

### 5.3.5 Calendários

*Scripts* são pequenas automações que podem ser programadas para funcionar dentro de programas específicos, como no Blender, no Gimp, no Scribus e no Inkscape. Essas automações são extremamente úteis para as tarefas do dia a dia. Vamos realizar então uma dessas tarefas, utilizando somente o Scribus para criar um produto gráfico muito requisitado, principalmente perto do início de um novo ano. Um Calendário.

#### 5.3.6.1 Definindo o formato

Existem dezenas de formas de se apresentar um calendário, vamos optar pelo formato A5 na orientação de paisagem.

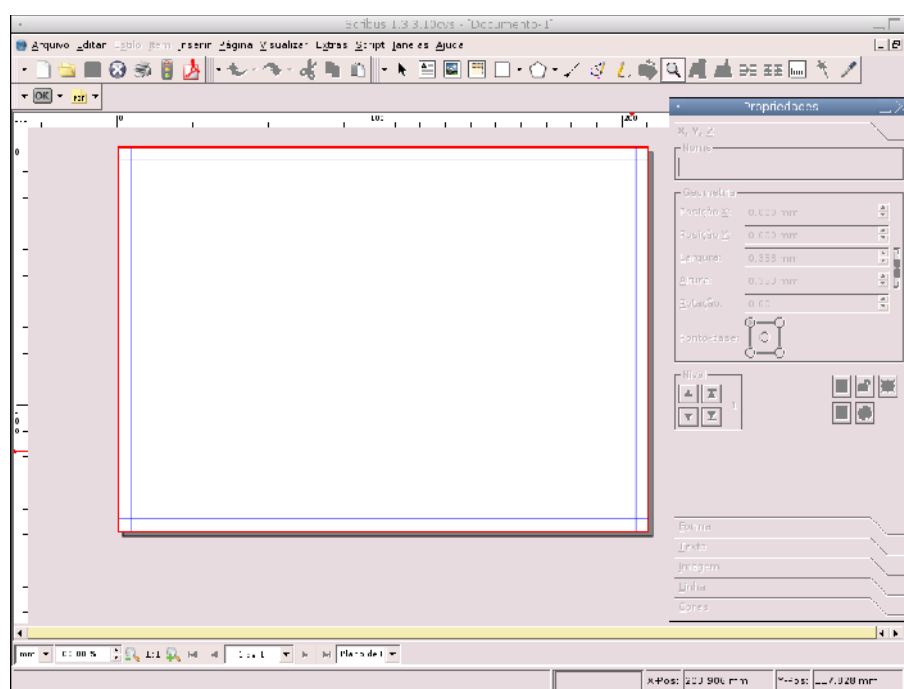


Figura 80: Configurar o tamanho do calendário é o primeiro passo.

O Scribus tem suporte a *Scripts*, eles estão localizados dentro do menu que tem exatamente este nome. Basta executar o *Script* de exemplo chamado *CalendarWizard*.

#### 5.3.5.2 Executando Scripts

Nele temos opções interessantes, como escolher a língua para os nomes dos meses, quais meses devem ser incluídos e se ele deve criar os quadros para as imagens automaticamente.

