# Верстка публикаций в программе Scribus

Формирование страниц и их оформление называют версткой документов, а приложения, позволяющие это делать — издательскими системами.

*Scribus* (*Скрибус*) — это приложение для визуальной вёрстки документов, которое является свободно распространяемым аналогом таких издательских систем, как *Adobe InDesign* и *QuarkXPress* (скачать программу можно с официального сайта *http://scribus.net*).

Программы для вёрстки предлагают ряд удобств и возможностей, которые позволяют быстро создавать красивые и качественный документы для последующего вывода на печатающие устройства. В частности с помощью программы *Scribus* можно создавать макеты журналов, бюллетеней, брошюр, календарей, а также интерактивные PDF-документы.

Во время работы с издательской системой необходимо учитывать, что почти весь необходимый материал для публикации должен храниться во внешних файлах (тексты, схемы, фотографии и др.), а сама программа в основном служит лишь для загрузки этих объектов, их взаимного расположения на страницах, дополнительного оформления.

## 1. Интерфейс программы Scribus

#### Теоретические сведения

После запуска программы *Scribus* на экране может появиться диалоговое окно с предупреждением о том, что отсутствует программа *Ghostscript*. В этом случае просто щёлкните по кнопке *OK*:



Рисунок 1 – Предупреждение о программе Ghostscript

При создании нового документа на экране появляется диалоговое окно, которое позволяет выполнить начальную настройку страниц документа. Пока в этом окне не будем вносить изменения и щёлкнем по кнопке *OK*.

страница страницы фальцовки фальцовки	ор <u>и</u> снтация. Щирина: <u>В</u> ысота: Первая страница	Портрет • 595,28 pt • 841,89 pt •
Направляющие полей Выпуск под обрез Параметры Предустановки: Нет Сдева: 40,00 pt Справа: 40,00 pt Сверху: 40,00 pt Снизу: 40,00 pt Поля принтера	о страниц: 1 мерения: Пункты (р ь текстовые блоки 1 иик: 11,00 pt ть свойства документ	эt) т т т т т т т т т т т т т

Рисунок 2 – Начальная настройка документа

Основное окно программы *Scribus* представлено на рисунке 3. Выделим основные элементы интерфейса в данном окне.



1 – панель главного меню, 2 – панели инструментов, 3 – горизонтальная (вертикальная) линейка, 4 – холст (отображение страниц документа), 5 – строки состояния

Рисунок 3 – Окно программы Scribus

## 1. Панель главного меню

Главное меню *Scribus* содержит основные функции работы с программой: работа с файлами, функции редактирования и просмотра, функции работы с текстом и с изображениями, с объектами и контурами, с расширениями и сценариями, справочную информацию.

## 2. Панели инструментов

Инструменты в Scribus представлены тремя панелями, которые носят названия Файл, Правка, Инструменты и PDF-инструменты. Любой инструмент может быть также вызван нажатием горячих клавиш. Подсказка появляется при наведении указателя мыши на инструмент.



Рисунок 4 – Панель Файл

В панели *Файл* (рис. 4) представлены инструменты для операций с файлами, которые также можно вызвать либо с помощью пункта главного меню *Файл*, либо с помощью соответствующих комбинаций клавиш:

- создание нового документа (*Ctrl-N*);
- открытие существующего документа (*Ctrl-O*);
- сохранение документа (*Ctrl-S*);
- закрытие документа (Ctrl-F4);
- отправка документа на печать (*Ctrl-P*);
- проверка документа на наличие ошибок;
- сохранение документа в PDF-формате.



Рисунок 5 – Панель Правка

В панели *Правка* (рис. 5) представлены инструменты для операций «откатки» и работы с буфером обмена. Эти операции можно также выполнить с помощью пункта главного меню *Правка*, либо с помощью соответствующих комбинаций клавиш:

- отмена последней команды (*Ctrl-Z*);
- возврат состояния документа до отмены команды (*Ctrl-Y*);
- перемещение выделенного объекта в буфер обмена (*Ctrl-X*);
- копирование выделенного объекта в буфер обмена (*Ctrl-C*);
- вставка объекта из буфера обмена (*Ctrl-V*).

|| 🕟 🖴 📼 💢 🗄 🗔 🔻 🔿 🖛 🖉 🥘 🥒 🖏 🔍 🛝 🔀 💀 🔧 🤧 🥕

Рисунок 6 – Панель Инструменты

В одноимённой панели *Инструменты* (рис. 6) собраны наиболее используемые инструменты для операций с различными объектами, текстовыми блоками, изображениями, фигурами и т.д. Соответствующие команды также могут быть вызваны через пункты главного меню или с помощью комбинаций клавиш. В дальнейшем эти команды будут рассмотрены более подробно.



Рисунок 7 – Панель РДЕ-инструменты

В панели *PDF-инструменты* (рис. 7) представлены инструменты для создания интерактивных PDF-форм (и презентаций), которые обрабатываются специальными сценариями на языке JavaScript.

# 3. Горизонтальные и вертикальные линейки

Линейки позволяют более точно позиционировать объекты на странице. По умолчанию они проградуированы в пунктах ( $1 \ pt \approx 0.35 \ mm$ ). Изменить настройку единиц измерения можно в меню  $\Phi a \ddot{u} n \to \Pi a p a mempu do kymenma \to E dunuqa usmepenus$  или в левом нижнем углу окна программы в строке состояния.

Линейки можно перетаскивать мышью, образуя направляющие. Направляющие, в частности, можно использовать для облегчения выравнивания объектов. Чтобы удалить направляющую, достаточно перетащить её на соответствующую линейку. Отключить или включить видимость всех направляющих можно командой  $Bud \rightarrow Показывать направляющие$ .

# 4. Холст

Рабочую область окна программы *Scribus* иногда называют холстом, но при разработке макета многостраничного издания в окне можно отобразить различные страницы документа. Холст расположен в средней части окна программы на *Монтажном столе* и похож на изображение чистого листа бумаги. По умолчанию представлен лист формата *А4* в альбомной ориентации.

