

Dr. Holger Reibold

Scribus 1.2 kompakt

– **Professionelles Desktop
Publishing unter Linux –**

2te aktualisierte und erweiterte Auflage

Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung des Verlags ist es nicht gestattet, das Buch oder Teile daraus in irgendeiner Form durch Fotokopien oder ein anderes Verfahren zu vervielfältigen oder zu verbreiten. Dasselbe gilt auch für das Recht der öffentlichen Wiedergabe.

Der Verlag macht darauf aufmerksam, dass die genannten Firmen- und Markennamen sowie Produktbezeichnungen in der Regel marken-, patent- oder warenrechtlichem Schutz unterliegen.

Verlag und Autor übernehmen keine Gewähr für die Funktionsfähigkeit beschriebener Verfahren und Standards.

© 2005 bomots verlag

Umschlagsgestaltung: bomots verlag

Satz: bomots verlag

Cover: Corbis

Herstellung: Book on Demand GmbH

ISBN: 3-00-014387-4

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1 Der Einstieg	9
1.1 Was ist Scribus?	9
1.2 Was ist Desktop Publishing eigentlich?	10
1.2.1 Die wichtigsten Begriffe.....	11
1.2.2 Typographie.....	11
1.2.3 Schriftfamilien	12
1.2.4 Layout.....	12
1.2.5 Weitere Informationen zum Desktop Publishing.....	12
1.3 Scribus in Betrieb nehmen	13
1.3.1 Systemvoraussetzungen.....	13
1.3.2 Installation	14
2 Der Arbeitsbereich.....	15
2.1 Aufbau der Schnittstelle	16
2.2 Menüleiste.....	17
2.3 Symbolleisten.....	18
2.4 Dokumentenbereich	21
2.5 Statusleiste.....	22
2.6 Werkzeuge im Überblick	23
2.6.1 Eigenschaften.....	23
2.6.2 Übersicht.....	24
2.6.3 Bibliothek	24
2.6.4 Ebenenansicht	25
2.6.5 Seitenpalette.....	25
2.6.6 Lesezeichen	26
2.7 Tastenkombinationen	26
3 Ein erstes Dokument erstellen	29
3.1 Dokument anlegen	29
3.2 Inhalte erzeugen	30
3.3 Dokument speichern/sichern	32
3.4 Textrahmen bearbeiten.....	33
3.5 Dokumenteninformationen.....	40

4	Texte formatieren.....	43
4.1	Stil-Menü	43
4.2	Textformatierungen mit dem Werkzeug Eigenschaften.....	45
4.3	Praxisbeispiele.....	48
4.3.1	Absatzformatierung	48
4.3.2	Zwischenüberschrift einführen	49
4.3.3	Initiale einführen.....	51
4.3.4	Mehrspaltige Textrahmen	53
4.3.5	Farbgestaltung	54
5	Zeichnen	59
5.1	Objekte einfügen und bearbeiten.....	60
5.2	Weitere Objekttypen einfügen.....	65
5.3	Mit Pfaden arbeiten	66
5.4	Polygone einfügen.....	72
5.5	Linien zeichnen	73
5.6	Bezier-Kurven zeichnen	74
6	Erweiterte Gestaltungs- und Hilfsmittel	77
6.1	Text auf Pfad setzen	77
6.2	Bild im Hintergrund	79
6.3	Hilfslinien und Raster.....	83
6.4	Umgang mit Farben.....	85
6.5	Mit Vorlagen arbeiten	86
6.6	Tabulatoren	88
6.7	Tabellen erzeugen	89
6.8	Linienstile.....	90
6.9	Suchen und Ersetzen	91
6.10	Elemente über zwei Seiten	92
6.11	Weitere nützliche Funktionen	94
7	Drucken und exportieren	97
7.1	Drucken mit Scribus.....	97
7.2	PDF-Export	100
8	Scribus anpassen.....	107
8.1	Voreinstellungen	108
8.1.1	Allgemeine Voreinstellungen	108
8.1.2	Dokumenten-spezifischen Einstellungen.....	109
8.1.3	Hilfslinien-Einstellungen.....	110
8.1.4	Typografie	111
8.1.5	Werkzeugeinstellungen.....	111

8.1.6	Bibliothekseinstellungen	113
8.1.7	Anzeigeneinstellungen	113
8.1.8	Externe Hilfsprogramme	113
8.1.9	Verschiedenes	113
8.2	Globale Schrifteinstellungen	113
8.3	Silbentrennung	114
9	Tipps & Tricks	115
9.1	PDF-Formulare mit Scribus	115
9.2	Farbmanagement mit Scribus	122
9.3	SVG-Export.....	126
9.4	Scripting	128
10	Ausblick	131
	Anhang	133
	Index.....	135

Vorwort

Das Desktop Publishing-Programm Scribus ist ein Musterbeispiel dafür, was die OpenSource-Gemeinde auf die Beine zu stellen vermag: Ein leistungsfähiges Programm mit alle relevanten Funktionen für den typischen Anwender. Scribus bietet alles, was man von einem DTP-Programm verlangt: Leistungsfähige Text- und Zeichenfunktionen, flexible Gestaltungs- und Formatierungsmöglichkeiten, Export nach PDF und, und, und. Dabei ist das Programm auch noch einfach zu handhaben.

Die vorliegende Dokumentation führt in neun Kapiteln in die Arbeit mit Scribus ein. Das Handbuch ist in enger Zusammenarbeit mit dem Entwickler-Team entstanden. Dessen Kopf, Franz Schmid, hat in den vergangenen Monaten ganze Arbeit geleistet. Das Ergebnis braucht sich auch vor kommerziellen Lösungen nicht zu verstecken.

Bleibt uns nur, Ihnen viel Vergnügen zu wünschen.

Herzlichst,

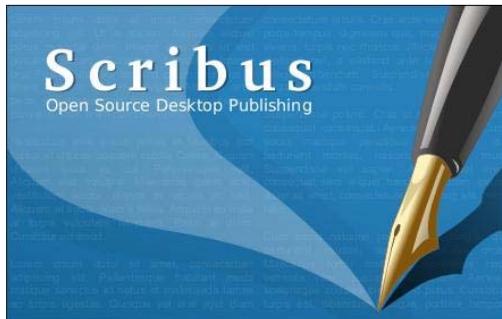
Holger Reibold

1 Der Einstieg

Mit beachtlichem Tempo entwickeln sich nun endlich auch so genannte Produktivitätsapplikationen für den Linux-Desktop. Erst wenn ernstzunehmende Alternativen zu MS Office & Co. für Linux verfügbar sind, wird sich Linux auch im professionellen Desktop-Bereich durchsetzen können. Bislang mangelte es insbesondere an Alternativen für die Desktop Publishing-Programme Pagemaker, Quark XPress und Indesign. Diese Lücke schließt nun das von Franz Schmid entwickelte Scribus. Scribus orientiert sich laut Schmid an der Funktionalität von Quark XPress 4. Er berücksichtigt dabei auch interessante und nützliche Funktionen von Indesign und Pagemaker.

1.1 Was ist Scribus?

Scribus zählt wie die oben genannten Windows-Programme zur Kategorie der Desktop Publishing-Werkzeuge. Diese Tools dienen der Gestaltung von Druckvorlagen, wie sie für das Erstellen von Handzetteln, Prospekten, Büchern etc. verwendet werden. Sie kombinieren Text und Grafiken und erlauben außerdem das exakte Setzen der verwendeten Elemente. Ein wichtiger Aspekt ist die so genannte WYSIWYG-Entwicklung (What you see is what you get): Die Bildschirmdarstellung entspricht weitgehend dem Druckergebnis.



Das Scribus-Logo.

Scribus will dem Anwender ein einfach zu handhabendes Programm zur Verfügung stellen, mit dem sich professionelle Dokumente erstellen lassen. Insbesondere das Erzeugen von druckfertigen PDF-Dokumenten ist möglich. Dazu stehen umfangreiche EPS und PDF-Import-/Exportfunktionen, Farbseparierung sowie ein nahezu vollständiges ICC-Farbmanagement zur Verfügung.

Scribus unterstützt alle relevanten Grafikformate und auch den SVG-Import und -Export. Für das Drucken steht ein eigener PostScript Level 3-Treiber zur Verfügung, der PostScript Level 2 vollständig und Level 3 in weitem Umfang unterstützt. Das von Scribus erzeugte Dateiformat ist XML-basiert. Der Vorteil: Bei einem Systemcrash können im Unterschied zu proprietären Formaten beschädigte Dokumente zumindest teilweise mit einem einfachen Texteditor wieder hergestellt werden. Scribus unterstützt unter der KDE 3.x außerdem Drag&Drop.

Die vorliegende Version 1.2 deckt bereits alle typischen Funktionen klassischer Desktop Publishing-Programme ab. Wenn die Entwicklung in einem ähnlich schnellen Tempo weitergeht, kann Scribus in absehbarer Zeit kommerzielle Lösungen nahezu vollends ablösen – und das alles zum Nulltarif. Zum Vergleich: Pagemaker kostet ca. 900, Indesign 1.200 und Quark XPress gar satte 2.000 EUR.

Nicht minder interessant: Scribus ist auch mit deutscher Menüführung verfügbar. Das Programm erkennt bei der Installation die verwendete Sprachvariante des Linux-Systems.

1.2 Was ist Desktop Publishing eigentlich?

Bevor wir uns der Scribus-Praxis widmen, kommen wir kurz auf Desktop Publishing (DTP) und das, was damit verknüpft ist, zu sprechen. Ein Grundverständnis der DTP-spezifischen Begriffe ist Voraussetzung für die erfolgreiche Arbeit mit Scribus. Unter dem Begriff Desktop Publishing versteht man das Erstellen von reproduktionsfähigen Druckvorlagen unter Verwendung eines typischen PCs samt DTP-Programm und der erforderlichen Peripherie wie Scanner und Drucker. DTP erweitert dabei die klassischen Textverarbeitungsfunktionen um die Elemente Grafik und Layout. Ein weiterer wichtiger Bestandteil ist die so genannte Typographie (Schriftauszeichnung).

1.2.1 Die wichtigsten Begriffe

Ziel des Desktop Publishings ist es, Inhalte durch eine ansprechende Gestaltung, Form und Präsentation besser zu vermitteln (verkaufen). Ob man nun einen Flyer oder ein Magazin gestaltet, ist dabei zweitrangig. Wichtig ist, wie man seine Inhalte kommuniziert.

Eben diese Anforderungen lassen sich dank DTP-Programmen vergleichsweise einfach realisieren. Tools wie Scribus führen zu einer deutlichen Vereinfachung der Arbeitsabläufe, da die erforderlichen Schritte von der Textproduktion bis zur Herstellung der druckfähigen Textvorlage von einem Anwender an einem Arbeitsplatz durchgeführt werden. Durch die flexiblen Funktionen, die DTP-Programme bieten, ist man zudem sehr schnell und flexibel, wenn Änderungen in letzter Minute durchgeführt werden müssen. Da DTP-Programme typischen Textverarbeitungen ähnlich sind, ist auch die Einarbeitungszeit überschaubar.

Problematischer ist allerdings, dass für die Gestaltung professioneller Dokumente typographische und gestalterische Grundkenntnisse erforderlich sind. Wer ein Gespür für diese Form der digitalen Kommunikation mitbringt, wird andererseits DTP-Programme kaum missen wollen.

1.2.2 Typographie

Wenden wir uns kurz der Typographie zu. Sie beschreibt all das, was mit der Schrift zu tun. Ein wichtiger Begriff ist der der Schriftart. Eine Schriftart ist ein vollständiger Zeichensatz (Groß- und Kleinbuchstaben, Ziffern, Satz- und Sonderzeichen) mit einem einheitlichen Charakter. Auch der Begriff der Schriftschnitte taucht immer wieder auf. MS Word-Anwender kennen ihn auch als Stil.

Die klassischen Effekte der Typographie sind die Formatierungen *normal* (plain), *kursiv* (italic), *fett* (bold) und die Mischung *fett und kursiv* (bold italic). Auch Stileffekte wie Kapitälchen, Konturschrift und schattierte Schriften werden häufig als Gestaltungsmittel eingesetzt.

1.2.3 Schriftfamilien

Ein weiterer zentraler Begriff ist der der Schriftfamilien. Man bezeichnet alle Schriftschnitte einer Schriftart als Schriftfamilie. Dabei unterscheidet man zwischen serifenbetonten und serifenlosen Schriften. Die serifenbetonte wie beispielsweise Times New Roman wirken eher klassisch. Sie eignen sich insbesondere für längere Textpassagen. Serifenlose Schriften wie beispielsweise Helvetica (Arial unter Windows) wirken moderner. Sie haben einen eher sachlichen Touch und werden daher häufig in Titeln oder auch bei Gebrauchsanweisungen verwendet. Die Schriftgröße wird in typographischen Punkten angegeben.

1.2.4 Layout

Unter Layout versteht man die Gestaltung eines Dokuments oder einer wie auch immer gearteten Seite. Wichtig für das Seitenlayout sind der Seitenaufbau und die Seitenränder. Dabei gibt es zwischen einseitigen Seiten und doppelseitig bedruckten Buchseiten Unterschiede. Bei Doppelseiten ist zusätzlich zum normalen Rand ein so genannter Bundsteg notwendig. Es schafft Platz für die Bindung.

Beim Seitenlayout sollte man darauf achten, das die Seite einen „ausgewogenen und ruhigen Gesamteindruck“ macht. Bei der Anordnung von Texten und Bildern sollte auf den so genannten Lesefluss geachtet werden. Man liest von links oben nach rechts unten.

1.2.5 Weitere Informationen zum Desktop Publishing

Im Rahmen einer Programmdokumentation kann man natürlich einen umfangreichen Themenkomplex, wie es DTP ist, natürlich nur anreißen. All jenen, die das erste Mal mit einem DTP-Programm arbeiten, seien für vertiefende Informationen zwei Bücher empfohlen:

DTP für alle von Zillner und Ömer

Preis: EUR 25,50

Falter Verlag

ISBN: 3854392370

DTP druckreif von Daniel Graefen

Preis: 15,50 EUR

Rowohlt Taschenbuch

ISBN: 3499600900

DTP-Kenntnisse lassen sich außerdem durch die aufmerksame Analyse von Zeitschriften festigen. Gerade Frauenzeitschriften tun sich durch – wie ich finde gut aufbereitetes Layout hervor. Aber das ist natürlich immer auch eine Frage des Geschmacks und der Ziele/Zielgruppe.

1.3 Scribus in Betrieb nehmen

Genug der Vorrede. Wenden wir uns der Praxis zu. In diesem Abschnitt widmen wir uns der Inbetriebnahme von Scribus. Hier geht es darum, welche Voraussetzungen eine Linux-Installation für die Ausführung von Scribus erfüllen muss. Um Scribus einsetzen zu können, holt man sich zunächst einmal das Scribus-Paket, das über die Scribus-Homepage (ahnews.music.salford.ac.uk:82) zum Download bereitsteht.

1.3.1 Systemvoraussetzungen

Es sind folgende Systemvoraussetzungen für Scribus Version 1.2 und höher zu erfüllen:

- QT Version 3.03 oder höher. Version 3.1.2 oder 3.2.x werden empfohlen.
- Ghostscript Version 6.53, Version 8.0 (oder höher) wird empfohlen.
- Postscript (Type1) Fonts or True Type Fonts
- GCC 3.x+. Franz Schmid empfiehlt GCC 3.2 (oder höher)

Optionale Bibliotheken für die erweiterten Features von Scribus:

- LittleCMS Library Version 1.09 oder höher. Version 1.11 wird empfohlen.
- ICC-Profile für die Verwendung von Farbmanagement
- FreeType 2.1.0 oder höher

Die Hardwarevoraussetzungen sind recht bescheiden. Ein durchschnittlicher Pentium mit 128 MB RAM reicht nach meinen Erfahrungen durchaus aus, sofern man nicht aufwändige Grafiken importiert. Die Anforderungen sind eine Wohltat für all jene, die Erfahrungen mit Indesign & Co. gesammelt haben.

1.3.2 Installation

Sind die Systemvoraussetzungen erfüllt, so kann man sich der Installation widmen. Nach dem Download des Scribus-Archivs entpackt man dieses in ein Verzeichnis seiner Wahl. Dann wechselt man in dieses und gibt zunächst folgendes Kommando ein:

```
./configure
```

Es folgt das Kommando:

```
make
```

Mittels *su* macht man sich zu *root*. Abschließend ruft man folgendes Kommando auf:

```
make install
```

Nun kann Scribus gestartet werden. Dazu führt man einfach folgenden Befehl aus:

```
scribus
```

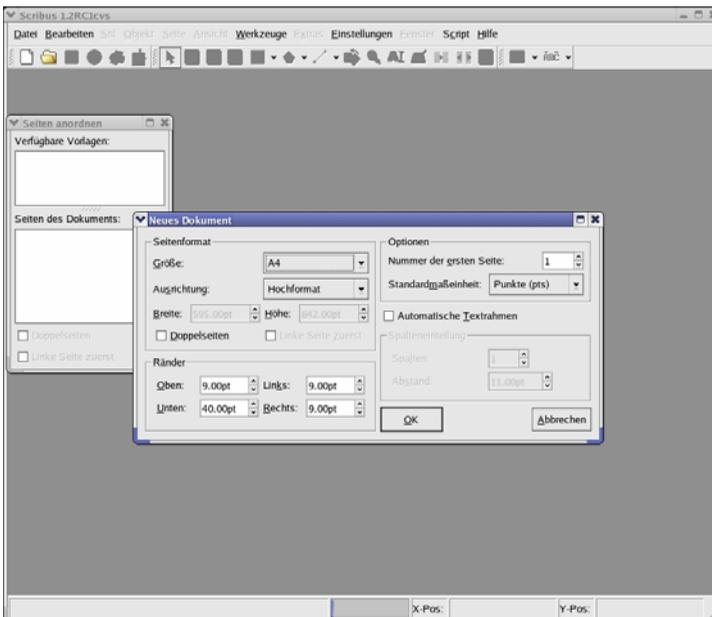
Das DTP-Programm startet und präsentiert seine Benutzeroberfläche. Für die Zukunft empfiehlt es sich, eine Verknüpfung zu *scribus.desktop* auf dem Desktop oder in der Startleiste zu erzeugen, um das Programm einfacher starten zu können.

Im Download-Bereich der Scribus-Homepage findet man übrigens auch verschiedene Dokumentationen. Die bislang umfangreichste Dokumentation ist die Englischsprachige. Sie besitzt die Dateibezeichnung *scribus-i18n-en.tar.gz*. Auch sie wird mittels *./configure*, *make* und *make install* installiert. Nach der Installation ist sie über *Hilfe > Handbuch* verfügbar.

2 Der Arbeitsbereich

Unternehmen wir zunächst eine erste Tour durch Scribus. In diesem Kapitel lernen Sie die Benutzerschnittstelle, deren allgemeinen Aufbau und die wichtigsten Aktionen kennen. Außerdem erhalten Sie einen Überblick über die verfügbaren Werkzeuge und Hilfsmittel. Spielen Sie einfach ein wenig mit den hier vorgestellten Funktionen.

Beim ersten Start präsentiert Scribus einen nackten, genauer einen grauen Arbeitsbereich. Um ein neues Dokument zu erstellen, führt man den Befehl *Datei*>*Neu* aus oder aber man klickt auf das zugehörigen Icon (das erste links). Nachstehende Abbildung präsentiert sich, wenn man ein erstes Dokument erzeugt.

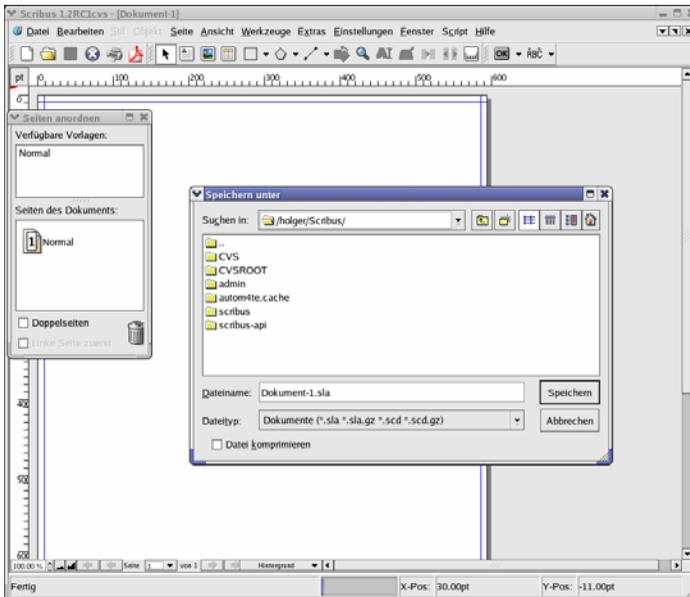


Scribus präsentiert seine Schnittstelle nach der ersten Installation.

Im Dialog *Neues Dokument* bestimmt man das gewünschte Papierformat, die Ränder und weitere Optionen wie Seitennummerierung und Textrahmen. Über die Schaltfläche *OK* erzeugt man das erste Dokument. Scribus präsentiert nun ein leeres Arbeitsblatt, das es mit Leben zu füllen gilt.

2.1 Aufbau der Schnittstelle

Schauen wir uns die Scribus-Schnittstelle genauer an. Scribus präsentiert standardmäßig eine dreiteilige Benutzeroberfläche. Im oberen Bereich findet man die Menü- und Symbolleisten. Darunter findet man den eigentlichen Dokumentenbereich, in dem die Dokumentenentwicklung erfolgt. Man spricht bei DTP-Programmen gelegentlich auch von der Montagefläche. Im unteren Fensterbereich findet man die Statuszeile.



Ein erstes Dokument entsteht mit Scribus und wird gespeichert.

Wie man es von anderen Desktop-Applikationen kennt, sind die wichtigsten Funktionen über die Symbolleiste verfügbar. Sie ist in der Regel das wichtigste Werkzeug. Darüber stehen weitere Funktionen über die Menüleiste zur Verfügung.

Besondere Beachtung verdienen bei Scribus die Werkzeuge, die über das Menü *Werkzeuge* verfügbar sind.

Scribus besitzt drei Symbolleisten: *Datei*, *Werkzeuge* und *PDF-Tools*. Diese Leisten findet man standardmäßig unterhalb der Menüleiste. Sie können allerdings beliebig auf dem Desktop platziert werden. Dazu klickt man mit der Maus auf den Leistenhalter im linken Symbolleistenbereich (er wird gestrichelt dargestellt).

Zum Verschieben hält man einfach die Maustaste gedrückt und verschiebt sie an die gewünschte Position. Um eine Leiste aus bzw. wieder einzublenden, klickt man mit der rechten Maustaste auf eine Leiste und aktiviert bzw. deaktiviert die gewünschte Leiste. Über den Befehl *Aufräumen* ordnet man verschobene Leisten wieder nebeneinander an.

2.2 Menüleiste

Die wichtigsten Funktionen der Menüleiste fasst nachstehende Tabelle zusammen:

Menübefehl	Beschreibung
Datei	Dieses Menü dient dem Öffnen bestehender Dokumente, dem Erzeugen neuer Inhalte, dem Speichern, Importieren bzw. Exportieren, dem Festlegen Dokumentenspezifischer Einstellungen, dem Drucken und dem Beenden von Scribus.
Bearbeiten	Über dieses Menü macht man vorgenommene Änderungen rückgängig, schneidet aus, kopiert, setzt ein, löscht und wählt aus. Außerdem stehen hier die Farbeinstellungen, Stilvorlagen, Linienstile, Musterseiten und JavaScripts zur Verfügung.
Stil	Hier legt man die Stileigenschaften für die markierten Objekte fest. Dazu gehören Schriftart, Größe, Stilvariante, Ausrichtung, Farbe und Tonwert.
Objekt	Über dieses Menü nimmt man Modifikationen an Objekten vor, dupliziert oder löscht sie. Hier lassen sich Objekte gruppieren und sperren. Ein weiterer wichtiger Funktionsbereich: Das Anordnen auf Ebenen (Hintergrund, Vordergrund). Auch Abstände können definiert werden. Schließlich stehen verschiedene Formen-spezifische Einstellungen zur Verfügung.

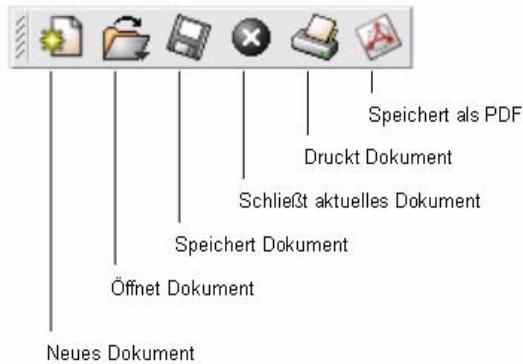
Menübefehl	Beschreibung
Ansicht	Hier bearbeitet die man die Ansicht der Dokumente, verkleinert oder vergrößert sie. Über dieses Menü nimmt man auch Rahmen- und Ränder-spezifische Einstellungen vor.
Werkzeuge	Über das Menü Extras stehen insgesamt acht Werkzeuge zur Verfügung: Eigenschaften, Übersicht, Bibliothek, Ebenen, Seitenpalette und Lesezeichen.
Extras	Hier findet man die Funktionen Bildübersicht, Silbentrennung, Sonderzeichen einfügen und Druckvorschau.
Einstellungen	Hier aktiviert man bzw. deaktiviert man die Werkzeugeleisten, bearbeitet die Programmeinstellungen, Schriftarten, Silbentrennung und Tastaturkombinationen.
Fenster	Über dieses Menü legt man die Anordnung der Fenster fest. Die können überlappend oder nebeneinander präsentiert werden.
Script	Über dieses Menü führt man Skripts aus und zeigt die Konsole an.
Hilfe	Über das Hilfemenü sind schließlich das Handbuch (so es installiert ist) und die Programminformationen verfügbar.

2.3 Symbolleisten

Über die Symbolleisten stehen die wichtigsten Scribus-Funktionen per Mausclick zu Verfügung. Scribus kennt drei Symbolleisten:

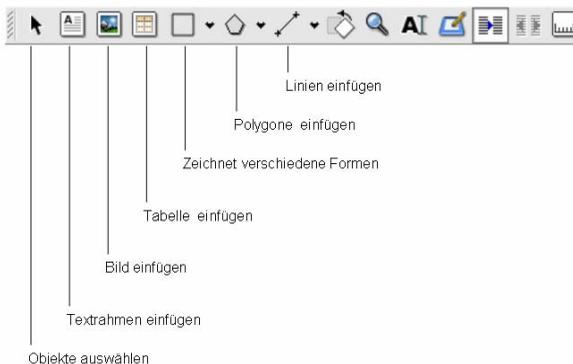
- Datei
- PDF-Tools
- Werkzeuge

Über die Leiste *Datei* führt man typische Datei-bezogene Aktionen wie das Erzeugen neuer Dokumente, das Öffnen und Speichern, das Schließen und das Drucken aus. Außerdem erlaubt sie das Speichern als PDF-Dokument. Nachstehende Abbildung zeigt die Leiste *Datei*:

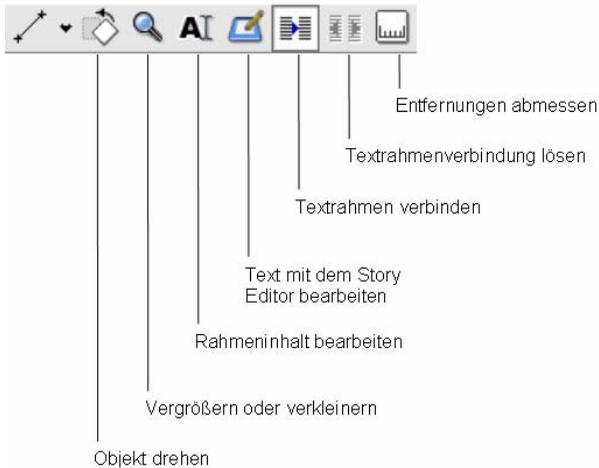


Die Symboleiste *Datei* und ihre Funktionen.

