

Scribus - softvér na tvorbu DTP



Na spracovanie a tvorbu letákov, brožúr, novín, časopisov, kníh, plagátov a náročnejších tlačových materiálov nám dobre poslúži voľne prístupný softvér s názvom **Scribus**. Je to profesionálny open source desktop publishing nástroj (DTP), šírený úplne zadarmo pod licenciou GNU GPL. Ponúka nám príjemné pracovné prostredie a množstvo funkcií. Nakoľko je program pod GNU GPL licenciou, neustále sa vyvíja a stal sa výbornou alternatívou drahých desktop programov.

Aktuálna verzia je voľne prístupná na stránke <http://www.scribus.cz/ziskat/> a je lokalizovaná aj do slovenského jazyka.

GNU General Public License (GNU GPL či jednoducho GPL) je populárna licencia pre slobodný softvér, ktorú pôvodne napísal Richard Stallman pre projekt GNU (projekt na vytvorenie kompletného operačného systému, ktorý by bol slobodným softvérom).

GPL zaručuje verejnosti slobodu:

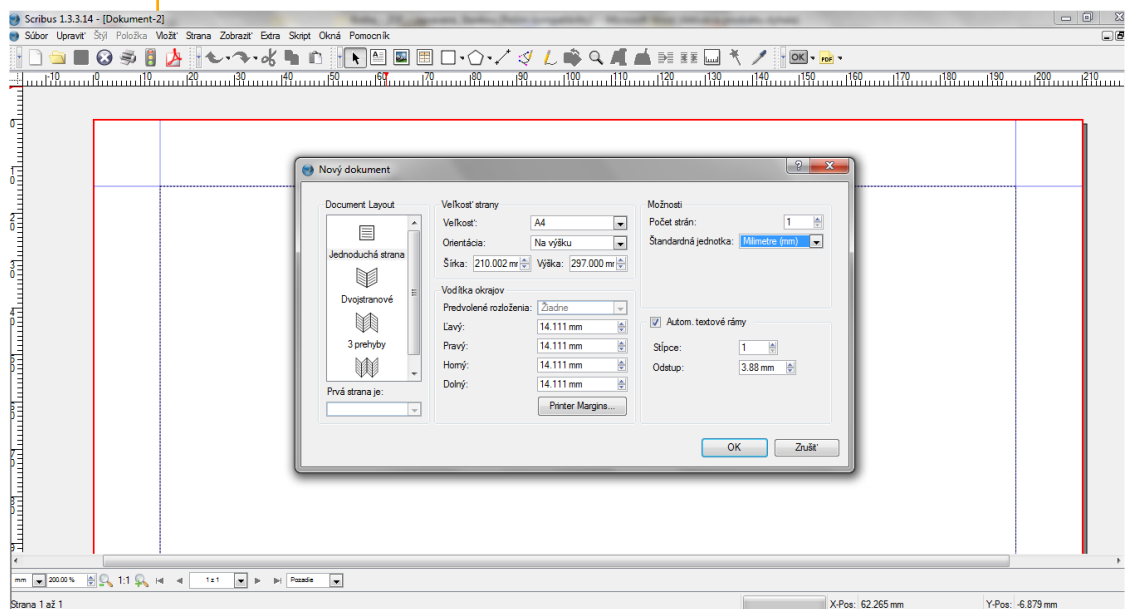
- spúšťať program na akýkoľvek účel,
- študovať, ako program funguje a meniť ho (na to je potrebný prístup k zdrojovému kódu),
- ďalej šíriť kópie,
- vylepšovať program, a zverejňovať vylepšenia (na to je potrebný prístup k zdrojovému kódu).

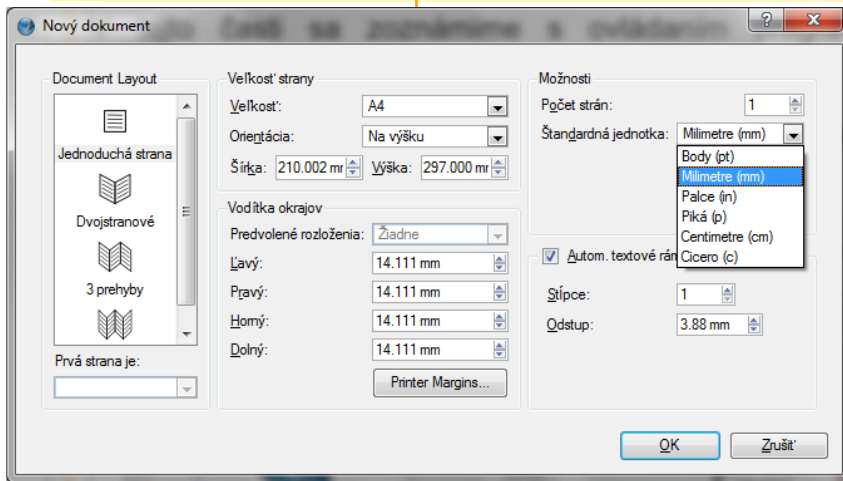
Medzi najvýznamnejší softvér šírený pod licenciou GPL patrí napr. **operačný systém Linux**.

(zdroj Wikipedia

http://sk.wikipedia.org/wiki/GNU_General_Public_License)

V tejto časti sa zoznámime s ovládaním programu a jeho základnými funkciami. Program **Scribus** nám pri otvorení ponúka nasledovné možnosti základného nastavenia.





