
Scribus, coordonnées et placement d'objets



Ce didacticiel est compatible avec la version 1.01 de Scribus

Certaines fonctions de Scribus ne sont pas expliquées dans cet article, qui fait partie d'une série qui traite plus en détail de telle ou telle possibilité de l'application. Pour une prise en main de Scribus, voir sur le même site le manuel, disponible en ligne ou téléchargeable en pdf.

Table des matières

1	Introduction	3
2	X et Y	4
2.1	Aligner deux blocs sur leur coté gauche :	5
2.2	Créer un effet d'ombre sur un bloc :	5
2.3	Un document sans marge	6
2.4	Faire pivoter un objet	6
2.5	La grille	7
3	Espacer / Aligner	8
3.1	Aligner quatre blocs par le haut	8
3.2	Répartir horizontalement et aligner 5 blocs par le bas	9
4	Dupliquer / Déplacer	10
4.1	Ajouter une ombre à un texte	10
4.2	Créer un tableau	11
5	Z ou Les calques	12
5.1	Les plans d'un même calque	12
5.2	Plusieurs langues et plusieurs calques	12
6	Conclusion	14

1 Introduction

La philosophie de composition d'une mise en page avec Scribus est très différente de celle que propose un traitement de texte classique.

Chaque élément de la maquette de Scribus étant positionné indépendamment sur la page grâce à ses coordonnées X et Y ainsi qu'en profondeur (Z), notamment, grâce aux calques.

Pour faire encore une comparaison, on peut considérer que juste dans un bloc texte de Scribus, on dispose des mêmes fonctions typographiques que dans un traitement de texte classique entier ...

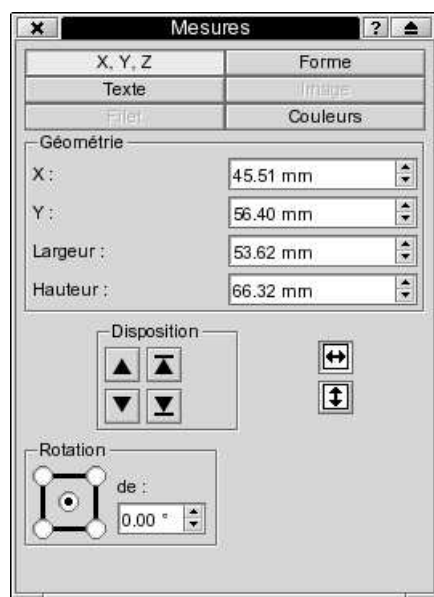
Par ailleurs ce type de fonctionnement est caractéristique des applications commerciales du type Xpress, ou Indesign, qui règnent sans partage dans les studios de pré-press ou les imprimeries, ceci pour dire que l'ambition de Scribus est clairement de jouer dans la cour des grands de la PAO professionnelle.

Pour s'en convaincre, il suffit de considérer d'autres caractéristiques de l'application : Quadrichromie, Profil ICC, Exportation en pdf/X3
....

Ce système de travail en coordonnées permet tout ce que l'on attend d'un outil professionnel : rigueur, précision, souplesse et créativité.

2 X et Y

Voici la palette flottante des mesure dans la partie XYZ, ici avec un bloc sélectionné, ce qui nous donne des informations de coordonnées et de taille sur cet objet :



Dans la partie **Géométrie** on a :

- X : qui est la distance du bord gauche de la page au coté gauche du bloc sélectionné.
- Y : qui est la distance du bord haut de la page au sommet du bloc sélectionné.
- Largeur : Largeur du bloc
- Hauteur : Hauteur du bloc

L'unité de ces mesures se configure dans les préférences, c'est ici le millimètre.

