
Scribus - Réalisation d'un journal scolaire



Ce didacticiel est utilisable avec la version 1.01 de Scribus

Table des matières

1	Introduction	3
2	Importation	3
3	XYZ	5
4	Les maquettes	6
4.1	Fonctionnement	6
4.2	Exemple	7
5	L'album	9
6	Pagination automatique	10
7	Le chaînage de bloc texte	11
8	L'habillage	12
9	Les Styles	13
10	Sauvegarde en pdf et autres formats	15
11	Conclusion et ressources	16

1 Introduction

Scribus est un logiciel destiné à la PAO (Publication Assistée par Ordinateur), simple et efficace comme le sont les applications professionnelles et qui se prête parfaitement à la réalisation d'un journal scolaire.

Nul besoin d'utiliser un certain logiciel propriétaire, sous une plate-forme non moins propriétaire, puisque les nombreuses applications qui fonctionnent sous Linux permettent la création de ce genre de document de A jusqu'à Z en utilisant des outils libres (et gratuit) :

- Il est possible d'acquérir les photos d'un appareil numérique : **Gphoto, FIPhoto, Gtkam ...**
- De numériser : **Sane, Xsane, QuiteInsane ...**
- La retouche, et le travail sur les images seront effectués par le célèbre **Gimp**.
- Les dessins, plans et logos peuvent être réalisés avec **Sketch, Sodipodi, Karbon, OpenOffice Draw**
- La liste de petits éditeurs ou de suite bureautique permettant la saisie des textes est impressionnante sous Linux : **Ted, Kwrite, Gedit, Abiword, Koffice, OpenOffice** etc ...
- La finalisation, et l'intégration de tous les éléments (textes, photos, dessins) se faisant avec **Scribus**, qui permet, bien sûr, l'impression directe mais également la sauvegarde au format **pdf** (pour impression ou consultation à l'écran) avec une simplicité étonnante.

Il est important d'insister sur la simplicité de **Scribus**, qui, dépourvu de fioritures, permet d'aller à l'essentiel avec des outils puissants et efficaces.

Cette sobriété découle de la vocation professionnelle de Scribus, qui se veut l'équivalent d'applications professionnelles de PAO comme Xpress ou Indesign, mais sous licence GPL, et le pari est réussi !

Quelques points fort de Scribus :

Export au format pdf, styles de texte et de filets, calques, gabarit de page, gestion de la position des éléments très précise par leurs coordonnées, liens des éléments, groupement, conversion en objets vectoriels du texte, courbes de Bézier, système de césure paramétrable, guides, grille et cadres avec gestion de la visibilité, prévisualisation postscript, gestion des liens vers les images, importation d'images en quadrichromie et création de couleur en quadrichromie (CMJN), postscript niveau 3, ...

On peut noter aussi que Scribus utilise le moteur de calibration couleur ICC **littlecms** <http://www.littlecms.com> qui permet de calibrer sa chaîne graphique avec précision et d'inclure des profils ICC dans les pdfs.

Un dernier point important est l'intégration de Scribus et des autres applications citées plus haut dans des environnements graphiques très conviviaux et très intuitifs qui ne rebuteront pas les élèves, tout en leur faisant goûter aux logiciels libres ...

Ce document propose donc, de considérer certains outils et fonctions de **Scribus** avec pour objectif la réalisation d'un **journal scolaire**.

Toutes les fonctions ne sont pas étudiées en détail ici, il s'agit plutôt de montrer de quoi **Scribus** est capable.

Nous terminerons par la composition d'une maquette qui permettra de composer un journal de 8 page A4, maquette à télécharger, ainsi que l'album correspondant, les images et le texte.

Pour plus de détail sur **Scribus**, vous pouvez visiter cette page : http://www.yeccoe.org/rubrique.php3?id_rubrique=8 qui regroupe de nombreuses ressources francophones sur **Scribus** : Manuel complet, trucs et astuces, didacticiels, le tout consultable en ligne ou à télécharger.

2 Importation

Scribus fonctionne principalement par importation de textes, images, ou graphiques dans des blocs indépendants.

