

oficina **ABRE**
ASPAS

Design editorial com o Scribus

Sumário

1

Introdução à Oficina

Ficha Técnica

Abertura

- O que vou aprender?
- Licença de uso

Proposta da Oficina

- O que vamos fazer
- Temática
- Atividade

2

Projeto Editorial

Introdução

O Livro

- Origem
- Anatomia do livro
- Formato

A Organização das Informações

- Diagramação da página
- Layout
- Margens
- Grid
- Criando seu próprio grid
- Alinhamento

Pensar o projeto

- A caminhada até agora
- Painel semântico
- Rafes e esboços
- Checkpoint do projeto

3

Prática Editorial

Iniciando o Scribus

- Download do Scribus
- Configurações do Scribus
- Elementos da Interface

Aprendendo o Básico

- Guias e Grids
- Ferramentas principais
- Propriedades
- Outras opções

Definindo Modelos

- Estilos de parágrafos
- Páginas mestras
- Paletas de cores

Editando o texto

- Editor de história
- Textos encadeados

Editando a Imagem

- Redimensionar imagens
- Efeitos de imagem
- Gerenciamento de cores

Editando a Forma

- Formato do texto e imagem
- Texto contorna imagem
- Texto em curva

Editorando o Projeto

Fechando o Arquivo

- Pré-visualização
- Salvar Arquivo Scribus
- Exportar PDF

Arquivo Final

4

Encerramento

Sugestões

- Imposição
- Conteúdos do Scribus
- Outros softwares livres
- Referências

Ficha Técnica

Oficina Abre Aspas: Design editorial com o Scribus

Este material é um **Recurso Educacional Aberto** desenvolvido como **Trabalho de Conclusão de Curso**, do curso de Bacharelado em Design da UTFPR.

Curitiba, Paraná - Novembro de 2025
1a versão

Realização: Luiza Gomide de Azeredo Costa
Orientação: profa. Dra. Claudia Bordin Rodrigues da Silva

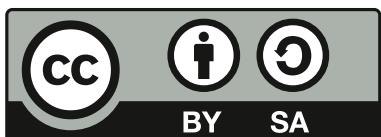
Licença de uso: **Creative Commons Atribuição-Compartilha Igual (CC BY-SA 4.0)**

É permitido o uso, compartilhamento, adaptação e redistribuição desse material, desde que devidamente atribuído, com indicação caso sejam feitas mudanças, e que suas contribuições sejam distribuídas sob a mesma licença CC BY-SA.

Você pode ler mais sobre a licença no site oficial:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Como citar este material:

COSTA, Luiza Gomide de Azeredo. **Oficina Abre Aspas: Design editorial com o Scribus**. 2025. Licença CC BY-SA 4.0. Disponível em: <<https://github.com/LuizaGomide/Oficina-Abre-Aspas-Editorial-Scribus>>. Acesso em: [Dia mês ano].



Introdução à Oficina

Você já teve vontade de publicar seu próprio livro?

Já quis fazer o design de revistas e jornais?

Sente que precisa de uma ferramenta digital adequada para seus projetos editoriais?

Se você tem interesse em projetar e montar seus materiais impressos, ou mesmo conhecer um pouco mais do design gráfico e editorial, mas não sabe como começar, este material é para você! Acompanhe o conteúdo no seu ritmo e faça o seu primeiro projeto editorial!

Com esta oficina você vai aprender os **processos criativos do design gráfico, projetar seu próprio livro, e aplicar tudo isso em um software livre e gratuito, o Scribus**.

O que é o Scribus? Scribus é um programa de editoração eletrônica, isso é, um aplicativo que te ajuda a montar o seu material editorial (livros, folders, brochuras, revistas, jornais, o que mais tiver vontade).

Scribus é um software livre, isso significa que seu código é aberto e é desenvolvido por uma comunidade de voluntários. E o melhor, **ele é e sempre será totalmente gratuito!**

E o que vou aprender?

Nesta oficina, você vai ver:

- * Como projetar um livro
- * Como usar margens e grids
- * Como pensar e conceituar o seu livro
- * As principais ferramentas do Scribus
- * Como criar modelos para facilitar o seu trabalho
- * E como preparar o arquivo para a impressão

E o que é a Oficina Abre Aspas?

É um Recurso Educacional Aberto que surgiu a partir do TCC de uma estudante de Design da UTFPR. O seu propósito é divulgar, de maneira acessível e rápida, um material de projeto e prática do design editorial, para quem está começando na área ou tem interesse em produzir materiais impressos mas não sabe por onde começar.

A ideia do nome Oficina Abre Aspas une as **3 características desse projeto:**

1. *Uma oficina, ou seja, uma forma de aplicar a teoria e a prática*
2. *Abre aspas, o início de uma nova frase, de uma história, de uma ideia*
3. *É aberto, um material que pode ser livremente distribuído e adaptado, incentivando a cultura do conhecimento livre*

Licença de uso

Com este material, você pode:

Baixar e ler

Compartilhar com outras pessoas

Remixar e transformar

Revisar e adaptar

E distribuir uma versão alterada, desde que mantenha as mesmas permissões que você teve para outras pessoas!

Baixe, leia, compartilhe, adapte, colabore!

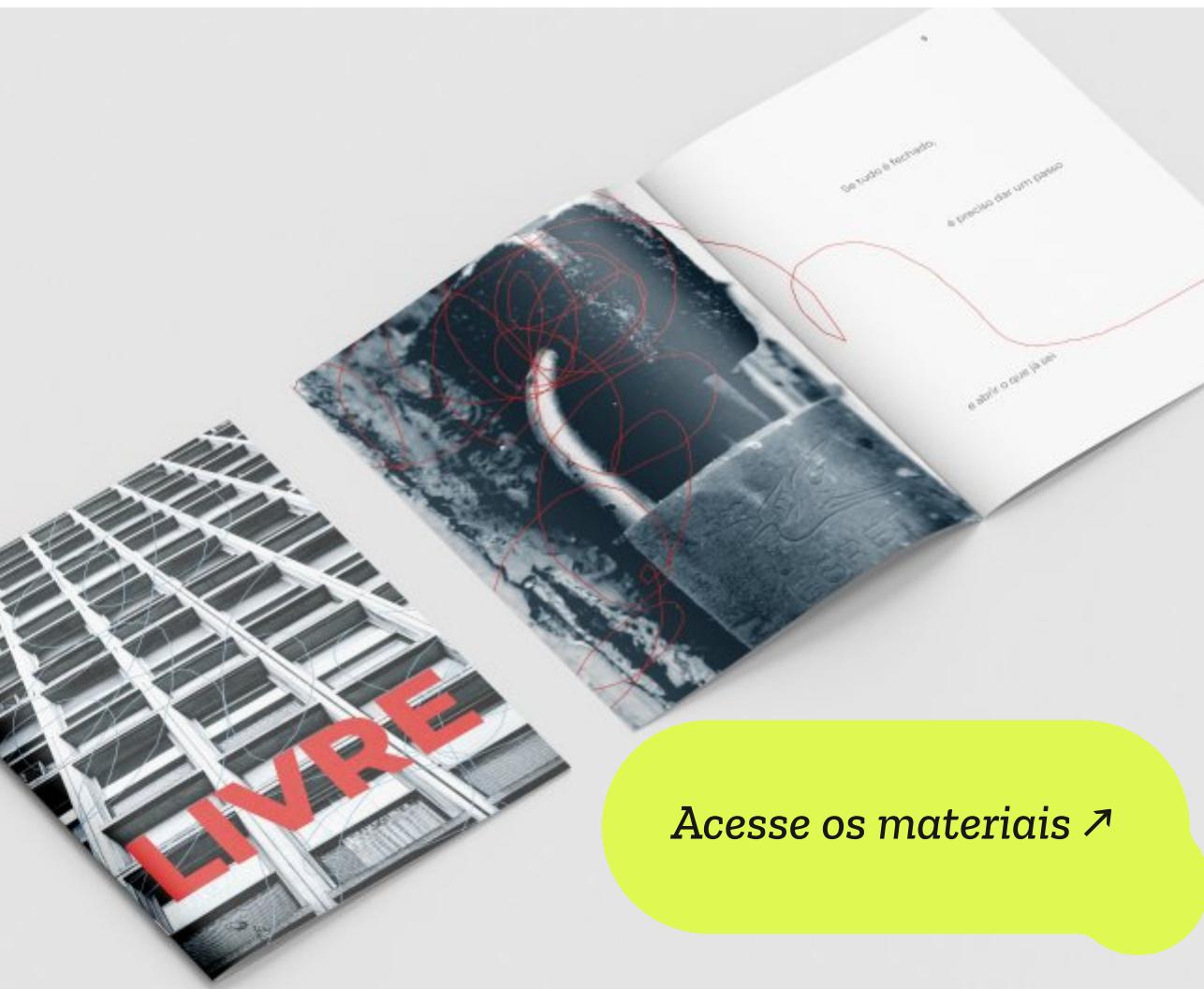
Proposta da Oficina

O que vamos fazer

Vamos começar essa jornada! Nossa proposta final é **criar um livreto** - um livro pequeno com poucas páginas e encadernação simples - que você pode montar usando textos e referências próprias, ou seguir o exemplo apresentado neste guia.

Para aproveitar o máximo desse conteúdo, faça as atividades recomendadas, para colocar em prática o que está aprendendo.

No final da leitura, você terá um livreto assim:



Acesse os materiais ↗

Temática

A primeira atividade é a revelação do tema do livreto:



LIBERDADE

Vamos falar de liberdade. É um conceito com muitos significados, mas podemos pensar em alguns sentidos

Liberdade

- * de ser
- * de se expressar
- * de fazer o que deseja
- * criativa
- * coletiva
- * Ou mesmo, pensar em seu sentido oposto, quando não há liberdade.

Uma maneira de organizar nossas ideias é com um **mapa mental**, a primeira atividade da oficina.

Atividade 1

Mapa Mental

Materiais

Papel e lápis, opcional lápis e canetinhas coloridas

Tempo

20 minutos

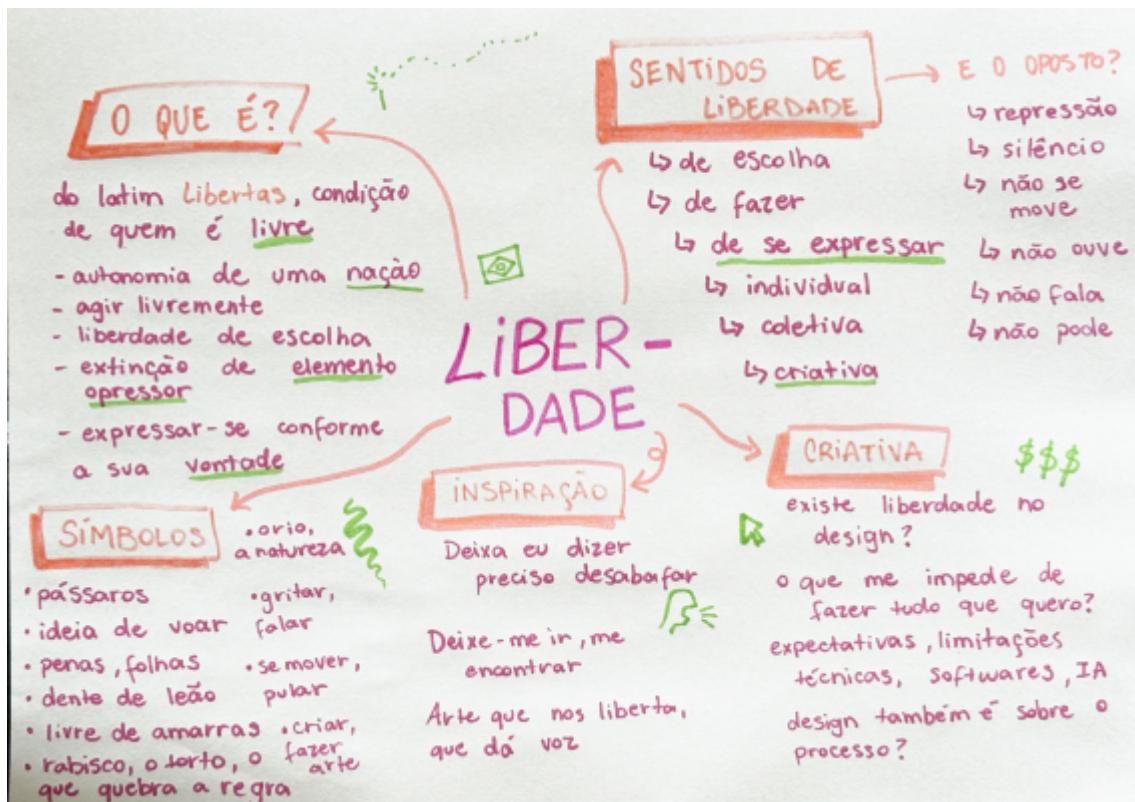
Um mapa mental pode ter muitas formas, com palavras, desenhos e rabiscos, mas o principal é conseguir **organizar os pensamentos e ideias de forma visual**, como em áreas e blocos.

A partir do tema central de liberdade, pense nos **aspectos** que essa ideia tem. Os sentidos da palavra, as relações com outros materiais, histórias, livros, músicas, simbologias que nos vêm à mente, e anote em grupos o que tem semelhança.

Pense em elementos gráficos, desenhos e imagens que tenham relação ao livre.

Não tem um desenho de mapa certo, cada um é único e subjetivo. Nesse processo mais ideias vão surgindo, e talvez até falte espaço no papel.

Não é sobre ficar bonito, mas sim exercitar a mente e se conectar com o tema.



Exemplo de Mapa mental

Dê uma última olhada nas ideias que você teve, tem algo a mais que gostaria de adicionar?

Agora, guarde o seu mapa mental por enquanto, porque **vamos para a próxima seção falar sobre design editorial.**

Projeto Editorial

Introdução

Nesta seção, você vai conhecer os **conceitos do design gráfico editorial**, a teoria por trás da criação do livro.

Você vai ver:

- * O que é um livro
- * As diferentes partes de um livro
- * Os formatos da página
- * Margens
- * Layout
- * Grids e alinhamento
- * Por onde começar a pensar um projeto
- * Criar painéis semânticos
- * E como esboçar o seu primeiro livro

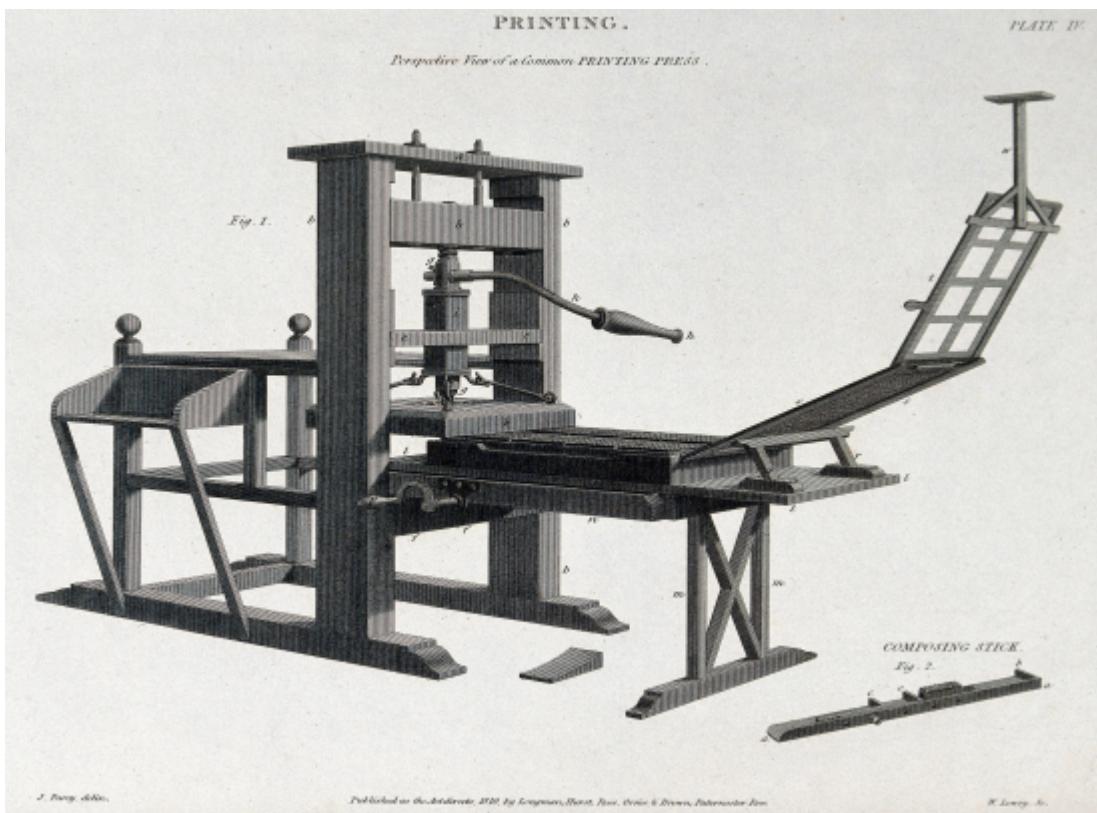


O Livro

Origem

A invenção da escrita humana é algo muito antigo, com os primeiros escritos cuneiformes sumérios datados de 3200 anos a.C. na Mesopotâmia. Porém, por muito tempo a escrita era feita de forma manual, e por isso livros eram caros e muito demorados para serem produzidos.

Isso mudou com a invenção dos **tipos móveis** de Gutenberg, durante a metade do século XV. A prensa tipográfica permitia imprimir muitas páginas em série, e diferente de outras formas de impressão como a xilogravura, cada letra era um tipo único, e por isso podiam ser reaproveitadas em novas impressões.



Prensa
tipográfica,
gravura de 1819
por W. Lowry
após J. Farey

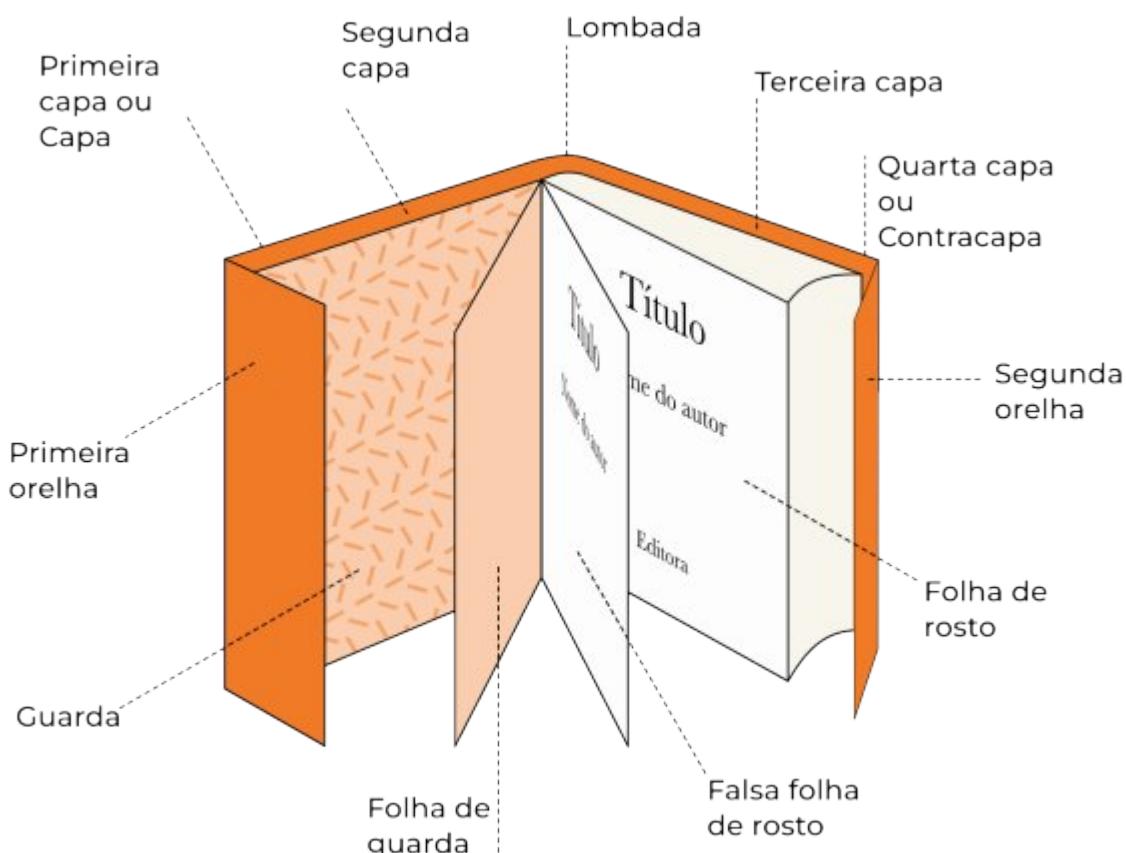
Com isso, o aumento na produção de livros fez com que os impressores editores buscassem padrões de formatação para tornar a leitura mais **fácil e confortável**.

Anatomia do livro

Esses padrões desenvolvidos são utilizados até os dias atuais. Podemos nos referir como a **anatomia do livro**, pois definem as diferentes partes que compõe um livro.

Primeiro, há diferença entre os elementos que estão dentro do livro, e aqueles que estão fora (extratextuais)

Os extratextuais são o revestimento do livro, que incluem a primeira capa, segunda capa, terceira capa, quarta capa, primeira orelha, segunda orelha, sobre capa e lombada.



Já os elementos internos se dividem em **três partes**:

Pré-textuais - Os elementos que vêm antes do texto principal do livro. São eles:

- * Falsa folha de rosto (e anterrosto);
- * Folha de rosto;
- * Dedicatória;
- * Epígrafe;
- * Sumário;
- * Lista de ilustrações;
- * Lista de abreviaturas e siglas;
- * Prefácio;
- * Agradecimentos;
- * Introdução.

Textuais - O conteúdo em si do livro. É nesta parte que o designer editorial projeta a maioria das informações, utilizando elementos como:

- * Páginas capitulares;
- * Páginas subcapitulares;
- * Fólios;
- * Cabeças;
- * Notas;
- * Elementos de apoio (quadros, tabelas, fórmulas);
- * Iconografia

Pós-textuais - Ao final do conteúdo principal, encerrando o livro, com os seguintes elementos:

- * Posfácio;
- * Apêndice(s);
- * Glossário;
- * Bibliografia;
- * Índice;
- * Colofão;
- * Errata.

