

Desktop Publishing com o Scribus

FABRÍCIO RIFF SILVA¹ AND KÁTIA CILENE AMARAL UCHÔA²

¹Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais
Avenida Amazonas, 5855, Gameleira – CEP:30510-000 Belo Horizonte (MG)
fabricio.riff@educacao.mg.gov.br

²Curso de Pós Graduação em Administração em Redes Linux - UFLA
Caixa Postal 3037 – CEP 37.200-000 Lavras (MG)
kacilene@ginux.ufla.br

Resumo: *Este artigo apresenta um breve tutorial sobre Desktop Publishing, com ênfase no software livre Scribus, através da criação de um exemplo prático que explora algumas de suas principais funcionalidades.*

Palavras-Chave: *Desktop Publishing, Editoração Eletrônica.*

1 Introdução

Desktop Publishing (DTP) compreende a produção de documentos utilizando um computador *desktop* normal (KRUMM, 1990). (PEREIRA, 2002) afirma que é uma maneira de fazer publicação sobre a mesa, utilizando como equipamentos computadores, *scanners*, impressoras, programas de ilustração, programas de editoração, editores de imagens, fontes, *imagesetters*¹, entre outros periféricos. Atualmente, DTP designa também equipamentos *Direct To Plate Printer* (Direto para Chapa /Impressora) (PEREIRA, 2002). Raskin em (RASKIN, 1993) destaca que a palavra *desktop*, em informática, designa todo o equipamento, sistema ou aplicação que possa ser implementado no espaço de uma mesa de trabalho, inclusive donde advém a interligação que originou esse termo DTP.

Os benefícios advindos do domínio dessa técnica atingem diversos segmentos da sociedade, possibilitando a criação de peças gráficas com as mais variadas finalidades. Dentre essas finalidades tem-se a publicação de revistas, jornais e demais meios de comunicação impressa, bem como ilustrar informações sobre produtos e serviços. *Desktop Publishing* pressupõe que se possa confeccionar publicações utilizando microcomputador mediante três estágios principais: criação, montagem e impressão. Isto viabiliza a centralização do projeto na figura do diagramador, excluindo as antigas etapas de elaboração de uma publicação que ficavam sob o domínio de artesãos e profissionais especializados que não necessariamente trabalhavam juntos. Esse processo de editoração segmentada ocorria em diversas etapas, como: desenho, composição gráfica, composição tipográfica, fotografia, análise de provas, separação de cores, nova análise e impressão final. Pelo nível de especialização das pessoas envolvidas, essa produção gera alto ônus para os que os requerem, consequentemente restrito às editoras e gráficas. Portanto, além dos benefícios da qua-

¹Nome genérico de equipamentos usados para produção de fotolitos a partir de arquivos digitais.

lidade final do produto, a *Desktop Publishing* tornou-se uma maneira rápida e barata de divulgação de informação (PEREIRA, 2002).

Atualmente, no mercado existem diversos programas proprietários específicos para *Desktop Publishing*, tais como: QuarkPress², Adobe PageMaker³, Adobe Indesign⁴ e Microsoft Publisher⁵, dentre outros. Em julho de 2003 surgiu o *software* livre Scribus⁶ atualmente disponível para GNU/Linux, MacOSX, OS/2 e o Microsoft Windows (DOCS.SCRIBUS.NET., 2008). Entretanto é raro encontrar trabalhos acadêmicos, especialmente, nacionais, sobre aplicativos *software* livre utilizados na *Desktop Publishing*, constatação esta que motivou a elaboração desse artigo. Assim, este trabalho tem como objetivo apresentar um estudo sobre *Desktop Publishing*, com maior ênfase no *software* livre Scribus, que vem sendo utilizado cada vez mais pelos profissionais desta área. Com isto busca-se contribuir para suprir a lacuna de carência de trabalhos acadêmicos publicados. Através da pesquisa desse tema tomou-se a decisão de criar um protótipo para melhor explorar alguns dos recursos do aplicativo Scribus, a fim de divulgar os resultados de suas possibilidades de forma prática e visual.

Para apresentação deste trabalho, o texto encontra-se organizado da forma como se segue: Na Seção 2 são destacados os programas utilizados na *Desktop Publishing* ou classificados como programas criados especificamente para esse propósito, os que possuem recursos de *Desktop Publishing*, apresentando suas principais características e diferenças. Na Seção 3, o foco principal é o Scribus, as suas principais características técnicas e formatos suportados, bem como as vantagens com o uso do mesmo. Na Seção 4, é demonstrada a construção de um exemplo prático realizado no Scribus. Isto é feito mediante a construção de um protótipo que explora e exemplifica alguns dos recursos e efeitos. No final desta seção é apresentado o resultado do protótipo criado, sendo que os arquivos utilizados encontram-se disponível para *download*. Na Seção 5, algumas considerações finais são comentadas a respeito deste estudo.

2 Classificação dos Programas Usados na *Desktop Publishing*

Em (RASKIN, 1993), os programas usados para realizar diagramação de documentos são classificados como programas que dispõem recursos de *Desktop Publishing* e programas específicos para *Desktop Publishing*. Os programas que dispõem de recursos de *Desktop Publishing* são os destinados a edição de textos⁷, edição e ilustração de imagens⁸ e desenhos vetoriais⁹, tais aplicativos desempenham um papel bastante importante e relevante na editoração eletrônica.

²QuarkXpress: <http://www.quark.com/>.

³Adobe PageMaker: <http://www.adobe.com/products/pagemaker/>.

⁴Adobe Indesign: <http://www.adobe.com/products/indesign/>.

⁵Microsoft Publisher: <http://office.microsoft.com/pt-br/publisher/FX100487821046.aspx>.

⁶Scribus disponível em: <http://www.scribus.net/>.

⁷OpenOffice.org Writer.

