

# Scribus



# LES ESSENTIELS DE L'INTERFACE UTILISATEUR

Comme dans beaucoup de logiciels, c'est par différentes fenêtres que Scribus met à disposition les différentes options de mise en page. Ces options qui permettent de travailler précisément sont relativement nombreuses et sont donc regroupées dans des outils et des fenêtres dédiées.

## Les fenêtres

Scribus possède deux principaux types de fenêtres :

- des fenêtres appelées modales qui s'affichent temporairement et bloquent toute autre action dans le logiciel tant que cette fenêtre n'est pas fermée. par exemple, la fenêtre obtenue en utilisant *Fichier/Nouveau* est une fenêtre modale.
- des fenêtres permanentes qui permettent de modifier des éléments, de voir ces éléments s'appliquer même si cette fenêtre n'est pas fermée. Les fenêtres permanentes sont accessibles depuis le menu principal Fenêtre. **Propriétés** est une fenêtre permanente essentielle.

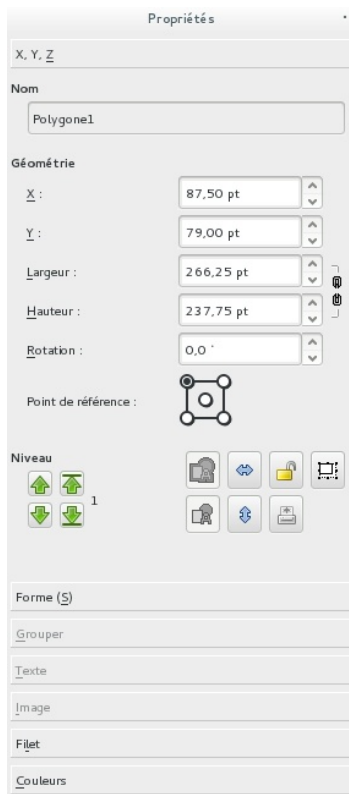
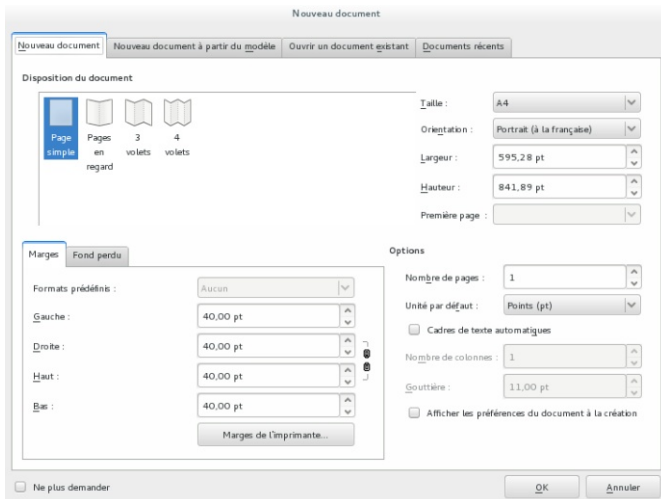
Les outils qui permettent de positionner des textes ou des images dans une page sont placés sous le menu, à l'horizontale. Nous allons les voir en détail.

De nombreuses fonctions sont accessibles par des raccourcis clavier. Ces raccourcis peuvent être commun à d'autres logiciels comme *Ctrl+C* pour copier, *Ctrl+S* pour enregistrer ou *Ctrl+Z* pour annuler ou spécifique à Scribus. Par exemple le simple fait de presser la touche *T*, active l'outil de création de bloc de texte.

Lorsque vous utilisez le raccourci *T*, prenez garde à ne pas être en mode écriture dans un cadre car dans ce cas, Scribus écrira la lettre *T* dans le cadre actif. Le plus sûr et d'appuyer au préalable sur la touche Échap.

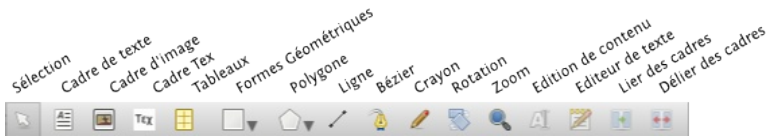
La fenêtre des **Propriétés** est réellement un des poumons de Scribus. C'est ici que l'on trouvera les options essentielles et que l'on passera une bonne parties de notre temps.


