

# SCRIBUS: MAQUETA VISUALMENTE TUS CONTENIDOS EDUCATIVOS



CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN

LICENCIA Y AUTORÍA:  
VER CRÉDITOS

 GOBIERNO  
DE ARAGÓN  
Departamento de Educación,  
Cultura y Deporte

# Tabla de contenido

Introducción	1.1
--------------	-----

## 1. Introducción al grafismo

Módulo 1: Introducción al grafismo	2.1
La comunicación visual	2.2
Signos e imágenes	2.3
La sintaxis del lenguaje visual	2.4
Percepción y composición	2.5
E-actividad 1	2.6

## 2. Uso básico de Scribus

Módulo 2: Uso básico de Scribus	3.1
Descarga e instalación de Scribus	3.2
E-actividad 2	3.3
Crear y configurar un documento	3.4
El entorno de trabajo	3.5
Editar textos	3.6
Editar imágenes y objetos	3.7

## 3. Maquetar con Scribus

Modulo 3: Maquetar con Scribus	4.1
Conceptos básicos de tipografía y maquetación	4.2
Crear capas, alinear y distribuir	4.3
Transformar objetos	4.4
Crear una paleta personalizada de colores	4.5
Concluir la maquetación del cartel	4.6

## Créditos

Créditos	5.1
----------	-----

# **Introducción**

# Módulo 1: Introducción al grafismo

A diario, vivimos rodeados de soportes comunicativos y mensajes cargados de información visual, en los que el diseño gráfico está presente, aunque a veces no seamos conscientes de ello. En el desarrollo del curso, trataremos de reflexionar sobre las ventajas que podemos obtener con el buen uso del lenguaje visual, y del diseño gráfico, aplicado al desarrollo de recursos para el aprendizaje.

En los contenidos de los tres módulos, se muestran ejemplos sobre cómo influyen en los componentes de la sintaxis visual (signos, estructuras compositivas, colores,...), en la percepción de la información. Y se apoyan recomendaciones, sobre cómo usar estos recursos gráficos en la preparación de materiales educativos propios, para que los contenidos educativos resulten claros, legibles, y pregnantes.



Rebecca Tozia Tyszka. Retícula de un periódico (CC BY)

## La comunicación visual



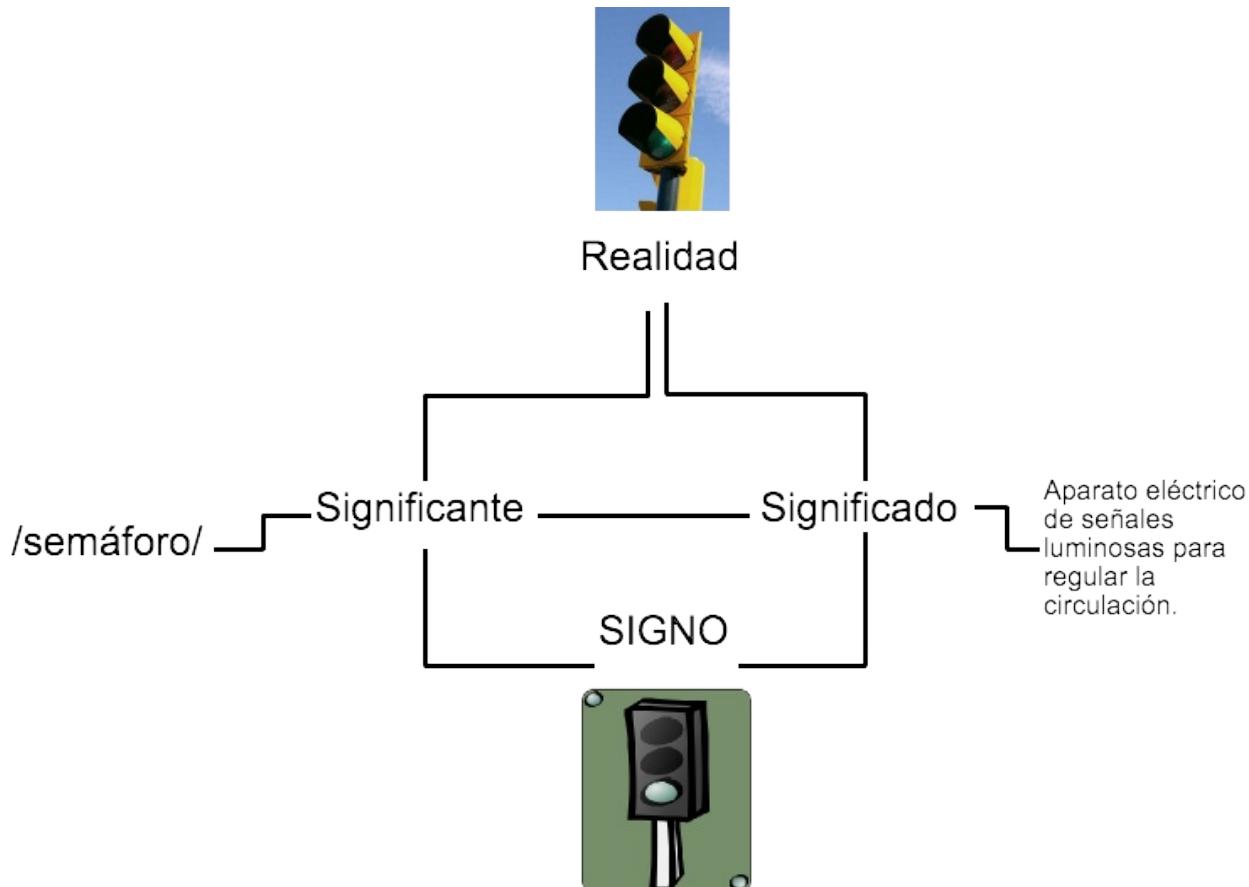
[Geralt. Comunicación visual. \(CC0\)](#)

