil de filets droits , (dans Xpress 5, cliquer l'outil plume et tenir une seconde) cliquer et glisser le long de la ligne basse du bloc de texte, sur toute sa longueur. Dans la palette de spécifications, lui attribuer une épaisseur de 2 points et lui donner notre bleu pantone comme couleur. A l'aide des flèches de direction du clavier, positionner le filet juste sur la limite inférieure du bloc de texte.

### Grouper les objets

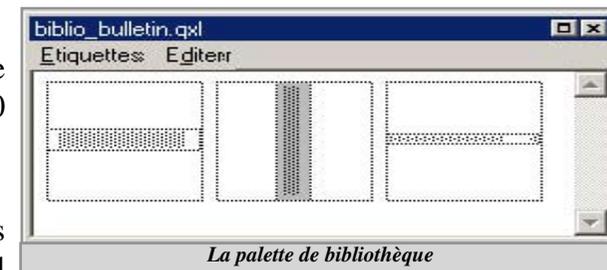
3 Avec notre filet toujours sélectionné, cliquer sur l'outil de manipulation de contenu  et en pressant **[SHIFT]**, cliquer sur le bloc de texte au dessus. Il est rajouté à la sélection. Utiliser la commande "BLOC / GROUPER" ( ou **[CTRL]+[G]**) et dupliquer 2 fois le groupe par  ou **[CTRL]+[D]**. Remplacer le texte du bloc dessous par : "Adobe Illustrator v10 2" et celui du bas par : "Quark Xpress v 3.32, 4 ou 5 3".

### Aligner et distribuer

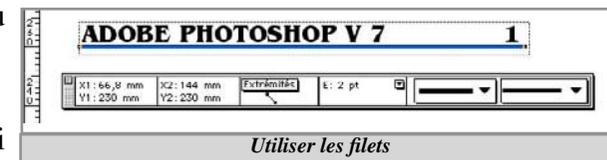
4 Positionner le groupe du bas à l'aide de l'outil croix  un peu plus bas, et en partant à côté du bloc du haut, glisser pour faire un rectangle de sélection qui touche nos 3 groupes d'objets. Demander : "BLOCS / ESPACER ALIGNER" et dans cette boîte de dialogue, demander un espace horizontal de 0 mm entre centres et une distribution régulière entre blocs. Cliquer sur appliquer et valider si le résultat convient.

### Créer les blocs d'image

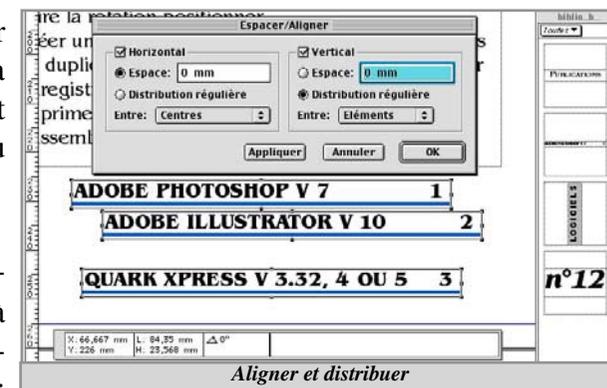
5 Nous devons maintenant créer 3 blocs d'image avec l'outil bloc rectangulaire . • Pour éviter que l'outil courant ne bascule à chaque création, nous le sélectionnons en maintenant **[ALT]** enfoncée. Créer ainsi 3 petits blocs dans un coin. Paramétrer le premier à X8, Y0, L35, H35, le second à X47, Y123, L30, H45 et donner au troisième un fond noir à 10%, puis en s'aidant des repères verts à 10 et 20 mm, l'étirer sur toute la hauteur de la page en débordant légèrement en haut et en bas. Terminer en le passant à l'arrière plan "BLOC / ARRIERE PLAN".



