



Fiche n°2 – Cadre texte & Cadre image.

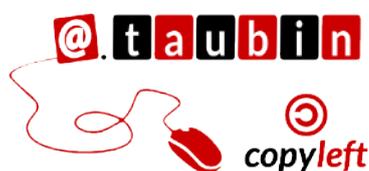
Table des matières

1- Les textes.....	1
2- Les Images.....	6
3- L'habillage.....	10
4- Les espaces et les alignements.....	11
5- Les calques.....	11

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

- Premiers pas : Les cadres de textes par F. Pointout – Décembre 2008
- Premiers pas : Les cadres d'images par F. Pointout – Décembre 2008
- Initiation à Scribus - AQUOPS 2006 - V2-2

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



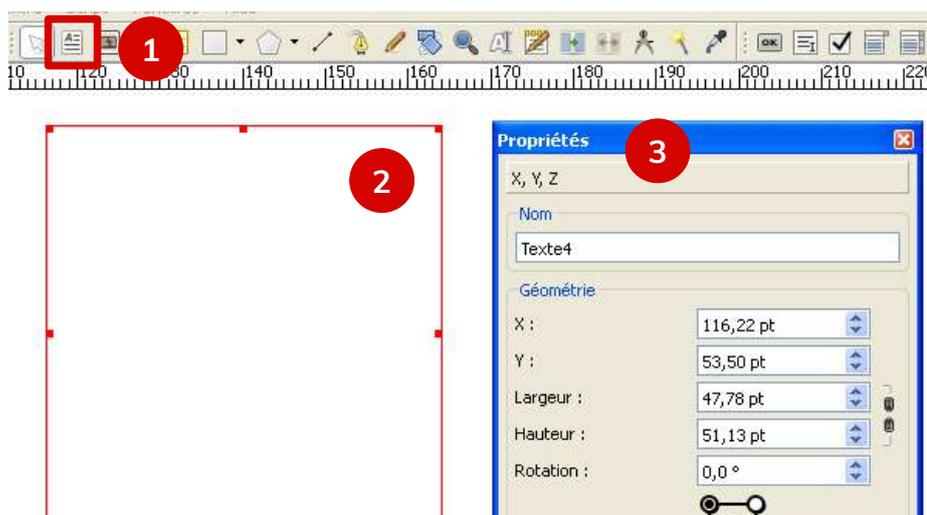
1- Les textes

Vous pouvez regarder le tutoriel vidéo sur la fenêtre des propriétés dans Scribus :



- <https://youtu.be/SfFIWK6n4Wk>

1.1- Créer un cadre texte



- 1- Cliquer sur l'icône « **cadre de texte** »
- 2- Dessiner le cadre dans la page
- 3- Faire **F2** pour afficher les propriétés du cadre

Si on fait un **clic droit > insérer un faux texte** le cadre est rempli avec du texte. Cela aide à visualiser le rendu de la mise en page.

1.2- Éditer le texte

Afficher l'éditeur avec un **clic bouton droit > « Modifier le texte »**



L'**éditeur interne** permet d'effectuer des modifications et corrections au texte et d'appliquer **des styles de paragraphes**. Il compte automatiquement les mots et les paragraphes. Notez qu'il est possible d'appliquer un style à l'ensemble du texte ou paragraphe par paragraphe.

L'icône  permet de **valider** les modifications apportées au texte **sans quitter l'éditeur**.

1.3- Paramétrer le texte

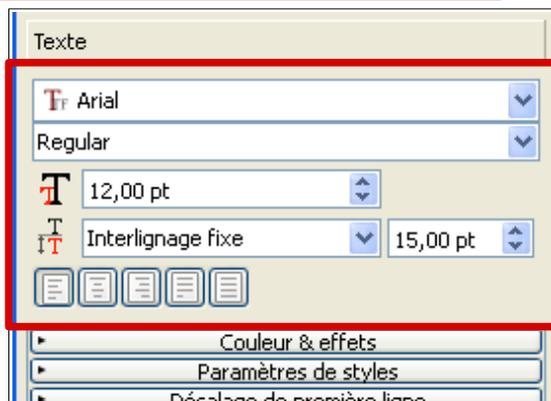
De nombreux paramètres permettent d'améliorer la visibilité d'un texte.

