

**ICT IN HET**

**(BASIS)ONDERWIJS.**

**MICROSOFT PUBLISHER  
(IN HET (BASIS) ONDERWIJS)**

**VERSIE VOOR DE CURSIST**

**JULI 1999**

**LAATST BIJGEWERKT OP 30/8/2003**

© KURT DOSSCHE

# INHOUD

<b>Werken ( in de klas ) met MS Publisher</b> .....	<b>3</b>
Wat ? .....	3
<b>1. Starten met wizard</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Starten zonder wizard, van een leeg blad.</b> .....	<b>4</b>
2.1 Werkveld.....	4
2.2 Soorten frames. ....	4
2.2.1 Tekstframe .....	5
2.2.2 Word-Art-frame .....	5
2.2.3 Figuurframe.....	6
2.2.4 Clipgalerie .....	7
2.3 Lijnen .....	8
2.4 Rechthoeken.....	8
2.5 Vormen .....	9
2.6 Tekst en objecten naar de voorgrond of achtergrond brengen. ....	9
2.7 Opvulkleur .....	10
2.8 Tekstkleur .....	10
2.9 Linken .....	10
2.9.1 Teksthyperlink .....	10
2.9.2 Hotspot.....	11
2.10 Frames .....	11
2.10.1 Groeperen van frames. ....	11
2.10.2 Ontkoppelen van frames. ....	12
2.11 Draaien van objecten onder een bepaalde hoek. ....	12
<b>3. Een voorbeeld van diverse toepassingen. (lessenreeks)</b> .....	<b>13</b>

# Werken (in de klas) met MS Publisher.

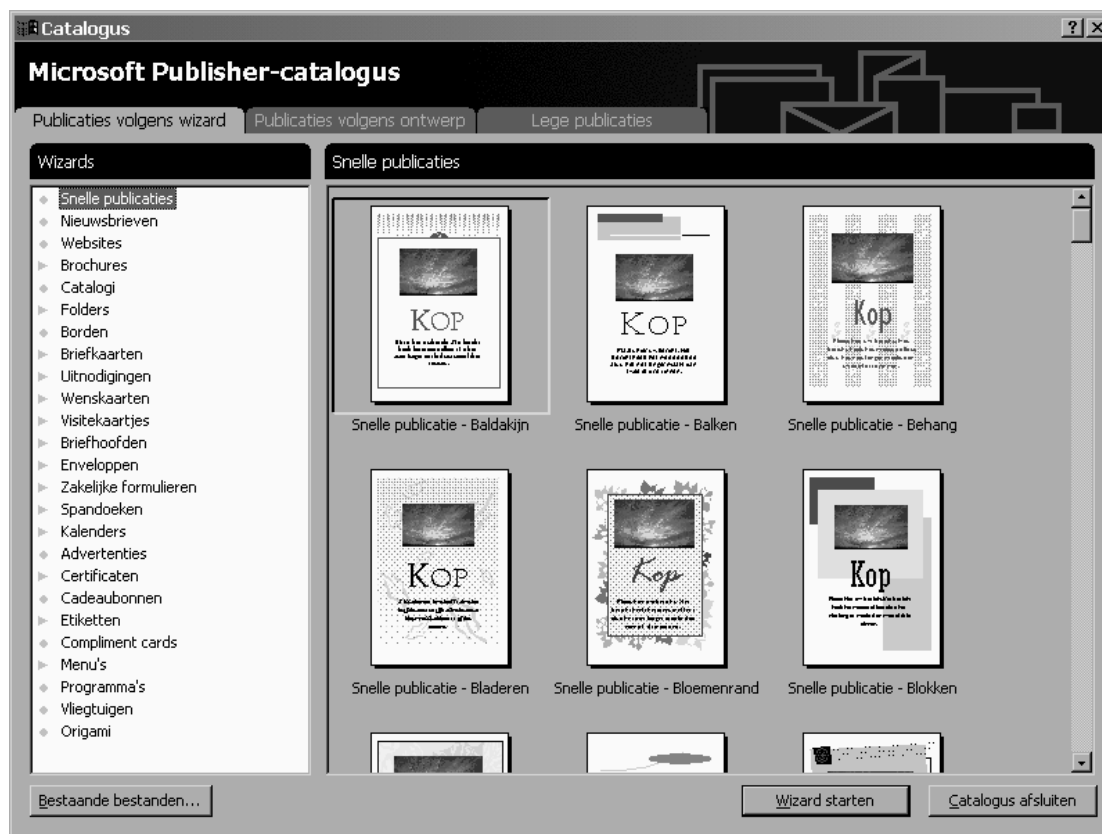
## Wat ?