⁸Adobe Phothoshop, FreeHand e Gimp.

⁹CorelDRAW, Illustrator e Inkscape.

Convém mencionar as diferenças entre programas específicos de editoração eletrônica e programas que apenas dispõem de alguns recursos de editoração eletrônica, como sendo os responsáveis em proporcionar uma qualidade final ao trabalho de editoração. Em linhas gerais, o que diferencia um aplicativo com recursos de editoração eletrônica de um aplicativo específico de editoração eletrônica é exatamente a existência de recursos poderosos de diagramação. Diagramar (ou paginar) significa posicionar e distribuir, em espaço limitado da página impressa, elementos gráficos de um projeto, como: blocos de texto, imagens, ilustrações, além dos elementos que vão servir na hora de aparar as bordas e dobrar os cadernos. Ainda cita-se como principais diretrizes da diagramação: a hierarquia tipográfica e a legibilidade, que são aplicadas em mídias, como: jornais, livros, revistas, cartazes, sinalização, *websites* e inclusive na televisão. De certa forma, esse processo de produção tem o intuito de manter uma identidade na publicação. Ressalta-se que em alguns casos os programas que não são “típicos” de editoração eletrônica podem ser preferidos aos programas de editoração eletrônica nativos, pois ao longo do tempo estes incorporaram algumas funcionalidades, recursos e características dos programas de *Desktop Publishing* genuínos. Entretanto, embora estes programas possuam diversas características necessárias à editoração¹⁰, eles não possuem as características completas dos programas de *Desktop Publishing* nativos, pois não foram inicialmente concebidos para esse fim.

Os programas específicos de *Desktop Publishing* permitem controle refinado de elementos tipográficos, precisão em espaçamentos e alinhamentos, e inúmeros tipos de opções para inserir e tratar imagens. Normalmente, esses programas dispõem de um conjunto de ferramentas de desenhos e melhores recursos de cores. A soma de todos esses recursos não são encontrados em programas que apenas oferecem recursos de *Desktop Publishing*, demarcando assim as características que diferenciam esses aplicativos.

Dentre os programas que são específicos para *Desktop Publishing* disponíveis no mercado encontram os do tipo baseado em quadros ou orientados a documentos, como: Microsoft Publisher ou Ventura Publisher (Corel Ventura¹¹). Outra categoria são os programas baseados em colunas ou orientados à página, como: PageMaker, Adobe Indesign, o QuarKPress e o *software* livre Scribus (PARKER, 1995). Inclusive, (Deke McCLELLAND; GALEN, 1996) assinala que o princípio da editoração eletrônica ocorreu com programa orientado a colunas Aldus PageMaker (atual Adobe PageMaker) e os computadores Apple Macintosh.

Entre os aplicativos livres, cita-se também o TeX¹² que é um sistema tipográfico popular no meio acadêmico, devido a sua capacidade de produzir de forma elegante fórmulas e símbolos matemáticos. Ainda, o LaTeX¹³, um conjunto de macros para TeX, desenvolvido por Leslie Lamport, que diminui significativamente a quantidade de comandos necessários para produzir um trabalho nesse sistema. Atualmente, também o DocBook¹⁴

¹⁰Como por exemplo: o controle de *layout* de página, visualização de impressão na tela, importação de imagens gráficas de vários formatos e verificação ortográfica.

¹¹Corel Ventura: <http://www.corel.com/servlet/Satellite/ca/en/Product/1152105061811/>.

¹²Maiores informações sobre o TeX disponíveis em: <http://www.tug.org/>.

¹³Maiores informações sobre o LaTeX disponíveis em: <http://www.latex-project.org/>.

¹⁴Maiores informações sobre o DocBook disponíveis em: <http://www.docbook.org/>.

é bastante comentado, por sua linguagem de marcação, criada com o intuito de ser o novo padrão de confecção de documentos técnicos, baseada na linguagem XML, que utiliza *tags* de marcação para formatar o texto.

O TeX, LaTeX e o DocBook são excelentes para edição de livros e artigos acadêmicos, mas não são adequados para produção de uma revista comercial, jornal ou folhetos em gerais. Isto ocorre porque esses sistemas não são direcionados especificamente para a produção gráfica do documento. Mesmo existindo ambientes gráficos, como o LyX¹⁵ no caso do TeX, não facilita o *design* gráfico da página.

Uma alternativa de *software* livre para *Desktop Publishing* com foco na produção gráfica é representada pelo *software* Scribus, objeto principal deste estudo. Mais detalhes sobre o Scribus são abordados nas próximas seções deste artigo.

3 Scribus – Open Source Desktop Publishing

O Scribus¹⁶ é um *software* livre alemão que possui grande potencial de crescimento, num mercado quase que exclusivamente dominado pelos programas proprietários de editoração eletrônica. Este aplicativo está disponível para Linux, Mac OS, Unix, OS/2 e Microsoft Windows, com suporte para vários idiomas incluindo a língua Portuguesa, além de ter interface agradável e intuitiva, com *menus* explicativos. O Scribus juntamente com o Inkscape¹⁷ e o Gimp¹⁸, configuram uma trilogia de ferramentas gráficas poderosas, podendo alcançar resultados bem satisfatórios no mundo da *Desktop Publishing*.

O Scribus implementa as principais tarefas oferecidas pelos programas proprietários, permitindo o gerenciamento e controle de *layers* (camadas), colunas, tabelas, manipulação de textos, polígonos, linhas, bordas, imagens, cores e transparências. Todas as entidades podem ser devidamente ajustadas, dimensionadas, alinhadas com o programa permitindo trabalhar a partir de *layouts* pré-definidos, em vários formatos e dimensões. Ainda destaca-se como característica deste aplicativo o recurso chamado WYSIWYG (*What You See is What You Get*), isto é, o usuário vê na tela a composição de textos e imagens que está diagramado.