Über die Werkzeug-Symboleiste stehen die wichtigsten Scribus-Werkzeuge zur Verfügung. Hierzu gehören beispielsweise Elementauswahl, Rahmen, Ansicht, Textrahmen, Bildrahmen und verschiedene Zeichenfunktionen. Die Funktionen fassen die beiden nachstehenden Grafiken zusammen.

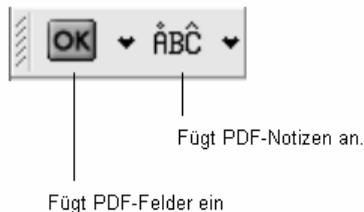


Die Symboleiste *Werkzeuge*, Teil 1.



Die Symbolleiste Werkzeuge, Teil 2.

Schließlich verfügt Scribus über die PDF-Werkzeugleiste. Sie ist in nachstehender Abbildung dargestellt. Über sie können PDF-Felder und -Notizen eingeführt werden. Über das Häkchen neben der jeweiligen Schaltfläche greift man auf die verschiedenen Felder wie beispielsweise Schaltfläche, Textfeld, Kontrollkästchen bzw. die beiden Notiztypen *Text* und *Verknüpfung* zu.



Die PDF-Werkzeugleiste.

Die Leisten können beliebig auf dem Linux-Desktop platziert werden. Dazu führt man den Mauszeiger auf den „Leistenhalter“ im linken Leistenbereich, zieht die Leiste auf den gewünschten Platz und lässt die Maustaste los. Klickt man mit der rechten Maustaste auf eine Leiste, so können die verschiedenen Leisten ein- bzw. ausgeblendet werden.

Mit der rechten Maustaste steht auch die Funktion *Aufräumen* zur Verfügung. Mit ihr ordnet man die Leisten unterhalb der Menüleiste automatisch nebeneinander an – so sie sich denn in der Nähe der Menüleiste befinden.

2.4 Dokumentenbereich

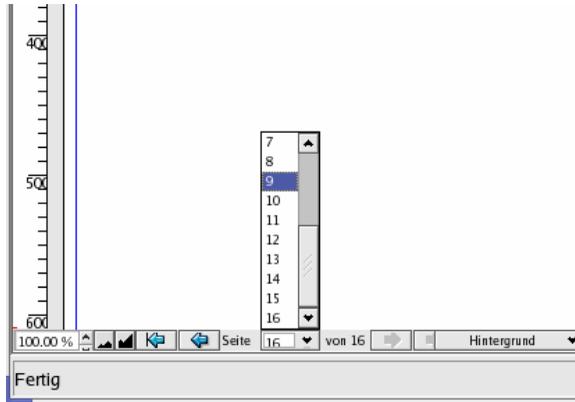
Im so genannten Dokumentenbereich findet die eigentliche gestalterische Arbeit statt. Dieser Bereich stellt wichtige Werkzeuge und Funktionen für das Gestalten von Dokumenten zur Verfügung. Die Wichtigsten sind sicherlich die Lineale, mit deren Hilfe man Elemente pixelgenau auf dem Dokument platzieren kann.

Die Entwicklung erfolgt nach einem einfachen Prinzip. Über die Werkzeugleiste wählt man die gewünschten Objekte wie beispielsweise einen Textrahmen aus. Mit dem Mauszeiger platziert man diesen innerhalb des Dokuments. Dazu klickt man auf den Ausgangspunkt und zieht dann den Rahmen, indem man die Maustaste gedrückt hält. Der Rahmen oder das jeweilige Objekt kann später exakt positioniert und weiter gestaltet werden.

Für die Objektbearbeitung verwendet man am besten wieder die rechte Maustaste. Ein Klick auf das gewünschte Objekt öffnet je nach Objekttyp unterschiedliche Funktionen. Neben den Standardfunktionen *Ausschneiden*, *Kopieren* und *Löschen* sind meist weitere Funktionen für die *Reihenfolge* und das *Sperren* verfügbar. Bei einer Textbox sind zusätzlich die Funktionen *Text laden*, *PDF-Notiz* und – *Leesezeichen* verfügbar. In späteren Kapiteln kommen wir auf die Einzelheiten zu sprechen.

Im unteren Dokumentenbereich findet man die Zoom-Funktion, mit der man die Ansicht der aktuellen Entwicklung verkleinern bzw. vergrößern kann. Hier findet man auch die Seitenangabe und Hintergrundinformation. Über die Seitenangabe kann man bequem zu einer anderen Seite wechseln. Dazu klickt man einfach auf die Seitenangabe und wählt im Popup-Menü die gewünschte Seite aus.

Die Ansichten können auch über das Menü *Ansicht* bearbeitet werden. Dort aktiviert man beispielsweise die Ansichten *Ganze Seite*, *50-*, *75-* oder *200prozentige Ansicht* sowie *Originalgröße* und *Miniaturen*. Die Bezeichnungen sind weitgehend selbsterklärend und bedürfen daher keiner weiteren Beschreibung.



Ein Ausschnitt des Dokumentenbereichs und die Seitenanzeige.

Innerhalb des Dokumentenbereichs können mehrere Dokumente gleichzeitig geöffnet werden. Jedes dieser Dokumente kann in seiner Darstellung verändert werden. Jedes Dokument besitzt in der rechten oberen Ecke die Schaltflächen *Minimieren*, *Wiederherstellen* und *Schließen*. Über das Menü *Fenster* können geöffnete Dokumente überlappend und gekachelt auf dem Dokumentenbereich angeordnet werden.

2.5 Statusleiste

Die Statuszeile bietet drei Informationen. Sie meldet den Programmstatus (bereit), zeigt einen Laufbalken und die Koordinaten des Mauszeigers an. Durch einen Klick in die linke obere Ecke des Dokumentenbereichs kann man das Format für die Positionsangaben verändern. Es stehen Punkt, Millimeter und Inch zur Verfügung.

2.6 Werkzeuge im Überblick

Scribus stellt Ihnen eine Vielzahl von Werkzeugen für die Entwicklung Ihrer Dokumente zur Verfügung. Bevor wir uns im nächsten Kapitel der Praxis widmen, wollen wir in diesem Abschnitt einen groben Überblick über die Scribus-Werkzeuge geben. Es sind folgende Tools verfügbar:

- Eigenschaften
- Übersicht
- Bibliothek
- Ebenen
- Seitenpalette
- Lesezeichen

Die Werkzeuge sind allesamt über das Menü *Werkzeuge* verfügbar und können über dieses Menü wieder ausgeblendet werden. Im weiteren Verlauf dieses Buches kommen wir immer wieder auf diese Werkzeuge zurück und beschreiben weiterführende Details.

2.6.1 Eigenschaften

Mithilfe der *Eigenschaften* bearbeitet man die Ausdehnungen von geometrischen Elementen, Formen, Bildern, Textbausteinen und Linien. Auch das Bearbeiten der Farben ist damit möglich. Je nach Elementtyp stehen unterschiedliche Bearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung. Bei Textbausteinen können beispielsweise der Schrifttyp, die Größe, die Ausrichtung und die Abstände definiert werden. Bei geometrischen Formen können der Typ, die Pfade und Textspezifische Einstellungen vorgenommen werden. Bei Linien können der Linienstil und End- und Eckenformen verändert werden.



Die Eigenschaften im Einsatz.

2.6.2 Übersicht

Die Übersicht präsentiert einen Überblick über alle Seiten eines Dokuments samt den darin enthaltenen Elementen.

2.6.3 Bibliothek

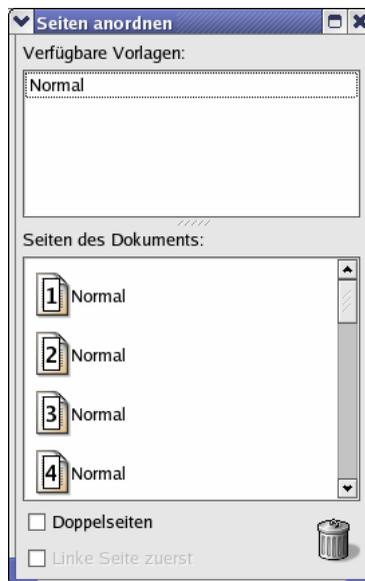
In der Bibliothek werden die einzelnen Elemente eines Dokuments verwaltet. Für jede Seite werden die eingebetteten Objekte samt Typ und zusätzlichen Informationen wie Position und verwendete Schriftart angegebenen. Scribus weist den einzelnen Elementen eine Nummer zu (Objekt 1, Objekt 2 etc.). Ein in der Bibliothek markiertes Objekt wird auch im Arbeitsbereich von Scribus markiert.

2.6.4 Ebenenansicht

Die Ebenenansicht listet die in einem Dokument verfügbaren Ebenen auf. Über die Ansicht können neue Ebenen eingeführt, bestehende gelöscht oder aber eine Ebene nach oben bzw. nach unten verschoben werden.

2.6.5 Seitenpalette

In der Seitenpalette verwaltet man Vorlagen und Seiten eines Dokuments. Das zweigeteilte Fenster listet im oberen Bereich die verfügbaren Vorlagen samt Bezeichnung und im unteren Bereich die Seiten des Dokuments auf. Es steht auch eine Vorschaufunktion zur Verfügung. Außerdem steht eine Doppelseitenfunktion zur Verfügung. Über den in der Palette eingebetteten Mülleimer können Seiten aus einem Dokument entfernt werden.



Mithilfe der Seitenpalette verwaltet man die Seiten und Vorlagen eines Dokuments.

2.6.6 Lesezeichen

Schließlich besitzt Scribus auch eine Lesezeichenverwaltung.

2.7 Tastenkombinationen

Auch wenn man mit grafischen Programmen wie Scribus überwiegend mit der Maus arbeitet, so erweisen sich dennoch Tastenkombinationen immer wieder als sehr hilfreich, um die Arbeit zu vereinfachen und zu beschleunigen. In nachstehender Tabelle sind die verfügbaren Tastenkombinationen zusammengefasst:

Funktion	Tastenkürzel
Neue Datei anlegen	[Strg+N]
Datei öffnen	[Strg+O]
Datei schließen	[Strg+W]
Datei speichern	[Strg+S]
Dateiinformation	[Strg+I]
Datei drucken	[Strg+P]
Programm beenden	[Strg+Q]
Rückgängig machen	[Strg+Z]
Ausschneiden	[Strg+X]
Kopieren	[Strg+C]
Einsetzen	[Strg+V]
Alles auswählen	[Strg+A]
Objekt modifizieren	[Strg+M]
Objekt duplizieren	[Strg+D]
Objekt löschen	[Strg+K]
Objekte gruppieren	[Strg+G]
Gruppe lösen	[Strg+U]
Objekt sperren	[Strg+H]

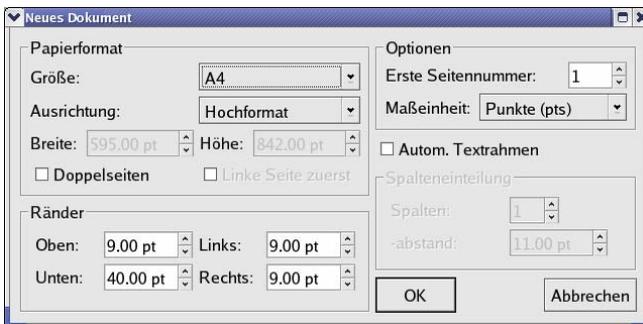
Funktion	Tastenkürzel
Ganze Seite	[Strg+0]
Originalgröße	[Strg+1]
Weiche Trennung	[Strg+-]
Absatz linksbündig	[Strg+L]
Absatz rechtsbündig	[Strg+R]
Absatz zentrieren	[Strg+E]
Seitenzahl einfügen	[Alt+#]

3 Ein erstes Dokument erstellen

Genug der Vorrede. Steigen wir in die Praxis ein. In diesem Kapitel zeigen wir, wie man ein Dokument mit Scribus erstellt, wie man es mit entsprechenden Informationen versieht und wie man typische Aktionen wie das Einfügen von Textbausteinen und Grafiken vornimmt. Außerdem zeigen wir, wie man Elemente manipuliert und wie man Dokumente mit Meta-Informationen versieht.

3.1 Dokument anlegen

Beginnen wir mit dem Anlegen eines neuen Dokuments. Um ein neues Dokument zu erzeugen, führt man den Befehl *Datei > Neu* aus oder aber man klickt auf das zugehörige Icon in der Datei-Symbolleiste. Darauf hin meldet sich der Dialog *Neues Dokument*. In diesem steht eine Vielzahl von Konfigurationsmöglichkeiten für die Dokumentenentwicklung zur Verfügung. Durch den geschickten Einsatz der im Dialog *Neues Dokument* verfügbaren Einstellungen erzeugt man Dokumente mit einem durchgängigen Seitenlayout.



Über den Dialog *Neues Dokument* bestimmt man wesentliche Eigenschaften eines Dokuments.

Hier legt man insbesondere das Papierformat, Rändereinstellungen sowie Seitenoptionen, Rahmen und Spalteneinteilungen fest. Über den Bereich *Papierformat* legt man das Format (DIN A4, DIN A5 etc.), dessen Ausrichtung

(Hoch- oder Querformat) sowie die Dokumentenbreite und -höhe fest. Außerdem legt man fest, ob es sich um Doppelseiten handeln soll oder nicht. Falls ja, kann die linke Seite als erste Seite festgelegt werden. Darunter findet man die Einstellungen für die Dokumentenränder. Dabei können alle vier Ränder eines Dokuments über die Eingabefelder bzw. die zugehörigen Pfeile verändert werden.

Über den Bereich *Optionen* bestimmt man, mit welcher Seitennummer das neue Dokument beginnen soll. Standardmäßig ist es Nummer Eins. Entsteht ein umfangreicheres Werk, das beispielsweise aus mehreren Teilen besteht, so kann man bequem einzelne Kapitel bearbeiten und die Nummerierung entsprechend setzen. Zu den Seitenoptionen gehört auch die Wahl der vom neu zu erstellenden Dokument verwendeten Maßeinheit. Dabei stehen die Einheiten Punkte (pts), Millimeter (mm), Zoll (in) und Picas (p) zur Auswahl.

Zur Erläuterung: Der Punkt ist eine in der Typografie verwendete Maßeinheit. Die Maßeinheit Punkt bezieht sich auf die Höhe eines gedruckten Zeichens. Ein Punkt entspricht ca. 0,0357 cm (1/72 Zoll). Ein Zoll (2,54 cm) umfasst ca. 72 Punkte. Pica ist eine weitere in der Typografie gebräuchliche Maßeinheit. Sie entspricht etwa 1/6 Zoll (0,42 cm). Ein Pica sind 12 Punkte. In Großbritannien und den USA ist ein Pica 0,166 Zoll. Bei PostScript-Druckern entspricht eine Pica genau 1/6 Zoll.

Unterhalb der Optionen kann der automatische Textrahmen aktiviert werden. Ist diese Option aktiv, so können unter Spalteneinteilungen weitere Details wie die Anzahl der Spalten und deren Abstand bestimmt werden. Hat man die Rahmenbedingungen für das Dokument gewählt, so klickt man auf *OK*, um das neue Dokument zu erzeugen. Scribus präsentiert entsprechend den gewählten Optionen ein leeres Blatt, das es nun mit Leben zu füllen gilt.

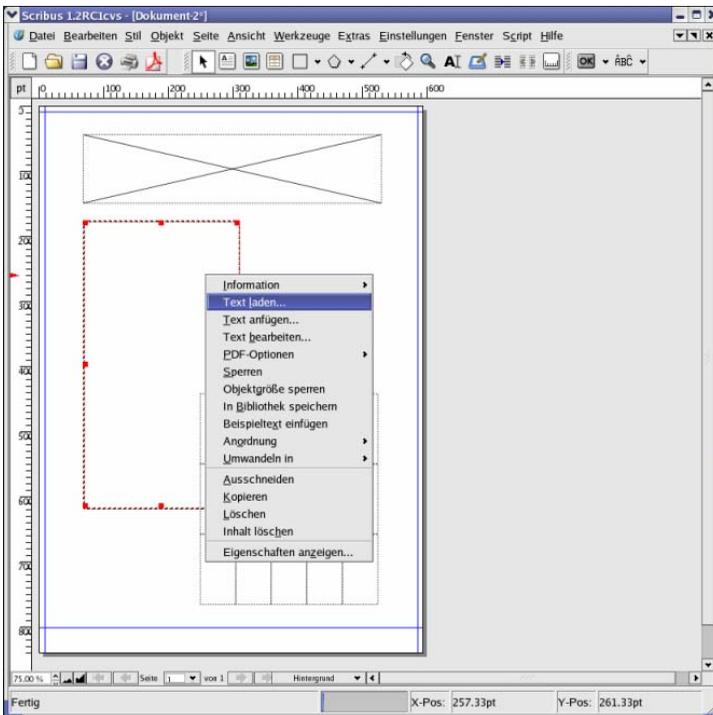
3.2 Inhalte erzeugen

Um die Funktionen von Scribus praxisnaher beschreiben zu können, soll im Folgenden ein einfaches Dokument erzeugt werden. Über die Werkzeuggestreife fügt man typische Elemente wie Text- und Bildrahmen ein. Fügen wir also in unser erstes Dokument einen Bild und zwei Textrahmen ein. In allen drei Fällen klickt man zunächst auf das gewünschte Objekt in der Werkzeuggestreife. Man platziert den Mauszeiger per Mausklick am Ausgangspunkt des Rahmens und zieht diesen dann grob auf die gewünschte Ausdehnung. Entsprechend geht man mit dem

Bildrahmen vor. Die Rahmen werden durch eine gestrichelte Linie gekennzeichnet. Der Bildrahmen verfügt zusätzlich über zwei Diagonalen, die die Ecken miteinander verbinden.

Um einen Rahmen mithilfe der Maustaste in seiner Ausdehnung zu verändern, markiert man diesen zunächst und verändert dann die Größe über die rot markierten Halter. Um die Lage in dem Dokument zu verändern, klickt man einfach mit dem Mauszeiger auf einen Rahmen und verschiebt das Objekt an die gewünschte Position.

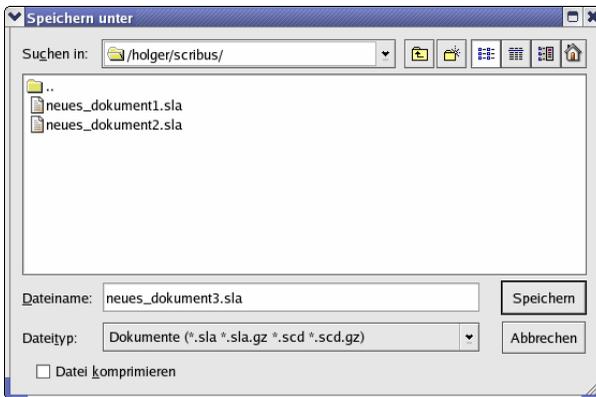
Die weitere Vorgehensweise ist von verschiedenen Punkten abhängig. In der Regel legen Layouter zunächst die grobe Gestaltung und Platzierung der Komponenten fest und widmen sich erst in Folgeschritten den Feinheiten. Meist positioniert man die Rahmen, bevor man sie mit weiteren Elementen oder Inhalten füllt.



Die grobe Aufteilung der Seite gilt es nun mit Inhalten zu füllen.

3.3 Dokument speichern/sichern

Bevor wir das Dokument und die erzeugten Rahmen mit weiteren Informationen füllen, wollen wir unsere bisherige Arbeit sichern. Dazu speichern wir das Dokument über den Menübefehl *Datei > Sichern unter ...*. In dem zugehörigen Dialog bestimmt man den Speicherort, den Dateiname sowie den Dateityp. Außerdem kann man die Komprimierung aktivieren, um Speicherplatz zu sparen. Scribus bietet die Dateitypen *SLA* und *SCD* sowie deren komprimierten Varianten an.



Der „Speichern unter“-Dialog von Scribus.

Versucht man, ein Dokument, das noch nicht gespeichert wurde, zu schließen, stellt Scribus den Anwender vor die Wahl, ob man das Dokument jetzt speichern, abbrechen oder Scribus verlassen will. Versucht man, ein Dokument unter einer bestehenden Bezeichnung zu speichern, so gibt Scribus eine Warnmeldung aus, in der der Anwender gefragt wird, ob er das bestehende Dokument tatsächlich überschreiben will.

Während der Entwicklung sollte man außerdem von Zeit zu Zeit die Funktion *Sichern* ausführen bzw. die zugehörige Schaltfläche in der Datei-Symbolleiste anklicken, um die geleistete Arbeit zu sichern. So verhindert man, dass vorgenommene Änderungen an einem Dokument versehentlich verloren gehen. Scribus kann die geleistete Arbeit auch alle x Minuten automatisch speichern. Die zugehörigen Einstellungen findet man in den Programmeinstellungen (siehe Kapitel 8).

Sollte man während der Entwicklung dennoch eine Aktion durchgeführt haben, die man direkt rückgängig machen möchte, so verwendet man den Menübefehl *Bearbeiten* > *Rückgängig: Aktionsbeschreibung* oder aber die Tastenkombination *Strg+Z*.

3.4 Textrahmen bearbeiten

Nach dem Einfügen eines Textrahmens geht es im nächsten Schritt darum, diesen mit Inhalten zu füllen. Dazu klickt man beispielsweise mit der rechten Maustaste auf den Rahmen und führt den Befehl *Text laden* aus, um bestehenden Text einzufügen. Man kann auch direkt nach dem Einfügen des Rahmens mit der Eingabe des Textes beginnen.

Scribus unterstützt verschiedene Möglichkeiten zum Einfügen von Text in einen Textrahmen:

- Man gibt den Text direkt in das Feld ein.
- Man importiert den Text aus einer bestehenden Textdatei.
- Man verwendet den so genannten Story-Editor
- Man zieht den Textbaustein aus einer anderen KDE-Applikation per Drag&Drop in das Textfeld.

Um den Text unmittelbar nach dem Erzeugen des Textfeldes in den Textrahmen einzufügen, klickt man zunächst auf das Symbol *Rahmeninhalt bearbeiten* (es zeigt den Cursor mit einer Hand) und platziert dann den Cursor im Textrahmen. Dann beginnt man mit der Eingabe des Textes. Über diese Funktion ist auch das nachträgliche Bearbeiten oder Ergänzen von Textbausteinen möglich. Will man etwa eine Zeile aus einem Textrahmen entfernen, so zieht man einfach den Cursor über die gewünschte Zeile und entfernt sie. Ähnlich nimmt man Änderungen an bestehendem Text vor.

Das Einfügen von neuem Text mit der Funktion *Rahmeninhalt bearbeiten* ist, wie wir gesehen haben, recht einfach. Ähnlich einfach ist es, wenn man bestehenden Text in einen Textrahmen einfügen will. Dazu klickt man mit der rechten Maustaste auf den Textrahmen und führt den Befehl *Text laden* aus. Scribus öffnet den typischen Öffnen-Dialog, über den man das bestehende Textdokument auswählt. Bislang ist leider nur der Import von Textdateien möglich.

Noch flexibler ist man, wenn man den Story Editor zu Hilfe nimmt. Man öffnet diesen entweder durch einen Klick auf die zugehörige Schaltfläche in der Werkzeug-Symbolleiste, oder aber man markiert einen Textrahmen und führt das Kommando *Text bearbeiten* aus.

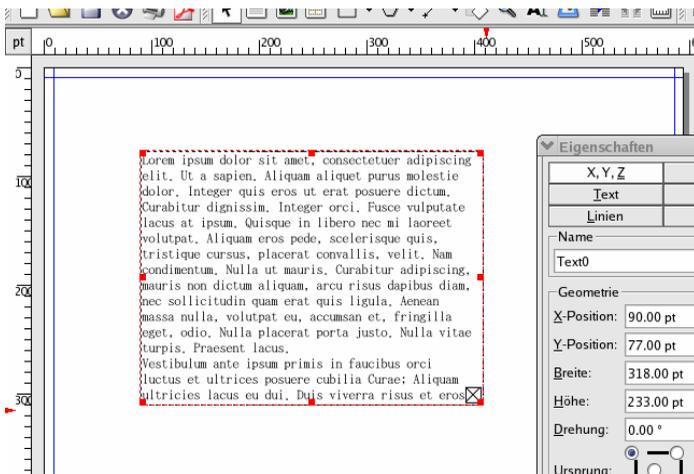
Der Story Editor ähnelt inzwischen fast schon einer kleiner Textverarbeitung. Er besitzt die typischen Menü- und Symbolleisten, wie man die von Textverarbeitungen kennt. Dabei kann man alle gängigen Formatierungen nutzen, um Text beispielsweise links oder rechtsbündig auszurichten, Blocksatz zu verwenden, Inhalte hoch oder tief stellen etc. Auch die Suchen und Ersetzen-Funktion steht im Story Editor zur Verfügung. Über den linken Auswahlbereich greift man zudem auf Stilvorlagen zurück.



Der Story Editor dient dem Editieren von Textbausteinen.

Im unteren Bereich des Story Editors findet man verschiedene Statusinformationen wie beispielsweise *Aktueller Absatz* mit Angabe der Wort und Zeichenanzahl und *Gesamt* mit der Angabe der Absätze des Textrahmens, der Anzahl der Wörter und Zeichen.

Ist ein Text zu lang, um ganz in einen Textrahmen zu passen, so zeigt Scribus dies durch ein kleines Kreuz in der unteren rechten Ecke des Textframes an. In einem solchen Fall vergrößert man einfach den Rahmen – so dies denn bei den Layoutplanungen möglich ist – oder aber man verkettet mehrere Rahmen mithilfe des Verkettete Textrahmen-Symbols.

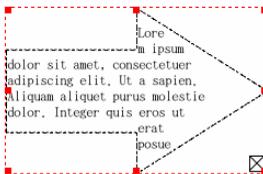


Ein Textrahmen mit „überlangem“ Inhalt.

Dazu legt man einen weiteren Textrahmen an und markiert diesen. Dann klickt man anschließend mit dem Verkettungswerkzeug auf den anderen Rahmen. Ist ein eingefügter Text für einen dieser Rahmen zu lang, fließt er nun automatisch in dem anderen Rahmen weiter. Um die Verkettung wieder aufzulösen, klickt man einmal mit dem Verkettungswerkzeug auf einen der verketteten Rahmen.

Ein Textrahmen besitzt standardmäßig eine rechtwinkelige Ausdehnung. Das mag für die meisten Aufgaben genügen. Was aber, wenn man die Form anpassen möchte? Auch das ist kein Problem. Dazu markiert man einfach den Textrahmen, öffnet die Eigenschaften, aktiviert *Form* und wählt unter *Form* die neue Form aus. Nachstehende Abbildung zeigt ein Beispiel, wie aus einem rechteckigen Textrahmen ein Pfeil mit Textinhalt entsteht.

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



Eigenschaften

X, Y, Z	Form
Text	Bild
Linien	Farben

Form: →

Form bearbeiten...

Ecken abunden: 0,0 pt

Abstand des Textes

Spalten: 1

Abstand: 0,0 pt

Oben: 1,0 pt

Unten: 1,0 pt

Links: 1,0 pt

Rechts: 1,0 pt

Tabulatoren...

Text umfließt Rahmen
 Bounding Box benutzen
 Objektmix benutzen

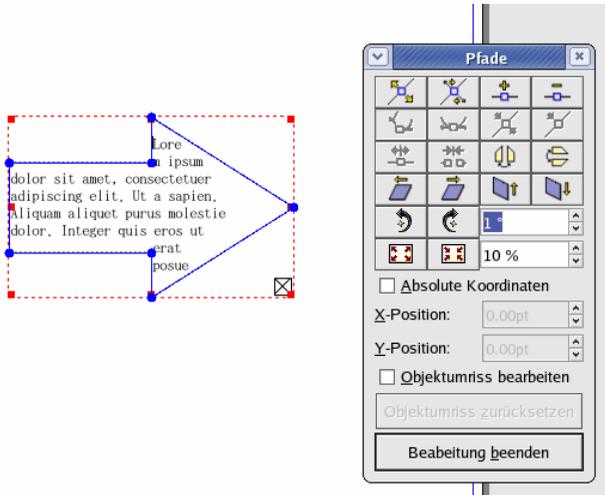
Der rechteckige Textrahmen hat seine Gestalt in einen Pfeil verändert.