On peut d'ores et déjà remarquer qu'elle est divisée en plusieurs parties thématiques. Certaines sont activées parce qu'elles sont applicables à notre contexte et d'autres non. La partie actuellement activée sert au positionnement des éléments.





# Les outils

Les outils sont les éléments qui en général permettent d'ajouter des choses sur une page. La question est de savoir ce que l'on souhaite ajouter :



Pour du texte, l'outil cadre de Texte (raccourci T ou )

Pour des images, l'outil cadre d'image (raccourci I ou )

Pour des formes géométriques, l'outil polygone ou les formes prédéterminées  


A noter que les outils cadres permettent de spécifier une zone dans laquelle un texte sera écrit par la suite ou importé. Lors de l'utilisation des outils, ni texte ni image n'est inséré.

A noter aussi qu'il est impossible d'ajouter une image dans un cadre de texte ou du texte dans un cadre d'image. Si vous vous êtes trompés d'outil, vous pouvez utiliser le menu *Objet/Convertir* en et choisir cadre de texte ou cadre d'image pour permettre à ce cadre de contenir un autre type d'élément.

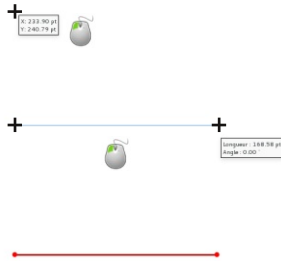
Enfin, les polygones ne peuvent contenir ni texte, ni image. Si vous souhaitez placer du texte ou une image dans l'une de ces formes géométrique, vous devrez la convertir comme expliquer ci-dessus. Il s'agit d'un outil plu destiné à la création de formes décoratives ou d'arrière-plans.



# Outils de dessins et de présentation

 **Ligne**, permet de tracer des traits droits :

1. Sélectionnez l'outil en cliquant sur son icône
2. Cliquez dans un espace vide de la page et gardez le bouton gauche de la souris enfoncé
3. Déplacez votre souris en continuant d'appuyer, et définissez ainsi l'orientation et la longueur de la ligne
4. Relâchez la souris lorsque le trait vous convient.



Pour modifier l'aspect de la ligne, il faudra utiliser l'onglet **Filet** de la fenêtre **Propriétés**. Nous y passerons plus loin.

Si vous souhaitez tracer un trait bien droit, appuyez sur la touche Ctrl lors du tracé de la ligne.


**Crayon** permet de dessiner des formes libres qui suivent la souris

**Bézier** permet de dessiner des formes géométriques libres comportant des courbes ou des droites, mais sa prise en main demande un peu de temps. C'est cependant un outil très performant qui ravi tous ceux qui le connaissent.


# Editeur interne

Ecrire du texte dans un cadre est très simple : il suffit de double-cliquer sur un cadre de texte. Cependant Scribus est un logiciel de mise en page. Il n'est pas vraiment fait pour écrire du texte et n'excelle pas dans cette tâche en particulier par un défaut de lenteur.

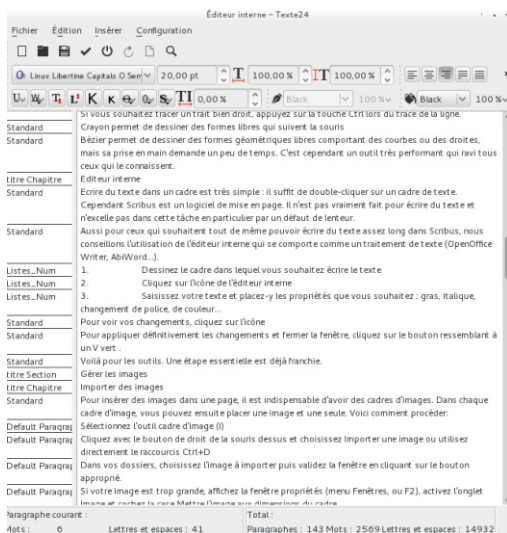
Aussi pour ceux qui souhaitent tout de même pouvoir écrire du texte assez long dans Scribus, nous conseillons l'utilisation de l'éditeur interne qui se comporte comme un traitement de texte (OpenOffice Writer, AbiWord...).

1. Dessinez le cadre dans lequel vous souhaitez écrire le texte
2. Cliquez sur l'icône de l'éditeur interne 
3. Saisissez votre texte et placez-y les propriétés que vous souhaitez : gras, italique, changement de police, de couleur...

