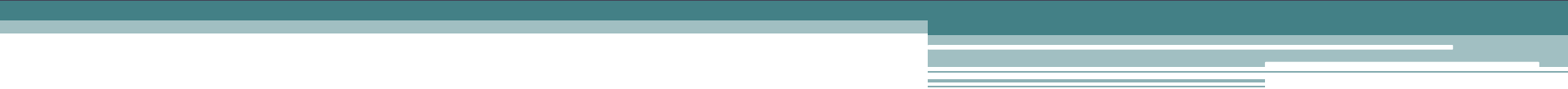


Основы создания публикаций. Программа Microsoft Office Publisher

A series of horizontal lines in teal and light blue colors, with varying lengths and offsets, creating a modern, layered effect across the width of the slide.

Публикации. Компьютерные публикации

Публикациями (лат. *publico* - оглашать публично) называют процесс издания определенного произведения. Изданное (опубликованное) произведение также называют публикацией.

В зависимости от способа опубликования произведения делятся на **печатные публикации и электронные.**

печатные публикации

книжки
брошюры,
журналы,
газеты,
бюллетени,
буклеты,
листовки .

электронные.

компакт-диски,
дискеты, флеш-
носители, веб -
сайты



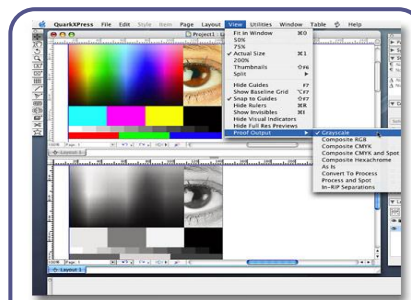
Издательские системы

С распространением персональных компьютеров и высококачественных лазерных та струйных принтеров, копировальных аппаратов получили распространение так называемые **настольные издательские системы**.

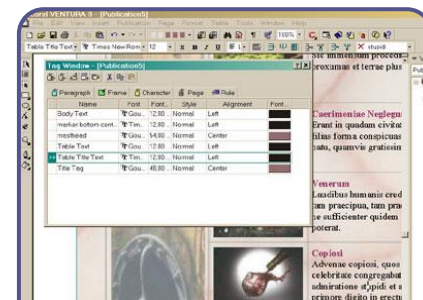
Эти системы имеют аппаратную и программную составляющую. К аппаратной относится персональный компьютер, устройства печати (принтер, копировальный аппарат, плоттер) и устройства ввода данных (сканеры, графические планшеты), а к программной - специальные программы подготовки макет публикации. Все это может разместиться на столе пользовательского компьютера, и поэтому такая система получила название **desktop publishing** (настольная публикация), или **настольная издательская система**.

Системы обработки текста, предназначены для создания макетов полиграфических изданий и подготовки их для печати, также называются **издательскими системами**.

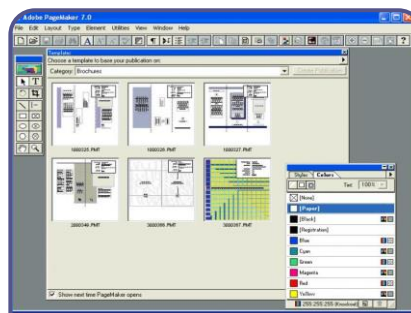
К таким программам относятся **QuarkXPress**, **Corel Ventura**, **Adobe PageMaker**, **Adobe InDesign** и другие.



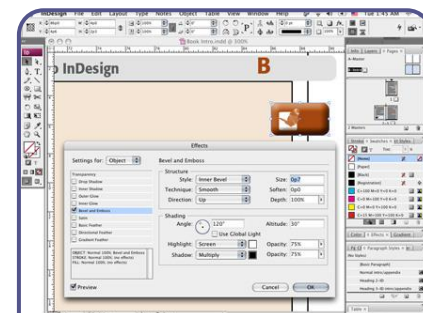
QuarkXPress



Corel Ventura



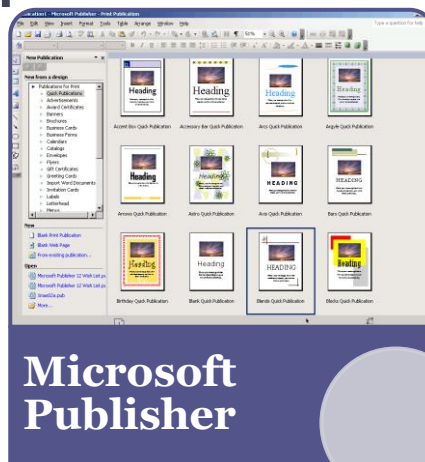
Adobe
PageMaker



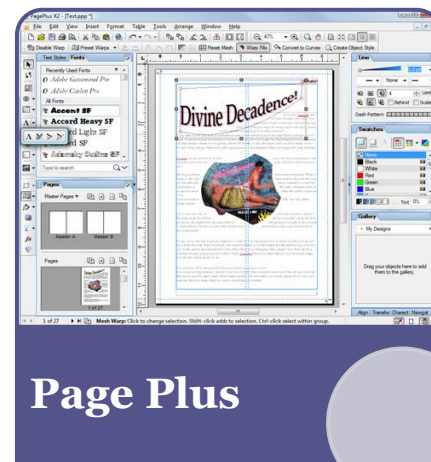
Adobe
InDesign

Специализированные программы настольных издательских систем

Как издательские системы для малых предприятий и организаций, учебных заведений, а также для создания публикаций дома используют текстовые процессоры и специализированные программы настольных издательских систем с упрощенным интерфейсом и набором функций - **Microsoft Publisher**, **Page Plus**, **Avery DesignPro**, **Paraben's Label Builder**, **Publish It!** и другие.



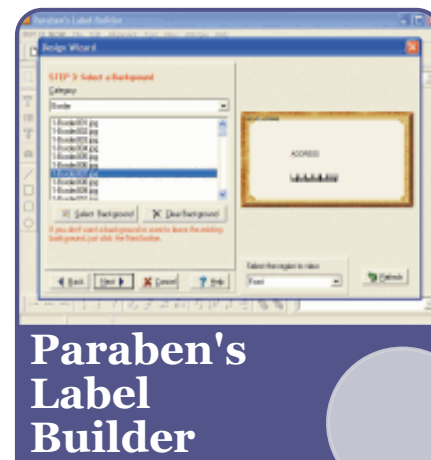
Microsoft Publisher



Page Plus



Avery DesignPro



Paraben's Label Builder

Компьютерные публикации

В ходе подготовки макета публикации производится верстка.