Чтобы изменить размеры редактируемых страниц документа необходимо воспользоваться командами меню *Файл* → *Параметры документа*. При этом важно не забыть в блоке *Формат страницы* включить режим *Применить пара-метры к: Все страницы документа* (рис. 8).

🔮 Параметры док	умента					<u>?</u> ×
	Документ					
<b>2</b>	Макет документа	Формат страницы				
Документ		<u>Ф</u> ормат:		A4		<b>•</b>
		Ор <u>и</u> ентация:		Портрет		<b>_</b>
Информация о	Одиночная страница	Единица измерения:		Миллиметры (mm)		•
документе		Ширина:	210,000 mm 🕂	Высота:	297,000 mm	•
	Парные	Применить параметры к:	🔽 Все страницы д	окумента 🔲 Все	мастер-страницы	
Направляющие	страницы	Направляющие полей В	ыпуск под обрез			
Отображение	Две	Предустановки:		Нет		~
	фальцовки	С <u>л</u> ева:		14,111 mm		÷
А		Справа:		14,111 mm		÷ 🗋
	Три фальцовки	Сверху:		14,111 mm		÷ "
		Сн <u>и</u> зу:		14,111 mm		
Инструменты				Поля при	интера	
Перенос слов	Первая страница:	Применить параметры к:	🗍 Все страницы до	окумента ГВсе ма	стер-страницы	
	Автосохранение —					
Шрифты 💽	<u>И</u> нтервал:		10 мин			<u>.</u>
				По умолчанию Примени	ть <u>О</u> К	Отменить

Рисунок 8 – Настройка параметров документа

## 5. Строки состояния

Строки состояния находятся в самом низу окна программы *Scribus* и отображают:

- единицу измерения;
- качество отображения изображений;
- управление масштабом;
- переход и выбор страницы;

- выбор активного слоя;
- переключение режимов цвета и предпросмотра;
- индикатор координат указателя мыши.

#### Практическая часть

Для самопроверки попробуйте ответить на следующие вопросы:

- **Bonpoc 1.** Как можно изменить размеры страницы документа в Scribus?
- *Bonpoc 2.* Из каких пунктов главного меню дублируются команды кнопками на инструментальных панелях?
- *Вопрос 3.* Какие операции можно выполнить через контекстное меню при щелчке правой кнопкой мыши по холсту?
- **Вопрос 4.** Какие параметры можно изменить, выбрав через меню Файл → Параметры документа → Направляющие?

*Задание.* Изучите команды, которые позволяют изменять масштаб отображения страниц документа. Для этого выполните следующие действия:

1. На сайте Openclipart (<u>https://openclipart.org</u>) выберите для себя какуюнибудь картинку и загрузите её в свой каталог в формате SVG.

2. В программе Scribus, помощью команды меню  $\Phi a \ddot{u} n \rightarrow Om \kappa p \omega m b$ , найдите каталог с сохранённой SVG-картинкой. В открывшемся окне установите формат Files of type: Scalable Vector Graphics и загрузите соответствующий файл с картинкой.

3. Захватив мышкой правый нижний угол окна программы, установите приемлемые размеры окна.

4. Откройте пункты меню *Вид*. Проверьте изменение масштаба отображения документа, выбирая по очереди первые пять команд из этого списка.

5. Выберите инструмент Изменить масштаб (Z) S. Проверьте изменение масштаба, выполняя по холсту щелчки (левой или правой кнопкой мыши). Удерживая нажатой клавишу *Shift*, выполните несколько щелчков левой кнопкой мыши. Увеличьте масштаб так, чтобы появились линейки прокрутки, а за-

6

тем нажмите клавишу *Пробел*. Произойдёт переключение в режим, который позволяет захватить холст и перемещать его в окне. Чтобы отказаться от инструмента, достаточно нажать клавишу *Esc*.

6. Удерживая клавишу *Ctrl*, прокрутите ролик мышки.

7. Найдите в строке состояния три кнопки с изображением лупы. Проверьте их работу. Уточните, какой из этих кнопок соответствует одна из команд меню *Bud*.

8. Найдите в строке состояния поле *Текущий масштаб отображения страницы*. Здесь для изменения масштаба можно вписать его от руки и нажать *Enter*, либо воспользоваться кнопками со стрелочками. Проверьте эти варианты изменения масштаба и установите в итоге 55%.

9. Сохраните этот документ с картинкой в своем каталоге, выбрав команды из меню  $\Phi a \ddot{u} \rightarrow Coxpanumb \ kak...$ 

#### 2. Работа с текстовыми блоками

Изучите основные приёмы работы с текстовыми блоками, выполнив следующие упражнения:

 Создайте новый документ (например, используя команды Файл → Новый). При появлении диалогового окна Новый документ (рис. 2) установите альбомную ориентацию одиночной страницы.

2. Смещая правую и нижнюю границы окна программы, а также изменяя масштаб отображения, добейтесь того, чтобы в окне была видна вся страница.

3. Перейдите в режим построения текстового блока, выбрав на инструментальной панели кнопку *Текстовый блок* ши команду в меню *Вставка* → *Текстовый блок*. Растяните мышкой произвольную прямоугольную область.

4. После построения любого объекта происходит автоматическое переключение в режим *Выбрать объект*. Захватив мышкой прямоугольную область, её можно переместить в любое место *Монтажного стола* (в том числе и за пределы страницы). Захватив один из квадратных маркеров на границе области, можно изменить размеры отображаемой области объекта. Измените

7

границы текстового блока так, чтобы они совпали с границами полей (по синей рамке).

5. Используя команду *Вставка* → *Вставить шаблонный текст* или соответствующую команду из контекстного меню, загрузите в текстовый блок «тренировочный текст».

