

Blog du Prof T.I.M. Technologies Informatique & Multimédia

Fiche n°1 – Interface & Prise en main de Scribus

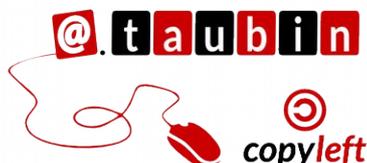
Table des matières

1-Quelques conseils en P.A.O.....	1
1.1-La mise en page.....	1
1.2-Les formats de fichiers.....	1
1.3-Le travail collaboratif.....	1
1.4-La sauvegarde des projets.....	1
2-Le squelette.....	2
2.1-Précisions sur les pages.....	2
2.2-Les repères.....	2
3-Les barres d'outils.....	3
4-La fenêtre « Propriétés » (F2).....	4
4.1-X, Y, Z : position de l'objet.....	4
4.2-Forme (S) : forme de l'objet.....	5
4.3-Grouper.....	5
4.4-Texte : le texte de l'objet.....	6
4.5-Image : paramètres de l'image.....	7
4.6-Filet.....	7
4.7-Couleur : couleurs du filet et du fond de l'objet.....	7

Les sources qui m'ont aidés à réaliser cette fiche :

- **SCRIBUS - MANUEL D'UTILISATION SOUS WINDOWS** Version 1.0 © Bruno Dekeyser – février 2006 - Adaptation par Judith Beaudoin le 18 février 2008 - Adaptation par Anthony Taubin le 03 mars 2010.
- **Initiation à Scribus** - AQUOPS 2006 - V2-2

Ce document est soumis à la licence GNU FDL. Cela signifie qu'il est libre de droits.



anthonytaubin



Technologies
Informatique
& Multimédia

Le blog du prof TIM



Fiche n°1 – Interface & Prise en main.

1- Quelques conseils en P.A.O.

1.1- La mise en page

Scribus sert à créer la maquette d'un document. Vous travaillez donc sur l'aspect « **mise en page** » et tout ce qui est textes et images est gérés en parallèle à Scribus et vient remplir les espaces vides prévus à cet effet dans la maquette. Il est nécessaire **d'anticiper au maximum** sur votre projet : format de sortie, mise en page textes + images. **Il est donc indispensable de**

penser sa mise en page « sur papier » avant de se mettre au travail. Il convient de préparer les graphismes devant être insérés dans le document : leur résolution doit être élevée : minimum 300dpi, mais une valeur de 600dpi est préférable.

1.2- Les formats de fichiers

Scribus est un logiciel puissant mais simple où **les éléments d'une mise en page sont dans des cadres**. Textes, photos et illustrations tiennent dans des cadres que vous positionnez avec précision n'importe où dans la page . Pour les formats, préférez le **.jpg** ou le **.png** pour

les images matricielles et le **.svg**. Les textes seront rédigés et sauvegardés au format **.odt**. L'éditeur intégré à Scribus permettra une mise en forme par la suite.

1.3- Le travail collaboratif

Créer **un dossier par projet** avec une arborescence facilitant le travail d'équipe :



- Un sous-dossier pour les images

- Un sous-dossier pour les textes (Ces fichiers ne doivent pas être mis en forme. Ce travail sera fait dans Scribus)
- Un sous-dossier pour le fichier Scribus et les modèles utilisées dans le projet.