O Scribus foi concebido para criar e produzir revistas, jornais, folhetos, brochuras, calendários, anúncios, e livros combinando textos e gráficos (REIBOLD, 2005). Também é utilizado para construção de avançados formulários, em formato PDF, incluindo JavaScript em seu código (BHUSAN, 2008). O formato de arquivo adotado pelo Scribus é o XML, devidamente documentado, sendo que ele permite a importação de documentos ODF, RTF, Microsoft Word (DOC) e inclusive o HTML. Ainda, entre outras ferramentas de manipulação gráfica, inclui os indispensáveis recursos de edição profissional, como: suporte a CMYK, separação de cores (*Spot Colors*) e o gerenciamento de perfis ICC. O Scribus possui também um interpretador Python, essa funcionalidade aumenta significativamente a automatização de tarefas, tais como: a criação de Scripts tornando o processo

¹⁵LyX – The Document Processor, site: <http://www.lyx.org/>.

¹⁶Disponível em: <http://www.scribus.net/>.

¹⁷Inkscape, disponível gratuitamente em: <http://www.inkscape.org/>.

¹⁸O Gimp, disponível gratuitamente em: <http://www.gimp.org/>.

de criação personalizado e mais eficiente. Dotado de um interpretador Postscript de Nível 3, suporta a incorporação ou à referência de fontes *TrueType*, *Type 1* e *OpenType*. Ele permite a criação de Postscript de Nível 2 e uma parte do *subset* de nível 3 também é suportado pelo *driver* interno (ALMEIDA, 2008). O Scribus possui suporte para vários tipos de formatos gráficos, tais como: JPG, GIF, PNG, TIFF, e SVG (LINNELL, 2003). A flexibilidade e controle de caracteres são pontos fortes do Scribus, os quais permitem gerar documentos com excelente qualidade profissional, usando textos, gráficos e imagens.

O Scribus tem saída para documentos PDF, com total controle de definições de segurança; como transparência, criptografia e muitas outras especificações do PDF 1.4 e X/3 (DOCS.SCRIBUS.NET., 2008). No Scribus existem recursos interativos, como: anotações, campos, marcadores e botões de ações, que podem ser programadas em Javascript, a fim de potencializar suas funções nativas (WIKI.SCRIBUS.NETX, 2008).

4 Construindo um Exemplo Prático com o Scribus

Para a exemplificação prática do Scribus propõe-se a criação de um protótipo, o objetivo deste é apresentar alguns recursos, efeitos e possibilidades do aplicativo. Esse protótipo foi criado utilizando a distribuição GNU/Linux Ubuntu¹⁹ e o Scribus versão 1.3.3.11. No entanto, o objetivo principal deste trabalho não é a criação de um manual ou tutorial detalhado do Scribus, o que se pretende com a construção e desenvolvimento deste protótipo, é abordar e exemplificar conceitos clássicos em *Desktop Publishing*, sem entrar em detalhes sobre os recursos e efeitos do Scribus.

Para o desenvolvimento do protótipo foi proposto a criação de um pequeno jornal de caráter totalmente fictício, intitulado “*The Dark Side Journal*”. O jornal trata em 5 páginas, uma matéria também fictícia sobre a lendária banda inglesa de “*rock and roll*” Led Zeppelin”, com a finalidade de explorar os recursos e efeitos mais conhecidos do Scribus. Para que se possa imprimir facilmente o resultado final deste protótipo e facilitar o desenvolvimento do trabalho foi escolhido o formato A4, utilizando a orientação retrato, conforme Figura 1. Conforme exposto a priori, o que diferencia o Scribus ou qualquer outro *software* de editoração eletrônica de um editor de textos avançado sinteticamente é a sua capacidade de realizar a diagramação de forma rápida e eficiente. Para auxiliar a realização deste trabalho deve-se habilitar no *menu Visualizar as opções* “*Mostrar grades*”, “*Mostrar guias*” e “*Mostrar Colunas do Quadro de Texto*”, Figura 2. Com essa configuração obtêm-se maior precisão e controle de cada elemento do jornal, como: figuras geométricas, imagens e textos.

4.1 Cabeçalho do Jornal

O primeiro passo para a confecção do jornal consiste na criação de seu nome ou cabeçalho, que geralmente é exibido no topo da primeira página. O jornal criado denominou-se “*The Dark Side Journal*”, uma alusão ao clássico trabalho da banda de *rock* progressivo

¹⁹Ubuntu, disponível gratuitamente em: <http://www.ubuntu.com/>.

