

Октобар 2013.



ЛИБРЕ!

Часопис о слободном софтверу



Мала школа:

Scribus 1.4

Специјално издање
1



Creative Commons Ауторство-Некомерцијално-Делити под истим условима.

О специјалу

Аутор ове мале школе је своје-времено био љубитељ туторијала који су излазили у часописима у виду серијала. Врло често је баш због њих куповао и пратио неке часописе.

Пошто има искуства са дугачким серијалима, сагледао је и мане таквих серијала:

1. Да би заокружио знање о предмету туторијала, мораш да чекаш крај серијала.
2. Мораш да сакупљаш све бројеве и чуваш их на једном месту.
3. Кад их читаш, мораш да отвараш један по један број, па се то додатно искомпликује ако се аутор позове на неко објашњење из претходних бројева.
4. Вредност туторијала је можда већа од остатка информација у часопису, али се и они бацају заједно са часописом чим понестане простора на местима где

се чувају.

Понекад је решење неких проблема да се странице са серијалом искину из часописа и тако сачувају. То никад не испадне баш лепо, и не разликује се битно без обзира дали то радимо са штампаним или електронским часописима.

Имајући све ове мане у виду, аутор мале школе *Scribus*-а 1.4 је предложио, а редакција прихватила, да урадимо овај специјал. На овај начин ћемо понудити читавим комплетан туторијал једног од најбољих програма у својој категорији, и то не само међу програмима отвореног кода него уопште.

Први **ЛиБРЕ!** специјал са малом школом *Scribus*-а 1.4 састављен је од чланака који су у континуитету објављивани од 2. до 12. броја **ЛиБРЕ!** часописа; укупно једанаест наставака. Захваљујемо се свима



који су пратили овај серијал. Специјал је посвећен понајвише њима, али и свим другим читаоцима који су заинтересовани за рад у овом програму. Све текстове смо прилагодили читању у континуитету, исправили све евентуалне грешке које су се поткрале у оригиналу овог серијала и графички све мало боље обрадили.

Сада имате мали приручник који ће бити zgodнији за праћење и чување у вашој библиотеци.

Специјал није замена за редовни број ЛИБРЕ! часописа, он је само поклон редакције нашим верним читаоцима.

До читања!

ЛИБРЕ! тим

Специјал број: 1

Главни и одговорни уредник:
Никола Харди

Извршни уредник:
Александар Станисављевић

Аутор:
Дејан Маглов

Лектура:
Јелена Мунћан
Александар Божиновић
Александар Станисављевић

Графичка обрада:
Дејан Маглов

Дизајн:
Младен Шћекић
Зоран Лојпур

Контакт:
IRC: #floss-magazin на irc.freenode.net
E-пошта: libre@lugons.org

<http://libre.lugons.org>

Моћ слободног
софтвера



Мала школа: *Scribus 1.4*





Садржај

1 <u>Увод – Стоно издаваштво</u>	стр. 08
1.1 Слободни софтвер за <i>DTP</i>	стр. 10
1.2 <i>Scribus</i> верзија 1.4	стр. 11
1.3 О ЛиБРЕ! малој школи <i>Scribus</i> -а	стр. 12
2 <u>Интерфејс <i>Scribus</i>-а</u>	стр. 13
2.1 Линија падајућих менија	стр. 14
2.2 Линија алата	стр. 14
2.3 Радни прозор	стр. 15
2.4 Навигациона линија	стр. 16
2.5 Статусна линија	стр. 17
3 <u>Отварање документа</u>	стр. 18
3.1 Планирање документа	стр. 18
3.2 Отварање новог документа	стр. 19
3.2.1 Картица „ <i>New from Template</i> ”	стр. 20
3.2.2 Картица „ <i>New Document</i> ”	стр. 21
3.2.2.1 <i>Options</i>	стр. 21
3.2.2.2 <i>Document Layout</i>	стр. 22
3.2.2.3 <i>Margin guides/bleeds</i>	стр. 22
3.3 <i>Document Setup</i>	стр. 23
4 <u>Форматирање страница</u>	стр. 26
4.1 <i>Master Page</i>	стр. 26
4.1.1 Лева мастер страница	стр. 27
4.1.1.1 Цртање <i>Bezier Curve</i>	стр. 27
4.1.1.2 <i>Text Frame</i> и <i>Guides</i>	стр. 29
4.1.1.3 Број странице	стр. 31
5 <u>Припрема страница за унос текста</u>	стр. 32
5.1 Постављање главног текстуалног оквира на страницу	стр. 34
5.2 Подешавање текстуалног оквира	стр. 36
6 <u>Унос текста у <i>Scribus</i></u>	стр. 38
6.1 Ручно убацавање текста директно у текстуални оквир	стр. 38
6.2 Убацавање текста ручно преко интерног текст едитора	стр. 39
6.3 Убацавање текста увозом из спољних извора	стр. 41



<u>7 Форматирање текста</u>	стр. 44
7.1 Текст увезен из <i>HTML</i> датотеке	стр. 44
7.1.1 Форматирање речи унутар параграфа	стр. 45
7.1.2 Форматирање параграфа	стр. 46
7.2 Текст за калибрацију	стр. 48
7.2.1 Пример калибрисаног текста	стр. 49
7.3 <i>Text Editor</i>	стр. 50
7.4 Хифенација (прелом речи)	стр. 52
7.5 Додавање наслова	стр. 53
<u>8 Графички елементи</u>	стр. 56
8.1 Увоз векторске графике	стр. 59
8.2 Увоз растерске графике	стр. 60
8.3 Цртање векторских елемената	стр. 61
<u>9 Завршни радови</u>	стр. 63
9.1 Унутрашње и спољашње везе	стр. 63
9.1.1 Садржај	стр. 63
9.1.2 Унутрашње везе	стр. 64
9.1.3 Спољашње везе	стр. 66
9.2 Контрола боја	стр. 67
9.3 Снимање <i>PDF</i> -а	стр. 70
9.3.1 <i>PDF</i> (http://sr.wikipedia.org/wiki/Pdf)	стр. 70
9.3.2 Контрола <i>Scribus</i> елемената пре снимања <i>PDF</i> -а	стр. 70
9.3.3 Креирање <i>PDF</i> -а	стр. 72
9.3.3.1 Прозор <i>Save as PDF</i>	стр. 73
9.3.3.2 Картица <i>Fonts</i>	стр. 74
9.3.3.3 Картица <i>General</i>	стр. 75
9.3.3.4 Подешавање величине <i>PDF</i> датотеке	стр. 76
<u>10 Поговор</u>	стр. 78
<u>Прилози</u>	стр. I
Прилог А: Табела 2.1	стр. II
Прилог Б: Индекс	стр. IV

1 Увод: Стоно издаваштво

1 Увод – Стоно издаваштво



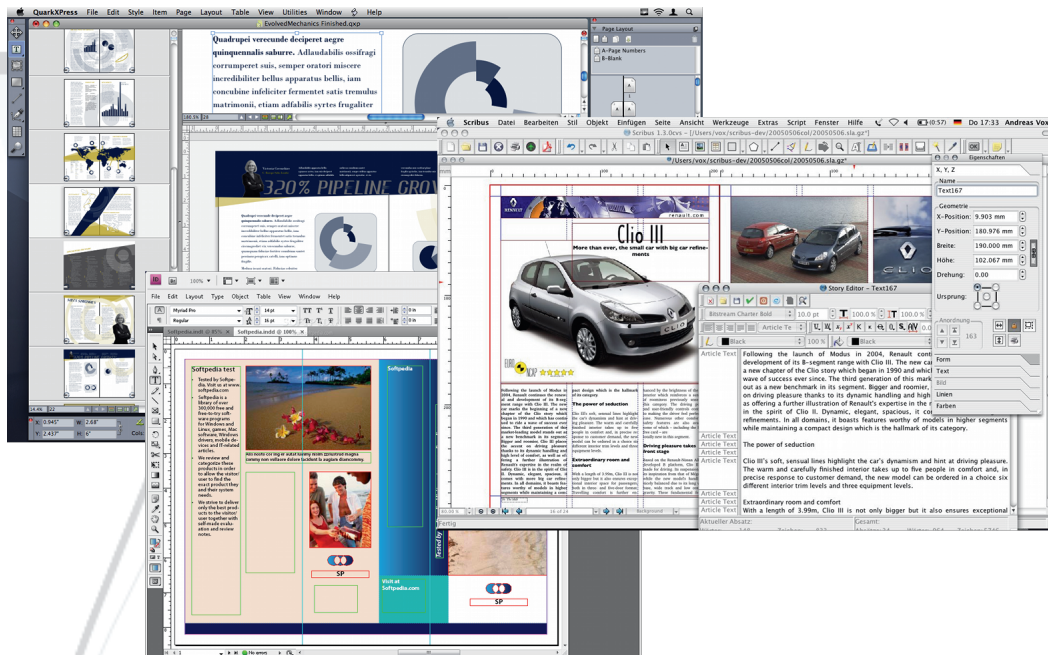
Стоно издаваштво (енгл. *Desktop Publishing – DTP*) као нова делатност јавља се средином осамдесетих година прошлог века, тачније 1985, и својом појавом радикално трансформише рад у издавачко-штарпарским институцијама, али такође све више омогућава да се и појединци на својим кућним рачунарима упусте у авантуру звану *DTP*. Појава рачунара и развој електронике крајем XX века, иновирају и поједностављују дотадашња достигнућа у графичкој производњи. Новине се, у првом реду, односе на обраду текста и слике помоћу графичких програма и уређаја.

Аутору, или оператеру на рачунару, новом технологијом је омогућено да обави комплетну припрему текста и слике за реализацију (штампу), укључујући и прелом, и да на екрану монитора види изглед комплетне странице у коначном облику. Технолошки процес (обликовање) врши се на рачунару у специјалном софтверу за комбиновање текста и графике, а са циљем израде документа за штампу на ласерском штампачу или штампарској машини.

Стоно издаваштво је процес који се одвија у више фаза, и у коме се користе различите врсте програмских софтвера и опреме. Оригинални текст и илустрације се обично производе помоћу програма за обраду текста, програма за сликање и цртање, опреме за скенирање фотографија и уређаја за дигитализацију. Готов производ се затим преноси у програм за уређивање страница, а то је софтвер који већина људи сматра правим софтвером за стоно издаваштво. За дораду делова докумената, ови програми, поред могућности распоређивања елемената, имају могућност обраде текста и графике. У завршној фази, готов документ се штампа на ласерском штампачу или, ако је потребан бољи квалитет, на штампарској опреми, док је у случају електронског издаваштва крајњи производ *PDF*.



Слика 1.1 Програми за стоно издаваштво: *QuarkXPress*, *Adobe InDesign* и *Scribus*



DTP подразумева и јак хардвер и скуп софтвер:

1. Оперативни систем,
2. Програме за обраду текста, такозване текст процесоре, као што су: *MS Office* или *WordPerfect*,
3. Програме за обраду слика, као што су: *Photoshop* или *Corel Photo-paint*,
4. Програме за векторску графику, као што су: *Corel Draw* или *Adobe Illustrator* и
5. Програме за прелом, као што су: *QuarckXPress* или *InDesign*.

Срећом, постоје *GNU/Linux* алтернативе за све ове комерцијалне пакете, па *DTP* није остао само привилегија професионалаца.

1 Увод: Стоно издаваштво

1.1 Слободни софтвер за DTP



израду векторске графике *Inkscape* и на крају, али и најважнији део *DTP-a* на слободном софтверу, *Scribus*.

Scribus је најпознатији програм за стоно издаваштво отвореног кода. *Scribus* је мултиплатформски алат доступан за све најчешће коришћене оперативне системе, *Mac OS X*, *Windows*, *Linux* и *BSD*. Користи се за припрему за штампу, припрему *PDF* часописа, или припрему графичког материјала за штампање.



Adobe InDesign



Adobe Illustrator



Adobe Photoshop



Adobe Freehand



QuarkXPress



Adobe PageMaker

Ниједан од раније наведених комерцијалних програма нема своју варијанту за оперативне системе отвореног кода, као што су *Linux* или *BSD*. Обзиром на све већу популарност оперативних система отвореног кода, све је више квалитетних алтернатива комерцијалним програмима. *DTP* као сложена дисциплина захтева више таквих алтернатива.

Као алтернатива комерцијалним текст процесорима препоручује се *LibreOffice*, за обраду растерске графике *GIMP*, за

Он је алтернатива комерцијалним програмима за стоно издаваштво, као што су:

1. *Corel Ventura*, први пакет програма за стоно издаваштво чија прва верзија датира још из 1986,
2. *QuarkXPress*, први *WYSIWYG* програм (*What You See Is What You Get* – буквалан превод на српски *Шта видиш то ћеш и*



да добијеш) и

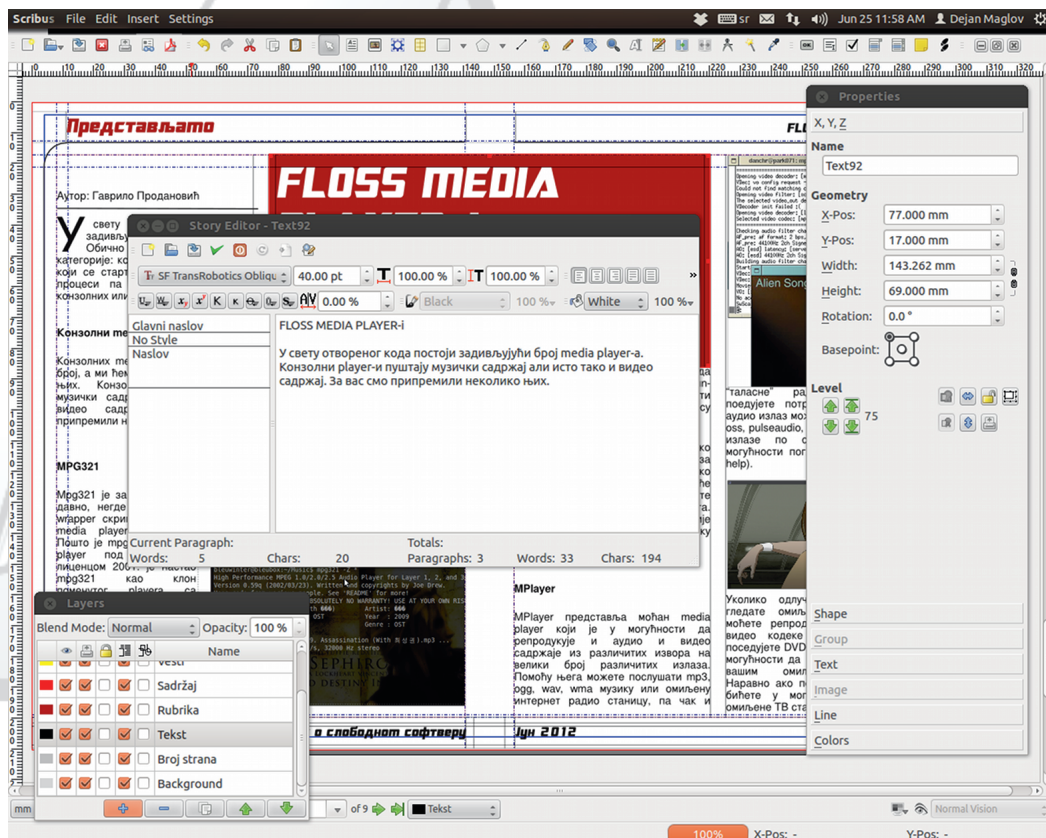
3. тренутно најпопуларнији *Adobe InDesign*.

Неки би рекли да је упоређивање *InDesign*-а и *Scribus*-а чак приближније него упоређивање *Photoshop*-а и *GIMP*-а. То је вероватно тако зато што је излаз из *Scribus*-а приближнији по квалитету излазу из *InDesign*-а него што је то излаз из *GIMP*-а у односу на излаз из *Photoshop*-а.

1.2 Scribus верзија 1.4

Први *Scribus* објављен је 2001. године. Актуелна верзија је 1.4.

Слика 1.2 *Scribus 1.4*



1 Увод: Стоно издаваштво

Најновија верзија доноси:

1. нови графички интерфејс заснован на *Qt4* библиотекама,
2. лакше и прецизније руковање објектима,
3. подршку за *Windows metafile (WMV)*, *Xfig (FIG)*, *Calamus Vektor Graphic (CVG)*, *Macintosh PICT (PICT)*, *Kivio Stencils (SML)* и *DiaShapes (SHAPE)*,
4. омогућен је увоз векторских формата *SVG* али и *AI* из *Adobe Illustrator*-а,
5. уведена су побољшања у манипулацији текстом и
6. на крају, али најважније за овај текст, је то да је у овој верзији побољшан и поједностављен систем помоћи, а приступ интернет документацији је сада омогућен директно из програма.

1.3 О ЛИБРЕ! малој школи *Scribus*-а

Обзиром да је *Scribus* слободан софтвер, на интернету је могуће наћи мноштво писаних и видео туторијала за њега. Већина туторијала је ипак на енглеском језику, па се логично намеће потреба да се направи једна мала школа *Scribus*-а на српском језику. Још један је мотив пресудио у корист прављења оваквог туторијала. Наиме, приметили смо да аутори који пишу за наш часопис нису баш упознати са техничким детаљима прављења часописа, па ево прилике да се и садашњи и будући аутори мало упознају са овом тематиком.

Логично је да ће мала школа бити на примеру прављења једног *PDF* часописа. Тиме ћемо мало упростити туторијал, јер нећемо морати да водимо рачуна о технологији штампања. *PDF* документ ће бити наш коначан производ.

Сад смо се упознали са основним појмовима. У следећем поглављу упознаћемо се са корисничким интерфејсом *Scribus*-а и кренути са конкретним формирањем једног *PDF* часописа.

За знатижељне, који желе да сазнају нешто више од основа рада у *Scribus*-у, ево и пар интернет локација које им могу помоћи да се сами упознају са овим програмом.

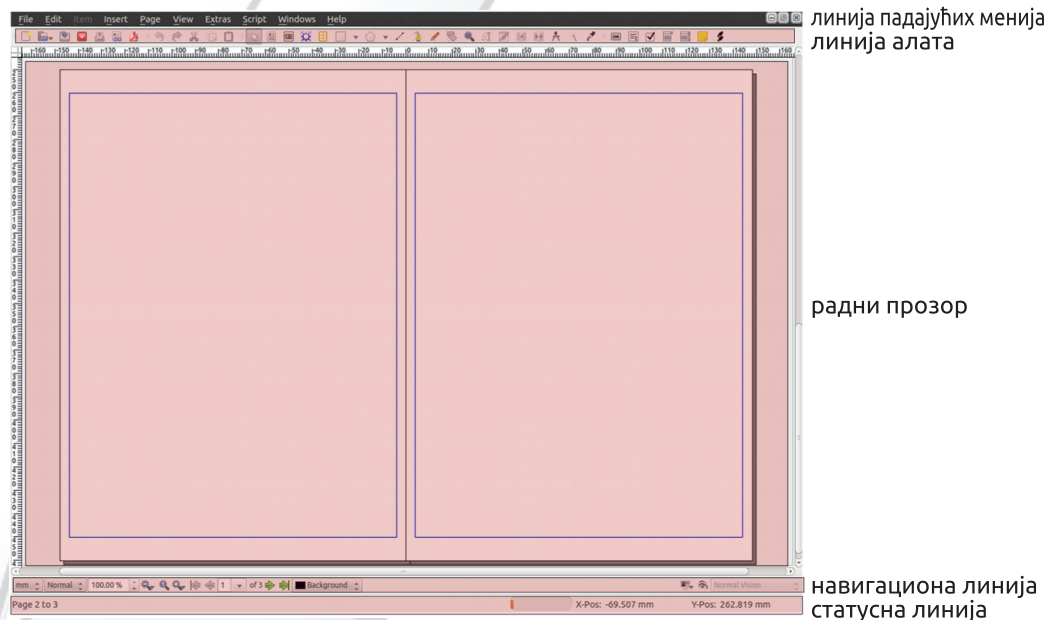
Корисни линкови:

- [1] <http://www.scribus.net/canvas/Scribus>
- [2] <http://wiki.scribus.net/canvas/TutorialEN>
- [3] <http://wiki.scribus.net/canvas/Help:TOC>
- [4] http://wiki.scribus.net/canvas/Your_first_PDF_form_with_Scribus
- [5] http://wiki.scribus.net/canvas/Scribus_Video_Tutorials
- [6] <http://showmedo.com/videotutorials/series?name=NfUrduNov>
- [7] <http://www.youtube.com/user/HumpyCreature007>



2 Интерфејс *Scribus-a*

Слика 2.1 Интерфејс *Scribus-a*



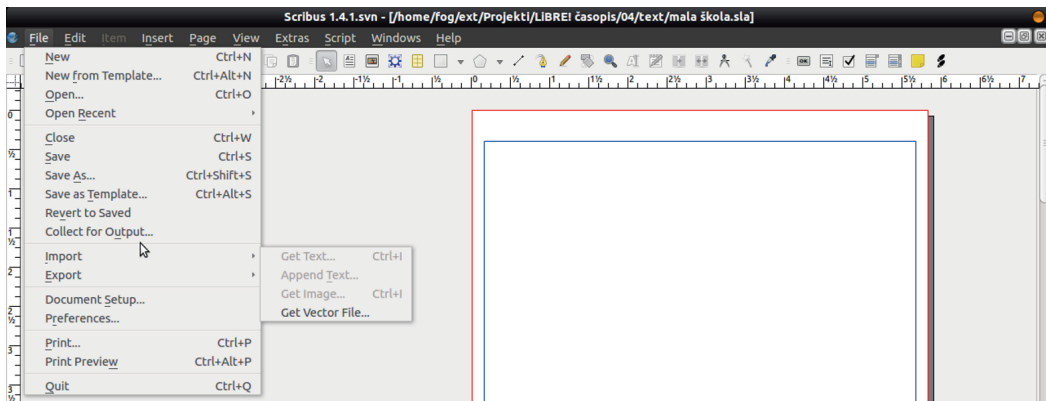
Scribus има класичан моно прозорски интерфејс са класичним распоредом елемената. Уочавамо 5 стандардних елемената интерфејса:

- линију падајућих менија, на самом врху прозора,
- линију алата испод линије падајућих менија,
- WYSIWYG радни прозор,
- навигациону линију и
- статусну линију.

2 Интерфејс Scribus-a

2.1 Линија падајућих менија

Слика 2.2 Линија падајућих менија

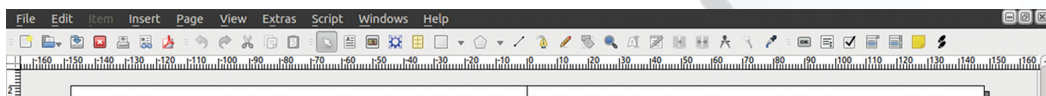


Ова линија садржи све алате за прављење, уређивање и подешавање документа, као и самог програма. Ови алати су распоређени у 10 падајућих менија. У табели 2.1 (прилог А), дати су сви алати по категоријама.

Табелу не треба додатно коментарисати. Алати су логично распоређени, а функције алата ћемо упознати у наставку мале школе.

2.2 Линија алата

Слика 2.3 Линија алата



У овој линији су иконице најчешће коришћених алата.