Верстка – это процесс компоновки текстовых и графических объектов для создания страниц издания в соответствии принципов дизайна и технических требований.

По назначению различают **книжно-журнальную верстку**, **газетную верстку** и **акцидентную** (лат. *accidentia* - случайную) **верстку**. Акцидентная верстка применяется для верстки отдельных, как правило, небольших по числу страниц и объемом объектов: объявления, бланки, афиши, буклеты, проспекты, визитки и другие.

Публикации, которые выполнены с использованием компьютерных технологий, называются компьютерными публикациями.



Основные возможности настольных издательских систем

Настольные издательские системы обеспечивают:

автоматизацию процессов размещения блоков текста и графических изображений в соответствии назначения публикации (*макетирование*);

Импорт фрагментов текста и графических изображений созданных в разных прикладных программах;

обработка фрагментов текста, используя стили и расширенные возможности установки расстояниями между символами и между строками;

автоматизация создания оглавления и ссылок;

использование расширенного набора шрифтов в соответствии к требованиям полиграфии;

Отображение публикации на экране монитора с учетом особенностей устройства на котором будет осуществлена печать публикаций;

сохранение файлов публикации у форматах, которые используются в полиграфии;

возможность печати публикаций каждым цветом отдельно(цветоразделение)

Использование Microsoft Office Publisher



Что такое Microsoft Publisher?

настольная издательская система, разработанная корпорацией Microsoft. Это приложение начального уровня, отличающееся от Microsoft Office Word тем, что акцент в нём делается на проектирование разметки страницы, а не на оформление и проверку текста.

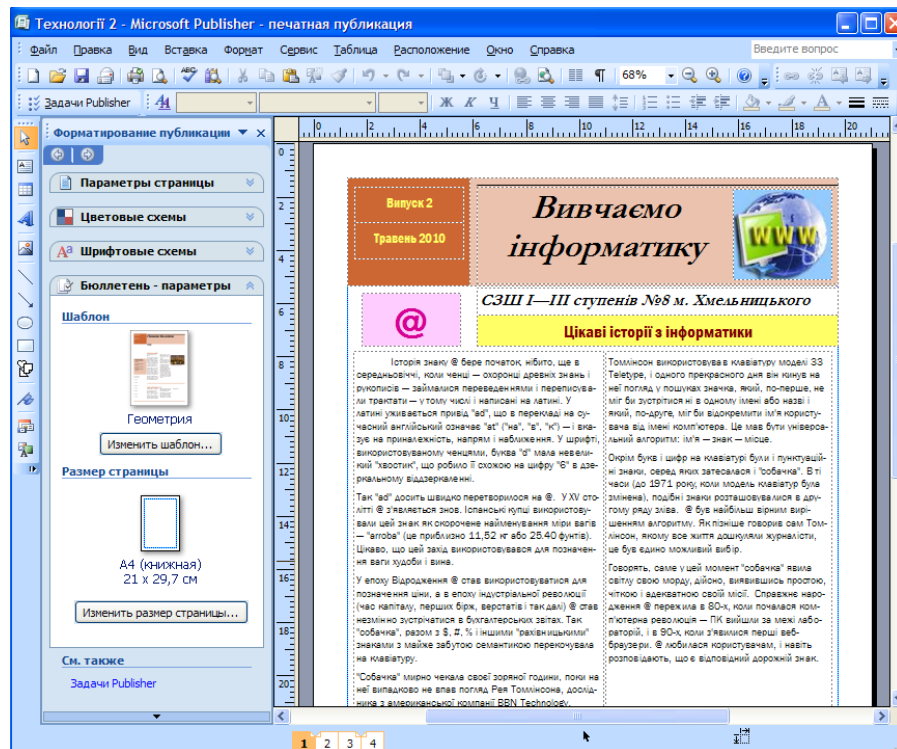


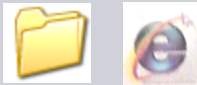
Общая характеристика издательской системы Microsoft Office Publisher 2007

Настольная издательская система Microsoft Office Publisher 2007 предназначена для создания компьютерных публикаций малыми объемами, а также для личных нужд пользователя.

Она обеспечивает создание и акцидентную верстку публикаций на основе разнообразных шаблонов содержания и может работать в двух основных режимах - **создание и редактирование печатной и электронной публикации**.

Стандартным форматом файлов для сохранения публикаций, подготовленных с использованием Publisher 2007, это формат **PUB**.



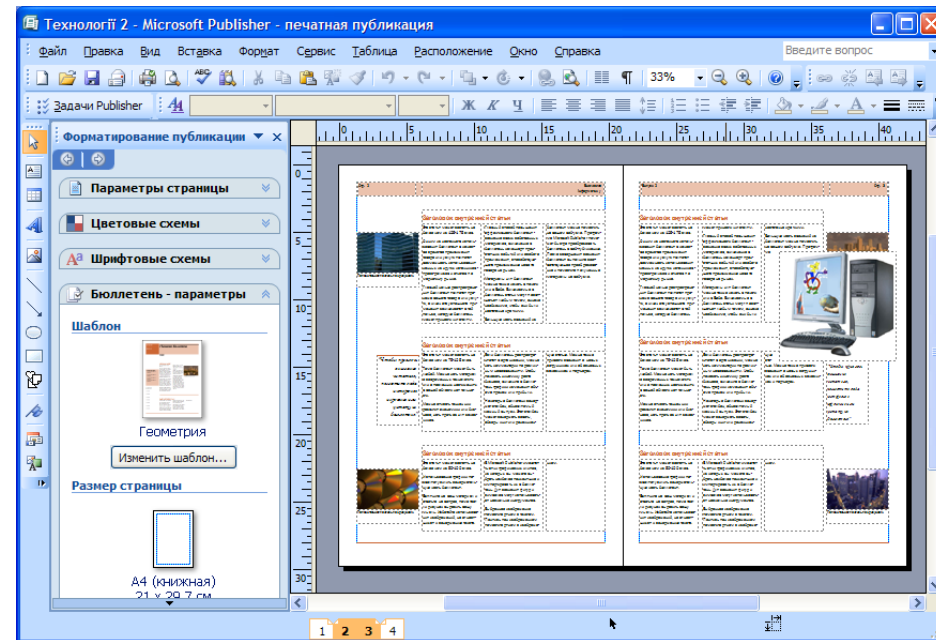
Формат	Стандартний значок	Опис формату
PUB		Файл публікації, створеної у версіях Microsoft Office Publisher 1998, 2000, 2003 та 2007 років
PS		Файл публікації, підготовлений для друку на принтері, що підтримує мову розмітки сторінок PostScript (англ. <i>PostScript</i> - постскрипtum, після написаного), яка використовується у видавничих системах
DOCX; DOC; RTF; TXT		Файли текстових документів різних форматів
MHT; MHTML		Веб-сторінка у форматі єдиного HTML- файлу
HTM; HTML		Набір веб-сторінок, що зберігаються в папці, яка містить HTML-файли на кожен сторінку публікації, та файлу початкової веб-сторінки
GIF; JPG; PNG; BMP; TIF; WMF; EMF		Графічні файли різних форматів, що містять зображення сторінки публікації

