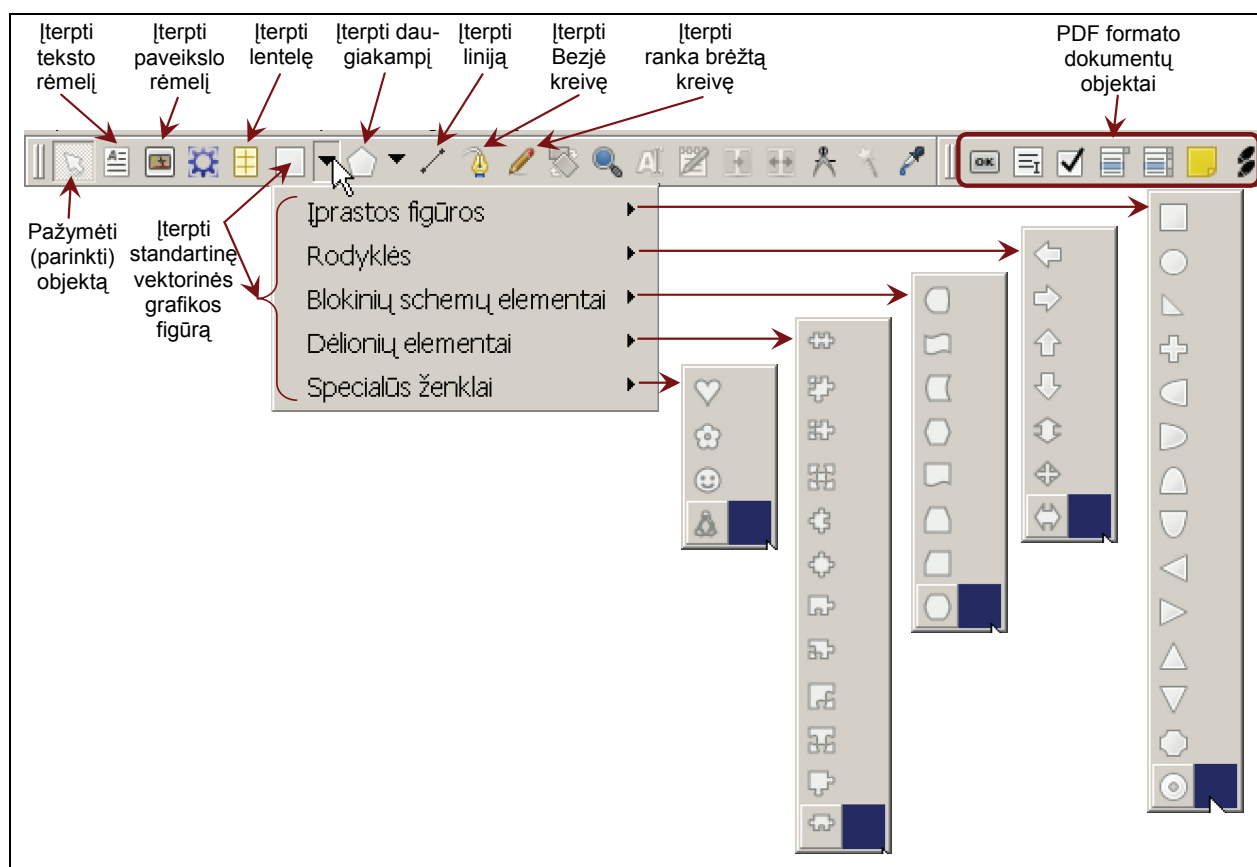


2 TEMA. OBJEKTAI IR JŲ YPATYBĖS

Dėmesio! Nepamirškite atnaujinti „Scribus“ sąsajos vertimo failo. Šioje temoje yra pataisytų dalykų! Naujausia versija yra internete www.linma.org.

Darbas su kompiuterinės leidybos programomis iš esmės skiriasi nuo darbo su mums jau įprastomis tekstų rengimo programomis (pavyzdžiui, *Microsoft Word* ar *OpenOffice.org Writer*). Pagrindinis skirtumas – leidinio maketas „konstruojamas“ tik iš objektų: teksto rėmelių¹, taškinės grafikos rėmelių, vektorinės grafikos piešinių, lentelių ir pan. (žr. 1 pav.). Iš jau pažįstamų programų tai primena darbą su pateikčių rengyklėmis (pavyzdžiui, *Microsoft PowerPoint* ar *OpenOffice.org Presentation*).