Ту су алати за манипулацију документима (отвори нови, отвори постојећи, снимити, затвори, штампај, изврши проверу, направи PDF), затим стандардни алати за уређивање (*Undo*, *Redo*, исеци, копирај и налепи (енгл. *cut/copy/paste*)), затим алати за увоз елемената (текст оквира, оквир слике, *render* оквира, табеле, облика, полигона, праве линије, криве линије, линије нацртане слободном руком), затим алати за уређивање елемената (ротирај елемент, увећај елемент, означи текст, уреди текст, повежи оквир текста, раздвој оквире текста, измери растојање, копирај особине, узми боју са екрана). На крају линије са алатима су



PDF елементи форме (додај дугме, додај текст, додај *check box*, додај *combo box*, додај *list box*, додај коментар, линкуј елементе).

Већину ових алата ћемо стално користити приликом израде нашег пројекта.

2.3 Радни прозор

Слика 2.4 Радни прозор

Пулс слободе

Активизаат:

Дан слободе софтвера

Аутор: Златан Васовић

Дан слободе софтвера (енг. Software Freedom Day - SFD) је годишња прослава слободог софтвера широм света. Дан слободе софтвера је осмишљен да упозна јавност са слободним софтвером.

Званично се SFD обележава од 2004. године и те године SFD је одржан 28. августа у уčeће 12 заједница слободог софтвера. Од тада па све до 2009. број тимова који учествују у манифестацији стално је растао (700 тимова из 90 земаља). 36ог последица светске економско кризе број активних тимова се смањује 2010. године. Већ 2011. године долази поновно до побољшања и повећања броја тимова који учествују у манифестацији. Ову статистику можете видети у табели догађаја.

Датум	Тимови	Државе
28. август, 2004.	12	Непознато
10. септембар, 2005.	139	69
16. септембар, 2006.	190	70
15. септембар, 2007.	296	80
20. септембар, 2008.	563	90
19. септембар, 2009.	700	90
18. септембар, 2010.	997	96
17. септембар, 2011.	442	87
15. септембар, 2012.	Непознато	Непознато

Табела 1. SFD догађаји

Software Freedom Day

Корисни линк:
<http://www.softwarefreedomday.org/>

SFI

Software Freedom International (SFI) је непрофитна организација која је званични организатор Дана слободе софтвера и правно лице које управља донацијама, упосима и рачуноводством SFD-а. SFI је успешно добио ослобођење од пореза у САД, где је и регистрован, тако да су донације за SFD ослобођене од пореза. Име "Software Freedom International" је изабрано да би разликовало организацију од самог догађаја (Software Freedom Day).

Сам дан

Сваки догађај је препуштен локалним тимовима да га организују. Унапред, регистровани тимови (два месеца пре датума или раније) добијају бесплатни промотивни пакет од SFI-а да би помогао самим догађајима. SFD Вики (<http://wiki.softwarefreedomday.org/>)

ЛиБРЕ! часопис о слободном софтверу

Јун 2012

Презентација Убунтуа у Ловчану

садржи појединачне странице странице тимова које описују њихове планове. Догађај није униформисан и разликује од тима до тима који самостално осмишљавају конференције о FLOSS-у, радионице, демонстрације, игре, дискусије и InstallFest-ове (http://en.wikipedia.org/wiki/Linux_User_Group#Installfests).

Спонзори

Званични спонзори SFD-а су: Canonical Ltd., Google, Linode, Lemote, Linux Magazine, Ubuntu User, Linux Journal, Admin Magazine, Smart Developer, FreeBSD, Joomla!, Free Software Foundation, Free Software Foundation Europe, Nekadašnji спонзор је IBM i Sun Microsystems кога је нажалост купио Oracle.

Дан слободе софтвера у Србији

Дан слободе софтвера у Србији ће ове године по први пут бити организован.

Информације о догађају:
Место одржавања: Београд.
OSONE галерија
Датум: Субота, 15. Септембар
Време: од 13ч до 17ч - 19ч

Окупљање чланова заједница у 12:00!

Заједнице које присуствују:
Mozilla Србија
Убунту Србија
Линус Минт Србија
Libreoft
Wikimedia

ЛиБРЕ! тим

- ЛУГОНС
- Slackware Србија
- неформална група СУНЦЕ
- Пиратска партија (логистичка подршка)
- SrbsDroid тим

Предвиђен програм:

- Увод у FLOSS 30-45 мин.
- Употреба слободог софтвера у свакодневном животу 45 мин.
- Употреба слободог софтвера у предузећима 45 мин.
- Презентација популарних програма 30мин.
- Презентација заједница 60мин.
- Међусобно дружење
- Деленење дискова (CD/DVD) са слободним софтвером
- Ослободите Ваш Андроид уређај (откуцавања, инсталирање "Replicant"OS или "CyanogenMod")

Вест у ЛУГОНС-у:
<https://www.lugons.org/Members/brank/p/vest/software-freedom-day>

Започета тема на форуму Убунту заједнице: <http://forum.ubuntu.rs.org/Thread-dan-slobode-sofтвера-u-srbiji>

Тема дискусије на ЛМС форумима: <http://forum.mint-srbija.com/topic/991-dan-slobodnog-sofтвера-u-srbiji/>

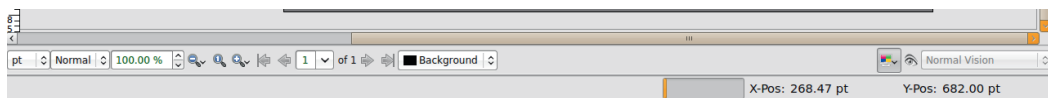
Тема дискусије на ЛУГОНС форуму <https://forum.lugons.org/cgi-bin/yabb2/YaBB.pl?num=1346135588>

Радни прозор обухвата највећи део интерфејса. Карактерише га функција *WYSIWYG*. Ово значи да ће оно што видите и уредите тако бити и у завршном документу, са изузетком помоћних линија које служе за поравнање, позиционирање и идентификацију елемената документа. Подешавање шта ће од помоћних елемената бити приказано у радном простору се налази у падајућем менију *View*.

2 Интерфејс *Scribus-a*

2.4 Навигациона линија

Слика 2.5 Навигациона и статусна линија



Навигациона линија првенствено служи за брзи прелазак са стране на страну документа на којем радимо, али исто тако нам подешава изглед радног прозора.

Гледајући ову линију са лева на десно, уочавамо падајуће листе:

1. за брзи одабир главне јединице мере ([mm], [cm], [in], [c], [pt] ...) и
2. за брзи одабир квалитета приказа свих елемената на документу без обзира на унети квалитет (*high*, *normal* и *low*).

Да појаснимо, брза промена јединице мере може да буде корисна ако, на пример, за читав документ користимо [mm] као основну јединицу, али нам треба већа контрола квалитета илустрација у пикселима. Једноставним кликом и одабиром пиксела за основну јединицу мере можемо без већих проблема да пређемо са уређивања текста на уређивање слика и обратно; врло корисно.

Квалитет приказа елемената је такође корисна функција. Проверавање излазног квалитета документа можемо једноставно да обавимо постављањем максималног квалитета приказа документа, тј. *High*. Ако бисте оставили за стално овај квалитет приказа, могло би доћи до успорења навигације кроз документ због генерисања квалитетне слике, зато није лоше смањити квалитет приказа на *Low* чиме убрзавамо навигацију и рад у документу.

Следећих пар ставки у навигационој линији се односи на увећање документа у радном прозору. Ту је *combo box* са процентом увећања приказа (*zoom*), лупа са минусом за умањење, лупа са јединицом за враћање у нормални приказ (100 [%] увећања) и лупа са плусом за увећање.

Следећа група дугмића се односи на навигацију по странама документа.

Врло битан *list box* је онај који се налази иза навигационих дугмића. Овај *list box* служи за бирање тренутно активног *layer-a* документа. Као и сви графички програми, и *Scribus* подржава *layer-е*. То значи да различите елементе документа можете да поставите на други прозирни *layer*, тако да приликом означавања слике не сметају тексту, или позадински елементи елементима главног садржаја, и слично.



О *layer*-има у *Scribus*-у ће касније бити више речи.

На навигационој линији можемо још уочити два дугмића са десне стране. Једно се односи на преглед изгледа када се примени шема боја. Шеме боја покушавају да дочарају изглед готовог производа након штампе. На екранима се користе *RGB* боје, тј. боје које су добијене мешањем 3 основне боје: црвене, зелене и плаве. У штампаријама се користе *CMYK* боје, тј. боје добијене мешањем 4 основне боје: *cyan*, *magenta*, жуте и црне. Шема боја покушава ове разлике да премости. Пошто ми нећемо штампати наш часопис и нисмо подесили шему боја, ово дугме нам ништа не значи, шта више, ако је активно могло би нам дати погрешну слику излазног документа.

Друго дугме је *Preview Mode*. Оно укључује и искључује режим за преглед готовог документа. Када је ово дугме активно, из радног прозора се уклањају све помоћне линије и остаје само приказ готовог излазног документа.

Навигациона линија је врло битна за сналажење у документу, па смо овог пута обратили мало више пажње на њу.

2.5 Статусна линија

Корисници не могу да утичу на елементе у статусној линији. Она само даје информацију о тренутном положају курсора и о стању функције аутоматског снимања документа.

Сада смо се упознали са интерфејсом *Scribus*-а и знамо где нам је шта. У наставку мале школе почињемо са конкретним радом на изради нашег *PDF* часописа.

3 Отварање документа

Пре почетка рада пожељно је направити план. План подразумева давање одговора на питања: „Шта желимо направити?“, „Колико је то велико?“, „У којој форми?“, „Шта је коначан производ?“ и слично. *Scribus* је врло флексибилан програм и идеалан је за неодлучне; дозволиће вам да у било којем тренутку креирања вашег документа измените чак и почетна подешавања. Наравно да ће то повући за собом мање или више преправки у већ израђеном документу, али се барем нећете заглавити зато што нисте све предвидели одмах на почетку израде документа. Када то знате, можете опуштеније приступити отварању документа, без бојазни да вас погрешна одлука може коштати поновног рада из почетка.

Добро испланиран документ од старта повећава продуктивност, тако да нећемо, у овом упутству, прескочити ову врло важну степену.

3.1 Планирање документа

Општи план документа за ово упутство гласи:

1. Желимо да висина листа буде таква да стаје цела у један стандардни екран од 17" и да се не мора увећавати да би се читала стандардна висина слова од 10 до 11 pt.
2. Желимо да се документ може по жељи штампати на кућном штампачу на формат листа А4, али и да се може штампати као прави часопис класичном штампом уз мање прилагођавање.
3. Коначан производ је *PDF*.

Требало би да је ово довољно података за отварање документа. На основу ових захтева изабраћемо следеће:

1. Портрет за положај листа, да би изгледао као стандардни часопис.
2. Висина листа да буде 210 [mm] (половина А4 формата 210×297 [mm]), то значи да бирамо А5 формат да би се могла штампати по два листа на једну А4 страну на кућним штампачима.
3. Бирамо двострану штампу.

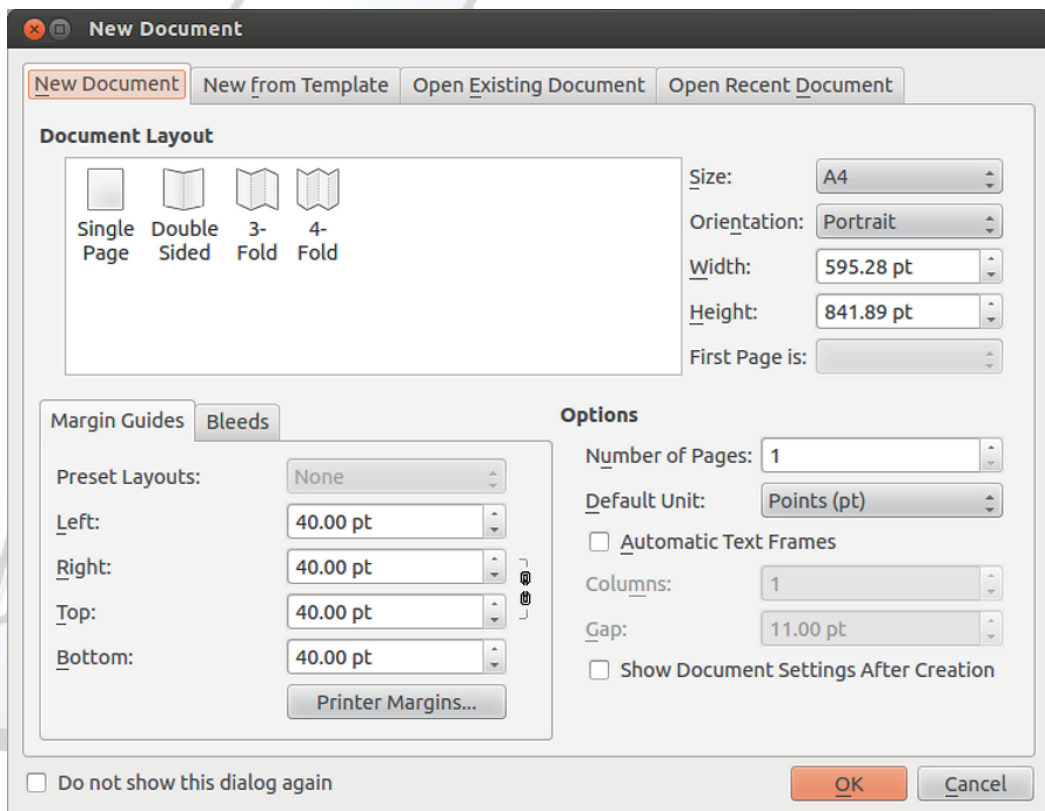


4. Пошто нам је коначан производ *PDF*, не морамо да додајемо ивице за опсецање (у случају да желите да штампате класичан папирни часопис, лако је накнадно додати ивице за опсецање).

Осим плана самог изгледа, потребно је припремити и садржај часописа. Садржај је најбоље унапред припремити у програмима отвореног кода који су за то најпогоднији; текст у *LibreOffice*-у а илустрације у *GIMP*-у или у *Inkscape*-у.

3.2 Отварање новог документа

Слика 3.1 Прозор *New Document*



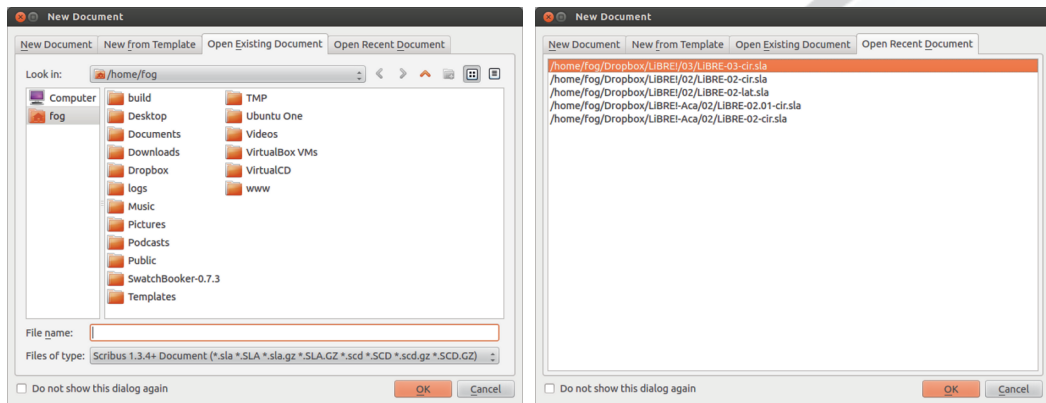
Сад је све спремно за почетак рада. Следећи корак је покретање *Scribus*-а. Први прозор који ће вас дочекати у *Scribus*-у је *New Document*. У том почетном прозору се подешавају поставке новог документа или отвара неки већ постојећи

3 Отварање документа

документ. За отварање већ постојећих докумената задужене су картице:

1. *Open Existing Document* - Отвара прозор за претрагу тврдог диска и очекује да ручно нађете већ постојећи *Scribus* документ,
2. *Open Recent Document* - Отвара списак недавно отворених *Scribus* докумената.

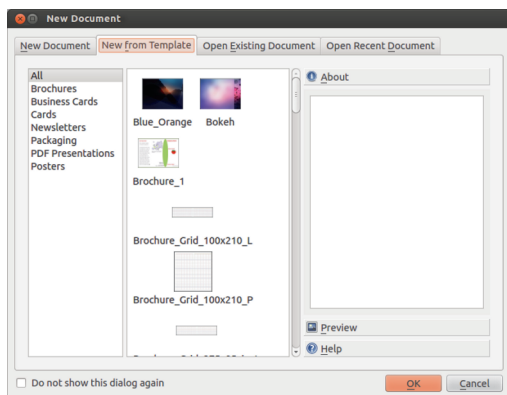
Слика 3.2.1 и 3.2.2 Картице *Open Existing Document* и *Open Recent Document*



Претпостављамо да први пут отворате *Scribus* и да још немате ниједан документ, па ћемо више пажње посветити картицама *New Document* и *New from Template*.

3.2.1 Картица *New from Template*

Слика 3.3 Картица *New from Template*



Ова картица служи за отварање предефинисаних докумената. Већ постоје педесетак дефинисаних нацрта различитих намена. Ту су нацрти за брошуре, посетнице, картице, рекламна писма, амбалажу, *PDF* презентације и постере. Накнадно се могу додати и нацрти које сами креирате. Тако основне поставке можете да сачувате и користите поново кад год вам је то потребно. Нарочито је то случај код издавања месечног часописа. Само једном поставите основна подешава-

ња и користите их сваки месец за нови број.



3.2.2 Картица *New Document*

Прва и главна картица служи за ручно постављање основних параметара документа. Можете уочити три одвојене целине на том прозору:

- *Document Layout*,
- *Margin guides/bleeds* и
- *Options*.

3.2.2.1 *Options*

Слика 3.4 Прозор *New Document - Options*

Options

Number of Pages: 1

Default Unit: Points (pt)

Automatic Text Frames

Columns: 1

Gap: 11.00 pt

Show Document Settings After Creation

Кренућемо од овог дела, пошто се ту подешавају неке опште поставке које утичу на друге две целине *New Document* прозора. Као прво, поставићемо да нам отвори одмах три стране. Затим, да нам је основна јединица мерења милиметар (најопипљивија јединица мере на нашим просторима) и укључићемо *Show Document Settings After Creation*. Ово последње ће нам одмах по креирању ове три стране отворити дијалог за фино подешавање документа. Ако укључимо *Automatic Text Frames*, у све три стране ће се аутоматски креирати текстуални прозор пуне величине, од маргине до маргине. Ми не желимо да то аутоматски одрадимо, него ћемо тај текстуални прозор накнадно ручно креирати и то тамо где нам заиста треба.

3 Отварање документа

3.2.2.2 Document Layout

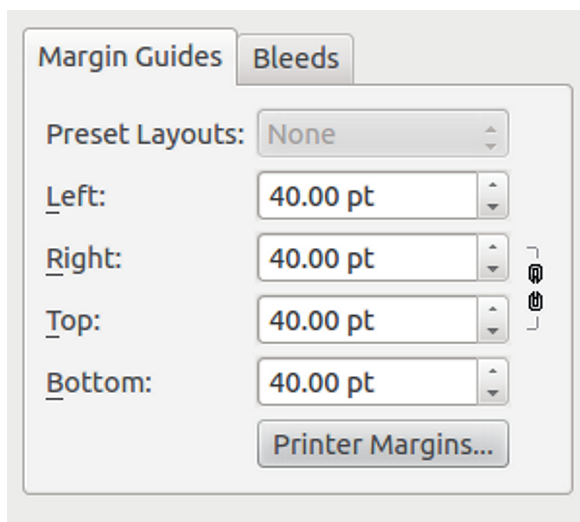
Слика 3.5 Прозор *New Document - Document Layout*



У овом делу се поставља основни излаз стране и његова димензија. У нашем случају ми подешавамо да излаз буде *Double Sided* (обострана штампа), *A4*, *Portrait*, а пошто смо подесили да нам је основна јединица мере [mm], димензије *A5* формата ће се појавити у милиметрима.

3.2.2.3 Margin guides/bleeds

Слика 3.6 Прозор *New Document -* картице *Margin guides* и *Bleeds*



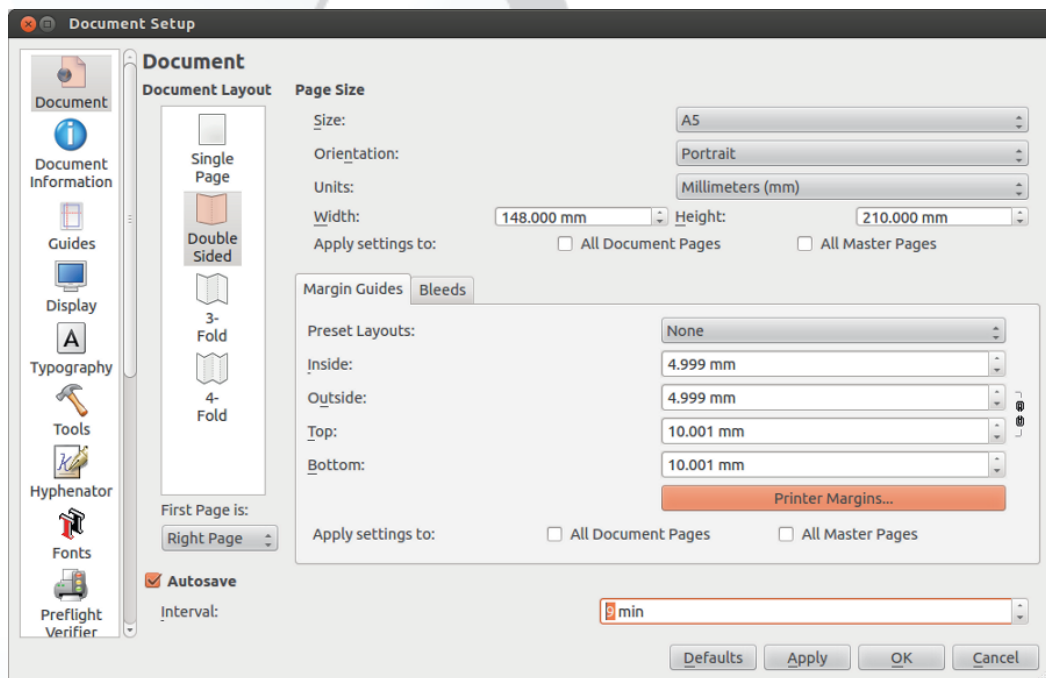
За крај, поставићемо вођице маргине стране. Пошто смо наместили да је основна мера [mm], и овде ће бити промењене вредности у милиметрима. За почетак можемо поставити маргине лево и десно (односно у случају двостране штампе, *inside*, *outside*, спољашња и унутрашња маргина) по 5 [mm], а за горе и доле по 10 [mm] због заглавља и подножја. Пошто нам је крајњи производ *PDF*, *Bleeds* нас не интересују. *Bleeds* је над мера листа која се оставља за опсецање листа након штампања.



Пошто смо све жељене параметре дефинисали, можемо да креирамо наше прве три стране кликом на *ОК* дугме.

3.3 Document Setup

Слика 3.7 Прозор *Document Setup*



Било би сувише једноставно када би ово, што смо до сада урадили, било све што треба подесити на једном новом *Sribus* документу. Са друге стране, управо то би било компликовано јер бисмо тада све остале поставке морали појединачно на свакој страници посебно подешавати. Једном постављени сви општи параметри документа знатно повећавају продуктивност рада на документу, а и сам рад је знатно угоднији.