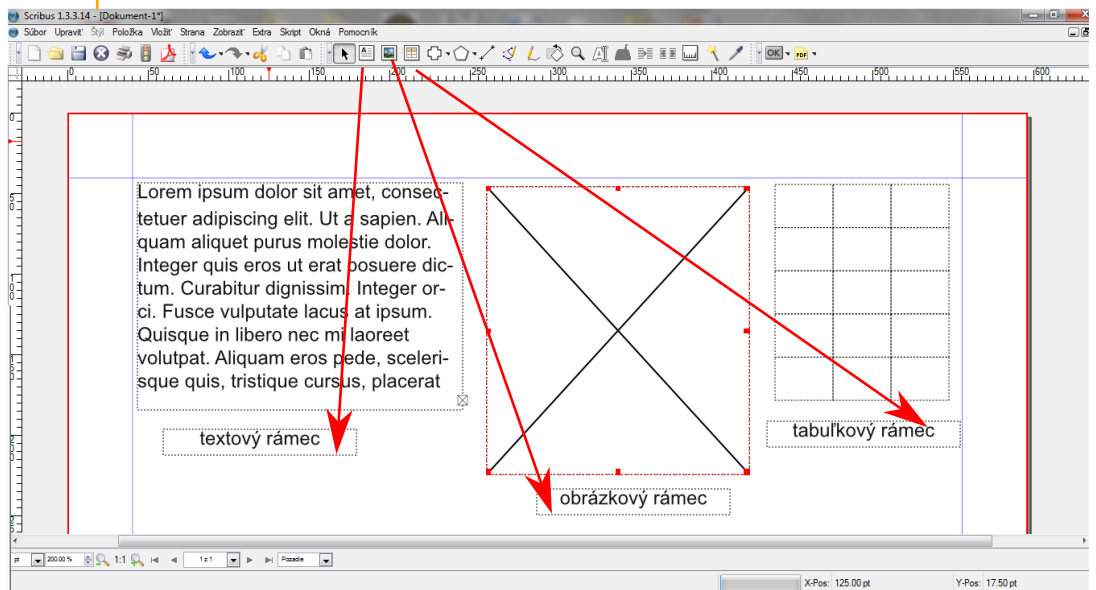
Pred začiatkom práce nám umožňuje nastaviť základné parametre budúceho projektu.

V časti **Document Layout** nám umožňuje určiť počet strán nášho projektu. Môžeme si zvoliť **jednoduchú stranu**, vhodnú napr. pre plagát alebo pozvánku, **dvojstranové rozloženie** pre leták či noviny alebo rozloženie s **viacerými prehybmi** vhodné pre reklamné a propagačné skladačky.

Ďalšou možnosťou nastavení je určenie **ve kost (formátu)** a **orientácie strany** (na výšku/na šírku), tiež nastavenia jednotlivých **okrajov strany**. Na záver si zvolíme **po et stán** dokumentu, ako aj **štandardnú jednotku** v ktorej nás bude program informovať o jednotlivých rozmeroch. Pri ukončovaní nastavení nám program umožňuje zvoliť si, koľko **st pco**v budeme v dokumente používať. Nastavenia potvrdíme tlačidlom OK.



Program Scribus sa líši od klasických textových editorov typu MS Word-u v tom, že pre každý druh grafiky musíme použiť **vlastný rámec**.



Jednotlivé rámce vkladáme do dokumentu prostredníctvom hornej lišty programu s obrázkovými ikonami alebo s pomocou menu **Vloži - Textový rám**, resp. **Vloži - Rámec obrázka** alebo **Vloži - Tabu ka**. V rovnakom rozbaľovacom menu **Vloži** nájdeme aj vloženie **Tvarov, Mnohouholníkov, iar** alebo **Kriviek**.



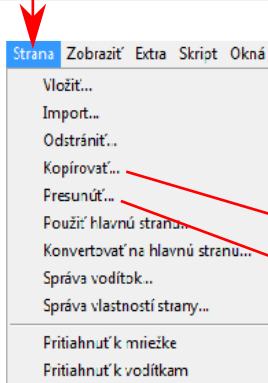
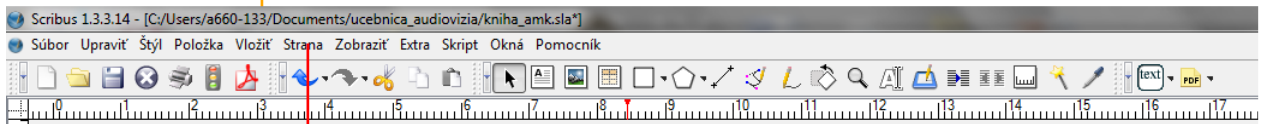
Náš dokument teda pozostáva z kombinácie textových, obrázkových rámcov, tvarov, mnohouholníkov a čiar podľa našej potreby. Rámce naplníme jednotlivými obsahmi. **Textové - textom, obrázkové - fotografiami i klipartami**. Ich obsahy sú na sebe nezávislé, ale jednotlivé polia sa môžu ovplyvňovať prekryvami či pripaným obtekaním textu okolo rámu.

Scribus - základné menu

Na prácu s programom **Scribus** nám slúži rozbaľovacie menu, ktoré je umiestnené v **hornej lište** programu. Základné funkcie potrebné pre prácu s programom sú prehľadne usporiadané a rýchlo dostupné pomocou **ikon**. S niektorými druhmi funkcií ako je **vkładanie textových, obrázkových** či **tabu kových rámov** alebo práca s **iarami** sa podrobnejšie zoznámime v ďalších častiach.