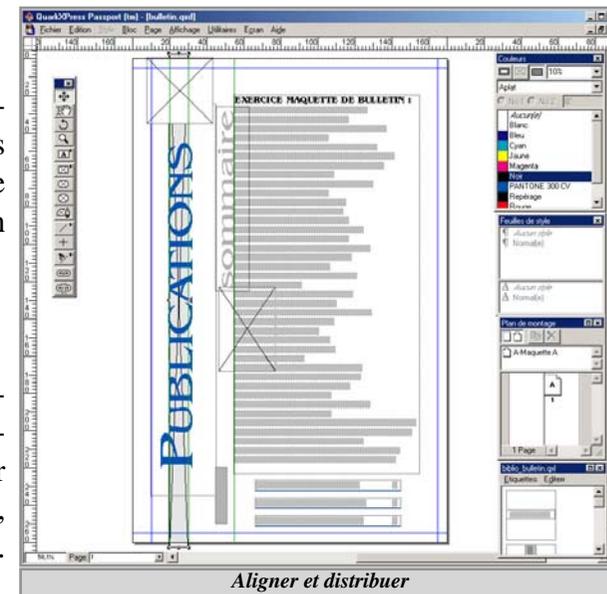
La palette de bibliothèque



Utiliser les filets



Aligner et distribuer



Aligner et distribuer

## Importer des images

1 Avec l'outil de manipulation de contenu  sélectionner le bloc d'image de l'angle supérieur gauche de la page, puis demander : "FICHIER / IMPORTER IMAGE"  ou **CTRL** + **E**. Choisir le fichier "Logo.eps" du dossier matériaux et valider. L'image est beaucoup plus grande que le bloc. on peut en cliquant et glissant dessus la repositionner et il est également possible dans la palette de spécifications, d'en préciser l'échelle horizontale ou verticale (X% et Y%). Toutefois, il est fort délicat par cette méthode de dimensionner rapidement notre image dans son bloc.

• En utilisant le raccourci clavier  ou **CTRL** + **ALT** + **F**, on force l'image à épouser la forme du bloc. Combiné avec **ALT**, ce raccourci permet en plus de conserver le rapport hauteur/largeur original de l'image.

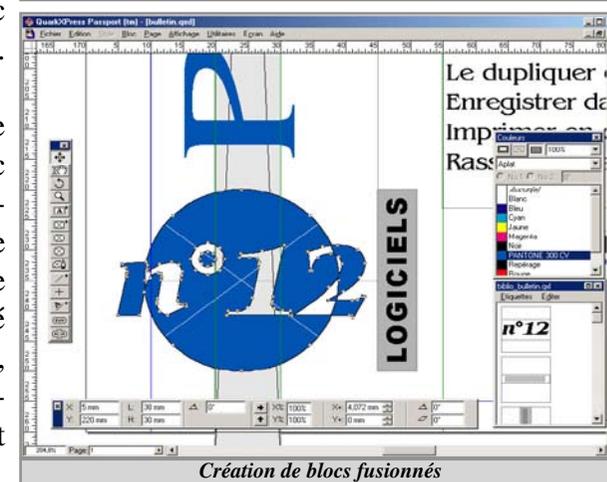
C'est en conservant cette contrainte que nous dimensionnerons notre image, il ne nous reste plus qu'à la positionner de telle manière que la base de la tour soit centrée par rapport au bloc gris. On pourra finaliser un dimensionnement précis en redimensionnant le bloc d'image tout en pressant la touche  ou **CTRL** afin affecter aussi le contenu.

## Habillages

2 Sélectionner le second bloc d'image à cheval sur notre grand bloc de texte et demander d'importer l'image "Tour.eps" qui est une bichromie à base du pantone 300 CV. Lui faire épouser parfaitement le bloc en utilisant  ou **CTRL** + **ALT** + **F**. Puis, demander "BLOC / HABILLAGE"  ou **CTRL** + **T**, choisir bloc comme type d'habillage et 10 points pour la droite. Valider. Il ne nous reste plus qu'à positionner finement notre bloc verticalement pour obtenir un centrage harmonieux entre les lignes de texte à l'aide des flèches du clavier.

