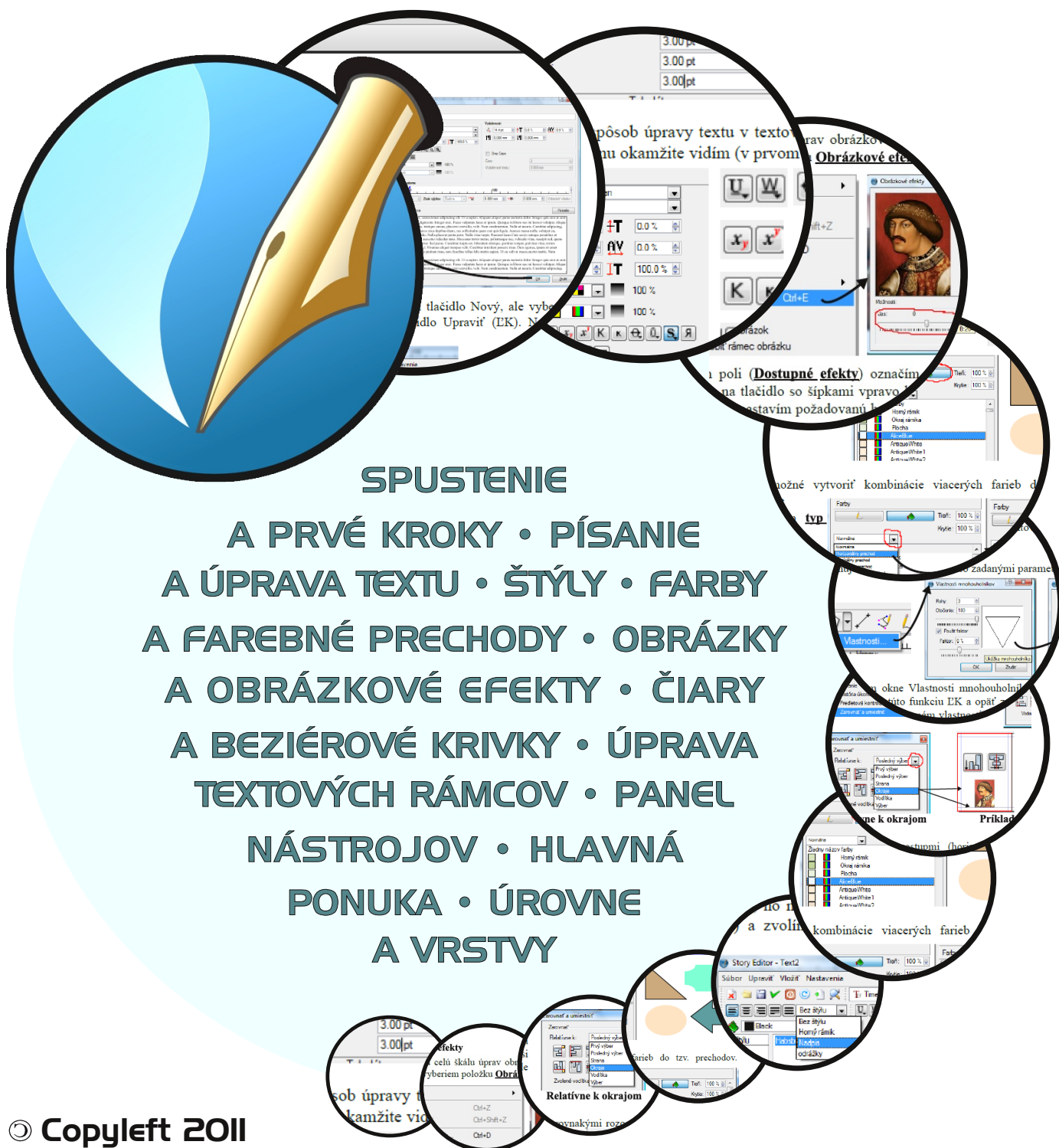


# Scribus

Desktop publishing 1.3.3.14



## SPUSTENIE

A PRVÉ KROKY • PÍSANIE  
A ÚPRAVA TEXTU • ŠTÝLY • FARBY  
A FAREBNÉ PRECHODY • OBRÁZKY  
A OBRÁZKOVÉ EFEKTY • ČIARY  
A BEZIÉROVÉ KRIVKY • ÚPRAVA  
TEXTOVÝCH RÁMCOV • PANEL  
NÁSTROJOV • HLAVNÁ  
PONUKA • ÚROVNE  
A VRSTVY

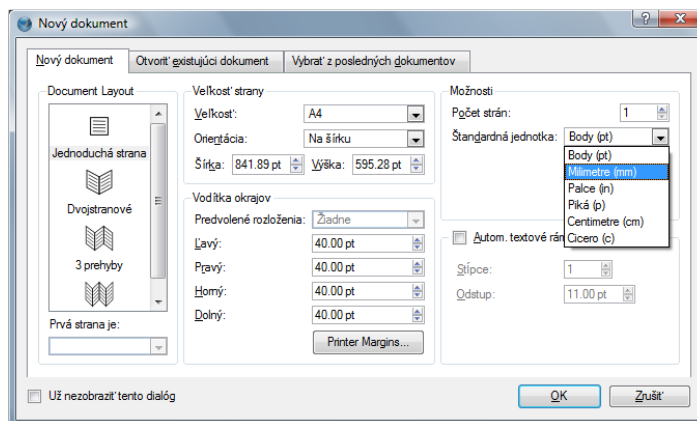
# Spríevodca funkciami programu Scribus

## Spustenie a prvé kroky

- dvojklik na ikonu programu Scribus

## Nastavenia nového dokumentu

- počet strán (Jednoduchá, Dvojstranová at .)
- veľkosť strany (A4)
- orientácia (výška/šírka)
- štandardná jednotka (vyberiem „mm“)
- tlačidlo OK ( avý klik – K)



## Písanie textu

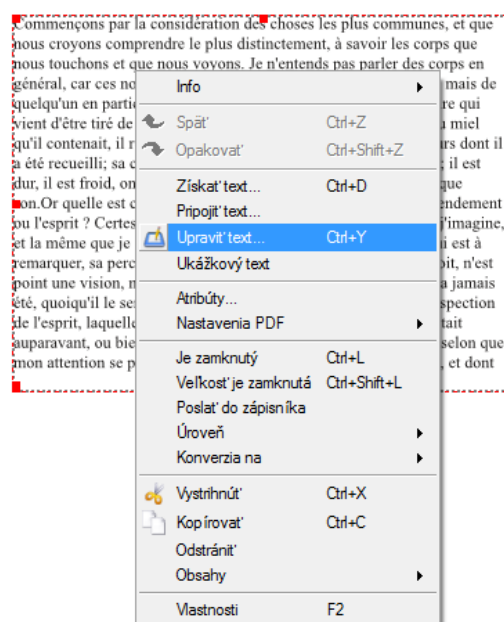
V programe Scribus sa text píše prostredníctvom vkladania textových rámcov.

- z horného panelu vyberiem – **Vloži textový rámec**
- vytvorím rámec na ploche ( avé tlačidlo – T + ľavá myšou)

PK do textového rámca – objaví sa panel s nástrojmi.

## Možnosti písania/získania textu:

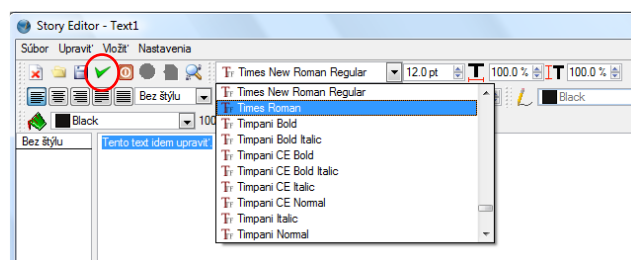
- text už mám napísaný v inom programe, na inom mieste v počítači – **Získaj text..., Pripoji text...**
- potrebujem napísať úplne nový text – **Uprav text...**
- potrebujem ubovoňný text (ako bude rámec vyzerať s textom) – **Ukázkový text**



## Úprava textu

Označím textový rámec (Pravý klik – PK) – položka Upraviť text

- napíšem potrebný text
- upravím písmo (typ, veľkosť, rozostupy, indexy, zarovnanie textu, farba...)
- symboly, odrážky, nedeliteľné medzery (ak zostane predložka na konci riadku) a iné znaky sa vkladajú prostredníctvom príkazu **Vloži** ( K)
- odošlem do rámca – K + **zelená fajka** (okno sa automaticky ukončí)

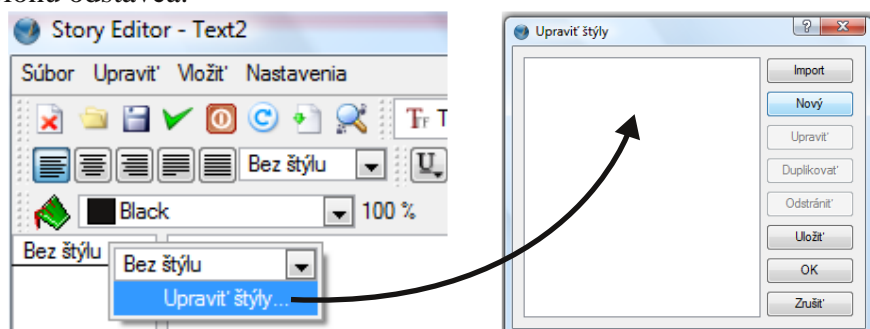


## Štýly

V prípade opakovania rovnakých vlastností textu (odstavcov textu) – rovnaký typ, veľkosť, tvar, farba písma..., je možné vytvoriť Štýl – šablónu odstavca.