Noch spannender wird die Angelegenheit, wenn man im Eigenschaftenfenster auf *Form bearbeiten* klickt. In diesem Fall öffnet sich der Dialog *Pfade*. Der Textrahmen verändert ebenfalls sein Aussehen und wird neben der bereits bekannten roten Umrandung durch eine weitere, eine blaue Linie umfasst. Diese blaue Linie samt den darauf liegenden runden Haltern dient dem freien Verändern der Textrahmenform.

So kann man nun die Halter dazu verwenden, den Textrahmen die wundersamsten Gestalten zu verpassen. Ein einfaches Beispiel zeigt nachstehende Abbildung. Doch damit nicht genug. In der Praxis erweist sich die Pfad-Funktion als echtes Highlight. Sie erlaubt beispielsweise das Verschieben der Kontrollpunkte sowie das Hinzufügen und Löschen bestehender Knoten.

Das unabhängige Verschieben ist ebenso möglich, wie das symmetrische Verschieben. Selbst Polygon-Züge und Bezier-Kurven, Spiegelungen und Scherungen werden von der Pfad-Funktion unterstützt. Im unteren Dialog-Bereich wird zudem die aktuelle Position eines Kontrollpunkts angezeigt.

Über die Eingabefelder kann die Position exakt festgelegt werden. Wir kommen im weiteren Verlauf der Dokumentation noch detailliert auf die Pfad-Werkzeuge zu sprechen.



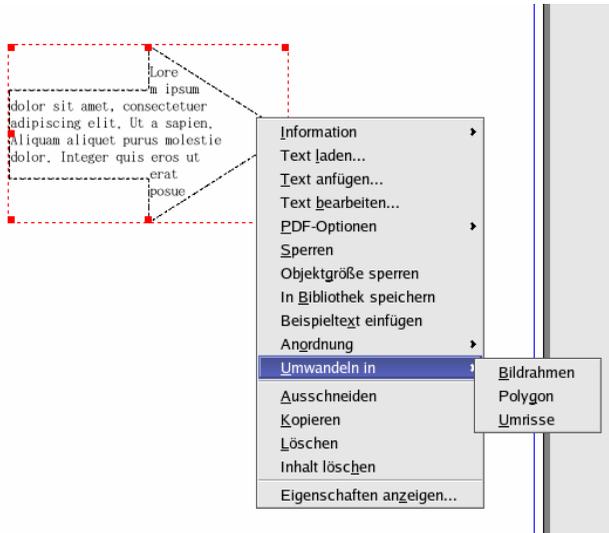
Mithilfe der Pfad-Werkzeuge lassen sich Textrahmen beliebig in ihrer Form verändern.

Schauen wir uns noch an, wie man den Text in einem Textfeld bearbeitet. Das gestaltet sich recht einfach. Klickt man mit der Maus in den Textrahmen, so wird der Cursor an der Stelle eingefügt, auf die man geklickt hat. Hier kann man nun weiteren Text einfügen oder aber Zeichen löschen – ähnlich, wie man es von einer Textverarbeitung kennt.

Will man eine Textpassage oder auch den gesamten Text formatieren, so markiert man die gewünschten Elemente. Um die Formatierung ausgewählter Element zu verändert, greift man auf die vom Menü *Stil* bereitgestellten Funktionen zurück. Dort findet man die Einstellungen für

- Schriftart
- Schriftgröße
- Stil
- Ausrichtung
- Farbe und Tonwert

Auf diese Funktionen kommen wir im nächsten Kapitel detailliert zu sprechen. Doch schauen wir uns zunächst an, welche Funktionen über die rechte Maustaste verfügbar sind.



Die Funktionen der rechten Maustaste beim Markieren eines Textrahmens.

Die Funktionen, die über die rechte Maustaste beim Markieren eines Textrahmens oder eines sonstigen Objekts verfügbar sind, sind bei den verschiedenen Elementen nahezu identisch. Alle Elemente erlauben das Bearbeiten, Sperren, Umwandeln, Ausschneiden und Löschen.

Unterschiede gibt es bei den Text- und Bildrahmen. Beim Textrahmen stehen zusätzlich die Funktionen *Text laden*, *Ist PDF-Bookmark* und *Ist PDF-Notiz* zur Verfügung. Beim Bildrahmen sind es die beiden Funktionen *Bild laden* und *Bild sichtbar*.

Einen ersten Überblick über die verschiedenen Funktionen, die über die rechte Maustaste zur Verfügung stehen, gibt nachfolgende Tabelle:

Befehl	Kurzinfo
Information	Hier findet man Detailinformationen zum eingefügten Text bzw. Bild.
Text laden	Dieser Befehl lädt den Öffnen-Dialog, über den man eine Textdatei in das Textfeld importiert. Bislang wird nur der Import von Text-Dateien unterstützt.
Text anfügen	Öffnet den Öffnen-Dialog zum Öffnen einer Textdatei.
Text bearbeiten	Öffnet den Story Editor (Textbearbeitung), mit dem man den Text bearbeitet.
PDF-Optionen <small>Ist</small> PDF-Bookmark	Erlaubt das Umwandeln eines Textrahmens in ein PDF-Lesezeichen. Ist die Funktion aktiv, so wird dies durch ein Häkchen angezeigt. Außerdem kann der Textrahmen in eine PDF-Notiz umgewandelt werden. Ist die Funktion aktiv, so wird dies durch ein Häkchen angezeigt.
Sperrern/ Entsperrern	Verankert den Rahmen an der aktuellen Position. So verhindert man versehentliches Verschieben. Ein gesperrter Rahmen wird mit einem schwarzen Rahmen versehen. Ein gesperrter Rahmen kann auch wieder entsperrt und somit wieder verschoben werden.
Objektgröße sperren	Sorgt dafür, dass die Objektgröße nicht versehentlich geändert werden kann.
Bild laden	Lädt den Öffnen-Dialog, über den man eine Bilddatei in den Bildrahmen importiert. Scribus unterstützt verschiedene Rasterbildformate (BMP, GIF, JPEG, MNG, PBM, PGM, PNG, PPM) und auch zwei Vektorformate (EPS und PDF).
Bild sichtbar	Ist diese Option mit einem Häkchen versehen, so wird das Bild angezeigt.
In die Bibliothek speichern	Kopiert das markierte Objekt in die Bibliothek, damit es später wieder verwendet werden kann. Dabei öffnet sich der Dialog Neuer Eintrag, über den man dem Objekt eine Bezeichnung zuweist.
Beispieltext einfügen	Fügt einen vordefinierten Beispieltext ein. Der Vorteil: Das Gesamtbild vermittelt einen Eindruck von späterem Erscheinungsbild.

Befehl	Kurzinfo
Anordnung	
In den Hintergrund	Dieser Befehl platziert den markierten Rahmen im Hintergrund.
In den Vordergrund	Dieser Befehl platziert den markierten Rahmen im Vordergrund.
Weiter nach hinten	Dieser Befehl platziert den markierten Rahmen eine Ebene nach hinten.
Weiter nach vorne	Dieser Befehl platziert den markierten Rahmen eine Ebene nach vorne.
Umwandeln in Textrahmen Bildrahmen Umriss	Verwandelt das Objekt in einen Textrahmen, einen Bildrahmen oder einen Umriss.
Ausschneiden	Schneidet das markierte Objekt aus.
Kopieren	Kopiert das markierte Objekt.
Löschen	Löscht das markierte Objekt.
Inhalt löschen	Löscht den Inhalt, beispielsweise ein Bild oder den Text.
Eigenschaften anzeigen	Öffnet den bekannten Eigenschaften-Dialog.

3.5 Dokumenteninformationen

Zum Abschluss dieses ersten praxisorientierten Kapitels wollen wir noch auf die Dokumenteninformation zu sprechen kommen. Damit verpasst man einem Dokument so genannte Meta-Informationen. Das sind beschreibende Informationen zu einem Dokument. Die Informationen werden über das Menü *Datei > Dokumenteninformation* an das Dokument gehängt.

Der Dialog präsentiert zwei Register: *Dokument* und *Weitere Informationen*. Auf den Register *Dokument* können vier Informationen angegeben werden: Autor, Titel, Stichworte und Beschreibung. Auf dem Register *Weitere Informationen*

können zusätzlich der Herausgeber, Mitarbeiter, Datum, Typ, Format, ID, Quelle, Sprache, Beziehung, Gültigkeitsbereich und Rechte spezifiziert werden.

The image shows a dialog box titled "Dokumentinformationen" with a tab labeled "Weitere Informationen". The dialog is divided into several sections:

- Dokument**: A section header on the left.
- Titel:** A text input field containing "Testdokument".
- Autor:** A text input field containing "Dr. Holger Reibold".
- Stichworte:** A text area containing "Testdokument" and "demo" on separate lines.
- Beschreibung:** A text area containing "Dieses Dokument dient Testzwecken!".

At the bottom of the dialog, there are two buttons: "OK" and "Abbrechen".

Mit der Funktion *Information* erweitert man Scribus-Dokumente um Meta-Informationen.

4 Texte formatieren

Kommen wir zu einem der wichtigsten Aufgabenbereiche: Dem Arbeiten mit Textbausteinen. Es liegt in der Natur der Sache, dass Dokumente ein Mindestmaß an Text beinhalten. Während sich Werbe-Flyer auf das Wesentliche beschränken, beinhalten Bücher mehr oder minder wenige Illustrationen.

Aber gerade im Desktop Publishing spielt Text als Gestaltungsmittel eine ganz zentrale Rolle. In diesem Kapitel wollen wir uns zunächst die Text-spezifischen Funktionen von Scribus anschauen. Im weiteren Verlauf dieses Kapitels zeigen ein paar typische Beispiele, wie man mit Scribus an bestimmte Aufgaben herangeht.

Den verschiedenen Herangehensweisen zum Erzeugen von Textrahmen und Einfügen von Text sind wir bereits oben begegnet. Am Anfang steht immer der Textrahmen, den man mit dem Werkzeug *Textrahmen* einfügt. Ob der Text dann manuell eingegeben, mithilfe des Story Editors erzeugt oder aber per Drag&Drop in das Textfeld gezogen wird, ist für die weitere Formatierung letztlich nicht von Belang. Lediglich die zur Verfügung stehenden Funktionen sind andere.

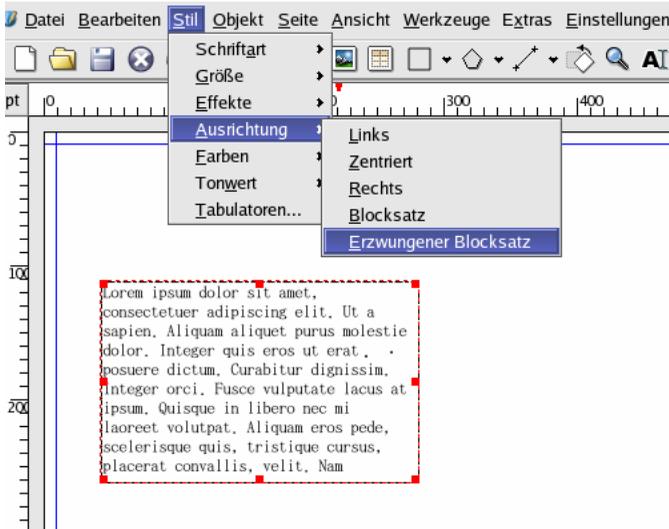
4.1 Stil-Menü

Schauen wir uns zunächst einmal eine Funktion an, mit der wir uns bislang noch nicht beschäftigt haben. Nachdem man einen Textrahmen mit dem gewünschten Inhalt versehen hat, kann man die über das Menü *Stil* verfügbaren Funktionen verwenden, um den Text zu formatieren.

Über das Menü *Stil* stehen sechs Untermenüs zur Verfügung:

- **Schrift:** Hier bestimmt man den Schrifttyp.
- **Größe:** Über dieses Untermenü bestimmt man die Schriftgröße.
- **Stil:** Hier legt man fest, ob der Text beispielsweise normal, unterstrichen oder hoch- bzw. tief gestellt formatiert werden soll.
- **Ausrichtung:** Dient dem Ausrichten des Textes, der beispielsweise links, rechts, zentriert oder als Blocksatz formatiert werden kann.
- **Farbe:** Dient dem Festlegen der Schriftfarbe.

- **Tonwert:** Hier legt man den Tonwert (in Prozent) fest.
- **Tabulatoren:** Dient dem Setzen von Tab-Stops.



Das Stil-Menü im Einsatz.

Um einem Buchstaben, einem Wort oder einem ganzen Abschnitt die gewünschte Formatierung zu verpassen, markiert man diesen Bereich mit der Maus und führt dann den entsprechenden Befehl über die verfügbaren Untermenüs durch.

Das Untermenü *Schriftart* führt die aktuell verwendeten Schriften auf. Außerdem stellt es den Befehl *Andere* zur Verfügung. Er öffnet einen Auswahldialog, über den man auf alle verfügbaren Systemschriften zugreifen kann. Ähnlich verhält es sich mit dem Untermenü *Größe*. Es stellt knapp ein Duzend Standardwerte zur Auswahl. Alternativ kann man über *Andere* den Wert (in Punkte) selbst definieren.

Über das Untermenü *Effekte* stehen die Formatierungen *Normal*, *Unterstrichen*, *Durchgestrichen*, ^{Hochgestellt}, ^{Tiefgestellt} und *Umrändung* zur Verfügung. Die gängigen Formatierungen *Fett* und *Kursiv* sind übrigens über die Schriftauswahl verfügbar. Schriftarten mit der Bezeichnung *Bold* werden gefettet, Schriften mit der Bezeichnung *Italic* werden kursiv formatiert. Unter *Ausrichtung* findet man die

Formatierungen *Links*, *Zentriert*, *Rechts*, *Blocksatz* und *Erzw. Blocksatz*. Auch die drei erstgenannten Formatierungen sind selbsterklärend. Nicht ganz so die Begriffe *Blocksatz* und *Erzwungener Blocksatz*. Beim *Blocksatz* erfolgt die Anordnung der Zeilen eines Textes so, dass die Zeilenanfängen und -enden in senkrechter Ausrichtung übereinstimmen. Beim *erzwungenen Blocksatz* werden alle Zeilen, inklusive der letzten Zeile auf Textbreite (Spaltenbreite) gebracht.

Hinweis:

Für die Textformatierung kann man auch den Story Editor verwenden. Den öffnet man, wie wir oben gesehen haben, am einfachsten, in dem man auf das zugehörige Icon in der Symbolleiste *Werkzeug* klickt. Aus dem Story Editor kann man auf die Stilvorlagen zugreifen und Texte formatieren.

Die beiden Untermenüs *Farben* und *Tonwert* dienen der Farbgestaltung. Über das Menü *Farben* kann man den Text mit verschiedenen Farben (oder aber keiner) versehen. Über *Tonwert* weist man dem Text die gewünschte Farbintensität zu. Hier stehen vorbereitete Prozentwerte (in Zehnerschritten) zur Verfügung. Über *Stil*> *Tonwert*> *Andere* kann man den Wert manuell definieren.

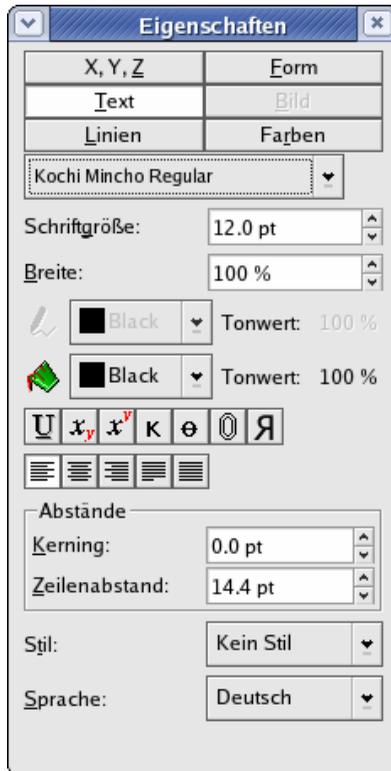
4.2 **Textformatierungen mit dem Werkzeug Eigenschaften**

Weitaus bequemer gestaltet sich die Textformatierung mit dem Werkzeug *Eigenschaften*, das man über das Menü *Werkzeuge* ein- und ausblendet. Über dieses Werkzeug stehen alle im vorangehenden Abschnitt beschriebenen Funktionen (und weitere) bereit.

Doch damit nicht genug. Mit dem *Eigenschaftenwerkzeug* kann man auch die *Eigenschaften* von Linien, Bildrahmen und anderen Objekten sowie die *Position* bearbeiten. Das Schöne dabei: Man kann das Fenster neben dem Montagebereich

positionieren, die Objekte markieren und die gewünschten Funktionen bequem anwenden.

Im oberen Fensterbereich des *Eigenschaften*-Dialogs findet man sechs Kategorien, für die der Dialog angewendet werden kann: *XYZ*, *Form*, *Text*, *Bild*, *Linie* und *Farben*. Um den Inhalt eines Textrahmens zu formatieren, klickt man auf die Schaltfläche *Text*. Die aktive Kategorie wird hell unterlegt.



Das Werkzeug *Eigenschaften* erlaubt die bequeme Formatierung von Texten und anderen Scribus-Objekten.

Zunächst führt der *Eigenschaften*-Dialog den Schrifttyp auf. Über den Haken an der rechten Seite kann man die Schriftart verändern. Unterhalb findet man die

Einstellungen für die Schriftgröße und die Breite. Über *Breite* kann man den markierten Text in die Breite ziehen (größer 100 Prozent) oder aber zusammenstauchen (kleiner 100 Prozent).

Es folgen zwei Funktionen für die Farbgestaltung. Hat man dem Schriftzug eine Umrandung zugewiesen, so kann diese über die erste Farbfunktion bearbeitet werden. Mit der zweiten Farbfunktion legt man die Farbe des Textes selbst fest. Beide Farbfunktionen besitzen eine Gemeinsamkeit: Neben beiden findet sich eine Schalter für die Bearbeitung des Tonwerts.

Es folgen die Schaltflächen für die Formatierungen *Normal*, *Unterstrichen*, *Durchgestrichen*, ^{*Hochgestellt*}, ^{*Tiefgestellt*}, *Umrandung* und *Gespiegelt*. Dann folgen die Formatierungen *Links*, *Zentriert*, *Rechts*, *Blocksatz* und *Erzw. Blocksatz*. Um die bestehende Absatzformatierung zu bearbeiten, genügt es, wenn man den Cursor an eine beliebige Position des gewünschten Absatzes einfügt und dann das Absatzformat wählt. Um Zeichen-spezifische Formatierungen wie das Unterstreichen anzuwenden, muss man die gewünschten Zeichenfolgen markieren.

Als nächstes findet man die Einstellungen für die Abstände. Dazu gehören die beiden Funktionen *Kerning* und *Zellenabstand*. Unter Kerning (Unterschneidung) versteht man die Anpassung des horizontalen Zwischenraums zwischen einzelnen Zeichen in einer Textzeile. Die Kerning-Anpassung ist in großen Anzeige- und Überschriftenzeilen besonders wichtig. Ohne sie ist das Erscheinungsbild vieler Buchstabenkombinationen eventuell nicht optimal. Kerning versucht, einen visuell gleichen Abstand zwischen allen Buchstaben zu erreichen und somit die Lesbarkeit des Textes zu erhöhen.

Der Zeilenabstand (Leading) bestimmt den Abstand zwischen einzelnen Textzeilen. Er wird abhängig von der gewählten Schriftgröße angewendet. Mit dieser Funktion kann man beispielsweise durch einen größeren Zeilenabstand der Text großzügiger auf der Seite verteilen. Auch das verbessert die Lesbarkeit des Dokuments.

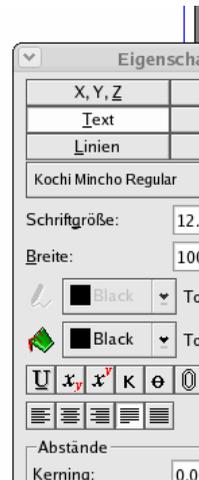
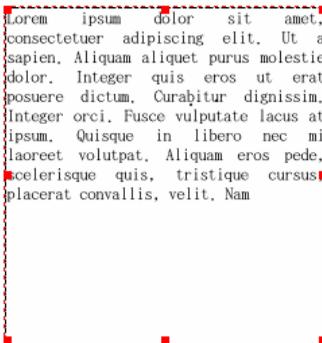
Die Texteingenschaften präsentieren zwei weitere Funktionen. Über das Feld *Stilvorlagen* kann man auf existierende Vorlagen zugreifen. Außerdem kann die Spracheinstellungen angepasst werden.

4.3 Praxisbeispiele

Schauen wir uns einige typische Beispiele aus der Praxis an. Sie zeigen, wie man mit den verschiedenen Funktionen arbeitet. Zunächst erzeugen wir einen Textrahmen, füllen diesen mit Text und machen uns dann an die weitere Formatierung. Den Ausgangstextrahmen zeigt nachstehende Abbildung. Wir verwenden – soweit das möglich ist – das Werkzeug *Eigenschaften*, da es am einfachsten zu handhaben ist.

4.3.1 Absatzformatierung

In der Regel passt man als erstes das Absatzformat an. Dazu aktiviert man zunächst die Texteigenschaften durch einen Klick auch den Button *Text* der Eigenschaften.

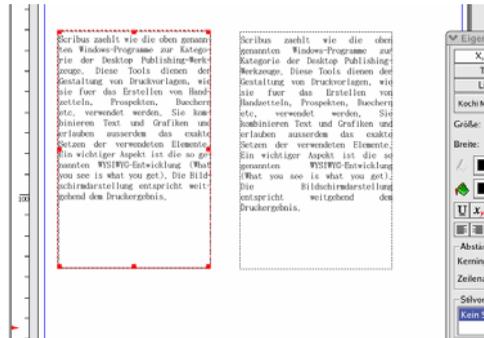


Der Ausgangstextrahmen wird mit den Eigenschaften-Tools formatiert.

Dann platziert man den Cursor an einer beliebigen Position im Absatz des Textrahmens und klickt auf das gewünschte Absatzformat. Wir verwenden in unserem Beispiel das Format *Blocksatz*.

Damit sich der Text gleichmäßiger innerhalb des Rahmens verteilt, wenden wir die Silbentrennung über das Menü *Extras > Silbentrennung* an. Eine gleichmäßige

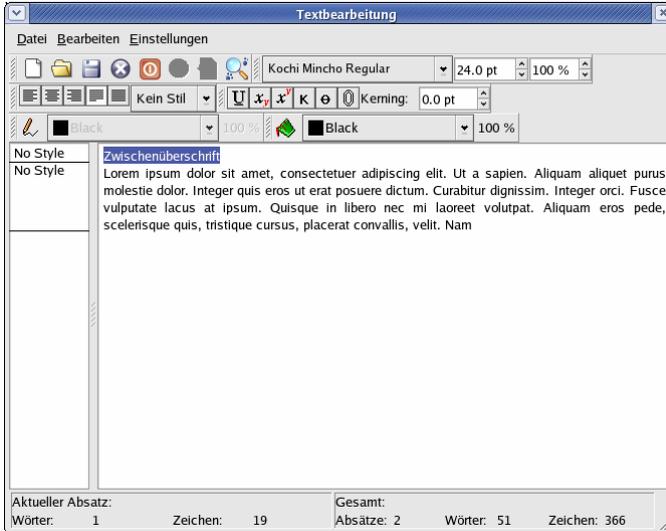
Füllung des Textrahmens erhöht die Lesbarkeit deutlich. Auch der optische Eindruck ist ein besserer. Zum Vergleich zeigt nachstehende Abbildung den gleichen Textrahmen (in identischem Format) einmal mit und einmal ohne Silbentrennung. Mithilfe der Abstandseinstellungen *Kerning* und *Zeilenabstände* kann man die Gestaltung weiter verfeinern.



Der Textrahmen mit Silbentrennung (links) und ohne (rechts).

4.3.2 Zwischenüberschrift einführen

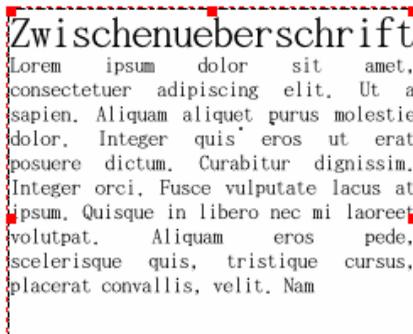
Als nächstes führen wir eine Zwischenüberschrift ein. Dazu verwendet man den Cursor, positioniert ihn an der gewünschten Position, fügt den Text der Zwischenüberschrift ein und formatiert ihn dann. Alternativ kann man auch den Story Editor verwenden. In diesem Fall platziert man den Cursor am Ende des bestehenden Abschnitts und erzeugt über *Return* einen neuen Absatz. Dann verschiebt man den ersten Absatz in den neu erzeugten Absatz. Im ersten Absatz gibt man die Zwischenüberschrift ein. Über *Datei > Speichern und Beenden* speichert man die Einstellungen im Story Editor. Der geänderte Abschnitt erscheint nun im Textrahmen.



Der Textrahmen wird mithilfe des Story Editors um eine Zwischenüberschrift erweitert.

Nachdem die Zwischenüberschrift eingefügt ist, kann sie beispielsweise mit den Kerning-Einstellungen und der verwendeten Schriftgröße auf die Breite des Textrahmens formatiert werden. Natürlich kann auch ein Ändern der Schriftart sinnvoll sein. Hier ist das grafische Gespür des Layouters gefragt.

Nun könnte man die eingeführte Zwischenüberschrift beispielsweise mit etwas Farbe aufpeppen. Dazu verwendet man auf dem Werkzeug *Eigenschaft* die Funktion *Farben*, markiert den gewünschten Schriftzug und legt Farbe und Deckung fest. Über die Farbeinstellungen lassen sich Text und Hintergrund einfärben.



Die Formatierung der Zwischenüberschrift mittels Schriftgröße und Kerning.

4.3.3 Initiale einführen

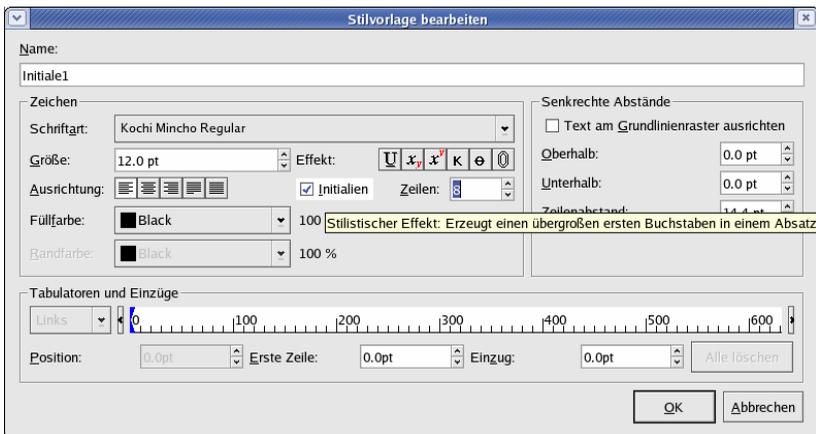
Schauen wir uns einen der wichtigsten typografischen Effekt an: die Initiale. Initialen sind Buchstaben, die zur Kennzeichnung eines Satzanfangs dienen. Sie dienen der grafischen Aufwertung eines Dokuments. Sie besitzen eine größere Schriftgröße als der übrige Text. Oftmals verwendet man auch einen anderen Schriftstil und Schriftschnitt, um Aufmerksamkeit zu erzeugen. Initialen können als hängende Initialen in den Text hängen oder aus dem Text herausgestellt werden. Meist kommt die hängende Initiale zum Einsatz.

Das Interessante an diesem Gestaltungsmittel: Initialen helfen bei der Orientierung im Text, wenn sie innerhalb des Textes zu finden sind. Für den Layouter sind Initialen am Textanfang eine gern verwendete Gestaltungsmöglichkeit, um die Seite zu bereichern. Die Herausforderung beim Arbeiten mit Initialen besteht darin, den Anfangsbuchstaben aus dem Text hervorzuheben, ohne ihn aus dem Textzusammenhang herauszureißen.