Il existe 3 types de blocs :



les blocs **images** (Clic-droit sur le bloc ▷ **Importer une image**)



les blocs **textes** (Clic-droit sur le bloc ▷ **Importer un texte**),



les **polygones** (avec de nombreuses autres formes) qui servent d'éléments graphiques ou de support à la création de blocs des deux premiers types.

Il est également possible de saisir directement du texte dans un bloc texte, ou d'utiliser la fonction qui permet à un texte de suivre une courbe dessinée avec l'outil courbe de Bézier, ou encore de convertir une lettre en bloc image, les possibilités sont très nombreuses, voici deux exemples en images :

LE PETIT JOURNAL

Texte suivant une courbe



Texte converti en bloc image

Ce principe d'importation impose que les autres applications exportent bien dans des formats compatibles avec **Scribus** : C'est bien le cas en ce qui concerne les applications citées dans l'introduction.

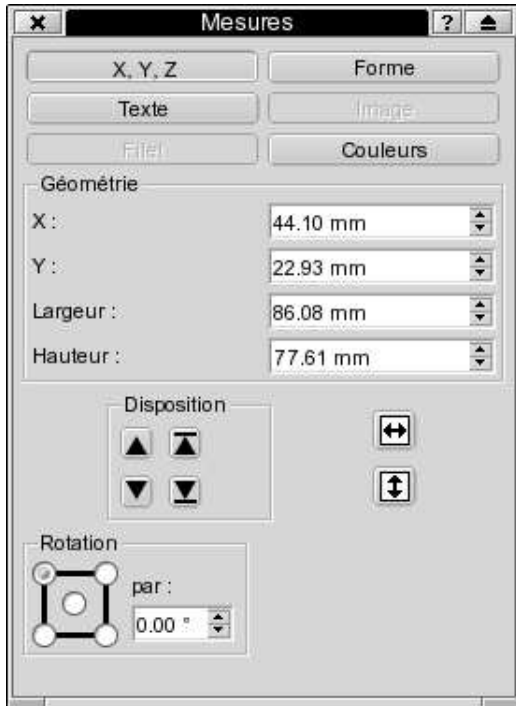
- Le format texte que **Scribus** accepte est le **txt** ou bien la saisie directe.
- Les formats images compatibles sont nombreux : **jpeg, tif, png, bmp, gif, pbm, ppm**, etc ... ainsi que les formats vectoriels **eps** et **pdf**.
- Par ailleurs **Scribus** accepte les fichiers images traités en quadrichromie (CMJN, qui est le standard dans l'imprimerie) tout comme il permet de créer des couleurs en quadrichromie, pour appliquer aux textes ou autres éléments de la mise en page.

Pas de soucis donc pour utiliser des fichiers provenant d'autres applications/plate-formes comme **Corel Photopaint, Photo-shop, Illustrator, Freehand, Word, Claris** ... etc, qui fournissent du **txt, eps, tif, jpeg** ...etc.

3 XYZ

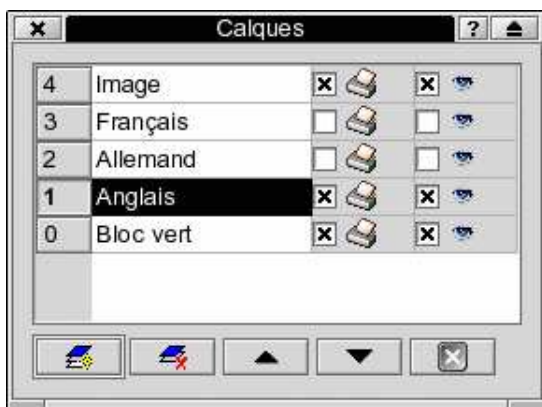
Ces 3 lettres désignent les coordonnées d'un objet dans l'espace.

C'est de cette façon que **Scribus** gère la position de tout élément inclus dans une mise en page, grâce à l'onglet **XYZ** de la palette **Mesures** (**Outils** ▸ **Afficher / Masquer les Mesures**).



Il semble difficile d'être plus précis quant au placement d'un objet sur le plan de la page (X et Y) avec deux chiffre après la virgule.

