

Versión 1.3.3.7

Manual de Scribus

- Versión 1.3.3.7 -



- Scribus
Open Source Desktop Publishing

Antonio Cobo Cuevas

Profesor de Informática en el I.E.S. Fuente de la Peña (Jaén)

Manual de Scribus

Contenido

Página

1. ¿Qué es Scribus?.....	3
2. Configuración de Scribus.....	3
3. Funciones de Scribus. Barras de herramientas y barra de estado.....	11
4. Crear un nuevo documento.....	14
5. Inserción de nuevas páginas.....	15
6. Marcos de texto.	
6.1. Insertar y formatear un texto.....	16
6.2. Menú contextual de un Marco de Texto.....	21
6.3. Estilos de párrafo.....	24
7. Marcos de imagen.	
7.1. Insertar y formatear una imagen.....	26
7.2. Otras opciones.....	26
8. Formas y polígonos.....	28
9. Ventana de propiedades.....	31
9.1. Propiedades X,Y,Z.....	32
9.2. Propiedades Forma.....	33
9.3. Propiedades Texto.....	39
9.4. Propiedades Imagen.....	43
9.5. Propiedades Línea.....	45
9.6. Propiedades Colores.....	46
10. Tablas.	
10.1. Insertar y formatear una tabla.....	47
11. Páginas maestras.....	48
12. Utilidades de Scribus.	
12.1. Esquema.....	49
12.2. Álbum de recortes.....	50
12.3. Trabajando con capas.....	51
12.4. Ordenar páginas.....	52
12.5. Medidas.....	53
12.6. Historial de acciones.....	53
12.7. Alinear y distribuir.....	54
12.8. Marcadores.....	56
13. Exportar a formato PDF.....	57
14. Opciones de impresión.....	63
14.1 Opciones avanzadas.....	65
Bibliografía.....	67
Glosario de términos.....	68
Información sobre este documento.....	71

1. ¿QUÉ ES SCRIBUS?



Scribus es una herramienta de autoedición de código abierto al estilo de otras aplicaciones comerciales como Adobe PageMaker, QuarkXpress o InDesign.

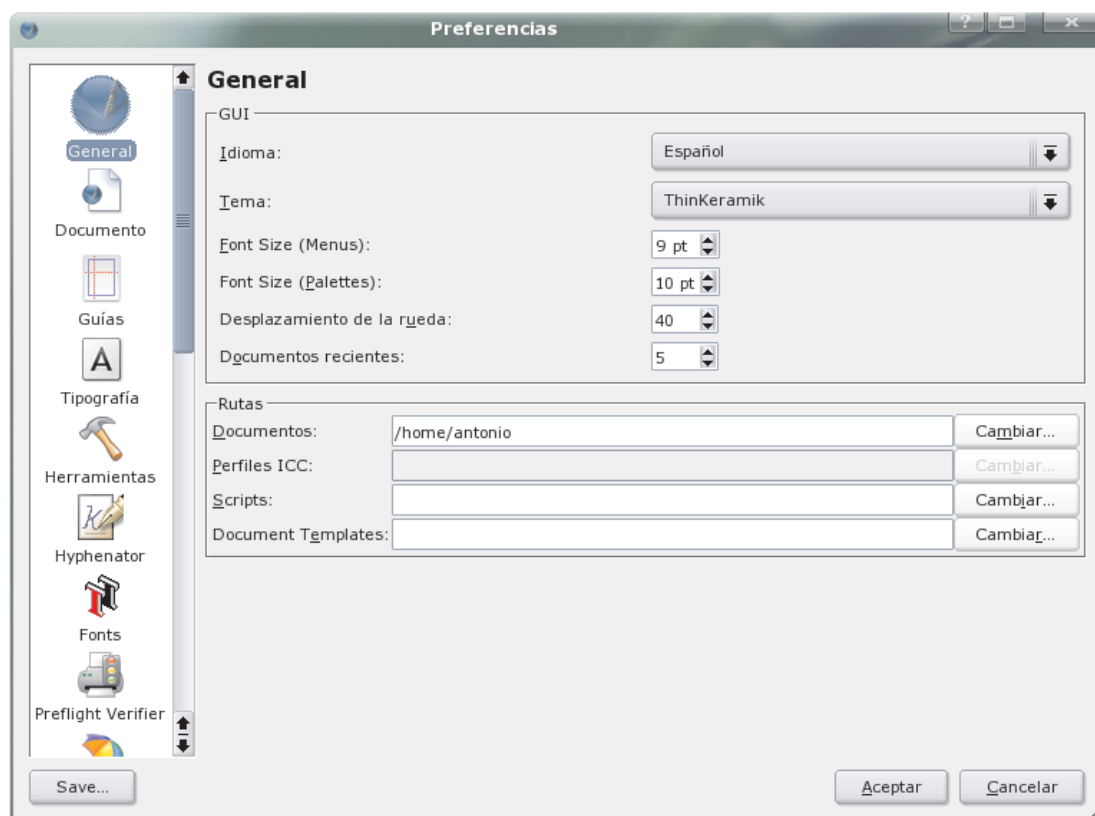
Se puede usar Scribus para crear revistas, periodicos, carteles, calendarios, trípticos, etc... Scribus es además una poderosa herramienta para crear documentos PDF con características avanzadas como formularios, botones, passwords, y mucho más.

También es posible exportar el documento a formato EPS (Postscript encapsulado, normalmente para imprenta) o bien como imagen en distintos formatos: jpg, png, etc.

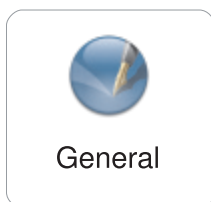
2. CONFIGURACIÓN DE SCRIBUS



Para el correcto uso de Scribus primero debemos de configurar una serie de parámetros iniciales. En Scribus, podemos configurar parámetros para que afecten solo al documento que se está editando o para que afecte a la configuración global del programa, y en consecuencia a todos los documentos creados a partir de entonces. Para el primer caso accederemos a la opción "*Configuración del documento*" del menú "*Archivo*", y para el segundo a la opción "*Preferencias*" del menú "*Archivo*".



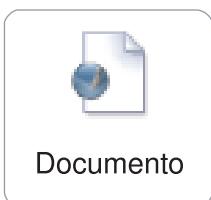
Como vemos, a la izquierda de la ventana disponemos de una lista de iconos los cuales representan cada uno de ellos un grupo de opciones a configurar.



A través de esta opción podemos configurar aspectos generales que afectan a la aplicación en sí más que al propio documento.

El primer grupo de opciones permiten adaptar la GUI a nuestras necesidades, como el idioma de la interfaz, el tema, tamaño de la fuente, desplazamiento de la rueda del ratón, etc.

El segundo grupo de opciones establecen las rutas por defecto de diversos tipos de archivos: documentos personales, plantillas, y los scripts.



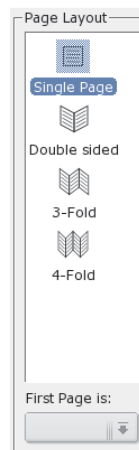
Este grupo de opciones nos permite seleccionar el tipo de documento a realizar (por ejemplo para hacer trípticos, etc.) tal y como se observa en el cuadro de la derecha.

Seguidamente podemos indicar el formato de la página donde indicamos el tamaño, la orientación y la unidad de medida por defecto.

Guías de los márgenes: podremos indicar la medida de las guías para los márgenes establecidos en el documento.

También podremos activar la opción de *autoguardado* para que Scribus guarde de manera automática el documento cada *n* minutos.

Por último podemos indicar la longitud del historial de acciones para rehacer/deshacer.



Con estas opciones podemos configurar todo lo referente a los diversos tipos de guías que nos proporciona Scribus.

En primer lugar tenemos un grupo de opciones generales a través de las cuales podemos indicar opciones como la distancia de pegado de los objetos a las guías, etc.

Show guides: Con esta opción activamos o desactivamos las guías. Las guías son una herramienta para dividir a nuestra voluntad distintas zonas del documento. Una vez activadas las guías podremos manipularlas a través de la opción "Administrar Guías" de la opción del menú "Página".

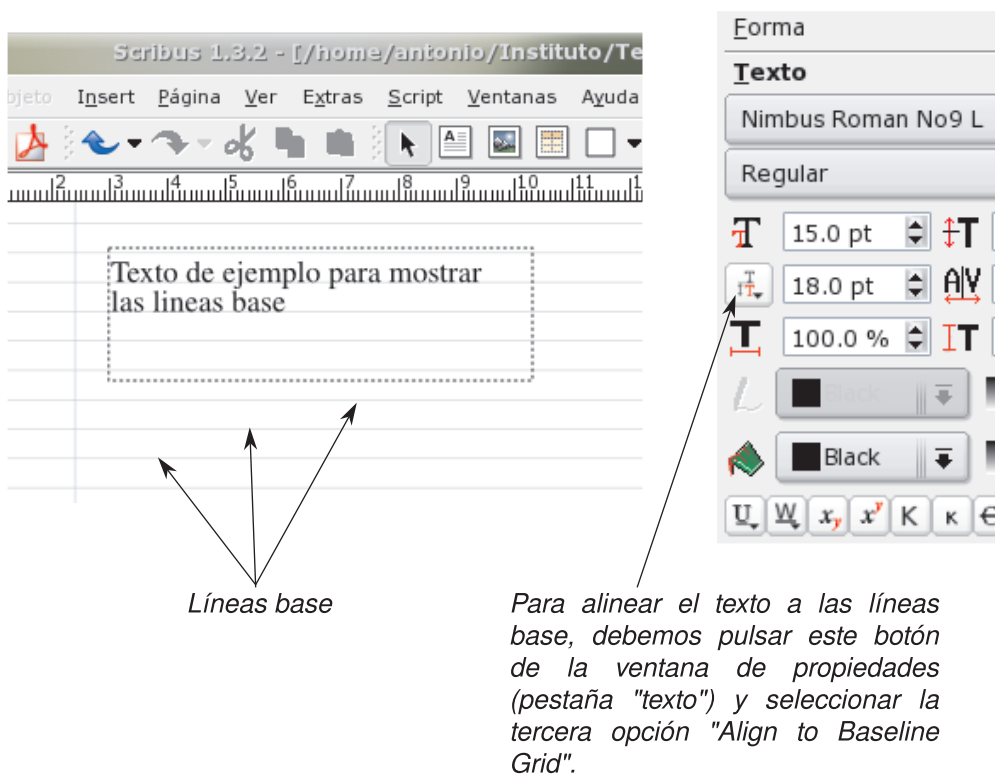
Show Margins: Por defecto está activada y nos muestra los márgenes del documento configurados anteriormente mediante una línea del color seleccionado en la opción "color".

Show Page Grid: Al activar esta opción se muestra una rejilla en el documen-

to en la cual se puede variar el espacio entre las líneas y el color. La rejilla se divide en dos tipos: rejilla mayor y rejilla menor y se podría entender como una rejilla dentro de otra.

Mostrar Líneas de Base: Si activamos esta opción nos mostrará una serie de líneas base en sentido horizontal. También podemos cambiar el color de esta línea base.

Baseline Settings: con la opción "Líneas de base" variamos la distancia entre las líneas. Mientras que con la opción "Margen de las Líneas de Base" aumentamos o disminuimos el la distancia de la primera línea base desde la parte superior del documento.



Tipografía

Con esta opción podemos variar aspectos relacionados con la tipografía en general. Podemos cambiar el desplazamiento y la escala de los subíndices y superíndices, desplazamiento y ancho de línea para el subrayado y la tachadura. También podemos cambiar la escala para las versalitas y el espaciado de línea automático.



Herramientas

Cada conjunto de herramientas se puede configurar por separado seleccionando el icono correspondiente de la columna como se muestra en la imagen de la derecha.



Marco de Texto. El primero nos permite configurar las propiedades por defecto de un cuadro de texto: Fuente o tipo de letra, tamaño de la misma, color del texto y su intensidad, etc. También podemos indicar el tamaño de las tabulaciones así como el carácter a usar como relleno en estas. Por último podemos indicar el número de columnas de los cuadros de texto por defecto, y la separación entre las mismas.

Todos estos parámetros se pueden variar en tiempo de edición; sólo son valores por defecto.

Marco de Imagen. Esta opción nos permite configurar las propiedades por defecto de los marcos de imagen: Tipo de escalado, color de fondo, saturación, resolución para la previsualización en pantalla.

Dibujo de formas. Con esta opción podemos insertar formas para luego modificarlas. Se puede crear prácticamente cualquier tipo de forma para luego mas tarde convertirla a Curva de Bezier, Marco de Imagen o Marco de Texto. Podemos modificar parámetros como el color de la línea y saturación, color de relleno y saturación del mismo, estilo de línea y grosor de la misma.

Dibujo de polígonos. Con esta opción configuramos los parámetros por defecto para el dibujo de polígonos. Al igual que en el caso anterior, una vez insertado el polígono es posible variar su forma haciendo doble click sobre el polígono. Los parámetros que podemos configurar son: Número de vértices, rotación del polígono, y la posibilidad de aplicar un *factor* de convexidad o concavidad sobre sus lados que se medirá en porcentaje.

Dibujo de líneas. Las opciones que podemos configurar son *el color de la línea y la saturación del color, estilo de línea, flechas para los extremos de la línea y el grosor de la línea.*

Niveles de zoom por defecto. Esta opción nos permite establecer el zoom mínimo y máximo para nuestro documento, así como el factor de incremento o decremento cada vez que pulsamos el botón de ampliación o reducción.



Hyphenator

Mediante esta sección configuramos los parámetros para controlar la división de palabras al final de cada línea de texto. Las opciones que podemos configurar son:

Sugerencias de división. Al activar esta opción el programa nos pedirá opinión sobre la posición del guión en la palabra a dividir.

Dividir el texto mientras se escribe. Al activar esta opción, ya activada por defecto, las palabras al final de línea que lo requieran se dividirán automáticamente.

Idioma. Seleccionaremos el idioma deseado para la división.

Palabra más pequeña. Nos permita especificar el tamaño de la palabra más pequeño que se podrá dividir.

Divisiones consecutivas permitidas. Especifica el número máximo de líneas contiguas con palabras divididas.



Fonts

A través de esta opción podremos seleccionar qué fuentes de las disponibles queremos usar para Scribus. También podemos confeccionar una lista de fuentes para ser sustituidas por otras, en caso de que las primeras no estuvieran instaladas en el sistema. Cuando trasladamos un documento de un ordenador a otro con distintas fuentes instaladas en cada uno, el programa necesita saber qué fuente reemplaza a la que existía en el ordenador de procedencia y que no existe en el ordenador nuevo.

También podemos indicar en la tercera pestaña de la ventana, otras rutas adicionales donde buscar más fuentes.



Preflight Verifier

Dependiendo del formato de salida del documento podremos realizar unas cosas o no. Por ejemplo las transparencias no son admitidas por todos los formatos, etc. Scribus puede comprobar antes de la exportación o la impresión, si el documento cumple todos los requisitos para poder ser traducido al formato de salida deseado. Además de lo anterior Scribus comprobará todos los parámetros que configuremos con esta opción en el documento. En primer lugar indicamos el formato de salida para el documento: PDF 1.3, PDF 1.4, PDF/X-3, PostScript. Seguidamente podremos indicar si se van a comprobar o no, activando o desactivando la casilla correspondiente, distintas opciones como chequeo automático previo a la impresión o exportación, desbordamientos en los marcos de texto, transparencias, imágenes que no existen, resolución mínima para las imágenes, etc.



Color Mana...

Esta opción, desactivada por defecto, permite ajustar los parámetros respecto al tratamiento del color en el sistema.



PDF Export

Esta sección permite ajustar los diferentes parámetros para la exportación del documento a formato PDF. Disponemos de cuatro pestañas con diferentes grupos de opciones cada una de ellas.

General. Dentro de esta pestaña, tenemos varios grupos de opciones: Rango de exportación, en la cual indicamos el rango de páginas a exportar, la rotación de la página, y si queremos voltear la página horizontal o verticalmente. Opciones del archivo, en la cual indicamos la compatibilidad

del formato PDF (PDF 1.3, PDF 1.4, PDF 1.5), la encuadernación y diversas opciones como crear miniaturas, guardar marcos enlazados como artículos PDF, incluir marcadores, o resolución para los gráficos EPS (PostScript Encapsulado).

Seguridad. Permite configurar el acceso a nuestro documento una vez exportado a PDF. Si se activa la casilla "cifrado", podremos escribir las contraseñas para el propietario (contraseña principal para activar o desactivar todas las características de seguridad en la exportación) y usuario (persona que puede leer el documento) del documento, pudiéndose además personalizar el tipo de acceso al documento: permiso para imprimir, para cambiar el documento, para copiar texto y gráficos, y para añadir anotaciones y campos.

Color. Se puede personalizar el la configuración del color para un archivo PDF dependiendo de la salida: Pantalla, impresora, o escala de grises.

En la sección 13 de este manual se da una visión más amplia de este tema.



Document It...

A través de esta opción "Document Item Attributes" el usuario puede crear atributos, (en realidad son metadatos) que pueden ser adjuntados a cualquier objeto.

Esta opción se verá más adelante.



Table of Con...

Este elemento es complementario al anterior y por el mismo motivo se verá en capítulos posteriores.



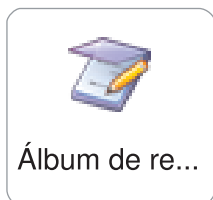
Keyboard Sh...

Esta opción nos permite configurar los *atajos de teclado* para nuestro documento. Scribus ofrece para esto una completa flexibilidad. Una vez personalizada la configuración de atajos de teclado, podemos exportarla a un fichero XML independiente, el cual nos podrá servir para usarlo en otros ordenadores con otros Sistemas Operativos y diferentes plataformas. La extensión por defecto para este fichero es .ksxml.

Para configurar esta opción, primero hemos de seleccionar la acción que queremos atajar en la lista que se nos muestra en la ventana. Seguidamente activamos la opción que se nos muestra más abajo "*Definido por el usuario*". Después pulsamos el botón "*Definir*" y por último pulsamos la combinación de teclas deseada para la acción que hemos seleccionado al principio.

Una vez definida la lista de atajos de teclado, podemos exportarla o importar otra, pulsando los botones correspondientes "*Import...*" "*Export...*", situados en la parte inferior de la ventana, en el grupo de opciones "*Loadable Short-*

cut Sets". También dentro de este grupo de opciones disponemos de un botón "Reset" para poder inicializar la lista de atajos a su estado inicial.



Esta poderosa herramienta nos permite tener un álbum a través de una ventana a la cual podremos arrastrar con el botón derecho (secundario) del ratón cualquier objeto que esté en nuestro documento. También podemos enviar los objetos al álbum pulsando sobre ellos con el botón secundario y seleccionando la opción del menú emergente "*Enviar al Álbum de Recortes*". Todos estos elementos podrán ser insertados en cualquier parte del documento con solo arrastrar dicho objeto con el botón izquierdo (primario) del ratón.

Los álbumes de recortes pueden ser salvados en disco mediante ficheros independientes al documento, para ser trasladados y usados en otras máquinas con diferentes documentos. Los ficheros tienen una extensión .scs.

Los elementos incluidos en el álbum de recortes se mostrarán al tamaño indicado por la opción "tamaño" mostrada en esta ventana. Más abajo tenemos otra opción que está activada por defecto y que sirve para que se graben los cambios automáticamente en el álbum de recortes cuando cambie su contenido. Si no queremos que esto ocurra desactivaremos esta opción.

Esta opción se verá con más detalle en el apartado 12.2 de este manual.



Este panel configura las opciones y parámetros por defecto para el color de la página, y qué elementos de la página queremos mostrar. Esto sólo hace referencia a visualización en pantalla y no tiene nada que ver con lo que luego se imprimirá o exportará.



A través de este panel podemos cambiar los parámetros por defecto para la localización de *Ghostscript* y el editor de imagen preferido, que por defecto suele ser *The Gimp*.

Para la primera opción "*PostScript Interpreter*", a parte de la localización de Ghostscript podemos indicar si queremos suavizar el texto y/o los gráficos, y la resolución que queremos para PostScript.



A través de esta opción podemos configurar una serie de parámetros diversos los cuales son:

Recortar a los Márgenes de la Página. Con esta opción indicamos si queremos que se imprimen los márgenes de las páginas o no. Es decir, si tenemos un cuadro de texto que se sale fuera de los márgenes, la parte que queda fuera no se imprimiría si está activada esta opción.

Aplicar Eliminación del Color Subyacente. Esta opción cambia la forma en que se componen los grises cuando se están imprimiendo.

Always ask before fonts are replaced when loading a document. Con esta opción activada, cuando abrimos un documento con fuentes no disponibles en nuestro sistema, Scribus nos preguntará por qué fuentes queremos sustituir las que no existen.

Preview of current Paragraph Style visible when editing Styles. Esta opción, activada por defecto, previsualiza las fuentes usadas, tamaños, etc., cuando estamos editando los estilos de párrafo.

Show Startup Dialog. Esta opción activa un dialogo de inicio al inicio de Scribus. A través de este dialogo podemos crear documentos nuevos, cargar documentos del disco y cargar documentos recientes.

Lorem Ipsum. Es el texto que se usa habitualmente en diseño gráfico en demostraciones de tipografías o de borradores de diseño para probar el diseño visual antes de insertar el texto final. Este texto carece de significado. Esto se debe a que cuando el texto es legible, los usuarios suelen centrarse en lo que dice el texto y no en el diseño, que es el objetivo en este caso.

A través de esta opción establecemos el número de párrafos que usaremos para este tipo de texto.



Plugins

Este panel controla la carga y muestra los tipos de plugins disponibles en Scribus. Normalmente no se necesita modificar este panel.



Palabras cortas

Esta opción es un plugin para complementar la división de palabras. Las palabras incluidas en este panel no se van a separar de la siguiente palabra con un espacio normal, sino con un espacio de "no-rotura" (las palabras anterior y posterior al espacio siempre estarán en la misma línea), tras aplicar el plugin a través del menú *Extras*.

3. FUNCIONES DE SCRIBUS. BARRAS DE HERRAMIENTAS Y BARRAS DE ESTADO



Scribus dispone de cuatro barras de herramientas a través de las cuales podemos realizar la mayor parte del trabajo. De todos modos, como veremos más adelante, muchas de las funciones que se necesitan realizar no están disponibles en las barras de herramientas con lo cual tenemos que usar los menús.