MS Publisher is een eenvoudig desktop-publishing programma. Houd bij dit soort programma's het volgende in het achterhoofd.

- Tekst wordt geplaatst in een tekstframe, figuren in een figuurframe.
- De vorm en grootte van de frames kunnen achteraf worden aangepast.
- De plaats waar de frames op een blad staan, kan ook op elk moment worden aangepast.

## 1. Starten met wizard

Bij het starten van het programma komt (afhankelijk van de instellingen op je computer) meteen de wizard tevoorschijn. Je kan in het tabblad 'Publicaties volgens wizard' in de linkerkolom het soort publicatie kiezen (snelle publicatie, folder, naamkaartje, ...) en in het rechterveld de lay-out bepalen. Achteraf kan je nog alles wijzigen alsof je van een leeg blad begint. Vervolgens zal de computer telkens de aanwijzing geven wat je moet doen. Lees je scherm en alles loopt van een leien dakje. Als je een stap ongedaan wil maken, kan je dit doen door op 'vorige' te klikken. Zolang je niet op 'voltooien' klikt, is wijzigen met behulp van de wizard nog steeds mogelijk.

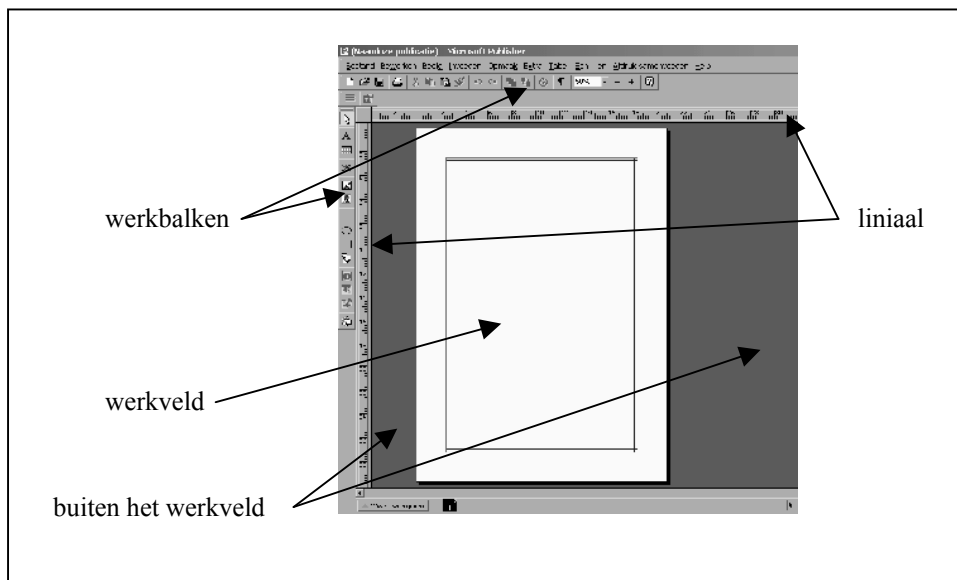


## 2. Starten zonder wizard, van een leeg blad.

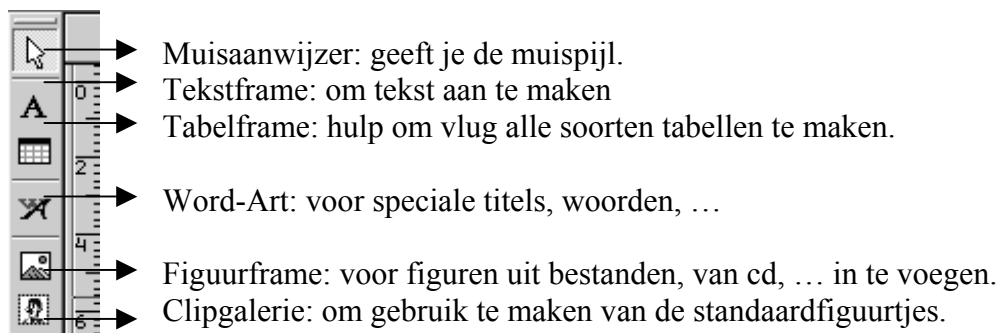
Als je het niet zo begrepen hebt op de wizard, kan je uiteraard van een leeg blad starten. Hiervoor klik je op 'Catalogus afsluiten' onderaan rechts in het venster 'catalogus'. Vervolgens zal een wizard-venster links in beeld verschijnen. Onderaan links klik je best op '▼ Wizard verbergen'. De wizard is handig, maar iedereen maakt op deze manier ongeveer hetzelfde. Als je werkt zonder wizard kan je je creativiteit gemakkelijker de vrije loop laten.

### 2.1 Werkveld

Dit ziet eruit als een wit blad papier met een blauwe en roze omlijning. Rondom het blad zie je een grijze, blauwe, ... (afhankelijk van de instellingen van je Windows) achtergrond. Alle frames die binnen het werkveld (wit blad) staan, worden afgedrukt. Alle frames die buiten het blad staan, niet. De ruimte buiten het werkblad kan je bijgevolg gebruiken om frames voorlopig opzij te zetten, van pagina te veranderen, ... Door het liniaal te gebruiken kan je gaan 'meten' op je blad. Als je een idee wil hebben hoe groot het "echt" is, moet je de vergroting op 100% zetten (voor een 15 inch monitor).