Pour voir vos changements, cliquez sur l'icône 

Pour appliquer définitivement les changements et fermer la fenêtre, cliquez sur le bouton ressemblant à un V vert 

Voilà pour les outils. Une étape essentielle est déjà franchie.



Cette présente page telle qu'affichée dans l'éditeur interne.

On remarquera les utiles outils statistiques en bas de la fenêtre.



# GÉRER LES IMAGES

Si les images ne sont pas systématiques en mise en page (les romans en ont rarement, par exemple), elles participent cependant dans bien des cas du contenu. Il s'agit alors de les importer et de régler la façon dont celles-ci vont se mettre en place par rapport aux autres contenu pour améliorer la lisibilité tout en préservant la qualité d'impression.

## Importer des images

Pour insérer (on dira plutôt importer) des images dans une page, il est indispensable d'avoir des cadres d'images. Dans chaque cadre d'image, vous pouvez ensuite placer une image et une seule. Voici comment procéder:

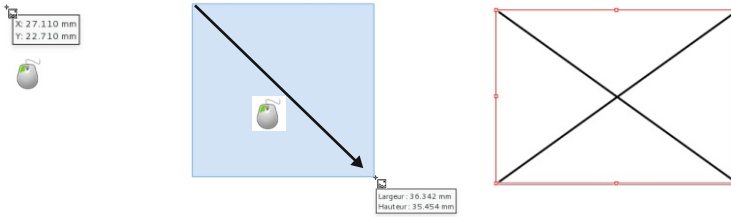
1. Sélectionnez l'outil cadre d'image (I) et tracez un cadre.
2. Double-cliquez avec le bouton de droit de la souris sur le cadre et choisissez *Importer une image* ou utilisez directement le raccourci *Ctrl+I*
3. Dans vos dossiers, choisissez l'image à importer puis validez la fenêtre en cliquant sur le bouton approprié
4. Si votre image est trop grande, affichez la fenêtre propriétés (menu *Fenêtres*, ou *F2*), activez l'onglet *Image* et cochez la case *Mettre l'image aux dimensions du cadre*.

Scribus mémorise l'emplacement originel de l'image, il est important de ne pas déplacer, ni supprimer, les images sur votre disque dur. Aussi nous conseillons de créer un dossier spécifique et de mettre vos images dedans et de ne plus y toucher.

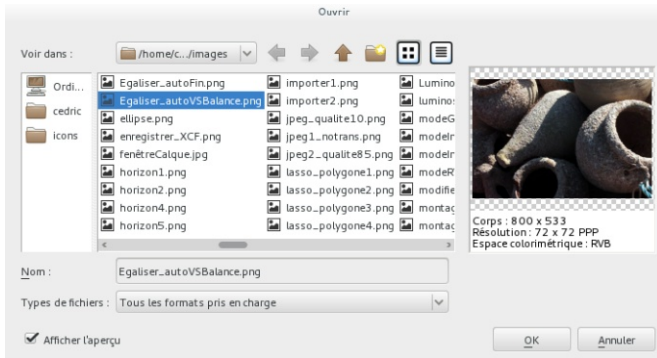
Avec certaines versions de Scribus et selon le système d'exploitation, il est parfois possible d'importer l'image en la faisant directement glisser de son dossier vers son cadre de destination.

Les cadres sont nécessaires pour tous les formats de type bitmap : JPEG, PNG, TIFF, XCF, PSD, PDF, mais pas les EPS et les SVG.

1



2



4



## Préparer l'image dans Gimp

Il est toujours préférable d'importer les images à la dimension idéale. Voici une procédure complétée pour suivre la démarche parfaite :

1. Vous avez créé votre cadre d'image. Affichez la fenêtre Propriétés (F2) si elle n'est plus visible.
2. Allez dans l'onglet XYZ (tout en haut de la fenêtre)
3. Relever le chiffre correspondant à la hauteur ou à la largeur, selon vos besoins.
4. lancez le logiciel Gimp.
5. Dans Gimp, Fichier/Ouvrir et choisissez votre image.
6. Dans Gimp, allez dans le menu Image et choisissez Echelle et taille de l'image.
7. Dans la fenêtre qui apparaît, en hauteur ou en largeur, écrivez les chiffres que vous avez relevé précédemment. Validez.
8. Dans Gimp, Enregistrez votre image de préférence en type PNG ou TIF (il suffit de dérouler la liste Type de fichier dans la fenêtre d' enregistrement).
9. Fermez Gimp.
10. Dans Scribus, importez votre image dans votre cadre de texte comme décrit dans la procédure précédente.
11. Si le cadre est trop grand, clic-droit sur le cadre et choisissez Ajuster le cadre à l'image.