Зато је добро одмах на почетку рада на документу поставити све или скоро све опште параметре документа. Зато смо у претходном дијалогу укључили *Show Document Settings After Creation* и кликом на *ОК* дугме, осим креирања страница, одмах се отвара прозор *Document Setup*.

3 Отварање документа

Овај сложени дијалог је задужен за све аспекте подешавања основних поставки документа на које се односи и доступан је кориснику у било којем тренутку рада на том документу, а не само на почетку његовог креирања. До овог дијалога може се доћи кроз падајући мени *Scribus-a*

File > **Document Setup**

тако да нема бојазни да ће нам неко погрешно подешавање сметати у даљем раду. Увек се може то исправити и наставити са радом на документу. *Document Setup* садржи подешавања:

- *Document* - Дијалог исти као *New Document* са додатком подешавања *autosave* времена.
- *Document Information* - Овде се уносе додатне информације о документу.
- *Display* - Дијалог намењен подешавању приказа елемената документа на екрану, и помоћних информација.
- *Typography* - Подешавање типографских елемената.
- *Tools* - Сложени дијалог намењен подешавању подразумеваних поставки текста, слика, облика, полигона, линија, алата за увећавање (*zoom*) и алата за умножавање и ротирање.
- *Hyphenator* - Подешавање хифенације текста.
- *Fonts* - Омогућава избор фонтова који ће бити коришћени у документу.
- *Preflight Verifier* - Подешавање верификатора документа. Верификатор може да провери све елементе документа пре прављења *PDF*-а или пре штампе. Колико строга треба да буде провера, подешава се управо овде.
- *PDF Export* - Подешавање *PDF* издавача. Овде се подешава врста и квалитет *PDF* излаза документа.
- *Document Item Attributes* - Дијалог за додавање атрибута елементима документа.
- *Table of Contents and Indexes* - Дијалог за додавање садржаја документу.
- *Sections* - Подешавање секција нумерисања страна. Овде се може подесити да су странице увода и индекса документа другачије нумерисане у односу на странице главног дела документа.
- *Color Management* - Дијалог за подешавање шема боја у документу. У случају да је *PDF* крајњи производ, шема боја није потребна, а за штампу је ово веома битан елемент подешавања документа.

Document Setup је за наше потребе по подразумеваним вредностима већ прилично добро подешен. Направићемо само неколико интервенција које ће нам помоћи у даљем раду на документу.

Једно од корисних почетних подешавања је претходно бирање фонтова који ће бити коришћени у документу. Сви ми на својим рачунарима имамо много фонтова. У документу ћемо користити највише две или три фамилије фонтова, а остали нам нису потребни. Да бисмо олакшали касније бирање фонтова за убачени



текст, овде можемо да укључимо само жељене фамилије па нам у раду остали фонтови неће сметати, а уједно спречавамо да се нежељени фонт појави у документу.

Ако желите хифенацију текста (преламање речи на крају реда) то треба подесити у *Hyphenator*-у. За нашу латиницу треба изабрати језик *Croatian*. Нажалост српског језика још нема, па самим тим нема ни ћириличне аутоматске хифенације. Осим бирања језика, довољно је још само укључити *Hyphenate Text Automatically During Typing* да би текст био аутоматски преломљен на крају реда.

Све остало можемо подешавати и накнадно.

Овим смо завршили отварање новог документа. Да бисмо прихватили све промене, довољно је само затворити прозор *Document Setup*.

Ово није крај подешавањима новог документа. Треба додати стилове, дефинисати боје, *layer*-е, вођице, креирати мастер стране и још много тога, али о томе ћемо у наставку мале школе.

4 Форматирање страница

Када смо отворили нови *Scribus* документ, креирали смо три празне странице. Имали смо у виду да часопис има насловну, леву и десну страницу.

Насловну страницу ћемо оставити за крај. Њој ћемо посветити посебну пажњу, јер је она „шлаг на торти“, глазура.

Одмах прелазимо на уређивање леве и десне странице будућег часописа. Неки делови страница часописа су исти и могу се одмах уредити и примењивати на свакој новој страници. Ту пре свега мислимо на заглавље и подножје странице, који садрже информације о имену рубрике, текста који се налази на тој страници, име часописа, лого часописа, датум и број странице. Осим ових информација, заглавље и подножје страница може да садржи и графичке елементе који физички одвајају ове области од главног дела странице.

Биће нам потребно мало планирања. Морамо унапред смислити и одлучити:

- Шта ће се налазити у заглављу и подножју странице?
- Да ли ћемо неким графичким елементима одвајати заглавље и подножје од главног дела странице?

На основу ових одлука тачно ћемо видети шта је од ових елемената идентично на свакој страници часописа и који се елементи мењају у зависности од садржаја странице. Идентични елементи, као што су графички елементи одвајања, име часописа, лого, датум и број стране, могу да се креирају одмах, и накнадно примењују на сваку нову страницу. Остале елементе који се мењају, креираћемо накнадно по потреби, али ћемо им обезбедити позицију и оријентацију.

4.1 *Master Page*

Лева и десна страница се разликују по положају елемената, тако да морамо да направимо две различите мастер странице (енгл. *Master Page*). Шта је то мастер страница? Мастер страница је унапред направљени шаблон од идентичних елемената страница. Једном припремљена мастер страница може да се



примењује на неограничен број нових страница, чиме се обезбеђује идентичност страница и спречавају евентуалне грешке форматирања тих елемената које могу настати приликом ручног копирања. Накнадна промена изгледа мастер странице се такође одражава на све странице на којима је та мастер страница примењена, што омогућава лаке поправке.

Сада ћемо направити леву мастер страницу на другој отвореној страници, а затим на исти начин и десну на трећој страници.


Мастер страница у нашем примеру ће садржати:

1. *Bezier curve* као графички елемент одвајања заглавља и подножја од главног дела странице.
2. Име часописа и датум.
3. Број странице.

4.1.1 Лева мастер страница

4.1.1.1 Цртање *Bezier Curve*

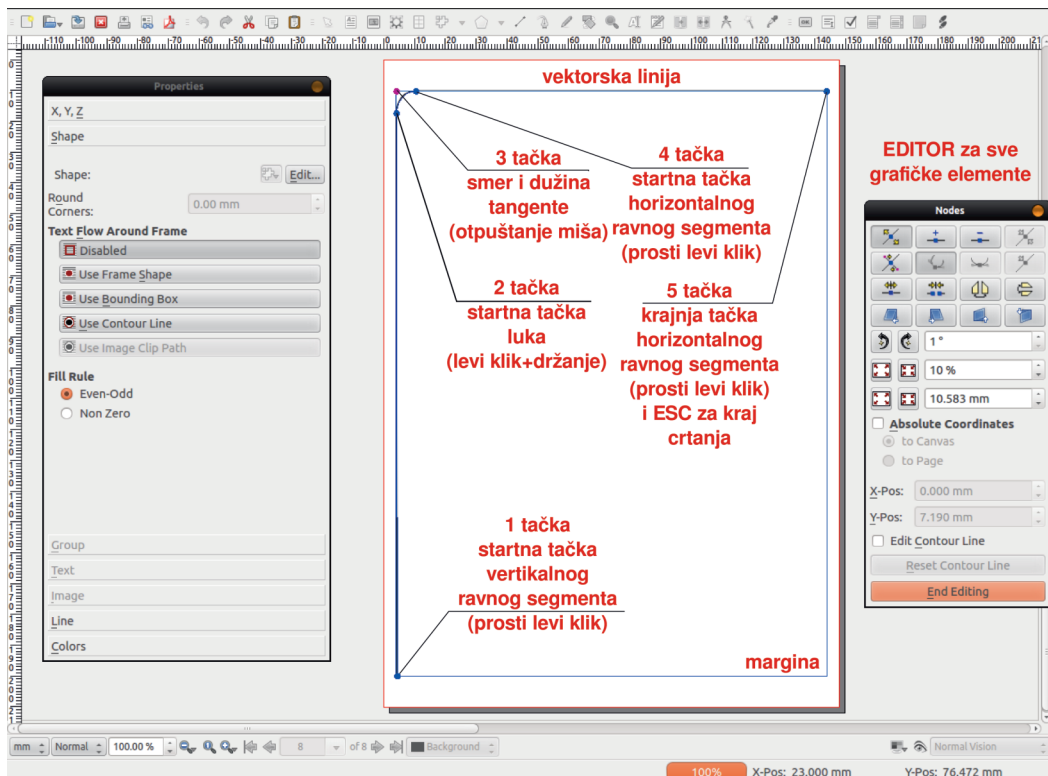
За графички елемент одвајања изабрали смо *Bezier Curve*, или на српском - непрекидну векторску линију. Векторска линија се састоји из равних сегмената и правилних лукова. Дефинише се са више тачака које одређују дужине појединих сегмената. Ово је уједно, за цртање најкомпликованији графички елемент у *Scribus*-у. Остали елементи су углавном дефинисани само двома тачкама и евентуално својим посебним особинама; на пример, *shape* (предефинисан облик) који је одређен унапред својим обликом, а величина се одређује са две тачке које представљају дијагоналну одабраног облика.

Алат за цртање векторских линија налази се у линији алата . Када активирамо тај алат, можемо да почнемо са цртањем. Векторске линије се цртају постављањем тачака које ограничавају сегменте. Овде треба разликовати равне сегменте и сегменте који су лукови. Равне сегменте започињемо постављањем почетне тачке простим кликом у жељеној позицији, а лукове започињемо кликом, држањем левог тастера миша и развлачењем тангенте лука. Тек кад поставимо тангенту, можемо да наставимо цртање лука жељене дужине. На крају када завршимо цртање векторске линије, треба притиснути тастер *ESC* за прекид цртања сегмената.

Искористићемо маргине као водеће линије за нашу векторску линију. Цртаћемо линију са три сегмента: вертикалну праву линију, лук у углу маргине и хоризонталну равну линију до краја маргине (Слика 4.1).

4 Форматирање страница

Слика 4.1 Цртање *Bezier Curve*



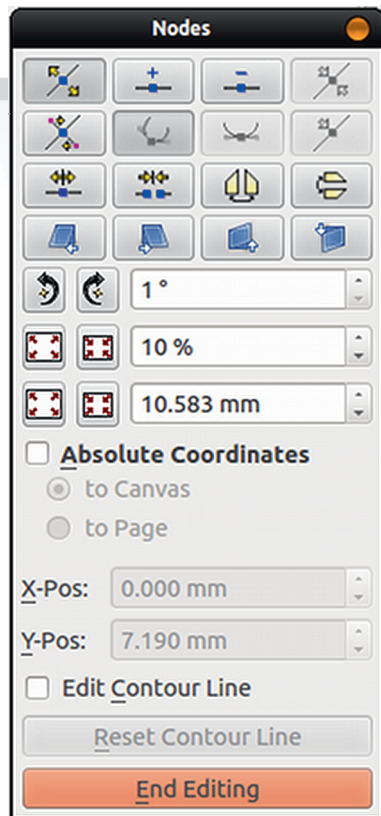
Напомена: Ако тачке неће аутоматски да се лепе за маргину, треба проверити да ли је у падајућем менију *Page > Snap* маркиран *to Guide*.



Вероватно први пут нећете успети да нацртате жељену линију, а нарочито могу бити проблематични лукови. Ништа за то, чак и кад видите да је лук исцртан наопако, немојте прекидати цртање, него наставите даље. Када завршите са цртањем целе линије, вратићете се у уређивач и поправити све недостатке линије.

За исправке векторске линије потребно је одабрати линију и отворити *Properties* прозор (*F2*). У овом прозору треба одабрати *Shape > Edit...* и отвориће се уређивач графичких елемената *Scribus-a* (Слика 4.2).




Слика 4.2 Уређивач графичких елемената



Уређивач је веома логичан, па ћете лако схватити за шта је задужен сваки појединачни алат у њему. Овог пута ћемо обратити пажњу на дугме *Move node*  и *Move Control Points*  *Nodes* или чворишта су тачке које деле сегменте векторске линије и плаве су боје. Када је овај алат активан, можете мишем померати та чворишта. *Control Points* су розе (пинк) тачке које контролишу, у овом случају, облик и усмеравање лука. Када је активан алат *Move Control Points*, мишем можете да померате контролне тачке и тиме утичете на облик и радијус лука.

Када будете задовољни корекцијом векторске линије, притисните дугме *End Editing* и промене ће бити прихваћене, а уређивач затворен.

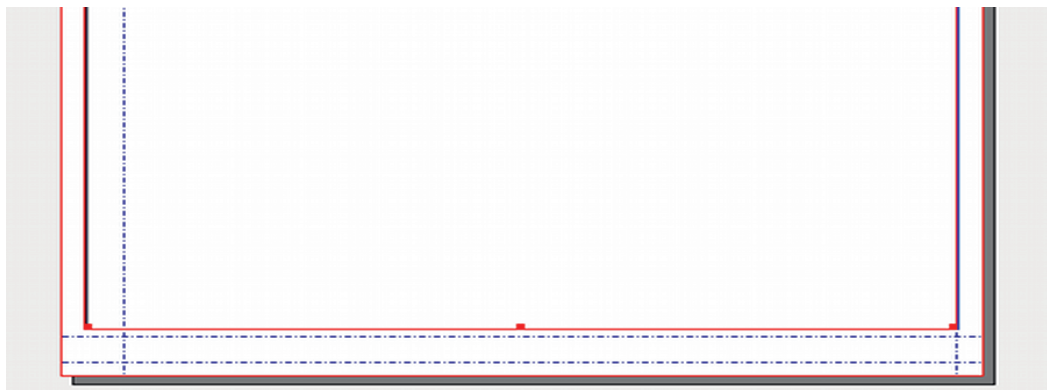
4.1.1.2 Text Frame и Guides

Пошто смо нацртали линију одвајања, треба да поставимо име часописа. Овај део је чист текст. Све текстове у *Scribus*-у уносимо искључиво у *Text Frame* (текстуални оквир). Алат за текстуални оквир се налази у линији алата .

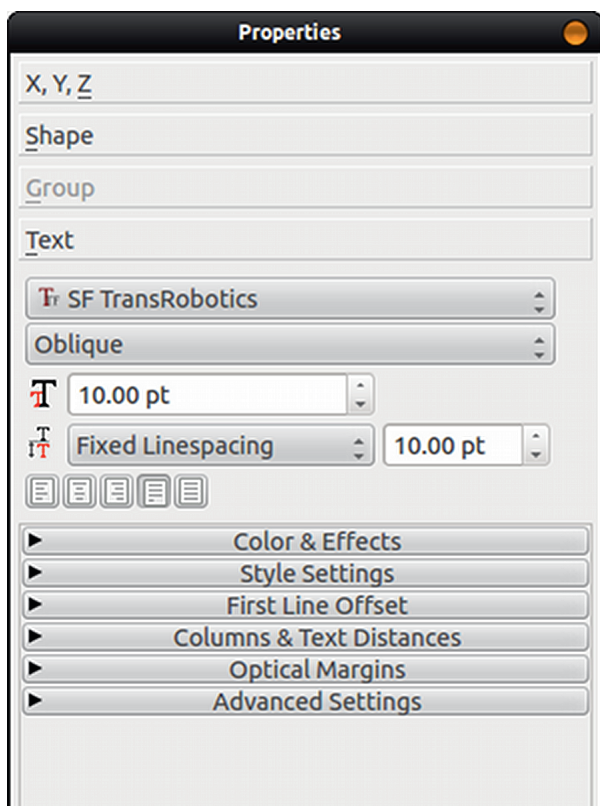
Да бисмо лепо центрирали текстуални оквир, употребићемо *Guides*. *Guides* су водеће помоћне линије и лако су доступне у сваком тренутку. Довољно их је само мишем превући са линије главног прозора *Scribus*-а и поставити на жељено место на страници (Слика 4.3). Вертикалне водеће линије „узмите” са левог вертикалног лењира, а хоризонталне са горњег хоризонталног лењира.

4 Форматирање страница

Слика 4.3 Водеће линије (*Guides*)



Када уоквирите жељену позицију водећим линијама, можете да активирате алат за цртање текстуалног оквира и поставите оквир у жељену позицију. Остало је само да два пута кликнете на тај текст оквир и упишете име часописа.



Форматирање текста је тема за следећи наставак *Мале школе*, али ипак ћемо овде навести један од начина форматирања текста да не бисмо оставили тему недовршену.

Обележите поново текстуални оквир и позовите *Properties* са *F2*. У *Properties* идите на картицу *Text*, (Слика 4.4). Одаберите жељени фонт, величину слова и поравнање. На слици 4.4 видите да смо ми одабрали фонт *SF TransRobotics* (званични фонт *ЛиБРЕ!* часописа), стил *oblique*, величину слова 10 [pt] и поравнање десно за леву мастер страницу.

Слика 4.4 *Properties-Text*



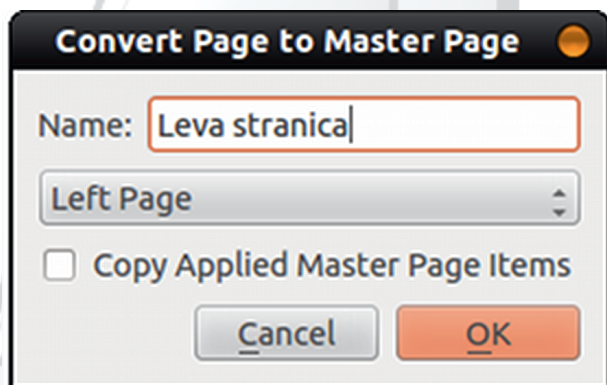
4.1.1.3 Број странице

Број странице је променљив елемент, али *Scribus* има могућност да аутоматски умеће број странице на унапред предвиђено место па тај елемент постаје статичан и његова позиција се може одмах дефинисати у мастер страници. За то нам је потребан још један текстуални оквир тачно испод линије одвајања. Када уцртате текстуални оквир, поново двокликните на текстуални оквир и из падајућег менија изаберите *Insert > Character > Page Number* или још једноставније и брже са тастатуре *CTRL+ALT+SHIFT+P*.

Остало је да се поново форматира уметнути број стране помоћу прозора *Properties > Text* и лева мастер страница је готова.

На крају би требало још да снимимо ову мастер страницу. У падајућем менију одаберемо *Page > Convert to Master Page...* и отвориће се нови прозор (Слика 4.5). Унесите име нове мастер странице, изаберите да се ова страница односи на *Left Page* и кликом на *OK* завршите снимање мастер странице. На први поглед се ништа није променило, али заправо ми сада имамо нову мастер страницу, што можете проверити у падајућем менију *Edit > Master Pages...*

Слика 4.5 Конвертовање странице у *Master page*



За крај: У наставку је остало да сами на исти начин направите десну мастер станицу. Ове мастер станице применићемо на новим страницама које будемо отварали.

Сада смо све припремили за додавање главног садржаја. У следећим поглављима позабавићемо се слојевима (*layers*), текстуалним оквирима и стиловима.

5 Припрема страница за унос текста

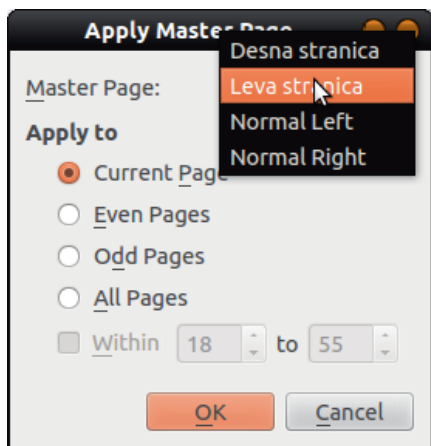
5 Припрема страница за унос текста

У прошлом поглављу креирали смо и сачували мастер странице за леву и десну страницу нашег *PDF* часописа. Сада идемо корак даље и примењујемо ове мастер странице на постојеће, већ отворене, другу и трећу страницу, а после ћемо их применити и на све нове странице које будемо креирали.

Са друге и треће странице обрисаћемо векторску линију коју смо нацртали са циљем креирања мастер странице, и обрисаћемо текст и број странице из подножја странице. Уместо тога, применићемо снимљену мастер страницу и то леву на левој страници а десну на десној страници.

Најједноставнији начин за примену мастер странице на страници је клик десним тастером миша на страницу и одабир из дијалога *Apply Master Page...* У дијалогу бирамо жељену мастер страницу и мету примене. Као мета може се изабрати тренутно активна страница, све непарне странице, све парне странице или од једне до друге странице. Једноставним одабиром мастер странице (леве или десне коју смо креирали), избором *Current page* (тренутне активне странице) и кликом на дугме *OK*, применићемо мастер страницу на странице, прво на страници 2 а затим на исти начин и на страници 3.

Слика 5.1 Примена *Master page* на постојећу страницу

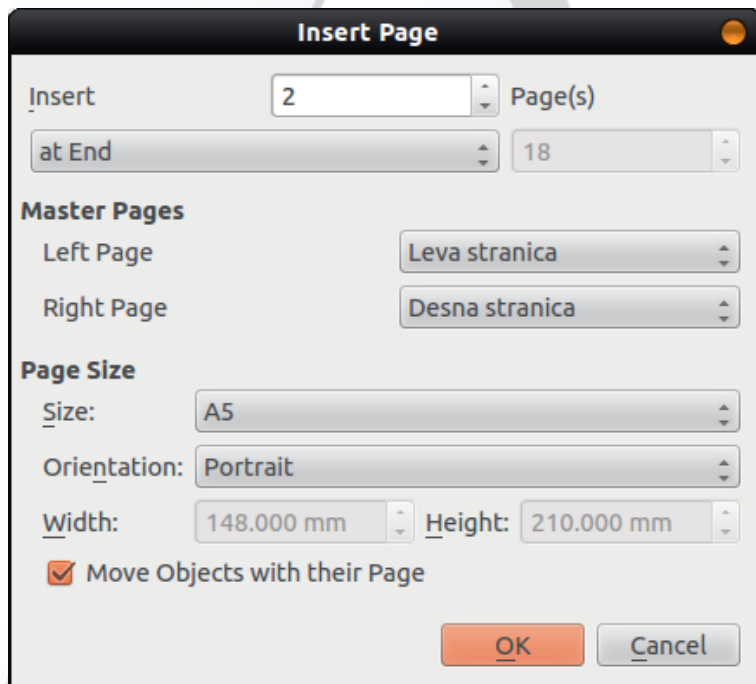


Додаћемо сада и две нове странице (4 и 5), и одмах при отварању применити мастер странице. Идемо на падајући мени *Page > Insert* и отвориће се нови дијалог. У том дијалогу прво треба уписати колико страница желимо да отворимо (у нашем случају две). После тога упишемо где желимо да отворимо нове странице. Опције су **пре тренутно активне странице** (*before Page*), **после тренутно активне странице** (*after Page*) или **на крају документа** (*at End*). Ми ћемо изабрати да се отворе на крају



документа. Сада нас још занима да на тим страницама применимо мастер странице, па ћемо одабрати наше креиране мастер странице - леву за леве странице и десну за десне странице. Поред овог, постоји могућност да те странице промене формат, али то нас не занима, пошто желимо у целом документу да имамо исти формат страница, па ћемо само кликнути на *OK* да бисмо креирали наше нове странице.