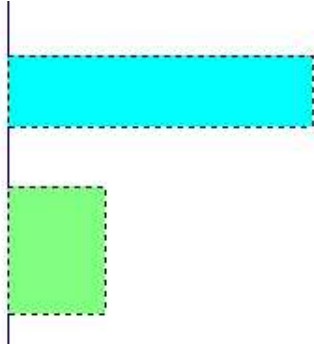
On peut modifier et contrôler la position d'un objet :

- **Par l'utilisation de la souris pour déplacer le bloc**
- **En saisissant les coordonnées directement dans le champ correspondant**, et en validant par la touche entrée. Cette méthode étant évidemment d'une précision absolue.
- **En utilisant la grille et / ou les repères**

Dans les chapitres suivant nous allons voir quelques exemple d'utilisation

2.1 Aligner deux blocs sur leur coté gauche :

- Placez un repère vertical sur la page en cliquant sur la règle à gauche de la page et en tirant le repère sur la page à l'endroit désiré.
- Vérifiez que les repères soit bien magnétisés (Menu **Affichage** ▷ **Repères magnétiques**)
- Placez ensuite le coté gauche de chaque bloc sur le repère qui, étant magnétique attirera les blocs et positionnera chacun avec la même coordonnée en X.



2.2 Créer un effet d'ombre sur un bloc :

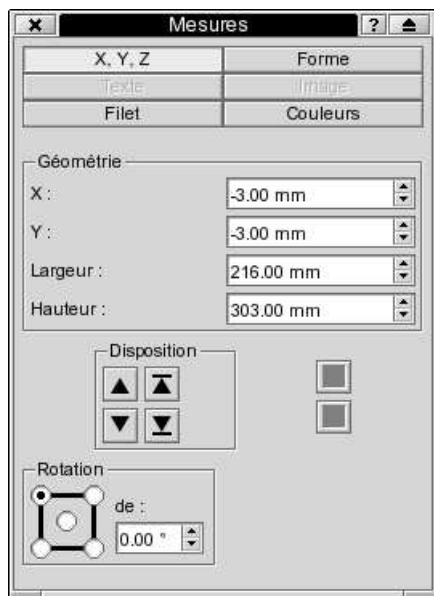
- Utilisons un bloc image comme point de départ (**important** : avant de continuer, sélectionnez le bloc, faites **Ctrl + M** et décochez la case **Habillage** puis **Ok**)
- Dupliquez le bloc (**Ctrl + C**, puis **Ctrl + V**)
- Convertir ce nouveau bloc en polygone (**Clic-droit** ▷ **Convertir vers** ▷ **Polygone**)
- Remplir le bloc d'un gris à 30 %, par exemple.
- Placez ce bloc ombre sous le bloc image (**Sélection** ▷ **Clic-droit** ▷ **Mettre au fond**)
- Et enfin, décalez le bloc du dessous de 2 mm horizontalement et verticalement par rapport à celui de l'image : Si les coordonnées du bloc image sont X : 46 mm et Y : 48 mm, celle du bloc gris seront : X : 48 mm et Y : 50 mm, et voilà notre ombre.



Lorsque l'on Groupe deux objets (pour pouvoir les déplacer ensemble) ce qui peut être utile dans le cas de l'ombre, qui ainsi ne bougera plus par rapport à son bloc, on va en fait créer une nouvelle entité avec, dans notre cas de nouvelles dimensions, mais pas de changement de coordonnées, car elles sont mesurées depuis le coté gauche et le sommet du bloc ..., mais dans certains cas de création de groupe, il faudra tenir compte des nouvelles dimensions pour le positionnement du nouvel objet.

2.3 Un document sans marge

Lorsque l'on souhaite un document avec un fond coloré sur toute la surface d'un A4 par exemple (donc sans marge), il faudra paramétrer toutes les marges à 0 lors de la création du nouveau document, et utiliser un bloc coloré sur toute la surface, et même un peu plus, en utilisant des coordonnées négatives pour être sûr que toute la surface sera couverte, par exemple :



X et Y sont ici à -3, et le bloc de couleur est de 213 mm par 303 mm. Donc le format 210 x 297 est recouvert d'un bloc centré sur le format qui déborde de 3 mm tout autour.

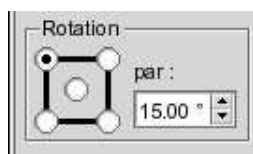
C'est ce qu'on appelle en imprimerie, un bord perdu, qui permet une marge de sécurité lors du massicotage ..., mais Scribus ne permet pas (encore ...) d'imprimer avec un bord perdu de manière simple (il faudrait prévoir un format plus grand, tracer des trait de coupe etc ...).