Man sollte insbesondere folgende Punkte beachten: Die Initiale sollte mit dem linken Textrand gleichmäßig abschließen. Wenn die Initiale über mehrere Zeilen geht, muss sie mit der Grundlinie der letzten Zeile optisch auf einer Linie liegen. Außerdem sollte man darauf achten, dass der Abstand zwischen dem Text und der Initiale so gewählt ist, dass der Text nicht an die Initiale stößt, gleichzeitig aber keine störende Lücke entsteht.

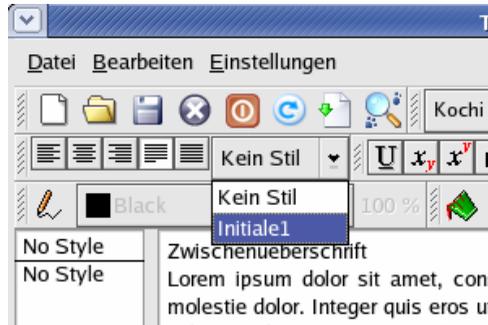
Seit der Einführung von Scribus 1.1.5 beherrscht das Programm auch das Erzeugen von Initialen. Dabei kommt die Stilvorlagen-Funktion zum Einsatz, die über das Menü *Bearbeiten* > *Absatzstile* verfügbar ist. Die Verwendung dieser Funktion ist bislang nicht unbedingt schlüssig, da das Erstellen einer Initiale eigentlich zu den Textformatierungen gehört.

Um eine Initialenvorlage zu erstellen, öffnet man zunächst den Dialog *Stilvorlagen bearbeiten*. Dort klickt man auf *Neu*. Im unteren Bereich dieses Dialogs findet man die Option *Initiale*. Diese aktiviert man und bestimmt, wie viel Zeilen verwendet werden sollen. Es empfiehlt sich für die spätere Verwendung eine eindeutige Bezeichnung. Über *OK* speichert man die Einstellungen. Man landet wieder in der Stilvorlagenübersicht. Diese schließt man mit einem Klick auf *Speichern*.



Eine Initiale, genauer die Stilvorlage, wird erzeugt.

Um die erzeugte Vorlage verwenden zu können, öffnet man den Text im Story Editor. Dort markiert man beispielsweise den ersten Buchstaben und weist diesem die Stilvorlage *Initiale1* zu.

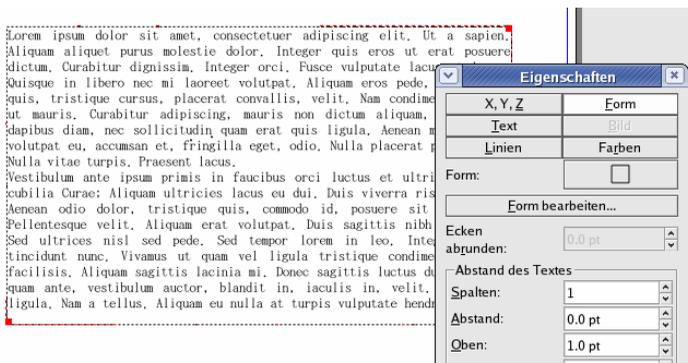


Im Story Editor greift man auf die Formatierung zu.

Dann wählt man im Story Editor den Befehl *Datei > Speichern und Beenden*. Automatisch wird der markierte Buchstabe entsprechend der Vorlage im Dokument angepasst.

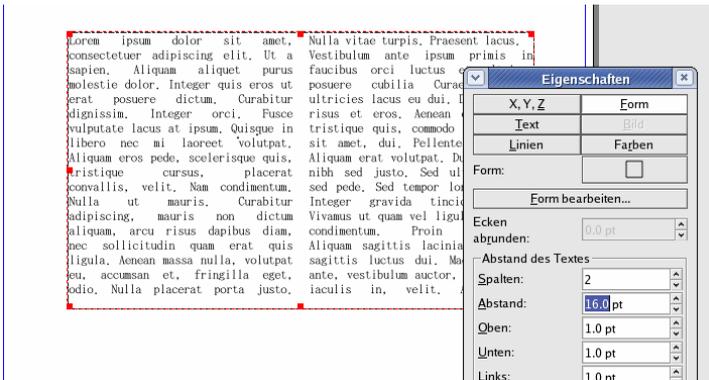
4.3.4 Mehrspaltige Textrahmen

Seit Scribus 1.1.5 unterstützt das DTP-Programm auch das Erzeugen von mehrspaltigen Textrahmen. Das Erzeugen derartiger Rahmen ist recht einfach. Zunächst fügt man den gewünschten Text manuell oder mit der Importfunktion bzw. dem Story Editor in den Rahmen ein. Dann markiert man diesen und öffnet die Eigenschaften.



Der Ausgangstext vor dem Einführen von Spalten.

Im Eigenschaftendialog wechselt man zu den Einstellungen *Form*. Unter *Textabstand* findet man die Option *Spalten*. Hier bestimmt man die gewünschte Spaltenanzahl. Beim Einfügen neuer Spalten liegen diese standardmäßig unmittelbar nebeneinander. Um ein lesbares Ergebnis zu erzielen, bearbeitet man den insbesondere den Abstand der Spalten. Auch die Abstände *oben*, *unten*, *links* und *rechts* können angepasst werden. Das Ergebnis dieser Anpassungen zeigt nachstehender Beispielfrahmen.



Und das Endergebnis.

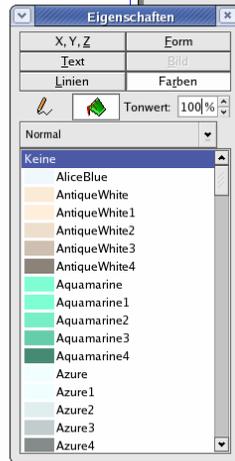
4.3.5 Farbgestaltung

Interessante Effekte lassen sich auch durch den Einsatz von Farben erzielen. Wie wir oben gesehen haben, kann man die Schrift und den Hintergrund eines Textrahmens bearbeiten. Auch den verschiedenen Farbverläufen sind wir bereits begegnet.

Werfen wir also einen genaueren Blick auf diese Funktionen. Es lohnt sich, denn damit lassen sich einige interessante Effekte erzielen. Bereits oben haben wir einen Buchstaben farbig formatiert. In unserem nächsten Beispiel wollen wir nun einen Textzug mit Farbe aufwerten. Dazu schreiben wir einen kurzen Text, wie ihn nachstehende Abbildung zeigt und markieren den Text.



Scribus



Der einzufärbende Textrahmen wird markiert.

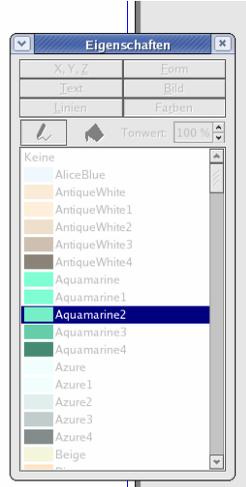
Das einfache Einfärben des Textzuges kann über die Texteigenschaften erfolgen. Für die etwas komplexeren Aufgaben verwendet man die Farbeigenschaften, die ebenfalls für das Werkzeug *Eigenschaften* verfügbar sind.

Für die farbige Gestaltung eines Textrahmens stehen drei Optionen zur Verfügung: Man kann den Text, den Hintergrund und den Rahmen farbig formatieren. Um den Text einzufärben, muss man – wie wir bereits gesehen haben – diesen markieren und ihm dann die gewünschte Farbe zuweisen. Über das Eimer-Symbol wählt man die gewünschte Farbe aus. Dort stehen acht Farbtypen und die Option *keine* zur Verfügung. Über das Auswahlfeld neben dem Farbeimer bestimmt man die Farbe.

Will man den Rahmen des Textfeldes einfärben, so klickt man auf das Stil-Symbol neben dem Farbeimer, markiert den Rahmen und weist diesem dann die gewünschte Farbe zu. Will man den Hintergrund des Rahmens einfärben, so klickt man zunächst auf den Farbeimer, wählt den Rahmen aus und klickt dann auf die gewünschte Farbe. Beim Farbhintergrund für den Textrahmen kann man außerdem die Deckkraft in Prozent bestimmen. Über die Linieneigenschaften kann man übrigens auch die Rahmenstärke bearbeiten.



Scribus



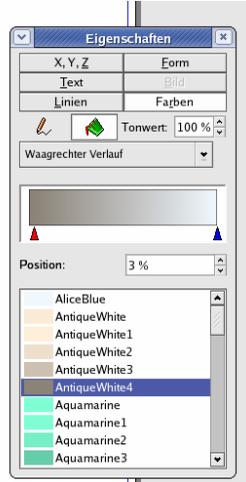
Ein eingefärbter Rahmen mit vergrößertem Textrahmen.

Im nächsten Schritt weisen wir dem Hintergrund nun noch einen Farbverlauf zu. Dazu markiert man den Rahmen und wählt über das Auswahlmnü den gewünschten Verlauf aus. Es stehen folgende Optionen zur Auswahl:

- Waagrechtlicher Verlauf
- Senkrechter Verlauf
- Diagonaler Verlauf
- Umgekehrt diagonaler Verlauf
- Kreisförmiger Verlauf
- Benutzerdefinierter linearer Verlauf
- Benutzerdefinierter radialer Verlauf

Bei derlei Farbverläufen nimmt die Farbintensität von einer Seite zur anderen, bzw. von einer Ecke zur anderen oder aber von innen nach außen ab.

Der Farbverlauf kann keineswegs nur auf einen Rahmenhintergrund, wie es in nachstehender Abbildung gezeigt ist, angewendet werden. Vielmehr ist auch die Anwendung auf einen Schriftzug möglich. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt.



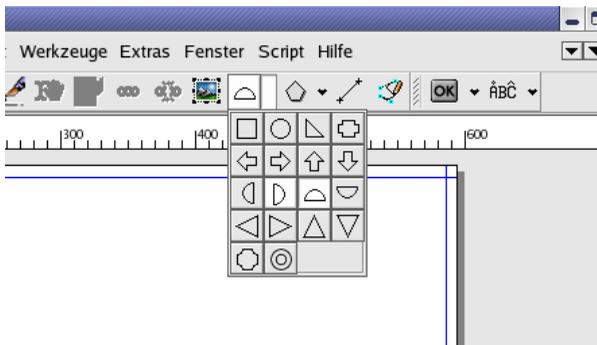
Ein einfacher waagrechtlicher Farbverlauf für einen Textrahmen.

5 Zeichnen

Scribus verfügt über leistungsfähige Zeichenwerkzeuge, mit denen man einfache Zeichnungen und typische Gestaltungsmittel wie Rechtecke, Kreise, Pfeile, Linien, Kurven und dergleichen mehr in ein Dokument einfügen kann. Über die Werkzeugleiste sind vier Funktionen für das Erzeugen von Zeichnungen verfügbar:

- Verschiedene Formen wie Rechteck, Kreis, Dreieck und Pfeil
- Polygon
- Linie
- Bezier-Kurve

Diesen Funktionen sind wir bereits im zweiten Kapitel begegnet. Auch der Vorgehensweise zum Einfügen eines solchen Objekts. Die verschiedenen Formen fügt man in den Montagebereich ein, indem man zunächst den gewünschten Typ auswählt und diesen dann per Mausklick auf dem Dokument platziert und mit gedrückter Maustaste auf die vorgesehene Größe zieht.



Die Auswahl eines Standardobjekts über die Werkzeugleiste.

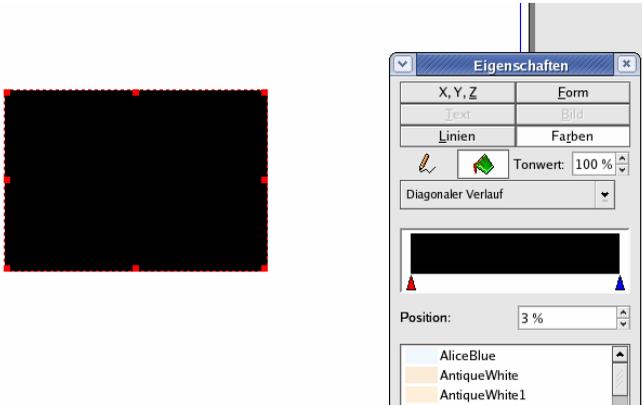
Ähnlich ist die Vorgehensweise beim Erzeugen von Linien und Bezier-Kurven. Dazu später mehr. Eine wichtige Rolle spielen in diesem Zusammenhang die so genannten Pfade und die Pfad-Funktionen von Scribus, mit denen man die Objekte

bearbeitet. Auch auf diese Werkzeuge kommen wir im Verlauf dieses Kapitels noch detailliert zu sprechen.

5.1 Objekte einfügen und bearbeiten

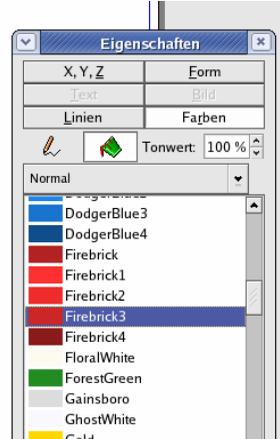
Wenden wir uns zunächst den Standardobjekten zu. Das Einfügen gestaltet sich unproblematisch. Hat man beispielsweise ein Rechteck als Objekttyp ausgewählt und dieses Objekt auf dem Montagebereich platziert und auf die gewünschte Position gezogen, so zeigt sich etwa das in nachstehender Abbildung gezeigte Bild.

Um das Objekt zu bearbeiten, öffnet man am besten das Werkzeug *Eigenschaften*. Über die Objekteigenschaften kann man das Objekt bereits in vielerlei Punkten bearbeiten. So kann man es beispielsweise mit Farbe füllen, seine Position und Größe verändern etc.



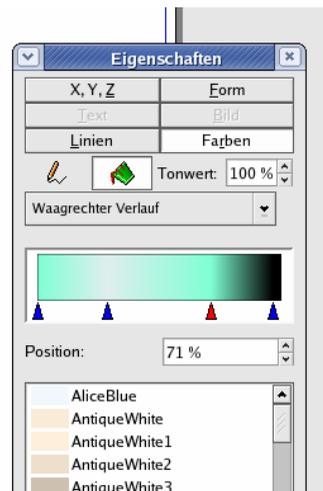
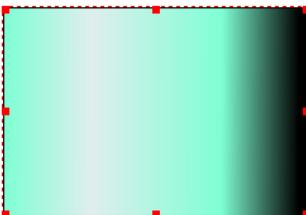
Das Rechteck ist auf dem Dokument platziert – und wartet auf seine weitere Bearbeitung.

Nach dem Einfügen macht man sich an die weitere Bearbeitung. Dazu verpassen wir dem Objekt ein wenig Farbe, damit die Angelegenheit nicht ganz so trist wird. Zunächst aktiviert man die Farbfunktionen auf dem Eigenschaften-Dialog. Um das Objekt mit Farbe zu füllen, stellt man sicher, dass das Eimer-Symbol aktiviert ist. Dann markiert man das Objekt, wählt aus der Farbauswahl die gewünschte Farbe, und schon erscheint das Objekt in der gewünschten Farbdarstellung.



Ein eingefärbtes Rechteck.

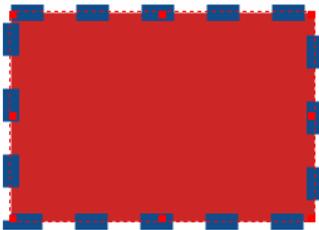
Nun bietet es sich geradezu an, einen Farbverlauf einzuführen. Scribus unterstützt zwei Typen: Zum einen den Verlauf in einer Farbe, zum anderen den Verlauf von einer Farbe zur anderen. Den einfachen Fall haben wir bereits im Kapitel 4 kennen gelernt. Noch interessanter wird die Sache, wenn man mit der Farbverlaufsfunktion arbeitet. Über den Schieberegler erfolgt die Auswahl des Verlaufs.



Ein interessanter Farbverlauf über mehrere Farbtöne.

Über die Farbfunktionen kann man auch die Umrandung des Rechtecks (und aller anderen Objekte) bearbeiten. Um die Objektlinie bearbeiten zu können, klickt man auf den Farbeigenschaften auf das Stiftsymbol und wählt dann die gewünschte Farbe aus.

Um die Liniendarstellung weiter zu bearbeiten, klickt man im Eigenschaften-Werkzeug auf *Linien*. Hier kann man den Liniestil und die Breite bearbeiten. Bei Objekten, die Ecken besitzen, kann man diese außerdem abrunden, spitz oder gefasst formatieren. Bei Linien kann man außerdem die Enden formatieren (flach, quadratisch und abgerundet). Schließlich kann man über die Linieneinstellungen auch auf Stilvorlagen zugreifen. Dazu mehr im nächsten Kapitel.



Ein Rechteck mit vergrößerter Objektlinie und alternativem Liniestil.

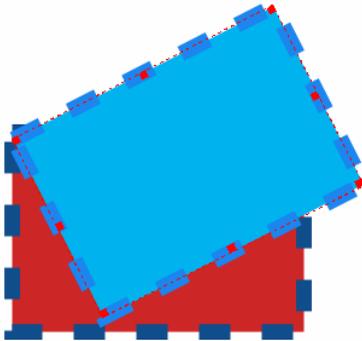
Über die Eigenschaften stehen weitere nützliche Funktionen zur Verfügung. Den meisten Funktionen sind wir im bisherigen Verlauf dieser Dokumentation bereits begegnet. Mit den XYZ-Funktionen haben wir allerdings bislang noch nicht gearbeitet. Mit diesen Funktionen lassen sich die Position, die Größe, die Platzierung auf Ebenen und vieles mehr bearbeiten.



Die XYZ-Eigenschaften eines Objekts.

Über die XYZ-Eigenschaften weist man dem Objekt zunächst eine Bezeichnung zu. Unterhalb findet man die geometrischen Einstellungen für die Position und Größe. Darunter findet man die man vier Ebenen-spezifische Funktionen. Über die beiden Schalter links kann man das Objekt eine Ebene höher bzw. tiefer platzieren. Über die beiden Schalter rechts verschiebt man das Objekt nach vorne bzw. nach hinten.

Ein echtes Highlight sind die Funktionen für das Drehen von Objekten. Um ein Objekt zu drehen, legt man zunächst den Drehpunkt fest und wählt über das Eingabefeld den Drehwinkel. Wie an nachstehender Abbildung zu erkennen ist, stehen fünf Drehpunkte zur Verfügung (die vier Ecken und der Mittelpunkt). Für das Drehen von Objekten kann man auch die Maus verwenden. In diesem Fall klickt man zuerst auf das Drehen-Symbol in der Werkzeugleiste und manipuliert dann die Position. Beim Drehen mit der Maus wird standardmäßig der Objektmittelpunkt als Drehpunkt verwendet. Beim Drehen von Objekten ist man natürlich nicht nur auf Zeichenobjekte beschränkt. Vielmehr kann man auch Textrahmen verändern.



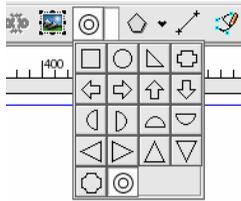
Das Objekt wurde gedreht.

Mit der Dreh- und Ebenenfunktion kann man interessante Effekte erzielen. In obiger Abbildung wurde einfach das bestehende Objekt kopiert, dann eingefügt, dem Rechteckinhalt eine andere Farbe verpasst und das neue Rechteck dann eine Ebene nach hinten verschoben. Außerdem wurde der Winkel des neuen Objekts geringfügig verändert.

Im unteren Bereich des XYZ-Dialogs findet man weitere nützliche Funktionen. Über die beiden Doppelpfeilsymbole spiegelt man das Objekt vertikal bzw. horizontal. Über das Schloss-Symbol kann man das Objekt sperren bzw. entsperren. Ist es gesperrt, so stehen die übrigen Eigenschaften für die Bearbeitung der Position, der Größe etc. nicht zur Verfügung. Über das Druckersymbol kann ein Objekt als druckbar und als nicht druckbar konfiguriert werden. Schließlich kann die Größenänderung gesperrt bzw. entsperrt werden.

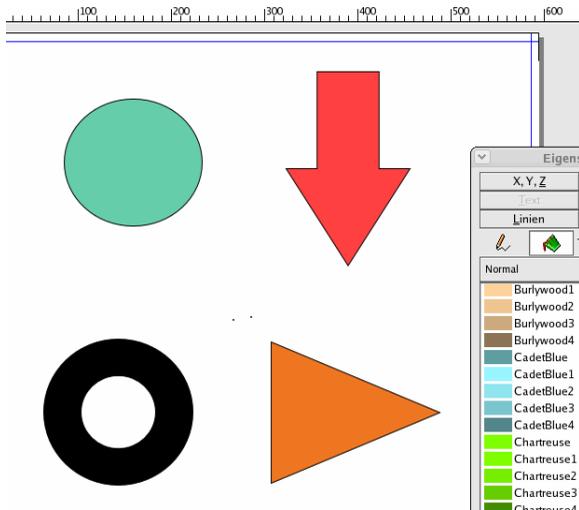
5.2 Weitere Objekttypen einfügen

Neben den Rechtecken stellt Scribus eine Vielzahl weiterer Objekttypen zur Verfügung. Sie alle stellt das Icon *Zeichnet verschiedene Formen* zur Auswahl. Bei Scribus 1.2 stehen achtzehn Typen zur Verfügung. Nach der Objekttypauswahl zieht man diese auf dem Montagebereich auf die gewünschte Größe.



Das Auswahlmü stellt die verschiedenen Typen bereit.

Die Pfeile, Halbkreise und Dreiecke stehen in jeweils vier Varianten zur Verfügung. Nach dem Einfügen können die Objekte mit der Maus oder aber über die Objekteigenschaften vergrößert, verkleinert, gestaucht, gedehnt oder mit Farbe versehen werden. Auch das Bearbeiten der Linienart, Linienfarbe und deren Dicke ist über die Eigenschaften möglich.



Verschiedene Scribus-Objekte auf dem Montagebereich.

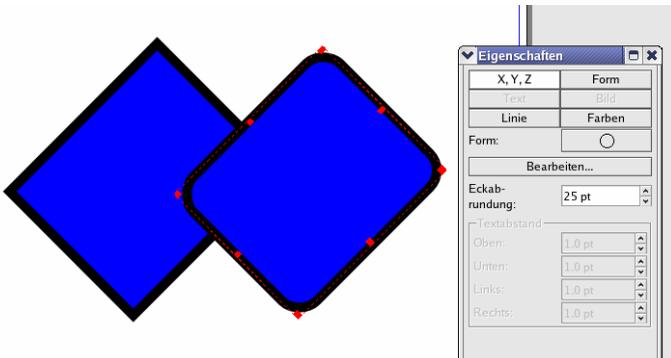
5.3 Mit Pfaden arbeiten

Kommen wir zur so genannten Pfad-Funktion. Sie ist verfügbar, wenn man ein Objekt markiert, dann auf dem Eigenschaften-Dialog die Funktion *Form* aktiviert und dann auf die Schaltfläche *Bearbeiten* klickt. Alternativ kann man die Pfad-Funktionen über einen Doppelklick auf das jeweilige Objekt öffnen.

Der Begriff des Pfades ein DTP-spezifischer. Unter einem Pfad versteht man die Gesamtheit der manuell oder automatisch mit Ankerpunkten (Kontrollpunkten) erzeugten Geraden und/oder Kurven. In Illustrationsprogrammen ist die Linie eines Pfades nicht aus einzelnen Pixeln, sondern aus Ankerpunkten und den Kurvenzügen dazwischen zusammengesetzt. Bezier-Kurven, auf die wir in diesem Kapitel auch noch zu sprechen kommen, werden durch Geraden kontrolliert, die die Ankerpunkte wie Tangenten berühren. Man spricht auch von Richtungslinien. Durch das Bewegen dieser Geraden verändert sich die Kurvenform.

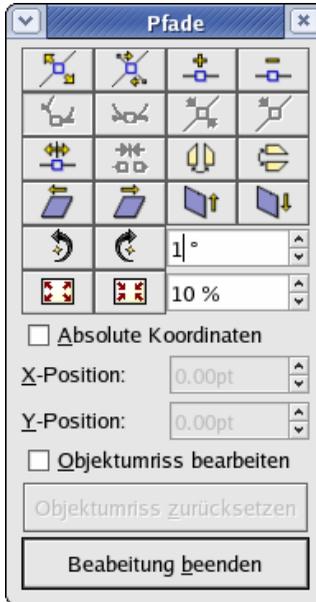
Man unterscheidet bei Pfaden zwischen zwei Arten von Ankerpunkten: Eckpunkte und Glättungspunkte. An einem Eckpunkt wird die Pfadrichtung abrupt geändert. An einem Glättungspunkt werden Pfadsegmente zu einer durchgehenden Kurve verbunden.

Bevor wir auf den Einsatz der Pfad-Werkzeuge zu sprechen kommen, wollen wir uns noch einer Funktion widmen, die wir bislang noch nicht eingesetzt haben. Auf dem Dialog *Form-Eigenschaften* findet man die Option *Eckabrundung*, über die man die Ecken von Rechtecken abrundet. Nachstehende Abbildung zeigt ein Beispiel für den Einsatz dieser Funktion.



Das Original (links) und die abgerundete Variante (rechts).

Zurück zu den Pfaden. Über den Pfad-Dialog kann man die Kontrollpunkte verschieben, neue hinzufügen und bestehende löschen. Auch das Verschieben der Punkte ist möglich. Der zugehörige Dialog erlaubt auch das vertikale und horizontale Spiegeln sowie den Einsatz vier verschiedener Scherungsvarianten. Außerdem kann die Anzeige der absoluten Koordinaten aktiviert werden.



Die Pfad-Funktionen von Scribus.

Alle Pfad-Funktionen im Überblick:

Sinnbild	Funktion
	Punkte verschieben
	Kontrollpunkte verschieben
	Punkte hinzufügen
	Punkte löschen

Sinnbild

Funktion



Kontrollpunkte unabhängig verschieben



Kontrollpunkte symmetrisch verschieben



Kontrollpunkte zurücksetzen



Diesen Kontrollpunkt zurücksetzen



Öffnet ein Polygon oder trennt eine Bezier-Kurve auf



Schließt diese Bezier-Kurve



Spiegelt den Pfad horizontal



Spiegelt den Pfad vertikal



Scherung nach links



Scherung nach rechts



Scherung nach oben



Scherung nach unten



Pfad gegen den Uhrzeigersinn drehen



Pfad mit dem Uhrzeigersinn drehen



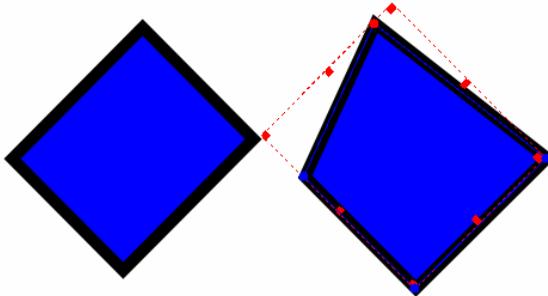
Pfad vergrößern um x Prozent



Pfad verkleinern um x Prozent

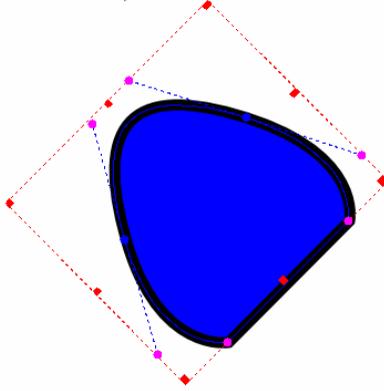
Schauen wir uns an, was man mit den verschiedenen Pfad-Funktionen realisieren kann. Als Ausgangspunkt für den Einsatz der verschiedenen Pfadwerkzeuge dient das oben eingeführte Rechteck mit schwarzen Rand und blauer Füllung. Ein einmal markiertes Objekt wird durch einen roten Rahmen samt Halter eingeschlossen. Beim Einsatz der Pfad-Funktionen kommt eine weitere Markierung hinzu: eine blaue Umrandung mit blauen Punkten.