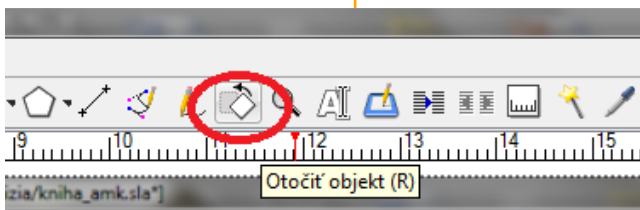
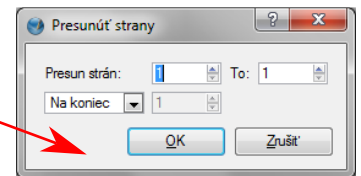
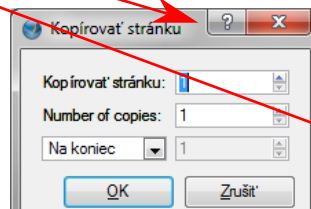
V tejto časti sa budeme venovať vybraným **základným funkciám**, ktoré menu obsahuje.

Program Scribus sa líši od klasických textových editorov typu MS Word-u v tom, že pre každý druh grafiky musíme použiť **vlastný rámeček**.



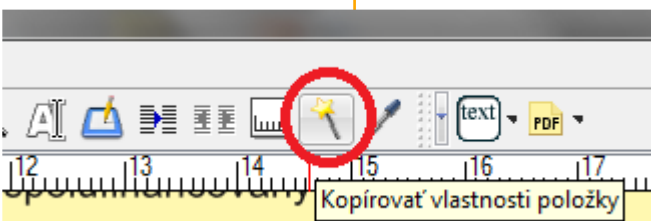
Práca so stranami.

Program nám umožňuje jednoduchú prácu s celými stranami. V rozbaľovacom menu **Strana** nám ponúka možnosti **Odstrániť** ktorúkoľvek vybranú (označenú) stranu či **Kopírovať** alebo **Presunúť** nami zvolenú stranu kdekoľvek v rozpracovanom dokumente.



Otáčanie objektov.

Ďalším dôležitým pomocníkom v programe Scribus je funkcia **Otáčať objekt**. Je znázornená ikonou v hornej lište a umožňuje nám otáčať ľubovoľný objekt umiestnený na ploche rozpracovaného dokumentu.



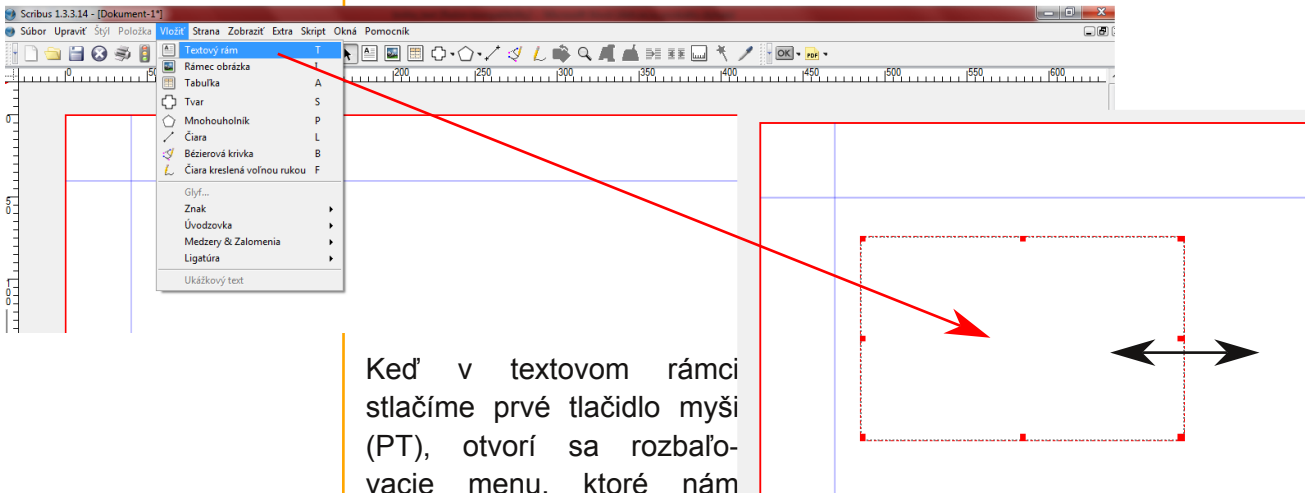
Kopírovanie vlastností položky.

Jednou zo zaujímavých a užitočných funkcií pri práci s programom **Scribus** je aj možnosť **Kopírovať vlastnosti položky**.

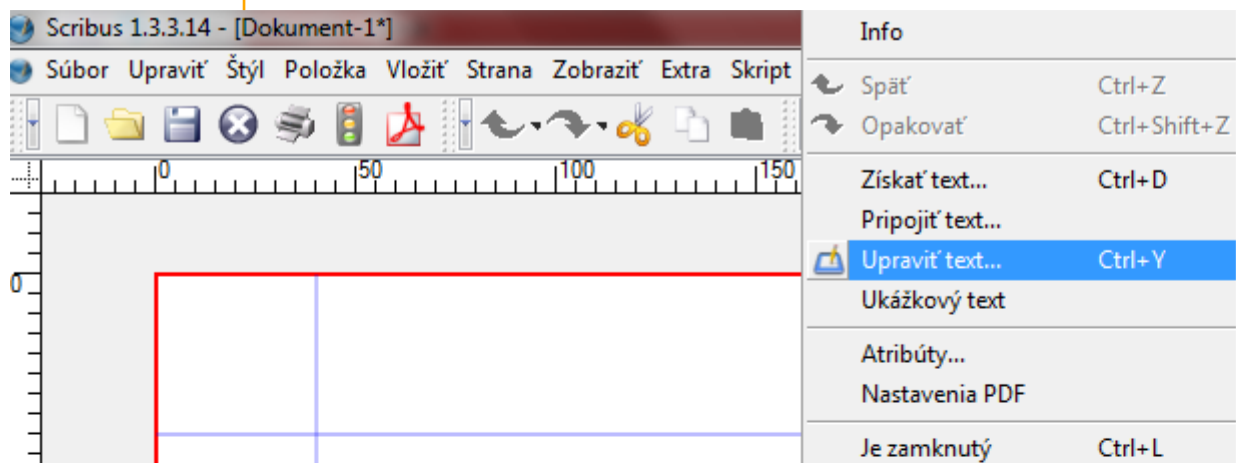
Použitie funkcie je jednoduché. Klikneme **Myšou** na objekt, čím ho vyberieme. Potom klikneme myšou na ikonu **Kopírovať vlastnosti položky**, aby si funkcia **"zapamätala"** vlastnosti objektu a kliknutím na **nový objekt**, preniesieme na neho vlastnosti pôvodného objektu.