En la COMUNICACIÓN VISUAL se usan signos, e imágenes, para construir mensajes visuales, con el fin de comunicar. En el proceso de comunicación educativa visual, participan los elementos básicos que componen toda acción comunicativa, con sus rasgos propios:

- Emisor: El docente, que emite el mensaje visual.
- Receptor: El estudiante, que recibe el mensaje visual.
- Mensaje: Los contenidos de aprendizaje, que se quieren trasmitir.
- Canal: El medio, por el que se transmite el mensaje visual.
- Código: El lenguaje visual, con el que se da forma al mensaje visual.
- Contexto: El lugar en el que se produce, la acción comunicativa educativa.

## Signos e imágenes

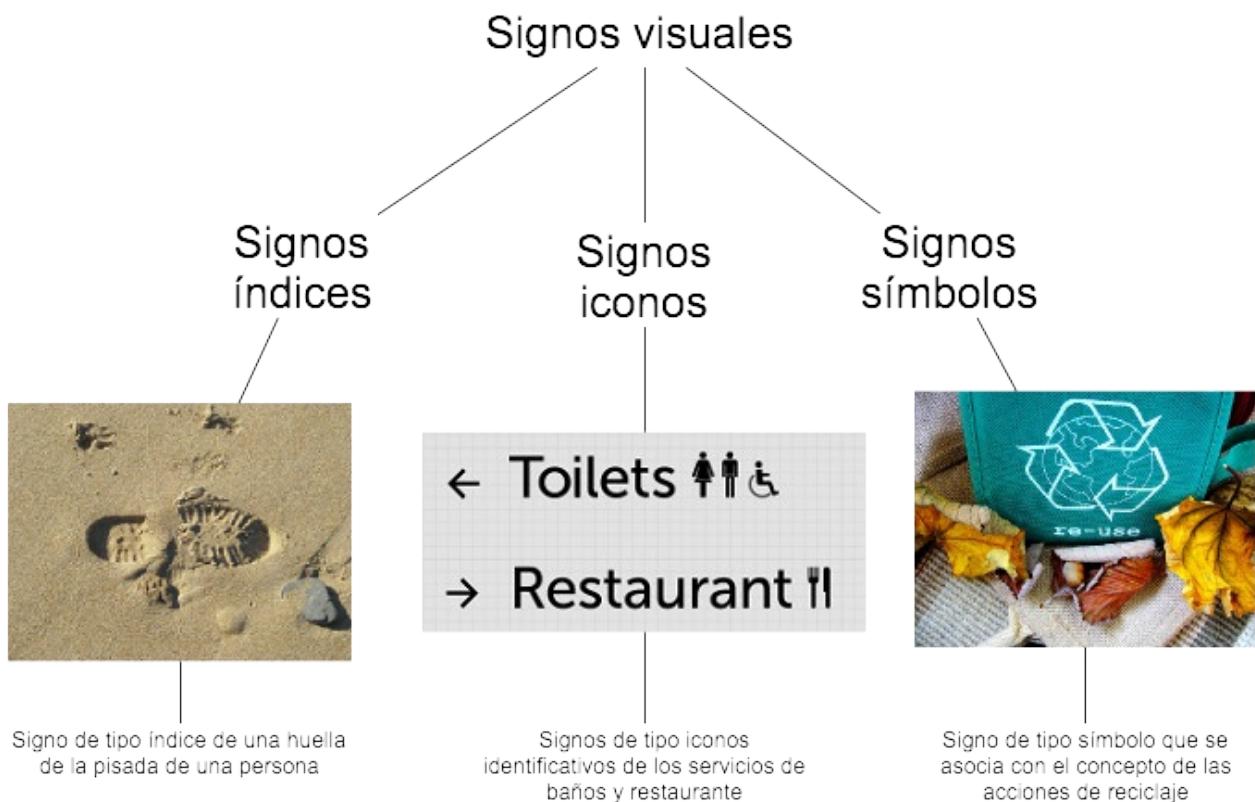