Las barras de herramientas disponibles en Scribus son: Archivo, Edición, Herramientas y Herramientas de PDF

Barra de archivo



Las funciones de la barra de archivo son, de izquierda a derecha, las siguientes:

Nuevo: Muestra el cuadro de diálogo para crear un nuevo documento. Este cuadro es el mismo que la primera pestaña del cuadro presentado al cargar Scribus.

Abrir: Carga un documento ya existente de nuestro disco o medio de almacenamiento.

Guardar: Guarda el documento activo en el disco o medio de almacenamiento.

Cerrar: Cierra el documento activo.

Imprimir: Muestra el cuadro de diálogo para la impresión del documento activo. Previamente se muestra el cuadro del *Preflight Verifier*, para comprobar que nuestro documento cumple con la norma establecida por las diferentes versiones del formato PDF o PostScript.

Preflight Verifier: Verifica que el documento activo se adapta a la norma impuesta por el formato seleccionado: *PDF 1.3*, *PDF 1.4*, *PDF/X-3*, *PostScript*. Por ejemplo, si nuestro documento contiene transparencias, esta herramienta detectará que hay errores para el formato PDF 1.3 pero no para el formato PDF 1.4.

Guardar como PDF: Exporta el documento activo a formato PDF. Al pulsar este botón, se muestra el cuadro del Preflight Verifier. Cuando hemos verificado el formato correcto, se mostrará el cuadro para configurar la exportación a PDF. Este proceso será tratado con mayor extensión en el [punto 13](#) del manual.

Barra de edición



Son las típicas herramientas que cualquier programa posee para deshacer y rehacer, y manipular el portapapeles (*cortar, copiar y pegar*). Se da por supuesto que el usuario sabe manejar estas herramientas.

Barra de herramientas



A través de esta barra podemos insertar todos los tipos de objetos en nuestros documentos. El primer botón (de izquierda a derecha) está seleccionado por defecto y permite marcar objetos para poder editarlos. Comenzaremos con el segundo botón:

Insertar marco de texto. Permite insertar un marco de texto. Como veremos más adelante, tenemos dos formas de editar un marco de texto: directamente sobre el marco de texto, o usando un editor externo (*Story Editor*).

Insertar marco de imagen. Permite insertar un marco para más tarde, a través del menú contextual, introducir una imagen desde el medio de almacenamiento.

Insertar tabla. Inserta una tabla indicando el número de filas y columnas. En realidad, una tabla en Scribus es un grupo de marcos de texto agrupados en un solo objeto. Si se desagrupan se pueden manipular las celdas independientemente como marcos de texto.

Insertar forma. Permite dibujar una forma entre 18 posibles. Por defecto está configurada la forma rectangular, pero se puede modificar pinchando en la flecha que contiene este botón y seleccionando una de las propuestas en el cuadro que aparece. No obstante todas las formas se pueden cambiar a voluntad con la herramienta "*Editar forma...*" de la ventana de propiedades, aunque esto se verá más adelante en el punto 9.2 de este manual.

Insertar polígono. Con este botón insertamos un polígono con la configuración establecida por defecto para esta herramienta. Si queremos modificar las propiedades del polígono (nº de vértices, rotación, etc.) pinchamos primero en la flecha que contiene este botón y ajustamos las opciones que necesitemos de la ventana que aparece.

Insertar línea. Permite insertar una línea en el documento.

Insertar curva de Bezier. Inserta una curva de Bezier en el documento.

Insertar línea a mano alzada. Permite "dibujar" mientras tengamos pulsado el botón primario del ratón.

Rotar objeto. Con esta herramienta podemos rotar el objeto seleccionando una de sus esquinas. Los objetos también se pueden rotar usando el campo "rotación" de la ventana de propie-

dades.

Acercar o reducir. Con esta opción podemos acercar el documento con el botón primario del ratón o alejar el documento con el botón secundario del ratón.

Editar contenidos del marco. Pone el marco seleccionado en modo edición. Esta acción es euivalente a hacer doble click sobre el marco.

Editar el texto con el editor interno. Abre en una nueva ventana un editor de texto para editar el texto del marco. Este editor no es WYSIWYG por lo que no veremos los cambios en el marco hasta que lo actualizamos. Veremos esta función más adelante.

Enlazar marcos de texto. En ocasiones un marco de texto no basta para contener un texto determinado que debería seguir más abajo (en otra página o no). En estos casos se necesitan dos marcos o más para contener un texto. El procedimiento sería el siguiente: Seleccionamos el primer marco de texto, despues pulsamos este botón y, por último seleccionamos el marco que queremos unir al primero.

Desenlazar marcos de texto. Es la función opuesta a la anterior. tras seleccionar uno de los marcos unidos, pulsamos este botón y rompemos el enlace con el marco inmediatamente anterior.

Barra de herramientas PDF



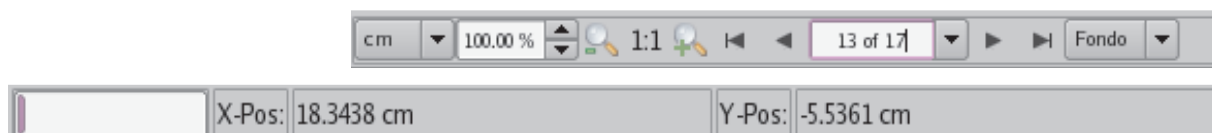
La barra de herramientas pdf nos permite manipular elementos que nos serán de utilidad en un documento pdf.

El primer botón permite insertar campos pdf: botón, campo de texto, casilla de selección, cuadro combinado y lista.

el segundo botón sirve para insertar anotaciones en el documento pdf: texto y enlace.

Esta opción se verá con más detalle en el punto 12.8 de este manual (*Marcadores*).

Barras de estado



La barra de estado, situada en la parte inferior y presente en la mayoría de programas, tiene una función similar en todos los programas que la usan, que no es otra que reflejar el estado de ciertos parámetros de nuestro programa.

En nuestro caso disponemos de dos barras de estado, una encima de la otra.

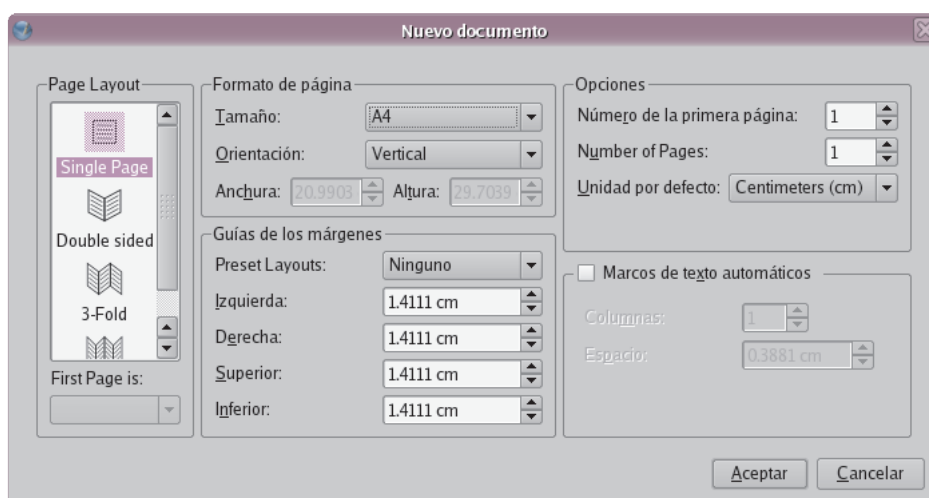
Para la primera barra (superior), de izquierda a derecha, disponemos de la siguiente información en la barra: botón de cambio de unidades de medida, zoom del documento (por defecto al 100%), disminuir zoom, escalar a 1:1, aumentar zoom, ir a primera página, página anterior, selección manual de la página activa, página siguiente y fin del documento.

Para la segunda barra de herramientas (inferior), de izquierda a derecha, disponemos de la siguiente información: barra de progreso para diversas operaciones (guardar, etc.), posición del cursor en x, posición del cursor en y.

4. CREAR UN NUEVO DOCUMENTO



Para realizar esta operación debemos seleccionar la opción "*nuevo*" del menú "*Archivo*", o pulsar el botón "*nuevo*" (primer botón de la barra de archivo). Tras realizar esto, nos aparece en pantalla un cuadro como el siguiente.



En la parte de la izquierda podemos seleccionar la estructura de la página (*Page Layout*): el número de caras de salida por página y cual de ellas es la primera.

En el cuadro de "*Formato de página*" seleccionaremos el tamaño y la orientación de la página por defecto del documento.

El cuadro de más abajo nos permite configurar la distancia de las guías de los márgenes de las páginas.

En el apartado de "*Opciones*" podemos indicar el número de la primera página así como el número de páginas iniciales del documento. También aquí configuraremos las unidades de medida por defecto del documento: centímetros, milímetros, pulgadas, etc.

Para terminar disponemos de una opción bastante útil en muchos casos; "*Marcos de texto automáticos*" nos permite indicar si para cada página nueva del documento queremos que Scribus cree de forma automática un marco de texto que abarque toda la página (respetando los márgenes). Si marcamos esta opción, podemos indicar el número de columnas por defecto de los marcos de texto, así como la distancia de separación entre las columnas.

5. INSERCIÓN DE NUEVAS PÁGINAS

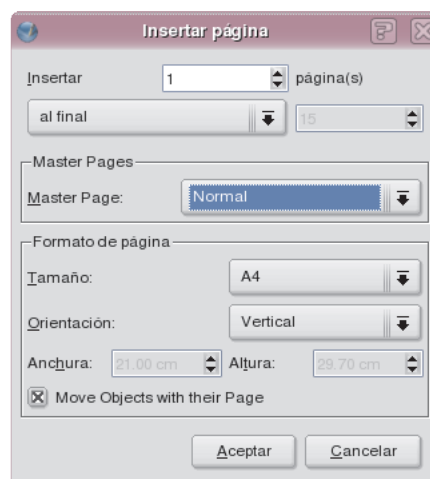


Scribus, al igual que ocurre con prácticamente la mayoría de programas de autoedición, no inserta las páginas según vayan haciendo falta automáticamente, como hacen los procesadores de texto, sino que hay que ir insertando las páginas de forma manual. En este proceso se indican una serie de opciones que veremos a continuación.

En primer lugar activaremos la opción "*Insertar*" del menú "*Página*", e indicaremos el número de páginas a insertar en el primer cuadro de la ventana que aparece. Además del número de páginas a insertar indicaremos el lugar del documento donde se insertarán las páginas.

"*Master Pages*". A través de esta opción indicamos el formato de *página maestra* que heredan las páginas insertadas. Esta es una poderosa herramienta que veremos más adelante en el punto número 11 de este manual.

"*Formato de página*". Este conjunto de opciones permiten cambiar el formato de la página respecto al indicado en el inicio del documento, como el tamaño y la orientación.





6. MARCOS DE TEXTO

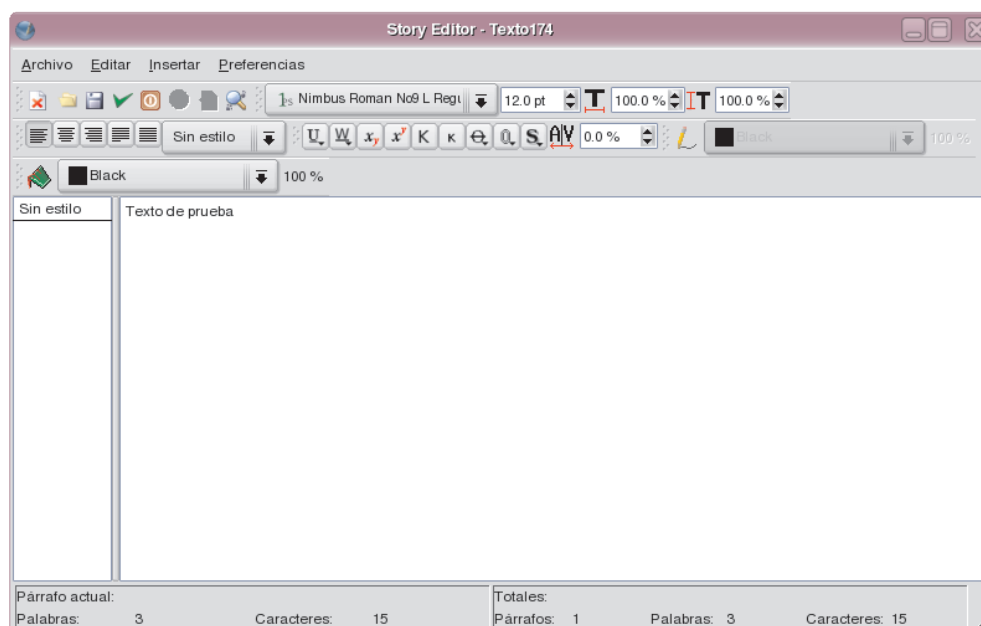
Los marcos de texto son cuadros contenedores de texto los cuales son manejables de forma independiente respecto a otros marcos de texto u objetos contenidos en el documento. Muchos procesadores de texto incorporan esta herramienta, aunque no son la forma habitual de introducir texto para un procesador de texto. En un programa de autoedición como Scribus son necesarios ya que ofrecen un control total sobre el texto y la independencia sobre otros elementos del documento permiten una correcta maquetación del mismo.

6.1. Insertar y formatear un texto

Para insertar un cuadro de texto lo haremos a través de la opción "Marco de texto" del menú "Insert" o pulsando el botón correspondiente de la barra de herramientas.



Tras seleccionar esta opción "dibujaremos" el marco en el lugar deseado (aunque se puede cambiar la posición y tamaño en cualquier momento). Una vez insertado el marco de texto disponemos de dos formas diferentes de introducir el texto en su interior. la primera, mas visual (**WYSIWYG** - *What You See Is What You Get*, "lo que ves es lo que obtienes") pero menos eficiente en Scribus es haciendo doble click en el interior del marco con lo que pasaremos a modo edición para empezar a escribir texto. La segunda y más eficaz es usar un pequeño editor externo que incorpora Scribus; el *Story Editor* (*No es del tipo WYSIWYG*).



Podemos activar el editor interno (*Story Editor*) de dos formas: pulsando el botón secundario del ratón sobre el marco de texto y seleccionando la opción "*Editar texto...*" o pulsando el botón correspondiente de la barra de herramientas.



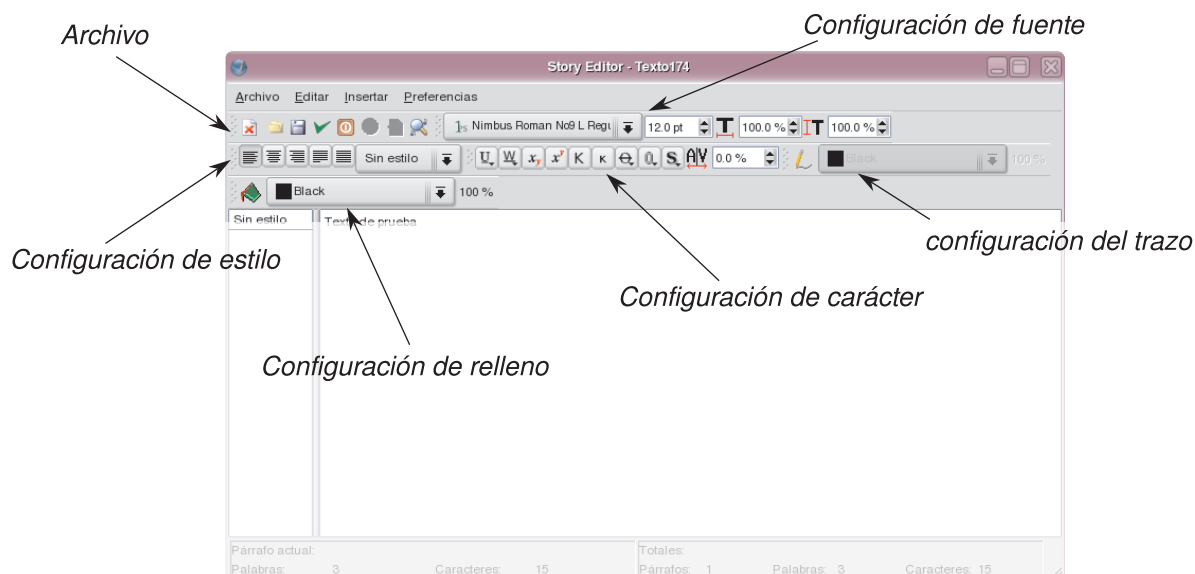
A la izquierda del área de edición tenemos una **columna** donde indicaremos el estilo del párrafo que estamos editando. Esta función la veremos en el punto siguiente de este manual. No obstante suponiendo que tengamos estilos definidos, únicamente tendríamos que pulsar con el ratón sobre esa columna, a la altura del párrafo a editar y aparecerá un menú con los estilos definidos anteriormente.



También podemos modificar los estilos de párrafo con la opción correspondiente en la barra de herramientas de configuración de estilo.

Podemos formatear directamente el texto seleccionando previamente el texto a formatear y usando las opciones que las barras de herramientas nos proporcionan.

Disponemos de 6 barras de herramientas las cuales, en orden de aparición, son las siguientes: barra de *archivo*, barra de *configuración de fuente*, barra de *configuración de estilo*, barra de *configuración de carácter*, barra de *configuración del trazo*, barra de *configuración de relleno*.



Barra de archivo



Las funciones de la barra de herramientas del editor son, de izquierda a derecha, las siguientes:

El primer botón borra todo el texto del editor.

El segundo sirve para importar un archivo de texto plano en el editor. esta función no es la importar un documento de un procesador de textos.

El tercero nos guarda en un archivo de texto plano el contenido del editor.

El cuarto actualiza el marco y sale del editor.

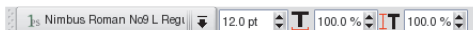
El quinto sale del editor sin actualizar los cambios.

El sexto actualiza el editor con el contenido del marco: recarga el texto desde el marco.

El siguiente botón actualiza el marco con el contenido del editor y continúa editando.

El último es la herramienta para buscar y reemplazar dentro del contenido del editor.

Configuración de fuente



A través de esta barra de herramientas podemos modificar aspectos relacionados con la fuente o tipografía.

El primer control nos proporciona una lista de fuentes y permite modificar el tipo de letra del texto previamente seleccionado.

El segundo modifica el tamaño de la fuente definido en puntos.

El tercero define la anchura del carácter. Esta se mide en porcentaje y no afecta al espaciado.

El cuarto define la altura del carácter. Esta se mide en porcentaje y no afecta al interlineado.

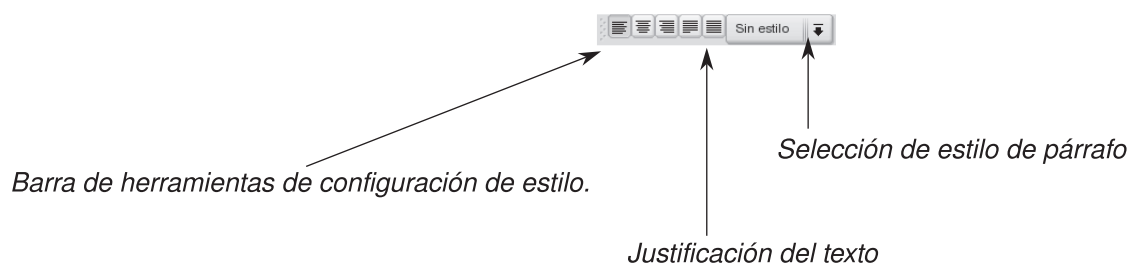
Hay que comentar que en Scribus son tipos de letra diferentes, por ejemplo, *Nimbus Roman*, *Nimbus Roman Medium*, y *Nimbus Roman Italic*. Es decir que no ocurre como con los procesadores de textos en los que se selecciona un tipo de letra como *Nimbus Roman* y seguidamente definimos, a través de unos botones, el aspecto de la fuente (negrita, cursiva o negrita-cursiva). En Scribus todos estos aspectos son fuentes distintas.

Por ejemplo, si queremos *Nimbus Roman* con aspecto negrita, en Scribus seleccionaremos la fuente *Nimbus Roman Regular Italic*.

Configuración de estilo



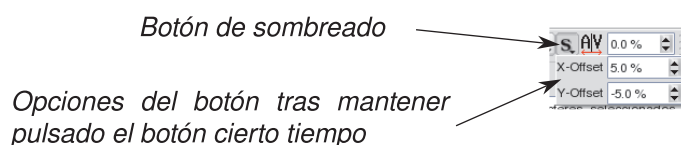
En esta barra encontramos los botones de justificación del texto junto con un control para seleccionar los estilos predefinidos.



Configuración de carácter



Esta barra permite modificar los atributos de los caracteres seleccionados previamente. Algunos botones como los de subrayado, tienen una pequeña flecha en la esquina inferior derecha. Esta flecha indica que al pulsar con el ratón sobre el botón correspondiente y mantenerlo pulsado cierto tiempo (1/2 segundo aproximadamente) aparecen más opciones relacionadas. A partir de aquí, nombraremos a estas opciones "**opciones de botón**". Por ejemplo, para la herramienta de sombra de texto aparecerían las siguientes opciones:



Las funciones de esta barra de izquierda a derecha son las siguientes:

Subrayado completo. Este botón subraya el texto seleccionado incluyendo los espacios en blanco. Esta herramienta tiene dos opciones de botón que son el desplazamiento y anchura de línea. La primera controla la distancia entre la base del texto y la posición de la línea de subrayado. La segunda controla la anchura de la línea de subrayado.

Subrayado de palabras. Esta herramienta subraya sólo las palabras y no los espacios en blanco. Aquí también disponemos de dos opciones de botón como las de la herramienta anterior que realizan la misma función.

Subíndice y superíndice. Estas herramientas ponen el texto seleccionado como subíndice o superíndice respectivamente.

Mayúsculas. Pone todo el texto en mayúscula.

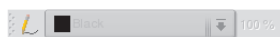
Versalitas. Esta opción pone el texto con aspecto versalitas.

Tachado. Con este botón activamos el tachado en todos los caracteres seleccionados previamente. Esta herramienta tiene dos opciones de botón idénticas a las del subrayado.

Línea exterior (*Outline*). Esta función añade una línea exterior bordeando el texto seleccionado. Esta función tiene una opción de botón que es el ancho de línea del borde. El color del trazo del texto se puede modificar con la siguiente barra de herramientas (color del trazo del texto).