### 2.2 Soorten frames.



## 2.2.1 Tekstframe

### Wat ?

Zoals de naam laat vermoeden, dient een tekstframe om een gewone tekst aan te maken. Deze tekst kan je in verschillende lettertypes (=fonts) gaan zetten, vet(=bold) en cursief (=italiek) maken, onderlijnen en links, rechts, volledig of in het midden uitlijnen. In onderstaand voorbeeld zie je een tekstvlak met verschillende bewerkingen. Naast het tekstvlak staat de bewerking vermeld.

Zoals de naam laat vermoeden, dient een tekstframe om een gewone tekst aan te maken. Deze tekst kan je in **verschillende lettertypes (=fonts) gaan zetten, vet en cursief (=italiek)** maken, onderlijnen en links, rechts of in het midden uitlijnen. Hieronder zie je een tekstvlak met verschillende bewerkingen.

Zoals de naam laat vermoeden, dient een tekstframe om een gewone tekst aan te maken. Deze tekst kan je in verschillende lettertypes (=fonts) gaan zetten, vet en cursief (=italiek) maken, onderlijnen en links, rechts of in het midden uitlijnen. Hieronder zie je een tekstvlak met verschillende bewerkingen.

Zoals de naam laat vermoeden, dient een tekstframe om een gewone tekst aan te maken. Deze tekst kan je in verschillende lettertypes (=fonts) gaan zetten, vet en cursief (=italiek) maken, onderlijnen en links, rechts of in het midden uitlijnen. Hieronder zie je een tekstvlak met verschillende bewerkingen.

Zoals de naam laat vermoeden, dient een tekstframe om een gewone tekst aan te maken. Deze tekst kan je in verschillende lettertypes (=fonts) gaan zetten, vet en cursief (=italiek) maken, onderlijnen en links, rechts of in het midden uitlijnen. Hieronder zie je een tekstvlak met verschillende bewerkingen.

De tekst werd links uitgelijnd. Je ziet dat rechts de tekst uit- of inspringt. Er is midden in de tekst ook een ander lettertype gebruikt.