En el lenguaje visual se utilizan SIGNOS e IMÁGENES. Un signo visual es cualquier cosa que representa a otra, a través del lenguaje visual. Ferdinand de Saussure (1857-1913) plantea la teoría del signo dual, representada en el siguiente esquema:



“Semáforo” por [Antonio Campos Ruiz](#) bajo licencia CC BY 2.0 Semáforo por [OpenClipart-Vectors / 23750 images](#) bajo licencia CC0 Public Domain

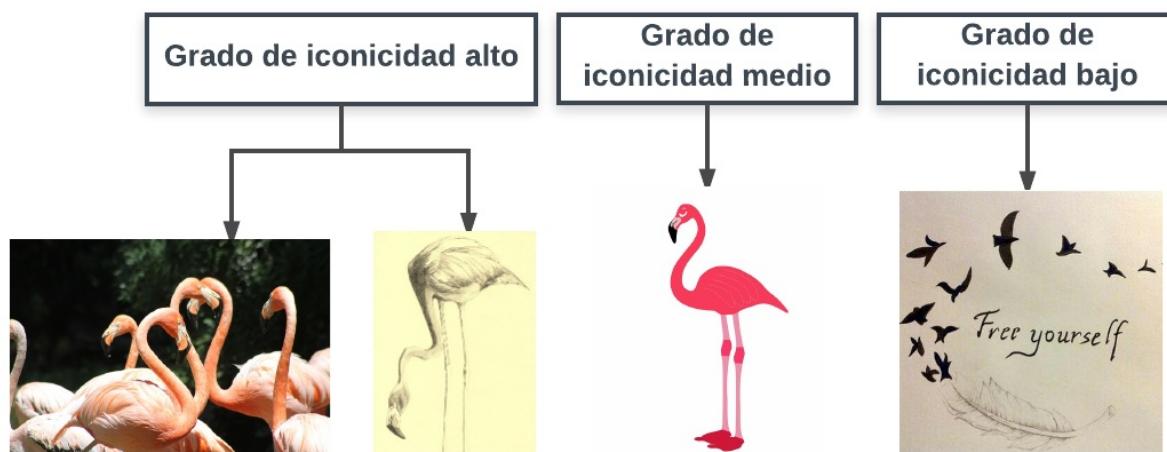
Charles Sanders Peirce (1839-1914) clasifica los signos en tres categorías, teniendo en cuenta el vínculo que tienen con sus referentes. Según esta clasificación, se pueden diferenciar tres tipos de signos: índices, iconos, y símbolos.

