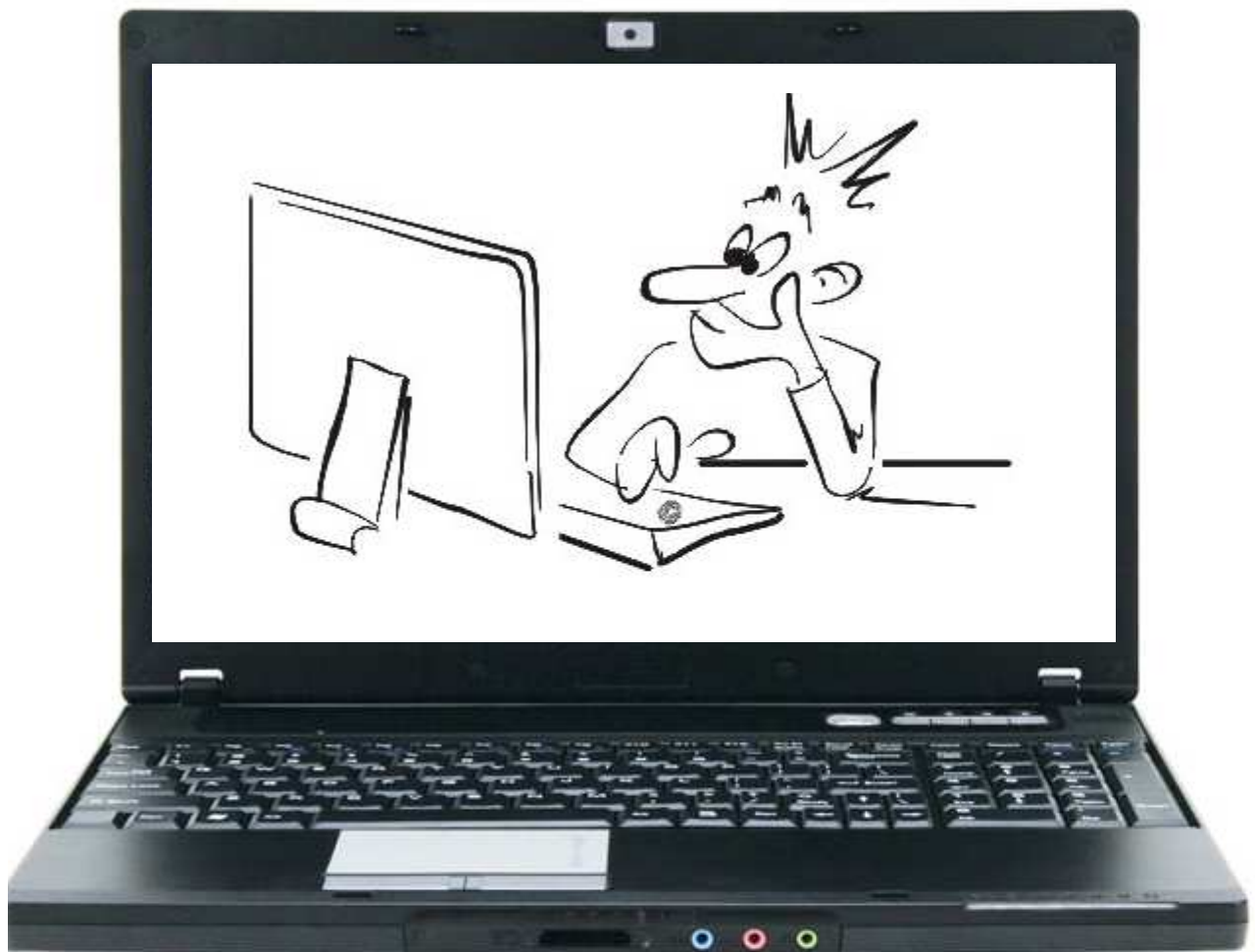


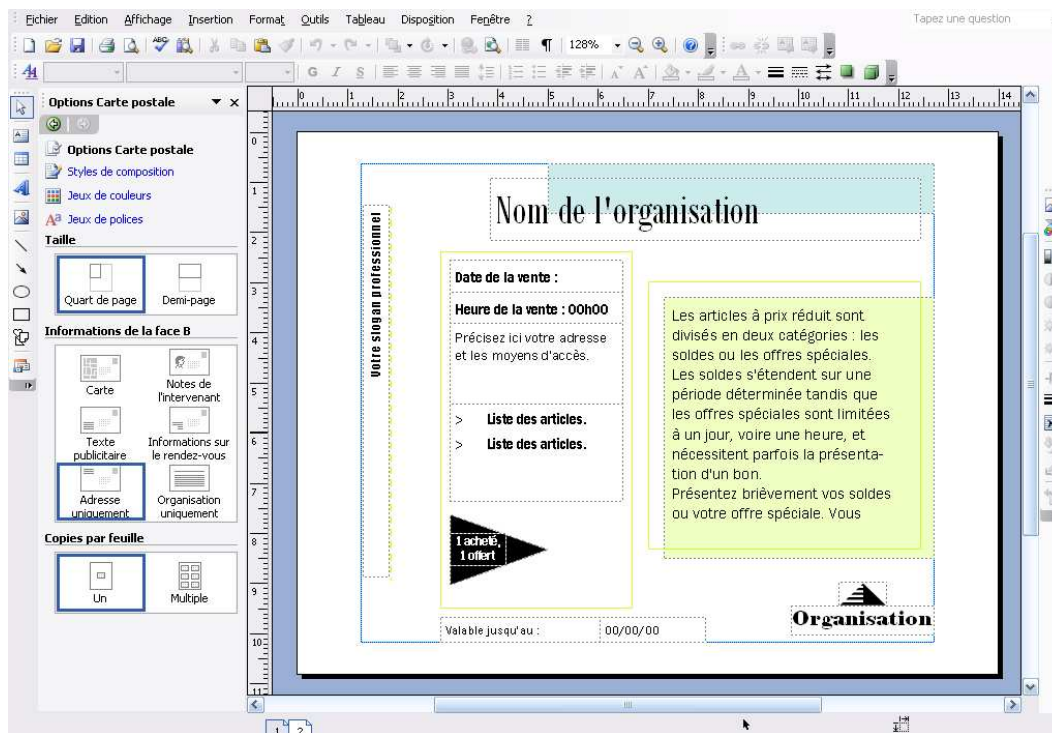
COMMENT « DESSINER » UNE SOURIS AVEC PUBLISHER



**PRÉSENTATION DU 10 SEPTEMBRE 2008
AU CLUB INFORMATIQUE LONGUEUIL**

COMMENT « DESSINER » UNE SOURIS AVEC PUBLISHER

Publisher est un logiciel qui permet de créer des brochures, des cartes d'affaire, des cartes postales, de souhaits, des sites Web, etc, à l'aide de jeux de création assez élaborés. En trois secondes, le canevas d'une carte postale est créé et est prêt à être adapté.



COMPOSITIONS RAPIDES

Nouvelle composition à partir d'un modèle

- Compositions pour imprimé
 - Compositions rapides
 - Annonces
 - Bannières
 - Brochures
 - Bulletins
 - Calendriers
 - Cartes de visite
 - Cartes de vœux
 - Cartes d'invitation
 - Cartes postales
 - Cartes professionnelles
 - Catalogues
 - Chèques-cadeaux
 - CV
 - Diplômes
 - En-tête de lettre

De multiples modèles vous permettront de créer des compositions d'allure professionnelle.