Nachdem man die Funktion *Punkte verschieben* (das erste Icon links oben im Pfad-Werkzeug) aktiviert hat, kann man mithilfe der blauen Pfadpunkte das Objekt nach Belieben verzerren. Um die gesamte Größe des Objekts zu verändern, verwendet man die roten Markierungen.



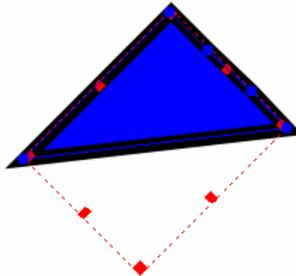
Ein Ausgangsobjekt und sein verzerrtes Gegenstück nach dem Einsatz der Funktion *Punkte verschieben*.

Aktiviert man die Funktion *Kontrollpunkte verschieben*, wird eine rosa Linie samt Rahmen angezeigt, über die man die Kontrollpunkte verschieben kann. In diesem Fall wird an dem Kontrollpunkt eine Tangente erzeugt, über die man die Form entsprechend nachstehender Abbildung bearbeiten kann. Dazu führt man den Mauszeiger auf den Kontrollpunkt, bis dieser sich in einen Vierfachpfeil verwandelt. Dann zieht man die Tangente in die gewünschte Position.



Der Einsatz der Funktion *Kontrollpunkte verschieben*.

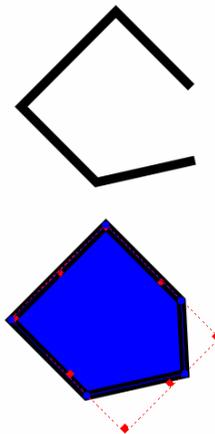
Der Einsatz der Funktionen *Punkte hinzufügen* und *Punkte löschen* ist denkbar einfach. Zunächst aktiviert man die Funktion über einen Klick auf die Schaltfläche *Punkte hinzufügen*. Der Mauszeiger wird um ein Pluszeichen erweitert. Dann klickt man einfach auf die gewünschte Position der Objektumrandung. Das war's auch schon. Das Entfernen eines Punktes ist ebenfalls denkbar einfach: Zunächst klickt man auf die Schaltfläche *Punkt löschen*, führt den um das Minuszeichen erweiterten Mauszeiger auf den gewünschten Punkt und entfernt diesen durch einen Klick auf den Punkt.



Ein Beispiel für das Hinzufügen zweier und das Entfernen eines Punkts.

Wichtig ist bei der Arbeit mit den Pfad-Werkzeugen, dass eine weitere Objektbearbeitung, die nicht über die Pfad-Werkzeuge durchgeführt werden kann, beispielsweise das Verschieben oder das Anpassen der Farbe, erst dann möglich ist, wenn man die Pfad-Werkzeuge über die Schaltfläche *Beenden* geschlossen hat.

Interessante Effekte lassen sich mit den beiden Funktionen *Öffnet ein Polygon oder trennt eine Bezier-Kurve auf* und *Schließt diese Bezier-Kurve* realisieren. Mit dieser Funktion *Öffnet ein Polygon ...* kann man ein Objekt quasi öffnen. Nachstehende Abbildung zeigt das Öffnen unseres Rechtecks und das anschließende Schließen.

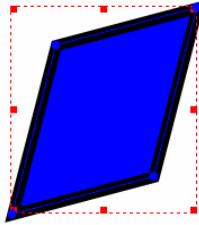


Das Öffnen (oben) und das anschließende Schließen (unten) eines Objekts.

Es folgen die beiden Spiegelfunktionen, mit denen man das aktuelle Objekt spiegeln kann. Deren Einsatz ist selbsterklärend und bedarf kaum einer weiteren Erläuterung.

Auch der Einsatz der verschiedenen Scherungsfunktionen ist denkbar einfach. Man markiert das gewünschte Objekt und klickt auf die gewünschte Scherungsrichtung. Pro Mausklick wird ein Scherungsschritt auf das Objekt angewendet. Alternativ kann man auch die Maus verwenden. In diesem Fall wählt man zunächst den

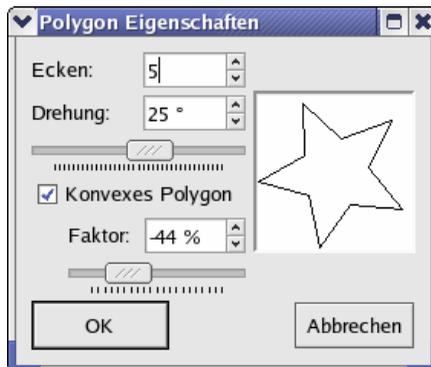
Scherungstyp, klickt dann mit der Maus auf die Seite, die gesichert werden soll, und zieht die Seite auf die gewünschte Position.



Die Anwendung der Scherungsfunktion auf ein Rechteck.

5.4 Polygone einfügen

Über die Werkzeugleiste von Scribus ist das Einfügen von so genannten Polygonen möglich. Das sind Vielecke, die von Geraden begrenzt werden. Beim regulären Polygon (gleichseitigen Vieleck) sind alle Seiten und Winkel gleich.

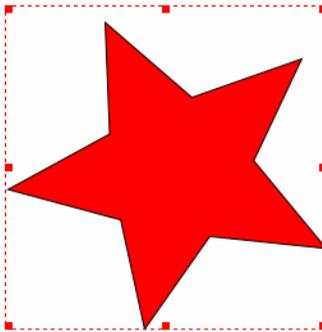


Die Polygon-Eigenschaften.

Das Einfügen eines solchen Objekts ist einfach. Zunächst klickt man auf das zugehörige Sinnbild in der Werkzeugleiste und öffnet den Dialog *Polygon-*

Eigenschaften. Dort bestimmt man die Anzahl der Ecken und den Drehwinkel. Optional kann konvexes Verhalten sowie dessen Faktor definiert werden. Über die beiden Schieberegler lassen sich Drehwinkel und konvexes Verhalten sehr einfach einstellen.

Die Vorschaufunktion vermittelt einen unmittelbaren Eindruck von den gewählten Einstellungen. Nach der Wahl der Eigenschaften schließt man den Dialog durch einen Klick auf *OK* und zieht dann das Polygon auf dem Montagebereich in die gewünschte Größe. Über die Objekteigenschaften kann dann die weitere Bearbeitung erfolgen.



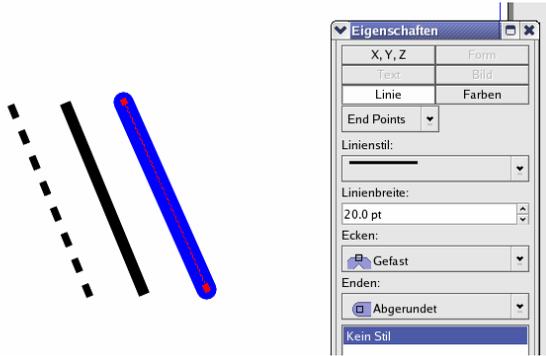
Ein einfaches Polygon mit konvexem Verhalten.

5.5 Linien zeichnen

Das Zeichnen von Linien ist ebenfalls einfach. Zunächst klickt man auf das zugehörige Icon in der Werkzeugleiste, führt den Mauszeiger auf den Montagebereich, klickt mit der linken Maustaste auf den Ausgangspunkt, hält die Maustaste gedrückt und zieht die Linie bis zum Endpunkt. Dort lässt man die Taste los.

Über die Endpunkte kann man die Linie längen bzw. kürzen oder aber einen Endpunkt bei gedrückter Maustaste auf einen neuen Punkt verschieben. Für die weitere Verarbeitung verwendet man das Werkzeug *Eigenschaften*. Dort klickt

man auf *Linie* und wählt den gewünschten Linienstil, Breite sowie Ecken- und Endenformen aus.

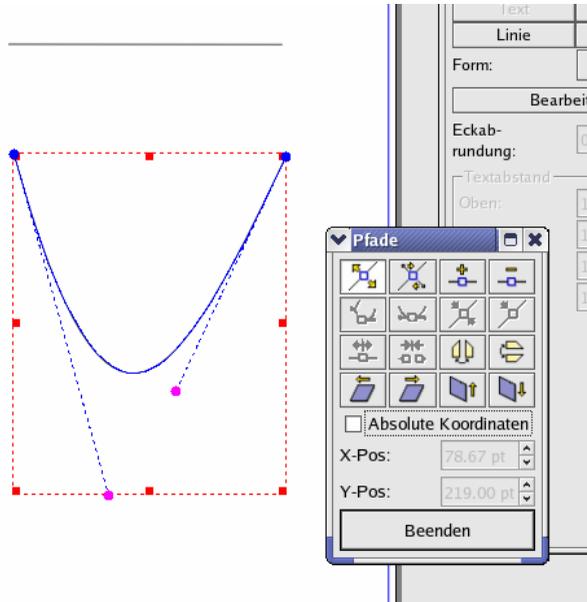


Verschiedene Linien mit unterschiedlichen Formatierungen.

5.6 Bezier-Kurven zeichnen

Schauen wir uns zum Abschluss dieses Kapitels noch an, wie man mit dem Bezier-Werkzeug arbeitet. Mit diesem Zeichen-Tool erzeugt man Objekte, die aus mehr oder weniger viele Linien zusammengesetzt sind. Eine Bezier-Kurve ist eine durch Ankerpunkte kontrollierte Kurve in einem Pfad. Die Form einer solchen Kurve verändert man durch Verschieben von vier Kontrollpunkten, die sich jeweils an den Enden von zwei geraden, variabel langen Linien befinden. Jede Linie geht von einem Ankerpunkt aus. Ein Verschieben dieser Linien drückt die Kurve in eine andere Richtung. Diese Technik wurde nach dem französischen Ingenieur Pierre Bezier benannt, der diese Art der Kurvenbeschreibung bei Renault entwickelte, um die Rundungen an Autochassis korrekt beschreiben zu können.

Schauen wir uns an, wie man mit diesem Werkzeug umgeht. Nachdem man die Funktion *Bezier-Kurve einfügen* aktiviert hat, klickt man mit dem Mauszeiger auf den Ausgangspunkt, verschiebt dann den Mauszeiger auf den nächsten Punkt, klickt für den zweiten Punkt, bestimmt dann den nächsten usw. Um die zusammengesetzte Form zu beenden, verwendet man beim letzten Knoten zunächst die linke und dann die rechte Maustaste.



Der Einsatz der Bezier-Kurvenfunktion. Auf dem Montagebereich sind „Ausgangskurve“ (oben) und das vorläufige Ergebnis (unten) zu sehen.

Schauen wir uns das einfachste Beispiel an. Dazu zeichnen wir eine einfache Gerade. In diesem Fall klickt man nach der Wahl des Bezier-Werkzeugs mit der linken Maustaste auf den Ausgangspunkt und dann auf den Endpunkt, gefolgt von einem Mausklick mit der rechten Maustaste. Im nächsten Schritt klickt man doppelt auf das Objekt, damit sich die Pfad-Einstellungen öffnen. Dort klickt man auf *Kontrollpunkte verschieben*. Die beiden Kontrollpunkte der Gerade werden rosa hervorgehoben. Nun führt man den Mauszeiger auf den gewünschten Punkt und verschiebt diesen mit gedrückter linker Maustaste.

Das Ergebnis der Verschiebung der beiden Kontrollpunkte zeigt voranstehende Abbildung (oben die „Ausgangskurve“, unten die bearbeitete Kurve). Für die weitere Bearbeitung des Objekts können nun weitere Punkte eingeführt werden, das Objekt gedreht, eingefärbt, die Linienstärke verändert werden, und, und, und. Der Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt.

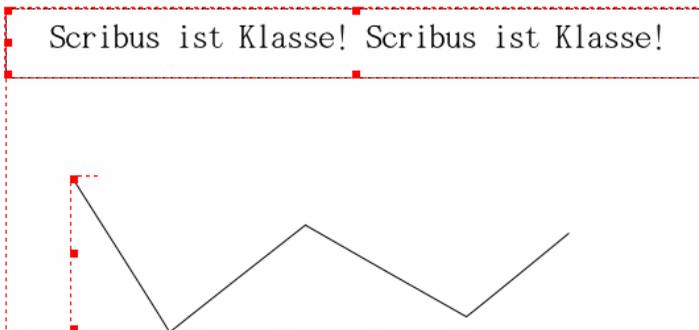
6 Erweiterte Gestaltungs- und Hilfsmittel

In diesem Kapitel widmen wir uns den erweiterten Gestaltungs- und Hilfsmitteln, die bislang noch nicht beschrieben wurden. Dazu gehören insbesondere die Funktion *Text auf Pfad setzen*, der Umgang mit Hilfslinien, das Farbmanagement und die Stilvorlagen.

6.1 *Text auf Pfad setzen*

Mit der Funktion *Text auf Pfad setzen* verpasst man Schriftzügen einen beliebigen Verlauf. So kann man einen Schriftzug beispielsweise eine halbkreisförmige Gestalt oder auch einen Zickzack-Kurs zuweisen. Schauen wir uns zwei Beispiele an.

Zunächst erzeugt man einen Schriftzug und weist diesem das gewünschte Format zu. Als nächstes erzeugt man eine Bezier-Kurve. Die Anzahl an Kurven bzw. Ecken scheint beliebig groß sein zu können. Als nächstes markiert man beide Objekte und führt den Befehl *Objekt > Text auf Pfad setzen* aus.

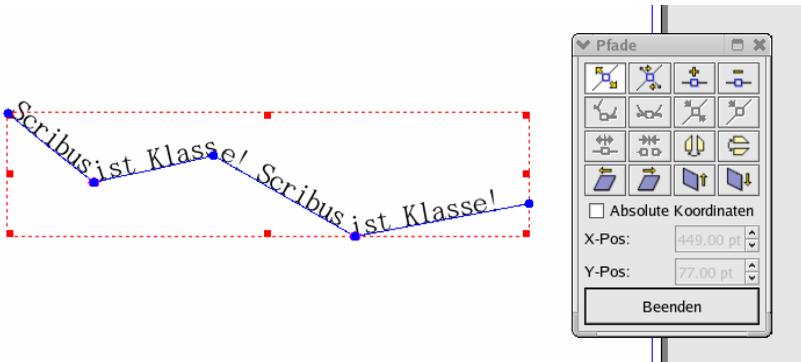


Textrahmen und Bezier-Kurve sind erzeugt und markiert.

Das Ergebnis zeigt nachstehende Abbildung. Beachten sollte man, dass das neue Objekt nur durch einen Doppelklick weiter über die Pfad-Werkzeuge bearbeitet werden kann. Über die blau markierten Punkte kann dann die Form der Bezier-Kurve verändert werden. Will man den Text bearbeiten, so schließt man das Pfad-Werkzeug, markiert das Objekt und öffnet den Story Editor. Bislang ist lediglich ein Bearbeiten des Textes, nicht aber der Formatierung möglich.

Scribus ist Klasse! Scribus ist Klasse!

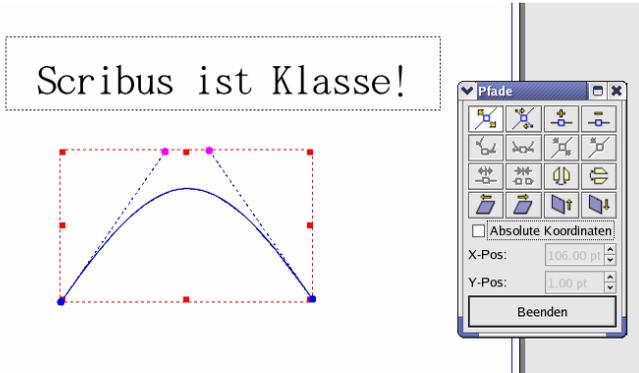
Das erste Zwischenergebnis nach dem Einsatz der Funktion *Text auf Pfad setzen*.



Mithilfe der Pfad-Werkzeuge kann die Bezier-Kurve und damit auch der Schriftzug weiter angepasst werden.

Interessante Effekte lassen sich durch die Verschmelzung von „echten“ Kurven und Schriftzügen realisieren. Die beiden nachstehenden Abbildungen zeigen einen

Schriftzug und eine Kurve sowie deren Darstellung nach dem Setzen des Textes auf den Pfad.



Ein Schriftzug und eine Bezier-Kurve.

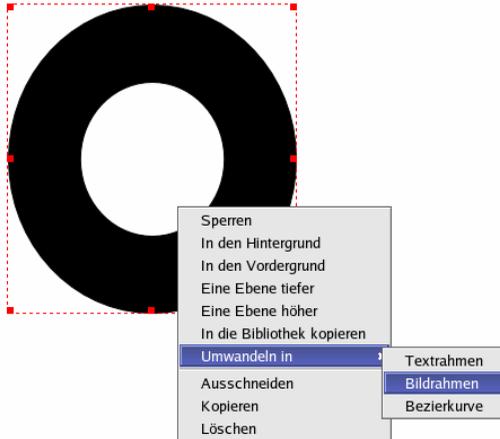


Das Verschmelzen von Schriftzug und Kurve.

6.2 Bild im Hintergrund

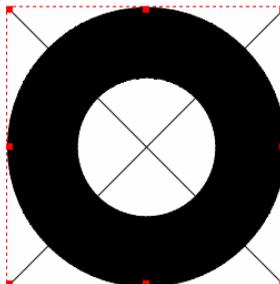
Interessante Effekte lassen sich auch durch die Verwendung von Hintergrundbildern erzielen. So kann man beispielsweise einem Buchstaben und auch anderen Objekten einen grafischen Hintergrund verpassen.

Die Vorgehensweise ist denkbar einfach. Das zeigen zwei Beispiele. Zunächst wählt man eine Grafik und platziert sie auf dem Montagebereich. Für unser erstes Beispiel wählen wir den Kreis, wie er in nachstehender Abbildung abgebildet ist. Diesen markieren wir mit der rechten Maustaste und führen den Befehl *Umwandeln in* > *Bildrahmen* aus.



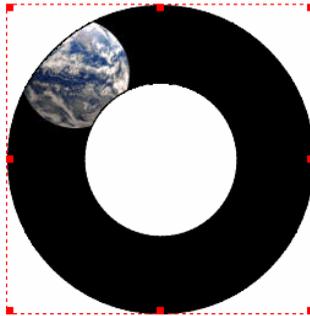
Das Umwandeln eines Objekts in einen Bildrahmen.

Nach der Umwandlung wird der Objektrahmen um die beiden Diagonalen erweitert, die wir bereits bei der Erstellung und Bearbeitung von Bildrahmen kennen gelernt haben.



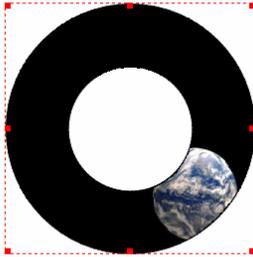
Das Objekt wurde in einen Bildrahmen verwandelt.

Als nächstes markiert man wieder das Objekt mit der rechten Maustaste und führt den Befehl *Bild laden* aus. Im zugehörigen Dialog wählt man nun die gewünschte Grafik aus und bestätigt das Laden. Je nach Objekt- und Bildgröße ergibt sich ein Bild, wie es nachstehende Abbildung zeigt.

**Eine Grafik wurde im Objekthintergrund platziert.**

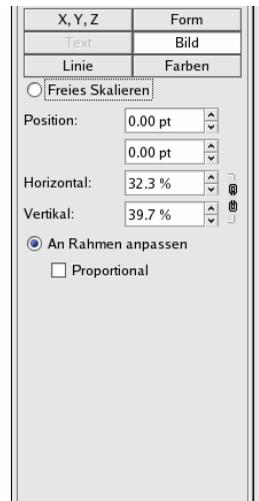
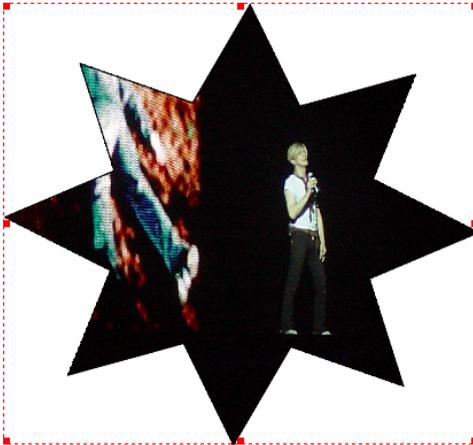
Nachdem die Grafik in dem Objekt platziert ist, kann man sich an die weitere Bearbeitung machen. Dazu öffnet man die Objekteigenschaften und aktiviert die Bildeinstellungen. Über die dort bereitstehenden Funktionen kann man die Position der Grafik verändern. Über die Einstellungen *Position* kann man die Lage bestimmen.

Über die horizontalen und vertikalen Einstellungen kann man die Gesamtgröße des Objekts bearbeiten. Will man die Größe des Objekts proportional verändern, so klickt man auf das Kettensymbol. Außerdem kann die Grafik über die Option *An Rahmen anpassen* auf die Größe des Rahmens gebracht werden.



Die Position der Hintergrundgrafik wurde nach dem Einfügen verändert.

Schauen wir uns ein zweites Beispiel an. Diesmal verwenden wir ein Polygon, konvertieren es in einen Bildrahmen, laden dann eine Grafik und passen sie auf die Objektgröße an.

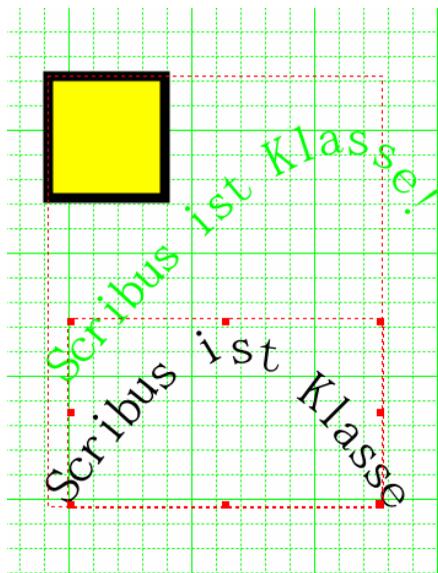


Ein Polygon samt Hintergrundgrafik.

6.3 *Hilfslinien und Raster*

Scribus stellt zwei Funktionen zur Verfügung, die bei der Ausrichtung und Platzierung von Objekten eine wertvolle Hilfe sind: Hilfslinien und Raster. Die Rasterfunktion ist schnell erläutert. Dabei handelt es sich um ein Gitter, das auf dem Montagebereich angezeigt wird. Das Raster hilft bei der groben Positionierung von Objekten. Dabei stehen Haupt- (durchgängig) und Teillinien (gestrichelt) zur Verfügung.

Standardmäßig werden die Gitterlinien hellgrün dargestellt. Die Farbdarstellung kann über die Programmeinstellungen angepasst werden. Das Raster ist standardmäßig nicht aktiv. Um es einzublenden, führt man den Befehl *Ansicht > Raster zeigen* aus. Ist das Raster aktiviert, so kann es über *Ansicht > Raster verbergen* wieder ausgeblendet werden. Über das Menü *Ansicht* steht außerdem die Funktion *Am Raster ausrichten* zur Verfügung, mit der man Objekte automatisch am Raster ausrichtet.

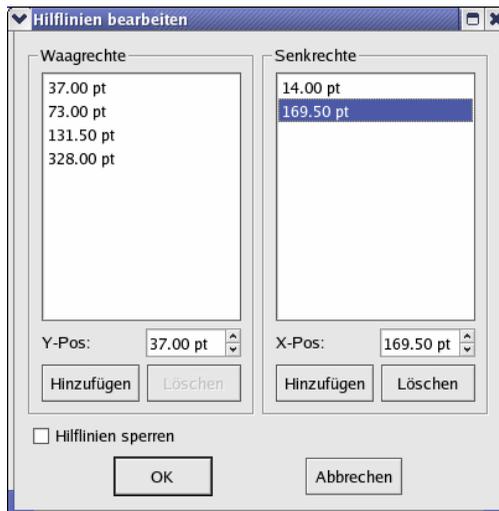


Die manuelle Orientierung von Objekten am Raster.

Auch die Hilfslinien sind hervorragend geeignet, um Objekte auf dem Arbeitsbereich zu positionieren. Linealhilfslinien unterscheiden sich in einem Punkt wesentlich von Rastern: Sie können frei auf der Seite oder Montagefläche positioniert werden. Man kann horizontale und vertikale Hilfslinien einführen.

Die Vorgehensweise ist einfach. Man klickt man mit der Maustaste auf den (horizontalen bzw. vertikalen) Linealbereich und zieht bei gedrückter Maustaste die Maus in den Dokumentenbereich. Sobald der Mauszeiger auf dem Dokument erscheint, wird die Hilfslinie sichtbar. Sie kann auf eine beliebige Position geschoben werden. Um eine im Dokumentenbereich platzierte Hilfslinie zu verschieben, markiert man sie mit der Maus und zieht sie auf die neue Position.

Alternativ können Hilfslinien über den Dialog *Hilfslinien bearbeiten* erzeugt und verändert werden, der über das Menü *Seite* verfügbar ist. Dieser Dialog kann man auch bei bereits eingeführten Linien öffnen, indem man mit der rechten Maustaste auf eine Linie klickt.

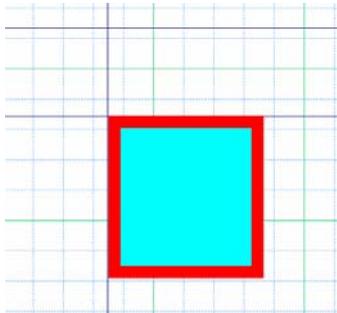


Die Einstellungen für die Hilfslinien.

Der Dialog präsentiert zwei Listenfelder, je eines für die waagerechte und eines für die senkrechten Linien. In den Feldern wird die jeweilige Position angezeigt.

Unterhalb findet man die beiden Schaltflächen *Hinzufügen* und *Löschen*, um neue Linien einzuführen bzw. bestehende zu entfernen. Außerdem ist das Sperren der Hilfslinien möglich. So stellt man sicher, dass die Hilfslinien bei der Dokumentengestaltung nicht versehentlich verschoben werden.

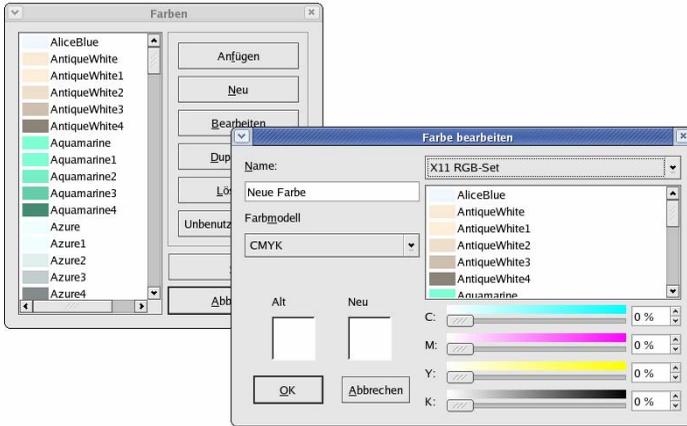
Da man die Hilfslinien über den Dialog *Hilfslinien bearbeiten* punktgenau auf dem Dokumentenbereich positionieren kann, stellen die Linien die ideale Ergänzung des Rasters dar.



Die Orientierung eines Objekts an Hilfslinien (blau) (hier mit der Ansicht 200%). Außerdem ist das Raster mit seinen Haupt- und Teillinien zu erkennen.

6.4 Umgang mit Farben

Scribus kommt standardmäßig mit einer breiten Farbpalette daher. Um aber Objekte mit alternativen Farbtönen gestalten zu können, muss man eigene Kreationen entwickeln. Dazu öffnet man die Farbeinstellungen über *Bearbeiten > Farbe*. Der zugehörige Dialog präsentiert die verfügbaren Farben und erlaubt das Einführen neuer Farbtöne. Hierfür klickt man auf *Neu* und gibt in dem Eingabefeld *Neue Farbe* die gewünschte Bezeichnung an und bestätigt die Eingabe.



Eine neue Farbe entsteht.

