

Microsoft Office Publisher 2016



Publisher 2016



Publisher görsel açıdan zengin, profesyonel görünümlü yayınlar oluşturmanıza yardımcı olan bir **masaüstü yayıncılık** uygulamasıdır.

Bilgisayarınızda Publisher'la şunları yapabilirsiniz:


- Yazılı veya çevrimiçi yayın içeriklerinizi, önceden tasarlanmış çeşitli şablonlara göre düzenleyebilirsiniz.
- Tebrik kartları ve etiketler gibi basit öğeler oluşturabilirsiniz.
- Yıllıklar, kataloglar ve profesyonel e-posta bültenleri gibi karmaşık projeler oluşturabilirsiniz.

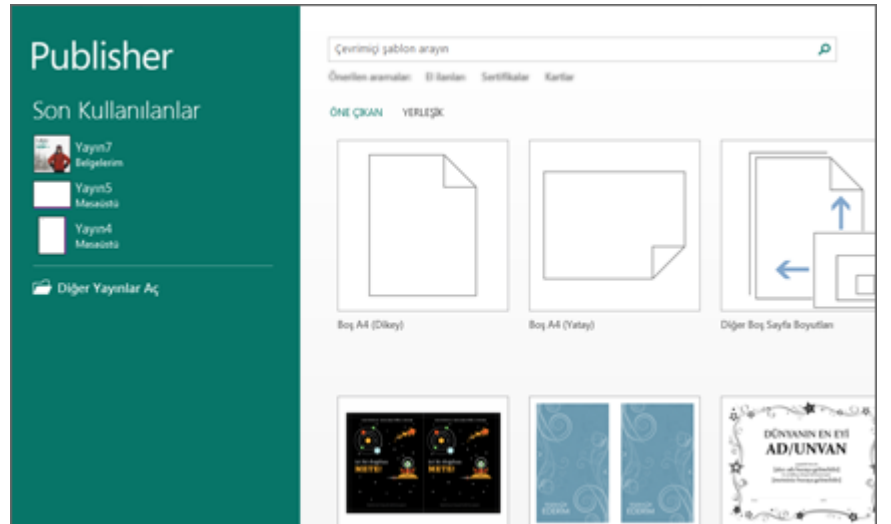
Bir şablonla oluşturma

1. Publisher'ı açın.

Zaten Publisher uygulamasındaysanız **Dosya > Yeni**'yi seçin.

2. Bir şablon seçin veya arayın:

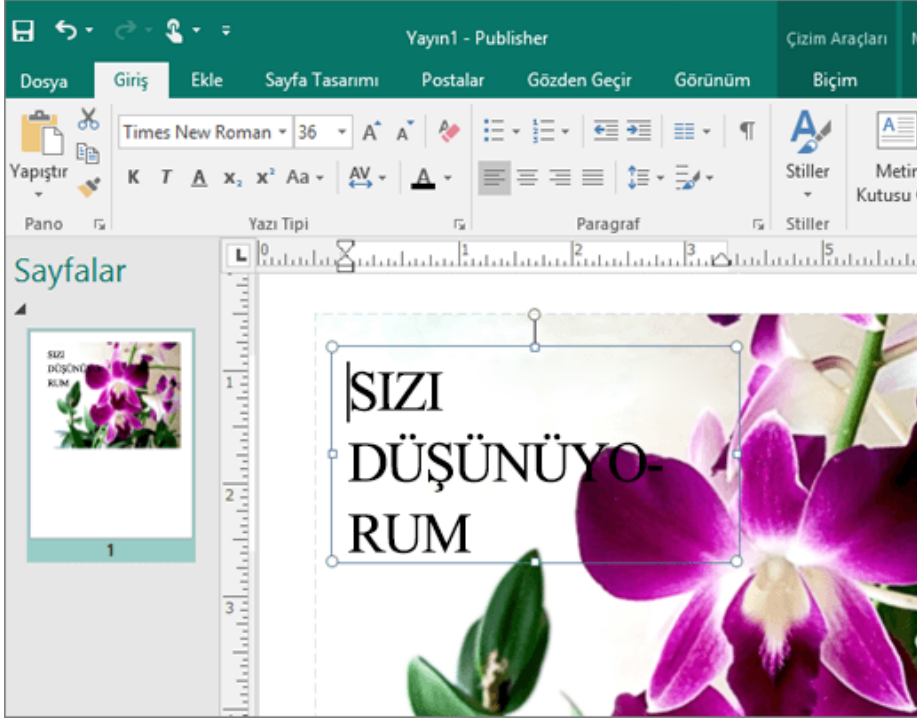
- **ÖNE ÇIKANLAR**'dan bir şablon seçin.
- **YERLEŞİK**'i seçip ardından bir şablon seçin.
- Aşağıdaki yöntemleri kullanarak bir şablon arayın:
 - **Çevrimiçi şablon arayın**  ya da
 - **Önerilen aramalar**'dan birini kullanın.
- 3. **Oluştur**'u seçin.