Composition rapide Amour	Composition rapide Angles droits	Composition rapide Anniversaire	Composition rapide Arborescent
Composition rapide Arlequin	Composition rapide Astro	Composition rapide Axe	Composition rapide Bande couleur
Titre	Titre	Titre	Titre

Cependant, on peut aussi laisser libre cours à son imagination en créant ses propres concepts.



Ce logo est l'un de ceux qui avaient été présentés au comité d'évaluation lors du concours de logo du Club informatique Longueuil.

On peut voir ci-dessous que le logo du CIL est composé de plusieurs éléments.



Forme de base avec une couleur de remplissage

CIL

Boîte de texte



Forme ronde



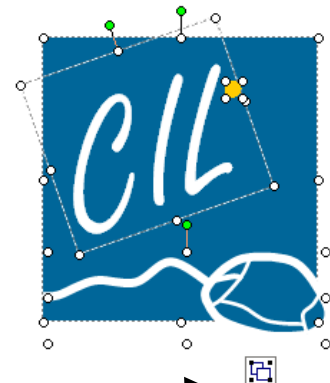
Traits regroupés pour former une souris

Ci-dessous, chacun des traits qui constituent la souris.



ON VERRA PLUS LOIN COMMENT « DESSINER » CHACUN DE CES TRAITS.

On crée d'abord chacun des éléments. Par la suite, on les positionne au bon endroit pour créer un concept. Puis, on sélectionne chaque élément. En les regroupant, on crée un élément unique.



