



Formation RagTime 6.6 Support de cours

Support réalisé par Pascal Sanglard - 2013 / 2014 InfoGraphix Centre de formation n°82 42 02159 42 auprès du préfet de la région Rhône-Alpes. InfoGraphiX est le centre de formation certifié par l'éditeur RagTime pour la France





Présentation de RagTime

- Historique
- Positionnement, finalités et limites du logiciel
- Installation de RagTime : configurations. Activation du logiciel

Le Foyer

Le Foyer est le hall d'entrée de RagTime 6.6. Il est affiché après lancement du logiciel (si vous ne l'avez pas désactivé) et vous pouvez y commencer votre travail avec RagTime 6.6. Vous y trouvez de nombreuses possibilités pour créer de nouveaux documents ou détacher des exemplaires de modèles, pour éditer à nouveau les documents récemment utilisés, pour grouper les documents souvent utilisés ou examiner les documents exemples livrés avec le logiciel





Terminologie : Composants - Contenant - Contenu

C'est une notion essentielle à RagTime. Toute la base de construction du document est basé sur ce concept.

Les **composants** sont les éléments à partir desquels un document peut être construit. Ils contiennent toutes sortes de données qu'il faut savoir bien distinguer les unes des autres lorsqu'on travaille avec un ordinateur.

Quelques exemples de composants sont les textes, les feuillets, les feuilles de calcul ou les images. La plupart des composants peuvent être affichés dans une fenêtre qui leur est propre et installés dans d'autres composants, par exemple une feuille de calcul dans un rectangle lui-même dans un composant Feuillet.

Dans l'inventaire d'un document, vous trouverez la liste de tous ses composants.

Un **contenant** est une forme qui sert uniquement à représenter les composants. De ce fait, la taille d'un document n'est accrue que d'une façon négligeable par la représentation d'un composant dans plusieurs contenants. Les modifications que vous apportez à un composant se répercuteront également sur toutes les autres représentations de ce composant.

Le contenu est par extension la partie visible de l'information à l'intérieur d'un contenant

Notes :





Présentation de l'interface de RagTime





La palette de format

Cette palette reprend un grand nombre de paramètres dont vous aurez souvent besoin dans votre travail quotidien.

La palette est subdivisée en diverses parties que vous pouvez déplier ou replier selon vos besoins. Ainsi, vous avez toujours un œil sur les paramètres les plus importants sans que la palette ne prenne trop de place à l'écran.

En fonction du contexte, certaines zones de la palette de format peuvent ne pas être accessibles



Notes :

Page 5



Les outils de dessin

Vous pouvez dessiner des objets dans des dessins, des feuillets et des maquettes de feuillet. Les objets Dessin sont des figures géométriques comme les droites, les rectangles, les ovales et les polygones, que vous pouvez créer à l'aide des outils de dessin des palettes Outils et Barre d'outils. En les installant dans des objets Dessin, vous pouvez faire apparaître des composants sur une page ou dans un dessin.

On sélectionne un objet Dessin en cliquant sur son contour. On peut cliquer partout sur des objets qui comportent un fond, à condition qu'aucun composant n'y soit installé. Vous pouvez sélectionner d'autres objets en cliquant dessus, tout en appuyant sur la touche Cmd . À l'aide de la souris, vous pouvez « clôturer » plusieurs objets, y compris des objets qui se superposent, en une seule fois.

Les objets Dessin sélectionnés sont marqués par des « poignées de sélection ». Pour les droites, une poignée apparaît à chaque extrémité, alors que les autres types d'objet sont marqués par un rectangle-guide avec 8 poignées. Au centre de l'objet apparaît un « pivot ».

La palette dessin

	DODC/JZAOD I
Outils génériques	Outils de dessin

inte graphix



Les fonctions de dessin

Nous apprendrons au cours des exercices suivants :

- Créer un objet supprimer
- Grouper des objetsRégler la dimension et la position de l'objet
- Mettre en rotation, déformer l'objet.
- Dupliquer un objet, changer de plan
 Déplacer dupliquer sur le même axe
- Poser un repère
- Appliquer couleur de fond et contour
- Modifier la forme d'un objet
- Fixer un objet



L'inventaire du document

L'inventaire est le sommaire central de votre document RagTime 6.6. Dans une liste hiérarchique (se trouvent tout d'abord tous les accessoires contenus dans le document, puis tous ses composants. Des symboles placés devant les différents éléments sont destinés à vous permettre de mieux vous orienter à l'intérieur de l'inventaire.