6. Если выбрать на инструментальной панели кнопку Изменить содержимое блока или просто выполнить двойной щелчок внутри текстового блока, то можно перейти в режим редактирования текста. Внесите в текст следующие изменения:

- выделив, удалите несколько строк;
- используя буфер обмена, скопируйте какое-нибудь предложение в начало текста;
- разделите какие-нибудь абзацы или строки пустой строкой;
- в конце текста напечатайте свою фамилию.

7. Установив текстовый курсор в начало текста, выполните команду Вставка → Символ. В появившемся окне Палитра символов щёлкните по первой кнопке. В открывшемся окне Расширенная палитра символов установите шрифт Webdings Regular (или какой-нибудь ещё), двойным щелчком выберите несколько значков и подтвердите кнопкой Вставить.

		Расширенная палитра символов																							
	Шриф	т: Т	Web	dings	Regul	ar					Ŧ	] ŋ	рупп	а си	мвол	108:	Пол	пный	і наб	op ci	имво	лов			•
			***	會	3	**	Ŧ	8	8	٩	,	*	<b>V</b> á	ø	x	ď	/	_		8	•	۲	•	•	•
	►	4 Þ	II II		•	۸A	٢	*	P	e	đ	X	-4	144	лîй,	Ê	és	*	Å	Ŷ	â	۲	Ŷ	ŧ	<u>رج</u>
	<b>1</b>	资 1	4	4	Þ	٩	Y	×	۹	V	,	<b>"</b>	\$	€Э	~	96		U	í	Ħ		eka		~	×
	+	!	-	ê	0	×	?	₽	0	₽	1	$\otimes$	θ	8	*		#	×	ŧ	ŧ	ŧ	ŧ	ð	•	Υ
	(1)	57	£	z	ŝ.	it far	8		8	ő	œ		ŧİİ	ł	•	•	★	×	<b>≢</b> =1	=	4	\$	\$		<u>.</u>
	<b>B</b>		10	<u> </u>	ï	æ	\$	()***	13	Þ	m		ନ୍ଦିର	5	ĥ	ĝ	G	۲	Þ	<b>1</b>	**	4	¥	æ	۰ź
	<b></b>	1				e.	-	1	P	(	¢	•	۲	2	2	٥		÷	Þ	8	ം	0 <b></b> -	Δ	•	0
	G	-	-	*	*	*	÷	₹	97 <b>~</b> :	3-	C	l	•	\$	10	Ť	ä	)¢e	Ð	ġ	$\bigtriangleup$	Ļ	-	\$17	21X
	33	: 🖈	1	ŀ	-	`₩	١	-		1	Ĩ	Şø	3	€	3	Ą									
Палитра символов	Введите код: Вставляемые глифы																								
	Ľ	ту ставить Ощистить Ощистить Ощистить Ощистить Ощистить																							

8. Используя клавишу *Esc*, выйдите из режима редактирования текста. Для выделенного текстового блока выполните команду *Окна* → *Свойства* (или выберите команду *Свойства* в контекстном меню).

9. В открывшемся окне на вкладке Х, Ү, Z установите параметры:

Геометрия	
<u>Х</u> -Поз:	50,00 pt ≑
<u>Ү</u> -Поз:	100,00 pt ≑
Ширина:	660,00 pt 🗧 🔋
<u>В</u> ысота:	450,00 pt 🌻 🖲
Поворот:	5,0 °
Опорная точка:	

10. В этом же окне на вкладке *Текст* измените кегль шрифта, установите автоматический интерлиньяж (расстояние между строками), выключку по ширине, а также параметры для столбцов:

Текст						
Tr Arial		-				
Regular 👻						
16,00 pt	-					
<u> </u>	ерлиньяж 🔻 Авто	*				
• Цвет	<ul> <li>Цвет и эффекты</li> </ul>					
• Парам	етры стиля					
<ul> <li>Смещение</li> <li>Столбцы и ра</li> </ul>	стояние до текста					
	сегояние до текста					
Стольцов:	3	-				
Межколонник:	16,00 pt	÷				
C <u>B</u> epxy:	10,00 pt	-				
Сн <u>и</u> зу:	10,00 pt	-				
С <u>л</u> ева:	10,00 pt	-				
Справа:	10,00 pt	-				

11. На вкладке *Цвета* установите красный цвет обводки с интенсивностью 50%. Для заливки выберите *Произвольный линейный градиент*, а для опорных точек установите различные цвета с небольшой интенсивностью (например: белый, жёлтый, зелёный):

Цвета	
Произвольный линейный г	Интенсивность: 50% 🜩
<b>A</b> .	
Положение:	100%
Сместить вектор направл	ения
Black Blue Cool Black Cyan	
Green Magenta Red ♦ Registration Rich Black Warm Black White Yellow	

12. На вкладке Линия установите такие параметры:

<u>Л</u> иния	
<u>Б</u> азовая точка:	~
<u>Т</u> ип линии:	
Начальная стрелка:	Конечная стрелка:
Нет 🔻	Нет 🔻
То <u>л</u> щина линии:	4,00 pt
Края:	🕞 Скруглённое соединение 🔻
<u>О</u> кончания:	🕥 Округлая шляпка 🔹 🔻

13. Снимите выделение с текстового блока, щёлкнув мышкой в стороне от него. Включите режим предпросмотра, щёлкнув по кнопке с изображением глаза в строке состояния (или в меню *Bud* → *Режим предпросмотра*).

14. Откройте окно редактирования стилей, выполнив команду *Правка* → *Стили*. Создадим здесь несколько своих стилей, а затем применим их к различным абзацам текста.

В окне Стили щёлкните по кнопке Создать и выберите Абзацный стиль. В строке Имя: Новый стиль введите Заголовок. На вкладке Свойства установите параметры: перед абзацем - 12 pt, после абзаца - 3 pt, выключка по центру (вторая кнопка). На вкладке Символьный стиль установите параметры: начертание - Bold, кегль - 16 pt. Завершите определение стиля кнопкой Применить.