La gestion du placement des objets les uns sur les autres (Z) se fait avec le paramètre **Disposition**, et avec en plus les possibilités qu'offrent les calques :



Les calques (**Outils** ▸ **Afficher / Masquer les Calques**), peuvent servir à composer un document en plusieurs langue, à faire des tests de mise en page, de couleur, ou à utiliser un autre document comme modèle ou maquette.

4 Les maquettes

Continuons par l'utilisation ce que l'on appelle les maquettes, qui sont des gabarits qu'il est possible de définir pour chaque type de page, par exemple, une maquette pour la première page, une pour les pages intérieures, ou une pour les pages gauches et une autre pour les pages droites, la quatrième de couverture ... etc.

Notez qu'il vous sera possible de sauvegarder un document avec une maquette que vous aurez composée pour proposer aux élèves une base de travail.

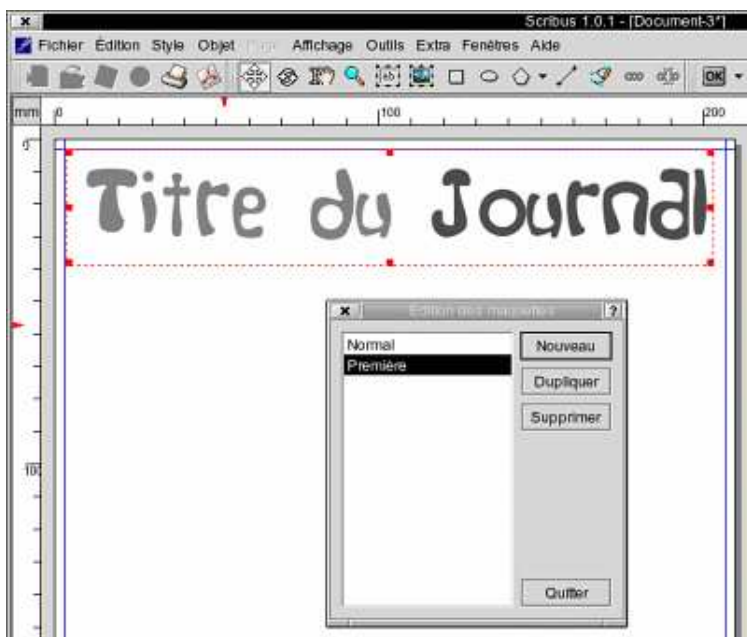
4.1 Fonctionnement

Ouvrez **Scribus** et créez un nouveau document (**Fichier** ▷ **Nouveau**) en A4 et à la française.

- Ouvrez la fenêtre des maquette par **Outils** ▷ **Afficher la palette**
- Utilisez menu **Edition** ▷ **Maquettes** et cliquez sur **nouveau**, pour créer une nouvelle maquette, que l'on nommera **Première**. Une fois le nom validé, et après avoir choisi **Quitter**, nous disposerons de 2 maquettes dans le document, qui apparaissent dans la **palette** dans la partie **maquettes disponibles** : **Normal**, et **Première**.

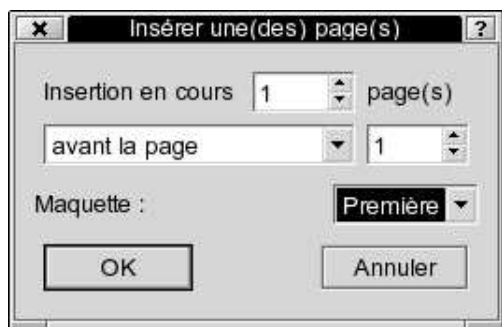
Pour éditer et modifier une maquette, vous pouvez soit utiliser le menu **Edition** ▷ **Maquettes** et sélectionner la maquette sur laquelle travailler, ou double-cliquer sur le nom de la maquette à éditer dans la **palette** (dans la partie **maquettes disponibles**), et dans les deux cas de cliquer sur **Quitter** lorsque les modifications sont terminées.

- Editez la maquette **Première**, et dans un bloc texte qui fera toute la largeur de la page saisissez les mots "Titre du Journal" et formatez le texte pour qu'il remplisse la largeur de la page.