On accède à l'inventaire depuis le petit écureuil présent dans la barre d'outils.

Chaque document RagTime dispose de son propre inventaire.

Vous pouvez ouvrir des composants depuis l'inventaire , les amener dans d'autres documents ou les installer dans des contenants

Les composants sont selon leur réglage, triés et listés par type ou en fonction de leur nom. Vous pouvez influencer cette liste en attribuant des noms en conséquence, ou en y ajoutant des dossiers dans lesquels vous classerez les composants.

Ci dessous, exemple pour comprendre la relation entre l'inventaire et la structure du document





Le traitement de texte

RagTime offre de nombreuses possibilités pour écrire et formater des textes.

Parmi les caractéristiques les plus importantes figurent les étiquettes de paragraphe et de caractère qui vous permettent, en une seule étape, d'appliquer des caractéristiques prédéfinies à un texte. Une étiquette peut pratiquement contenir toutes les options possibles pour les caractères ou les paragraphes.

RagTime peut également créer un index à partir de termes que vous avez préalablement marqué à cet effet.

Parmi les attributs des caractères pouvant être définis se trouvent, entre autres, les espaces horizontaux et verticaux qui séparent les lettres (et peuvent être définis avec une grande précision), ainsi que les options d'échelle permettant notamment de créer de petites majuscules.

Dans RagTime 6.6, vous pouvez déterminer par des formats de paragraphe, où et comment couper des paragraphes, et définir une étiquette pour le paragraphe suivant.

En outre, RagTime 6.6 peut, comme pour des paragraphes et dans un seul contenant, définir des colonnes et les équilibrer à la fin d'un texte, calculer la distance entre les colonnes et créer des « filets intercolonnes ». Vous pouvez également créer des lettrines - lettres de plus grande taille, situées au début d'un paragraphe - et déterminer les lignes sur lesquelles le corps du texte doit commencer, dans la zone de dialogue Informations du menu Texte.

Vous pouvez placer manuellement des tabulations qui déterminent la position, le type et les caractères de remplissage d'une tabulation, et aligner des tabulations à gauche ou à droite.

Barre d'outils texte

III 袶	i	* 9	 Texte	¢	Paragraphe	standar	•	≣ •	•	Ŧ	3	≣ (• •	4 4. 2	t 📰
Not	es :														





Le réglage des paramètres texte

Import et export : depuis MsWord : copié-collé, import, glissé déposé dans un composant ou dans l'inventaire.

Fenêtres d'informations importantes pour la gestion du texte :

Informations concernant le texte	Informations concernant le texte
Général Hyperilens Objets flottants Police ftiquette de caractère (Texte Police Police Police Style Taille 10 pt Pormat des valeurs Marges texte Disposition texte Disposition texte Filter polices Notes Filter polices Style EanT84.0 Disposition texte Filter polices Style Filter polices Style Style Did Condensed Eupenha UCAS Bid Extended #2 Bid Extended #2 Style P G A B Casse telle que saisie Exemple Exemple Exemple Exemple Exemple Exemple Exemple	Général Hyperliens Objets flotants Police Couleur caractères Linguistique Format des valeurs Marges texte Disposition texte Étiquette de caractère Texte Imensions Corps I 10 pt Imensions Corps I 10 pt Imensions Corps Imensions Imensions Positionnement Exposant(+) / Indice (-) 0% Déplacement de la ligne de base 0 pt Imension Optoche 0% Imension Imension Maproche 0% Imension Imension Eurossite Medium Imension Imension Imension
	Jails Annucly

Réglages de la police

Arrangement caractères

Mise en forme paragraphe et marges

Notes :

Disposition du texte sur la page

Page 10



Les fonctions de texte

Nous apprendrons au cours des exercices suivants :

- Importer, saisir et répértorier du texte
- Installer un composant texte dans un contenant, ou plusieurs contenants liés
- Mettre en forme le texte
- Créer et appliquer les étiquettes de caractère / paragraphes
- Gérer des marges, retraits et tabulations
- Introduire des variables dans le texte
- Mettre en place du texte libre
- Relation du texte avec le contenant
- Repérer les composants dans des contenants liés



Le tableur

Les feuilles de calcul sont des instruments souples qui vous permettent de travailler avec des nombres et des tableaux et de réaliser des opérations de calcul compliquées. Elles sont également très utiles pour les mises en pages.

