

Introdução ao Scribus

Projeto LibertasBR

<http://www.libertasbr.org.br>

14 de julho de 2005



1 O Scribus

O Scribus é um excelente programa livre para a produção de revistas, propagandas, jornais, enfim, qualquer documento que necessita de uma bela apresentação de texto e imagens. Além disso, ele também pode ser usado para a geração de PDFs inteligentes, com formulários e até mesmo javascript (mas essa última característica não será abordada nesse tutorial).

1.1 O Tutorial

O objetivo desse tutorial é ensinar o básico para se começar a criar documentos com o Scribus, preparando o leitor para a descoberta de novas funcionalidades. Também será feita uma rápida passagem por outros programas úteis durante a editoração, como o Gimp, o seu navegador preferido, o OpenOffice.org, além de apresentar sites importantes, como o OpenClipart (www.openclipart.org) e a Wikipedia (www.wikipedia.org).

2 Rápida Apresentação do Scribus

As ações no Scribus são baseadas no princípio de inserção de objetos e alteração de suas propriedades.

Tomando a inserção de uma figura, como exemplo:

Para inserir uma imagem em nosso documento, basta clicar no ícone da imagem (como mostra a figura 1) e desenhá-lo no documento, clicando com o botão esquerdo na página e, sem soltá-lo, movendo o mouse em diagonal (como mostra a figura 2).

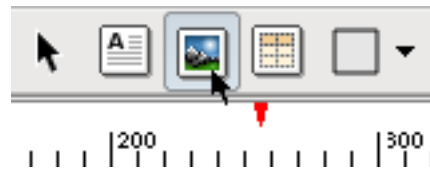


Figura 1: O ícone para a criação da imagem

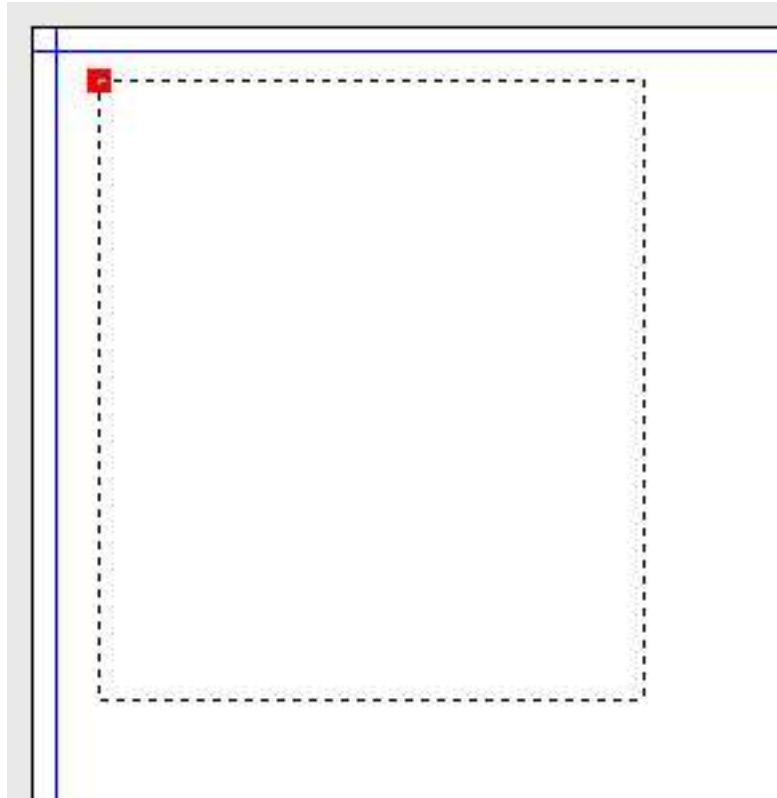


Figura 2: O retângulo criado pelo mouse

Criada uma nova imagem, basta clicar nela com o botão direito para ter uma série de opções que permitem alterar as propriedades dessa imagem (como mostra a figura 3).