Los signos de tipo índices tienen una relación con sus referentes de tipo física, con una relación de causa-efecto. Los signos de tipo iconos tienen una relación con los referentes de semejanza. Y los signos de tipo símbolos tienen una relación con sus referentes de arbitrariedad, establecida mediante una convención.



“DSCN2020” por [Diego Sánchez Olmo](#) bajo licencia CC BY 2.0 “Iconos opentype” por [Cristian Eslava](#) bajo licencia CC BY 2.0  
Símbolo reciclaje por [9355](#) bajo licencia CC0 Public Domain

Una imagen es una unidad de representación, producida mediante el lenguaje visual. Las imágenes pueden tener un grado de iconicidad, o de mimetismo, con los objetos representados alto, se tratan de imágenes hiperrealistas, o figurativas. O pueden tener un nivel de iconicidad bajo, o de abstracción, son imágenes en las que predominan los rasgos subjetivos, y expresivos, frente a los componentes miméticos.



Flamencos por [Eruizben](#) bajo licencia CC0 Public Domain

Flamenco por [Liziart](#) bajo licencia CC0 Public Domain

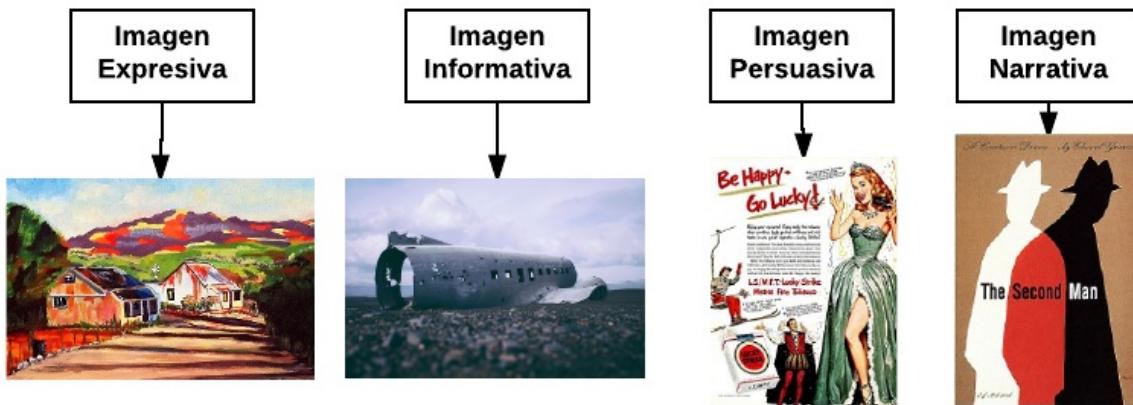
Flamenco por [Kaz](#) bajo licencia CC0 Public Domain

“Tatoo 14 Liberate” por [Andres Oliva](#) bajo licencia CC0 Public Domain

En el lenguaje visual las imágenes pueden tener dos planos de significado: el plano de significado denotativo, y el plano de significado connotativo.

En las imágenes denotativas predominan los aspectos descriptivos, objetivos, e informativos. Mientras que en las imágenes connotativas, prevalecen los rasgos subjetivos, y expresivos.

Teniendo en cuenta el objetivo que persigue el uso de las imágenes, se pueden encontrar cuatro tipos de imágenes: 1. Imagen expresiva, 2. Imagen informativa, 3. Imagen persuasiva, 4. Imagen narrativa.



Avión por [Unsplash](#) bajo licencia [CC0 Public Domain](#)

“Anuncio cigarros 207” por [Luis Fernando Reis](#) bajo licencia [CC BY 2.0](#)

“De caratulas, portadas y cubiertas” por [Cristian Eslava](#) bajo licencia [CC BY 2.0](#)

En las imágenes expresivas existe una intencionalidad de comunicación de los sentimientos del autor, son imágenes en las que el creador ofrece una visión subjetiva del tema tratado.