La disposition des cellules d'une feuille de calcul s'étend sur 16 000 lignes x 16 000 colonnes. Si vous souhaitez créer des feuilles de calcul en trois dimensions, vous pouvez ajouter jusqu'à 16000 plans.

Une cellule se compose de trois éléments : d'une valeur, d'un format et d'une formule

Vous pouvez entrer dans les cellules de feuilles de calcul des formules très variées, qui utilisent les valeurs d'autres cellules. Ces formules peuvent contenir des fonctions.

Dans les formules, les références permettent d'utiliser des valeurs contenues dans d'autres cellules. Vous pouvez créer des références pour des cellules appartenant à d'autres feuilles de calcul voire même à d'autres documents, ou encore créer à partir de graphes des références destinées à des feuilles de calcul.

Les feuilles de calcul peuvent contenir des références de boutons et vice versa. Si vous ouvrez un document contenant des références à des feuilles de calcul issues d'autres documents, RagTime vérifiera si des modifications sont intervenues et actualisera le document en conséquence.

La barre d'outil tableur

	Ì	i	*	Ø	***	1	\$	A2		Vide	abc	Σ
0	0.0						-					
No	otes :											





Les paramètres tableur

- Le tableau à l'intérieur d'un contenant
- Liaison d'un tableau à l'intérieur de plusieurs contenants
 Lignes et colonnes d'en-tête
- La répartition des cellules dans un contenant.

Fenêtres d'informations concernant la gestion du tableur



mornatio	mornacions concernancies realites de carear						
0,07 cm	0,49 cm 0,1	07 cm					
0 cm	Xv314	Orientation 123 St tota □ Tategaki					
0,11 cm							
0 cm	🗌 Masqué	🗆 Masqué					
Largeur	2,26 cm	Hauteur 0,42 cm					
Total	2,26 cm	Total 0,42 cm					
sur	une colonne	sur une ligne					
Largeur man	uelle 🗦	Hauteur automatique					
Texte à gauc	he/Nombres 🛟	Standard					
Largeur moy	venne pour remplir co	ontenant avec colonnes sélectionnées					
Hauteur m	oyenne pour remplir	contenant avec lignes sélectionnées					
Toutes les largeurs et hauteurs fixes							
Contenu et contenant liés							
Appliquer (Sans Annuler) Annuler OK							







La création et manipulation de tableaux

Au cours de ces exercices, nous allons voir :

- Quand faut-il créer un tableau ?
- L'interface tableau de RagTime.
- Outils de création, modification et répétition
- Les formules de calcul : accès aux fonctions principales
- Les liens entre feuilles de calcul relation avec l'inventaire.
- Coordonnées relatives et absolues

La présentation de tableaux :

- Fonds, encadrements
- Gestion du contenu à l'intérieur de la cellule
- Méthodologie de construction de tableaux
- La protection de zones, de formules le verrouillage du document





Les Graphes

RagTime vous propose un grand choix de types de graphes et de séries, à deux ou à trois dimensions, tels que par exemple les graphes axiaux catégories-valeurs, les graphes en secteurs, les graphes axiaux x-y ou x-y-z et les graphes spéciaux comme les graphes en araignée et les graphes ternaires ou polaires.

Suivant le type de graphe que vous choisissez, les séries pourront être représentées de différentes façons, entre autres comme des barres, des aires, des lignes, des séries Min-Max ou Min-Max en bâtons.

Méthodologie

- Sélection des données à représenter sous forme de graphe
- Si besoin réaliser un tableau intermédiaire servant à alimenter le graphe
- Création d'un composant graphe et glisser déposer

Manipulation des graphes

- Leur représentation
- Disposer légendes, commentaires, titres
- Orientation 2D/3D
- Les échelles et repères et quadrillages, les couleurs





Les images

RagTime importe des images, issues de scanners, appareils de photos, logiciels de création graphique. Vos logos, photos, schémas sont reproduits avec le maximum de qualité dans les composants image de RagTime.