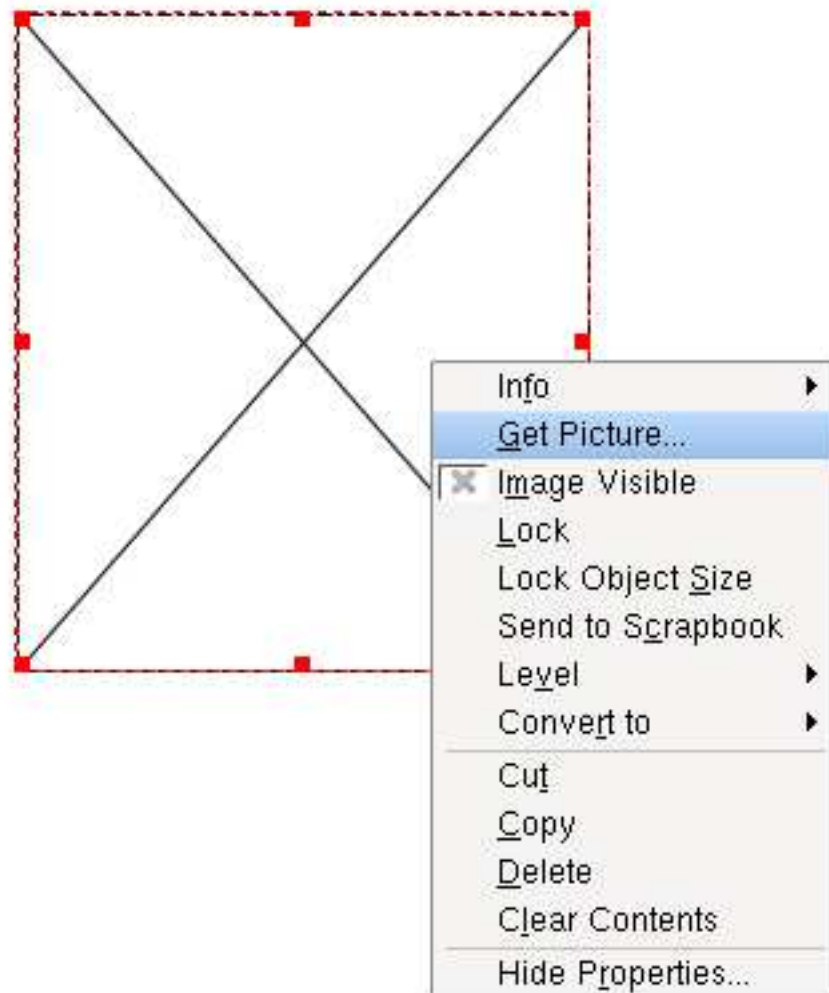























Figura 3: O menu do botão direito, que permite alterar as propriedades da imagem

Além da opção de se inserir uma imagem, como visto acima, na barra de ferramentas há diversas outras opções que estão descritas abaixo:

Observação: Não se preocupe em entender tudo que cada ícone faz, aos poucos, sua utilização ficará mais clara.

	Iniciar novo documento		Abrir documento
	Fechar documento		Imprimir documento
	Exportar documento para PDF		Selecionar objeto
	Criar objeto de texto		Criar objeto de imagem
	Criar objeto de tabela		Inserir forma
	Inserir polígono		Inserir linha
	Rodar objeto		Aproximar ou afastar visualização
	Editar conteúdo do objeto		Abrir editor de texto
	Conectar caixas de texto		Desconectar caixas de texto
	Fazer medidas		Inserir campos especiais de PDF
	Inserir anotações de PDF		

Nos documentos gerados no Scribus, é possível organizar os objetos em camadas. Assim, todos os objetos que compõem o fundo do documento podem ficar na camada fundo, todos os objetos que compõem o texto, na camada texto e assim por diante. Objetos e camadas são a estrutura básica de um documento Scribus.

Antes de passar para a próxima seção, ‘brinque’ um pouco com o Scribus, procure descobrir suas funcionalidades, gerar e alterar objetos, etc.

3 Construindo uma revista

Para exemplificar a utilização do Scribus, criaremos aqui a revista “Mundo Tux”, que você pode ver abaixo.



Figura 4: Exemplo: revista “Mundo Tux”

Primeiramente, clique em **File** → **New**, para gerar um novo documento.

Se quiser, altere a seção Default Unit para *Millimetres*, para as medidas ficarem mais brasileiras!
;)

Clique em OK para confirmar a geração do novo documento

3.1 A Capa - Aprendendo como criar objetos e camadas e alterar suas propriedades

Primeiro é necessário ter uma imagem para a capa; para obter uma, siga o procedimento abaixo:

- Acesse o site <http://www.openclipart.org>, um excelente site com diversas imagens que podem ser utilizadas sob a licença **Creative Commons**, através do navegador de sua preferência;
- Entre em browse;
- Clique na categoria computer;
- Em seguida, clique com o botão direito na imagem Baby Tux;

- Clique em Salvar Imagem (o nome desta opção pode mudar ligeiramente, dependendo do navegador utilizado) e, por fim;
- Selecione o local onde a figura será salva.

