

Oktobar 2013.



LIBRE!

Časopis o slobodnom softveru



Mala škola:

Scribus 1.4

Specijalno izdanje
1



Creative Commons Autorstvo-Nekomercijalno-Deliti pod istim uslovima.

O specijalu

Autor ove male škole je svojevremeno bio ljubitelj tutorijala koji su izlazili u časopisima u vidu serijala. Vrlo često je baš zbog njih kupovao i pratio neke časopise.

Pošto ima iskustva sa dugačkim serijalima, sagledao je i mane takvih serijala:

1. Da bi zaokružio znanje o predmetu tutorijala, moraš da čekaš kraj serijala.
2. Moraš da sakupljaš sve brojeve i čuvaš ih na jednom mestu.
3. Kad ih čitaš, moraš da otvaraš jedan po jedan broj, pa se to dodatno iskomplikuje ako se autor pozove na neko objašnjenje iz prethodnih brojeva.
4. Vrednost tutorijala je možda veća od ostatka informacija u časopisu, ali se i oni bacaju zajedno sa časopisom čim

ponestane prostora na mestima gde se čuvaju.

Ponekad je rešenje nekih problema da se stranice sa serijalom iskinu iz časopisa i tako sačuvaju. To nikad ne ispadne baš lepo, i ne razlikuje se bitno bez obzira da li to radimo sa štampanim ili elektronskim časopisima.

Imajući sve ove mane u vidu, autor male škole *Scribus-a 1.4* je predložio, a redakcija prihvatila, da uradimo ovaj specijal. Na ovaj način ćemo ponuditi čitaocima kompletan tutorijal jednog od najboljih programa u svojoj kategoriji, i to ne samo među programima otvorenog kôda nego uopšte.

Prvi LiBRE! specijal sa malom školom *Scribus-a 1.4* sastavljen je od članaka koji su u kontinuitetu



objavljivani od 2. do 12. broja LiBRE! časopisa; ukupno jedanaest nastavaka. Zahvaljujemo se svima koji su pratili ovaj serijal. Specijal je posvećen ponajviše njima, ali i svim drugim čitaocima koji su zainteresovani za rad u ovom programu. Sve tekstove smo prilagodili čitanju u kontinuitetu, ispravili sve eventualne greške koje su se potkrale u originalu ovog serijala i grafički sve malo bolje obradili.

Sada imate mali priručnik koji će biti zgodniji za praćenje i čuvanje u vašoj biblioteci.

Specijal nije zamena za redovni broj LiBRE! časopisa, on je samo poklon redakcije našim vernim čitaocima.

Do čitanja!

LiBRE! tim

Moć slobodnog
softvera



Specijal broj: 1

Glavni i odgovorni urednik:
Nikola Hardi

Izvršni urednik:
Aleksandar Stanisavljević

Autor:
Dejan Maglov

Lektura:
Jelena Munćan
Aleksandar Božinović
Aleksandar Stanisavljević

Grafička obrada:
Dejan Maglov

Dizajn:
Mladen Šćekić
Zoran Lojpur

Kontakt:
IRC: #floss-magazin na irc.freenode.net
E-pošta: libre@lugons.org

<http://libre.lugons.org>

Mala škola: *Scribus 1.4*





Sadržaj

1 <u>Uvod – Stono izdavaštvo</u>	str. 08
1.1 Slobodni softver za <i>DTP</i>	str. 10
1.2 <i>Scribus</i> verzija 1.4	str. 11
1.3 O LiBRE! maloj školi <i>Scribusa</i>	str. 12
2 <u>Interfejs <i>Scribusa</i></u>	str. 13
2.1 Linija padajućih menija	str. 14
2.2 Linija alata	str. 14
2.3 Radni prozor	str. 15
2.4 Navigaciona linija	str. 16
2.5 Statusna linija	str. 17
3 <u>Otvaranje dokumenta</u>	str. 18
3.1 Planiranje dokumenta	str. 18
3.2 Otvaranje novog dokumenta	str. 19
3.2.1 Kartica „ <i>New from Template</i> ”	str. 20
3.2.2 Kartica „ <i>New Document</i> ”	str. 21
3.2.2.1 <i>Options</i>	str. 21
3.2.2.2 <i>Document Layout</i>	str. 22
3.2.2.3 <i>Margin guides/bleeds</i>	str. 22
3.3 <i>Document Setup</i>	str. 23
4 <u>Formatiranje stranica</u>	str. 26
4.1 <i>Master Page</i>	str. 26
4.1.1 Leva master stranica	str. 27
4.1.1.1 Crtanje <i>Bezier Curve</i>	str. 27
4.1.1.2 <i>Text Frame</i> i <i>Guides</i>	str. 29
4.1.1.3 Broj stranice	str. 31
5 <u>Priprema stranica za unos teksta</u>	str. 32
5.1 Postavljanje glavnog tekstualnog okvira na stranicu	str. 34
5.2 Podešavanje tekstualnog okvira	str. 36
6 <u>Unos teksta u <i>Scribus</i></u>	str. 38
6.1 Ručno ubacivanje teksta direktno u tekstualni okvir	str. 38
6.2 Ubacivanje teksta ručno preko internog tekst editora	str. 39
6.3 Ubacivanje teksta uvozom iz spoljnih izvora	str. 41



<u>7 Formatiranje teksta</u>	str. 44
7.1 Tekst uvezen iz <i>HTML</i> datoteke	str. 44
7.1.1 Formatiranje reči unutar paragrafa	str. 45
7.1.2 Formatiranje paragrafa	str. 46
7.2 Tekst za kalibraciju	str. 48
7.2.1 Primer kalibrisanog teksta	str. 49
7.3 <i>Text Editor</i>	str. 50
7.4 Hifenacija (prelom reči)	str. 52
7.5 Dodavanje naslova	str. 53
<u>8 Grafički elementi</u>	str. 56
8.1 Uvoz vektorske grafike	str. 59
8.2 Uvoz rasterske grafike	str. 60
8.3 Crtanje vektorskih elemenata	str. 61
<u>9 Završni radovi</u>	str. 63
9.1 Unutrašnje i spoljašnje veze	str. 63
9.1.1 Sadržaj	str. 63
9.1.2 Unutrašnje veze	str. 64
9.1.3 Spoljašnje veze	str. 66
9.2 Kontrola boja	str. 67
9.3 Snimanje <i>PDF</i>-a	str. 70
9.3.1 <i>PDF</i> (http://sr.wikipedia.org/wiki/Pdf)	str. 70
9.3.2 Kontrola Scribus elemenata pre snimanja <i>PDF</i> -a	str. 70
9.3.3 Kreiranje <i>PDF</i> -a	str. 72
9.3.3.1 Prozor <i>Save as PDF</i>	str. 73
9.3.3.2 Kartica <i>Fonts</i>	str. 74
9.3.3.3 Kartica <i>General</i>	str. 75
9.3.3.4 Podešavanje veličine <i>PDF</i> datoteke	str. 76
<u>10 Pogovor</u>	str. 78
<u>Prilozi</u>	str. I
Prilog A: Tabela 2.1	str. II
Prilog B: Index	str. IV

1 Uvod – Stono izdavaštvo



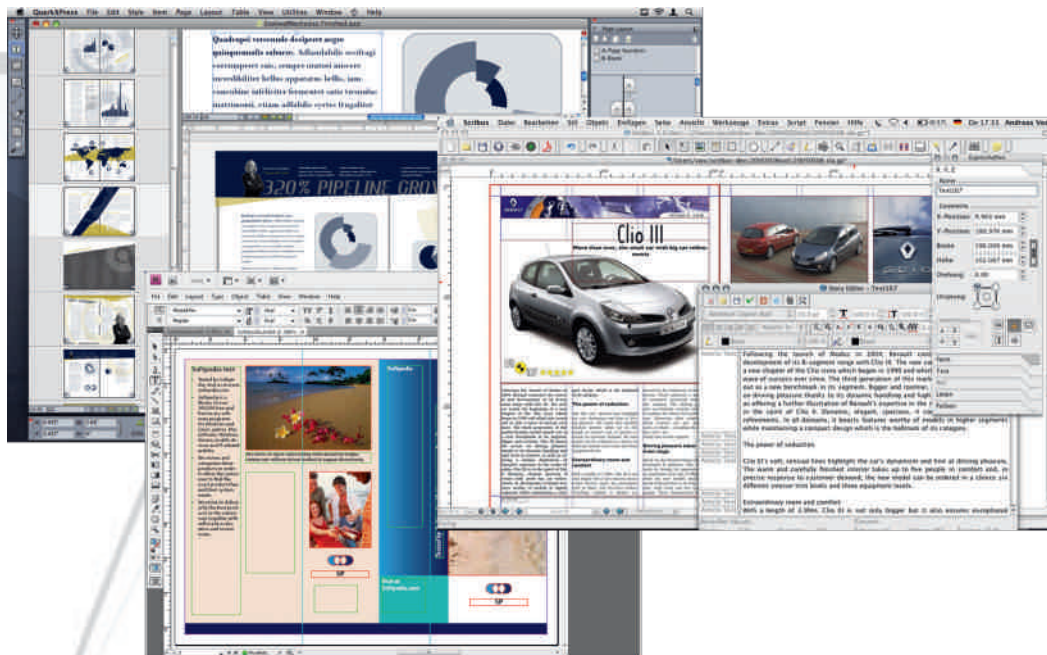
Stono izdavaštvo (engl. *Desktop Publishing – DTP*) kao nova delatnost javlja se sredinom osamdesetih godina prošlog veka, tačnije 1985, i svojom pojavom radikalno transformiše rad u izdavačko-štamparskim institucijama, ali takođe sve više omogućava da se i pojedinci na svojim kućnim računarima upuste u avanturu zvanu *DTP*. Pojava računara i razvoj elektronike krajem XX veka, inoviraju i pojednostavljaju dotadašnja dostignuća u grafičkoj proizvodnji. Novine se, u prvom redu, odnose na obradu teksta i slike pomoću grafičkih programa i uređaja.

Autoru, ili operateru na računaru, novom tehnologijom je omogućeno da obavi kompletnu pripremu teksta i slike za realizaciju (štampanje), uključujući i prelom, i da na ekranu monitora vidi izgled kompletne stranice u konačnom obliku. Tehnološki proces (oblikovanje) vrši se na računaru u specijalnom softveru za kombinovanje teksta i grafike, a sa ciljem izrade dokumenta za štampu na laserskom štampaču ili štamparskoj mašini.

Stono izdavaštvo je proces koji se odvija u više faza, i u kome se koriste različite vrste programskih softvera i opreme. Originalni tekst i ilustracije se obično proizvode pomoću programa za obradu teksta, programa za slikanje i crtanje, opreme za skeniranje fotografija i uređaja za digitalizaciju. Gotov proizvod se zatim prenosi u program za uređivanje stranica, a to je softver koji većina ljudi smatra pravim softverom za stono izdavaštvo. Za doradu delova dokumenata, ovi programi, pored mogućnosti raspoređivanja elemenata, imaju mogućnost obrade teksta i grafike. U završnoj fazi, gotov dokument se štampa na laserskom štampaču ili, ako je potreban bolji kvalitet, na štamparskoj opremi, dok je u slučaju elektronskog izdavaštva krajnji proizvod *PDF*.



Slika 1.1 Programi za stono izdavaštvo: *QuarkXPress*, *Adobe InDesign* i *Scribus*



DTP podrazumeva i jak hardver i skup softver:

1. Operativni sistem,
2. Programe za obradu teksta, takozvane tekst procesore, kao što su: *MS Office* ili *WordPerfect*,
3. Programe za obradu slika, kao što su: *Photoshop* ili *Corel Photo-paint*,
4. Programe za vektorsku grafiku, kao što su: *Corel Draw* ili *Adobe Illustrator* i
5. Programe za prelom, kao što su: *QuarckXPress* ili *InDesign*.

Srećom, postoje *GNU/Linux* alternative za sve ove komercijalne pakete, pa *DTP* nije ostao samo privilegija profesionalaca.

1 Uvod: Stono izdavaštvo

1.1 Slobodni softver za *DTP*



izradu vektorske grafike *Inkscape* i na na kraju, ali i najvažniji deo *DTP-a* na slobodnom softveru, *Scribus*.

Scribus je najpoznatiji program za stono izdavaštvo otvorenog kôda. *Scribus* je multiplatformski alat dostupan za sve najčešće korišćene operativne sisteme, *Mac OS X*, *Windows*, *Linux* i *BSD*. Koristi se za pripremu za štampu, pripremu *PDF* časopisa, ili pripremu grafičkog materijala za štampanje.



Adobe InDesign



Adobe Illustrator



Adobe Photoshop



Adobe Freehand



QuarkXPress



Adobe PageMaker

Nijedan od ranije navedenih komercijalnih programa nema svoju varijantu za operativne sisteme otvorenog kôda, kao što su *Linux* ili *BSD*. Obzirom na sve veću popularnost operativnih sistema otvorenog kôda, sve je više kvalitetnih alternativa komercijalnim programima. *DTP* kao složena disciplina zahteva više takvih alternativa.

Kao alternativa komercijalnim tekst procesorima preporučuje se *LibreOffice*, za obradu rasterske grafike *GIMP*, za

On je alternativa komercijalnim programima za stono izdavaštvo, kao što su:

1. *Corel Ventura*, prvi paket programa za stono izdavaštvo čija prva verzija datira još iz 1986,
2. *QuarkXPress*, prvi *WYSIWYG* program (*What You See Is What You Get* – bukvalan prevod na srpski *Šta vidiš to*



češ i da dobiješ) i

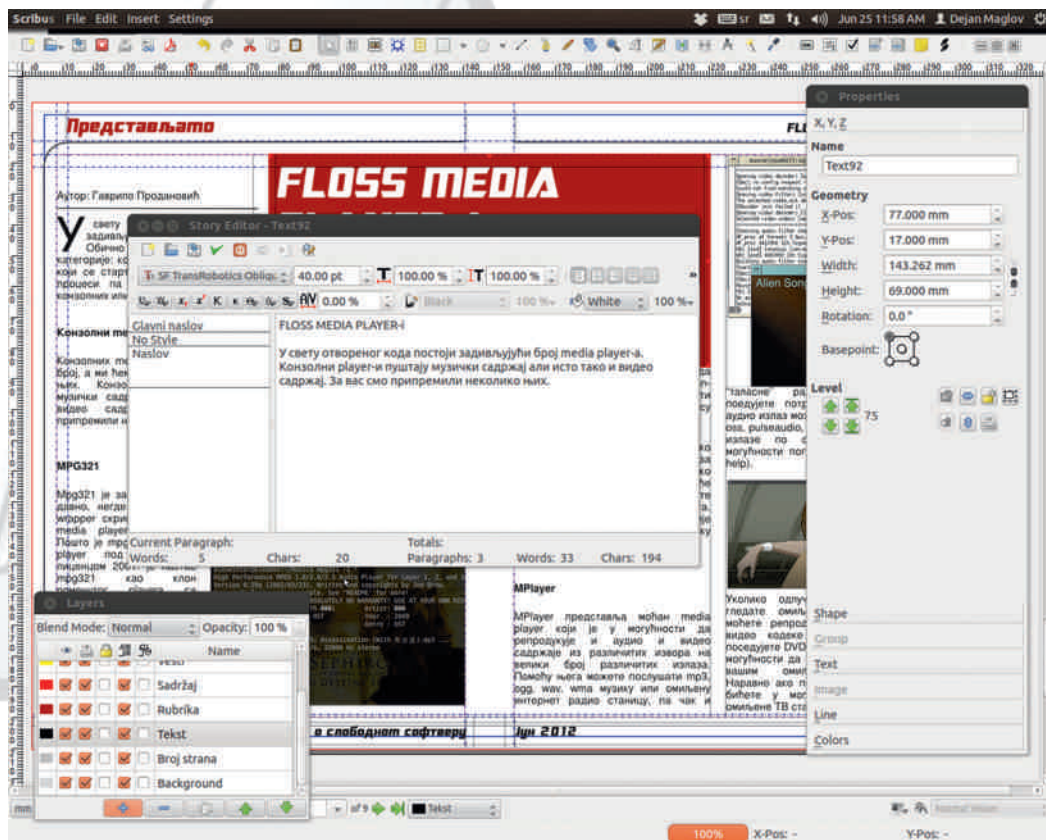
3. trenutno najpopularniji *Adobe InDesign*.

Neki bi rekli da je upoređivanje *InDesigna* i *Scribusa* čak približnije nego upoređivanje *Photoshopa* i *GIMP-a*. To je verovatno tako zato što je izlaz iz *Scribusa* približniji po kvalitetu izlazu iz *InDesigna* nego što je to izlaz iz *GIMP-a* u odnosu na izlaz iz *Photoshopa*.

1.2 Scribus verzija 1.4

Prvi *Scribus* objavljen je 2001. godine. Aktualna verzija je 1.4.

Slika 1.2 *Scribus 1.4*



1 Uvod: Stono izdavaštvo

Najnovija verzija donosi:

1. novi grafički interfejs zasnovan na *Qt4* bibliotekama,
2. lakše i preciznije rukovanje objektima,
3. podršku za *Windows metafile (WMV)*, *Xfig (FIG)*, *Calamus Vektor Graphic (CVG)*, *Macintosh PICT (PICT)*, *Kivio Stencils (SML)* i *DiaShapes (SHAPE)*,
4. omogućen je uvoz vektorskih formata *SVG* ali i *AI* iz *Adobe Illustratora*,
5. uvedena su poboljšanja u manipulaciji tekстом i
6. na kraju, ali najvažnije za ovaj tekst, je to da je u ovoj verziji poboljšana i pojednostavljen sistem pomoći, a pristup internet dokumentaciji je sada omogućen direktno iz programa.

1.3 O LiBRE! maloj školi Scribusa

Obzirom da je *Scribus* slobodan softver, na internetu je moguće naći mnoštvo pisanih i video tutorijala za njega. Većina tutorijala je ipak na engleskom jeziku, pa se logično nameće potreba da se napravi jedna mala škola *Scribusa* na srpskom jeziku. Još jedan je motiv presudio u korist pravljenja ovakvog tutorijala. Naime, primetili smo da autori koji pišu za naš časopis nisu baš upoznati sa tehničkim detaljima pravljenja časopisa, pa evo prilike da se i sadašnji i budući autori malo upoznaju sa ovom tematikom.

Logično je da će mala škola biti na primeru pravljenja jednog *PDF* časopisa. Time ćemo malo uprostiti tutorijal, jer nećemo morati da vodimo računa o tehnologiji štampanja. *PDF* dokument će biti naš konačan proizvod.

Sad smo se upoznali sa osnovnim pojmovima. U sledećem poglavlju upoznaćemo se sa korisničkim interfejsom *Scribusa* i krenuti sa konkretnim formiranjem jednog *PDF* časopisa.

Za znatiželjne, koji žele da saznaju nešto više od osnova rada u *Scribus-u*, evo i par internet lokacija koje im mogu pomoći da se sami upoznaju sa ovim programom.

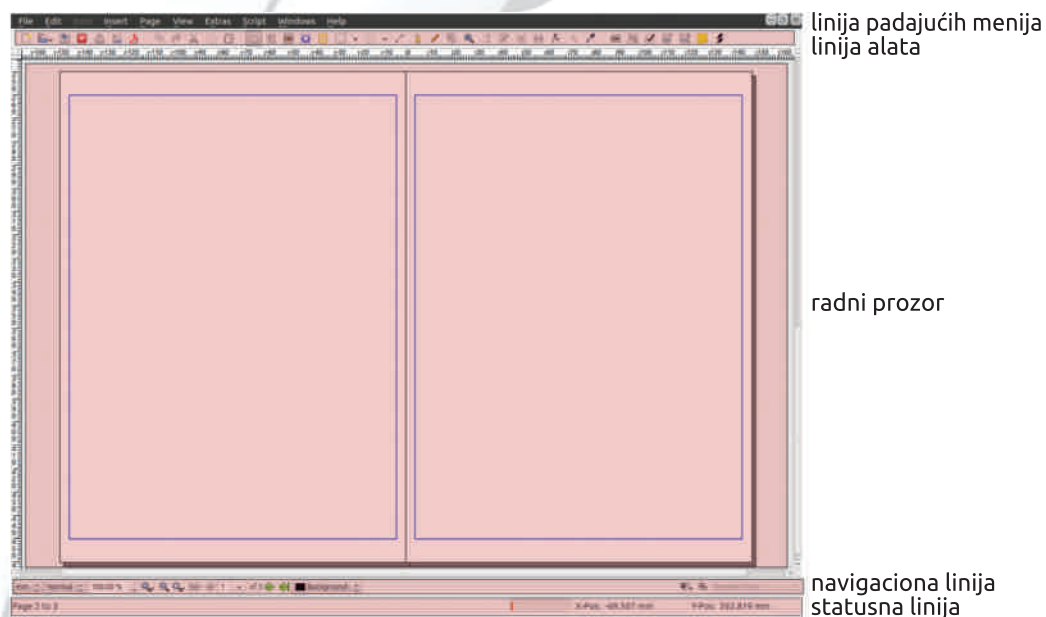
Korisni linkovi:

- [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 Interfejs *Scribusa*

Slika 2.1 Interfejs *Scribusa*



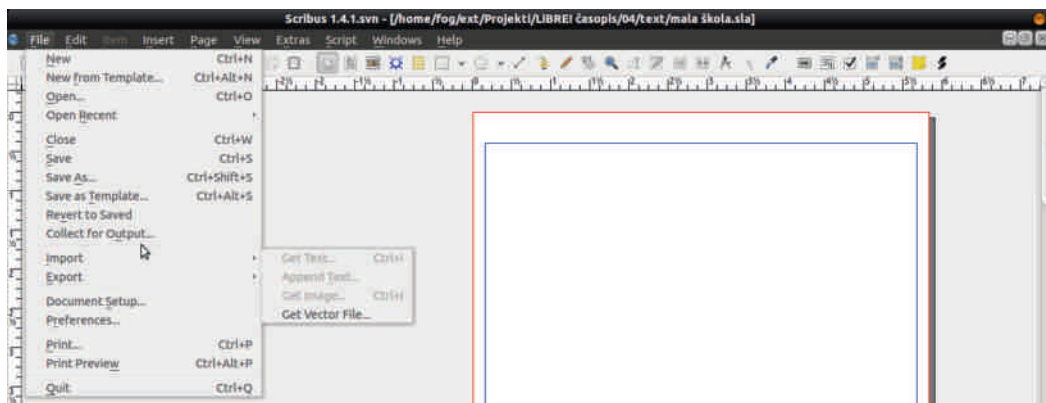
Scribus ima klasičan mono prozorski interfejs sa klasičnim rasporedom elemenata. Uočavamo 5 standardnih elemenata interfejsa:

- liniju padajućih menija, na samom vrhu prozora,
- liniju alata ispod linije padajućih menija,
- *WYSIWYG* radni prozor,
- navigacionu liniju i
- statusnu liniju.

2 Interfejs Scribusa

2.1 Linija padajućih menija

Slika 2.2 Linija padajućih menija

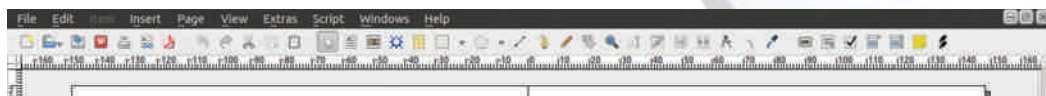


Ova linija sadrži sve alate za pravljenje, uređivanje i podešavanje dokumenta, kao i samog programa. Ovi alati su raspoređeni u 10 padajućih menija. U tabeli 2.1 (prilog A), dati su svi alati po kategorijama.

Tabelu ne treba dodatno komentarisati. Alati su logično raspoređeni, a funkcije alata ćemo upoznati u nastavku male škole.

2.2 Linija alata

Slika 2.3 Linija alata



U ovoj liniji su ikonice najčešće korišćenih alata.

Tu su alati za manipulaciju dokumentima (otvori novi, otvori postojeći, snimi, zatvori, štampaj, izvrši proveru, napravi PDF), zatim standardni alati za uređivanje (*Undo*, *Redo*, iseci, kopiraj i nalepi (engl. *cut/copy/paste*)), zatim alati za uvoz elemenata (tekst okvira, okvir slike, *render* okvira, tabele, oblika, poligona, prave linije, krive linije, linije nacrtane slobodnom rukom), zatim alati za uređivanje elemenata (rotiraj element, uvećaj element, označi tekst, uredi tekst, poveži okvir teksta, razdvoj okvire teksta, izmeri rastojanje, kopiraj osobine, uzmi boju sa ekrana). Na kraju linije sa alatima su



PDF elementi forme (dodaj dugme, dodaj tekst, dodaj *check box*, dodaj *combo box*, dodaj *list box*, dodaj komentar, linkuj elemente).