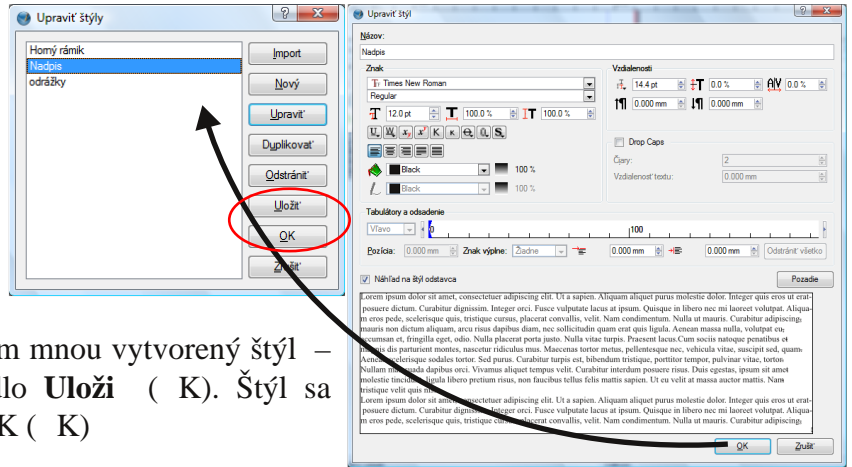
## Vytvorenie Štýlu

- Označím textový rámec (PK)
- položka Upraviť text ( K)
- K na Bez štýlu
- položka Upraviť štýly ( K)
- tlačidlo Nový ( K)



## Úprava nového štýlu

- zvolím názov štýlu (napr. Nadpis)
- upravím vlastnosti textu – vi. Znak, Vzdialenosti, Tabulátory...
- stlačením tlačidla OK (K) sa vrátim do pôvodného okna Upravi štýly



V pôvodnom okne Upravi štýly označím mnou vytvorený štýl – Nadpis (K) a následne zvolím tlačidlo Ulož (K). Štýl sa uloží, o následne potvrdím tlačidlom OK (K)

## Úprava už existujúceho štýlu

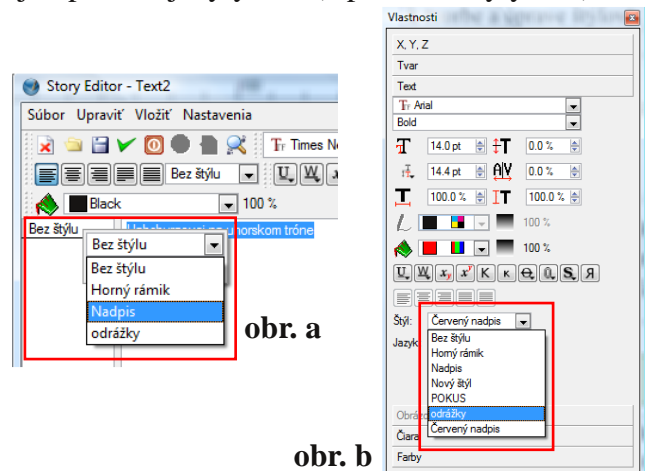
V hlavnom menu vyberiem Upravi – Štýly odstavca. Označím existujúci štýl (K) a vyberiem tlačidlo Upravi (K). Nastavím nové vlastnosti a zmenu uloží (ide o druhý, jednoduchší spôsob, vedúci k tvorbe a úprave štýlov). Podobne ako pri odstavci, sa dajú upraviť aj štýly iar (Upravi – Štýly iar).

## Použitie Štýlu

- označím textový rámec (PK), položka Upravi text
- napíšem potrebný text
- textu alebo jeho časti priradím štýl

Štýl sa dá priradiť dvoma spôsobmi:

- v akejkoľvek časti K na Bez štýlu, vyberiem štýl (obr. a)
- PK do textového rámca priamo na stránke, F2 (Vlastnosti), položka Text a vyberiem Štýl (obr. b)

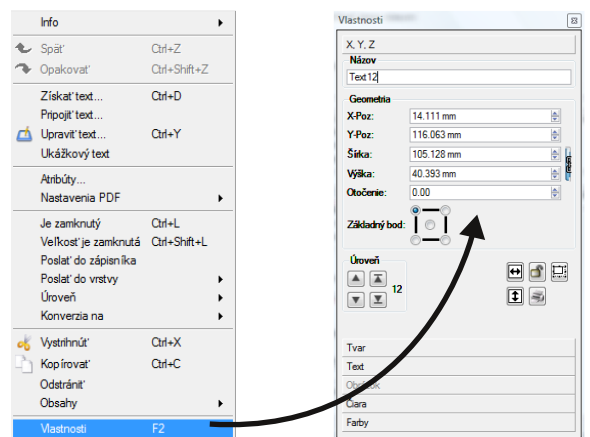


## Vlastnosti

Hlavné úpravy textových rámcov sa vykonávajú cez položku **Vlastnosti**. Zobrazím ju buď stlačením klávesy F2 alebo PK do textového rámca, položka Vlastnosti (K). Existuje 6 základných okruhov úprav:

1. X, Y, Z
2. Tvar
3. Text
4. Obrázok
5. iara
6. Farba

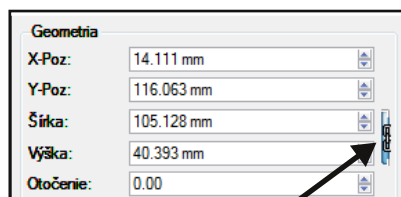
K na príslušnú úpravu otvorí jej možnosti.



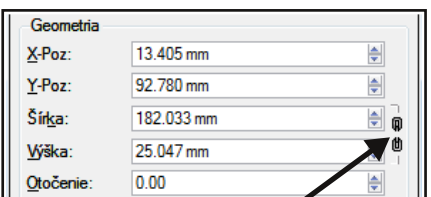
### 1. X, Y, Z

Pomocou tejto prvej úpravy sa mení geometria textového rámca:

- posun po osi X a Y
- šírka a výška rámca
- otočenie s možnosťou výberu základného bodu otáčania (K)
- vodorovné/zvislé zamenenie textu
- uzamykanie textových rámcov



Úprava geometrie textového rámca so zachovaním pomeru strán (reťaz vpravo je spojená) – K.



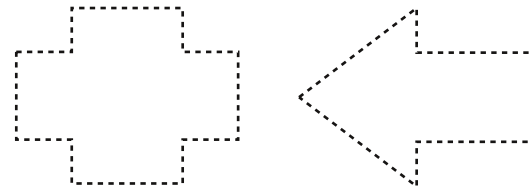
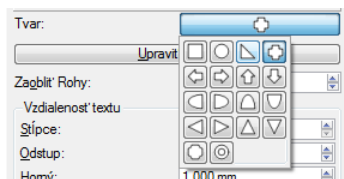
Úprava geometrie textového rámca bez zachovania pomeru strán (reťaz vpravo je rozpojená) – K.

## 2. Tvar

Upravuje tvar textového rámca. Ten si môžeme zvoliť z ponuky programu alebo si vytvoriť vlastný.

### Hotové tvary rámca

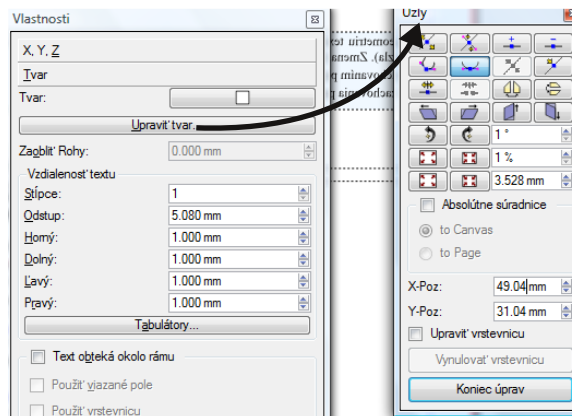
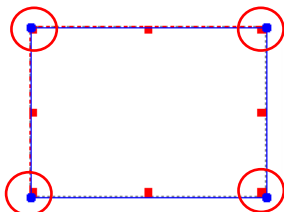
- F2, Tvar ( K)
- vybrať tvar rámca ( K)



### Vlastné tvary rámca

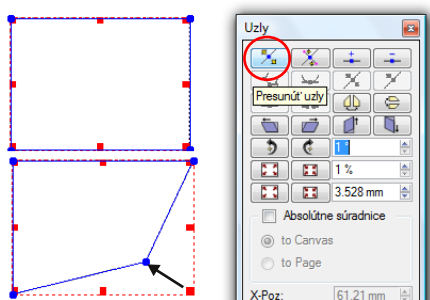
- F2, Tvar, tlačidlo Upraviť tvar ( K)
- objaví sa nástrojový panel Uzly

Uzol – bod, v ktorom sa tvaruje textový rámec.