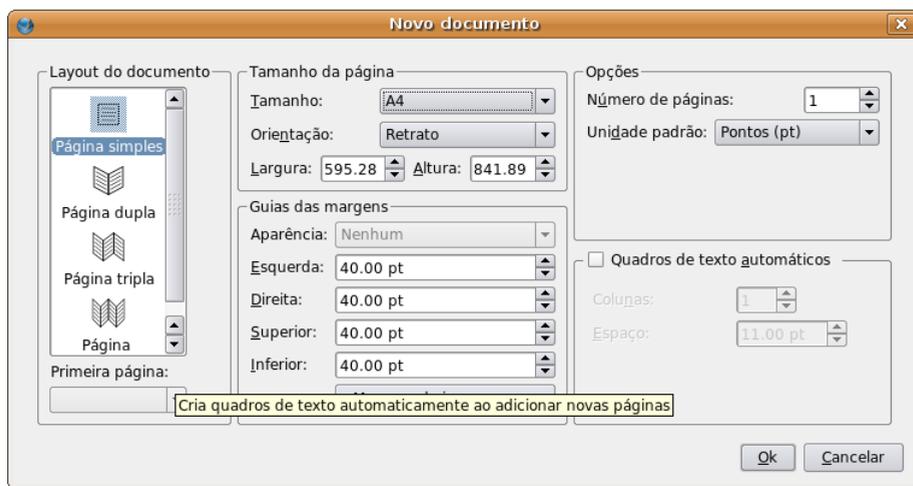


Figura 1: Formato de página

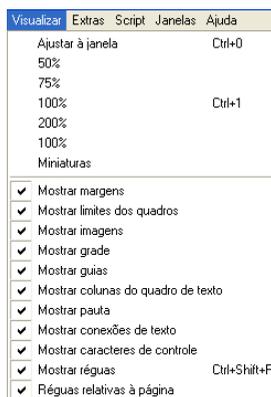


Figura 2: Menu principal visualizar

Pink Floyd. Para executar esse passo deve-se clicar o botão retângulo, que é o quinto botão na barra de tarefas. Em seguida aparece uma caixa contendo diversas formas geométricas, o item retângulo deve ser selecionado a fim de desenhá-lo como uma faixa no topo da página. Ao selecionar o botão da direita do mouse o retângulo e clicar na opção “Propriedades” diversos tipos de configuração poderão ser feitos, como: tamanho, cor, etc (na Figura 3).

O próximo passo é inserir o título do jornal, que será visualizado de forma efetiva e exibido em todas as páginas. Num outro retângulo deve-se editar o nome da cidade, a data e o número da edição do jornal. O resultado incorporado ao modelo básico pode ser visualizado na Figura 4.



Figura 3: Propriedades do retângulo



Figura 4: Título do jornal

4.2 Modelo Básico ou Template

Um dos principais objetivos da diagramação é explorar ao máximo os recursos e efeitos, diminuindo consideravelmente o tempo da editoração gráfica ou de impressão. Um dos conceitos de *Desktop Publishing* empregados com esses objetivos são as páginas-mestres²⁰. Essas páginas-mestres são modelos pré-formatados que visa evitar o re-trabalho na manutenção de um padrão técnico-estético. Atualmente, esse trabalho é mais conhecido como a criação de um modelo “*template*”. (WALSH, 2005) menciona que em editoração eletrônica, um modelo “*template*” é simplesmente um arquivo que contém toda a informação semi-estática, seria a mobília da página.

O Scribus utiliza e executa o conceito de páginas-mestres o que facilita muito o trabalho do diagramador, pois alterações no *layout* das páginas podem ser repassadas para as demais. Com um *template* o trabalho de diagramação é otimizado e facilitado significativamente já que vários objetos são pré-formatados, reduzindo consideravelmente o tempo da diagramação. Entretanto, a habilidade criativa do diagramador deve ser bastante explorada nessa fase da criação do *template*, a fim de que o resultado estético seja agra-

²⁰As páginas-mestres podem utilizar diversos objetos, como: cabeçalho, logotipos e imagens que geralmente são repetidas em diversas páginas.

dável ao leitor. Nesse protótipo foi criado um *template*, que foi utilizado como base para a construção de todo o jornal, o qual encontra-se disponível na internet para *download*²¹

4.3 Adicionando Elementos Gráficos ao Jornal

Entre os elementos essenciais e indispensáveis para a formatação gráfica de um jornal destacam-se a criação da logomarca, manchetes, e um índice. Esses elementos podem ser incluídos através do botão “*Inserir uma Forma*” localizado na barra de ferramentas do Scribus. Em comum, todos esses elementos gráficos utilizam-se de formas geométricas ou objetos geométricos em sua composição, como: o retângulo, triângulo ou o círculo. Através do Scribus e de seus recursos avançados de cores, formas e propriedades, esses elementos podem ser tratados obtendo um resultado bem profissional de diagramação.

Para criar a logomarca desse *template*, utilizou-se dois objetos geométricos círculos, sobrepondo um objeto ao outro, selecionando cores diferentes nos objetos deslocando lateralmente a primeira imagem para assim obter o efeito de sombra ou profundidade. A escolha das cores e ajustes dos objetos devem ser realizadas em suas propriedades, acessível através do clique no botão direito do *mouse*, Figura 5. Com os devidos ajustes, o texto é inserido e posicionado dentro do objeto, conforme pode ser visualizado na Figura 6.

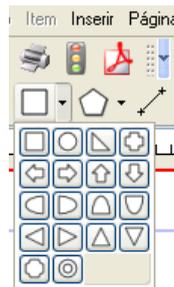


Figura 5: Objetos geométricos



Figura 6: Exemplo de logomarca

²¹Disponível em : <http://www.educacao.mg.gov.br/webdtec/scribus/>.

Para a criação da manchete, a figura ou objeto geométrico historicamente utilizado é o retângulo. Inclusive, quando se quer chamar a atenção do leitor para o texto, esse é um recurso clássico de diagramação usado em jornais. Com a opção "uso e efeitos de cores e ajustes" na forma do objeto, ressalta-se nesse *template* os cantos arredondados, Figura 7. Esses efeitos são realizados utilizando a opção "Propriedades do objeto", acessado através do clique no botão direito do *mouse*. Na criação do índice foram utilizados dois retângulos com cores diferentes, Figura 8. A escolha das cores e ajustes na forma do objeto são procedimentos realizados em suas propriedades, através do clique no botão direito do *mouse*.