Metin kutusu ekleme

1. **Giriş > Metin Kutusu Çiz**'i seçin.
2. Çapraz şekilli imleci sürükleyerek metin eklemek istediğiniz yere bir kutu çizin.
3. Metin kutusuna metni girin.

Girdiğiniz metin kutuya sığmazsa, metin kutusunu büyütün veya başka bir metin kutusuna bağlayın.



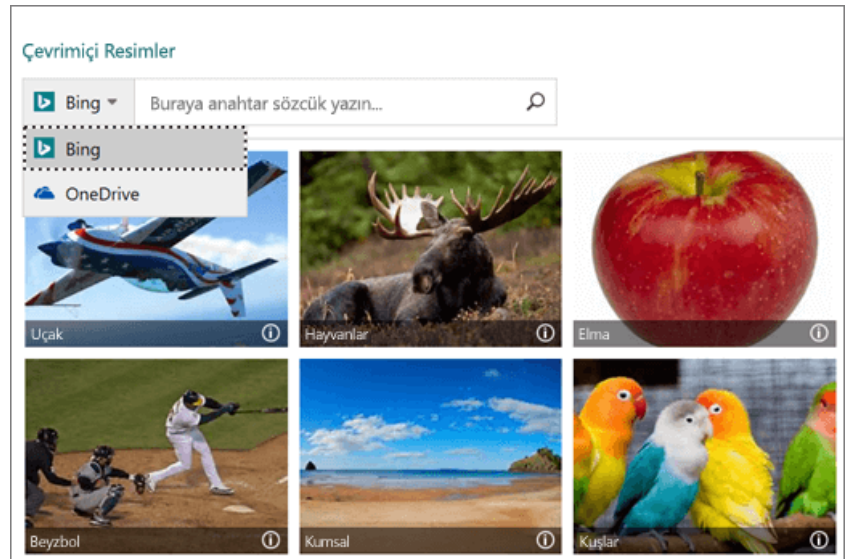
Resim ekleme

Bilgisayarınızdan bir resim ekleyebilir ya da OneDrive veya web'den çevrimiçi bir resim ekleyebilirsiniz.

1. **Ekle > Resimler**'i veya

Ekle > Çevrimiçi Resimler'i seçin.

2. İsteddiğiniz resmi bulup seçin.
3. **Ekle**'yi seçin.



Dosyanızı kaydetme

Buluta kaydettiğiniz dosyalarınızı başkalarıyla paylaşıp üzerinde işbirliği yapabilir ve bunlara bilgisayar, tablet veya telefonunuzdan erişebilirsiniz.

1. **Dosya > Farklı Kaydet**'i seçin.
2. **OneDrive**'ı seçin.

Kişisel dosyalarınızı **OneDrive - Kişisel**'e ve iş dosyalarınızı şirketinizin OneDrive hesabına kaydedin.

Listedeki başka bir konuma da kaydedebilir ya da bir konum ekleyebilirsiniz.