Scribus - spracovanie textu

Ako už bolo spomenuté, v programe Scribus, **nie je možné písa text priamo**, ale len prostredníctvom textového rámcu. Pokiaľ chceme do nového dokumentu vložiť text, z horného panelu alebo rozbaľovacieho menu vyberieme **Vloži textový rámec** a tento umiestnime na požadované miesto do dokumentu. Textový rámec upravíme na požadovaný rozmer **uchopením** za štvorčekom označené body a **ahom myšou** (stlačenie ľavé tlačidlo myši (LT) + ťah myšou).



Keď v textovom rámci stlačíme prvé tlačidlo myši (PT), otvorí sa rozbaľovacie menu, ktoré nám ponúkne nasledovné možnosti získania alebo písania textu. **Získa text** resp. **Upravi text**, tieto funkcie nám umožňujú použiť text, ktorý už máme napísaný v textovom editore na inom mieste nášho počítača a po zvolení tejto funkcie text **"nalejeme"** - preniesieme do textového rámcu.

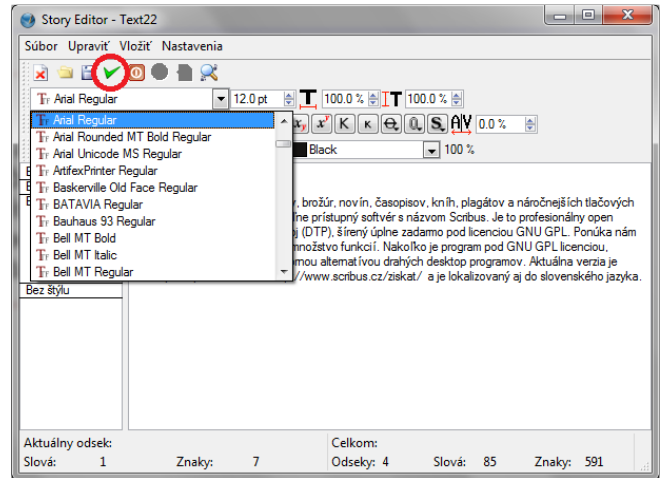
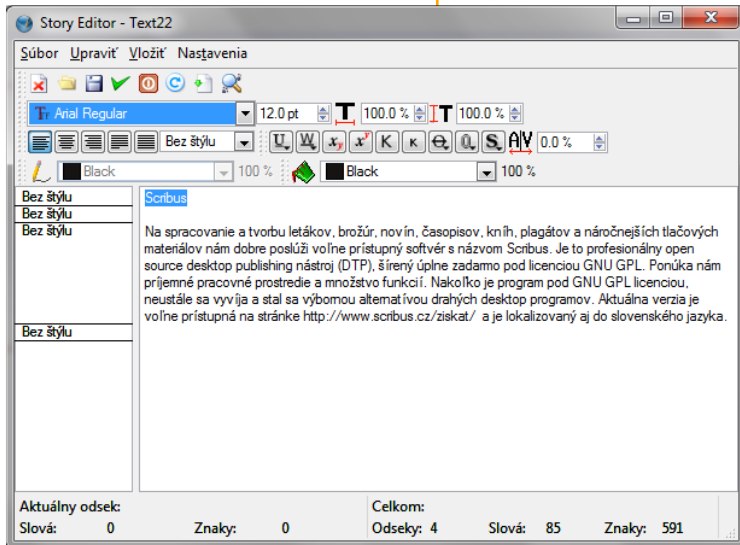


Viete že,

prostredníctvom funkcie **Upravi text** môžete do textového rámcu text aj vkladať? V textovom editore si ho **skopírujte** pomocou **ctrl+c** a do textového rámcu **vložte** pomocou **ctrl+v**.

Pokiaľ potrebujeme **napísa úplne nový text**, alebo **upravova** už vložený text, použijeme funkciu **Upravi text**

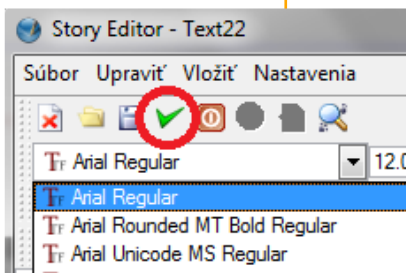
Pre prácu s textom v textovom ráme je dôležité ovládať funkciu **Upravi text** (PT v textovom rámci a zvoliť funkciu Upraviť text). Prostredníctvom tejto funkcie môžeme do rámca vkladať text ale hlavne ho **formátova** .