Većinu ovih alata ćemo stalno koristiti prilikom izrade našeg projekta.

2.3 Radni prozor

Slika 2.4 Radni prozor

Пулс слободе

Активизаат:
Дан слободе софтвера

Аутор: Златан Баковић

Дан слободе софтвера (енг. Software Freedom Day - SFD) је годишња прослава слободне 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 29. августа уз учешће 12 заједница слободне софтвера. Од тада па све до 2009. број тимова који учествују у манифестацији стално је растао (700 тимова из 95 земаља). Због последица светске економске кризе број деловних тимова се смањује 2010. године. Већ 2011. године долазе позови да побољшања и повећања броја тимова који учествују у манифестацији. Ову статистику можете видети у табели догађаја.

Година	Тимова	Држава
28. август 2009.	600	95 држава
19. септембар 2010.	500	85 држава
12. септембар 2011.	500	85 држава
14. септембар 2012.	600	95 држава
12. септембар 2013.	600	95 држава
14. септембар 2014.	600	95 држава
17. септембар 2015.	600	95 држава
17. септембар 2016.	600	95 држава
17. септембар 2017.	600	95 држава
17. септембар 2018.	600	95 држава
17. септембар 2019.	600	95 држава

Табела 1. SFD догађаји

ЛиБРЕ! часопис о слободном софтверу

Јул 2012

Презентација Ubuntu у Либрењу

радњи појединачне странице странице тимова користећи њихове линијске догађаје или уинформације и разликује од тима до тима који самостално осмишљавају конференције о FLOSS-у, радионице, демонстрације, игре, дискусије и Install-Fest-ове: (http://en.wikipedia.org/wiki/Linux_User_Group#installfests).

Спонзори

Званични спонзори SFD-а су: Canonical Ltd., Google, Lincoln, Lemote, Linux Magazine, Ubuntu Users, Linux Journal, Admin Magazine, Smart Developer, FreeBSD, Joomla!, Free Software Foundation, Free Software Foundation Europe, Nekadinski arhivatori, IBM i Sun Microsystems koja je najkvalitetniju kupilo 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.
ОЗОНЕ галерија
Датум: Субота, 15. Септембар
Време: од 13h до 17h - 19h

Окупљање чланова заједнице у 12:00!

Заједнице које присуствују:
• Mozilla Србија
• Ubuntu Србија
• Linux Мини Србија
• Libre!os
• Wikimedia

ЛиБРЕ! тим
ЛУГОНС
Stackmate Србија
информална група СУННЕ
Либрета партија (најстарија партија)
SibcDroid тим

Предвиђен програм:
• Увод у FLOSS 30-45 мин.
• Употреба слободног софтвера у свакодневном животу 45 мин.
• Употреба слободног софтвера у предузећима 45 мин.
• Презентација популарних програма 30 мин.
• Презентација заједница 60 мин.
• Међусобно друштво
• Деловне дискусије (CD/DVD) са слободним софтвером
• Ослободите Ваш Андроида уређај (отпуштање, инсталрање "ReplicantOS или "CyanogenMod")

Вест у ЛУГОНС-у:
<http://www.lugons.org/Members/gbrank/a/vest/slizabeth-freedom-day>

Закључна тема на форуму Ubuntu заједнице: <http://forum.ubuntu.rs.org/Thread-dan-slodobne-sofтвера-u-srbiji>

Тема дискусије на ЛМС форумима: <http://forum.linux.rs.org/topic/991-dan-slodobnog-sofтвера-u-srbiji>

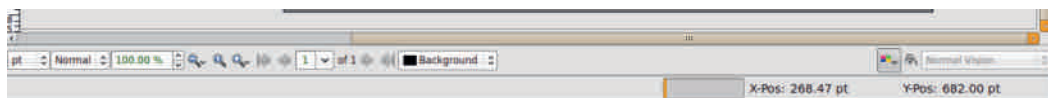
Тема дискусије на ЛУГОНС форуму: <http://forum.lugons.org/topic/linyab2/YaBB.pl?num=1346135588>

Radni prozor obuhvata najveći deo interfejsa. Karakteriše ga funkcija WYSIWYG. Ovo znači da će ono što vidite i uredite tako biti i u završnom dokumentu, sa izuzetkom pomoćnih linija koje služe za poravnanje, pozicioniranje i identifikaciju elemenata dokumenta. Podešavanje šta će od pomoćnih elemenata biti prikazano u radnom prostoru se nalazi u padajućem meniju View.

2 Interfejs Scribusa

2.4 Navigaciona linija

Slika 2.5 Navigaciona i statusna linija



Navigaciona linija prvenstveno služi za brzi prelazak sa strane na stranu dokumenta na kojem radimo, ali isto tako nam podešava izgled radnog prozora.

Gledajući ovu liniju sa leva na desno, uočavamo padajuće liste:

1. za brzi odabir glavne jedinice mere ([mm], [cm], [in], [c], [pt] ...) i
2. za brzi odabir kvaliteta prikaza svih elemenata na dokumentu bez obzira na uneti kvalitet (*high*, *normal* i *low*).

Da pojasnimo, brza promena jedinice mere može da bude korisna ako, na primer, za čitav dokument koristimo [mm] kao osnovnu jedinicu, ali nam treba veća kontrola kvaliteta ilustracija u pikselima. Jednostavnim klikom i odabirom piksela za osnovnu jedinicu mere možemo bez većih problema da pređemo sa uređivanja teksta na uređivanje slika i obratno; vrlo korisno.

Kvalitet prikaza elemenata je takođe korisna funkcija. Proveravanje izlaznog kvaliteta dokumenta možemo jednostavno da obavimo postavljanjem maksimalnog kvaliteta prikaza dokumenta, tj. *High*. Ako biste ostavili za stalno ovaj kvalitet prikaza, moglo bi doći do usporenja navigacije kroz dokument zbog generisanja kvalitetne slike, zato nije loše smanjiti kvalitet prikaza na *Low* čime ubrzavamo navigaciju i rad u dokumentu.

Sledećih par stavki u navigacionoj liniji se odnosi na uvećanje dokumenta u radnom prozoru. Tu je *combo box* sa procentom uvećanja prikaza (*zoom*), lupa sa minusom za umanjeње, lupa sa jedinicom za vraćanje u normalni prikaz (100 [%] uvećanja) i lupa sa plusom za uvećanje.

Sledeća grupa dugmića se odnosi na navigaciju po stranama dokumenta.

Vrlo bitan *list box* je onaj koji se nalazi iza navigacionih dugmića. Ovaj *list box* služi za biranje trenutno aktivnog *layera* dokumenta. Kao i svi grafički programi, i *Scribus* podržava *layere*. To znači da različite elemente dokumenta možete da postavite na drugi prozirni *layer*, tako da prilikom označavanja slike ne smetaju tekstu, ili pozadinski elementi elementima glavnog sadržaja, i slično.

O *layerima* u *Scribusu* će kasnije biti više reči.



Na navigacionoj liniji možemo još uočiti dva dugmića sa desne strane. Jedno se odnosi na pregled izgleda kada se primeni šema boja. Šeme boja pokušavaju da dočaraju izgled gotovog proizvoda nakon štampe. Na ekranima se koriste *RGB* boje, tj. boje koje su dobijene mešanjem 3 osnovne boje: crvene, zelene i plave. U štamparijama se koriste *CMYK* boje, tj. boje dobijene mešanjem 4 osnovne boje: *cyan*, *magenta*, žute i crne. Šema boja pokušava ove razlike da premosti. Pošto mi nećemo štampati naš časopis i nismo podesili šemu boja, ovo dugme nam ništa ne znači, šta više, ako je aktivno moglo bi nam dati pogrešnu sliku izlaznog dokumenta.

Drugo dugme je *Preview Mode*. Ono uključuje i isključuje režim za pregled gotovog dokumenta. Kada je ovo dugme aktivno, iz radnog prozora se uklanjaju sve pomoćne linije i ostaje samo prikaz gotovog izlaznog dokumenta.

Navigaciona linija je vrlo bitna za snalaženje u dokumentu, pa smo ovog puta obratili malo više pažnje na nju.

2.5 Statusna linija

Korisnici ne mogu da utiču na elemente u statusnoj liniji. Ona samo daje informaciju o trenutnom položaju kursora i o stanju funkcije automatskog snimanja dokumenata.

Sada smo se upoznali sa interfejsom *Scribusa* i znamo gde nam je šta. U nastavku male škole počinjemo sa konkretnim radom na izradi našeg *PDF* časopisa.

3 Otvaranje dokumenta

Pre početka rada poželjno je napraviti plan. Plan podrazumeva davanje odgovora na pitanja: „Šta želimo napraviti?“, „Koliko je to veliko?“, „U kojoj formi?“, „Šta je konačan proizvod?“ i slično. *Scribus* je vrlo fleksibilan program i idealan je za neodlučne; dozvoliće vam da u bilo kojem trenutku kreiranja vašeg dokumenta izmenite čak i početna podešavanja. Naravno da će to povući za sobom manje ili više prepravki u već izrađenom dokumentu, ali se barem nećete zaglaviti zato što niste sve predvideli odmah na početku izrade dokumenta. Kada to znate, možete opuštenije pristupiti otvaranju dokumenta, bez bojazni da vas pogrešna odluka može koštati ponovnog rada iz početka.

Dobro isplaniran dokument od starta povećava produktivnost, tako da nećemo, u ovom uputstvu, preskočiti ovu vrlo važnu stepenicu.

3.1 Planiranje dokumenta

Opšti plan dokumenta za ovo uputstvo glasi:

1. Želimo da visina lista bude takva da staje cela u jedan standardni ekran od 17" i da se ne mora uvećavati da bi se čitala standardna visina slova od 10 do 11 pt.
2. Želimo da se dokument može po želji štampati na kućnom štampaču na format lista A4, ali i da se može štampati kao pravi časopis klasičnom štampom uz manje prilagođavanje.
3. Konačan proizvod je *PDF*.

Trebalo bi da je ovo dovoljno podataka za otvaranje dokumenta. Na osnovu ovih zahteva izabraćemo sledeće:

1. Portret za položaj lista, da bi izgledao kao standardni časopis.
2. Visina lista da bude 210 [mm] (polovina A4 formata 210×297 [mm]), to znači da biramo A5 format da bi se mogla štampati po dva lista na jednu A4 stranu na kućnim štampačima.
3. Biramo dvostranu štampu.

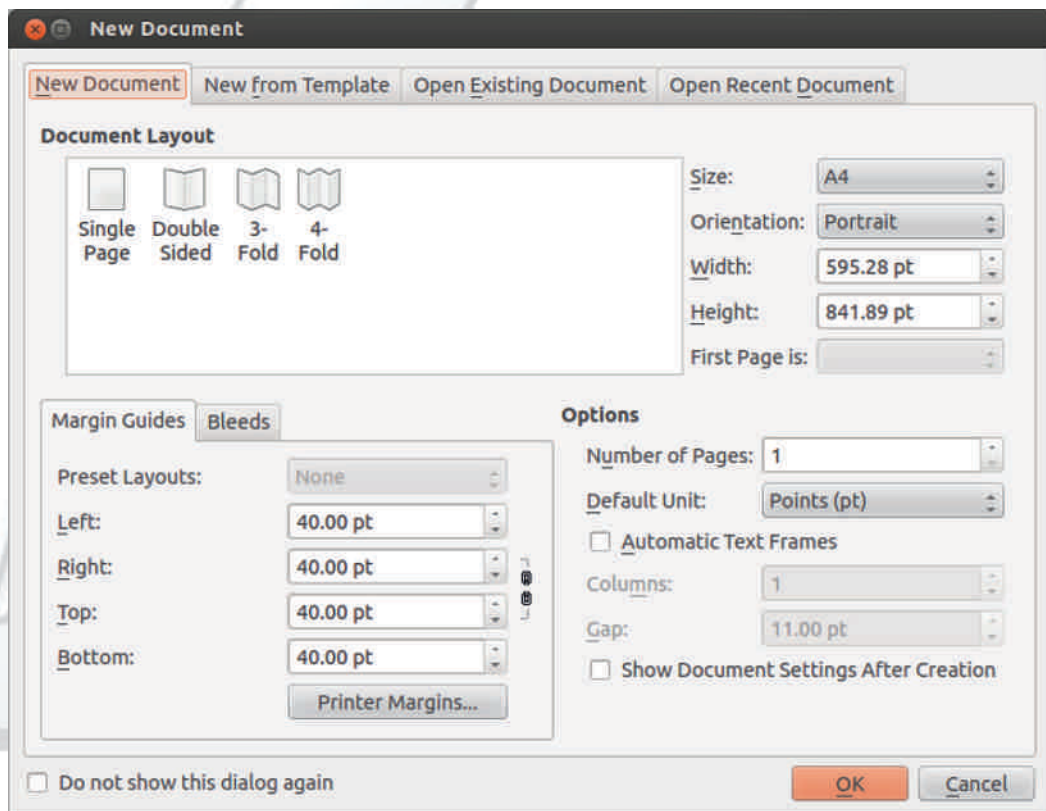


4. Pošto nam je konačan proizvod *PDF*, ne moramo da dodajemo ivice za opsecanje (u slučaju da želite da štampate klasičan papirni časopis, lako je naknadno dodati ivice za opsecanje).

Osim plana samog izgleda, potrebno je pripremiti i sadržaj časopisa. Sadržaj je najbolje unapred pripremiti u programima otvorenog kôda koji su za to najpogodniji; tekst u *LibreOffice*-u a ilustracije u *GIMP*-u ili u *Inkscape*-u.

3.2 Otvaranje novog dokumenta

Slika 3.1 Prozor *New Document*



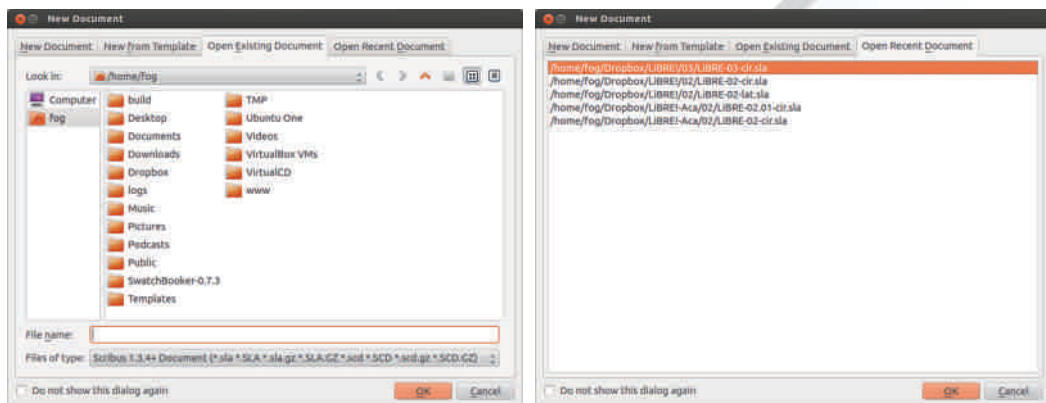
Sad je sve spremno za početak rada. Sledeći korak je pokretanje *Scribusa*. Prvi prozor koji će vas dočekati u *Scribusu* je *New Document*. U tom početnom prozoru se podešavaju postavke novog dokumenta ili otvara neki već postojeći

3 Otvaranje dokumenta

dokument. Za otvaranje već postojećih dokumenata zadužene su kartice:

1. *Open Existing Document* - Otvara prozor za pretragu tvrdog diska i očekuje da ručno nađete već postojeći *Scribus* dokument,
2. *Open Recent Document* - Otvara spisak nedavno otvaranih *Scribus* dokumenata.

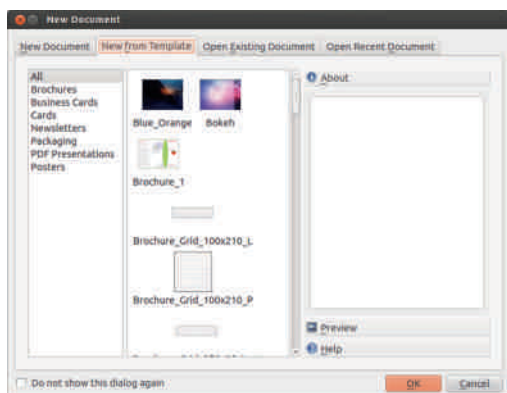
Slika 3.2.1 i 3.2.2 Kartice *Open Existing Document* i *Open Recent Document*



Pretpostavljamo da prvi put otvarate *Scribus* i da još nemate nijedan dokument, pa ćemo više pažnje posvetiti karticama *New Document* i *New from Template*.

3.2.1 Kartica *New from Template*

Slika 3.3 Kartica *New from Template*



Ova kartica služi za otvaranje predefinisanih dokumenata. Već postoje pedesetak definisanih nacrti različitih namena. Tu su nacrti za brošure, posetnice, kartice, reklamna pisma, ambalažu, *PDF* prezentacije i postere. Naknadno se mogu dodati i nacrti koje sami kreirate. Tako osnovne postavke možete da sačuvate i koristite ponovo kad god vam je to potrebno. Naročito je to slučaj kod izdavanja mesečnog časopisa. Samo jednom postavite

osnovna podešavanja i koristite ih svaki mesec za novi broj.



3.2.2 Kartica *New Document*

Prva i glavna kartica služi za ručno postavljanje osnovnih parametara dokumenta. Možete uočiti tri odvojene celine na tom prozoru:

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

3.2.2.1 *Options*

Slika 3.4 Prozor *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

Krenućemo od ovog dela, pošto se tu podešavaju neke opšte postavke koje utiču na druge dve celine *New Document* prozora. Kao prvo, postavimo da nam otvori odmah tri strane. Zatim, da nam je osnovna jedinica merenja milimetar (najopipljivija jedinica mere na našim prostorima) i uključimo *Show Document Settings After Creation*. Ovo poslednje će nam odmah po kreiranju ove tri strane otvoriti dijalog za fino podešavanje dokumenta. Ako uključimo *Automatic Text Frames*, u sve tri strane će se automatski kreirati tekstualni prozor pune veličine, od margine do margine. Mi ne želimo da to automatski odradimo, nego ćemo taj tekstualni prozor naknadno ručno kreirati i to tamo gde nam zaista treba.

3 Otvaranje dokumenta

3.2.2.2 Document Layout

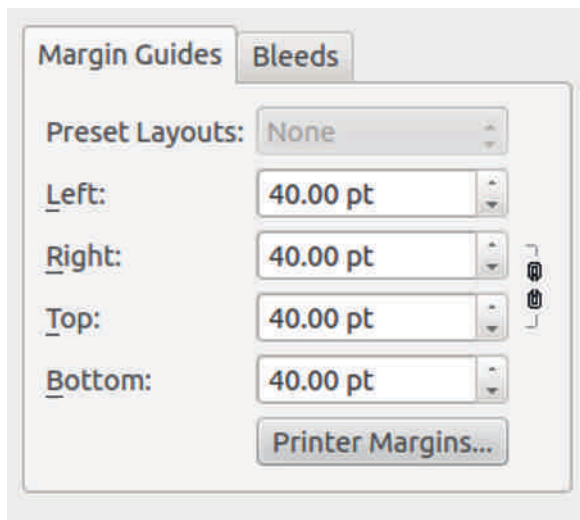
Slika 3.5 Prozor *New Document - Document Layout*



U ovom delu se postavlja osnovni izlaz strane i njegova dimenzija. U našem slučaju mi podešavamo da izlaz bude *Double Sided* (obostrana štampa), *A5*, *Portrait*, a pošto smo podesili da nam je osnovna jedinica mere [mm], dimenzije A5 formata će se pojaviti u milimetrima.

3.2.2.3 Margin guides/bleeds

Slika 3.6 Prozor *New Document - kartice Margin guides i Bleeds*



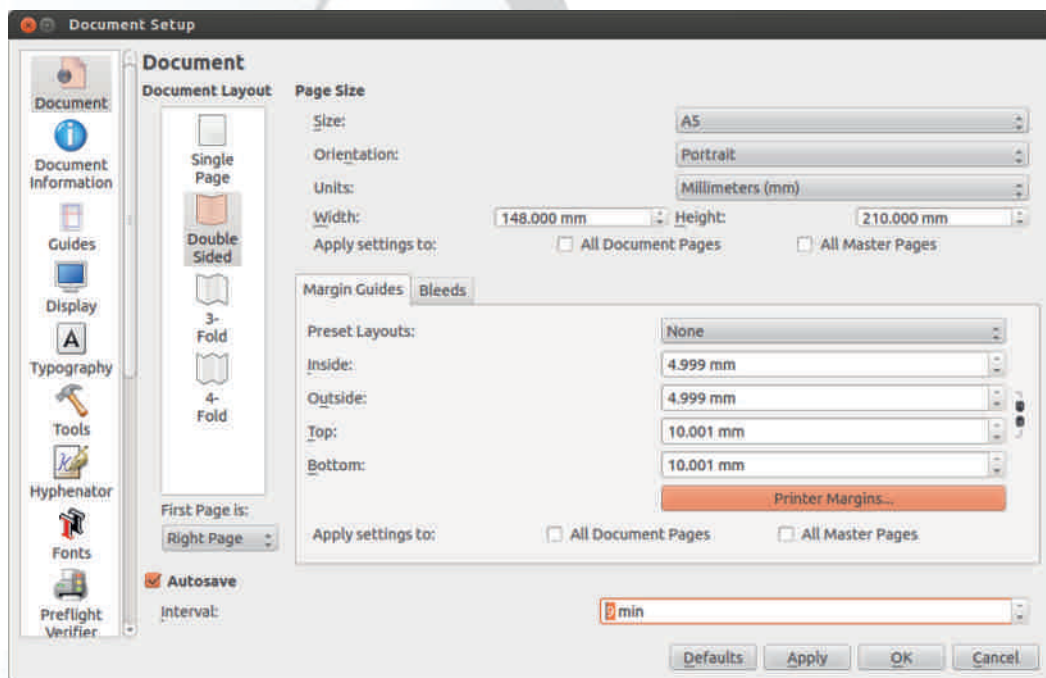
Za kraj, postavimo vođice margine strane. Pošto smo namestili da je osnovna mera [mm], i ovde će biti promenjene vrednosti u milimetrima. Za početak možemo postaviti margine levo i desno (odnosno u slučaju dvostrane štampe, *inside*, *outside*, spoljašnja i unutrašnja margina) po 5 [mm], a za gore i dole po 10 [mm] zbog zaglavlja i podnožja. Pošto nam je krajnji proizvod *PDF*, *Bleeds* nas ne interesuju. *Bleeds* je nad mera lista koja se ostavlja za opsecanje lista nakon štampanja.



Pošto smo sve željene parametre definisali, možemo da kreiramo naše prve tri strane klikom na *OK* dugme.

3.3 Document Setup

Slika 3.7 Prozor *Document Setup*



Bilo bi suviše jednostavno kada bi ovo, što smo do sada uradili, bilo sve što treba podesiti na jednom novom *Scribus* dokumentu. Sa druge strane, upravo to bi bilo komplikovano jer bismo tada sve ostale postavke morali pojedinačno na svakoj stranici posebno podešavati. Jednom postavljeni svi opšti parametri dokumenta znatno povećavaju produktivnost rada na dokumentu, a i sam rad je znatno ugodniji.

Zato je dobro odmah na početku rada na dokumentu postaviti sve ili skoro sve opšte parametre dokumenta. Zato smo u prethodnom dijalogu uključili *Show Document Settings After Creation* i klikom na *OK* dugme, osim kreiranja stranica, odmah se otvara prozor *Document Setup*.