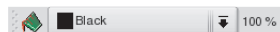
Sombra de texto (*Shadowed text*). Esta herramienta añade una sombra al texto seleccionado. Esta función tiene dos opciones de botón: *X-Offset* e *Y-Offset*. Respectivamente varían la profundidad de la sombra del eje X e Y.

Configuración de color del trazo



Para utilizar esta herramienta se debe de haber activado previamente la función de **línea exterior del texto (*Outline*)** descrita en el punto anterior. Esta herramienta modifica el color para la línea mencionada anteriormente. Vemos que a la derecha del control que modifica el color existe un control para modificar el porcentaje de intensidad del color aplicado al trazo.

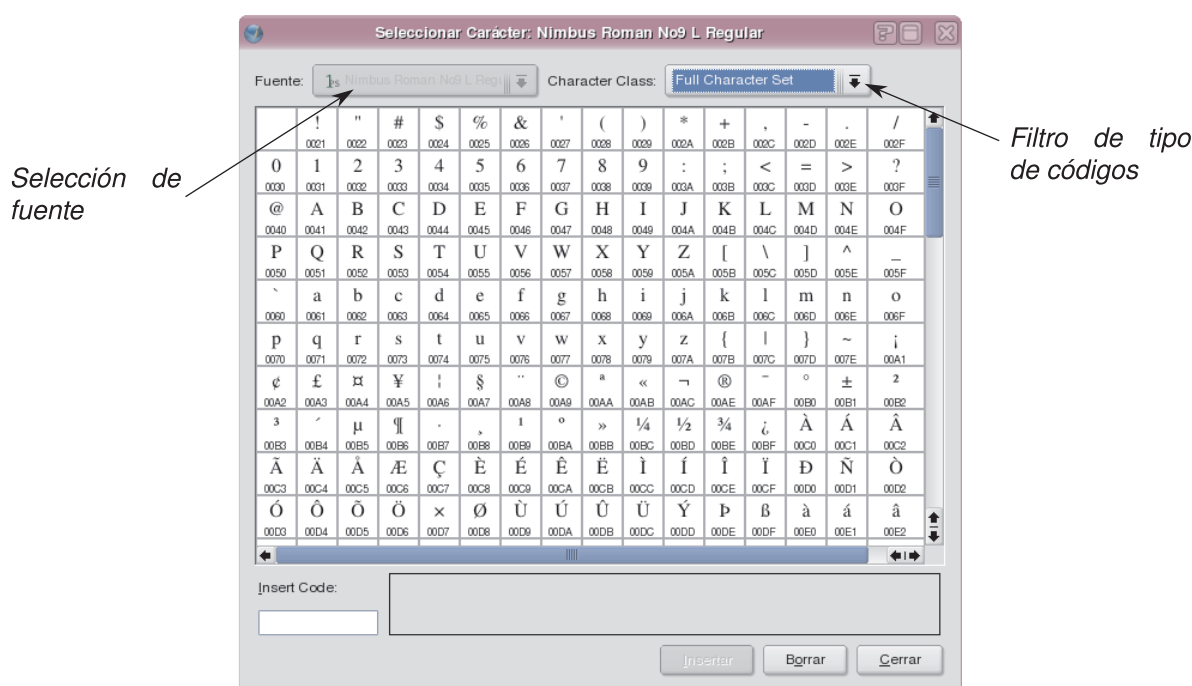
Configuración de color de relleno



Esta herramienta funciona exactamente igual que la anterior pero para la sombra y relleno del texto.

Se pueden modificar aspectos estéticos del editor como la fuente a usar y el fondo a través del menú *Preferencias*.

Otra de las herramientas del editor externo de Scribus es la posibilidad de insertar caracteres especiales. Todo esto lo haremos a través del menú *Insertar*. Dentro de este menú tenemos opciones como "*Insert Glyph...*". Esta opción inserta un carácter desde un cuadro de símbolos con todos los códigos de la fuente seleccionada. Esta opción suele estar disponible en casi todos los procesadores de textos como "*insertar simbolo*".



Otro tipo de objetos se pueden insertar en el documento a través de menú "insertar" como números de página, carácter de copyright, trademark, etc.

6.2. Menú contextual de un marco de texto

Cuando se pulsa el botón secundario del ratón sobre un marco de texto, aparece un menú contextual con diversas opciones interesantes que comentaremos a continuación.

Información. Nos informa de ciertos aspectos diferentes según el objeto seleccionado. En el caso de un marco de texto informa sobre el número de palabras, caracteres, etc. del marco.

Cargar texto... Carga un texto contenido en un fichero externo con distintos formatos. Los formatos soportados para la importación de texto son: .csv, .htm, .html, .odt (Open Document), .pdb (Palm PDB Document), .sxw (OpenOffice Writer), .txt. Esta opción es bastante útil cuando disponemos de textos escritos en otros formatos y no queremos reescribirlos en Scribus. Debemos tener cuidado ya que con esta opción **se borra** el contenido actual de marco de texto y se sustituye por el contenido del archivo importado.

Añadir texto... Opción igual que la anterior pero **añade** el contenido del archivo importado a



lo ya escrito, no borrando el contenido actual del marco.

Editar texto... Abre el contenido del marco en el *Story Editor*.

Sample Text. Nos inserta automáticamente un texto en diferentes idiomas a modo de ejemplo. Es un texto sin sentido aparente cuyo fin es el de ayudarnos a ver el resultado de un formato (maquetación) y no el contenido del texto en sí.



Attributes... Abre la ventana de atributos. Esta opción se verá mas tarde en este manual.

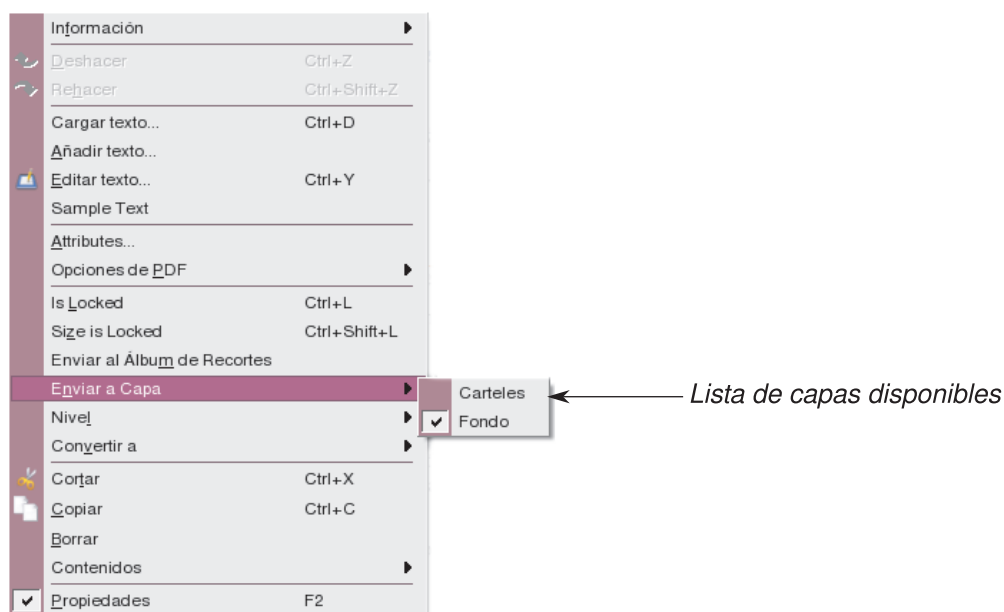
Opciones de PDF. Permite asignar funciones PDF como *anotación PDF* o *marcador PDF* al marco seleccionado.

Is Locked. Bloquea la geometría, tamaño y posición del marco.

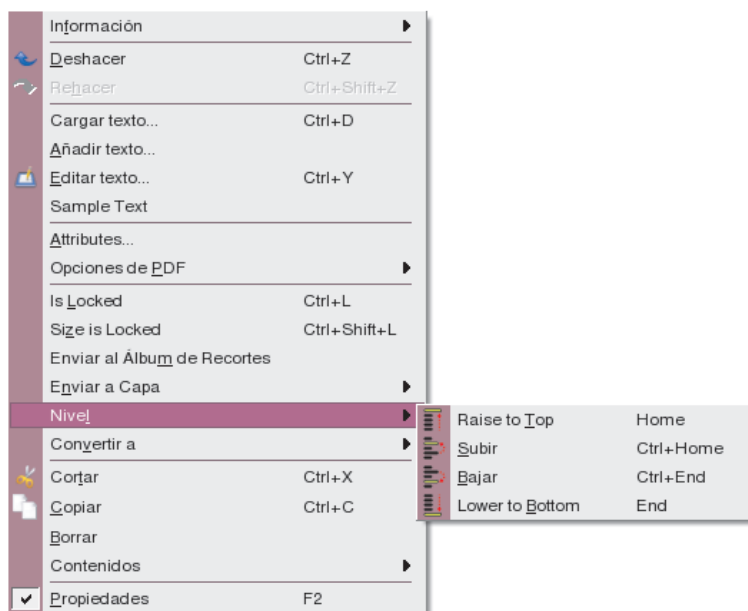
Size is Locked. Bloquea el únicamente el tamaño del marco.

Enviar al Álbum de Recortes. A través de esta opción enviamos el marco seleccionado al Álbum de Recortes. Este Álbum es una poderosa herramienta de Scribus que veremos en el punto 12.2 de este manual.

Enviar a Capa. Enviamos el marco a la capa seleccionada de la lista que aparece tras esta opción (submenú). En el ejemplo siguiente aparece la opción *Enviar a Capa* con dos capas activas: *Carteles* y *Fondo*.



Nivel. Esta opción permite variar de nivel el objeto seleccionado. Dentro de una misma capa, los objetos están superpuestos unos encima de otros como en una pila según su orden de creación. Con esta opción variamos esa posición dentro de la "pila". Disponemos de cuatro opciones: Poner encima (*Raise to Top*), Subir, Bajar, Poner debajo (*Lower to Bottom*).



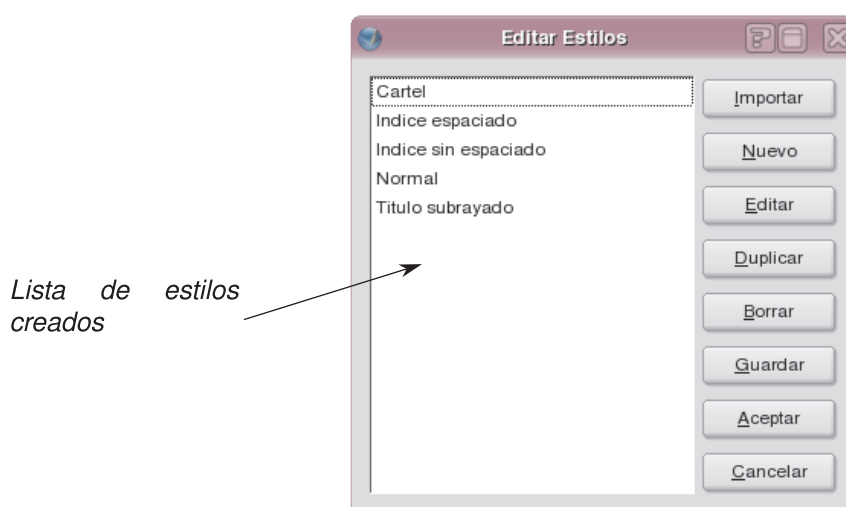
Convertir a. Podemos transformar un marco de texto en otros objetos y tratarlos como tales. un marco de texto se puede convertir a *Marco de imagen*, *Contorno* o *Polígono*. El resto de opciones son las típicas de edición tales como copiar, cortar, borrar, etc.

6.3. Estilos de párrafo

Es una de las mejores formas de formatear un texto. el proceso de crear estilos de texto consiste en aplicar una serie de características (formato) de texto bajo un nombre. Cada vez que se quiera aplicar un formato como el creado bajo el nombre anterior únicamente tendremos que seleccionar el texto a formatear y aplicarle el estilo deseado.

Podemos tener tantos estilos diferentes como necesitemos.

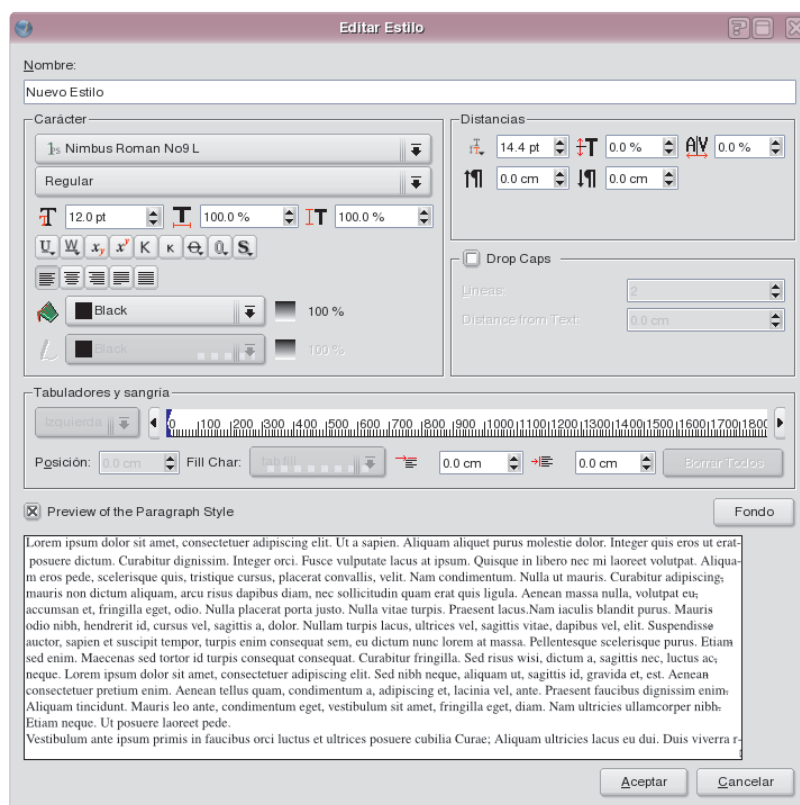
Para crear un estilo de texto seleccionaremos la opción "*Estilos de párrafo...*" del menú "*Editar*" y aparecerá una ventana como la siguiente en la que se listarán todos los estilos creados hasta el momento.



Para gestionar los estilos tenemos una serie de botones a la derecha de la ventana de estilos.

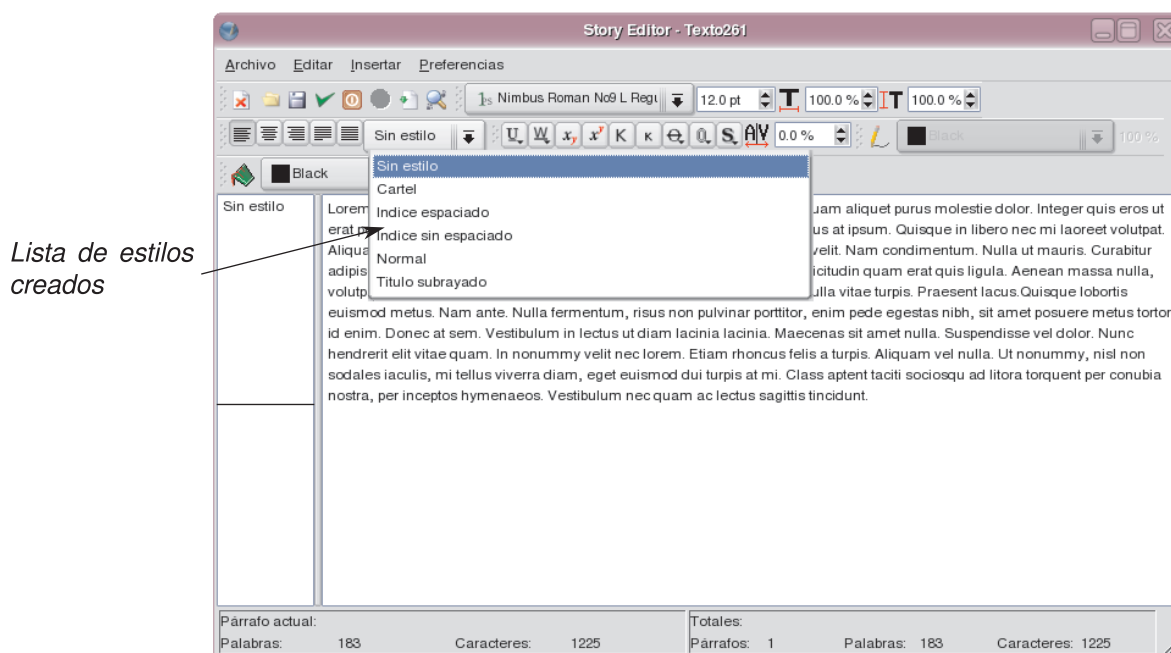
Para importar una estilo ya existente seleccionaremos la opción "*importar*".

Para crear un nuevo estilo seleccionaremos la opción "*Nuevo*". A continuación se mostrará una ventana como la siguiente:



En la parte inferior de la ventana tenemos una muestra de como quedaría el estilo.

De lo que se trata es de ajustar las propiedades del texto como fuente, tamaño, atributos, alineación, distancias, colores, etc., y darles un nombre que introduciremos en la parte superior de la pantalla en el campo nombre. Luego, durante la edición de un texto (*en el Story Editor*), cuando queramos aplicar el estilo creado, nos situaremos en el párrafo a formatear y seleccionaremos el estilo deseado de la lista de estilos mostrada en la barra Configuración de estilos del Story Editor.



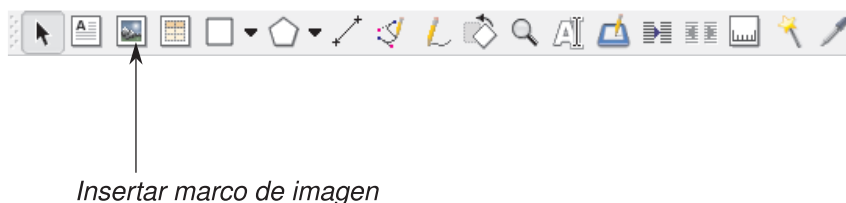


7. MARCOS DE IMAGEN

Los marcos de imagen son objetos para albergar no sólo imágenes, también es posible insertar en ellos otro tipo de objetos como archivos .pdf y .eps.

7.1. Insertar y formatear una imagen

Para insertar una imagen seleccionaremos la opción "*Image Frame*" del menú "*Insert*", o pulsaremos el botón de la barra de herramientas correspondiente:



Dibujaremos el marco de imagen sobre la zona del documento deseada. El tamaño y posición del marco se pueden variar mas tarde al igual que con los marcos de texto.

Cuando se inserta un marco de imagen se inserta "en blanco", es decir, vacío. Para que el marco contenga una imagen hay que insertarla. Para eso pulsamos con el botón secundario el marco de imagen y seleccionamos la opción "*Get Image...*" del menú contextual que aparece. Nos aparece entonces un cuadro para seleccionar el archivo de imagen deseado. Tras insertar la imagen esta aparecerá en el marco.

La forma en que aparecerá dependerá de los parámetros configurados anteriormente en el punto 2 de este manual, concretamente el apartado de *Herramientas - Marco de Imagen*. Si no configuramos esos parámetros al principio, los podemos modificar ahora. Para ello hay que activar la ventana de *Propiedades* en el menú *Ventanas*. También aparecerá esta ventana pulsando la tecla F2. Dentro de esta ventana, en el apartado "Imagen", podemos modificar ciertos parámetros como la resolución de la imagen, proporcionalidad, ajustar al tamaño del marco, etc...



Herramientas

Más aspectos sobre este punto serán vistos en el apartado 9.4 de este manual.

7.2. Otras opciones

Al seleccionar el marco de imagen y pulsar el botón secundario del ratón aparece un menú contextual con las siguientes opciones:

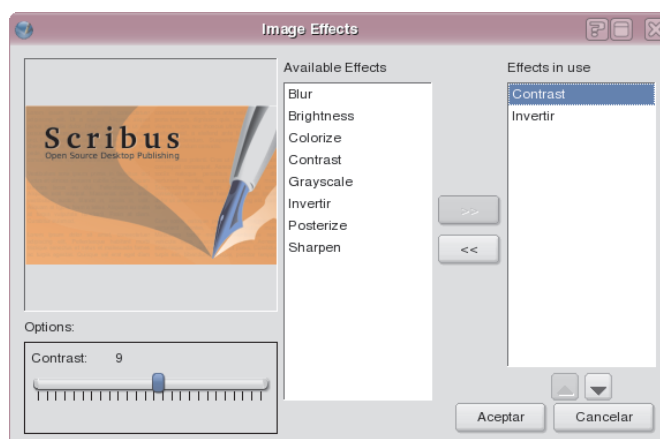
Información. Nos proporciona información acerca de la imagen contenida en el marco de imagen: archivo, resolución original y actual, etc.

Get Image... Esta opción se vió en el punto anterior. Sirve para indicar el archivo de imagen que estará contenido en el marco.

Imagen visible. Sirve para mostrar la imagen en el documento u ocultarla. Esta opción es útil cuando tenemos bastantes imágenes en nuestro documento y sólo nos interesa ver su distribución en el documento y no su contenido, acelerando de este modo la renderización en pantalla. Aunque la imagen no se visualice al desactivar esta opción si que lo hace el marco.

Preview Settings. Con esta opción indicamos con qué resolución mostramos en pantalla la imagen: *Low Resolution* (Baja), *Normal Resolution* (normal) y *Full Resolution* (Completa). Hay que tener en cuenta que a mayor resolución más trabajo para el ordenador y, por tanto, más lento mostrará los cambios en pantalla. No obstante en ordenadores potentes esto no supone un problema.

Image Effects. Muestra en pantalla una ventana con opciones para realizar efectos sobre la imagen seleccionada. Estos efectos son básicos y si queremos algo más elaborado tendremos que recurrir a un programa de edición digital de imágenes como *The Gimp*, *Krita*, etc.



Edit image... Abre el programa predeterminado de edición digital de imágenes. Esto se configura en el apartado Herramientas Externas del cuadro de configuración de Scribus que vimos al comienzo del manual. Por defecto se abre *The Gimp*.

Update image. Actualiza la imagen contenida en el marco con el archivo del disco. Esta opción es útil cuando modificamos la imagen fuera de Scribus y queremos actualizarla en el documento.

Adjust Frame to Image. Normalmente, sobre todo si guardamos la proporción de la imagen, el marco dibujado al principio no coincide con el tamaño de la imagen. Es difícil ajustar el tamaño del marco a la imagen de forma manual, y es por lo que usaremos esta opción para realizar esta tarea de forma automática.