Quais elementos são necessários para um livro? Isso vai depender de cada projeto.

Pense no seu projeto de livreto: Quais desses elementos podem te interessar? Se tiver vários capítulos, um sumário; Se utilizar referências, inclua uma parte de Bibliografia utilizada. E a capa, como vai ser?

Além das partes do livro, é importante pensar no **formato** que ele vai tomar.

Formato

O formato de um livro pode cumprir **razões ergonômicas**: precisa ser grande o suficiente para que uma pessoa consiga ler com facilidade, mas também em um tamanho adequado para que consiga segurá-lo.

Definir o tamanho considera a experiência de leitura que queremos oferecer.

É um livro de bolso, fácil de carregar? Ou vai ser grande para que seja lido aberto em cima de uma superfície?

Seu tempo de vida estimado influencia a maneira que o livro é encadernado: capa mole ou capa dura?

Existem muitos formatos possíveis com considerações específicas para cada projeto e contexto: Livro, Revista, Pôster, Tela de monitor...

Livros

São compilados de informações relacionadas, organizadas em capítulos, e seu tamanho depende do seu tempo de vida, dos elementos que contém, e as escolhas criativas para o uso de papéis e acabamentos.

Pôsteres

Estão em outdoors e pontos de ônibus, e precisam capturar a atenção o mais rápido possível. Pense na distância da leitura, qual o tamanho das informações e o tempo de leitura disponível

Swissair - Mediterranean poster

Design de Manfred Bingler e foto de Emil Schulthess, 1964



Revistas

Costumam usar um tamanho padrão, pela natureza da produção em alta quantidade e pelo foco no conteúdo ao invés do formato físico. Seu tempo de vida depende do seu objetivo, uma revista de fofoca é diferente de uma revista acadêmica

Tela de monitor

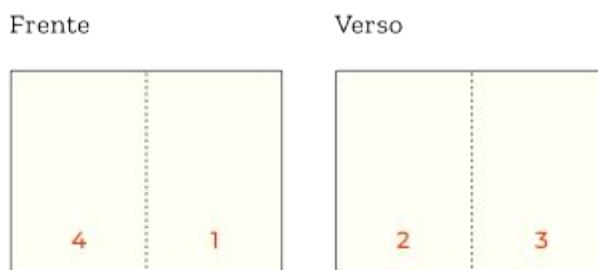
As dimensões de uma tela podem ser superadas, com um design que pode ser ampliado para caber em qualquer contexto, com interações animadas e links entre outras páginas. As possibilidades só não podem te distrair do objetivo principal, que é a apresentação das informações de forma clara.

Além do tipo de produto que está projetando, outras questões que influenciam no formato escolhido são o **público-alvo** e o **orçamento disponível**.

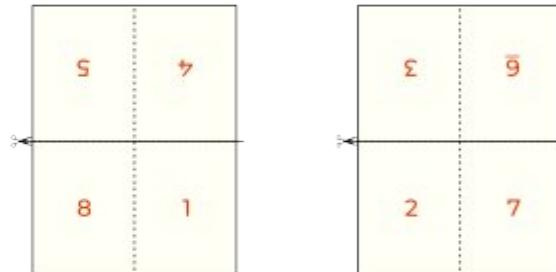
Em um **nível mais avançado** da produção gráfica, se considera também o tamanho da folha original da gráfica e a quantidade de dobras que são feitas antes do corte das folhas.

Edições in-folio são feitas com uma dobra, que gera duas folhas. In-quarto são duas dobras e um corte, gerando 4 folhas, e in-octavo são 3 dobras, 2 cortes e 8 folhas.

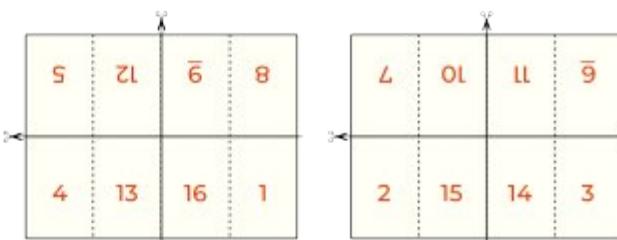
In-Folio



In-Quarto



In-Octavo



Para o projeto do livreto, considere:

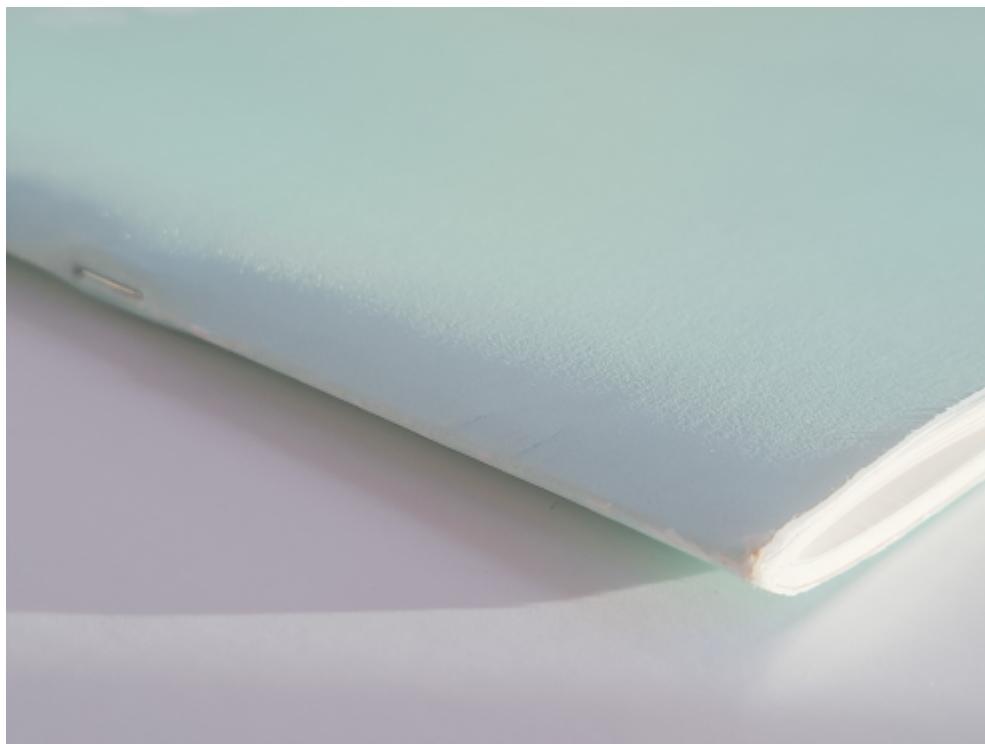
Quais folhas tenho, em quais tamanhos disponíveis, e o quanto quero investir nesse projeto?

A partir de uma folha comum A4, é possível dobrá-la uma vez, e montar **4 páginas do livreto** (duas na frente, duas atrás). Isso faz com que cada página tenha um tamanho A5, metade de uma A4, um bom formato para um livreto manual.

Prefere outros tamanhos? Que tal tentar um tamanho menor, pensar num livro de bolso? Ou em uma revista, utilizando uma folha A4 como tamanho de página?

Uma última consideração é a maneira que as páginas serão unidas, ou a **encadernação**. É possível usar uma técnica de costura, espiral, cola, ou com grampeador.

Exemplo de encadernação canoa, usando grampeador



É importante definir essas escolhas porque isso nos ajuda a organizar as **informações da página**, assunto para o próximo capítulo.

A Organização das Informações

Diagramação da página

A partir do nosso formato de página, podemos montar o **layout**. Isso se refere à organização de todos os itens, a distribuição dos textos e imagens no design, sua relação entre si e com a página.

Uma boa organização permite que o leitor receba a informação da melhor forma possível, e transmitir o conteúdo vem sempre primeiro. Mas além disso, ele também captura a atenção e encanta quem lê.

Não existe uma regra de ouro que se aplica em todos os casos de editoração - como vimos no último capítulo, cada projeto tem um contexto único.

Layout

O layout está associado com o uso de **grids**, de **hierarquia visual** e da relação entre medidas diferentes do design.

Ele dá a **ordem do design**, mas também nos permite ter mais criatividade. E, no momento certo, podemos quebrar as regras do layout.

Margens

São linhas invisíveis que vão definir o **limite das informações** em uma página.

Em um livro impresso, além do formato as margens consideram também a maneira que o livro vai ser encadernado, unido. Se possui lombada, você precisa considerar a margem interna onde fica essa dobra ao aplicar elementos como textos e imagens.

1928: schooled en
transparantie,
logica en vernuft



Como sempre, o contexto do projeto guia muitas das escolhas de design: como vai ser usado, quais informações quer passar para o leitor, o que merece ser destacado.

As margens nos guiam, mas isso não significa que não **podemos extravasar os limites** para destacar alguns elementos. É comum que imagens especiais ganhem destaque ultrapassando os limites da margem, ou mesmo tomando uma página inteira.



Tel Design
1962 — 1992

Grid

O Grid é uma maneira de organizar e dar ordem aos elementos da página, como uma grade. Ele nos ajuda a **tomar decisões de design** e deixa os elementos mais proporcionais e consistentes entre diferentes partes do livro.

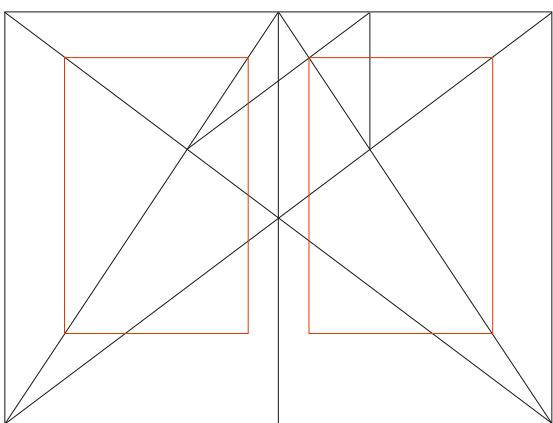
Existem muitas possibilidades de planejar um grid, e por isso surgem muitos designs diferentes.

Devemos entender o grid como um guia, mas assim como as margens, quem decide o design somos nós, e temos a liberdade de extrapolar os limites quando necessário

Recto-Verso

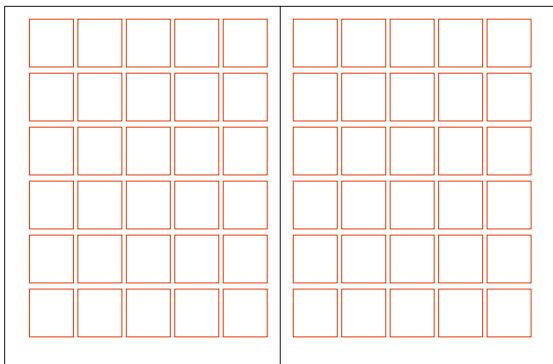
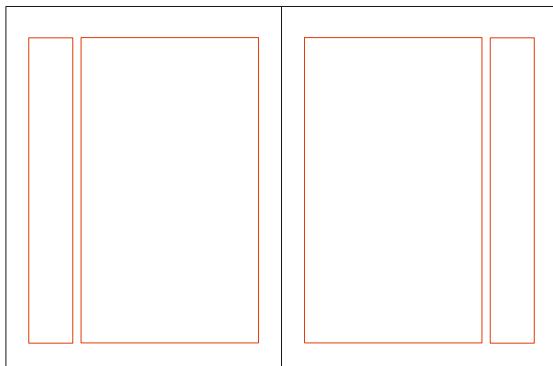
Em um livro aberto, existem dois lados de página: Direita e Esquerda. Você pode usar essa relação para criar uma ordem de organização, como aplicar imagens de um lado, e texto do outro.

Grid clássico de Jan Tschichold

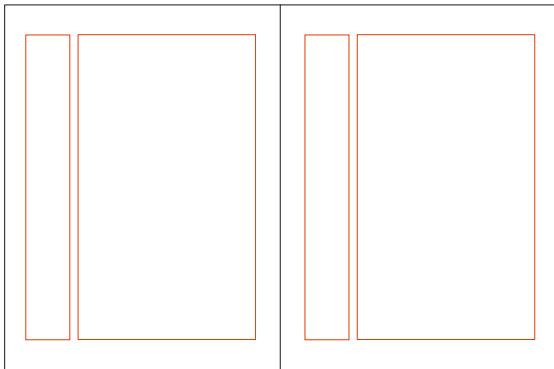


Grid simétrico: O grid do lado esquerdo é um espelho do lado direito. Nesse caso, as duas margens internas são iguais entre si, e as externas também.

Variação do grid simétrico: é possível usar outras formas de simetrias, como o uso de colunas. Ao adicionar mais colunas e variações de tamanho entre si e entre margens, o design começa a ficar mais dinâmico.



Grid modular: é um conjunto de módulos retangulares, ordenados na página e que permitem mais flexibilidade para organizar as informações na página. Existem margens entre os módulos, e os elementos podem tanto respeitar esses espaços como extrapolar os limites



Grid assimétrico: se refere a assimetria das duas páginas Esquerda e Direita, ou mesmo na própria página. Ele pode ser feito ao usar o mesmo grid nas duas páginas, sem espelhar seu conteúdo, com colunas de tamanhos variados, ou usando um grid modular.

O intuito de usar a assimetria pode ser destacar uma informação específica, dar preferência à uma das páginas, enquanto outras informações ficam de apoio.

1928: schooled en transparantie, logica en vernuft

Perceba a organização do grid, em colunas verticais e uma horizontal, e a relação com outros elementos da página



Criando o seu próprio grid

O intuito do grid é dar **consistência** para o design, mas que ainda permita usar da criatividade para ordenar os elementos. Alguns que entram nessa decisão são:

- * **Texto**: é o conteúdo do livro, tanto a mensagem principal a ser transmitida, ou como apoio à imagens e o contexto do projeto.
- * **Colunas**: são caixas retangulares onde o texto é inserido, e que podem ser usadas para alinhar imagens também.
- * **Calhas**: são os espaços vazios entre as colunas, e dão um aspecto mais pesado ou mais solto ao elementos dependendo do seu tamanho em relação às colunas. Isso significa que quanto maior a calha, mais respiro entre as colunas.
- * **Imagens**: como vimos, podem seguir o grid, ou “sangrar” o design ao extrapolarem os limites. Assim como o texto, é parte do conteúdo, e podem servir de apoio à informação, ou mesmo serem o destaque principal do projeto. Pense em um livro de fotografia versus um livro de história, ambos tem objetivos bem distintos e maneiras de organizar essas informações
- * **Espaços em branco**: são respiros importantes para um design. Um grid não significa que deve ser preenchido por completo, e devemos entender quando espaçar uma informação para não sobrecarregar a página e o leitor.

Ao montar o grid para o seu projeto, pense no espaço disponível, quais elementos que serão organizados, onde estão as margens, onde que ficarão as informações, se precisa de elementos de apoio como legendas, fólios, cabeça, etc.

Lembrando que **não tem problema em quebrar o grid**, de vazar informações e imagens para que tomem mais atenção e se destaquem, ou mesmo, em abandonar o grid, **desde que a proposta do projeto não se perca**.

Alinhamento

O alinhamento do texto é outro fator a ser considerado ao organizar as informações de um livro. Ele pode ser alinhado no sentido vertical - **topo, centralizado ou no canto inferior** - e no sentido horizontal - **esquerda, direita, centralizado e justificado**.

Cada escolha cria um efeito diferente para a forma do texto, e é importante entender cada um.

Alinhado à esquerda: margem esquerda do texto fica alinhada, enquanto a direita fica irregular. É útil para colunas estreitas, fica bom em materiais com estilo modernos e facilita a leitura por ser irregular. Um detalhe importante é evitar formas estranhas que possam surgir, como escadas.

Alinhado à direita: margem direita alinhada, enquanto a esquerda fica irregular. É mais comum usar em legendas para se aproximar de elementos à direita da página, mas não com textos muito extensos por cada linha começar em um lugar diferente.

Centralizado: o texto fica centralizado em sua “caixa” ou coluna, e é comum encontrar esse tipo de alinhamento com textos curtos, como títulos e dedicatórias, mas com textos extensos a leitura é dificultada. Você pode quebrar a linha de acordo com frases e aumentar o espaçamento da entrelinha para melhorar a leitura.

Justificado: o texto fica alinhado aos dois lados, formando um bloco de informações. É bom para parágrafos muito extensos, e muito utilizado em livros. Um efeito que pode surgir são os rios, espaços entre as linhas do texto que podem causar estranhamento, mas algo que é resolvido com a hifenização adequada em softwares de editoração, como o Scribus.

Com isso, você pode combinar ao alinhamento vertical: um alinhamento à esquerda, alinhado ao fundo da coluna, cria um dinamismo para o conteúdo, pois cada parágrafo vai começar em uma altura diferente da página.

Pense em quais tipos de leitura você quer priorizar, qual o posicionamento das informações? Vão ter detalhes e legendas? Que efeitos que posso causar ao alinhar o texto no canto inferior?

No próximo capítulo vamos ver como retomar todas as ideias e preparar um esboço de projeto.

Pensar o Projeto

A caminhada até agora

Podemos resumir o que vimos até aqui como **maneiras de organizar e tomar decisões do design em um projeto editorial**. E espero que tenha ficado claro como que é muito mais do que fazer algo bonito (com certeza é um dos objetivos), mas principalmente que **comunica de forma clara** a sua intenção, que considera os limites físicos e que pensa no uso e função daquele produto.

Com isso, vamos retomar a **atividade** do nosso livreto, com uma nova perspectiva do nosso projeto.

Atividade 2

Mapa Mental II

Materiais

Papel e lápis, opcional lápis e canetinhas coloridas

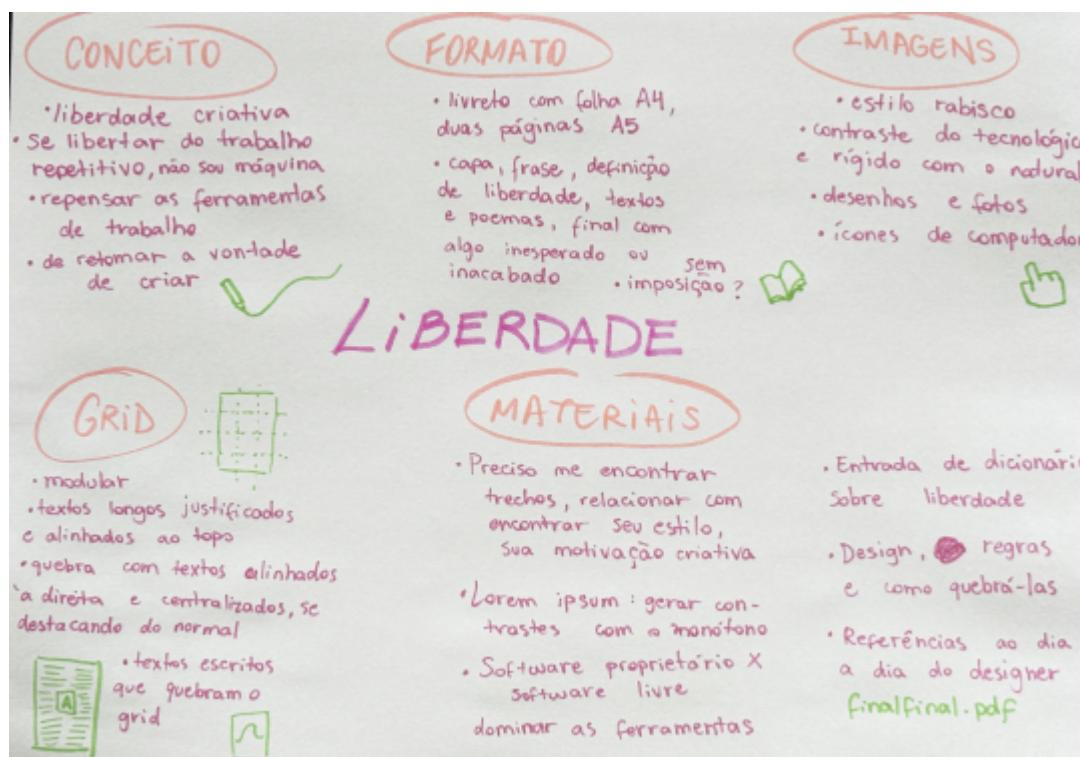
Tempo

20 minutos

Primeiro, pegue o seu primeiro mapa mental e releia suas anotações.

Reflita: O que mudou? Quais ideias que surgiram depois da leitura? O que mais posso fazer que não tinha pensado antes?

Monte um novo mapa mental, ainda no mesmo tema Liberdade, considerando outros aspectos de design do livreto: a anatomia do meu livro, os formatos de papel disponíveis, os diferentes tipos de grids e alinhamentos, e principalmente, qual mensagem quero passar, o que quero destacar? Como esses elementos dialogam com a minha ideia principal de liberdade?



Painel semântico

Na última atividade, você organizou seus pensamentos e provavelmente até rabiscou algumas páginas. Mas para continuar esse processo criativo, precisamos **buscar referências visuais**, conceituais, paletas de cores e exemplos de tipografias, tudo dentro do conceito que buscamos.

Para isso, vamos usar um **painel semântico**, também conhecido como moodboard, para revelar de forma visual o sentido do projeto e o que queremos produzir.