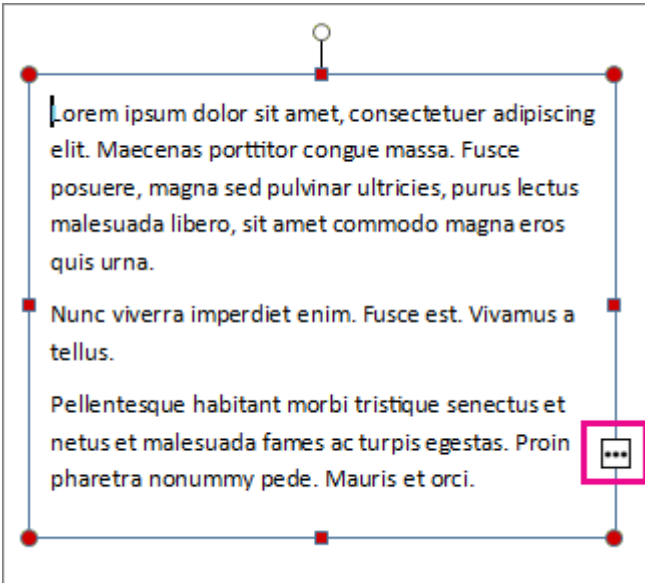


Publisher'da metin taşması yönetme

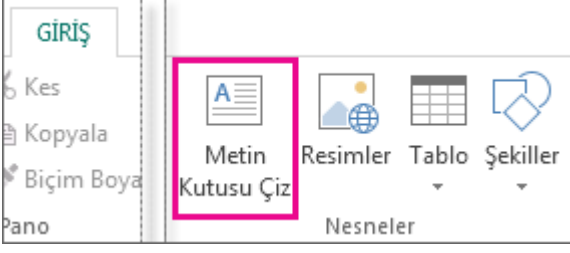
Bir metin kutusu veya Otomatik Şekil görüntülenemeyecek daha fazla metin içeriyorsa, Publisher fazla metni taşma içinde depolar. Metninizi taşma taşıyabilir ve metni otomatik olarak başka bir metin kutusuna, sığdırma metin taşıyarak yayınına yedekleme, metin kutusunu genişleterek, metin boyutunu değiştirme, metin kutusunun içinde kenar boşluklarını değiştirme veya silme bazı metin kutusundaki metni kutusuna.

Başka bir metin kutusuna taşan metin taşıma

Bir metin kutusunda çok fazla metin varsa, metin kutusunun sağ alt köşedeki üç nokta içeren küçük bir kutu görünür. Taşan metin bir kutudan diğerine akmasını metin kutuları bağlayabilirsiniz.



1. Yeni bir metin kutusu oluřturun:
 - o **Giriř** > **Metin Kutusu Çiz**'i tıkladın ve çapraz şekilli imleci sürükleyerek metnin bulunmasını istediđiniz kutuyu çizin.



2. Tařma göstergesine tıkladıđınızda imleciniz bir sūrahiye dōnūřūr.
3. Yeni metin kutusuna geçin ve tıkladın.

Tařan metin yeni metin kutusunda gōrūntūlenir.

Bundan sonra metin eklediđinizde, sōzcūkler bir metin kutusundan diđerine otomatik olarak akar. İkinci kutuda yer kalmazsa, bařka bir metin kutusu da bađlayabilir ve bōylece metnin her ūç kutuda da akmasını sađlayabilirsiniz.

Metni otomatik olarak sıđdırma

1. Metinde herhangi bir yere tıklayın.
2. **Metin kutusu araçları biçim** sekmesinde, **Metin Sıđdır**'ı tıkladın ve ařađıdakilerden birini yapın:
 - o Tařma alanında hiç metin kalmayıncaya kadar metnin nokta boyutunu azaltmak için **Tařan metni daralt**'ı tıkladın.
 - o Kutunun boyutunu deđiřtirirken metni metin kutusuna sıđması için daraltmak veya geniřletmek için **En Uygun**'a tıklayın.

Metin kutusunun veya Otomatik Şekil büyüme

1. Seçmek için nesneyi tıkladın.
2. Yeniden boyutlandırma iřaretçisi gōrūnceye kadar fare iřaretçisini tutamaçlarından birinin üzerine getirin.
3. Ařađıdakilerden birini yapın:
 - o Nesneyi orantılı olarak yeniden boyutlandırmak için bir kōře tutamacını seçin ve Shift tuřunu basılı tutun ve sonra 4 adıma geçin.
 - o Nesneyi uzatmak için ūst, alt veya yan tutamacını seçin ve ardından 4 adıma geçin.
4. Fare dūđmesini basılı tutun ve nesneyi yeniden boyutlandırmak ūzere tutamacı sūrūkleyin.