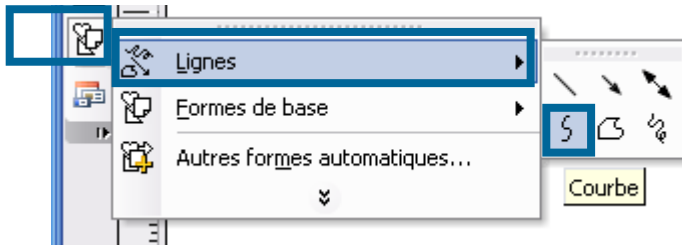
Signe qui indique le regroupement.



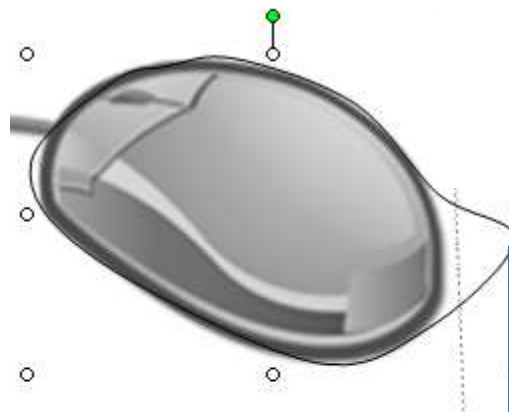
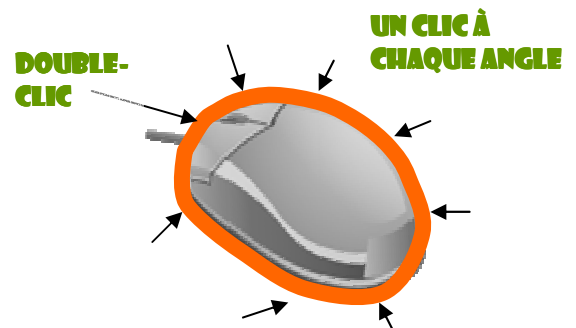
La souris initiale est un dessin qui provient d'Internet.
 Pour arriver à « dessiner » cette souris, il faut reproduire ses contours à l'aide d'une ligne courbée que l'on retrouve dans les outils de Publisher sous **Formes automatiques, Lignes, Courbe**.



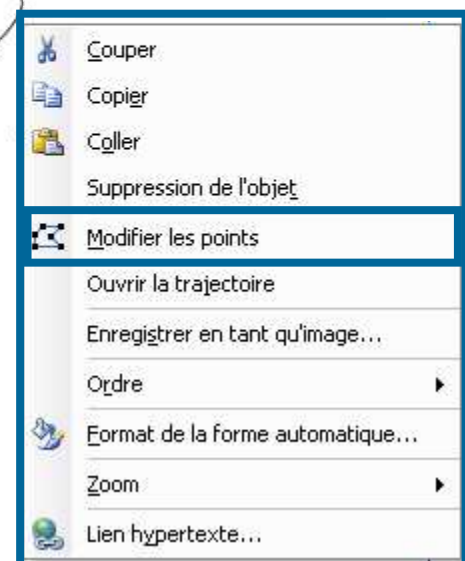
DESSIN QUI PROVIENT D'INTERNET



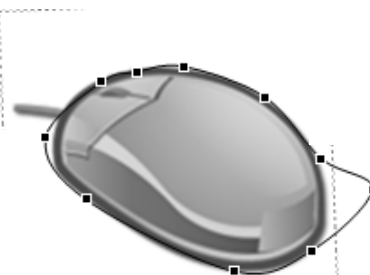
Il s'agit donc d'activer cette ligne, en faisant **Formes automatiques, Lignes, Courbe**, de la positionner sur le pourtour de la souris et de cliquer à chaque fois que l'on veut modifier la trajectoire (l'angle) de la ligne. Quand on a terminé de faire le tour de la souris, on double-clique.



MENU CONTEXTUEL AVEC LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS

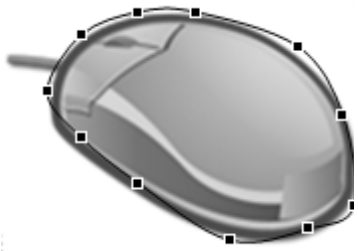


Mais, supposons que j'ai mal positionné un clic. Pour le modifier, je clique avec le bouton de droite de la souris pour faire apparaître ce menu. Je vais me positionner sur **Modifier les points** et verrai apparaître une série de points sur la ligne courbée.