Atividade 3

Painel Semântico

Ferramentas digitais

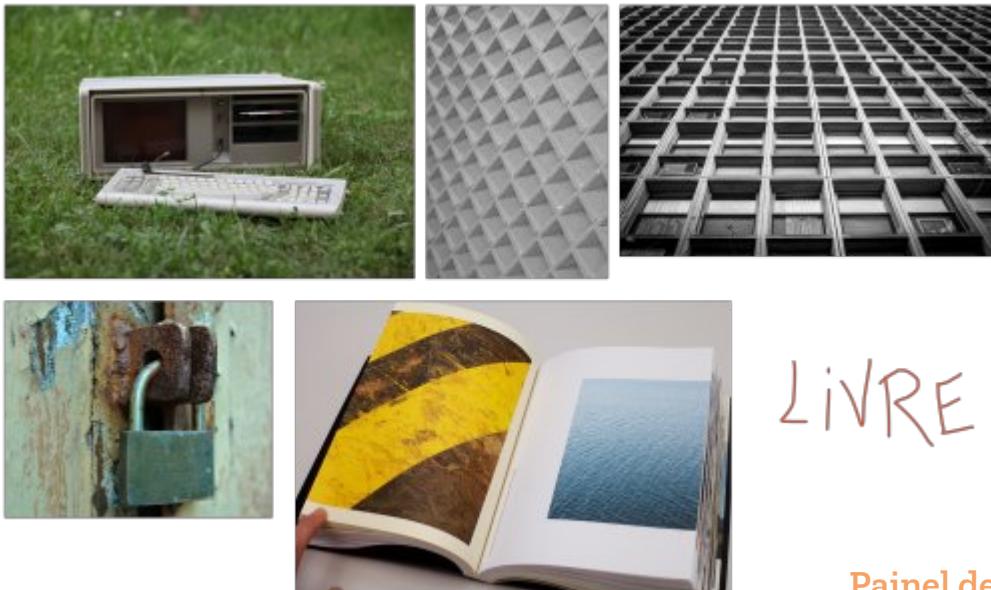
Aplicativos de canvas infinito, como Miro, Figma, Canva, Inkscape, e sites como Google Fonts, Colors, Fonts in Use e CC Search

Tempo

1 hora

Sobre o uso de ferramentas, você pode usar qualquer aplicativo que permita copiar e colar imagens, importar textos em fontes diferentes, e que tenha um canvas “infinito” para poder colocar quantos itens quiser.

As **imagens** podem representar cenários, pessoas, atividades, exemplos de outras peças editoriais, ilustrações, todas que tenham relação com o conceito que estamos buscando.



LivRE

Painel de imagens

Ao pesquisar imagens, você pode esbarrar com diferentes tipos de **licença de uso**: pessoal, comercial, com atribuição, compartilha igual, etc.

Uma dica é utilizar o site **CC Search**, que pesquisa pela internet materiais dentro da licença Creative Commons, geralmente a mais básica, itens que apenas pedem pela atribuição. Algumas imagens desta oficina foram encontradas usando essa mesma ferramenta de pesquisa.

Dica: CC Search ↗

As **cores** são outro elemento importante do seu projeto, pois ajudam a definir o estilo e conceito do projeto.

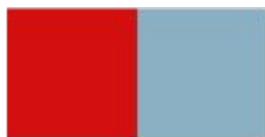
Você pode escolher se baseando nas imagens que encontrou, usando um conta gotas ou mesmo geradores de paletas a partir de fotos, como do **Colorrs**.

Outra maneira é partindo de alguns princípios da **teoria da cor**, como o uso de cores opostas na roda de cores, as cores complementares, para criar um contraste forte e vivo. Outro exemplo são as cores análogas, cores próximas dentro da roda de cores que trazem mais harmonia para a composição.

Lembre-se sempre que as cores são um suporte para a sua mensagem, e que devem ter um contraste suficiente para que a leitura seja confortável. Ou seja, garanta o contraste usando o claro e escuro!



Painel de Paletas de cores



Complementares, forte contraste e destaque sobre os tons de cinza



Outro elemento do seu livro é o **texto**: para isso, você precisa escolher o estilo tipográfico e a combinação de fontes que vai usar no seu trabalho.

Para facilitar, podemos separar os diferentes estilos de fontes em 3 grandes grupos:

- * **Tipos com serifa**: são tradicionais, reconhecidos pelas serifas nas pontas das letras, e foram as primeiras tipografias criadas para a impressão de livros com os tipos móveis
- * **Tipos sem serifa**: são modernos, não possuem serifas e surgiram com um uso publicitário, sendo usados em livros no início do século XX
- * **Tipos Display**: são tipos especiais, com estilos chamativos e úteis para títulos e outros textos curtos

Procure por sites de fontes como o **Google Fonts**, e se quiser inspirações de uso, um repositório de projetos como o site **FONTs in USE** é boa opção onde você pode pesquisar por fontes específicas e suas combinações.

Montserrat Extrabold

Montserrat Semibold

Montserrat Thin

Zilla Slab Bold

Zilla Slab Medium

Zilla Slab Light

Painel de
Tipografias

Ao final dessa atividade, você terá criado um (ou mais de um) painel semântico, que indica o tom, o estilo visual, as cores, os grids e imagens que representam o conceito do livreto. Estamos quase lá!

Agora falta **concretizar essas ideias** em rabiscos, desenhos que vão representar a ordem das páginas, as informações em cada página, o layout dos elementos...

Rafes e esboços

Após montar o seu painel semântico, o projeto fica muito mais concreto e fácil de visualizar. Este é o momento de realmente **pensar na estrutura do livreto**, na organização de tudo, em sua aparência, e criar um projeto final, pronto para ser editorado no Scribus.

Atividade 4

Rafe do Layout

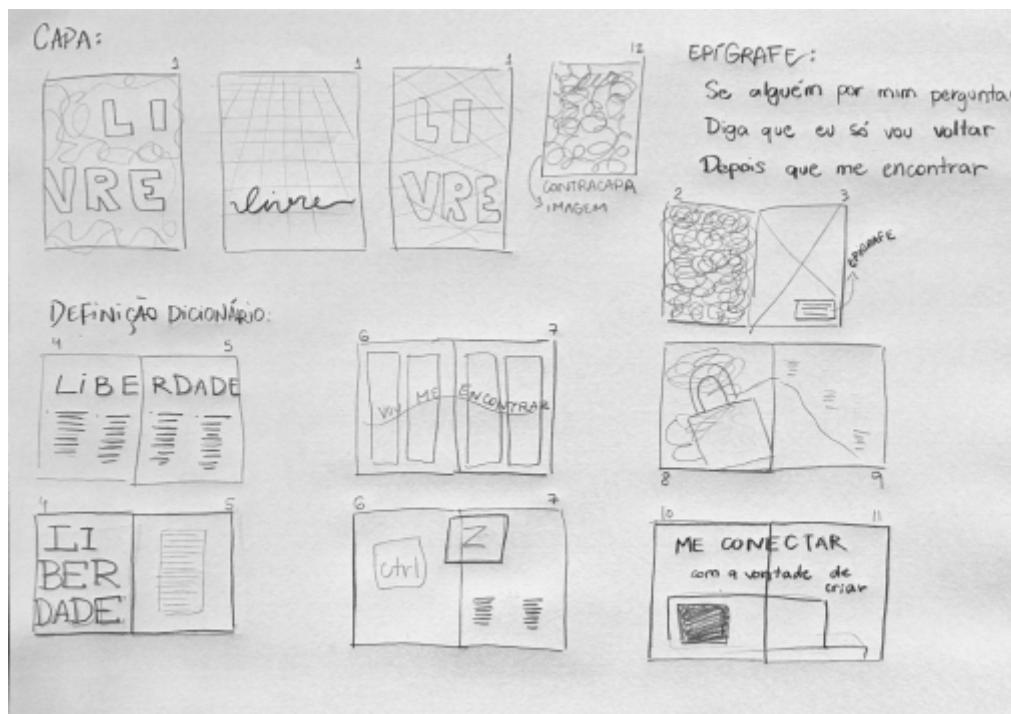
Materiais

Papel e lápis, opcional lápis e canetinhas coloridas

Tempo

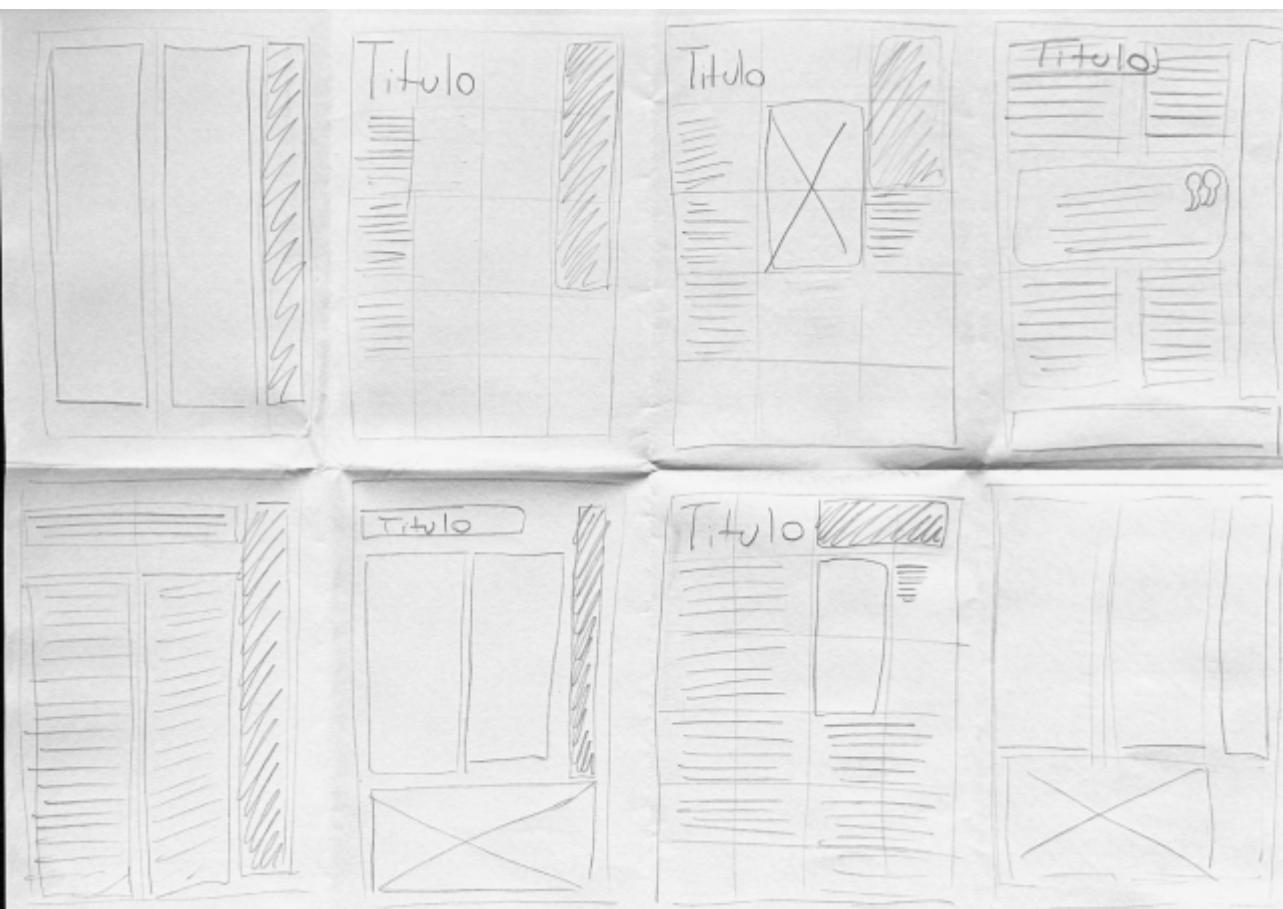
30 a 40 minutos

Esse tipo de rascunho é conhecido também como **rafe**, e representa os elementos da página de forma simples: linhas podem ser textos, quadrados como imagens.



Rafe para
nosso
livreto de
exemplo

Rafe da
Oficina
Abre Aspas,
explorando
layouts com
a navegação
lateral



Ao começar o seu rascunho, lembre-se:

Faça sem medo de errar: não precisa fazer perfeito. Desenhe, rabisque várias vezes, a linha pode ficar torta, o que importa é tirar da cabeça e colocar no papel.

Reitere: faça várias versões da mesma página. As primeiras versões geralmente são as mais básicas, e aos poucos as ideias vão chegando.

Planeje: veja quantas páginas vai ter, quais elementos do livro vai incluir, quantas imagens vai colocar, qual o conteúdo do livreto

Finalize com **miniaturas de todas as páginas**, definindo as margens, o estilo de grid, o layout, e o que mais precisar. Esse material será o nosso guia para a próxima etapa, então tente definir o máximo de informações que puder.

Imposição

É um processo da produção gráfica na pré-impressão, onde as páginas são organizadas em uma folha maior para a impressão, e quando unidas, formam a ordem correta das páginas. Lembra da edição in-folio? Em livretos, é comum fazer este tipo de imposição, imprimindo 4 páginas, 2 na frente e duas no verso, em uma folha A4.

Se você quiser imprimir seu livreto em uma gráfica, saiba que existem locais que realizam essa etapa de imposição a partir do seu arquivo normal. Mas se quiser imprimir em casa, confira o capítulo de Sugestões para preparar o seu arquivo.

Checkpoint do projeto

Chegando aqui você deve ter em mãos um pequeno projeto editorial! Acredite, **você já completou a parte mais difícil do processo.**

Vamos fechar essa etapa revendo as especificações do nosso projeto. Confira se você definiu:

- * **Conceito:** sentidos, mensagem, usos pensados
- * **Elementos do livro:** referente à anatomia do livro
- * **Tamanho:** formato escolhido
- * **Número de Páginas:** importante se já quiser planejar a imposição
- * **Estilo de Layout:** grids, alinhamentos
- * **Imagens:** estilo de imagens, ilustrações, ícones
- * **Cores:** paleta de cores definida
- * **Fontes tipográficas:** fontes escolhidas, relações entre título, parágrafo, legendas, destaque

Nosso livreto de exemplo está assim:

- * **Conceito:** Liberdade criativa, sobre rabiscar e sobrepor o grid fechado
- * **Elementos do livro:** Capa, definição do termo, poemas, contracapa
- * **Tamanho:** Folha A5, para imprimir em uma A4, duas páginas por folha
- * **Número de Páginas:** 12
- * **Estilo de Layout:** grid modular, texto justificado para longos textos, centralizado para frase, títulos espaçados pela página
- * **Imagens:** Elementos retos, de concreto, cadeado trancado, computador. Tons de cinza, preto e branco. No final, mistura do computador com a natureza, ganhando cor. Uso de rabiscos e linhas por cima, azul e vermelho
- * **Cores:** Vermelho, azul, tons de cinza
- * **Fontes tipográficas:** Montserrat e Zilla Slab

Se estiver feliz com o seu design, podemos **partir para a próxima seção**, onde vemos como **realizar nossas ideias em um software de editoração, o Scribus**.

Prática Editorial

Nessa seção **vamos aplicar tudo o que vimos em um software de editoração eletrônica!** Acompanhe o passo a passo, explore outras ferramentas, e reproduza o seu projeto editorial no **Scribus**.



Tela com
Scribus
aberto

Iniciando o Scribus

Atividade 5

Neste primeiro capítulo, vamos ver os primeiros passos para instalar e configurar o nosso aplicativo, além de conhecer um pouco da sua interface.

Atividade 5

Iniciando o Scribus

Tempo

15 minutos

Download do Scribus

Neste tutorial vamos utilizar a **versão 1.6.4 do Scribus**, que atualmente é a versão mais nova e estável do programa.

Entre no **site oficial do Scribus**, e escolha a sua versão de sistema operacional para fazer o download.

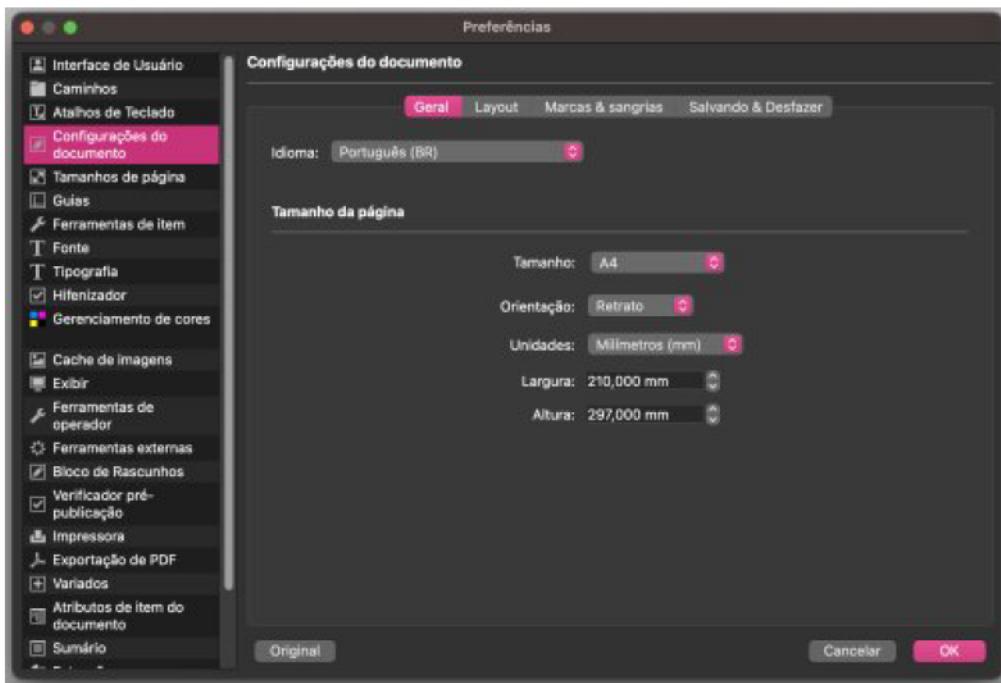
<https://www.scribus.net/downloads/>

Configurações do Scribus

Com o programa instalado, vamos abrí-lo pela primeira vez. Depois da tela de carregamento, vemos um menu de criação de documento, com 4 abas diferentes. Antes de criar nosso arquivo, é bom configurar o Scribus com algumas opções que vão nos ajudar.

Clicando em **cancelar**, ir para as **preferências do programa** em **Scribus → Preferências**. Para usuários do sistema Windows, essa opção está em **Arquivo → Preferências**

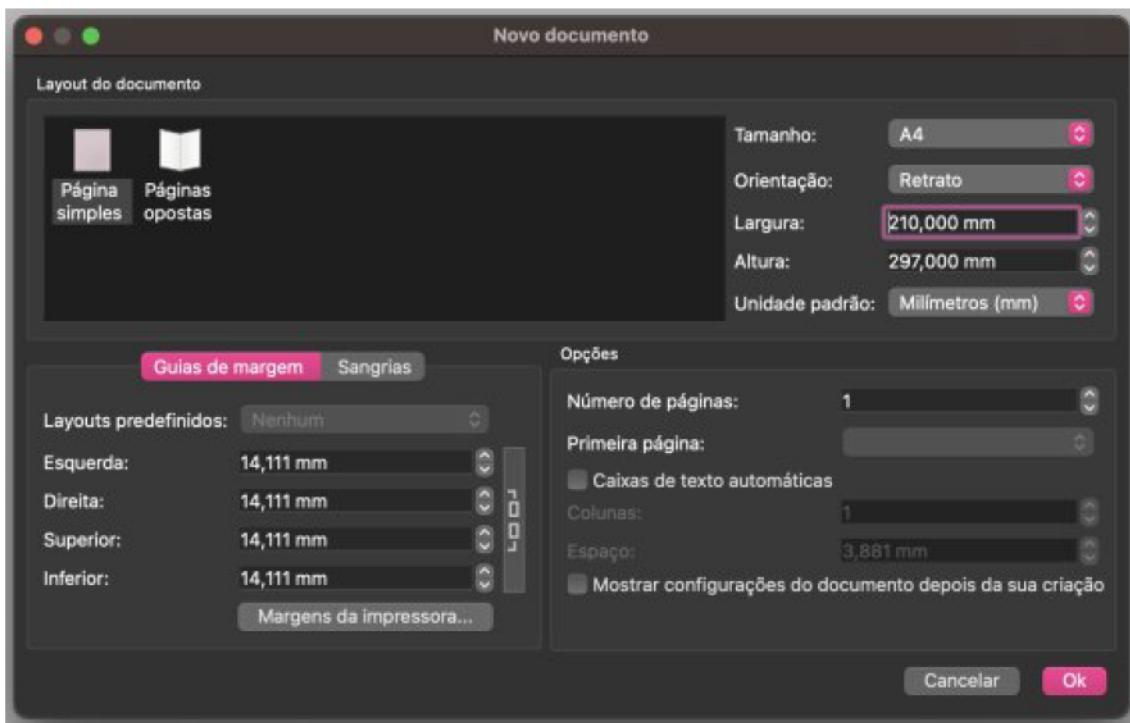
- * Em Configurações do documento: Colocar idioma em Português (BR), unidades em milímetros (mm)
- * Em Exibir: Marcar Exibir encadeamento de texto



Janela de preferências com abas laterais

Toda vez que você abrir o Scribus, ele mostra o menu de criação de documento.

Sempre que quiser criar um novo documento, ir em Arquivo → Novo (Ctrl+N)



No menu de **criação de documento**, tem algumas opções para criarmos o nosso arquivo. Vamos ver um por um

Layout do documento:

- * Em páginas opostas, ele coloca um modelo de página dupla, recto e verso, deixando apenas a primeira e a última páginas sozinhas. Assim, dá para definir o tamanho de margem interna e externa do livro.
- * Tamanho: é possível escolher um dos formatos pré-definidos de página, ou colocar um tamanho customizado em altura e largura. Em orientação, escolhe entre o modo retrato ou paisagem
- * A unidade padrão que sempre aparece é definida nas preferências do Scribus, mas é possível mudá-la para o projeto novo que está criando

- * Na caixa **Guias de margem**, é possível colocar o tamanho de margem preferida, ou usar uma proporção padrão em Layouts predefinidos. Na opção de páginas opostas, você seleciona a margem interna ou externa da página, e na simples, apenas margem direita e esquerda
- * Na aba **Sangrias**, ele também cria espaços de sangria no documento. As sangrias são margens adicionais ao documento, e servem para trabalhos com imagens que extrapolam o tamanho da página.