Основные объекты в Publisher 2007

Основным объектом у Publisher 2007 есть **публикация как совокупность страниц**.

На страницах печатных публикаций могут размещаться текстовые и графические объекты, а на страницах электронных публикаций еще и звуковые, видеообъекты та гиперпосылки.

Над каждым из объектов Publisher 2007 можно выполнить определенный набор операций редактирования и форматирования.

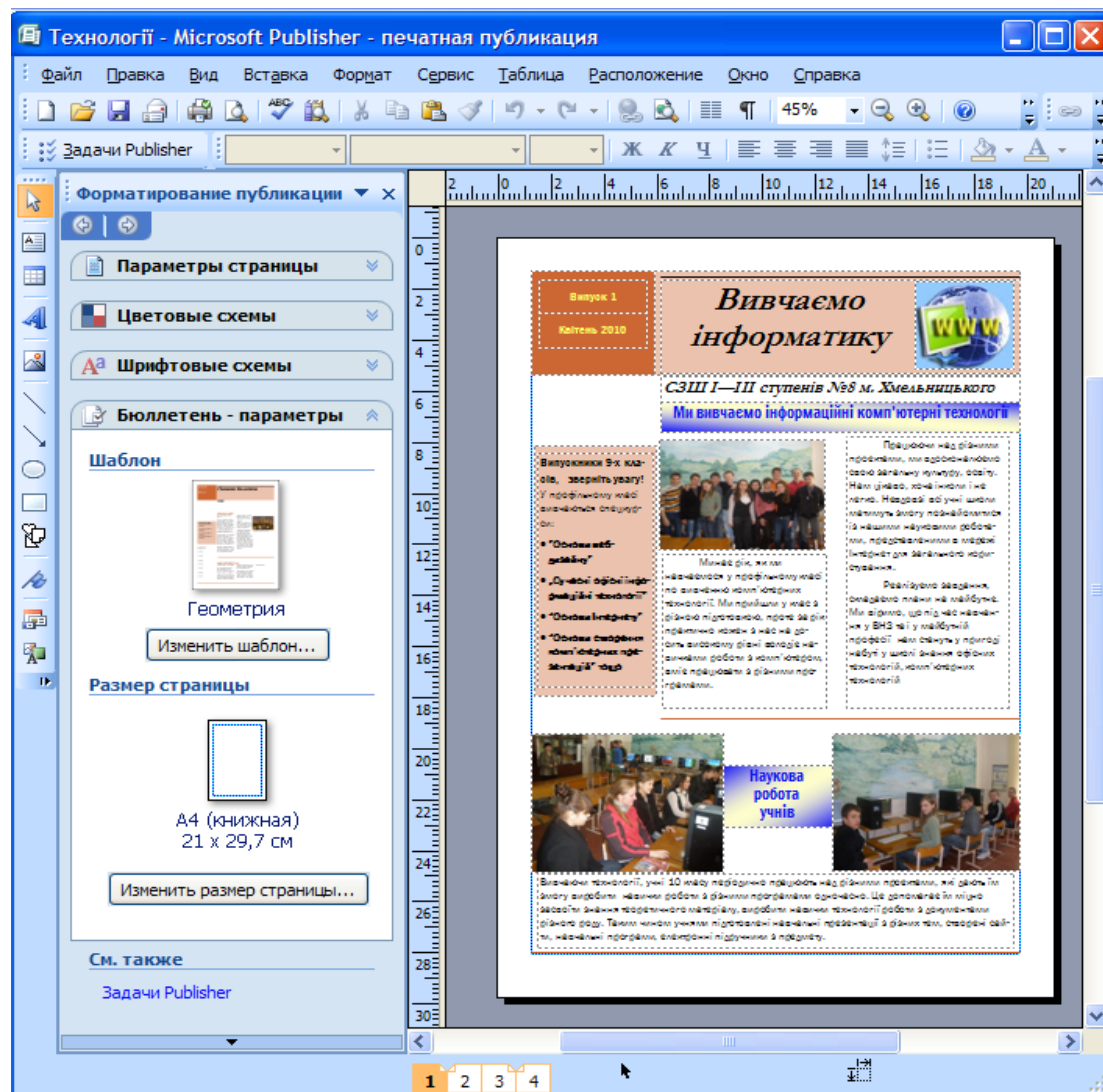


Окно программы Publisher 2007

The screenshot shows the Microsoft Publisher 2007 window. The interface includes a menu bar, a toolbar, a left-hand pane for publication types, a central workspace for templates, and a right-hand pane for recent publications. Numbered callouts identify the following elements:

- 1** Список Типи публікацій (List of publication types) - points to the left-hand pane.
- 2** Рядок заголовка вікна програми (Program window title bar) - points to the top bar.
- 3** Рядок меню (Menu bar) - points to the menu bar.
- 4** Панель інструментів (Toolbox) - points to the left-hand pane.
- 5** Кнопка Закрити каталог (Close catalog button) - points to the top right corner.
- 6** Посилання 3 файлу (Link to 3 files) - points to the 'Из файла...' link in the right-hand pane.
- 7** Піктограма останньої публікації (Icon of the last publication) - points to the first publication icon in the right-hand pane.
- 8** Панель відображення вмісту папок типів публікацій (Content display panel of publication types) - points to the central workspace.