- Cliquez sur **Quitter** pour valider les modifications de la maquette **Première**.
- Pour appliquer cette maquette à une page, 2 solutions :

1. Faire **Page** ▷ **Insérer**, puis choisir la position de la page et la maquette (ici **Première**) à appliquer.



2. Procéder par **glisser-déposer** depuis la zone **maquettes disponibles** vers la partie **pages disponibles** en choisissant la maquette et en la faisant glisser à l'endroit désiré.
En utilisant le glisser-déposer, il est possible de changer la maquette déjà appliquée à une page, en faisant tout simplement glisser la maquette sur l'icône de la page en question.



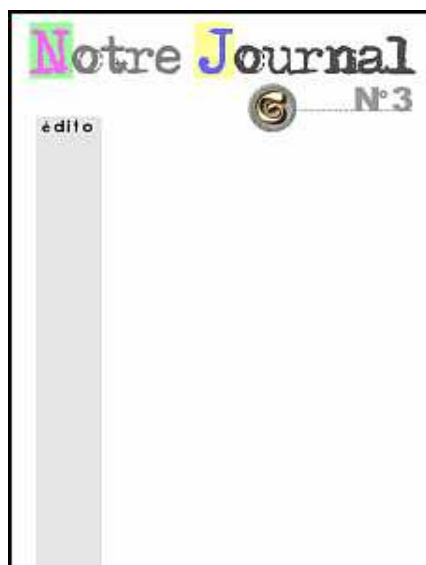
Dans les deux cas on se rend compte que l'on n'a pas accès aux éléments de la maquette directement sur la page où elle a été appliquée.

Pour cela, il faudra à nouveau éditer la maquette, tout en sachant que toutes les modifications sur une maquette se répercuteront sur les pages auxquelles cette maquette a déjà été appliquée.

Les maquettes pourront donc servir à positionner certains éléments de la page qui ne bougent pas ou très peu, et qui définissent la charte graphique du journal :

- Le titre du journal sera fixe, mais on pourra toujours en changer la couleur dans le numéro suivant.
- Le numéro du journal est positionné au même endroit, mais varie, bien évidemment.
- Le titre "Edito", peut avoir une place fixe, ainsi qu'un logo (celui du journal ou de l'école) etc ...

4.2 Exemple

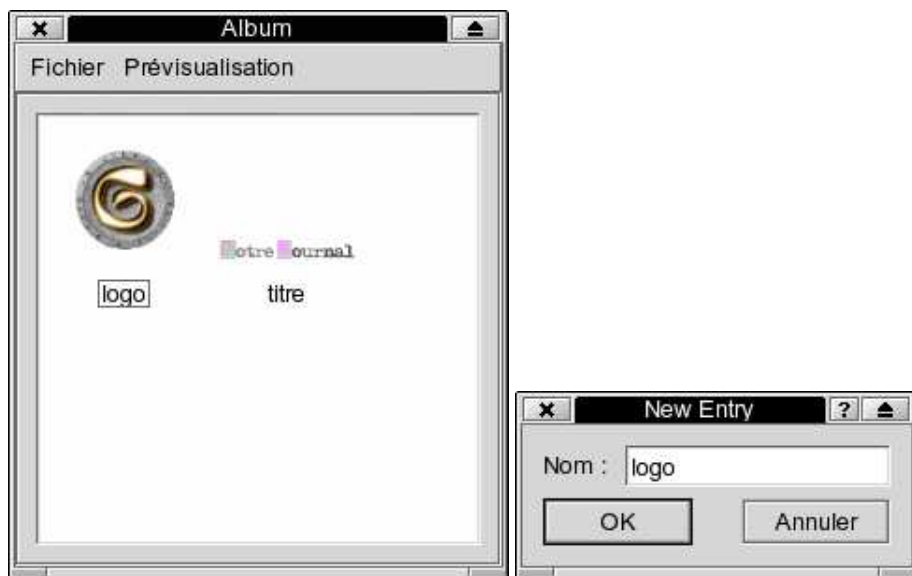




On voit bien ici comment cette maquette sert de gabarit à la première page, les élèves pouvant modifier le numéro du journal, et certaines couleurs.