3 Otvaranje dokumenta

Ovaj složeni dijalog je zadužen za sve aspekte podešavanja osnovnih postavki dokumenta na koje se odnosi i dostupan je korisniku u bilo kojem trenutku rada na tom dokumentu, a ne samo na početku njegovog kreiranja. Do ovog dijaloga može se doći kroz padajući meni *Scribus-a*

File > Document Setup

tako da nema bojazni da će nam neko pogrešno podešavanje smetati u daljem radu. Uvek se može to ispraviti i nastaviti sa radom na dokumentu. *Document Setup* sadrži podešavanja:

- *Document* - Dijalog isti kao *New Document* sa dodatkom podešavanja *autosave* vremena.
- *Document Information* - Ovde se unose dodatne informacije o dokumentu.
- *Display* - Dijalog namenjen podešavanju prikaza elemenata dokumenta na ekranu, i pomoćnih informacija.
- *Typography* - Podešavanje tipografskih elemenata.
- *Tools* - Složeni dijalog namenjen podešavanju podrazumevanih postavki teksta, slika, oblika, poligona, linija, alata za uvećavanje (*zoom*) i alata za umnožavanje i rotiranje.
- *Hyphenator* - Podešavanje hifenacije teksta.
- *Fonts* - Omogućava izbor fontova koji će biti korišćeni u dokumentu.
- *Preflight Verifier* - Podešavanje verifikatora dokumenta. Verifikator može da proveri sve elemente dokumenta pre pravljenja *PDF*-a ili pre štampe. Koliko stroga treba da bude provera, podešava se upravo ovde.
- *PDF Export* - Podešavanje *PDF* izdavača. Ovde se podešava vrsta i kvalitet *PDF* izlaza dokumenta.
- *Document Item Attributes* - Dijalog za dodavanje atributa elementima dokumenta.
- *Table of Contents and Indexes* - Dijalog za dodavanje sadržaja dokumentu.
- *Sections* - Podešavanje sekcija numerisanja strana. Ovde se može podesiti da su stranice uvoda i indeksa dokumenta drugačije numerisane u odnosu na stranice glavnog dela dokumenta.
- *Color Management* - Dijalog za podešavanje šema boja u dokumentu. U slučaju da je *PDF* krajnji proizvod, šema boja nije potrebna, a za štampu je ovo veoma bitan element podešavanja dokumenta.

Document Setup je za naše potrebe po podrazumevanim vrednostima već prilično dobro podešen. Napravićemo samo nekoliko intervencija koje će nam pomoći u daljem radu na dokumentu.

Jedno od korisnih početnih podešavanja je prethodno biranje fontova koji će biti korišćeni u dokumentu. Svi mi na svojim računarima imamo mnogo fontova. U dokumentu ćemo koristiti najviše dve ili tri familije fontova, a ostali nam nisu potrebni. Da bismo olakšali kasnije biranje fonta za ubačeni tekst, ovde



možemo da uključimo samo željene familije pa nam u radu ostali fontovi neće smetati, a ujedno sprečavamo da se neželjeni font pojavi u dokumentu.

Ako želite hifenaciju teksta (prelamanje reči na kraju reda) to treba podesiti u *Hyphenatoru*. Za našu latinicu treba izabrati jezik *Croatian*. Nažalost srpskog jezika još nema, pa samim tim nema ni ćirilične automatske hifenacije. Osim biranja jezika, dovoljno je još samo uključiti *Hyphenate Text Automatically During Typing* da bi tekst bio automatski prelomljen na kraju reda.

Sve ostalo možemo podešavati i naknadno.

Ovim smo završili otvaranje novog dokumenta. Da bismo prihvatili sve promene, dovoljno je samo zatvoriti prozor *Document Setup*.

Ovo nije kraj podešavanjima novog dokumenta. Treba dodati stilove, definisati boje, *layere*, vođice, kreirati master strane i još mnogo toga, ali o tome ćemo u nastavku male škole.

4 Formatiranje stranica

4 Formatiranje stranica

Kada smo otvorili novi *Scribus* dokument, kreirali smo tri prazne stranice. Imali smo u vidu da časopis ima naslovnu, levu i desnu stranicu.

Naslovnu stranicu ćemo ostaviti za kraj. Njoj ćemo posvetiti posebnu pažnju, jer je ona „šlag na torti“, glazura.

Odmah prelazimo na uređivanje leve i desne stranice budućeg časopisa. Neki delovi stranica časopisa su isti i mogu se odmah urediti i primenjivati na svakoj novoj stranici. Tu pre svega mislimo na zaglavlje i podnožje stranice, koji sadrže informacije o imenu rubrike, teksta koji se nalazi na toj stranici, ime časopisa, logo časopisa, datum i broj stranice. Osim ovih informacija, zaglavlje i podnožje stranica može da sadrži i grafičke elemente koji fizički odvajaju ove oblasti od glavnog dela stranice.

Biće nam potrebno malo planiranja. Moramo unapred smisliti i odlučiti:

- Šta će se nalaziti u zaglavlju i podnožju stranice?
- Da li ćemo nekim grafičkim elementima odvajati zaglavlje i podnožje od glavnog dela stranice?

Na osnovu ovih odluka tačno ćemo videti šta je od ovih elemenata identično na svakoj stranici časopisa i koji se elementi menjaju u zavisnosti od sadržaja stranice. Identični elementi, kao što su grafički elementi odvajanja, ime časopisa, logo, datum i broj strane, mogu da se kreiraju odmah, i naknadno primenjuju na svaku novu stranicu. Ostale elemente koji se menjaju, kreiraćemo naknadno po potrebi, ali ćemo im obezbediti poziciju i orijentaciju.

4.1 Master Page

Leva i desna stranica se razlikuju po položaju elemenata, tako da moramo da napravimo dve različite master stranice (engl. *Master Page*). Šta je to master stranica? Master stranica je unapred napravljeni šablon od identičnih elemenata



stranica. Jednom pripremljena master stranica može da se primenjuje na neograničen broj novih stranica, čime se obezbeđuje identičnost stranica i sprečavaju eventualne greške formatiranja tih elemenata koje mogu nastati prilikom ručnog kopiranja. Naknadna promena izgleda master stranice se takođe odražava na sve stranice na kojima je ta master stranica primenjena, što omogućava lake popravke.

Sada ćemo napraviti levu master stranicu na drugoj otvorenoj stranici, a zatim na isti način i desnu na trećoj stranici.


Master stranica u našem primeru će sadržati:

1. *Bezier curve* kao grafički element odvajanja zaglavlja i podnožja od glavnog dela stranice.
2. Ime časopisa i datum.
3. Broj stranice.

4.1.1 Leva master stranica

4.1.1.1 Crtanje *Bezier Curve*

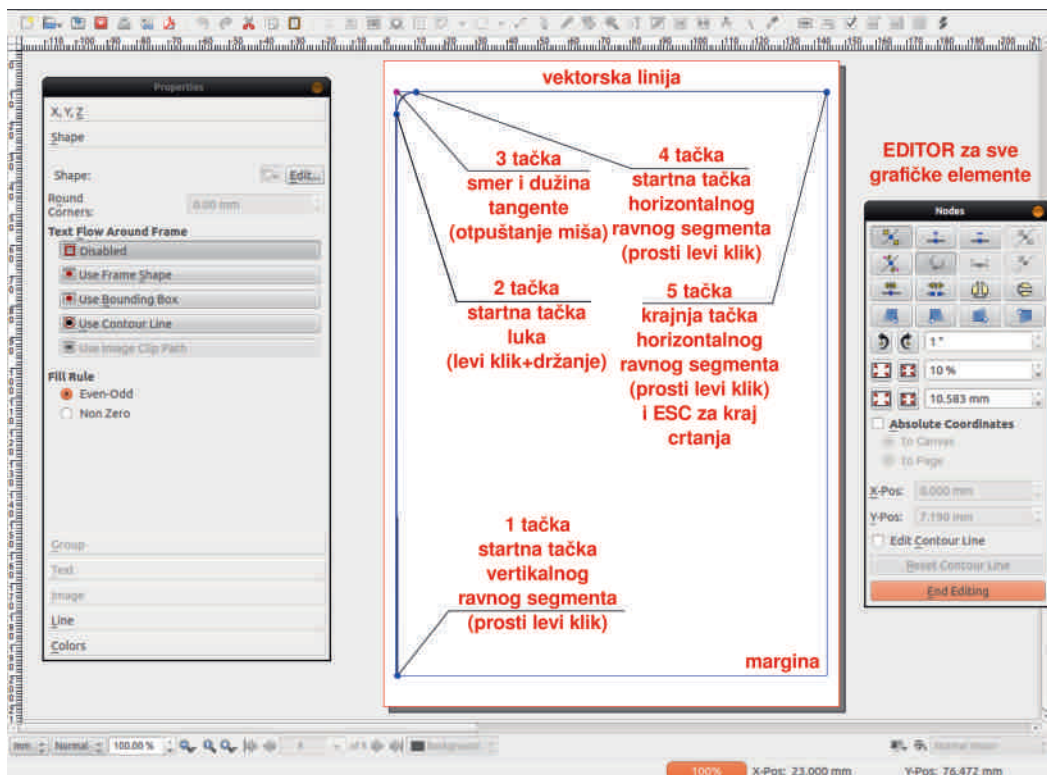
Za grafički element odvajanja izabrali smo *Bezier Curve*, ili na srpskom - neprekidnu vektorsku liniju. Vektorska linija se sastoji iz ravnih segmenata i pravilnih lukova. Definiše se sa više tačaka koje određuju dužine pojedinih segmenata. Ovo je ujedno, za crtanje najkomplikovaniji grafički element u *Scribusu*. Ostali elementi su uglavnom definisani samo dvema tačkama i eventualno svojim posebnim osobinama; na primer, *shape* (predefinisan oblik) koji je određen unapred svojim oblikom, a veličina se određuje sa dve tačke koje predstavljaju dijagonalu odabranog oblika.

Alat za crtanje vektorskih linija nalazi se u liniji alata  . Kada aktiviramo taj alat, možemo da počnemo sa crtanjem. Vektorske linije se crtaju postavljanjem tačaka koje ograničavaju segmente. Ovde treba razlikovati ravne segmente i segmente koji su lukovi. Ravne segmente započinjemo postavljanjem početne tačke prostim klikom u željenoj poziciji, a lukove započinjemo klikom, držanjem levog tastera miša i razvlačenjem tangente luka. Tek kad postavimo tangentu, možemo da nastavimo crtanje luka željene dužine. Na kraju kada završimo crtanje vektorske linije, treba pritisnuti taster *ESC* za prekid crtanja segmenata.

Iskoristićemo margine kao vodeće linije za našu vektorsku liniju. Crtaćemo liniju sa tri segmenta: vertikalnu pravu liniju, luk u uglu margine i horizontalnu ravnu liniju do kraja margine (Slika 4.1).

4 Formatiranje stranica

Slika 4.1 Crtanje *Bezier Curve*



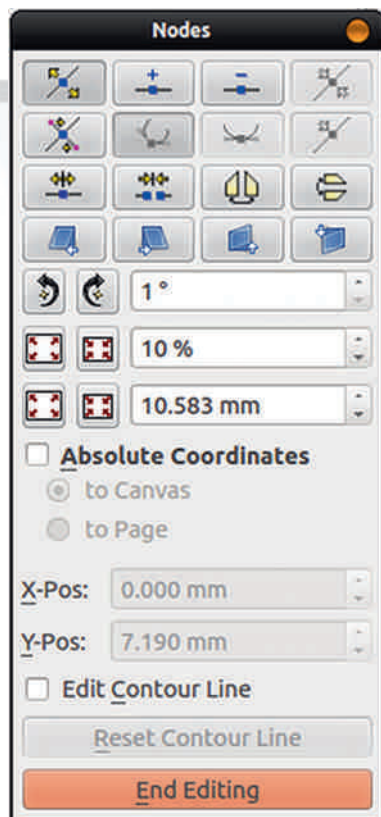
Napomena: Ako tačke neće automatski da se lepe za marginu, treba proveriti da li je u padajućem meniju *Page > Snap* markiran *to Guide*.



Verovatno prvi put nećete uspeti da nacrtate željenu liniju, a naročito mogu biti problematični lukovi. Ništa za to, čak i kad vidite da je luk iscrtan naopako, nemojte prekidati crtanje, nego nastavite dalje. Kada završite sa crtanjem cele linije, vrtićete se u uređivač i popraviti sve nedostatke linije.

Za ispravke vektorske linije potrebno je odabrati liniju i otvoriti *Properties* prozor (*F2*). U ovom prozoru treba odabrati *Shape > Edit...* i otvoriće se uređivač grafičkih elemenata *Scribusa* (Slika 4.2).



Slika 4.2 Uređivač grafičkih elemenata




Uređivač je veoma logičan, pa ćete lako shvatiti za šta je zadužen svaki pojedinačni alat u njemu. Ovog puta ćemo obratiti pažnju na dugme *Move node*  i *Move Control Points* .

Nodes ili čvorišta su tačke koje dele segmente vektorske linije i plave su boje. Kada je ovaj alat aktiviran, možete mišem pomerati ta čvorišta. *Control Points* su roze (pink) tačke koje kontrolišu, u ovom slučaju, oblik i usmeravanje luka. Kada je aktiviran alat *Move Control Points*, mišem možete da pomerate kontrolne tačke i time utičete na oblik i radijus luka.

Kada budete zadovoljni korekcijom vektorske linije, pritisnite dugme *End Editing* i promene će biti prihvaćene, a uređivač zatvoren.

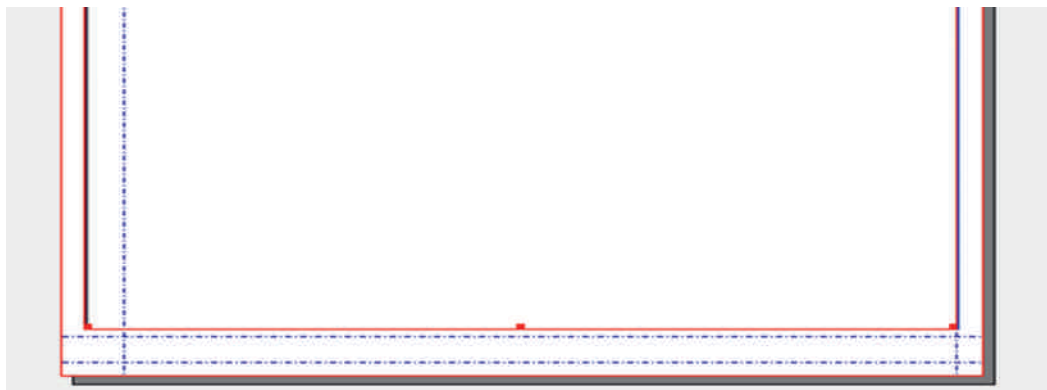
4.1.1.2 Text Frame i Guides

Pošto smo nacrtali liniju odvajanja, treba da postavimo ime časopisa. Ovaj deo je čist tekst. Sve tekstove u *Scribusu* unosimo isključivo u *Text Frame* (tekstualni okvir). Alat za tekstualni okvir se nalazi u liniji alata .

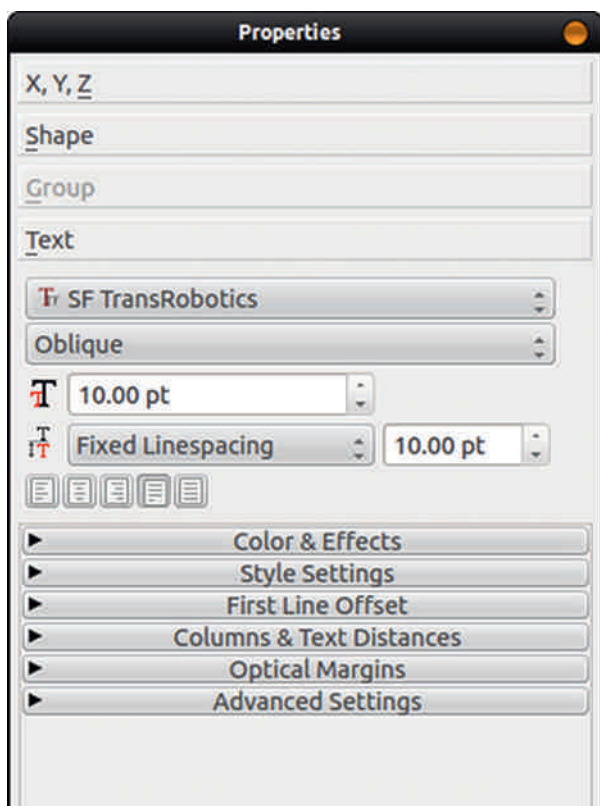
Da bismo lepo centralizovali tekstualni okvir, upotrebićemo *Guides*. *Guides* su vodeće pomoćne linije i lako su dostupne u svakom trenutku. Dovoljno ih je samo mišem prevući sa linije glavnog prozora *Scribusa* i postaviti na željeno mesto na stranici (Slika 4.3). Vertikalne vodeće linije „uzmite” sa levog vertikalnog lenjira, a horizontalne sa gornjeg horizontalnog lenjira.

4 Formatiranje stranica

Slika 4.3 Vodeće linije (*Guides*)



Kada uokvirite željenu poziciju vodećim linijama, možete da aktivirate alat za crtanje tekstualnog okvira i postavite okvir u željenu poziciju. Ostalo je samo da dva puta kliknete na taj tekst okvir i upišete ime časopisa.



Formatiranje teksta je tema za sledeći nastavak Male škole, ali ipak ćemo ovde navesti jedan od načina formatiranja teksta da ne bismo ostavili temu nedovršenu.

Obeležite ponovo tekstualni okvir i pozovite *Properties* sa *F2*. U *Properties* idite na karticu *Text*, (Slika 4.4). Odaberite željeni font, veličinu slova i poravnanje. Na slici 4.4 vidite da smo mi odabrali font *SF TransRobotics* (zvanični font *LiBRE!* časopisa), stil *oblique*, veličinu slova 10 [pt] i poravnanje desno za levu master stranicu.

Slika 4.4 *Properties-Text*



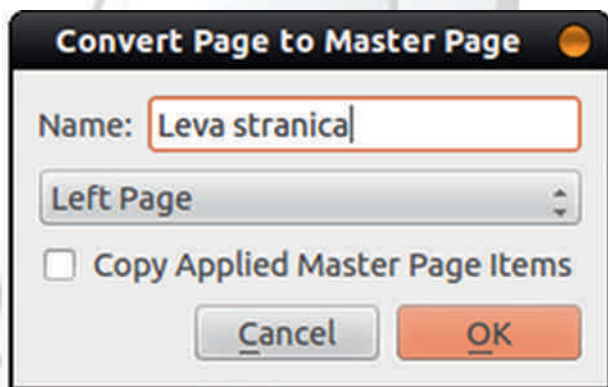
4.1.1.3 Broj stranice

Broj stranice je promenljiv element, ali *Scribus* ima mogućnost da automatski umeće broj stranice na unapred predviđeno mesto pa taj element postaje statičan i njegova pozicija se može odmah definisati u master stranici. Za to nam je potreban još jedan tekstualni okvir tačno ispod linije odvajanja. Kada ucrtate tekstualni okvir, ponovo dvokliknite na tekstualni okvir i iz padajućeg menija izaberite *Insert > Character > Page Number* ili još jednostavnije i brže sa tastature *CTRL+ALT+SHIFT+P*.

Ostalo je da se ponovo formatira umetnuti broj strane pomoću prozora *Properties > Text* i leva master stranica je gotova.

Na kraju bi trebalo još da snimimo ovu master stranicu. U padajućem meniju odaberemo *Page > Convert to Master Page...* i otvoriće se novi prozor (Slika 4.5). Unesite ime nove master stranice, izaberite da se ova stranica odnosi na *Left Page* i klikom na *OK* završite snimanje master stranice. Na prvi pogled se ništa nije promenilo, ali zapravo mi sada imamo novu master stranicu, što možete proveriti u padajućem meniju *Edit > Master Pages...*

Slika 4.5 Konvertovanje stranice u *Master page*



Za kraj: U nastavku je ostalo da sami na isti način napravite desnu master stranicu. Ove master stanice primenićemo na novim stranicama koje budemo otvarali.

Sada smo sve pripremili za dodavanje glavnog sadržaja. U sledećim poglavljima pozabavićemo se slojevima (*layers*), tekstualnim okvirima i stilovima.

5 Priprema stranica za unos teksta

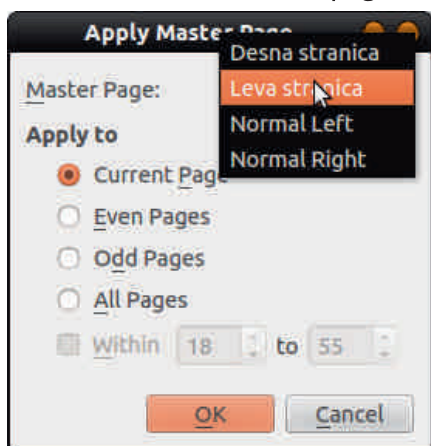
5 Priprema stranica za unos teksta

U prošlom poglavlju kreirali smo i sačuvali master stranice za levu i desnu stranicu našeg *PDF* časopisa. Sada idemo korak dalje i primenjujemo ove master stranice na postojeće, već otvorene, drugu i treću stranicu, a posle ćemo ih primeniti i na sve nove stranice koje budemo kreirali.

Sa druge i treće stranice obrisaćemo vektorsku liniju koju smo nacrtali sa ciljem kreiranja master stranice, i obrisaćemo tekst i broj stranice iz podnožja stranice. Umesto toga, primenićemo snimljenu master stranicu i to levu na levoj stranici a desnu na desnoj stranici.

Najjednostavniji način za primenu master stranice na stranici je klik desnim tasterom miša na stranicu i odabir iz dijaloga *Apply Master Page...* U dijalogu biramo željenu master stranicu i metu primene. Kao meta može se izabrati trenutno aktivna stranica, sve neparne stranice, sve parne stranice ili od jedne do druge stranice. Jednostavnim odabirom master stranice (leve ili desne koju smo kreirali), izborom *Current page* (trenutne aktivne stranice) i klikom na dugme *OK*, primenićemo master stranicu na stranice, prvo na stranici 2 a zatim na isti način i na stranici 3.

Slika 5.1 Primena *Master page* na postojeću stranicu

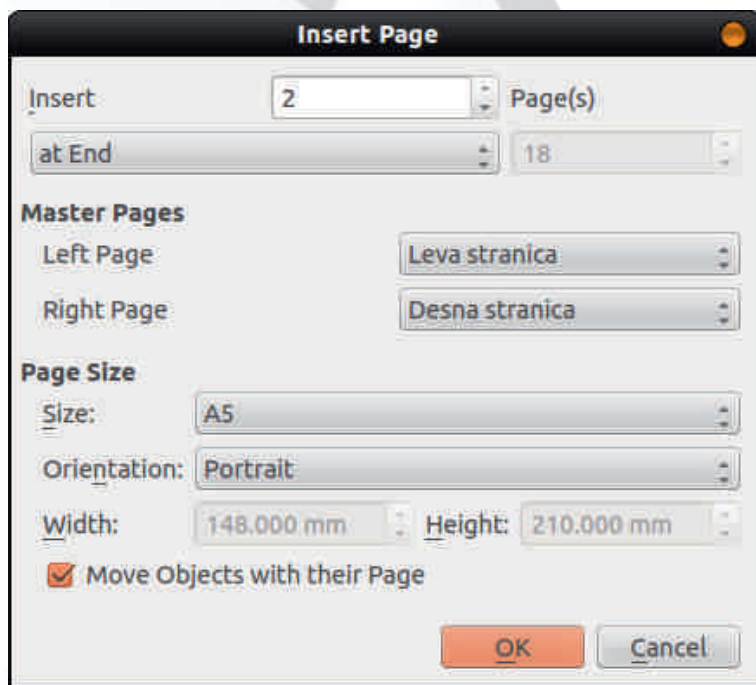


Dodaćemo sada i dve nove stranice (4 i 5), i odmah pri otvaranju primeniti master stranice. Idemo na padajući meni *Page > Insert* i otvoriće se novi dijalog. U tom dijalogu prvo treba upisati koliko stranica želimo da otvorimo (u našem slučaju dve). Posle toga upišemo gde želimo da otvorimo nove stranice. Opcije su **pre trenutno aktivne stranice** (*before Page*), **posle trenutno aktivne stranice** (*after Page*) ili **na kraju dokumenta** (*at End*). Mi ćemo izabrati da se otvore na kraju dokumenta. Sada



nas još zanima da na tim stranicama primenimo master stranice, pa ćemo odabrati naše kreirane master stranice - levu za leve stranice i desnu za desne stranice. Pored ovog, postoji mogućnost da te stranice promene format, ali to nas ne zanima, pošto želimo u celom dokumentu da imamo isti format stranica, pa ćemo samo kliknuti na *OK* da bismo kreirali naše nove stranice.