1.4- La sauvegarde des projets

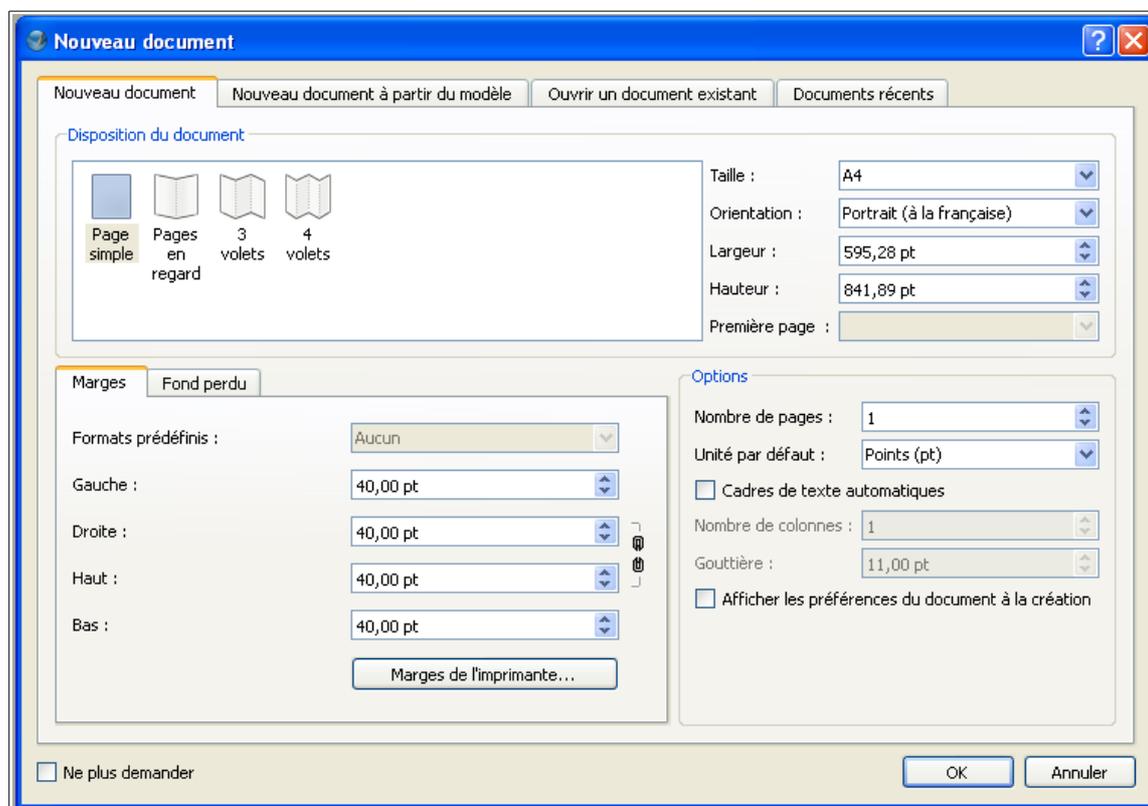
Cette arborescence offre un autre avantage : **une sauvegarde simple et efficace** de vos projets. En effet, inutile de parcourir le disque dur à la recherche d'informations éparpillées, il suffit de sauvegarder le dossier correspondant à

vos projets pour ne rien perdre. En cas de besoin, pour regrouper les fichiers d'un projet utiliser la commande **Fichier > Regrouper les éléments pour la sortie**.

2- Le squelette

Le squelette établit la base sur laquelle tout le reste va tenir. C'est l'armature de votre publication. **Format, marges, repères, gabarits,**

Scribus a tout ce qu'il vous faut. Prenez votre temps.



2.1- Précisions sur les pages

- Le format
- Les marges
- Le nombre de pages
- La dispositions des pages

2.2- Les repères

Les **repères** peuvent être magnétisés et vous aideront dans votre travail. **La grille typographique** vous aidera à maintenir l'alignement parfait des lignes de texte d'une colonne à l'autre, automatiquement. La boîte de dialogue « **Pages > Gestion des repères** » permet de placer des repères dans la page. Une fois les repères paramétrés, il faut les

rendre visibles à l'aide du menu « **Affichage > Afficher les repères** ».

Pour activer la grille typographique, il faut aller dans « **Fichier > Préférences > Guides > Afficher la grille typographique** ». Il faut la rendre visible à l'aide du menu « **Affichage > Afficher la grille typographique** ».

3- Les barres d'outils



Tous ces outils sont détaillés dans le tableau ci-dessous.

- Unité
- Zoom
- Navigation dans les pages
- Fond de page



Outil	Légende	Raccourci	Développement
	Sélectionner un objet	C	
	Insérer un cadre de texte	T	
	Insérer un cadre d'image	I	
	Insérer un cadre de rendu	D	
	Insérer un tableau	A	
	Insérer une forme	S	
	Insérer un polygone	P	
	Insérer un filet	L	
	Insérer une courbe de Bézier	B	
	Dessiner une ligne à main levée	F	
	Rotation de l'objet	R	
	Agrandissement (clic gauche) ou réduction (clic droit)	Z	
	Éditer le contenu du cadre	E	

Outil	Légende	Raccourci	Développement
	Modifier le texte avec l'éditeur interne	Ctrl+T	
	Lier les cadres de texte	N	
	Délier les cadres de texte	U	
	Mesurer	/	
	Copier les propriétés de l'objet	/	
	Pipette à couleurs	Y	

4- La fenêtre « Propriétés » (F2)