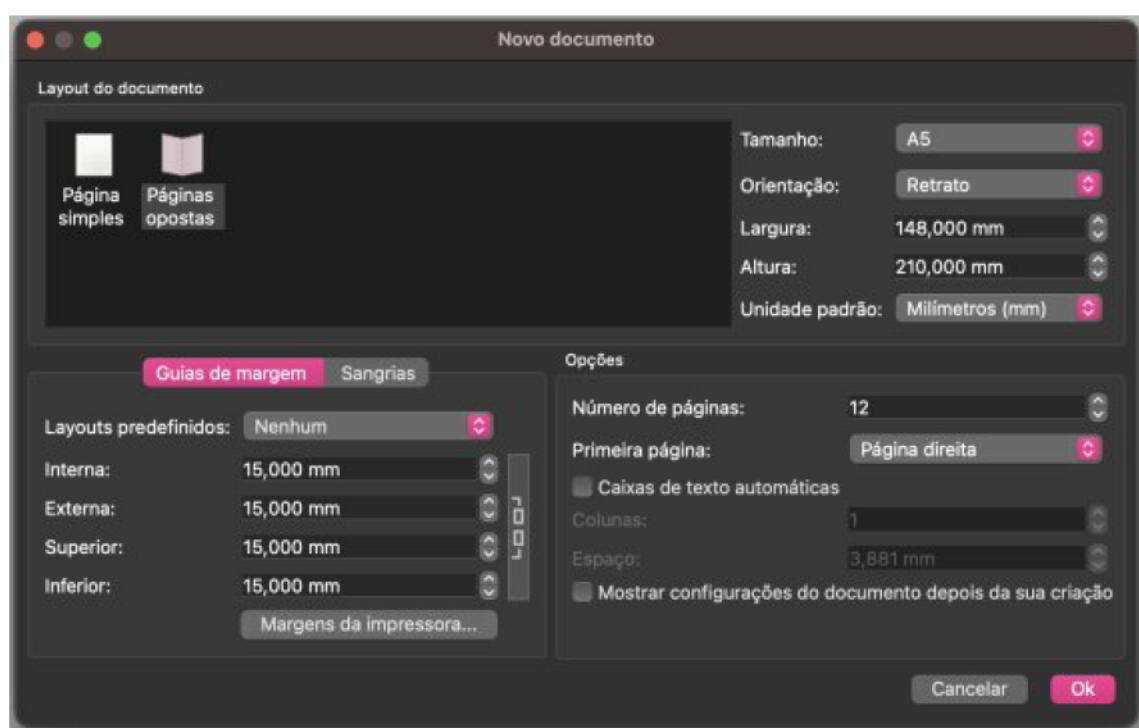
Opções:

- * Definir o número de páginas do documento, que também pode ser alterado depois do arquivo criado. Deixar em começar na página direita
- * Caixas de texto automáticas: essa opção gera um arquivo com caixas de texto já encadeadas automaticamente, e que tomam todo o espaço das margens. É possível configurar colunas e o espaçamento entre si. Pode ser útil para livros com textos extensos e com pouca variação no layout.
- * Mostrar configurações do documento...: Essa opção abre o menu de Configurações do documento assim que você cria o documento. O menu pode ser acessado em **Arquivo → Configurações** do documento

Com todas as configurações definidas, podemos dar o **Ok**

Você pode mudar essas definições mesmo depois do documento criado

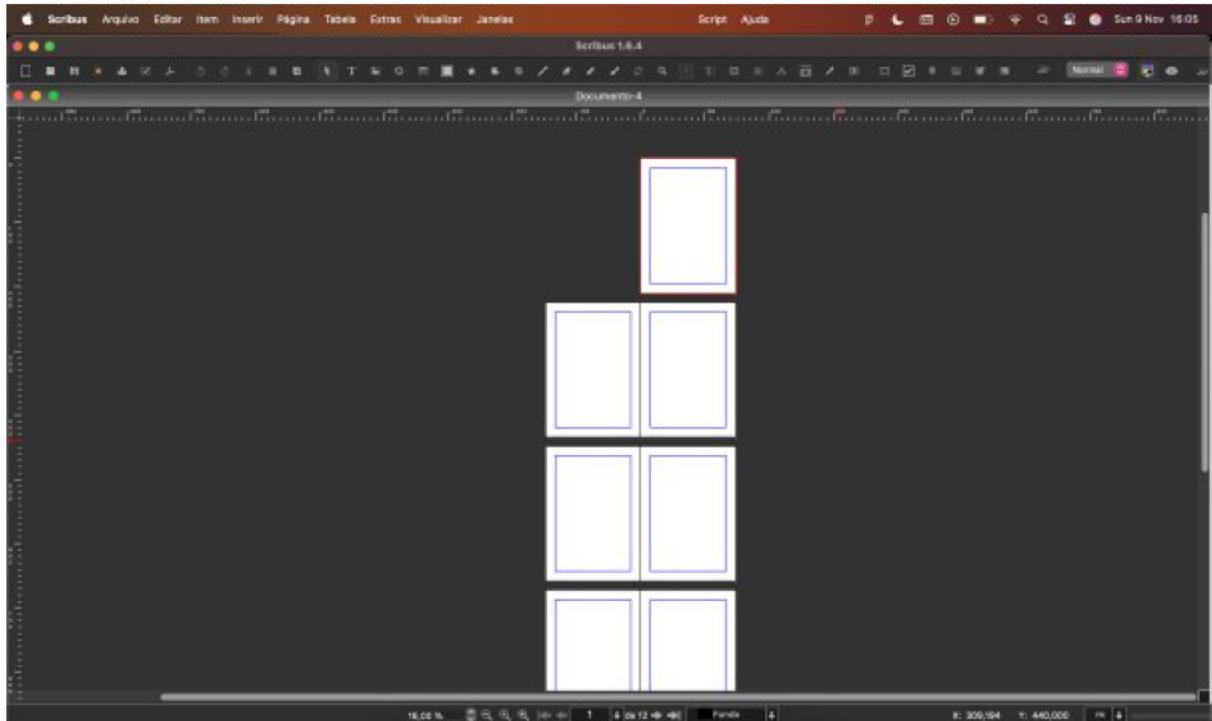
O livreto de exemplo está configurado assim:



Configurações
do documento
de exemplo

Elementos da Interface

Antes de começar a editoração, vamos reconhecer algumas áreas do Scribus.



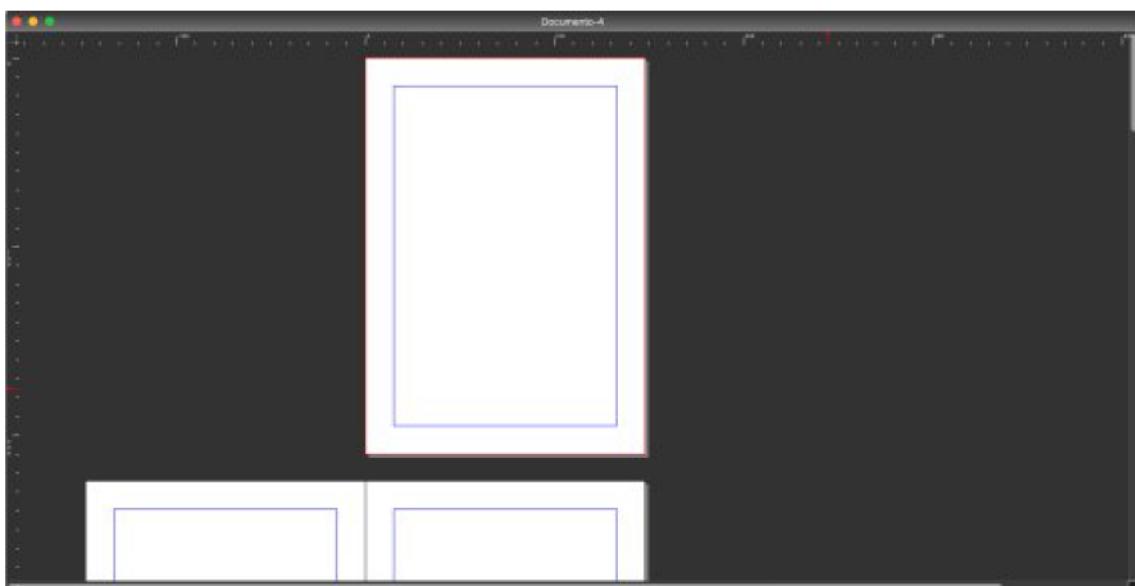
Os **menus principais** do Scribus ficam acima da nossa janela:



As **principais ferramentas** ficam logo abaixo:



No meio, temos a **área de trabalho**, onde vamos organizar nossos elementos nas páginas do livro, e com réguas nas laterais para indicar a posição na página e criar guias.



Por último, temos **controles de página**, de zoom e de camada no canto inferior



No próximo capítulo, vamos ver as **ferramentas básicas do Scribus**.

Aprendendo o Básico

Atividade 6

Nessa próxima atividade, vamos ver o básico do programa, como **aplicar grids e guias, criar textos e imagens, e alguns menus importantes para o nosso trabalho.**

Atividade 6

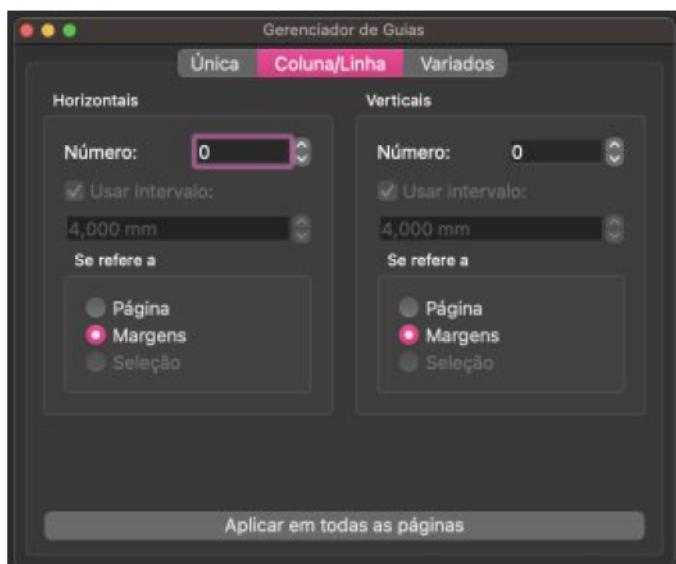
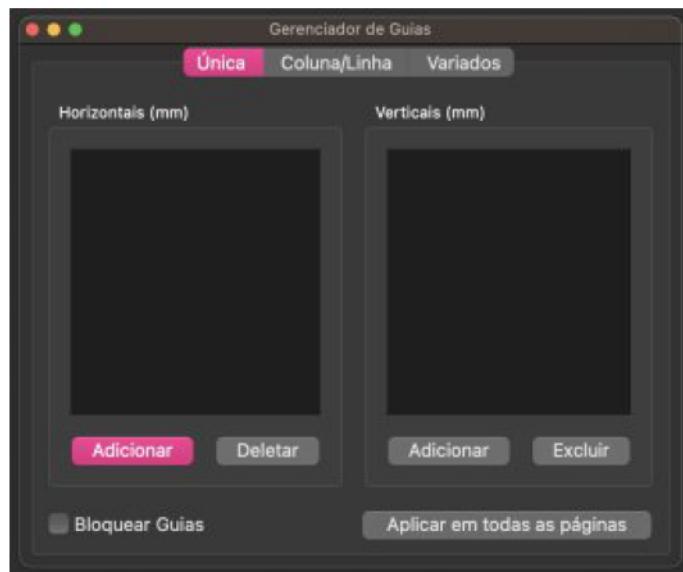
Aprendendo o básico

Tempo
20 minutos

Guias e Grids

Para organizar nosso layout, uma maneira de aplicar guias é arrastando as réguas das laterais. Mas uma maneira de posicionar guias com precisão na página é com a janela de **Gerenciador de Guias**, indo no menu **Páginas → Gerenciar guias...**

Na aba Única, você pode editar individualmente cada guia, útil para criar layouts com colunas de comprimentos variados.



Na aba Coluna/Linha, você pode montar grids modulares:

- * Cria guias horizontais e verticais em distâncias iguais
- * Em Usar intervalo, pode criar espaços de calha entre cada módulo
- * E centralizar tudo em relação às margens da página

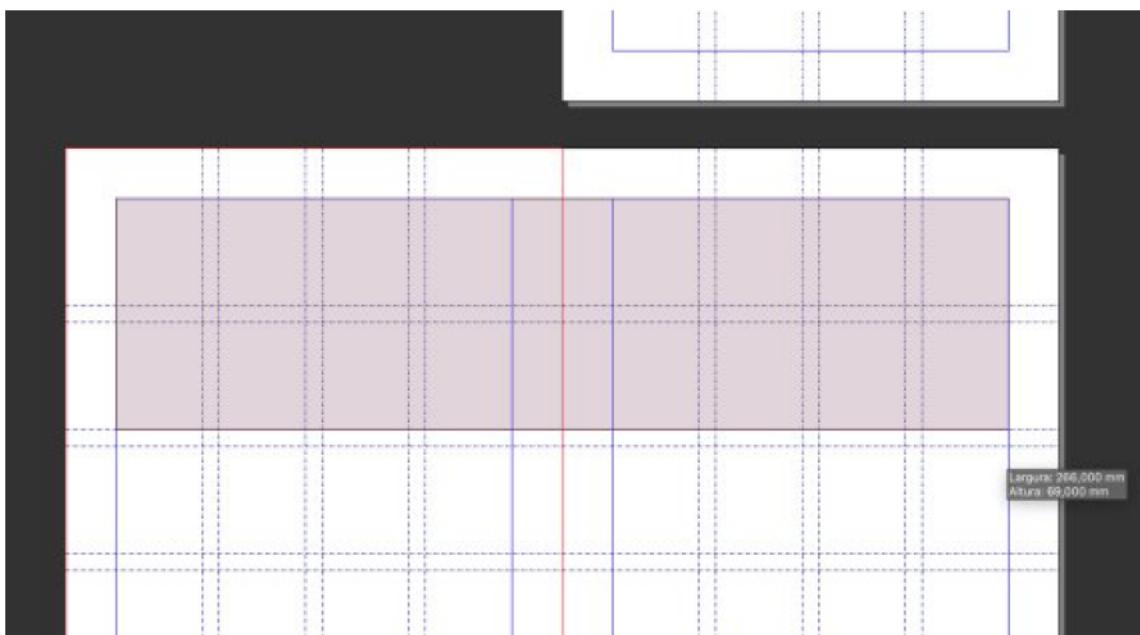
Essas alterações podem ser aplicadas em todas as páginas.

Ferramentas principais

Na região de ferramentas, vemos que o Scribus tem diversas opções para usarmos. Vamos passar pelas mais importantes para o nosso projeto editorial inicial.

Texto (T)

Essa ferramenta cria um **quadro de texto** onde podemos escrever diretamente. Diferente de outros softwares, não basta apenas clicar uma vez na página e escrever diretamente. Precisamos arrastar e definir o tamanho desse quadro, para depois escrever nele.



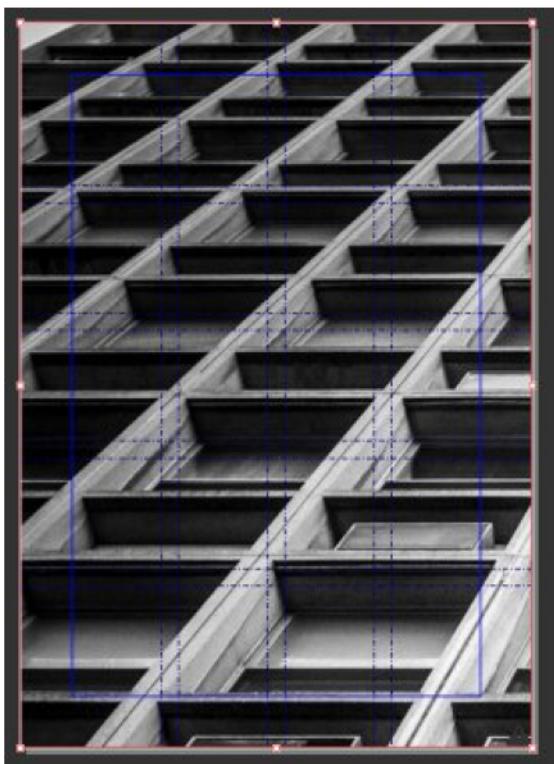
Caixa de texto sendo arrastada

Quando criamos nossa caixa, ela fica selecionada em vermelho. Ao clicar fora, ela fica com um contorno preto. Com dois cliques, podemos escrever diretamente na página, e aplicar o nosso primeiro texto do livreto.

Imagen (I)

Essa ferramenta cria **quadros de imagem**, de onde vamos buscar e colocar as imagens do nosso livro. Assim como o texto, depois de selecionar a ferramenta, precisamos arrastar o mouse na página para formar o tamanho de imagem desejada.

Quando a caixa está vazia, ela fica com uma marca de X para indicar que é um quadro de imagem. Para adicionar uma imagem, clicar duas vezes no quadro e escolher a imagem que quer importar do computador, ou clicar no quadro com o botão direito e ir na opção [Conteúdo → Obter imagem](#)



Para ajustar a posição da imagem na caixa, **clique duas vezes** e mexa a imagem dentro do quadro.

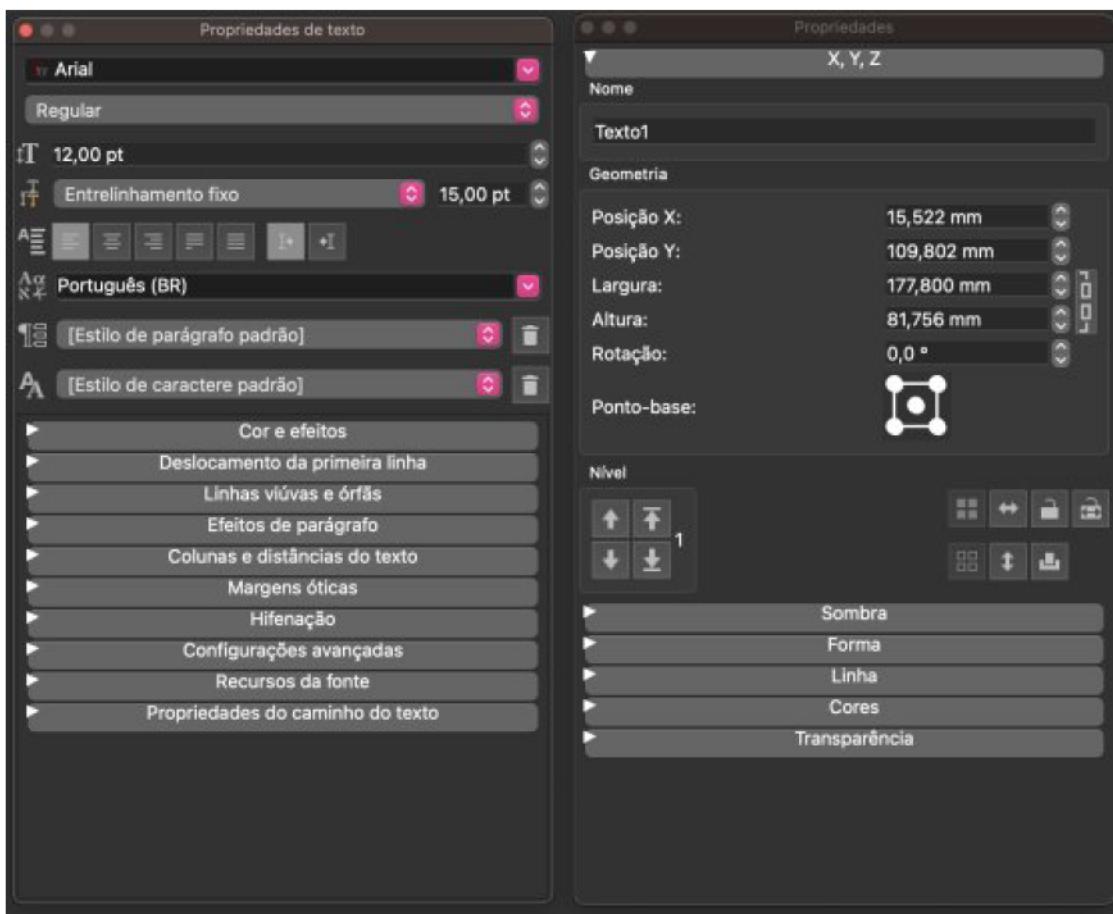
Se você clicar com o botão direito na imagem, e em [Imagen → Ajustar quadro à imagem](#), o quadro toma o tamanho da imagem. O contrário, [Imagen → Ajustar imagem à quadro](#), ajusta o tamanho da imagem para que caiba no quadro.

Você pode mudar o tamanho dos dois tipos de quadro (texto e imagem) segurando e arrastando os quadrinhos em volta das caixas.

Se você clicar uma vez e arrastar, pode mudar o quadro de lugar.

Propriedades

Duas janelas importantes do Scribus são a janela de **Propriedades (f2)** e **Propriedades do conteúdo (f3)**. Você pode acessar também pelo menu **Janelas → Propriedades** e **Janelas → Propriedades do conteúdo**.