Nevenstaande tekst werd rechts uitgelijnd. Je ziet dat nu de linkerkant van de tekst in- en uitspringt. Middenin de tekst staat een deel cursief.

Hier werd de uitlijning in het midden gemaakt (=centreren). Een deel van de tekst is onderlijnd.

Deze tekst is volledig uitgevuld. Er werd middenin wel een andere lettergrootte gebruikt. Het lettertype bleef hetzelfde.

### Hoe maak je een tekstframe ?

Ga met de muisaanwijzer naar het tekstframe-icoon en klik daarop. De 'knop' van het tekstframe ziet er nu uit alsof hij is ingedrukt. Ga dan in je werkveld staan en links-klik maar hou de muisknop ingedrukt. Trek nu een frame door je muis te verschuiven. De grootte en plaats kan je achteraf nog aanpassen. Ga dan met de muisaanwijzer in het frame staan en tik je tekst, of knip en plak hem van een andere plaats.

## 2.2.2 Word-Art-frame

### Wat ?

Een Word-Art-frame gebruiken we voor speciale titels, woorden die in het oog moeten springen, ...

### Hoe maak je een Word-Art-frame ?

Ga met de muisaanwijzer naar het Word-Art-icoon en klik daarop. De ‘knop’ van de Word-Art-knop ziet er nu uit alsof hij is ingedrukt. Ga dan in je werkveld staan en links-klik maar hou de muisknop ingedrukt. Trek nu een frame door je muis te verschuiven. De grootte en



plaats kan je achteraf nog aanpassen. Nu krijg je een venster ‘Tekst invoeren’ te zien waarin staat: **Typ uw tekst hier**, zoals in het voorbeeld hiernaast. Voer in dit vak je tekst in en klik op ‘Voorbeeld bijwerken’. De tekst in het Word-Art-frame zal zich nu automatisch aanpassen naar grootte. Je kan een tweede regel gebruiken binnen Word-Art door ‘enter’ te drukken terwijl je de ‘shift’-toets ingedrukt houdt. Als je tekst ingevoerd is, klik je op het kruisje in het venster ‘Tekst invoeren’. Dit venster verdwijnt. Indien je achteraf de inhoud van het tekstframe wilt wijzigen, dubbelklik je op het frame. Het venster ‘Tekst invoeren’ komt opnieuw tevoorschijn.

### 2.2.3 Figuurframe

#### Wat ?

Zoals de naam laat vermoeden, dient een figuurframe om figuren aan te maken. Deze figuren kan je in verschillende grootte, lengte, breedte zetten. Het figuurframe kan je zoals elk frame op gelijk welke plaats zetten.

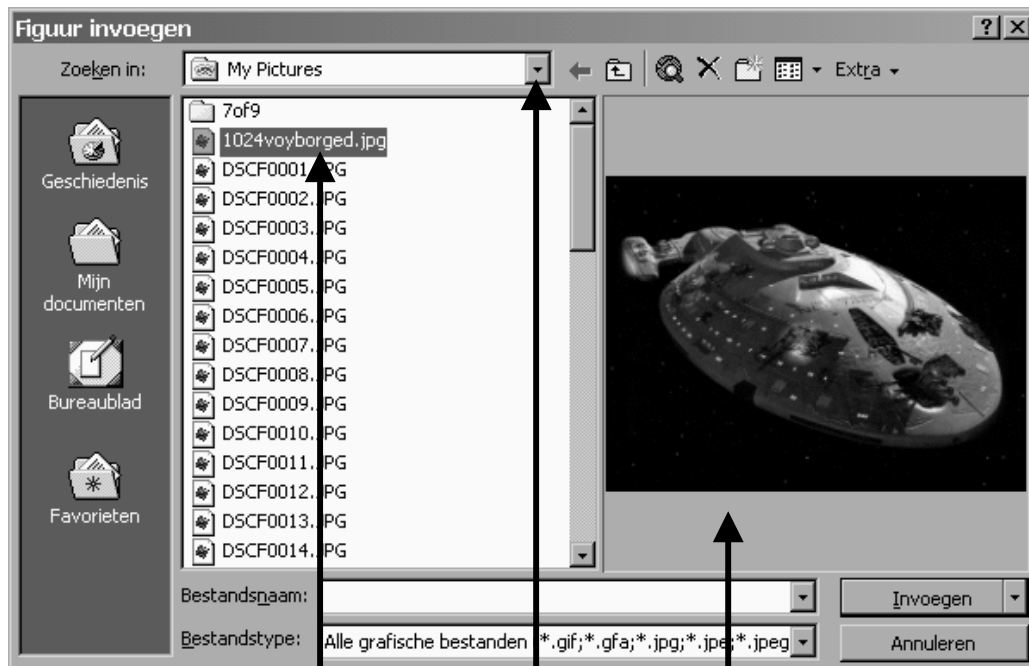
#### Hoe maak je een figuurframe ?