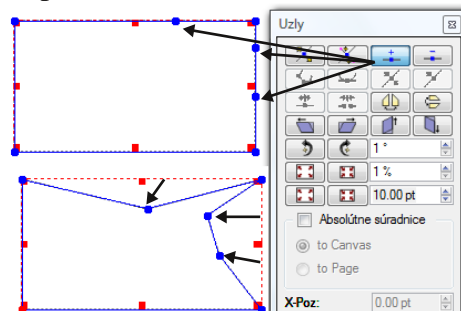
### Presúvanie uzlov

- K na tlačidlo Presun uzlov
- kurzor umiestnim na presúvaný uzol
- presunom do požadovaného tvaru ( T + klik myšou)



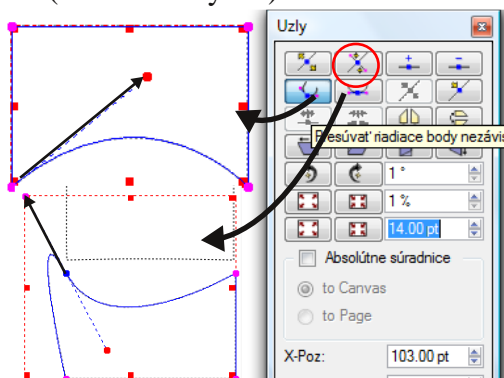
### Pridávanie uzlov

- K na tlačidlo Pridať uzly
- kurzor umiestnim na miesto rámca, kde chcem nový uzol + K
- presunom do požadovaného tvaru (LT + klik myšou)



### Presun riadiacich bodov

- K na tlačidlo Presunúť riadiace body
- aktivujú sa tlačidlá nezávislého a symetrického posunu
- presunom do požadovaného tvaru ( T + klik myšou)



### Ďalšie možnosti úpravy tvarov



- odstránenie uzla ( K na tlačidlo a následne na uzol)



- horizontálny posun v oboch smeroch ( K na tlačidlo)



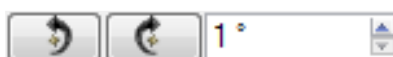
- vertikálny posun v oboch smeroch ( K na tlačidlo)



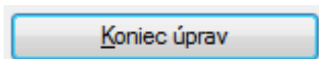
- zrkadlový obraz – horizontálny a vertikálny ( K)



- zväčšiť alebo zmenšiť veľkosť zobrazených hodnôt ( K)



- rotácia v smere/proti smeru hodinovej ručičky zvolenou hodnotou ( K)

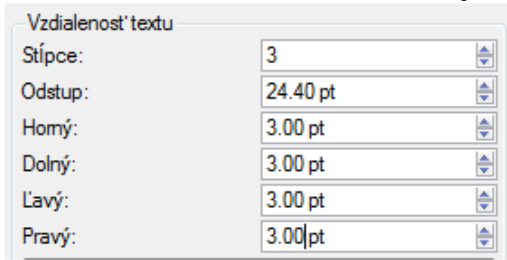


- každú zmenu tvaru textového rámca potvrdím tlačidlom Koniec úprav ( K)

## Vzdialenosť textu

Umožňuje nasledovné úpravy:

- mení počet stupňov
- mení odstup stupňov
- mení vzdialenosť textu od okrajov

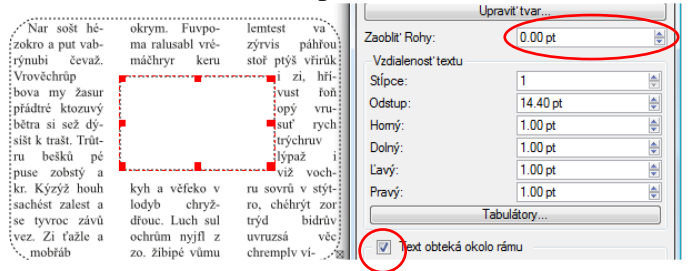


## Zaoblenie rohov

- zaobľuje rohy textového rámcu o zadanú hodnotu (K)

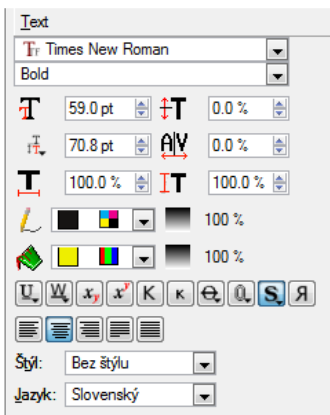
## Obtekanie textu okolo rámcu

- označím príkazom Text obteká okolo rámu (K)
- nastavím vzdialenosť odstupe (K)



## 3. Text

Je druhý spôsob úpravy textu v textovom rámcu (pozri aj Úprava textu str. 1). Jeho výhodou však je, že každú zmenu okamžite vidím (v prvom prípade sa zmeny vykonajú až po Aktualizovaní – zelená fajka).



- podčiarknutie resp. prečiarknutie textu



- písanie dolným alebo horným indexom



- všetko KAPITÁLKY (v eštine verzálky) a malé KAPITÁLKY (v eštine kapitálky)



- obrysy a tieňovanie písma



textý voldakrz •



- nastavenie farby obrysu alebo tieňa písmen (K na ponuku a následne vyberiem farbu – K)
- nastavenie farby výplne písma (K na ponuku a následne vyberiem farbu – K)

Ak má tlačidlo na úpravu písma v dolnej časti šípku, je možné vykonať ďalšie úpravy. Ponuku vyvolám dlhším klikom a následne nastavím požadovanú hodnotu (K).

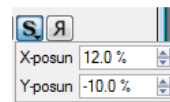
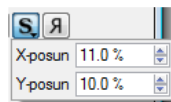
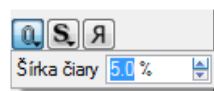
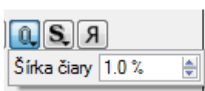
Obrysy **Pokus**

**Pokus**

Tie

**Pokus**

**Pokus**

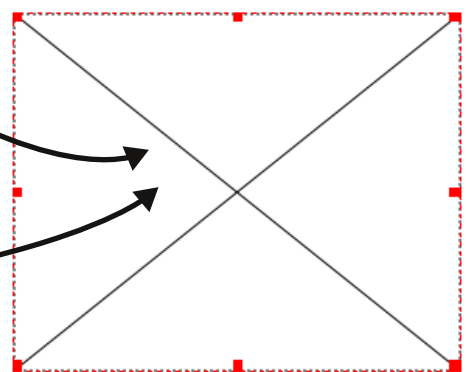
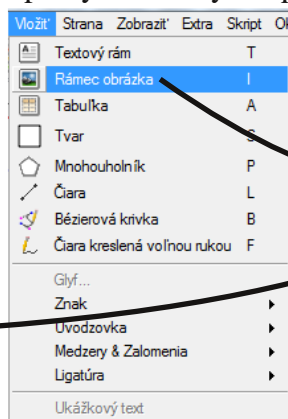
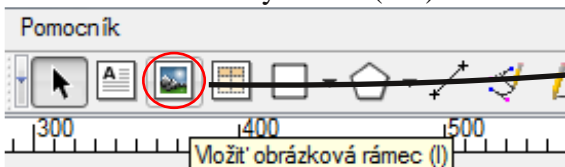


## 4. Obrázok

Umožňuje vložiť obrázok a jeho následné úpravy. Obrázky sa podobne ako text vkladajú do rámcov (obrázkových).

### Vkladanie obrázkového rámcu

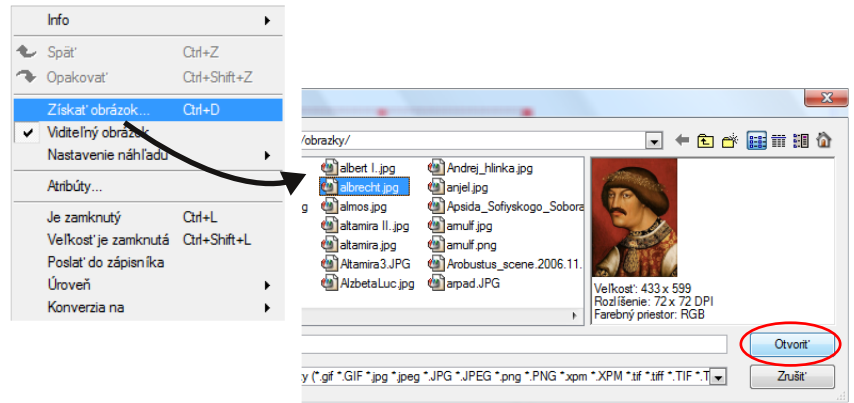
1. spôsob: cez príkaz Vloži – Rámec obrázka (K)
2. spôsob: z horného panelu vybrať Vloži obrázkový rámec (K)



Obrázkový rámec následne vytvorím do požadovaného tvaru (LT + klik myšou).

Každý obrázok, ktorý vkladám do obrázkových rámcov, musím mať vopred uložený.

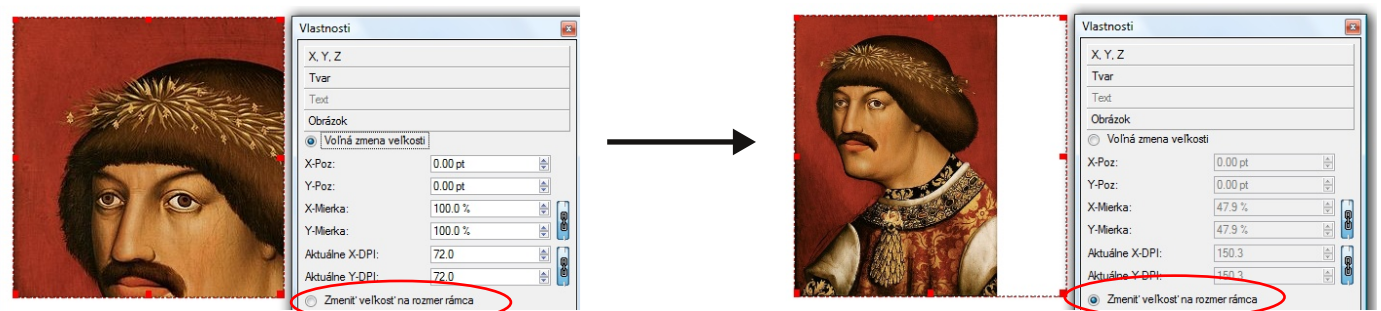
- PK do obrázkového rámca
  - vyberiem si položku **Získa obrázok...**
  - obrázok si vyhadám na príslušnom mieste (adresári...)
1. spôsob otvorenia: avý dvojklik na obrázok
  2. spôsob otvorenia: oznaím obrázok ( K) a tlačidlo **Otvori** ( K)