Il faut également voir du côté du PDF/X3 qui permet de générer un pdf en y incluant ce qui se trouve dans les marge (sujet d'un prochain article je pense), mais revenons à notre cas :

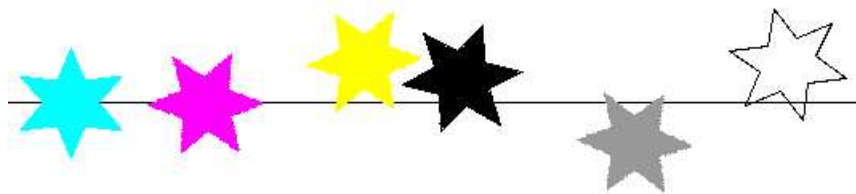
Le fond sera donc présent sur toute la surface si on génère un pdf, mais par contre, si on ne dispose que d'une imprimante A4, on aura la plupart du temps (certains modèle impriment quand même sur toute la surface du A4, il me semble), une marge blanche tout autour du de la page, l'idéal étant d'avoir une imprimante d'un format supérieur.

2.4 Faire pivoter un objet

Pour cela, après sélection de l'objet, choisissez s'il pivotera sur son axe ou sur un de ses cotés, et entrez la valeur en degré, tout cela dans la partie basse à gauche de la palette mesure (toujours l'onglet XYZ) qui se nomme **Rotation**.



Voici quelques exemples :



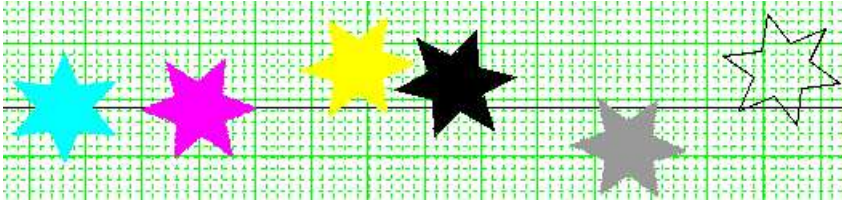
La ligne horizontale représente l'axe horizontal commun à toutes les étoiles avant de les faire pivoter.

2.5 La grille

Voici encore un moyen d'aligner et de positionner les éléments d'une mise en page avec Scribus :

On active la grille par le menu **Affichage** ▷ **Afficher la grille**, et également **Affichage** ▷ **Magnétiser la grille** qui permet d'avoir un quadrillage de toute la surface de la page (paramétrable dans les préférences), et de le magnétiser (comme pour les guides plus haut) si besoin.

Ce qui donne :



On remarque qu'on a deux quadrillages (toujours paramétrable dans les préférences), un grand et un petit, ce qui offre une bonne précision.

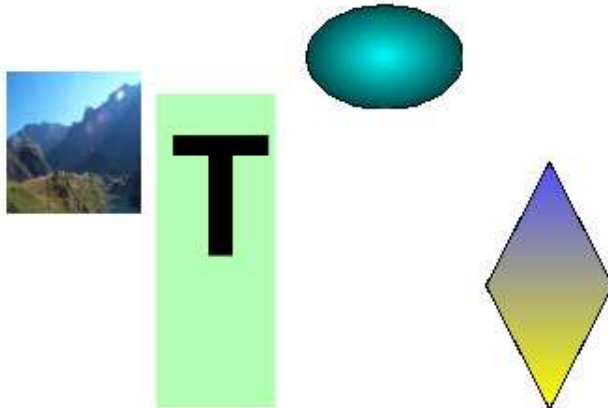
Par contre, on pourra trouver que cela brouille la vision de la mise en page ... à chacun sa méthode, Scribus nous donne de nombreuses possibilités, il n'y a qu'à choisir.