Слика 5.2 Примена *Master page* на новоотворене странице



Приметићемо да је изглед страница 2 и 3 сада исти као и пре брисања оних елемената који су ушли у састав мастер странице, али са том разликом да им је сада немогуће приступити и поново их едитовати. То је зато што се мастер страница понаша као специјалан *layer*. Најпре ћемо појаснити појам *layer*-а. У графичким програмима, *layer* означава слој неког цртежа. Најчешће се тумачи и пореди са прозирним фолијама које постављамо на цртеж и затим цртамо по њима. Свака фолија се уређује за себе, али се увек, осим ако другачије не наредимо, виде све фолије, и то у редоследу по нивоима које смо одредили. Наравно да горњи *layer*-и имају приоритет и елементи графике из горњих *layer*-а заклањају елементе у доњим *layer*-има па се мора водити рачуна о њиховом распореду. У *Scribus*-у, као и у свим другим графичким програмима, по отварању новог документа креиран је само један *layer*, он се у *Scribus*-у зове *Background* и

5 Припрема страница за унос текста

видљив је у навигационој линији.

Мастер страница се понаша као *layer* који се налази испод прозирног *Background layer*-а. Једина разлика у односу на обичан *layer* је та што се не појављује у падајућем избору *layer*-а на навигационој линији. Једини начин да се приступи мастер страници и на њој нешто измени је да се отвори *editor* мастер странице. То се постиже одабиром из падајућег менија *Edit > Master Pages...*

5.1 Постављање главног текстуалног оквира на страницу

Свака књига, брошура и часопис имају своју форму странице, а у њој доминира текстуални оквир. Сви остали елементи су подређени тексту. Постоје различите методе слагања текста на страници. У књигама доминира текст у једној монолитној колони. За разлику од књига, часописи обично текст слажу у више ужих колона, јер по неким истраживањима то доприноси бржем читању. Колоне у часопису су толико широке да око може једним погледом да обухвати цео ред без померања очне јабучице, тако да читалац часописа несвесно само помера поглед у правцу горе-доле и тако добија на брзини читања.

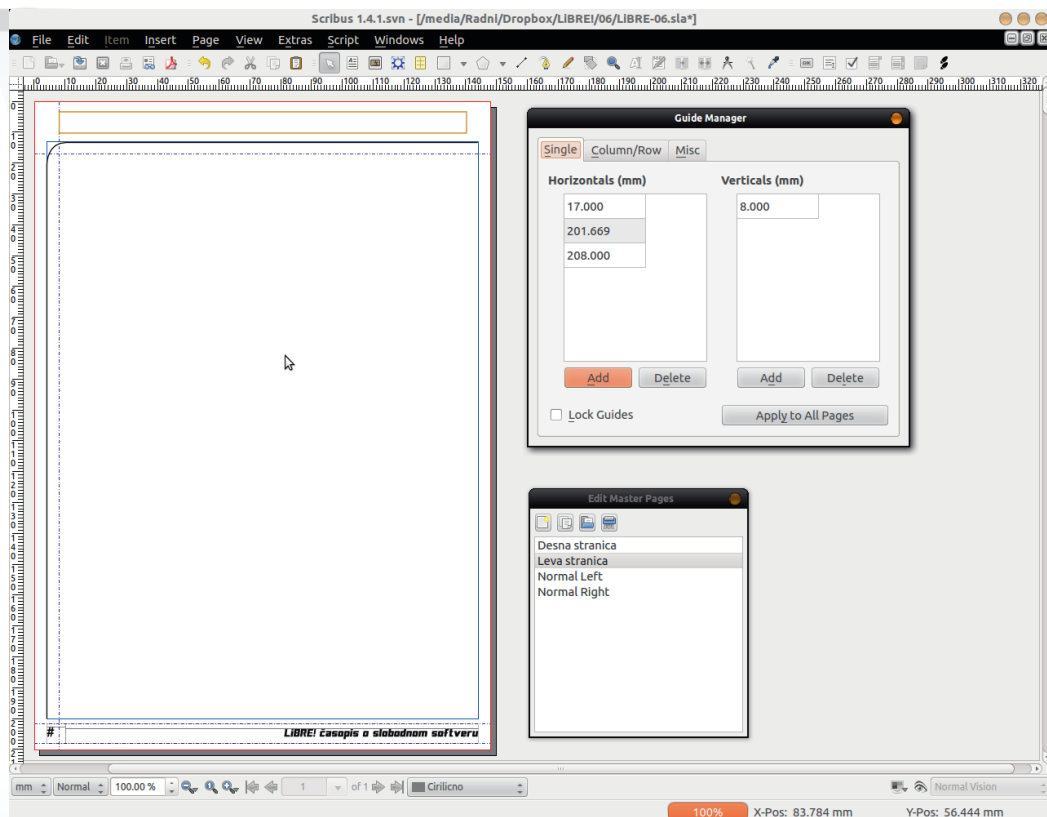
Ово је главни разлог због којег и наш часопис треба да има две колоне, иако је А5 релативно узан формат. Текстуални оквир ће и у нашем часопису бити доминантан елемент и обухватаће читав простор у главном делу странице који је ограничен маргинама. Имамо само један проблем, а то је да смо по линији маргине нацртали векторску линију раздвајања. Због тога ћемо морати да направимо две вођице које ће одвојити текстуални оквир за по четири милиметра од линија раздвајања. Да не бисмо имали много водећих линија које би нам после сметале, правићемо различите водеће линије за леве странице и посебно за десне странице. Користићемо особину мастер странице да се водеће линије тамо креиране појављују и буду активне такође на свим страницама на којима је та мастер страница примењена. То значи да можемо нашу леву мастер страницу да допуњемо водећим линијама које су тачно одмакнуте од векторских линија за 4 [mm], то јесте вертикално на позицији 8 [mm] (4 [mm] до маргине + 4 [mm] одвајања) и хоризонтално на позицији 17 [mm] (13 [mm] до маргине + 4 [mm] одвајања). Десну мастер страницу допуњавамо водећим линијама вертикално на позицији 140 [mm] (148 [mm] ширина А5 – 4 [mm] до маргине – 4 [mm] одвајања) и хоризонтално на позицији 17 [mm] (13 [mm] до маргине + 4 [mm] одвајања).

Да се подсетимо још једном целог поступка:

1. отворимо едитор мастер странице (*Edit > Master Page... >* лева (десна) страница)



2. отворимо едитор водећих линија (*Page > Manage Guides...*)
3. додајемо (дугме *Add*) хоризонталне вођице на 177 [mm] и вертикалне на 8 [mm] (лева мастер страница) односно 140 [mm] (десна мастер страница).



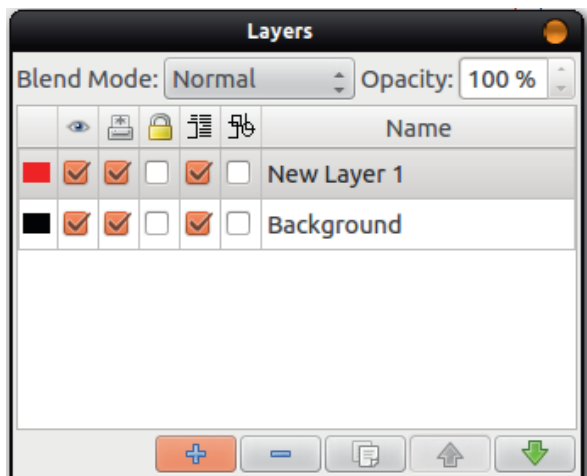
4. За завршетак само затворимо дијалог *Manage Guides*, и на крају и дијалог *Master Pages*.

Приметићете да су се водеће линије појавиле на свим страницама на којима су мастер странице примењене. Сад је једноставно постављати текстуалне оквире унутар постављених вођица са једне стране и маргина са друге стране. Урадићемо сада и то.

Пре него што креирамо наш текстуални оквир, направићемо један нови *layer* само за то. То је добро јер онда *Background layer* можемо да користимо за креирање позадина испод убаченог текста и друге сличне ефекте. Дијалог за креирање *layer*-а је у падајућем менију *Windows > Layers* или једноставно *F6*.

5 Припрема страница за унос текста

Једноставним кликом на „+“ додаје се нови *layer* са именом „New Layer 1“. Двокликом на име *layer*-а добијамо могућност да променимо име, и ми ћемо га променити у „Текст“. Овде се врше и фина подешавања особина *layer*-а. Једноставним потврђивањем поља можете подесити да *layer* буде видљив или не, да буде штампан или не, можете га закључати да не бисте случајно направили нежељене промене на њему, можете подесити да текст из нижих *layer*-а „плута“ око елемената из тог *layer*-а (нарочито корисно ако *layer* садржи слике или табеле, онда ће текстови из нижих *layer*-а окруживати ове елементе и неће бити



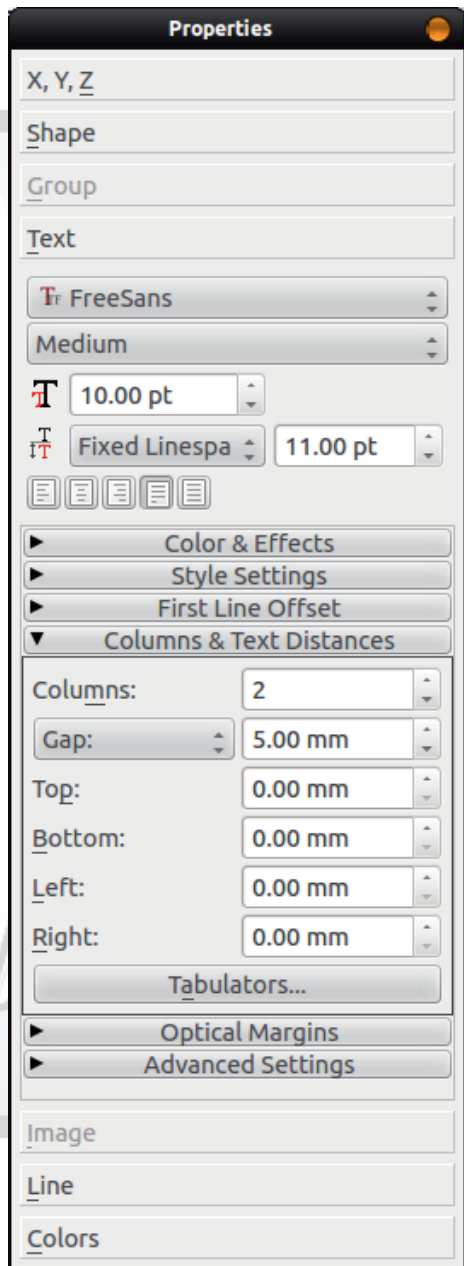
покривен) и на крају, једна специфична особина да елементи из тог *layer*-а буду јасно означени обојеном оквирном линијом (нарочито корисно ако су у питању линкови, који се приказују као оквир области у којима су активни. Као такви нису превише уочљиви, али ако је ова опција потврђена, овај оквир ће бити означен јасно упадљивом бојом). Сада можемо да затворимо дијалог *Layers* и кренемо са креирањем текстуалног оквира.

Слика 5.3 Прозор *Layer* - креирање новог *layer*-а

Проверимо у навигационој линији да ли је „Текст“ *layer* активан, бирамо алат за текстуални оквир из линије алата и једноставно кликом (леви тастер миша) у пресеку постављених вођица (горњи леви угао на левој страници), развлачењем (држање тастера миша) до угла маргина (доњи десни угао на левој страници) и пуштања тастера миша, креирамо нови текстуални оквир.

5.2 Подешавање текстуалног оквира

Да би наш текст стао у две колоне, потребно је уредити креирани текстуални оквир. То се ради помоћу *Properties* дијалога који смо користили и у прошлом наставку мале школе. Тада смо га користили за форматирање текста, а сада ћемо да применимо његове опције *Text > Columns & Text Distances*. Ту ћемо одабрати 2 за број колона и 5 [mm] размака између колона (*Gap*). Остала подешавања одвајања текста од ивица нам за сада нису интересантна, па ћемо их оставити на



0. Сва подешавања у *Properties* дијалогу се одмах примењују, па не постоји посебно дугме за прихватање промена. Након завршетка подешавања ћемо само затворити дијалог како нам не би сметао.

Једном направљени текстуални оквир можемо да копирамо на све отворене странице. Најједноставније је да се то уради *copy/paste* методом; означимо текстуални оквир и копирамо га у *clipboard* (*CTRL+C*), а затим означимо нову страницу и налепимо (*CTRL+V*). На десним страницама текстуални оквир ће бити померен у десно за 4 [mm], па их треба просто померити у предвиђену позицију једноставним хватањем (мишем) оквира и померањем.

Ово је тренутак када би требало први пут да сачувамо наш рад као *Template* (шаблон). Претпостављамо да ћемо овакву организацију часописа користити за сваки наредни број часописа, тако да нам одговара да је без садржаја. Овакав шаблон није комплетан и недостаје му још *layer*-а, предефинисаних боја, стилова, насловна страница и много чега другог, али то можемо и накнадно додати у овај шаблон и снимити поново. Снимићемо ову верзију са *File > Save as Template...* У отвореном дијалогу, осим имена шаблона, треба одабрати и категорију (у нашем случају *Magazine*), и потврдити да запамти примењене фонтове (*Include Fonts*). Подразумевано, шаблон ће бити снимљен у фасцикли *~/scribus/templates*, и то нећемо мењати.

Слика 5.4 Прозор *Properties - Text - Columns & Text Distances*

6 Унос текста у *Scribus*

У претходним поглављима смо све припремили за убацивање текста у наш часопис, сада ћемо објаснити неколико начина да убаците ваш текст у *Scribus*. Колико је битна ова операција, говори и чињеница да постоји осам начина да се текст убаца у текст оквир. Три су основна начина:

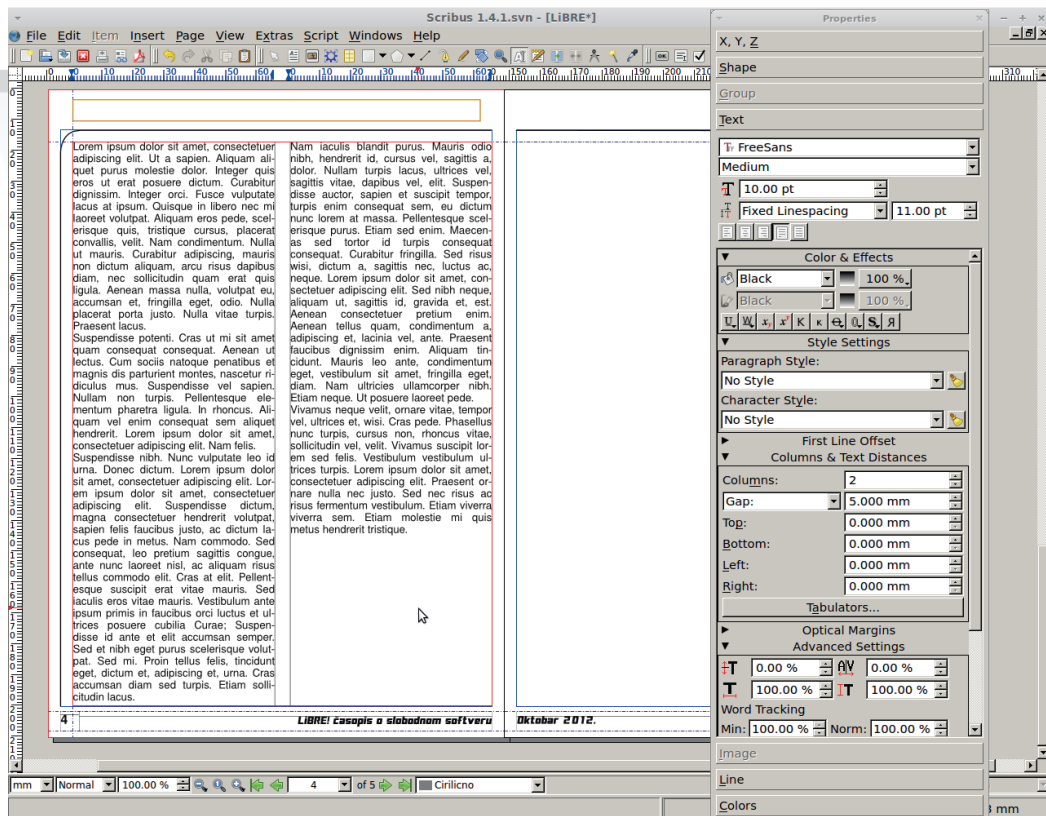
1. ручно - директно у текстуални оквир,
2. ручно - преко интерног текст едитора и
3. увозом из спољњих извора

6.1 Ручно убацивање текста директно у текстуални оквир

Ово је најједноставнији начин убацивања текста у текстуални оквир, али не и најлакши. Довољан је двоклик на текстуални оквир да би се добио текст идентификатор (*prompt*), и да би било омогућено да се у текст оквир може куцати текст помоћу тастатуре. Такође је могуће текст пренети из неког другог извора или из привременог меморијског простора (*copy/paste* операција). Када смо рекли да је ово најједноставнији али не и најлакши начин, то се превасходно односило на куцање и форматирање унетог текста. Једини начин да се форматира текст у току оваквог куцања је помоћу већ поменутог *Properties (F2)* пливачућег прозора и његове секције *Text*. Измене у форматирању су одмах видљиве, а могуће је извести све потребне радње на форматирању текста: избор фонта, врста фонта, величина фонта, величина прореда, боја текста, декорација текста, стил текста, стил параграфа и сл.



Слика 6.1 Ручно куцање текста директно у текст оквир



Практично, за неке мање ствари довољан је и само овај начин убацивања текста.

6.2 Убацивање текста ручно преко интерног текст едитора

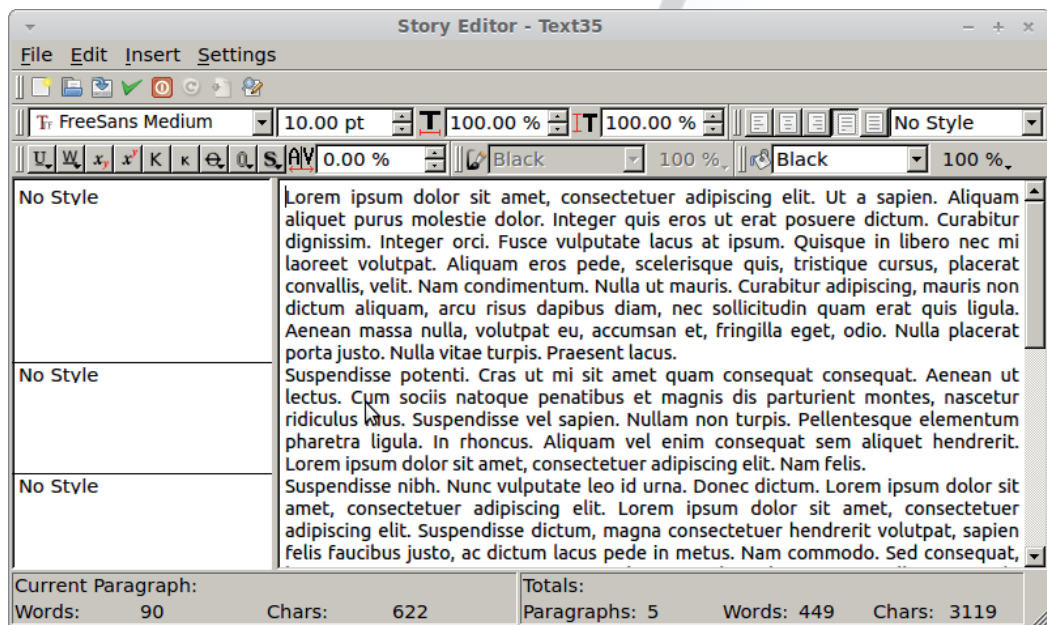
Интерни текст едитор је доступан када је активан неки од текстуалних оквира, и позива се на више начина:

1. **CTRL+T**
2. Из падајућег менија *Edit >Text edit...*
3. Десним кликом на текст оквир и из пливајућег менија *Edit text...*
4. Преко иконице *Edit text* из линије са алатима.

6 Унос текста у Scribus

Сама чињеница да постоји 4 начина позивања овог едитора указује на важност овог алата. Текст едитор је пливајући прозор *Scribus*-а и није типа „што видиш то ћеш и да добијеш“. За то постоје алати који врше размену текста између текст едитора и текст оквира на који се односи, а при томе се не затвара едитор, што умањује тај недостатак. На слици 6.2 се види да едитор има изглед напредних класичних текст едитора са много алата за форматирање текста. Оно што разликује овај едитор у односу на друге текст едиторе је лева колона која даје информације о форматирању сваког параграфа текста. Ово је једино место где можемо једним погледом да се информишемо о стиловима који су примењени на сваки параграф унетог текста, па ако нешто није у реду, овде је најлакше утврдити шта није у реду и поправити то.

Слика 6.2 Текст едитор



У овом поглављу ћемо прескочити причу о форматирању, а концентрисаћемо се само на додавање текста и на размену текста између текст едитора и текст оквира. Текст се у едитор може унети на 3 начина:

1. ручним куцањем текста,
2. убацивањем из привременог меморијског простора (*copy/paste* операција) и
3. увозом из екстерне текст датотеке.



Прва два начина су јасна сама по себи. Објаснићемо само трећи начин, и то кроз објашњење линије за манипулацију садржајем (слика 6.3).

Слика 6.3 Алати за манипулацију садржајем



Ова линија садржи 8 алата:

1. *Clear all text* - брише комплетан текст из едитора.
2. *Load from file* - учитава текст из екстерне *TXT* датотеке.
3. *Save to file* - снима садржај едитора у датотеку.
4. *Update text frame and exit* - освежава садржај у текст оквиру према направљеним изменама у едитору и затвара едитор.
5. *Exit without updating text frame* - затвара едитор без освежавања текстуалног оквира (измене неће бити примењене на текстуални оквир).
6. *Reload text from text frame* - учитава текст из означеног текстуалног оквира у едитор (употребљиво за учитавање новог текстуалног оквира у едитор без гашења едитора који је обрађивао други текст оквир).
7. *Update text frame* - обнавља садржај текст оквира који се едитује без затварања едитора.
8. *Search/Replaced* - стандардни алат за претраживање текста и измене делова текста.

Други алат омогућава кориснику да прочита садржај *TXT* датотеке у едитор. Учитан текст на овакав начин је неформатиран. Корисник мора накнадно да форматира овакав текст.

6.3 Убацавање текста увозом из спољних извора

Овај начин је прави *DTP* (енгл. *Desktop Publishing*) начин који подразумева да се сви елементи публикације углавном припремају у екстерним програмима који су намењени за то. Текст се, на пример, припрема у *LibreOffice Writer*-у. У том текст процесору се текст пише и форматира, а у *Scribus*-у се само увози и прелама. Ово омогућава ауторима текстова да слободно раде без потребе да познају *Sribus*. Омогућава, такође, да часопис који радимо има више различитих аутора. Једино је потребно обезбедити да аутори користе једнака форматирања како на крају не би сваки текст био различито форматиран, а то се може постићи стандардизацијом и прављењем шаблона за *LibreOffice Writer* којег би користили

6 Унос текста у *Scribus*

сви аутори. Није *LibreOffice* једини екстерни извор који може да се увезе у *Scribus*, осим *ODT* датотека у *Scribus* може да се увезе:

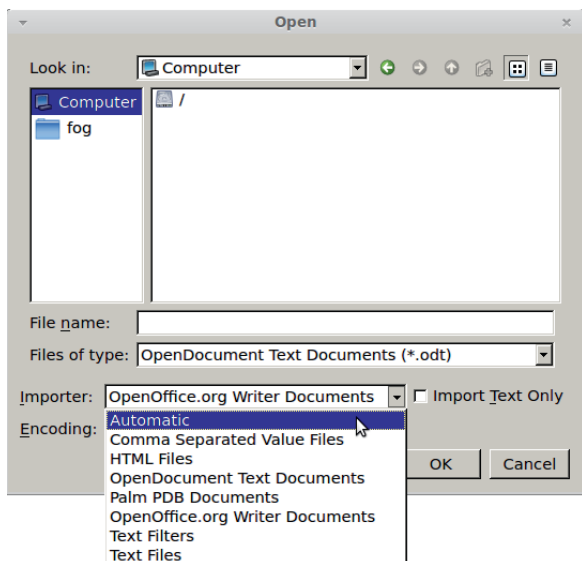
1. *CSV – Comma Separated Values files*
2. *HTML и HTM – HTML датотеке*
3. *PDB – Palm PDB Documents*
4. *SXW – Open Office Writer Documents*
5. *ODT – OpenDocument text Documents*
6. *TXT – Text Files* (Увоз текстуралних датотека са филтерима стилова)

Заједничко за увоз свих ових формата је то што поред самог текста увозимо и већ урађено форматирање текста. Под увезеним форматом се подразумева увоз стилова параграфа, стилова карактера, фонтови и декорација текста.