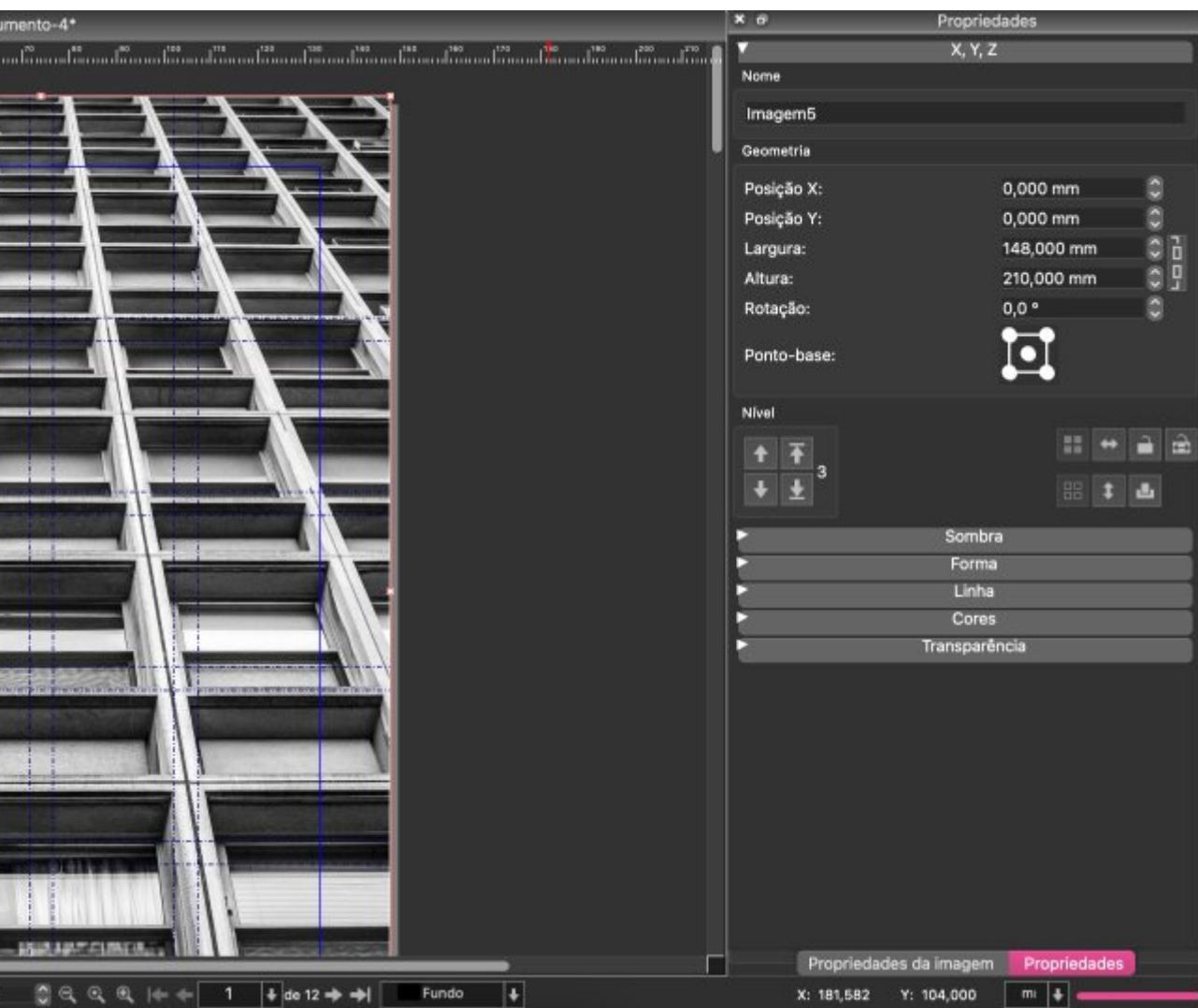


Janelas de Propriedades

A janela de **Propriedades** traz opções gerais de edição para todos os itens criados, como questões de posição do objeto, efeitos de sombra, cores, linhas e transparência.

Já a janela de **Propriedades do conteúdo** traz opções específicas do tipo de item selecionado. Textos possuem opções relativas à escrita, e Imagens trazem opções de posição e efeitos.

Vamos usar esses dois mais vezes, e para não perder essas janelas de vista, você pode arrastá-las para um canto e prender nas bordas, como no exemplo abaixo:



Janelas
"dockadas"

Outras opções interessantes

Aqui são algumas sugestões de **menus e janelas** que podem te ajudar durante o processo de editoração:

*Atrair elementos à guia: Página → Atrair às guias
Janela Alinhar e Distribuir: Janelas → Alinhar e distribuir
Criar e editar Camadas: Janelas → Camadas*

Essas opções vão te ajudar a ter mais **controle** da posição dos itens criados dentro do Scribus.

Por enquanto, vimos poucas coisas, porque o **próximo capítulo** é muito importante para **manter um estilo de design coerente e que seja facilmente aplicado dentro de todo o projeto**.

Definindo Modelos

Atividade 7

Um design editorial que funciona bem é aquele que consegue manter **coerência entre várias páginas**. Até agora, definimos layouts, estilos de imagens, de cores e de tipografias para aplicar em um projeto editorial.

Você pode inserir e editar manualmente esses elementos, mas a vantagem de estar trabalhando com um **software de editoração** é que podemos criar modelos, que podem ser aplicados nas páginas, e **se fizermos alguma mudança no modelo original, ele atualiza automaticamente todas as alterações** no livro. Em um livreto, mudanças manuais são aceitáveis, mas isso se torna muito cansativo quanto mais páginas criamos.

São três tipos de “modelos” que vamos ver:

Estilos de parágrafos

Páginas mestras (no Scribus, páginas modelos)

e Paletas de cores

Atividade 7

Definindo modelos

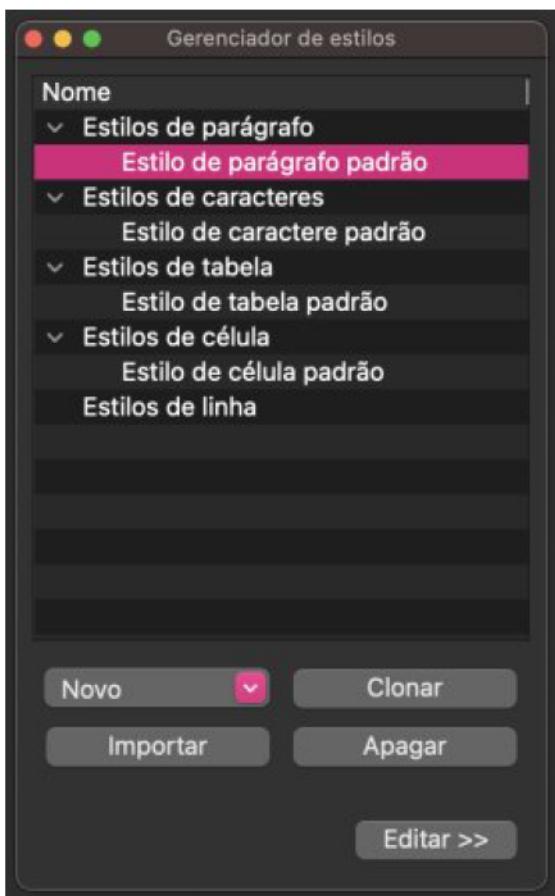
Tempo
25 minutos

Estilos de parágrafos

Podemos criar **estilos de textos** diferentes para cada ocasião: Títulos, títulos secundários, subtítulos, corpo, destaques, legendas, fólios, e tudo mais o que achar necessário definir.

Cada estilo tem suas propriedades: fonte definida, alinhamento, entrelinha, informações como recuo, efeitos de parágrafo, entre muitas outras opções que o Scribus oferece. **Você não precisa entender tudo**, apenas saber como definir seus estilos.

Vamos precisar da janela de **Gerenciador de estilos (f4)**, que você encontra no menu **Editar → Estilos**.

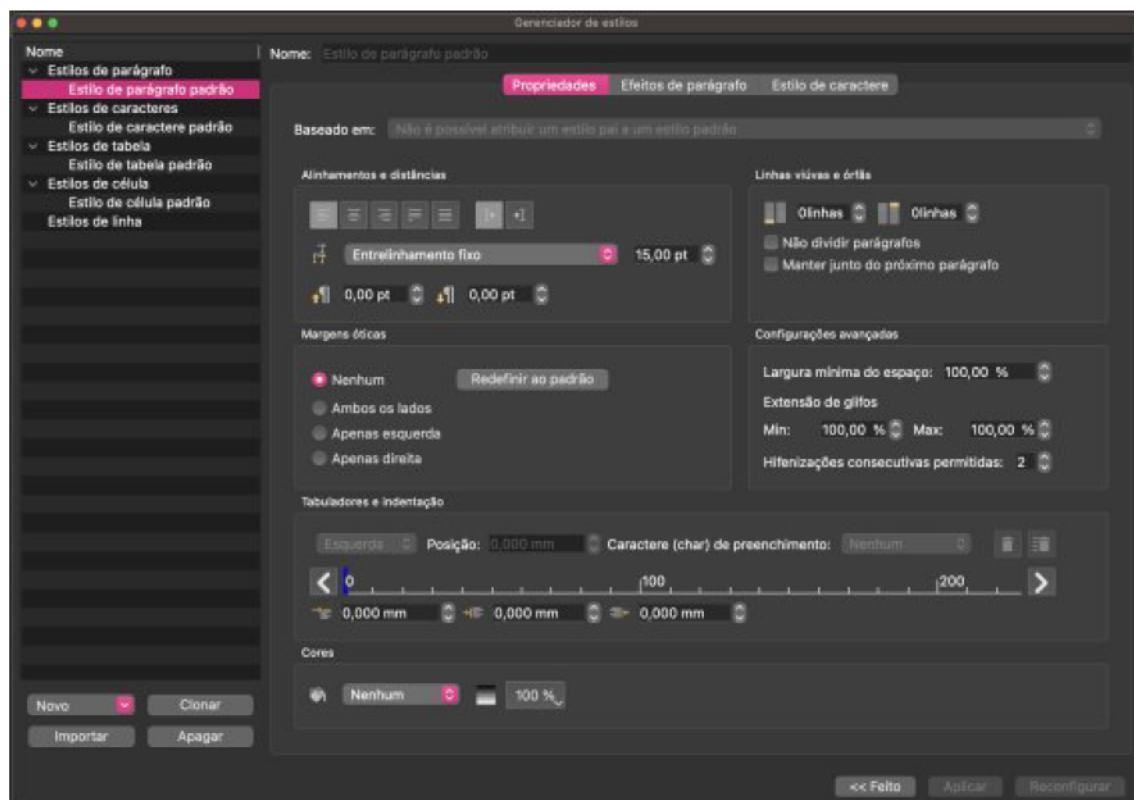


Nessa janela, encontramos quatro tipos de estilos, mas o que mais vamos usar vai ser o **Estilo de parágrafo**.

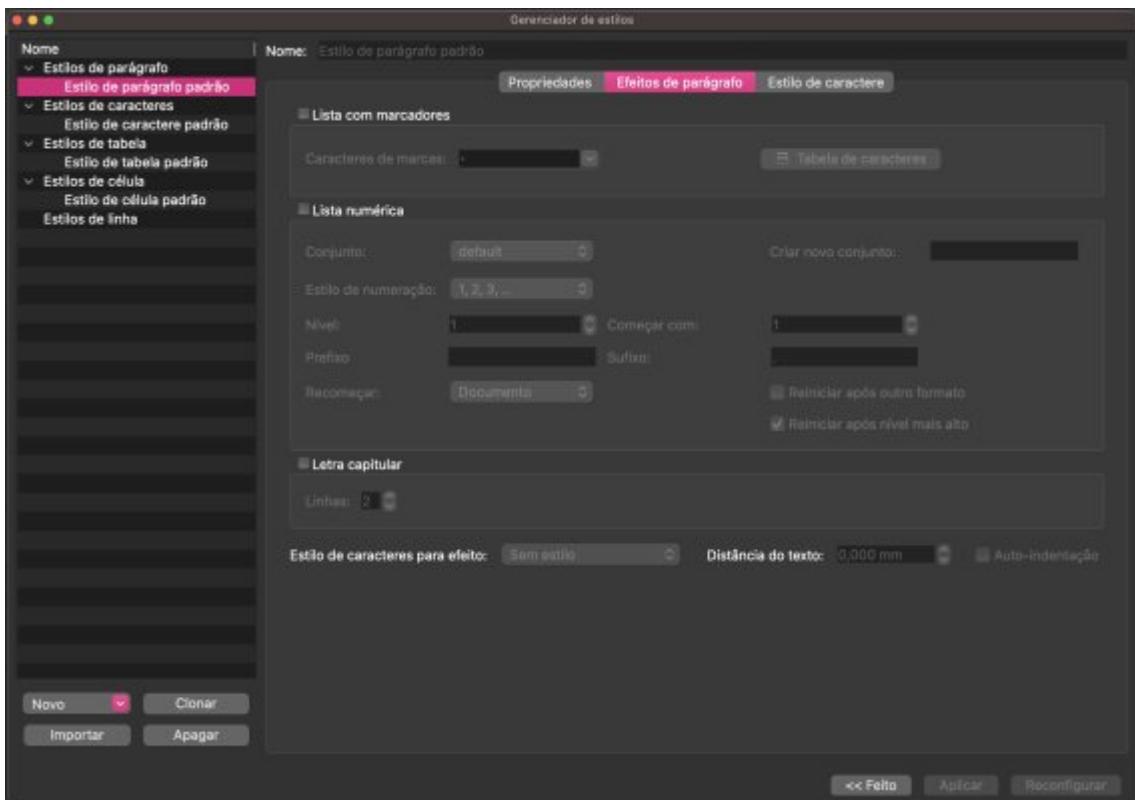
Para editar o **estilo de parágrafo padrão** (e isso vai mudar todos os textos que você já inseriu), clique **duas vezes** nele, ou uma vez e depois no botão **Editar**.

Se clicar em **novo**, você cria um novo estilo, mas que ainda não será aplicado no texto já criado.

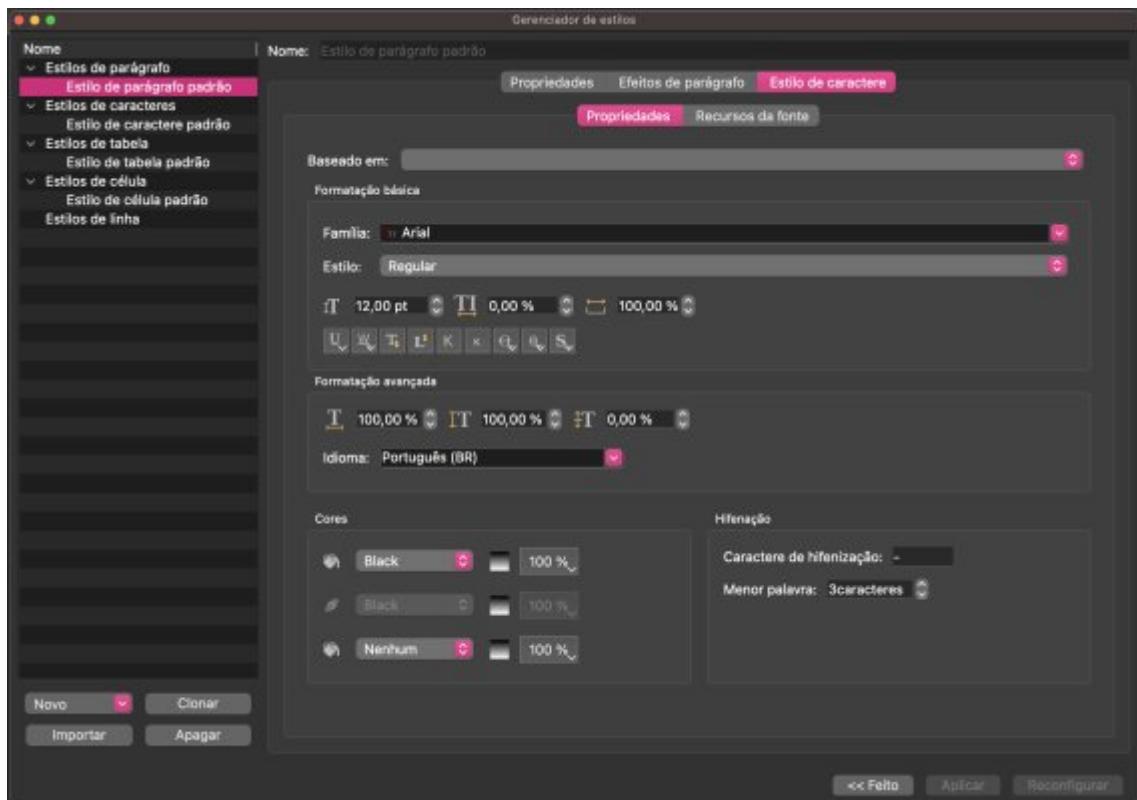
São três abas que separam as **Propriedades**, **Efeitos de parágrafo** e **Estilo de caractere**. O que você precisa saber de cada um é:



Propriedades: informações sobre o parágrafo, da distância de entrelinha, seu alinhamento, se há indentação, e algumas configurações mais avançadas.



Efeitos de parágrafo: você pode aplicar lista com marcadores, lista enumerada ou letra capitular, com opções específicas para cada um.



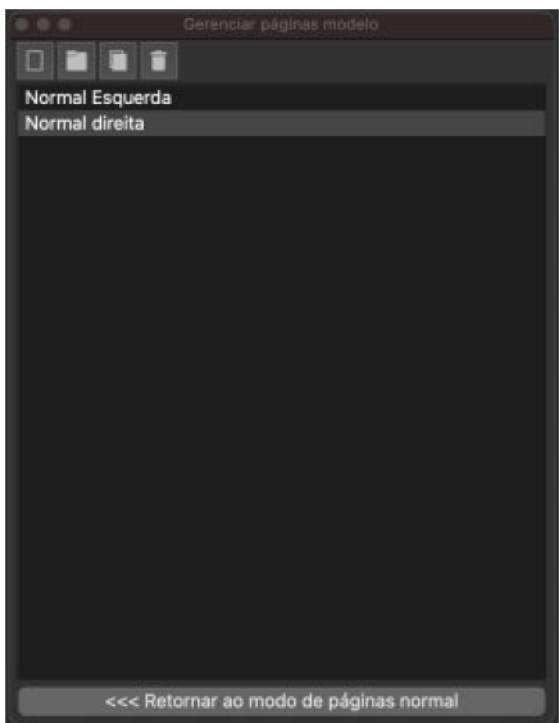
Estilo de caracteres: edições da letra em si, como a fonte utilizada, o tamanho, as cores, entre outras opções

Por enquanto você está criando e editando estilos, e no próximo capítulo vamos ver como aplicar esses estilos no texto.

Páginas mestras

Páginas mestras podem ser editadas como páginas normais, mas funcionam como **modelos que você pode aplicar em outras páginas**. É como se fossem templates, e neles podemos aplicar a numeração da página, cabeças, marcas d'água, cabeçalhos e rodapés. Isso padroniza o design do livro, ajuda a evitar erros, e quando quiser editar alguma informação do modelo, a mudança é atualizada para todo o documento.

Para acessar os seus modelos de páginas, ir pelo menu **Editar → Páginas modelo**.



Janela das
páginas
modelo

Você vai ver uma nova área de trabalho, apenas com uma página, e uma janela com quatro botões em cima, que são: Criar um novo modelo, Importar um modelo de outro arquivo, Duplicar o modelo selecionado, e Apagar o modelo selecionado.

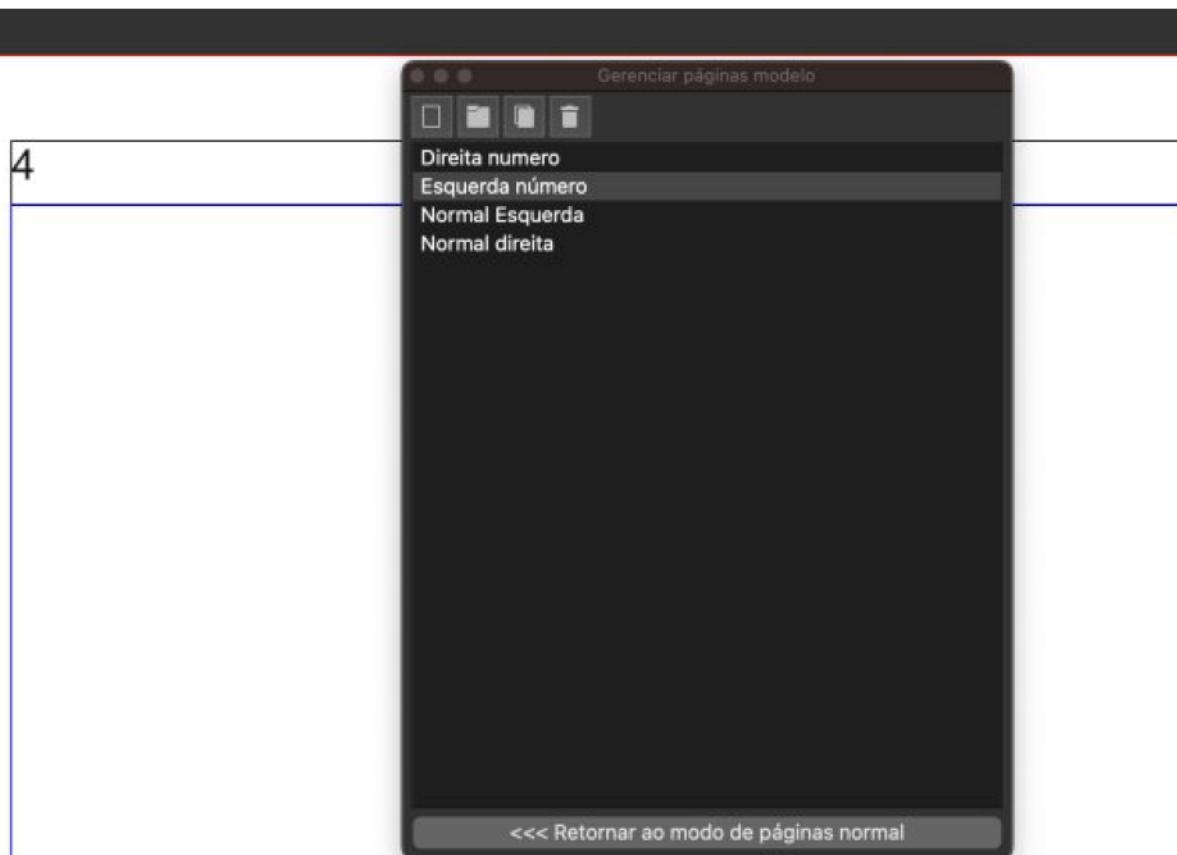
Por padrão, o Scribus cria um modelo **Normal**, e se for em um documento de página dupla, **Normal Direita** e **Normal Esquerda**

Ao criar um novo modelo, ele dá a opção de renomear o modelo, e se quer criar uma página do lado esquerdo ou direito (em documentos com páginas opostas). Dar **Ok** para criar o modelo

Para editar o modelo, é só selecionar a página que deseja editar. É possível adicionar textos, imagens, guias e outros elementos que quiser padronizar na página

Número da página

É útil utilizar os modelos de página para colocar números de página automaticamente. Com uma caixa de texto criada, clique duas vezes para editar o texto, e abra o menu **Inserir** → **Caractere** → **Número da página**. Ele contará automaticamente a página que está.