Attributes... Abre la ventana de atributos. Esta opción se verá mas tarde en este manual.

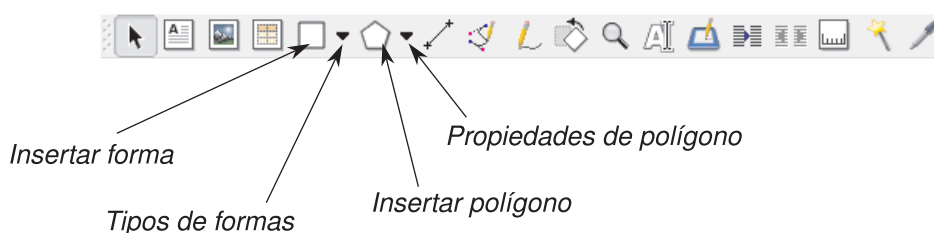
El resto de opciones funcionan igual que para los marcos de texto vistos anteriormente.



8. FORMAS Y POLÍGONOS

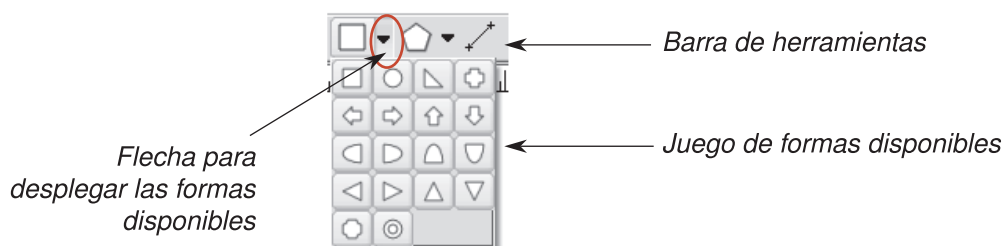
Además de marcos de texto y marcos de imagen, podemos insertar en nuestro documento otro tipo de objetos de diferentes aspectos que son formas y polígonos. A parte de la necesidad de una forma gráfica determinada en un momento dado, la gran utilidad de esto es la posibilidad de convertir una forma o polígono a marco de texto, o de convertir un marco de texto a una forma determinada, siguiendo el texto la trayectoria y límites marcada por la forma o el polígono.

Tenemos dos opciones diferentes: insertar formas e insertar polígonos. Ambas opciones se encuentran en el menú "insert". También podemos activar estas opciones a través de los botones correspondientes en la barra de herramientas.



Al seleccionar insertar forma o polígono se insertará una forma o polígono con las características seleccionadas o configuradas por defecto, es decir, que si se pulsa el botón de forma, dibujaremos la forma establecida por defecto en la configuración (punto 2 de este manual).

Para cambiar la forma tendremos que pulsar la flecha "▼" situada justo a la derecha del botón insertar forma (*tipos de formas* en la imagen anterior). De esta manera nos saldrá un cuadro en pantalla donde podremos seleccionar la forma deseada y que estará activa hasta que la cambiemos de nuevo.



Al dibujar la forma o polígono este se dibuja con el color de fondo y de línea configurados previamente también en el punto 2 de este manual. No obstante todas estas características se pueden modificar en la *ventana de propiedades*, aunque esto pertenece a otro punto que será visto con posterioridad en este manual.

Al pulsar el botón secundario del ratón sobre la forma o polígono se muestra un menú contex-

tual con opciones que funcionan de forma idéntica a las opciones de los menús mostrados por los marcos de texto.

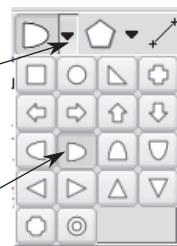
Lo verdaderamente interesante de esta herramienta, como se dijo anteriormente, es la posibilidad de convertir una forma o polígono en un marco de texto, conservando la forma original de modo que el texto se distribuya en el interior de la forma.

En el siguiente ejemplo, seleccionamos en primer lugar la forma indicada:

Paso 1:

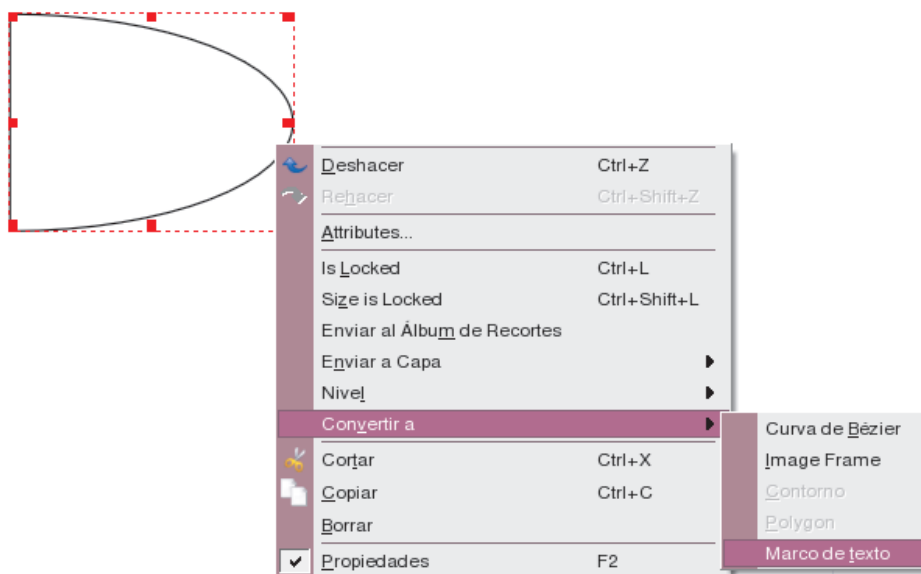
Abrimos el cuadro de formas

Seleccionamos esta forma para nuestro ejemplo



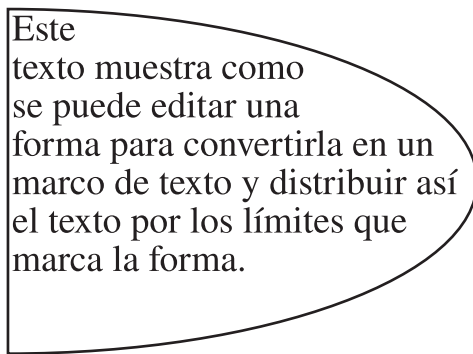
Paso 2:

Dibujamos la forma, pulsamos con el botón secundario del ratón sobre la forma y seleccionamos la opción "Convertir a" » "Marco de texto".



Paso 3:

Ya podemos editar el texto como si fuese un marco de texto "normal" como los vistos anteriormente. Seguidamente pulsamos el marco con el botón secundario del ratón y seleccionamos la opción "Editar texto..." y, tras escribir un texto de prueba, nos queda una forma con el texto en su interior como el de la imagen siguiente.



Este texto muestra como se puede editar una forma para convertirla en un marco de texto y distribuir así el texto por los límites que marca la forma.

También se puede eliminar la línea y nos quedaría de este modo sólo visto el texto, que continuaría dentro de la forma (ahora invisible).

Este texto muestra como se puede editar una forma para convertirla en un marco de texto y distribuir así el texto por los límites que marca la forma pero sin línea.

Para eliminar la línea lo haremos a través de la "*ventana de propiedades*" la cual veremos más adelante en el punto 9.6 de este manual.

Todo lo visto es igualmente válido para los polígonos aunque estos tienen ciertas peculiaridades que vamos a ver.

Al seleccionar el cuadro de propiedades de polígono (flecha situada a la derecha del botón de polígono en la barra de herramientas) se nos muestra una ventana como la mostrada a la derecha de éste párrafo. Entre los parámetros que podemos ajustar tenemos los siguientes:

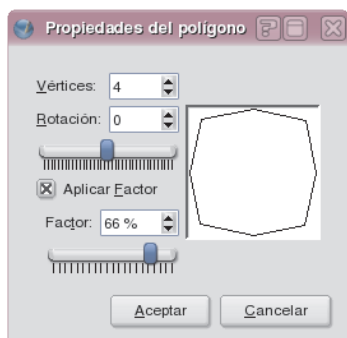
Vértices. Número de vértices del polígono.

Rotación. Grados de rotación del polígono. Para manipular este parámetro también lo podemos hacer a través del control horizontal que hay justo debajo.

Aplicar factor. Esta opción permite "quebrar" los lados del polígono por la mitad y acercarlos o separarlos del centro del polígono. Un valor positivo aleja el punto quebrado del centro y un valor negativo junta



los puntos hacia el centro. Estos valores los modificamos con los dos controles que tenemos debajo al activar la opción "Aplicar factor".

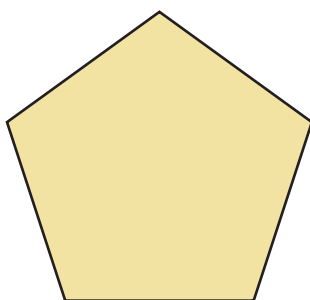


Valor positivo del factor

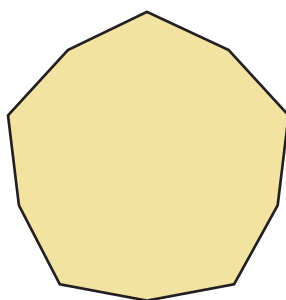


Valor negativo del factor

Ejemplo:



Pentágono con factor 0%



Pentágono con factor +25%



Pentágono con factor -53%

9. VENTANA DE PROPIEDADES



Para manipular todos los objetos ya insertados en el documento disponemos de la *Ventana de Propiedades*. Es con toda probabilidad la ventana más usada de Scribus.

Lo ideal es tener siempre esta ventana visible a la derecha del documento y poder así modificar en todo momento las propiedades de los objetos seleccionados.

La ventana de Propiedades tiene 6 secciones diferentes la cual cada una modifica parámetros referentes a distintos aspectos del objeto seleccionado: *X,Y,Z* - *Forma* - *Texto* - *Imagen* - *Línea* - *Colores*. Algunas de las opciones disponibles aquí también las tenemos en los menús contextuales mostrados al seleccionar el objeto con el botón secundario del ratón.

Veremos cada una de estas secciones por separado.

9.1. Propiedades X, Y, Z

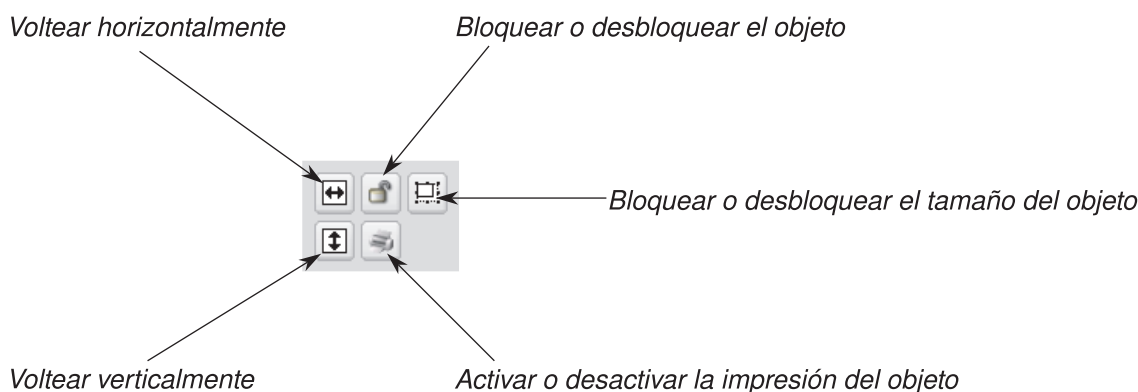
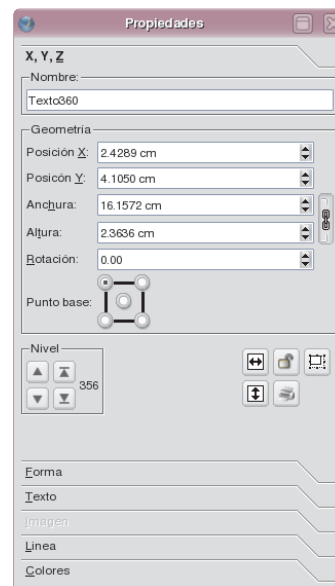
Esta sección controla entre otras cosas el tamaño y posición del objeto seleccionado. Veremos a continuación todos los parámetros que componen esta sección.

Nombre. Aquí podemos poner el nombre deseado al objeto seleccionado. Por defecto Scribus pone un nombre a cada objeto en el momento de ser creado, aunque nosotros podemos cambiarlo aquí cuando deseemos.

Geometría. Estas opciones controlan la posición X e Y del objeto seleccionado así como la anchura y altura del mismo. También podemos modificar el ángulo de rotación del objeto. Todos estos cambios operan respecto de un punto base que se establece más abajo. Estos son las cuatro esquinas del objeto y el centro del mismo.

Nivel. Estos botones nos permiten cambiar el objeto seleccionado de nivel. Anteriormente ya se vió lo que esto significaba y, por lo tanto, la función propia de cada botón. Los dos botones de la primera columna, suben o bajan un nivel respectivamente. Los dos botones de la segunda columna suben al nivel más alto y bajan al nivel de fondo respectivamente. El número que aparece a la derecha de los cuatro botones indica el nivel en que se encuentra el objeto.

El grupo de 5 botones que se encuentran a la derecha tienen la función que se indica en la imagen siguiente.



Voltear horizontalmente. Realiza una inversión horizontal (*espejo*) del contenido del marco seleccionado. Esto es bastante útil por ejemplo cuando vamos a imprimir en papel vegetal y la cara de lectura es la opuesta a la cara de impresión. Muchas imprentas utilizan este método de impresión.

Voltear verticalmente. Igual que la opción anterior pero la inversión se realiza verticalmente.

Texto original

Este texto muestra cómo se puede realizar una inversión horizontal del contenido de un marco de texto.

Texto invertido horizontalmente

Este texto muestra cómo se puede realizar una inversión horizontal del contenido de un marco de texto.

Texto invertido verticalmente

Este texto muestra cómo se puede realizar una inversión vertical del contenido de un marco de texto.

Texto con ambas inversiones

Este texto muestra cómo se puede realizar una inversión horizontal del contenido de un marco de texto.

Bloquear o desbloquear el objeto. Bloquea o desbloquea el tamaño y posición del objeto seleccionado.

Activar o desactivar la impresión del objeto. Si esta opción está activada sobre un objeto, éste no se imprimirá. Solo estará visualizado en pantalla pero no saldrá impreso.

Bloquear o desbloquear el tamaño del objeto. Bloquea o desbloquea únicamente el tamaño del objeto pero permite que el objeto se mueva.

9.2. Propiedades Forma

La sección *Forma* controla los parámetros que regulan la distribución del texto en el interior del marco (en el caso de un marco de texto) y el aspecto que presenta el marco en sí.

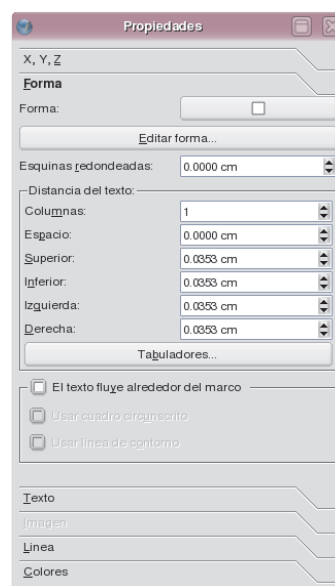
Como veremos más adelante podemos modificar la forma seleccionada y convertirla en prácticamente cualquier forma que se nos ocurra. Esto es especialmente útil cuando queremos ajustar un texto, por ejemplo, para que siga un límite irregular (por ejemplo un texto que se ajuste al perfil de la cara de una persona).

Veamos los parámetros que contiene esta sección más detenidamente.

Forma. Este botón modifica la "forma" que tendrá el marco. Esto es equivalente a la opción *insertar forma* que ya vimos anteriormente.

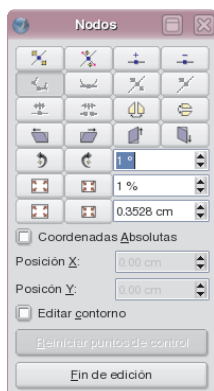
Editar forma... A través de esta potente opción podemos modificar manualmente la forma del marco y convertirla en cualquier forma que deseemos.

Una forma está compuesta por líneas unidas por nodos (vértices). Los nodos a su vez tienen 2



puntos de control que controlan el trazado de la línea con respecto al nodo. Al modificar los puntos de control obtenemos una curva en lugar de una línea, cuyo trazado dependerá de la posición y distancia de los puntos de control al nodo. Además de modificar los puntos de control podemos modificar la posición de los nodos así como añadir o quitar nodos de la forma. El proceso para manejar los nodos es similar al de dibujar una Curva de Bezier.

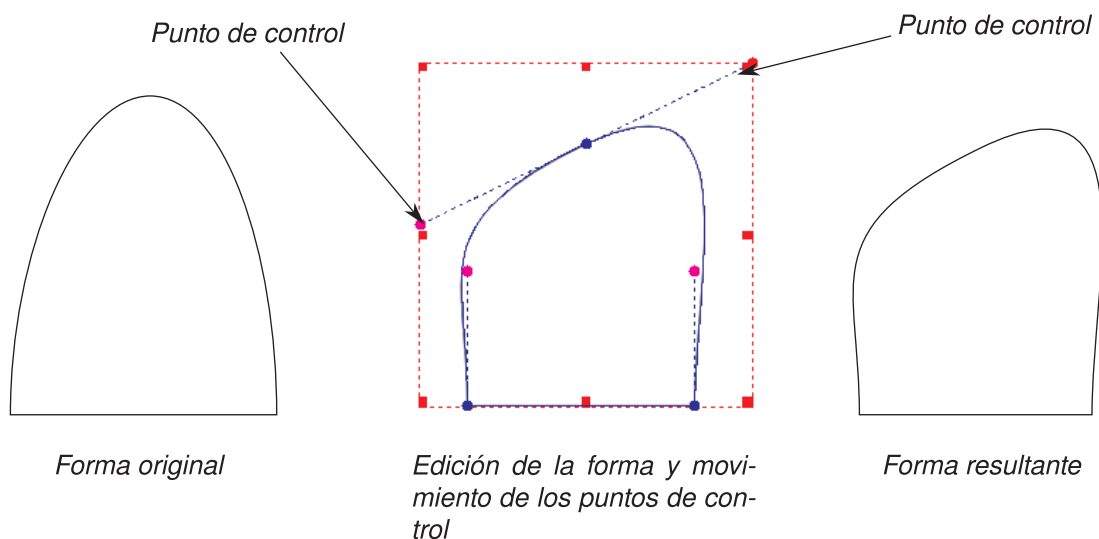
Al seleccionar esta opción Scribus Muestra una ventana para controlar todos los parámetros referentes a la forma como la siguiente.



Por filas y de izquierda a derecha veremos la función de los botones de este cuadro.

1ª Fila.

El primer botón es para *Mover Nodos*. Pulsando este botón podemos mover los nodos de la forma editada. El segundo botón es para mover los *Puntos de Control*. Moviendo estos puntos podemos alterar la curvatura de una forma como deseemos tal y como vemos en el ejemplo.



Una forma de identificar los nodos y los puntos de control es por su color. Los nodos se presentan en color azul y los puntos de control en color rosa.

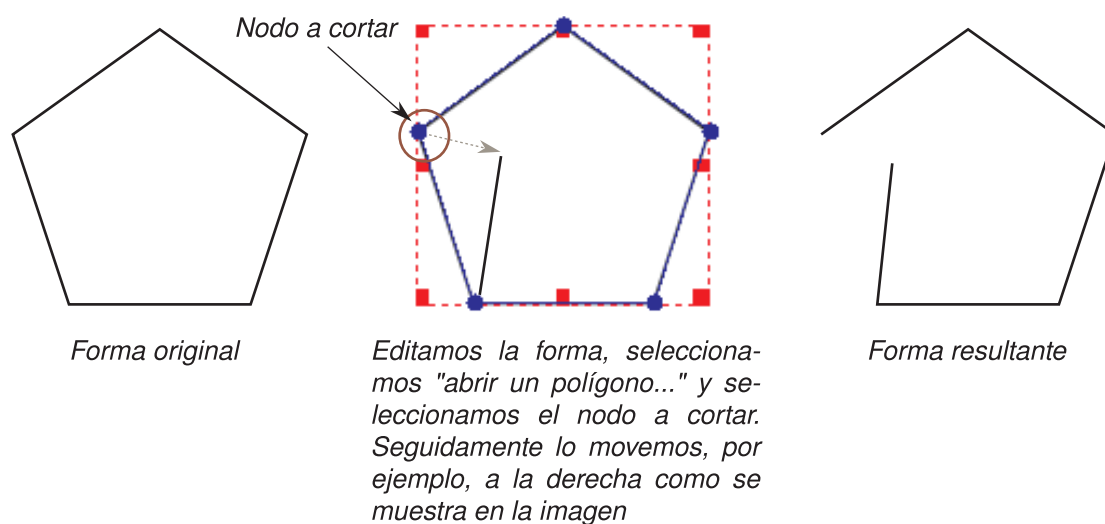
Los botones tercero y cuarto son para añadir y quitar nodos respectivamente. La manera de transformar, por ejemplo, un cuadrado en pentágono es añadiendo un nodo y recolocando los nodos. De la misma manera lo haríamos a la inversa.

2ª Fila.

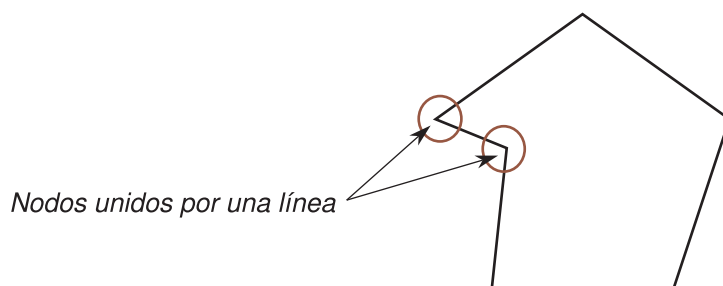
Cada nodo tiene asociado dos puntos de control. Los dos primeros botones solamente están activos si hemos seleccionado previamente la función "*mover puntos de control*" de la fila anterior. Con estos botones indicamos si movemos los puntos de control de forma independiente uno del otro, o movemos los dos de forma simétrica. Los botones tercero y cuarto reinician los puntos de control a su posición original.