Ga met de muisaanwijzer naar het figuurframe-icoon en klik daarop. De ‘knop’ van het figuurframe ziet er nu uit alsof hij is ingedrukt. Ga dan in je werkveld staan en links-klik maar hou de muisknop ingedrukt. Trek nu een frame door je muis te verschuiven. De grootte en plaats kan je achteraf nog aanpassen. Ga dan met de muisaanwijzer in het frame staan en dubbelklik. Je krijgt nu een venster met een locatie op je C:\.

Klik het drop-down-menu van ‘zoeken in’ open en ga naar de plaats waar je bestand staat dat je wil invoegen. Klik dan op de bestandsnaam en vervolgens op invoegen. Je gekozen figuur wordt ingevoegd in het figuurframe.

Hou er wel rekening mee dat tekeningen (in kleur) veel geheugen kunnen gebruiken en bijgevolg veel van je computer vragen. Sla daarom je werk tussendoor op om verlies van gegevens te vermijden als je computer vastloopt op bewerkingen met grote afbeeldingen.

De soorten afbeeldingen die je kan gebruiken, staan in het drop-down-menu van ‘bestandstype’ aangegeven. ‘Bmp-files’ nemen heel veel ruimte in, ‘jpg-files’ zijn heel wat kleiner met zichtbaar dezelfde kwaliteit.



Drop-down-menu

Bestandsnaam

Voorbeeld

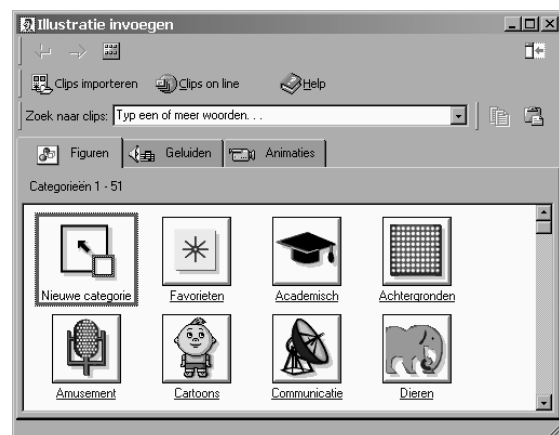
## 2.2.4 Clipgalerie

### Wat ?

Een clip(art)galerie bevat een uitgebreide bibliotheek aan figuren die standaard in het MS Publisher-cd-pakket zitten. Deze clipart kan in elk Office-pakket gebruikt worden. In tegenstelling tot een figuurframe waar we zelf op zoek gaan naar een afbeelding of foto, ... gebruiken we 'voorgeprogrammeerde' figuren. Het grote voordeel is dat je onmiddellijk en zonder gebruik te maken van randapparatuur (zoals scanners, digitale fototoestellen, ...) een grote diversiteit hebt aan 'cartoons' en foto's. Het nadeel is evenwel dat – vermits het bijgeleverd is bij MS Publisher- iedereen dezelfde figuren gebruikt. Deze cliparts kan je in verschillende grootte, lengte, breedte zetten. Het clipartframe kan je zoals elk frame op gelijk welke plaats zetten.