Las imágenes informativas tienen como objetivo reflejar circunstancias reales. En este caso, el creador de la imagen no aporta ningún rasgo personal al significado de la imagen.

Las imágenes persuasivas tienen la intención de influir en la forma de actuar del público objetivo con intenciones comerciales, ideológicas, o de otro tipo.

Y, las imágenes narrativas tienen el objetivo de ilustrar, y transmitir historias.

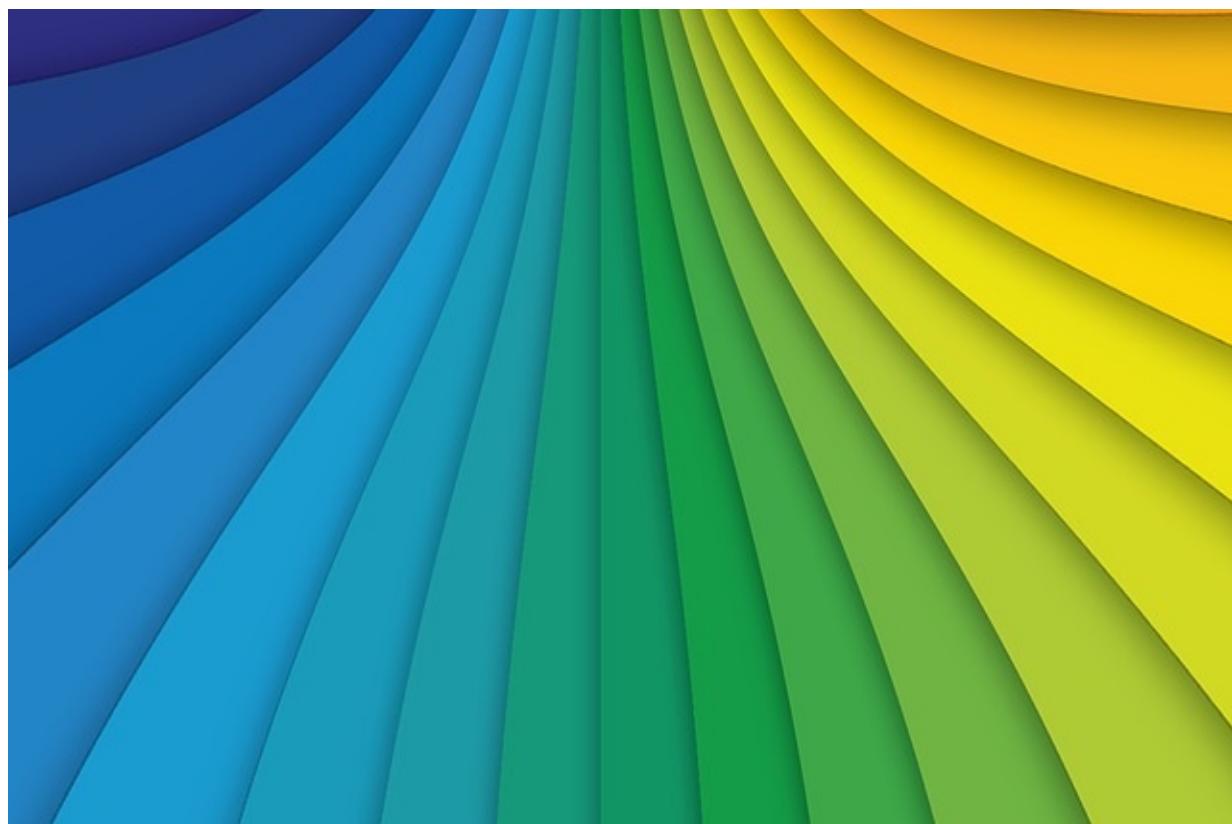
## La sintaxis del lenguaje visual

En la síntesis de la imagen, se diferencian varios elementos del ALFABETO VISUAL que influyen en la percepción. Villafaña (2006) clasifica los elementos morfológicos de la representación, en tres categorías:

1. Los elementos morfológicos de la imagen: punto, línea, plano, textura, color, y forma.
2. Los elementos escalares de la imagen: dimensión, formato, proporción, y escala.
3. Los elementos dinámicos de la imagen: dirección visual, peso visual (equilibrio y tensión), ritmo visual, y movimiento visual.