Taper le texte dans un cadre texte, puis faire **F2** pour éditer les propriétés du cadre.



Lycée
du
Méné

Police du texte ou de l'objet sélectionné

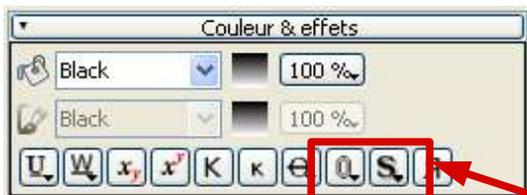


Alignement du texte

- gauche
- centre
- droite
- justifié
- justifié forcé

Corps : taille de la police

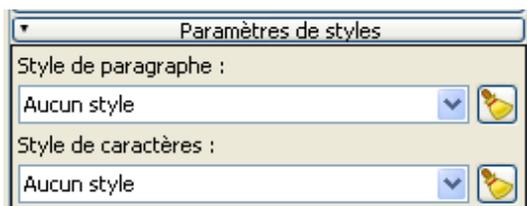
Interlignage : espace entre deux lignes



Couleur de l'ombre et du contour
Couleur du texte

Contour du texte - Ombre du texte

Garder le bouton appuyé quelques secondes pour régler les paramètres.

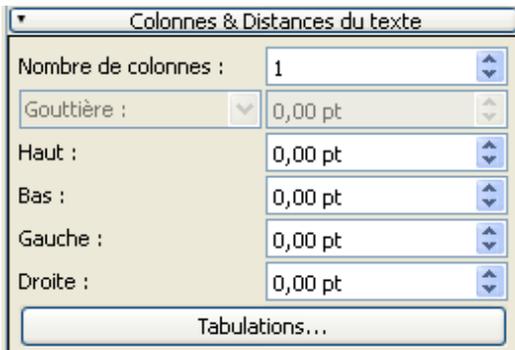


Style du paragraphe courant

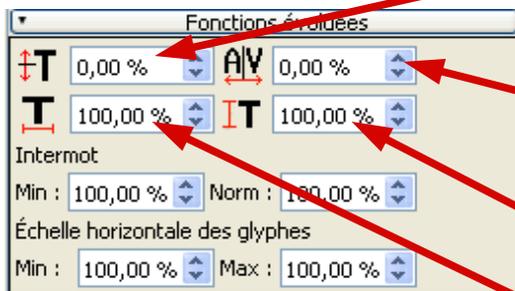
Voir **fiche n°3** – style de paragraphes

https://blogtim.fr/wp-content/uploads/2010/05/Fiche_Scribus_3.pdf





Nombre de colonnes
Espaces par rapport au cadre.



Décalage des caractères
par rapport à la ligne de base

Réglage de l'approche :
Espace entre les caractères

Mise à l'échelle de la hauteur
et de la largeur des caractères :
Augmente l'empatement.

1.4- Dégrouper un texte

1- Écrire un texte.



2- Séparer les lettres.

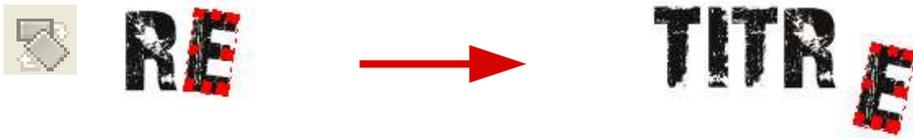
Clic droit > Convertir en > Contours



Clic droit > dégroupier Chaque lettre est maintenant indépendante.



3- Bouger le « E » en cliquant sur l'outil « rotation »



4- Un clic sur la lettre souhaité pour la sélectionner, ensuite on va sur couleur dans le menu propriété et on choisit la couleur voulue

Remarque : On peut sélectionner toutes les lettres via la touche Shift.



1.5- Convertir une lettre en cadre image

1- Convertir. **Clic droit > convertir en > cadre image.**

2- Importer une image **Clic droit > Importer une image**



Remarque : Naturellement, plus le lettrage est gros, meilleur sera le rendu.

1.6- Convertir un mot en cadre image

1- Taper le mot dans un cadre texte et attribuer lui un caractère bien gras.