LA TOUCHE CTRL

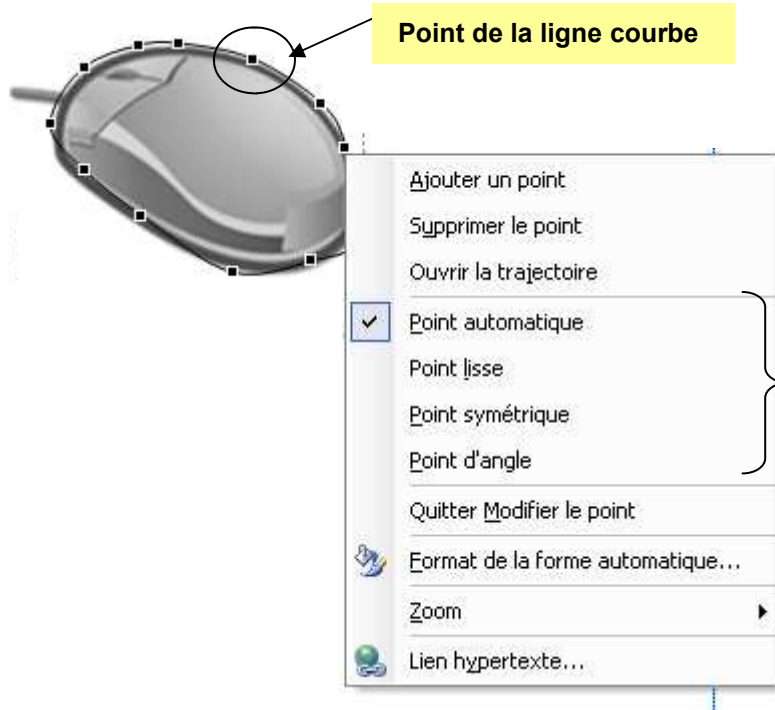
Ajoute ou retire un point



Je n'ai qu'à réajuster ma ligne pour modeler de façon plus précise le contour de la souris.

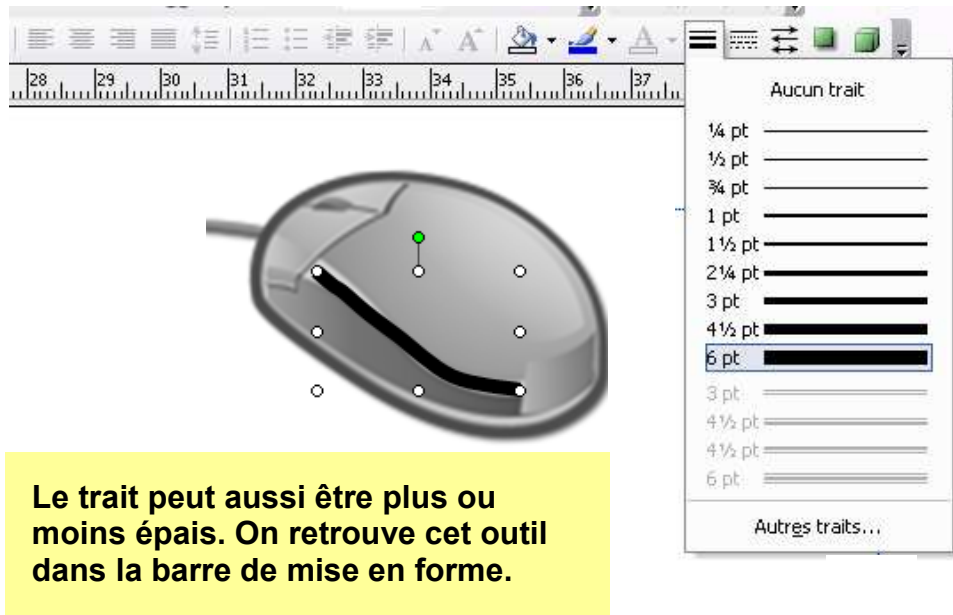
Je pourrais aussi décider d'ajouter (ou de retirer) un point sur la ligne courbe en utilisant la touche CTRL, ou en utilisant le menu contextuel (bouton droit de la souris).

QUAND LES POINTS DE LA LIGNE COURBE SONT VISIBLES, ON PEUT ACTIVER UN AUTRE MENU CONTEXTUEL AVEC LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS



On peut aussi ouvrir la trajectoire.





On peut voir les différentes épaisseurs de traits sur le dessin final de la souris.



LE NOUVEAU LOGO DU CLUB A ÉTÉ « DESSINÉ » SELON LE MÊME PRINCIPE.