Para converter essa imagem para um formato que o Scribus ‘entende’, além de remover o espaço em branco desnecessário, siga o procedimento abaixo:

- Abra o Gimp, um excelente editor de imagens livre;
- Clique em **Arquivo** → **Abrir** e selecione o arquivo que contém a imagem do Baby Tux;
- Clique em OK na tela seguinte (na qual o gimp pergunta o tamanho da imagem);
- Clique no primeiro ícone (o que possui o desenho de um retângulo tracejado) e faça um retângulo em volta do Baby Tux;
- Clique em **Editar** → **Copiar**, e depois em **Editar** → **Colar como novo** para gerar um novo arquivo com a seleção;
- Clique em **Arquivo** (na janela onde está o Baby Tux, não na janela principal do Gimp) → **Salvar** e dê um nome para a imagem com a extensão **.png**, como, por exemplo, babytux.png;
- Na seqüência, volte para o Scribus;
- Clique no ícone da imagem;
- Faça um retângulo com o mouse;
- Clique com o botão direito na imagem criada;
- Clique em Get Image;
- Selecione a imagem do Baby Tux.
- Clique em OK.

Para alterar as propriedades desse objeto, de forma que ele ocupe todo o fundo e a imagem do Baby Tux seja redimensionada, siga o procedimento no Scribus:

- Clique em **View** → **Snap to Guides** para facilitar a inserção da imagem dentro das margens;
- Arraste a imagem para o canto esquerdo superior e pouse o mouse sobre o quadrado vermelho no canto direito inferior do objeto;
- A seta do mouse se transformará em seta dupla. Clique e arraste até que o objeto ocupe toda a página (sem ultrapassar as margens);
- Clique no objeto com o botão direito e vá em Show Properties (será aberta a caixa mostrada na figura 5);

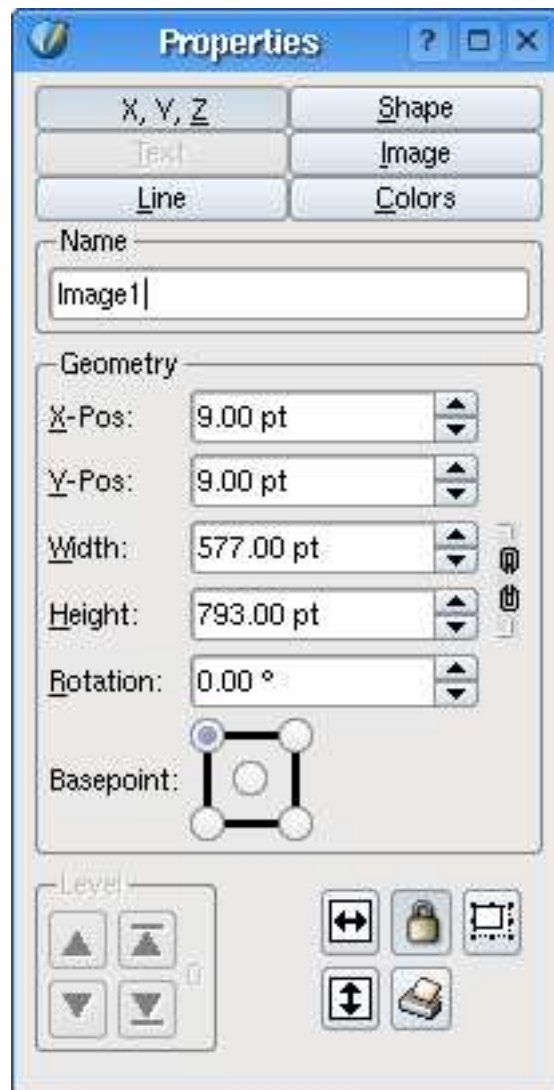


Figura 5: Propriedades da imagem

- Clique no cadeado, para que a posição e o tamanho dele não possam mais ser alterados;
- Vá em **Image** e selecione a opção **Scale to Frame Size**, para que o Baby Tux ocupe todo o tamanho do objeto.

Pronto! Agora vamos adicionar caixas, onde o texto será colocado, para melhorar a aparência de nossa capa. Primeiro vamos criar uma nova camada onde elas serão adicionadas. As camadas, como anteriormente dito, servem para deixar o documento mais organizado, facilitando a criação e a alteração. Para trabalhar com camadas, siga os procedimentos abaixo:

- Vá em **Tools** → **Layers**. Uma janela aparecerá, mostrando as camadas disponíveis. Como você pode ver, há a camada Background, onde está o bebê Tux gigante.
- Dê um duplo clique no nome da camada para alterá-lo. Chame-a de Fundo.

- Se você desmarcar o quadrado ao lado do desenho de um olho verá o Tux desaparecer. Não precisa se desesperar, basta marcar novamente o quadrado para ver a camada novamente. Lembre-se que você estará sempre editando a camada que está selecionada na janela Layers.