El PUNTO es la unidad mínima de representación, con propiedades de dimensión, forma y color. En maquetación, el uso del punto puede influir en la percepción, aunque no esté gráficamente representado, si lo usamos para crear un centro de atención. También pueden resultar útiles sus propiedades dinámicas si se quieren generar fuerzas visuales como la dirección visual, el equilibrio, o la tensión.

La LÍNEA en la diagramación tiene propiedades dinámicas, pudiendo condicionar la dirección de lectura de la información. También será útil cuando sea necesario separar planos entre sí.



Líneas por [Geralt](#) bajo licencia CC0 Public Domain

El PLANO es un elemento morfológico bidimensional delimitado por líneas, u otros planos, con propiedades de color y textura. En maquetación, sus aplicaciones más comunes son usarlo para separar información, o para representar la tercera dimensión.

La TEXTURA es un elemento morfológico superficial con propiedades de color, y plano. Aplicada a la maquetación aporta cualidades táctiles, u ópticas, y permite describir el aspecto superficial de los objetos representados.

Percibimos el COLOR a través de las células fotorreceptoras, bastones y conos, sensibles a las longitudes de onda de la luz visible. Los modelos de color usados actualmente se basan en los parámetros, tono, saturación y luminosidad. El TONO, o matiz, es la diferencia existente entre un color u otro. La SATURACIÓN, es el grado de pureza de un color. Y, la LUMINOSIDAD, es la cantidad de luz de un color. Existen tres tipos principales de mezcla de color. La MEZCLA ADITIVA, o suma de luces con diferentes longitudes de onda, es la que se utiliza en los monitores de ordenador, o televisión. La MEZCLA SUSTRACTIVA o sustracción de longitudes de onda a través de la combinación de pigmentos, es la que se emplea en las pinturas artísticas, o en las tintas de las impresoras. Y, la MEZCLA PARTITIVA producida al visualizar de forma simultánea zonas de diversos colores, utilizada en la impresión en cuatricromía en las artes gráficas.



Círculo cromático por [Geralt](#) bajo licencia [CC0 Public Domain](#)

La combinación de colores puede generar armonías, o contrastes cromáticos. Los colores son armónicos, cuando en su composición cromática participa algún tono en común, son armónicos los colores que tienen posiciones contiguas en el círculo cromático. Por contra, se genera un contraste de color si no se cumple con esta norma de armonía cromática, resultan contrastados los colores con posiciones enfrentadas en el círculo cromático. En maquetación, el uso de color aporta la máxima utilidad al establecer la jerarquía de los elementos gráficos, aportando diferenciación, y agrupamiento.



Contrastes de color por [Geralt](#) bajo licencia [CC0 Public Domain](#)

En cuanto a la FORMA, se pueden distinguir dos conceptos. Por un lado, la forma material de un objeto, y por otro lado, la forma percibida del objeto mediante los sentidos. Gracias a la ley de la pregnancia de la Gestalt conocemos que el ser humano tiende a percibir mejor las formas cuanto más simples son. Este es un principio muy útil en maquetación.

La DIMENSIÓN, o tamaño de los objetos, en maquetación puede aplicarse para trasmitir profundidad. También resulta útil en el establecimiento de la jerarquización de la información, y comparte, junto con la estructura y el color, la influencia sobre el peso visual.

Al maquetar, al definir el FORMATO, se define la PROPORCIÓN que existe entre los lados del soporte gráfico. Algunas de las proporciones más utilizadas son el formato áureo (1:1,6), o el formato DIN (1:1,4).

Por último, la ESCALA usada en maquetación permite relacionar los objetos de la realidad, o referentes con los objetos representados, a través de los signos o imágenes.

---

Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide



# Percepción y composición

Nuestro sistema perceptivo percibe las FUERZAS PERCEPTUALES existentes en las composiciones visuales. Estas fuerzas, por ejemplo, provocan que determinados elementos visuales se atraigan, o repelen entre si.