Могућа су нека мања одступања од оригинала, али је то лакше поправити него форматирати велике текстове испочетка.

Увоз текста из екстерних извора се изводи десним кликом на текст оквир и избором из пливајућег менија *Get Text...*, или још једноставније, само означите текст оквир и искористите пречицу са тастатуре *CTRL+I*. Отвориће се дијалог као на слици 6.4.

Слика 6.4 Дијалог за увоз текста из екстерних извора



У питању је класичан дијалог за бирање датотеке за увоз у *Scribus*. Оно што је специфично за овај дијалог јесте падајући мени *Importer*, којим се бира механизам (*engine*) за препознавање и увоз стилова са текстом. Погрешно изабран механизам неће правилно увести стилове и текст у *Scribus*.

На овај начин могуће је увести текст у *Scribus* без формата, уколико нам није потребан, врло једноставним потврђивањем поља *Import text only*.



Ово би било скоро све о увозу текста и формата у *Scribus*. У следећем поглављу ћемо се позабавити самим форматирањем текста.



7 Форматирање текста

Дошли смо до кључног дела овог туторијала. Форматирање текста је најкомпликованији и најважнији део *DTP*-а (стоног издаваштва). Иако је ово кључни део, у интернет документацији *Scribus*-а није баш идеално обрађена ова област, тако да смо већину знања прикупили на основу искуства; експериментисањем и имамо намеру, у овом наставку, да вам то искуство што боље пренесемо. Можда ово и није најбољи начин, али сигурно даје резултате. Циљ је да покажемо један од начина како „научити“ *Scribus* да правилно препозна увезени текст и да га на што бољи начин форматира, тако да нама преостану, након увоза текста, само ситна дотеривања. Много је варијација и могућности форматирања текста, па немојте очекивати да вам пренесемо све.

Ми највише користимо увоз *HTML* формата (из *wiki* редакције пројекта) у *Scribus*, па ће то бити окосница овог туторијала, али ћемо и упоредити тај начин са увозом *ODT* текстова из *LibreOffice Writer*-а. Даћемо разлике и предности једног, односно другог начина увоза текста, а са освртом на аутоматско форматирање текста.

Ако сте у међувремену покушавали да примените савете из претходног поглавља, и да увезете текст и формат из неког од спољњих извора, вероватно нисте добили идеалне резултате. Увезени текст је био по садржају једнак као и оригинал, али форматирање је највероватније било „ништа са ничим“, ни приближно оригиналу.

„Нико се није научен родио“, каже стара пословица, па тако ни *Scribus*. *Scribus* увози текст и формате али није увек сигуран шта и како то да изведе и у шта да претвори. *Scribus* ће препознати формате читавих параграфа и такође формате појединих речи. Формате параграфа ће сместити у своје стилове, а формате речи ће, како најбоље зна, „превести“ директно у свој текст. Под форматима речи, најчешће се подразумева декорација текста (*bold*, *italic*, *bold-italic*, *underline*), али и промена фонта поједине речи или њено бојење другом бојом.

7.1 Текст увезен из *HTML* датотеке

Ако вам је редакција часописа на интернету, онда је увоз *HTML* датотека логичан



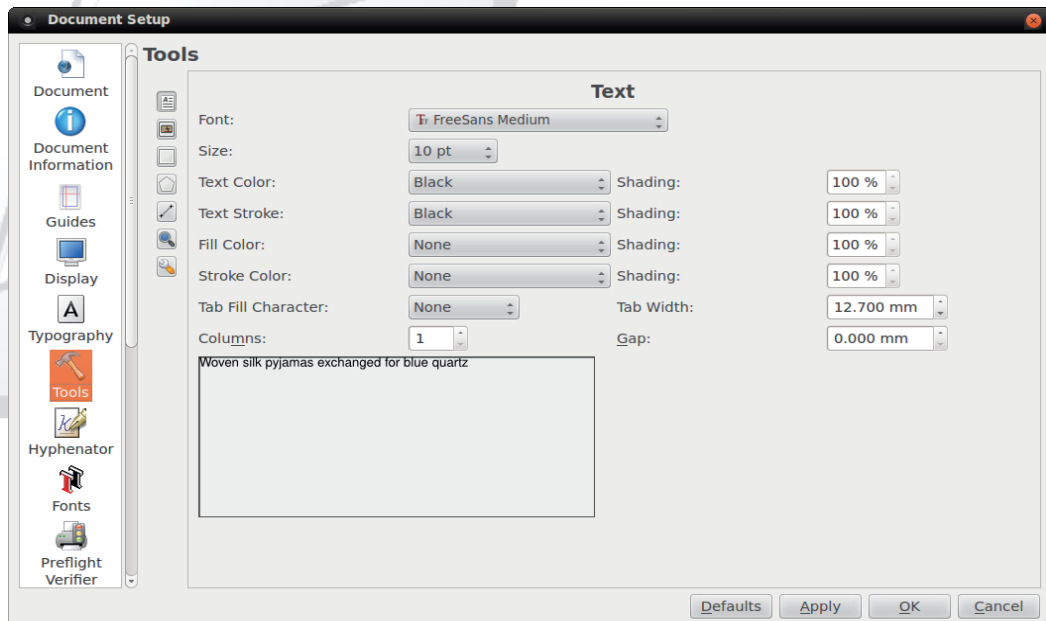
избор. Одмах да кажемо да превођење *HTML* кода није идеално, али је довољно добро да се добије полупроизвод који са пар кликова може да се доради како би се добили задовољавајући резултати.

7.1.1 Форматирање речи унутар параграфа

Прво ћемо се осврнути на формате речи. *Scribus* без проблема препознаје тагове *b*, *strong*, *i*, *em*, *u*. Кодове *font*, *Scribus* игнорише, бар ми још нисмо успели да приметимо услове које мењају ти кодови, тако да треба водити рачуна које *HTML* кодове користимо. Кодове које препознаје, *Scribus* претвара у одговарајући формат тих речи. Ако то не уради одмах по увозу, то није могуће накнадно исправити, зато то морамо одмах подесити по увозу. Све што *Scribus*-у није јасно он пита (углавном) у току увоза. Ако се фонт који се увози не поклапа са подразумеваним у нашем документу, *Scribus* пита којим да га замени. Исто тако, ако фонт не постоји уопште у избору фонтова, *Scribus* ће питати којим фонтом да га замени.

Из овог се сада подразумева да морате прво да дефинишете који је основни фонт. Падајући мени *File* › *Documents Setup* › *Tools* › *Text Frame Properties*. На том месту бирамо основни фонт. Ми бирамо *FreeSans*, 11 pt, black, text stroke black, ... (слика 7.1).

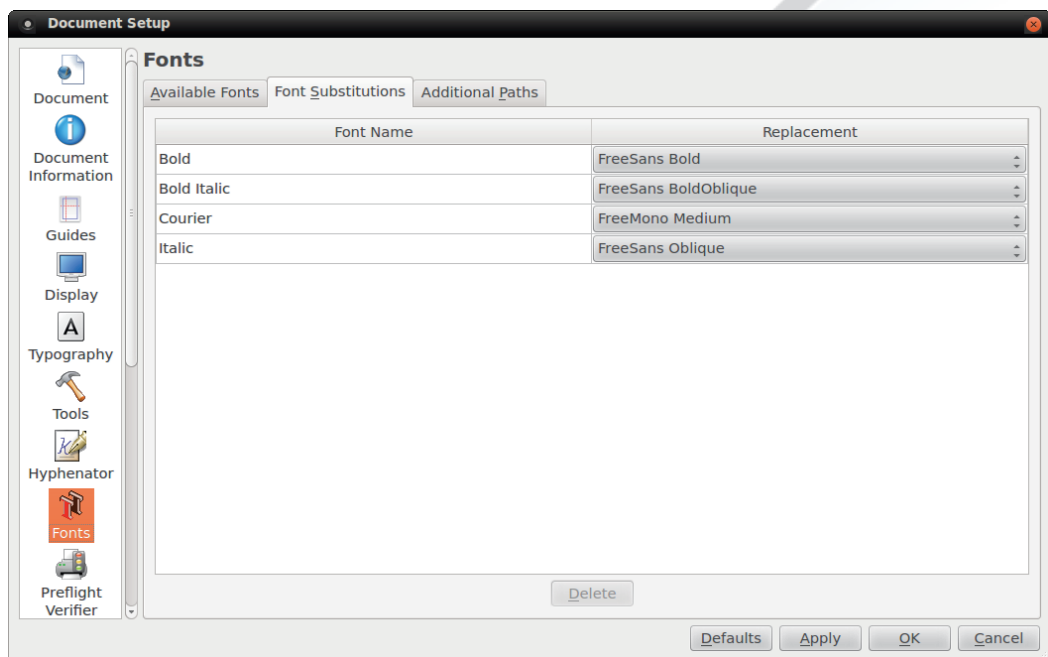
Слика 7.1 *Text Frame Properties*



7 Форматирање текста

Приликом увоза текста у *Scribus*, отвориће се пар дијалога који ће упитати којим фонтом желимо да заменимо *italic*, *bold*, *italic-bold* и друге подразумеване фонтове. Ако смо добро одговорили на сва питања, на крају ћемо добити добро форматирање речи унутар увезеног текста. Ако смо погрешили и нисмо уопште дефинисали те фонтове, то морамо одмах поправити. Идемо на падајући мени *File > Documents Setup > Fonts* картица *Font Substitutionas* (слика 7.2).

Слика 7.2 *Font Substitutionas*



Дате су врсте фонтова и падајући мени из којег можемо да изаберемо жељену замену.

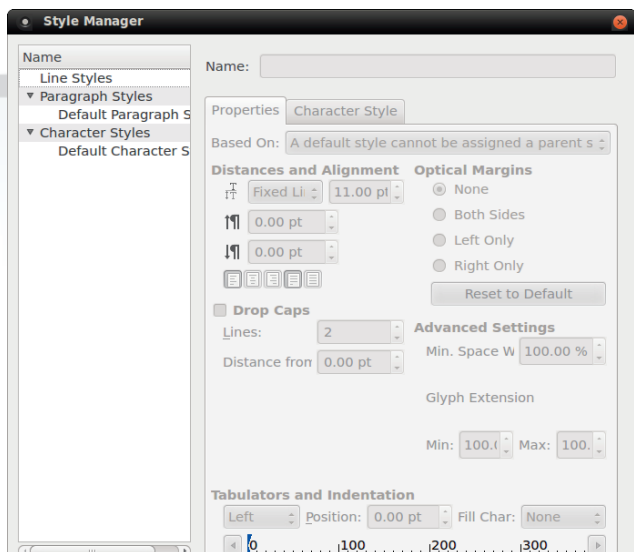
Тек након овога можемо поново увести текст у *Scribus* и добити жељене резултате.

7.1.2 Форматирање параграфа

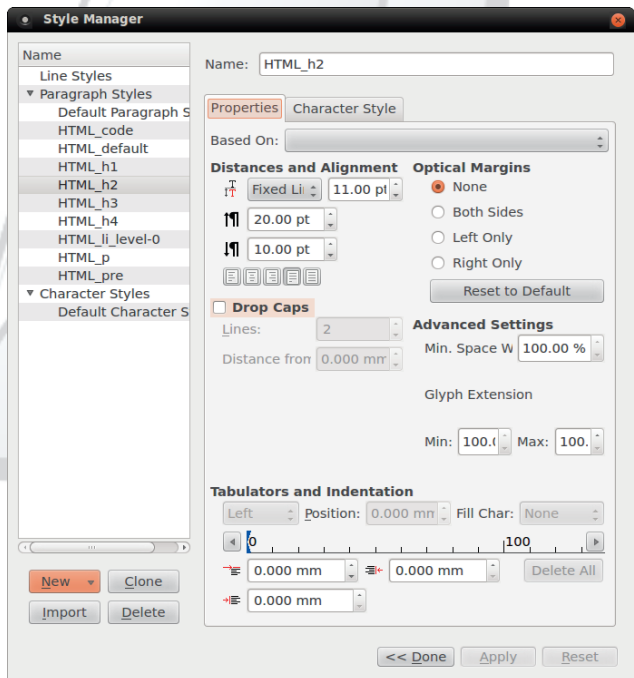
Након увоза, осим стандардног формата параграфа (слика 7.3), појавиће се и нови стилови (слика 7.4). Подешавање стилова се врши преко падајућег менија *Edit > Styles* или једноставно притиском *F3*. Отвориће се едитор стилова као на сликама 7.3 и 7.4. Стилони некад буду баш онакви какви нам требају, али много чешће им је потребно мало подешавања, барем први пут.



Слика 7.3 Стил едитор - подразумевани стил



Слика 7.4 Стил едитор - увезени HTML стилови



7 Форматирање текста

Едитор стила има 2 таба. Први таб је *Properties* или, на српском, подешавање параграфа, а други је *Character Style* или стилови карактера.

Properties садржи подешавања:

1. *Distances and Aligment* - омогућава подешавање прореда и удаљености (размак) између параграфа, испред и иза параграфа на који се односи ово подешавање и поравнања параграфа по маргинама.
2. *Optional Margins* - Опционе маргине су саме по себи јасне, то је подешавање поравнања са леве и десне стране у односу на опционе маргине које задамо.
3. *Drop Caps* - Могућност додавања водећег великог наглашеног слова на почетку параграфа (иницијал).
4. *Advanced Settings* - Напредна подешавања омогућавају да повећавамо или смањимо размак између речи и ширину и висину карактера на релативан начин, како би се што боље уклопио параграф у задате маргине.
5. *Tabulators and Indentation* - омогућава дефинисање табулатора и увлачења параграфа или почетног реда параграфа.

Character Style садржи подешавања:

1. *Basic Formatting* - омогућава подешавање врсте основног фонта параграфа, величине фонта, густине фонта, величине размака између карактера и декорација фонта.
2. *Advance Formatting* - омогућава подешавање ширине и висине карактера, његовог одступања од базне линије и језика текста.
3. *Colors* – омогућава подешавање боје текста и провидност.

Подешавања има сасвим довољно да се постигну сви потребни ефекти и да се текст идеално уклопи у дизајн.

Када подесимо стилове исцрпели смо све могућности аутоматског форматирања увезеног текста. Сва остала подешавања морамо да урадимо ручно кроз *Edit Text*.

7.2 Текст за калибрацију

Да бисмо били сигурни да смо сва основна подешавања урадили како треба, искористите текст за калибрацију који смо ми припремили:

Kalibracija.html

Када овај текст увезете у *Scribus*, требали бисте добити следећи излаз.



7.2.1 Пример калибрисаног текста

Ако не добијете, требате поново да подешаваате стилове или *Fonts Substitution*.

Dokument za kalibraciju Scribusa

Podešavanje stilova i dekoracija teksta

Podešavanje stilova

Обичан параграф са декорисаним текстом: **bold**, ***bold-italik***, *italik*, podvučeni, други фонт и обојени текст.

Неиндексирана листа:

- први
- други
- трећи

Индексирана листа:

1. први
2. други
3. трећи

Хиперлинк: <http://libre.lugons.org>

Код:

```
<div class="osam kol ">
<h2><a href="#">/linkovi </a></h2>
<a href="http://link1.tld">link1</a>
<a href="http://link2.tld">link2</a>
<a href="http://link3.tld">link3</a>
<a href="http://link4.tld">link4</a>
</div>
<div class="osam kol " id="desno">
<h2><a href="#">/tekst</a></h2>
<p>ovde ide neki tekst.</p>
</div>
<div class="osam kol " id="desno">
<h2><a href="#">/drugi tekst</a></h2>
<p>ovde ide neki drugi tekst.</p>
</div>
```

7 Форматирање текста

Приметићете да *Scribus* није препознао таг за бојење текста и промену фонта унутар параграфа. Не знамо да ли је проблем у интерпретеру *HTML*-а, или нисмо употребили прави таг разумљив *Scribus*-у, било како било, тих подешавања у *HTML* увозу нема.

Ако имате више таквог текста, предлажемо да текст онда увозите из *ODT* датотеке који нема тих проблема. Припремили смо и текст за калибрацију увоза *ODT* датотеке:

Kalibracija.odt

ODT је сиромашан за параграф стилове, али зато фино увози формате речи.

Или нема идеалног увоза текста из спољашњих извора или ми нисмо још нашли идеално решење. Ако нађете идеалније решење, молимо вас да нам јавите па да допунимо овај туторијал.

7.3 Text Editor

У претходним поглављима мале школе увозили смо текст из *HTML* или *ODT* датотека, кориговали увезене формате (стилове) параграфа, научили *Scribus* које фонтове да користи за увезени текст и сад наш увезени текст већ подсећа на оригинал, али не у потпуности, нарочито текст увезен из *HTML* датотека одбија да у старту примени формате параграфа који је увезао. Практично, читав текст је формиран само са подразумеваним (*default*) форматом параграфа. На нама је сада да применимо прави формат на сваком параграфу, а при томе треба да pazимо да не редефинишемо формате који су примењени на поједине речи унутар параграфа.

Постоје две врсте грешака које се могу појавити у увезеном тексту:

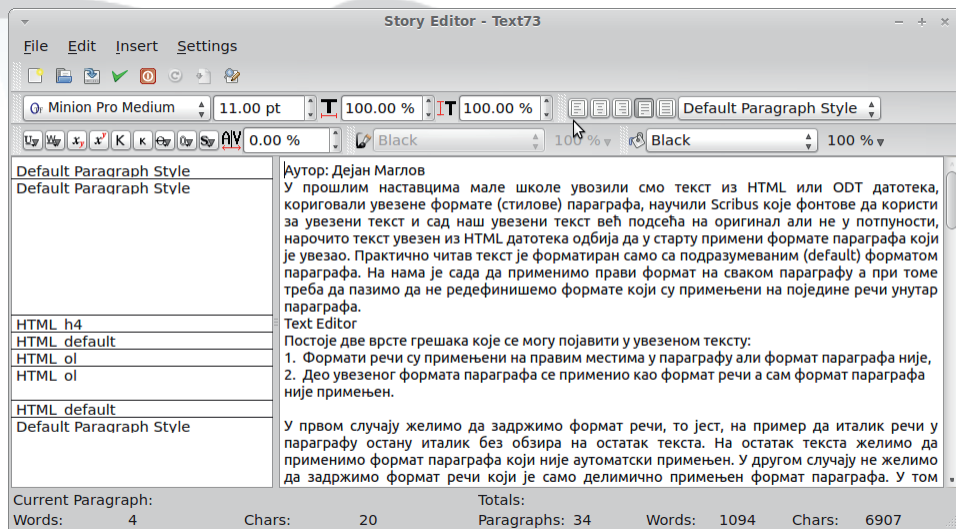
1. Формати речи су примењени на правим местима у параграфу али формат параграфа није.
2. Део увезеног формата параграфа се применио као формат речи а сам формат параграфа није примењен.

У првом случају, желимо да задржимо формат речи, тј., на пример, да *italic* речи у параграфу остану *italic*, без обзира на остатак текста. На остатак текста желимо да применимо формат параграфа који није аутоматски примењен. У другом случају не желимо да задржимо формат речи који је само делимично примењен формат параграфа. У том другом случају, редефинисаћемо примењене формате речи и уместо њих применити формат параграфа на читав параграф.



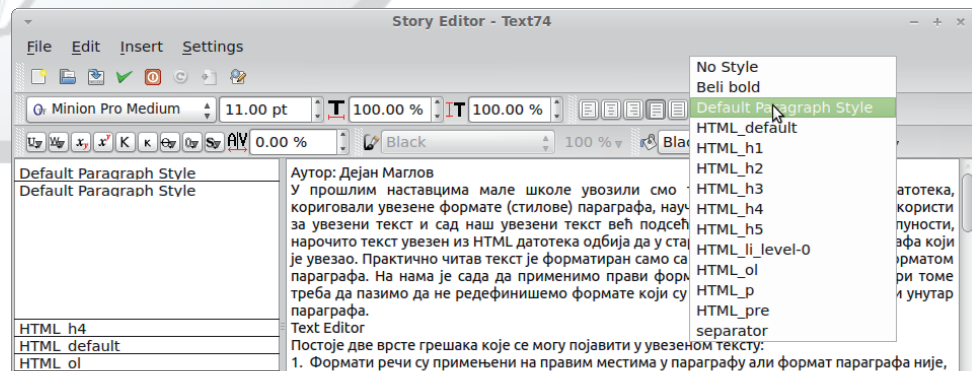
Шта је заправо примењено, тј., који су формати параграфа примењени на увезени текст, најбоље се види у едитору текста (*CTRL+T*, слика 7.5).

Слика 7.5 Text Editor



Поред сваког параграфа, у левој колони едитора наведени су називи формата који је примењен на том параграфу. Кликом на тај назив отвара се избор свих дефинисаних формата параграфа. Избор формата на том месту примениће формат на цели параграф и редефинисаће формате појединих речи. На овај начин се исправља друга грешка коју смо навели претходно, а ако желимо да задржимо формате речи, морамо да користимо падајућу листу параграф стилова из линије алата (слика 7.6).

Слика 7.6 Падајући избор параграф стилова



7 Форматирање текста

Ако нам треба да дефинишемо исти формат параграфа на више узастопних параграфа, једноставно треба означити текст тих параграфа и изабрати формат из падајућег избора формата параграфа.

Напомена: Текст едитор није типа „што видиш то ћеш и добити“ па се мора са времена на време проверити резултат у текст оквиру ван едитора. Да не бисте излазили из едитора, само примените учињене промене на текст оквир кликом на *Update Text Frame* у линији алата и проверите резултат.

Проблем настаје ако нам треба да редефинишемо формат више параграфа без чувања формата речи. Ово није лако урадити у текст едитору. Морали бисмо један по један параграф редефинисати мењањем формата у левој колони. Много је лакше изаћи из текст едитора и на лицу места, у текст оквиру, означити текст. Помоћу *Properties* прозора у секцији *Text > Paragraph Style* заменити формат жељеним на том месту. На истом месту у *Properties* прозору могуће је мењати и формат речи ако смо га дефинисали, једноставним означавањем речи и применом *Character Style*-а.

Ова два начина примене формата параграфа у текст едитору су једине збуњујуће акције за почетнике у *Scribus*-у. Сви остали алати су јасни и резултати њиховог деловања су тачно онакви каквим их корисник и очекује. Због тога се више не бисмо задржавали на детаљном објашњавању свих функција текст едитора.