Un autre outil intéressant pour ce qui est de gagner en “productivité” est l'**album**, qui permet de constituer une bibliothèque d'éléments réutilisables ...

5 L'album



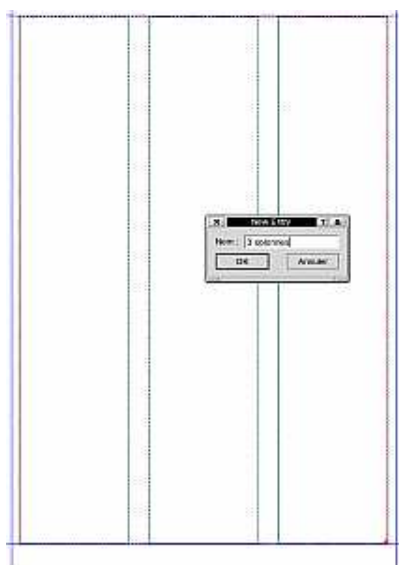
La fenêtre de gauche est obtenu par le menu **Outils** ▷ **Afficher l'album**.

Pour ajouter un élément dans l'album, il suffit d'un **clic-droit** sur l'élément (texte, image, filet ...) et de choisir **inclure dans l'album**, ce qui vous proposera alors une fenêtre (capture de droite) pour saisir le nom à ce nouvel élément avant de l'inclure dans la fenêtre sous forme de vignette en cliquant sur OK.

Il est possible de sauvegarder un album (**Fichier** ▷ **Enregistrer sous**) et de le réutiliser dans un autre document.

On peut ainsi se constituer des bibliothèques d'objets facilement manipulables (en fait de simples fichiers avec l'extension .scs), mais attention, pour les images, il faudra les fournir avec l'album en cas de transfert sur une autre machine, ou prendre garde lors du déplacement d'une image. La fonction **Extra** ▷ **Gestion des images** sera ici très utile pour retrouver un fichier perdu.

On reconnaît sur la capture de l'album le logo et le titre de la première de couverture, mais on peut y inclure aussi ce qui pourra servir de gabarit au pages intérieures : Si on décide d'une charte graphique avec 3 colonnes de texte pour les pages intérieures, il faudra tracer ces 3 blocs texte sur une page, les aligner (**Objet** ▷ **Espacer-aligner**), puis les grouper (**Objets** ▷ **Grouper**), et inclure la nouvelle entité dans l'album à l'aide d'un clic droit.



Utilisation :

- Pour utiliser un élément contenu dans l'album, cliquez dessus et **glissez-déposez** l'objet sur la page, facile !
- Pour supprimer un élément de l'album : **Clic-droit** ▷ **supprimer**
- Pour utiliser un album venant d'un autre document : **Fichier** ▷ **Charger ...**

6 Pagination automatique

Cette fonction permet de générer/modifier automatiquement le numéro de page lors de l'ajout d'une ou plusieurs pages dans un document, ou bien lorsqu'une page est déplacée dans la hiérarchie du document, d'attribuer les bons numéros aux bonnes pages suivant le nouvel ordre.

On utilise normalement le raccourci clavier alt + # (qu'il est possible de changer dans les préférences) dans un bloc texte lui-même placé dans une maquette qui devra être appliquée aux pages qui doivent être numérotées.

Attention, si vous utilisez la version 1.0 ou 1.01, un bug contredit le fonctionnement de cette fonction. Utilisez une version supérieure qui ne manquera pas de corriger cela ou reportez vous ici : http://www.yeccoe.org/article.php?id_article=64



Ci-dessus les deux # dans le bloc texte placé dans la maquette qui sera appliquée aux pages numérotées.



Voici la page 2 du document qu'on visualise ici en mode normal (pas en maquette).



Et ici la page 16 : Ne pas oublier d'entrer 2 fois le signe # si l'on veut une numérotation à deux chiffres.

Un paramètre supplémentaire (à la création du document), permet de choisir à quelle page commencera la numérotation.

