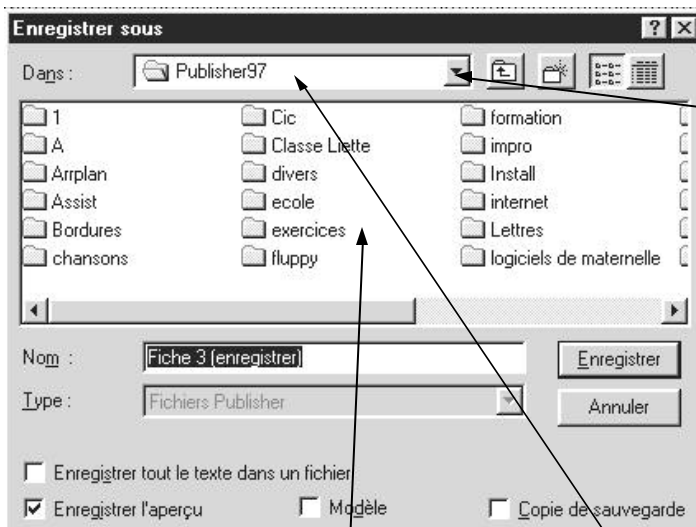
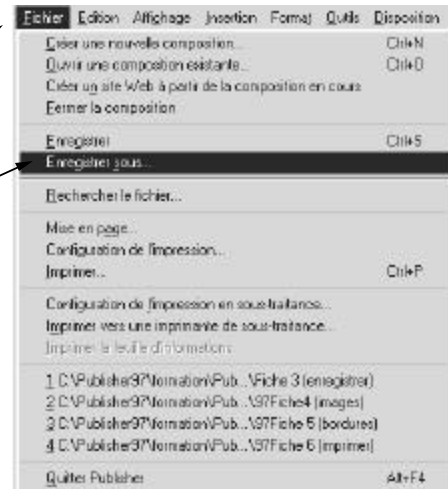


**1- Pour enregistrer un document**

- a) Clique sur le menu **“Fichier”**.
- b) Clique sur **“Enregistrer sous...”** la fenêtre suivante apparaîtra...



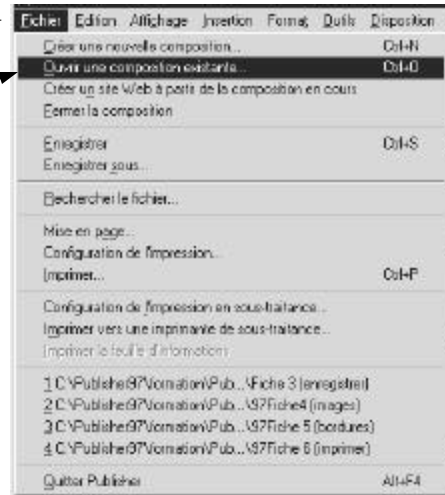
- c) Sélectionne le lecteur sur lequel tu veux enregistrer en cliquant sur la petite flèche de la fenêtre **“Chercher:”** et en cliquant sur le lecteur de destination. **“A”** est le lecteur de disquette. **“C”** est le disque dur. Sur un réseau, on enregistrera au lecteur **“X”** du serveur. Cela rendra le fichier disponible sur tous les ordinateurs du

- d) Double-clique sur le **dossier** dans lequel tu veux placer ton fichier. Il y en a souvent un nommé: **“Data”**. On peut y enregistrer nos documents. Lorsque le dossier est ouvert, il apparaît dans la fenêtre du haut, c’est qu’on est prêt à inscrire le nom du fichier

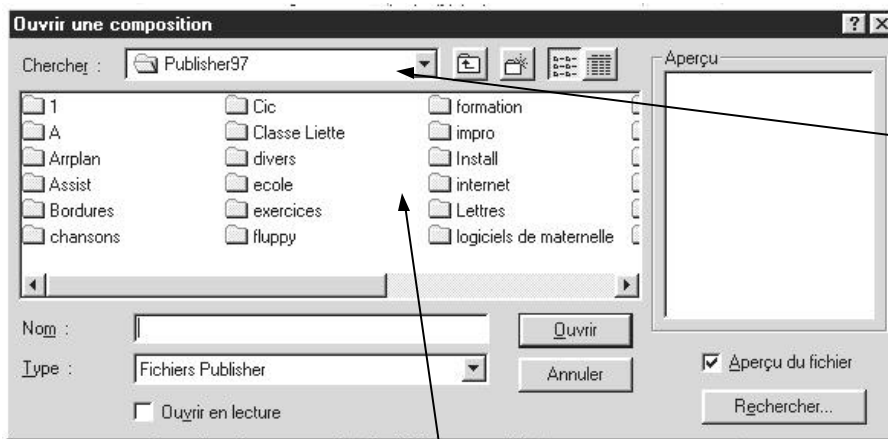
- e) Clique dans la fenêtre **“nom”**, ensuite, tape le nom que tu désires attribuer à ton document. Puis, clique sur le bouton **“OK”**. Ton fichier est maintenant enregistré.

# 1- Pour récupérer un document déjà enregistré

- a) Clique sur le menu “Fichier”.
- b) Clique sur “Ouvrir une composition existante.”



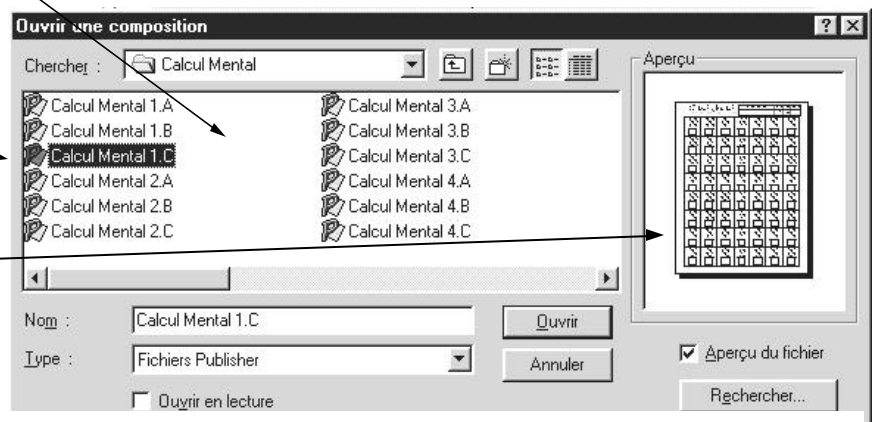
la fenêtre suivante apparaîtra...  
Pour voir tous les fichiers, clique sur



c) Sélectionne le lecteur sur lequel est enregistré ton document en cliquant sur la petite flèche de la fenêtre “Chercher” et en cliquant sur le lecteur de ton choix. “A” est le lecteur de disquette. “C” est le disque dur. Sur un réseau, on récupérera un document au lecteur “X” du serveur. Le fichier est disponible à partir de n’importe lequel des ordinateurs

- d) Double-clique sur le dossier dans lequel est enregistré ton fichier. Lorsque le dossier est ouvert, on peut voir tous les noms des fichiers qui y sont disponibles.

e) Clique sur le nom de ton fichier (il deviendra en surbrillance), (tu verras aussi un aperçu de ton fichier dans la fenêtre de droite).



- f) Cliques sur “OK” et ton document s’affichera dans la fenêtre principale de Publisher. Tu pourras y ajouter des éléments et l’enregistrer à nouveau.