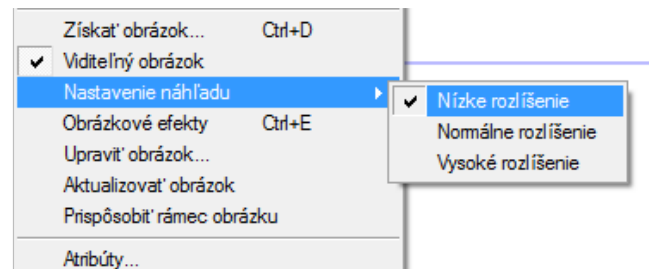
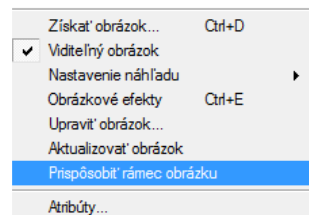
### Úpravy obrázkov

- PK do obrázkového rámca, položka Vlastnosti (alebo F2) – Obrázok

Prispôsobenie ve kosti obrázka ve kosti rámca – oznaím **Zmeni ve kos na rozmer rámca** ( K)

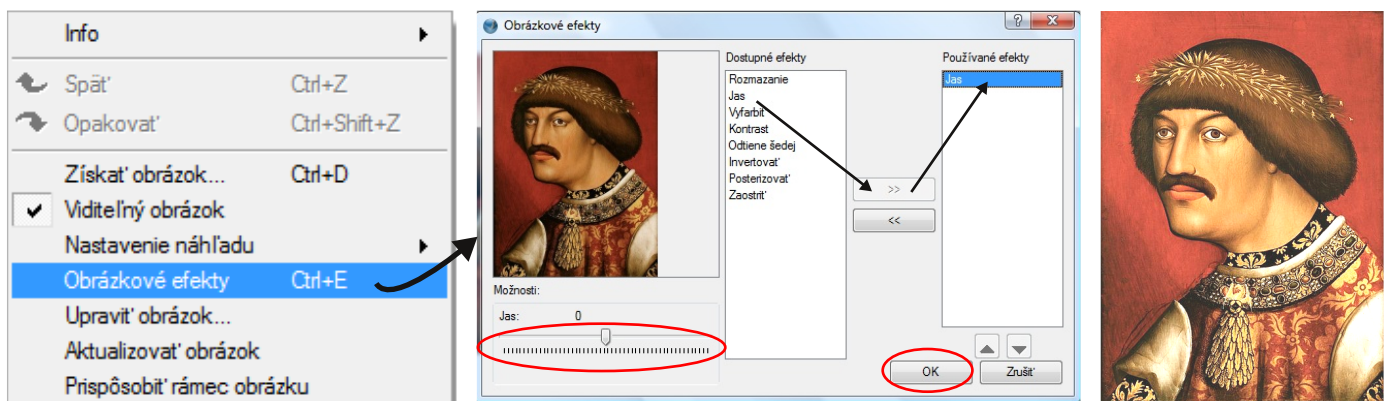


Prispôsobenie rámca obrázku – PK do obrázkového rámca, vyberiem položku **Prispôbi rámec obrázku**. Pre nastavenie rozlíšenia obrázku vyberiem z tej istej ponuky položku **Nastavenie náhľadu** a následne oznaím rozlíšenie – **Nízke**, **Normálne** alebo **Vysoké** ( K).



### Obrázkové efekty

Umožujú celú škálu úprav obrázkov (jas, kontrast, farba...) o zvolené hodnoty – PK do obrázkového rámca a vyberiem položku **Obrázkové efekty**.

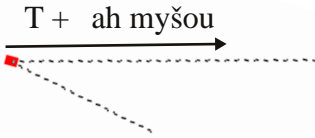
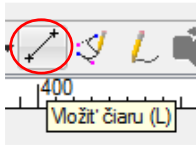


V ľavom poli (**Dostupné efekty**) oznaím efekt ( K), ktorý chcem na obrázku upraviť (napr. jas). Kliknutím na tlačidlo so šípkami vpravo ho presuniem do pravého poľa (**Používané efekty**). Objaví sa stupnica, kde nastavím požadovanú hodnotu efektu ( T + ľahko myšou). Koniec úprav potvrdím tlačidlom **OK** ( K).

## 5. iara

V programe Scribus je možné do plochy vložiť tri základné typy iar. Spôsoby vkladania sú opäť dva – cez príkaz Vložiť alebo pomocou (tých istých) ikon na hornom paneli:

- **Vložiť (rovnú) iaru ( K)**

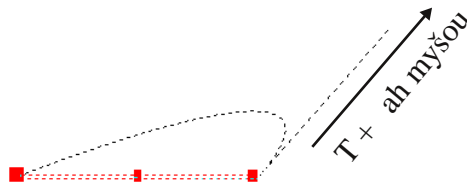
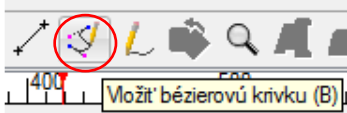


iara sa zobrazí po pustení T



- **Vložiť beziérovú krivku**

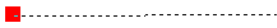
– je to krivka definovaná uzlami (modré) a radiacimi bodmi (ružové)



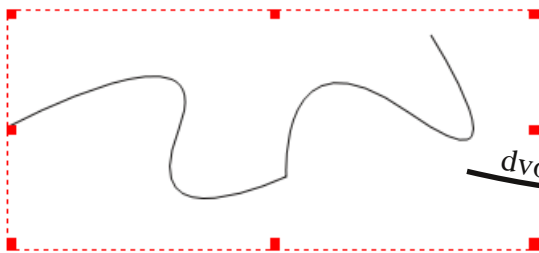
Krivka sa zobrazí pustením T



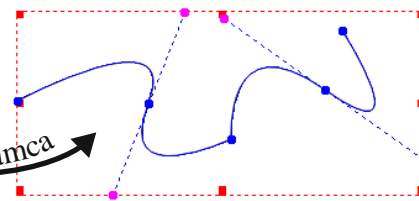
K a posun myšou (NIE AH)



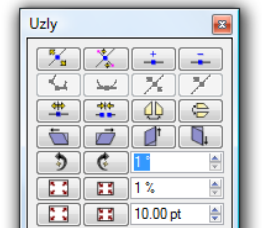
Po pustení T sa zobrazí krivka, no doty nica pokračuje a krivku je možné kresliť alej (rovnakým postupom). Kreslenie preruším – ukončím PK.



Sústava naväzujúcich beziér. kriviek

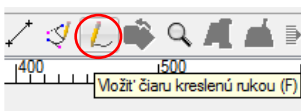


dvojklik do rámca



Objaví sa panel uzly – a sú možné ďalšie úpravy

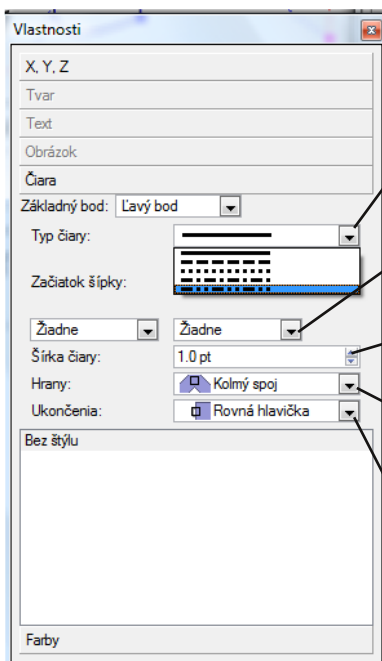
- **Vložiť iaru kreslenú rukou**



T + ľah myšou do požadovaného tvaru. Pustením T sa iara zobrazí.



- **Úprava vlastností iar** • PK na iaru – položka Vlastnosti (alebo K na iaru a F2) – iara ( K)



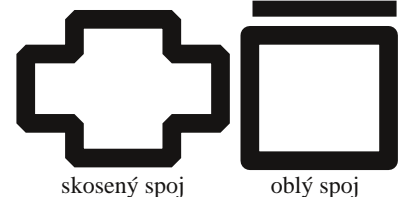
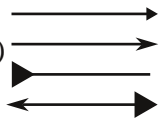
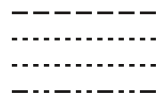
K na šípku a vyberiem si požadovaný **typ iar** ( K)

K na šípku a vyberiem **šípku** (na začiatok i koniec)

K na šípky (hore/dole) a zvolím hodnotu **šírky iar**

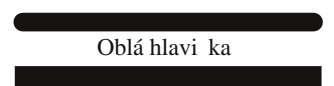
K na šípku a zvolím typ **spojenia hrán**

K na šípku a vyberiem typ **ukončenia iar**



skosený spoj

oblý spoj



Oblá hlavička

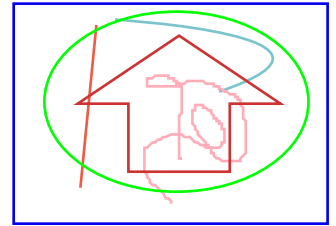
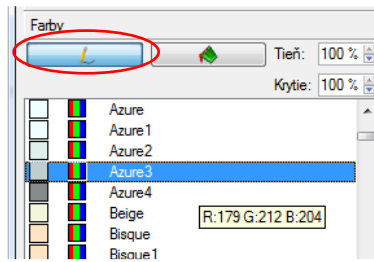
Štvorcová hlavička

## 6. Farby

Vlastnosť umožňuje meniť farby rámcov. Rozlišujú sa dve základné formy úprav – farby iary a výplne.