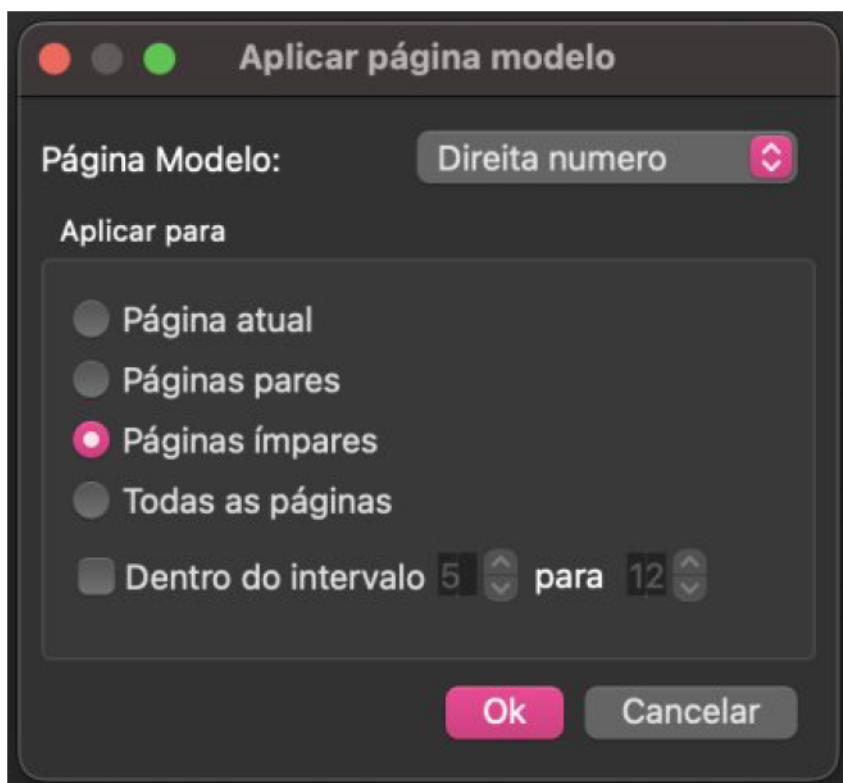


Página
modelo com
numeração
automático

Copiar elementos entre modelos: para manter, por exemplo, o mesmo tipo de numeração no lado esquerdo e direito, é possível copiar o quadro de texto que está em um lado e colar no outro modelo, clicando nos modelos no menu de páginas modelo aberto.

Para **salvar as mudanças** e voltar ao projeto normal, pode clicar em **Finalizar edição** no canto inferior, ou no próprio menu no botão **Retornar ao modo de páginas normal**.

Para **aplicar um modelo em uma página já criada**, seleciona a página que deseja mudar, e com o botão direito, em **Aplicar página modelo**. Escolher qual modelo deseja aplicar, e lembrar de manter sempre o mesmo lado da página original no caso de páginas duplas. Também é possível aplicar em mais de uma página, em um intervalo específico, ou mesmo em todas as páginas

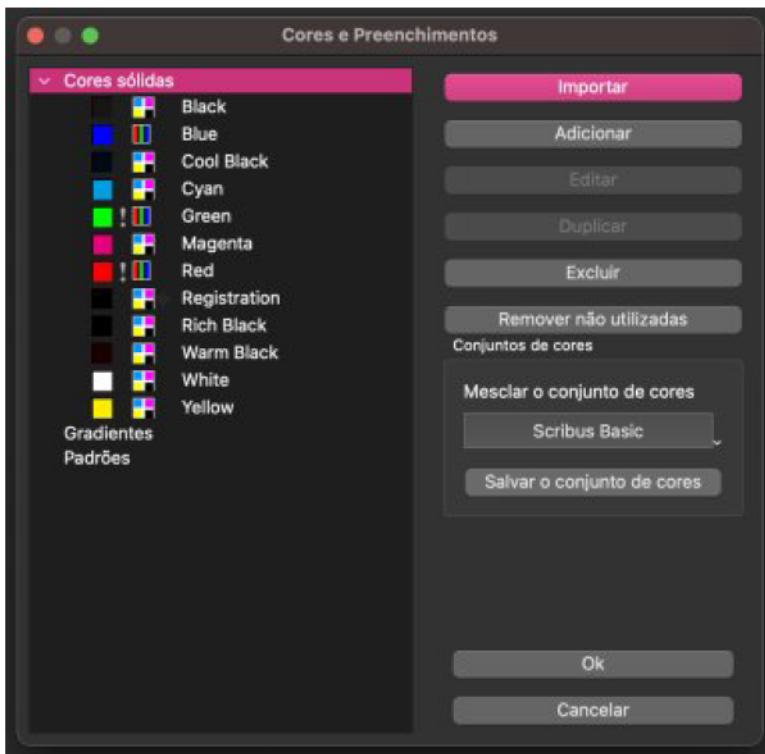


Janela para aplicar página modelo

Paletas de Cores

Por último, podemos definir as **cores do documento**. Por padrão, o Scribus tem uma paleta básica com cores CMYK e RGB, e alguns tipos de preto para impressão.

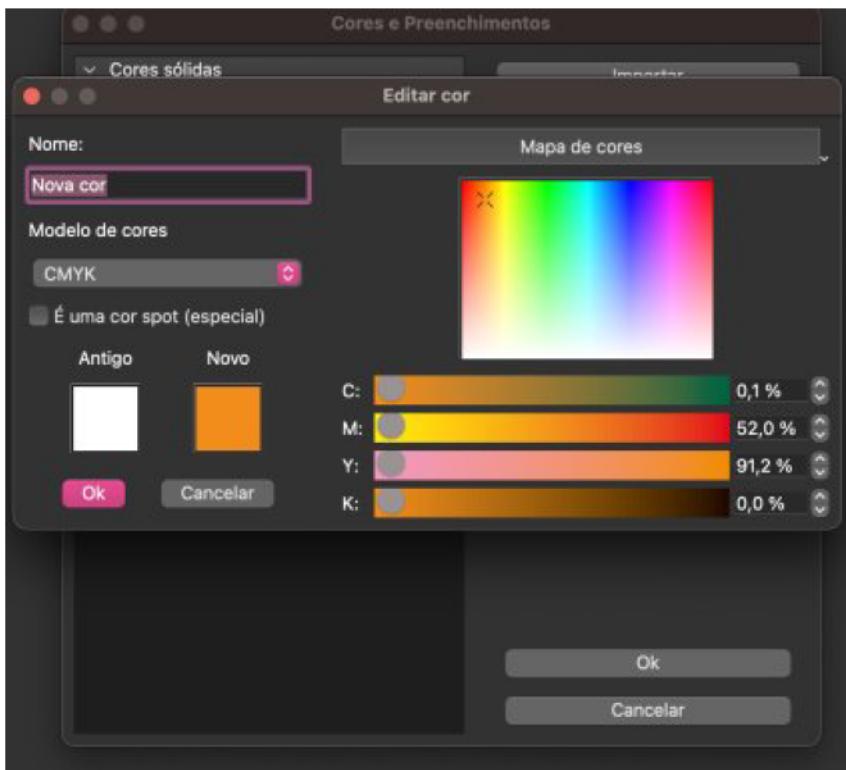
Para editar a paleta atual, ir no menu **Editar → Cores e Preenchimentos...**



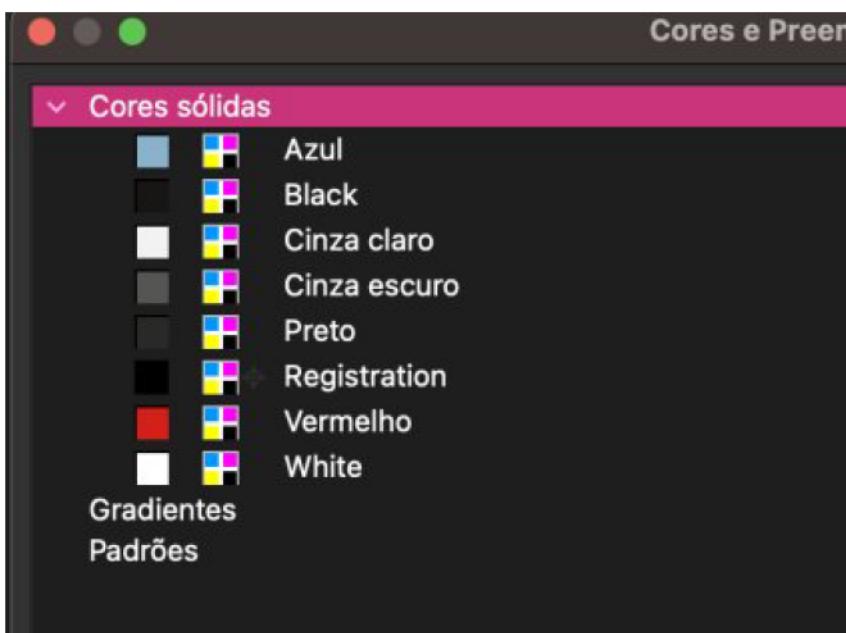
Janela de Cores e Preenchimentos

Você pode **criar uma cor nova, duplicar uma existente, importar paletas de cores, ou apagar cores**. Cores com os 4 quadradinhos estão em perfil CMYK, com 3 listras estão em RGB.

Ao **adicionar uma cor nova**, você pode nomear ela, indicar o padrão de cor (CMYK para impressão, outras opções para telas), e no mapa de cores, escolher e ajustar a cor desejada. Dê **Ok** para confirmar a nova cor.



Criação de uma nova cor



Nova paleta de cores criadas

Estamos quase lá! Até agora vimos as principais ferramentas do Scribus e os modelos que serão muito úteis para planejar a editoração do nosso livreto. Vamos voltar um pouco para os **textos e imagens**, e ver outras coisas que ficaram de fora.

Editando o Texto

Atividade 8

Já vimos a ferramenta de **texto (T)** que cria uma caixa com um estilo pré-definido de texto, e que para editar o conteúdo do quadro, é só dar dois cliques e digitar.

Uma outra forma de editar o texto, e com muito mais controle, é usando o **Editor de História (Ctrl + T)**. Selecione a caixa de texto que quer editar, e use o atalho, ou encontre a ferramenta de Editor de História.

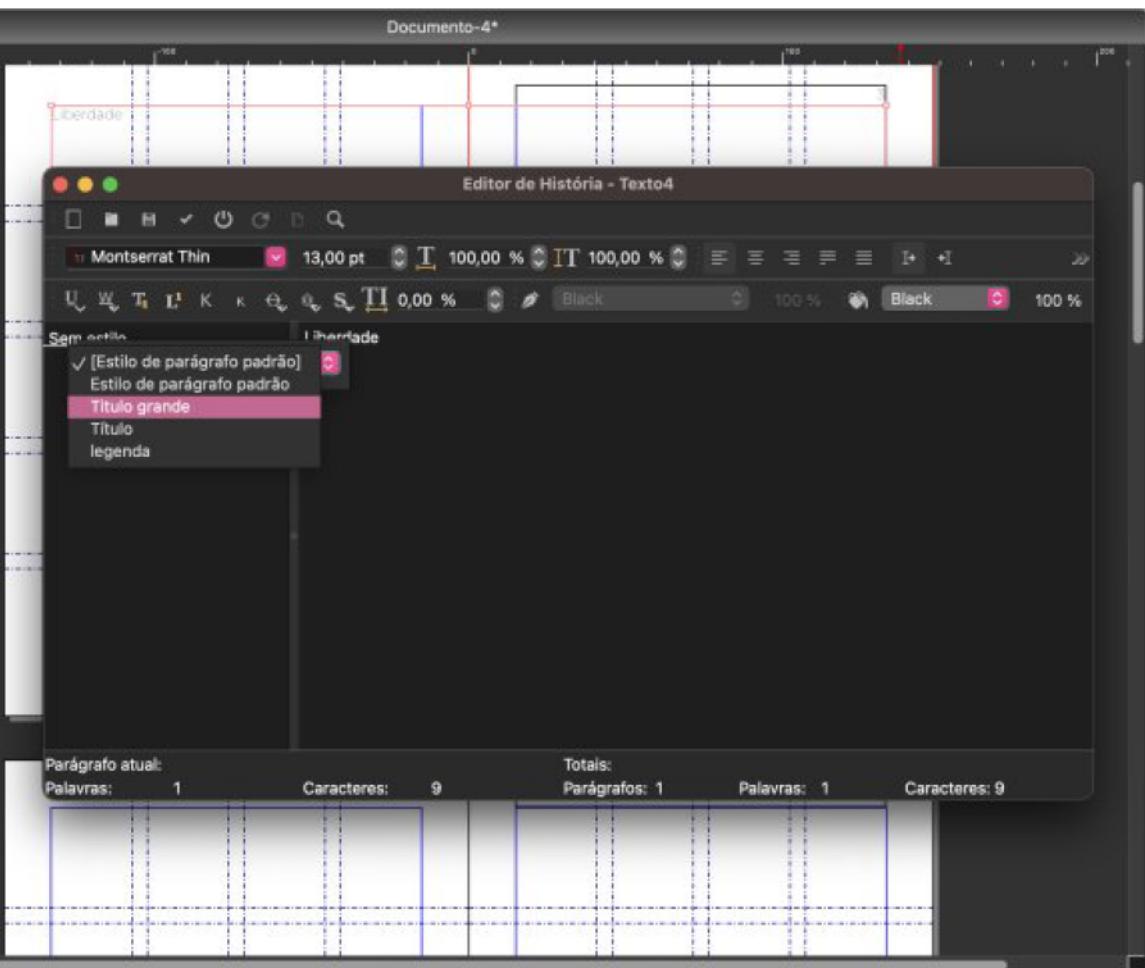
Atividade 8

Editando o texto

Tempo

15 minutos

Editor de História



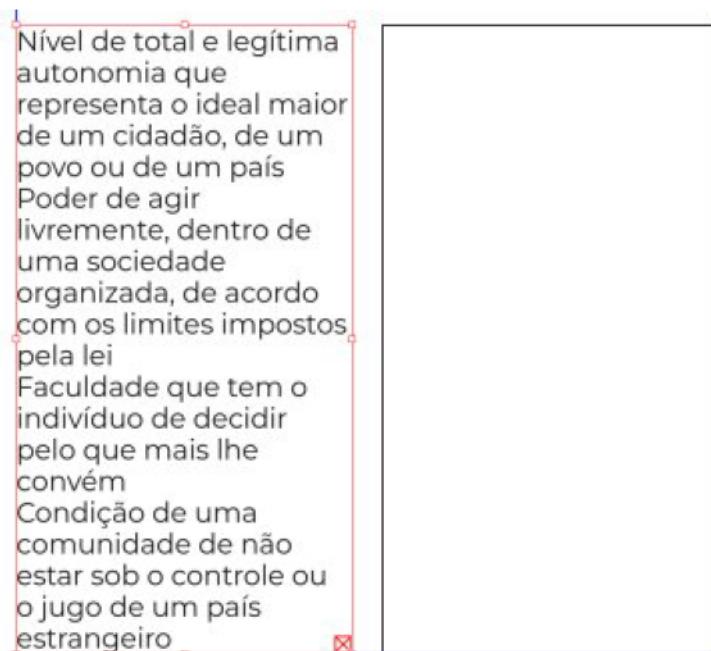
Editor de história

Essa ferramenta é uma maneira mais fácil de fazer alterações no texto e **configurar os estilos de parágrafo**. No canto esquerdo, por padrão o texto vem “Sem estilo”. Isso significa que o texto está puxando o estilo padrão dos nossos estilos de parágrafo. Para mudar isso, clique nesse canto, e escolha o estilo que quer aplicar.

Para salvar as alterações de texto e fechar essa janela, clique no **botão de check (✓)**

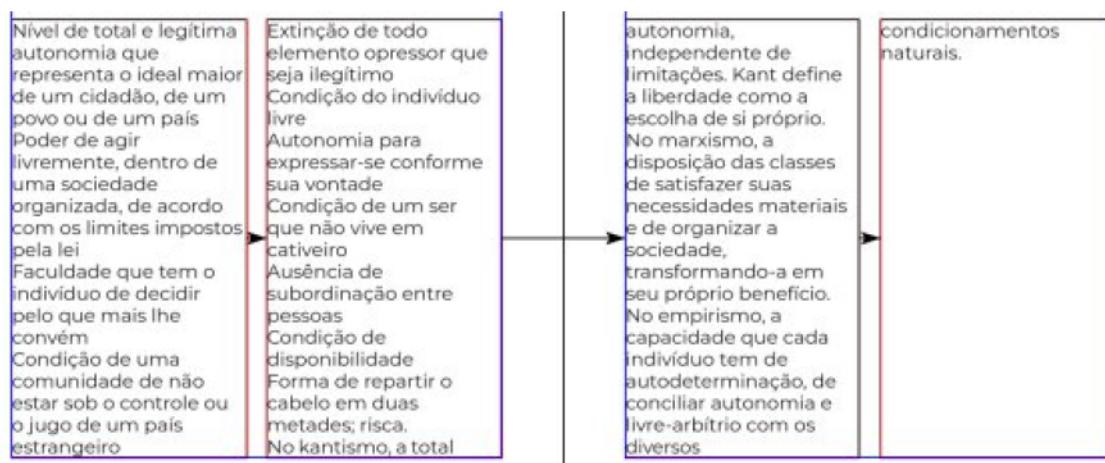
Textos encadeados

Às vezes quando o texto é longo ele ultrapassa o tamanho do quadro, e o Scribus nos avisa disso com um X no canto inferior. Nesse caso, precisamos passar o texto que faltou para o próximo quadro.



Outra ferramenta muito útil para fazer isso automaticamente é o **conector de quadros de texto (N)**. Quando você tem um texto que corre por mais de uma página, é mais fácil fazer isso automaticamente com os textos encadeados.

Selecione o primeiro texto da sequência, e com essa ferramenta, selecione o próximo quadro de texto. A partir do segundo, selecione um terceiro, e continue por quantos quadros quiser conectar.



Quadros de textos encadeados, com indicação do fluxo

Editando a Imagem

Atividade 9

Vimos até então como criar **quadros de imagem (I)** e trazer arquivos do computador para o seu quadro. Agora, usando o menu de **Propriedades do conteúdo**, podemos configurar melhor as imagens e aplicar efeitos visuais

Atividade 9

Editando a Imagen

Tempo
15 minutos

Redimensionar imagens

Já vimos que é possível ajustar o tamanho da imagem com o botão direito e ir em Imagem, mas uma forma mais precisa é com a janela de **Propriedades do conteúdo**.

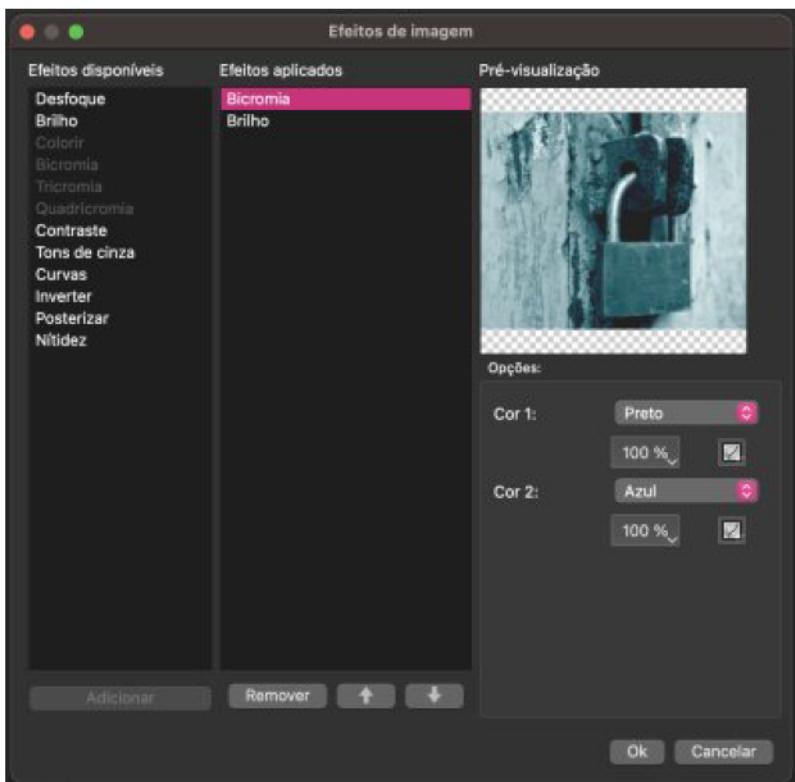
Aqui podemos configurar a **posição da imagem, a escala dela, ou mesmo deixar igual ao tamanho do seu quadro**.

Propriedades
da Imagem



Efeitos de imagem

Na mesma janela, temos a opção de **efeitos de imagem**. Esse botão abre uma nova janela, com algumas transformações possíveis que podemos aplicar na imagem. São efeitos simples, mas que podem facilitar o nosso trabalho, sem precisar de outro software para fazer ajustes.

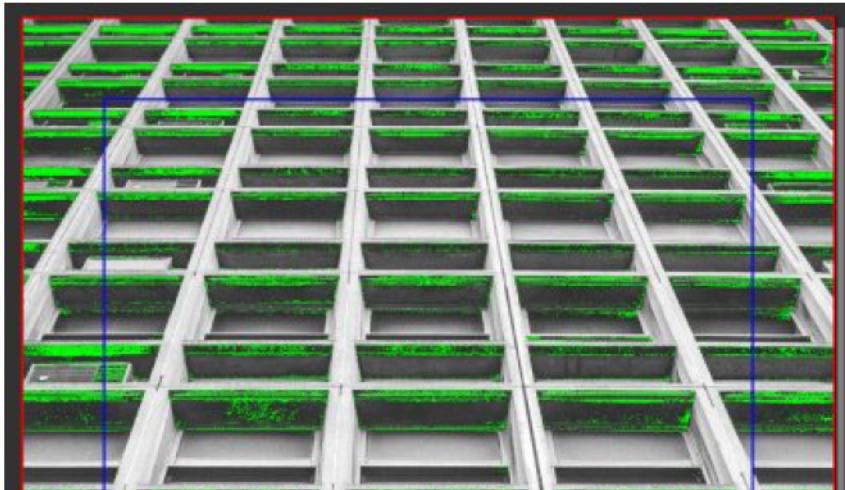


Janela de efeitos de imagem

Outra vantagem é que esses efeitos **não são destrutivos**. Ou seja, se você aplicar os efeitos, e depois pode abrir de novo essa janela e ajustar ou apagá-los, sem perder a imagem original.