Имя: Заголо	вок	Имя:	Заголо	вок
Свойства Основан на: Расстояния 11 Фикси 11 12,00 11 3,00	Символьный стиль и выключка прованный интерлиньяж  15,00 pt pt pt	CBC	ойства снован на Обычное Гарнитур Начерта П 16	Символьный стиль а: форматирование ра: Тг Arial ние: Bold i,00 pt 🕞 АЦ 0,0

 Создайте новый абзацный стиль с именем С\_тенью. На вкладке Свойства установите параметры: перед абзацем - 6 pt, после абзаца - 6 pt, красная строка - 20 pt. На вкладке Символьный стиль установите параметры: гарнитура - Monotype Corsiva, кегль - 20 pt, тень от текста (Х-смещение: 7%; Ү-смещение: -7%), цвет заливки - красный, цвет обводки - зелёный (50%). Завершите определение стиля кнопкой Применить.

Обычное форматирование					
Гарнитура: TF Monotype Corsiva					
Начертание: Italic					
☐ 20,00 pt      ☐      ☐      ☐ 100,00 %     ☐     ☐ 100,00 %     ☐					
Щ, Щ, x, x <sup>v</sup> К к <del>Q</del> , Q, S,					
Х-смещение 7,00 % 🖨					
Расширенное форматирование Ү-смещение -7,00 % 🜩					
Ţ 100,00 % € Ţ 100,00 % € <b>†</b> Ţ 0,00 % €					

Создайте новый абзацный стиль с именем С\_обводкой. На вкладке Свойства включите режим Буквица (количество строк: 3, расстояние до текста: 4 pt). На вкладке Символьный стиль установите параметры: гарнитура - Impact, кегль - 12 pt, трекинг - 12% (увеличение расстояния между буквами), обводка (толщина линии - 4%), цвет заливки - зелёный (50%), цвет обводки - красный. Завершите определение стиля кнопкой Готово и закройте окно Стили.

Обычное форматирование
Гарнитура: T <sub>F</sub> Impact
Начертание: Regular
12,00 pt      12,00 %      12,00 %      100,00 %      100,00 %     100,00 %     100,00 %     100,00 %     100,00 %     100,00 %     100,00 %     100,00 %     100,00 %     100,00 %
Щ. Щ. <i>х</i> , <i>х</i> К к Ә. 0. <b>S.</b>
Толщина линии 4,00 % 🜩

15. Для применения стилей к абзацам воспользуемся небольшим встроенным текстовым редактором *Story Editor*. Его можно вызвать на инструменталь-

ной панели кнопкой *Изменить текст* <sup>22</sup>, либо через меню *Правка* → *Изменить текст*, либо через контекстное меню текстового блока. Откройте любым способом окно редактора для своего текста.

16. Используя редактор *Story Editor*, внесите какие-нибудь изменения в свой текст (вставка, удаление, разбивка на абзацы, копирование). Чтобы увидеть результат, щёлкните по холсту или по предпоследней кнопке в ряду инструментов редактора:

Файл	Правка	Вставка	Параметры
<u> </u>	🖹 🖹 🖌	0 🖸 🧧	· ] 🗞
Tr A	Arial Bold		Обновить
<u>U</u> ,	$\underline{W} x_y x^y$	ККӨ	текстовый блок (Ctrl+U)

17. В окне редактора *Story Editor*, слева от первого абзаца, щёлкните по надписи *Без стиля*. В открывающемся списке выберите стиль *Заголовок*. Для второго абзаца установите стиль *С\_тенью*, для третьего — *Default Paragraph Style* (стиль по умолчанию), для четвёртого — *С\_обводкой*. Обновите текстовый блок и закройте окно текстового редактора.

18. Сохраните получившийся документ в своём каталоге.

19. Выделите щелчком текстовый блок. Начните загрузку в него нового текста из файла, выполнив команду *Файл* → *Импортировать* → *Получить текст* или через контекстное меню блока. С помощью окна *Открыть* найдите и загрузите какой-нибудь текстовый файл с диска, подтвердив удаление старого текста из блока.

20. Дополните текст, выполнив команду  $\Phi a \ddot{u}_{\Lambda} \rightarrow U M nopmupo Bamb \rightarrow \mathcal{A}o$ бавить текст или через контекстное меню блока. В качестве дополнения выберите какой-нибудь файл с расширением*txt, doc, html, odt*.

21. Используя редактор *Story Editor*, установите для некоторых абзацев ранее определённые стили.

22. Добавьте в документ ещё одну страницу, выполнив команду меню *Страница* → *Вставить* → *ОК*. На новой странице разместите два произвольных текстовых блока. В контекстном меню холста включите режим *Показывать границы блоков*. В строке состояния отключите режим предпросмотра.

23. Установите связь между блоками, выполнив последовательно следующие действия: выделите щелчком первый блок с текстом, на панели инструмен-

тов щёлкните по кнопке <sup>№</sup> или выберите в меню *Объект* → *Связать текстовые блоки*, щёлкните по второму блоку. Так же установите связь между вторым и третьим блоками.

Если в правом нижнем углу блока отображается квадратик с диагоналями, то это означает, что текст отобразился в блоке не полностью.

24. Выполните команды Правка  $\rightarrow$  Цвета  $\rightarrow$  Добавить. В открывшемся окне Изменить цвет выберите какой-нибудь цвет, который будете использовать в качестве фона для своего текста. Дайте ему название в поле Имя и подтвердите его сохранение кнопкой ОК и в окне Изменить цвет и в окне Цвета.

25. Выделите щелчком второй текстовый блок. Через контекстное меню откройте окно *Свойства*. В этом окне откройте вкладку *Цвета* и измените цвет заливки, выбрав свой цвет. Откройте вкладку *Фигура* и щёлкните по кнопке *Выбрать очертание блока*, которая находится левее кнопки *Изменить*. В открывающихся списках выберите какую-нибудь блок-схему для контура текста. Если щёлкнуть по кнопке *Изменить*, появляется дополнительное окно *Узлы*, которое позволяет изменить контур по своему усмотрению (в том числе воздействуя на узловые точки как в графическом редакторе).

