

DESTINATAIRE
AnimateurPUBLIC
AnimateurTHÈME
Informatique

Personnaliser les modèles de Studio-Scrap 5

Voici comment personnaliser un modèle de document proposé par Studio-Scrap 5. Cet exemple est une excellente manière de se perfectionner et de découvrir d'autres possibilités de ce logiciel.

Utiliser des Modèles

- Avec le logiciel *Studio-Scrap 5*, est proposé gratuitement un grand nombre de documents modèles. Ceux-ci se trouvent dans l'espace *Modèles* situé à gauche de l'écran, sous *Feuilles*.
- On découvre là de multiples fichiers prêts à l'emploi : il y a notamment des pages de scrapbook, des cartes en l'honneur d'une fête, d'un anniversaire... Ces modèles sont consti-

tués par des ensembles de blocs et de formes, on peut donc aisément les modifier avec les fonctionnalités que nous avons utilisées précédemment : *Modifier les couleurs de l'objet ; choisir un alignement ; fusionner, perforer, séparer...* De même, on y insèrera sans difficulté des images ou des illustrations de son choix grâce à l'onglet *Photos* (à la condition que celles-ci soient préalablement enregistrées sous un format générique comme *.jpeg*, *.tiff*, *.png* ou encore *.bmp*).

Personnaliser un modèle

- Par exemple, cliquer sur *Mosaïques circulaires* et sélectionner le dossier *jeu de l'Oie*. On y trouve deux modèles de plateau de jeu de l'Oie. Bien entendu, les plus puristes noteront que ces derniers ne sont pas composés de 63 cases. Il n'empêche que ces modèles, qu'on peut modifier à l'envi et sur lesquels on peut insérer des textes ou images, sont une opportunité de composer des plateaux personnalisés.
- Insérer le modèle *jeu de l'oie_2* dans votre document de travail, simplement en le sélectionnant. Pour modifier le format du document, cliquer sur *Feuille* puis choisir le format désiré. Ici, on opte pour un A3 paysage.

Télécharger Studio-Scrap 5

Pour télécharger gratuitement la version complète de ce logiciel, rendez-vous sur le site du Journal de l'Animation (www.jdanimation.fr) puis cliquez sur la bannière affichée en page d'accueil. Elle vous mènera sur un espace spécifique, où toute la procédure de téléchargement vous sera expliquée (adresse mail à renseigner, mail de confirmation...).



Modifier les textures

• Ensuite, se rendre dans *Couleurs et Textures* et sélectionner deux textures pour créer une alternance entre les différentes cases. On les insère : en sélectionnant la case puis la texture et en cliquant sur la flèche verte *Modifier le gabarit sélectionné* ; ou en sélectionnant la texture et en la faisant glisser sur la case choisie (en maintenant le bouton gauche de la souris appuyé). On notera au passage que les textures s'intègrent de manière homothétique au bloc.

• Ensuite, figurer le départ et l'arrivée avec un damier : on se servira de celui proposé en noir et blanc dans *Couleurs et Textures* (grâce à la fonction recherche, on le trouvera sans mal).

• On décide toutefois maintenant de modifier dans certaines cases la texture semblable à de l'herbe par des feuilles mortes. Il n'y a pas semble-t-il de feuilles mortes dans *Couleurs et Textures*. On se rend donc sur Internet : on y trouve l'image qui nous sied, la télécharge et l'intègre grâce à *Photos* dans chacun des blocs. On conservera cependant quatre cases avec comme fond la texture verte.



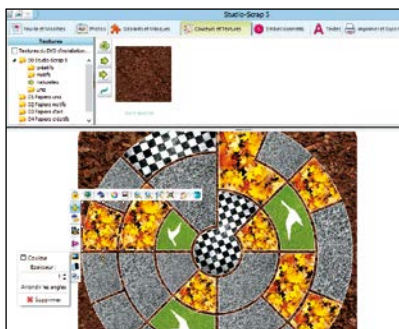
Superposer des images

• Sur ces quatre cases, intégrer une oie (il y en a une dans *Gabarits et Masques*). Pour cela, on insérera l'image de l'oie non dans le bloc (elle remplacerait la forme de ce dernier) mais à côté du plateau : on la glisse en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Lui donner une hauteur de 12 mm grâce à la fenêtre *Position et dimensions* (mm). On pensera à cocher avant cette opération la case *Garder les proportions*. Ensuite, dupliquer le bloc trois fois puis modifier la couleur de l'oie (si vous sélectionnez tous les blocs, cette opération peut se faire simultanément pour les quatre). Pour finir, positionner une image dans chaque

case verte (attention : il faudra peut-être modifier l'oie de nouveau en fonction de la taille des cases).