2- Aller dans **Objet > Convertir en > Contours**

3- Faire **Clic droit > Dégroupier** (plusieurs fois si nécessaire)

4- Retourner dans **Objet > Associer les polygones**

5- Convertir en cadre image

6- Importer une image.



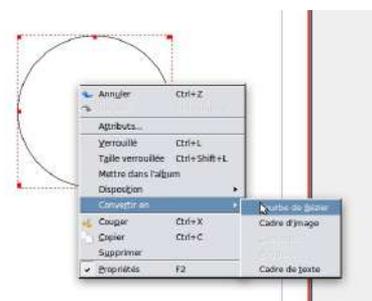
1.7- Mettre un texte suivant une courbe

Il suffit de taper un texte puis de dessiner la courbe de Bézier qu'il devra suivre.

1- Pour créer **une courbe de Bézier**, plusieurs méthodes sont possibles :



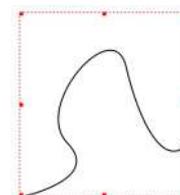
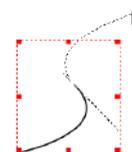
- Dessiner une zone puis la convertir, par exemple un cercle



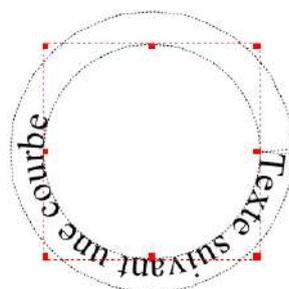
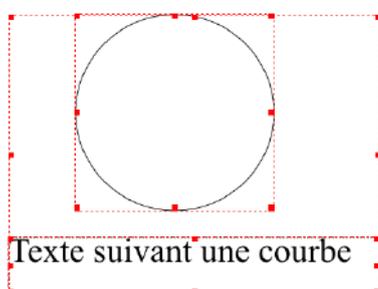
- Dessiner une courbe de Bézier avec l'outil « **Insérer une courbe de Bézier** »
- **Pour créer une courbe de Bézier :**



- x Cliquer avec le bouton gauche de la souris au point de départ de la courbe puis déplacer vous jusqu'au deuxième point de la courbe et faire un deuxième clic bouton gauche en maintenant enfoncé. Vous pouvez ensuite donner la courbure souhaitée au tracé.
- x Lâcher le bouton et se rendre au troisième point. Renouveler l'opération autant de fois que nécessaire.
- x Faire « **Échappe** » au clavier après avoir créé le dernier point de la courbe.

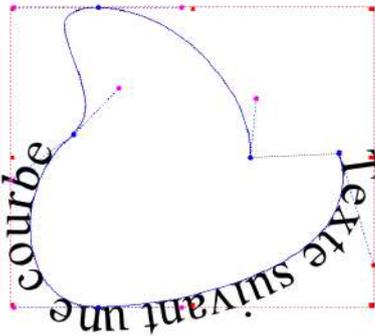


2- Sélectionner la courbe de Bézier et le texte puis lancer le menu **Objet > Joindre le texte au tracé**



On peut ensuite modifier le tracer de la courbe en cliquant sur « **modifier la forme...** » dans l'onglet forme de la fenêtre des propriétés de

l'objet ou bien en double cliquant sur la courbe.



Permet de bouger les points **en bleu**

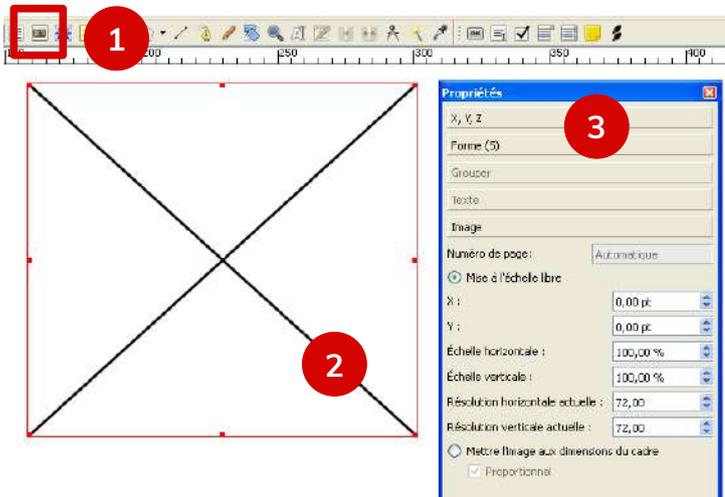


Permet de bouger les points de contrôle **en rose**

On peut aussi ajouter ou retirer des points, pivoter ou faire un effet miroir sur l'objet.

