

Descripción del funcionamiento del programa de autoedición Microsoft Publisher 2000, con el que podrá diseñar cualquier tipo de publicación (catálogos, revistas, folletos, ...).

NºLecciones	H.Lectivas (teoría)	H.Lectivas (prácticas)	H.Lectivas (total)
12	9	10	19

Este curso dispone de un manual adicional en blanco y negro.

TEMARIO

Módulo 1: **Publisher 2000**

Descripción del funcionamiento del programa Microsoft Publisher 2000, que es utilizado dentro de la autoedición para crear documentos especiales y publicaciones, como catálogos, boletines, folletos, revistas, ...

Lección 1: Introducción a Publisher 2000

Introducción al programa de autoedición Publisher, presentando la aplicación y viendo el uso del Catálogo de Publisher para crear una publicación de forma rápida. Se describe cómo se indican los datos personales para utilizarlos en las publicaciones y se introducen algunos conceptos fundamentales relativos a la impresión en papel del documento.

- Capítulo 1: El mundo de la Autoedición
- Capítulo 2: Utilizar un asistente
- Capítulo 3: Utilizar un diseño previo
- Capítulo 4: Crear una publicación en blanco
- Capítulo 5: Datos personales
- Capítulo 6: Introducción a la impresión

Lección 2: Conocer el entorno de trabajo

Descripción del entorno básico del programa de autoedición Publisher: ventana principal, menús desplegables, barras de herramientas, zona de edición, el zoom y las opciones generales de configuración. Se introduce el concepto de marco en Publisher, para insertar contenido en las publicaciones.

- Capítulo 1: La ventana principal
- Capítulo 2: Aplicar zoom
- Capítulo 3: Tipos de marcos
- Capítulo 4: Punteros del ratón
- Capítulo 5: Opciones generales

Lección 3: Preparando la publicación

Se describen los primeros pasos en la creación de una publicación en el programa de autoedición Publisher: configuración de la página que se va a utilizar, el fondo y el primer plano, inserción y eliminación de páginas en la publicación.

- Capítulo 1: Configurar la página
- Capítulo 2: El fondo de la publicación
- Capítulo 3: El primer plano de la publicación
- Capítulo 4: Insertar y eliminar páginas

Lección 4: Trabajar con imágenes

Inserción de imágenes en las publicaciones realizadas con el programa de autoedición Publisher, procedentes de un archivo o de la Galería de imágenes, viendo además la manera de añadir y organizar imágenes en la galería.

- Capítulo 1: Insertar una imagen

- Capítulo 2: Recortar y girar la imagen
- Capítulo 3: Buscar imágenes
- Capítulo 4: Organizar imágenes en la Galería

Lección 5: Trabajar con texto

Creación de texto en las publicaciones del programa de autoedición Publisher, viendo las características de formato del texto. También se estudia la inserción de texto proveniente de un documento de Word y la división con guiones de las palabras que no caben en una línea.

- Capítulo 1: Marcos de texto
- Capítulo 2: Edición desde Word
- Capítulo 3: Formato de párrafo
- Capítulo 4: División con guiones

Lección 6: Trabajar con texto (II)

Descripción de varias herramientas del programa de autoedición Publisher que le pueden ayudar en la inserción de texto en las publicaciones: dividir un texto en columnas, conectar marcos, para que el texto continúe de uno a otro, creación de listas con viñetas o numeradas, copiar formato de un texto a otro, insertar una letra capital en un párrafo y crear texto artístico con la herramienta WordArt.

- Capítulo 1: Utilizar columnas de texto
- Capítulo 2: Conectar marcos de texto
- Capítulo 3: Formato de lista
- Capítulo 4: Letra capital
- Capítulo 5: Objetos WordArt

Lección 7: Tablas y revisar la ortografía

Se describe la creación de tablas en las publicaciones del programa de autoedición Publisher, viendo también la revisión ortográfica del texto existente.

- Capítulo 1: Insertar una tabla
- Capítulo 2: Bordes y colores
- Capítulo 3: Modificar la estructura de la tabla
- Capítulo 4: Revisar la ortografía

Lección 8: Otros objetos

Dibujo de objetos (rectángulos, círculos, líneas o figuras más complejas) en el programa de autoedición Publisher, estudiando también el orden de las capas en los documentos, la alineación y el agrupamiento de objetos. Se describe la Galería de diseño de Publisher, que proporciona un gran conjunto de objetos prediseñados listos para ser utilizados en sus publicaciones (logotipos, cabeceras, barras, ...), y el ajuste de texto alrededor de los objetos de la publicación.

- Capítulo 1: Objetos de dibujo
- Capítulo 2: Formas personalizadas
- Capítulo 3: La Galería de diseño
- Capítulo 4: Ajustar texto entre objetos

Lección 9: Herramientas de productividad

Se describen las siguientes herramientas de las que dispone el programa de autoedición Publisher para ayudarle en la creación de publicaciones: cambiar el diseño o la combinación de colores de una publicación con el asistente de la publicación, uso de estilos de texto y la función de combinar correspondencia, para imprimir una publicación junto con las direcciones que tenga en una lista de direcciones.

- Capítulo 1: El diseño de la publicación
- Capítulo 2: La combinación de colores
- Capítulo 3: Estilos de texto
- Capítulo 4: Combinar correspondencia

Lección 10: Explorando algunas plantillas

Se estudian algunas de las plantillas existentes en el programa de autoedición Publisher para crear publicaciones. Entre ellas se encuentran la de tríptico o folleto publicitario, etiquetas, sobres, formularios (albaranes, facturas, presupuestos, ...), letreros, tarjetas de felicitación, calendarios, etc.

- Capítulo 1: Crear un tríptico
- Capítulo 2: Sobres y etiquetas
- Capítulo 3: Formularios
- Capítulo 4: Otras plantillas

Lección 11: Crear páginas Web

Creación de páginas web con el programa de autoedición Publisher, a través del asistente para sitios web. Se estudian las particularidades en este tipo de documentos, como la inserción de hipervínculos o de formularios, para recoger información desde el ordenador del usuario del sitio web, y la publicación de las páginas creadas en un servidor.

- Capítulo 1: Introducción
- Capítulo 2: El asistente para sitios Web
- Capítulo 3: Insertar hipervínculos
- Capítulo 4: Configurar los formularios
- Capítulo 5: Propiedades de la página Web
- Capítulo 6: Publicar las páginas Web

Lección 12: Impresión

Se describe todo lo necesario para imprimir en papel las publicaciones realizadas con el programa de autoedición Publisher, viendo las peculiaridades en este aspecto: tamaño de la página de la publicación y de la hoja de papel, impresión en color de una publicación (describiendo el sistema PANTONE), vinculación de imágenes y gráficos, incrustación de fuentes y empaquetamiento de la publicación.

- Capítulo 1: El cuadro de diálogo Imprimir
- Capítulo 2: Página versus hoja
- Capítulo 3: Impresión en color
- Capítulo 4: Elegir un color PANTONE
- Capítulo 5: Gráficos vinculados
- Capítulo 6: Incrustar fuentes
- Capítulo 7: Empaquetar la publicación