26. Создайте новый небольшой текстовый блок и напечатайте в нём какую-нибудь фразу. Используя кнопку на панели инструментов *Фигура* **и**ги

13

команду меню *Вставка*  $\rightarrow \Phi urypa$ , откройте списки и выберите среди типовых фигур изображение окружности. Растяните эллипс рядом с текстовым блоком. Удерживая клавишу *Shift*, выделите блоки с эллипсом и с текстом. Выполните команду меню *Объект*  $\rightarrow$  *Направить текст по контуру*.

27. Не снимая выделения, щёлкните по кнопке *Повернуть объект* и захватив эллипс с текстом, поверните его на произвольный угол.

28. Снимите выделение блока. Включите режим предпросмотра, щёлкнув по кнопке с изображением глаза в строке состояния или выбрав команду  $Bud \rightarrow Peжим$  предпросмотра. Сохраните документ на диске.

## 3. Вставка и редактирование изображений

Изучите основные приёмы работы с блоком изображения и с графическими объектами программы *Scribus*, выполнив следующие упражнения:

1. Создайте новый документ с макетом одиночной страницы.

2. Перейдите в режим построения блока изображения, выбрав на инстру-

ментальной панели кнопку ш или команду в меню *Вставка* → *Блок изображения*. Растяните мышкой произвольную прямоугольную область.

3. Выполните двойной щелчок по появившемуся прямоугольнику с диагоналями. При этом появится окно, с помощью которого откройте какую-нибудь картинку (фотографию) на диске.

4. Захватив мышкой полученное изображение, переместите его в центр листа. Захватив один из квадратных маркеров на границе рамки, измените размеры отображаемой области картинки так, чтобы часть её не было видно. Выполните двойной щелчок теперь уже по картинке и проверьте её смещение мышкой внутри блока. Для выхода из такого режима щёлкните мышкой вне картинки или нажмите клавишу *Esc*.

5. Для загрузки другого изображения с диска в этот же блок выполните команду из контекстного меню *Вставить изображение*.

6. Проверьте выполнение команды из контекстного меню Блок до размеров изображения. 7. Изменив размеры и положение блока, выполните последовательно команды из контекстного меню *Вписать изображение в блок*, а затем *Блок до размеров изображения*.

8. Используя любой графический редактор, создайте и сохраните в своём каталоге небольшой растровый рисунок (например, с расширением *PNG*). За-грузите этот рисунок в блок изображения документа *Scribus*.

Необходимо помнить, что в блоках изображений лишь отображаются внешние графические файлы (растровые), но не хранятся. Проверить связь блока изображения с файлом можно в пункте контекстного меню Информация.

9. Внесите любые изменения в своём растровом рисунке, сохраните файл, а затем, переключившись на документ *Scribus*, убедитесь, что соответствующие изменения произошли и в блоке изображения (можно дополнительно выполнить команду *Обновить изображение* в контекстном меню).

10. Выделив щелчком блок изображения, выполните команду меню *Объект* → *Продублировать*. Сместите немного дубликат так, чтобы изображения частично перекрывались.

11. Для выделенного блока выполните команду *Окна* → *Свойства* или выберите команду *Свойства* в контекстном меню.

12. В открывшемся окне Свойства задайте следующие параметры:

- на вкладке Цвета установите синий цвет обводки;
- на вкладке Линия увеличьте толщину линии до 5 pt;
- на вкладке Изображение откройте Эффекты изображения, выберите Размывание (с щелчком по кнопке >>>) и Радиус 5;
- на вкладке Фигура щёлкните по кнопке Выбрать очертание блока (находится левее кнопки Изменить) и выберите какой-нибудь контур для своего рисунка;
- щёлкнув по второму блоку изображения, измените на вкладке *Фигура* значение *Закругление* на 50 pt;
- на вкладке *X*, *Y*, *Z* проверьте, как влияют на отображение кнопки со стрелками (изменение уровня, симметричное отражение);

• на вкладке *X*, *Y*, *Z* выполните повороты, выбирая каждый раз новую опорную точку.

13. Добавьте в документ ещё одну страницу, выполнив команду меню Страница  $\rightarrow Bcmasumb \rightarrow OK$ .

14. Используя кнопку на панели инструментов *Фигура* □ или команду меню *Вставка* → *Фигура*, откройте списки и выберите среди типовых фигур изображение квадрата. Щёлкните мышкой на свободном месте страницы и в открывшемся окошке задайте точные размеры будущей фигуры:

🧶 Введите ра	змер объекта 🤶 🗙
Опорная точка	Размер Ширина: (200,00 pt 🗘 Высота: 100,00 pt 🗘
✓ Запомнить знач ОК	ения О <u>т</u> менить

15. Если нет необходимости устанавливать точные размеры фигур, то достаточно растягивать мышкой прямоугольные области, где будут появляться объекты (это относится и к блоку изображения, и к текстовому блоку). Используя эти два способа (желательно чередуя), расположите на новой странице все объекты из списка *Фигура* (45 объектов).

16. Открыв окно *Свойства* для некоторых объектов, измените цвета обводки и заливки по своему усмотрению.

17. Используя кнопку на панели инструментов *Многоугольник* № или команду меню *Вставка* → *Многоугольник* → *Свойства*, откройте окно *Свойства многоугольника*:

🥹 Свойс	тва многоугольника ? 🗙
Углы: 4 Вращение: 0 [ Использовать коэффициент Коэффициент: 0 % ♀ Кривизна: 0 % ♀	
	Отиенить

18. В этом окне установите следующие параметры: Углы: 3, Коэффициент: -50%, Кривизна: 100%. Подтвердите выбор кнопкой ОК и растяните фигуру на холсте.

19. При необходимости создайте новую страницу документа и расположите на ней несколько различных многоугольников, изменяя в разных сочетаниях все параметры в окне *Свойства многоугольника*.