Slika 5.2 Primena *Master page* na novootvorene stranice



Primetićemo da je izgled stranica 2 i 3 sada isti kao i pre brisanja onih elemenata koji su ušli u sastav master stranice, ali sa tom razlikom da im je sada nemoguće pristupiti i ponovo ih editovati. To je zato što se master stranica ponaša kao specijalan *layer*. Najpre ćemo pojasniti pojam *layera*. U grafičkim programima, *layer* označava sloj nekog crteža. Najčešće se tumači i poredi sa prozirnim folijama koje postavljamo na crtež i zatim crtamo po njima. Svaka folija se uređuje za sebe, ali se uvek, osim ako drugačije ne naredimo, vide sve folije, i to u redosledu po nivoima koje smo odredili. Naravno da gornji *layeri* imaju prioritet i elementi grafike iz gornjih *layera* zaklanjaju elemente u donjim *layerima* pa se mora voditi računa o njihovom rasporedu. U *Scribusu*, kao i u svim drugim grafičkim programima, po otvaranju novog dokumenta kreiran je samo jedan *layer*, on se u *Scribusu* zove *Background* i vidljiv je u navigacionoj liniji.

5 Priprema stranica za unos teksta

Master stranica se ponaša kao *layer* koji se nalazi ispod prozirnog *Background layera*. Jedina razlika u odnosu na običan *layer* je ta što se ne pojavljuje u padajućem izboru *layera* na navigacionoj liniji. Jedini način da se pristupi master stranici i na njoj nešto izmeni je da se otvori *editor* master stranice. To se postiže odabirom iz padajućeg menija *Edit > Master Pages...*

5.1 Postavljanje glavnog tekstualnog okvira na stranicu

Svaka knjiga, brošura i časopis imaju svoju formu stranice, a u njoj dominira tekstualni okvir. Svi ostali elementi su podređeni tekstu. Postoje različite metode slaganja teksta na stranici. U knjigama dominira tekst u jednoj monolitnoj koloni. Za razliku od knjiga, časopisi obično tekst slažu u više užih kolona, jer po nekim istraživanjima to doprinosi bržem čitanju. Kolone u časopisu su toliko široke da oko može jednim pogledom da obuhvati ceo red bez pomeranja očne jabučice, tako da čitalac časopisa nesvesno samo pomera pogled u pravcu gore-dole i tako dobija na brzini čitanja.

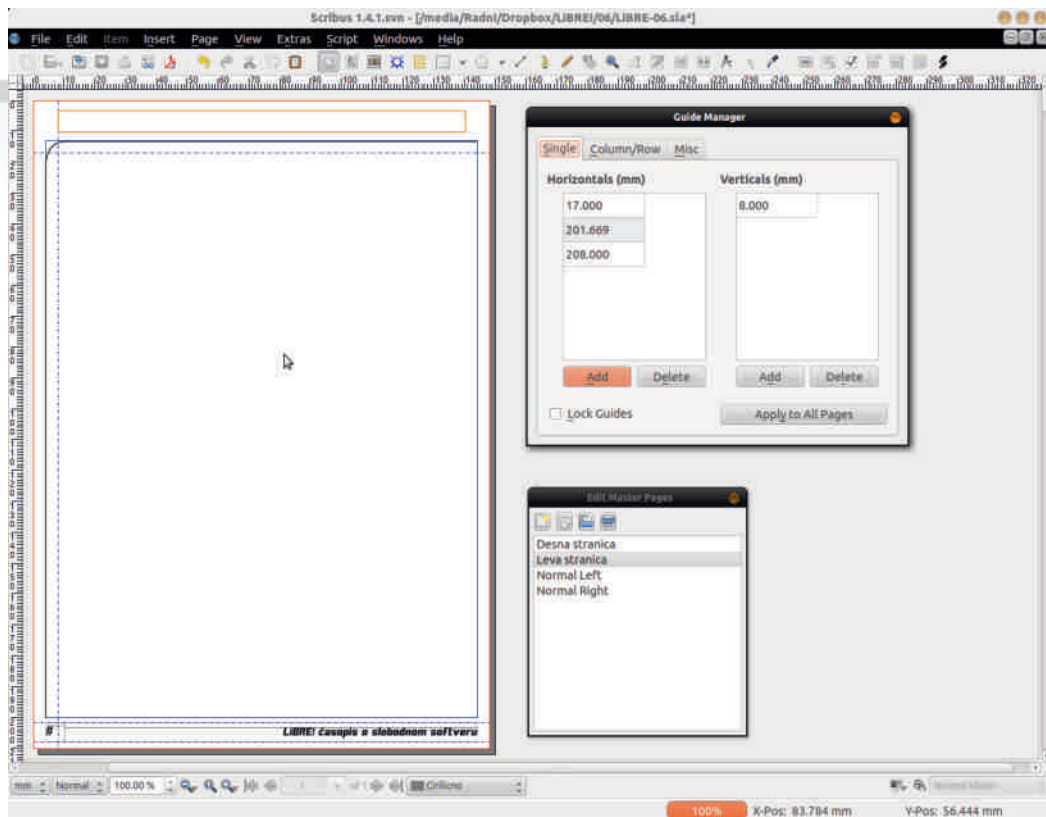
Ovo je glavni razlog zbog kojeg i naš časopis treba da ima dve kolone, iako je A5 relativno uzan format. Tekstualni okvir će i u našem časopisu biti dominantan element i obuhvataće čitav prostor u glavnom delu stranice koji je ograničen marginama. Imamo samo jedan problem, a to je da smo po liniji margine nacrtali vektorsku liniju razdvajanja. Zbog toga ćemo morati da napravimo dve vođice koje će odvojiti tekstualni okvir za po četiri milimetra od linija razdvajanja. Da ne bismo imali mnogo vodećih linija koje bi nam posle smetale, pravićemo različite vodeće linije za leve stranice i posebno za desne stranice. Koristićemo osobinu master stranice da se vodeće linije tamo kreirane pojavljuju i budu aktivne takođe na svim stranicama na kojima je ta master stranica primenjena. To znači da možemo našu levu master stranicu da dopunimo vodećim linijama koje su tačno odmaknute od vektorskih linija za 4 [mm], to jeste vertikalno na poziciji 8 [mm] (4 [mm] do margine + 4 [mm] odvajanja) i horizontalno na poziciji 17 [mm] (13 [mm] do margine + 4 [mm] odvajanja). Desnu master stranicu dopunjavamo vodećim linijama vertikalno na poziciji 140 [mm] (148 [mm] širina A5 – 4 [mm] do margine – 4 [mm] odvajanja) i horizontalno na poziciji 17 [mm] (13 [mm] do margine + 4 [mm] odvajanja).

Da se podsetimo još jednom celog postupka:

1. otvorimo editor master stranice (*Edit > Master Page... >* leva (desna) stranica)
2. otvorimo editor vodećih linija (*Page > Manage Guides...*)
3. dodajemo (dugme *Add*) horizontalne vođice na 177 [mm] i vertikalne na 8



[mm] (leva master stranica) odnosno 140 [mm] (desna master stranica).



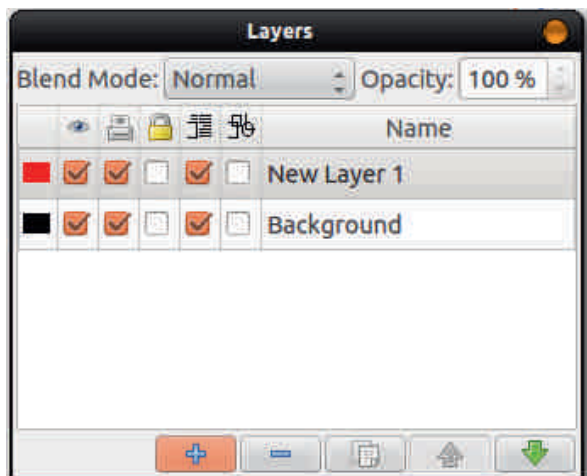
4. Za završetak samo zatvorimo dijalog *Manage Guides*, i na kraju i dijalog *Master Pages*.

Primetićete da su se vodeće linije pojavile na svim stranicama na kojima su master stranice primenjene. Sad je jednostavno postavljati tekstualne okvire unutar postavljenih vođica sa jedne strane i margina sa druge strane. Uradićemo sada i to.

Pre nego što kreiramo naš tekstualni okvir, napravićemo jedan novi *layer* samo za to. To je dobro jer onda *Background layer* možemo da koristimo za kreiranje pozadina ispod ubačenog teksta i druge slične efekte. Dijalog za kreiranje *layera* je u padajućem meniju *Windows > Layers* ili jednostavno *F6*. Jednostavnim klikom na „+“ dodaje se novi *layer* sa imenom „*New Layer 1*“. Dvoklikom na ime *layera* dobijamo mogućnost da promenimo ime, i mi ćemo ga promeniti u

5 Priprema stranica za unos teksta

„Tekst“. Ovde se vrše i fina podešavanja osobina *layera*. Jednostavnim potvrđivanjem polja možete podesiti da *layer* bude vidljiv ili ne, da bude štampan ili ne, možete ga zaključati da ne biste slučajno napravili neželjene promene na njemu, možete podesiti da tekst iz nižih *layera* „pluta“ oko elemenata iz tog *layera* (naročito korisno ako *layer* sadrži slike ili tabele, onda će tekstovi iz nižih *layera* okruživati ove elemente i neće biti pokriven) i na kraju,



jedna specifična osobina da elementi iz tog *layera* budu jasno označeni obojenom okvirnom linijom (naročito korisno ako su u pitanju linkovi, koji se prikazuju kao okvir oblasti u kojima su aktivni. Kao takvi nisu previše uočljivi, ali ako je ova opcija potvrđena, ovaj okvir će biti označen jasno upadljivom bojom). Sada možemo da zatvorimo dijalog *Layers* i krenemo sa kreiranjem tekstualnog okvira.

Slika 5.3 Prozor *Layer* - kreiranje novog *layera*

Proverimo u navigacionoj liniji da li je „Tekst“ *layer* aktivan, biramo alat za tekstualni okvir iz linije alata i jednostavno klikom (levi taster miša) u preseku postavljenih vođica (gornji levi ugao na levoj stranici), razvlačenjem (držanje tastera miša) do ugla margina (donji desni ugao na levoj stranici) i puštanja tastera miša, kreiramo novi tekstualni okvir.

5.2 Podešavanje tekstualnog okvira

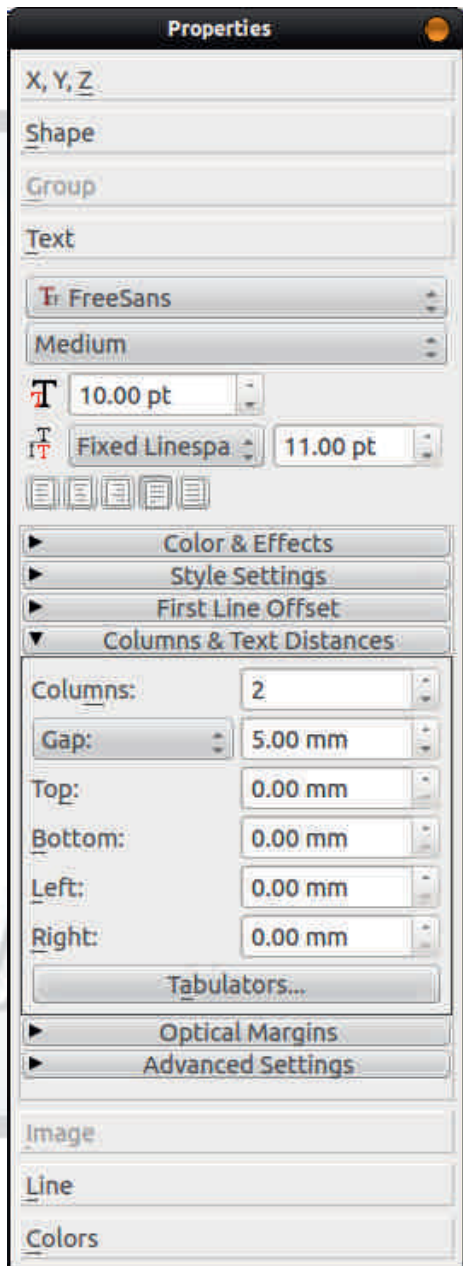
Da bi naš tekst stao u dve kolone, potrebno je urediti kreirani tekstualni okvir. To se radi pomoću *Properties* dijaloga koji smo koristili i u prošlom nastavku male škole. Tada smo ga koristili za formatiranje teksta, a sada ćemo da primenimo njegove opcije *Text > Columns > Text Distances*. Tu ćemo odabrati 2 za broj kolona i 5 [mm] razmaka između kolona (*Gap*). Ostala podešavanja odvajanja teksta od ivica nam za sada nisu interesantna, pa ćemo ih ostaviti na 0. Sva podešavanja u *Properties* dijalogu se odmah primenjuju, pa ne postoji posebno dugme za prihvatanje promena. Nakon završetka podešavanja ćemo



samo zatvoriti dijalog kako nam ne bi smetao.

Jednom napravljeni tekstualni okvir možemo da kopiramo na sve otvorene stranice. Najjednostavnije je da se to uradi *copy/paste* metodom; označimo tekstualni okvir i kopiramo ga u *clipboard* (*CTRL+C*), a zatim označimo novu stranicu i nalepimo (*CTRL+V*). Na desnim stranicama tekstualni okvir će biti pomeren u desno za 4 [mm], pa ih treba prosto pomeriti u predviđenu poziciju jednostavnim hvatanjem (mišem) okvira i pomeranjem.

Ovo je trenutak kada bi trebalo prvi put da sačuvamo naš rad kao *Template* (šablon). Pretpostavljamo da ćemo ovakvu organizaciju časopisa koristiti za svaki naredni broj časopisa, tako da nam odgovara da je bez sadržaja. Ovakav šablon nije kompletan i nedostaje mu još *layera*, predefinisanih boja, stilova, naslovna stranica i mnogo čega drugog, ali to možemo i naknadno dodati u ovaj šablon i snimiti ponovo. Snimićemo ovu verziju sa *File > Save as Template...* U otvorenom dijalogu, osim imena šablona, treba odabrati i kategoriju (u našem slučaju *Magazine*), i potvrditi da zapamti primenjene fontove (*Include Fonts*). Podrazumevano, šablon će biti snimljen u fascikli *~/scribus/templates*, i to nećemo menjati.



Slika 5.4 Prozor *Properties* - *Text* - *Columns & Text Distances*

6 Unos teksta u *Scribus*

U prethodnim poglavljima smo sve pripremili za ubacivanje teksta u naš časopis, sada ćemo objasniti nekoliko načina da ubacite vaš tekst u *Scribus*. Koliko je bitna ova operacija, govori i činjenica da postoji osam načina da se tekst ubaci u tekst okvir. Tri su osnovna načina:

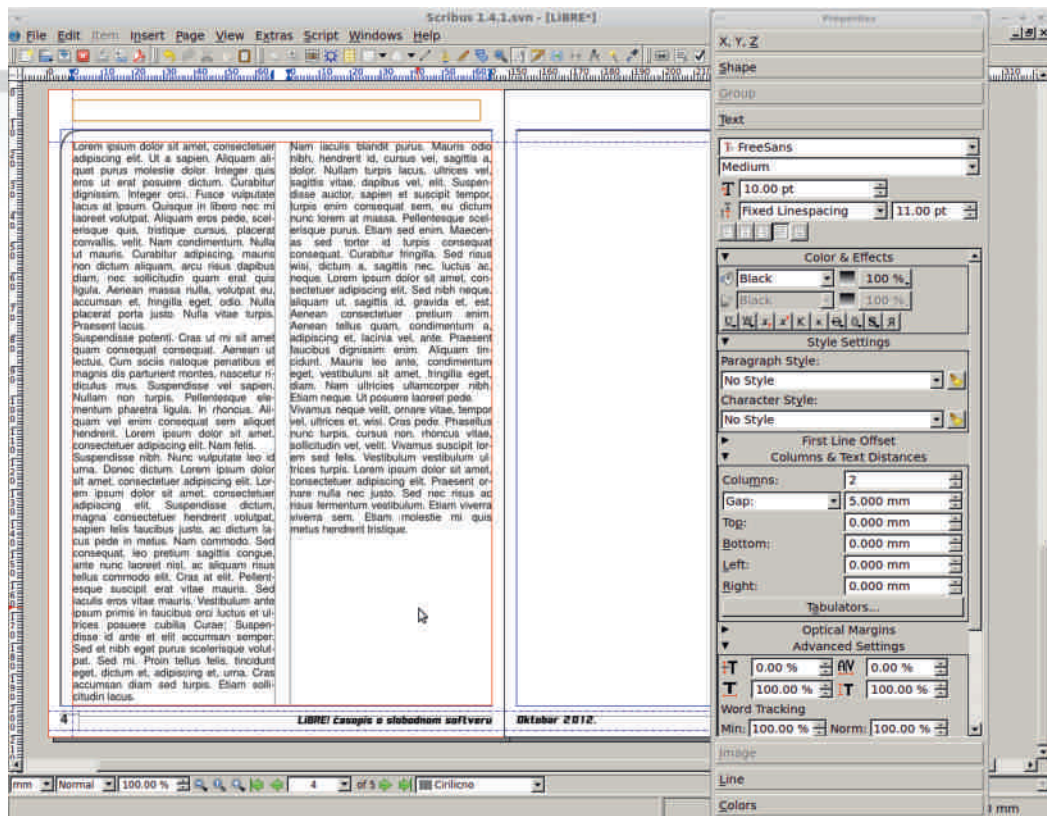
1. ručno - direktno u tekstualni okvir,
2. ručno - preko internog tekst editora i
3. uvozom iz spoljnjih izvora

6.1 Ručno ubacivanje teksta direktno u tekstualni okvir

Ovo je najjednostavniji način ubacivanja teksta u tekstualni okvir, ali ne i najlakši. Dovoljan je dvoklik na tekstualni okvir da bi se dobio tekst identifikator (*prompt*), i da bi bilo omogućeno da se u tekst okvir može kucati tekst pomoću tastature. Takođe je moguće tekst preneti iz nekog drugog izvora ili iz privremenog memorijskog prostora (*copy/paste* operacija). Kada smo rekli da je ovo najjednostavniji ali ne i najlakši način, to se prevashodno odnosilo na kucanje i formatiranje unetog teksta. Jedini način da se formatira tekst u toku ovakvog kucanja je pomoću već pomenutog *Properties (F2)* plivajućeg prozora i njegove sekcije *Text*. Izmene u formatiranju su odmah vidljive, a moguće je izvesti sve potrebne radnje na formatiranju teksta: izbor fonta, vrsta fonta, veličina fonta, veličina proreda, boja teksta, dekoracija teksta, stil teksta, stil paragrafa i sl.



Slika 6.1 Ručno kucanje teksta direktno u tekst okvir



Praktično, za neke manje stvari dovoljan je i samo ovaj način ubacivanja teksta.

6.2 Ubacivanje teksta ručno preko internog tekst editora

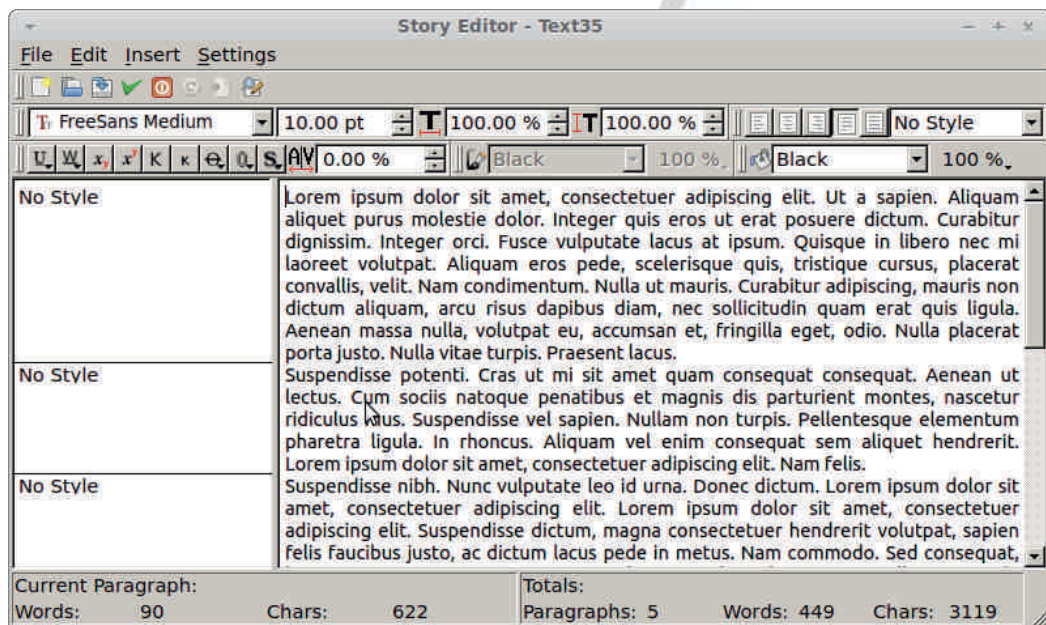
Interni tekst editor je dostupan kada je aktivan neki od tekstualnih okvira, i poziva se na više načina:

1. **CTRL+T**
2. Iz padajućeg menija *Edit >Text edit...*
3. Desnim klikom na tekst okvir i iz plivajućeg menija *Edit text...*
4. Preko ikonice *Edit text* iz linije sa alatima.

6 Unos teksta u Scribus

Sama činjenica da postoji 4 načina pozivanja ovog editora ukazuje na važnost ovog alata. Tekst editor je plivajući prozor *Scribusa* i nije tipa „što vidiš to ćeš i da dobiješ”. Za to postoje alati koji vrše razmenu teksta između tekst editora i tekst okvira na koji se odnosi, a pri tome se ne zatvara editor, što umanjuje taj nedostatak. Na slici 6.2 se vidi da editor ima izgled naprednih klasičnih tekst editora sa mnogo alata za formatiranje teksta. Ono što razlikuje ovaj editor u odnosu na druge tekst editore je leva kolona koja daje informacije o formatiranju svakog paragrafa teksta. Ovo je jedino mesto gde možemo jednim pogledom da se informišemo o stilovima koji su primenjeni na svaki paragraf unetog teksta, pa ako nešto nije u redu, ovde je najlakše utvrditi šta nije u redu i popraviti to.

Slika 6.2 Tekst editor



U ovom poglavlju ćemo preskočiti priču o formatiranju, a koncentrisaćemo se samo na dodavanje teksta i na razmenu teksta između tekst editora i tekst okvira. Tekst se u editor može uneti na 3 načina:

1. ručnim kucanjem teksta,
2. ubacivanjem iz privremenog memorijskog prostora (*copy/paste* operacija) i
3. uvozom iz eksterne tekst datoteke.



Prva dva načina su jasna sama po sebi. Objasnićemo samo treći način, i to kroz objašnjenje linije za manipulaciju sadržajem (slika 6.3).

Slika 6.3 Alati za manipulaciju sadržajem



Ova linija sadrži 8 alata:

1. *Clear all text* - briše kompletan tekst iz editora.
2. *Load from file* - učitava tekst iz eksterne *TXT* datoteke.
3. *Save to file* - snima sadržaj editora u datoteku.
4. *Update text frame and exit* - osvežava sadržaj u tekst okviru prema napravljenim izmenama u editoru i zatvara editor.
5. *Exit without updating text frame* - zatvara editor bez osvežavanja tekstualnog okvira (izmene neće biti primenjene na tekstualni okvir).
6. *Reload text from text frame* - učitava tekst iz označenog tekstualnog okvira u editor (upotrebljivo za učitavanje novog tekstualnog okvira u editor bez gašenja editora koji je obrađivao drugi tekst okvir).
7. *Update text frame* - obnavlja sadržaj tekst okvira koji se edituje bez zatvaranja editora.
8. *Search/Replaced* - standardni alat za pretraživanje teksta i izmene delova teksta.

Drugi alat omogućava korisniku da učitava sadržaj *TXT* datoteke u editor. Učitani tekst na ovakav način je neformatiran. Korisnik mora naknadno da formatira ovakav tekst.

