

Publisher 2003 Prise en mains

Durée : 1 jour

Objectifs : Maîtriser les fonctionnalités du logiciel Publisher

Niveau requis :
Être initié à la micro-informatique.
Connaître l'interface Windows.

CONCEPTS DE LA BASE DE LA TYPOGRAPHIE ET DE LA MISE EN PAGE

- Le concept PAO
- Méthodologie de travail avec Publisher
- Conception de la structure de la composition (gabarit)

PLACEMENT DES TEXTES

- Placement des objets graphiques (dessins, graphiques, schémas, photos numérisées...)
- Insertion d'illustrations à partir de Clipart Gallery
- Enrichissement typographique (travail sur les caractères)
- 3 Manipulations des différents objets

HABILLAGE DES OBJETS PAR DU TEXTE

- Ajout de trame, filets et cadres

APPLICATION D'EFFETS SPÉCIAUX

- Création et formatage des tableaux
- Impression des compositions et utilisation des options
- Utilisation des assistants pour créer des documents
- A partir d'un modèle standard
- Création des pages HTML