Gerenciamento de cores

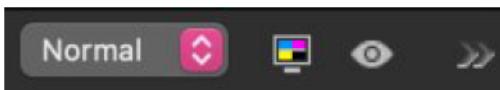
Talvez você tenha visto algo assim quando importou uma imagem para o seu quadro:



Exemplo de imagem com o gerenciamento de cores ativado

Não se preocupe, sua imagem está normal. O que acontece é que **o Scribus está te alertando que ali tem cores que estão fora do perfil de cores atual**, e que quando for impresso, vai sair com alterações, provavelmente menos intenso como aparece na tela.

Você pode usar outro software de edição de imagem para arrumar as cores, ou só ignorar esse aviso. Para **desligar** esse modo de gerenciamento de cores, vá no **botão de monitor colorido**, no canto superior direito da tela. Se não encontrar, provavelmente está escondido por trás de uma seta como da imagem.



Agora que você conhece melhor as muitas opções de texto e imagem, que tal brincar um pouco mais com formatos e efeitos diferentes?

Editando a Forma

Atividade 10

Até agora criamos quadros retangulares padrões, mas o Scribus nos dá bastante liberdade para mudar essas formas e criar efeitos visuais diferentes. Vamos ver alguns exemplos nessa atividade.

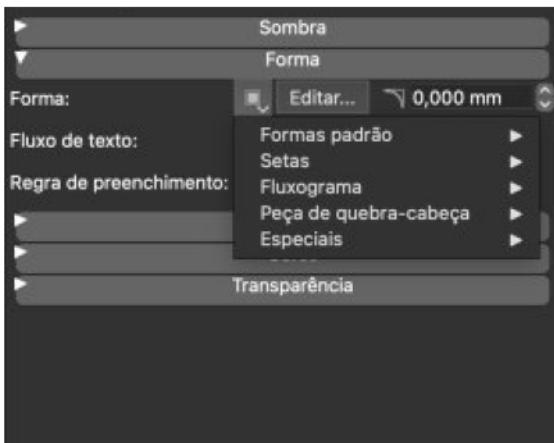
Atividade 10

Editando a forma

Tempo
25 minutos

Mudando o formato do texto e imagem

Por padrão o formato do quadro é retangular, mas podemos mexer com isso na janela de **Propriedades**. Selecionando a caixa de texto ou imagem, clique na aba **Forma**, e no quadrado em forma. Dali abrem vários menus, com diferentes formas para testar.

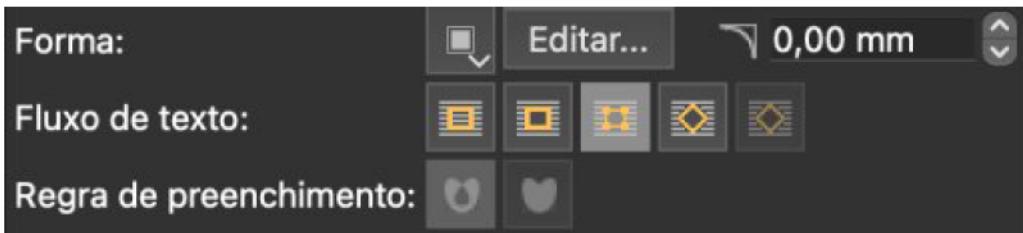


Para uma edição mais complexa da forma usando vetores, experimente o botão de editar.

Texto contornando uma imagem

Outro efeito de texto que você pode criar é de **contornar uma imagem**. Você pode fazer isso automaticamente também em **Propriedades**. Clique na imagem desejada, e abra o menu de Propriedades.

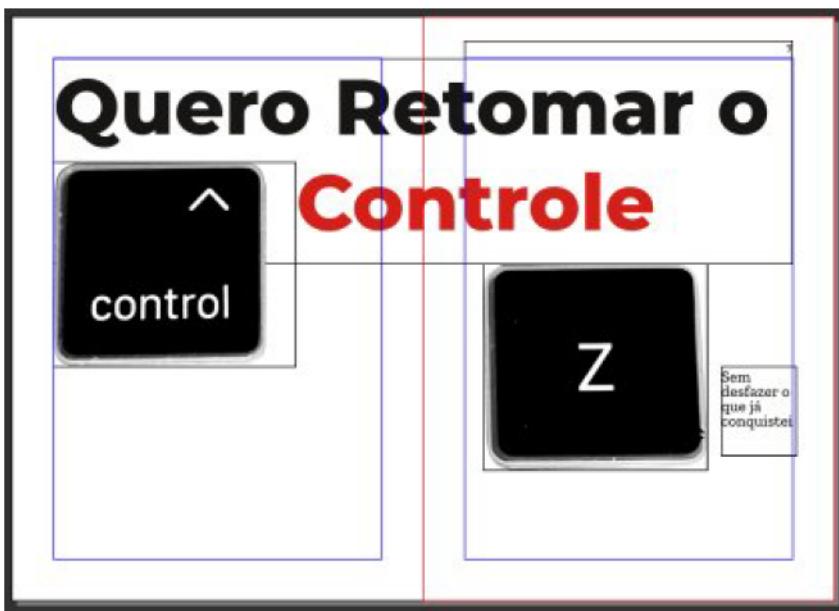
Na aba Forma, escolha uma das opções de Fluxo de texto:



[Opções de fluxo de texto](#)

- * **Em torno da moldura:** segue a moldura de texto
- * **Ao redor da caixa delimitadora:** segue a caixa, que pode ser editada
- * **Ao redor da linha de contorno:** segue a linha de contorno, que pode ser editada e não altera o tamanho da imagem (útil para imagens com fundo transparente)

Para o efeito ocorrer, garanta que a **imagem está acima do texto**. Para fazer isso, clique com o botão direito na imagem, e na opção **Nível > Mover** para o topo



Texto fluindo
em torno do
quadro de
imagem

Para mudar o contorno da imagem, explore a opção **Editar...** no menu Forma

O mesmo efeito ocorre se você substituir a imagem por outro texto. O texto abaixo vai contornar o quadro de texto acima.

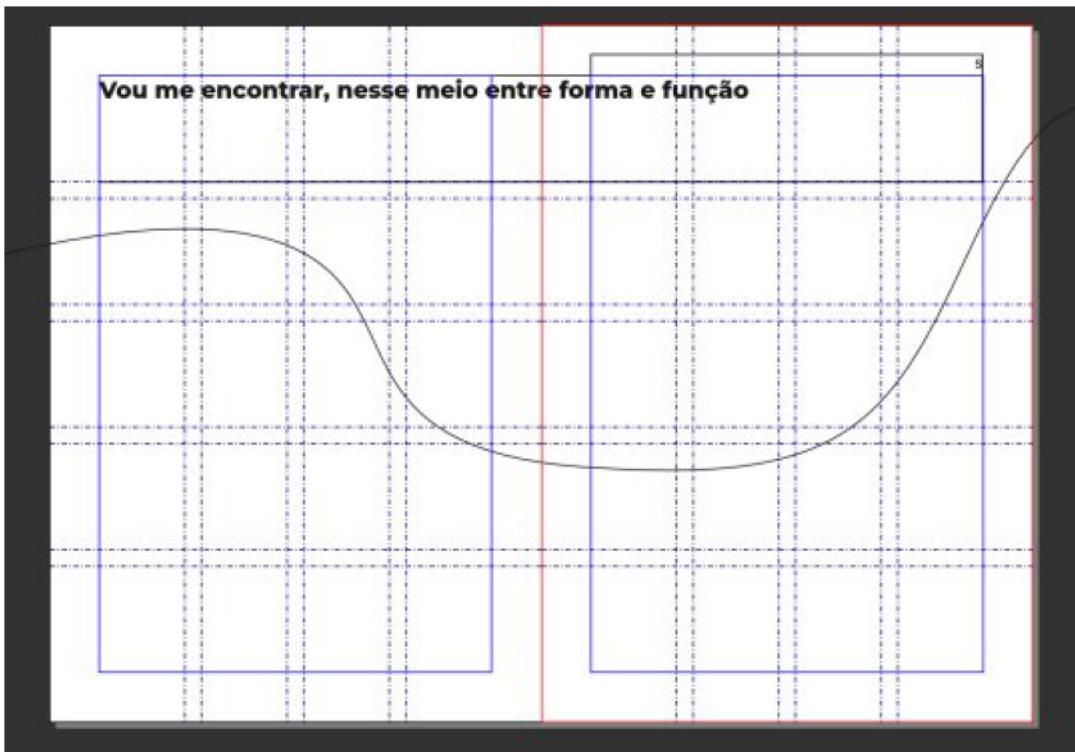
Texto em curva

Outro efeito divertido é dar uma **forma ondulada** ou desenhada para a linha do texto. Para fazer isso, vamos usar uma ferramenta nova, a **Curva de Bezier (B)**.

Para usá-la é só clicar na tela onde gostaria de fazer a linha, ou clicar e arrastar para fazer a curva. Aperte **esc** quando quiser finalizar a linha.

No começo é difícil dominar a curva, então tente mais vezes até gostar do resultado

Texto e curva



Selecione o texto que gostaria de aplicar o efeito e a curva criada. Com os dois selecionados, vá no menu **Item → ferramentas de caminho → unir o texto ao caminho**.

Para editar a maneira como o texto aparece na curva, abra as **Propriedades do conteúdo**, e na última aba **Propriedades do caminho do texto**, mude a visualização do texto. Para editar o texto em si, você pode selecioná-lo e usar o **Editor de Histórias** como vimos antes.

Propriedade	Valor
Tipo:	Padrão (por defeito)
Deslocamento inicial:	71,000 mm
Distância da curva:	0,000 mm
Espelhar texto	<input checked="" type="checkbox"/>
Mostrar curva	<input type="checkbox"/>

Editorando o Projeto

Atividade 11

Até agora você viu as principais ferramentas do Scribus, já sabe como **criar modelos, como editar textos e imagens, e até mesmo mudar a forma dos elementos**. Continue explorando o programa, as janelas de propriedades, as muitas opções de estilos de parágrafos, e siga desenvolvendo o seu projeto.

Talvez você não saiba fazer tudo o que projetou, e não tem problema. Mas tente, de uma maneira ou outra, fazer o design que você criou.

Atividade 11

Editorando o projeto

Tempo
1 hora

Quando se sentir **confortável com o software** e feliz com o resultado, vá para o próximo capítulo para ver como **salvar o seu documento**.

Fechando o Arquivo

Atividade 12

Atividade 12

Fechando o arquivo

Tempo
8 minutos

Estamos quase lá! Agora você provavelmente tem um documento assim no seu programa:

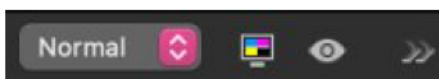


Área de trabalho do Scribus

Vamos ver como **visualizar o nosso arquivo, como exportar para pdf**, e algo muito importante, **como salvar o projeto Scribus em formato aberto**, caso queira compartilhá-lo para outras pessoas editarem.

Pré-visualização

Uma maneira rápida de visualizar como está ficando o projeto sem precisar exportá-lo é usando a opção de pré-visualização (**Ctrl + alt + P**). Outra forma de acessar é pelo símbolo de olho, no canto superior direito ao lado do monitor de 4 cores.



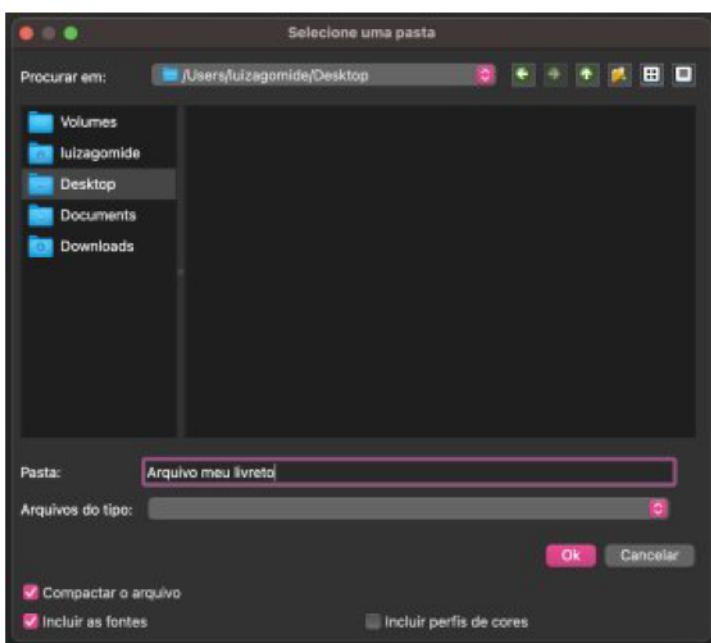
Esse modo nos mostra exatamente como o arquivo final está ficando, cortando elementos que ultrapassam o limite da página e ignorando elementos de interface como as margens, guias e contornos de quadros.

Se você recebe uma alerta quando clica, é por causa do gerenciamento de cores que está ativado.

Salvar arquivo Scribus

Para salvar o seu arquivo **Scribus (.sla)**, use o atalho **Ctrl + S** ou o menu **Arquivo → Salvar**. Na primeira vez que salvar ele pede para que você escolha um local do computador para guardar o projeto.

Talvez você queira **compartilhar** esse arquivo com outra pessoa para que ela possa abrir e editar. Para isso, use a opção de menu **Arquivo → Reunir para saída...**



Menu de
reunir para
saída

Essa opção **salva o seu documento com uma pasta**, contendo todas as imagens do projeto.

- * Ao selecionar compactar, ele salva tudo em uma única pasta
- * Em incluir fontes, ele junta as fontes utilizadas nesse projeto
- * A opção incluir perfis de cores pode ser útil se você está usando um perfil específico

Essa opção de reunir para saída existe porque, **quando você compartilha só o arquivo original .sla, as imagens e fontes não ficam salvos no arquivo**, e ao abrir em outro computador, essas informações são perdidas

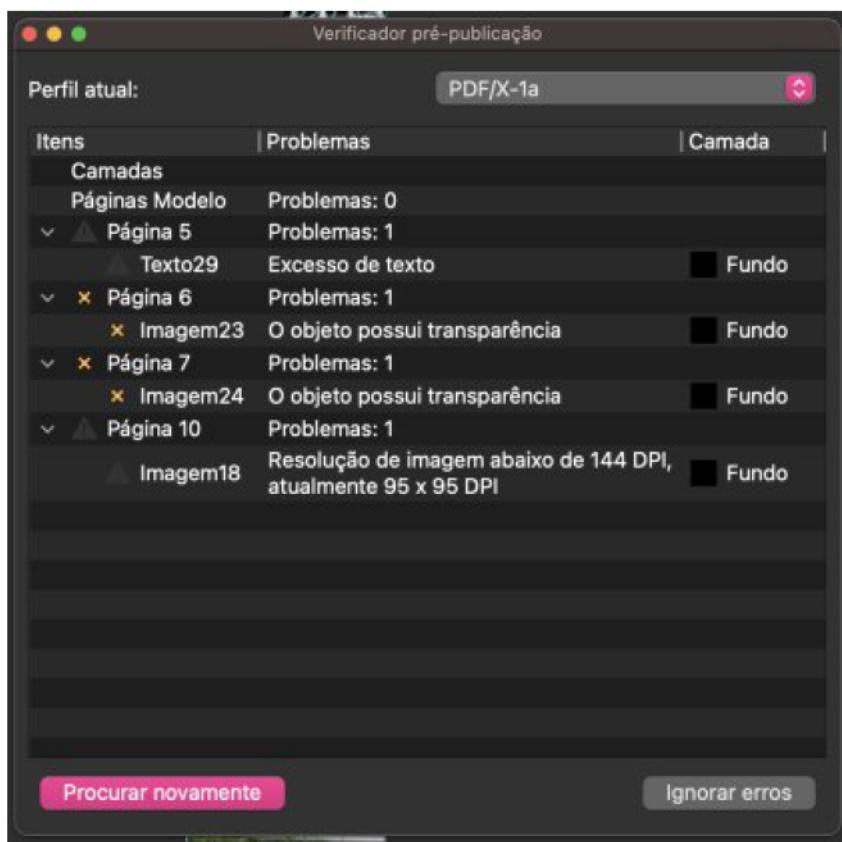
Exportar em PDF

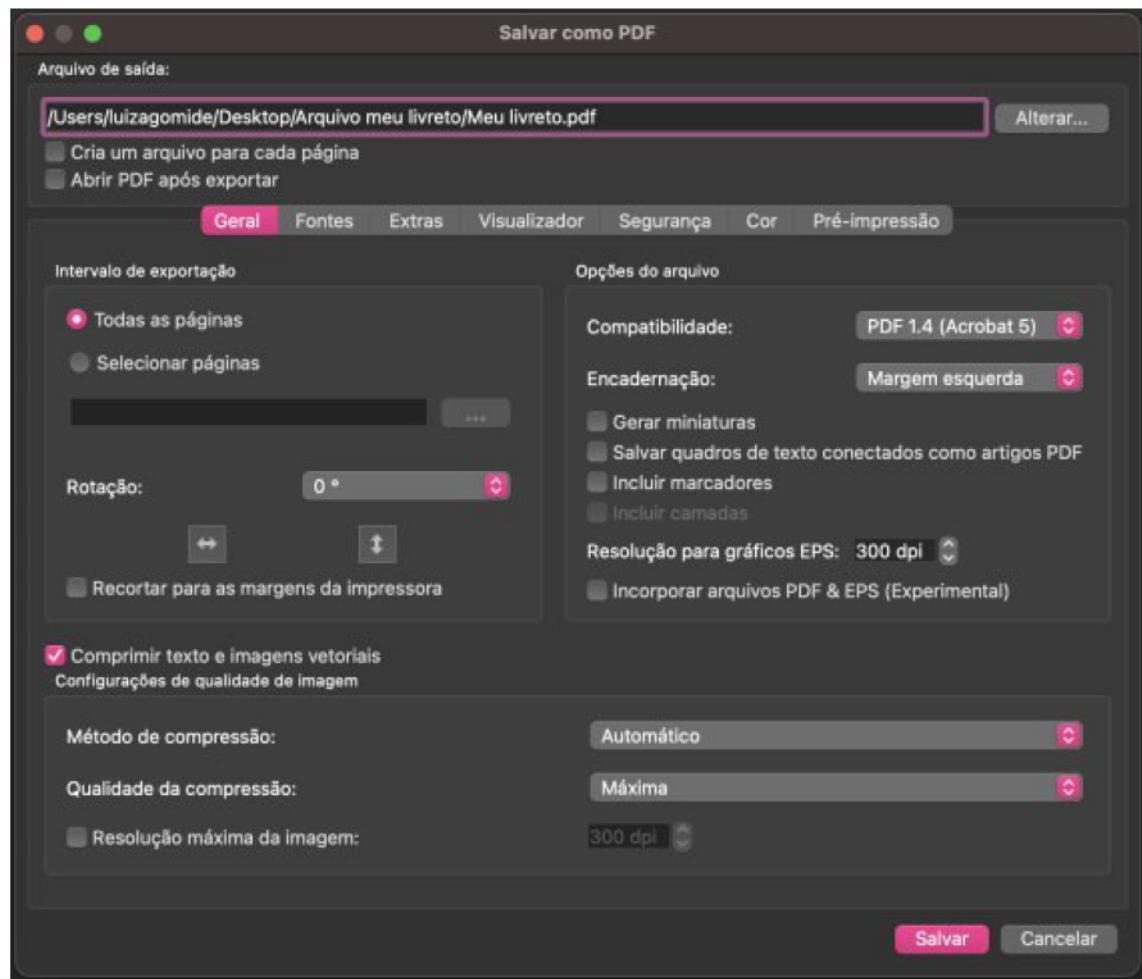
Essa é a última etapa do tutorial! Agora com o arquivo completo e salvo, podemos **exportar para PDF**, arquivo que pode ser enviado para uma gráfica imprimir o seu livreto.

Para exportar, vá no menu **Arquivo → Exportar → Salvar como PDF...**

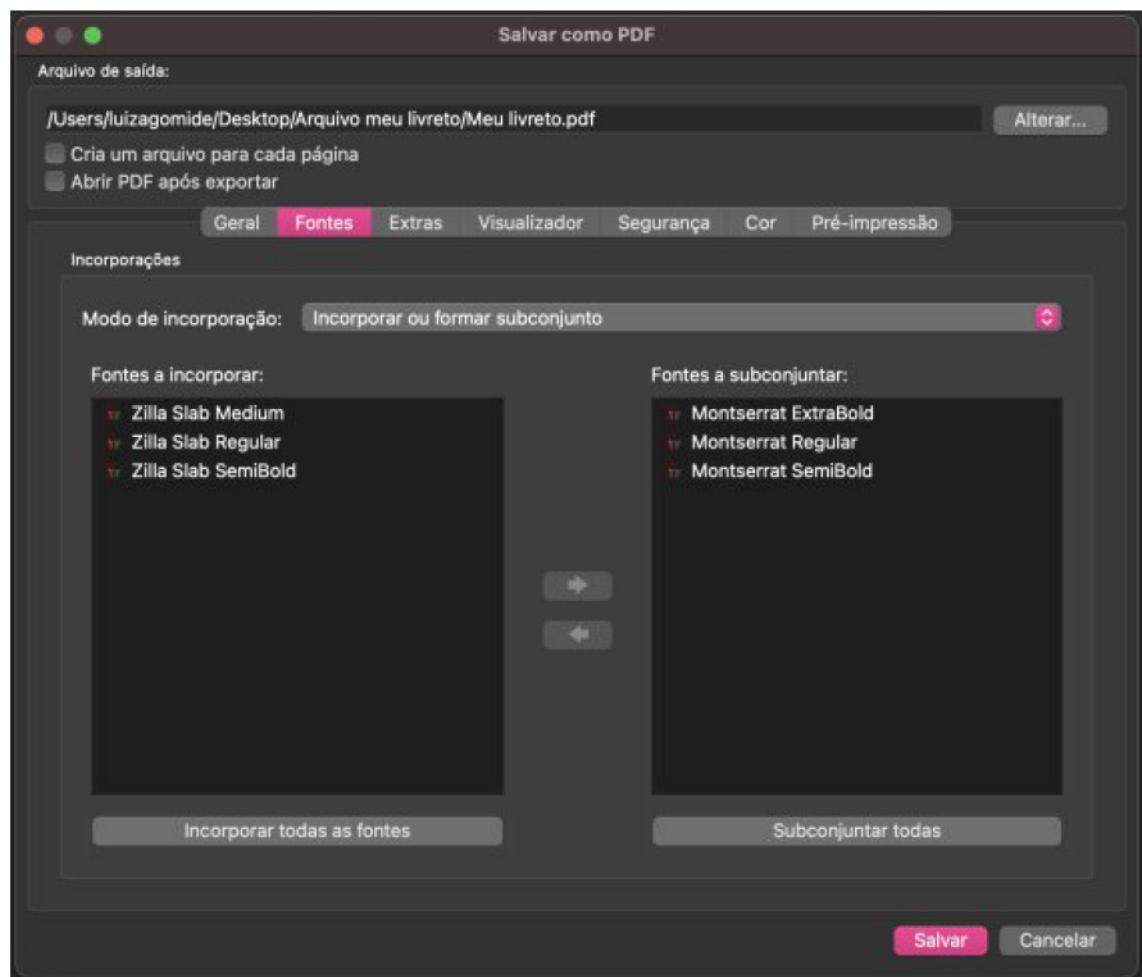
Você provavelmente vai encontrar um menu assim, com os **problemas encontrados no arquivo**. Dependendo do problema, é importante consertar antes de ir para a exportação. Você pode também só ignorar os erros, e ir direto para a próxima página.