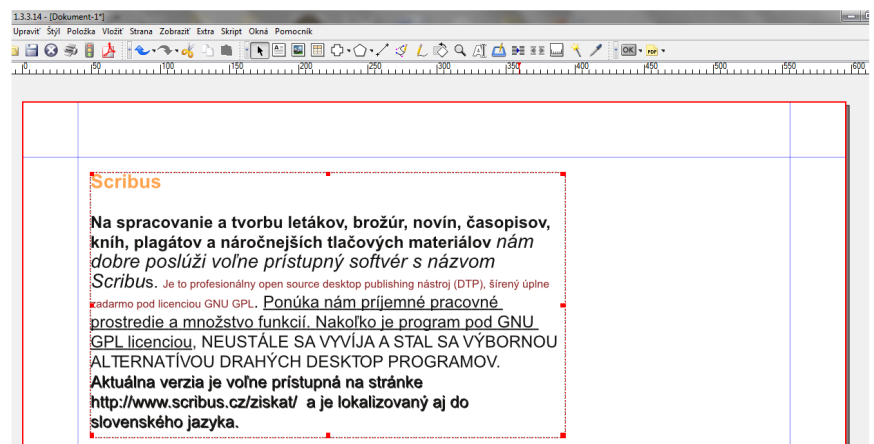
Formátovanie textu znamená, že táto funkcia nám umožňuje zvoliť si

- textový font,
- ve kos a farbu písma,
- jeho rez (*bold*, *italic*, *bold italic*),
- jednotlivé spôsoby zarovnania textu,
- nastavi pod iarkovanie textu,
- horný a dolný index,
- malé a ve ké kapitálky a niektoré textové efekty ako napr. tie ovanie.

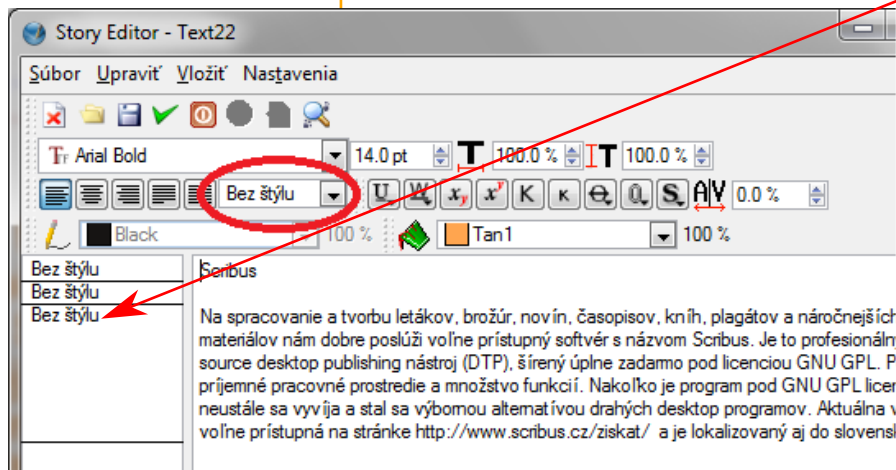
Pre pokročilejších užívateľov umožňuje upravovať medziznakové medzery, vkladať znaky, číslo strany, nedeliteľnú medzeru či zalomenie riadka alebo stĺpca.



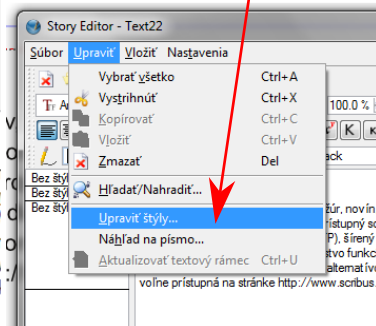
Pokiaľ ukončíme formátovanie textu v rámci okna Upraviť text, zmeny uložíme kliknutím na **zelenú fajku** v hornej lište okna. Týmto sa vrátíme do textového rámca, kde sa nám prevedené úpravy textu prejavia.



Pri tvorbe časopisov, novín či iných tlačovín sa nám v texte objavuje viac krát sa opakujúce formátovanie textu. Potrebujeme opakovať rovnaký formát pri názvoch kapitol, podkapitol, či jednotlivých článkov. Na to, aby sme nemuseli v **Story editore** - okne na úpravu textu, neustále opakovane vykonávať rovnaké formátovanie textu nám v Scribuse slúžia tzv. **Štýly**. Prostredníctvom Štýlu je možné vytvoriť **šablónu** nadpisu či odstavca a opakovane ju používať. Na vytvorenie šablón slúži samostatný **Editor štýlov**. Pri štandardnej úprave textu **Story editor** akceptuje základné nastavenie písma, ktoré sme zvolili v začiatočných nastaveniach dokumentu a udáva to popisom riadku - **Bez štýlu**.



Editor štýlu sprístupníme cez rozbaľovacie menu **Upravi** a zvolíme si funkciu **Upravi štýly**,

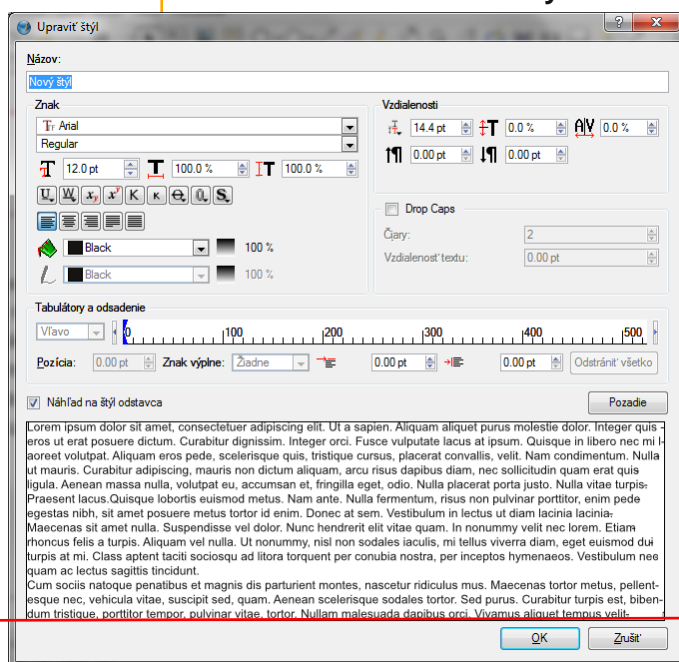


Po otvorení funkcie **Upravi štýly** sa dostávame do okna, ktoré nám umožňuje **Importovať** štýl, vytvoriť **Nový**, **Upraviť**, **Duplikovať** alebo **Odstrániť** pôvodný štýl.