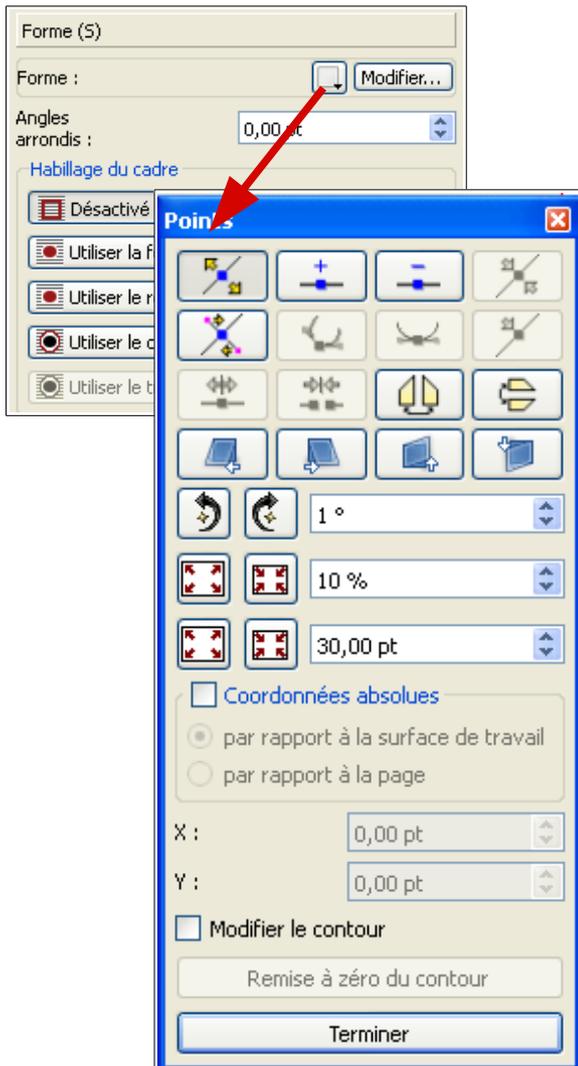


On accède aux propriétés à l'aide du **clik droit** ou de la **touche F2**.

- X, Y, Z
- Forme (S)
- Grouper
- Texte
- Image
- Filet
- Couleurs

Onglet	Légende
<p>4.1- X, Y, Z : position de l'objet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nom de l'objet sélectionné • Position x du cadre • Position y du cadre • Largeur du cadre • Hauteur du cadre • Angle de rotation à appliquer au cadre • Point de référence pour la géométrie • Disposition au-dessus • Mettre devant • Retourner horizontalement • Verrouiller (ou non) l'objet • Verrouiller (ou non) les dimensions de l'objet • Disposition au-dessous • Mettre au fond • Retourner verticalement • Autoriser (ou non) l'impression de l'objet

4.2- Forme (S) : forme de l'objet



- Choix de la forme
- Modifier la forme choisie (voir case suivante)
- Arrondir les angles
- Habiller (ou non) le cadre
- Habiller selon le cadre
- Habiller selon l'objet

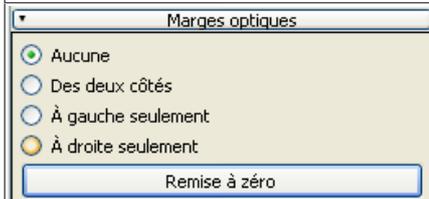
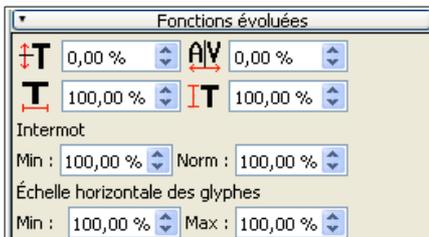
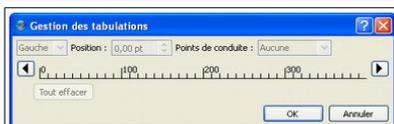
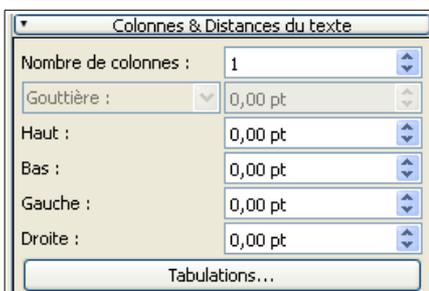
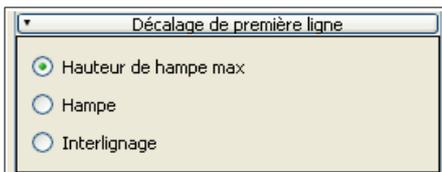
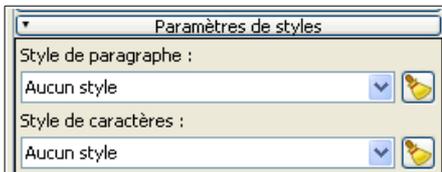
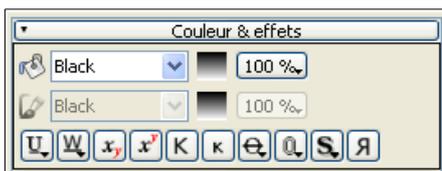
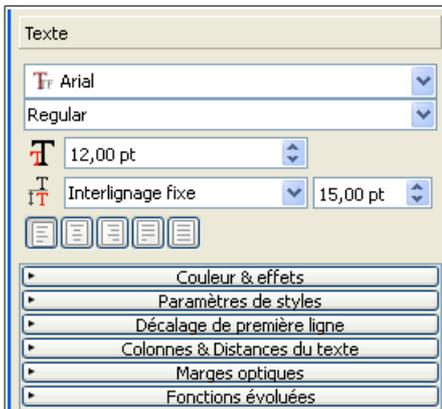
4.3- Grouper



Les paramètres réglés ici s'appliquent à tout le groupe d'objet.