### Hoe voeg je een figuur uit clipgalerie in ?

Ga met de muisaanwijzer naar het clipartgalerie-icoon en klik daarop. De 'knop' van het clipartframe ziet er nu uit alsof hij is ingedrukt. Ga dan in je werkveld staan en links-klik maar hou de muisknop ingedrukt. Trek nu een frame door je muis te verschuiven. De grootte en plaats kan je achteraf nog aanpassen. Bij het loslaten van je muisknop verschijnt een venster met de verschillende categorieën figuren, geluiden en foto's, ... Kies hieruit een categorie, een afbeelding, ... en dubbelklik



hierop. De gekozen clipart is nu ingevoegd in je werkveld waar je het frame maakte.

## 2.3 Lijnen

Lijnen worden niet gebruikt om tekst te gaan onderlijnen (daar wordt de knop  voor gebruikt die terug te vinden is in de menubalk) , maar wel om te gaan lijnen tekenen, pijlen trekken, ...

### lijnkleur

Bij het tekenen (of selecteren door éénmaal aan te klikken) van een lijn, verandert de menubalk bovenaan automatisch. De knoppen voor het bewerken van lijnen verschijnen zoals weergegeven in de tekening hieronder.

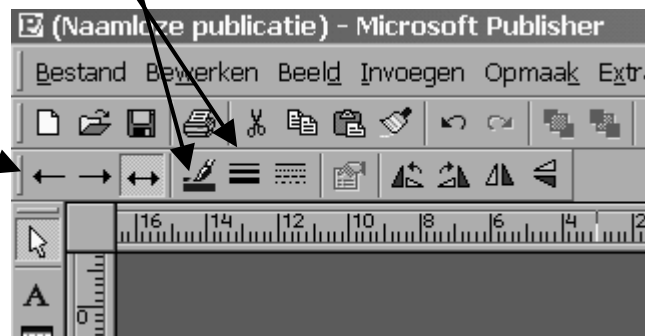
Klik op de knop 'lijnkleur' om de gewenste kleur te kiezen (ga eventueel kijken in 'meer kleuren')

### lijndikte

Klik op de knop 'lijndikte' om de gewenste lijndikte te kiezen.

### pijlen

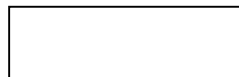
Kies de knop met de gewenste pijl. Aan het uiteinde van de lijn zal nu de gekozen pijl verschijnen.



## 2.4 Rechthoeken

Naast het tekenen van rechthoeken en vierkanten, kan je 'rechthoeken' nog gebruiken om navigatieknoppen (binnen een website) te maken. Rechthoeken kunnen enkel een omranding weergeven of kunnen met een kleur (of een kleurcombinatie) opgevuld zijn.

-rechthoek met zwarte omranding



-rechthoek met zwarte omranding en grijze opvulling



-rechthoek op de achtergrond en tekst op de voorgrond. In nevenstaand voorbeeld werd het





tekstvlak doorzichtig gemaakt, dit om de opvulkleur van de rechthoek intact te laten. Indien het tekstvlak niet doorzichtig wordt gemaakt (=opvulkleur geen), zal de tekst in een wit hok staan, zoals te zien is in onderstaand voorbeeld.



## 2.5 Vormen

MSPublisher beschikt over een aantal basisvormen (rechthoek, ovaal en aangepaste vormen). Door de gewenste vorm te kiezen, kan je door 'klik en sleep' een vorm tekenen. Door te enkelklikken staan rond de figuur blokjes getekend. Dit wil zeggen dat de vorm geselecteerd is. Door aan de blokjes te 'trekken' (je muisaanwijzer verandert in een dubbel pijltje) kan je de vorm vergroten, vervormen, ... en door tussen de blokjes te gaan staan (je muisaanwijzer verandert in een vrachtwagentje) kan je de vorm verplaatsen op het blad. Dit werkt op net dezelfde manier als het verplaatsen en vervormen van foto's, afbeeldingen, ...