Metin boyutunu deđiřtirme

1. Ařađıdakilerden birini yapın:
 - o Tek bir sōzcūk için metin boyutunu deđiřtirmek için ekleme noktasını o sōzcūğün içine yerleřtirin.
 - o Birkaç sōzcūk veya birkaç karakter için metin boyutunu deđiřtirmek için seçmek istediđiniz metni vurgulayın.
2. **Metin kutusu araçları biçim** sekmesinde, **Yazı tipi boyutu** kutusu içinde bir boyutu girin.

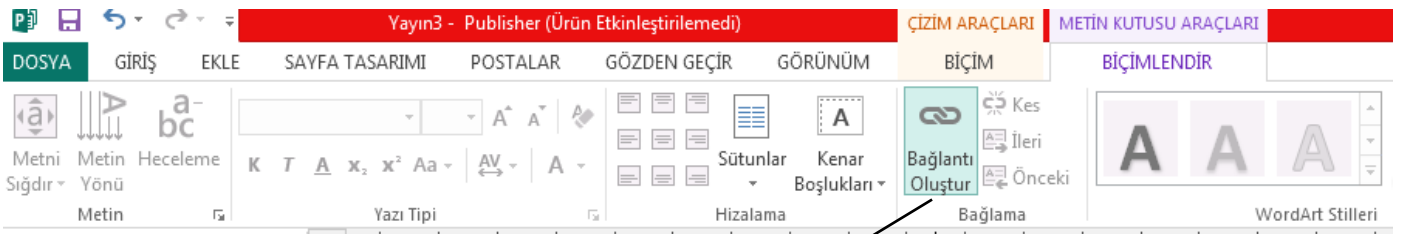
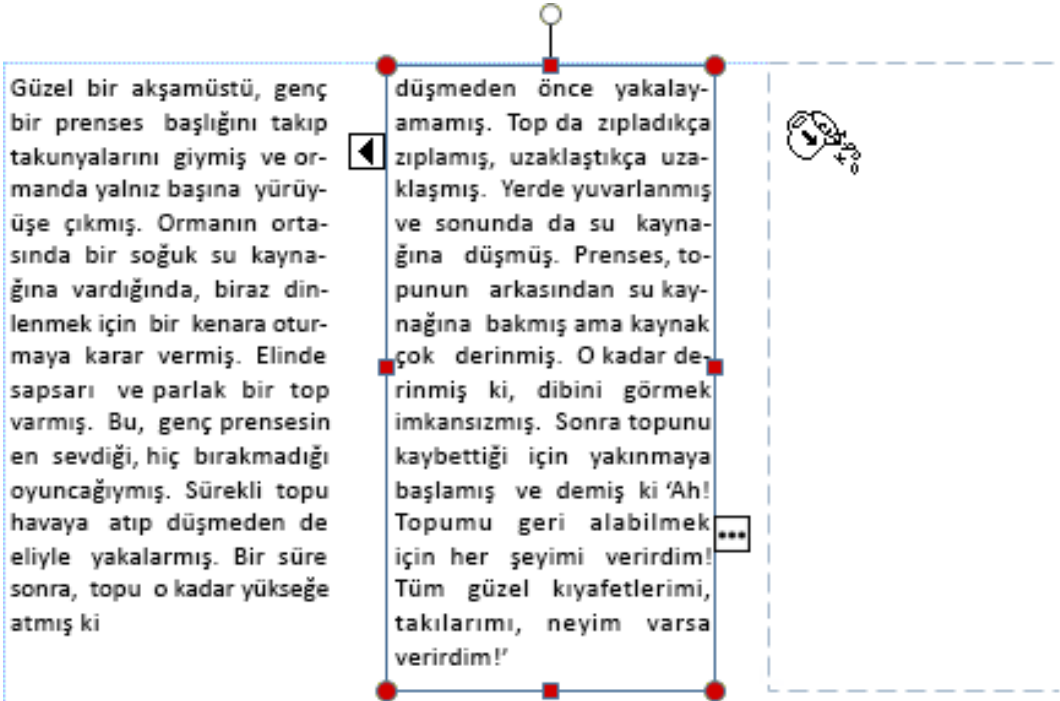
Metin kutularını bağlama

Metniniz bir metin kutusuna sığmayacak kadar uzunsa, başka bir metin kutusu seçin veya oluşturun ve iki metin kutusunu bağlayın.