6.3 Ubacivanje teksta uvozom iz spoljnih izvora

Ovaj način je pravi *DTP* (engl. *Desktop Publishing*) način koji podrazumeva da se svi elementi publikacije uglavnom pripremaju u eksternim programima koji su namenjeni za to. Tekst se, na primer, priprema u *LibreOffice Writeru*. U tom tekst procesoru se tekst piše i formatira, a u *Scribusu* se samo uvozi i prelama. Ovo omogućava autorima tekstova da slobodno rade bez potrebe da poznaju *Sribus*. Omogućava, takođe, da časopis koji radimo ima više različitih autora. Jedino je potrebno obezbediti da autori koriste jednaka formatiranja kako na kraju ne bi svaki tekst bio različito formatiran, a to se može postići standardizacijom i pravljenjem šablona za *LibreOffice Writer* kojeg bi koristili svi

6 Unos teksta u *Scribus*

autori. Nije *LibreOffice* jedini eksterni izvor koji može da se uveze u *Scribus*, osim *ODT* datoteka u *Scribus* može da se uveze:

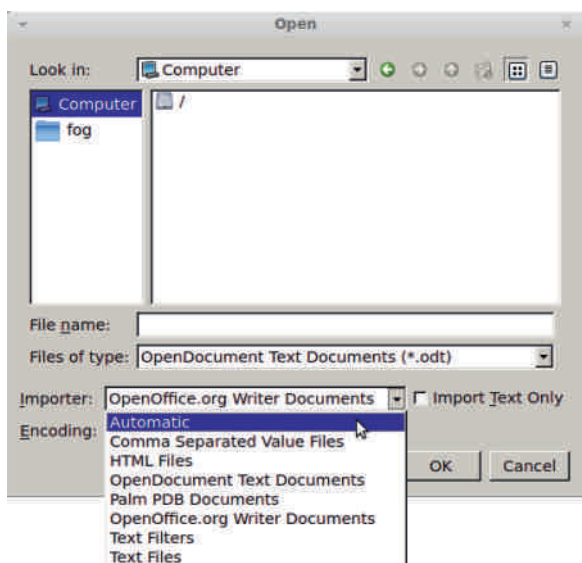
1. *CSV – Comma Separated Values files*
2. *HTML i HTM – HTML datoteke*
3. *PDB – Palm PDB Documents*
4. *SXW – Open Office Writer Documents*
5. *ODT – OpenDocument text Documents*
6. *TXT – Text Files* (Uvoz tekstualnih datoteka sa filterima stilova)

Zajedničko za uvoz svih ovih formata je to što pored samog teksta uvozimo i već urađeno formatiranje teksta. Pod uvezenim formatom se podrazumeva uvoz stilova paragrafa, stilova karaktera, fontovi i dekoracija teksta.

Moguća su neka manja odstupanja od originala, ali je to lakše popraviti nego formatirati velike tekstove ispočetka.

Uvoz teksta iz eksternih izvora se izvodi desnim klikom na tekst okvir i izborom iz plivajućeg menija *Get Text...*, ili još jednostavnije, samo označite tekst okvir i iskoristite prečicu sa tastature *CTRL+I*. Otvoriće se dijalog kao na slici 6.4.

Slika 6.4 Dijalog za uvoz teksta iz eksternih izvora



U pitanju je klasičan dijalog za biranje datoteke za uvoz u *Scribus*. Ono što je specifično za ovaj dijalog jeste padajući meni *Importer*, kojim se bira mehanizam (*engine*) za prepoznavanje i uvoz stilova sa tekstom. Pogrešno izabran mehanizam neće pravilno uvesti stilove i tekst u *Scribus*.

Na ovaj način moguće je uvesti tekst u *Scribus* bez formata, ukoliko nam nije potreban, vrlo jednostavnim potvrđivanjem polja *Import text only*.



Ovo bi bilo skoro sve o uvozu teksta i formata u *Scribus*. U sledećem poglavlju ćemo se pozabaviti samim formatiranjem teksta.



7 Formatiranje teksta

Došli smo do ključnog dela ovog tutorijala. Formatiranje teksta je najkomplicovaniji i najvažniji deo *DTP*-a (stonog izdavaštva). Iako je ovo ključni deo, u internet dokumentaciji *Scribusa* nije baš idealno obrađena ova oblast, tako da smo većinu znanja prikupili na osnovu iskustva; eksperimentisanjem i imamo nameru, u ovom nastavku, da vam to iskustvo što bolje prenesemo. Možda ovo i nije najbolji način, ali sigurno daje rezultate. Cilj je da pokažemo jedan od načina kako „naučiti“ *Scribus* da pravilno prepozna uvezeni tekst i da ga na što bolji način formatira, tako da nama preostanu, nakon uvoza teksta, samo sitna doterivanja. Mnogo je varijacija i mogućnosti formatiranja teksta, pa nemojte očekivati da vam prenesemo sve.

Mi najviše koristimo uvoz *HTML* formata (iz *wiki* redakcije projekta) u *Scribus*, pa će to biti okosnica ovog tutorijala, ali ćemo i uporediti taj način sa uvozom *ODT* tekstova iz *LibreOffice Writera*. Daćemo razlike i prednosti jednog, odnosno drugog načina uvoza teksta, a sa osvrtom na automatsko formatiranje teksta.

Ako ste u međuvremenu pokušavali da primenite savete iz prethodnog poglavlja, i da uvezete tekst i format iz nekog od spoljnjih izvora, verovatno niste dobili idealne rezultate. Uvezeni tekst je bio po sadržaju jednak kao i original, ali formatiranje je najverovatnije bilo „ništa sa ničim“, ni približno originalu.

„Niko se nije naučen rodio“, kaže stara poslovice, pa tako ni *Scribus*. *Scribus* uvozi tekst i formate ali nije uvek siguran šta i kako to da izvede i u šta da pretvori. *Scribus* će prepoznati formate čitavih paragrafa i takođe formate pojedinih reči. Formate paragrafa će smestiti u svoje stilove, a formate reči će, kako najbolje zna, „prevesti“ direktno u svoj tekst. Pod formatima reči, najčešće se podrazumeva dekoracija teksta (*bold*, *italic*, *bold-italic*, *underline*), ali i promena fonta pojedine reči ili njeno bojenje drugom bojom.

7.1 Tekst uvezen iz *HTML* datoteke

Ako vam je redakcija časopisa na internetu, onda je uvoz *HTML* datoteka logičan



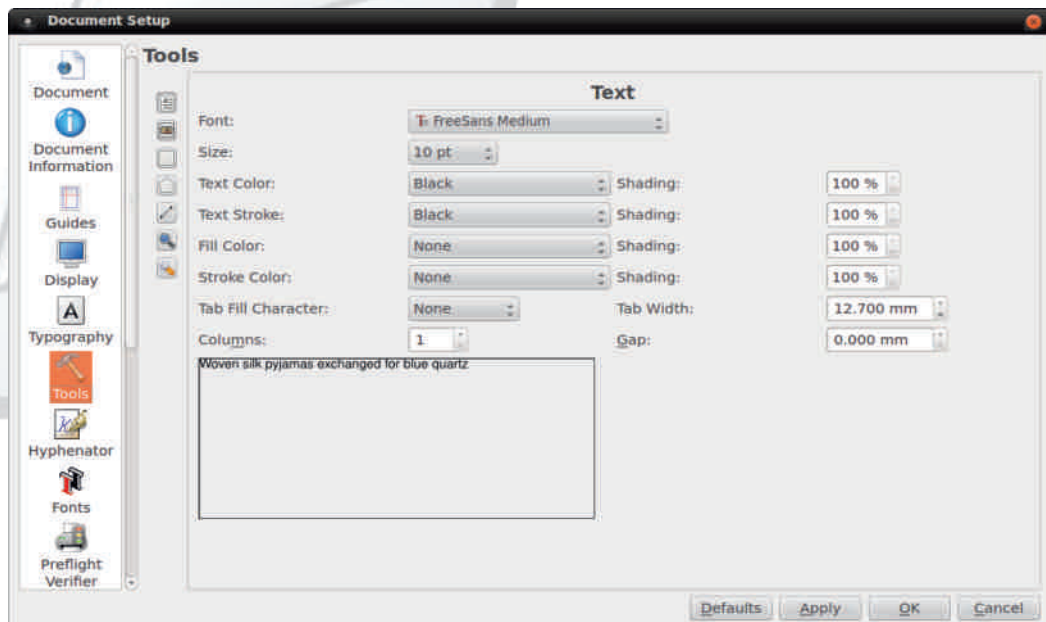
izbor. Odmah da kažemo da prevođenje *HTML* kôda nije idealno, ali je dovoljno dobro da se dobije poluproizvod koji sa par klikova može da se doradi kako bi se dobili zadovoljavajući rezultati.

7.1.1 Formatiranje reči unutar paragrafa

Prvo ćemo se osvrnuti na formate reči. *Scribus* bez problema prepoznaje tagove *b*, *strong*, *i*, *em*, *u*. Kôdove *font*, *Scribus* ignoriše, bar mi još nismo uspeli da primetimo uslove koje menjaju ti kôdovi, tako da treba voditi računa koje *HTML* kôdove koristimo. Kôdove koje prepoznaje, *Scribus* pretvara u odgovarajući format tih reči. Ako to ne uradi odmah po uvozu, to nije moguće naknadno ispraviti, zato to moramo odmah podesiti po uvozu. Sve što *Scribusu* nije jasno on pita (uglavnom) u toku uvoza. Ako se font koji se uvozi ne poklapa sa podrazumevanim u našem dokumentu, *Scribus* pita kojim da ga zameni. Isto tako, ako font ne postoji uopšte u izboru fontova, *Scribus* će pitati kojim fontom da ga zameni.

Iz ovog se sada podrazumeva da morate prvo da definišete koji je osnovni font. Padajući meni *File* > *Documents Setup* > *Tools* > *Text Frame Properties*. Na tom mestu biramo osnovni font. Mi biramo *FreeSans*, 11 pt, *black*, *text stroke black*, ... (slika 7.1).

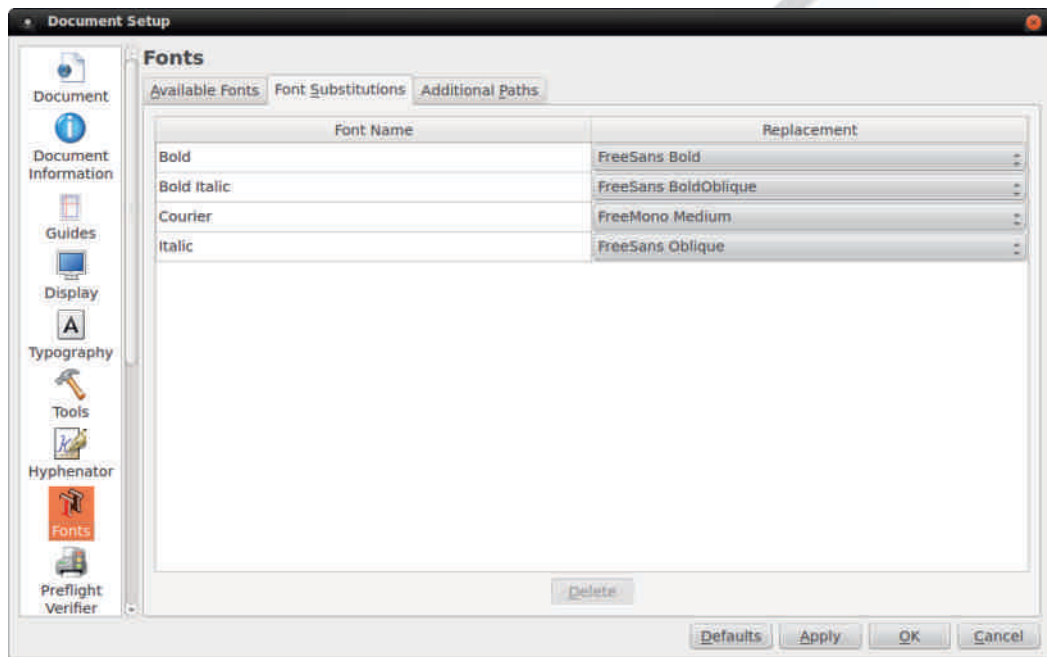
Slika 7.1 *Text Frame Properties*



7 Formatiranje teksta

Prilikom uvoza teksta u *Scribus*, otvoriće se par dijaloga koji će upitati kojim fontom želimo da zamenimo *italic*, *bold*, *italic-bold* i druge nepodrazumevane fontove. Ako smo dobro odgovorili na sva pitanja, na kraju ćemo dobiti dobro formatiranje reči unutar uvezenog teksta. Ako smo pogrešili i nismo uopšte definisali te fontove, to moramo odmah popraviti. Idemo na padajući meni *File > Documents Setup > Fonts* kartica *Font Substitutionas* (slika 7.2).

Slika 7.2 *Font Substitutionas*



Date su vrste fontova i padajući meni iz kojeg možemo da izaberemo željenu zamenu.

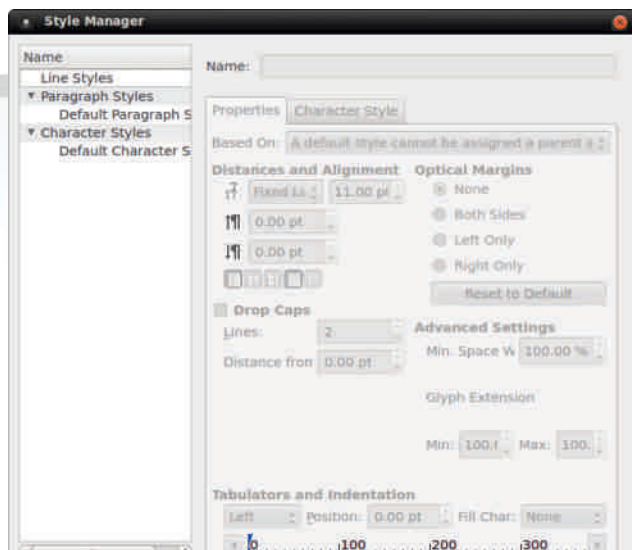
Tek nakon ovoga možemo ponovo uvesti tekst u *Scribus* i dobiti željene rezultate.

7.1.2 Formatiranje paragrafa

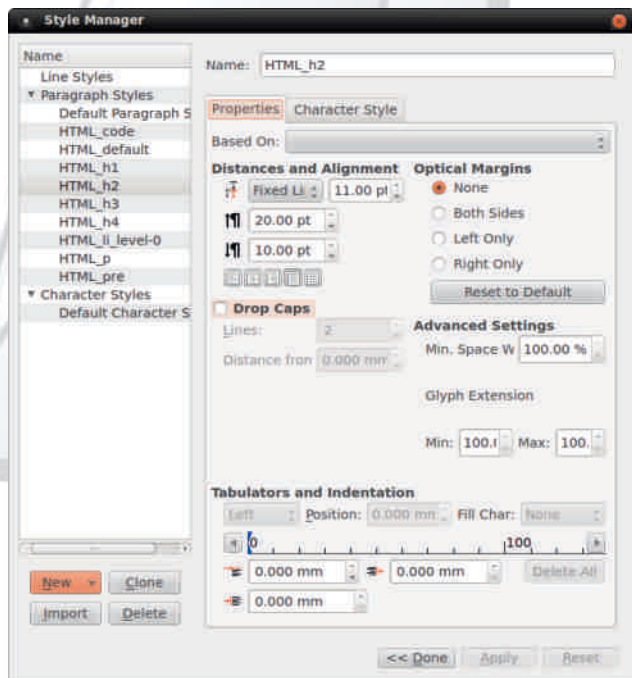
Nakon uvoza, osim standardnog formata paragrafa (slika 7.3), pojaviće se i novi stilovi (slika 7.4). Podešavanje stilova se vrši preko padajućeg menija *Edit > Styles* ili jednostavno pritiskom *F3*. Otvoriće se editor stilova kao na slikama 7.3 i 7.4. Stilovi nekad budu baš onakvi kakvi nam trebaju, ali mnogo češće im je potrebno malo podešavanja, barem prvi put.



Slika 7.3 Stil editor - podrazumevani stil



Slika 7.4 Stil editor - uvezeni HTML stilovi



7 Formatiranje teksta

Editor stila ima 2 taba. Prvi tab je *Properties* ili, na srpskom, podešavanje paragrafa, a drugi je *Character Style* ili stilovi karaktera.

Properties sadrži podešavanja:

1. *Distances and Aligment* - Omogućava podešavanje proreda i udaljenosti (razmak) između paragrafa, ispred i iza paragrafa na koji se odnosi ovo podešavanje i poravnanja paragrafa po marginama.
2. *Optional Margins* - Opcione margine su same po sebi jasne, to je podešavanje poravnanja sa leve i desne strane u odnosu na opcione margine koje zadamo.
3. *Drop Caps* - Mogućnost dodavanja vodećeg velikog naglašenog slova na početku paragrafa (inicijal).
4. *Advanced Settings* - Napredna podešavanja omogućavaju da povećavamo ili smanjimo razmak između reči i širinu i visinu karaktera na relativan način, kako bi se što bolje uklopio paragraf u zadate margine.
5. *Tabulators and Indentation* - Omogućava definisanje tabulatora i uvlačenja paragrafa ili početnog reda paragrafa.

Character Style sadrži podešavanja:

1. *Basic Formatting* - Omogućava podešavanje vrste osnovnog fonta paragrafa, veličine fonta, gustine fonta, veličine razmaka između karaktera i dekoracija fonta.
2. *Advance Formatting* - Omogućava podešavanje širine i visine karaktera, njegovog odstupanja od bazne linije i jezika teksta.
3. *Colors* – Omogućava podešavanje boje teksta i providnost.

Podešavanja ima sasvim dovoljno da se postignu svi potrebni efekti i da se tekst idealno uklopi u dizajn.

Kada podesimo stilove iscrpeli smo sve mogućnosti automatskog formatiranja uvezenog teksta. Sva ostala podešavanja moramo da uradimo ručno kroz *Edit Text*.

7.2 Tekst za kalibraciju

Da bismo bili sigurni da smo sva osnovna podešavanja uradili kako treba, iskoristite tekst za kalibraciju koji smo mi pripremili:

Kalibracija.html

Kada ovaj tekst uvezete u *Scribus*, trebali biste dobiti sledeći izlaz.



7.2.1 Primer kalibrisanog teksta

Ako ne dobijete, trebate ponovo da podešavate stilove ili *Fonts Substitution*.

Dokument za kalibraciju Scribusa

Podešavanje stilova i dekoracija teksta

Podešavanje stilova

Običan paragraf sa dekorisanim tekстом: **bold**, *bold-italik*, *italik*, podvučeni, drugi font i obojeni tekst.

Neindeksirana lista:

- prvi
- drugi
- treći

Indeksirana lista:

1. prvi
2. drugi
3. treći

Hiperlink: <http://libre.lugons.org>

Kod:

```
<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 Formatiranje teksta

Primetićete da *Scribus* nije prepoznao tag za bojenje teksta i promenu fonta unutar paragrafa. Ne znamo da li je problem u interpreteru *HTML*-a, ili nismo upotreбили pravi tag razumljiv *Scribusu*, bilo kako bilo, tih podešavanja u *HTML* uvozu nema.

Ako imate više takvog teksta, predlažemo da tekst onda uvozite iz *ODT* datoteke koji nema tih problema. Pripremili smo i tekst za kalibraciju uvoza *ODT* datoteke:

Kalibracija.odt

ODT je siromašan za paragraf stilove, ali zato fino uvozi formate reči.

Ili nema idealnog uvoza teksta iz spoljašnjih izvora ili mi nismo još našli idealno rešenje. Ako nađete idealnije rešenje, molimo vas da nam javite pa da dopunimo ovaj tutorijal.

7.3 Text Editor

U prethodnim poglavljima male škole uvozili smo tekst iz *HTML* ili *ODT* datoteka, korigovali uvezene formate (stilove) paragrafa, naučili *Scribus* koje fontove da koristi za uvezeni tekst i sad naš uvezeni tekst već podseća na original, ali ne u potpunosti, naročito tekst uvezan iz *HTML* datoteka odbija da u startu primeni formate paragrafa koji je uvezao. Praktično, čitav tekst je formatiran samo sa podrazumevanim (*default*) formatom paragrafa. Na nama je sada da primenimo pravi format na svakom paragrafu, a pri tome treba da pazimo da ne redefinišemo formate koji su primenjeni na pojedine reči unutar paragrafa.

Postoje dve vrste grešaka koje se mogu pojaviti u uvezenom tekstu:

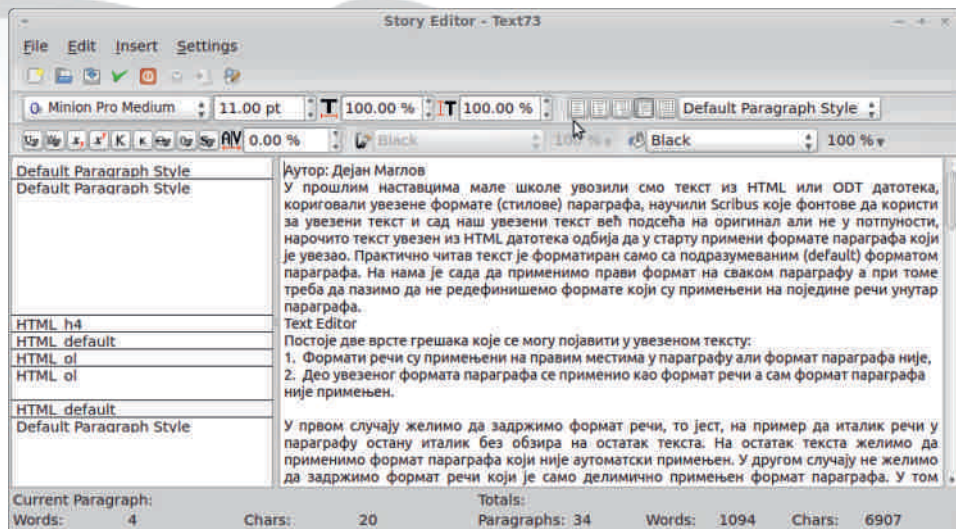
1. Formati reči su primenjeni na pravim mestima u paragrafu ali format paragrafa nije.
2. Deo uvezenog formata paragrafa se primenio kao format reči a sam format paragrafa nije primenjen.

U prvom slučaju, želimo da zadržimo format reči, tj., na primer, da *italic* reči u paragrafu ostanu *italic*, bez obzira na ostatak teksta. Na ostatak teksta želimo da primenimo format paragrafa koji nije automatski primenjen. U drugom slučaju ne želimo da zadržimo format reči koji je samo delimično primenjen format paragrafa. U tom drugom slučaju, redefinisaćemo primenjene formate reči i umesto njih primeniti format paragrafa na čitav paragraf.



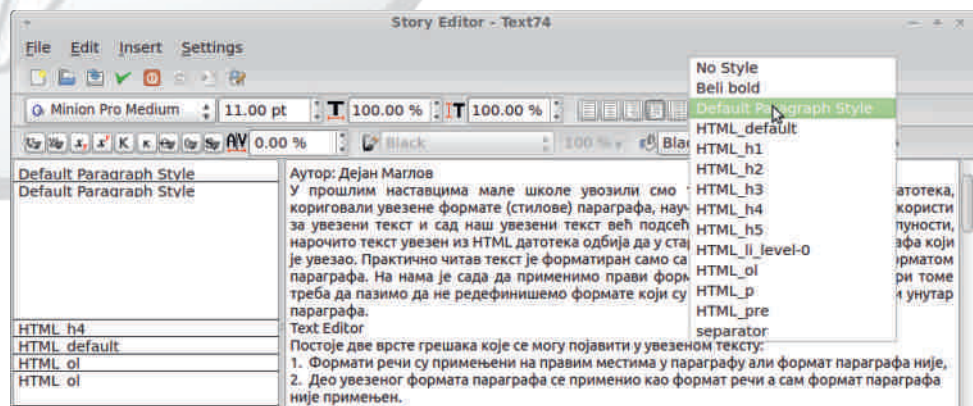
Šta je zapravo primenjeno, tj., koji su formati paragrafa primenjeni na uvezeni tekst, najbolje se vidi u editoru teksta (*CTRL+T*, slika 7.5).

Slika 7.5 Text Editor



Pored svakog paragrafa, u levoj koloni editora navedeni su nazivi formata koji je primenjen na tom paragrafu. Klikom na taj naziv otvara se izbor svih definisanih formata paragrafa. Izbor formata na tom mestu primeniće format na celi paragraf i redefiniše formate pojedinih reči. Na ovaj način se ispravlja druga greška koju smo naveli prethodno, a ako želimo da zadržimo formate reči, moramo da koristimo padajuću listu paragraf stilova iz linije alata (slika 7.6).

Slika 7.6 Padajući izbor paragraf stilova



7 Formatiranje teksta

Ako nam treba da definišemo isti format paragrafa na više uzastopnih paragrafa, jednostavno treba označiti tekst tih paragrafa i izabrati format iz padajućeg izbora formata paragrafa.

Napomena: Tekst editor nije tipa „što vidiš to ćeš i dobiti“ pa se mora sa vremena na vreme proveriti rezultat u tekst okviru van editora. Da ne biste izlazili iz editora, samo primenite učinjene promene na tekst okvir klikom na *Update Text Frame* u liniji alata i proverite rezultat.

Problem nastaje ako nam treba da redefinišemo format više paragrafa bez čuvanja formata reči. Ovo nije lako uraditi u tekst editoru. Morali bismo jedan po jedan paragraf redefinisati menjanjem formata u levoj koloni. Mnogo je lakše izaći iz tekst editora i na licu mesta, u tekst okviru, označiti tekst. Pomoću *Properties* prozora u sekciji *Text > Paragraph Style* zameniti format željenim na tom mestu. Na istom mestu u *Properties* prozoru moguće je menjati i format reči ako smo ga definisali, jednostavnim označavanjem reči i primenom *Character Style*-a.

Ova dva načina primene formata paragrafa u tekst editoru su jedine zbunjujuće akcije za početnike u *Scribusu*. Svi ostali alati su jasni i rezultati njihovog delovanja su tačno onakvi kakvim ih korisnik i očekuje. Zbog toga se više ne bismo zadržavali na detaljnom objašnjavanju svih funkcija tekst editora.

Imamo još jedan važan posao u formatiranju teksta.

7.4 Hifenacija (prelom reči)

Već smo spominjali hifenaciju prilikom podešavanja na startu kreiranja dokumenta. Rekli smo da postoji automatska hifenacija za srpski latinični tekst ako se podesi da je jezik *Croatian*. Međutim, ovo je prava prilika da upozorimo korisnika da ova automatika nije baš gramatički ispravna. U zadnje vreme, bez obzira na to što postoji ova latinična hifenacija, prelom reči radimo ručno.

Za prelom ćemo koristiti *Soft Hyphen* (*CTRL + SHIFT + -*). Ovaj alat je idealan za brzi ručni prelom. Njegov rad ne zavisi ni od jezika ni od bilo kakve baze. Dovoljno je znati gramatička pravila, postaviti kursor na željeno mesto preloma reči i pritisnuti kombinaciju tastera *CTRL + SHIFT + -*. Ostaje samo da se proverí da li postoji dovoljno prostora za takav prelom reči. Ako postoji, prelama se reč i automatski se dodaje crtica. Dobra stvar je da se, ukoliko dođe do naknadnih promena u tekstu koje bi onemogućile ovakav prelom reči, reč vraća u prvobitno stanje bez crtice. Ovako se dobija veća kontrola ove funkcije, a ako se



potkrade greška, krivi smo mi, a ne *Scribus*.

7.5 Dodavanje naslova

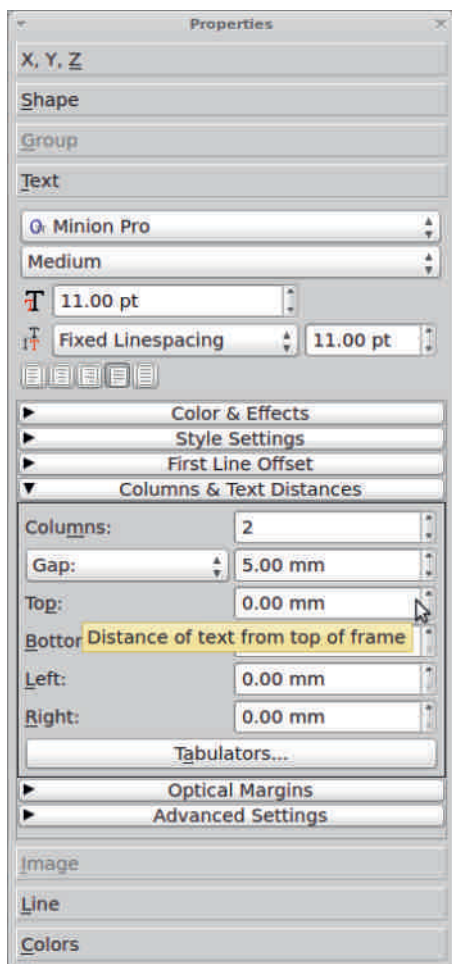
U našem slučaju, glavni naslovi članaka su znatno veći od ostatka teksta, osim toga, tekst je u 2 kolone a mi ne želimo da nam se naslov lomi u kolone, zato su naslovi u posebnom tekst okviru.

Da bismo dodali naslov, ne moramo skraćivati osnovni tekst okvir sa člankom. Jednostavno nacrtamo novi tekst okvir preko postojećeg u istom sloju (*layer*). Otvorimo prozor *Properties (F2)* i u sekciji *Shape* kliknemo na *Use Contour Line* unutar podsekcije *Text Flow Around Frame*. Ova akcija će naterati tekst da se iz osnovnog tekst okvira pomeri i više ne zauzima prostor koji je sada namenjen za tekst okvir naslova. Mi uvek koristimo konturnu liniju (*Use Contour Line*), mada bi isti rezultat dobili i korišćenjem *Use Frame Shape* (sklanja tekst sa područja koje obuhvata naznačeni predefinisani oblik tekst okvira a on može osim pravougaonika da bude krug, elipsa, trougao, strelica i tako dalje) ili *Use Bounding Box* (sklanja tekst sa područja koji obuhvata pravougaonik koji obuhvata predefinisani oblik tekst okvira, bez obzira da li je on pravougaonik, krug, trougao, strelica i sl.). Konturna linija, ako se drugačije ne definiše, prati oblik osnovnog oblika tekst okvira, ali daje mogućnost da se naknadno menja po potrebi pomoću *Properties > Shape > Edit...* i potvrđivanjem *Edit Contour Line* unutar otvorenog prozora editora.

Ostaje nam posle toga samo da upišemo naslov, da ga uvećamo i centriramo po želji. Sva ta formatiranja možemo uraditi preko *Properties* prozora i njegove sekcije *Text*.

Ovom prilikom skrećemo pažnju na podsekcije *Columns & Text Distances i Advanced Settings*. Sa prvom podsekcijom možemo vrlo precizno da pozicioniramo tekst u tekst okviru (slika 7.7).

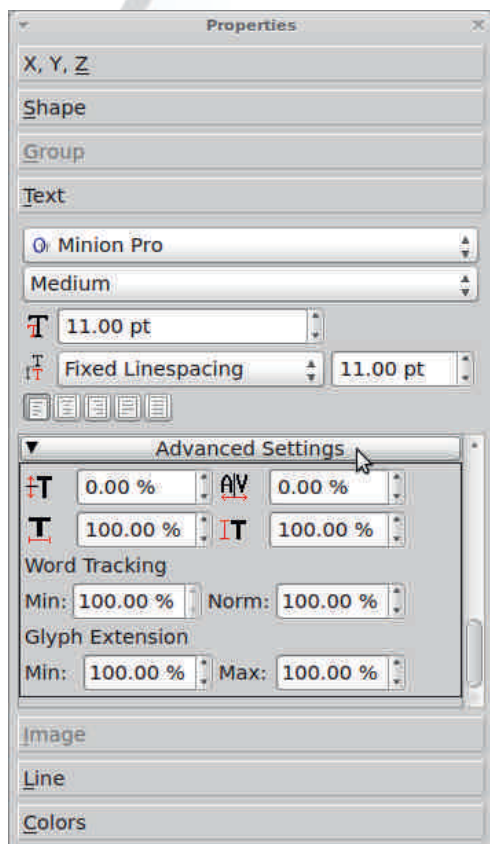
7 Formatiranje teksta

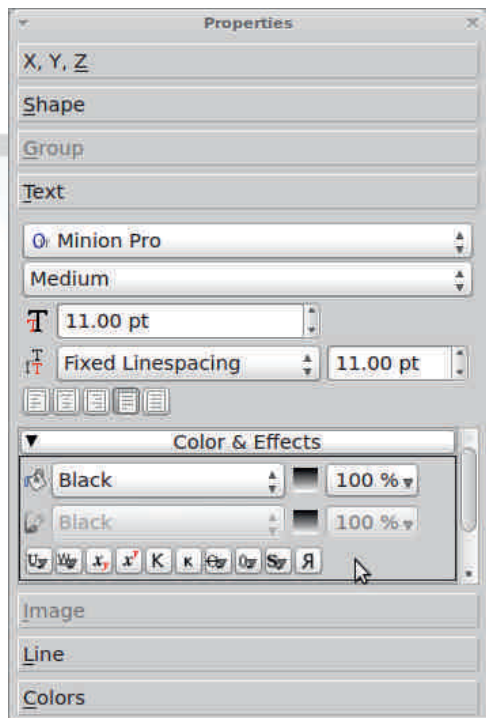


Slika 7.8 *Advanced Settings*

Slika 7.7 *Columns & Text Distances*

Druga podsekcija će nam poslužiti da fino i precizno podesimo svaki karakter, i ispišemo nešto na neobičan način, kao na primer naš logo LIBRE! ili logo *LaTeX*-a, bez pomoći nekog drugog grafičkog programa.





Dodatnu dekoraciju teksta vršimo iz *Properties* > *Text* > *Colour & Effects*. Ova podsekcija nam može poslužiti da promenimo boju teksta, dodamo podvlačenje teksta, precrtamo tekst ili promenimo konturnu liniju ili senku.

Slika 7.9 *Colour & Effects*

Za kraj: Ovo bi bilo skoro sve što se tiče uređivanje teksta. Ostalo je jedino da sami eksperimentišete, a mi se nadamo da ćete doći do spektakularnih rezultata.

Preostaje nam samo da dodamo okvire, tabele, ilustracije i na kraju da sve to izvezemo u *PDF* odgovarajućeg kvaliteta, o čemu će biti reči u narednim poglavljima.

8 Grafički elementi

U prošlom poglavlju male škole završili smo unos teksta i njegovo formatiranje. Da bi naš PDF ličio na časopis, nedostaju nam grafički elementi. Pod ovim podrazumevamo:

1. Uvoz vektorske grafike (tabele i vektorske ilustracije).
2. Uvoz rasterske grafike (ilustracije u bilo kom rasterskom formatu).
3. Crtanje vektorskih elemenata direktno u *Scribusu* (predefinisani prosti oblici, poligoni, tabele i linije).

Slika 8.1 Grafički elementi u *Scribusu*





8.1 Uvoz vektorske grafike

Počinjemo od vektorske grafike. Ovo je grafika koja je prirodna za *Scribus*. Sam *Scribus* je program za 2D vektorsku grafiku pa zbog toga, bez mnogo problema, prepoznaje obični *SVG*, *EPS*, *PS*, *ODG*, *SXD*, *SCE* (od slobodnih formata). Sa malo više problema prepoznaje i neke vlasničke formate *AI*, *PICT*, *WMF*.

Scribus prepoznaje i *Inkscape SVG*, ali nepotpuno za neke specifične *Inkscape* elemente (*blur*, *transparency*, na primer). Ovo je jedan od problema u *FLOSS* svetu. Previše često se dešava da programeri na pojedinim *open source* projektima, u nastojanju da svom proizvodu obezbede što više funkcionalnosti, odstupaju od usvojenih standarda. *Inkscape* je na primer odstupio od opšte prihvaćenog *SVG* formata. Ovo je *Inkscape*-u donelo par novih mogućnosti, ali umanjuje njegovu saradnju sa *Scribusom*. Dizajner koji misli da objavljuje svoje radove urađene u *Inkscape*-u ili će morati da se odrekne tih nestandardnih mogućnosti *Inkscape*-a, ili će morati da ih izvozi u *PNG* i tek tako u rasterskom obliku da objavljuje u *Scribusu*.

Vektorska grafika je nezamenljiva u slučajevima malih slika (suviše malo da bi u rasterskom obliku bile dovoljno oštre), logotipa (moraju da budu precizni).

Druga upotreba vektorske grafike nema direktne veze sa grafikom; zapravo se radi o tabelama. Tabele mogu da se crtaju direktno u *Scribusu*, ali je to vrlo naporan posao. Naime, alat koji je namenjen za crtanje tabela zapravo pravi potreban broj ćelija koje su, u stvari, tekst okviri. Koliko ćelija toliko tekst okvira koje se ne mogu istovremeno obrađivati. Lako se dogodi da se ti tekst okviri ispomeraju, i onda ta tabela izgleda mnogo neuredno. Zato je bolje tabelu crtati u nekom drugom programu i na kraju je samo uvesti u *Scribus* kao vektor. Na primer, nacrtate tabelu u *LibreOffice Calc*, štampate u *PS* datoteku, a zatim *PS* datoteku uvezete u *Scribus*.

Za uvoz vektorske grafike u *Scribus* zadužen je *File > Import > Get Vector File...* Nakon odabira datoteke, potrebno je samo kliknuti na željenu poziciju na listu gde želimo da se vektor pojavi. Ako se vektorski crtež sastoji od više elemenata, oni će biti grupisani u jednu sliku i pojaviće se u originalnoj veličini. Na nama je samo da ga selektujemo, i pomoću kontrolnih tačaka u uglovima slike da ga smanjimo, ili povećavamo po želji, i to bez gubitaka u kvalitetu.

8 Grafički elementi

Slika 8.2 Vektorska sličica sa kontrolnim tačkama za promenu veličine

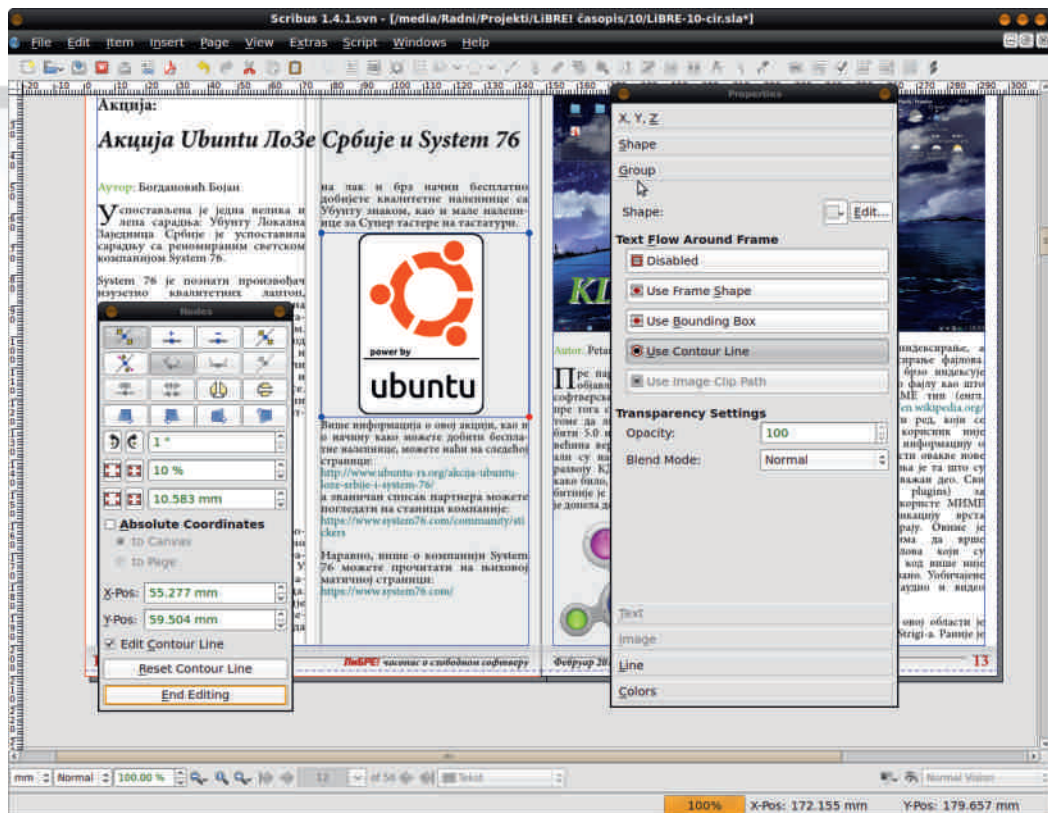


Naknadno, uvezeni vektor može i da se uređuje. Potrebno je samo razgrupisati elemente vektora (**CTRL+SHIFT+G**) i onda svaki element možemo posebno da uređujemo, kao na primer da izmenimo tekst u tabeli, mada to može da bude težak zadatak ako je svako slovo pretvoreno u objekat, što vektorski formati vrlo često čine. Pretvaranje slova u objekat je obavezno za štampu, ali vrlo nezgodno za naknadne ispravke. Prečicom (**CTRL+G**) se na kraju obrade ponovo grupišu delovi vektora u jedinstvenu celinu.

Svi objekti u *Scribusu* se na jednak način uklapaju u već postavljene tekst. Naime, nije neophodno sklanjati tekst ispod nekog drugog objekta *Scribusa*, vektora, okvira slike, prostih oblika, poligona ili nekog drugog tekst okvira. Dovoljno je samo pozicionirati taj objekat i pomoću *Properties* prozora (**F3**) narediti da se tekst pomeri ispod tog elementa na već objašnjen način u prošlom poglavlju. Tada smo pravili mesto za naslov (tj. za tekst okvir za naslov). To smo radili pomoću podsekcije *Shape*, *Properties* prozora. Podsekcija *Shape* se koristi i za sve ostale pojedinačne objekte u *Scribusu*, kao što su okvir slike, prosti oblici, poligoni i sl. Kod grupisanih oblika za istu svrhu služi *Group* podsekcija.



Slika 8.3 Group podsekcija Properties prozora i editovanje konturnih linija



Podsećamo vas još jednom da grafički elementi ne moraju da budu na istom sloju (*layer*) kao i tekst. Ukoliko ilustracije treba da imaju fiksnu poziciju i ne zavise od samog teksta, bolje je da budu na posebnom sloju koji mora biti iznad sloja teksta, da bi uklanjanje teksta ispod ilustracija radilo. Pošto u našem časopisu ilustracije zavise od teksta, mi praktikujemo da budu u istom sloju sa tekstom. Tako je lakše tačno pozicionirati ilustracije bez prelaska u drugi sloj.

Napomena: U slučaju da su u istom sloju tekst i ilustracije, mora se paziti da se nehotično ne pomeri slika sa zadate pozicije. Da bi se obezbedila njena pozicija i veličina, treba koristiti zaključavanje. *CTRL+L* (*Is Locked*) obezbeđuje zaključavanje pozicije, a *CTRL+SHIFT+L* (*Size is Locked*) zaključava dimenzije ilustracije. Istim prečicama na tastaturi se i otključavaju objekti.

8 Grafički elementi

8.2 Uvoz rasterske grafike

Da bi obezbedili da ovaj element ima vektorske osobine, *Scribus*ovi dizajneri su obezbedili kontejner za rasterske slike, baš kao što su to uradili sa tekstom. U slučaju teksta, to je tekst okvir, a za uvoz rasterske grafike koristimo okvire za slike (prečica na tastaturi *I* ili odabirom *Image Frame* sa linije alata). Smeštanjem okvira na stranicu čuva se prostor za sliku koju želimo da uvezemo na isti način na koji to čini tekst okvir sa tekstom.

Ilustraciju lako ubacujemo u kreirani okvir za sliku levim klikom na njega i biranjem naredbe *Get Image...*, ili još jednostavnije, sa *CTRL+I*. Nakon ove naredbe otvoriće se dijalog za izbor željene datoteke ilustracije.

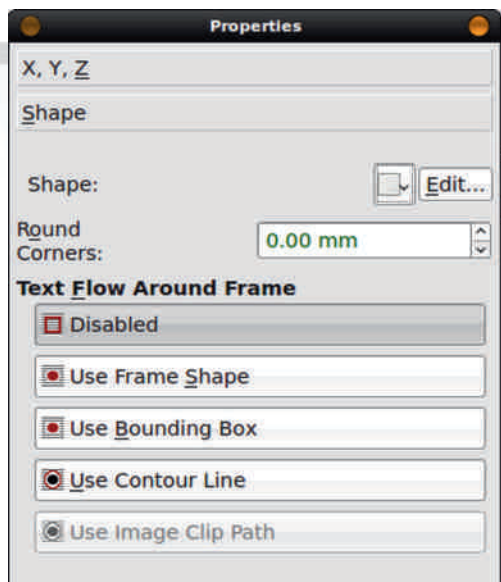
Napomena: Bez obzira da li je priprema namenjena za internet stranicu, *PDF* časopis ili za štampanu verziju, treba voditi računa o rezoluciji rasterske slike koja se uvozi u *Scribus*. Rezolucija ili, drugim rečima, gustina tačaka, veoma utiče na kvalitet ilustracija. Ilustracija čija gustina padne ispod 150 tačaka po inču (*DPI*) biće vidljivo zamućena (reckavih ivica). Zato treba birati ilustracije čiji original ima dobru oštrinu i povećati mu gustinu tačaka na barem 300 *DPI*. Prilikom promene veličine ilustracije u samom *Scribusu*, menjaće se ta gustina (smanjivanjem slike, raste *DPI* i obrnuto) i zato treba voditi računa da prilikom povećanja originala slike *DPI* ne padne ispod 150.