20. Выполните двойной щелчок по одной из построенных фигур. При этом откроется дополнительное окно *Узлы*, которое позволяет изменить контур по своему усмотрению. Добавляя, удаляя и смещая узловые точки, получите другую фигуру.

21. Используя кнопки на панели инструментов *22 (Линия, Кривая Безье, Линия от руки*), постройте любую комбинацию графических объектов.

22. Для отрезка, построенного инструментом Линия, откройте через контекстное меню окно Свойства. На вкладке Цвета установите красный цвет обводки. На вкладке Линия увеличьте толщину линии до 5 pt, выберите изображения в списках Начальная стрелка и Конечная стрелка.

23. По фигуре, построенной с помощью инструмента *Кривая Безье*, выполните двойной щелчок. В открывшемся окне *Узлы* переключитесь на один из режимов перемещения «контрольных точек». Двигая соответствующие маркеры, измените форму кривой.

24. По фигуре, построенной с помощью инструмента *Линия от руки*, выполните двойной щелчок. В окне *Узлы* выберите режим *Удалить узлы* и выполните спрямление некоторых участков кривой, удаляя щелчком узлы.

25. Загрузите на холст один из графических объектов (SVG-файл), используя для этого команды  $Файл \rightarrow Импортировать \rightarrow Вставить векторный гра$ фический файл.

26. Используя кнопку на панели инструментов (*Повернуть объект*), выполните произвольные повороты некоторых объектов на холсте.

27. Полученный документ сохраните в своём каталоге.

17

#### 4. Работа со слоями

Изучите основные приёмы работы со слоями, выполнив следующие упражнения:

1. Создайте новый документ с макетом одиночной страницы.

2. Используя кнопку на панели инструментов *Фигура* или команду меню *Вставка* → *Фигура*, выберите среди типовых фигур изображение квадрата. Растяните мышкой прямоугольник до границ холста.

3. Для этого прямоугольника откройте через контекстное меню окно *Свойства*. На вкладке *Цвета* выберите *Диагональный градиент* заливки и установите для треугольных меток голубой и зелёный цвета соответственно.

4. Выполните команду меню *Окна*  $\rightarrow$  *Слои*. В открывшемся окне можно увидеть, что наш цветной прямоугольник был размещён на слое с именем  $\Phi$ *он*:



5. Для фона включите первые три режима: Сделать слой видимым, Печать слоя (для возможности вывода слоя при распечатке на принтере), Запереть слой (чтобы не произошло случайного изменения слоя).

6. Щёлкните по кнопке (Добавить новый слой). В поле Имя выполните двойной щелчок и вместо названия Новый слой введите имя Текст. На этом слое будем размещать какой-нибудь текст.

7. Перейдите в режим построения текстового блока, выбрав на инстру-

ментальной панели кнопку *Текстовый блок* <sup>▲</sup> или команду в меню *Вставка* → *Текстовый блок*. Растяните мышкой произвольную прямоугольную область.

8. Для текстового блока выполните команду из контекстного меню *Получить текст*. С помощью окна *Открыть* найдите и загрузите какой-нибудь текстовый файл, подтвердив отключение всех параметров импорта.

9. В окне Слои добавьте новый слой и назовите его Растровая картинка.

10. Перейдите в режим построения блока изображения, выбрав на инстру-

ментальной панели кнопку ш или команду в меню *Вставка* → *Блок изобра жения*. Растяните мышкой произвольную прямоугольную область на фоне текста.

11. Для блока изображения выполните команду из контекстного меню Вставить изображение. С помощью окна Открыть найдите и загрузите какой-нибудь *jpg*-файл. Измените размеры и положение блока, используя при этом команды из контекстного меню Вписать изображение в блок и Блок до размеров изображения.

12. Откройте для картинки окно *Свойства* через контекстное меню. На вкладке *Фигура* включите режим *По очертаниям блока*. На вкладке *Изображение* включите режим *Свободное масштабирование*, а затем сместите левую и правую границы блока так, чтобы текст не прилегал к картинке вплотную.

13. В окне Слои добавьте новый слой и назовите его Векторный рисунок.

14. Загрузите на слой какой-нибудь *svg*-файл, используя команды *Файл* → *Импортировать* → *Вставить векторный графический файл*.

15. Через контекстное меню откройте для рисунка окно *Свойства*. На вкладке *Группа объектов (Фигура)* включите режим *По очертаниям блока*.

16. Сместите рисунок так, чтобы он частично перекрывал картинку. В окне *Слои* поменяйте местами слои с изображениями, используя кнопки со стрелками (*Поднять слой / Опустить слой*).

17. Добавьте новый слой и разместите на нём различные графические объекты, используя инструменты: *Фигура, Многоугольник, Линия, Кривая Безье, Линия от руки*. Проверьте различные варианты обтекания текстом для этих объектов.

18. Полученный документ сохраните на диске.

Задание. Создайте свою визитную карточку, выполняя следующие действия:

1. Создайте новый документ, установив следующие параметры:

• Макет документа — Одиночная страница;

- Единица измерения Миллиметры (mm);
- Ширина 90 mm;
- Высота 50 mm;
- Направляющие полей 0 mm (Слева, Справа, Сверху, Снизу).

2. Для удобства определим параметры сетки, выполнив команды  $\Phi a \ddot{u} n \rightarrow Параметры документа \rightarrow Направляющие. В открывшемся окне включите режим Показывать сетку, для основной сетки установите интервал 15 mm, а для вспомогательной сетки — 5 mm. Подтвердите параметры, а в контекстном меню включите Прилипание к сетке.$ 

3. Выполните команду меню *Окна* → *Слои*. В открывшемся окне добавьте новый слой и назовите его *Картинка*.

4. Перейдите в режим построения блока изображения, выполнив команду меню *Вставка* → *Блок изображения*. Растяните мышкой квадратную область в левой половинке карточки.