Вид рабочего стола программы



Кнопки панели инструментов Объекты и их назначение

Кнопка	Назва	Призначення
	Вибір об'єктів	Для вибору об'єктів публікації
	Напис	Для вставлення текстового об'єкта (напису)
	Додати таблицю	Для вставлення таблиці
	Додати об'єкт WordArt	Для вставлення об'єкта WordArt
	Рисунок	Для вставлення графічного об'єкта
	Лінія	Для вставлення лінії
	Стрілка	Для вставлення стрілки
	Овал	Для вставлення овалу
	Об'єкт бібліотеки макетів	Для відкриття вікна бібліотеки макетів публікацій
	Автофігури	Для вставлення однієї з фігур бібліотеки автофігур
	Елемент з бібліотеки вмісту	Для відкриття області завдань Бібліотека вмісту
	Закладка	Для вставки закладки для швидкого пошуку певного місця в публікації
	Прямокутник	Для вставлення прямокутника

Публикации которые можно создать в программе

- Буклеты
- Бюллетени
- Календари
- Визитные карточки
- Веб – Узлы
- Открытки
- Наклейки
- Почтовые карточки

Термин "буклет" пришёл к нам из Франции, и означал он "складывать" или "скручивать".

Буклет — это сложенная в один или в несколько раз бумага.

Суть буклета состоит в том, чтобы при минимальной площади вместить максимум информации, которую хозяин буклета желает донести до своей аудитории.



Создание буклета в программе Microsoft Publisher



1	
2	
3	
4	



Поиск шаблонов:

Все шаблоны



Microsoft Publisher

Приступая к работе

Мои шаблоны

Типы публикаций

Размеры пустых страниц
Бланки
Буклеты
Бумажные модели
Быстрые публикации
Бюллетени
Веб-узлы
Визитные карточки
Деловые бланки
Импорт документов Word
Информационные табли...
Календари
Каталоги
Конверты
Меню
Наклейки
Объявления
Открытки
Плакаты
Подарочные сертификаты
Почетные грамоты
Почтовые карточки
Приветственные открытки
Приглашения
Программки
Резюме
Рекламные объявления
Эл. почта

Приступая к работе с Microsoft Office Publisher 2007

Популярные типы публикаций



Размеры пустых страниц



Буклеты



Бюллетени



Веб-узлы



Визитные карточки



Импорт документов Word



Календари



Наклейки



Объявления



Открытки



Почтовые карточки



Эл. почта

Последние публикации

Из файла...



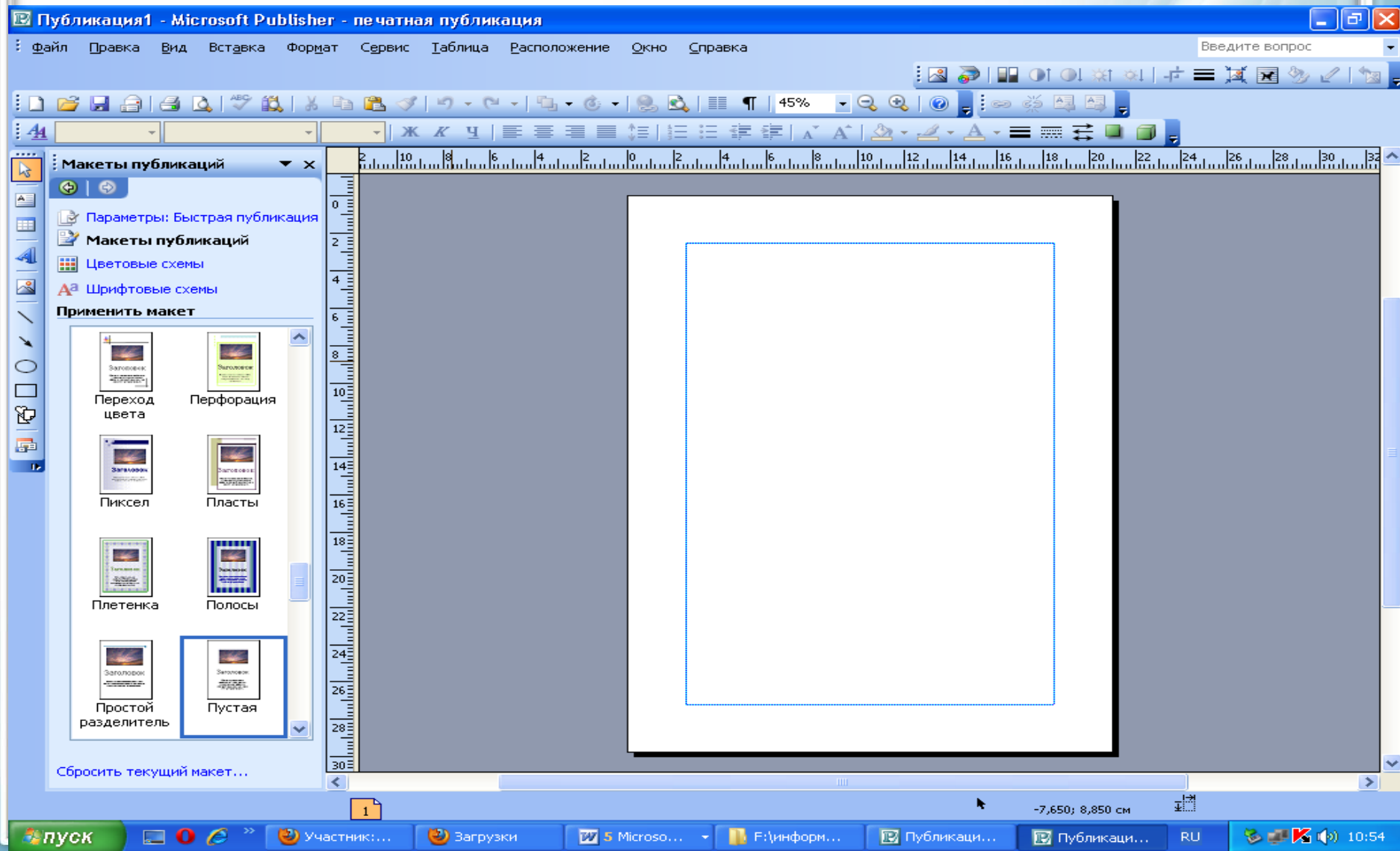
Буклет Кошкин до...