Izabrana rasterska slika se pojavljuje u okviru slike. Za njeno uređivanje je zadužena *Properties* podsekcija *Image*. Ova podsekcija je zadužena za pozicioniranje i podešavanje veličine rasterske grafike unutar okvira slike. Vrlo je korisna i automatika koja je tu pridružena koja obezbeđuje popunjavanje okvira slike (*Scale to Frame Size*). Kada se izabere ova mogućnost, ilustracija se skalira na maksimalnu moguću veličinu određenu okvirom slike. Dodatno može da se izabere očuvanje proporcionalnosti originala slike po širini i visini, ili bez očuvanja te proporcionalnosti. Jednom kada odaberemo *Scale to Frame Size*, možemo ručno podešavati veličinu okvira, a to će biti praćeno promenom veličine slike u njemu.

Na isti način, pomoću *Shape* podsekcije prozora *Properties*, napravićemo mesta u tekstu za uvezenu sliku. Kod slika je veoma korisno tu koristiti *Use Contour Line*. Uređivanjem konturne linije možete uokviriti sliku tako da tekst prati taj okvir, a ne pravougaoni okvir slike. Da podsetimo da se upravo u ovoj sekciji i otvara dijalog za uređivanje konturne linije klikom na dugme *Edit...*



Slika 8.4 *Shape* podsekcija *Properties* sa dugmetom *Edit* i *Round Corners* dijalogom za definisanje zaobljivanja uglova



Okvir slike, kao i svi ostali elementi, može se uređivati. Mogu se zaobliti uglovi (*Properties* > *Shape* > *Round Corners*), može se u potpunosti menjati oblik okvira (*Properties* > *Shape* > *Edit...*), menjati mu osnovnu boju popune i okvirne linije (*Properties* > *Colors*), menjati vrstu okvirne linije i debljinu (*Properties* > *Line*) i sl.

8.3 Crtanje vektorskih elemenata

Kao što smo i rekli, *Scribus* je program za 2D vektorsku grafiku i može se direktno crtati u njemu. Daleko od toga da on ima mogućnost crtanja kao *Inkscape*, ali za nešto jednostavnije, kao što su blok dijagrami ili nešto slično, vrlo je upotrebljiv. Kao pomoć nudi galerije jednostavnih oblika (*Insert Shape*), galerije pravilnih poligona (*Insert Polygon*) i alat za crtanje linija (*Insert Line*).

Sve ranije osobine i načini uređivanja ostalih *Scribus* objekata važe i za jednostavne oblike i poligone.

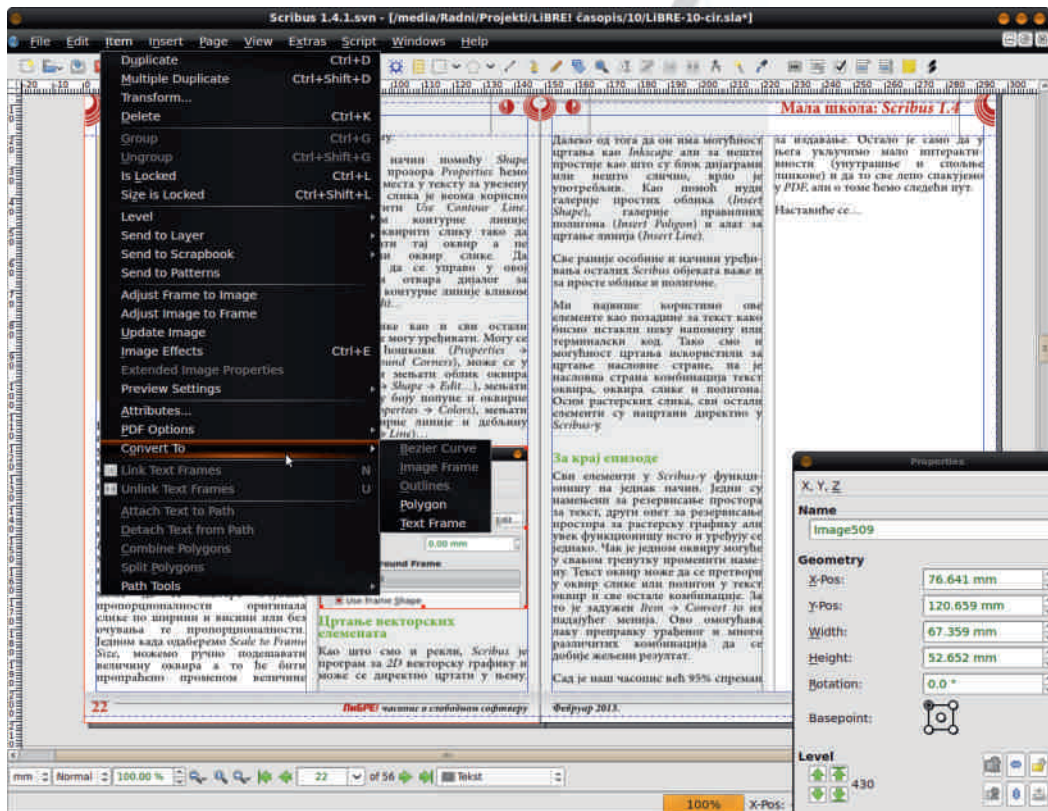
Mi najviše koristimo ove elemente kao pozadine za tekst kako bismo istakli neku napomenu ili terminalski tekst. Tako smo i mogućnost crtanja iskoristili za crtanje naslovne strane, pa je naslovna strana kombinacija tekst okvira, okvira

8 Grafički elementi

slike i poligona. Osim rasterskih slika, svi ostali elementi su nacrtani direktno u *Scribusu*.

Za kraj: Svi elementi u *Scribusu* funkcionišu na jednak način. Jedni su namenjeni za rezervisanje prostora za tekst, drugi opet za rezervisanje prostora za rastersku grafiku, ali uvek funkcionišu isto i uređuju se jednako. Čak je jednom okviru moguće u svakom trenutku promeniti namenu. Tekst okvir može da se pretvori u okvir slike ili poligon u tekst okvir i sve ostale kombinacije. Za to je zadužen *Item > Convert to* iz padajućeg menija. Ovo omogućava laku prepravku urađenog i mnogo različitih kombinacija da bi se dobio željeni rezultat.

Slika 8.5 Padajući meni *Item* i naredba *Convert To*



Sada je naš časopis već 95% spreman za izdavanje. Ostalo je samo da u njega uključimo malo interaktivnosti (unutrašnje i spoljašnje linkove) i da to sve lepo spakujemo u *PDF*, ali o tome ćemo u narednom poglavlju.



9 Završni radovi

Došlo je vreme da završavamo naš *PDF* internet časopis. Za kraj ćemo uraditi:

1. dodaćemo unutrašnje i spoljašnje veze (engl. *link*),
2. izvršićemo kontrolu boja,
3. izvršićemo kontrolu budućeg *PDF*-a i
4. snimićemo *PDF* časopisa.

9.1 Unutrašnje i spoljašnje veze

9.1.1 Sadržaj

Svaki časopis ima svoj sadržaj koji upućuje čitaoce na članke i teme koje može da pročita u tom broju. Mi sadržaj radimo na kraju, kad sve članke i ilustracije lepo složimo. Tek tada sa sigurnošću znamo koji je članak na kojoj strani, pa je lakše napraviti sadržaj.

Sadržaj se piše kao i svi ostali članci. Ovom prilikom ćemo vam otkriti samo jedan trik koji je nama vrlo koristan.

Struktura jednog reda sadržaja je naslov članka + broj strane. Naslov članka treba da bude poravnat sa levom ivicom tekst-okvira a broj strane treba da bude što bliži desnoj ivici tekst-okvira i takođe, svi brojevi strana treba da budu međusobno poravnati po vertikalni. Najlakši način da se ovo uradi je da se piše **Naslov+TAB+str.XX**. Svaki novi red sadržaja treba da bude novi paragraf ali sa istim paragraf stilom u kojem je podešeno levo poravnanje. Kad završimo upisivanje svih redova sadržaja, podešavamo poziciju tabulatora, što će nam omogućiti da na kraju brojevi strana budu lepo poravnati.

9. Završni radovi

9.1.2 Unutrašnje veze

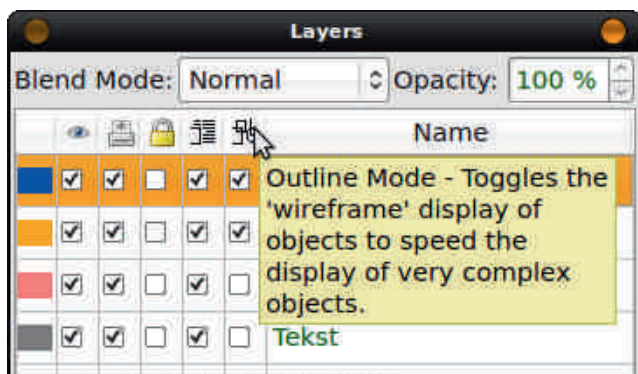
Slika 9.1 Unutrašnje veze



Dobra funkcija sadržaja je da može čitaoca, jednim klikom, odmah prebaciti na željeni članak, tj. na stranicu na kojoj se nalazi taj članak. To je funkcija koju *PDF* omogućava. Kad već postoji, treba je i upotrebiti, a nije zahtevna za podešavanje.

Napravićemo prvo pripremu. Dodaćemo novi sloj (*layer*) i nazvaćemo ga „unutrašnje veze”. Od osobina sloja, osim već podrazumevanih, treba omogućiti i *Outline mode* koji će posebno da istakne (okvirnom bojom) područje osetljivo na klik miša. *Outline mode* ne prepoznaje da li je element u tom sloju veza (*link*), okvir za sliku ili tekst. On će svaki element uokviriti bojom sloja, ali pošto ćemo mi koristiti taj sloj samo za veze, one će biti lepo obeležene. Bez ovog dodatnog obeležavanja veze bi bile neupadljive i ne bismo ih dobro kontrolisali.

Slika 9.2 Prozor *Layer - Outline mode*



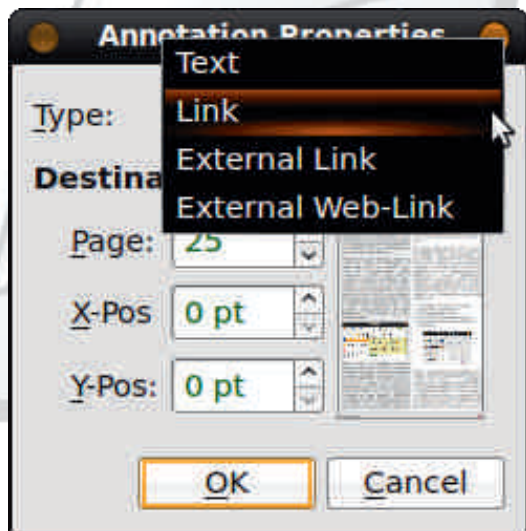


Moramo prvo da objasnimo princip rada veza (*linkova*) u *PDF*-u. Za razliku od drugih programa koji mogu od teksta da naprave hipervezu (*hiperlink*), *PDF* to ne može. *PDF* tekst pretvara u objekat, tako da ako želimo vezu, moramo da napravimo okvir oko nekog teksta i da njega proglasimo za *hot spot* (područje osetljivo na klik mišem). Najčešće nam pravougaonik sasvim odgovara za tu namenu (on je podrazumevan), ali može da bude i krug, trougao ili bilo koji drugi oblik koji se oblikuje u *Scribusovom Shape editoru (Properties > Shape > Edit...)*.

Da bismo nacrtali *hot spot* za vezu, korišćićemo alat *Insert Link Annotation* iz linije alata. Pravougaonik se jednostavno razvlači na željenom mestu. Po potrebi se taj pravougaonik koriguje uz pomoć *Edita* i time je završen prvi deo definisanja veze. Drugi deo se sastoji u definisanju odredišta na koje veza ukazuje (vodi). Dijalog za odredište veze se najjednostavnije dobija dvoklikom na *hot spot. Annotation Properties*, kako se zove ovaj dijalog, daje mogućnost izbora tipa (*Type*) veze:

1. *Text* (nije veza, već smo iskaćuće tekstualno obaveštenje),
2. *Link* (unutrašnja veza),
3. *External Link* (spoljašnja veza) i
4. *External Web Link* (veza sa internet lokacijom).

Slika 9.3 Prozor *Annotation Properties - Link* (unutrašnja veza)

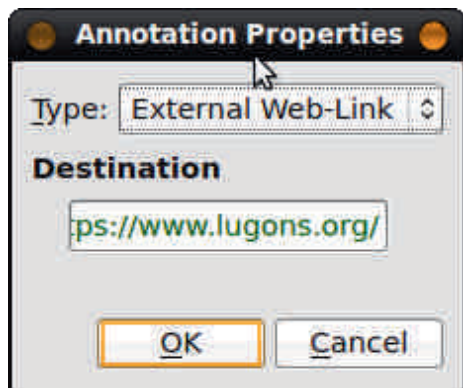


Pošto prvo pravimo unutrašnju vezu, nećemo menjati podrazumevani tip veze (ostaje tip *Link*), a za odredište ćemo definisati stranicu na našem *PDF*-u kao i

9. Završni radovi

tačnu poziciju na strani po X i Y koordinatama od referentne tačke (0,0) koja se nalazi u gornjem levom uglu te stranice. Ako nas zanima samo da bude pozicionirana na željenoj strani, u polja X i Y upisujemo nulu (0). Potvrdom na dugme *OK* definisali smo vezu. Sada u našem budućem *PDF*-u, kada korisnik dođe na polje osetljivo na klik miša, promeniće mu se pokazivač (*cursor*) iz strelice u ruku, i klikom će otići na željenu lokaciju unutar tog *PDF*-a.

Slika 9.4 Prozor *Annotation Properties* - definisanje unutrašnje veze



9.1.3 Spoljašnje veze

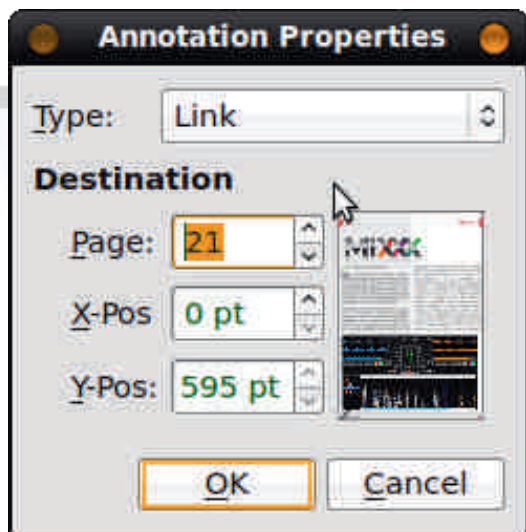
Scribus razlikuje dva tipa spoljašnjih veza:

1. *External Link*, koji vodi na neki drugi *PDF* dokument snimljen na računaru korisnika i
2. *External Web Link*, koji otvara navedenu *web* lokaciju u podrazumevanom *web* pregledaču.

External Link je namenjen pravljenju složenih *PDF* dokumentacija, kao što je, na primer, uvodna stranica na više jezika koja sadrži osnovne podatke o proizvodu, proizvođaču i veze ka uputstvu za upotrebu na različitim jezicima. Na ovaj način, čitalac ima mogućnost da se upozna sa proizvodom, a posle da nastavi sa uputstvom na svom jeziku. Sledeći put nema potrebe da otvara osnovni dokument, nego odmah otvara knjižicu uputstva.



Slika 9.5 Prozor *Annotation Properties* - definisanje web veze



External Web Link najviše koristimo u našem časopisu. On dopunjuje članke dodatnim informacijama o datoj temi koje se mogu naći na internetu. Vrlo je korisno da postoji direktna veza, ako već postoji adresa internet lokacije koja daje dodatne informacije. Spoljašnja veza se pravi na isti način kao i unutrašnja veza, korišćenjem alata *Insert Link Annotation*. Ono što se razlikuje, jeste definisanje odredišta veze. U slučaju *External Linka*, treba izabrati taj tip iz padajuće liste, što će otvoriti dijalog za traženje drugog *PDF* dokumenta na tvrdom disku. Kad ga lociramo i potvrdimo, završili smo operaciju definisanja veze. Kod *External Web Linka*, izborom tog tipa, otvara se novi dijalog gde treba samo upisati punu internet adresu veze (sa uvodom *http:...*) i sa *OK* završiti proceduru pravljenja veze.

9.2 Kontrola boja

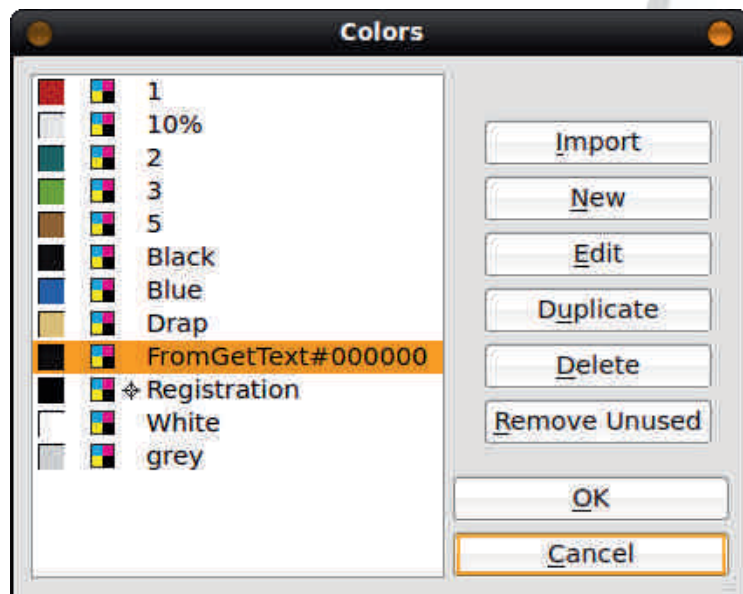
Neko će reći da je priču o bojama u *Scribusu* trebalo ispričati na početku, a ne na kraju serijala male škole, jer smo ih koristili sve vreme dizajniranja časopisa. Bojili smo elemente na master stranama, tekst-okvire, tekst, proste geometrijske oblike... Možda su u pravu, ali to važi samo za one koji od početka znaju šta hoće da dobiju i koji mogu u glavi da zamisle krajnji proizvod. Za one neodlučne, ovo je pravo vreme da bojom daju pečat svom proizvodu.

Još na samom početku serijala, naveli smo da je u *Scribusu* sve moguće ispraviti

9. Završni radovi

naknadno, tako je i sa bojama. Kao pomoć dizajnerima, *Scribus* sa novim dokumentom otvara i jednu osnovnu paletu *RGB* boja koju dizajner može po svojoj želji da menja i dopunjava. Sama paleta se automatski dopunjava novim nijansama svaki put kad uvezemo neki vektorski crtež iz spoljašnjeg izvora. Sad je vreme da ovu paletu sredimo i prilagodimo boje izlaznom dokumentu. Izlazni dokument je opšteprihvaćeni *PDF* koji treba da se prilagodi vrsti štampe. Najčešće korišćene metode štampe su sito štampa, *offset* štampa i sve popularnija digitalna štampa. Svaka od ovih metoda zahteva od dizajnera da joj se prilagodi. Sito štampa zahteva 3-4 diskretne boje u čitavom dokumentu, *offset* zahteva *CMYK* paletu boja i mora da se pripazi da li se objekti uklapaju jedan u drugi ili se štampaju jedan preko drugog (može doći do „probijanja” pozadinske boje). Digitalna štampa zahteva samo *CMYK* šemu boja. Ukoliko ne štampamo naš *PDF*, onda je najbolje da sve boje ostanu u *RGB* šemi boja.

Slika 9.6 Prozor *Colors*



Sređivanje boja u dokumentu vršimo preko uređivača boja kojem se pristupa preko padajućeg menija *Edit > Colors...* Prvo što treba uraditi je ukloniti sve neiskorišćene nijanse klikom na dugme *Remove Unused*. *Scribus* će ostaviti samo nijanse koje se nalaze unutar dokumenta. Od sada pa nadalje, svako uređivanje postojećih boja će se odraziti na izgled samog dokumenta. Boje se uređuju označavanjem i izborom dugmeta *Edit*. Ako, recimo, zaključite da bi oni delovi koji su sada plavi u dokumentu bolje izgledali ako bi bili bordo, jednostavno ovde izmenite tu plavu boju u bordo i to će se primeniti na sve objekte u

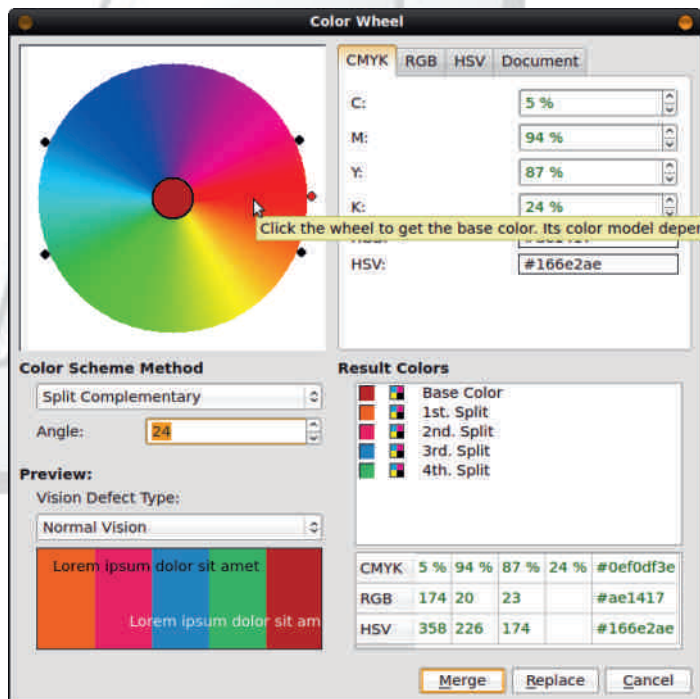


Scribusu koji su koristili tu boju. Ovo je drastični primer uređivanja boja. Češće će biti potrebno samo pretvaranje iz *RGB* u *CMYK* šemu boja i obrnuto, bez vidljive promene nijanse.

Uvezene boje sa vektorskim slikama će jasno biti označene u uređivaču boja svojim imenom, koji je vezan direktno sa uvezenim objektom. Može da se desi da su to iste nijanse koje se već koriste u ostatku dokumenta. Da ne bismo imali dve iste boje sa različitim imenom, možemo ukloniti te duple boje označavanjem i odabirom dugmeta *Delete*. Boja neće biti automatski uklonjena zato što je primenjena u dokumentu. Dizajner će dobiti obaveštenje da se boja koristi i biće mu ponuđen spisak boja da zameni tu boju nekom drugom postojećom bojom. Tako se možemo rešiti duplih nijansi boja.

Sa dizajnerske strane gledišta, vrlo je bitno da boje koje koristimo budu komplementarne i da se međusobno ne isključuju. Korišćenje prevelikih kontrasta ne prija oku. *Scribus* i tu može da pomogne. U padajućem meniju *Extras > Color Wheel*, *Scribus* nam daje predloge komplementarnih boja na osnovu neke osnovne koju dizajner zada. Na taj način se mogu izabrati lepe kombinacije boja koje ne smetaju oku posmatrača.

Slika 9.7 Prozor *Color Wheel*



9. Završni radovi

Ovim smo završili naš časopis sa dizajnerskog stanovišta. Preostaje još samo da proverimo i da snimimo *PDF*. I tu postoji par trikova na koje treba obratiti pažnju.

9.3 Snimanje *PDF*-a

Došli smo i do kraja naše male škole *Scribusa 1.4*. U prošlom poglavlju smo definitivno završili dizajnerski deo, a za ovo poglavlje nam je ostalo samo da našem časopisu damo konačan oblik. Časopis će biti deljen slobodno na internetu. Za tu svrhu idealan format je *PDF*.

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

Portable Document Format (skraćeno *PDF*) je format zapisa dokumenata kojeg je kreirala kompanija *Adobe Systems* 1993. godine. Koristi se za zapis dvodimenzionalnih dokumenata nezavisno od uređaja i rezolucije štampanja.

Svaki *PDF* sadrži kompletan opis dokumenta, uključujući slike, tekst, vektorsku grafiku i rasterske slike, te može sadržati i fontove potrebne za prikaz teksta. Za prikaz *PDF* dokumenata potrebno je imati odgovarajuće programe na računaru koji su besplatni i mogu se naći preko interneta.

PDF je format zasnovan na jeziku *PostScript*. Može se prepoznati po tome što su prva četiri bajta uvek *%PDF*. Ime dokumenta (datoteke) obično završava sa *.pdf*.

Kompaktnost *PDF* formata garantuje dizajneru da će korisnik imati identičan prikaz svih elemenata kao u originalnom dokumentu bez obzira na platformu koju koristi (vrstu uređaja, operativni sistem itd.). To je razlog zbog kojeg se ovaj format koristi i kao ulazni materijal za štampanje, ali i kao gotov proizvod. (prim. aut.).

9.3.2 Kontrola *Scribus* elemenata pre snimanja *PDF*-a

Pre snimanja *PDF*-a, *Scribus* ima svoju kontrolu svih elemenata dokumenta kako bi predupredio da se neke očigledne greške pojave u konačnom dokumentu.

Scribus kontrolor proverava sledeće greške:

1. Proverava da li u tekstovima fali neko slovo. Ovo ne znači da *Scribus* proverava gramatiku u tekstu već samo proverava da li izabrani font ima sve znakove koji se zahtevaju u tekstu. Ako pronade da neki karakter fali,



upozoriće dizajnera.

2. Proverava da li se svi elementi dokumenta (okviri za slike, grafički elementi, tekst okviri, itd.) nalaze unutar margina stranica. Ukoliko neki element izlazi van vidljivog područja stranice, dizajner će biti upozoren.
3. Proverava da li tekst „curi“ van tekst okvira. Nekad se desi da je tekst duži od raspoloživog prostora rezervisanog tekst okvirom. Ukoliko se to desi, taj višak teksta se neće videti na konačnom dokumentu, i na to će kontrolor upozoriti dizajnera.
4. Ako se koristi *PDF* verzija 1.3 koja ne podržava transparentnost slika, kontrolor će upozoriti dizajnera na sve slike koje imaju transparentnost (providnost) u sebi. U verzijama *PDF 1.4* i višim, transparentnost je podržana pa se ova greška i ne proverava.