3ª Fila.

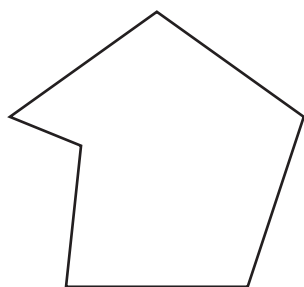
El primer botón es para *abrir un polígono o cortar una curva de Bézier*. Esta función, permite que un nodo se convierta en dos pero separados y sin unión entre ellos. Tras seleccionar esta opción pulsamos sobre el nodo a cortar. Aparentemente no pasará nada pero si probamos a mover el nodo cortado veremos que se separa del resto. Veamos un ejemplo:



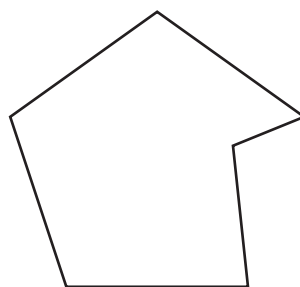
El segundo botón realiza la operación inversa, es decir, que une dos nodos separados. Siguiendo el ejemplo anterior, vemos que tras seleccionar esta opción los nodos separados quedan de nuevo unidos por una línea nueva.



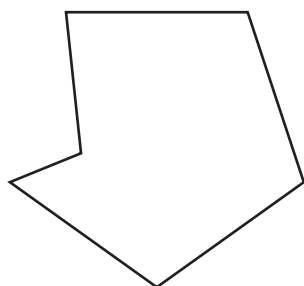
El tercer y cuarto botón sirven para *volterar* o invertir la forma horizontal o verticalmente. Esta función no afecta al contenido de la forma sino a la forma en sí. Es decir que si una forma contiene texto, el texto no se verá afectado por este "volteo". Si queremos voltear todo el objeto, incluido el texto contenido, tenemos que hacerlo a través de la opción correspondiente en la *Ventana de propiedades X,Y,Z* ya vista anteriormente. Veamos un ejemplo con la forma anterior.



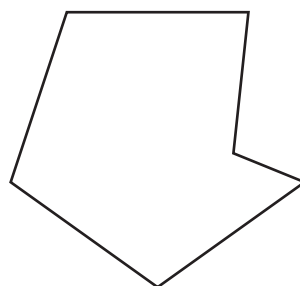
Forma anterior



Forma volteada horizontalmente



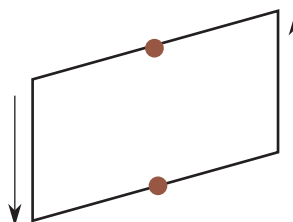
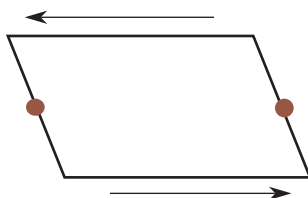
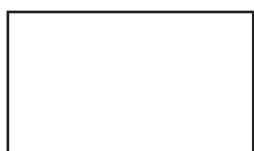
Forma volteada verticalmente



Forma con ambas inversiones

4ª Fila.

Los cuatro botones de la cuarta fila sirven para cizallar la forma. Cizallar una forma significa desplazar un lateral de esta con respecto del otro lateral. Los dos primeros botones cizallan a la izquierda y derecha respectivamente y los dos siguientes botones cizallan arriba y abajo respectivamente.



5ª Fila.

Los botones de esta fila, así como el campo que hay a continuación son para rotar la forma los grados deseados.

6ª Fila.

La sexta fila contiene dos botones para agrandar o encoger respectivamente la forma en el porcentaje indicado en el campo de la derecha.

7ª Fila.

La función de los botones de esta fila son iguales que los de la fila anterior pero en lugar de usar porcentajes, cambia el tamaño de la forma en pasos del tamaño indicado en el campo de la derecha.



Indica los grados en que girará la forma.

Indica el porcentaje en que incrementará o decrementará el tamaño de la forma.

Indica en que medida variará el tamaño de la forma con cada paso.

Después de haber visto las opciones de la edición de forma se puede apreciar la versatilidad de esta opción, imprescindible en cualquier programa de autoedición (maquetación). Seguidamente continuamos con las opciones de la ventana de propiedades de forma.

Esquinas redondeadas. Esta opción permite redondear las esquinas de una forma rectangular. El parámetro indicado mide la distancia desde el vértice hasta donde comienza a redondearse la esquina.



Forma con esquinas sin redondear



Forma con esquinas redondeadas

Distancia del texto. Este grupo de opciones controlan los siguientes parámetros relacionados con la distribución del texto en el interior de la forma.

Columnas. Este parámetro indica el número de columnas de texto en que se distribuirá el texto del interior de la forma.

Espacio. Indica el espacio de separación entre las columnas.

Superior, Inferior, Izquierda, Derecha. Estos cuatro parámetros indican el margen de separación entre el "borde" de la forma y el texto.

Ejemplo.

Valores usados para los parámetros del ejemplo.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut a sapien. Aliquam aliquet purus molestie dolor. Integer quis eros ut erat posuere dictum. Curabitur dignissim. Integer orci. Fusce vulputate lacus at ipsum. Quisque in libero nec mi laoreet volutpat. Aliquam eros pede, scelerisque quis, tristique cursus, placerat convallis, velit. Nam condimentum. Nulla ut mauris. Curabitur adipiscing, mauris non dictum aliquam, arcu risus dapibus diam, nec sollicitudin

Tabuladores. Este botón abre una ventana donde configuramos los tabuladores del marco seleccionado. En la regla mostrada pinchamos en la posición deseada y pondremos en ella el tipo de tabulador seleccionado en el control de la izquierda: *Izquierda*, *Derecha*, *Punto*, *Coma*, *Centrado*. La posición del tabulador puesto en la regla se puede modificar a través del parámetro "Posición". El botón campo *Fill Char* indica el relleno utilizado desde la posición del cursor hasta la posición del tabulador (depende del tipo de tabulador). Se puede usar cualquier carácter seleccionando la opción *Personalizado* (*Custom*) y añadiendo detrás de los dos puntos el carácter de relleno deseado.

Es conveniente aclarar que toda esta configuración es válida para los párrafos que **no estén formateados** con un estilo predefinido. Si se desea configurar algún tabulador para un estilo ya predefinido, lo haremos en la propia configuración del estilo del párrafo seleccionando la opción *Estilos de párrafo* del menú *Editar*.

El texto fluye alrededor del marco. Este grupo de opciones permiten que el texto que pudiese haber debajo de la forma seleccionada fluya alrededor del marco y no quede debajo de él. Existen dos variantes para esta característica.

Usar cuadro circunscrito. Esta opción se usa para distribuir el texto sobre el marco de la forma y no sobre el contorno de la forma en sí.

Usar línea de contorno. Usa una segunda línea basada originalmente en la forma del marco para que fluya el texto.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut a sapien. Aliquam aliquet purus molestie dolor. Integer quis eros ut erat posuere dictum. Curabitur dignissim. Integer orci. Fusce vulputate lacus at ipsum. Quisque in libero nec mi laoreet volutpat. Aliquam eros pede, scelerisque quis, tristique cursus, placerat convallis, velit. Nam condimentum. Nulla ut mauris. Curabitur adipiscing, mauris non dictum aliquam, arcu risus dapibus diam, nec sollicitudin quam erat quis ligula. Aenean massa nulla, volutpat eu, accumsan et, fringilla eget, odio. Nulla placerat porta justo. Nulla vitae turpis. Praesent lacus. Lorem ipsum dolor sit

Distribución del texto en el marco sin usar cuadro circunscrito.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut a sapien. Aliquam aliquet purus molestie dolor. Integer quis eros ut erat posuere dictum. Curabitur dignissim. Integer orci. Fusce vulputate lacus at ipsum. Quisque in libero nec mi laoreet volutpat. Aliquam eros pede, scelerisque quis, tristique cursus, placerat convallis, velit. Nam condimentum. Nulla ut mauris. Curabitur adipiscing, mauris non dictum aliquam, arcu risus dapibus diam, nec sollicitudin quam erat quis ligula. Aenean massa nulla, volutpat eu, accumsan et, fringilla eget, odio. Nulla placerat porta justo. Nulla vitae turpis. Praesent

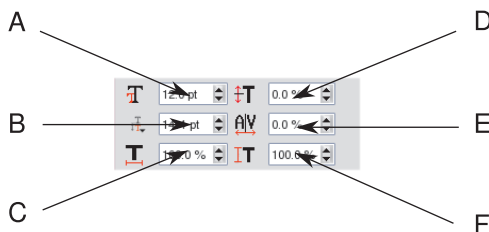
Distribución del texto en el marco usando cuadro circunscrito.

9.3. Propiedades Texto

A través de estos parámetros podemos modificar todo lo concerniente al texto de nuestro documento. Los ajustes que aquí se hagan afectarán al texto de todo el marco, si este no está en modo edición. Si está en modo edición los ajustes realizados afectarán sólo al texto seleccionado. Veamos los parámetros que podemos ajustar en esta sección de la ventana de propiedades.

Selección de fuente y atributo. En primer lugar tenemos dos botones (controles) que permiten cambiar la tipografía (tipo de letra) y los atributos, si los tiene, de el tipo de letra seleccionado (negrita, cursiva, etc.). Realmente no todos los tipos de letra admiten los atributos de cursiva y/o negrita. Además según la fuente usada la negrita se llamará *Bold* o *Medium* al igual que la cursiva será *Italic* u *Oblique*.

Tamaños y espacios de tipografía. Con este grupo de 6 campos podemos manipular el tamaño de la fuente de diversas maneras, los espaciados entre letras, etc. A continuación veremos cual es la función de cada uno de ellos uno por uno.

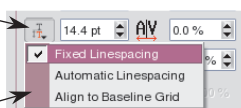


A - Tamaño de la fuente. Este campo modifica el tamaño general de la fuente. Es la misma función de cambio de tamaño que ofrece cualquier procesador de textos. Cambia el tamaño de la fuente de forma proporcional al igual que el espaciado.

B - Espacio entre líneas. Con este parámetro variamos el *interlineado* del texto, es decir, el espacio de separación entre las distintas líneas del texto. Esta función ofrece a su vez tres posibilidades las cuales aparecen en un menú al pulsar el botón, que se encuentra a la izquierda de este campo, durante un instante sin soltar el botón del ratón.

Hemos de pulsar este botón durante un instante sin soltar el botón del ratón para que aparezca el menú de abajo

Menú con tres opciones distintas de interlineado



Fixed Linespacing. Es la opción por defecto e impone un interlineado ya fijado en este campo correspondiente.

Automatic Linespacing. Scribus calcula automáticamente el interlineado más adecuado para la fuente y tamaño seleccionados.

Align to Baseline Grid. Esta opción alinea la base del texto a las líneas base configuradas y comentadas anteriormente en este manual.

C - Anchura de los caracteres. Este parámetro varía el tamaño horizontal (el ancho) de los caracteres. Hay que tener en cuenta que solo se modifica el ancho de los caracteres y no el ancho del espaciado entre los caracteres.

Texto con anchura 100%

Texto con anchura 150%

Texto con anchura 50%

D - Desplazamiento respecto de la línea base. Aumentando o disminuyendo el valor de este parámetro podemos desplazar arriba o abajo el texto en su conjunto respecto de la línea base por la cual se alinea el texto.

Texto con desplazamiento 0%

Texto con desplazamiento 45%

Texto con desplazamiento -95%

Línea Base imaginaria

E - Espaciado entre caracteres. Cambia la distancia entre los caracteres del texto, no modificándose en absoluto el tamaño de los caracteres en sí.

Texto con separación de espacios a 0%

Texto con separación de espacios a 30%

Texto con separación de espacios a -12%

F - Altura de los caracteres. Define la altura de los caracteres sin modificar su anchura.

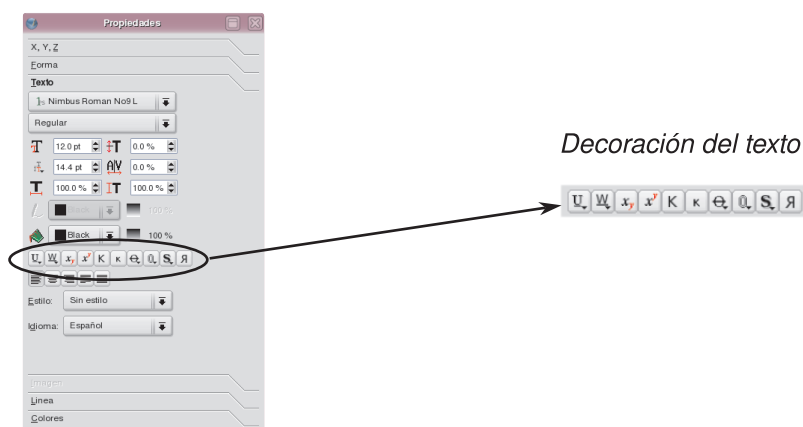
Texto con altura al 100%

Texto con altura al 170%

Color del trazo del texto y/o sombreado. Establece el color para el trazo del texto y sombreado. Se pueden seleccionar una o las dos funcionalidades simultáneamente. Estas funciones serán vistas unas líneas más abajo.

Color del texto seleccionado. Establece el color para el texto que sería el relleno si está activada la función de trazo de texto (que se verá unas líneas más abajo).

Atributos y decoración del texto. Todos estos parámetros se activan o desactivan con una serie de botones que veremos a continuación. Cabe destacar que algunos de esos botones tienen opciones adicionales de configuración.



Subrayar texto. Subraya el texto seleccionado. Como ya hemos visto con anterioridad los botones que tienen una "flechita" en la parte inferior derecha tienen una serie de opciones de configuración que aparecen cuando se pulsa "sin soltar" dicho botón un tiempo. Este botón tiene dos opciones de configuración:

Desplazamiento. Podemos variar con este parámetro la distancia entre la base del texto y la línea de subrayado.

Ancho de línea. Grosor de la línea de subrayado.

 **Subrayar solo palabras.** Esta opción nos subraya el texto seleccionado pero unicamente las palabras, es decir, que los espacios en blanco los deja sin subrayar.

 **Subíndice.** Pone el texto seleccionado en modo subíndice.

 **Superíndice.** Pone el texto seleccionado en modo superíndice.

 **Todo Mayúsculas.** Pone el texto seleccionado en mayúsculas.

 **Versalitas.** Activa la función versalitas para el texto seleccionado. La función versalitas pone el texto en mayúscula pero con la primera letra de cada frase más grande que el resto.

Texto normal

TEXTO CON VERSALITAS. NUEVA FRASE ...

 **Tachadura.** Tacha el texto seleccionado con una línea. Las opciones de configuración de este botón son las mismas que para el subrayado.

Texto normal

~~Texto tachado~~

 **Trazo.** Aplica un trazo (Outline) al texto seleccionado. Este botón tiene una opción para configurar: Ancho de línea. El color del trazo se puede modificar con la opciones que vimos en la página anterior.

Texto normal

Texto verde con trazo
rojo al 2%

 **Sombreado.** Añade sombreado al texto seleccionado. Este botón tiene dos opciones de configuración: X-Offset, Y-Offset. Cada uno de ellos controla el desplazamiento respecto al texto original en los dos ejes de coordenadas. Podemos cambiar el color del sombreado con la misma opción del trazo.

No podemos conseguir colores diferentes para el trazo y el sombreado, ya que solamente hay un botón para el color de ambas opciones y que vimos en la página anterior.

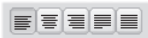
Texto normal

Texto verde sin trazo y
con sombreado rojo

 **Escritura de derecha a izquierda.** Escribe en sentido inverso al normal. No se debe de confundir esta opción con la de voltear horizontalmente (espejo horizontal). Esta función escribe con los caracteres derechos pero en orden inverso.

Texto normal

ahcered a adreiuqzi ed arutircse noc otxeT

Botones de justificación del texto. Cada uno de estos botones justifica el texto  en un sentido u otro según el botón seleccionado. De izquierda a derecha la función de los botones de justificación son las siguientes:

Izquierda, centro y derecha. Justifican el texto en esas direcciones respectivamente.

Justificación completa. Justifica el texto a ambos lados excepto la última línea del párrafo que se justifica a la izquierda.

Justificación forzada. Justifica el texto a ambos lados incluyendo la última línea del párrafo.

Párrafo con un texto de prueba para ver el efecto de las funciones de justificación del texto en Scribus.

Justificación izquierda

Párrafo con un texto de prueba para ver el efecto de las funciones de justificación del texto en Scribus.

Justificación centrada

Párrafo con un texto de prueba para ver el efecto de las funciones de justificación del texto en Scribus.

Justificación derecha

Párrafo con un texto de prueba para ver el efecto de las funciones de justificación del texto en Scribus.

Justificación completa

Párrafo con un texto de prueba para ver el efecto de las funciones de justificación del texto en Scribus.

Justificación forzada

Estilo. Este botón nos permite cambiar el estilo de párrafo del texto o marco seleccionado. Para usar esta funcionalidad debemos de haber creado con anterioridad estilos de párrafo con la opción correspondiente.

Idioma. Selección del idioma para el texto. En nuestro caso siempre debemos tener seleccionado el idioma Español a no ser que escribamos texto en otro idioma.

9.4. Propiedades Imagen

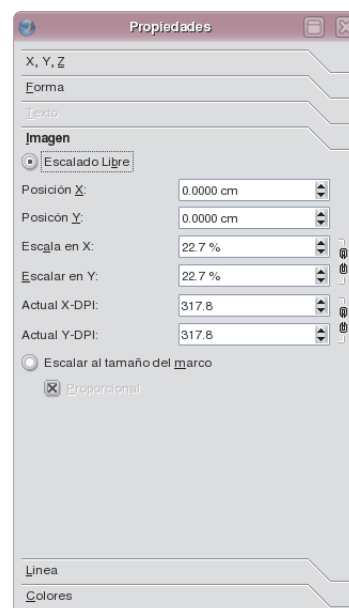
A través de esta sección podremos manipular imágenes en cuanto a medidas, ajustes, resoluciones, etc. Veamos cada una de las opciones por separado.

Principalmente tenemos dos opciones: *Escalado libre*, y *Escalar al tamaño del marco*. Se pue-

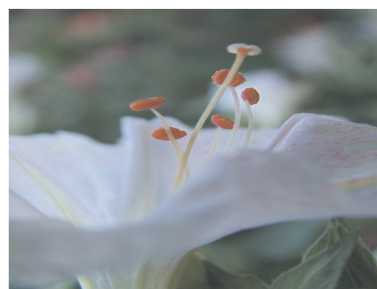
de seleccionar una u otra opción por defecto en la sección Preferencias o Configuración del documento.

Si seleccionamos la segunda opción, *Escalar al tamaño del marco*, únicamente podremos elegir si queremos que la imagen sea proporcional o no. Si no activamos **proporcional** la imagen ocupará todo el marco y si activamos **proporcional** la imagen se adaptará a la altura máxima o anchura máxima del marco según sea la imagen y el marco que lo contenga.

Es importante tener en cuenta la proporcionalidad de una imagen. A veces no la activamos porque nos *parece* que la imagen está bien, pero realmente es difícil proporcionarla perfectamente a menos que sepamos las medidas originales. Normalmente todas las imágenes como fotografías, dibujos, etc deben estar proporcionadas. Será indiferente, o menos importante, la proporcionalidad en imágenes como fondos de un color, texturas, tramas, etc.



Fotografía proporcionada



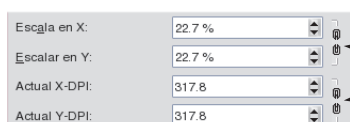
Fotografía desproporcionada

Si seleccionamos la primera opción, *Escalado libre*, podremos manipular más parámetros de forma manual. Estos parámetros son los siguientes:

Posición_X, Posición_Y. Posición en X y en Y respectivamente de la imagen respecto a la esquina superior izquierda del marco que contiene la imagen.

Escala en X, Escala en Y. Escala actual en X y en Y respectivamente de la imagen en porcentaje. El tamaño original de la imagen será 100% en los dos campos.

Actual X-DPI, Actual Y-DPI. Resolución actual en X y en Y respectivamente de la imagen en puntos por pulgada (DPI). Si se va a imprimir el documento se recomienda una resolución de 300 DPI. En cambio si se va simplemente a leer digitalmente o generar un archivo PDF, la resolución podrá ser menor.



Nota: Se pueden variar los valores de los parámetros en X e Y de forma independiente. Para ello debemos "romper" (con el ratón) la cadena que une los campos X e Y.

Para terminar diremos que la forma de un marco de imagen no tiene por que ser rectangular. Podemos cambiarla desde la sección *Forma* vista anteriormente. Es decir, una vez insertada la imagen nos vamos a *Forma* y aplicamos la forma que deseemos.



Distintas formas para una fotografía. Además de las formas ya creadas podemos cambiarlas editando la forma de la misma manera que hemos visto con anterioridad en este manual.

9.5. Propiedades Línea

Esta sección permite modificar los parámetros para ajustar las propiedades de líneas. Veamos con detalle todas ellas.

Punto base. Punto base para configuraciones. Podemos seleccionar entre izquierdo o extremos.

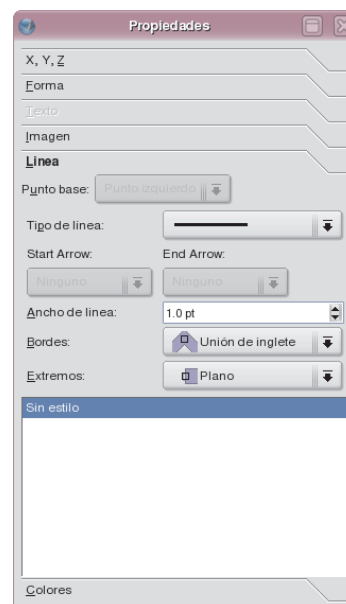
Tipo de línea. Podemos variar el tipo de línea continua, discontinua, etc.

Flecha inicial. Tipo de flecha de inicio. Aquí escogemos el tipo de flecha que deseemos para el origen de la línea.

Flecha final. Tipo de flecha final. Seleccionaremos aquí el tipo de flecha para el final de la línea.

Ancho de línea. Configura el grosor de la línea en puntos.