Figura 6: Trabalhando com camadas

- Clique no primeiro ícone (Add a new Layer) e chame a nova camada de caixas.
- Adicione, em seguida, objetos nessa camada:
 - Na janela principal do programa, clique na seta ao lado do ícone de um quadrado cinza.
 - Aparecerão diversos formatos para seu objeto, selecione o quadrado. (Caso não queira alterar o objeto selecionado, você pode clicar diretamente no ícone, não precisa clicar sempre na seta para mostrar todas as opções).
 - Desenhe um retângulo com o mouse no seu documento, na parte superior e com um tamanho apropriado para se escrever “Mundo Tux” dentro dele.

Para adicionar transparência de modo a melhorar a aparência de nossa capa, siga o procedimento a seguir.

- Vá em **Edit** → **Preferences** → **General**.
- Clique em Display e selecione a opção Use PDF-1.4 Transparency Features. Com isto, o suporte à transparência do Scribus está ativado!
- Abra as propriedades da caixa, vá em Colors e altere o item Opacity. Coloque o valor de sua preferência (recomendo 70%).
- Crie três novas caixas e coloque-as na posição em que os tópicos da revista serão escritos.
- Adicione transparência e proteja a posição e o tamanho delas (para fazê-lo, basta seguir os mesmos passos utilizados para proteger o tamanho e a posição da figura do Tux).
- Desmarque também a opção Text Flows Around Frame. Quando esta opção está marcada, o texto ‘foge’ da imagem, evitando ficar em cima dela. Você verá isso em detalhes mais tarde.

Agora serão colocados os textos da capa.

- Na janela Layers, crie uma nova camada chamada texto.
- Na janela principal, clique no ícone onde está desenhada uma página (entre a seta e o quadro) e crie um objeto do tipo texto na posição apropriada para o título.
- Clique com o botão direito e vá em Edit Text.
- Na janela que aparece você tem a sua disposição um editor de texto, onde você poderá selecionar a fonte, tamanho, colocar o texto em negrito, etc.
- Escreva “Mundo Tux” e formate-o como preferir.
- Quando terminar, clique em **File** → **Update Text Frame and Exit**
- Crie ainda três novos textos com os tópicos nas caixas apropriadas.

A capa está pronta! Antes de passar para a próxima seção, procure explorar mais a criação de objetos do Scribus, tente descobrir como criar um texto em formato de seta e um quadrado em gradiente indo do branco ao preto.

3.2 Seção Cartas - Adicionando colunas e criando páginas

3.2.1 Modelos de Página

Antes de criar uma nova página na revista, é importante aprender a criar Modelos de Páginas. Mas o que são e para que servem Modelos de Páginas?

Numa publicação é desejável que páginas de uma mesma seção tenham a mesma aparência. Por exemplo, as páginas de uma seção de cartas possuem uma aparência, enquanto as de um artigo possuem outra. Para facilitar este tipo de padronização, os Modelos de Páginas são utilizados.

Para gerar um novo Modelo de Página:

- Vá em **Edit** → **Templates**.
- A janela que aparece (semelhante à mostrada na figura 7) é onde os modelos existentes são listados. Clique em New, e chame seu modelo de Cartas.
- Note que o scribus está exibindo agora uma página em branco; você está editando um Modelo de Página e não uma página do seu documento. Todas as alterações que você fizer nessa página em branco serão adicionadas à todas as páginas do mesmo tipo (do mesmo Modelo de Página).
- Vamos colocar os números de página no canto inferior direito; para fazê-lo, siga os passos abaixo:
 - Primeiro, configure o atalho de teclado¹ que realiza essa ação.
 - Vá em **Edit** → **Preferences** → **General** e clique em Keyboard Shortcuts.

¹Atalho de teclado é uma forma de dar comandos ao programa pelo teclado, e não pelo mouse. Por exemplo, se você apertar <Ctrl> + <N>, um novo documento será aberto no Scribus.