Et voilà.

# GÉRER LE TEXTE

Si ajouter des images représente une étape importante de la mise en page puisque celle-ci se réduit à minima à positionner des illustrations pour accompagner le texte, il n'en reste pas moins que la partie la plus longue et la plus précise du travail appartient au texte.

Scribus met à disposition de nombreuses options typographiques ainsi que des outils avancés pour permettre un travail de précision mais aussi rapide que possible.

## Modifier l'aspect du texte avec les propriétés

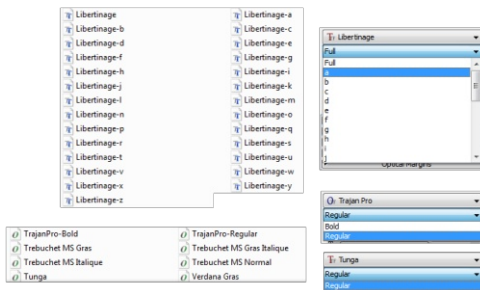
La rubrique **Texte** de la fenêtre **Propriétés** permet de changer l'aspect des caractères et des paragraphes directement en s'appliquant directement dans la mise en page.

Certains réglages sont accessibles d'un clic, il s'agit des plus courants. C'est le cas par exemple du choix de la police. Remarquez que pour obtenir le gras, aucun bouton n'est affiché. Il faut le choisir dans la liste placée sous la liste des polices. Les possibilités peuvent varier selon les polices installées sur votre ordinateur.

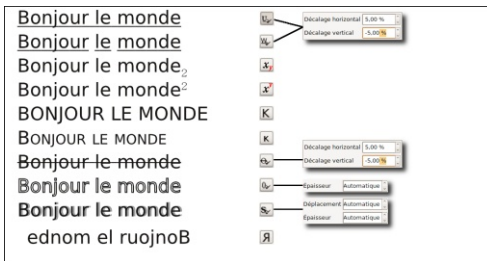
Les réglages moins courants sont classés par catégories. On retiendra en particulier :

- **Couleurs et effets** : dans laquelle on pourra changer les couleurs du texte ainsi qu'appliquer des soulignements ou d'autres effets
- **Colonnes et distances au texte** : où il est possible de définir des marges entre le texte et le bord du cadre ainsi que des colonnes
- **Paramètres avancés** : qui permettent d'agir précisément sur la largeur ou les espacements entre caractères.

En général, et dans l'objectif de travailler vite, nous aurons recours aussi peu que possible à ces réglages et les utiliserons que pour les finitions. Il sera bien plus efficace d'utiliser les équivalents en fenêtres de styles pour appliquer un aspect par défaut qui n'aura plus qu'à être adapté à la situation.



Les variantes stylistiques d'une police sont dépendantes de la police choisie



Options d'effets sur les caractères



Quelques paramètres avancés.

## Importer du texte

Nous avons déjà vu l'**éditeur interne** pour écrire confortablement du texte dans Scribus. Mais la meilleure méthode de travail consisterait à importer un texte issu d'un traitement de texte. LibreOffice est en effet beaucoup plus performant que Scribus pour l'écriture et la correction du texte (correcteur orthographique par exemple). Scribus reste en revanche beaucoup plus performant pour créer des présentations originales. La méthode que nous proposons est la suivante :

1. Dans LibreOffice, écrivez votre texte;
2. Pour changer l'aspect de vos titres et sous-titres de rubrique utilisez les styles (la fenêtre apparaît ou disparaît avec la touche *F11*)
3. Enregistrez au format LibreOffice odt ou sxw
4. Dans Scribus, créez un document en cochant la case *Cadre de texte automatique* dans la fenêtre *Fichier/Nouveau*.
5. Cliquez sur le premier cadre devant contenir le texte
6. Allez dans *Fichier/Importer un texte* et allez chercher votre texte dans vos répertoires.
7. Scribus affiche un message vous demandant quoi faire avec les styles. Décochez les deux premiers et laissez la troisième option puis validez.
8. Votre texte apparaît peu à peu dans le cadre et l'aspect qu'il avait dans LibreOffice est plus ou moins conservé selon les options et les paramètres disponibles.