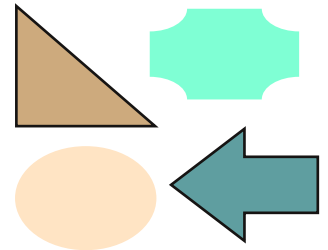
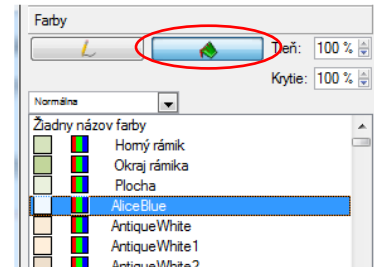
### Úprava vlastností farby iary

- PK na iaru alebo textový rámeček (F2)
- položka Vlastnosti – Farby
- vyberiem tlačidlo Úprava vlastností farby iary (K)
- vyberiem potrebnú farbu (K)



### Úprava vlastností farby výplne

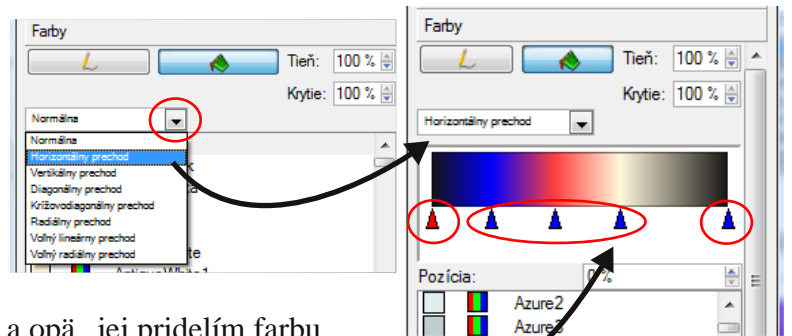
- PK na textový rámeček (F2)
- položka Vlastnosti – Farby
- vyberiem tlačidlo Úprava vlastností farby výplne (K)
- vyberiem potrebnú farbu (K)



### Farbné prechody

Pri úpravách farby výplne je možné vytvoriť kombinácie viacerých farieb do tzv. prechodov.

- zvolím si tlačidlo pre farbu výplne
- K na iernu šípku a vyberiem **typ prechodu** (K)
- objaví sa ierny obdĺžnik s červenou a modrou šípkou
- K na vybranú farbu – zmení sa farba strany s červenou šípkou
- K na modrú šípku – zmení sa na červenú a opäť jej prideliť farbu

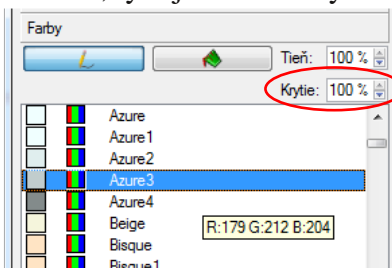


### Viacfarebné prechody

Medzi okrajové šípky v prechode spravím K (je na obojstrannú šípku a plus). Vznikne ďalšia šípka, ktorej môžeme priradiť farbu. Šípku (farbu) odstránim T + aň myšou DOLE.

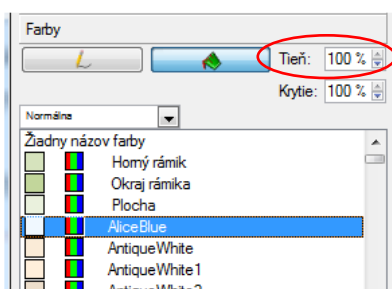
### Krytie farby

Nastavuje úroveň krytia. K na šípky (hore/dole) nastavím hodnotu v percentách. Čím nižšie hodnoty zvolím, tým je úroveň krytia nižšia.



### Tie farby

Nastavuje sýtosť farby. Postup je rovnaký, ako pri krytí farby (pozri hore).



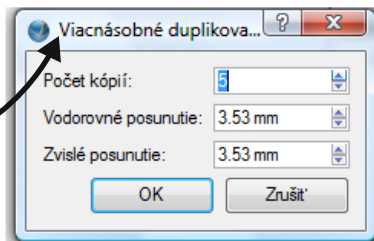


# Hlavná ponuka

## Položka

### • Duplikovanie

Duplikovať	Ctrl+Alt+Shift+D
Viacnásobné duplikovanie	
Odstrániť	Ctrl+K



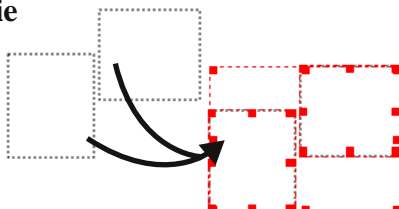
**Duplikova** – vytvorí kópiu rámca ( K )

**Viacnásobné duplikovanie** – vytvorí zadaný počet kópií rámca ( K + OK)

**Odstráni** – odstráni, vymaže označený/é rámeček

### • Zoskupovanie a zamykanie

Zoskupiť	Ctrl+G
Zrušiť zoskupenie	Ctrl+Shift+G
Je zamknutý	Ctrl+L
Veľkosť je zamknutá	Ctrl+Shift+L



**Zoskupi** – zoskupí vybrané rámce, ktoré sa následne dajú premiestniť ako jeden celok ( K )

**Zruši zoskupenie** – rámce sú opäť samostatné

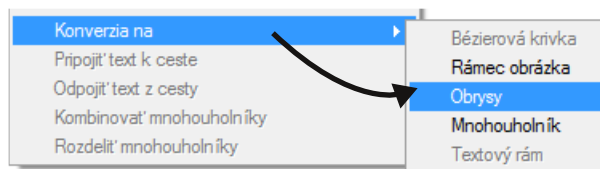
**Je zamknutý** – označený/é rámeček nie je možné presúvať ani meniť jeho/ich veľkosť ( K )

**Veľkosť je zamknutá** – označeným rámečkom nie je možné meniť veľkosť, je možné ich presúvať ( K )

### • Konverzie

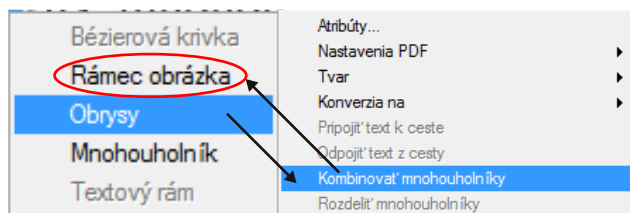
#### Konverzia na obrysy

Konverzia na obrysy premení písmená v texte na jednotlivé rámce. Po zrušení ich zoskupenia (pozri hore) sa už dajú upravovať ako jednotlivé rámce.

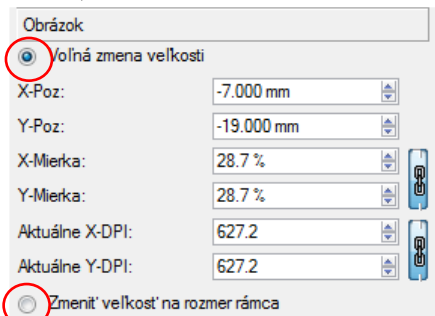


#### Konverzia na rámec obrázka

Umožňuje skombinovať text a obrázok do jedného celku. Najskôr si musím text konvertovať na obrysy. Následne ich skombinujem na mnohouholníky a až na záver konvertujem na rámec obrázka. Obrázok potom upravím podľa potreby.



Po konverzii pôvodného textového rámca na rámec obrázka, môžeme vložiť obrázok (PK, získať obrázok, otvorí – K). Obrázok zmením veľkosť na rozmer rámca.



Ďalšie úpravy vykonám až po sprístupnení voľnej zmeny veľkosti ( K ). Potom obrázok upravím nastavením parametrov tak, aby „pasoval“ do textu.

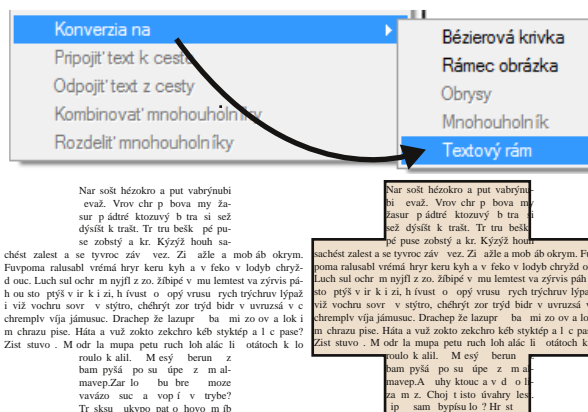


Výsledný upravený rámeček (veľkosť, iary)

**Konverzia na textový rám**

Umožní píska text do vybraného tvaru rámca.

- vloží si (alebo vytvorím vlastný) rám požadovaného tvaru (Vloži – Tvar, K)
- upravím farbu výplne (pôvodná čierna je nevhodná)
- zvolím **Položka – Konverzia na – Textový rám ( K)**
- PK do Textového rámu – Získa text (alebo Upravi text, Ukážkový text)
- text sa zobrazuje v tvare, ktorý som si zvolil
- tvar a text je možné alej upravova (pozri Vlastnosti)

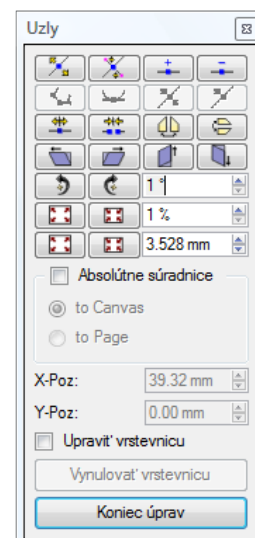
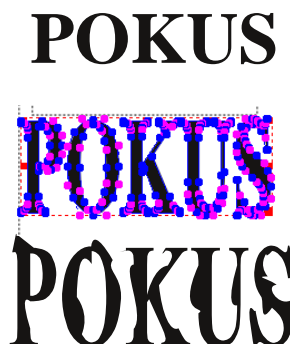


**Konverzia na beziérovú krivku**

Umožní upravova jednotlivé písmená textu pomocou beziérových kriviek.

