



# PUBLISHER

Pré-requis : Maîtrise des commandes de base de Windows  
Durée : 2 journées

## INTRODUCTION

Les rôles et les possibilités de Publisher  
Le positionnement du logiciel dans la chaîne graphique

## I - MISE EN FORME DE LA PAGE

- A - Définition de l'orientation et de la taille du document
- B - Les types de compositions
- C - Les repères de mise en page et les règles
- D - La numérotation des pages
- E - La notion d'arrière-plan

## II - INTÉGRATION DES ÉLÉMENTS SUR LE DOCUMENT

- A - La notion de cadres
- B - La création de formes
- C - Les sélections des éléments
- D - La modification des objets
  - 1- La superposition des objets
  - 2- Le groupement des objets
  - 3- La transformation des objets

## III - LES JEUX DE COULEURS DE LA COMPOSITION

- A - Appliquer un jeu de couleurs
- B - Modifier un jeu de couleurs
- C - Créer un jeu de couleurs personnalisé

## IV - L'INSERTION DES IMAGES

- A - Importer des images
- B - Sélection et mise en forme des images
- C - La gestion de l'image

## V - MANIPULER LE TEXTE

- A - Les cadres de textes
- B - La typographie, les paragraphes, les retraits et espacements
- C - Lier des blocs de textes
- D - Les fonctions Wordart
- E - L'habillage du texte et la transparence

## VI - LES FONCTIONS AVANCÉES DE MISE EN PAGE

- A - Création de liens dynamiques avec d'autres applications
- B - Création d'un formulaire
- C - La fusion et le publipostage

## VII - L'IMPRESSION

- A - Les paramètres d'impression
- B - Les réglages
- C - Les repères et traits de coupe
  - A - Choisir la qualité d'impression
  - B - Imprimer les traits de coupe