Menu de erros pré-exportação

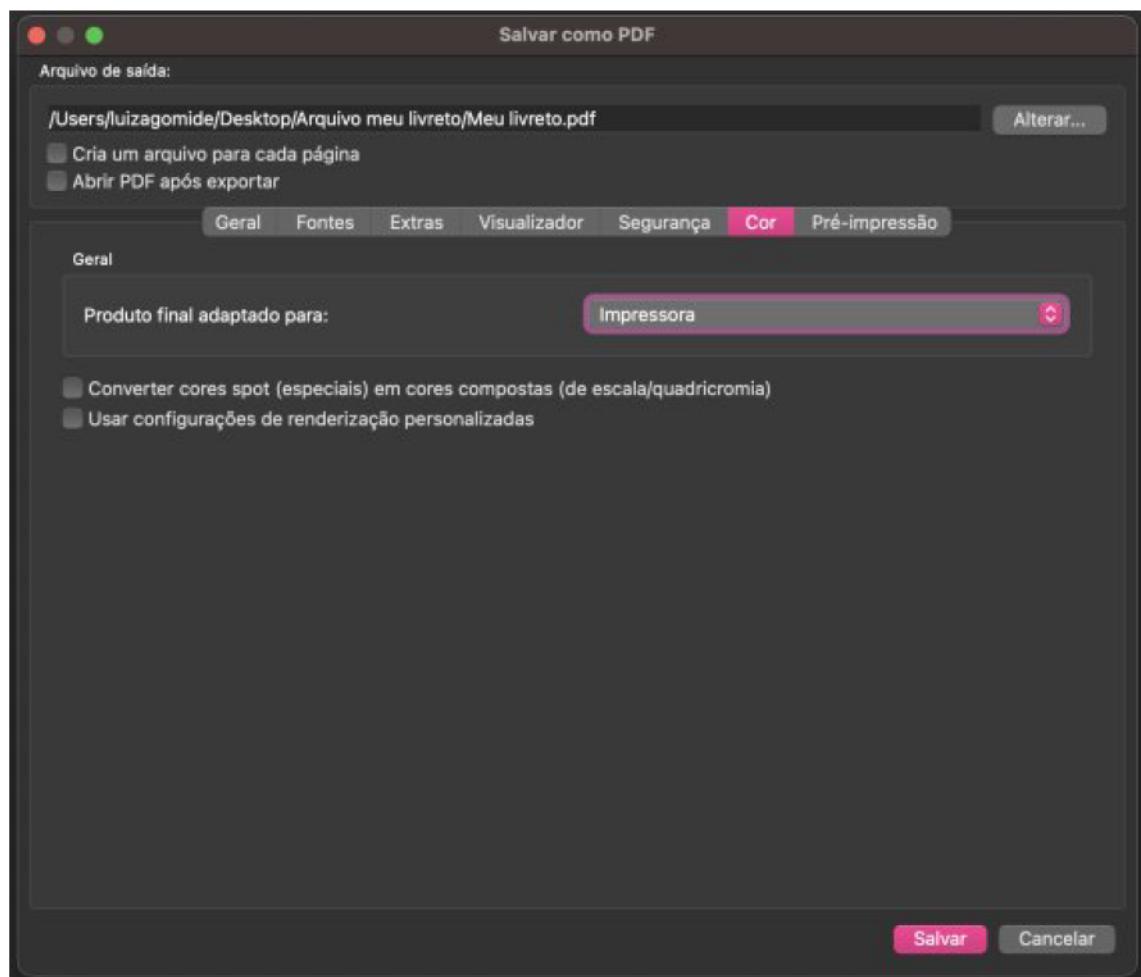




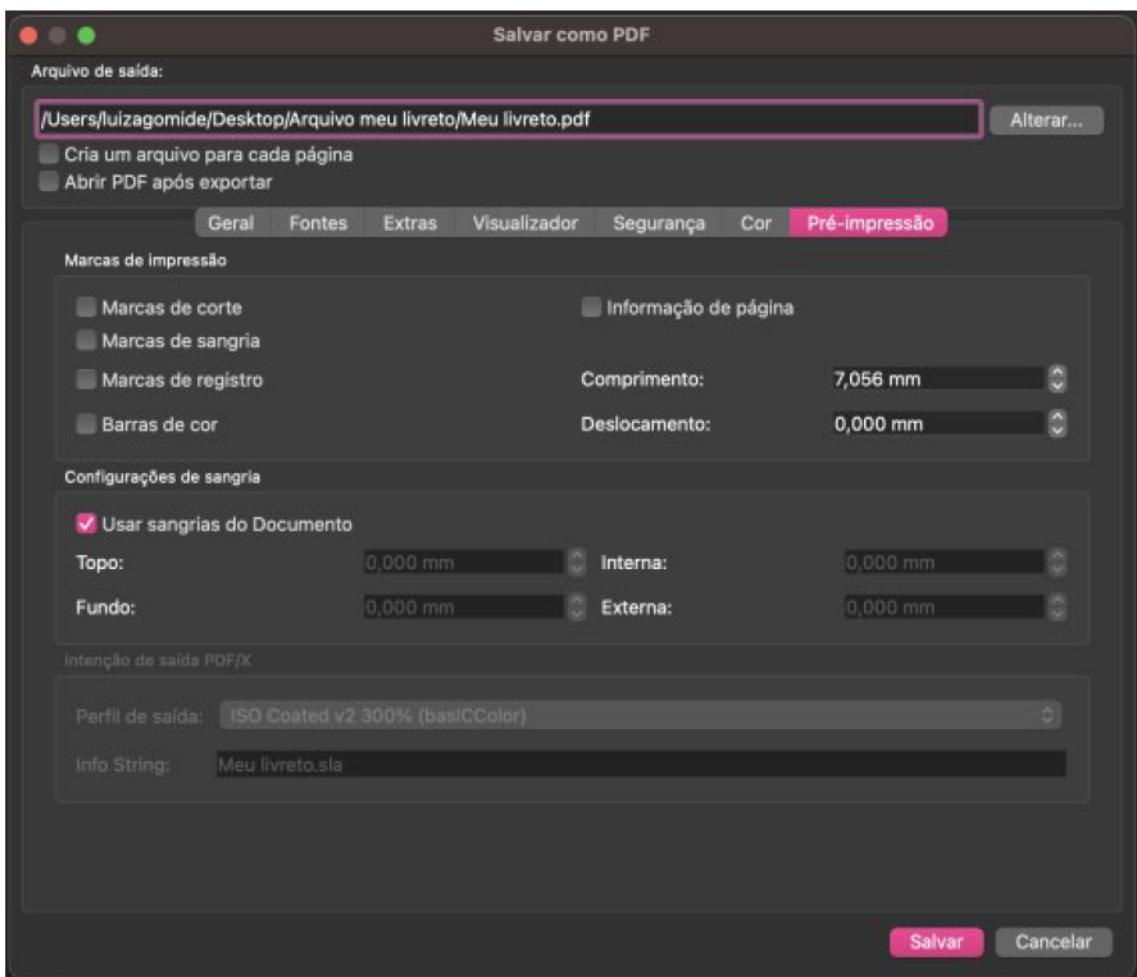
Em **geral**, escolha o local no computador para salvar, o tipo de PDF, e o nível de compressão das imagens.



Em **fontes**, escolha se quer salvá-las junto do PDF, ou se quer transformar tudo em vetor (útil para impressão).



Em **Cor**, defina se é para impressora ou para telas



Com isso você **salvou o seu arquivo em PDF** e já pode visualizar no seu computador, ou preparar para a impressão do livreto!

Arquivo final

Chegamos ao fim!

Parabéns! Foi uma longa jornada, mas você completou a oficina. Agora já tem o conhecimento necessário para continuar a **desenvolver projetos editoriais**, e aprender cada vez mais sobre o design e o **Scribus**!

Confira a **Última seção** para ver assuntos adicionais dessa oficina, e também confira as referências bibliográficas desse trabalho.

Muito obrigada por aceitar esse desafio! **Considere compartilhar esse material com outras pessoas, expandir os temas abordados, e distribuir uma nova versão aberta!**

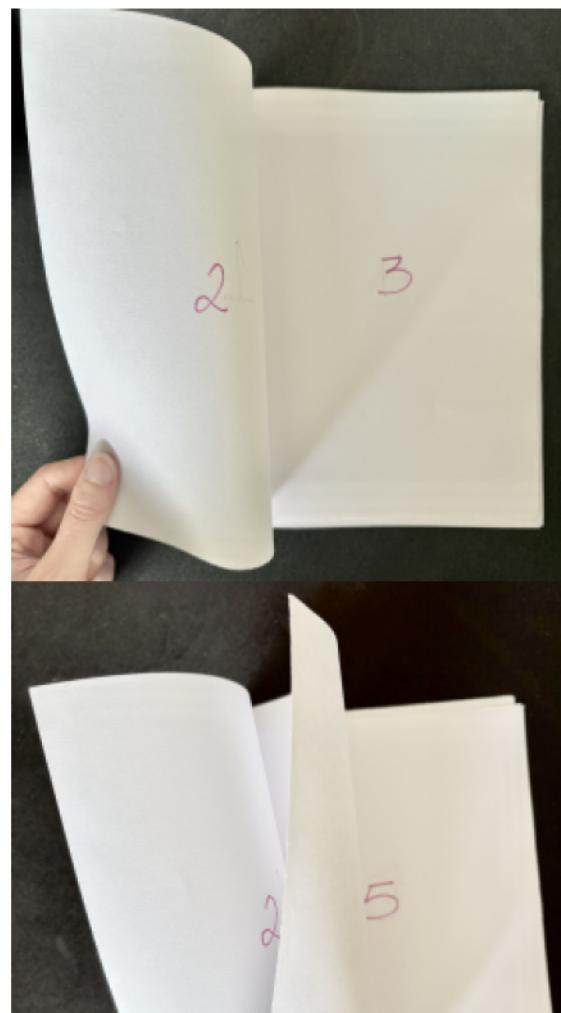
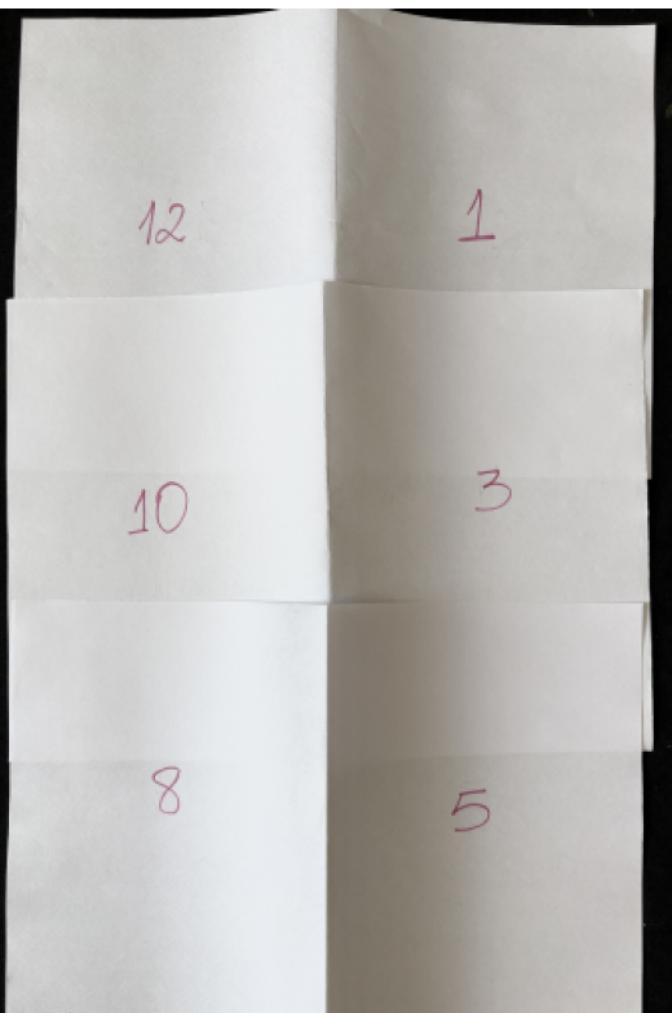
Sugestões

Neste capítulo, você encontra mais informações sobre como fazer a **imposição** do seu livreto, recomendações de conteúdos adicionais para se aprofundar, e outros **softwares livres que você pode usar junto do Scribus!**

Imposição

É o processo da pré-impressão onde você **organiza as páginas** que serão impressas em uma folha maior antes de serem cortadas e dobradas. No caso do livreto, é comum imprimir duas páginas em uma folha A4, e por isso precisamos organizar a ordem das páginas.

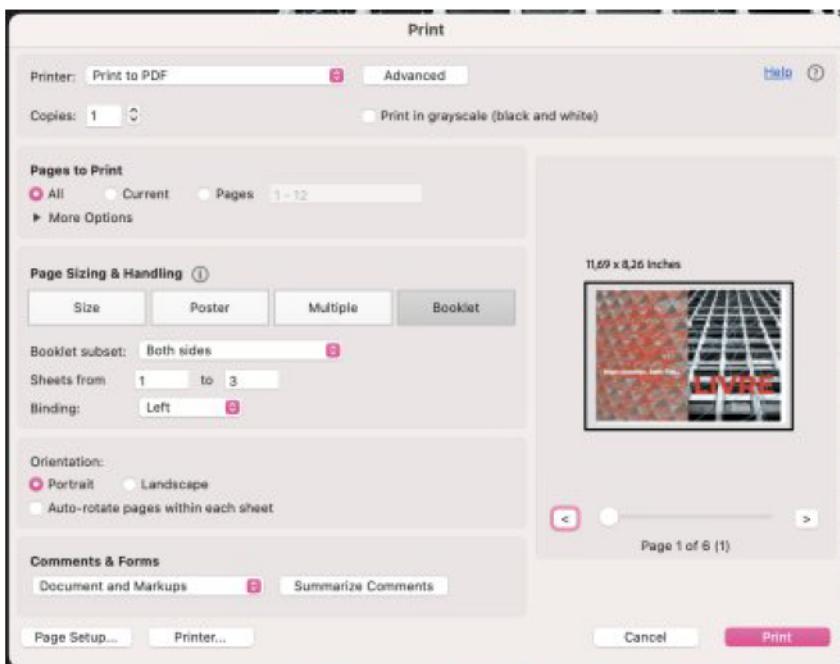
Se você pegar 3 folhas A4, dobrá-las no meio, e fechar as três para formarem um livreto, vai notar que a página 1 é impressa com a 12, a 2 com a 11, a 3 com a 10, e assim por diante, com frente e verso. Essa ordem depende da **quantidade de páginas** totais do seu caderno, mas vamos usar 12 de exemplo como nas imagens abaixo.



Boneco do livreto com numeração

Uma forma de fazer isso seria montar manualmente as páginas no Scribus, já criando um arquivo A4 dividido no meio, onde página 12 e 1 se encontram, depois 2 e 11, 10 e 3...

Mas a melhor forma é usando outro programa, que vai pegar o arquivo normal (com uma página por folha do PDF) e montar a imposição. Uma dica é usar o **Adobe Acrobat** para isso. Em sua versão gratuita, você pode imprimir como "booklet", e ele ordena o livreto automaticamente.



Menu de impressão do Acrobat, opção booklet

Se você apenas quer salvar como PDF e não tem impressora, provavelmente vai precisar de uma impressora digital para conseguir acessar esse menu, como eu fiz com o Print to PDF.

Conteúdos do Scribus

O **Scribus** é um programa muito completo, e nessa oficina vimos apenas as ferramentas superficiais. Seguem alguns **temas adicionais** para você pesquisar e se aprofundar ainda mais:

- * Como aplicar a linha de pauta
- * Hifenizar o texto
- * Ferramentas de caminho
- * Bloco de rascunhos
- * Círculo cromático (Roda de cores)
- * PDFs interativos
- * Salvar documento como template

Leituras adicionais ↗

Tem muitos vídeos bons que ensinam esses tópicos. Outra dica é sempre conferir a [Wiki do Scribus](#) e visitar também os [fóruns do Scribus](#), a comunidade é bem dedicada e disposta a ajudar quem é iniciante.

Outros softwares livres

Scribus é um ótimo programa, mas tem um foco muito claro que é a **edição para impressão**. Provavelmente você vai precisar de ferramentas mais adequadas quando for lidar com imagens, vetores e ilustrações, e por isso você pode melhorar a sua experiência combinando o Scribus com outros aplicativos livres:

Inkscape

É um software de **edição vetorial**. Você pode criar logos, padrões, aplicar diversos efeitos e até mesmo criar grandes ilustrações. A vantagem do vetorial é que pode ser escalonada, e nunca perde sua qualidade original. Funciona muito bem com o Scribus, arrastando arquivos .svg diretamente para a área de trabalho.



GIMP

Software para **edição de imagens**, tratamento, para criar efeitos e muito mais. Você pode usar o GIMP para tratar as imagens e corrigir sua escala de cores, evitando os tons de verde quando carrega imagens para o Scribus.



Krita

É voltado para a **ilustração digital**, com muitas ferramentas de desenhos, mas também realiza a edição de imagens e até mesmo animações. Pode ser útil para criar ilustrações complexas e detalhadas, e possui cores CMYK, então seus desenhos ficarão seguros para impressão.



Referências

Referências Bibliográficas

AMBROSE, Harris; HARRIS, Paul. **Formato**. Tradução: Edson Furmankiewicz. Porto Alegre: Bookman, 2009.

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Layout**. 2. ed. Londres: AVA Publishing SA, 2011.

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro: princípios da técnica de editoração**. 2. ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2008.

FONSECA, Joaquim da. **Tipografia & design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2011. E-book. ISBN 9788577804177.
Disponível em: <<https://app.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788577804177>>. Acesso em: 22 maio 2025.

LUPTON, Ellen. **A produção de um livro independente Indie publishing: um guia para autores, artistas e designers**. Tradução: Maria Lúcia L. Rosa. São Paulo: Rosari, 2011.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. 2. ed. Curitiba: Editora UTFPR, 2015. E-book. Disponível em: <<https://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/1582/4/teoriacor.pdf>>

Créditos de imagens

Mockup de livreto

US letter brochure mockup by Mockups Design

Revista The quarterly magazine for the Design Museum

“Issue six Spring 1991 The quarterly magazine for the Design Museum” by DAMS Library, CC BY 2.0

Prensa tipográfica

By John Farey - <https://www.lookandlearn.com/history-images/YW023776V/Printing-a-three-quarter-view-of-a-press>, Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=133353284>

Pôster Swissair

“Swissair – Mediterranean poster” by DAMS Library, CC BY 2.0

Edição in-folio, in-quarto e in-octavo (adaptado de)

By Skaalr - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=100311607>

Encadernação canoa

By Al12si - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=169262383>

Coleção 1928: schooled en transparantie, logica en vernuft

“1928: schooled en transparantie, logica en vernuft” by DAMS Library, CC BY 2.0

Tel Design

“Tel Design 1962 — 1992” by DAMS Library, CC BY 2.0

Grid clássico de Jan Tschichold (adaptado de)

Por jossi - Popularized by Jan Tschichold in his book The Form of the Book in 1975., Domínio público, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1052009>

Logo Scribus

By Maciej HańskiThe original uploader was Portablejim at English Wikipedia. - http://wiki.scribus.net/index.php/Promotion_material (direct link to the file), CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9000171>

Logo Inkscape

By Inkscape developers, See AUTHORS.One or more Inkscape r12912 authors may be the author of this image. - Inkscape's official SVN repository, revision 12612: /svnroot/inkscape/branding/trunk/logos/current/2-color.svg[dead link], Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=462560>

Logo GIMP

By Aryeom Han - <https://gitlab.gnome.org/GNOME/gimp-data/-/tree/main/images><https://www.gimp.org/news/2024/11/06/gimp-3-0-RC1-released/#new-graphics>, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=155060908>

Logo Krita

By Wolthera van Hövell tot Westerflier and Timothée Giet, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=79882243>

Prints de tela do Scribus e Adobe Acrobat

Imagens do Livreto de exemplo:

IBM Portable Personal Computer: “IBM Portable Personal Computer :: Retrocomputing on the green” by Bruno Cordioli, CC BY 2.0

Repetition: “Repetition” by Ian Muttoo, CC BY-SA 2.0

Locked: “Locked” by Vassilis, CC BY-SA 2.0

Brutal: “Brutal” by Phil Roeder, CC BY 2.0

Livro: “arjowiggins Conqueror” by DAMS Library, CC BY 2.0