Insérer un fond

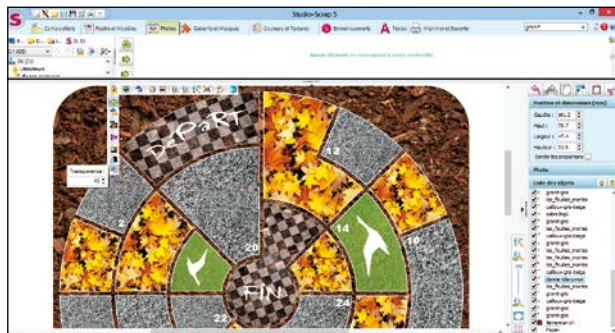
• Avant de numéroter les cases, ajouter un fond *terre-marron* au plateau. Pour accentuer la visibilité des cases, ajouter une bordure blanche d'une épaisseur de 1 mm à tous les blocs sauf le fond. Sélectionner l'ensemble des blocs en cliquant sur chacun d'eux avec la touche *ctrl* enfoncée.



• **Remarque :** si vous rencontrez des difficultés pour sélectionner les blocs, utilisez la fenêtre nommée *Liste des objets* située à droite de votre écran et décochez *terre-marron*.

Ajouter des textes

• Pour la numérotation des cases, le plus simple reste encore de créer un bloc texte avec un chiffre et de le dupliquer selon le nombre de cases à renseigner. Ensuite, placer chaque bloc chiffre sur le plateau. C'est sans nul doute l'opération de cette personnalisation la plus longue.



- Pour finir, créer un bloc texte (mode artistique) avec le mot *Départ*, en choisissant une police originale mais lisible. Lui donner une légère inclinaison et le placer. Faire de même avec le mot *Fin*. Opter pour une police de couleur blanche et modifier la transparence des deux cases en damier afin d'accroître la lisibilité des deux textes.

Toujours plus de personnalisation

- Bien entendu, ceci n'est qu'un exemple de ce qu'il est possible de faire avec *Studio-Scrap 5*.
- Avec plus de pratique, on peut entre autres ajouter des effets ou retoucher les images qu'on insère (outil *Retoucher l'image*, symbolisé par un pot de peinture). De même, on peut modifier la forme des blocs présents dans chaque modèle (outils *Gérer les points de contrôle du gabarit* puis *Modifier la forme du gabarit*).

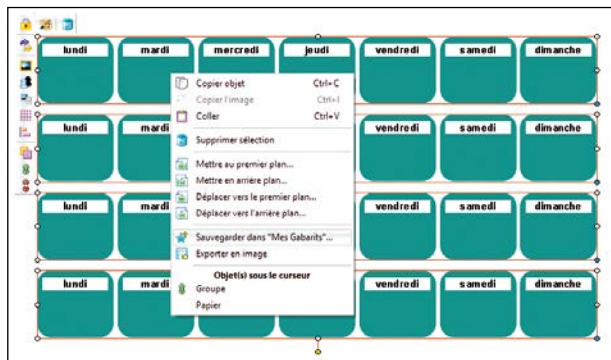


Créer des gabarits personnalisés

- Il y a une fonctionnalité que nous n'avons pas encore évoquée et qui peut s'avérer intéressante dès que vous commencerez à composer des modèles ou ensembles plus personnels, il s'agit de la fonction *Sauvegarder dans mes gabarits* (figurée par une étoile avec un + lorsqu'on clique droit sur un élément). En effet, elle permet d'enregistrer des éléments spécifiques et de les retrouver ensuite dans l'onglet *Gabarits et Masques*.

- Par exemple, dans l'optique de créer un calendrier personnalisé, élaborer quatre lignes de carrés de même taille, avec dessus le nom des jours de la semaine (penser à utiliser les fonctions *Dupliquer* et *choisir un alignement*).

Ensuite, enregistrer ce modèle dans vos gabarits. Il vous sera possible de revenir dessus quand vous le souhaitez et de les dupliquer sur plusieurs pages différentes. Cela peut s'appliquer à une frise de bonbons ou à tout autre élément de votre création.



- À vous maintenant de vous approprier *Studio-Scrap 5* et, pourquoi pas, de partager vos modèles avec d'autres animateurs !

Le jeu de l'Oie terminé



Bonus

Les modèles de ces documents sont téléchargeables sur www.jdanimation.fr, rubrique « Les bonus du mois » (décembre 2014).