

OFIMÀTICA

Guia bàsica SCRIBUS



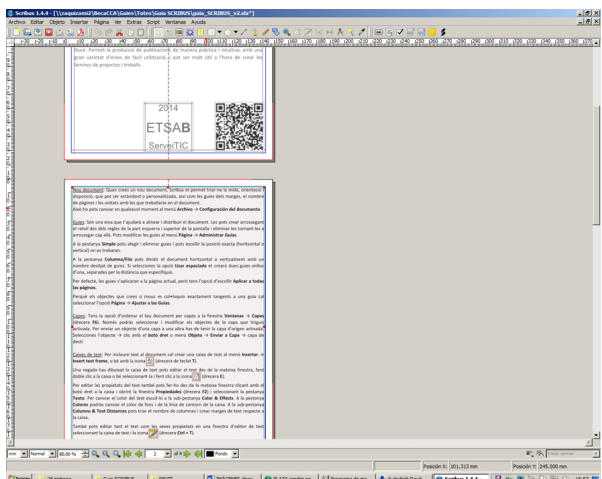
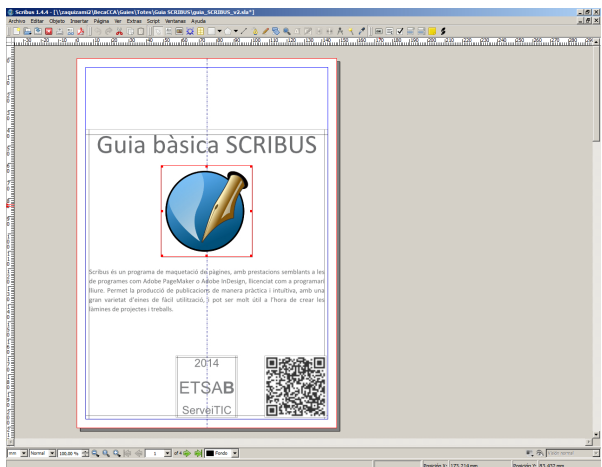
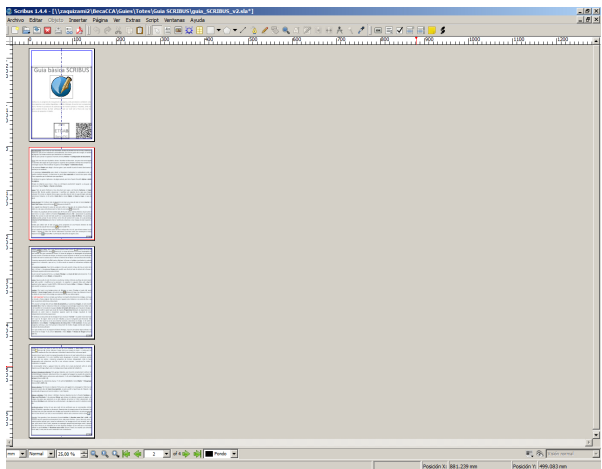
Scribus és un programa de maquetació de pàgines, amb prestacions semblants a les de programes com Adobe PageMaker o Adobe InDesign, llicenciat com a programari lliure. Permet la producció de publicacions de manera pràctica i intuïtiva, amb una gran varietat d'eines de fàcil utilització, i pot ser molt útil a l'hora de crear les làmines de projectes i treballs.

2018

ETSAB

ServeiTIC





Nou document: Quan crees un nou document, Scribus et permet triar-ne la mida, orientació i disposició, que pot ser estàndard o personalitzada, així com les guies dels marges, el nombre de pàgines i les unitats amb les que treballaràs en el document.

Això ho pots canviar en qualsevol moment al menú **Archivo** → **Configuración del documento**

Guies: Són una eina que t'ajudarà a alinear i distribuir el document. Les pots crear arrossegant el ratolí des dels regles de la part esquerra i superior de la pantalla i eliminar-les tornant-les a arrossegar cap allà. Pots modificar les guies al menú **Página** → **Administrar Guías**.


A la pestanya **Simple** pots afegir i eliminar guies i pots escollir la posició exacta (horitzontal o vertical) on es trobaran.


A la pestanya **Columna/Fila** pots dividir el document horitzontal o verticalment amb un nombre desitjat de guies. Si selecciones la opció **Usar espaciado** et crearà dues guies enlloc d'una, separades per la distància que especifiquis.