1. Taşma düğmesini  seçin.

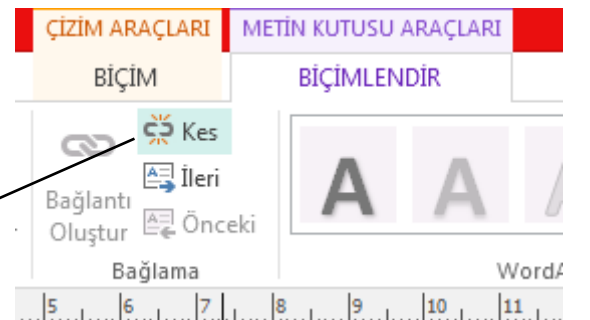
İmleç bir sürahiye  dönüşür.

2. Metnin içine sığmasını istediğiniz metin kutusunu seçin veya taşan metin için yeni bir metin kutusu oluşturmak üzere sayfada herhangi bir yere tıklayın.



Bağlantı Oluştur
Metninizin bir metin kutusundan diğerine akmasını sağlar.

Bağlantıyı Keser
Bir metin kutusu ile diğeri arasındaki bağlantıyı keser



Resimleri deęiřtirme

İstedięiniz dűzeni buluncaya kadar karalama alanından deęiřik resimleri alıp dűzeninize sűrűkleyin.

1. Bir resim seęin.
2. Resmi daę simgesinden sűrűkleyerek istedięiniz yere tařıyın.
3. Resmin evresinde pembe vurgu gűrűndűęűnde farenin dűęmesini bırakın.



Resmi kırpma

1. Resmi seęin.
2. **Resim Araları Biim > Kırp**'ı seęin.
3. Resmin boyutlarını belirlemek iin kırpma tutamalarını kullanın:
 - o Bir tarafı kırpmak iin o taraftaki orta tutamaı sűrűkleyin.
 - o İki tarafı eřit kırpmak iin Ctrl tuřunu basılı tutarak bir orta tutamaı sűrűkleyin.
 - o Dűrt tarafın tűműnű eřit kırpmak iin Ctrl+Shift tuřlarını basılı tutarak bir kűře tutamaını sűrűkleyin.
4. Kırpmak iin resmin dıřına tıklayın.



Resimlere efekt ekleme

Resimlere gűlge, yansımaya, parlama, yumuřak kenarlar, eęim ve 3-B dűndűrme gibi efektler ekleyebilirsiniz.

1. Bir resim seęin.
2. **Resim Araları Biim > Resim Efektleri**'ni seęin.
3. Bir efekt seęin: **Gűlge, Yansımaya, Parlama, Yumuřak Kenarlar, Eęim veya 3-B Dűndűrme.**

Metne efekt ekleme

Metne gűlge, yansımaya, parlama ve eęim efektleri ekleyebilirsiniz.

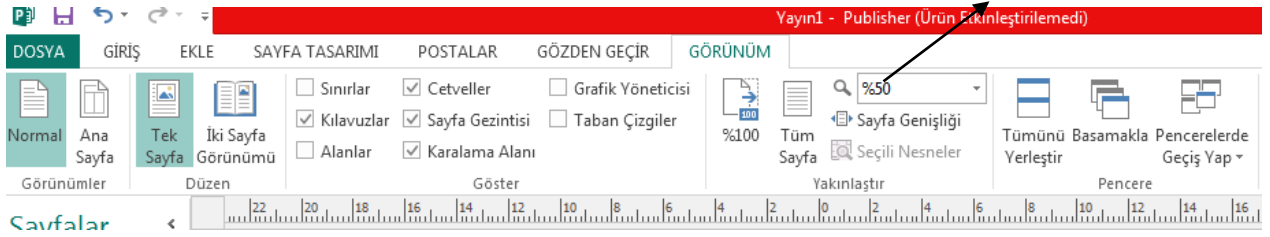
1. Biimlendirmek istedięiniz metni seęin.
2. **Metin Kutusu Araları Biim > Metin Efektleri**'ni seęin.
3. Efekt tűrűnű seęin: **Gűlge, Yansımaya, Parlamaveya Eęim.**
4. İstedięiniz efekti seęin.