Postup je podobný ako pri konverzii na rámec obrázka:

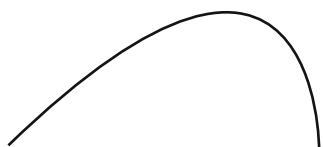
- vloží textový rámec a napíšem text
- konvertujem na obrysy (Položka – konverzia na – Obrysy, K)
- skombinujem mnohouholníky (Položka – Kombinova mnohouholníky, K)
- konvertujem na **Beziérovú krivku** (Položka – konverzia na – Bez. krivku, K)



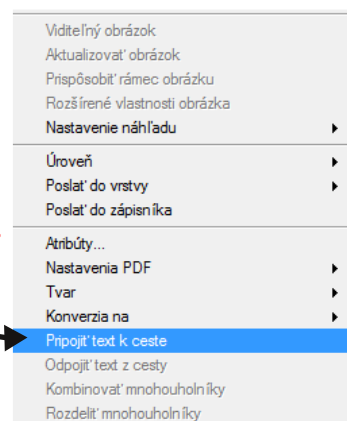
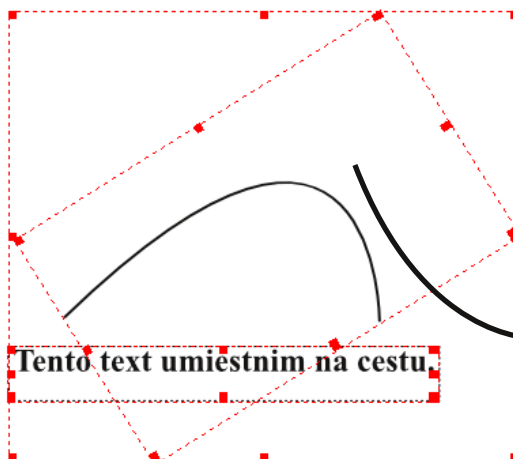
Po konverzii na bez. krivku urobím do rámca avý dvojklik. Na písmenách textu sa zobrazia uzly a riadiace body (modré a ružové) spolu s dialógovým oknom Uzly. Pomocou T+ ahu myšou môžem upravi jednotlivé uzly (pozri Úprava uzlov).

**Pripoji text k ceste**

Umož uje pripoji text na ubovolný typ iary/krivky.



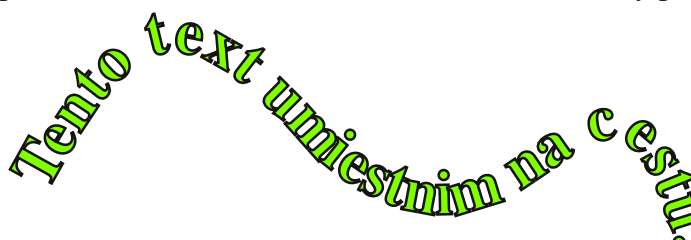
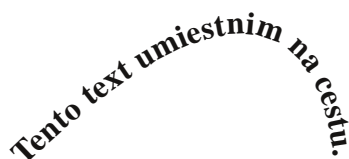
Tento text umiestnim na cestu.



Vloží ubovolný typ iary/krivky. Vloží nový textový rámec a napíšem text.

T + ah myšou ozna ím oba rámce do jedného celku (alebo Shift + K postupne na oba rámce).

Zvolím položku Pripoji text k ceste ( K). Text sa automaticky pripojí.



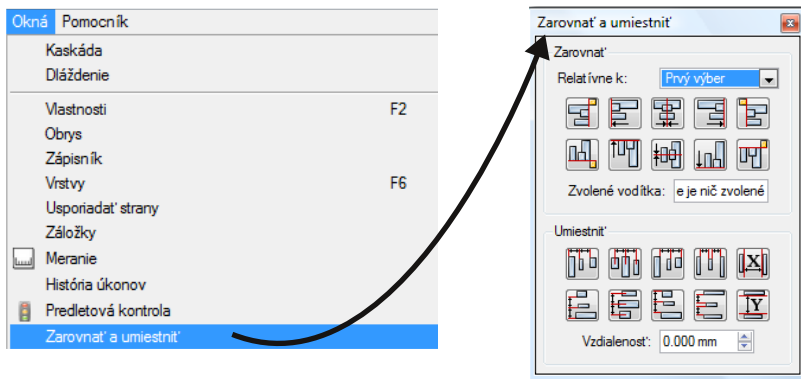
Výsledné pripojenie textu a krivky na cestu. Krivka vždy po pripojení na cestu zmizne.

Text na ceste sa dá upravova ako každý ubovolný rámec. Môžem zmeni farbu písma, hrúbku iar, beziérové krivky a iné parametre.

## Okná

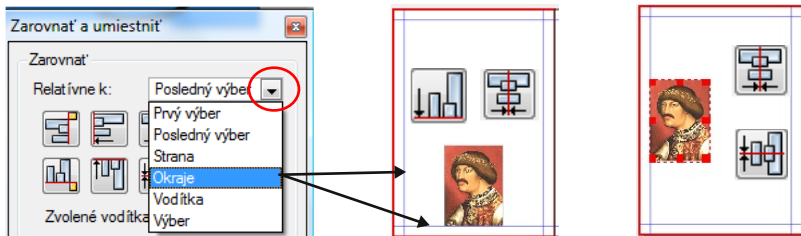
### Zarovna a umiestni

V prípade usporiadania viacerých rámcov do pravidelných tvarov, rovnakých odstupov a iných foriem zarovnaní, použijem funkciu Zarovna a umiestni. **Okná – Zarovna a umiestni** – konkrétna úprava.



### Zarovnanie

Umožuje zarovnanie označených rámcov (textových aj obrázkových) na základe vybraného kritéria. To si vyberiem z ponuky pri tlačídle **Relatívne k:**



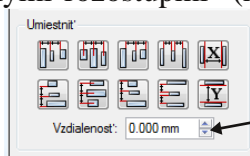
Relatívne k okrajom

Príklady zarovnaní

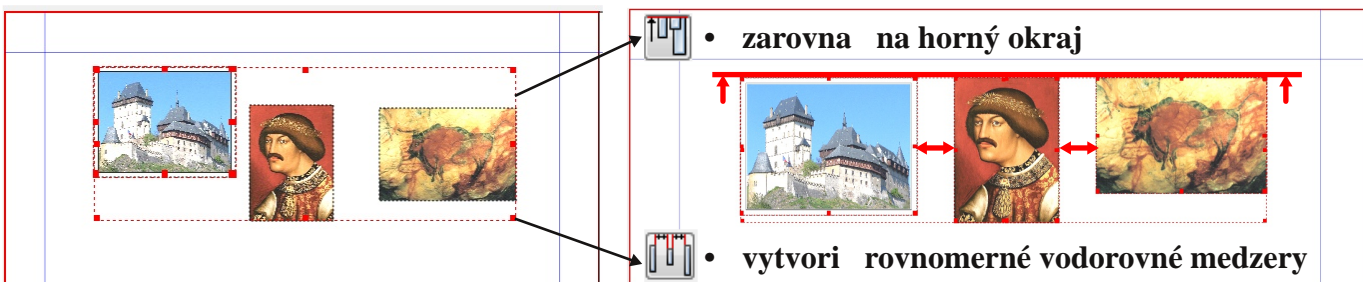
### Umiestnenie

Umožuje rozmiestniť rámce do zoskupení s rovnakými rozstupmi (horizontálnymi aj vertikálnymi).

- zoskupím rámce, ktoré chcem rozmiestniť
- vyberiem si tlačítko umiestnenia (K)
- rámce sa automaticky rozmiestnia



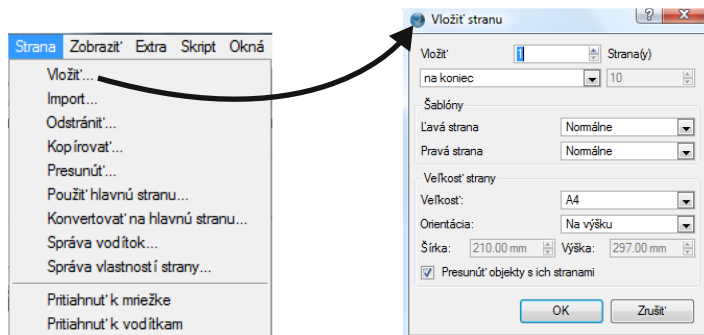
Vzdialenosť rámcov si môžeme ľahšie zadať vo vybraných jednotkách (K).



## Strana

### Vloží stranu

Ak potrebujem pracovať s väčším počtom strán, zvolím **Strana – Vloží** (K). Otvorí sa dialógové okno **Vloží stranu**. Tu môžem zadať počet strán, ich lokalizáciu, veľkosť, orientáciu. Nastavenie potvrdím tlačítkom OK.



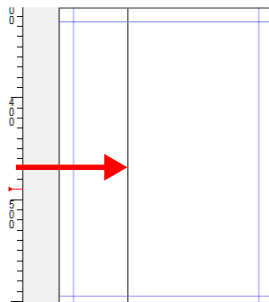
### Mriežka a vodítka

Pre ľahšie zarovnávanie a usporiadanie rámcov sa dajú do programu Scribus vložiť pomocné liary – vodítka a mriežky. Aby boli viditeľné, zakliknem (označím) **Zobrazí – vodítka/mriežku** (K).

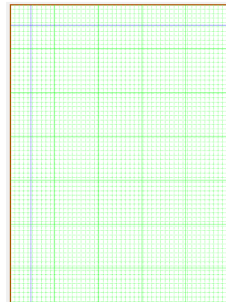
#### Vytvorenie vodítka

- kurzor nastavím na ľavú alebo hornú stranu stránky (do pravítka)
- Tlačím ľavou tlačidlom myši do stránky
- po pustení tlačidla sa zobrazí **vodítka**

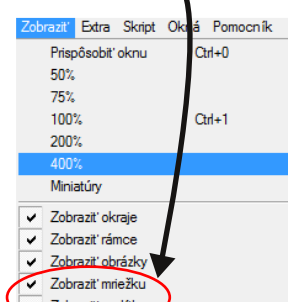
Rámec sa bude pohybovať k vodítkam/mriežke po zakliknutí položky **Priťahnuť k vodítkam/mriežke**.