Per defecte, les guies s'aplicaran a la pàgina actual, però tens l'opció d'escollir **Aplicar a todas las páginas**.


Perquè els objectes que crees o mous es col·loquin exactament tangents a una guia cal seleccionar l'opció **Página** → **Ajustar a las Guías**.


Capes: Tens la opció d'ordenar el teu document per capes a la finestra **Ventanas** → **Capas** (dreuera **F6**). Només podràs seleccionar i modificar els objectes de la capa que tinguis activada. Per enviar un objecte d'una capa a una altra has de tenir la capa d'origen activada. Selecciones l'objecte → clic amb el **botó dret** o menú **Objeto** → **Enviar a Capa** → capa de destí.




Caixes de text: Per incloure text al document cal crear una caixa de text al menú **Insertar** → **Insert text frame**, o bé amb la icona  (dreuera de teclat **T**).

Una vegada has dibuixat la caixa de text pots editar el text des de la mateixa finestra, fent doble clic a la caixa o bé seleccionant-la i fent clic a la icona  (dreuera **E**).

Per editar les propietats del text també pots fer-ho des de la mateixa finestra clicant amb el botó dret a la caixa i obrint la finestra **Propiedades** (dreuera **F2**) i seleccionant la pestanya **Texto**. Per canviar el color del text escull-lo a la sub-pestanya **Color & Effects**. A la pestanya **Colores** podràs canviar el color de fons i de la línia de contorn de la caixa. A la sub-pestanya **Columns & Text Distances** pots triar el nombre de columnes i crear marges de text respecte a la caixa.

També pots editar tant el text com les seves propietats en una finestra d'editor de text seleccionant la caixa de text i la icona  (dreuera **Ctrl + T**).

Hi ha la opció de dibuixar dues caixes de text i enllaçar-les, és a dir, que el text comenci a una d'elles i segueixi a l'altra. Per fer-ho selecciones la primera caixa (on començarà el text), cliques la icona  (dreuera **N**) i a continuació selecciones la segona caixa.


Formes, polígons i línies: Pots crear diverses formes amb la icona  (dreuera de teclat **S**), polígons  (dreuera **P**) i línies  (dreuera **L**). La icona de formes té un menú desplegable on pots escollir una gran varietat de formes i la icona de polígons un desplegable de propietats on pots escollir el nombre de vèrtexs, la rotació, la opció d'aplicar un factor, que et desplaçarà el centre de tots els costats cap a l'interior o l'exterior de la figura i una curvatura dels costats.

Si mantens premuda la tecla **Ctrl** mentre dibuixes, la forma o el polígon mantindran la mateixa proporció en la direcció x que en la y i la línia només es mourà en inclinacions múltiples de 15°.

Al **menú de propietats** d'una forma, polígon o línia pots escollir el tipus de línia, el color de la línia i el fons i a la pestanya **Forma** pots escollir com fruirà el text al voltant de la forma si col·loques aquesta sobre una caixa de text.

Es pot convertir qualsevol forma a un **marc d'imatge** o un **marc de text** seleccionant-la → clic amb el **botó dret** o menú **Objeto** → **Convertir a**.

Colors: Quan escull el color d'un text o una forma, Scribus t'ofereix una llista de colors bàsics que pots escollir i modificar-ne la saturació i la opacitat. A aquesta llista pots afegir-hi qualsevol color segons el model CMYK o RGB obrint la finestra **Editar** → **Colores** → **Nuevo**, on pots escollir i anomenar un nou color.


Imatges: Per inserir una imatge primer cal dibuixar un marc d'imatge a través del menú **Insertar** → **Insert Image Frame** o bé amb la icona  (dreuera **I**). Quan has dibuixat el marc hi fas doble clic per inserir-hi la imatge, que apareix amb la seva mida original.

És **molt important** tenir en compte que Scribus no importa directament les imatges, sinó que les vincula a l'arxiu original. Això vol dir que si aquest arxiu s'esborra o es canvia de lloc o de nom es perdrà la referència al document.