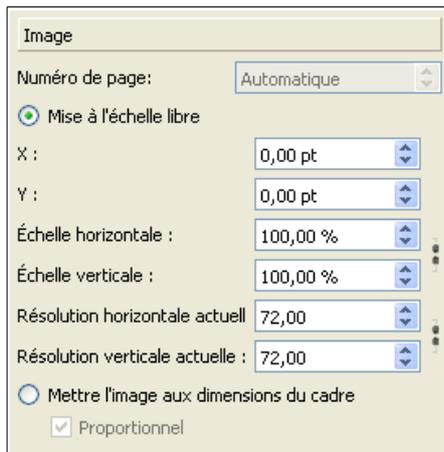
On trouve également des options d'opacité et de mode de fusion.

4.4- Texte : le texte de l'objet



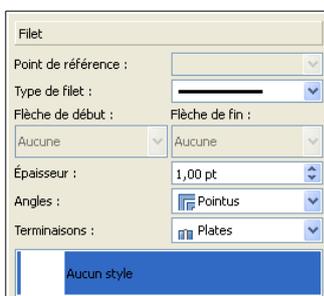
- Police
- Style de police
- Corps du texte
- Décalage des caractères par rapport à la ligne de base
- Espacement entre les lignes
- Espacement entre les lettres
- Mise à l'échelle de la largeur des caractères
- Mise à l'échelle de la hauteur des caractères
- Couleur des contours du texte
- Saturation de la couleur des contours de texte
- Couleur des caractères
- Saturation de la couleur des couleurs de texte
- Souligné
- Mots soulignés
- Indice
- Exposant
- Majuscules
- Petites capitales
- Barré
- Plan du document
- Ombré
- Écriture de droite à gauche
- Alignement gauche
- Alignement centré
- Alignement droit
- Alignement justifié
- Alignement justifié forcé
- Choix du style
- Choix de la langue pour la césure
- Nombre de colonnes
- Espacement entre les colonnes
- Distance au texte depuis le haut du cadre
- Distance au texte depuis le bas du cadre
- Distance au texte depuis la gauche du cadre
- Distance au texte depuis la droite du cadre
- Modifier les paramètres de tabulation du cadre de texte

4.5- Image : paramètres de l'image



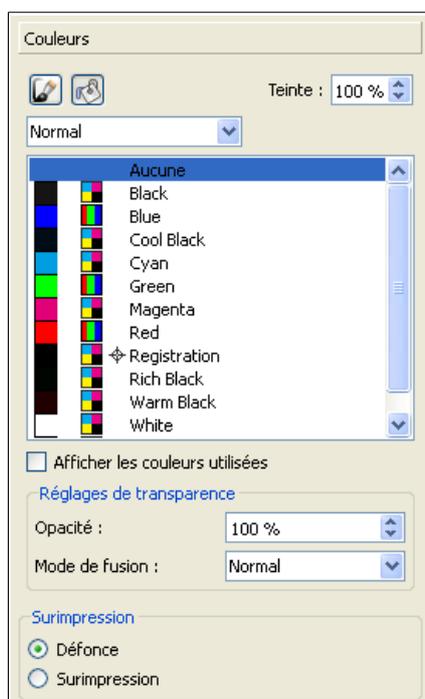
- Autoriser l'image à des dimensions autres que celles du cadre
- Décalage de l'image par rapport au cadre x
- Décalage de l'image par rapport au cadre y
- Redimensionnement horizontal de l'image
- Redimensionnement vertical de l'image
- Résolution horizontale actuelle
- Résolution verticale actuelle
- Mettre l'image aux dimensions du cadre
- Utiliser les proportions de l'image plutôt que celles du cadre

4.6- Filet



- Point de référence pour le trait
- Choix du type de filet
- Choix d'une flèche de début
- Choix d'une flèche de fin
- Épaisseur du trait
- Types d'angles entre les filets
- Terminaisons des filets
- Style pour les filets

4.7- Couleur : couleurs du filet et du fond de l'objet



- Modifier la couleur des filets
- Modifier la couleur de fond
- Teinte de la couleur
- Dégradé
- Transparence de la couleur
- Méthode de remplissage par dégradé ou non
- Choix de la couleur
- Surimpression

Pour importer une palette de couleurs :

Édition > Couleurs... puis faire **Importer**



Chemin des palettes :

C:\Program Files\Scribus\Share\Swatches

Oygen.xml est assez complète.