Si dans LibreOffice, votre texte occupait plusieurs pages, lors de l'importation dans Scribus, les pages ne sont pas créées automatiquement. Utilisez le menu *Page/Insérer des pages* et inscrivez le nombre de page que vous aviez dans LibreOffice. Les pages vont être ajoutées et le texte va automatiquement se placer dessus puisque nous avons coché l'option *Cadre de texte automatique* lors de la création du fichier. Vous pouvez ensuite passer à la modification du texte, à l'importation des images...



Index  
 Index lexical 1  
 Index lexical 2  
 Index lexical : titre  
 Note de bas de page  
 Style par défaut  
 Table des matières niveau 1  
 Table des matières niveau 2  
 Titre  
 Titre  
**Titre 1**  
 Titre 2  
 Titre de table des matières

Styles appliqués

## Table des matières

Mauss, le don au coeur du social	1
Tout le monde est un peu Père Noël	1
Accepter le cadeau	2
« Passes à ton voisin » et « rendre à César »	3
La communauté du logiciel libre	4
Le ciment de la communauté	4
Le grain de table	6

Les logiciels libres, depuis maintenant une vingtaine d'années, montrent que des systèmes informatiques complexes peuvent être construits sur la base d'une collaboration ouverte. Quelle que soit la qualité ou la pertinence des produits ainsi créés, il est de coutume de dire que les contributeurs à de tels projets sont de deux sortes : des hackers au sens de pirates, des bénévoles. Dans les deux cas, le discours tente de déconstruire les progrès réalisés dans le domaine et dénote un scepticisme quasi-général. Pourtant, au sein de la communauté des contributeurs eux-mêmes ou au vu de leurs proches, il est fréquent d'entendre dire que le développement des logiciels libres repose sur une éthique du don. Nous profiterons d'une lecture de Mauss (L'Essai sur le don) pour analyser ce don et évaluer cette association.

Après un raccourci sur les modalités essentielles des sociétés reposant sur le don telles que Mauss a pu le décrire, nous essaierons de voir si ces formes correspondent à celle de la communauté des logiciels libres.

### Mauss, le don au coeur du social

Depuis l'apparition des monnaies comme objets d'échange, la nature du commerce (au sens ouvert) interindividuel et même intersocial (pour ne pas dire international) semblent avoir changé la nature des conditions de celui-ci, mais plus encore la société elle-même. Ce trait est répété être encore plus frappant lorsque la place des monnaies dites virtuelles, parties de simples papiers contractuels jusqu'aux valeurs numériques, est abordée. Beaucoup diront que l'argent, pour parler simplement, est au coeur des préoccupations et qu'il constitue le principal moteur des individus et par leur biais de la société dans laquelle ils s'inscrivent.

Mauss sera l'un des premiers à critiquer cette vision utilitariste qui fait de la monnaie l'objectif de toute une vie alors qu'elle doit avant tout être comprise comme un moyen. Mauss va donc analyser la structure des échanges dans diverses sociétés dites primitives et qui semblent n'avoir pas atteint le stade élaboré de commerce, au sens industriel et monétaire, que nous connaissons. C'est sur cette base qu'il va définir le don comme principe liant des sociétés et comme principe essentiel à la définition de la place de chacun à l'intérieur de celles-ci.

### Tout le monde est un peu Père Noël

Dans les sociétés étudiées par Mauss, le don est ce qui distingue les individus. C'est même ce qui les marque socialement. Au-delà de la simple ostentation, démonstration par des signes extérieurs de richesse qui peut transparaître dans le vestimentaire ou l'apparat, par exemple, le don est une modalité de valorisation que chacun peut connaître et qui s'avère basée sur l'intention visible avant tout. Donner, c'est faire preuve de son détachement non pas des choses matérielles mais de la simple possession, d'une certaine façon de sa richesse, pas nécessairement matérielle comme nous le verrons ultérieurement. C'est en même temps montrer son attachement à un système, l'adhésion tant marquée par la participation. Toute personne est donc encouragée à donner, elle se voit alors valorisée dans une position honorable, disons pour rester dans des intentions saines, par la marque d'attention à l'autre dont elle a fait preuve.