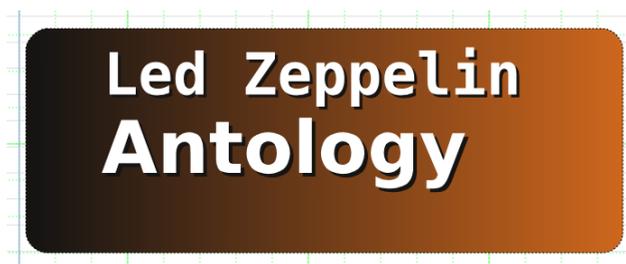


Figura 7: Exemplo de manchetes

ÍNDICE	
Nascimento	1
Decolagem	2
No trono dos Beatles	2
Led Zeppelin IV	3
Rock Empreendedor	3
Banda da Década	4
Pouso Forçado	4
O Retorno	5

Figura 8: Exemplo de índice

4.4 Trabalhando com Textos no Scribus

O Scribus possui diversos recursos para o tratamento de texto. A seguir são exploradas algumas possibilidades existentes dentre as inúmeras opções. A importação de texto, por exemplo é um recurso bem utilizado, inclusive para a apresentação de notícias em jornais. Para executar esse procedimento deve-se criar um quadro de texto através do botão "Insere um quadro de texto", em seguida selecionar o local onde se pretende divulgar a notícia.

Com o botão da direita do *mouse* deve-se clicar na opção “*Obter texto*”, depois navegar através das pastas de seu computador e selecionar o arquivo texto desejado, (Figura 9). Os devidos ajustes de forma e tamanho do texto devem ser feitos, para obter um melhor resultado estético.

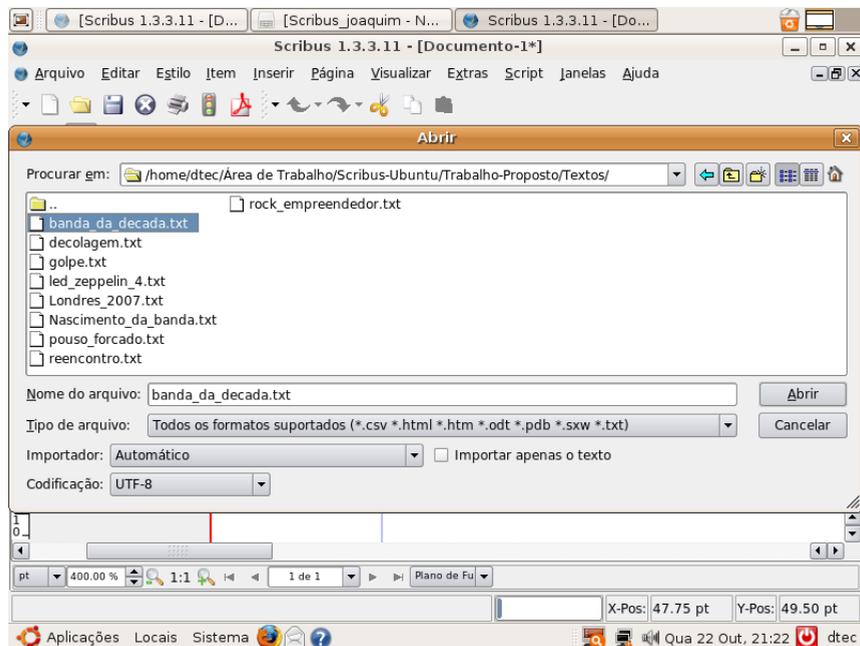


Figura 9: Arquivos textos

Outro recurso muito interessante para trabalhar com texto, em um *software* como o Scribus consiste na possibilidade de fazer um texto interagir com uma imagem ou vice-versa. Para isso, primeiro deve-se digitar ou importar o texto desejado e fazer os ajustes pertinentes, depois selecionar a imagem a ser moldada ou ajustada ao texto (ver Figura 10). Através das propriedades da imagem em questão, com o botão da direita do *mouse* escolher a opção “*Forma*” e a opção “*O texto flui ao redor do quadro*”, os ajustes necessários devem ser feitos até que o resultado estético fique adequado.

Cada espaço de um jornal é muito importante e normalmente ele é aproveitado ao máximo. Portanto, um recurso utilizado com frequência por aplicativos de *Desktop Publishing* (como o Scribus) consiste na capacidade de realizar ligação entre textos. Geralmente, os textos inseridos no jornal foram construídos separadamente em um editor de texto genuíno. Se o espaço utilizado em uma determinada página fica pequeno e o texto deve continuar em uma outra página, essa técnica é executada para que o diagramador tenha o trabalho facilitado e a formatação original preservada. Para aplicar essa técnica com o Scribus deve-se criar uma segunda caixa de texto em uma página posterior, ou seja, a caixa que receberá a ligação do texto, (Figura 11). Isto porque entende-se que a primeira caixa utilizada pelo texto não foi suficiente fazendo com que parte do escrito não seja vi-



Figura 10: Texto ao redor de uma imagem

sualizado totalmente em uma determinada página. Após criar a segunda caixa de texto na página posterior, deve-se apenas selecionar a caixa de texto origem e clicar no botão “*Conecta quadros de textos*”. O Scribus automaticamente preencherá a segunda caixa de texto com a parte que excedeu a primeira. Habilitando-se a opção “*Mostrar conexões de texto*” do menu “*Visualizar*”, pode-se observar que aparecerá uma seta conectando os dois quadros de textos. Este recurso facilita bastante para o diagramador, pois otimiza consideravelmente o trabalho com arquivos ou textos maiores mantendo a mesma formatação em todos os quadros criados.

O Scribus possui diversos recursos de ajustes e alteração de fontes, como: *kerning*²² e *tracking*²³, executa sombreamento, caixa alta e baixa de textos, e realiza o seu alinhamento à direita, à esquerda, centralizado e justificado, além de poder criar diversos estilos de parágrafos (ver Figura 12). O acesso para estes recursos é possível através da seleção do texto desejado com o botão da direita do *mouse*, e clicando na opção “*Editar*” texto para que o “*Editor de História*” seja acionado. Através deste recurso as opções de modificações de fontes e texto podem ser implementadas.