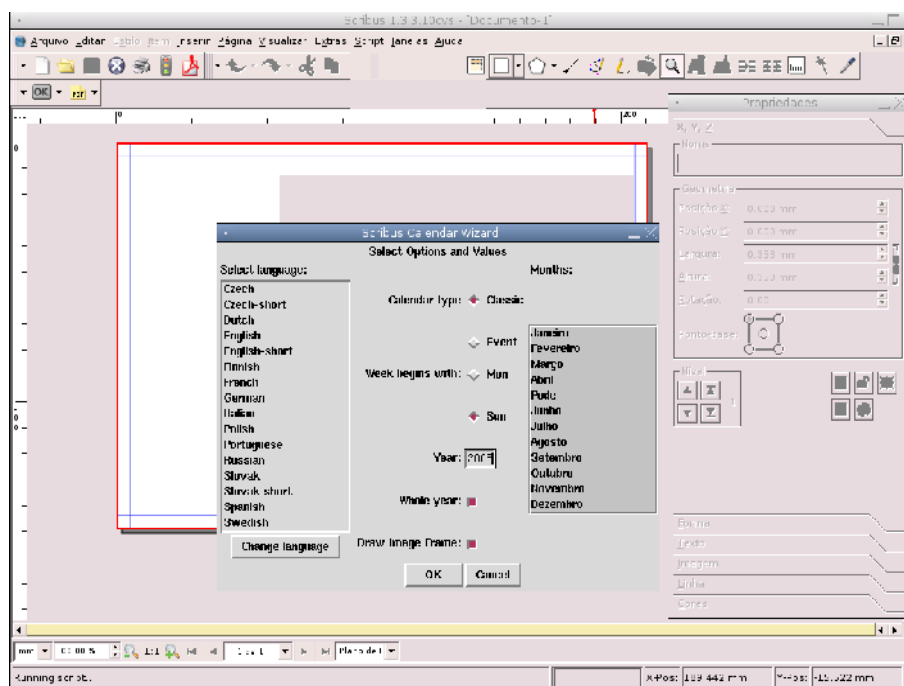


Figura 81: Aqui o Script dá algumas opções para personalizar o calendário

Assim ele cria o estilo para os textos do calendário, todos os meses, semanas e dias, corretamente posicionados. O *Script* é simples e muito útil, pois todos os elementos já estão dispostos e perfeitamente alinhados. Basta agora escolher as imagens e definir os estilos finais dos textos e a cor de fundo do calendário.

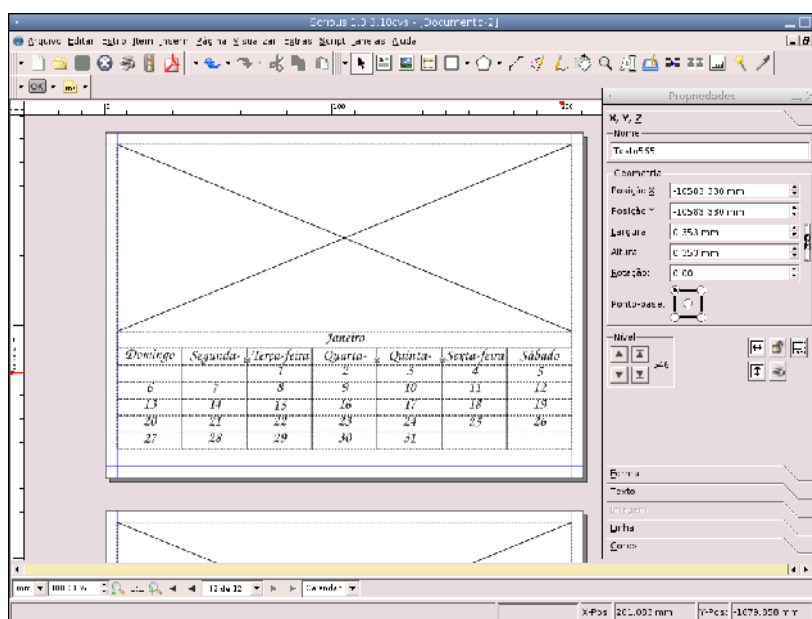
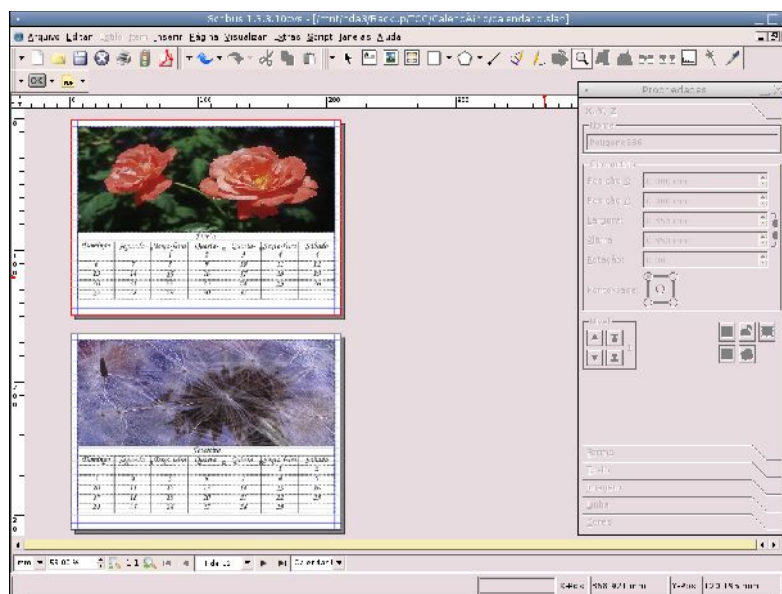


Figura 82: O Resultado imediato do Script, o esqueleto e as informações do calendário estão prontos.

