

Nous allons dans ce document décrire le mode d'emploi du logiciel SCRIBUS qui vous permettra de faire de la publication assistée par ordinateur (combiner des images des graphiques et du texte dans le même document).

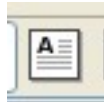


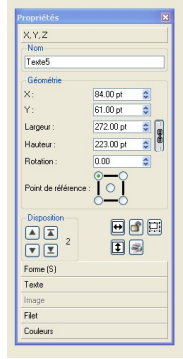


N°	Description	Illustrations
01	Dans le menu [Démarrer] + [tous les programmes] + [scribus] cliquez sur le lien [Scribus 1.3.3.1]	
02	Choisissez les caractéristiques du nouveau document que vous voulez créer (disposition, format de la page, disposition des marges, etc...)	
03	<p>Dans le menu [Fichier] sélectionnez la commande [Enregistrer sous].</p> <p>Complétez la fenêtre qui apparaît à l'écran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Répertoire de sauvegarde • Nom du document 	
04	Utilisez la barre d'outils pour réaliser votre document.	

- Outil sélection
- Outil création cadre de texte
- Outil insertion d'une image
- Outil insertion d'un tableau
- Outil insertion d'une forme
- Outil insertion d'un polygone
- Outil insertion d'une ligne

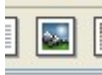
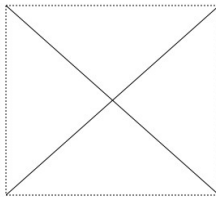
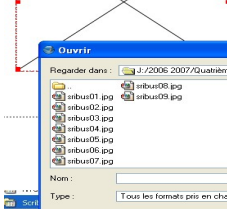
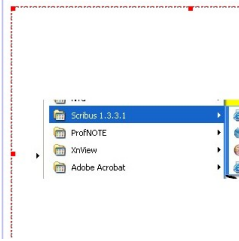
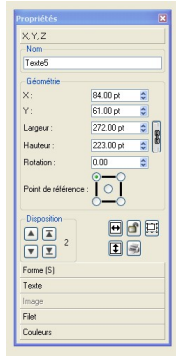
Mode d'emploi du logiciel SCRIBUS

Utilisation de l'outil { insertion d'un cadre de texte }

N°	Description	Illustrations
01	Cliquez sur l'outil (icône) { insertion d'un cadre de texte }	
02	Avec la souris, définissez les dimensions de votre cadre de texte (<i>Clic gauche avec maintien + déplacement et relâcher bouton gauche à la fin du déplacement</i>)	
03	Double clic dans la zone de texte pour pouvoir saisir le texte ou utilisez l'icône { éditer le contenu du cadre } (<i>lorsque le cadre est sélectionné</i>).	
04	Un clic droit dans un cadre permet d'ouvrir le menu contextuel. Ce menu vous permettra de définir les propriétés de votre texte. <i>Note: pour modifier les propriétés d'un texte vous devez pour commencer le sélectionner.</i>	


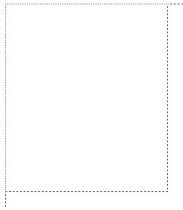
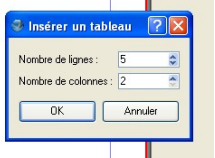
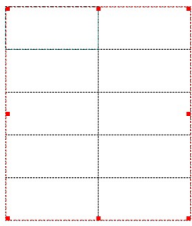
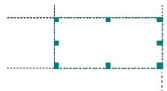

Mode d'emploi du logiciel SCRIBUS

Utilisation de l'outil { insertion d'un cadre d'image }

N°	Description	Illustrations
01	Cliquez sur l'outil (icône) { insertion d'un cadre d'image }	
02	Avec la souris, définissez les dimensions de votre cadre d'image (<i>Clic gauche avec maintien + déplacement et relâcher bouton gauche à la fin du déplacement</i>)	
03	Double clic dans le cadre d'image pour pouvoir sélectionner une image dans la fenêtre qui s'ouvre à l'écran.	
04	L'image, une fois sélectionnée dans la fenêtre qui s'est ouverte, apparaît dans votre zone. <i>Note: pour modifier les propriétés de l'image vous devez pour commencer la sélectionner.</i>	
05	Vous devez maintenant modifier les propriétés de votre image pour qu'elle apparaisse totalement dans votre cadre (<i>ou alors réduire le cadre pour qu'il ait la même taille que l'image</i>). <i>Ouvrez le menu contextuel en cliquant sur le bouton droit de votre souris lorsque vous êtes sur l'image.</i>	

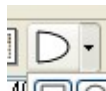
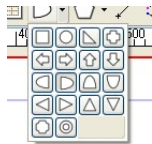


Mode d'emploi du logiciel SCRIBUS

Utilisation de l'outil { insertion d'un tableau }

N°	Description	Illustrations
01	Cliquez sur l'outil (icône) { insertion d'un tableau }	
02	Avec la souris, définissez les dimensions de votre tableau (<i>Clic gauche avec maintien + déplacement et relâcher bouton gauche à la fin du déplacement</i>)	
03	Une fenêtre s'ouvre à l'écran. Vous devrez y définir le nombre de lignes et de colonnes de votre tableau.	
04	Vous avez maintenant sur votre feuille un tableau qui s'affiche.	
05	Sélectionnez une cellule dans votre tableau (double clic)	
06	Pour écrire quelque chose dans votre cellule vous devez encore une fois faire un double clic dans la cellule sélectionnée.	

Mode d'emploi du logiciel SCRIBUS

Utilisation de l'outil { insertion d'une forme }

N°	Description	Illustrations
01	Cliquez sur l'outil (icône) { insertion d'une forme }	
02	En déroulant l'outil vous pouvez choisir la forme que vous voulez dessiner	
03	Définissez avec votre souris la zone dans laquelle vous voulez mettre une forme.	
04	Avec le bouton droit de votre souris ouvrez le menu contextuel pour pouvoir changer les propriétés de chaque objet.	

Mode d'emploi du logiciel SCRIBUS