1 L'Essai sur le don, Mauss sur le don, Paris, PUF, 2004

1

### Nouveau document

#### Disposition du document

Page simple  
 Pages en volets  
 3 volets  
 4 volets

Titre : A4  
 Orientation : Portrait (à la française)  
 Largeur : 210,002 mm  
 Hauteur : 297,000 mm  
 Première page :

#### Marges

Format prédefini : A4  
 Gauche : 14,111 mm  
 Droite : 14,111 mm  
 Haut : 14,111 mm  
 Bas : 14,111 mm  
 Marges de l'imprimante...

#### Options

Nombre de pages : 1  
 Unité par défaut : Millimètres (mm)  
 Cases de texte automatiques  
 Nombre de colonnes : 1  
 Gouttière : 3,881 mm  
 Afficher les préférences du document à la création

4

7

### Options d'importation des fichiers OpenDocument

Écraser les Styles de paragraphe  
 Fusionner les styles de paragraphe  
 Utiliser le nom du document comme préfixe pour les styles de paragraphe  
 Ne plus demander

OK Annuler

## Table des matières

Mauss, le don au coeur du social	1
Tout le monde est un peu Père Noël	1
Accepter le cadeau	2
« Passes à ton voisin » et « rendre à César »	3
La communauté du logiciel libre	4
Le ciment de la communauté	4
Le grain de table	6

Les logiciels libres, depuis maintenant une vingtaine d'années, montrent que des systèmes informatiques complexes peuvent être construits sur la base d'une collaboration ouverte. Quelle que soit la qualité ou la pertinence des produits ainsi créés, il est de coutume de dire que les contributeurs à de tels projets sont de deux sortes : des hackers au sens de pirates, des bénévoles. Dans les deux cas, le discours tente de déconstruire les progrès réalisés dans le domaine et dénote un scepticisme quasi-général. Pourtant, au sein de la communauté des contributeurs eux-mêmes ou au vu de leurs proches, il est fréquent d'entendre dire que le développement des logiciels libres repose sur une éthique du

## Mauss, le don au coeur du social

Depuis l'apparition des monnaies comme objets d'échange, la nature du commerce (au sens ouvert) interindividuel et même intersocial (pour ne pas dire international) semblent avoir changé la nature des conditions de celui-ci, mais plus encore la société elle-même. Ce trait est répété être encore plus frappant lorsque la place des monnaies dites virtuelles, parties de simples papiers contractuels jusqu'aux valeurs numériques, est abordée. Beaucoup diront que l'argent, pour parler simplement, est au coeur des préoccupations et qu'il constitue le principal moteur des individus et par leur biais de la société dans laquelle ils s'inscrivent.

Mauss sera l'un des premiers à critiquer cette vision utilitariste qui fait de la monnaie l'objectif de toute une vie alors qu'elle doit avant tout être comprise comme un moyen. Mauss va donc analyser la structure des échanges dans diverses sociétés dites primitives et qui semblent n'avoir pas atteint le stade élaboré de commerce, au sens industriel et monétaire, que nous connaissons. C'est sur cette base qu'il va définir le don comme principe liant des sociétés et comme principe essentiel à la définition de la place de chacun à l'intérieur de celles-ci.

### Tout le monde est un peu Père Noël

Dans les sociétés étudiées par Mauss, le don est ce qui distingue les individus. C'est même ce qui les marque socialement. Au-delà de la simple ostentation, démonstration par des signes extérieurs de richesse qui peut

Le texte est importé avec sa mise en forme. Celle-ci peut cependant varier selon certains paramètres ou devoir être adapté par la suite comme ici, à cause de la mise en 2 colonnes.

## Réutiliser des styles dans Scribus

Les styles issus de LibreOffice apparaissent dans différents endroits. Si vous utilisez la fenêtre Propriétés pour paramétrer l'aspect du texte, vous devez voir la liste **style de paragraphes** dans la rubrique *paramètres de styles* et les styles déjà créés ou importés de LibreOffice y apparaissent. Pour les appliquer, cliquez simplement sur le texte à modifier et sélectionnez un style dans cette liste.

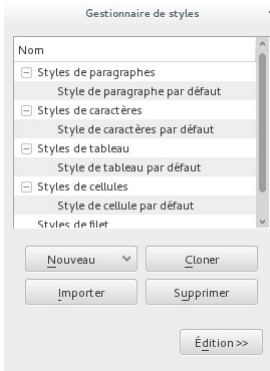
Si vous utilisez l'éditeur interne, la liste est ici en colonne de gauche, ou dans la barre des commandes.