Vytvorené **štýly - šablóny** potom nájdeme zoradené v zozname štýlov na ľavej strane okna.

My sa budeme venovať hlavne funkcii vytvorenia **Nového štýlu**.

Po kliknutí na tlačidlo **Nový** sa dostávame do **Editora štýlov - Upravi štýl**,

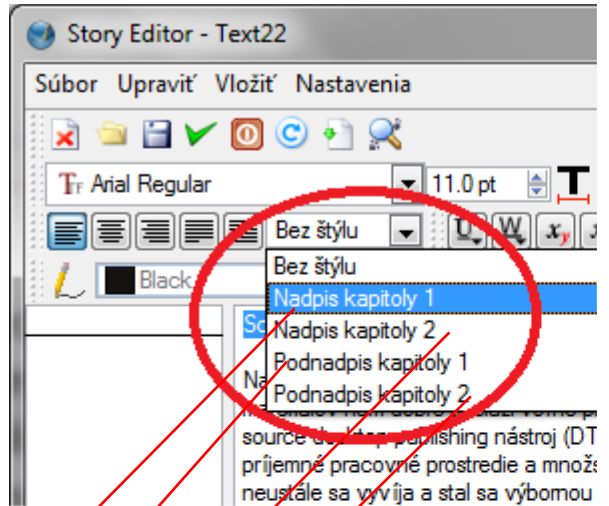


v ktorom si štýl - šablónu písma vytvoríme.

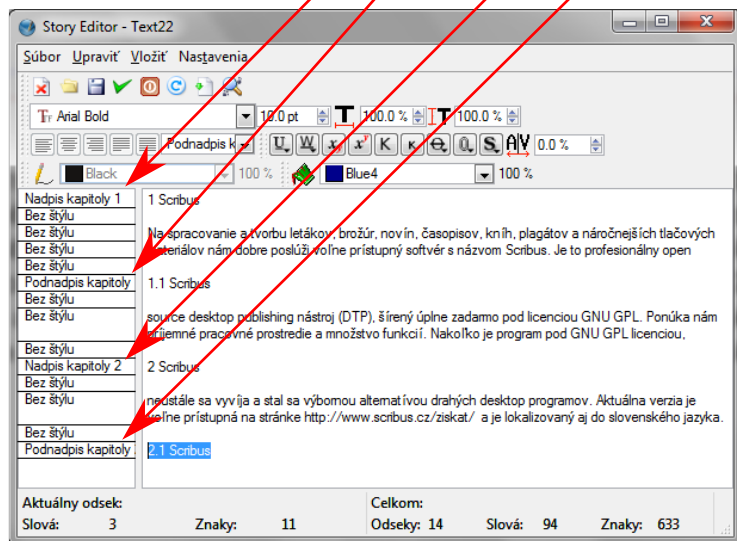
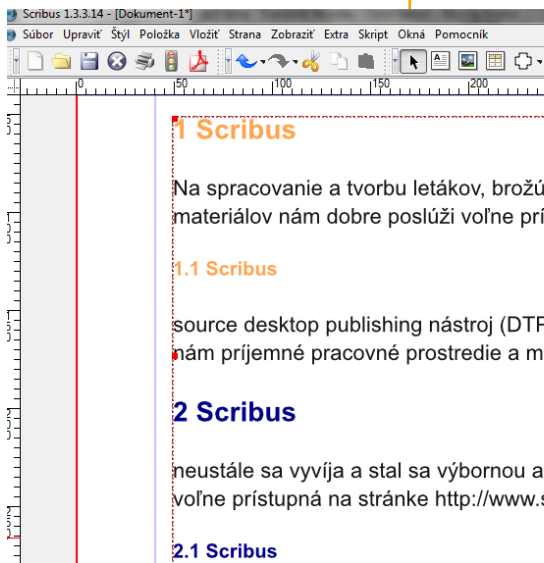
Podobne ako **Story editor** na editáciu písma nám aj **Editor štýlov** ponúka širokú paletu nastavení textu, ktoré môžeme využiť pri formátovaní často sa opakujúcich odstavcov, nadpisov, podnadpisov.

Po ukončení zadávania parametrov štýlu klikneme na tlačidlo **OK** a štýl sa nám zaradí do zoznamu štýlov na ľavej strane okna **Upravi štýly**.

Pokiaľ chceme použiť vytvorené štýly, klikneme v textovom poli PT myši a zvolíme funkciu **Upravi text**. Otvorí sa nám okno **Story editora**, kde v rozbaľovacom okne pod názvom **Bez štýlu** nájdeme nami vytvorené štýly, ktoré potom aplikujeme na vybraný text alebo odstavec.

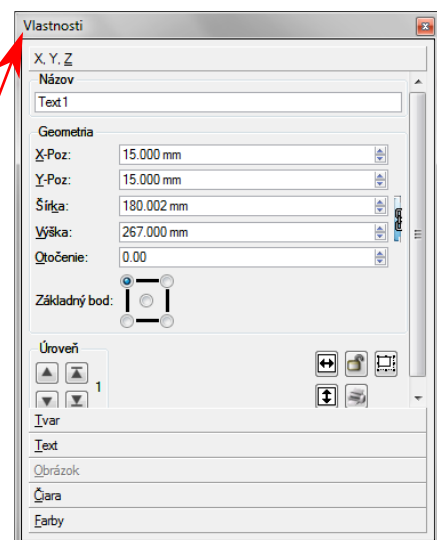
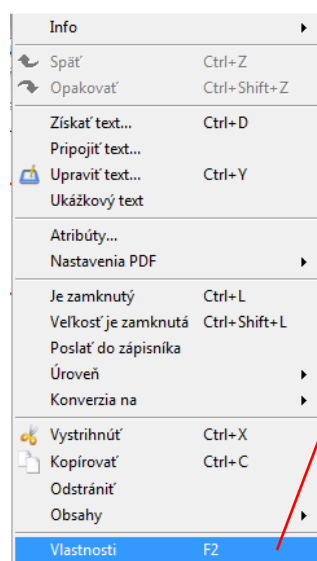


Použitie vytvorených štýlov nám dokumentuje nasledovný obrázok.