Имамо још један важан посао у форматирању текста.

7.4 Хифенација (прелом речи)

Већ смо спомињали хифенацију приликом подешавања на старту креирања документа. Рекли смо да постоји аутоматска хифенација за српски латинични текст ако се подеси да је језик *Croatian*. Међутим, ово је права прилика да упозоримо корисника да ова аутоматика није баш граматички исправна. У задње време, без обзира на то што постоји ова латинична хифенација, прелом речи радимо ручно.

За прелом ћемо користити *Soft Hyphen (CTRL + SHIFT + -)*. Овај алат је идеалан за брзи ручни прелом. Његов рад не зависи ни од језика ни од било какве базе. Довољно је знати граматичка правила, поставити курсор на жељено место прелома речи и притиснути комбинацију тастера *CTRL + SHIFT + -*. Остаје само да се провери да ли постоји довољно простора за такав прелом речи. Ако постоји, прелама се реч и аутоматски се додаје цртица. Добра ствар је да се, уколико дође до накнадних промена у тексту које би онемогућиле овакав прелом речи, реч



враћа у првобитно стање без цртице. Овако се добија већа контрола ове функције, а ако се поткраде грешка, криви смо ми, а не *Scribus*.

7.5 Додавање наслова

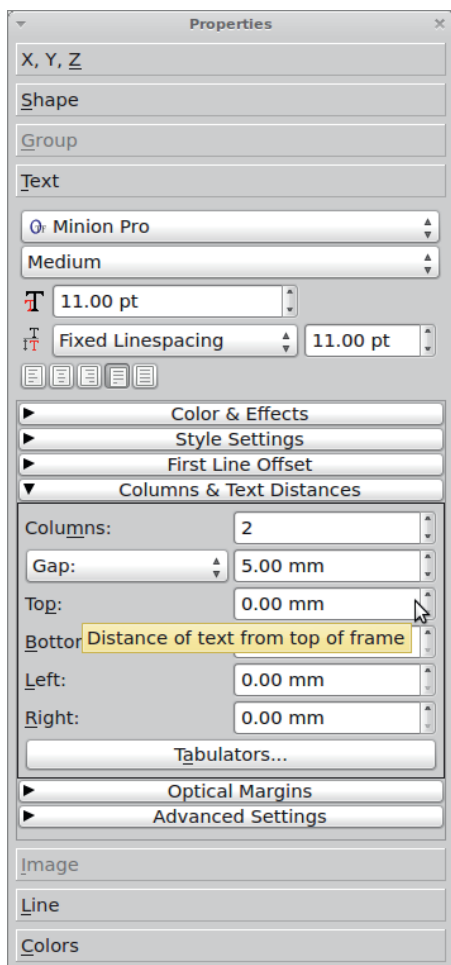
У нашем случају, главни наслови чланака су знатно већи од остатка текста, осим тога, текст је у 2 колоне а ми не желимо да нам се наслов ломи у колоне, зато су наслови у посебном текст оквиру.

Да бисмо додали наслов, не морамо скраћивати основни текст оквир са чланком. Једноставно нацртамо нови текст оквир преко постојећег у истом слоју (*layer*). Отворимо прозор *Properties (F2)* и у секцији *Shape* клинемо на *Use Contour Line* унутар подсекције *Text Flow Around Frame*. Ова акција ће натерати текст да се из основног текст оквира помери и више не заузима простор који је сада намењен за текст оквир наслова. Ми увек користимо контурну линију (*Use Contour Line*), мада би исти резултат добили и коришћењем *Use Frame Shape* (склања текст са подручја које обухвата назначени предефинисани облик текст оквира а он може осим правоугаоника да буде круг, елипса, троугао, стрелица и тако даље) или *Use Bounding Box* (склања текст са подручја који обухвата правоугаоник који обухвата предефинисани облик текст оквира, без обзира да ли је он правоугаоник, круг, троугао, стрелица и сл.). Контурна линија, ако се другачије не дефинише, прати облик основног облика текст оквира, али даје могућност да се накнадно мења по потреби помоћу *Properties > Shape > Edit...* и потврђивањем *Edit Contour Line* унутар отвореног прозора едитора.

Остаје нам после тога само да упишемо наслов, да га увећамо и центрирамо по жељи. Сва та форматирања можемо урадити преко *Properties* прозора и његове секције *Text*.

Овом приликом скрећемо пажњу на подсекције *Columns & Text Distances* и *Advanced Settings*. Са првом подсекцијом можемо врло прецизно да позиционирамо текст у текст оквиру (слика 7.7).

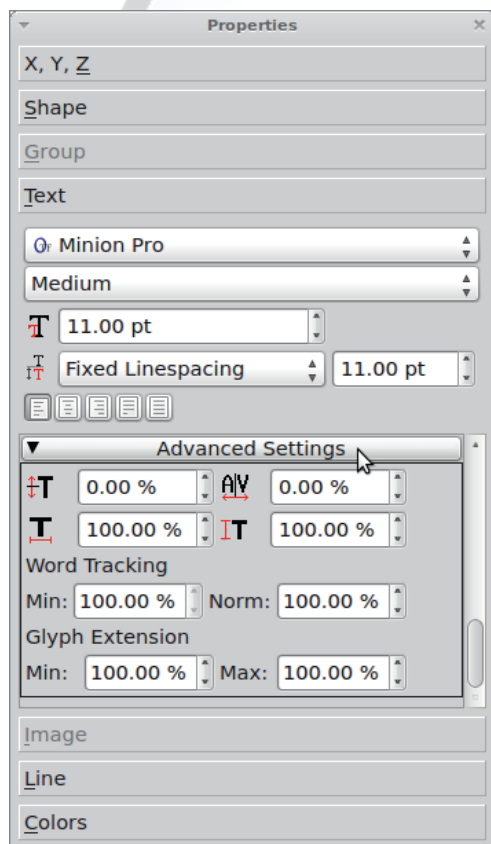
7 Форматирање текста

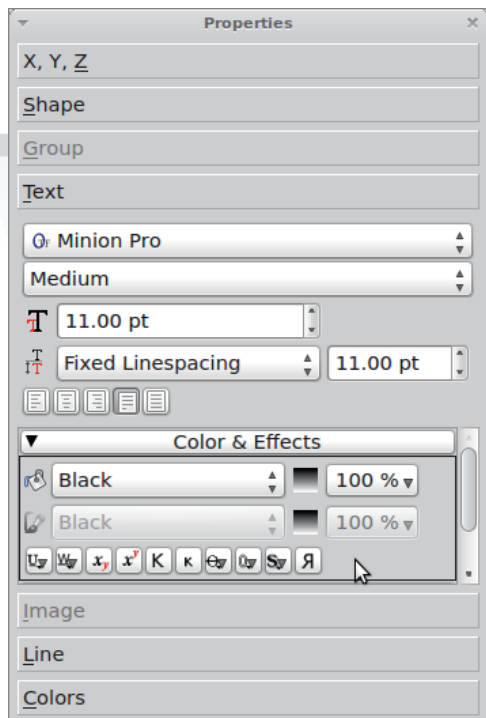


Слика 7.8 *Advanced Settings*

Слика 7.7 *Columns & Text Distances*

Друга подсекција ће нам послужити да фино и прецизно подесимо сваки карактер, и испишемо нешто на необичан начин, као на пример наш лого **ЛИБРЕ!** или лого **L^AT_EX**-а, без помоћи неког другог графичког програма.





Додатну декорацију текста вршимо из *Properties* › *Text* › *Colour & Effects*. Ова подсекција нам може послужити да променимо боју текста, додамо подвлачење текста, прецртамо текст или променимо контурну линију или сенку.

Слика 7.9 *Colour & Effects*

За крај: Ово би било скоро све што се тиче уређивање текста. Остало је једино да сами експериментишете, а ми се надамо да ћете доћи до спектакуларних резултата.

Преостаје нам само да додамо оквире, табеле, илустрације и на крају да све то извеземо у *PDF* одговарајућег квалитета, о чему ће бити речи у наредним поглављима.

8 Графички елементи

У прошлом поглављу мале школе завршили смо унос текста и његово форматирање. Да би наш PDF личио на часопис, недостају нам графички елементи. Под овим подразумевамо:

1. Увоз векторске графике (табеле и векторске илустрације).
2. Увоз растерске графике (илустрације у било ком растерском формату).
3. Цртање векторских елемената директно у Scribus-у (предефинисани прости облици, полигони, табеле и линије).

Слика 8.1 Графички елементи у Scribus-у





8.1 Увоз векторске графике

Почињемо од векторске графике. Ово је графика која је природна за *Scribus*. Сам *Scribus* је програм за 2D векторску графику па због тога, без много проблема, препознаје обични *SVG*, *EPS*, *PS*, *ODG*, *SXD*, *SCE* (од слободних формата). Са мало више проблема препознаје и неке власничке формате *AI*, *PICT*, *WMF*.

Scribus препознаје и *Inkscape SVG*, али непотпуно за неке специфичне *Inkscape* елементе (*blur*, *transparency*, на пример). Ово је један од проблема у *FLOSS* свету. Превише често се дешава да програмери на појединим *open source* пројектима, у настојању да свом производу обезбеде што више функционалности, одступају од усвојених стандарда. *Inkscape* је на пример одступио од опште прихваћеног *SVG* формата. Ово је *Inkscape*-у донело пар нових могућности, али умањује његову сарадњу са *Scribus*-ом. Дизајнер који мисли да објављује своје радове урађене у *Inkscape*-у или ће морати да се одрекне тих нестандартних могућности *Inkscape*-а, или ће морати да их извози у *PNG* и тек тако у растерском облику да објављује у *Scribus*-у.

Векторска графика је незаменљива у случајевима малих слика (сувише мало да би у растерском облику биле довољно оштре), логотипа (морају да буду прецизни).

Друга употреба векторске графике нема директне везе са графиком; заправо се ради о табелама. Табеле могу да се цртају директно у *Scribus*-у, али је то врло напоран посао. Наиме, алат који је намењен за цртање табела заправо прави потребан број ћелија које су, у ствари, текст оквири. Колико ћелија толико текст оквира које се не могу истовремено обрађивати. Лако се догоди да се ти текст оквири испомерају, и онда та табела изгледа много неуредно. Зато је боље табелу цртати у неком другом програму и на крају је само увести у *Scribus* као вектор. На пример, нацртате табелу у *LibreOffice Calc*-у, штампате у *PS* датотеку, а затим *PS* датотеку увезете у *Scribus*.

За увоз векторске графике у *Scribus* задужен је *File* > *Import* > *Get Vector File...* Након одабира датотеке, потребно је само кликнути на жељену позицију на листу где желимо да се вектор појави. Ако се векторски цртеж састоји од више елемената, они ће бити груписани у једну слику и појавиће се у оригиналној величини. На нама је само да га селектујемо, и помоћу контролних тачака у угловима слике да га смањујемо, или повећавамо по жељи, и то без губитака у квалитету.

8 Графички елементи

Слика 8.2 Векторска сличица са контролним тачкама за промену величине

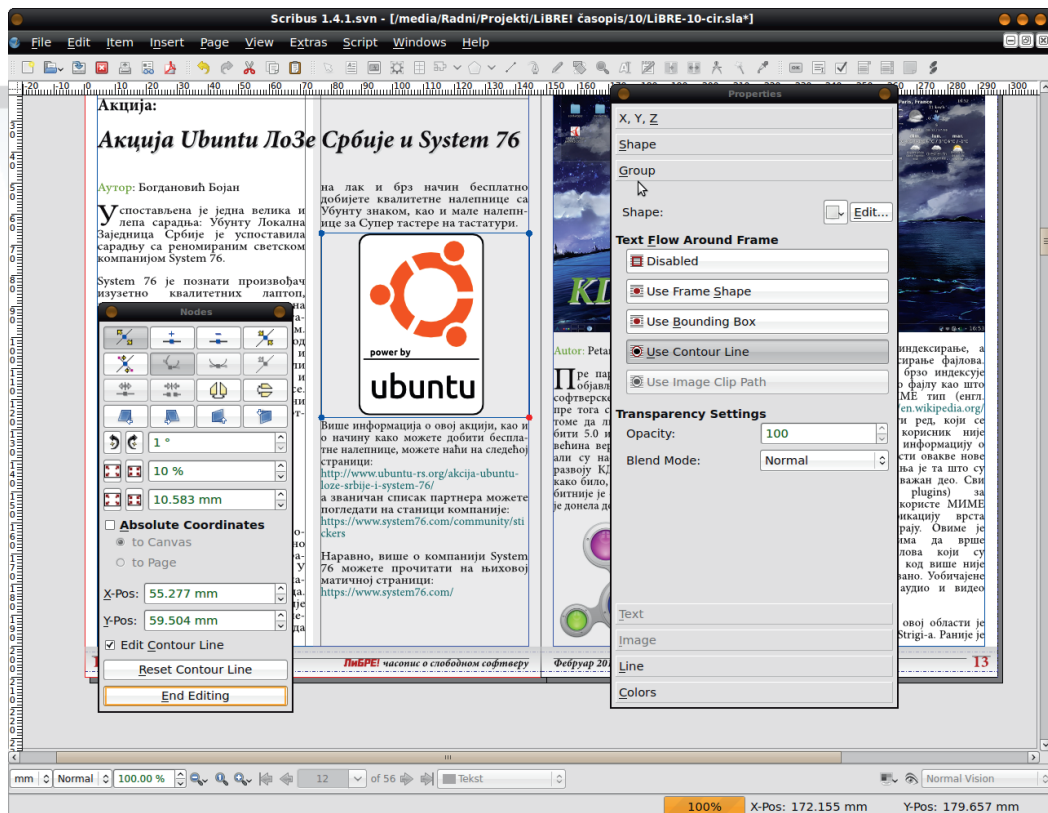


Накнадно, увезени вектор може и да се уређује. Потребно је само разгруписати елементе вектора ($CTRL+SHIFT+G$) и онда сваки елемент можемо посебно да уређујемо, као на пример да изменимо текст у табели, мада то може да буде тежак задатак ако је свако слово претворено у објекат, што векторски формати врло често чине. Претварање слова у објекат је обавезно за штампу, али врло незгодно за накнадне исправке. Пречицом ($CTRL+G$) се на крају обраде поново групишу делови вектора у јединствену целину.

Сви објекти у *Scribus*-у се на једнак начин уклапају у већ постављени текст. Наиме, није неопходно склањати текст испод неког другог објекта *Scribus*-а, вектора, оквира слике, простих облика, полигона или неког другог текст оквира. Довољно је само позиционирати тај објекат и помоћу *Properties* прозора ($F3$) наредити да се текст помери испод тог елемента на већ објашњен начин у прошлом поглављу. Тада смо правили место за наслов (тј. за текст оквир за наслов). То смо радили помоћу подсекције *Shape*, *Properties* прозора. Подсекција *Shape* се користи и за све остале појединачне објекте у *Scribus*-у, као што су оквир слике, прости облици, полигони и сл. Код груписаних облика за исту сврху служи *Group* подсекција.



Слика 8.3 Group подсекција *Properties* прозора и едитовање контурних линија



Подсећамо вас још једном да графички елементи не морају да буду на истом слоју (*layer*) као и текст. Уколико илустрације треба да имају фиксну позицију и не зависе од самог текста, боље је да буду на посебном слоју који мора бити изнад слоја текста, да би уклањање текста испод илустрација радило. Пошто у нашем часопису илустрације зависе од текста, ми практикујемо да буду у истом слоју са текстом. Тако је лакше тачно позиционирати илустрације без преласка у други слој.

Напомена: У случају да су у истом слоју текст и илустрације, мора се pazити да се нехотично не помери слика са задате позиције. Да би се обезбедила њена позиција и величина, треба користити закључавање. *CTRL+L (Is Locked)* обезбеђује закључавање позиције, а *CTRL+SHIFT+L (Size is Locked)* закључава димензије илустрације. Истим пречицама на тастатури се и откључавају објекти.

8 Графички елементи

8.2 Увоз растерске графике

Да би обезбедили да овај елемент има векторске особине, *Scribus*-ови дизајнери су обезбедили контејнер за растерске слике, баш као што су то урадили са текстом. У случају текста, то је текст оквир, а за увоз растерске графике користимо оквирице за слике (пречица на тастатури *I* или одабиром *Image Frame* са линије алата). Смештањем оквира на страницу чува се простор за слику коју желимо да увеземо на исти начин на који то чини текст оквир са текстом.

Илустрацију лако убацујемо у креирани оквир за слику левим кликом на њега и бирањем наредбе *Get Image...*, или још једноставније, са *CTRL+I*. Након ове наредбе отвориће се дијалог за избор жељене датотеке илустрације.

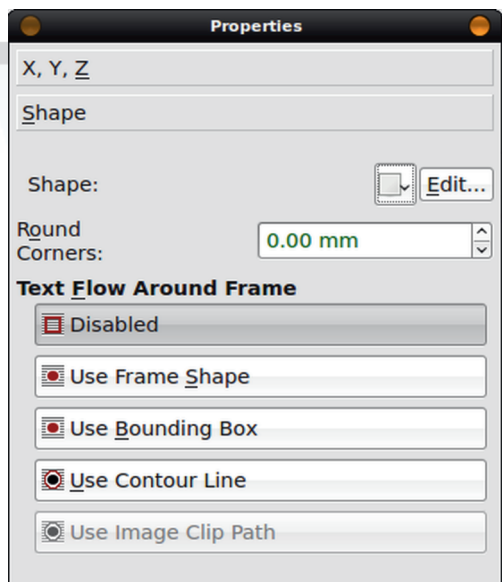
Напомена: Без обзира да ли је припрема намењена за интернет страницу, *PDF* часопис или за штампану верзију, треба водити рачуна о резолуцији растерске слике која се увози у *Scribus*. Резолуција или, другим речима, густина тачака, веома утиче на квалитет илустрација. Илустрација чија густина падне испод 150 тачака по инчу (*DPI*) биће видљиво замућена (рецкавих ивица). Зато треба бирати илустрације чији оригинал има добру оштрину и повећати му густину тачака на барем 300 *DPI*. Приликом промене величине илустрације у самом *Scribus*-у, мењаће се та густина (смањивањем слике, расте *DPI* и обрнуто) и зато треба водити рачуна да приликом повећања оригинала слике *DPI* не падне испод 150.

Изабрана растерска слика се појављује у оквиру слике. За њено уређивање је задужена *Properties* подсекција *Image*. Ова подсекција је задужена за позиционирање и подешавање величине растерске графике унутар оквира слике. Врло је корисна и аутоматика која је ту придружена која обезбеђује попуњавање оквира слике (*Scale to Frame Size*). Када се изабере ова могућност, илустрација се скалира на максималну могућу величину одређену оквиром слике. Додатно може да се изабере очување пропорционалности оригинала слике по ширини и висини, или без очувања те пропорционалности. Једном када одаберемо *Scale to Frame Size*, можемо ручно подешавати величину оквира, а то ће бити пропраћено променом величине слике у њему.

На исти начин, помоћу *Shape* подсекције прозора *Properties*, направимо места у тексту за увезену слику. Код слика је веома корисно ту користити *Use Contour Line*. Уређивањем контурне линије можете уоквирити слику тако да текст прати тај оквир, а не правоугаони оквир слике. Да подсетимо да се управо у овој секцији и отвара дијалог за уређивање контурне линије кликом на дугме *Edit...*



Слика 8.4 *Shape* подсекција *Properties* са дугметом *Edit* и *Round Corners* дијалогом за дефинисање заобљивања углова



Оквир слике, као и сви остали елементи, може се уређивати. Могу се заоблити углови (*Properties* > *Shape* > *Round Corners*), може се у потпуности мењати облик оквира (*Properties* > *Shape* > *Edit...*), мењати му основну боју попуне и оквирне линије (*Properties* > *Colors*), мењати врсту оквирне линије и дебљину (*Properties* > *Line*) и сл.

8.3 Цртање векторских елемената

Као што смо и рекли, *Scribus* је програм за 2D векторску графику и може се директно цртати у њему. Далеко од тога да он има могућност цртања као *Inkscape*, али за нешто једноставније, као што су блок дијаграми или нешто слично, врло је употребљив. Као помоћ нуди галерије једноставних облика (*Insert Shape*), галерије правилних полигона (*Insert Polygon*) и алат за цртање линија (*Insert Line*).

Све раније особине и начини уређивања осталих *Scribus* објеката важе и за једноставне облике и полигоне.

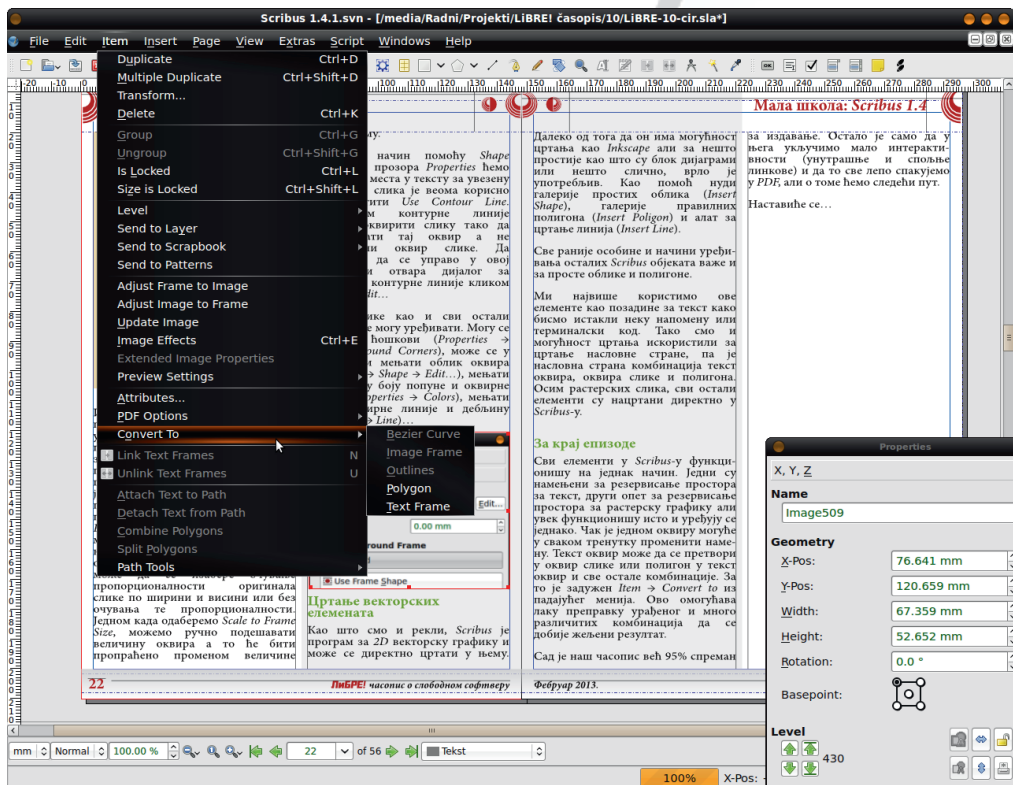
Ми највише користимо ове елементе као позадине за текст како бисмо истакли

8 Графички елементи

неку напомену или терминални текст. Тако смо и могућност цртања искористили за цртање насловне стране, па је насловна страна комбинација текст оквира, оквира слике и полигона. Осим rasterских слика, сви остали елементи су нацртани директно у Scribus-у.