Pots escalar la imatge des del seu **menú de propietats**, a la pestanya **Imagen**, on pots escollir **Escalado libre** i triar tu mateix les mides de la imatge (en percentatge respecte les mides reals o bé escollint-ne la resolució en ppp) o **Escalar al tamaño del marco**, que t'ajusta la imatge al marc i pots escollir la opció que escali de manera **Proporcional** (deixant un espai blanc en la dimensió on sobri marc) o desactivar aquesta opció (la imatge s'ajustarà al marc independentment de les proporcions).

Per defecte, la vista prèvia de les imatges té una resolució "**normal**" i es poden veure borroses tot i que no ho siguin. Això va bé per treballar, ja que el programa pot funcionar més ràpidament. Per veure-les en la seva màxima resolució, selecciones la imatge → clic amb el **botó dret** o menú **Objeto** → **Configuraciones de vista prèvia** → **Full resolution**. Si veus que el programa comença a anar lent perquè el document té moltes imatges també pots baixar la resolució de previsualització.

Tot i que Scribus no és un programa d'edició d'imatge, sí que hi pot aplicar alguns efectes. Cal seleccionar la imatge → clic amb el **botó dret** o menú **Objeto** → **Efectos de Imagen** (dreuera **Ctrl + E**).

Taules: Per inserir una taula ho pots fer des del menú **Inserir** → **Insert table** o des de la icona  (drecera **A**). Primer dibuixes l'espai total que ocuparà la taula i a continuació et demana el nombre de files i de columnes i et divideix la taula en files i columnes iguals.

Aquesta eina el que et crea és un grup de quadres de text, en el qual cada cel•la és un quadre de text independent. Si la vols modificar pots desagrupar el conjunt i aleshores podràs escriure dins les cel•les i donar-los propietats de manera independent. Amb la taula desagrupada pots seleccionar una fila o una columna sencera i canviar-ne les mides o propietats a la vegada.


És recomanable tornar a agrupar totes les cel•les de la taula (juntament amb els altres objectes que hi hagi afegit, com ara imatges) quan hagi acabat de treballar-hi.

Agrupar i desagrupar objectes: Pots agrupar objectes, per moure'ls conjuntament i atribuir-los característiques comunes, seleccionant-los a la vegada (arrossegant un quadre de selecció o bé prement **Shift** mentre selecciones cada objecte) → clic amb el **botó dret** o menú **Objeto** → **Agrupar** (drecera **Ctrl + G**).

Per desagrupar-los, selecciones el grup → clic amb el **botó dret** o menú **Objeto** → **Desagrupar** (drecera **Ctrl + Shift + G**).

Moure objectes: Per moure un objecte n'hi ha prou amb agafar-lo i arrossegar-lo. Pots triar-ne la posició exacta des del **menú de propietats**, on pots escollir el punt base de l'objecte i les coordenades d'aquest, així com les mides x i y de l'objecte.

Alinear i distribuir: Pots alinear i distribuir diversos objectes des de la finestra **Ventanas** → **Aligne and Distribute**. A la pestanya **Alinear** pots alinear els objectes respecte la pàgina, els marges, les guies que seleccionis o un dels objectes (el primer o l'últim seleccionat). A la pestanya **Distribuir** pots distribuir-los uniformement a la pàgina i/o escollir la distància entre ells.

Verificació prèvia: Scribus té una eina molt útil de verificació que és recomanable utilitzar abans d'imprimir o guardar un document. Aquesta eina et comprova que el teu document no contingui cap error (per exemple una imatge que ha perdut la referència o un text que no cap dins la caixa de text i, per tant, es veu incomplet). Això ho pots comprovar amb la icona .

Guardar: Pots guardar el teu document al menú **Archivo** → **Guardar como (Ctrl + shift + S)**. Aquesta opció et guardarà exclusivament l'arxiu **.sla** propi d'Scribus. Com ja hem dit, però, si només guardes aquest arxiu, sense les referències a les imatges que hi has introduït, pot ser que, quan tornis a obrir l'arxiu, aquestes no apareguin perquè han patit algun canvi o perquè vols obrir l'arxiu en un ordinador on no tens aquestes imatges. És per això que es recomana utilitzar la opció **Archivo** → **Recolectar para salida**. Això et crearà una carpeta que contindrà l'arxiu **.sla** i, a més, tots els arxius necessaris com a referències.

ENLLAÇOS:

TUTORIAL

<https://www.youtube.com/user/WhyKarlozj/search?query=scribus>