## Formes de blocs

3 Zoomer sur l'angle inférieur gauche de la page et créer un bloc d'image avec l'outil circulaire  tout en maintenant **SHIFT** enfoncée pour contraindre un cercle. Si vous travaillez avec Xpress 3.3x, y importer "n12.eps", le caler et centrer. Sur Xpress 4 et 5, créer un bloc de texte qui recouvre complètement le bloc d'image circulaire, y saisir "n°12" en benguiat bold, italique de 48 points. Glisser ce bloc dans la palette de bibliothèque, il pourra ressortir plus tard. Avec le texte sélectionné, demander "STYLE / CONVERTIR TEXTE EN BLOC". Supprimer ensuite le bloc de texte original et superposer et centrer notre nouvel objet au bloc d'image circulaire, en les sélectionnant tous deux et en demandant un alignement centré horizontalement et verticalement. Avec ces deux éléments toujours sélectionnés, demander "BLOC / FUSIONNER / OU EXCLUSIF". Il ne nous reste plus maintenant qu'à remplir l'objet en bleu pantone, positionner et dimensionner finement et enregistrer notre fichier dans le dossier travail sous le nom : "Bulletin.qxd".



## Création de maquette

Maintenant que nous avons terminé la couverture, nous allons commencer la création de pages de maquette pour continuer notre bulletin.

Commençons par sélectionner les éléments qui pourront nous resservir pour ces pages.

1 Sélectionner : le long bloc gris, le bloc "Publications", le bloc "sommaire", le bloc avec la tour en gris, et le bloc N° 12. Copier l'ensemble par "ÉDITION COPIER" (  ou **CTRL** + **C** ).

Afficher si besoin la palette du plan de montage par "AFFICHAGE / PLAN DE MONTAGE" et passer dans la maquette par un double clic sur l'icône marquée "A - Maquette A". Nous nous trouvons maintenant dans l'espace de création de la maquette, reconnaissable grâce à l'icône de chaînage en haut de la page.

2 Coller par  ou **CTRL** + **V** et redisposer sur la partie gauche les éléments de la manière suivante :

Le bloc gris : Il peut être délicat à sélectionner, se trouvant en arrière plan.

• Quand on clique sur un ensemble d'éléments superposés en maintenant  ou **CTRL** + **ALT** + **SHIFT**, on arrive en plusieurs clics à sélectionner les éléments en arrière plan.

Lui attribuer : X5, Y10, L155, H10. La tour : X155, Y5, L10, H15 et recadrer par  ou **CTRL** + **ALT** + **SHIFT** + **F**. Donner au texte "Publication" un corps de 48, ramener sa rotation à 0 et préciser : X5, Y5, L155, H25. Aligner le texte du bloc "sommaire" à droite et préciser : X5, Y150, L120, H17, changer sommaire en "actualités".

• Avec l'outil de contenu  actif, on peut accéder temporairement à l'outil de contenant  en utilisant  ou **CTRL**. On peut aussi passer à l'outil suivant avec  ou **CTRL** + **TAB**, ou précédent par  ou **CTRL** + **SHIFT** + **TAB**.

Terminer avec le n°12 par X78, Y240, L19, H15.