3 Espacer / Aligner

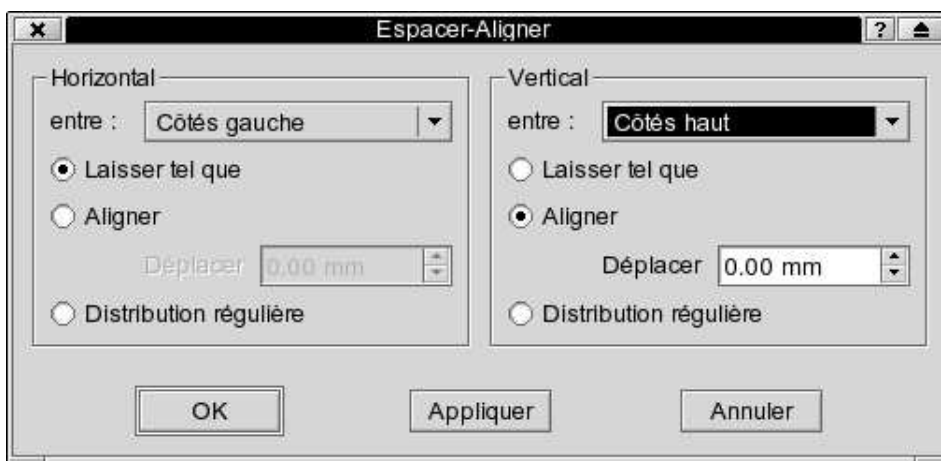
3.1 Aligner quatre blocs par le haut

Cette commande peut être utilisée pour réaliser encore plus simplement un alignement de bloc, et bien plus, comme nous allons le voir.

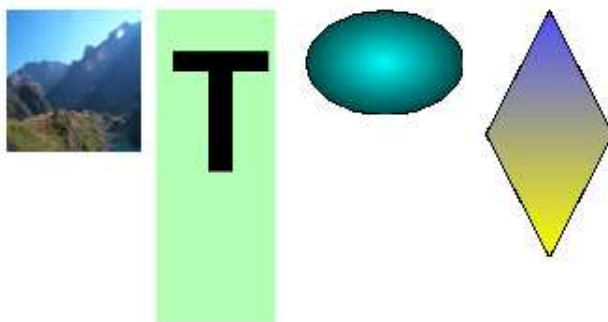
- Tracez quatre blocs de tailles et de formes différentes :



- Sélectionner ces quatre bloc
- Utiliser la commande **Bloc** ▸ **Espacer / Aligner** avec les paramètres :

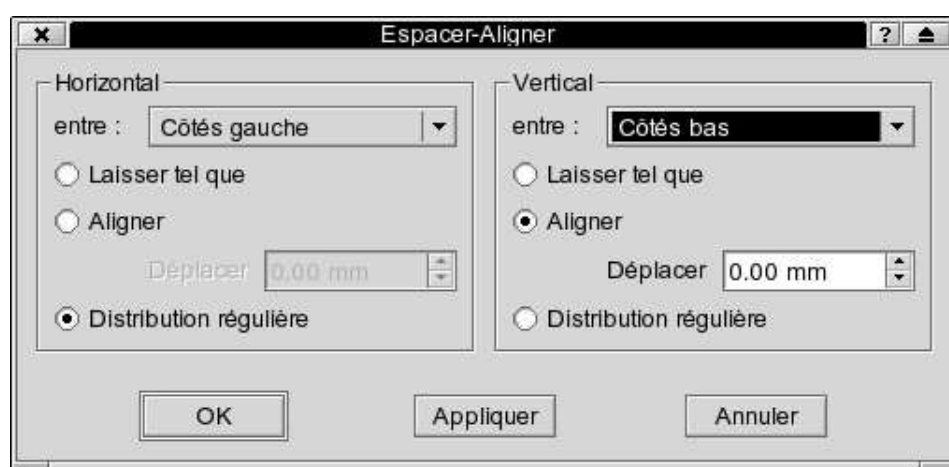


- Et les quatre blocs sont maintenant alignés par leur sommet (en ayant pour base le bloc le plus haut) sans l'utilisation d'un repère ou de la boîte des coordonnées



3.2 Répartir horizontalement et aligner 5 blocs par le bas

La même commande utilisée sur 5 blocs à répartir sur une largeur donnée (entre deux repères) et à aligner par le bas donnera :



Avec la fonction **Distribution régulière [Horizontal]**, l'espace entre les blocs est identiques, et entre **Côtés bas [Vertical]**, les blocs sont alignés par le bas.