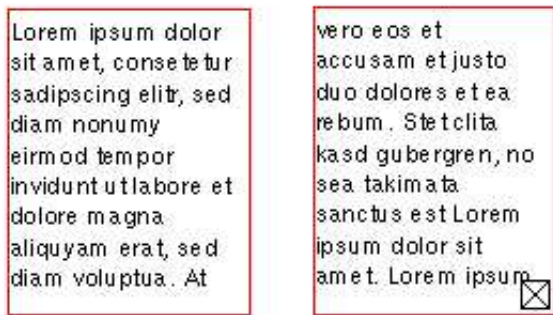
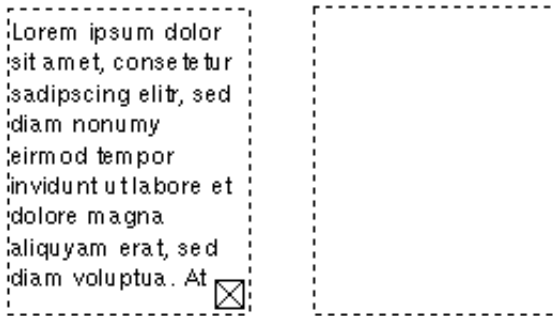
7 Le chaînage de bloc texte

Cette fonction permet, lorsqu'on a plusieurs blocs texte et qu'on importe du texte dans le premier de pouvoir chaîner les bloc de manière à ce que le texte qui ne rentre pas entièrement dans le premier bloc soit visible dans le second puis le troisième etc ...



Cela fonctionne avec ces deux outils : qui sont respectivement celui qui active le chaînage entre deux bloc, et celui qui brise un chaînage existant.

En image, cela donne :



En liant le second bloc texte au premier (par sélection du premier, puis en cliquant avec l'outil chaînage sur le deuxième), le texte qui s'arrêtait au premier passe maintenant également dans le deuxième bloc.

Ce chaînage est également possible entre deux bloc situés sur deux pages différentes qui se suivent, très pratique pour formater un long texte qui prend plusieurs pages.

Ainsi une correction de texte dans un des blocs chaînés se répercutera sur l'ensemble (un retour à la ligne "poussera" tout le texte dans l'ensemble des blocs situés à la suite de la correction).

A la création d'un document, on peut activer l'option **Cadres de texte auto**, qui va créer des blocs texte déjà chaînés - Très utile pour les longs documents.

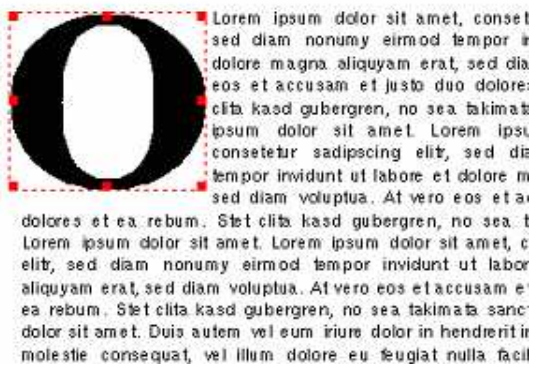
8 L'habillage

Le principe de l'habillage est de faire en sorte qu'un bloc (qui peut contenir une image, un texte, ou simplement une couleur) soit habillé par un texte qui va suivre ses contours.



Ci-dessus nous avons un habillage autour d'un bloc image circulaire placé entre deux colonnes de texte.

Les formes les plus variées sont possibles avec l'outil courbe de Bézier, qui permet de tracer un bloc (image ou texte) avec à la fois des courbes et des angles si cela est nécessaire à l'habillage, qui est aussi paramétrable en distance de chaque coté de l'objet à habiller.



Cet autre exemple montre un O qui a été converti en polygone (par vectorisation), puis utilisé pour créer une lettrine, en habillant le cadre rectangulaire plutôt que la forme courbe du O.

9 Les Styles

Éléments indispensables à un travail efficace, les styles permettent d'un simple clic de modifier tout un paragraphe (police, corps, justification, alinéa ...).



Ci-dessus, la boîte de dialogue de création des styles de texte (menu **Édition** ▸ **Styles**) où le style **Paragraphe** est en cours de création avec la police StacyHand, un corps de 8pt, un alignement justifié, et un interlignage de 9.6pt.