Es öffnet sich der Dialog *Farbe bearbeiten*, in dem man das Farbmodell (CYMK, RGB und Web-Farben) festlegt. Abhängig vom verwendeten Modell stehen vier (bei CMYK) bzw. drei Schieberegler (bei RGB und Web Farben) zur Verfügung, über die man die Farbe definiert. Alternativ klickt man mit dem Mauszeiger in den „Farbtopf“ und „mischt“ die Farbe durch Verschieben des Mauszeigers. Entspricht die Farbe dem gewünschten Ton, klickt man auf *OK*. Nun ist der neue Farbton über die Farbauswahl verfügbar.

6.5 Mit Vorlagen arbeiten

Mit Vorlagen erleichtert man sich die tägliche Arbeit. Sie definieren bestimmte Eigenschaften von Dokumenten, Textbausteinen und Objekteigenschaften. Scribus verfügt über drei Vorlagenfunktionen:

- Stilvorlagen
- Linienstile
- Musterseiten

Widmen wir uns zunächst den Stilvorlagen. Sie dienen der Auszeichnung von Textbausteinen. Wie man es von Textverarbeitungen kennt, kann man unterschiedlichen Dokumentelemente spezifische Eigenschaften zuweisen und diese dann problemlos formatieren. Der Einsatz dieser Funktionen ist insbesondere

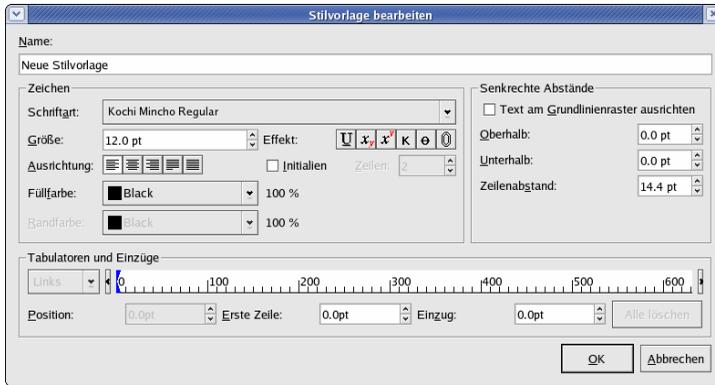
dann sinnvoll, wenn immer wiederkehrende Textformatierungen verwendet werden.

So ist es beispielsweise bei Dokumenten sinnvoll, wenn man Formatierungen für den Fließtext, die verschiedenen Überschriften, Kommentare, Zitate etc. definiert. Um Stilvorlagen verwenden zu können, müssen zunächst entsprechende Formatierungen definiert werden. Die zugehörigen Einstellungen findet man über *Bearbeiten* > *Absatzstil*.



Die Einstellungen für die Stilvorlagen.

Nach einer Standardinstallation weist der Dialog *Stilvorlagen bearbeiten* keine Einträge auf. Um einen neuen Stil zu erzeugen, klickt man auf die Schaltfläche *Neu*. Es öffnet sich ein weiterer Dialog, in dem man der Vorlage zunächst eine Bezeichnung zuweist. Dann legt man die Eigenschaften für die Zeichen, also Schriftart und Größe, fest. Außerdem erlaubt der Dialog das Festlegen von der Ausrichtung, der senkrechten Abstände und der Einrückung. Über *OK* speichert man die Einstellungen.



Ein neues Stilelement entsteht.

Die neuen Stilvorlagen stehen nun über den Story Editor und die Texteingenschaften zur Verfügung. Besonders einfach gestaltet sich die Textformatierung mit dem Story Editor. Will man mit dem Stilvorlagenwerkzeug einen neuen Stiltyp erzeugen, so ist es unter Umständen sinnvoll, wenn man einen bestehenden Typ dupliziert und dann dessen neue Eigenschaften entsprechend anpasst. Hierfür verwendet man die Schaltfläche *Duplizieren*.

6.6 Tabulatoren

Über den Dialog *Stilvorlagen* ist außerdem das Erzeugen von Tabulatoren möglich. Diese Funktion hat sich seit ihrer ersten Einführung mit Scribus 1.1.5 inzwischen stark verändert. Die Besonderheit: Die Tabulatoren können durch den Benutzer individuell konfiguriert werden. Die Handhabung ist denkbar einfach: Man klickt einfach mit der Maus auf das Tabulatoren-Linie. Schon wird die typische Tabulator-Markierung gesetzt.

Über das Feld *Tabulator und Einzüge* kann man außerdem die Ausrichtung und gegebenenfalls die Position manuell festlegen. Das Bearbeiten der Tabulatoren ist ebenfalls recht einfach. Man markiert die Tabulatormarke, worauf sie sich rot färbt. Dann verschiebt man sie mithilfe der Maus oder der Positionsangaben.

Hat man die Tabulatoren gesetzt, so können sie im Textrahmen verwendet werden. Erzeugt man einen neuen Textrahmen und aktiviert man die Funktion

Rahmeninhalt bearbeiten in der Symbolleiste, so wird die Positionsleiste um die blaue Tabulatorleiste erweitert. Mithilfe der Tabulatormarkierungen kann man nun tabellenähnliche Objekte einführen. Über die Tabulatormarkierungen ist außerdem ein Verschieben möglich.



Produkt	Preis	Anbieter	Info
Produkt1	100	Anbieter1	004
Produkt2	110	Anbieter2	003
Produkt3	194	Anbieter3	009
Produkt4	130	Anbieter4	007
Produkt6	111	Anbieter5	008

Der Einsatz der Tabulatoren.

6.7 Tabellen erzeugen

Ein weiteres Highlight von Scribus ist die Unterstützung von Tabellen. Um eine solche in ein Dokument einzufügen, klickt man einfach auf das zugehörige Symbol in der Symbolleiste. Dann führt man den Mauszeiger auf den Arbeitsbereich und zieht den Tabellenrahmen. Es öffnet sich ein einfacher Dialog *Tabellen einfügen*, in dem man die Anzahl der Zeilen und Spalten festlegt. Die Zellen kann man nun mit Inhalten wie Text, Bildern etc. füllen. Das Schöne an der Tabellenfunktion: Man kann die Tabellen samt Inhalt drehen, verschieben, kippen etc. Kurz: Man kann alle objekt-relevanten Funktionen auf sie anwenden. Auch der Einsatz von Pfaden ist möglich.



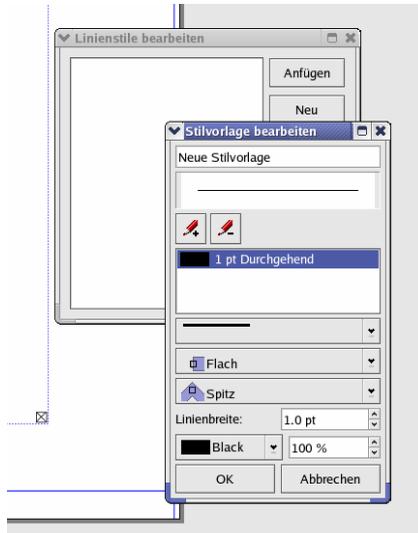
Die Tabellenfunktion in Aktion.

Um die Tabelle als Ganzes zu bearbeiten, beispielsweise um sie einzufärben, markiert man sie und weist ihr über die Farbeigenschaften die gewünschte Farbe zu. Will man einzelne Zellen formatieren, so klickt man doppelt in die Zelle und nimmt die Formatierungen vor.

6.8 *Linienstile*

Scribus unterstützt übrigens auch das Erzeugen von Linienstilen. Die Vorgehensweise beim Erstellen von Linienstilen ist ähnlich. Auch diese stehen über das Menü *Bearbeiten* zur Verfügung. Wählt man *Bearbeiten > Linienstile*, so öffnet sich der Dialog *Stilvorlage bearbeiten*.

Im Dialog *Stilvorlage bearbeiten* wählt man den Linienstil, die Art der Enden, die Breite und gegebenenfalls die Farbe und die Farbintensität. Der Dialog besitzt auch eine Vorschaufunktion, die die gewählten Einstellungen anzeigt. Nachdem ein neuer Typ erstellt ist, speichert man die Einstellungen in der Linienverwaltung über die Schaltfläche *Sichern*.



Ein neuer Linienstil entsteht.

Schließlich erlaubt Scribus das Erstellen von so genannten Musterseiten. Die hierfür zuständigen Einstellungen sind über das Menü *Bearbeiten > Musterseiten* verfügbar. Auch hier können neue Muster erzeugt und bestehende gelöscht und dupliziert werden.

6.9 Suchen und Ersetzen

Ein Highlight von Scribus, das mit Version 1.1.5 eingeführt wurde, ist die Funktion *Suchen und Ersetzen*. Sie dient dem Suchen von bestimmten Zeichenfolgen und anschließendem Ersetzen im Textrahmen. Der zugehörige Dialog ist über den Menübefehl *Bearbeiten > Suchen/Ersetzen* verfügbar.

Der Dialog stellt eine Vielzahl von Suchkriterien zur Verfügung, insgesamt neun an der Zahl. Über die Kontrollkästchen können die Kriterien kombiniert werden. Während man in der linken Spalte die Suchkriterien definiert, bestimmt man in der rechten Spalte die Formatierungen der Ersetzung. Außerdem stehen die Optionen *Ganzes Wort* und *Groß-/Kleinschreibung ignorieren* zur Verfügung.

Den Suchvorgang leitet man über die Schaltfläche *Suchen* ein. Die Funktion markiert die relevanten Zeichenfolgen, die den gesetzten Kriterien entsprechen. Über die Schaltflächen *Ersetzen* bzw. *Alles ersetzen* führt man den Austausch durch.



Die Funktion Suchen/Ersetzen.

6.10 Elemente über zwei Seiten

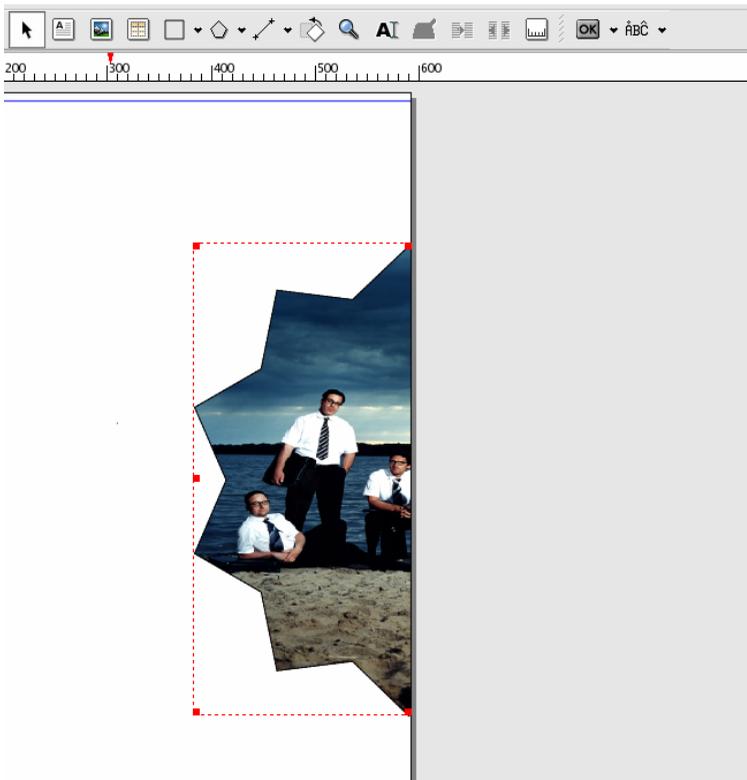
Gerade bei der Entwicklung von Prospekten oder ähnlichen Dokumenten ist es oftmals wünschenswert, dass man beispielsweise Bilder über zwei Seiten hinweg platziert. Soll sich beispielsweise ein Bild über zwei Seiten erstrecken, so muss man sich eines Tricks bedienen.

In folgendem Beispiel erzeugen wir zunächst eine Grafik, importieren ein Bild und richten dieses dann beispielsweise am rechten Rand der Seite aus. In unserem Beispiel soll das Bild zwischen den beiden Seiten angezeigt werden. Solche Gestaltungen findet man häufig in Magazinen. Mithilfe der Eigenschaften positioniert man den Bildrahmen an der gewünschten Position.

Nun dupliziert man das Element über den Befehl *Objekt > Duplizieren*, erzeugt eine zweite Seite mit den gleichen Eigenschaften über *Seite > Seite einfügen*. Auf der neuen Seite positioniert man dann das duplizierte Objekt mithilfe der

Positionierungsfunktionen, dass es das Bild der ersten Seite fortsetzt. Damit es mit einem nahtlosen Übergang zwischen den beiden Bildern klappt, muss man die Seitenränder bei der ersten Seite rechts und auf der zweiten links auf null setzen. Zu beachten sind auch druckerspezifische Einstellungen für die Seitenränder.

Sollte das Platzieren einer Grafik über zwei Seiten hinweg nicht mit dem hier beschriebenen Verfahren funktionieren, bleibt bei Scribus 1.2.x bislang nur der alternative Weg, ein Dokument in doppelter Größe zu erstellen und das Objekt je nach Wunsch beispielsweise mittig zu positionieren. Mit Scribus 1.3 könnte dieser Workaround der Vergangenheit angehören.

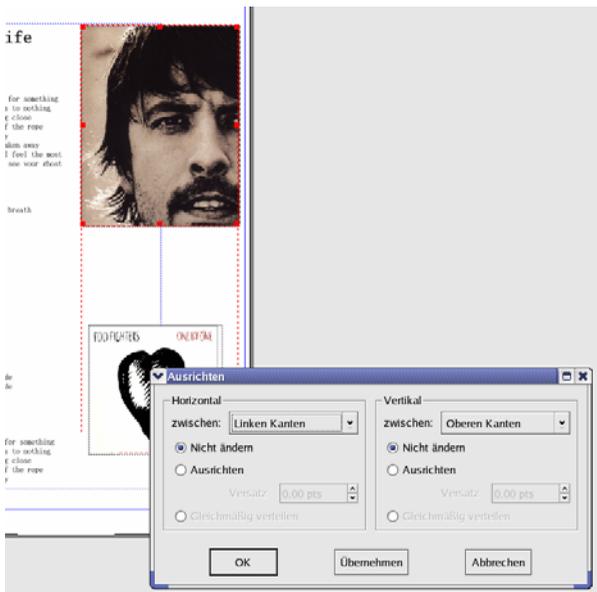


Eine Grafik wird auf der ersten Seiten rechtsbündig platziert und kann auf der zweiten Seite fortgesetzt werden.

6.11 Weitere nützliche Funktionen

Zum Abschluss dieses Kapitels wollen wir uns noch vier weiteren Funktionen widmen, mit denen wir bislang noch nicht gearbeitet haben. Zwei dieser Funktionen sind über das Menü *Objekt*, die anderen beiden über das Menü *Extras* verfügbar.

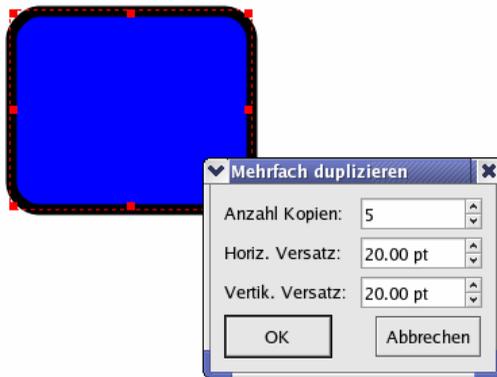
Die erste Funktion dient der Ausrichtung von Objekten. Um diese Funktion einsetzen zu können, erzeugt man mindestens zwei Objekte auf dem Dokumentenbereich. Dann markiert man die Objekte und wählt *Objekt>Abstand/Ausrichtung*. In unserem Beispiel wurden zunächst zwei Grafiken auf dem Dokumentenbereich platziert und sollen nun ausgerichtet werden.



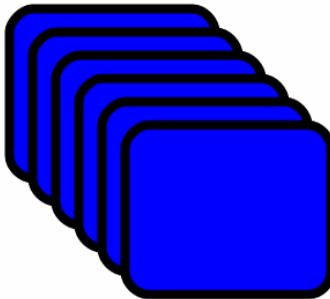
Das Ausrichten von Objekten.

Im Dialog *Ausrichten* stehen die Einstellungen für das horizontale und vertikale Ausrichten bereit. Hier legt man fest, welche Kante als Orientierungspunkt dient, ob die Objekte mittig, mit Versatz oder gleichmäßig verteilt werden. Über *OK* nimmt man die gewünschten Änderungen vor.

Über das Menü *Objekt* ist auch das Duplizieren von Objekten möglich. Die Handhabung der Funktion ist einfach. Man markiert das gewünschte Objekt und führt den Befehl *Objekt > Mehrfach duplizieren* aus. Im zugehörigen Dialog legt man die Anzahl der Kopien und den horizontalen sowie vertikalen Versatz fest. Über *OK* werden entsprechend viele Kopien eingefügt.

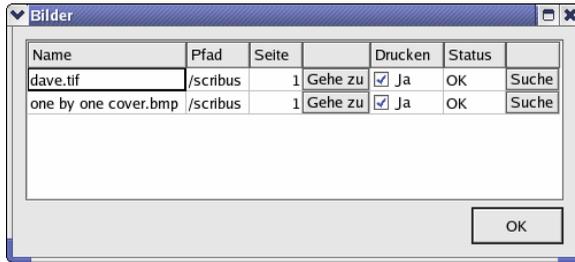


Das Duplizieren von Objekten ...



und das Ergebnis.

Über das Menü *Extras* stehen außerdem die beiden Funktionen *Bildübersicht* und *Sonderzeichen* zur Verfügung. In der Bildübersicht werden die in einem Dokument eingebetteten Abbildungen aufgeführt. Der zugehörige Dialog führt den Dateinamen, den Pfad und die Seite auf. Außerdem wird eingeblendet, ob das Bild druckbar ist. Über den Button *Gehe zu* kann man in mehrseitigen Dokumenten direkt zum aktivierten Bild springen.



Die Bildübersicht.

Mithilfe der Sonderzeichenfunktion, die über *Extras*> *Sonderzeichen einfügen* verfügbar ist, kann man aus einem umfangreichen Dialog gängige Sonderzeichen per Mausklick in einen Textrahmen einfügen.

7 Drucken und exportieren

Natürlich unterstützt Scribus die Ausgabe seiner Dokumente über einen Drucker. Ein technisch betrachtet ähnlicher Vorgang ist das Exportieren als PDF-Dokument (oder in ein anderes Format). Scribus bietet folgende Funktionen:

- Drucken und Druckvorschau
- Export nach PDF, EPS, SVG und Text

In diesem Kapitel wollen wir uns ansehen, welche Druck- und Exportfunktionen Scribus zur Verfügung stellt.

7.1 Drucken mit Scribus

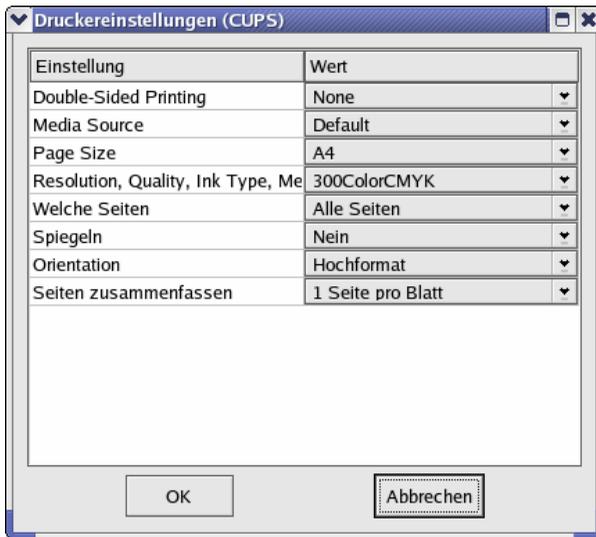
Um ein aktuell geöffnetes Dokument zu drucken, klickt man einfach auf das zugehörige Icon in der Datei-Symboleiste, führt den Befehl *Datei> Drucken* oder die Tastenkombination *Strg+P* aus. Daraufhin öffnet sich der in nachstehender Abbildung dargestellte Druckdialog.



Der Druckdialog von Scribus.

Der Druckdialog präsentiert drei Bereiche: *Druckauswahl*, *Druckbereich* und *Optionen*. Im Bereich *Druckauswahl* findet man die installierten Drucker. Sie stehen über ein Pop-up-Menü zur Verfügung. Will man das Dokument in eine PostScript-Datei „drucken“, so legt man hier den Dateinamen samt Pfad des Zieldokuments fest. Der Dialog erlaubt auch die Übergabe benutzerdefinierter Druckkommandos an den Drucker.

Klickt man im Bereich *Druckauswahl* auf die Schaltfläche *Einstellungen*, so öffnen sich die Druckereinstellungen. Sie sind natürlich vom installierten Drucksystem abhängig. Handelt es sich um das gängigste (und auch leistungsfähigste) Drucksystem CUPS, so präsentiert sich der in nachstehender Abbildung dargestellte Dialog.

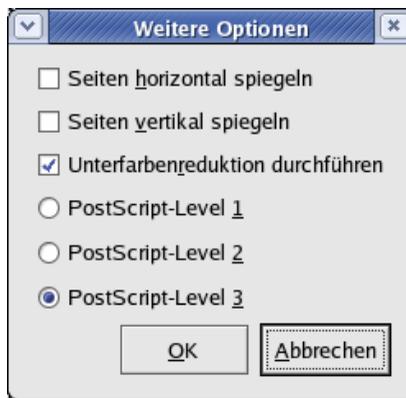


Scribus erlaubt den Zugriff auf die CUPS-Druckereinstellungen.

Über die Druckereinstellungen kann man beispielsweise festlegen, ob doppelseitiges Drucken gewünscht ist, welches Medium bedruckt werden soll, welches die Papiergröße ist, welche Auflösung verwendet und welche Seiten ausgegeben werden sollen. Über die Druckereinstellungen legt man auch fest, ob die Ausgabe gespiegelt wird, ob Hoch- oder Querformat erforderlich ist und wie viele Seiten auf einem Blatt gedruckt werden.

Unter *Druckbereich* legt man fest, welche Bereiche des Dokuments über den Drucker ausgegeben werden sollen. Standardmäßig sind die Optionen *Alles drucken* und *Erste Seite zuerst drucken* aktiviert. Man kann allerdings die Ausgabe auf bestimmte Seiten beschränken und den Druckvorgang mit der letzten Seite beginnen. Auch die Anzahl der Kopien legt man hier fest. Über die Schaltfläche *OK* übergibt man das Dokument an den Drucker.

Schließlich stehen im unteren Dokumentenbereich weitere Druckoptionen zur Verfügung. Dort legt man fest, ob der normale Druckvorgang, Farbauszüge, in Farbe oder in Graustufen gedruckt werden sollen. Klickt man auf die Schaltfläche *Weitere Optionen*, so öffnet sich der in nachstehender Abbildung dargestellte Dialog. Hier kann man zudem festlegen, dass die Seiten horizontal oder vertikal gespiegelt ausgedruckt werden. Außerdem kann der PostScript-Level angepasst werden.



Die weiteren Druckoptionen des Druckdialogs.

Scribus besitzt auch eine Druckvorschau. Sie ist allerdings nicht über den Druckdialog, sondern vielmehr über das Menü *Datei* verfügbar. Führt man den Befehl *Datei > Druckvorschau* aus, so präsentiert ein schlichtes Fenster das aktuelle Dokument. Es erlaubt das Blättern in mehrseitigen Dokumenten sowie das Vor- und Zurückspringen. Außerdem werden Text und Grafiken standardmäßig geglättet. Die Vorschau unterliegt allerdings auch verschiedenen Einschränkungen. So ist beispielsweise kein Zoomen oder ein direktes Drucken aus der Vorschau heraus möglich.

7.2 PDF-Export

Die Exportfunktionen von Scribus stehen über das Menü *Datei > Exportieren* zur Verfügung. Dort findet man vier Funktionen:

- Text sichern
- Seite als EPS sichern
- Als PDF sichern
- Seite als SVG sichern

Die Funktionen *Text sichern*, *Seite als EPS sichern* und *Seite als SVG sichern* (Scalable Vector Graphics) öffnen lediglich den Dialog *Sichern unter*, in dem man die Dateibezeichnung und den Speicherort der Exportdatei bestimmt.

Weitaus interessanter – und auch von höher praktischen Nutzen – sind die PDF-Exportfunktionen. Über die Bedeutung des PDF-Formats für das Desktop Publishing muss man wohl kaum noch weitere Worte verlieren. Die PDF-Exportfunktionen stehen nicht nur über *Datei > Export > Als PDF sichern* zur Verfügung, sondern auch über das zugehörige Icon in der Symbolleiste *Datei*. Führt man dieses Kommando aus, so öffnet sich der Dialog *PDF-Datei erzeugen*.

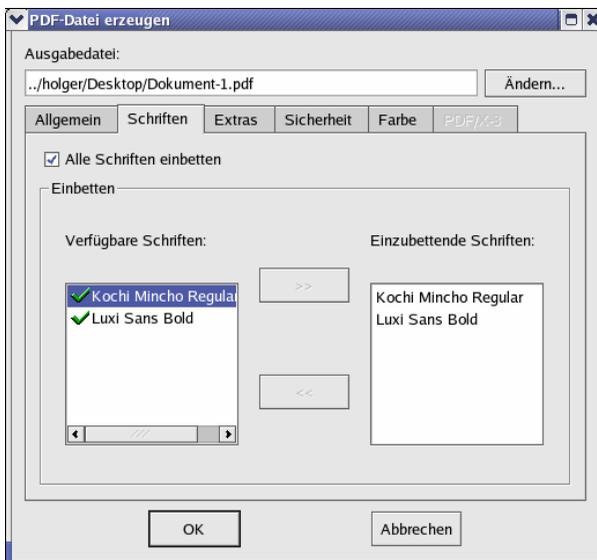


Der Dialog PDF-Datei erzeugen.

Im Dialog *PDF-Datei erzeugen* legt man zunächst den Dateinamen der Ausgabedatei fest. Scribus gibt standardmäßig die Bezeichnung *Dokument-1-pdf* vor. Neben dem Eingabefeld für die Ausgabedatei findet man die Schaltfläche *Ändern*. Klickt man auf diese, so öffnet sich der Dialog *Sichern unter*. Unterhalb findet man sechs Registerkarten, über die man beispielsweise allgemeine Eigenschaften sowie Einstellungen für die Effektpräsentation, die Schriften, die Sicherheit, die Farbe und PDF/X-3-Optionen vornimmt.

Auf dem Register *Allgemein* legt man über *Bereich* fest, ob alle Seiten oder nur ein ausgewählter Dokumentenbereich nach PDF konvertiert werden soll. Unter *Dateioptionen* legt man das Dateiformat fest (Acrobat 4.0 oder Acrobat 5.0). Über *Bund* legt man fest, ob man den rechten oder den linken Rand als Bund verwenden will.

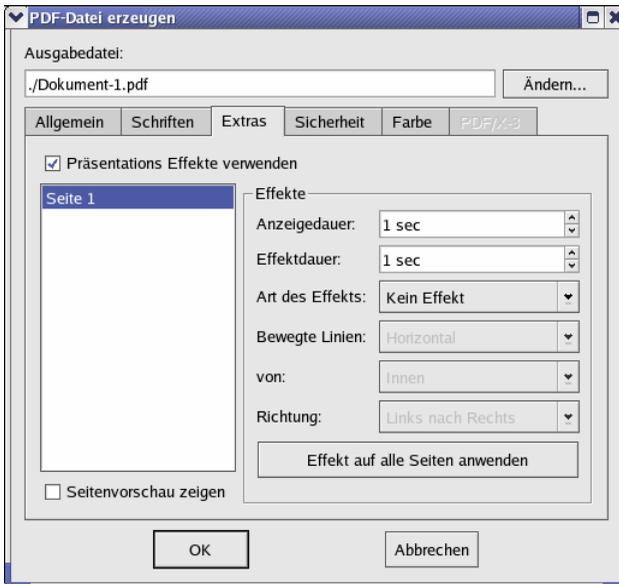
Will man eine Vorschau erzeugen, so aktiviert man die zugehörige Option. Außerdem kann man Textrahmenketten als PDF-Artikel speichern, Lesezeichen ebenfalls mit einbinden und die Auflösung festlegen. Schließlich legt man auf dem Register *Allgemein* die Einstellungen für die Dateikomprimierung fest. Die Exportfunktion erlaubt die Komprimierung von Text und Vektorgrafiken. Darüber hinaus kann die Auflösung der Bilder manuell verändert werden.