5. Proverava da li sve slike postoje u dokumentu. Slike u *Scribusu* se ne uvoze već su samo linkovane sa neke lokacije na računaru. Može se desiti da dizajner promeni lokaciju slike i onda taj okvir slike ostane prazan jer *Scribus* ne zna gde je slika premeštena. Ako se to desi, dizajner će biti upozoren da nedostaje slika.
6. Proverava rezoluciju slika. Da bi slike u konačnom dokumentu bile dovoljno oštre i bez krzavih ivica, rezolucija slika treba da bude u nekim okvirima. Podrazumevani raspon rezolucije koja se toleriše u *Scribusu* je od 144 *DPI* (tačaka po inču) do 2400 *DPI*. Ispod donje granice slika postaje mutna ili krzava, a preko gornje granice se preopterećuje izlazni dokument i ne dobija se na kvalitetu slike. Kada slike nisu u ovim granicama, dizajner će biti upozoren.
7. Proverava da li je neka slika u *GIF* formatu. U suštini, nije pogrešno da slika bude u *GIF* formatu. *Scribus* je samo oprezan s obzirom na to da *GIF* može da bude i animiran. Animirani *GIF* ne bi bio dobro prikazan u konačnom dokumentu pa na to upozorava *Scribusov* kontrolor.

Postoje još neke provere koje su uglavnom u podrazumevanim podešavanjima isključene, kao što su:

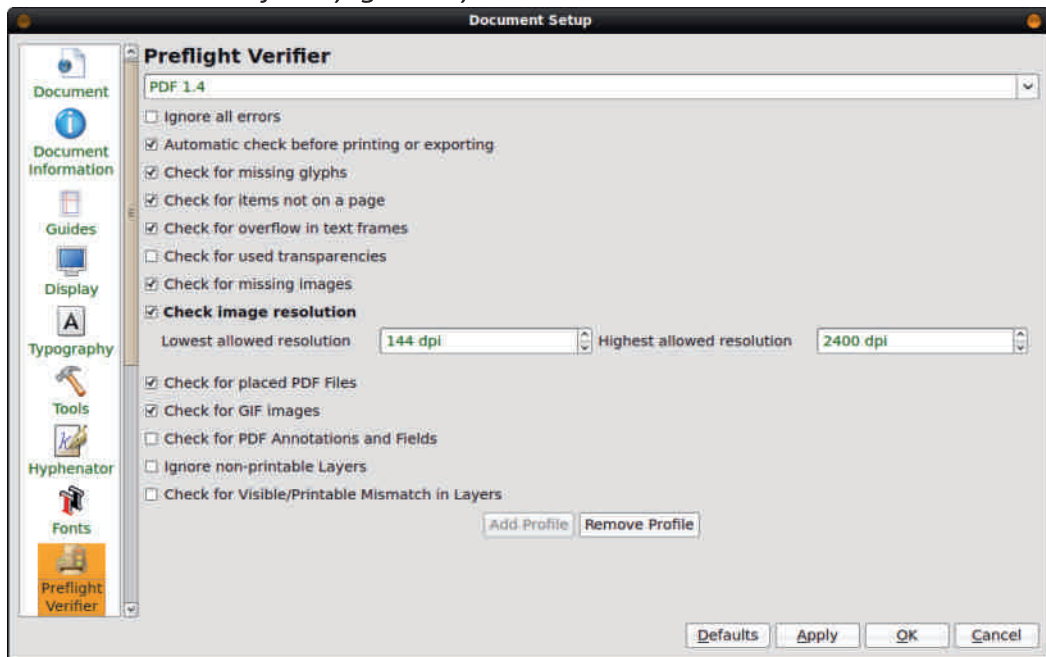
1. Provera da li postoje veze (linkovi) u dokumentu. Ova provera ima smisla samo ako se pravi *PDF 1.3* koji ne podržava veze.
2. Provera da li postoje slojevi (*layeri*) koji su označeni da se ne štampaju. I ovo je podrazumevano isključeno jer se pretpostavlja da je dizajner namerno isključio štampanje tih slojeva.
3. Provera da li postoji kolizija u podešavanju slojeva u smislu da je sloj nevidljiv a da je označen da se štampa. Ova provera je isključena iz istog razloga kao i prethodna.

Podešavanje ovog kontrolora se može izvršiti u *Document Setup* › *Preflight*

9. Završni radovi

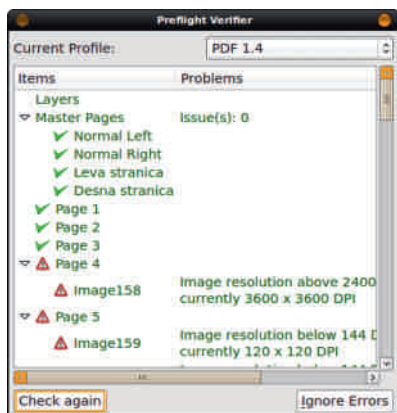
Verifier.

Slika 9.8 Podešavanje *Preflight Verifiera*



Ovu proveru možemo da obavimo u svakom trenutku obrade dokumenta klikom na ikonicu *Preflight Verifier* u liniji alata.

9.3.3 Kreiranje PDF-a



Slika 9.9 *Preflight Verifier*

Sada je vreme da kliknemo na ikonicu *Save as PDF* u liniji alata i da krenemo sa kreiranjem našeg *PDF* dokumenta. Prvo što će se desiti jeste pokretanje već objašnjenog *Preflight Verifiera* (kontrolora). Ukoliko nema grešaka koje kontrolor može da uoči, odmah će se pojaviti prozor *Save as PDF*. Ukoliko ipak ima grešaka, dobićete prvo prozor *Preflight Verifier* sa svim upozorenjima na greške. Ako greške ne utiču na krajnji dokument, kao što su upozorenja na *GIF* ili na malo prekoračenje

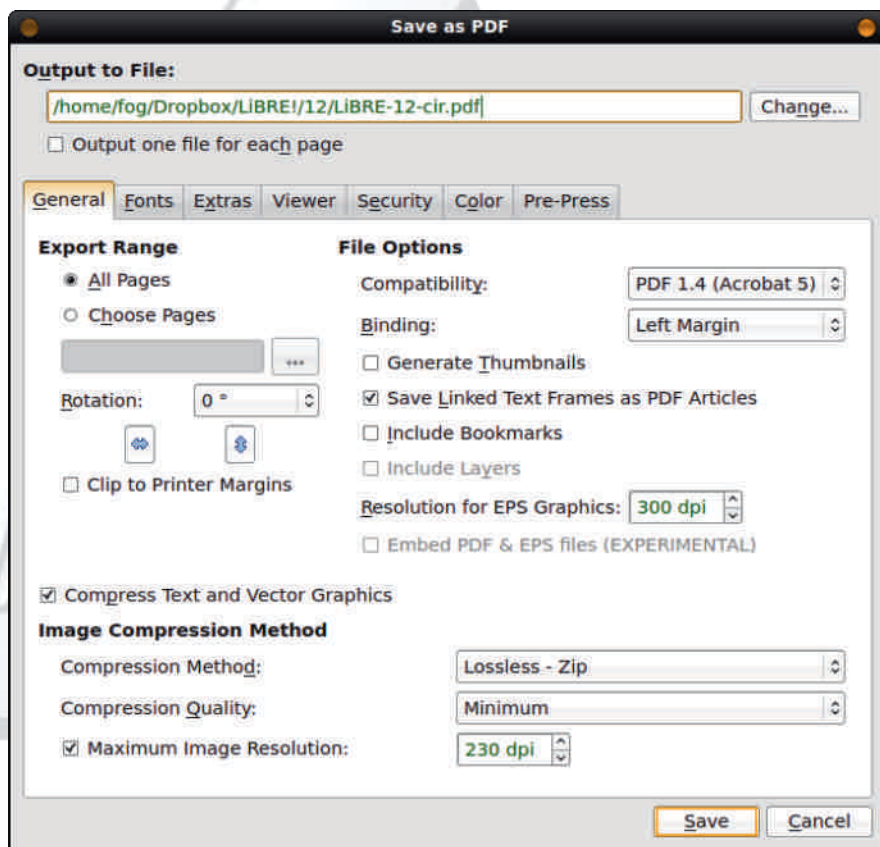


okvira rezolucije slika, ove greške možemo da ignorišemo klikom na dugme *Ignore Errors*.

Nije preporučljivo ignorisati greške kontrolora, ali ako je dizajner siguran da će sve ispasti na kraju kako treba, lakše je ignorisati upozorenja na, na primer *GIF*, nego konvertovati u *PNG* i ponovo sve takve slike povezati sa *Scribusom*. Dok je *Preflight Verifier* prozor otvoren mogu se ispraviti sve greške i na kraju ponovo proveriti dokument klikom na *Check Again*. Pošto se isprave sve greške možemo da kliknemo na *Save as PDF* i da nastavimo sa kreiranjem *PDF*-a.

9.3.3.1 Prozor *Save as PDF*

Slika 9.10 Prozor *Save as PDF*



Save as PDF je prilično složen. Sastoji se od 7 kartica:

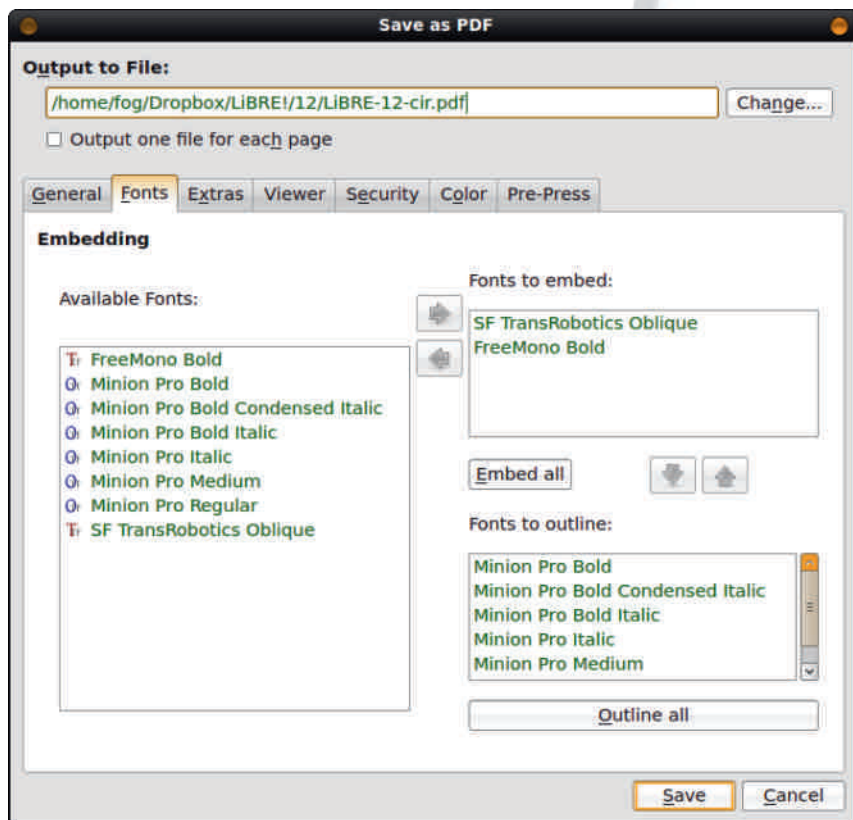
9. Završni radovi

1. *General* - opšte postavke PDF-a,
2. *Fonts* - pridruživanje korišćenih fontova PDF-u,
3. *Extras* - specijalni efekti,
4. *Viewer* - podešavanje početnih postavki PDF pregledača,
5. *Security* - dodavanje enkripcije dokumentu, korisničkog imena i lozinke za otvaranje zaštićenog dokumenta,
6. *Color* - prilagođavanje procesuiranja boja prema konačnom izlaznom dokumentu,
7. *Pre-Press* - dodavanje dodatnih kontrolnih markera potrebnih za štampanje dokumenta.

Za PDF namenjen čitanju na ekranima interesuju nas samo prve dve kartice.

9.3.3.2. Kartica *Fonts*

Slika 9.11 *Save as PDF* - Kartica *Fonts*

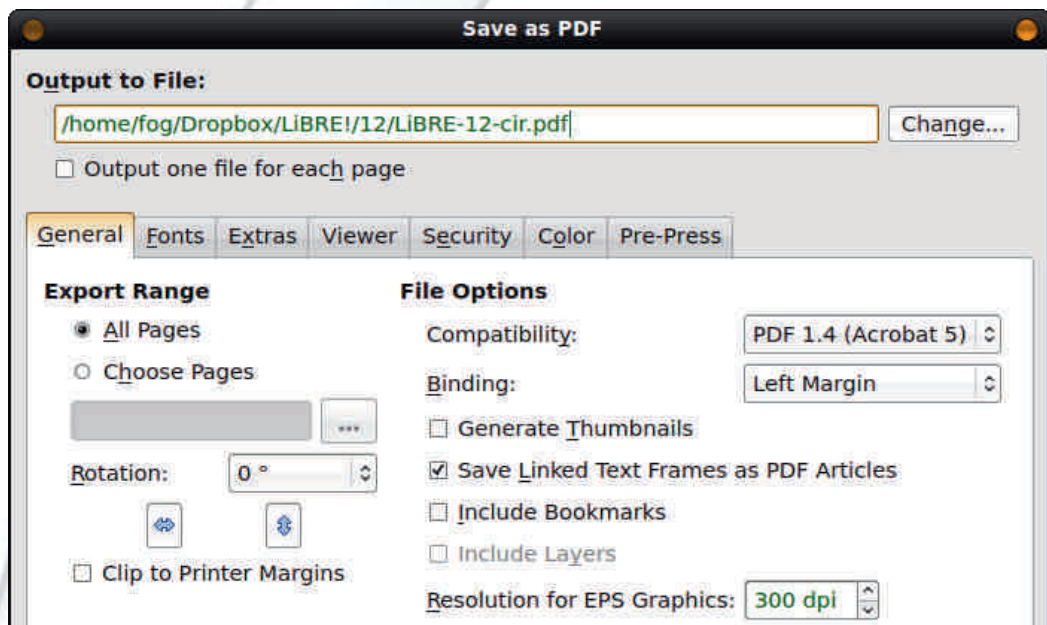




U dokumentu možemo koristiti vrlo egzotične i nestandardne fontove. Ako *PDF*-u ne bi pridružili sve korišćene fontove, korisnik koji nema te fontove na svom računaru ne bi video dokument onako kako je on zamišljen, nego sa nekim podrazumevanim fontom. Zato ovde moramo iz spiska dostupnih fontova da pomoću strelice pridružimo korišćene fontove *PDF*-u. Pridružujemo i sve varijante fonta koje su korišćene (*bold*, *italic*, *bold-italic*, *regular*, itd.). Ako se ovo ne uradi, konačni *PDF* bi mogao da ima mnogo grešaka, kao što su: pogrešni font, „curenje“ teksta iz tekst okvira, nepostojanje naglašenog teksta itd.

9.3.3.3 Kartica *General*

Slika 9.12 *Save as PDF* - Kartica *General*



Ovo je osnovna i najbitnija kartica za kreiranje *PDF*-a. Naravno da ćemo prvo popuniti *Output to File* polje. Klikom na dugme *Change* otvara se klasični *Save as* dijalog u kojem ćemo naći mesto na računaru gde ćemo snimiti naš *PDF* i daćemo mu ime.

Export range područje nećemo dirati jer imamo nameru da sve stranice snimimo kao *PDF*. Sa druge strane, ako hoćemo samo jedan članak da izdvojimo, onda tu treba zadati od koje do koje stranice će biti područje snimanja *PDF*-a.

File Options služi da odredimo verziju *PDF*-a koju ćemo koristiti za izlazni

9. Završni radovi

dokument. *PDF* verzija 1.4 je prva koja ima sve potrebne efekte za jedan časopis. Podržava providnost, veze, kompatibilna je sa starijim *PDF* čitačima itd. Zbog svega ovoga mi koristimo upravo ovu verziju *PDF*-a.

Ovde možemo još čekiranjem da zahtevamo da se u napravljeni dokument ugrade umanjene sličice svake stranice (*Generate Thumbnails*) što može da pomogne kod navigacije. Ove sličice se automatski prave u većini *PDF* pregledača tako da smatramo da ne treba zahtevati da to radi kreator *PDF*-a.

Obavezno čekiramo *Save Linked Text Frames as PDF Articles* što dodaje naše linkove kao deo *PDF*-a.

Nismo pravili *Bookmarks* za lakšu navigaciju kroz duže *PDF*-ove tako da ga ne uključujemo u *PDF*.

Resolution of EPS graphic držimo na standardnih 300 *DPI*. Ova rezolucija se odnosi samo na tekst i vektorsku grafiku. Rezolucija rasterske grafike se podešava u sledećoj oblasti.

Zbog generisanja što manje *PDF* datoteke čekiramo *Compress Text and Vector Graphics*.

9.3.3.4 Podešavanje veličine *PDF* datoteke

Od kompresije rasterske grafike u najvećoj meri zavisi veličina *PDF* datoteke. Naš časopis će biti distribuiran putem interneta. Veličina *PDF* datoteke je tu od ključne važnosti. Da bi zadovoljili svačiji ukus pravimo dve vrste *PDF*-a.

Prva varijanta je sa najvećom mogućom kompresijom rasterske grafike tako da ukupna veličina datoteke ne pređe 5 [MB]. Ova verzija je za one koji imaju spor internet ili ga plaćaju po protoku. Mana je što su tako kompresovane ilustracije prilično loše, ali su i dalje upotrebljive.

Druga varijanta je sa boljom rezolucijom ilustracija, ali zato je datoteka mnogo veća. Zbog interneta i brzine listanja časopisa ni ova verzija ne sme biti prevelika. Mi smo postavili limit za ovu kvalitetniju verziju na maksimalno 23 [MB].

Za minimalni *PDF* koristimo *Compression Method: Lossy – JPEG* i maksimalnu rezoluciju rasterske grafike od 150 *DPI*. Sa ovim metodom kompresije, sve rasterske sličice se pretvaraju u *JPG* slike maksimalne rezolucije 150 *DPI*, što daje malu *PDF* datoteku ali su slike slabog kvaliteta.

Compression Method: Lossless – ZIP koristimo za kvalitetnije izdanje časopisa.



Ova metoda koristi *ZIP* kompresiju za *PDF* a ilustracije ostaju u originalnom formatu. Ovo daje bolji kvalitet ilustracija ali veću datoteku. Fino podešavanje veličine *PDF* datoteka dorađujemo smanjivanjem ili povećavanjem maksimalne rezolucije slika.

Ovo je sve što je potrebno da bi se snimio *PDF* internet časopisa. Ostalo je samo da kliknemo na dugme *Save*.

Pogovor

Ovom malom školom obuhvaćen je samo deo mogućnosti *Scribusa*. Nadamo se da je i taj deo dovoljan kako bismo dočarali široko polje njegovih mogućnosti i kako bismo vas inspirisali da dalje proučavate ovaj program.

Trudili smo se da se ne ponavljamo i da damo neka uputstva koja se ne mogu naći na internetu. Nije nam bila namera da rešavamo dizajnerske probleme, nego samo čisto tehničke. Neka dizajnerska rešenja su bila navedena samo kao primer kako se neki od *Scribus* alata koriste.

Takođe nam je bio cilj i da demistifikujemo čitavu jednu oblast korišćenja računara, kao što je *DTP (Desktop publishing – stono izdavaštvo)*. Nadamo se da smo uspeli u tome i da to više neće biti oblast koja je rezervisana samo za profesionalce. Dokazali smo da i amateri mogu da se upuste u izdavanje svojih *PDF*: knjiga, matorskih i diplomskih radova, brošura i časopisa.

Ovo specijalno izdanje je kreirano kao priručnik. Namera nam je bila da vam ponudimo izdanje koje u celosti obuhvata temu koja je u vidu serijala objavljena u 11 uzastopnih redovnih izdanja časopisa. Ovim smo, nadamo se, olakšali praćenje ove teme i savladavanje osnova rada u ovom programu. Biće nam drago ako smo uspeli u tim namerama i ako smo ovim specijalom uspeli da obogatimo vašu ličnu *PDF* biblioteku.

Ako ovo izdanje bude dobilo vašu pozitivnu ocenu, možete i u budućnosti očekivati još ovakvih specijalnih LiBRE! izdanja.

LiBRE! tim



Prilozi

Prilog A: Tabela 2.1

Prilog B: Index

Prilog A: Tabela 2.1

Kategorija	File	Edit	Item	Insert	Page
Alati	New	Undo	Duplicate	Frames	Insert
	New from Template	Redo	Multiple Duplicate	Insert Text Frame	Inport
	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 F
	Save as Template	Contants	Size Is Locked	Insert Bazier Curve	Manage Guides
	Revert to Save	Select All	Level	Insert Freehand Line	Manage Page Prop
	Cillect 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	
	Preferences	Edit Image	Adjust Image tu 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			
	Standardna kategorija sa alatima za manipulaciju i podešavanje dokumenata	Standardna kategorija za editovanje dokumenta	Alati za editovanje i podešavanje elemenata dokumenta	Alati za ubacivanje novih elemenata u dokument	Alati za kreiranje i manipulaciju stranica dokumenta



	View	Extras	Script	Windows	Help
	Fit to Height	Manage Images	Scribus Scripts	Cascade	Scribus Manual
	Fit to Width	Hyphemate Text	Execute Script	Tile	Tooltips
	50%	Dehyphernate 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				
Camera	Alati za podešavanje izgleda i funkcija glavnog radnog prozora	Dodatne funkcije <i>Scribusa</i>	Alati za upravljanje prilagođenim skriptama	Alati za prilagođavanje i otvaranje <i>Scribus</i> dodatnih prozora	Sve vezano za pomoć pri radu sa <i>Scribusom</i> kao i <i>online</i> dokumentacija i tutorijali

INDEX

A

- Annotation Properties* – postavke veza (dodatnih objašnjenja) u *PDF*-u (str. 64)
- Annotation Properties* › *Text* – iskačuće tekstualno objašnjenje (str. 65)
- Annotation Properties* › *Link* – unutrašnja veza (str. 65)
- Annotation Properties* › *External Link* – spoljašnja veza (str. 65)
- Annotation Properties* › *External Web Link* – spoljašnja veza sa internet lokacijom (str. 65)

B

- Bezier Curve – neprekidna vektorska linija (str. 27)

C

- CMYK*, engl. *Cyan Magenta Yellow Key (Black)* – kolorna šema sa osnovnim bojama cyan magenta žuta crna (str. 17)
- Colors* – kontrola i uređivanje korišćenih boja (str. 68)
- Color Wheel* – *Scribus*-ov predlog komplementarnih boja (str. 69)
- Convert To* – promene namene okvira (str. 62)

D

- Document Setup* – osnovna podešavanja dokumenta (str. 23)
- Document Setup* › *Fonts* – biranje fontova koji će biti korišćeni u dokumentu (str. 25)
- Document Setup* › *Fonts* › *Font Substitutions* – kartica za izbor podrazumevanih fontova (str. 46)
- Document Setup* › *Hyphenator* – podešavanje automatske hifenacije teksta (str. 25)
- Document Setup* › *Tools* › *Text Frame Properties* – osnovne postavke tekst okvira (str. 45)

- DTP*, engl. *Desktop Publishing* – stono izdavaštvo (str. 8)

- Slobodni softver za *DTP* – slobodni softver koji se koristi za stono izdavaštvo (str. 10)



G

Get Vector File... – uvoz vektorske grafike (str. 57)

Guides – vodeće pomoćne linije (str. 29, 34)

I

Image frame – okvir za sliku (str. 60)

Image frame › *Get image...* – metod ubacivanja slike u okvir za sliku (str. 60)

Insert › *Character* › *Page Number* – umetanje broja stranice (str. 31)

Insert › *Line* – crtanje prave linije (str. 61)

Insert › *Polygon* – crtanje pravilnih poligona (str. 61)

Insert › *Shape* – crtanje jednostavnih oblika (str. 61)

L

Layer – providni sloj (str. 16, 35, 59)

Layer › *Outline mode* – dodatno isticanje okvira elemenata u *layer*-u (str. 64)

M

Master Page – šablon stranice (str. 26)

Page › *Apply Master Page...* – primenjivanje šablona stranice na postojeću stranicu (str. 32)

Page › *Convert to Master Page...* – pretvaranje obične stranice u šablon stranicu (str. 31)

N

New Document – prozor za otvaranje novog dokumenta (str. 19)

New Document › *Open Existing Document* – otvaranje postojećeg dokumenta (str. 20)

New Document › *Open Recent Document* – otvaranje nedavno otvaranog dokumenta (str. 20)

New Document › *New From Template* – otvaranje novog predefinisnog dokumenta (str. 20)

P

Page – stranica (str. 21, 32)

Page › *Manage Guides...* – uređivanje vodećih pomoćnih linija (str. 35)

Page › *Insert* – dodavanje novih stranica (str. 32)

PDF engl. Portable Document Format (str. 70)

Preflight Verifier – provera dokumenta u letu, pre kreiranja *PDF*-a (str. 72)

Save as PDF – postavke *PDF*-a (str. 73)

Save as PDF › *Fonts* – pridruživanje fontova *PDF*-u (str. 74)

Save as PDF › *General* – glavne postavke *PDF*-a (str. 75)

Properties – glavni plivajući prozor sa glavnim podešavanjima svih elemenata dokumenta (str. 28)

Properties › *Shape* › *Edit...* – uređivanje *Scribus* grafičkih elemenata (str. 28, 61)

Properties › *Shape* › *Round Corners* – zaobljavanje uglova na oblicima (str. 61)

Properties › *Shape* › *Text Flow Around Frame* – podešavanje ponašanja teksta u odnosu na aktivni oblik/poligon (str. 53)

Properties › *Text* – uređivanje teksta (str. 30)

Properties › *Text* › *Advanced Settings* – napredne postavke teksta (str. 54)

Properties › *Text* › *Colour & Effects* – postavke naprednog dekorisanja i bojenja teksta (str. 55)

Properties › *Text* › *Columns* › *Columns & Text Distances* – uređivanje položaja teksta u tekst okviru (str. 36)

Properties › *Text* › *Paragraph Style* – definisanje stila paragrafa (str. 52)

R

RGB engl. Red Green Blue – kolorna šema zasnovana na osnovnim bojama (crvena, zelena i plava) (str. 17)

S

Save as Template... – snimanje dokumenta kao šablona (str. 37)

Scribus verzija 1.4 (str. 11)

Soft Hyphen – ručni prelom reči na kraju reda (str. 52)

Styles – uređivanje stilova (str. 46)

T

Text edit... – interni tekst editor (str. 39)

Style of current paragraph – stil tekućeg paragrafa (str. 51)

Text frame – tekstualni okvir (str. 30)

Get Text... – metod uvoza teksta u tekst okvir (str. 42)



W

WYSIWYG engl. *What You See Is What You Get* – Šta vidiš to ćeš i da dobiješ (str. 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