4 Dupliquer / Déplacer

4.1 Ajouter une ombre à un texte

Cette commande (toujours dans le menu **Bloc**), permet, par exemple de créer une ombre sans utiliser la boîte des coordonnées :
Saisir un texte en couleur :



Sélectionnez le bloc texte et lui appliquer la commande : **Bloc** ▷ **Dupliquer / Déplacer** avec les paramètres :



Modifier ensuite la couleur et la teinte du texte dupliqué en **gris** à 30 %, et placer le bloc contenant le texte gris au **fond** (Clic-droit
▷ **Mettre au fond**) :



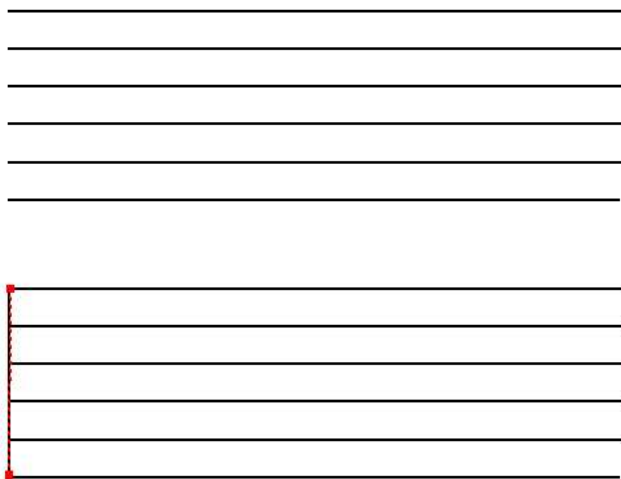
4.2 Créer un tableau

Dupliquer - Déplacer peut également servir à composer un tableau sans difficultés. Voici un exemple :

Commençons par un filet de 81 mm de long



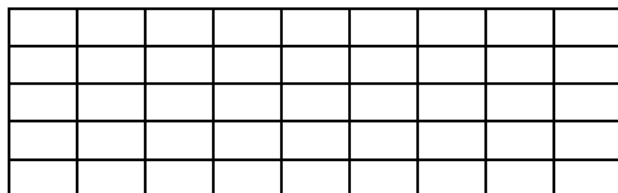
La commande **Dupliquer - Déplacer** ci-dessus donnera ce résultat :



Il faudra ensuite tracer un filet vertical de 25 mm sur la gauche, le sélectionner et appliquer la commande ci-dessous :



Pour obtenir un tableau parfaitement calibrer :



Pour utiliser du texte dans ce tableau, il suffira d'y tracer des blocs texte de tailles identiques au cases et de remplir ...

5 Z ou Les calques

Z est donc ici l'élément de profondeur.

Deux moyens de faire varier la position **Z** d'un objet :

- Soit sur un seul et même calque (commande **clic-droit** ou le menu **Objet**),
- Soit en utilisant les **calques** et leur hiérarchie, et bien évidemment, on peut combiner les deux.

5.1 Les plans d'un même calque

Utilisez, lorsque l'objet est sélectionné, une des commandes :

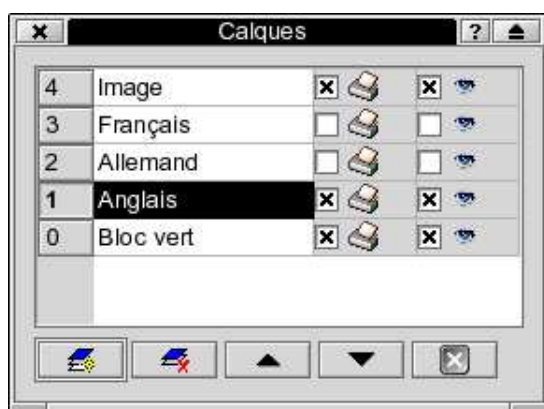
Clic-droit ▷

1. **Mettre au fond**
2. **Mettre devant**
3. **Placer dessus**
4. **Placer dessous**
 - **Mettre au fond**, placera l'objet derrière tous les autres.
 - **Mettre devant**, le placera devant tous les autres.
 - **Placer dessus**, fera monter l'objet d'un niveau dans la hiérarchie.
 - **Placer dessous** le fera descendre de un niveau dans la hiérarchie.