• Mevcut Metin Çerçevesi ile Çalışma

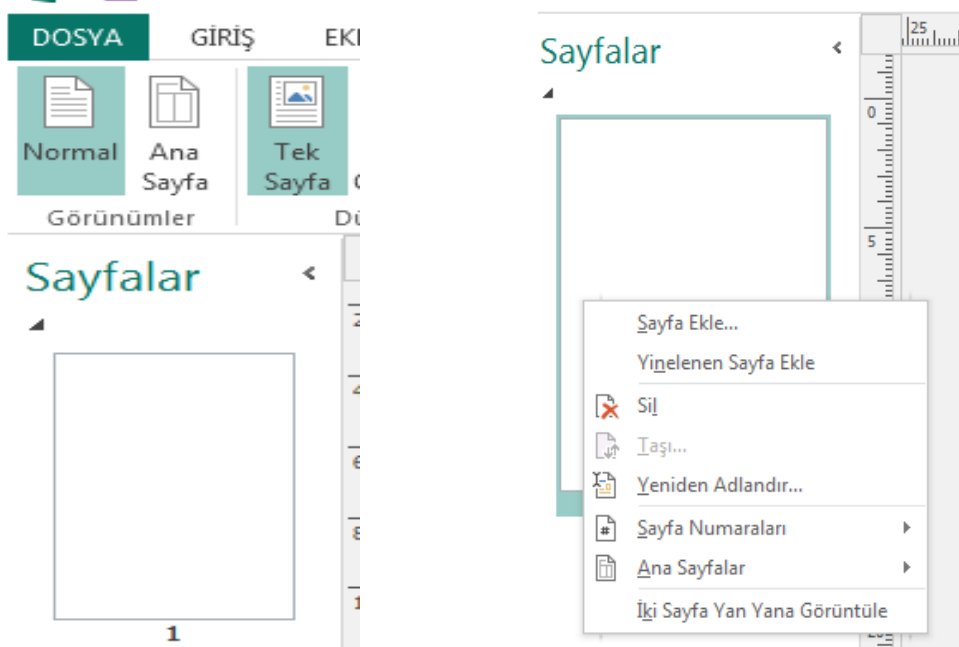
Yer tutucu metnini değiştirmek için, metin çerçevesinin içinde herhangi bir yeri tıklayın ve kendi metninizi yazmaya başlayın. Metniniz metin örneğinin yerini alacaktır.

1. **Daha geniş bir görüntü üzerinde çalışmak için Yakınlaştır seçeneğinden en az %66 yakınlık maddesini seçin. Ya da çalışacağınız metin kutusuna tıklayın. Klavyeden F9 tuşuna basınız.**

YAKINLAŞTIRMA



2. Yer tutucu metninde Başlık metin kutusunu tıklayın ve makaleniz için bir başlık yazın.
3. Baş Hikâye bölümündeki önerileri okuyun. Kendi baş hikayenizi yazmak için metin çerçevesinin içini tıklayın.
4. Metin çerçevesinin boyutlarını ve bu yolla metin sınırlarını değiştirmek için metin alanını bir kere tıklayın. Farenin imlecini metin çerçevesinin çevresinde yer alan beyaz daireler ya da tutacakların üzerine getirin. İmleç çift yönlü oka dönüştüğünde, çerçeveyi istediğiniz boyutlara getirmek için tıklayın, tutun ve çekin.
5. **Bir sonraki sayfaya geçmek için, ekranın sol tarafında bulunan Sayfalar bölümünden sağ tuş--sayfa ekle diyerek yeni sayfa eklenebilir.**



Publisher'de metin kutuları, resimler ve diğer nesnelere gruplandırma ve gruplarını çözme

Nesnelerin çevresinde bir dikdörtgen çizmek için imleci sürükleyerek ya da SHIFT tuşunu basılı tutup istediğiniz her şeye tıklayarak nesnelere gruplandırabilirsiniz.

Nesnelerin gruplandırma

1. Gruplandırmak istediğiniz nesnelere seçin.
2. **Giriş > Gruplandır**  öğesine tıklayın.

Nesnelerin grubunu çözme

1. Grubunu çözmek istediğiniz nesne grubunu seçin.
2. **Giriş > Grubu Çöz**  öğesine tıklayın.