Bordes. A través de este parámetro podemos especificar el tipo de borde en la unión de las líneas como en un rectángulo (esquinas). Tenemos tres parámetros: Unión de inglete, Unión biselada, Unión redondeada. Veamos un ejemplo. (*Hemos exagerado el grosor de la línea para apreciar mejor los cambios.*)



Unión de inglete



Unión de biselada



Unión de redondeada

Extremos. Es similar a la opción anterior pero para líneas sueltas, es decir, modifica los extremos de la línea respecto al punto de referencia. Tenemos tres opciones: Plano, Cuadrado y Redondeado. Veamos igualmente un ejemplo.



Estilos de línea. Este cuadro contiene los estilos de línea creados previamente a través de la opción *estilos de línea* del menú *editar*. Si no hemos creado anteriormente ningún estilo la lista estará vacía.

9.6. Propiedades Colores

En esta ventana tenemos las opciones que nos permiten modificar los colores de línea y relleno de los distintos objetos que seleccionemos.

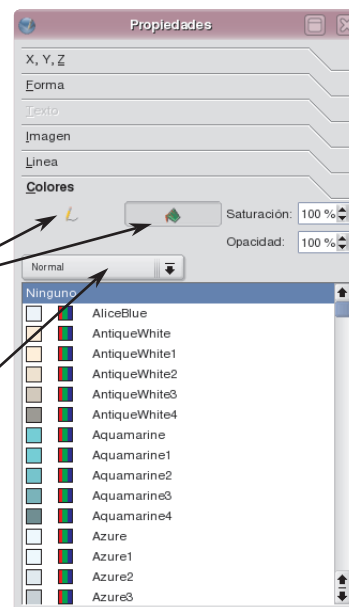
Para modificar el color de una línea suelta o la línea de una forma, tendremos que seleccionar primero el botón de línea. Más tarde seleccionaremos el color de la lista de la parte inferior de la ventana.

Para modificar el relleno haremos exactamente igual pero seleccionando primero el botón de relleno (*cubo verde*).

Podemos modificar el valor de dos parámetros para ajustar la saturación y la opacidad.

Botones de selección de línea o relleno

Boton de selección de tipo de relleno

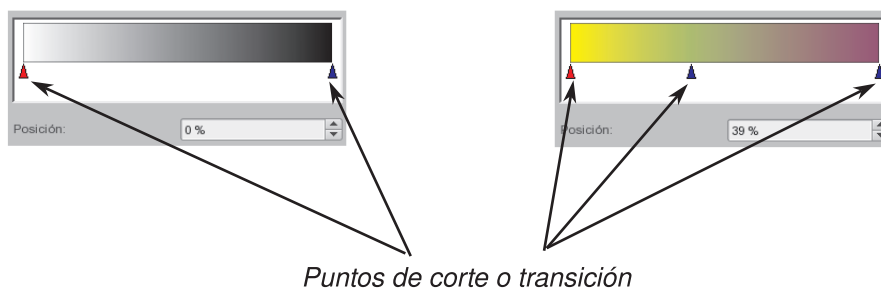


La **saturación** especifica la *cantidad de color* para el color seleccionado, es decir, una saturación a 0 indica que no hay color, o sea escala de grises y una saturación al 100% indica máximo nivel de color.

La **opacidad** indica el nivel de opacidad, es decir, un nivel de opacidad al 100% indica que el objeto no se transparenta nada, y un nivel de opacidad 0 sería como un nivel de transparencia máximo; el objeto no se vería ya que sería totalmente transparente.

Tipo de relleno. Este botón sólo está visible si está seleccionado el botón de relleno y no el de línea. A través de este botón situado en la parte superior de la lista de colores, podemos especificar el tipo de relleno para nuestra forma. Nos estamos refiriendo a color sólido o degrada-

do de colores el cual a su vez podrá ser de distinto tipo: degradado horizontal, degradado vertical, degradado diagonal, etc.



Los puntos de corte o transición sirven para marcar los colores "desde" - "hasta", es decir desde el color marcado por un punto de corte hasta el siguiente punto de corte. Desde un punto hasta el otro es donde se produce el degradado de colores.

Podemos insertar tantos puntos de corte como deseemos simplemente posicionando el ratón en la base de la muestra del degradado y pulsando el ratón cuando este tenga un símbolo "+" a la derecha.

Para eliminar un punto de control basta con seleccionarlo y "arrastrarlo" fuera de la base de la muestra de degradados.

10. TABLAS



Las tablas en Scribus son algo diferentes a como se tratan en un procesador de textos. Para empezar las tablas en Scribus no son tablas en sí; son un grupo de marcos de texto unidos y agrupados. Como tales se pueden desagrupar y tratar de forma independiente.

10.1. Insertar y formatear una tabla

Para insertar una tabla tenemos que pulsar el botón correspondiente de la barra de herramientas o seleccionar la opción *table* del menú *Insert*.



Cuando insertamos la tabla, previamente, indicamos el número de filas y columnas en la ventana que aparece al seleccionar esta opción.

Una vez insertada la tabla en el documento la tratamos exactamente igual que los marcos de texto vistos anteriormente con la única diferencia de que la tabla tiene los marcos de texto *agrupados*. Si queremos manipular las "celdas" independientemente desagrupamos la tabla y obtenemos un conjunto de marcos de texto juntos.

Para desagrupar la tabla, pulsamos con el botón secundario del ratón sobre la tabla y seleccionamos la opción *desagrupar* del menú que aparecerá.

11. PÁGINAS MAESTRAS



Las *Páginas Maestras* o *Master Pages* son una poderosa herramienta que nos permite formar con un solo clic de ratón páginas completas. Es un proceso parecido a los estilos de párrafo pero aplicado a páginas completas. Se puede usar, por ejemplo, para añadir encabezados y pies a una páginas y a otras no, etc.

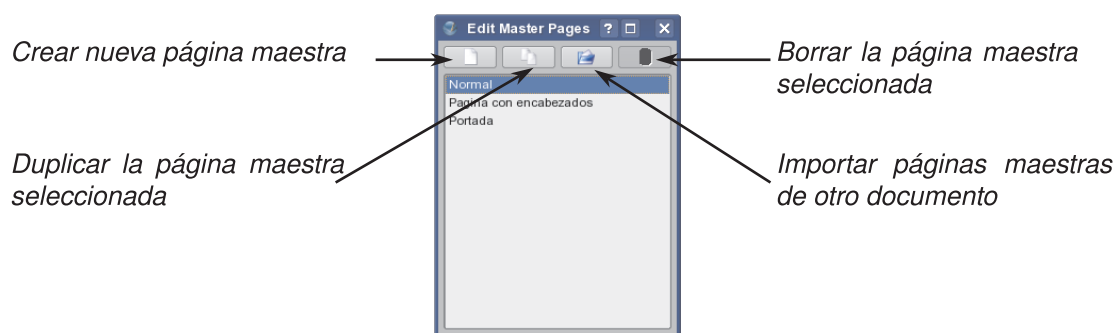
El proceso sería el siguiente:

1º Crear diferentes páginas maestras con distintos formatos cada uno.

2º Aplicar a la página deseada el formato de la página maestra creada anteriormente.

Veamos esto con más detalle.

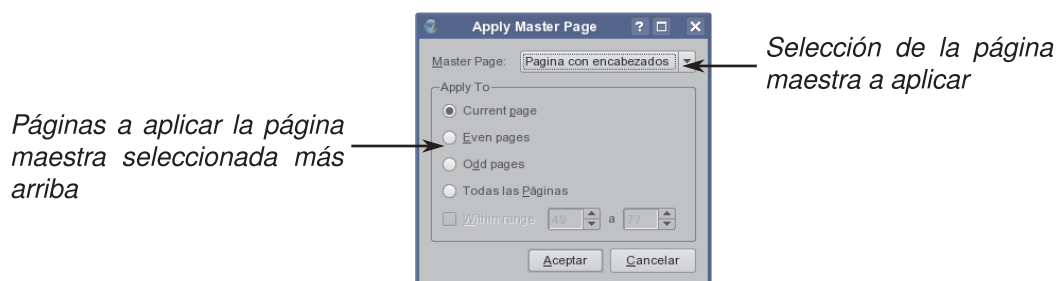
Para crear, modificar o borrar una página maestra iremos a la opción *Master Pages...* del menú *Editar*. Tras esto aparecerá una ventana como la siguiente:



Si queremos crear una nueva página maestra pulsaremos el botón correspondiente de la ventana anterior e introduciremos el nombre de la página maestra que se nos requerirá. Seguidamente "formatearemos" la página como deseemos (por ejemplo con un cuadro de texto en la parte inferior con el número de página).

Cuando hayamos terminado la edición de la página maestra cerraremos la ventana con la lista

de páginas maestras (ventana anterior) y volveremos al documento. Para aplicar la página maestra por ejemplo a la página actual seleccionaremos la opción *Apply Master Page* del menú *Página*. Tras esto nos aparecerá en pantalla la siguiente ventana para indicar a qué páginas aplicaremos la página maestra que deseemos.



12. UTILIDADES DE SCRIBUS

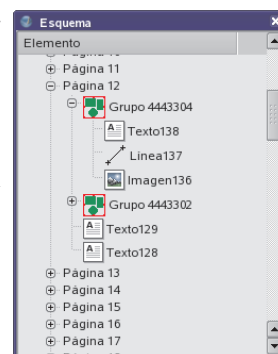


Scribus posee gran cantidad de herramientas y utilidades que nos facilitan la labor considerablemente y nos permiten obtener un mayor rendimiento. A estas herramientas y utilidades se puede acceder a través del menú "Ventana" de Scribus. Vamos a ir viendo cada una de estas herramientas de forma detallada.

12.1. Esquema.

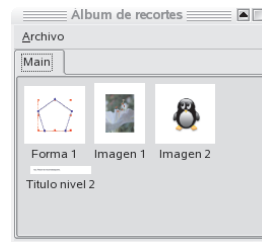
Esta herramienta nos permite ver y acceder directamente a cualquier elemento del documento. Se podría decir que es un índice de todos los elementos que contiene el documento (Marcos de texto, líneas, formas, imágenes, etc.). Al activar la ventana de "Esquema" a través del menú "Ventana" se nos muestra una ventana como la mostrada a la derecha de estas líneas.

La lista de elementos mostrada está agrupada por páginas y, dentro de cada una de ellas todos los elementos que contiene. Si pulsamos en cualquiera de los elementos mostrados, el programa nos llevará directamente hasta él.

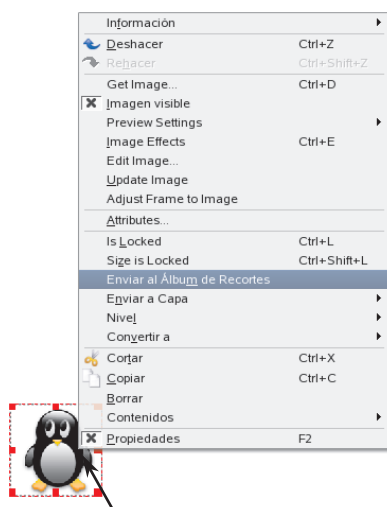


12.2. Álbum de recortes.

El *Álbum de recortes* es una poderosa herramienta cuya función es similar al de un portapapeles pero en un sentido mucho más amplio. Podemos decir que un álbum de recortes es un depósito donde se almacenan los distintos objetos que desde el documento enviamos, para ser insertados en cualquier parte del documento más tarde tantas veces como necesitemos.

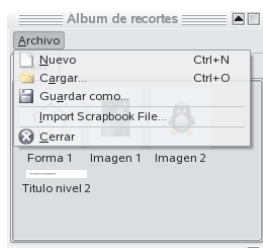


Para enviar un objeto al álbum de recortes lo seleccionaremos con el botón secundario del ratón y seleccionamos la opción "*Enviar al Álbum de Recortes*".



Enviar un objeto al Álbum de Recortes

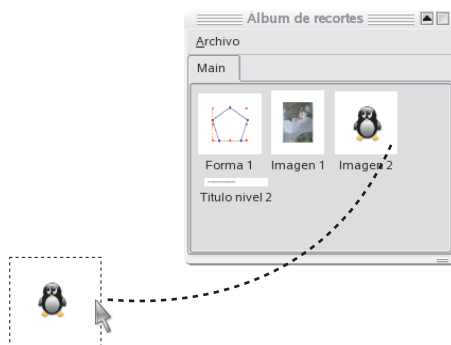
Seleccionamos el objeto con el botón secundario del ratón



Una de las características principales del Álbum de Recortes es que es independiente del documento, es decir, podemos tener tantos álbumes como necesitemos y grabarlos y cargarlos cuando se necesiten en cualquier documento.

Para ello pulsaremos con el ratón en el menú de "*Archivo*" que hay en la ventana del Álbum de Recortes y seleccionaremos la opción deseada: abrir un álbum, guardarlo, etc.

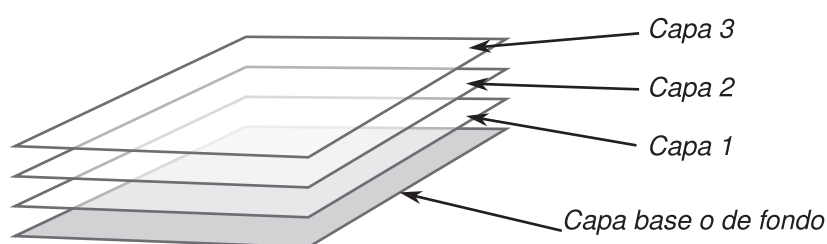
Para insertar en el documento un objeto desde el Álbum de Recortes basta con *arrastrarlo* hasta la posición deseada.



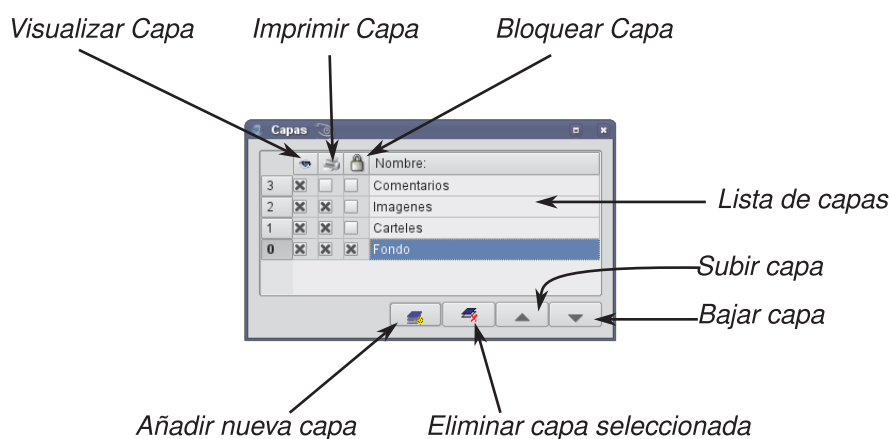
12.3. Trabajando con capas.

La posibilidad de trabajar con capas nos supone poder separar los distintos objetos de un documento en varios grupos distintos llamados capas. Se podría comparar una capa con una hoja transparente que se superpone a la capa de fondo. De esta forma la capa en sí no se ve; únicamente se muestran los objetos que contiene. Igual que ocurre en el simil expuesto, los objetos que están en capas superiores "tapan" a los objetos que están en capas inferiores si estos están en la misma posición sobre la vertical.

No hay que confundir las capas con los niveles. Cuando cambiamos de nivel un objeto lo cambiamos dentro de la capa en la que está contenido dicho objeto. Es decir, si cambiamos de nivel un objeto a la parte superior ("*Raise to Top*"), este seguirá tapado si existe otro objeto en la misma posición y en una capa superior.



Para manipular las capas tenemos que activar la ventana correspondiente a través del menú "*Ventanas*" y seleccionando la opción "*Capas*". También podemos acceder a esta ventana pulsando la tecla F6. Tras activar la ventana de capas disponemos de la siguiente distribución de elementos.



Visualizar Capa. Según activemos o no esta opción en cada capa, se visualizará la capa correspondiente en el documento o no.

Imprimir Capa. Las capas que tengan desactivada esta opción no se imprimirán.

Bloquear Capa. Bloquea la capa que tenga activada esta opción. De esta forma no se podría manipular de ninguna manera la capa afectada por esta opción.

Añadir nueva capa. Añade una nueva capa vacía a la lista.

Eliminar capa. Elimina la capa que esté seleccionada. Esta operación se debe manejar con pre-

caución ya que elimina todos los elementos que contiene dicha capa.

Subir capa. Sube una posición la capa respecto a las demás en la pila de capas.

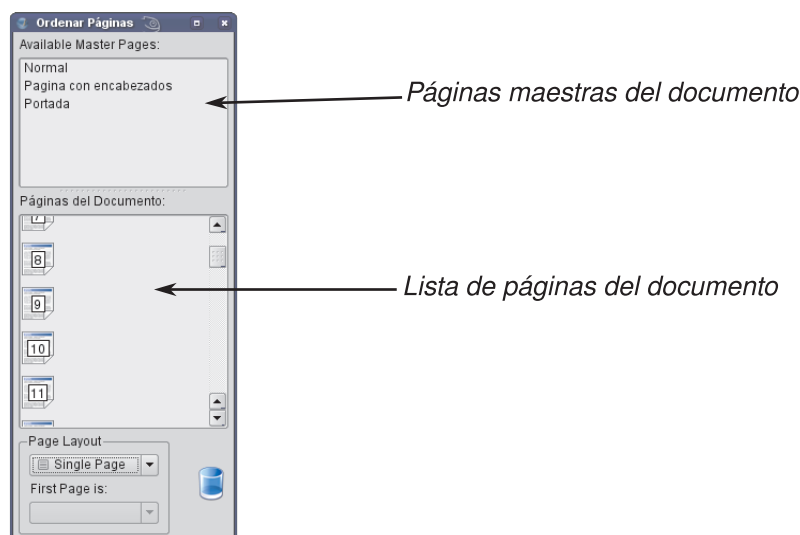
Bajar capa. Baja una posición la capa respecto a las demás en la pila de capas.

Nota: *Todo lo que hacemos en Scribus, insertar objetos, editar o modificar objetos, etc. se realian sobre la capa activa (seleccionada) en ese instante. Es decir, que si queremos seleccionar un objeto situado en una capa diferente a la activa en ese momento, primero debemos seleccionar la capa correspondiente al objeto que queremos editar.*

12.4. Ordenar páginas.

Cuando terminamos un documento es posible que queramos modificar su estructura (por ejemplo ordenar las páginas).

Para activar esta función tendremos que seleccionar la opción "Arrange Pages" del menú "Ventanas".



Una de las funciones que podemos realizar es ordenar las páginas "moviendo" con el ratón las páginas mostradas en la lista de páginas del documento.

Cuando simplemente pulsamos sobre una página en concreto de la lista, Scribus nos colocará en esa página. Es como un acceso rápido a las páginas del documento. Esto es bastante útil cuando trabajamos con documentos grandes y queremos repasar de forma general distintas páginas del documento.

Podemos eliminar páginas completas arrastrándolas a la papelera que aparece en la parte inferior derecha de la ventana. Debemos de tener cuidado ya que el programa no confirma el borrado. Además la página se "elimina" no se almacena en una papelera, a pesar del icono, con lo que únicamente podremos recuperar lo eliminado a través de la opción "Deshacer" del menú "Editar".

12.5. Medidas.

La herramienta "*Medidas*" nos permite conocer diversos datos referentes a medidas entre dos puntos marcados con el ratón. Estos datos son los siguientes:

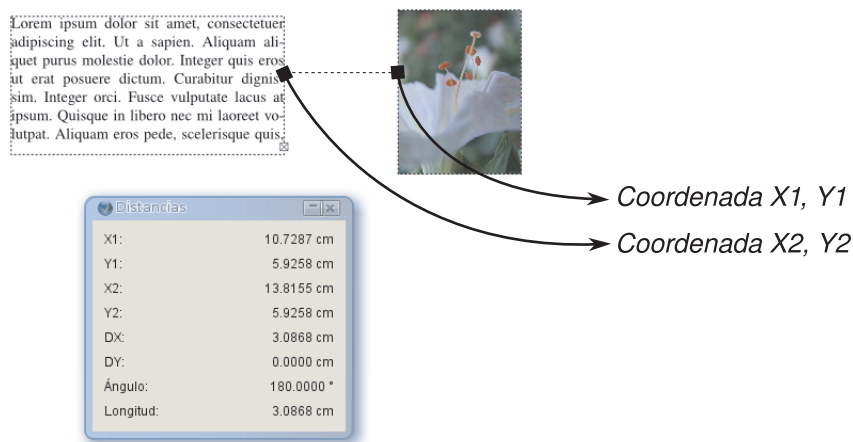
X1, Y1: Coordenadas del punto de origen.

X2, Y2: Coordenadas del punto final.

DX, DY: Distancia X (*ancho*) entre los dos puntos.

Ángulo: Distancia Y (*alto*) entre los dos puntos.

Longitud: Longitud en línea recta entre las dos coordenadas.



Las medidas obtenidas en la ventana están mostradas en la unidad configurada por defecto. En el ejemplo anterior se muestran las medidas en centímetros.

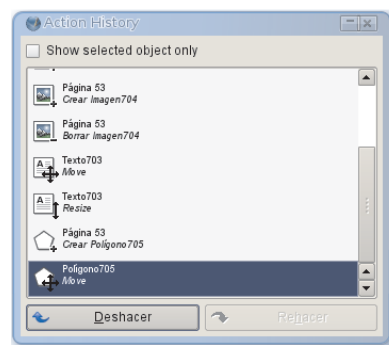
12.6. Historial de acciones.

A través del *Historial de Acciones* podemos tener una lista ordenada de todas las acciones realizadas. Podemos ver en la ventana de más abajo un ejemplo de lista de acciones. Junto al icono del objeto relacionado disponemos de una descripción de la acción realizada.

Si queremos deshacer una acción o acciones sólo nos tenemos que posicionar en la acción hasta la que queramos deshacer para pulsar más tarde el botón "*Deshacer*".

Igualmente podemos rehacer las acciones deshechas anteriormente pulsando el botón "*Rehacer*".