Lorem ipsum dolor sit amet

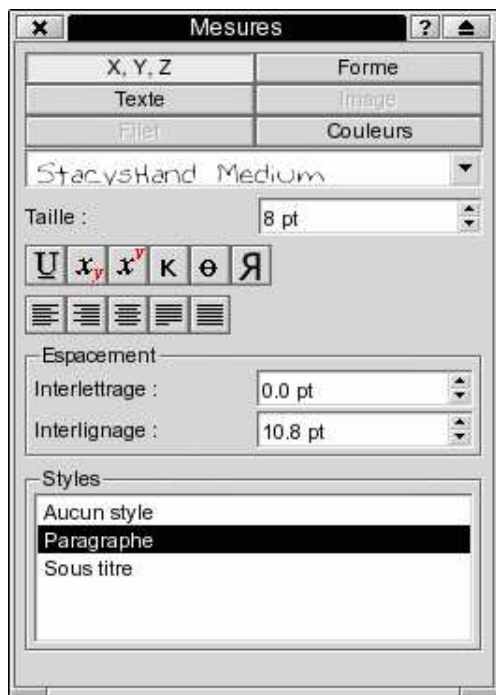
Onsetetur sedpsing elit, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sedpsing elit, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua.

At vero eos et accusa

Et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sedpsing elit, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata sanctus est Lorem ipsum dolor sit amet.


Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue dui dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur

Ci-dessus deux styles ont été appliqués (**Paragraphe** et **Sous titre**) au deux premier paragraphe et à leur titre, le troisième est sans aucun formatage.



Les styles qui ont été créés dans la première boîte de dialogue se trouvent maintenant dans la palette **Mesure (onglet texte)**, et c'est depuis là qu'ils seront appliqués au texte.

Pour l'application, il n'est pas nécessaire de sélectionner tout le texte à modifier, mais simplement de se placer avec le curseur texte

 sur la première ligne du paragraphe (c'est tout le paragraphe qui sera modifié, jusqu'au prochain retour à la ligne), et de cliquer sur **Paragraphe** dans le bas de la fenêtre **Mesures** (normalement par défaut, **Aucun style** ne devrait être appliqué).

Même opération sur le titre du paragraphe auquel on applique le style **Sous titre**.

L'immense avantage de cette méthode est que si on se rend compte à la fin de la mise en page (Aller 25 pages ...) que le corps des paragraphes est trop grand, ou trop petit, ou que la police finalement ne convient pas ..., il suffira d'éditer le style **paragraphe** (menu **Edition** ▸ **Styles**) et de modifier le corps par exemple, pour que le corps de tous les paragraphes soient modifiés d'un coup !

Nous venons de voir les styles pour le texte, mais il existe aussi les styles de filet (menu **Edition** ▸ **Styles de filet**) qui fonctionnent suivant le même principe.

10 Sauvegarde en pdf et autres formats

Scribus possède ses propres formats de sauvegarde (en **XLM**), le **.sla** ou **.scd** (qui est l'ancien format), avec pour chacun, une version compressée (sla.gz ou .scd.gz).

Les formats d'exportation sont :

- L'**EPS**, encapsuled PostScript, qu'il est possible de rastériser dans Gimp ou de convertir en pdf, ps, dvi, etc ...
- Le format vectoriel **SVG** : qu'on peut ouvrir avec Sodipodi, par exemple.
- Si un bloc texte est sélectionné, on peut exporter le texte en **TXT**
- Et enfin, le **PDF**, gros point fort de **Scribus** :



Les nombreuses options d'exportation en pdf sont uniques pour un outil placé sous licence GPL et qui fonctionne sous Unix :

- Compatibilité Acrobat 4.0 et 5.0
- Génération de vignettes
- Compression, ré-échantillonnage, résolution, signets, annotations, ...
- Incorporation des polices
- Effets de présentation
- Incorporation de javascript pour un comportement interactif des pdfs
- Protection et chiffrement
- Gestion des couleur avec le moteur ICC
- PDF/X-3, norme plus particulièrement destinée à l'imprimerie (quadrichromie, ICC, ...)