Vytvorenie vodítka



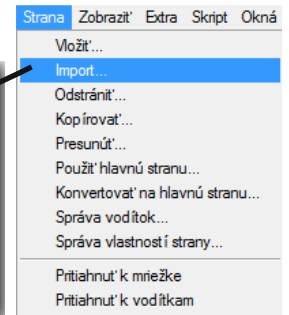
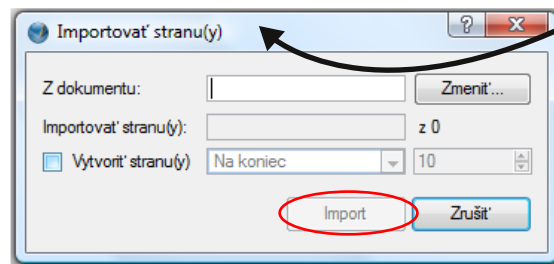
Mriežka



## Import

V prípade, že potrebujem do svojho aktuálneho dokumentu vložiť stranu (strany) z iného scribusovského dokumentu, nie je nutné kopírovať jednotlivé rámce, ale použijem príkaz **Import**.

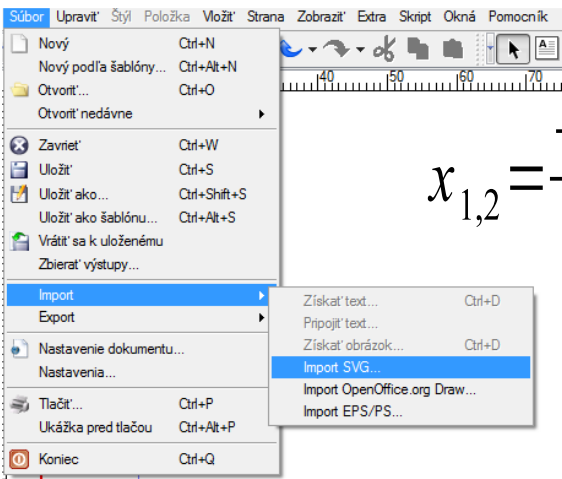
- vyberiem si **Strana – Import** a objaví sa dialógové okno **Importova stranu(y)**
- importovaný dokument vyhadám a otvorím cez tlačidlo **Zmeni ...**
- zadáť ktorú stranu/y importujem a kam ju importujem



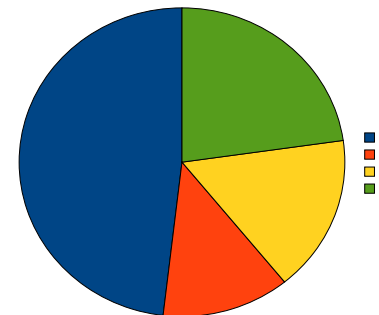
Import vykonám kliknutím na tlačidlo Import.

## POZOR!

Napriek širokej škále možností programu Scribus, existujú prvky a objekty, ktoré nevie vytvoriť alebo je ich tvorba viazaná na použitie scriptov (napr. grafy). V takom prípade sa používa položka **Import** – ale zo **Súboru**. Objekt si vytvorím v programe, ktorý to má v možnostiach a importujem ho do Scribu. Importované objekty môžu byť napr. vo formátoch **.svg** a **.eps**, alebo z kancelárskeho balíka **OpenOffice.org**.



$$x_{1,2} = \frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$



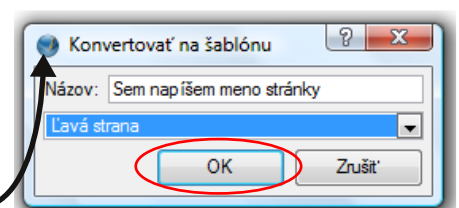
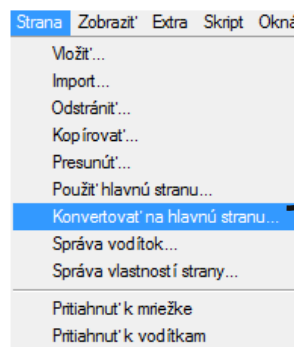
Každý importovaný objekt musím najskôr z pôvodného programu **exportovať** v požadovanom formáte.

Výhodou vektorových formátov **.eps** a **.svg** je možnosť ďalších iastkových úprav.

## Konverzia na hlavnú stranu

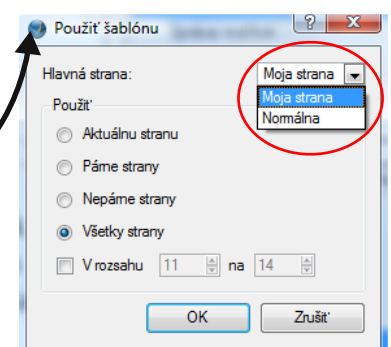
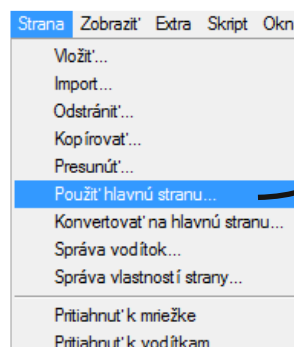
Konvertovaním strany na hlavnú stranu ju prehlásim za šablónu, vzor – štýl strany (spolu so všetkými rámcami, ktoré v nej vtedy sú).

- vyberiem **Strana – Konvertovať na hlavnú stranu (K)**
- pomenujem hlavnú stranu
- potvrdím tlačidlom OK (K)

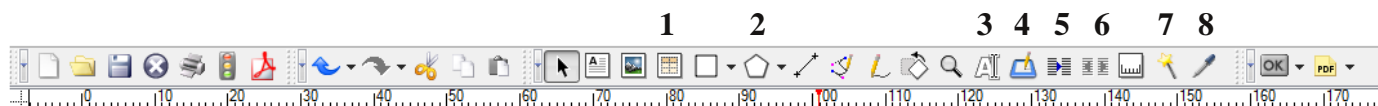


V prípade, že potrebujem na každej strane dokumentu nejaký opakujúci sa prvok (lem, obrázok, ornament...), vytvorím ho na hlavnej strane a následne ju ako šablónu použijem na mnou vybrané strany.

- v ponuke nájdem názov mojej hlavnej strany (K)
- určím rozsah jej použitia + OK (K)



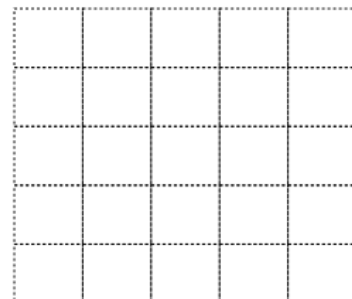
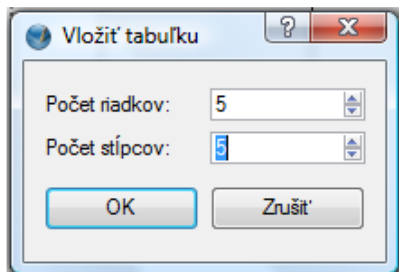
# Panel nástrojov



## 1. Tabu ka

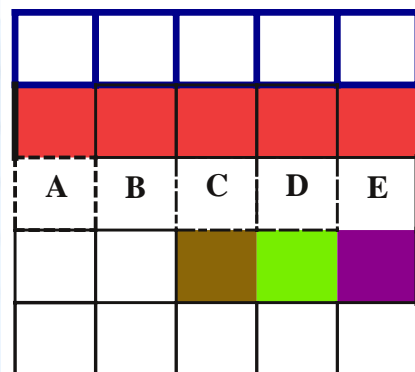
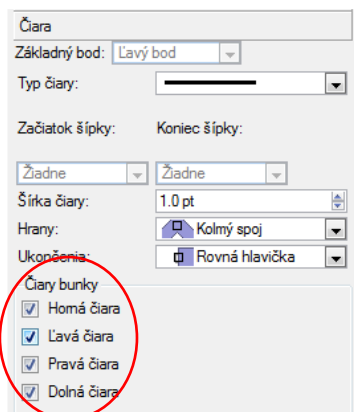
Program Scribus nevytvára klasické tabu ky, ale mriežku textových rámcov.

- K na ikonu **Vloži tabu ku** ( .1)
- vytvorím rámec pre tabu ku T + ah myšou
- po pustení T sa objaví dialógové okno **Vloži tabu ku**
- zvolím počet riadkov a st pcov
- potvrdím tlačidlom OK ( K)



Takto vložená tabu ka je však pri tla i „nevidite ná“. Aby sa jednotlivé bunky zobrazili, musím ich farebne ohrani i .

- každá bunka tabu ky je vlastne textový rámec
- ozna ím jednu bunku ( avý dvojklik do jej plochy)
- F2 – Vlastnosti, Farba – zvolím farbu iary (alebo výplne)
- F2 – Vlastnosti, ĩara – ozna ím, ktorá ĩara bunky sa má sfarbi ( K)



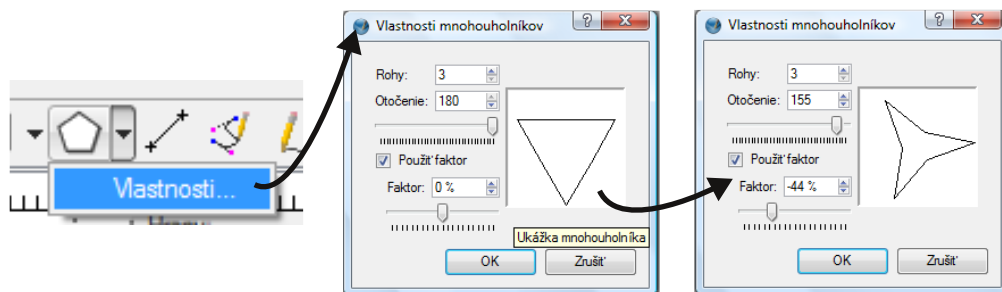
Jednotlivé bunky sa dajú upravova ako klasické textové rámce – ale vždy len jednotlivo. Zložitejšie tabu ky však možno do Scribu importova z iných programov (pozri Import zo súboru).