За крај: Сви елементи у Scribus-у функционишу на једнак начин. Једни су намењени за резервисање простора за текст, други опет за резервисање простора за rasterску графику, али увек функционишу исто и уређују се једнако. Чак је једном оквиру могуће у сваком тренутку променити намену. Текст оквир може да се претвори у оквир слике или полигон у текст оквир и све остале комбинације. За то је задужен *Item > Convert to* из падајућег менија. Ово омогућава лаку преварку урађеног и много различитих комбинација да би се добио жељени резултат.

Слика 8.5 Падајући мени *Item* и наредба *Convert To*



Сада је наш часопис већ 95% спреман за издавање. Остало је само да у њега укључимо мало интерактивности (унутрашње и спољашње линкове) и да то све лепо спакујемо у PDF, али о томе ћемо у наредном поглављу.



9 Завршни радови

Дошло је време да завршавамо наш *PDF* интернет часопис. За крај ћемо урадити:

1. додаћемо унутрашње и спољашње везе (енгл. *link*),
2. извршићемо контролу боја,
3. извршићемо контролу будућег *PDF*-а и
4. снимимо *PDF* часописа.

9.1 Унутрашње и спољашње везе

9.1.1 Садржај

Сваки часопис има свој садржај који упућује читаоце на чланке и теме које може да прочита у том броју. Ми садржај радимо на крају, кад све чланке и илустрације лепо сложимо. Тек тада са сигурношћу знамо који је чланак на којој страни, па је лакше направити садржај.

Садржај се пише као и сви остали чланци. Овом приликом ћемо вам открити само један трик који је нама врло користан.

Структура једног реда садржаја је наслов чланка + број стране. Наслов чланка треба да буде поравнат са левом ивицом текст-оквира а број стране треба да буде што ближи десној ивици текст-оквира и такође, сви бројеви страна треба да буду међусобно поравнати по вертикали. Најлакши начин да се ово уради је да се пише **Наслов+TAB+str.XX**. Сваки нови ред садржаја треба да буде нови параграф али са истим параграф стилем у којем је подешено лево поравнање. Кад завршимо уписивање свих редова садржаја, подешавамо позицију табулатора, што ће нам омогућити да на крају бројеви страна буду лепо поравнати.

9. Завршни радови

9.1.2 Унутрашње везе

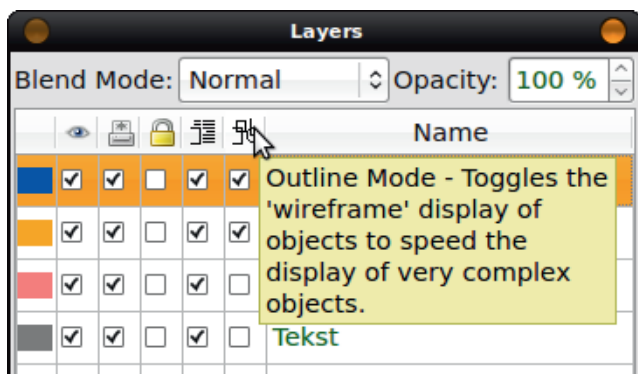
Слика 9.1 Унутрашње везе



Добра функција садржаја је да може читаоца, једним кликом, одмах пребацити на жељени чланак, тј. на страницу на којој се налази тај чланак. То је функција коју *PDF* омогућава. Кад већ постоји, треба је и употребити, а није захтевна за подешавање.

Направићемо прво припрему. Додаћемо нови слој (*layer*) и назваћемо га „унутрашње везе”. Од особина слоја, осим већ подразумеваних, треба омогућити и *Outline mode* који ће посебно да истакне (оквирном бојом) подручје осетљиво на клик миша. *Outline mode* не препознаје да ли је елемент у том слоју веза (*link*), оквир за слику или текст. Он ће сваки елемент уоквирити бојом слоја, али пошто ћемо ми користити тај слој само за везе, оне ће бити лепо обележене. Без овог додатног обележавања везе би биле неупадљиве и не бисмо их добро контролисали.

Слика 9.2 Прозор *Layer - Outline mode*



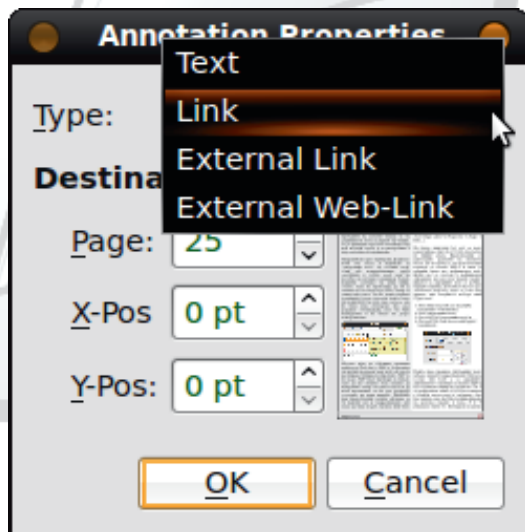


Морамо прво да објаснимо принцип рада веза (*link*-ова) у *PDF*-у. За разлику од других програма који могу од текста да направе хипервезу (*hiperlink*), *PDF* то не може. *PDF* текст претвара у објекат, тако да ако желимо везу, морамо да направимо оквир око неког текста и да њега прогласимо за *hot spot* (подручје осетљиво на клик мишем). Најчешће нам правоугаоник сасвим одговара за ту намену (он је подразумеван), али може да буде и круг, троугао или било који други облик који се обликује у *Scribus*-овом *Shape editor*-у (*Properties* > *Shape* > *Edit...*).

Да бисмо нацртали *hot spot* за везу, користићемо алат *Insert Link Annotation* из линије алата. Правоугаоник се једноставно развлачи на жељеном месту. По потреби се тај правоугаоник коригује уз помоћ *Edit*-а и тиме је завршен први део дефинисања везе. Други део се састоји у дефинисању одредишта на које веза указује (води). Дијалог за одредиште везе се најједноставније добија двокликом на *hot spot*. *Annotation Properties*, како се зове овај дијалог, даје могућност избора типа (*Type*) везе:

1. *Text* (није веза, већ смо искачуће текстуално обавештење),
2. *Link* (унутрашња веза),
3. *External Link* (спољашња веза) и
4. *External Web Link* (веза са интернет локацијом).

Слика 9.3 Прозор *Annotation Properties - Link* (унутрашња веза)

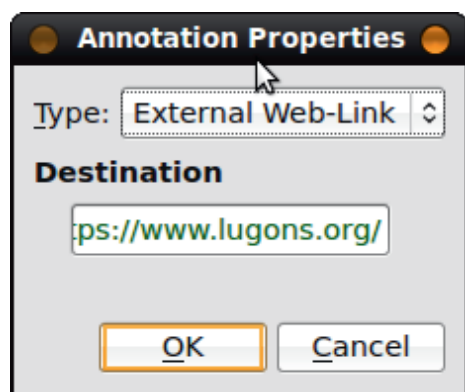


Пошто прво правимо унутрашњу везу, нећемо мењати подразумевани тип везе (остаје тип *Link*), а за одредиште ћемо дефинисати страницу на нашем *PDF*-у као и

9. Завршни радови

тачну позицију на страни по X и Y координатама од референтне тачке $(0,0)$ која се налази у горњем левом углу те странице. Ако нас занима само да буде позиционирана на жељеној страни, у поља X и Y уписујемо нулу (0) . Потврдом на дугме *OK* дефинисали смо везу. Сада у нашем будућем *PDF*-у, када корисник дође на поље осетљиво на клик миша, промениће му се показивач (*cursor*) из стрелице у руку, и кликом ће отићи на жељену локацију унутар тог *PDF*-а.

Слика 9.4 Прозор *Annotation Properties* - дефинисање унутрашње везе



9.1.3 Спољашње везе

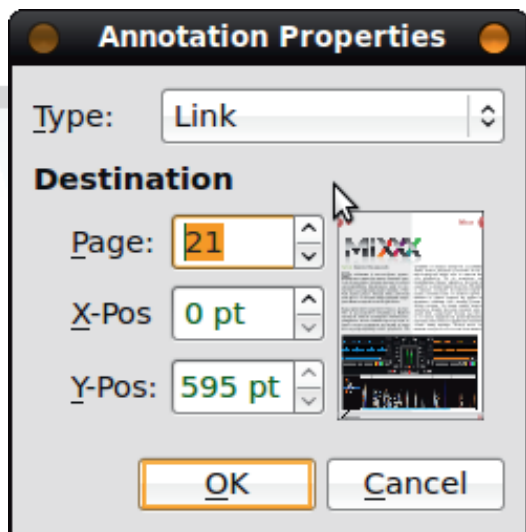
Scribus разликује два типа спољашњих веза:

1. *External Link*, који води на неки други *PDF* документ снимљен на рачунару корисника и
2. *External Web Link*, који отвара наведену *web* локацију у подразумеваном *web* прегледачу.

External Link је намењен прављењу сложених *PDF* документација, као што је, на пример, уводна страница на више језика која садржи основне податке о производу, произвођачу и везе ка упутству за употребу на различитим језицима. На овај начин, читалац има могућност да се упозна са производом, а после да настави са упутством на свом језику. Следећи пут нема потребе да отвара основни документ, него одмах отвара књижицу упутства.



Слика 9.5 Прозор *Annotation Properties* - дефинисање *web* везе



External Web Link највише користимо у нашем часопису. Он допуњује чланке додатним информацијама о датој теми које се могу наћи на интернету. Врло је корисно да постоји директна веза, ако већ постоји адреса интернет локације која даје додатне информације. Спољашња веза се прави на исти начин као и унутрашња веза, коришћењем алата *Insert Link Annotation*. Оно што се разликује, јесте дефинисање одредишта везе. У случају *External Link*-а, треба изабрати тај тип из падајуће листе, што ће отворити дијалог за тражење другог *PDF* документа на тврдом диску. Кад га лоцирамо и потврдимо, завршили смо операцију дефинисања везе. Код *External Web Link*-а, избором тог типа, отвара се нови дијалог где треба само уписати пуну интернет адресу везе (са уводом *http:...*) и са *OK* завршити процедуру прављења везе.

9.2 Контрола боја

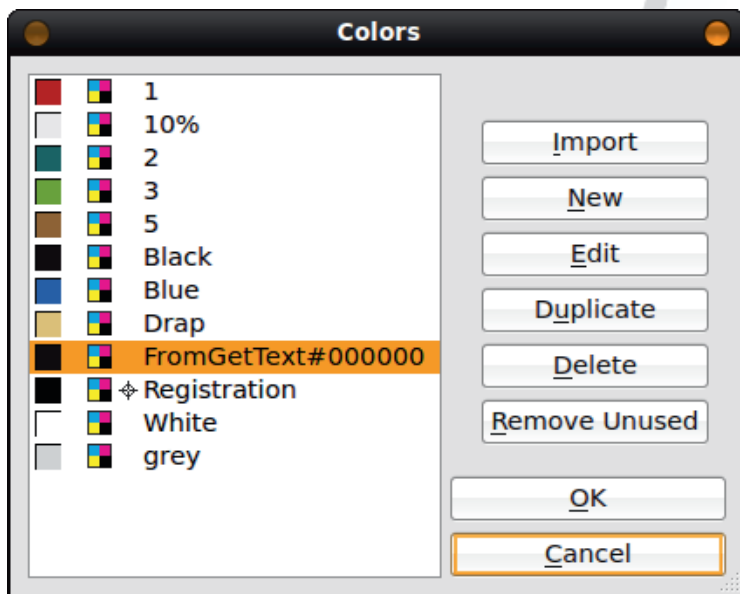
Неко ће рећи да је причу о бојама у *Scribus*-у требало испричати на почетку, а не на крају серијала мале школе, јер смо их користили све време дизајнирања часописа. Бојили смо елементе на мастер странама, текст-оквире, текст, просте геометријске облике... Можда су у праву, али то важи само за оне који од почетка знају шта хоће да добију и који могу у глави да замисле крајњи производ. За оне неодлучне, ово је право време да бојом дају печат свом производу.

Још на самом почетку серијала, навели смо да је у *Scribus*-у све могуће исправити

9. Завршни радови

накнадно, тако је и са бојама. Као помоћ дизајнерима, *Scribus* са новим документом отвара и једну основну палету *RGB* боја коју дизајнер може по својој жељи да мења и допуњава. Сама палета се аутоматски допуњава новим нијансама сваки пут кад увеземо неки векторски цртеж из спољашњег извора. Сад је време да ову палету средимо и прилагодимо боје излазном документу. Излазни документ је општеприхваћени *PDF* који треба да се прилагоди врсти штампе. Најчешће коришћене методе штампе су сито штампа, *offset* штампа и све популарнија дигитална штампа. Свака од ових метода захтева од дизајнера да јој се прилагоди. Сито штампа захтева 3-4 дискретне боје у читавом документу, *offset* захтева *CMYK* палету боја и мора да се припази да ли се објекти уклапају један у други или се штампају један преко другог (може доћи до „пробијања” позадинске боје). Дигитална штампа захтева само *CMYK* шему боја. Уколико не штампамо наш *PDF*, онда је најбоље да све боје остану у *RGB* шеми боја.

Слика 9.6 Прозор *Colors*



Сређивање боја у документу вршимо преко уређивача боја којем се приступа преко падајућег менија *Edit > Colors...* Прво што треба урадити је уклонити све неискоришћене нијансе кликом на дугме *Remove Unused*. *Scribus* ће оставити само нијансе које се налазе унутар документа. Од сада па надаље, свако уређивање постојећих боја ће се одразити на изглед самог документа. Боје се уређују означавањем и избором дугмета *Edit*. Ако, рецимо, закључите да би они делови који су сада плави у документу боље изгледали ако би били бордо, једноставно овде измените ту плаву боју у бордо и то ће се применити на све објекте у *Scribus*-

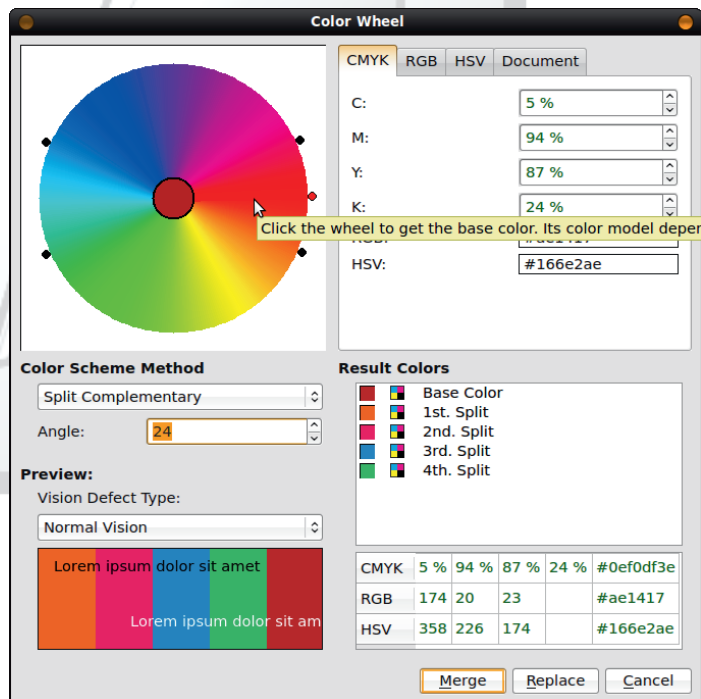


у који су користили ту боју. Ово је драстични пример уређивања боја. Чешће ће бити потребно само претварање из *RGB* у *CMYK* шему боја и обрнуто, без видљиве промене нијансе.

Увезене боје са векторским сликама ће јасно бити означене у уређивачу боја својим именом, који је везан директно са увезеним објектом. Може да се деси да су то исте нијансе које се већ користе у остатку документа. Да не бисмо имали две исте боје са различитим именом, можемо уклонити те дупле боје означавањем и одабиром дугмета *Delete*. Боја неће бити аутоматски уклоњена зато што је примењена у документу. Дизајнер ће добити обавештење да се боја користи и биће му понуђен списак боја да замени ту боју неком другом постојећом бојом. Тако се можемо решити дуплих нијанси боја.

Са дизајнерске стране гледишта, врло је битно да боје које користимо буду комплементарне и да се међусобно не искључују. Коришћење превеликих контраста не прија оку. *Scribus* и ту може да помогне. У падајућем менију *Extras* > *Color Wheel*, *Scribus* нам даје предлоге комплементарних боја на основу неке основне коју дизајнер зада. На тај начин се могу изабрати лепе комбинације боја које не сметају оку посматрача.

Слика 9.7 Прозор *Color Wheel*



9. Завршни радови

Овим смо завршили наш часопис са дизајнерског становишта. Преостаје још само да проверимо и да снимимо *PDF*. И ту постоји пар трикова на које треба обратити пажњу.

9.3 Снимање *PDF*-а

Дошли смо и до краја наше мале школе *Scribus*-а 1.4. У прошлом поглављу смо дефинитивно завршили дизајнерски део, а за ово поглавље нам је остало само да нашем часопису дамо коначан облик. Часопис ће бити дељен слободно на интернету. За ту сврху идеалан формат је *PDF*.

9.3.1 *PDF* (<http://sr.wikipedia.org/wiki/Pdf>)

Portable Document Format (скраћено *PDF*) је формат записа докумената којег је креирала компанија *Adobe Systems* 1993. године. Користи се за запис дводимензионалних докумената независно од уређаја и резолуције штампања.

Сваки *PDF* садржи комплетан опис документа, укључујући слике, текст, векторску графику и растерске слике, те може садржати и фонтове потребне за приказ текста. За приказ *PDF* докумената потребно је имати одговарајуће програме на рачунару који су бесплатни и могу се наћи преко интернета.

PDF је формат заснован на језику *PostScript*. Може се препознати по томе што су прва четири бајта увек *%PDF*. Име документа (датотеке) обично завршава са *.pdf*.

Компактност *PDF* формата гарантује дизајнеру да ће корисник имати идентичан приказ свих елемената као у оригиналном документу без обзира на платформу коју користи (врсту уређаја, оперативни систем итд.). То је разлог због којег се овај формат користи и као улазни материјал за штампање, али и као готов производ. (прим. аут.).

9.3.2 Контрола *Scribus* елемената пре снимања *PDF*-а

Пре снимања *PDF*-а, *Scribus* има своју контролу свих елемената документа како би предупредио да се неке очигледне грешке појаве у коначном документу.

Scribus контролор проверава следеће грешке:

1. Проверава да ли у текстовима фали неко слово. Ово не значи да *Scribus* проверава граматику у тексту већ само проверава да ли изабрани фонт има све знакове који се захтевају у тексту. Ако пронађе да неки карактер фали,



упозориће дизајнера.

2. Проверава да ли се сви елементи документа (оквири за слике, графички елементи, текст оквири, итд.) налазе унутар маргина страница. Уколико неки елемент излази ван видљивог подручја странице, дизајнер ће бити упозорен.
3. Проверава да ли текст „цури“ ван текст оквира. Некад се деси да је текст дужи од расположивог простора резервисаног текст оквиром. Уколико се то деси, тај вишак текста се неће видети на коначном документу, и на то ће контролор упозорити дизајнера.
4. Ако се користи *PDF* верзија 1.3 која не подржава транспарентност слика, контролор ће упозорити дизајнера на све слике које имају транспарентност (провидност) у себи. У верзијама *PDF 1.4* и вишим, транспарентност је подржана па се ова грешка и не проверава.
5. Проверава да ли све слике постоје у документу. Слике у *Scribus*-у се не увозе већ су само линковане са неке локације на рачунару. Може се десити да дизајнер промени локацију слике и онда тај оквир слике остане празан јер *Scribus* не зна где је слика премештена. Ако се то деси, дизајнер ће бити упозорен да недостаје слика.
6. Проверава резолуцију слика. Да би слике у коначном документу биле довољно оштре и без крзавих ивица, резолуција слика треба да буде у неким оквирима. Подразумевани распон резолуције која се толерише у *Scribus*-у је од 144 *DPI* (тачака по инчу) до 2400 *DPI*. Испод доње границе слика постаје мутна или крзава, а преко горње границе се преоптерећује излазни документ и не добија се на квалитету слике. Када слике нису у овим границама, дизајнер ће бити упозорен.
7. Проверава да ли је нека слика у *GIF* формату. У суштини, није погрешно да слика буде у *GIF* формату. *Scribus* је само опрезан с обзиром на то да *GIF* може да буде и анимиран. Анимирани *GIF* не би био добро приказан у коначном документу па на то упозорава *Scribus*-ов контролор.

Постоје још неке провере које су углавном у подразумеваним подешавањима искључене, као што су:

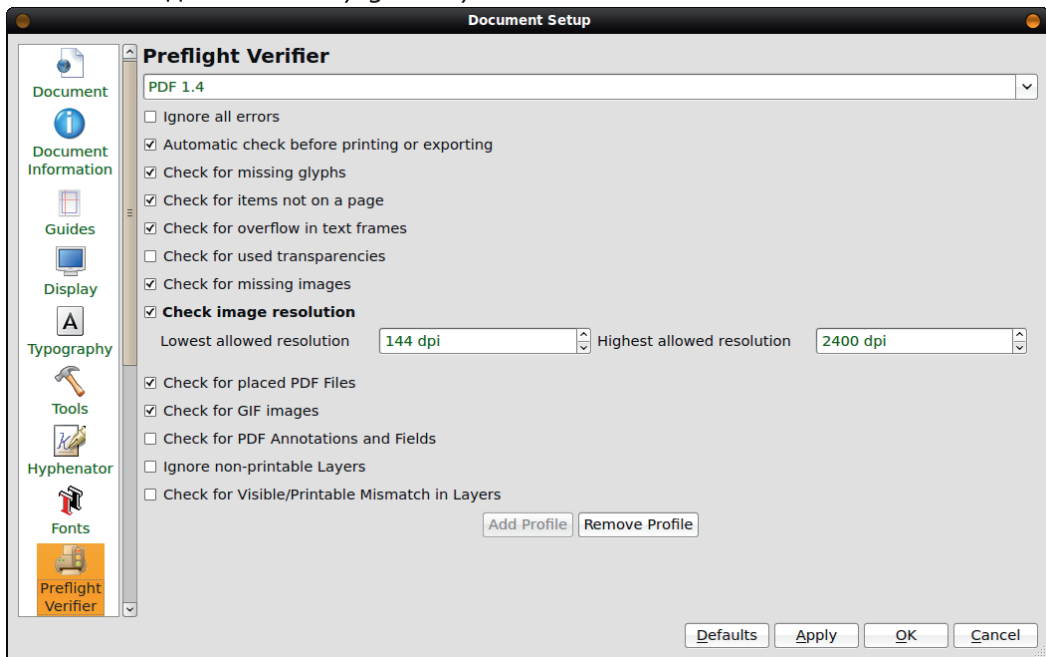
1. Провера да ли постоје везе (линкови) у документу. Ова провера има смисла само ако се прави *PDF 1.3* који не подржава везе.
2. Провера да ли постоје слојеви (*layer*-и) који су означени да се не штампају. И ово је подразумевано искључено јер се претпоставља да је дизајнер намерно искључио штампање тих слојева.
3. Провера да ли постоји колизија у подешавању слојева у смислу да је слој невидљив а да је означен да се штампа. Ова провера је искључена из истог разлога као и претходна.