Die Exporteinstellungen für die Schriften.

Die Einstellungen für die Schriften sind nicht sonderlich umfangreich. Obige Abbildung zeigt den Dialog. Unter *Verfügbare Schriften* werden die im Dokument verwendeten Schriften aufgeführt. Sollen Schriften in das PDF-Dokument eingebettet werden, so markiert man sie und verschiebt sie in das Feld *Einzubettende Schriften*. Sollen alle Schriften eingebettet werden, so aktiviert man einfach die Option *Alle Schriften einbetten*.

Das Einbetten ist in der Regel nur dann erforderlich, wenn man exotische Schriften verwendet, die womöglich nicht auf den Zielsystem vorhanden sind. Nur durch das Einbetten ist sichergestellt, dass der Nutzer die gleiche Dokumentenansicht hat, wie der Ersteller des Dokuments. Unter Umständen vergrößert sich die Dateigröße des Zieldokuments allerdings erheblich. Die PDF-Exportfunktion von Scribus unterstützt sogar die Einführung von Effekten. Mit den Effekten verpasst man den Dokumenten einen Flash-ähnlichen Animationscharakter. Der Effekt wird beim Öffnen des Dokuments ausgeführt.



Über das Register *Extras* stehen eine Vielzahl von Effekten zur Verfügung.

Um die Effektfunktion verwenden zu können, aktiviert man zunächst die Option *Präsentationseffekt verwenden*. Standardmäßig wird der Effekt auf die erste Seite angewendet. Sie kann über das Listefeld, das die einzelnen Seiten aufführt, allerdings auch gezielt auf mehrere Seiten angewendet werden. Über den Button *Effekt auf alle Seiten anwenden* wird er allen anderen Seiten auch verpasst. In der Praxis genügt es allerdings, wenn man die erste Seite mit einem Effekt aufpeppt, da sie als erste vom Anwender geöffnet wird.

Über den Bereich *Effekte* erfolgt die Auswahl und Konfiguration des Effekts. Dazu bestimmt man zunächst die Anzeige- und Effektdauer. Es folgt die Auswahl des Effekts. Es stehen *Jalousie*, *Einblenden*, *Auflösen*, *Schachbrett*, *Teilen* und *Rollen* zur Auswahl.

Entscheidet man sich für *Jalousie*, so kann man über das Auswahlmenü *Bewegte Linien* zwischen *Horizontal* und *Vertikal* wählen. Verwendet man die Effekte *Schachbrett* und *Rollen*, so kann man außerdem festlegen, ob der Effekt von links nach rechts, von oben nach unten, von unten nach oben, von rechts nach links oder gar schräg von links oben durchgeführt wird.

Kommen wir zu einer weiteren, sehr interessanten Exportoption: Auf dem Register *Sicherheit* findet man die sicherheitsrelevanten Einstellungen für das zu erzeugende PDF-Dokument (siehe nachstehende Abbildung). Um die Funktionen verwenden zu können, aktiviert man zunächst die Option *Verschlüsseln*.

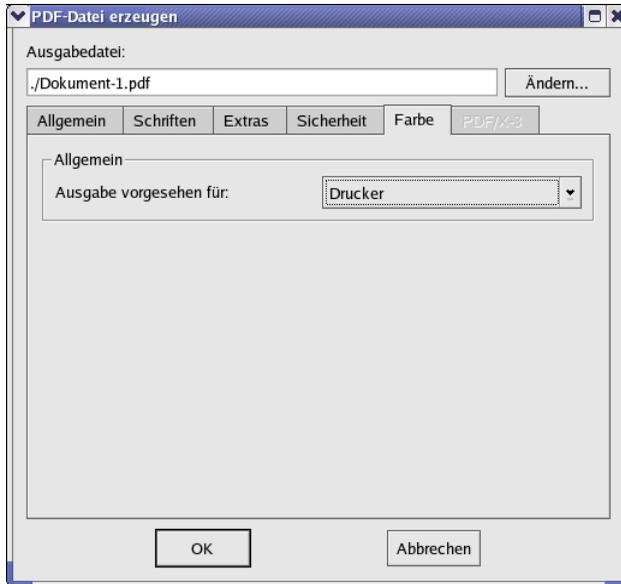
Durch diese Funktionen kann man verhindern, dass nichtberechtigte Anwender das Dokument öffnen, drucken, Inhalte kopieren oder gar ändern. Unter *Passwörter* gibt man die Passwörter für den Eigentümer und die Benutzer an.



Die sicherheitsrelevanten Einstellungen für das zu erzeugende PDF-Dokument.

Im unteren Dokumentenbereich steuert man über *Berechtigungen*, ob das Drucken, Ändern, Kopieren und Hinzufügen von Notizen und Formularfeldern erlaubt ist oder nicht. Über die Schaltfläche *OK* speichert man die Einstellungen und leitet die Konvertierung ein.

Auf dem Register *Farbe* optimiert man die Farbgestaltung des Dokuments für die Ausgabe auf einem Drucker oder am Monitor.



Die Optimierung der Farben für unterschiedliche Ausgabegeräte.

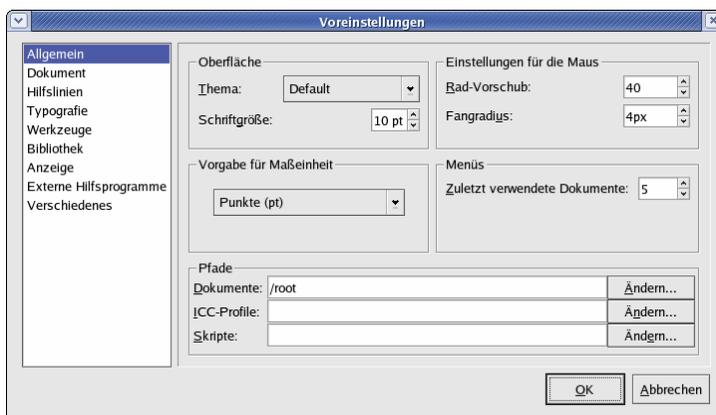
Über das Register *PDF/X-3* optimiert man das Zieldokument, das im Druck und Digitaldruck zum Einsatz kommen soll. Das X steht für eXchange, zu Deutsch Austausch. PDF/X-3-Dokumente sollen zwischen verschiedenen Anwendern austauschbar sein und Gewähr leisten, dass beim Druck auf verschiedenen Geräten einheitliche Ergebnisse erzielt werden. Mehr dazu in Kapitel 9.2.

8 Scribus anpassen

Scribus verfügt über eine Fülle an Funktionen, mit denen man das Programm an die jeweiligen Bedürfnisse anpassen kann. Die zugehörigen Funktionen sind über das Menü *Voreinstellungen* verfügbar. Über diese Einstellungen legt man Programm-übergreifende Einstellungen fest. Scribus unterscheidet folgende vier Voreinstellungen:

- **Allgemein:** Hier legt man Einstellungen für die Benutzeroberfläche, das Standarddokumentenformat, die Hilfslinien, die typografischen Einstellungen sowie die Einstellungen für die Werkzeuge, die Bibliothek und die Anzeige fest.
- **Schriftenarten:** Hier findet man die Einstellungen für die globale Font-Konfiguration.
- **Silbentrennung:** Hier legt man die Einstellungen für die Silbentrennungen fest.
- **Tastenkürzel:** Hier bearbeitet man die Einstellung für die Tastenkombinationen.

All diese Einstellungen können helfen, die Systemumgebung optimal an die Vorlieben und Anforderungen des Anwenders anzupassen.



Die allgemeinen Voreinstellungen von Scribus.

8.1 Voreinstellungen

Die allgemeinen Voreinstellungen präsentieren einen übersichtlichen Dialog, in dem man im linken Fensterbereich die verschiedenen Kategorien und im rechten Fensterbereich die zugehörigen Einstellungen findet.

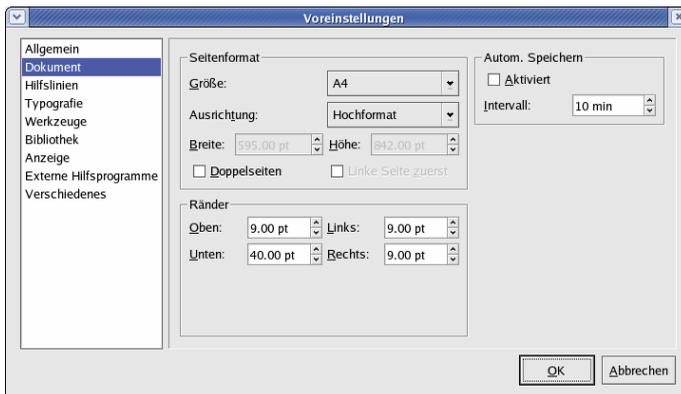
8.1.1 Allgemeine Voreinstellungen

Über die allgemeinen Voreinstellungen kann man die Oberfläche, die Maus-Einstellungen, die Maßeinheiten, die Menüs und die Pfade konfigurieren. Die Einstellungsbereiche fassen die zugehörigen Schalter und Optionen zusammen. Die allgemeinen Optionen beschreibt nachstehende Tabelle:

Einstellungen	Beschreibung
Oberfläche	Über die Oberflächen-Einstellungen kann man den Stiltyp auswählen. Scribus verwendet standardmäßig den Typ Default, verfügt aber über achtzehn weitere, beispielsweise dotNET, Bluecurve, Keramik, Windows, Motif und SGI. Bestätigt man die Änderung, so passt Scribus sofort sein äußeres Erscheinungsbild entsprechend der neuen Einstellung an. Außerdem kann die Fontgröße verändert werden.
Maus-Einstellungen	Hier legt man die Einstellungen für den Rad-Vorschub und den Fangradius fest. Über die Eingabefelder oder die Pfeile kann man die Standardeinstellungen nach oben bzw. nach unten anpassen.
Maßeinheit	Hier legt man das Standardmaß fest. Über das Pop-up-Menü stehen die Optionen Punkte, Millimeter, Zoll und Picas zur Auswahl.
Menüs	Hier legt man fest, wie viele Dokumente über den Menübefehl Datei> Zuletzt benutzte Dateien aufgeführt werden. Der Standardwert ist 5. Außerdem können über die Schaltfläche Tastaturkürzel bestehende Kürzel bearbeitet und neue hinzugefügt werden. Um eine neue Kombination zu erzeugen, markiert man die gewünschte Aktion, wählt Benutzerdefinierte Taste, klickt auf Definiere Taste und führt auf der Tastatur die Tastenkombination aus. Sie wird dann im Feld Tastenkombination für die ausgewählte Aktion angezeigt. Über OK speichert man die Einstellungen.
Pfade	Hier legt man den Standardpfad für die Scribus-Dokumente fest.

8.1.2 Dokumenten-spezifischen Einstellungen

Über die Dokumenten-spezifischen Einstellungen legt man das Standardpapierformat fest. Hierzu gehört insbesondere die Größe (beispielsweise DIN A4, DIN A5, B2, C5E, Legal, Letter und Folio). Am unteren Ende der Liste findet man die Option *Benutzerdefiniert*, mit der man auch eigene Größen erzeugen kann. Über *Breite* und *Höhe* kann man die Größe zudem manuell bearbeiten.

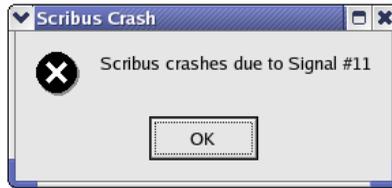


Die Dokumenten-spezifischen Einstellungen.

Unter *Seitenformat* legt man auch die Verwendung von Doppelseiten fest. Verwendet man Doppelseiten, so kann man außerdem bestimmen, dass die linke Seite zuerst aufgeführt wird. Unterhalb des Seitenformats findet man die Einstellungen für die Dokumentenränder. Man kann die Ränder *oben*, *unten*, *links* und *rechts* bearbeiten.

Schließlich kann über die Dokumenten-spezifischen Voreinstellungen auch die automatische Speicherung aktiviert werden. Um diese Funktion zu aktivieren, versieht man zunächst die Option *Eingeschaltet* mit einem Kreuz und bestimmt dann das Speicherintervall in Minuten.

crash test



Auch Scribus ist nicht sicher vor Programmabstürzen.

Sollte es dennoch unerwartet zu einem Programmabsturz kommen, so erzeugt Scribus ein Notfalldokument – vorausgesetzt, die automatische Sicherung ist aktiviert. Man findet das Notfalldokument nach dem Programmabsturz im gleichen Ordner wie das Originaldokument.



Für den Fall der Fälle ist vorgesorgt: Scribus erzeugt ein Notfalldokument.

8.1.3 Hilfslinien-Einstellungen

Über den Dialog *Hilfslinien* stehen drei Konfigurationsbereich für die Hilfslinien zur Verfügung: *Einrichtung*, *Farbe* und *Platzierung*. Details fasst nachstehende Tabelle zusammen.

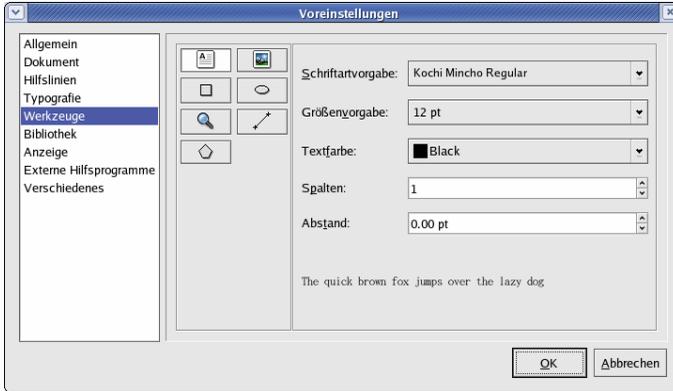
Bereich	Beschreibung
Hilfslinien-Einrichtung	Hier legt man die Abstände für die Teillinien, Hauptlinien und Fanghilfslinien fest.
Hilfslinienfarbe	Hier legt man die Farbgestaltung für die Teillinien, Hauptlinien und Hilfslinien fest. Um die Standardeinstellung zu bearbeiten, klickt man auf die zugehörige Farbmarkierung und wählt im Dialog Farbe auswählen die gewünschte Farbe aus.
Platzierung	Hier legt man fest, ob die Hilfslinien im Vorder- oder Hintergrund platziert werden.
Grundlinien-Raster	Hier schaltet man das Grundlinien-Raster ein bzw. aus.

8.1.4 Typografie

Die typografischen Einstellungen erlauben die Definition von Größe und Versatz beim Hoch- bzw. Tiefstellen, die Größe der Kapitälchen und das Bestimmen des automatischen Zeilenabstands. Hierfür stehen vier Bereiche zur Verfügung. In den Bereichen *Hochgestellt* und *Tiefgestellt* kann man den Versatz und die Größe – beide in Prozent – bearbeiten. Auch die Einstellungen für die Kapitälchengröße und den automatischen Zeilenabstand bestimmt man über Prozentangaben.

8.1.5 Werkzeugeinstellungen

Auch die allgemeinen Einstellungen der Scribus-Werkzeuge können über die Programmeinstellungen bearbeitet werden. Auf der zugehörigen Seite findet man Konfigurationsmöglichkeiten für Textrahmen, Bildrahmen, Rechtecke, Ellipsen, Polygone, Linien und die Dokumentenansicht. Um die Einstellung eines dieser Werkzeuge zur bearbeiten, klickt man auf das zugehörige Symbol und nimmt über die verfügbaren Optionen die gewünschten Einstellungen vor.



Scribus erlaubt auch die Konfiguration seiner Werkzeuge.

Klickt man auf das Symbol *Textrahmen*, so können die Standardschriftart, die Standardgröße und die Standardfarbe verändert werden. Um Änderungen vorzunehmen, klickt man einfach auf die aktuelle Einstellung und wählt über das sich öffnende Pop-up-Menü den neuen Standard aus.

Für den Bildrahmen ist standardmäßig das freie Skalieren aktiviert. Soll das Bild an den Rahmen angepasst werden, so aktiviert man die Option *Bild an Rahmen* anpassen. Auch die Definition der Füllfarbe und des Tonwerts ist hier möglich.

Die Einstellungen für Rechtecke und Ellipsen sind identisch. Hier kann man die Linienfarbe, den Tonwert in Prozent, die Füllfarbe, den Linienstil und die Breite der Linie bearbeiten. Ähnlich präsentieren sich die Linieneinstellungen. Über den zugehörigen Dialog kann man die Linienfarbe, den Tonwert, den Stil und die Breite konfigurieren. Über die Einstellungen für die Dokumentenansicht kann man die minimale und die maximale Ansicht sowie die Schrittweise beim Vergrößern mit der Maus bestimmen.

Über die Polygon-Einstellungen legt man die Standardwerte für Ecken, Drehung und konvexen Polygonzug samt konvexem Verhalten fest. Der zugehörige Dialog verfügt auch über eine Vorschau, damit man sich unmittelbar beim Ändern der Einstellungen ein Bild von dem neuen Standardobjekt machen kann.

8.1.6 Bibliothekseinstellungen

Die Einstellungen für die Scribus-Bibliothek fallen recht bescheiden aus. Hier legt man fest, ob die Vorschau klein, mittel oder groß ist. Außerdem legt man fest, ob der Inhalt beim Beenden des Programms gespeichert werden soll oder nicht. Hat man die Option *Veränderung beim Verlassen* deaktiviert, so erfolgt beim Schließen des Programms keine Abfrage, ob das Dokument gespeichert werden soll oder nicht.

8.1.7 Anzeigeneinstellungen

Über die Anzeigeneinstellungen legt man fest, ob der Rahmen und Seiten nebeneinander angezeigt werden. Hier bestimmt man auch die Farben für den Hintergrund und die Ränder. Es stehen drei weitere Einstellungen zur Verfügung. So kann man bestimmen, ob der nicht druckbare Bereich auch in der Randfarbe angezeigt werden sollen und ob Scribus die PDF 1.4-Transparenzen verwendet. Über einen Schieberegler kann man zudem die Einstellungen für die Größenanpassung der Anzeige bearbeiten.

8.1.8 Externe Hilfsprogramme

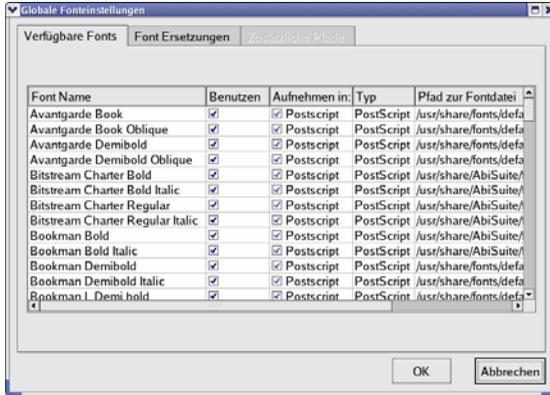
Hier legt man fest, welche PostScript-Interpreter und welches Bildverarbeitungsprogramm verwendet werden. Die Standardeinstellungen sind Gs und Gimp.

8.1.9 Verschiedenes

Unter Verschiedenes legt man schließlich zwei Druck-spezifische Einstellungen fest. Genauer: Sollen die Seitenränder beschnitten und die Farbreduktion verwendet werden?

8.2 Globale Schrifteinstellungen

Über *Einstellungen > Schriftarten* sind die Einstellungen für die Schriften zu finden. Der zugehörige Dialog listet verfügbare Fonts, Font-Ersetzungen und zusätzliche Pfade auf.



Die Einstellungen für die Schriften.

8.3 Silbentrennung

Über das Menü *Voreinstellungen* sind schließlich die Einstellung für die Silbentrennung verfügbar. Standardmäßig führt Scribus die Trennung automatisch durch. Optional kann man diese während der Texteingabe überprüfen. Hier legt man auch die Sprache und die Anzahl an Buchstaben für das kleinste Wort fest.



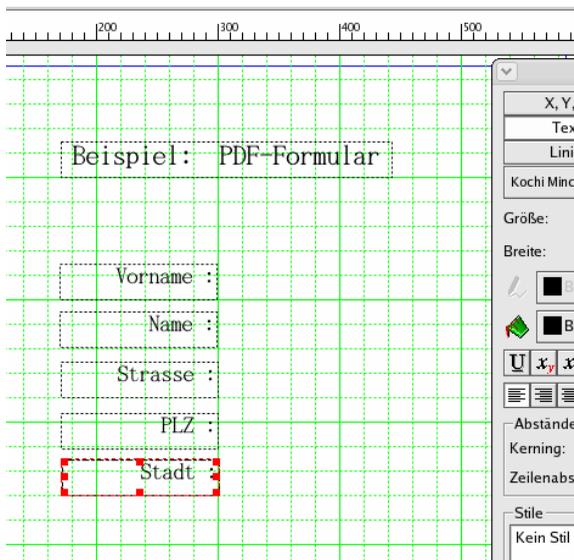
Auch die Silbentrennung kann durch den Benutzer angepasst werden.

9 Tipps & Tricks

Bereits in der vorliegenden Version ist Scribus ein ausgesprochen leistungsfähiges und flexibles Programm. Erst auf den zweiten Blick erkennt man Funktionen, mit denen man noch mehr aus dem Programm herausholen kann. In diesem Kapitel zeigen wir, was man mit Scribus noch so alles anfangen kann.

9.1 PDF-Formulare mit Scribus

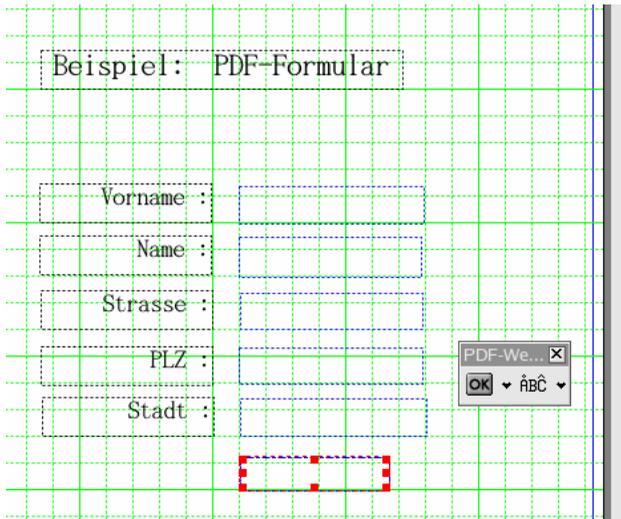
Eine der herausragenden Funktionen von Scribus: Mit dem DTP-Programm kann man sogar PDF-Formulare erstellen. Das alleine ist durchaus schon etwas Besonderes, denn in der Windows-Welt sind dafür teure Produkte erforderlich. Aber Scribus hat noch mehr zu bieten: Den Formularen kann man mittels JavaScript eine interaktive Komponente verpassen. Die benötigten Funktionen stellt die Werkzeugleiste *PDF-Werkzeuge* zur Verfügung.



Die ersten Schritte zum PDF-Formular.

Erstellen wir ein Beispieldokument. Dazu erzeugen wir zunächst ein normales Scribus-Dokument. Um die Formularelemente einfacher auf dem Dokument platzieren zu können, aktivieren wir das Raster. Als nächstes führen wir verschiedene Textrahmen ein, wie sie in obiger Abbildung dargestellt sind. Über die Eigenschaften können die eingeführten Textrahmen weiter bearbeitet werden.

Im nächsten Schritt fügen wir verschiedene PDF-Felder über die PDF-Werkzeuge ein. Dazu wählen wir zunächst fünf Textfelder, die der Eingabe der geforderten Informationen dienen. Textfelder besitzen eine hellblaue Umrandung. Abschließend fügen wir eine PDF-Schaltfläche ein. Über die XYZ-Eigenschaften kann man Position und Ausdehnung der Elemente exakt anpassen.



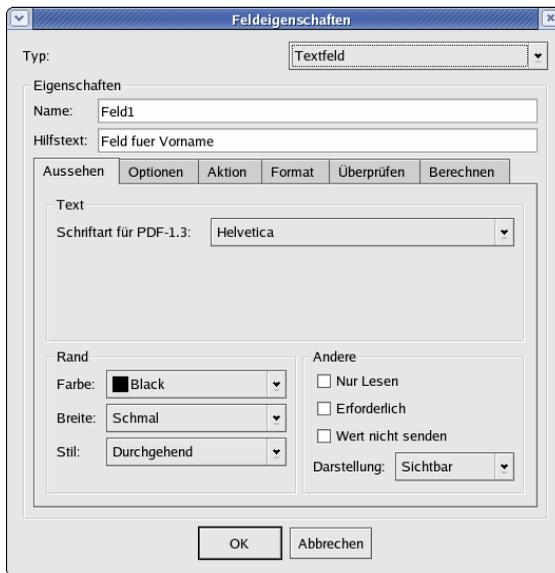
Auch die PDF-Elemente sind auf dem Dokument platziert.

Nun macht man sich an die Bearbeitung der einzelnen Felder. Dazu klickt man entweder doppelt mit der linken Maustaste auf das Feld oder aber einfach mit der rechten Maustaste und führt das Kommando *Feldeigenschaften* aus.

Der Dialog präsentiert bei allen fünf verfügbaren Feldtypen (Schaltfläche, Textfeld, Kontrollkästchen, Kombinationsfeld und Listenfeld) den gleichen Dialog

Feldeigenschaften. Unterschiede gibt es allerdings bei den über die Registerkarten verfügbaren Funktionen.

Über den Dialog *Feldeigenschaften* legt man zunächst einmal den Feldtyp fest (oder verändert ihn). Es folgen die Eigenschaften *Name* und *Hilfstext*. Unterhalb dieser Einstellungen sind sechs Register verfügbar: *Aussehen*, *Optionen*, *Aktion*, *Format*, *Überprüfen* und *Berechnen*.



Die Feldeigenschaften eines Textfelds.

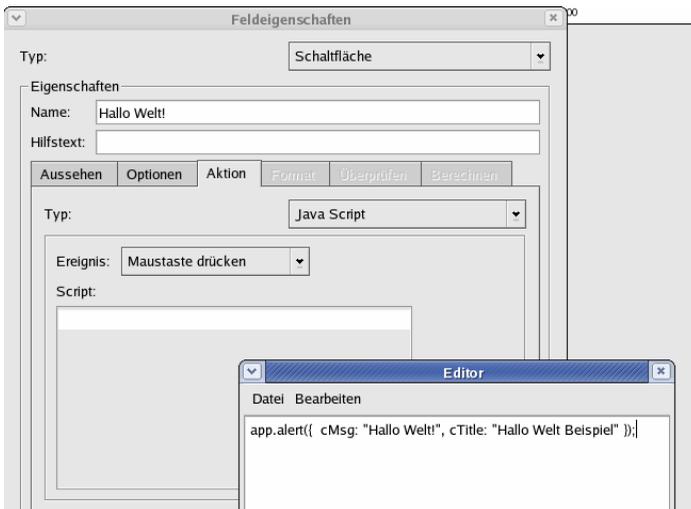
Auf dem Register *Aussehen* bestimmt man insbesondere die Standardschriftart und Randeinstellungen wie Farbe, Breite und Stil. Auf dem Register *Optionen* legt man fest, ob es sich um ein mehrzeiliges Textfeld handelt, um die Passworteingabe und ob die Eingabe auf eine maximale Zeichenzahl beschränkt sein soll. Außerdem kann man das Rollen deaktivieren und die Rechtschreibprüfung aktivieren bzw. deaktivieren.

Richtig spannend sind die Funktionen des Registers *Aktion*. Hier aktiviert man die Verwendung von JavaScript. Dazu wählt man als Aktionstyp zunächst *JavaScript*

aus. Dann bestimmt man den Ereignistyp. Es stehen folgende Ereignisse zur Auswahl:

- Maustaste loslassen
- Maustaste drücken
- Mauszeiger verlässt Feld
- Feld hat Fokus
- Feld verliert Fokus.