2- Les Images

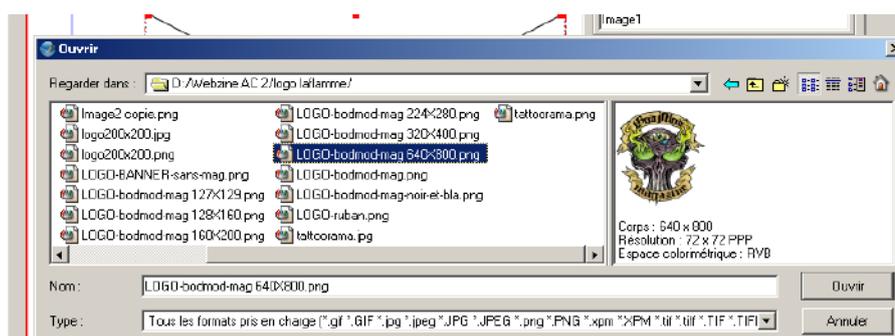
2.1- Créer un cadre image



- 1- Sélectionner l'outil « cadre d'image »
- 2- Dessiner le cadre où vous le souhaitez
- 3- Afficher les propriétés **à l'aide de la touche F2.**

2.2- Importer une image.

- **Double clic sur le cadre** ou **clic droit > Importer une image.** Une fenêtre s'ouvre, on va chercher l'image ou la photo et on « ouvre » le fichier image
- Attention, l'emplacement du fichier est important. **Enregistrer vos images dans un dossier contenant tout votre projet « Scribus ».**



Si l'image étant plus grande que le cadre, on obtient ceci :



- On peut adapter l'image au cadre dans l'onglet « **Images** » des propriétés.
- On peut déplacer l'image dans le cadre avec l'outil **Éditer le contenu du cadre** :

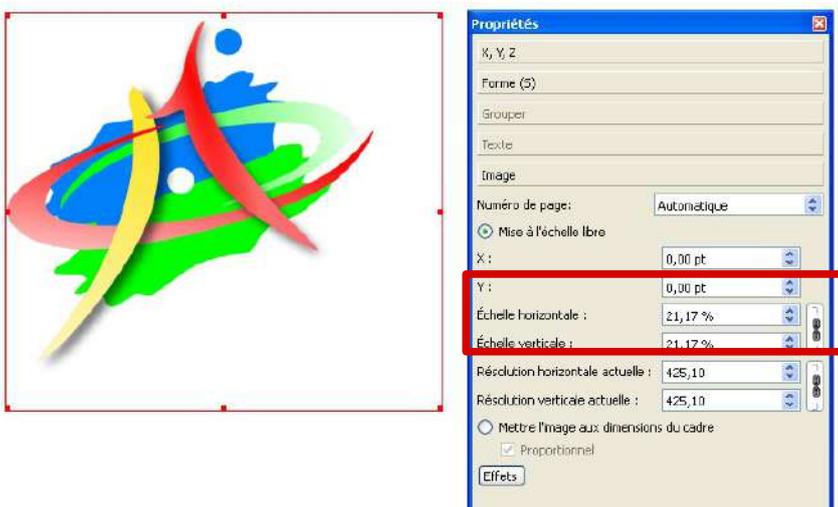


2.3- Redimensionner

Le cadre étant à la bonne taille on peut adapter l'image à l'espace dont nous disposons.