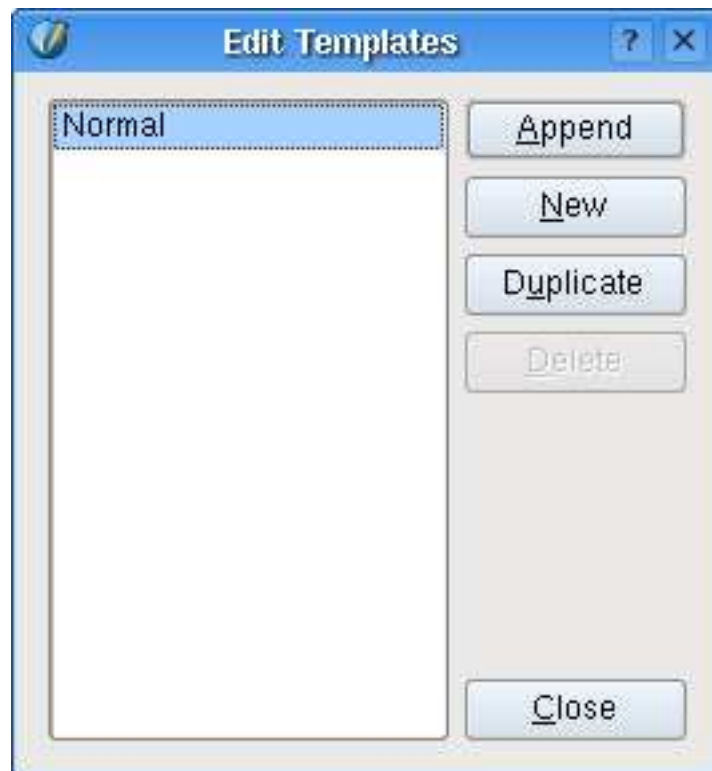


Figura 7: Utilizando Modelos de Página

- Procure pelo item Insert Page Number. Selecione-o e clique em Set Key. Coloque o atalho de sua preferência.
- Recomendo aqui o atalho <Alt> + <3>. (Note que para colocar o atalho você não precisa digitar literalmente Alt + 3, basta pressionar a tecla <Alt> e, sem soltá-la, apertar a tecla <3>).
- Agora crie um objeto do tipo texto no canto inferior direito da página.
- Dê um duplo clique no objeto (para entrar no modo de edição rápido). Tudo o que você digitar agora será colocado nesse objeto do tipo texto.
É como se você estivesse naquela tela de edição, mas esse modo é para entrar rapidamente com um texto, sem se preocupar com formatação, etc. Porém aqui, ao invés de escrever algo, pressione as teclas de atalho para ser colocado o número da página, que você definiu anteriormente (se seguiu minha recomendação anterior, pressione <Alt> + <3>).
- Note que agora seu objeto do tipo texto contém “#”. Esse caractere será substituído pelo número da página em seu documento.
- Crie um outro objeto do tipo texto e escreva, na fonte e tamanho de sua preferência, “Mundo Tux”, no canto superior direito.

Em seguida, adicione a imagem de uma carta em nosso modelo, seguindo os passos abaixo:

- No site Open Clipart, acesse a seção office, salve uma imagem de carta, converta-a para o formato `.png` (você pode fazê-lo seguindo os passos descritos no início deste tutorial).
- Crie um objeto do tipo imagem e coloque a imagem da carta. Caso queira alterar a rotação da imagem, por exemplo, acesse as propriedades da imagem e altere o item rotation.

Está pronto então um modelo para as páginas do tipo Cartas. Existe um problema, porém... Normalmente a página da esquerda é diferente da página da direita.

Para resolver tal problema, será necessário ter um modelo *CartasD* (para as páginas à direita) e *CartasE* (para as páginas à esquerda). Para criá-los, siga os passos:

- Na janela aberta ao se acessar **Edit** → **Templates**, clique em Duplicate.
- Chame o novo modelo de CartasE.
- Clique novamente em Duplicate.
- Chame o novo modelo de CartasD.
- Selecione o modelo Cartas e apague-o, clicando em Delete.
- Altere agora os modelos, de forma que CartasD seja apropriado para páginas à direita, e CartasE para páginas à esquerda.
- Você estará editando o modelo que está selecionado na janela Edit Templates. Quando terminar, clique no botão Exit (ou Close, dependendo da versão do seu Scribus) desta janela para retornar à edição do seu documento.

3.2.2 Criando a página

Para criar uma página, faça o seguinte:

- Vá em **Page** → **Insert**;
- Selecione o modelo apropriado no item Template e clique em Ok.
- Se você precisar trocar o modelo de uma página, clique em **Page** → **Apply Template** e na janela que aparecer, selecione o item apropriado.
- Crie um objeto do tipo texto com o tamanho apropriado, e em suas propriedades, na seção shape, coloque 2 em Columns e 5.0 em Gap, para que o texto tenha 2 colunas com 5 pontos de distância entre elas.

O que fazer se as cartas estiverem todas digitadas em um documento do OpenOffice.org? Você não vai querer digitar tudo de novo, não é mesmo?

Neste caso, basta abrir o documento no OpenOffice, selecionar o texto que irá para sua página no Scribus² e clicar em **Editar** → **Copiar**. Na tela de edição de texto do Scribus, clique em **Edit** → **Paste**.

²Caso queira selecionar tudo, é mais fácil clicar em **Editar** → **Selecionar Tudo** do que fazer a seleção com o mouse.

Para alterar a página que você está editando você pode clicar na página que deseja na janela Arrange Pages (caso ela não esteja visível, clique em **Tools** → **Page Palette**), pode rolar a tela, ou clicar nas setas presentes na parte inferior da janela principal (como mostra a figura 8).