## Modifier et Créer des styles

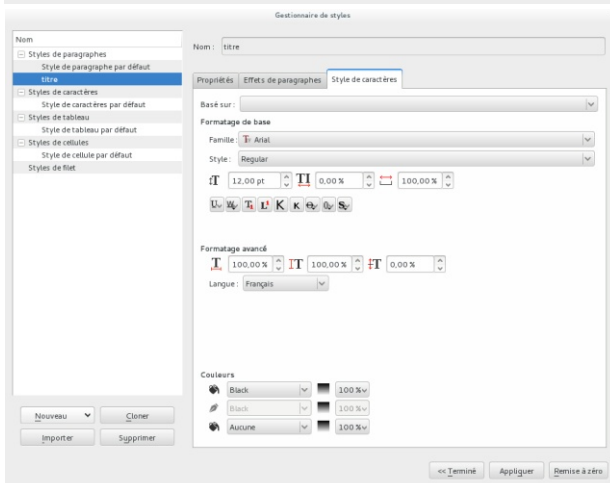
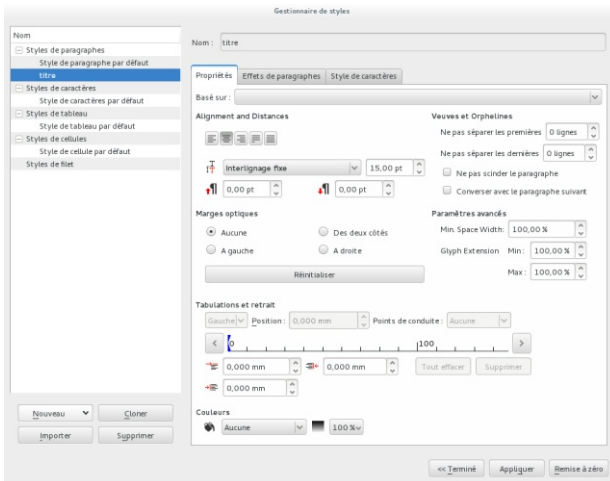
L'apport des styles est de pouvoir modifier ou appliquer le même aspect à des textes placés dans différents endroits dans la page. Il est donc important de pouvoir les ajouter et les mettre à jour facilement.

1. Créez un nouveau document avec des cadres de texte automatiques
2. Sélectionnez le premier cadre et utilisez *Insertion/Insérer un faux texte* et choisissez Standard Lorem Ipsum. Le cadre de texte va se remplir automatiquement avec un texte en latin que nous ne comprendrons peut-être pas mais qui nous fait gagner du temps et nous évite de réfléchir au texte à saisir
3. Allez dans Edition/Styles
4. Aucun style n'apparaît (à moins que vous n'ayez importer un texte issu d'OpenOffice, les styles d'openOffice y apparaîtront).
5. Cliquez sur *Nouveau* et, dans la nouvelle fenêtre, donnez un nom à votre style et déterminez l'aspect que le texte doit avoir dans la page. Si vous vous trompez ce n'est pas grave puisque vous pourrez le modifier ultérieurement. Vous pouvez utiliser l'aperçu en bas de fenêtre vous pour rendre compte de l'impact des modifications.
6. Cliquez sur Ok quand tout vous convient.
7. Créez éventuellement d'autres styles.

3



5



## Appliquer des styles

Lorsque les styles sont créés, ils sont prêts à être utilisés. Mais ce n'est pas le logiciel qui les place automatiquement sur le texte. C'est à nous de le faire. En effet, comment Scribus pourrait-il savoir quel texte doit être écrit en gras ? en rouge ?

### Méthode 1

1. Sélectionnez le texte sur lequel appliquer le style dans le cadre de texte;
2. Affichez la fenêtre Propriétés (*Fenêtres/Propriétés*)
3. Cliquez sur la rubrique *Texte* et trouvez la liste déroulante *Style de paragraphe*. Vos styles y apparaissent. Il suffit d'en choisir un pour qu'il s'applique au texte sélectionné.

Vous pouvez appliquer le style à plusieurs textes dans différents endroits de votre mise en page.

Lorsqu'il s'agit de styles de paragraphes, il suffit que le curseur de texte soit dans le paragraphe pour que le style y soit appliqué, même si aucun texte n'est sélectionné.

### Méthode 2

Cette méthode est surtout utile si de nombreux styles sont à placer.