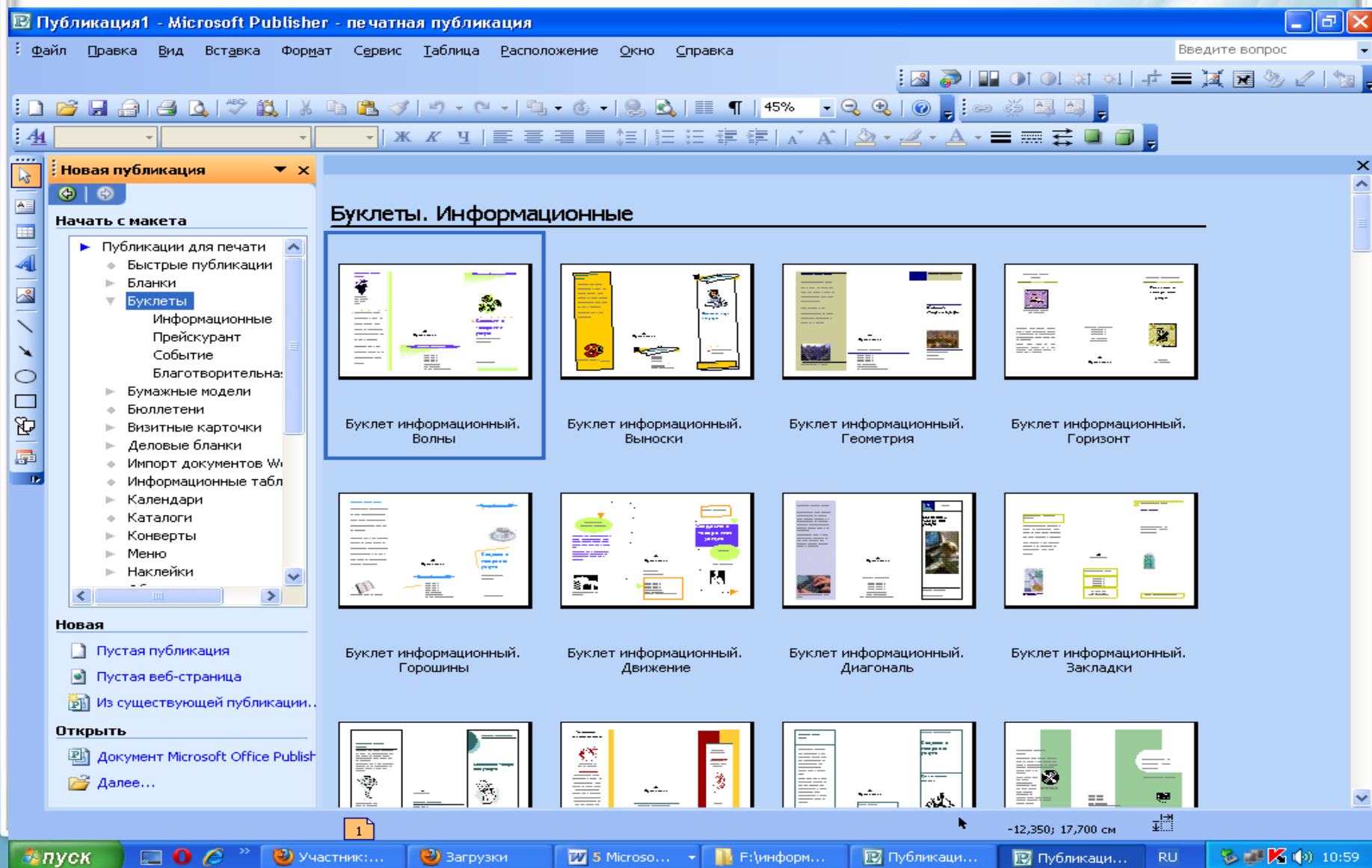
RU

16:50
23.11.2015

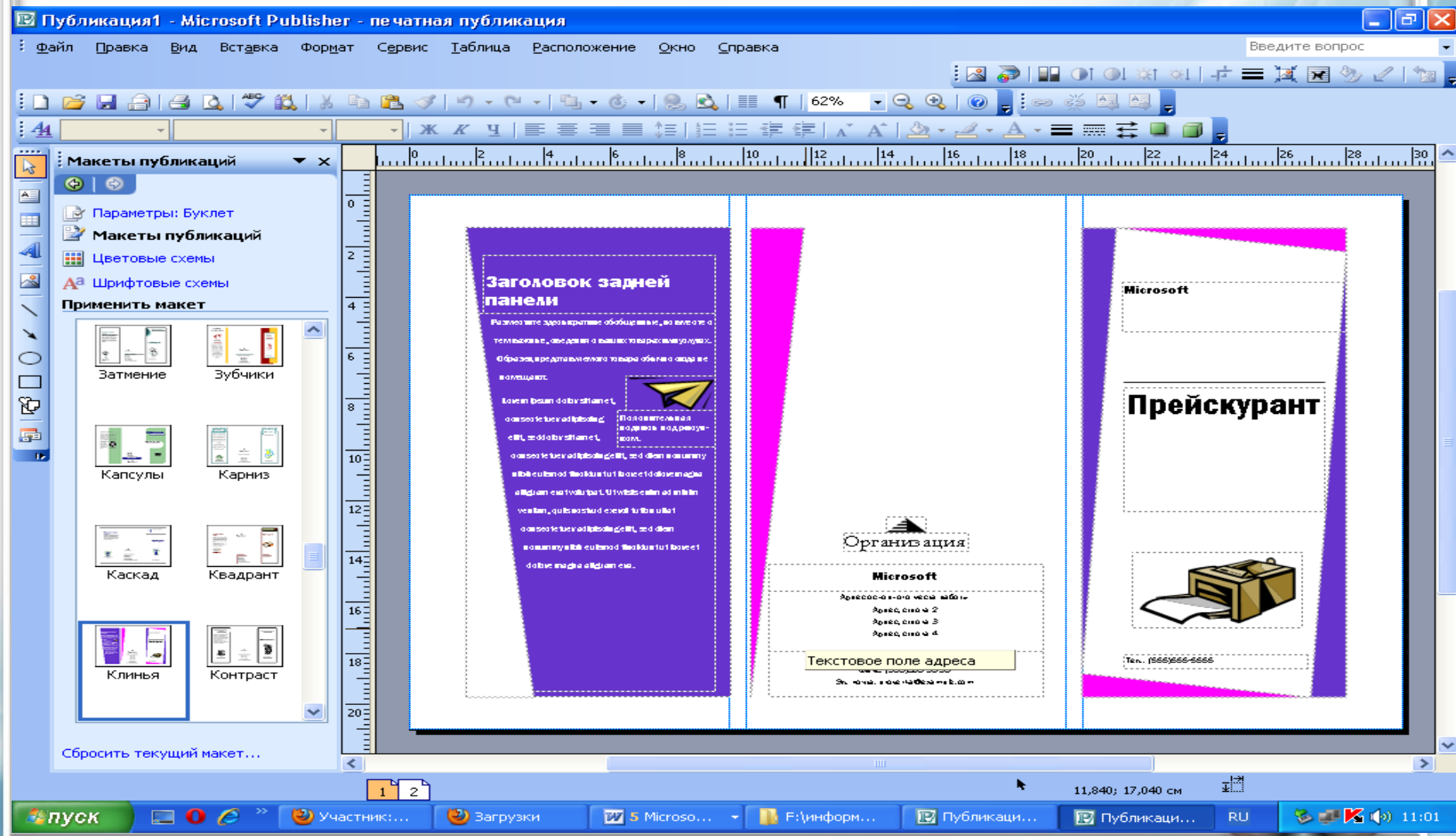
Откройте Microsoft Office Publisher:



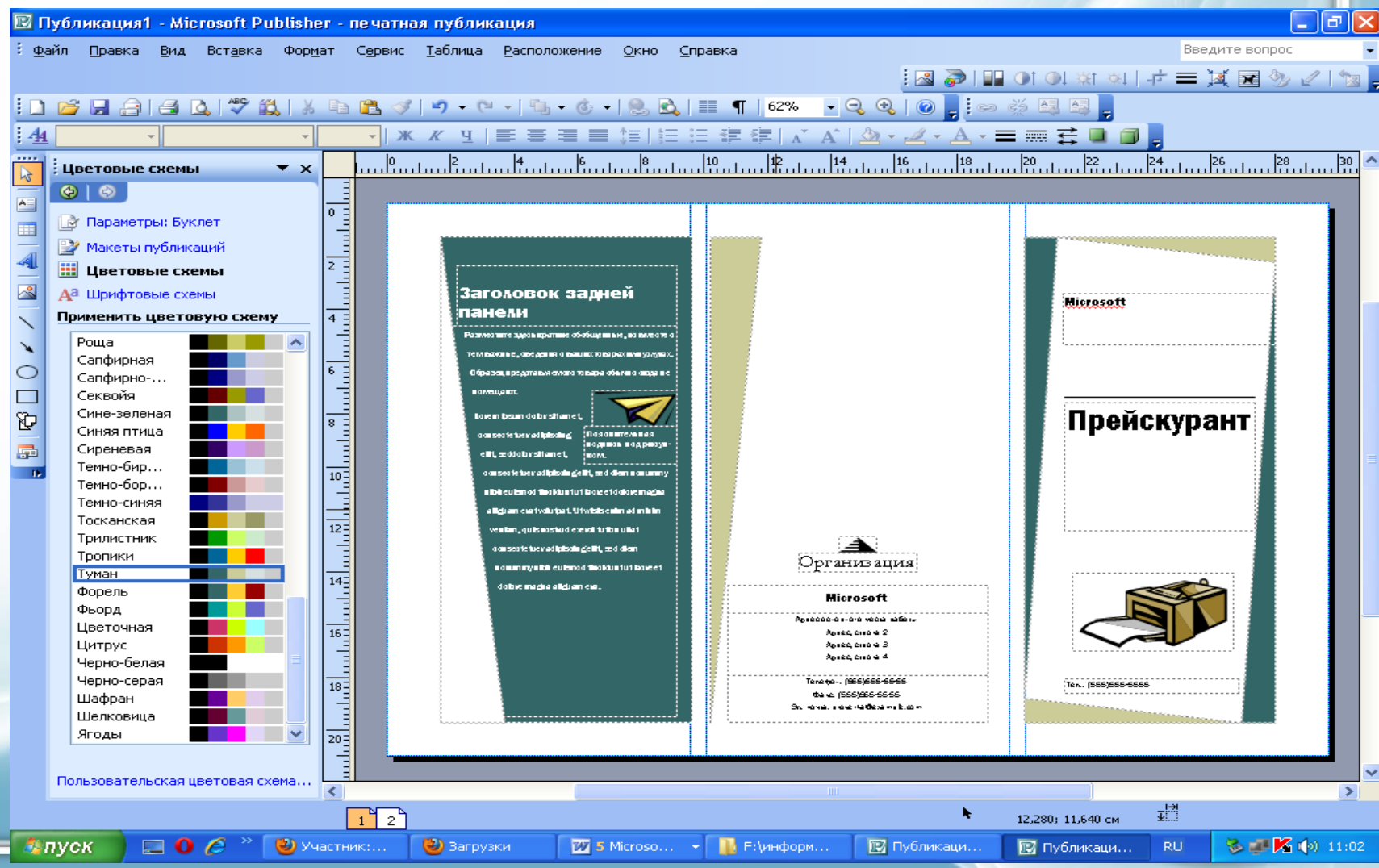
Выберите в разделе ПУБЛИКАЦИИ *БУКЛЕТ:*



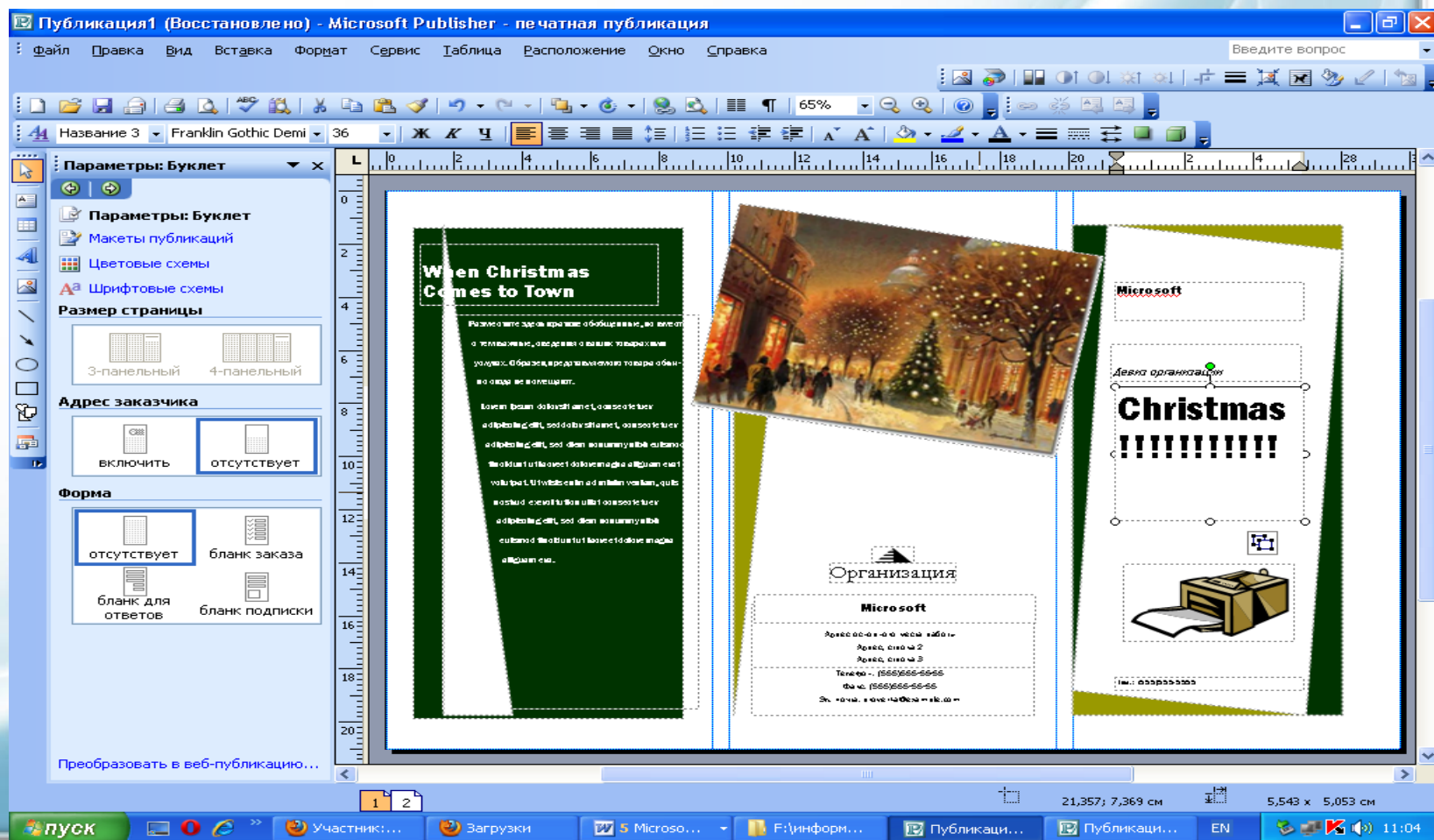
Выберите в макетах публикаций понравившийся вам макет



Используя цветовые схемы, выберите понравившийся цвет оформления:



Введите всю нужную информацию и вставьте изображения, если это необходимо и буклет Готов



Параметры страницы

Цветовые схемы

Шрифтовые схемы

Буклет - параметры

Шаблон

Модули

Изменить шаблон...

Размер страницы

A4 (альбомная)
29,7 x 21 см

Изменить размер страницы...

См. также

Задачи Publisher

6 4 2 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

Лодочки.
Берег левый,
Берег правый,
Лодка - это переправа.
Груз любой мы переправим,
Куда надо все доставим.
В емкости с водой сделать
два берега. Да а игрока переправляют на лодке груз с
одного берега на другой.



Хорошая погода.
Небо хмурится с утра,
Надо солнышку помочь,
Ветерочком стану я,
Уходите тучи прочь.
На столе приклеить солнце,
закрывать его тучами из ваты.
Дети разгоняют, раздувают
тучи.



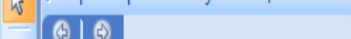
Ракушки.
Чудесные ракушки есть у
нас.
Поиграем мы сейчас.
Дно морское украшать,
вот теперь готово все.
Можно рыбок запускать.
Приготовить емкость с водой-морем. На столе разло-
жить ракушки. Задача ребенка- сдуть их в воду и ук-
расить морское дно.





Задачи Publisher

Форматирование публикации



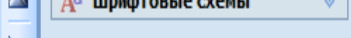
Параметры страницы

Цветовые схемы

Шрифтовые схемы

Буклет - параметры

Шаблон



Модули

Изменить шаблон...