### 5.3.5.3 Criando a Arte

Após escolher as imagens, basta carregá-las nos espaços reservados pelo *script*. Cabe salientar que todas as imagens usadas são liberadas para domínio público e têm como origem o site <http://www.bigfoto.com>



*Figura 83: O calendário já está começando a tomar forma*

Pode-se editar o estilo do texto, e brincar com as cores do calendário. Ao editar um estilo, você estará aplicando-o para todos os blocos de texto que o utilizem, independente da página em que estejam.

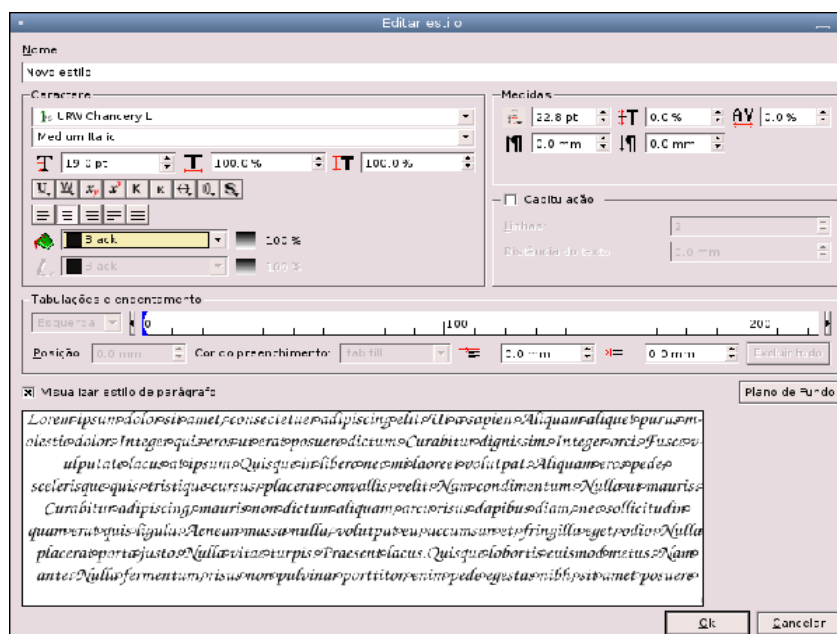


Figura 84: Os estilos de texto auxiliam muito a organizar e a agilizar a produção.

Outra forma de agilizar o trabalho é utilizar as camadas. Por exemplo, pode-se criar um retângulo em uma nova camada posicionada atrás da imagem e do texto. Ao se copiar e colar esse objeto nas outras páginas, se a camada ainda estiver selecionada, o retângulo vai ficar no mesmo nível do da página anterior, já que as camadas compartilham suas propriedades em todas as páginas.

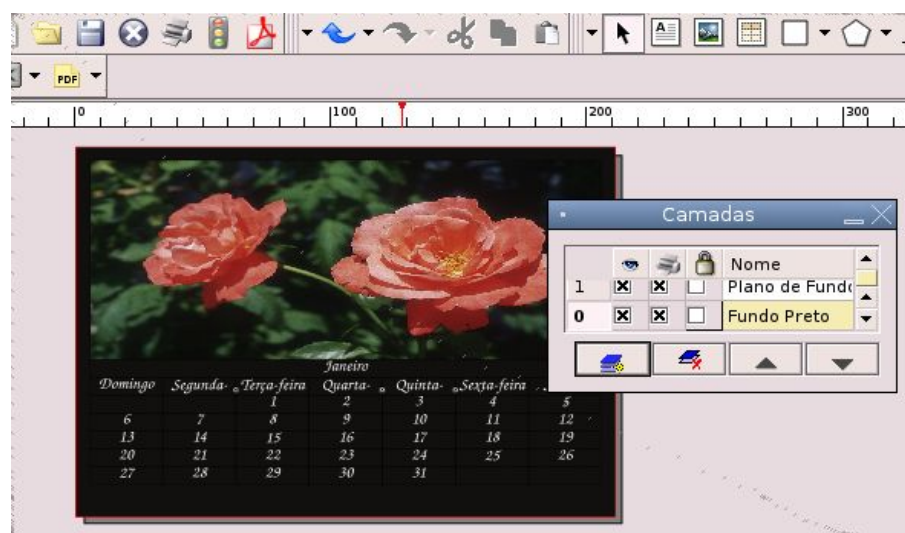


Figura 85: O controle de camadas pode ser de muita utilidade quando é preciso repetir um objeto em várias páginas.