Figura 8: Alterando a página em edição

4 Primeiro Artigo - Exercícios

Você já sabe o suficiente para criar documentos utilizando o scribus. Insira agora um artigo na revista. Caso precise de informações para seu artigo, recomendo o site www.google.com.br, excelente para pesquisar páginas na Internet, ou o site www.wikipedia.org, uma enciclopédia digital extraordinária, totalmente livre e com mais de 620.000³ artigos em inglês, além de possuir edições em mais de 80 idiomas.

Caso queira deletar um objeto basta selecioná-lo e pressionar <Ctrl> + <K> ou acessar **Item** → **Delete**.

No seu artigo procure colocar o título sobre uma caixa. Descubra como alterar a cor dessa caixa. Lembre-se também de criar o Modelo de Página ArtigoD e o Modelo ArtigoE.

5 Segundo Artigo - Um pouco mais sobre objetos, estilos de parágrafo e mais operações com textos

5.1 Um pouco mais sobre objetos

Supondo que o seu segundo artigo será sobre uma nova versão do Kde e que você não quer, simplesmente, colocar o título sobre uma caixa preta transparente, você quer algo um pouco mais chamativo, uma caixa alterada, com um aparência moderna, alternativa. Como fazer isso utilizando o Scribus?

- Crie um retângulo com a cor que preferir.
- Acesse as propriedades da caixa, vá em Shape e clique em Edit Shape.
- Você verá uma janela com diversas opções (como a mostrada na figura 9) e seu retângulo com quatro bolas azuis nos cantos. Essas bolas azuis são os nós e é mexendo nelas que você altera a aparência da caixa.
- Clique em um nó e arraste, para você ver o que vai acontecer. Cada um dos botões da janela Nodes realiza uma operação sobre os nós. Você pode, inclusive, criar um nó novo, clicando no botão que tem um quadrado com um mais em cima.

³Dados do dia 13 de Julho de 2005

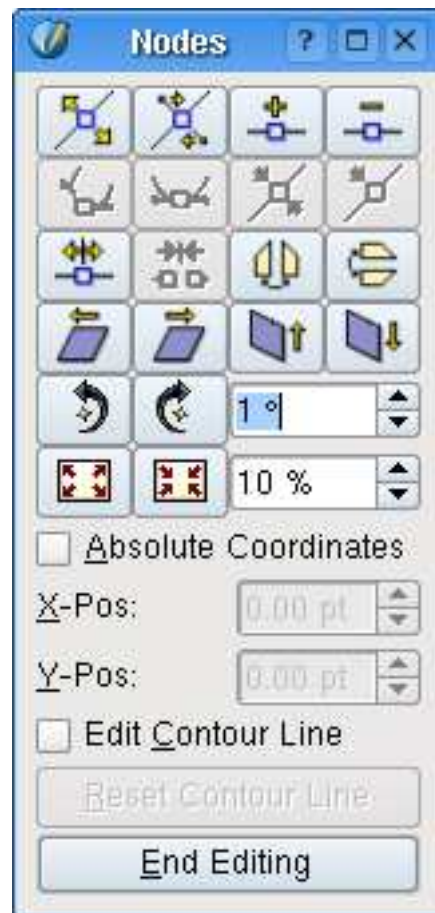


Figura 9: Caixa *Nodes*

Essas operações com nós não serão abordados em detalhes nesse tutorial. Como exercício, brinque com os nós dessa caixa, procurando descobrir o que os outros botões fazem.

5.2 Estilos de parágrafo

O Scribus também lhe possibilita definir Estilos de parágrafos. É um recurso que permite dar, aos parágrafos, uma aparência condizente com sua função na revista. Por exemplo, o parágrafo de uma caixa com comentários pode ser definido com uma letra menor do que o parágrafo do artigo.

Para utilizar os Estilos de parágrafos, siga os passos:

- Crie um objeto de texto e acesse a tela de edição.
- Clique em **Edit** → **Edit Styles**. É aberta uma janela semelhante à dos Modelos de Página, mas que define modelos para os parágrafos.
- Clique em **New**, para criar um novo modelo.
- Na janela que aparece você deverá configurar esse novo modelo:
 - Em **Name**, você dará o nome de sua preferência ao Estilo de Parágrafo.

- Na coluna Character você poderá escolher qual será a fonte, o tamanho da letra, o alinhamento, etc.
- Em Vertical Spaces você define a distância vertical entre as linhas.
- Em Indentation, você define um espaço antes do início da primeira linha (First Line) ou no parágrafo inteiro (Left Indent).

Crie um estilo para os títulos de um artigo e um para os textos de um artigo.