1. Placez sur le cadre dont le texte est à paramétrer et lancer l'éditeur interne.
2. Placez le curseur sur la ligne à modifier.
3. Dans la colonne de gauche, et en face de cette ligne, cliquez sur « Aucun Style », une liste déroulante apparaît. Choisissez le style qui vous intéresse et recommencez pour les autres textes à modifier.

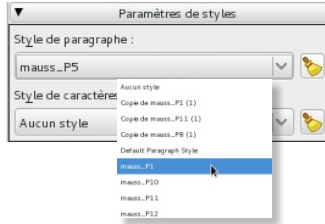
Si vous utilisez la liste placée dans la barre des commandes, vous avez la possibilité d'agir sur plusieurs paragraphes simultanément. Pour cela, il suffit de les sélectionner à la souris avant d'aller choisir le style dans la liste.

1

Mauss

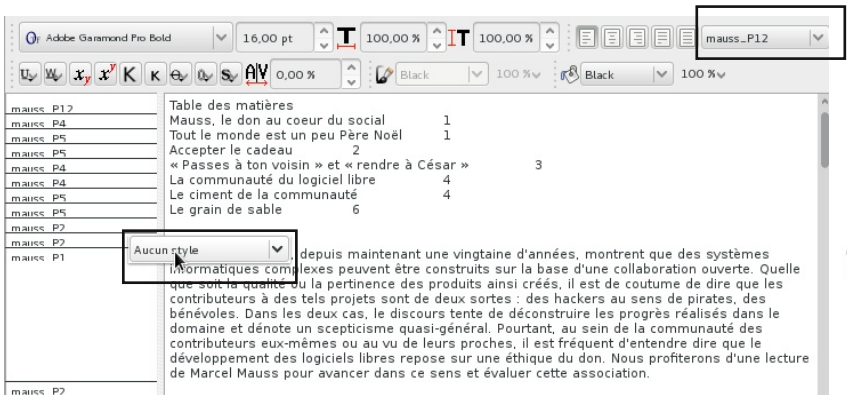
Il sera l'un des premiers à critiquer cette vision utilitariste qui fait de la monnaie l'objectif de toute une vie alors qu'elle doit avant tout être comprise comme un moyen. Mauss va donc

3



**Mauss**

Il sera l'un des premiers à critiquer cette vision utilitariste qui fait de la monnaie l'objectif de toute une vie alors qu'elle doit avant tout être comprise comme un moyen. Mauss va donc analyser la structure des échanges dans



# Scribus et les images vectorielles

Dans la réalisation de plaquettes ou de livrets, il arrive souvent besoin d'images vectorielles. Le vectoriel est un des formats d'images qui a la particularité de s'afficher toujours très net malgré le redimensionnement.

Pour redimensionner une image vectorielle, que ce soit pour la modifier ou la créer, le logiciel gratuit et libre **Inkscape** est le plus approprié. Inkscape peut également vectoriser les images bitmap simples en images vectorielles.

Le projet Inkscape se trouve à l'adresse <https://inkscape.org/fr/>. Cliquez sur Télécharger pour récupérer la bonne version pour votre système.

Une fois votre fichier vectoriel prêt, retournez dans Scribus :

1. Fichier > Importer ;
2. Importer un fichier vectoriel...
3. Une fenêtre s'affiche vous invitant à cliquer sur votre fichier vectoriel.
4. Un message d'avertissement s'affiche, ignorez-le.
5. Le curseur a changé de forme, il attend que vous cliquiez sur votre page, de préférence là où vous estimez intéressant d'afficher l'image vectorielle.
6. L'image vectorielle apparaît dans un cadre.

Il est en effet inutile d'insérer un cadre image et par ce biais d'importer l'image. Les images vectorielles sont interprétées par Scribus comme des images natives. Cela nous facilite grandement la tâche !

## Modifier l'image vectorielle depuis Scribus

L'image vectorielle apparaît dans un cadre. Sélectionnez le cadre pour le redimensionner via ses poignées rouges situées sur les côtés. N'oubliez pas d'appuyer en même temps sur *Ctrl* pour préserver le ratio de l'image.

Il est également possible de venir modifier la couleur du filet (le contour) et du remplissage via la Palette des propriétés comme vous avez l'habitude. Cependant, si l'image vectorielle est un groupe, vous devrez au préalable dégrouper (Objet > Grouper > Dégrouper) afin d'atteindre l'élément souhaité.