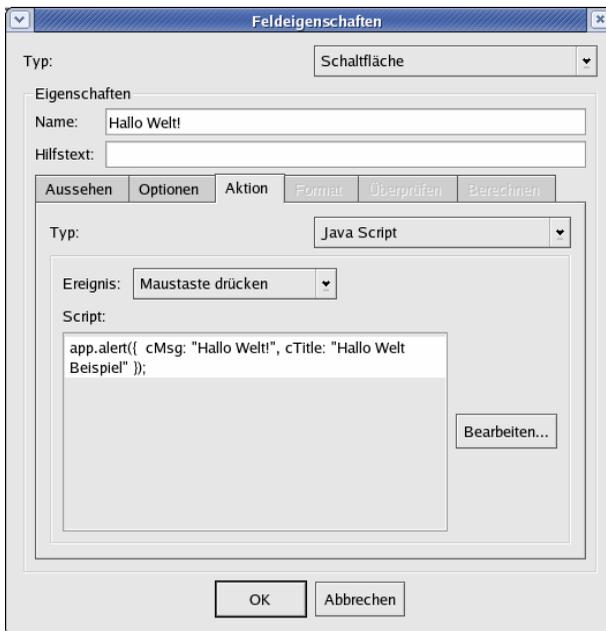
Standardmäßig kommt Scribus ohne JavaScripts daher. Also muss ein solches Skript über die Schaltfläche *Bearbeiten* erzeugt werden. Eine wertvolle Hilfe ist dabei die Acrobat JavaScript Referenz (partners.adobe.com/asn/developer/pdfs/m/5186AcroJS.pdf). Dort findet man auch einführende Beispiele. Klickt man auf die Schaltfläche *Bearbeiten*, so öffnet sich ein einfacher Editor, indem man seinen JavaScript-Code eingibt. Um den Code zu speichern, führt man im Editor den Befehl *Datei > Speichern und Beenden* aus. Der Code erscheint dann auf dem Register.



Ein JavaScript entsteht im Scribus-Editor.

Über den JavaScript-Editor ist auch das Laden von bereits existierenden Skripts möglich. Dazu führt man den Befehl *Datei > Laden* aus.

Scribus stellt auch Funktionen für die globale Verwaltung von JavaScripts zur Verfügung. Diese findet man über *Bearbeiten > JavaScripts*. Dort ist auch der Zugriff auf den Editor möglich.

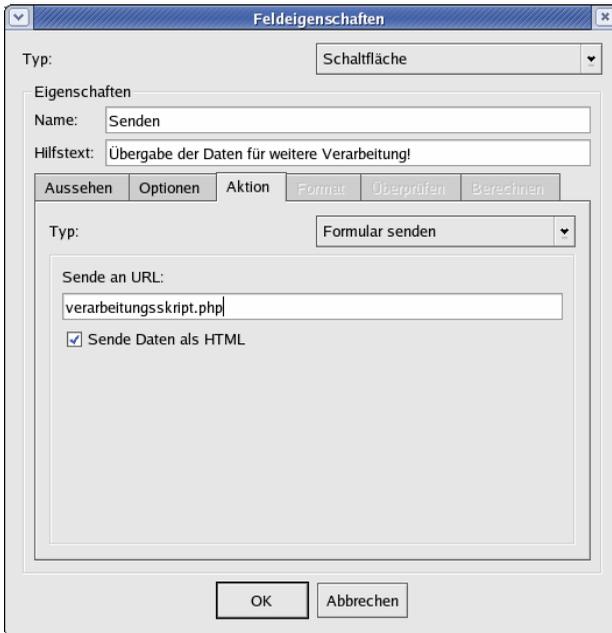


Die Feldeigenschaften und ein einfaches JavaScript für eine Schaltfläche.

Kehren wir zu obigem Beispiel zurück. Bei einem Textfeld stehen außerdem die Register *Format*, *Überprüfen* und *Berechnen* zur Verfügung. Auf dem Register *Format* stehen die Optionen *Nichts*, *Zahl*, *Prozent*, *Zeit* und *Benutzerdefiniert* zur Auswahl. Verwendet man die Option *Benutzerdefiniert*, so kann man über den Editor das Format und den Tastendruck bearbeiten.

Auf dem Register *Überprüfen* steht eine Prüfung bereit, über die man beispielsweise festlegt, dass eine Eingabe einen bestimmten Wert besitzen muss oder aber nicht überschreiten darf. Außerdem können eigene Überprüfungsskripts erzeugt werden. Schließlich können über das Register *Berechnen* einfache mathematische Funktionen wie Summe, Produkt, Durchschnitt, Minimum und Maximum verwendet werden. Auch hier können eigene Überprüfungsskripts erzeugt werden.

Bei unserem Beispielformular wollen wir auch noch der Schaltfläche eine Funktion zuweisen. Sie soll die Eingaben an ein Skript übergeben, das für die weitere Verarbeitung sorgt. Dazu öffnet man die Feldeigenschaften der Schaltfläche und wechselt zum Register *Aktion*. Dort wählt man *Formular senden* und gibt unterhalb den URL an. Abhängig von dem Verarbeitungsmechanismus kann es sinnvoll sein, die Daten als HTML-Datei zu übermitteln. Über die Schaltfläche *OK* speichert man die Einstellungen. Abschließend muss das Dokument nur noch nach PDF exportiert werden.



Die Optionen für die weitere Verarbeitung der Formulareingaben.

Die verfügbaren Aktionen bei den unterschiedlichen Feldtypen fasst nachstehende Tabelle zusammen:

Feldtyp	Verfügbare Aktionen
Schaltfläche	JavaScript, Gehe zu, Formular senden, Formular zurücksetzen, Daten importieren
Textfeld	JavaScript
Kontrollkästchen	JavaScript
Kombinationsfeld	JavaScript
Listenfeld	JavaScript

Das vorläufige Ergebnis der Entwicklung kann dann in einem PDF-Viewer getestet werden.

Beispiel: PDF-Formular

Vorname :

Name :

Strasse :

PLZ :

Stadt :

Übergabe der Daten für weitere Verarbeitung!

Das PDF-Formular wird einem ersten Test unterzogen.

9.2 Farbmanagement mit Scribus

Eine weitere Besonderheit von Scribus ist die Unterstützung von Farbmanagementfunktionen. Scribus unterstützt insbesondere die Verwendung von Farbprofilen und des Standards PDF/X-3. Ziel von PDF/X-3 ist es, den Austausch von PDF-Dokumenten zwischen verschiedenen Anwendern zu vereinfachen. Dabei soll insbesondere Gewähr geleistet werden, dass beim Druck auf verschiedenen Geräten einheitliche Ergebnisse erzielt werden.

Insbesondere in Deutschland ist PDF/X-3 ein breit unterstützter und akzeptierter Standard. Das Beste für Scribus-Anwender: Ihnen stehen leichtverständliche Funktionen für die Entwicklung von PDF/X-3-kompatiblen Dokumenten zur Verfügung. Scribus nutzt dabei die Funktionen vom Little CMS (Colour Management System, www.littecms.com).

Um die Farbmanagementfunktionen nutzen zu können, sind verschiedene Voraussetzungen zu erfüllen. Zunächst muss das Farbmanagementsystem Little CMS installiert sein. Das System installiert man am einfachsten vor der Scribus-Installation, da es bei der Scribus-Installation von dessen Installationsroutine erkannt und eingebunden wird.

Als nächstes müssen zumindest zwei Farbprofile im Scribus-Profilverzeichnis abgelegt werden. Genauer: Es müssen ein RGB- und ein CMYK-Profil dort hinterlegt sein. Für Anwender, die bisher noch keine Erfahrung mit derlei Profilen und ihrer Erstellung gesammelt haben, bietet sich der Download von Adobe-Profilen (download.adobe.com/pub/adobe/iccprofiles/win/AdobeICCProfiles.zip) an.

Technischer Hintergrund

Ein Profil ist eine mathematische Beschreibung eines Gerätefarbraums, das der Beschreibung der Farbwiedergabe dient. Ein ICC-Profil (International Color Consortium) ist eine zum ICC-Standard kompatible Datei, die die Farbwiedergabe eines Ein- oder Ausgabegerätes sowie von Farbräumen beschreibt. In einem Farbmanagementsystem wird der Farbraum, in dem eine Farbe erstellt wurde, mit dem Farbraum verglichen, in dem dieselbe Farbe ausgegeben wird. Dann werden alle erforderlichen Anpassungen vorgenommen, um die Farbe auf den Geräten konsistent darzustellen.

Nach der Installation von Little CMS und von Profilen müssen die Farbmanagementfunktionen aktiviert werden. Dazu muss man zunächst in den Programmeigenschaften die Verwendung von Profilen aktivieren. Dazu führt man den Befehl *Einstellungen > Voreinstellungen* aus. In den allgemeinen Einstellungen gibt man unter Pfade den Pfad zu den Profilen an, z.B. *./../scribus-1.1.5/scribus/profiles/*. Außerdem muss in den Programmeinstellungen unter Anzeige die Option *PDF-1.4 Transparenzen benutzen* deaktiviert werden. Der Grund: PDF/X-3 basiert auf PDF 1.3.

Nun aktiviert man die Farbeinstellungen. Diese sind, sofern das Little CMS korrekt installiert ist, über das Menü *Einstellungen > Voreinstellungen > Farbmanagement* verfügbar. Auf dem Dialog *Farbmanagement Einstellungen* sollte man dann die gewünschten Profile auswählen, sofern man mehrere in das Scribus-Profilverzeichnis kopiert hat.



Die Aktivierung der Farbmanagementfunktionen.

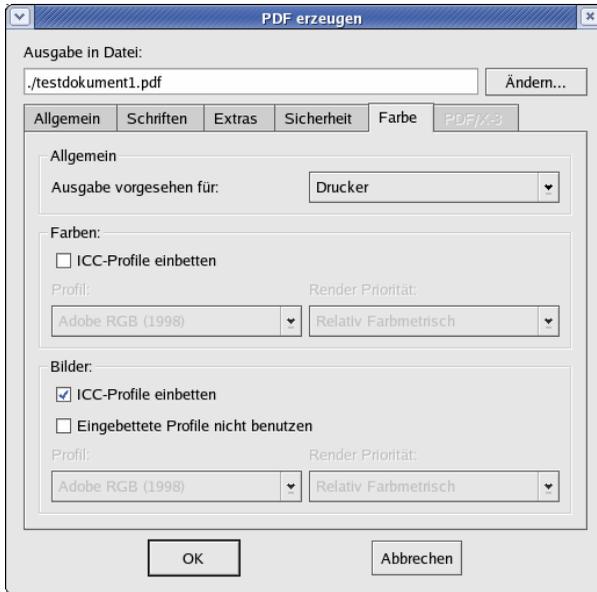
Nun steht die PDF/X-3-Funktionalität in den PDF-Exportfunktionen zur Verfügung. Um diese beim Export eines Scribus-Dokuments verwenden zu

können, muss diese wiederum im Dialog *PDF erzeugen* aktiviert werden. Dazu öffnet man das Register *Standard* und wählt unter den Dateioptionen das Format *PDF/X-3* aus (siehe nachstehende Abbildung).



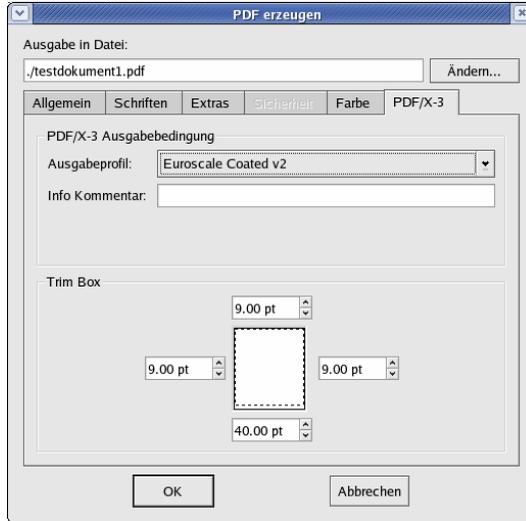
Die Auswahl des Dateiformats.

Nach der Auswahl der Dateiformats *PDF/X-3* stehen über die Register *Farbe* und das neu aktivierte Register *PDF/X-3* weitere Funktionen zur Verfügung. Auf dem Register *Farbe* kann man insbesondere ICC-Profile für Farben und Bilder einbetten.



Die Farbeinstellungen nach der Auswahl des PDF/X-3-Formats.

Auf dem Register *PDF/X-3* bestimmt man die Ausgabebedingungen. Dazu gehören die Auswahl des Ausgabeprofils und die Einstellungen für die Trim Box. Einziger Haken bei der Verwendung von PDF/X-3: Die Sicherheitsfunktionen stehen nicht mehr zur Verfügung, d.h. ein Dokument kann beispielsweise nicht mehr mit einem Passwortschutz versehen werden. Auch die Effekte des Registers *Extras* stehen nicht mehr zur Verfügung.

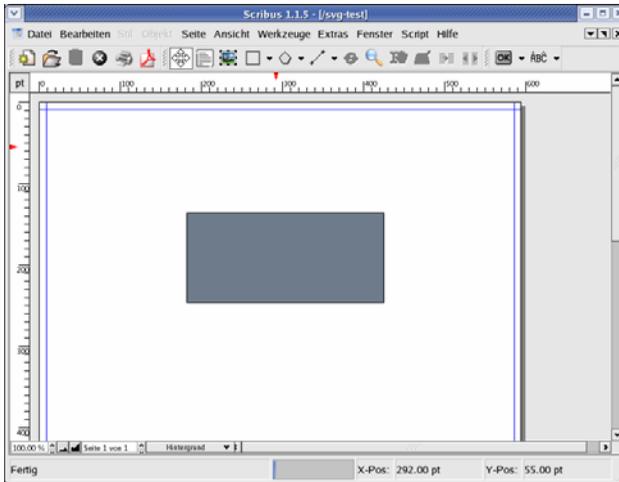


Die PDF/X-3-Ausgabebedingungen von Scribus.

9.3 SVG-Export

Eng mit dem XML-basierten Scribus-Format ist auch die SVG-Exportfunktion verknüpft. SVG (Scalable Vector Graphics) ist eine auf XML basierende Vektorgrafiksprache. Sie erlaubt die Entwicklung von Grafiken in True-Color-Qualität. SVG wurde speziell für das Web entwickelt und verspricht geringe Dateigrößen, volle Integration in HTML sowie Animationen, wie man sie bisher nur von Flash kennt. Doch damit nicht genug: Entwickler können auch Event Handler wie *onmouseover* verwenden und über Skripts Animationen in Flash-Qualität entwickeln. Aber das Beste kommt noch: Das alles bei vergleichsweise geringen Datenmengen.

Vertreter der wichtigsten Softwarefirmen arbeiten seit August 1998 unter der Schirmherrschaft des W3C an der Vektorgrafiksprache. In der SVG-Arbeitsgruppe sind alle vertreten, die im Grafikbereich etwas zu sagen haben: Adobe, Corel, Macromedia und viele mehr.



Das Ausgangsbild für die Exportierung nach SVG.

Mit SVG können zweidimensionale Grafiken in XML beschrieben werden. SVG unterstützt dabei drei Arten von grafischen Objekten: Vektorgrafiken (beispielsweise Linien, Kurven, Polygone, Pfade), Bilder und Text. SVG ermöglicht es zudem, dass grafische Objekte gruppiert, verändert oder in andere, vorher gerenderte Objekte transformiert werden. Beschneidungspfade, Alphakanäle oder Filtereffekte sind dabei besondere Features. Die SVG-Spezifikation definiert Begriffe wie Grafikelemente, Formen, Grundformen und grafische Referenzelemente. Auf den ersten Blick scheinen diese sich inhaltlich zu überschneiden. Erst bei näherer Betrachtung wird deutlich, was darunter zu verstehen ist.

Unter den Oberbegriff Grafikelement werden Formen, Text und grafische Referenzelement bezeichnet. Formen wiederum bestehen aus den Grundformen und dem Pfad. An Grundformen sind sechs Typen verfügbar: *rect*, *circle*, *ellipse*, *line*, *polyline* und *polygon*. Die Komponente Text ist selbsterklärend. SVG-Grafiken können auch Textbausteine enthalten. Unter den Referenzelementen sind lediglich zwei Typen definiert: *image* und *use*.

Schauen wir uns ein Beispiel an. Erzeugen wir mit Scribus ein einfaches Dokument mit einem Rechteck und exportieren wir es über das Menü *Datei>Exportiere> Seite als SVG speichern*. Damit die SVG-Grafik nun auch als solches

dargestellt werden kann, bedarf es der Installation eines entsprechenden Viewers. Mozilla 1.7 kann zwar den Quellcode der SVG-Grafik darstellen, nicht aber die Grafik selbst. Für die Darstellung ist die Installation des Adobe SVG-Viewers erforderlich.



Die Darstellung der SVG-Grafik mit dem Adobe SVG-Viewer.

9.4 Scripting

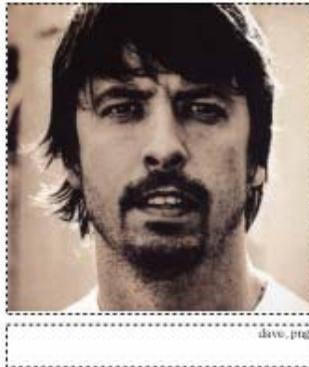
Eine weitere Besonderheit von Scribus ist seine Erweiterbarkeit. Da Scribus ein Python-basiertes Programm ist, kann es auch mithilfe der Programmiersprache erweitert werden. Die Skript-Funktionen über das Menü *Script* zur Verfügung. Über das Menü kann man Skripts ausführen, auf die zuletzt ausgeführten Skripts zugreifen und die Konsole anzeigen. Im Dokumentationsbereich der Scribus-Homepage finden ambitionierte Anwender auch die Skripting-Dokumentation, die alle verfügbaren Befehle beschreibt.

Schauen wir uns zwei Beispiele an, die zeigen, was man mit den Skripting-Funktionen anstellen kann. Verschiedene Scribus-Anwender haben bereits Python-Skripts erstellt und stellen sie der Scribus-Gemeinde zur Verfügung. Das nachfolgende Beispiel stammt von den Franzosen Yves Yecoe (www.yecoe.org). Es erzeugt einen Textrahmen unterhalb einer Abbildung, der dann mit Text gefüllt werden kann. Das Skript für die Bildunterschrift:

```
from scribus import *
```

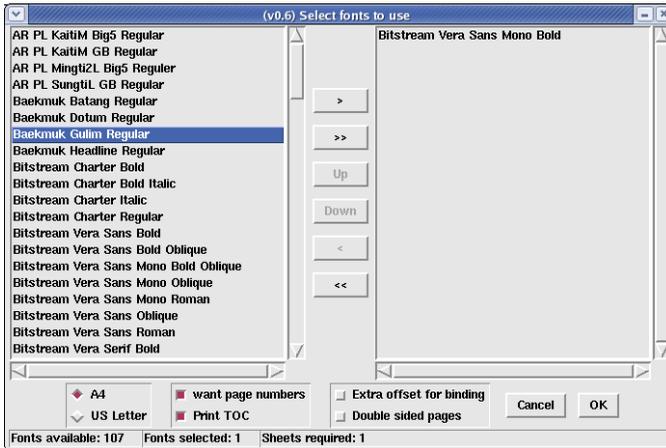
```
import os
SetUnit(1)
x,y = GetPosition()
l,h = GetSize()
texte = GetImageFile()
image = os.path.basename(texte)
a = CreateText(x,y+h+2,l,8)
InsertText(image,0,a)
SetTextAlignment(2,a)
SetFontSize(7,a)
```

Um ein Skript ausführen zu können, legt man es in einem Ordner seiner Wahl ab und ruft es dann über den Menübefehl *Script > Script ausführen* aus. Da unser Beispiel-Skript auf einen Bildrahmen angewendet wird, markiert man diesen zunächst und führt dann das Skript aus. Es erzeugt unterhalb der Abbildung einen Textrahmen und fügt auch die Dateibezeichnung ein. Wie gewohnt kann der Textrahmen dann weiter bearbeitet werden.



Nach der Ausführung des Skripts ist ein Textrahmen für die Bildunterschrift entstanden.

Ein Highlight unter den Scribus-Skripten ist das Font Sample-Skript von Steve Callcott. Es ist inzwischen Bestandteil von Scribus und über *Script*> *Scripts für Scribus*> *FontSample* verfügbar. Nach seiner Ausführung stellt es einen umfangreichen Dialog für die Fontauswahl bereit. Neben der Schriftauswahl erlaubt es das Erzeugen eines Inhaltsverzeichnisses und das Einfügen der Seitennummerierung. Auch doppelseitige Dokumente können erstellt werden.



Der Dialog des Font Sample-Skripts.

10 Ausblick

Scribus ist bereits in der vorliegenden Version ein ausgewachsenes DTP-Programm. Sicher: Der Fairness halber muss man einräumen, dass Scribus funktional längst nicht mit Indesign & Co. mithalten kann. Das zeigt sich beispielsweise bei so wichtigen Funktionen wie den Kopf- und Fußzeilen und den Schnittmarken für den PDF-Export. Wer etwas Geduld mitbringt, wird sicherlich auch in den Genuss dieser Funktionen kommen.

All jenen, denen die Entwicklung von Open Source-Anwendungen nicht schnell genug vorangeht, sei empfohlen, sich aktiv an dem Projekt zu beteiligen. Dabei sind keineswegs nur Programmierer gefragt. Auch Anwender, die Support leisten, sich ums Marketing kümmern oder ähnliche Zuarbeiten leisten, sind gerne gesehen.

Womit man in naher Zukunft rechnen kann, beschreibt das Scribus-Team in seiner Scribus 1.3.x-Roadmap (wiki.scribus.net/index.php/1.3.x_Roadmap). Dort findet man eine detaillierte Beschreibung kommender Highlights. Danach werden insbesondere die Import- und Exportfunktionen, aber auch die typischen Gestaltungsmittel schon mit Scribus 1.3 einen spürbaren Sprung nach vorne machen.

Anhang

Scribus Homepage

<http://web2.altmuehlnet.de/fschmid/>

Die Homepage von Franz Schmid. Hier findet man alles Wissenswerte, Downloads, Dokumentationen etc. Im Bereich *Development* findet man den Link zu Scribus Mailing-Liste.

Scribus.net

<http://www.scribus.net>

Hervorragende Website mit allem, was das Herz begehrt: Downloads, Dokumente, FAQs, DTP-News, und, und, und.

Scribus-Docs von Atlantic Tech Solutions

<http://www.atlantictechsolutions.com/scribusdocs/projects.html>

Sehr informative Hintergrundinformationen zu Scribus und DTP.

Yeccoe.org

<http://www.yeccoe.org>

Hervorragende Website von Yves Yeccoe. Hier stehen unzählige Dokumente, Workshops und Skripts zum Download bereit. Allerdings in französischer Sprache.

Scribus Wish List

<http://www.deswahnsinnsfettebeute.de/scribus/zwiki/WishList>

Oliver Keller stellt eine Wunschliste bereit, in der Anwender Funktionen wünschen können.

Index

- Absatzformatierung 48
 Abstand 94
 Adobe SVG-Viewer 128
 Aktionstyp 117
 Ansichten 22
 Anzeigeneinstellungen 113
 Arbeitsbereich 15
 Atlantic Tech Solutions 133
 Ausrichten 94
 Ausrichtung 94
 automatische Speicherung 109

 Bezier-Kurve 36, 59
 Bezier-Kurven zeichnen 74
 Bibliothek 24
 Bibliothekeinstellungen 113
 Bildrahmen 19, 30

 Callcott, Steve 130
 CUPS-Druckereinstellungen 98

 Desktop Publishing 7
 Dokument anlegen 29
 Dokument speichern 32
 Dokumentenbereich 21
 Dokumenteninformationen 40
 Dokumentenrand 30
 Drehachse 63
 Drehen 63
 Drehwinkel 63
 Dreieck 59
 Druckauswahl 98
 Drucken 97
 Druckereinstellungen 98
 Druckoptionen 99
 Druckvorschau 97, 99
 DTP 7

 Duplizieren 95

 Ebenenansicht 25
 Ebenenfunktion 64
 Eckenform 74
 Eckenformen 23
 Effektdauer 103
 Effektfunktion 103
 Eigenschaften 23, 45
 Eigenschaftenfenster 36
 Elemente über zwei Seiten 92
 Endenform 74
 Exporteinstellungen 101
 Exportieren 97
 externe Hilfsprogramme 113

 Farbauszüge 99
 Farbeigenschaften 55
 Farben 85
 Farbgestaltung 54
 Farbhintergrund 55
 Farbintensität 56
 Farbmanagement 122
 Farbmanagementfunktionen 122
 Farbprofil 122
 Farbverlauf 56
 Feldeigenschaften 119
 Flyer 11
 Font Sample-Skript 130
 Formatierungen 44

 Halter 36, 69
 Hilfslinien 83
 Hilfslinien-Einstellungen 110
 Hintergrundbild 79

ICC-Profil.....	122	PDF-Werkzeugleiste.....	20
Indesign.....	9	Pfad.....	23
Inhalte erzeugen	30	Pfad-Funktion	66
Initiale	51	Pfeil.....	59
Installation.....	14	Pixel.....	66
International Color Consortium..	122	Polygon.....	59
JavaScript.....	117	Polygone.....	72
KDE.....	10	Polygon-Zug.....	36
Kontrollpunkt.....	36	PostScript-Level.....	99
Kontrollpunkte.....	70	Präsentationseffekt.....	103
Kreis.....	59	Programmabsturz.....	110
Layout.....	12	Punkt.....	30
Lesezeichen.....	26	Quark XPress.....	9
Linie.....	59	Rahmenhintergrund.....	56
Linien zeichnen.....	73	Rändereinstellungen.....	29
Linienstile.....	86, 90	Raster.....	83
Linux-Desktop.....	9	rechte Maustaste.....	38
Little CMS.....	122	Rechteck.....	59
Mehrspaltige Textrahmen.....	53	Scherungen.....	36
Menüleiste.....	17	Schmid, Franz.....	9
Musterseiten.....	86	Schrifteinstellungen.....	113
Objekte einfügen.....	60	Schriftfamilien.....	12
Objekthintergrund.....	81	Scribus.....	9
Objektlinie.....	62	Scribus anpassen.....	107
Objektmittelpunkt.....	63	Scribus Homepage.....	133
OpenSource.....	7	Scribus in Betrieb nehmen.....	13
Pagemaker.....	9	Scribus Wish List.....	133
Papierformat.....	29	Scribus.net.....	133
Passwortschutz.....	103	Scribus-Schnittstelle.....	16
PDF/X-3.....	122	Scribus-Werkzeuge.....	19, 23
PDF-Dokument.....	97	Scripting.....	128
PDF-Dokumente.....	10	Seitenoptionen.....	29
PDF-Export.....	100	Seitenpalette.....	25
PDF-Felder.....	20	Sicherheit.....	103
PDF-Formulare.....	115	sicherheitsrelevanten Einstellungen	
PDF-Tools.....	18	104
		Silbentrennung.....	114
		Sonderzeichen.....	96
		Spalteneinteilungen.....	29

Speicherintervall.....	109	Übersicht.....	24
Spiegelfunktion	71	Verschlüsseln	103
Spiegelungen	36	Voreinstellungen.....	108
Statusleiste.....	22	Vorlagen	86
Stil-Menü.....	43	W3C.....	126
Stilvorlagen	34, 86	Werkzeuge	18
Story Editor	34	Werkzeugeinstellungen.....	111
Suchen und Ersetzen	34, 91	WYSIWYG-Entwicklung.....	9
SVG.....	10, 126	XML	10, 126
SVG-Export.....	126	XYZ-Funktionen.....	62
SVG-Grafik	127	Yeccoe, Yves	128
Symboleiste Datei	19	Yeccoe.org	133
Symboleisten	17, 18	Zeichenfunktionen	19
Tabellen.....	89	Zeichnen	59
Tabulatoren	88	Zoom-Funktion.....	21
Tastenkombinationen	26	Zwischenüberschrift	49
Text auf Pfad	77		
Text formatieren	37		
Texte formatieren	43		
Textframe	35		
Textrahmen	19, 30, 33, 38		
Typographie	11, 111		