Onglet « **Propriétés > Images** »



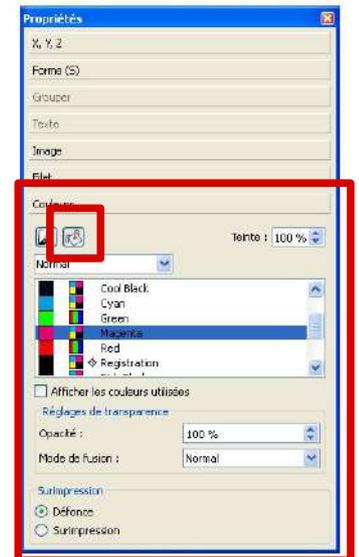
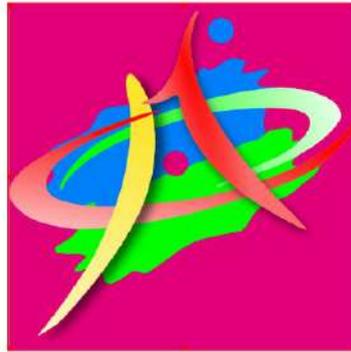
Il est possible de réduire l'échelle de l'image originale pour qu'elle tienne dans le cadre. Pour ne pas déformer l'image, il faut fermer les chaînes à droite.

Remarque : on peut aussi adapter le cadre à l'image avec le bouton droit de la souris.

2.4- Appliquer un fond à l'image

Si l'image utilisée est au format PNG, nous allons pouvoir appliquer un fond puisque ce type de fichier gère la transparence.

Onglet « **Propriétés > Couleurs** », on choisit celle qu'on veut parmi la palette proposée, voici le résultat :



Il existe plusieurs modes de remplissages :

- « **normal** » : un fond uni donc.
- « **dégradé horizontal** »
- « **dégradé vertical** »
- **Etc...**

2.5- Appliquer une couleur au filet

1- Cliquer sur l'onglet Couleurs



2- Cliquer sur couleur du filet

3- Choisir la couleur

4- Cliquer sur l'onglet Filet

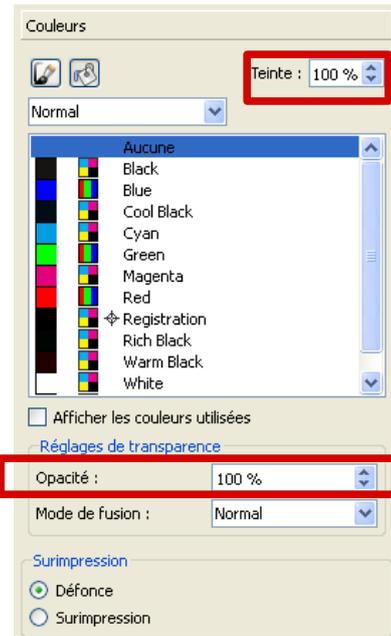


- « **Types de filet** » : permet de choisir un style de ligne
- « **Épaisseur** » : permet de définir l'épaisseur du trait
- « **Angles** » : permet de choisir le type d'angle



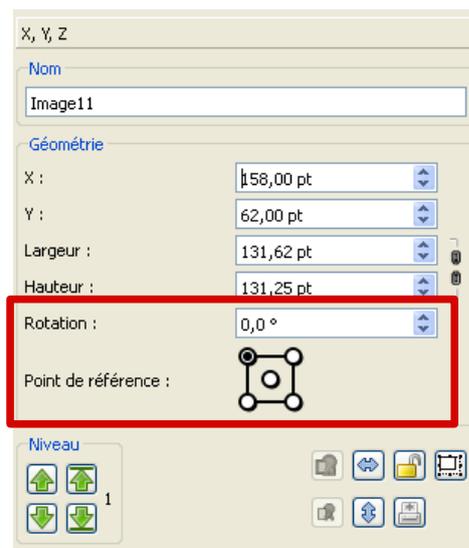
2.6- Modifier l'opacité et le teinte

Cela permet, par exemple de mettre une image en arrière plan.



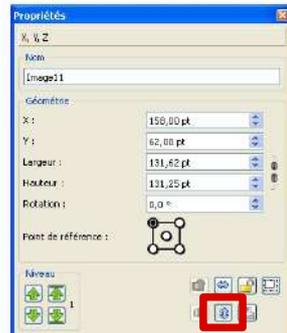
2.7- Faire tourner une image

- 1- Choisir un angle
- 2- Choisir un point de référence.