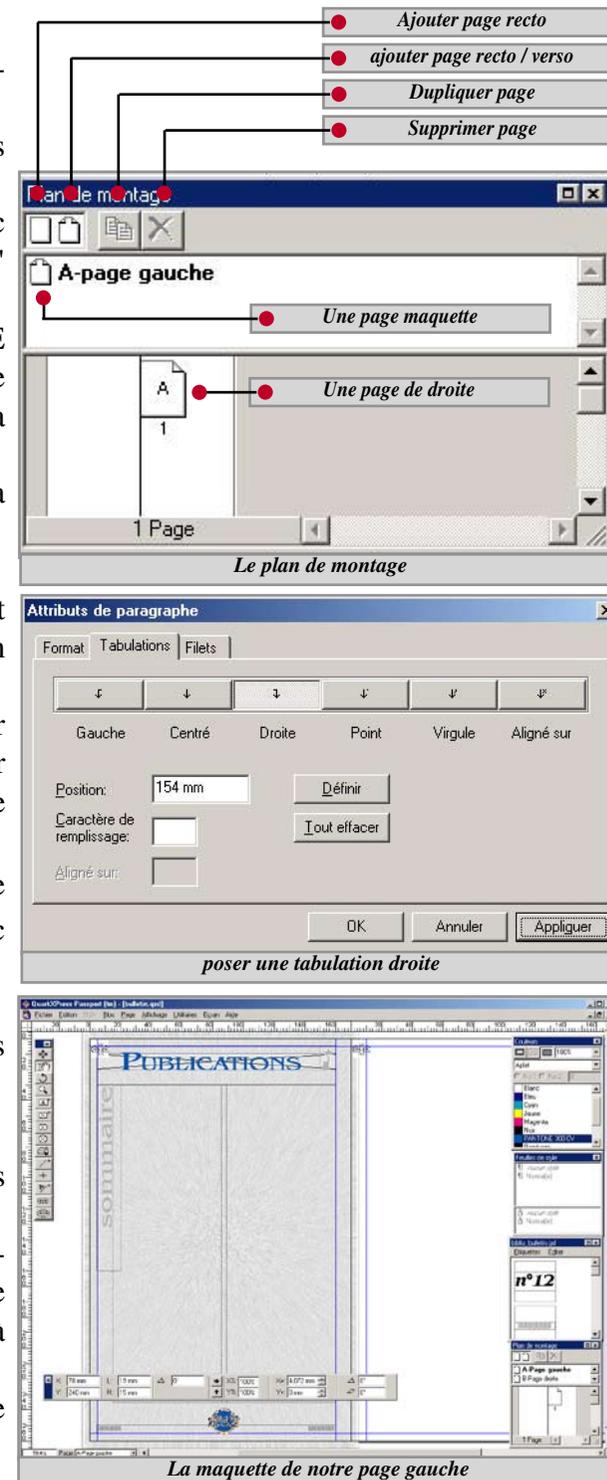
3 Créer un bloc de texte de X15, Y30, L145, H205 et lui attribuer 2 colonnes. Puis un dernier bloc de texte de X5, Y250, L155, H5.

## Numérotation de pages

4 S'insérer dans ce bloc, et saisir "Page ", puis utiliser la séquence de touches  ou **CTRL** + **3** pour insérer un numéro de page variable.

5 Presser sur la touche **TAB** et saisir "Exercice logiciel". Sélectionner le tout, utiliser une police arial ou helvética en corps de 10, et appeler la boîte de dialogue de tabulation par  ou **CTRL** + **SHIFT** + **T**. Cliquer sur "Droite", préciser une position à 154, cliquer sur définir et valider.

6 Terminer notre maquette par un double clic sur son nom "A-maquette-A" pour le changer en "Page gauche".



ASTUCE



ASTUCE



INFO !

## La page de droite

1 Sélectionner tous les objets par **⌘** ou **CTRL** + **A** et les copier.

Dans la palette du plan de montage, faire glisser la petite icône de page recto/verso  dans la zone de maquette, puis l'éditer par un double clic. Y coller les éléments de la page de gauche et les positionner à l'origine des marges bleues. Il ne nous reste plus qu'à glisser l'image "tour" dans l'angle gauche des repères de marge, en maintenant **SHIFT** enfoncée pour garder sa position horizontale. Procédons de même avec le bloc "actualités" qui vient se caler sur la marge droite. S'insérer dans le texte et cliquer sur les 2 flèches d'inversion de bloc dans la palette de spécification. Demander un alignement à gauche, le tour est joué.

On terminera en inversant dans le bloc de texte du bas, le numéro de page et "Exercice ..." par un copier coller. Nommer notre maquette "Page droite".

## Utiliser le plan de montage.

1 Glisser une page maquette gauche, sur la partie gauche du plan de montage sous la page 1. Puis une page droite à sa droite et une dernière page gauche en dessous.

## Naviguer dans les pages.

On éditera facilement une page en faisant un double clic sur sa représentation dans le plan de montage. On peut aussi utiliser la commande "PAGE / ALLER A" **⌘** ou **CTRL** + **J** ou en utilisant la liste des pages dans la barre d'état en bas à gauche de la fenêtre du document.

• Il est très pratique de se déplacer entre les pages en cliquant et glissant avec l'outil de panoramique (main) que l'on peut obtenir temporairement en pressant la touche **ALT**.