4.5 Trabalhando com Imagens no Scribus

No Scribus existem muitas possibilidades para trabalhar com imagens, e de combiná-las com outros aplicativos, como por exemplo o Gimp. Neste protótipo alguns efeitos foram realizados com o Scribus. Primeiro o usuário deve adicionar a imagem na devida página do jornal e realizar os ajustes pertinentes de posição e tamanho, (Figura 13).

Depois que o usuário selecionou as propriedades do objeto, com um clique na guia “*Forma*” e selecionou a figura geométrica círculo, com o botão direito do *mouse*, o Scribus

²² Ajuste manual de espaço entre caracteres.

²³ Ajuste universal de espaçamento entre todos os caracteres, conhecido como entreletras.

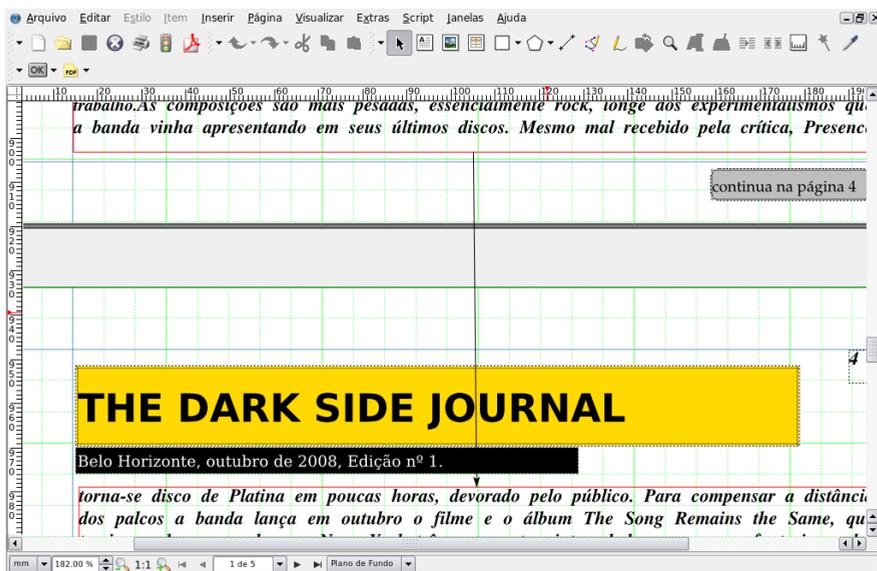


Figura 11: Ligação entre textos

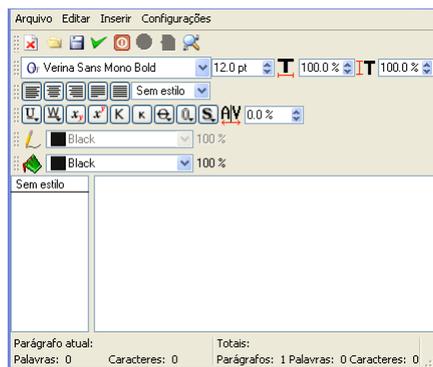


Figura 12: Recursos de kerning, tracking e sombreamento de caracteres

automaticamente ajustará a imagem à figura geométrica (Figura 14). A opção “Efeitos de imagem” oferece outras possibilidades bem interessantes, que contém recursos de brilho, contraste, desfoque, nitidez entre outras.

4.6 Outros Recursos Clássicos de Diagramação do Scribus

O capitular é um caracter inicial de tamanho maior, com a função inicial de chamar a atenção do leitor. Para se criar o capitular no Scribus é preciso primeiro retirar uma letra do texto que se quer inserir (Figura 15). Depois deve-se criar uma caixa de texto



Figura 13: Imagem original



Figura 14: Imagem modificada

onde a primeira letra será obviamente de tamanho maior, e nas propriedades desta caixa, selecionar a guia “*Forma*” e marcar a opção “*O texto flui ao redor do quadro*”. Esta opção fará com que o restante do texto não se sobreponha ao capitular e se auto ajuste ao texto, existem outras formas de criar um capitular, porém esta é normalmente a mais usada.

Quando se seleciona um texto e a opção “*Editar texto*” é acionada, o menu “*Editor de história*” é executado. Este recurso possui algumas opções pré-formatadas que facilita consideravelmente o trabalho do diagramador. Dentre estas opções destacam-se a inserção de numeração de páginas, direitos autorais, marca registrada, *trademark* entre outras, conforme mostra Figura 16. Através do uso de opções pré-formatadas foi possível criar, por exemplo, o *trademark* implementado no protótipo, (ver Figura 17).

A associação de textos realizada através de uma linha aleatória é outro recurso consagrado de diagramação que o Scribus realiza com propriedade. Esse recurso faz com que o texto se molde ao caminho que é projetado por uma linha. Com um clique no botão “*Inserir uma curva de Bezier*” uma curva é implementada. Após a implementação desta curva deve-se criar uma caixa de texto e inserir o conteúdo do texto, depois selecionar os