2.8- Retourner une image

Verticalement



Horizontalement



3- L'habillage

Afin de créer une certaine harmonie, il est possible d'habiller un cadre par un texte qui va suivre son contour.



Dans **Propriétés > Forme**



- Si « **Utiliser la forme du cadre** » est sélectionné, c'est le cadre lui-même qui servira de contour pour l'habillage.
- Si « **Utiliser le rectangle englobant** » est sélectionné, c'est le plus petit rectangle englobant la forme qui servira pour l'habillage.
- Si « **Utiliser le contour** » est sélectionné, c'est une ligne virtuelle qui servira de contour. La ligne virtuelle permet de donner au cadre un habillage autre que le cadre lui-même. Cette ligne peut être modifiée indépendamment du contour du cadre.

Utiliser le bouton « **Modifier...** ».

Dans la nouvelle fenêtre qui apparaît, testez les options proposées. L'habillage suivra maintenant cette ligne virtuelle.

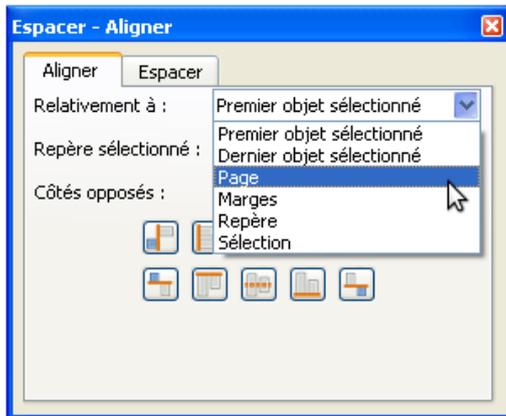


4- Les espaces et les alignements

Il est possible de gérer les espaces et les alignements des divers objets grâce au menu **Fenêtre > Espacer – Aligner**.

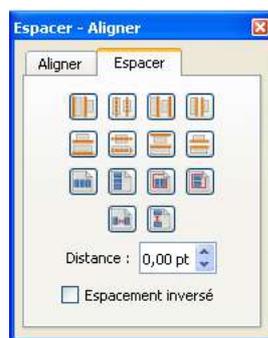
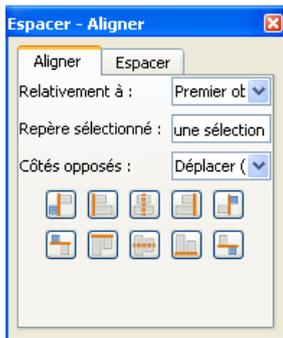


Sélectionner les objets, puis lancer le menu.



On peut aligner en rapport avec :

- Le premier objet sélectionné
- Le dernier objet sélectionné
- La page
- Les marges
- Un repère
- Une sélection



5- Les calques

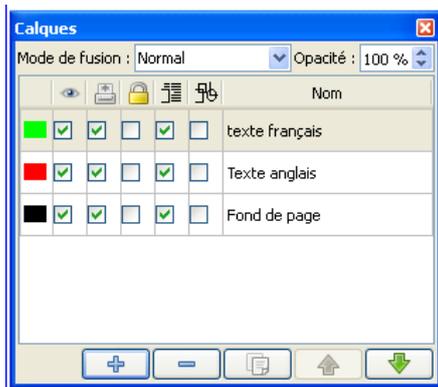
Les calques permettent de gérer différentes couches indépendamment les unes des autres. On pourra, par exemples :

- séparer le texte et les autres objets, formes, images,
- concevoir un document dans plusieurs langues en utilisant un calque pour chaque langue, etc...

Attention :

- L'ordre d'empilement des calques est important.
- Il faut d'abord sélectionner le calque sur lequel on veut travailler en cliquant simplement dessus dans la fenêtre des calques et ensuite y ajouter les éléments souhaités.

Le menu : Fenêtre > Calques.



Rendre le calque visible ou pas.



Imprimer ou non le contenu du calque.



Verrouiller le calque (les objets placés sur cette couche ne peuvent être modifiés).



Habillage du texte autour des objets des calques inférieurs.



Mode contour



- Ajouter, supprimer, un calque
- Changer l'ordre des calques.