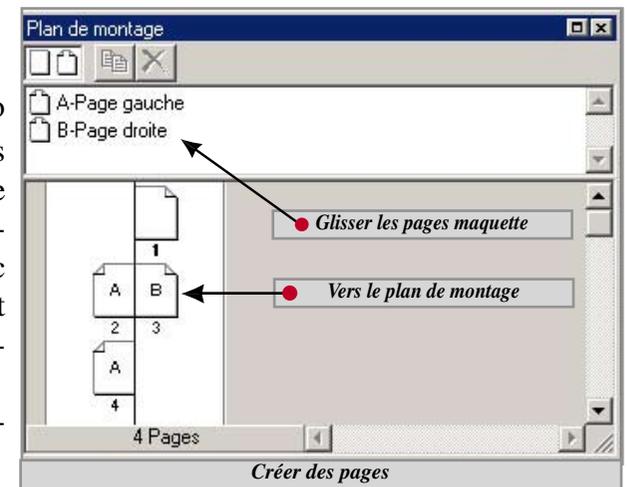
## Enregistrer le gabarit

3 Notre maquette est maintenant achevée, faire "FICHIER / ENREGISTRER SOUS" et choisir le type "Gabarit". De cette manière, on pourra le réutiliser de nombreuses fois, modifier les éléments variables, et le réenregistrer, sans altérer notre original.

## Rassembler les infos

4 Quand nous allons donner notre fichier à flasher, il est impératif que toutes les images et graphiques soient fournis pour l'impression finale. Il est parfois délicat d'en faire la liste complète. Pour ne rien oublier, utiliser : "FICHIER / RASSEMBLER LES INFOS". A partir de cette boîte de dialogue, on peut créer un nouveau dossier dans le dossier "travail", que l'on nommera "Publication". Ouvrir ce dossier et cliquer sur "Rassembler". Une copie de notre fichier Xpress se trouve maintenant dans ce dossier, accompagnée d'une copie de chaque image utilisée, ainsi que d'un fichier rapport récapitulant toutes les informations concernant les documents utilisés.

C'est ce dossier qu'on livrera au flasheur avec éventuellement une copie des polices utilisées.





# PUBLICATIONS



**LOGICIELS**

## sommaire

### EXERCICE MAQUETTE DE BULLETIN :

- Créer un nouveau fichier de 170 x 260
- Créer un bloc image de 10 x 270
- Le positionner à x 20 et y -5 pour le débord
- Lui attribuer un noir à 10%
- Créer une nouvelle teinte Pantone 300 cv
- Saisir Publications dans un nouveau bloc texte
- Choisir une police élégante à empattement
- Lui attribuer le bleu pantone
- Le redimensionner avec CMD+ALT+MAJ
- Lui faire une rotation à 90°
- Le positionner sur la barre grise
- Dupliquer le bloc "Publications"
- Le réduire et y saisir "sommaire"
- Changer la couleur pour un noir 20%
- Créer un bloc texte de 100 x 195
- Y importer le texte du fichier bulletin.rtf
- Créer un bloc d'image de 50 x 45
- Y importer l'image tour.eps
- Habiller le bloc à 10 points à droite



- Positionner l'image
- Créer un bloc de texte de 78 x 5.4
- Saisir le nom du premier soft
- Créer un filet bleu de 2 pt sous ce texte
- Lui attribuer le bleu pantone
- Sélectionner bloc et filet
- Grouper et dupliquer 2 fois
- Positionner le dernier groupe
- Aligner et distribuer
- Modifier le texte des 2 derniers blocs
- Grouper et positionner à x 65, y 250
- Créer un bloc noir 30% de 6 x 30
- Puis un bloc texte de 30 x 6
- Y saisir Logiciels avec une police bâton
- Faire la rotation positionner
- Créer un bloc image de 34 x 30 Y importer logo.eps
- Le dupliquer et y importer n12.eps puis positionner
- Enregistrer dans le dossier de travail.
- Imprimer en demandant des repérages centrés.
- Rassembler les infos dans un nouveau dossier.

<b>ADOBE PHOTOSHOP V 7.0</b>	<b>1</b>
<b>ADOBE ILLUSTRATOR V 10</b>	<b>2</b>
<b>QUARK XPRESS V 3.3, 4 ET 5</b>	<b>3</b>