5. Для блока изображения выполните команду из контекстного меню Вставить изображение. С помощью окна Открыть найдите и загрузите какой-нибудь файл с цветным узором.

6. Через контекстное меню откройте для картинки окно Свойства.

- На вкладке Фигура откройте список типовых фигур и выберите круг.
- На вкладке Изображение включите режим Свободное масштабирование, а затем для параметров X-Масшт и Y-Масшт установите 20-50% (в зависимости от размеров исходного изображения).

7. Выполните двойной щелчок по картинке и сместите мышкой изображение внутри круга по своему усмотрению.

8. На панели инструментов выберите кнопку *(Пипетка)*, щёлкните по самой тёмной части изображения и в появившемся окошке введите название нового цвета — Цвет\_1:

9	Color Not Found	? ×
The selected col Цвет_1	lor does not exist in the document's color set. Please enter a name for	this new color.
	ОК	Cancel

9. Таким же способом для самой светлой части изображения определите название — Цвет 2.

10. В окне *Слои* или в строке состояния активируйте слой *Фон*. На этом слое растяните прямоугольник до границ карточки, используя инструмент (*Фигура*).

11. Для построенного прямоугольника откройте окно *Свойства* и перейдите на вкладку *Цвета*. Измените цвет заливки прямоугольника на *Горизонтальный градиент*. Для левого треугольного маркера установите *Цвет\_1*, а для правого — *Цвет\_2*.

12. В окне *Слои* отключите видимость слоя *Фон* (чтобы видеть сетку) и добавьте новый слой с именем *Текст*.

13. На слое *Текст* расположите два текстовых блока, в которых будут прописаны фамилия, имя и телефоны.

14. Используя различные параметры стилей, а также возможности встроенного редактора *Story Editor*, заполните текстовые блоки своими данными по образцу:



15. Включите отображение всех слоёв, заблокируйте их изменение и сохраните файл на диске.

16. Используя команду  $\Phi a \ddot{u} n \to \Im k c nopmupo bamb \to Coxpahumb как PDF, попробуйте сохранить в своём каталоге$ *pdf*-копию своего файла, а затем открыть её.

# 5. Создание газеты



*Задание.* Составьте макет тематической газеты, выполнив следующие действия:

- 1. Найдите материал, посвящённый истории названий улиц города Оренбурга (например, на сайте *http://www.orenburg.ru*). Используя текстовый редактор, сохраните статью на диске в своём каталоге. Некоторые фотографии с видами города для этой статьи сохраните отдельно в том же каталоге.
- 2. Создайте новый документ Scribus, установив следующие параметры:
  - Макет документа Одиночная страница;
  - Размер *АЗ*;
  - Ориентация Альбом;
  - Направляющие полей все по 20 pt;
  - Создать текстовые блоки включено (установлен флажок);
  - Столбцов *3*;
  - Межколонник 15 pt.
- 3. Используя команду *Получить текст* из контекстного меню текстового блока, загрузите сохранённый ранее текстовый файл (подтвердив отключение всех параметров импорта).
- 4. Растяните полоску нового текстового блока на ширину всего листа и переместите в него заголовок газеты (или напечатайте свой заголовок).
- 5. Для текстового блока с заголовком откройте с помощью контекстного меню окно *Свойства*. На вкладке *Фигура* включите режим *По очертаниям блока*.

На вкладке *Текст* установите: кегль – 30 *pt*, выключка – *по центру*, цвет и тень по своему усмотрению.

- 6. Для первого текстового блока откройте окно *Свойства* и на вкладке *Текст* установите: кегль *14 pt*, автоматический интерлиньяж, выключка *по ши*-*рине*. Затем выполните команду меню *Расширения* → *Вставить переносы*.
- Выполните команду меню Окна → Слои. В открывшемся окне добавьте новый слой и назовите его Фотографии.
- 8. На слое Фотографии разместите прямоугольник (где предполагается первая фотография), используя кнопку на панели инструментов Фигура . Для этого прямоугольника в окне Свойства, на вкладке Фигура, включите режим По очертаниям блока, а на вкладке Цвета отключите цвет обводки. Скорректируйте размеры и положение прямоугольника по отношению к тексту.
- 9. Таким же образом организуйте местоположения для других фотографий, но только так, чтобы основной текст не выходил за пределы текстового блока.
- 10.Перейдите в режим построения блока изображения, выбрав на инструмен-

тальной панели кнопку 🖳. Растяните мышкой блок изображения внутри первой прямоугольной фигуры.

- 11.Для блока изображения выполните команду из контекстного меню *Вставить изображение* и загрузите необходимый jpg-файл.
- 12. Откройте для картинки окно Свойства через контекстное меню. На вкладке Изображение включите режимы Масштабировать до размера блока и Пропорционально.
- 13. Так же вставьте в заготовленные позиции и остальные фотографии.
- 14. Активируйте основной текстовый блок на слое *Фон*. Используя команду контекстного меню *Изменить текст*, откройте редактор *Story Editor* и внесите в текст необходимые изменения. Можно создать свой стиль (или изменить существующий), а затем применить его к абзацам.
- 15.Сохраните свою газету в виде sla-файла на диске.
- 16.Используя команду  $\Phi a \ddot{u} \rightarrow \Im \kappa cnopmupobamb \rightarrow Coxpahumb как PDF, сохраните на диске pdf-копию своего файла.$

23



# 6. Создание буклета

Задание. Составьте макет рекламного буклета, выполнив следующие действия:

- На сайте оренбургского губернаторского историко-краеведческого музея (<u>http://www.ooikm.ru</u>) найдите перечень мероприятий, проводимых сотрудниками музея для школьников. Используя текстовый редактор, сохраните материал в виде файла на диске в своём каталоге. Подберите необходимые фотографии к тексту и сохраните их в том же каталоге.
- 2. Создайте новый документ Scribus, установив следующие параметры:
  - Макет документа Одиночная страница;
  - Размер *А4*;
  - Ориентация Альбом;
  - Количество страниц *2*;