## 2.6 Tekst en objecten naar de voorgrond of achtergrond brengen.

Zoals in onderstaand voorbeeld duidelijk wordt, is het soms noodzakelijk meerdere objecten boven elkaar te zetten. Je moet dan duidelijk weten welke objecten er achteraan staan, wat ervoor staat en wat doorzichtig moet zijn en wat niet.

Hieronder staat een uitgewerkt voorbeeld.

Kies uit vormen een tekstballonnetje en maak een tekstballonnetje aan .

Ga binnen het tekstballonnetje staan en rechtsklik.

Je kan nu in het menu 'vorm wijzigen' de opvulkleur, de lijnkleur, de lijn- en randstijl en de schaduw van de tekstballon wijzigen.

Kies als opvulkleur grijs.

Maak een tekstframe aan.

Rechtsklik opnieuw en binnen het menu 'frame wijzigen' kies je als opvulling geen opvulling.

Plaats nu het tekstframe binnen het tekstballonnetje.

Door de 'doorzichtigheid (= geen opvulkleur) van het tekstframe is het alsof de tekst binnenin het tekstballonnetje is geplaatst.

Binnen het werkveld zie je nog in witte puntjeslijn het frame staan. Dit dient enkel om het achteraf nog te kunnen bewerken. Als je een afdruk gaat maken, is deze puntjeslijn niet zichtbaar.



## 2.7 Opvulkleur

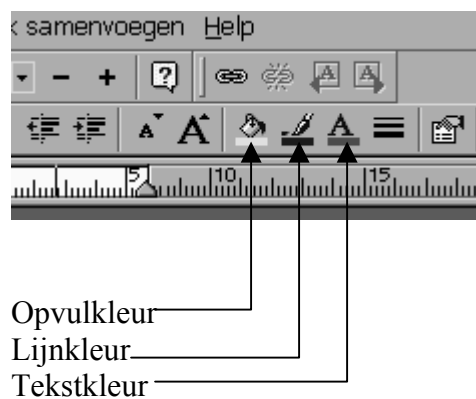
Door bij opvulkleur ‘geen’ te kiezen, is het mogelijk om meerdere vlakken boven elkaar te plaatsen die één geheel vormen.

De opvulkleur kan je veranderen door op de rechtermuisknop te klikken nadat het frame geselecteerd werd. Kies daar ‘figuur wijzigen’, ‘opvulkleur’ en kies het gewenste opvulkleur. De lijnkleur en schaduwen verwerken gaat op een analoge manier.



## 2.8 Tekstkleur

Selecteer de gewenste tekst, klik op de knop ‘tekstkleur’ en kies de gewenste tekstkleur.



## 2.9 Linken

### 2.9.1 Teksthyperlink

Wat?

Teksthyperlinks zijn stukjes geselecteerde tekst (meestal onderlijnd en vaak in een andere kleur weergegeven) binnen een website die verwijzen naar een andere pagina van je website, een andere website, een foto op het web om te gaan downloaden, ... Als je op een teksthyperlink klikt, zal je automatisch naar die andere pagina, site, ... gaan. Deze functie is bijgevolg alleen beschikbaar bij een publicatie van het type ‘webpagina’. Deze keuze moet je maken bij het openen, aanmaken van een nieuwe publicatie.

### Hoe maak je een teksthyperlink aan ?

Selecteer het stukje tekst dat je als hyperlink wil gebruiken. Klik dan op de knop ‘Hyperlink invoegen’ bovenaan de menubalk. Vervolgens kies je of je wil linken naar een andere pagina van je eigen site, een andere site, een bestand op het web, ...



## 2.9.2 Hotspot

### Wat ?

Een hotspot is net hetzelfde als een teksthyperlink, maar in plaats vanuit een stukje tekst, link je vanop een bepaalde positie op je pagina. Je kan dit dus gebruiken om (delen van) figuren te gaan linken, linkknoppen te maken, ...

### Hoe maak je een hotspot aan ?



Klik op de knop 'hotspot' links in de werkbalk. Ga nu op de plaats staan waar je een link wil leggen, trek een vierkant rond deze plaats. Kies vervolgens of je wil linken naar een andere pagina van je eigen site, een andere site, een bestand op het web, ...