Подешавање овог контролора се може извршити у *Document Setup > Preflight*

9. Завршни радови

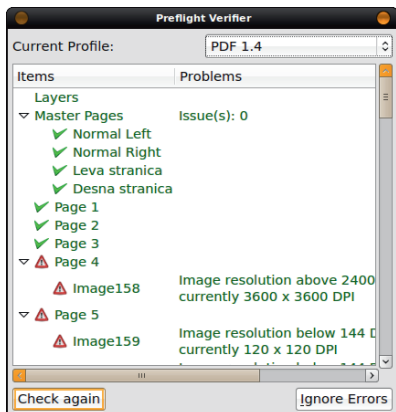
Verifier.

Слика 9.8 Подешавање *Preflight Verifier*-а



Ову проверу можемо да обавимо у сваком тренутку обраде документа кликом на иконицу *Preflight Verifier* у линији алата.

9.3.3 Креирање PDF-а



Слика 9.9 *Preflight Verifier*

Сада је време да кликнемо на иконицу *Save as PDF* у линији алата и да кренемо са креирањем нашег *PDF* документа. Прво што ће се десити јесте покретање већ објашњеног *Preflight Verifier*-а (контролора). Уколико нема грешака које контролор може да уочи, одмах ће се појавити прозор *Save as PDF*. Уколико ипак има грешака, добићете прво прозор *Preflight Verifier* са свим упозорењима на грешке. Ако грешке не утичу на крајњи документ, као што су упозорења на *GIF* или на мало прекорачење

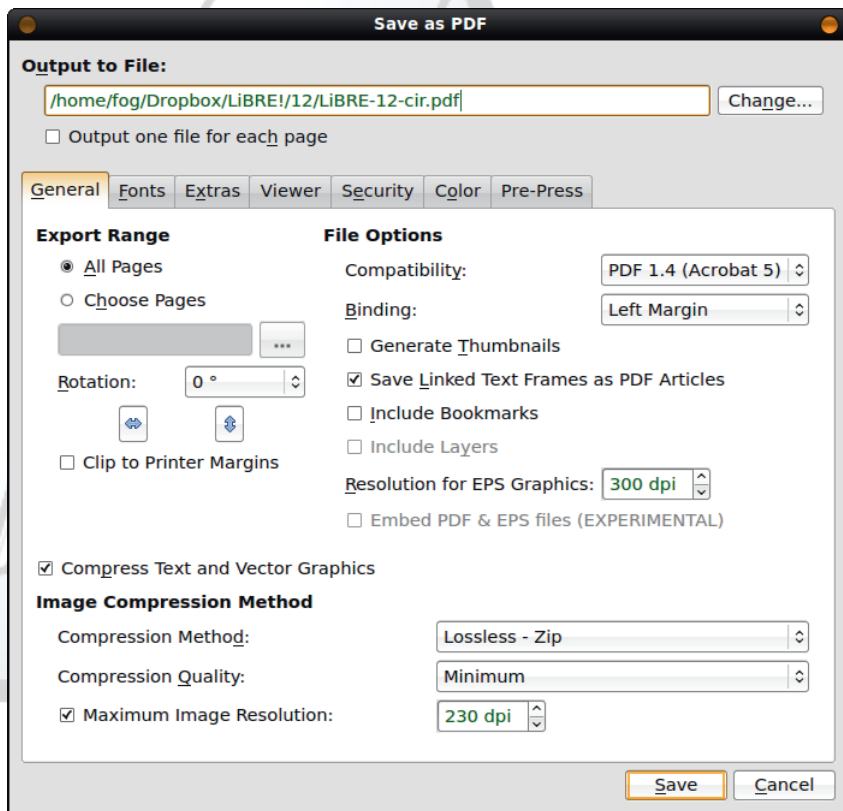


оквира резолуције слика, ове грешке можемо да игноришемо кликом на дугме *Ignore Errors*.

Није препоручљиво игнорисати грешке контролора, али ако је дизајнер сигуран да ће све испасти на крају како треба, лакше је игнорисати упозорења на, на пример *GIF*, него конвертовати у *PNG* и поново све такве слике повезати са *Scribus*-ом. Док је *Preflight Verifier* прозор отворен могу се исправити све грешке и на крају поново проверити документ кликом на *Check Again*. Пошто се исправе све грешке можемо да кликнемо на *Save as PDF* и да наставимо са креирањем *PDF*-а.

9.3.3.1 Прозор *Save as PDF*

Слика 9.10 Прозор *Save as PDF*



Save as PDF је прилично сложен. Састоји се од 7 картица:

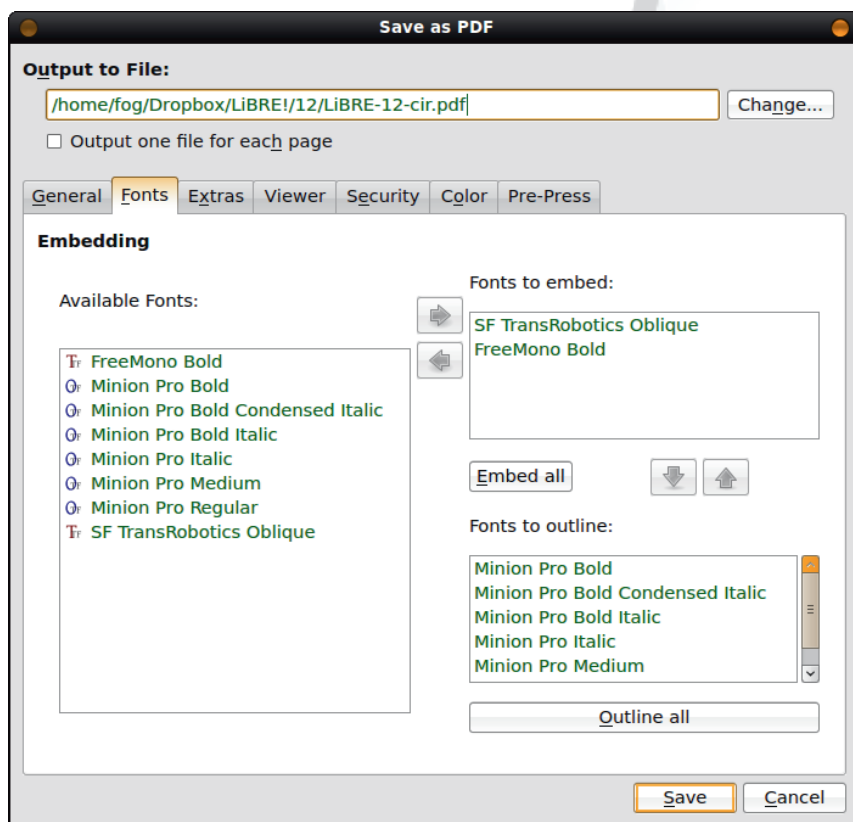
9. Завршни радови

1. *General* - опште поставке *PDF*-а,
2. *Fonts* - придруживање коришћених фонтова *PDF*-у,
3. *Extras* - специјални ефекти,
4. *Viewer* - подешавање почетних поставки *PDF* прегледача,
5. *Security* - додавање енкрипције документу, корисничког имена и лозинке за отварање заштићеног документа,
6. *Color* - прилагођавање процесуирања боја према коначном излазном документу,
7. *Pre-Press* - додавање додатних контролних маркера потребних за штампање документа.

За *PDF* намењен читању на екранима интересују нас само прве две картице.

9.3.3.2. Картица *Fonts*

Слика 9.11 *Save as PDF* - Картица *Fonts*

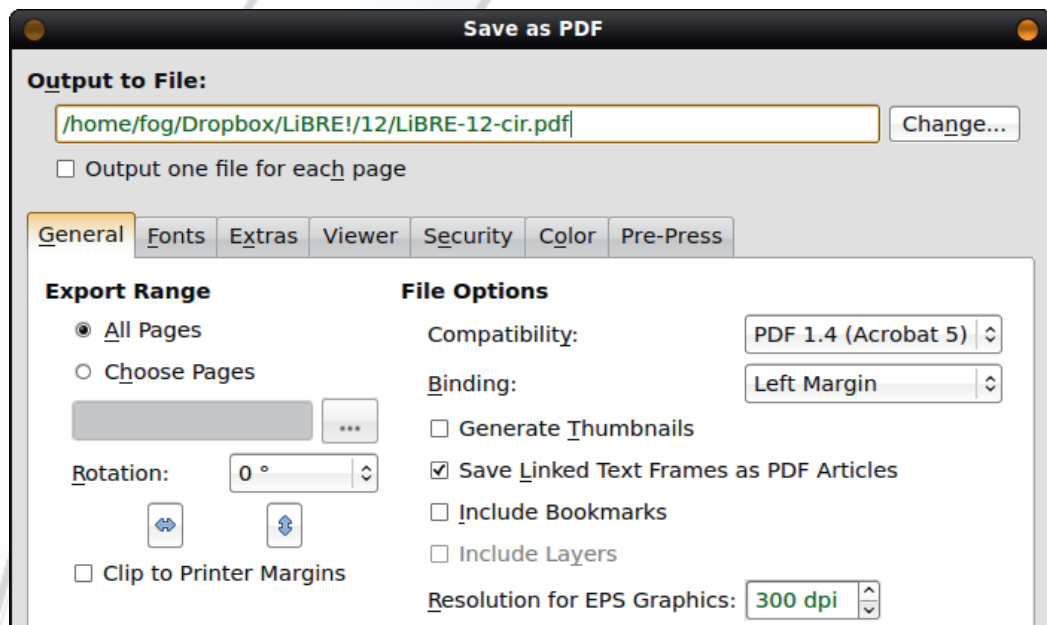




У документу можемо користити врло егзотичне и нестандартне фонтове. Ако *PDF*-у не би придружили све коришћене фонтове, корисник који нема те фонтове на свом рачунару не би видео документ онако како је он замишљен, него са неким подразумеваним фонтом. Зато овде морамо из списка доступних фонтова да помоћу стрелице придружимо коришћене фонтове *PDF*-у. Придружујемо и све варијанте фонта које су коришћене (*bold*, *italic*, *bold-italic*, *regular*, итд.). Ако се ово не уради, коначни *PDF* би могао да има много грешака, као што су: погрешни фонт, „цурење” текста из текст оквира, непостојање наглашеног текста итд.

9.3.3.3 Картица *General*

Слика 9.12 *Save as PDF* - Картица *General*



Ово је основна и најбитнија картица за креирање *PDF*-а. Наравно да ћемо прво попунити *Output to File* поље. Кликом на дугме *Change* отвара се класични *Save as* дијалог у којем ћемо наћи место на рачунару где ћемо снимити наш *PDF* и даћемо му име.

Export range подручје нећемо дирати јер имамо намеру да све странице снимимо као *PDF*. Са друге стране, ако хоћемо само један чланак да издвојимо, онда ту треба задати од које до које странице ће бити подручје снимања *PDF*-а.

File Options служи да одредимо верзију *PDF*-а коју ћемо користити за излазни

9. Завршни радови

документ. *PDF* верзија 1.4 је прва која има све потребне ефекте за један часопис. Подржава провидност, везе, компатибилна је са старијим *PDF* читачима итд. Због свега овога ми користимо управо ову верзију *PDF*-а.

Овде можемо још чекирањем да захтевамо да се у направљени документ уграде умањене сличице сваке странице (*Generate Thumbnails*) што може да помогне код навигације. Ове сличице се аутоматски праве у већини *PDF* прегледача тако да сматрамо да не треба захтевати да то ради креатор *PDF*-а.

Обавезно чекирамо *Save Linked Text Frames as PDF Articles* што додаје наше линкове као део *PDF*-а.

Нисмо правили *Bookmarks* за лакшу навигацију кроз дуже *PDF*-ове тако да га не укључујемо у *PDF*.

Resolution of EPS graphic држимо на стандардних 300 *DPI*. Ова резолуција се односи само на текст и векторску графику. Резолуција растерске графике се подешава у следећој области.

Због генерисања што мање *PDF* датотеке чекирамо *Compress Text and Vector Graphics*.

9.3.3.4 Подешавање величине *PDF* датотеке

Од компресије растерске графике у највећој мери зависи величина *PDF* датотеке. Наш часопис ће бити дистрибуиран путем интернета. Величина *PDF* датотеке је ту од кључне важности. Да би задовољили свачији укус правимо две врсте *PDF*-а.

Прва варијанта је са највећом могућом компресијом растерске графике тако да укупна величина датотеке не пређе 5 [MB]. Ова верзија је за оне који имају спор интернет или га плаћају по протоку. Мана је што су тако компресоване илустрације прилично лоше, али су и даље употребљиве.

Друга варијанта је са бољом резолуцијом илустрација, али зато је датотека много већа. Због интернета и брзине листања часописа ни ова верзија не сме бити превелика. Ми смо поставили лимит за ову квалитетнију верзију на максимално 23 [MB].

За минимални *PDF* користимо *Compression Method: Lossy – JPEG* и максималну резолуцију растерске графике од 150 *DPI*. Са овим методом компресије, све растерске сличице се претварају у *JPG* слике максималне резолуције 150 *DPI*, што даје малу *PDF* датотеку али су слике слабог квалитета.

Compression Method: Lossless – ZIP користимо за квалитетније издање часописа.



Ова метода користи *ZIP* компресију за *PDF* а илустрације остају у оригиналном формату. Ово даје бољи квалитет илустрација али већу датотеку. Фино подешавање величине *PDF* датотека дорађујемо смањивањем или повећавањем максималне резолуције слика.

Ово је све што је потребно да би се снимиио *PDF* интернет часописа. Остало је само да кликнемо на дугме *Save*.

Поговор

Овом малом школом обухваћен је само део могућности *Scribus*-а. Надамо се да је и тај део довољан како бисмо дочарали широко поље његових могућности и како бисмо вас инспирисали да даље проучавате овај програм.

Трудили смо се да се не понављамо и да дамо нека упутства која се не могу наћи на интернету. Није нам била намера да решавамо дизајнерске проблеме, него само чисто техничке. Нека дизајнерска решења су била наведена само као пример како се неки од *Scribus* алата користе.

Такође нам је био циљ и да демистификујемо читаву једну област коришћења рачунара, као што је *DTP (Desktop publishing – стоно издаваштво)*. Надамо се да смо успели у томе и да то више неће бити област која је резервисана само за професионалце. Доказали смо да и аматери могу да се упусте у издавање својих *PDF*: књига, матурских и дипломских радова, брошура и часописа.

Ово специјално издање је креирано као приручник. Намера нам је била да вам понудимо издање које у целости обухвата тему која је у виду серијала објављена у 11 узастопних редовних издања часописа. Овим смо, надамо се, олакшали праћење ове теме и савладавање основа рада у овом програму. Биће нам драго ако смо успели у тим намерама и ако смо овим специјалом успели да обогатимо вашу личну *PDF* библиотеку.

Ако ово издање буде добило вашу позитивну оцену, можете и у будућности очекивати још оваквих специјалних ЛиБРЕ! издања.

ЛиБРЕ! тим



Прилози

Прилог А: Табела 2.1

Прилог Б: Индекс

Прилог А: Табела 2.1

Категорија	File	Edit	Item	Insert	Page
	New	Undo	Duplicate	Frames	Insert
	New from Template	Redo	Multiple Duplicate	Insert Text Frame	Import
	Open	Item Action Mode	Transform	Insert Render Frame	Delete
	Open Recent	Cut	Delete	Insert Table	Copy
	Close	Copy	Group	Insert Shape	Move
	Save	Paste	Ungroup	Insert Polygon	Apply Master Page
	Save As...	Paste Recent	Is Locked	Insert Line	Convert to Master Page
	Save as Template	Contents	Size is Locked	Insert Bezier Curve	Manage Guides
	Revert to Save	Select All	Level	Insert Freehand Line	Manage Page Properties
	Collect for Output	Advanced Select All	Send to Layer	Sticky Tools	Snap to Grid
	Import	Deselect All	Send to Scrapbook	Glyph	Snap to Guides
	Export	Search/Replace	Send to Patterns	Character	
	Document Setup	Edit Text	Adjust Frame to Image	Quote	
Алати	Preferences	Edit Image	Adjust Image to Frame	Spaces & Breaks	
	Print Preview	Edit Source	Update Image	Ligature	
	Quit	Colors	Image Effects	Sample Text	
		Replace Colors	Extended Image Properties	Barcode	
		Patterns	Preview Settings		
		Styles	Attributes		
		Master Pages	PDF Options		
		JavaScripts	Convert To		
			Link Text Frames		
			Unlink Text Frames		
			Attach Text to Path		
			Detach Text from Path		
			Combine Polygons		
			Path Tools		
	Стандардна категорија са алатима за манипулацију и подешавање документа	Стандардна категорија за едитовање документа	Алати за едитовање и подешавање елемената документа	Алати за убацивање нових елемената у документ	Алати за креирање манипулацију страницама документа



	View	Extras	Script	Windows	Help
	Fit to Height	Manage Images	Scribus Scripts	Cascade	Scribus Manual
	Fit to Width	Hyphenate Text	Execute Script	Tile	Tooltips
	50%	Dehyphenate Text	Recent Scripts	Properties	Scribus Homepage
	75%	Generate Table of Contents	Show Console	Outline	Scribus Online Documentation
	100%	Color Wheel	About Script	Scrapbook	Scribus Wiki
	200%	Font Preview		Layers	Online Tutorials
Page	400%	Short Words		Arrange Pages	Check for Updates
	Preview Mode			Bookmarks	About Scribus
Properties	Show Margines			Measurements	About Plugins
	Show Bleeds			Action History	About Qt
	Show Frames			Preflight Verifier	
	Show Layer Indicators			Align and Distribute	
	Show Images			Tools	
	Show Grid			PDF Tools	
	Show Guides				
	Show Text Frame Columns				
	Show Baseline Grid				
	Show Text Chain				
	Show Control Characters				
	Show Rulers				
	Rulers Relative to Page				
	Move/Resize Value Indicator				
е и мента	Алати за подешавање изгледа и функција главног радног прозора	Додатне функције Scribus-а	Алати за управљање прилагођеним скриптама	Алати за пролагођавање и отварање Scribus додатних прозора	Све везано за помоћ при раду са Scribus-ом као и <i>online</i> документација и туторијали

ИНДЕКС

A

- Annotation Properties* – поставке веза (додатних објашњења) у PDF-у (стр. 64)
- Annotation Properties* › *Text* – искачуће текстуално објашњење (стр. 65)
- Annotation Properties* › *Link* – унутрашња веза (стр. 65)
- Annotation Properties* › *External Link* – спољашња веза (стр. 65)
- Annotation Properties* › *External Web Link* – спољашња веза са интернет локацијом (стр. 65)

B

- Bezier Curve* – непрекидна векторска линија (стр. 27)

C

- CMYK*, енгл. *Cyan Magenta Yellow Key (Black)* – колорна шема са основним бојама *cyan magenta* жута црна (стр. 17)
- Colors* – контрола и уређивање коришћених боја (стр. 68)
- Color Wheel* – *Scribus*-ов предлог комплементарних боја (стр. 69)
- Convert To* – промене намене оквира (стр. 62)

D

- Document Setup* – основна подешавања документа (стр. 23)
- Document Setup* › *Fonts* – бирање фонтова који ће бити коришћени у документу (стр. 25)
- Document Setup* › *Fonts* › *Font Substitutions* – картица за избор подразумеваних фонтова (стр. 46)
- Document Setup* › *Hyphenator* – подешавање аутоматске хифенације текста (стр. 25)
- Document Setup* › *Tools* › *Text Frame Properties* – основне поставке текст оквира (стр. 45)

- DTP*, енгл. *Desktop Publishing* – стоно издаваштво (стр. 8)

- Слободни софтвер за *DTP* – слободни софтвер који се користи за стоно издаваштво (стр. 10)



G

Get Vector File... – увоз векторске графике (стр. 57)

Guides – водеће помоћне линије (стр. 29, 34)

I

Image frame – оквир за слику (стр. 60)

Image frame › *Get image...* – метод убацивања слике у оквир за слику (стр. 60)

Insert › *Character* › *Page Number* – уметање броја странице (стр. 31)

Insert › *Line* – цртање праве линије (стр. 61)

Insert › *Polygon* – цртање правилних полигона (стр. 61)

Insert › *Shape* – цртање једноставних облика (стр. 61)

L

Layer – провидни слој (стр. 16, 35, 59)

Layer › *Outline mode* – додатно истицање оквира елемената у *layer*-у (стр. 64)

M

Master Page – шаблон странице (стр. 26)

Page › *Apply Master Page...* – примењивање шаблона странице на постојећу страницу (стр. 32)

Page › *Convert to Master Page...* – претварање обичне странице у шаблон странице (стр. 31)

N

New Document – прозор за отварање новог документа (стр. 19)

New Document › *Open Existing Document* – отварање постојећег документа (стр. 20)

New Document › *Open Recent Document* – отварање недавно отвораног документа (стр. 20)

New Document › *New From Template* – отварање новог предефинисаног документа (стр. 20)

P

Page – страница (стр. 21, 32)

Page › *Manage Guides...* – уређивање водећих помоћних линија (стр. 35)

Page › *Insert* – додавање нових страница (стр. 32)

PDF енгл. *Portable Document Format* (стр. 70)

Preflight Verifier – проверка документа у лету, пре креирања *PDF*-а (стр. 72)

Save as PDF – поставке *PDF*-а (стр. 73)

Save as PDF › *Fonts* – придруживање фонтова *PDF*-у (стр. 74)

Save as PDF › *General* – главне поставке *PDF*-а (стр. 75)

Properties – главни пливајући прозор са главним подешавањима свих елемената документа (стр. 28)

Properties › *Shape* › *Edit...* – уређивање *Scribus* графичких елемената (стр. 28, 61)

Properties › *Shape* › *Round Corners* – заобљавање углова на облицима (стр. 61)

Properties › *Shape* › *Text Flow Around Frame* – подешавање понашања текста у односу на активни облик/полигон (стр. 53)

Properties › *Text* – уређивање текста (стр. 30)

Properties › *Text* › *Advanced Settings* – напредне поставке текста (стр. 54)

Properties › *Text* › *Colour & Effects* – поставке напредног декорисања и бојења текста (стр. 55)

Properties › *Text* › *Columns* › *Columns & Text Distances* – уређивање положаја текста у текст оквиру (стр. 36)

Properties › *Text* › *Paragraph Style* – дефинисање стила параграфа (стр. 52)

R

RGB енгл. *Red Green Blue* – колорна шема заснована на основним бојама (црвена, зелена и плава) (стр. 17)

S

Save as Template... – снимање документа као шаблона (стр. 37)

Scribus верзија 1.4 (стр. 11)

Soft Hyphen – ручни прелом речи на крају реда (стр. 52)

Styles – уређивање стилова параграфа (стр. 46)

T

Text edit... – интерни текст едитор (стр. 39)

Style of current paragraph – стил текућег параграфа (стр. 51)

Text frame – текстуални оквир (стр. 30)

Get Text... – метод увоза текста у текст оквир (стр. 42)



W

WYSIWYG енгл. *What You See Is What You Get* – Шта видиш то ћеш и да добијеш (стр. 10,15)



CRYPTO PARTY No.2

CryptoParty

CryptoParty je svetska serija AdHoc događaja usmerenih na širenje informacija i znanja o privatnosti, sigurnosti i alatima za kriptovanje.

ŠTA?

Drugi crypto party biće u fokusu mail servisa. Objasnićemo zašto je bitno koristiti mail kao secure servis, kako podesiti mail da možete da primete i šaljete kriptovane poruke.

GDE? KADA?

Univerzitet u Novom Sadu
Fakultet tehničkih nauka – FTN
Trg Dositeja Obradovića 2
učionica broj 208, drugi sprat
Subota, 09. novembra 2013. godine u 15.00h