- Méthodologie d'importation liaison avec le fichier original
- Les formats images, Bitmap et vectoriels
 Déplacement et modification d'images dans un contenant
- Règles et précautions dans la manipulation d'images

La barre d'outils image



Notes :	



Les boutons

Vous pouvez utiliser les composants Bouton pour exécuter des commandes ou ordonner le calcul d'une formule. Un composant Bouton, qui doit être installé dans un contenant, peut être un simple bouton-poussoir, une case à cocher, un menu local ou un groupe de cercles d'option, selon l'usage auquel vous le destinez.

Vous pouvez déterminer toutes les caractéristiques des boutons dans la zone de dialogue Informations.

Un bouton permet de renseigner un formulaire, faire exécuter ou écrire dans une cellule de calcul au moyen d'une formule conditionnelle.

Un bouton peut également exécuter une commande script pour réaliser une suite de tâche sur le document grâce au langage AppleScript (sur Mac seulement)

 $\overline{}$

- Création d'un bouton

- Définition de ses options et caractéristiques

- Exécution d'une formule liée à un Bouton

Les différents types de boutons

Bouton poussoir	🔀 case à cocher	 Cercle d'option 1 Cercle d'option 2 	Menu local
Notes :			



Les modèles

Un modèle vous épargne du travail pour des processus répétitifs, comme les véritables imprimés.

C'est pourquoi vous devez créer un modèle si vous avez souvent besoin d'un document : lettres standards, formulaires avec en-tête, rapports, factures, listes de colisage, etc

Un modèle est un document enregistré avec une option le définissant comme tel.

Lorsque vous ouvrez normalement un document qui a été enregistré comme modèle,

RagTime ouvre un nouvel exemplaire de ce document et l'original reste inchangé.

Il vous reste donc à entrer uniquement les éléments qui varient en fonction des cas.

Pour des documents détachés d'un modèle, il est possible de compléter automatiquement des pages, pourvu que deux conditions soient remplies :

• Le modèle doit provenir d'un composant Feuillet ou d'un composant Maquette de feuillet.

• Le feuillet ou la maquette de feuillet doit contenir un chaînage destiné à la création automatique de pages.

Un modèle issu d'un feuillet ou d'une maquette de feuillet peut comporter un nombre quelconque de pages, qui peuvent chacune être conçues différemment. La première page d'une lettre peut ainsi comporter un en-tête, alors que les suivantes peuvent présenter une forme différente. De même, un journal comporte une page de titres et des pages gauche et droite.

Une fois enregistré comme modèle, le document est visible par son icône différente, ainsi que son extension .RTT (RagTime Template).

- Création d'un modèle

- Utilisation et modification d'un modèle existant







Les maquettes de feuillet

Une maquette de feuillet est une espèce d'empreinte pour des pages de feuillet et possède une liaison dynamique avec toutes les pages en dépendant. Un document peut être composé de plusieurs feuillets, de même que vous pouvez créer plusieurs feuillets à partir d'une même maquette de feuillet. Une maquette de feuillet peut contenir une série de pages de différentes tailles.

Si vous ajoutez une nouvelle page à un feuillet issu d'une maquette de feuillet, RagTime choisira automatiquement quelle page devra être utilisée, à l'aide d'une règle que vous pouvez définir, lorsque la page de maquette de feuillet est sélectionnée, dans le panneau Pages maquette de la zone de dialogue Informations.

Vous pouvez modifier une maquette de feuillet et les composants de maquette de feuillet utilisés dans un feuillet.

Une page de feuillet issue d'une maquette de feuillet contient les objets et chaînages existant dans la maquette de feuillet. Si vous modifiez des objets sur la maquette de feuillet, toutes les pages en découlant seront également modifiées. Des chaînages posés dans une maquette de feuillet régissent l'adjonction automatique de pages dans un composant Feuillet.

Des composants installés dans une maquette de feuillet peuvent être à volonté laissés de côté, installés ou dupliqués dans un composant Feuillet. Pour ce faire, vous pouvez, quand un objet Dessin ou une maquette de feuillet sont eux-mêmes sélectionnés, en modifier certaines caractéristiques dans le panneau Objets de la zone de dialogue Informations.

Vous ne pourrez travailler ou modifier un objet Dessin sur une page de feuillet tant que cet objet sera dépendant d'une maquette de feuillet.

Dans ce genre de cas, il apparaît une zone de dialogue vous permettant de supprimer la dépendance. Cependant, vous êtes toujours en mesure d'ajouter ou de modifier des objets sur la page de feuillet







Notes :		





Notes :	





Notes :	