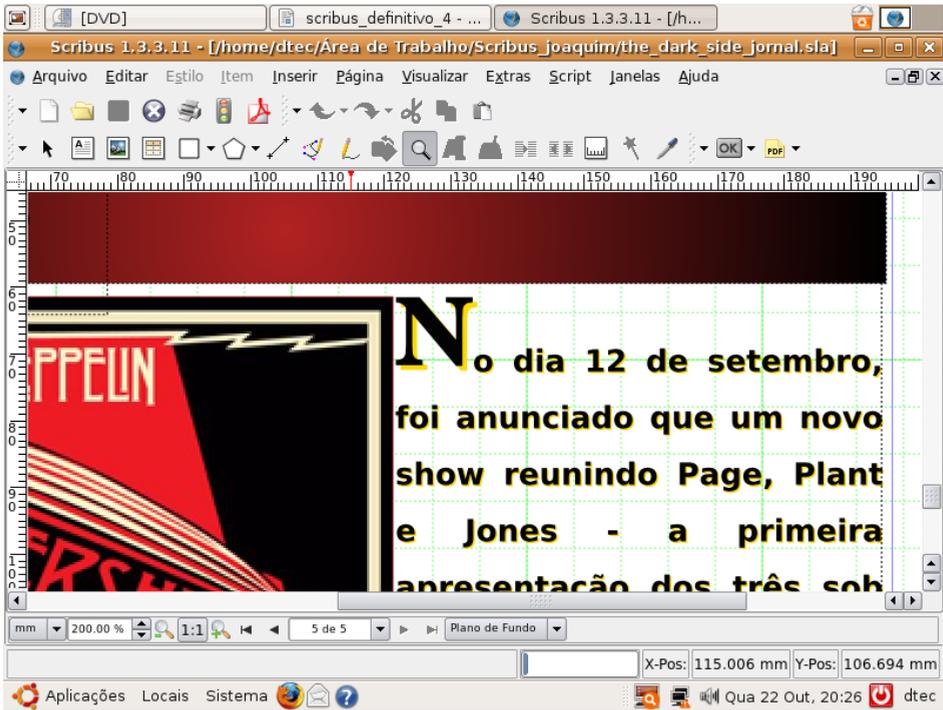


Figura 15: Capitular

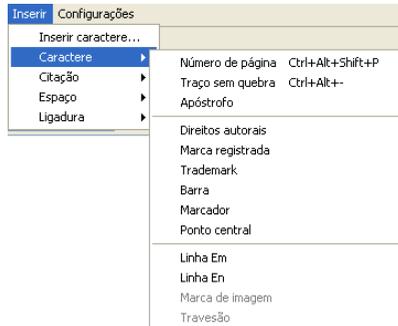


Figura 16: Opções pré-formatadas



Figura 17: Trademark

dois objetos e marcar a opção “Associar o texto ao caminho”, o resultado obtido pode ser visualizado na Figura 18.

PRÓXIMA EDIÇÃO ENTREVISTA COM BRUCE DICKINSON !!!

Figura 18: Texto ao redor de uma linha

5 Comentários Finais

Este estudo buscou apresentar alguns conceitos comumente utilizados pelos profissionais que atuam com a *Desktop Publishing*. Os principais aplicativos utilizados na *Desktop Publishing* foram mencionados. Ao decorrer de todo o trabalho de construção deste artigo, foi possível observar limitações e qualidades do Scribus, a seguir são destacadas as mais relevantes.

Aparentemente, o Scribus consome mais memória RAM que outros aplicativos do gênero, como comentado no próprio manual do Scribus (DATAPREV-RS, 2004), o que é sentido principalmente por usuários de computadores mais antigos. Pôde ser constatado pelo autor deste artigo que esse consumo gira em torno de 10% a mais que seus principais concorrentes proprietários. Porém, para os padrões atuais de *hardware*, esse problema torna-se irrelevante.

É possível verificar em alguns fóruns ligados ao Scribus²⁴, que existem várias queixas sobre sua interface, apontada como esteticamente inferior aos demais aplicativos existentes para DTP, principalmente para a sua utilização por usuários domésticos. Entretanto é importante observar que tanto o Scribus quanto os demais aplicativos de DTP são para uso de profissional dessa área, assim, acredita-se que um usuário doméstico sem dúvida teria dificuldades com a interface de quaisquer aplicativos de DTP. Um profissional de editoração eletrônica que tem experiência com algum outro aplicativo proprietário da área, provavelmente não encontrará muita dificuldade em migrar para o Scribus, uma vez que as principais características de DTP também estão implementadas nesse *software*.

Comentou-se também, em diversos fóruns especializados, que os *templates* oferecidos pelo Scribus deixam muito a desejar em comparação aos existentes nos programas proprietários. Neste ponto acredita-se que com o lançamento de novas atualizações e através do espírito cooperativo da comunidade *open-source*, modelos mais sofisticados e profissionais serão brevemente implementados.

Outra reclamação destacada nestas listas e comprovada através da realização deste trabalho é que o aplicativo ainda não possui o sistema de ajuda totalmente traduzido para a língua Portuguesa. Entretanto, o fato do Scribus ser *software* livre facilita a resolução

²⁴Como, por exemplo, url: <http://br-linux.org/linux/node/1376>, <http://scribus.softonic.com.br/> e url: <http://www.osalt.com/scribus/comments>.

desse tipo de problema, uma vez que usuários mais experientes podem contribuir com o projeto, implementando traduções que ainda faltam.

Os usuários do Scribus também constantemente comentam sobre a ausência de suporte a formatos conhecidos, o que gera problemas para a adoção em ambientes com muito material já produzido por outros aplicativos. Cabe lembrar que os aplicativos proprietários também sofrem desse mesmo problema, com algumas raras excessões. Por questões comerciais, até o momento não existe um padrão no formato de arquivos entre os aplicativos de editoração eletrônica nativos. Em contrapartida, o Scribus usa padrões abertos em XML como seu formato de arquivos nativo, o que facilita a implementação do suporte de seu formato em outros aplicativos.

Ainda levantou-se em alguns fóruns e discussões que os PDFs gerados pelo Scribus deixam a desejar, principalmente no que diz respeito a implementação de algumas funcionalidades. Na Wikipédia²⁵, por exemplo foi destacado que apesar do suporte a PDF do Scribus ser de alto nível, ele suporta arquivos PDFs apenas para exportação, não sendo capaz ainda de importar e editar arquivos PDFs. Esse fato também foi discutido e apurado em diversas listas²⁶, em material na Web²⁷ e na própria documentação do Scribus²⁸. Comentou-se também que os arquivos PDFs exportados pelo Scribus não permitem busca no Acrobat Reader se o documento utiliza fontes proporcionais²⁹, essa deficiência ainda não foi resolvida como é mostrada e constatada na seção que relata e divulga os *bugs* do aplicativo, presente em sua documentação *online*³⁰.