Размер страницы

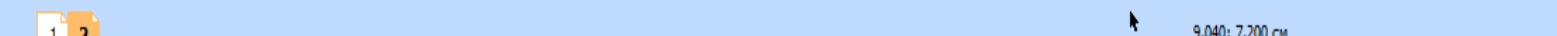
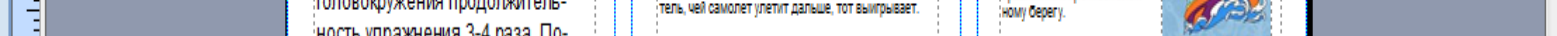
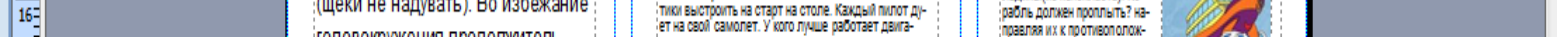
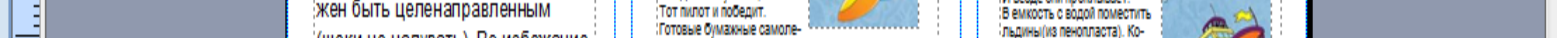
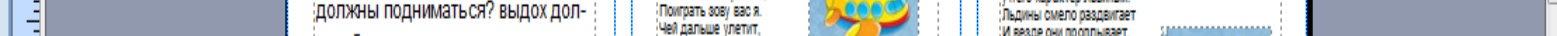
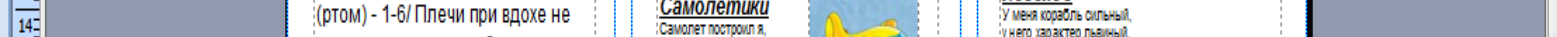
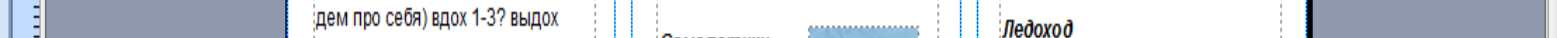
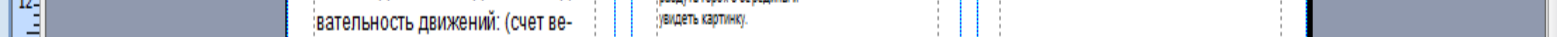
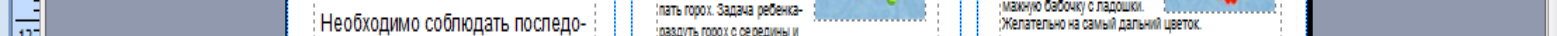
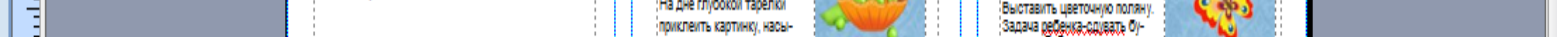
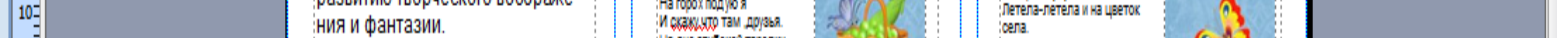
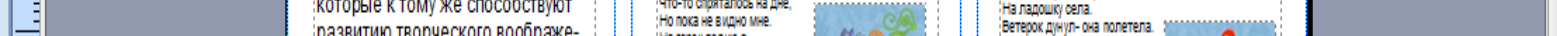
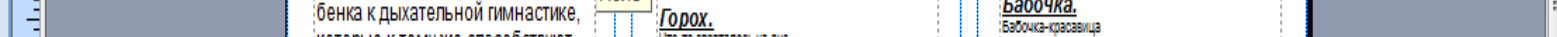
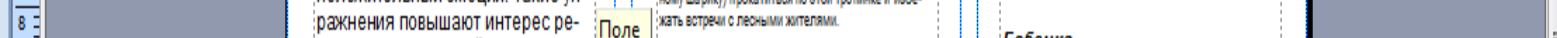
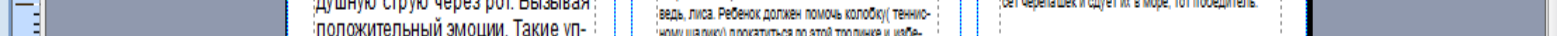
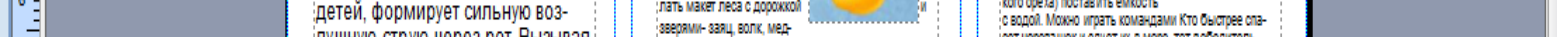
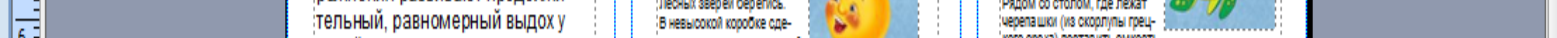
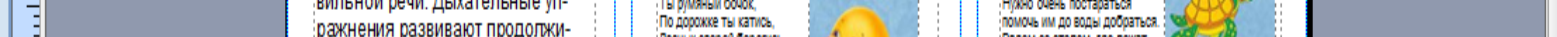
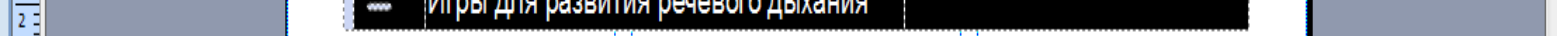
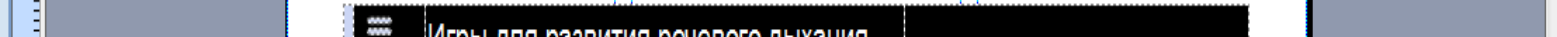
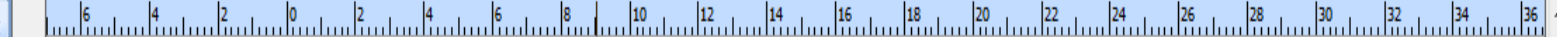


A4 (альбомная)
29,7 x 21 см

Изменить размер страницы...

См. также

Задачи Publisher



Игры для развития речевого дыхания

Развитие речевого дыхания играет большую роль в воспитании правильной речи. Дыхательные упражнения развивают продолжительный, равномерный выдох у детей, формируют сильную воздушную струю через рот. Вызывая положительный эмоциональный отклик, такие упражнения повышают интерес ребенка к дыхательной гимнастике, которые к тому же способствуют развитию творческого воображения и фантазии.

Необходимо соблюдать последовательность движений: (счет ведем про себя) вдох 1-3? выдох (ртом) - 1-6! Плечи при вдохе не должны подниматься? выдох должен быть целенаправленным (щеки не надуть). Во избежание головокружения продолжительность упражнения 3-4 раза. Повторять 4 раза.

Колобок

Колобок, Колобок,
Ты румяный бочок,
По дорожке ты катишься,
Лесных зверей беречь.
В невысокой коробке сделать макет леса с дорожкой зверями: заяц, волк, медведь, лиса. Ребенок должен помочь колобку (теннисному шарик) прокатиться по этой тропинке и избежать встречи с лесными жителями.



Горох

Что-то спрятаюсь на дне,
Но пока не видно мне.
На горох подую я
И скажу, что там друзья.
На дне глубокой тарелки приклеить картинку, насыпать горох. Задача ребенка: раздуть горох с середины и увидеть картинку.



Самолетики

Самолет построил я,
Поиграть хочу в азарт.
Чей дальше улетит,
Тот пилот и победит.
Готовые бумажные самолетики выстроить на старт на столе. Каждый пилот дует на свой самолет. У кого лучше работает двигатель, чей самолет улетит дальше, тот выигрывает.



Черепашки

Черепашки-малыши
еще очень слабы.
Нужно очень постараться
помочь им до воды добраться.
Рядом со столом, где лежат черепашки (из скорлупы грецкого ореха) поставить емкость с водой. Можно играть командами. Кто быстрее спасет черепашек и сдует их в море, тот победитель.



Бабочка

Бабочка-красавица
На ладошку села.
Ветерок дунул - она полетела.
Летела-летела и на цветок села.
Выставить цветочную полянку. Задача ребенка: сдуть бумажную бабочку с ладошки. Желательно на самый дальний цветок.



Ледоход

У меня корабль сильный,
у него характер львиный.
Льдины смело раздвигает
И вездеход проплывает.
В емкость с водой поместить льдины (из пенопласта). Корабль должен проплыть? направляя их к противоположному берегу.