5.3 Conectando caixas de texto e melhorando a indentação

Para trabalhar nesta seção, será necessário ter um texto já pronto. Caso você tenha algum artigo que ocupe mais de uma página, pode utilizá-lo. Se não tiver, utilize um verbete da wikipedia como exemplo. Lembre que os documentos da Wikipedia estão sob a licença GNU FDL.

Acesse o site www.wikipedia.org e procure por um link para a wikipedia em Português⁴. Caso esteja utilizando o navegador FireFox, aperte / e depois digite Português, para localizar rapidamente o texto desejado. Se não estiver utilizando o FireFox, os navegadores costumam ter uma opção de Busca (geralmente encontrada em **Editar** → **Localizar**).

Na página da Wikipedia em português, procure um artigo interessante com mais de duas páginas. O artigo sobre o Linux, por exemplo, é uma boa opção. Você poderá encontrá-lo digitando Linux no campo Busca. Após encontrá-lo, faça o seguinte:

- Selecione todo o texto no seu navegador e clique em **Editar** → **Copiar**.
- Abra seu editor de texto sem formatação predileto (como o kwrite) e, nele, clique em **Editar** → **Colar**.
- Clique em **Arquivo** → **Salvar Como**, selecione a pasta em que deseja salvar o arquivo e chame o documento de `texto.txt`.

Na seqüência, defina um formato e carregue este texto salvo no Scribus, seguindo o procedimento abaixo:

- Crie uma página com o Modelo de Página ArtigoE e outra ArtigoD.
- Coloque em cada página um objeto do tipo texto com duas colunas e um espaço de 5pt entre elas. No objeto da primeira página abra o editor de texto do Scribus.
- Em seguida, clique em **File** → **Load from File**.
- Selecione o arquivo `texto.txt` na pasta onde ele foi salvo e clique em Load.
- Clique em **File** → **Update Text Frame and Exit**.

Você vai notar que aparece um quadrado com um X no canto direito inferior do seu objeto. Isso indica que não coube o texto inteiro nele.

Para resolver tal problema, será necessário conectar esse texto ao texto da página seguinte. Para fazê-lo:

⁴Quando este tutorial foi escrito, os links ficavam na parte de baixo da página, mas isso pode ser alterado.

- Role a tela até que apareça a página seguinte (mas sem que a página atual desapareça da tela).
- Selecione o objeto texto que possui conteúdo (basta clicar sobre ele).
- Na janela principal, clique no item onde há um texto com uma seta para outro texto (Link Text Frames).
- Selecione o objeto texto da página seguinte, que receberá o conteúdo que não coube no primeiro objeto.

Caso seja necessário desconectar duas caixas de texto, basta selecionar o objeto que será desconectado e clicar no ícone ao lado de Link Text Frames, o Unlink Text Frames.

Vamos melhorar a aparência do texto agora. Nas propriedades das caixas de texto criadas, na seção Text, selecione o quarto quadrado onde há o desenho de várias linhas (Align Text Block). Certifique-se que em Lang. está selecionado Portuguese.

Pronto! Agora você tem um texto com um bela indentação que ‘flui’ de uma caixa para outra. Termine seu artigo, lembre-se de utilizar os Estilos de Parágrafo criados.

Para alterar o Estilo de Parágrafo de um texto, basta selecioná-lo na coluna da esquerda na tela de edição de texto. Você também pode acessar as propriedades de uma caixa de texto, ir na seção Text e escolher o estilo apropriado em Style.

6 Terceiro Artigo - Mais sobre Modelos de Páginas e Brincando com Objetos

Agora você aprenderá o que falta para criar um artigo com aparência profissional. Primeiro escolha um texto com tamanho apropriado na wikipedia e procure por uma boa imagem no OpenClipart.

6.1 Utilizando as Guias

Em primeiro lugar, você deverá editar os Modelos de Páginas do artigo, colocando guias para facilitar o posicionamento dos objetos. Um pouco mais à frente você compreenderá como as guias são importantes para a diagramação de um documento.

Para inserir tais guias, faça o seguinte:

- Edite o Modelo de Página chamado ArtigoE e coloque o número da página e o nome da revista no lugar apropriado.
- Agora clique em **Page** → **Manage Guides**.
- Na janela que aparece, clique em Add, na coluna Vertical Guides e no campo X-Pos digite 20+45 (sim, você pode colocar sinais matemáticos).
- Pronto, você criou uma guia na Vertical.
- Agora crie outra na posição 122.5mm e mais uma em 127.5mm.

- Finalmente crie uma guia na coluna Horizontal Guides (para criar uma guia horizontal) na posição 265mm.
- Deixe a opção Lock Guides marcada, para que você não mova as guias por acidente.
- Clique em Ok e repita o processo para o Modelo ArtigosD.

Agora adicione uma nova página com o Modelo apropriado. Não se desespere caso não perceba qualquer alteração. Clique em **View** → **Show Guides** para visualizar as guias (linhas azuis).