Scribus - funkcia Vlastnosti

Funkciu **Vlastnosti** aktivujeme kliknutím PT myši do textového rámca a zvolením **Vlastnosti** v menu alebo stlačením funkčnej klávesy **F2**.



Menu **Vlastnosti** nám ponúka možnosť úprav nasledovných druhov vlastností objektu:

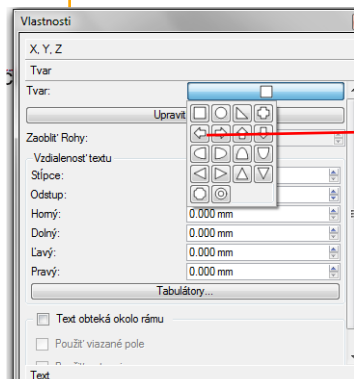
- XYZ
- Tvar
- Text
- Obrázok
- Ľara
- Farba

Vlastnosť XYZ

úpravou tejto vlastnosti môžeme meniť polohu a veľkosť textového rámca, jeho otočenie alebo uzamykanie textových rámcov.

Vlastnosť Tvar

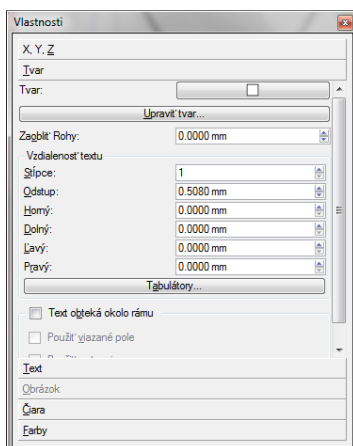
v tomto druhu nastavenia môžeme meniť tvar textového poľa a vytvoriť si pole vlastného tvaru.



Vlastnosť Tvar

v tomto druhu nastavenia môžeme meniť tvar textového poľa a vytvoriť si pole podľa nami zvoleného tvaru z ponuky menu ... ;)

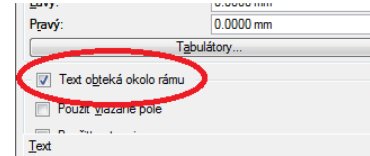
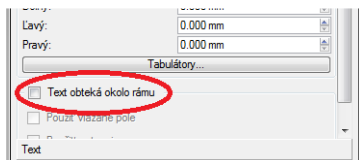
Zároveň tu môžeme nastaviť dôležitý atribút rámu, a to je **obtekanie textu** okolo rámu.



môžeme dôležitý atribút rámu, a to je obtekanie textu okolo rámu.



Zároveň tu môžeme nastaviť dôležitý atribút rámu, a to je obtekanie textu okolo rámu.



Vlastnosť Text

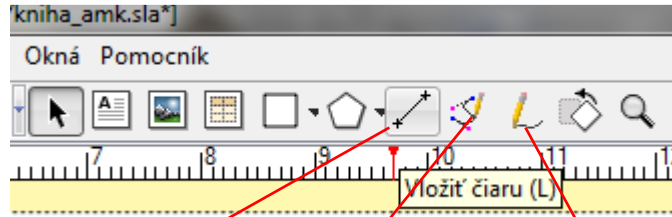
nám umožňuje inou cestou upravovať text, Podrobne sme sa úprave textu venovali už v predošlej časti.

Vlastnosť Obrázok

umožňuje vkladať obrázky do obrázkového rámca. V tomto nastavení môžeme tiež upravovať veľkosť obrázku, prípadne použiť **Obrázkové efekty** na ďalšiu úpravu obrázku. Viac si o tejto funkcii povieme pri práci s obrázkami.

Vlastnosť iar

umožňuje do pracovnej plochy dokumentu vkladať tri základné typy čiar. Čiary môžeme vložiť prostredníctvom **Hornej lišty** a upravovať ich v menu **Vlastnosti**.

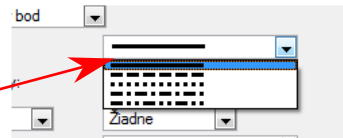
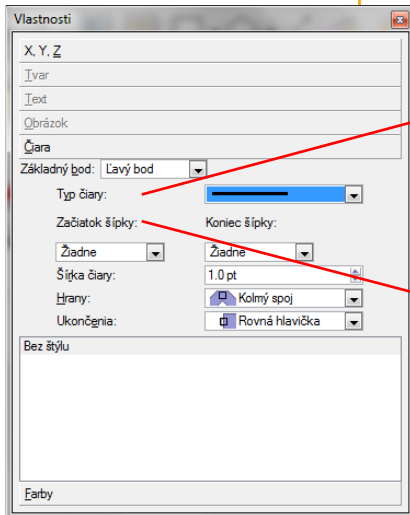