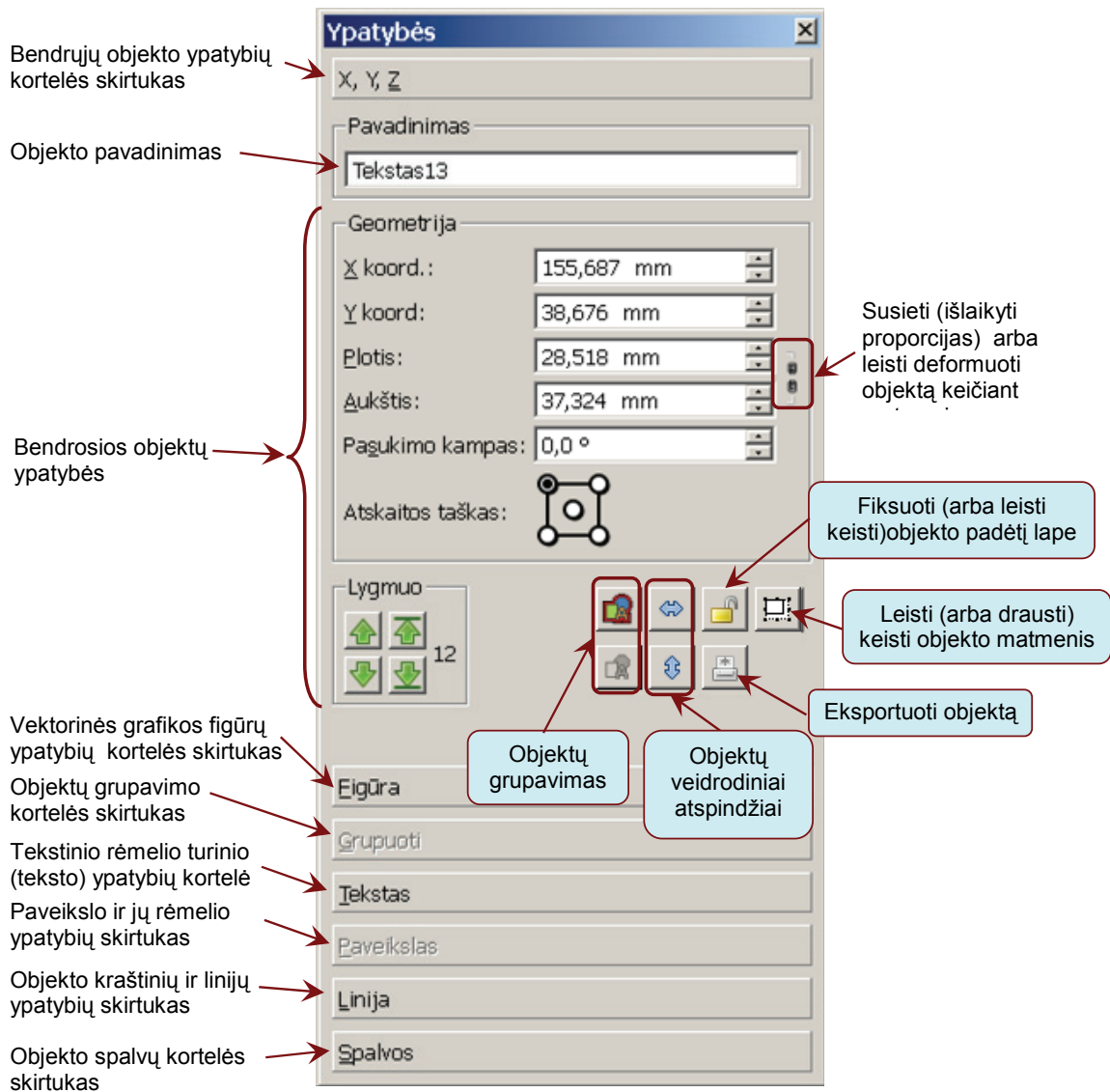
1 pav. „Scribus“ objektų įterpimo priemonės

Kiekvienas objektas pasižymi tik jam būdingomis ypatybėmis. Objektų ypatybės sutelktos lange *Ypatybės*, atveriamame komanda **Langai** → **Ypatybės** (arba funkcinio klavišu <F2> (žr. 2 pav.).

Visiems objektams būdingos (taikomos) ypatybės yra skiltyje „X, Y, Z“. Tai objekto padėtis lape (koordinatės), jo matmenys (aukštis ir plotis), pasukimo kampas. Kitos objektų ypatybės, priklausomai nuo objekto, yra kitose kortelėse. Jeigu pažymėtam² objektui (ar objektams) kurių nors ypatybių negalima taikyti, tų ypatybių skirtukas yra neveiksnius (pilkos spalvos).





¹ Sąvoka *rėmelis* (angl. *frame*; kai kuriose kitose programose *box*) vartojama panašia prasme, kaip buityje vartojama sąvoka *rėmelis* paveikslams įdėti. Kompiuterinės leidybos programose yra skirtingų rėmelių – vieni skirti tekstui „įrėminti“, kiti – paveikslams.

² Objektas pažymimas (pasirenkamas) tai pat, kaip įprasta kitose programose ir operacinėse sistemose: vienam objektui pažymėti pakanka pele spragtelėti tą objektą, keliems – reikia laikyti nuspauštą <Lyg2> (<Shift>) klavišą ir pele spragtelėti kiekvieną objektą, kuris turi būti pažymėtas.



2 pav. Objekto ypatybių langas

Keičiant bendrąsias objekto ypatybes (koordinates, matmenis ar pasukimo kampą) labai svarbu nurodyti atskaitos tašką. Nurodytas objekto taškas taps fiksuotas (jo padėtis nepasikeis), o keisis tik tiktų tašų padėtis. Pavyzdžiui, pasirinkus *atskaitos tašku* viršutinį kairinį tašką, objektas bus sukamas apie šį tašką. Objekto padėtis bus apibūdinama nurodant šio taško koordinates, o keičiant objekto aukštį ar plotį – atskaitos taško vieta nesikeis!

Jei keli objektai persidengia (t. y. sudėti vienas ant kito), jų eiliškumą galima keisti bendrujų ypatybių srityje *Lygmuo* esančiais mygtukais , , ,  arba spragtelėjus objektą kairiuoju pelės klavišu ir vietiniame meniu komanda **Perkelti objektą** atveriamame papildomame meniu pasirinkus vieną iš atitinkamų komandų.

Dar iš objektų bendrųjų ypatybių minėtinas jų grupavimas, veidrodinių atspindžių transformacijos, padėties popieriaus lape fiksavimas (leisti arba drausti nešioti objektą).

Apie konkrečių objektų (pavyzdžiui, *tekstinio rėmelio* ar *vektorinės grafikos figūros*) ypatybes, būdingas tik kuriai nors objektų grupei, bus kalbama tiems objektams skirtose temose.