Entretanto o Scribus, segundo sua documentação oficial³¹, permite o uso de Javascript para controlar os elementos dos arquivos PDFs. Dentre esses controles destacam os recursos adicionais para a utilização de marcadores e anotações, o que possibilita a implementação da segurança do documento final. Ainda nesse documento é mencionado que os PDFs gerados pelo Scribus são testados e validados constantemente por especialistas para que as especificações para tais tipos de arquivos sejam efetivamente implementadas e respeitadas. Com o decorrer das pesquisas para se realizar esse trabalho, constatou-se que o Scribus produz PDFs comerciais de alta resolução e qualidade. Através deste poderoso recurso é possível criar *slides* de apresentação de qualidade ou criar PDFs interativos que podem ser publicados diretamente na Web³².

²⁵Wikipédia, url: <http://lists.scribus.info/pipermail/scribus/2007-May/026168.html>.

²⁶Como, por exemplo, nas listas url: <http://lists.scribus.info/pipermail/scribus/2008-July/029683.html>.

²⁷The Trustedreviews.com, url: <http://www.trustedreviews.com/software/review/2007/07/19/Scribus-Open-Source-Desktop-Publishing/p2>.

²⁸Documentação Online do Scribus, url: <http://docs.scribus.net/index.php?lang=en&page=about2>.

²⁹Documentação Online do Scribus, url: <http://docs.scribus.net/index.php?lang=en&page=importhints2>.

³⁰Scribus Bugs, url: <http://bugs.scribus.net/view.php?id=5806>.

³¹Documentação On-line do Scribus, url: <http://docs.scribus.net/index.php?lang=en&page=pdfexport1>.

³²Atlantic Tech Solutions, url: <http://www.atlantictechsolutions.com/scribusdocs/pdfexport.html>.

A escolha e utilização do Scribus na editoração eletrônica está mais ligada a questões comerciais e culturais do que as questões especificamente técnicas. Os aplicativos proprietários possuem um forte apelo comercial ligado principalmente à propaganda, ao *marketing* e por estarem de fato há mais tempo no mercado muitos usuários ainda preferem utilizar tais aplicativos proprietários. Outra questão muito importante é o aumento da pirataria de *software* existente hoje em dia, fato que contribui ou pode vir a contribuir significativamente para a não utilização do Scribus, tendo em vista que é muito fácil conseguir uma cópia pirata dos concorrentes proprietários. Em síntese, conclui-se que a adoção, utilização e o sucesso do Scribus está diretamente ligada a uma questão de quebra de paradigma, mesmo dilema que ocorre com outros aplicativos livres, como o próprio OpenOffice.org ou até mesmo o Sistema Operacional Linux.

Um outro ponto que soma como vantagem para o processo de migração ao Scribus consiste em sua disponibilização em versões executáveis para os principais sistemas operacionais, o que alguns usuários ou profissionais de editoração eletrônica considera como um ponto muito importante. Ainda mais que seus usuários podem contar com uma grande comunidade do Scribus que comunicam na *Web* através de fóruns, listas de discussões e canais de IRC. Ainda, na internet é possível encontrar tutoriais e apostilas de qualidade, que podem auxiliar os novos usuários. Por fim, o Scribus possui características que permitem alcançar um grande número de usuários, relacionadas principalmente a inexistência de custo para a sua instalação e uso, interface de fácil aprendizado para profissionais da área e ser constantemente atualizado por desenvolvedores espalhados por todo o mundo.

Referências

ALMEIDA, A. *Bem vindo à Wiki do Scribus*. 2008. Programas Livres. Disponível em: <http://wiki.scribus.net/index.php/P%C3%A1gina_principal>.

BHUSAN, N. *Get Started With Scribus, [S.l.]*. 2008. Disponível em: <<http://docs.scribus.net/downloads/freedomyug-samplefiles.tar.bz2>>.

DATAPREV-RS. *Manual Scribus: Open Source Desktop Publishing*. Versão 1.2. Porto Alegre, 2004. Disponível em: <<http://www.softwarelivreparana.org.br/modules/mydownloads/visit.php?cid=63&lid=93>>.

Deke McCLELLAND; GALEN, G. *PageMaker 6 For Windows For Dummies*. [S.l.]: IDG Books Worldwide, 1996.

DOCS.SCRIBUS.NET. Scribus Open Source Desktop Publishing. *Online Documentation*, 2008. Disponível em: <<http://docs.scribus.net/>>.

KRUMM, R. *Ventura Básica 2.0: Guia do Usuário*. [S.l.]: MacGraw-Hill, 1990.

LINNELL, P. *Introducing Scribus*. 2003. Disponível em: <<http://www.linuxjournal.com/article-7054>>.

PARKER, R. C. *Desktop Publishing & Design*. São Paulo: Berkeley, 1995.

PEREIRA, J. W. *Dominando o Desktop Publishing Mini-Dicionário: Segredos e Dicas Práticas*. [S.l.]: Visual Books, 2002.

RASKIN, S. Editoração Eletrônica e Software de Apresentação. 1993. Disponível em: <<http://www.pr.gov.br/batebyte/edicoes/1993/bb24/editoracao.htm>>.

REIBOLD, H. *Scribus 1.2 kompakt. Professionelles Desktop Publishing unter Linux*. [S.l.]: Bomots, 2005.

WALSH, J. *Tutorial Scribus*. 2005. Disponível em: <http://www.linuxnewmedia.com.br/images/uploads/pdf_aberto/LM07_scribus3.pdf>.

WIKI.SCRIBUS.NETX. *Bem vindo à wiki do Scribus*. 2008. Disponível em: <http://wiki.scribus.net/index.php/P%C3%A1gina_principal>.