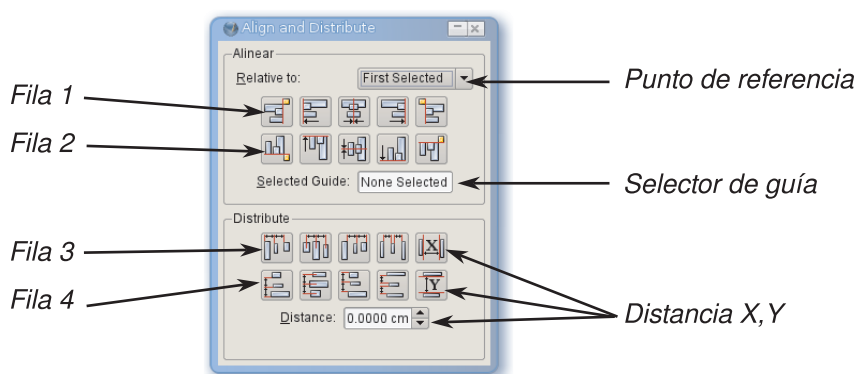
En la parte superior de la ventana tenemos una opción que podemos marcar "Show selected ob-



ject only" (*Seleccionar únicamente los objetos seleccionados*). Al activar esta opción solo nos mostrará en la lista las acciones realizadas a los objetos seleccionados previamente. Esto es especialmente útil para ver las acciones realizadas a un objeto determinado.

12.7. Alinear y distribuir.

Es una de las herramientas más usadas y útiles de Scribus. Nos permite alinear y distribuir correctamente varios objetos para que tengan exactamente la misma distancia entre sí, o que estén aliados respecto de un punto. Veamos cada una de las opciones por separado.



Alinear:

Punto de referencia: Indicamos cual será el punto de referencia para la alineación y distribución de los elementos seleccionados. Por ejemplo, si seleccionamos una serie de cuadros de texto y está seleccionada la opción "First Selected" los cuadros se alinearán respecto el primer cuadro seleccionado.

Selector de Guía: Funciona cuando en la opción anterior hemos seleccionado "Guide". Significa que las alineaciones se realizarán respecto a la línea de guía seleccionada. Por ejemplo, si tenemos varias líneas guía configuradas en el documento, y seleccionamos una de ellas, veremos que en este campo ("Selected Guide") muestra la distancia del eje Y de la guía. Tras hacer esto seleccionamos la opción "Guide" como punto de referencia. A partir de entonces las alineaciones realizadas serán respecto de esa línea guía.

Fila 1, botón 1: Alinea el lado derecho de los objetos seleccionados (menos el de referencia) al lado izquierdo del objeto indicado en el punto de referencia.

Fila 1, botón 2: Alinea todos los objetos seleccionados al **lado izquierdo** del objeto indicado en el punto de referencia.

Fila 1, botón 3: Alinea todos los objetos seleccionados al **centro** horizontal del objeto indicado en el punto de referencia.

Fila 1, botón 4: Alinea todos los objetos seleccionados al **lado derecho** del objeto indicado en el punto de referencia.

Fila 1, botón 5: Alinea el lado izquierdo de los objetos seleccionados (menos el de referencia)

al lado derecho del objeto indicado en el punto de referencia.

Fila 2, botón 1: Alinea el lado inferior de los objetos seleccionados (menos el de referencia) al lado superior del objeto indicado en el punto de referencia.

Fila 2, botón 2: Alinea todos los objetos seleccionados al **lado superior** del objeto indicado en el punto de referencia.

Fila 2, botón 3: Alinea todos los objetos seleccionados al **centro** vertical del objeto indicado en el punto de referencia.

Fila 2, botón 4: Alinea todos los objetos seleccionados al **lado inferior** del objeto indicado en el punto de referencia.

Fila 2, botón 5: Alinea el lado superior de los objetos seleccionados (menos el de referencia) al lado inferior del objeto indicado en el punto de referencia.

Distribuir:

Fila 3, botón 1: Distribuye los objetos seleccionados con igual distancia horizontal entre los lados izquierdo de los objetos.

Fila 3, botón 2: Distribuye los objetos seleccionados con igual distancia horizontal entre el centro horizontal de los objetos.

Fila 3, botón 3: Distribuye los objetos seleccionados con igual distancia horizontal entre los lados derecho de los objetos.

Fila 3, botón 4: Distribuye los objetos seleccionados con igual distancia de separación horizontal entre ellos. Nos referimos al *hueco* entre los objetos.

Fila 3, botón 5: Distribuye los objetos seleccionados con el espacio de separación horizontal indicado en el campo "*Distancia*" (Distance) situado más abajo en el cuadro.

Fila 4, botón 1: Distribuye los objetos seleccionados con igual distancia vertical entre los lados inferiores de los objetos.

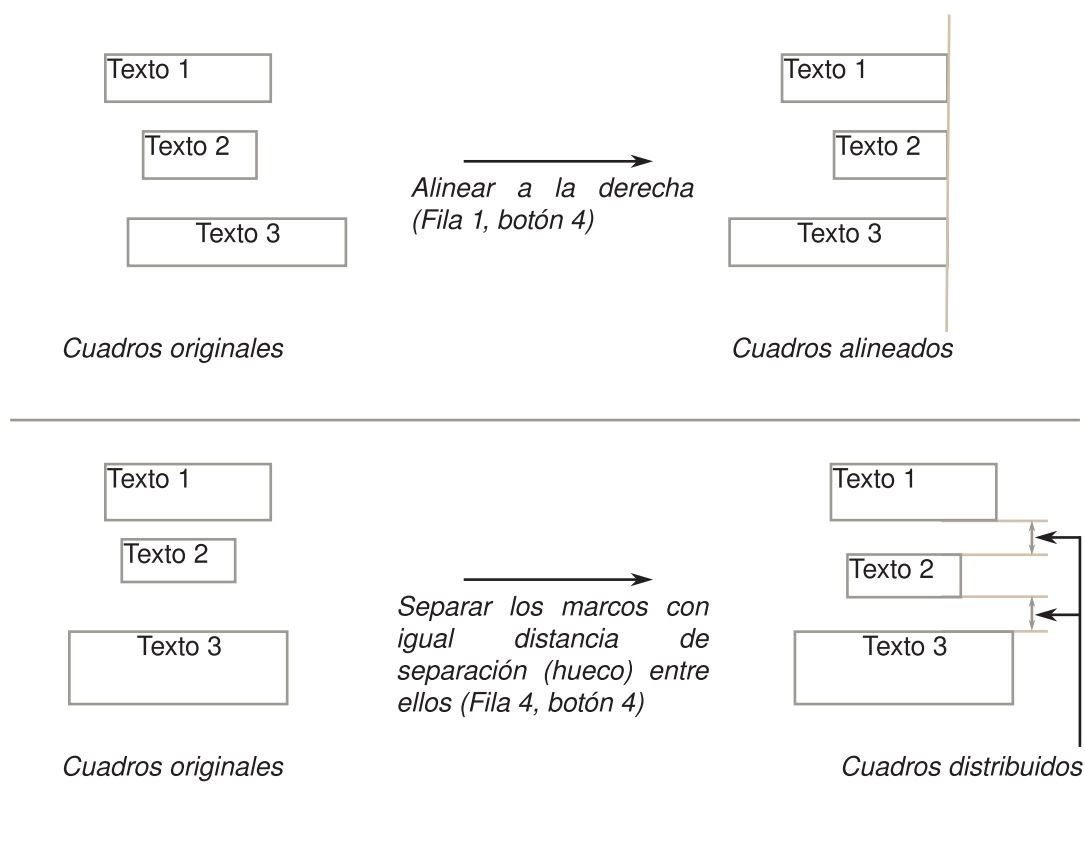
Fila 4, botón 2: Distribuye los objetos seleccionados con igual distancia vertical entre el centro vertical de los objetos.

Fila 4, botón 3: Distribuye los objetos seleccionados con igual distancia vertical entre los lados superiores de los objetos.

Fila 4, botón 4: Distribuye los objetos seleccionados con igual distancia de separación vertical entre ellos. Nos referimos al hueco entre los objetos.

Fila 4, botón 5: Distribuye los objetos seleccionados con el espacio de separación vertical indicado en el campo "*Distancia*" (Distance) situado más abajo en el cuadro.

A continuación mostramos unos ejemplos sobre esta herramienta.



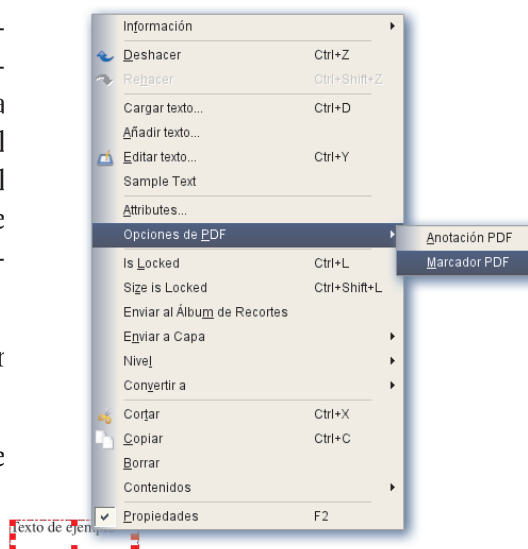
12.8. Marcadores.

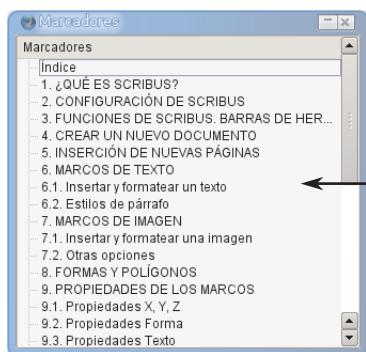
Con esta herramienta podemos navegar por determinados sitios "clave" de nuestro documento a los que llamamos *marcadores*. Estos marcadores se pueden crear en cualquier momento de la siguiente manera:

En primer lugar seleccionamos con el botón secundario del ratón el objeto que queremos que sirva como marcador. Seguidamente seleccionamos la opción "*Opciones de PDF - Marcador PDF*" del menú que nos aparece. A partir de ese momento el objeto seleccionado ya se encuentra en la lista de marcadores, pudiendo así navegar por esta lista como por una especie de índice.

Esta opción es particularmente útil para navegar por documentos muy extensos.

Estos marcadores, como veremos más adelante, se pueden exportar junto con un documento PDF.





Lista de Marcadores por los cuales se puede navegar

13. EXPORTAR A FORMATO PDF

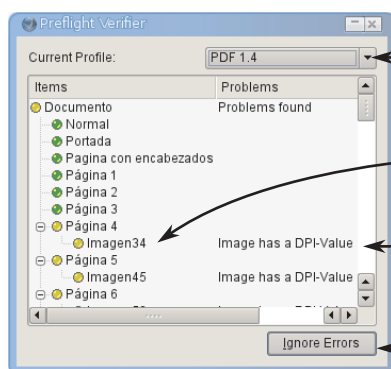


Es sin duda uno de los puntos fuertes de Scribus. Podemos exportar a distintas versiones del formato PDF configurando una gran cantidad de parámetros. Seguidamente iremos viendo todas las opciones de configuración de esta herramienta.

Para exportar a formato PDF podemos pulsar el botón correspondiente en la barra de herramientas o seleccionar la opción "*Exportar - Guardar como PDF ...*" del menú "*Archivo*".

Antes de mostrar el cuadro de configuración PDF, Scribus examina todo el documento para comprobar que no existan errores respecto a la versión del formato PDF seleccionada (*Preflight Verifier*). Esta operación comprueba cosas como la resolución mínima de las imágenes, desbordamientos en los cuadros de texto, transparencias no soportadas por ciertas versiones del formato PDF, etc.

Cuando queremos imprimir el documento fuera de nuestro ordenador, Imprenta, Copistería, etc. el formato más adecuado, por ser el más estándar y por razones técnicas, es PDF.



Formato a comprobar (PDF 1.3, PDF 1.4, PDF/X3, PostScript)

Objeto del documento

Problema encontrado

Ignorar el error y continuar

Ventana del verificador (*Preflight Verifier*)

Tras comprobar que no existen errores o ignorarlos, nos aparece la ventana de configuración de parámetros para exportar a pdf. Esta ventana contiene gran cantidad de opciones de configuración agrupadas según su categoría en "pestañas". Fuera de esas pestañas tenemos un grupo de opciones generales en los cuales indicamos el archivo pdf de salida y si queremos un solo archivo para todo el documento o un archivo pdf diferente para cada página del documento. Otros aspectos generales de la configuración pdf están en la primera pestaña la cual iremos viendo a continuación.

General

La primera pestaña contiene parámetros generales de configuración como son los siguientes.

En el grupo *Rango de exportación* indicamos si queremos exportar todas las páginas del documento o simplemente un rango de ellas. En tal caso indicaremos en el campo situado justo debajo de la opción *Rango* las páginas a imprimir de una de las siguientes formas:

- Páginas sueltas no contiguas: se indican los números de página a imprimir separados por comas. Por ejemplo: 4, 7, 12, 15 imprimirá únicamente las páginas indicadas.

- Rango de páginas: se indica la página inferior del rango y la superior separadas por un guión. Por ejemplo: 23-31 imprimirá desde la página 23 hasta la página 31.

Rotación: Esta opción nos permite rotar las hojas del documento a 90, 180 ó 270 grados.

Espejo horizontal y vertical:   Permite invertir vertical u horizontalmente las páginas del documento, lo cual es útil para muchas imprentas.

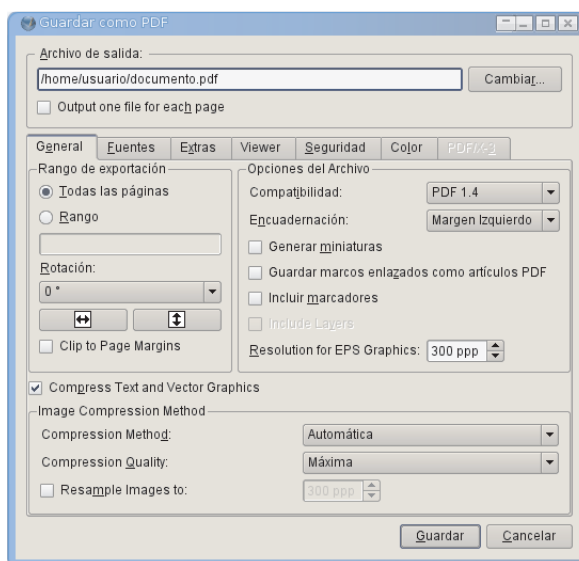
Clip to Page Margins: Marcando esta opción no se dibujará nada que esté fuera de los márgenes del documento.

El siguiente grupo de opciones es "*Opciones del Archivo*" a través del cual indicamos opciones como la compatibilidad del archivo, generación de miniaturas, resolución de las imágenes, etc. Veamos todas estas opciones:

Compatibilidad: Indica la versión del formato PDF al que queremos exportar para así obtener una determinada compatibilidad con otros programas lectores PDF. Las opciones disponibles son PDF 1.3, 1.4 y 1.5.

Encuadernación: Determina la encuadernación de las páginas PDF. Normalmente se usa el valor por defecto "Izquierda" (left).

Generar miniaturas: Activando esta opción Scribus generará miniaturas de cada página al exportar el documento. Estas miniaturas son usadas por algunos programas lectores de archivos



PDF.

Guardar marcos enlazados como artículos PDF: Genera artículos en el archivo PDF con los marcos que han sido *enlazados* con la herramienta correspondiente. Esto es útil para navegar por los artículos enlazados, herramienta que ofrecen muchos programas lectores de formato PDF.



Herramienta para enlazar marcos de texto

Incluir marcadores: Guarda embebidos los marcadores de nuestro documento. Esto es especialmente útil para navegar por documentos muy extensos.

Incluir Capas (Include Layers): Incluye junto con el documento las capas que tengamos creadas. Esta opción sólo puede ser activada con el formato PDF 1.5.

Resolución para gráficos EPS (Resolution for EPS Graphics): A través de este parámetro indicamos la resolución para los gráficos EPS (Postscript encapsulado). Este parámetro únicamente afecta a los textos y gráficos vectoriales, no a las imágenes de mapa de bits como por ejemplo las fotografías. La resolución por defecto es de 300 ppp (puntos por pulgada).

Fuera de estos grupos de opciones encontramos otra opción para reducir el tamaño del archivo PDF resultante.

Comprimir los textos e imágenes vectoriales (Compress Text and Vector Graphics): Al marcar esta opción permitimos que Scribus comprima los textos e imágenes vectoriales generando así un archivo más reducido en tamaño. Normalmente esta opción está activada.

Por último en esta pestaña tenemos otro grupo de opciones, *Image Compression Method* (Método para la compresión de imágenes), que permiten ajustar los parámetros para la compresión de imágenes de mapa de bits (jpg, png, etc.).

Método de Compresión (Compression Method): Método de compresión usado para las imágenes de mapa de bits. Dispone de varias opciones: *Automático* permite a Scribus seleccionar el mejor método en cada caso, *ZIP* es el método con menor pérdida y por tanto mejor para imágenes con colores sólidos, *JPEG* es el mejor método para crear archivos PDF con menor tamaño y muchas fotos.

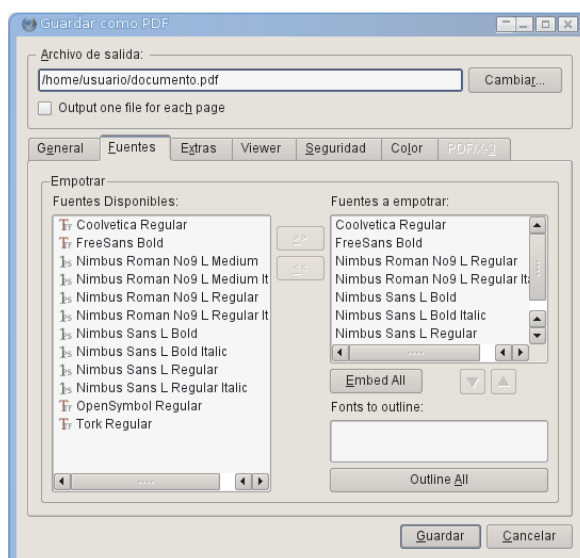
Calidad de Compresión (Compression Quality): Especifica distintos niveles de calidad para los distintos métodos de compresión con pérdida. Disponemos de diferentes valores: Mínimo (25%), Bajo (50%), Medio (75%), Alto (85%), Máximo (90%). Debemos aclarar que el nivel de calidad no determina directamente el tamaño de la imagen resultante aunque sí es cierto que influye en gran medida.

Remuestrear imágenes a (Resample Images to): Si esta opción está marcada Scribus muestrea de nuevo las imágenes a la resolución indicada en DPI (*dots per inch o puntos por pulgadas*). **No debemos marcar esta opción** si deseamos mantener las imágenes a su resolución nativa (original). El activar esta opción puede implicar un incremento de la memoria usada y una ralentización en el proceso de exportación.

Fuentes

La segunda pestaña contiene las opciones para poder "*empotrar*" (embeber) las fuentes usadas en nuestro documento junto con el archivo PDF exportado. Esto se hace para preservar el aspecto del documento en cualquier parte, dado que no todos los ordenadores tienen las mismas fuentes (tipos de letra) instaladas.

En la parte izquierda de la ventana tenemos una lista con las fuentes disponibles que son las usadas en nuestro documento. A la derecha de la ventana tenemos una lista con las fuentes a empotrar. Estas dos listas están unidas por dos botones con una doble flecha señalando a la ventana adyacente las cuales sirven para pasar una fuente de una lista a otra.



Debajo de la lista derecha tenemos un botón "**Embed All**" a través del cual podemos "empotrar" todas las fuentes usadas en el documento.

Extras

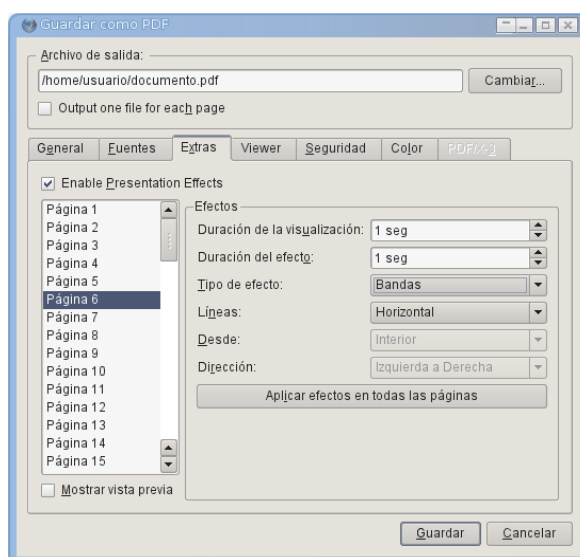
En esta pestaña tenemos opciones diversas para "adornar" una presentación PDF. Estas opciones, que son efectos de transición entre páginas, están desactivadas por defecto. Al activarlas disponemos de una lista de páginas del documento en la parte izquierda de la ventana donde seleccionamos la página que queremos que tenga los efectos configurados en las opciones de la parte derecha de la ventana. Las opciones de efectos de que disponemos son las siguientes:

Duración de la visualización: Establece en segundos el tiempo que la página seleccionada a la izquierda estará visualizada en pantalla.

Duración del efecto: Indica la duración en segundos del efecto seleccionado en el campo de más abajo.

Tipo de efecto: Este campo indica el efecto a aplicar en la página seleccionada en la lista de la izquierda.

Para configurar el efecto tenemos los tres siguientes campos: **Líneas**, **Desde** y **Dirección**. Estas opciones sirven para modificar aspectos referentes al efecto seleccionado en el campo anterior (*Tipo de efecto*).



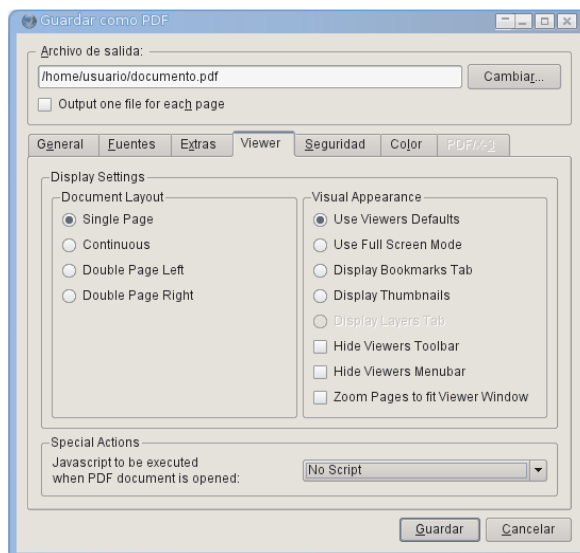
Más abajo tenemos un botón, **Aplicar efectos en todas las páginas**, el cual aplica el efecto seleccionado y configurado a todas las páginas del documento.