Vloži rovnú čiaru

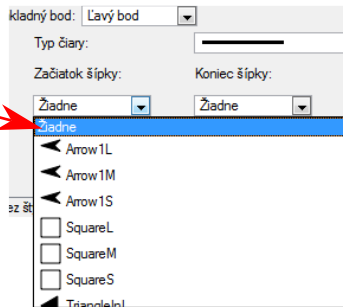
Vloži brézierovú krivku

Vloži čiaru kreslenú rukou

Menu **Vlastnosti** čiar v plnom rozsahu sprístupníme, keď si **oznaíme vložení iaru** a **PT** myši zvolíme funkciu **Vlastnosti**, alebo stlačíme funkčnú klávesu **F2**.



zmena **typu iary**

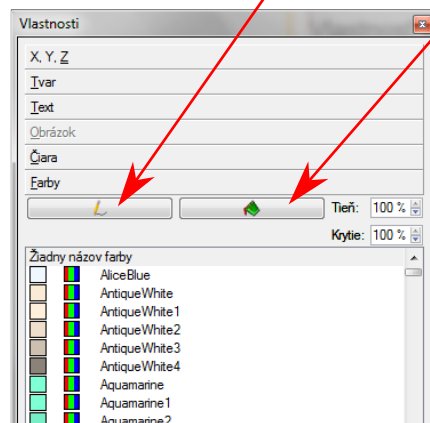


zmena **typu za iatku a ukončenia čiar**

Menu **Vlastnosti** čiar, nám ešte ponúka možnosti úprav **šířky iary** v bodoch prípadne **tv**ar **ukončenia** - jej hlavičku.

Vlastnosť Farba

umožňuje meniť farby rámcov. Pozná dva základné spôsoby úpravy farby a to úprava farby **iar** alebo **Výplne**. Do menu **Vlastností** farby sa dostaneme kliknutím na **PT** myši v rámci a zvolením **Vlastnosti - Farba**.

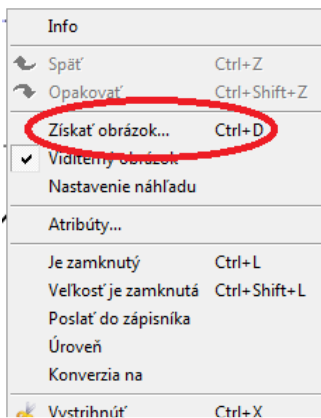
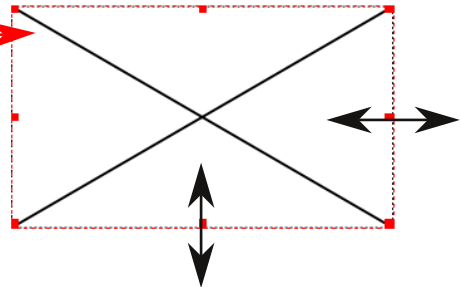
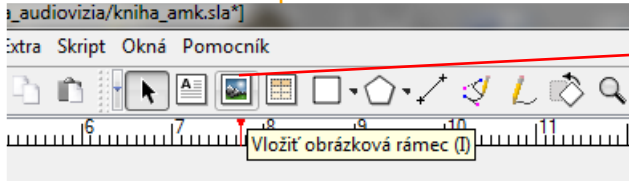


Pri úprave farby nám menu ponúka možnosti rôznej úrovne intenzity **Krytia** a **Tie a**.

Pri zvolení úpravy **Výplne** môžeme nastaviť aj druh farebného prechodu ako **Horizontálny**, **Vertikálny**, **Diagonálny** atď.

Scribus - práca s obrázkami.

Pri vytváraní letákov, brožúr, časopisov, novín či kníh je potrebné dobre zvládnuť aj prácu s obrázkami. Ako sme už spomínali, **Scribus** má na prácu s obrázkami vytvorený **Obrázkový rámec**, prostredníctvom ktorého umiestňujeme obrázky do dokumentu. **Obrázkový rámec** vložíme pomocou **Hlavného menu**, kliknutím na ikonu **Vloži obrázkový rámec**. Pole obrázku - obrázkový rámec upravuje **ahom** za pomoci **L'T** myši

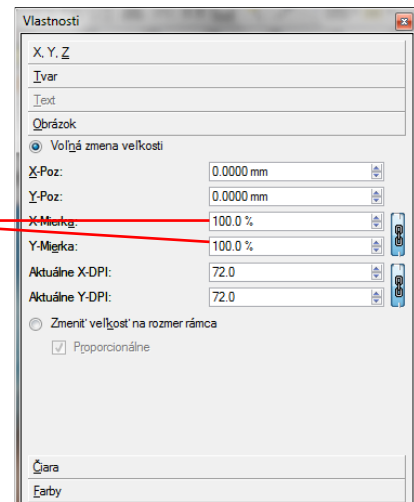


Obrázkový rámec naplníme zvoleným obrázkom, ktorý si vyhľadáme v adresári. V obrázkovom poli klikneme **PT myši** a zvolíme **Získať obrázok**. Táto funkcia nám umožní vyhľadať obrázok v adresári nášho počítača a presunúť ho do obrázkového rámca.

Po presunutí obrázka do rámca, prichádza na rad jeho úprava. Obrázok sa v rámci zobrazí v skutočnej veľkosti, takže je potrebné **upraviť ho** na veľkosť rámca.

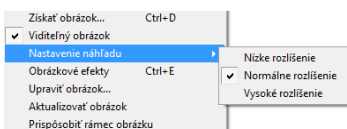


foto: michelle meikejohm zdroj: www.freedigitalphotos.net



! Viete že,

menu nám ponúka aj iné možnosti úprav obrázku ako **Obrázkové efekty** (rozmazanie, jas, kontrast ...) alebo **Nastavenie náhľadu** (kvalita zobrazenia obrázku)?



Prispôbenie veľkosti obrázku veľkosti rámca môžeme urobiť zakliknutím voľby **Zmeni ve kos na rozer rámca** v okne **Vlastnosti obrázku**.



foto: michelle meikejohm zdroj: www.freedigitalphotos.net