- Единица измерения Миллиметры (тт);
- Направляющие полей все по 0 mm.
- Для удобства определите параметры сетки, выполнив команды Файл → Параметры документа → Направляющие. В открывшемся окне включите режим Показывать сетку, для основной сетки установите интервал 99 mm, а для вспомогательной сетки — 9 mm. Подтвердите параметры, а в контекстном меню холста включите Прилипание к сетке.
- Для удобства определите направляющие, выполнив команды Страница → Управление направляющими. В открывшемся окне, на вкладке Столбцы/строки, задайте две вертикальные направляющие и, щёлкнув Применить ко всем страницам, закройте окно.
- По предложенному выше образцу организуйте на первой странице несколько текстовых блоков и блоков для изображений. Загрузите в них необходимый материал (или напечатайте).
- 6. Для каждой фотографии, на вкладке Изображение окна Свойства, подберите оптимальные параметры Х-Масшт. и Ү-Масшт. (значения должны совпадать, чтобы не изменились пропорции).
- Для текста желательно создать свои стили (Правка → Стили → Создать), а затем применить их к различным абзацам текстовых блоков в редакторе Story Editor.
- Для второй страницы можно растянуть три текстовых блока, установить между ними связь (Объект → Связать текстовые блоки) и загрузить в них материал из сохранённого ранее текстового файла.
- 9. Для вставляемых в текст фотографий необходимо будет на вкладке *Фигура* в окне *Свойства* включить режим *По очертаниям блока*.
- 10. Внесите в текст необходимые изменения, используя редактор *Story Editor* (стиль, шрифт, выравнивание и др.).
- 11. Если документ получился достаточно похожим на образец, представленный изначально, сохраните его в виде sla-файла на диске.
- 12. Используя команду  $\Phi a \ddot{u} n \rightarrow \Im \kappa cnopmupobamb \rightarrow Coxpahumb как PDF, сохраните на диске pdf-версию своего буклета.$

# 7. Работа над индивидуальными творческими проектами

*Задание 1.* Создайте в *Scribus* стенгазету, посвящённую какому-либо событию (празднику).

*Задание 2.* Создайте с помощью *Scribus* вариант рекламного буклета, посвященного вашему учебному заведению.

### 8. Зачетное занятие по разделу

Выполните тестовые задания с выбором ответов. Необходимо учитывать, что в заданиях возможно любое количество верных ответов. При работе с тестом рекомендуется проверка ответов в *Scribus*.

- 1. В Scribus доступны варианты фальцовок макета документа:
  - ¬ одиночная страница;
  - ⊲ две фальцовки;
  - ¬ три фальцовки;
  - ¬ многоколоночная страница.
- 2. Окно создания нового документа можно вызвать комбинацией клавиш
  - $\nabla$  Ctrl+P;
  - $\nabla$  Shift+S;
  - $\nabla$  Alt+N;
  - $\nabla$  Ctrl+N.

#### 3. Окно настройки свойств выделенного блока можно вызвать клавишей

- **∇** F1;
- ∇ F2;
- ∇ F3;
- **∇** F4.
- 4. Окно настроек свойств *Scribus* можно вызвать с помощью пункта меню *∇ Файл* → *Параметры документа;* 
  - *¬* Страница → Свойства страницы;
  - *¬ Окна → Свойства;*
  - $\nabla \Phi$ айл  $\rightarrow$  Hacmpoumь Scribus.
- 5. Окно управления слоями в Scribus можно вызвать клавишей
  - **∇** F4;
  - $\nabla$  F5;
  - $\nabla$  F6;
  - **∇** F7.
- 6. Встроенный текстовый редактор в Scribus называется
  - $\nabla$  Text Editor;
  - $\nabla$  Story Editor;
  - $\nabla$  Blocks Editor;
  - $\nabla$  Scribus Editor.
- 7. Для активации инструмента «Блок изображения» достаточно нажать клавишу
  - $\nabla N;$
  - **∇**I;
  - $\nabla$  M;
  - ٦L.

- 8. Для активации инструмента «Текстовый блок» достаточно нажать клавишу
  - $\nabla X;$
  - ∇T;
  - $\nabla B;$
  - ٦L.
- 9. Поля отступа от краёв документа можно установить с помощью пункта меню *∇ Файл → Новый;* 
  - *¬Страница* → *Свойства страницы;*
  - *¬Окна → Свойства;*
  - $\nabla Правка \to Стили.$
- 10. Изменить масштаб картинки внутри графического блока можно
  - √ на вкладке Изображение окна Свойства;
  - √ на вкладке *X*, *Y*, *Z* окна *Свойства*;
  - √командами меню Объект;
  - **∇** командами меню *Вид*.
- 11. Размеры графического блока можно изменить
  - √ на вкладке Изображение окна Свойства;
  - **¬** на вкладке *X*, *Y*, *Z* окна *Свойства*;
  - √ командами меню Объект;
  - *¬* командами меню *Ви∂*.
- 12. Текстовый или графический блок можно скопировать
  - ¬ перетаскивая блок с зажатой правой кнопкой мыши;
  - ¬ перетаскивая блок с зажатой левой кнопкой мыши;
  - ¬ командами меню Объект;
  - ¬ командами меню Правка.
- 13. Обтекание графического блока текстом можно установить в окне Свойства на вкладке
  - $\nabla X, Y, Z;$
  - *¬* Фигура;
  - *∖* Текст;
  - √Изображение.
- 14. Текстовый блок можно создать с помощью пункта меню
  - *¬¬ Файл → Новый;*
  - $\nabla O$ бъект  $\rightarrow П$ реобразовать в;
  - *¬ Вставка → Блоки;*
  - $\nabla$  Страница  $\rightarrow$  Вставить.
- 15. Установить перенос слов по правилам русского языка можно с помощью команды в меню
  - *¬ Расширения;*
  - *¸равка;*
  - $\nabla$  Bud;
  - *¬ Вставка*.