Vermits je dit boven een tekening, foto kunt plaatsen, is dit ideaal om knoppen binnen een navigatiebalk te maken.

## 2.10 Frames

### 2.10.1 Groeperen van frames.

#### Wat ?

Als je een hotspot aan een rechthoek wil koppelen, moeten deze altijd met elkaar verbonden blijven, ook als je ze verplaatst. Als de rechthoek en hotspot niet met elkaar gekoppeld zijn, zouden deze los van elkaar kunnen verplaatst worden. Om dit tegen te gaan koppel je beide, zodat deze door de computer als één enkel object gezien worden.

Ook als twee frames tegenover elkaar dezelfde positie moeten behouden, kan je dit gebruiken. Vb. Bij een onderschrift onder een foto.

#### Hoe groepeer je frames ?

##### *Eerste manier, frames naast elkaar*

Ga op één van de te koppelen frames staan en enkelklik deze. Er verschijnen nu blokjes aan de hoeken van het geselecteerde frame. Ga binnen het tweede te koppelen frame staan en enkelklik deze terwijl je de 'shift'-toets ingedrukt houdt. Ook rond het tweede frame komen blokjes te staan. Onderaan zie je een puzzelstukje verschijnen dat niet in elkaar geklikt staat. Door op dit puzzelstukje te klikken, worden deze stukjes wel met elkaar verbonden. De geselecteerde frames zijn nu ook met elkaar gekoppeld.



##### *Tweede manier, als frames boven elkaar staan.*

Als frames boven elkaar staan is het vaak heel moeilijk of zelfs onmogelijk om de frames afzonderlijk aan te klikken. Je kan deze frames toch gaan groeperen door met de muisaanwijzer een omkadering te trekken rond alle te selecteren frames. Het puzzelstuk komt dan opnieuw tevoorschijn zodat de koppeling kan gemaakt worden.

### **2.10.2 Ontkoppelen van frames.**

Als je gekoppelde frames enkelklikt, komt onderaan een in elkaar geklikt puzzelstuk. Als je op dit puzzelstuk klikt, gaat dit uit elkaar. De geselecteerde frames zijn nu ontkoppeld nadat je even naast de geselecteerde frames klikt. Zo lang de verschillende frames geselecteerd blijven, zijn ze nog steeds met elkaar verbonden.

### **2.11 Draaien van objecten onder een bepaalde hoek.**

Selecteer het object. Druk de 'Alt'-toets in, hou deze ingedrukt en ga met je muisaanwijzer op een hoek staan. Er komen nu rotatiecirkels tevoorschijn. Door aan deze hoekjes te draaien, kan je de figuur onder de gewenste hoek verdraaien.

### 3. Een voorbeeld van diverse toepassingen. (lessenreeks)

1. Maak een eigen naamkaartje met behulp van de wizard en personaliseer het kaartje.
2. Pas je eigen naamkaartje aan met een zelfgenomen foto.
3. Maak een nieuwjaarskaartje en versier het met een zelfgenomen foto, tekening, ...  
Maak hiervoor gebruik van de wizard, Paint, digitale camera, scanner, ...
4. Stel jezelf voor vertrekkend van één leeg A4-formaat. Titel: Who's Who ? [naam]. Je kan dit doen aan de hand van beeldmateriaal, trefwoorden, ... Maak hiervoor gebruik van Word-Art, scanner, digitale camera, Paint, foto's van het internet, ...
5. Bundel deze verschillende pagina's tot een klasbundel.
6. Neem een klasfoto en link via 'hotspots' op de klasfoto naar de individuele pagina's en bewaar deze als html-code in een map : ...\[klas]\html- klasvoorstelling\  
Maak op elke Who's Who [naam] – pagina een teksthypertextlink naar de pagina met de klasfoto. Bewaar deze file (=bestand) opnieuw in dezelfde map. De oude file mag worden overschreven.
7. Zoals voorgaande opdracht laat vermoeden, kan je nu een heuse web-pagina opbouwen.