Nous avons un bon exemple de cette méthode dans la section précédente 4.1 ou il s'est agi de placer l'ombre du texte en-dessous.

5.2 Plusieurs langues et plusieurs calques

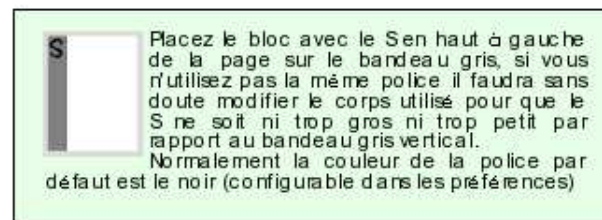
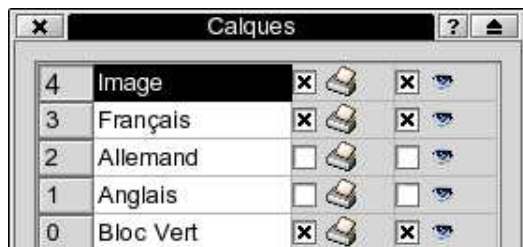
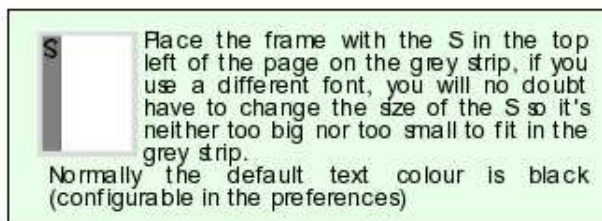
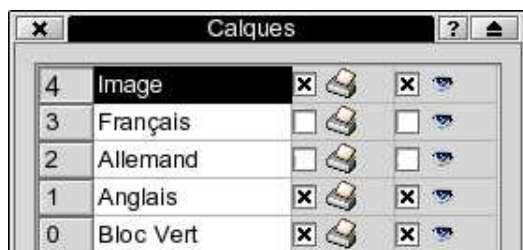
- Utilisez, lorsque l'objet est sélectionné, la commande **Clic-droit** ▷ **Mettre sur le calque** et choisissez le calque sur lequel déplacer l'objet.
- Pour sélectionner un objet, il faut évidemment être placé sur le calque le contenant, pour cela sélectionnez le calque voulu dans la palette calque.
- Dans la capture ci-dessous, c'est le calque "Anglais" qui est sélectionné (texte blanc sur fond noir).



La palette calque s'obtient par le menu **Outils** ▷ **Afficher les Calques**

Un exemple d'utilisation des calques est la création d'un document qui sera publié en plusieurs langues :





Nous avons donc ici, 5 Calques :

1. Le calque 0 qui contient le fond, commun au 3 langues
2. Le calque 1 qui contient le texte anglais
3. Le calque 2 qui contient le texte allemand
4. Le calque 3 qui contient le texte français
5. et le calque 4 sur lequel se trouve l'image, commune au 3 langages. On peut remarquer que le fait de placer ce calque image au-dessus de tous les autres permet d'utiliser la fonction **habillage**, qui ne fonctionne que lorsque le bloc qui est habillé est placé au-dessus du (des) blocs texte.

Il suffira donc, pour générer le pdf (ou imprimer) une des versions parmi les 3 langues présentes, de décocher les 2 calques correspondant aux 2 autres langues dans les 2 colonnes situées à droite de la palette calque.

6 Conclusion

Ce petit tour des possibilités de Scribus concernant les 3 dimensions est terminé.

Grâce à ce principe de fonctionnement, Scribus offre des possibilités de mise en page très élaborées avec une approche simple et efficaces.

Quant à la quatrième dimension, c'est peut-être le fait qu'un logiciel aussi abouti (en n'ayant qu'un peu plus de 2 ans de développement) soit un logiciel **libre** ... ;-)