Visualizador (Viewer)

Esta pestaña contiene opciones de configuración para la visualización del documento, es decir, la forma en que se visualizará el archivo PDF en el visor que usemos. Muchas de estas opciones dependen de la versión del formato PDF que se use.

Encontramos dos grupos de opciones: *Parámetros del visualizador (Display Settings)* y *Acciones especiales (Special Actions)*.

El primer grupo tiene a su vez dos subgrupos de opciones que controlan la composición del documento (*Document Layout*) el primero, y la apariencia visual (*Visual Appearance*) el segundo.



Para el primer subgrupo (*Document Layout*) tenemos cuatro opciones: una página (*Single Page*), continuo (*Continuous*), doble página a la izquierda (*Double Page Left*), doble página a la derecha (*Double Page Right*). Estas opciones indican la forma de distribución de las páginas en el documento: *páginas sueltas, documento continuo, doble página, etc.*

Para el segundo subgrupo (*Visual Appearance*) tenemos varias opciones que veremos más despacio:

Usar parámetros del visor por defecto (Use Viewers Defaults): Usa los parámetros que tenga cada visor PDF por defecto establecidos. Si queremos personalizar la apariencia del documento y no dejarlo a elección de cada visor PDF, tenemos que configurar los parámetros que tenemos a continuación.

Usar modo de pantalla completa (Use Full Screen Mode): Al seleccionar esta opción el documento se visualizará a pantalla completa, omitiendo todos los demás elementos de la ventana.

Visualizar tabla de marcadores (Display Bookmarks Tabs): Con esta opción visualizamos o no la tabla de marcadores en el visor PDF utilizado. La utilidad de estos marcadores es la misma que en el propio Scribus, es decir, navegar por distintas partes del documento indexadas previamente en la tabla de marcadores.

Visualizar miniaturas (Display Thumbnails): Las miniaturas (*thumbnails*) suelen aparecer en una columna situada a la izquierda del visor PDF utilizado. Son miniaturas de las páginas del documento usadas para navegar mejor por el documento cuando este es extenso. Activando esta opción aparecerán las miniaturas en el visor.

Visualizar tabla de capas (Display Layers Tab): Esta opción únicamente está disponible a partir de la versión 1.5 del formato PDF. Con ella se visualiza una tabla con las capas del documento.

Ocultar barra de herramientas del visor (Hide Viewers Toolbar): Al activar esta opción ocultamos la barra del visor PDF ampliando así el espacio para el documento.

Ocultar barra de menú del visor (Hide Viewers Menubar): Esta opción se suele usar conjuntamente con la anterior y realiza la misma operación pero ocultando la barra de menú en lugar de la barra de herramientas.

Ampliar página para encajar en la ventana del visor (Zoom Pages to fit Viewer Window): Activando este parámetro el visor PDF utilizado ampliará la página hasta ocupar toda la ventana del visor.

El segundo grupo de opciones, *Special Actions*, contiene un control para seleccionar un script realizado en Javascript. Este script se ejecutaría al abrir el documento con el visor PDF.

Seguridad

En esta pestaña tenemos opciones para encriptar el documento a exportar. Para usar esta herramienta debemos en primer lugar activar la primera opción que aparece "*Usar cifrado*".

Si usamos la versión 1.3 del formato PDF se usará una encriptación de 40 bits, y si usamos una versión 1.4 ó superior del formato el documento usará una encriptación de 128 bits.

Tenemos dos grupos de opciones: *Contraseñas* y *Configuraciones*.

En el primer grupo disponemos de dos campos en los cuales establecemos el **nombre de usuario** y la **contraseña** que nos pedirá el visor al abrir el documento.

En el segundo grupo tenemos las siguientes opciones:

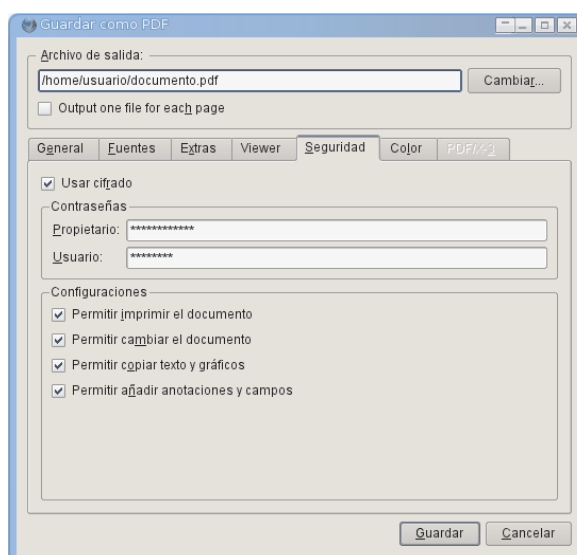
Permitir imprimir el documento: Si no activamos esta opción el visor no nos dejará imprimir el documento.

Permitir cambiar el documento: Nos permite hacer modificaciones al documento, si esta opción se encuentra activa.

Permitir copiar texto y gráficos: Permite que usemos las herramientas para copiar textos y gráficos incluidas en el visor PDF.

Permitir añadir anotaciones y campos: Si está activada esta opción podremos añadir anotaciones y distintos campos, herramientas que se incluyen en muchos visores PDF.

Nota: La encriptación PDF no es tan fiable como la encriptación GPG o PGP y puede tener, por tanto, ciertas limitaciones.



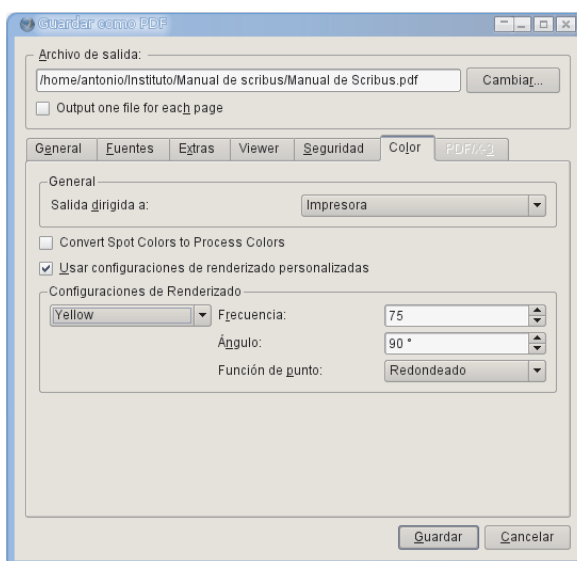
Color

Esta pestaña tiene como fin especificar donde se va a visualizar el archivo PDF.

En la opción "*Salida dirigida a:*" tenemos tres posibles opciones:

Pantalla / Internet: Optimiza los colores para la visualización del documento en una pantalla de ordenador.

Impresora: Optimiza los colores para la impresión del documento. Al marcar esta opción aparecen otras opciones ocultas hasta el momento a través de las cuales se pueden modificar parámetros que controlan el procesado del color como la opción *Convert Spot Colors to Process Colors*.



Usar configuraciones de renderizado personalizadas: Al marcar esta opción aparecen, de nuevo, distintas opciones para poder personalizar diferentes opciones de renderizado. Son las siguientes:

Selector de color: En este campo situado a la izquierda disponemos de los cuatro colores CMYK. A la derecha de esta área de la ventana tenemos opciones para modificar parámetros del color seleccionado anteriormente. Estos parámetros son *Frecuencia*, *Ángulo* y *Función de punto*.

Escala de grises (Grayscale): Convierte los colores del documento a una escala de grises.

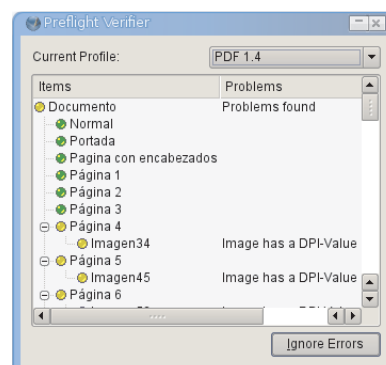
14. OPCIONES DE IMPRESIÓN



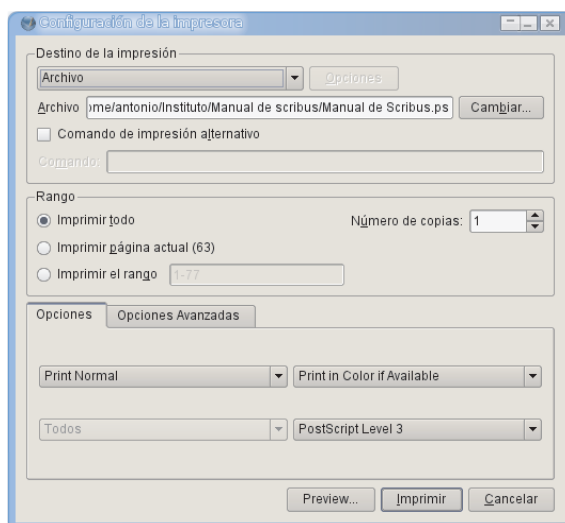
Las opciones de impresión junto con las de exportación marcan, en ciertos aspectos, la calidad de un programa de autoedición.

Antes de mostrar la ventana de impresión Scribus realiza una verificación de compatibilidad (*Preflight Verifier*) para comprobar si se van a imprimir o no ciertas características del documento: transparencias, resoluciones mínimas, etc.

Una vez realizada esta comprobación se nos muestra la venta-



na principal de impresión. Está dividida en tres zonas perfectamente delimitadas: *Destino de la impresión*, *Rango* y, en la parte inferior, dos pestañas con distintas opciones de impresión. Una de estas pestañas contiene opciones avanzadas las cuales veremos de forma más precisa en la sección 14.1.



Ventana de impresión

Destino de la impresión.

En este grupo de opciones indicamos donde irá dirigida la salida del documento así como la configuración de la misma.

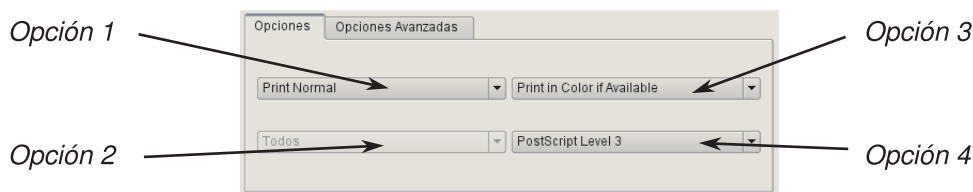
En primer lugar, a través de un control, seleccionamos la salida del documento: *Impresora* (la/s disponible/s en nuestro equipo), *Archivo*, etc. Al seleccionar *Archivo* como salida, tendremos que introducir en el campo *Archivo* la dirección en el disco donde se almacenará el archivo resultante. Si necesitamos ejecutar algún comando de ejecución alternativo podemos hacerlo a través del campo *Comando* que se activa al pulsar sobre la opción *Comando de impresión alternativo*.

Rango.

A través de estos campos especificamos el rango de páginas a imprimir. Tenemos tres opciones: ***Imprimir todo*** imprime todo el documento, ***Imprimir página actual (x)*** imprime la página seleccionada en ese momento *x*, ***Imprimir rango*** imprime el rango de páginas separadas por un guión (por ejemplo 24-28 imprime las páginas desde la 24 hasta la 28, ambas incluidas). También podemos especificar el número de copias a realizar en el campo *Número de copias*.

En la parte inferior de la ventana tenemos dos pestañas las cuales contienen diferentes opciones de impresión. La segunda pestaña, *Opciones Avanzadas*, la veremos un poco más adelante.

En la primera pestaña disponemos de cuatro opciones las cuales veremos por separado.



Opción 1: Con esta opción seleccionamos si queremos imprimir de forma normal o por colores separados. Si seleccionamos la segunda forma activaremos la opción 2, no accesible hasta ahora.

Opción 2: Cuando seleccionamos, en la opción anterior, imprimir por colores separados seleccionamos aquí si imprimir con todos o cada uno de los colores CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, black*) por separado. Si seleccionamos, por ejemplo Magenta, imprimirá únicamente el canal magenta del documento.

Opción 3: En esta opción seleccionamos imprimir en color o en escala de grises.

Opción 4: Con esta última opción elegimos entre tres niveles de postscript. Normalmente mantendremos la opción por defecto *Level 3*, por ser el más actual (1997).

14.1. Opciones avanzadas.

La pestaña de Opciones Avanzadas dispone de una serie de parámetros que nos son de gran utilidad para impresiones profesionales.

Disponemos de dos grupos de opciones: *Página* y *Color*.

Página.

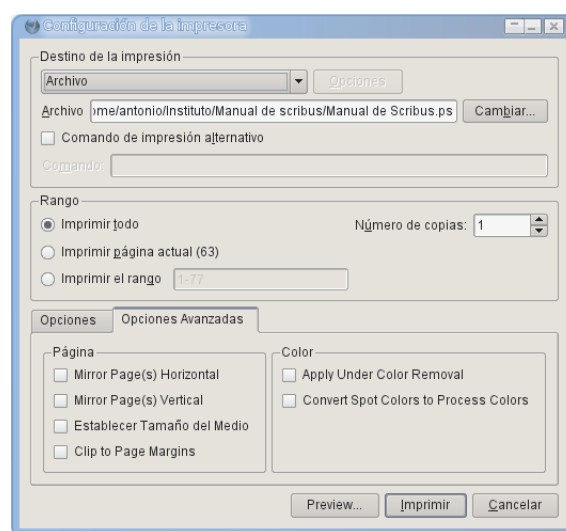
Espejo horizontal (Mirror Page(s) Horizontal).

Al activar esta opción la impresión se realiza en sentido inverso horizontalmente. Sería como ver la cara opuesta de una impresión normal al trasluz.

Espejo vertical (Mirror Pages(s) Vertical). Realiza la misma operación que la anterior pero en sentido vertical.

Establecer Tamaño del Medio. Esta opción permite que se pueda establecer explícitamente el tamaño del medio del fichero PostScript. No se recomienda a menos que sea solicitado por la impresora.

Cortar hasta los márgenes de la página (Clip to Page Margins). Si activamos esta opción Scribus deja fuera de la impresión todo aquello que no esté dentro de los márgenes de la página.



na.

Color.

Eliminar color bajo (Apply Under Color Removal). Usar esta opción es un modo de eliminar algunas de las sombras grises compuestas por cyan, magenta y amarillo, y usan negro en su lugar. La mayoría de los efectos de esta herramienta están en partes neutrales de la imagen y/o tonos oscuros cercanos al gris. El uso de esta opción reduce la posibilidad de sobresaturación con tintas cyan, magenta y amarillas.

Convertir puntos de color en colores procesados (Convert Spot Colors to Process Colors). Al activar esta opción Scribus convierte los puntos de colores en colores compuestos (colores procesados). A menos que estemos planificando imprimir puntos de colores en una impresora comercial, seguramente es mejor activar esta opción.

BIBLIOGRAFÍA

Para la realización de este manual se han consultado las siguientes referencias:

- Documento de ayuda de Scribus en línea.
- Enciclopedia libre WIKIPEDIA. <http://es.wikipedia.org/>

Glosario de términos

Autoedición. Diseñar, componer e imprimir textos y gráficos mediante ordenador, con resultado similar al de la edición tradicional, para uso privado o público.

Bézier. Se denomina curvas de Bézier a un sistema que se desarrolló hacia los años 1960, para el trazado de dibujos técnicos, en el diseño aeronáutico y de automóviles. Su denominación es en honor a Pierre Bézier, quien ideó un método de descripción matemática de las curvas que se comenzó a utilizar con éxito en los programas de CAD.

http://es.wikipedia.org/wiki/Curva_de_Bezier

Colores CMYK. CMYK (CMAN en español), acrónimo inglés de **C**yan **M**agenta **Y**ellow **B**lack (cian, magenta, amarillo y negro), es un modelo de color basado en la síntesis sustractiva, según la cual, la mezcla a partes iguales de los tres primarios (cian, magenta y amarillo), en su máxima intensidad, resulta en negro. Si, por otra parte, mezclamos en parejas los colores primarios, obtenemos los colores secundarios, que se corresponden con los primarios de la síntesis aditiva de color (rojo, verde y azul violeta o RGB). El negro se nombra mediante la K en lugar de B para que no haya confusión con Blue (azul).

CMY(K) funciona a través de la absorción de luz. Los colores que son vistos son de la parte de la luz que no es absorbida.

Cian es el opuesto al rojo, lo que significa que actúa como un filtro que absorbe dicho color (-R +G +B). Magenta es el opuesto al verde (+R -G +B) y amarillo el opuesto al azul (+R +G -B). Así, magenta y amarillo producirá rojo; magenta y cian, azul; y cian y amarillo, verde.

<http://es.wikipedia.org/wiki/CMYK>

Colores RGB. La descripción RGB (del inglés **R**ed, **G**reen, **B**lue; "rojo, verde, azul") de un color hace referencia a la composición del color en términos de la intensidad de los colores primarios con que se forma: el rojo, el verde y el azul. Es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, con el que es posible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores luz primarios. Indicar que el modelo de color RGB no define por sí mismo lo que significa exactamente rojo, verde o azul, razón por la cual los mismos valores RGB pueden mostrar colores notablemente diferentes en diferentes dispositivos que usen este modelo de color. Aunque utilicen un mismo modelo de color, sus espacios de color pueden variar considerablemente.

http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_de_color_RGB

Encriptación. La criptografía (del griego kryptos, "ocultar", y grafos, "escribir", literalmente "escritura oculta") es el arte o ciencia de cifrar y descifrar información utilizando técnicas matemáticas que hagan posible el intercambio de mensajes de manera que sólo puedan ser leídos por las personas a quienes van dirigidos.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Criptografía>

EPS. (PostScript Encapsulado) Es un formato de archivo gráfico. Un archivo EPS es un archivo PostScript que satisface algunas restricciones adicionales. Estas restricciones intentan hacer más fácil a programas de software el incluir un archivo EPS dentro de otro documento PostScript.

http://es.wikipedia.org/wiki/PostScript_encapsulado

Hyphenator. Técnica para realizar división silábica en un texto al final de cada línea de un párrafo con el fin de que quede un mejor ajuste del párrafo sin tantos huecos generados por la justificación.

Justificación. Es el ajuste que se realiza a un párrafo con el fin de alinear su lateral izquierdo, derecho o ambos a la vez.

Lorem Ipsum. (Abreviadamente, lipsum) es el texto que se usa habitualmente en diseño gráfico en demostraciones de tipografías o de borradores de diseño para probar el diseño visual antes de insertar el texto final. En este caso se le conoce también como greeking en inglés.

Al estar escrito en un lenguaje clásico (el más usado está derivado del latín clásico) suele despertar curiosidad saber qué significa. Sin embargo el significado del texto no tiene importancia debido a que si un texto es legible los usuarios suelen centrarse en lo que dice el texto y no en el diseño, que es el objetivo en este caso.

http://es.wikipedia.org/wiki/Lorem_ipsum

Menú Contextual. Menú con diversas opciones que "emerge" sobre un objeto tras pulsar, generalmente, el botón secundario del ratón (normalmente el derecho).

PDF. (Del inglés **P**ortable **D**ocument **F**ormat, Formato de Documento Portátil) es un formato de almacenamiento de documentos, derivado del lenguaje PostScript y desarrollado por la empresa Adobe Systems. Está especialmente ideado para documentos susceptibles de ser impresos, ya que especifica toda la información necesaria para la presentación final del documento, determinando todos los detalles de cómo va a quedar, no requiriéndose procesos anteriores de ajuste ni de maquetación.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Pdf>

PostScript. Es un Lenguaje de Descripción de Página (en inglés PDL, Page Description Language), utilizado en muchas impresoras y como formato de transporte de archivos

gráficos en talleres de impresión profesional.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Postscript>

Resolución. Describe cuánto detalle puede observarse en una imagen. El término es comúnmente utilizado en relación a imágenes de fotografía digital, pero también se utiliza para describir cuán nítida (como antónimo de granular) es una imagen de fotografía convencional (o fotografía química). Tener mayor resolución se traduce en obtener una imagen con más detalle o calidad visual. Para las imágenes digitales almacenadas como mapa de bits, la convención es describir la resolución de la imagen con dos números enteros, donde el primero es la cantidad de columnas de píxeles (cuántos píxeles tiene la imagen a lo ancho) y el segundo es la cantidad de filas de píxeles (cuántos píxeles tiene la imagen a lo alto). La convención que le sigue en popularidad es describir el número total de píxeles en la imagen (usualmente expresado como la cantidad de megapíxeles), que puede ser calculado multiplicando la cantidad de columnas de píxeles por la cantidad de filas de píxeles. Otras convenciones incluyen describir la resolución en una unidad de superficie (por ejemplo píxeles por pulgada)

http://es.wikipedia.org/wiki/Resolución_de_imágenes

Saturación. En colores se puede definir como cantidad de color. Se mide en porcentaje de 0% a 100%. Una imagen con saturación 0% se ve en escala de grises (blanco y negro). Una imagen con saturación al 100% se ve con máximo nivel de color.

Thumbnail. Miniatura generalmente de una imagen usada como índice en una galería. También pueden ser miniaturas de otros elementos como por ejemplo páginas completas en un documento PDF.

Versálitas. Consiste en escribir usando únicamente letras mayúsculas pero comenzando tras un punto con un tamaño superior al resto de letras de la frase.

Por ejemplo: ESTA FRASE ESTÁ ESCRITA CON VERSÁLITAS. ESTA TAMBIÉN. Y ESTA.

WYSIWYG. es el acrónimo de What You See Is What You Get (en inglés, "lo que ves es lo que obtienes"). Se aplica a los procesadores de texto y otros editores de texto con formato (como los editores de HTML y programas de autoedición) que permiten escribir un documento viendo directamente el resultado final, frecuentemente el resultado impreso. Se dice en contraposición a otros procesadores de texto, hoy en día poco frecuentes, en los que se escribía sobre una vista que no mostraba el formato del texto, hasta la impresión del documento. Un ejemplo de formateador de textos que no es WYSIWYG: LaTeX

<http://es.wikipedia.org/wiki/Wysiwyg>

Sobre este documento:

Fecha de publicación: 28 de Marzo de 2007

Autor: Antonio Cobo Cuevas.

Profesor de informática en el I.E.S. Fuente de la Peña

email: antoniocobo@iesfuente.org

Este documento esta publicado bajo licencia GFDL (*GNU Free Documentation License*). Se puede copiar, distribuir y modificar libremente siempre que se incluya esta nota del autor.

Para una información más extensa sobre los términos de licencia consultar la siguiente dirección: <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>