Figura 86: Antes de imprimir ou gerar a saída o Scribus pode mostrar como ficará a separação das cores através de um Preview.

#### 5.3.5.4 Finalizando

É possível imprimir diretamente para o sistema de impressão do Linux. Pode-se assim configurar a impressão para que use duas páginas - ou mais - por folha. Pode-se também gerar um PDF para que a saída seja impressa em outro lugar, ou passar esse PDF por um programa de imposição para se imprimir em grandes formatos ou obter um filme ou uma chapa. As opções são infinitas. Se o calendário precisar ser posicionado para gerar uma chapa por exemplo, o EasyPose pode receber o PDF. Basta configurar o formato e incluir o arquivo. Como não é obrigatório dobrar as páginas, o EasyPose serve também para fazer esse tipo de imposição.

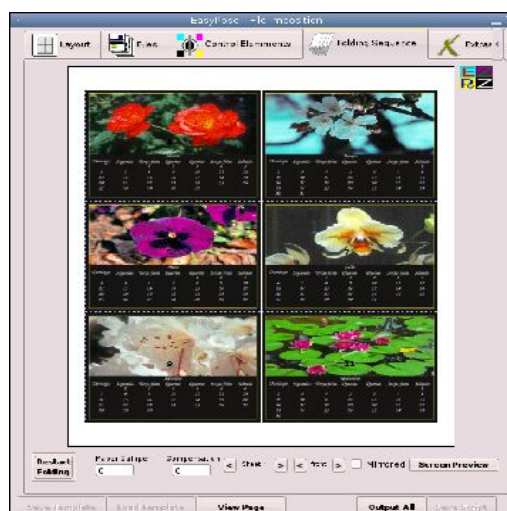


Figura 87: O EasyPose também faz imposições simples.

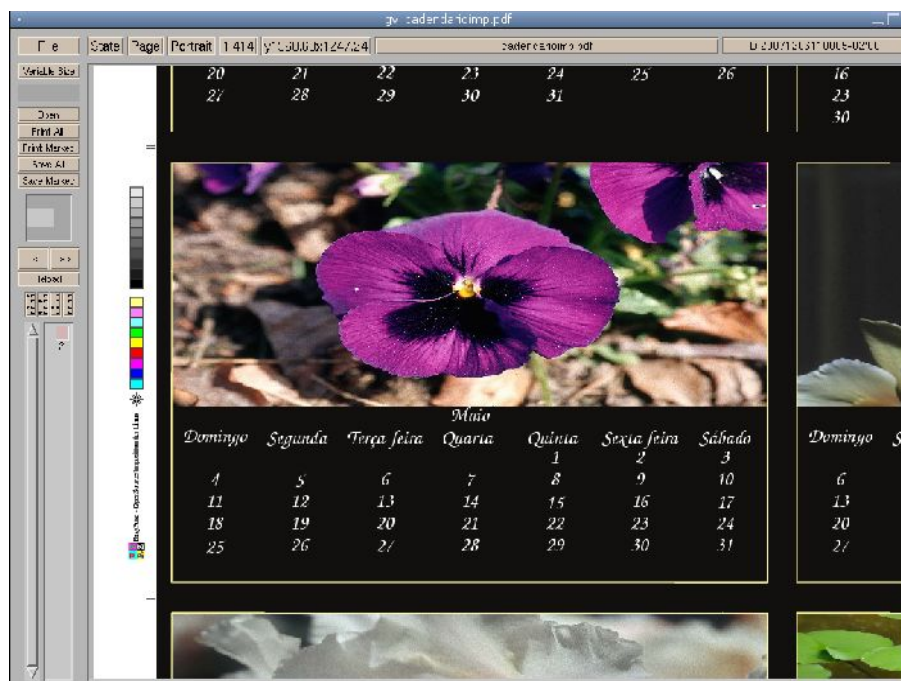


Figura 88: Visualizando o PDF gerado pelo EasyPose, desabilitou-se a impressão das marcas de dobra, já que não há necessidade.

Exportando o novo PDF, o EasyPose acaba se mostrando uma ótima ferramenta também para esse tipo de imposição, mais voltada para o mercado promocional, impressão de etiquetas, ou mesmo para cartões de visita.

Concluindo assim, nota-se que *Scripts* de automação do Scribus são um recurso muito importante para ajudar no ganho de produtividade. Deixando questões básicas do layout para o programa, enquanto o *Designer* se preocupa somente com a arte e a estética do projeto.