11 Conclusion et ressources

Ce rapide survol des fonctionnalités de **Scribus** montre qu'il a bien sa place à côté de ses équivalents commerciaux, notamment grâce au format pdf qui est maintenant très répandu dans le petit monde de la PAO professionnelle, parmi les imprimeurs et autres flasheurs.

Mais ce qui nous intéresse plus particulièrement ici est l'édition personnelle, ou "petite" édition : Pochette de CD, carte de visite, plaquette, prospectus, poster, journal d'association ou presse scolaire ...

Réalisation rapide d'un canevas pour un journal scolaire :

- Créez un nouveau document avec comme paramètres :

- A4, à la française
- Marges par défaut
- Premier numéro de page : 1
- Cadres de texte auto
- Nombre de colonne : 3
- Largeur de la gouttière : 4 mm

- Editez la maquette **normal**, et ajoutez un bloc texte avec une justification centrée, l'option habillage désactivée, tout en bas de la page en centrant le bloc sur la largeur et insérez y la commande correspondant au numéro de page (alt + #, normalement).

- Cliquez sur **Quitter** et dans le menu **Page** choisissez **Insérer**, et ajoutez 7 pages après la première, en utilisant la maquette **normal**.

Nous voilà donc avec notre document de 8 pages numérotées, et une trame de 3 colonnes texte par page.

- Créez deux nouvelles maquettes, l'une nommée **Première** et l'autre **Dernière**.

- Appliquez la maquette (par glisser - déposer dans la palette) **Première** sur la page qui porte le numéro **1** et **Dernière** sur la page portant le numéro **8**.


Dans les deux cas, cela aura pour effet de supprimer les chiffres dont on n'a pas besoin sur une première de couverture, ni sur la quatrième.

- Editez à nouveau la maquette **normal** et ajoutez cette fois en haut, et centré une image (le gnu, par exemple), puis quittez.

L'image devrait se trouver maintenant sur toutes les pages avec la maquette normal, soit de la 2 à la 7.

- Ajoutez le bloc image avec le gnu dans l'album (avec un clic-droit), il ressortira sur la couverture.

- Sur la première page, sélectionnez le bloc de gauche, et cliquez sur le deuxième bloc avec l'outil qui brise le chaînage entre deux

blocs texte : 

Ainsi le premier bloc sera indépendant, et il servira pour l'édition.

- Convertissez le premier bloc en polygone pour en faire un fond avec un filet, puis ajoutez par dessus un bloc texte, puis le texte "édito" dans un nouveau bloc au-dessus.

- Composez un titre pour le journal

- Depuis l'album, par glisser-déposer, mettez en place le logo à gauche du titre du journal.

Vous pouvez utiliser la maquette Première pour composer le titre, mettre en place le logo, etc ..., elle pourra servir pour le prochain numéro ...

- Nous allons maintenant créer 3 styles pour le texte :

Titre, Sous titre et Texte

Avec pour **Sous titre**, un corps supérieur de 2 ou 3 points au style **texte** (qui aura un corps de 10 à 12 pt), la même police en gras et italique par exemple, et pour **Titre**, un corps encore supérieur de 2 ou 3 points et toujours en gras.

Vous pouvez maintenant importer du texte dans le bloc central de la première page, qui se répartira dans les blocs suivant et sur les pages suivantes, et formater le texte avec les **style** qui viennent d'être créés.

- Ajoutez un bloc texte au bas à droite de la première qui servira de sommaire.

- Utilisez le tout dernier bloc texte sur la dernière page pour l'ours, contenant les informations sur l'équipe qui a réalisé le journal.

Utilisez éventuellement la maquette **Dernière** pour la trame de l’ours qui risque de ne pas beaucoup varier.

Reste à sauvegarder le tout sous forme de fichier **.sla** pour le document **Scribus** et **.scr** pour l’**album**.

Et voilà la trame de votre journal terminée :



Les différents éléments de cette maquette (fichier **Scribus**, **album**, **images**, **texte** à importer) sont téléchargeables ici : http://www.yeccoe.org/article.php3?id_article=65 (en bas de la page)