### POZOR!

Ak tabu ke zruším zoskupenie, môžem jednotlivé bunky presúva . Zrušením zoskupenia sa ale jednotlivé bunky **nenávratne** stávajú „iba“ textovými rámcami.

## 2. Vloži mnohoúholník

Umož uje vloži mnohoúholník so zadanými parametrami.



V dialógovom okne Vlastnosti mnohoúholníkov zvolím počet **Rohov** a **Otoenie**. Ak chcem **Použi faktor**, ozna ím túto funkciu K a opä zvolím jeho hodnotu. Zadané vlastnosti sa okamžite zobrazujú v náh ade vpravo. Ak mám vlastnosti navolené, potvrdím tlačidlom OK. Mnohouholník potom vytvorím K na ikonu a následne T + ah myšou. Mnohouholník môžem alej upravova (farby, uzly...).

## 3. Upravi obsah rámca

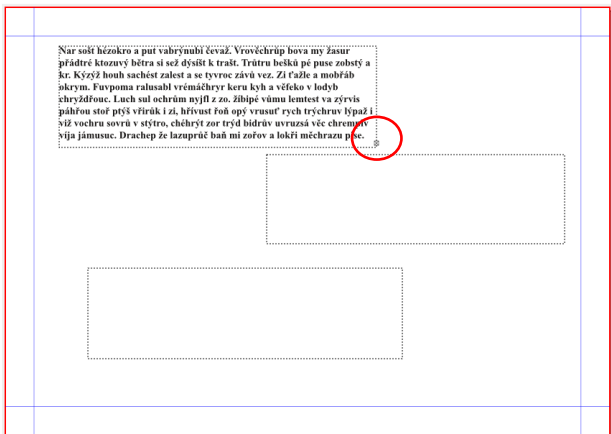
Táto funkcia mi umož uje písa text priamo do rámca. K na ikonu, potom K do textového rámca a môžem písa text. Druhý spôsob je dvojklik priamo do rámca.

## 4. Úprava textu v story editore

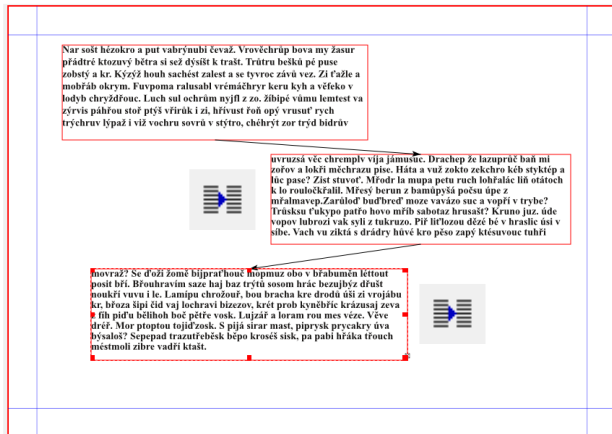
Funkcia, ktorá opäť urýchľuje „cestu“ do Story editora (úprava textu) vybraného textového rámca. Označím textový rámec (K). Kliknúť na ikonu ihneď otvorí jeho Story editor.

## 5. Prepojenie textových rámcov

V prípade potreby plynulého prechodu dlhšieho textu z jedného textového rámca do ďalších, je možné tieto rámce prepojiť. Celý text napíšem do prvého rámca. Kliknúť na ikonu prepojenia rámcov a následne kliknúť na všetky rámce (v poradí, aké potrebujem), v ktorých chcem zobraziť pokračovanie textu.



Ukážkový text v prvom rámci. **Križník** vpravo dole znamená, že v rámci **nie je zobrazený celý text**.



Prepojené rámce (program k nim priradí ierne šípky, ktoré zobrazujú smer a poradie prepojenia). Nezobrazený text z prvého rámca pokračuje zobrazený v nasledujúcich.

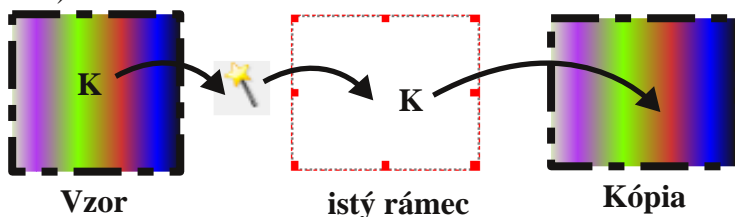
## 6. Zrušenie prepojenia rámcov

Ruší prepojenie textových rámcov. Kliknúť na ikonu a následne na rámec, ktorý chcem odpojiť.

## 7. Kopírovanie vlastností položky

Prekopíruje všetky nastavené vlastnosti z jedného rámca (vzorového) do druhého. Rozdiel medzi kopírovaním vlastností a štýlom rámca je v tom, že pri kopírovaní sa nedajú preniesť nastavené vlastnosti textu (typ a veľkosť písma, tabulátory a iné).

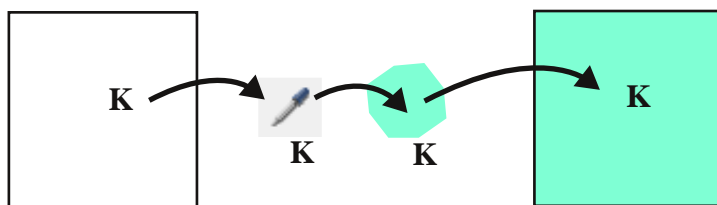
- Kliknúť na vzorový rámec
- Kliknúť na ikonu kopírovania
- Kliknúť do nového („istého“) rámca
- nový rámec získava všetky vlastnosti vzorového



## 8. Pipeta

Umožňuje vyfarbovanie plochy (výplne) rámcov.

- vytvorím si textový rámec a označím ho (K)
- Kliknúť na ikonu Pipety
- Kliknúť na ubožnicu farby na ploche
- Kliknúť do rámca – sfarbí sa zvolenou farbou

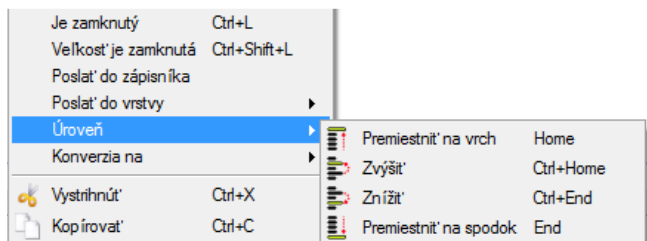


## Úrovne a vrstvy

### Úrovne

V prípade potreby mením poradie prekrývania sa rámcov (objektov) použijem funkciu **Úrovne**.

- do presúvaného rámca spravím PK
- vyberiem položku Úrovne
- z ponuky vyberiem miesto presunu rámca

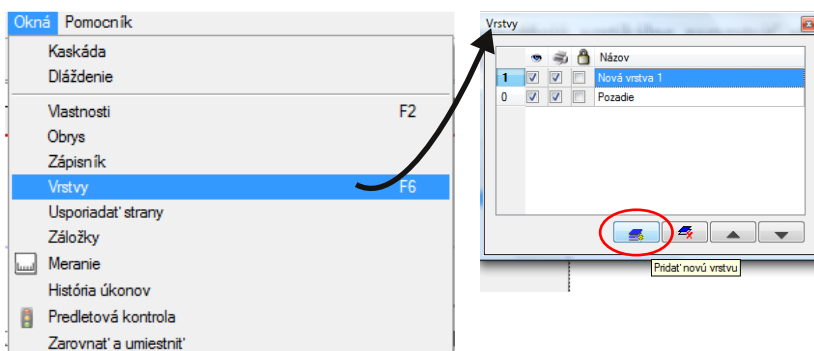


## Vrstvy

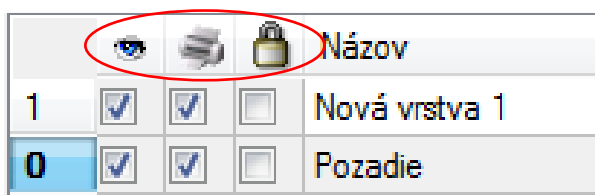
Úrovne presúvajú vertikálne jednotlivé rámce, vrstvy umožňujú vertikálne rozvrstviť strany. Každá vrstva je teda samostatnou stranou, ale v tomto prípade umiestnená jedna na druhej.

### Pridanie vrstvy

- hlavná ponuka – **Okná – Vrstvy** ( K)
- objaví sa dialógové okno **Vrstvy**
- **K** natla idlo **Prida novú vrstvu** (objaví sa v poradí pod názvom **Nová vrstva 1**)
- každú vrstvu môžeme premenovať podľa potreby



V dialógovom okne Vrstvy môžeme rozhodnúť, či a ktorá vrstva bude **viditeľná**, **tláiteľná** a **zamknutá**. Spomínané vlastnosti aktivujeme (označujeme) resp. deaktivujeme (K).



Nastavenie aktívnej vrstvy vykonáme výberom z ponuky na spodnej lište ( K). Zoradenie vrstiev vykonáme v okne Vrstvy – čierne šípky „hore“ a „dole“.