Entretanto, não será muito útil ter guias se for necessário ter que ficar posicionando os objetos com cuidado e atenção para não ultrapassar a linha azul. Confira então se a opção em **View** → **Snap to Guides** está marcada. Se estiver, seus objetos terão uma ‘tendência’ de encostar na linha azul, é meio difícil de explicar, mas na prática você vai notar como é fácil criar e redimensionar objetos de forma que eles se adaptem aos limites das guias.

Mais à frente você verá um exemplo de como utilizar as guias de forma eficiente.

6.2 Primeira letra maior - Ou o Poder de uma Caixa Transparente

Diversas publicações adotam um padrão de colocar a primeira letra de um artigo com tamanho maior do que as outras (às vezes até mesmo com uma fonte diferente).

É possível fazer o mesmo no Scribus:

- Comece retirando a primeira letra do seu artigo.
- Em seguida, crie uma caixa onde a primeira letra grande será posicionada, procure colocar a caixa com o tamanho de três a quatro linhas.
- Nas propriedades da caixa, certifique-se que a opção Text Flows Around Frame está marcada. Essa opção faz com que o seu texto ‘fuja’ da caixa, deixando um espaço.
- Na seção Colors, selecione a cor None, para que a caixa fique transparente.
- Clique no desenho de um lápis e selecione novamente a cor None, para que o contorno da caixa também fique transparente.
- Agora crie um objeto do tipo texto dentro dessa caixa com a formatação que julgar apropriada.

Essa técnica de criar uma caixa transparente pode ser muito útil em diversas situações. Se quiser colocar, por exemplo, uma imagem dentro do texto e tiver problemas com linhas com poucas letras aparecendo do lado direito dela ou quiser aumentar o espaço que o texto salta em relação à imagem, poderá colocar uma caixa transparente sobre ela e, assim, ter total controle sobre como o texto ‘foge’ da imagem.

6.3 Deixando seu artigo ‘com cara’ de artigo

Nenhum artigo de revista vem simplesmente com o texto. É comum haver caixas com informações auxiliares, referências, curiosidades, etc.

Aproveite as guias que criamos no Modelo de Página ArtigoE e ArtigoD para posicionar essas caixas adequadamente. Para compreender o que quero dizer, veja as imagens do site

<http://docs.scribus.net/index.php?lang=en&sm=gettingstarted&page=tutorials/freedomyug/scribustutorial&subpage=8>

Como você pode ver nos exemplos do site, é possível ter caixas de texto coloridas, bastando para isso alterar as propriedades da seção colors. Para ter esse belo efeito de gradiente, clique onde está escrito Normal, embaixo do desenho de um lápis e de um balde de tinta. Um menu vai se abrir, onde você pode selecionar o tipo de gradiente que deseja.

Na imagem do site, foi utilizado o Horizontal Gradient. Agora basta clicar sobre o círculo ao lado de #1 e escolher na lista qual será a cor inicial do gradiente, diminuir a intensidade da cor em Shade (basta clicar sobre o 100% e depois escolher uma intensidade menor).

Tal diminuição é feita para deixar o fundo mais claro e o texto mais legível. Clique agora sobre o círculo ao lado de #2 e escolha a segunda cor do gradiente e uma intensidade que deixe o gradiente bonito e o texto bem legível.

Inspirado pelas imagens vistas no site, termine esse artigo, procurando dar uma aparência bem profissional.

7 Onde conseguir mais informações

Sobre o Scribus - <http://docs.scribus.net/>. Recomendo o tutorial Get Started With Scribus

Sobre o Gimp - <http://www.gimp.org/docs/>.

Sobre a Wikipedia - <http://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Ajuda>

Sobre o OpenClipart - <http://www.openclipart.org/cgi-bin/wiki.pl?FAQ>

A Créditos

Documento **Introdução ao Scribus**

Direitos Autorais Reservados (c)

Universidade Federal de Minas Gerais

Departamento de Ciência da Computação

Projeto LibertasBR

Leandro Soriano Marcolino - leandromarcolino@gmail.com

Esta documentação é livre; você pode redistribuí-la e/ou modificá-la sob os termos da Licença Pública Geral GNU conforme publicada pela Free Software Foundation; tanto na sua versão 2, como qualquer versão posterior (a seu critério).

A distribuição desta documentação é feita na expectativa de que ela seja útil, porém, **sem nenhuma garantia**; nem mesmo a garantia implícita de **comerciabilidade ou adequação a uma finalidade específica**.

Consulte a Licença Pública Geral do GNU para mais detalhes.



<http://creativecommons.org/licenses/GPL/2.0/>

<http://creativecommons.org/licenses/GPL/2.0/legalcode.pt>