En la definición de la DIRECCIÓN VISUAL compositiva, hay fuerzas visuales que actúan en favor de los ejes vertical y horizontal, debido a diversas influencias cognitivas, como el orden de lectura en el sentido de izquierda a derecha, en la cultura occidental. En maquetación, el establecimiento de direcciones visuales, a través del uso de los recursos gráficos, facilita la lectura de forma fluida, y entretenida.

El PESO VISUAL depende del tamaño, color, textura y posición, en el espacio, de los elementos visuales. A continuación, se resumen algunas de las causas del peso visual que pueden utilizarse en maquetación.

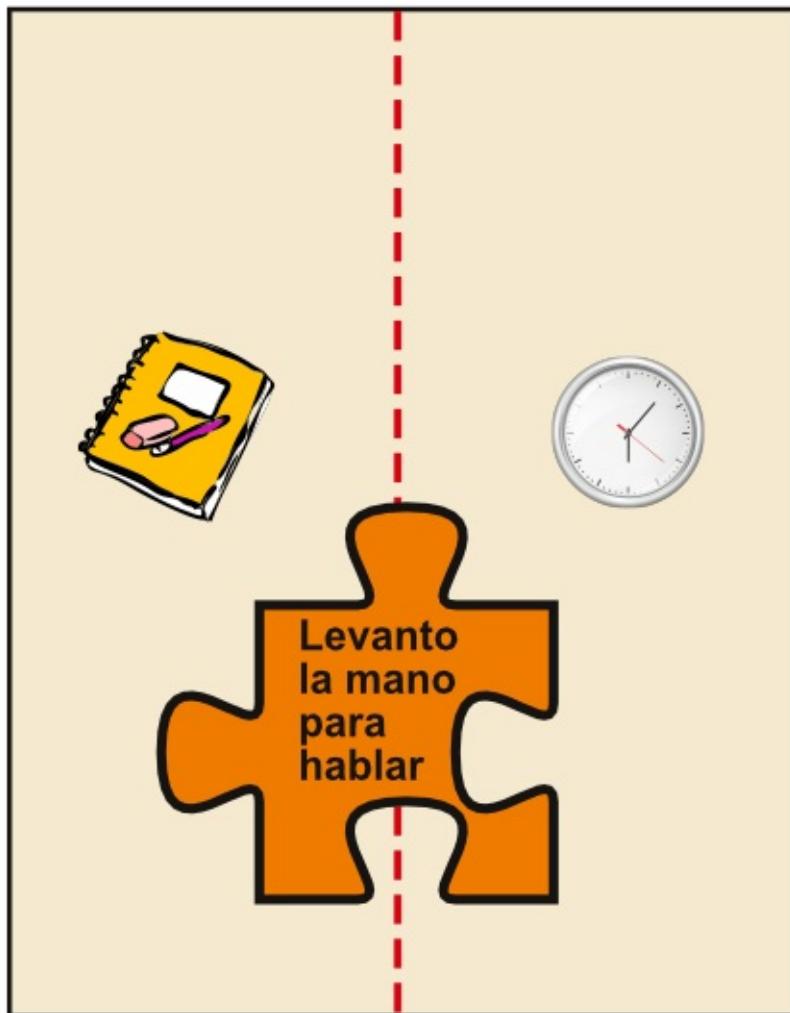
## FACTORES QUE OTORGAN UN MAYOR PESO VISUAL

- La orientación vertical, frente a la oblicua, u horizontal.
- Una mayor proximidad a los ejes horizontal-vertical, o a las diagonales.
- La posición en el lado derecho.
- La situación en el lado superior.
- Un mayor tamaño.
- Los colores cálidos.
- Una mayor luminosidad de color.
- Más contraste de color.

Al maquetar, el uso de la alternancia al situar los elementos gráficos pueden generar estructuras de RITMO de tipo alterno, creciente o decreciente, radial, o concéntrico. El RITMO Y MOVIMIENTO VISUAL ayudan en maquetación, a mantener la atención sobre la composición visual.

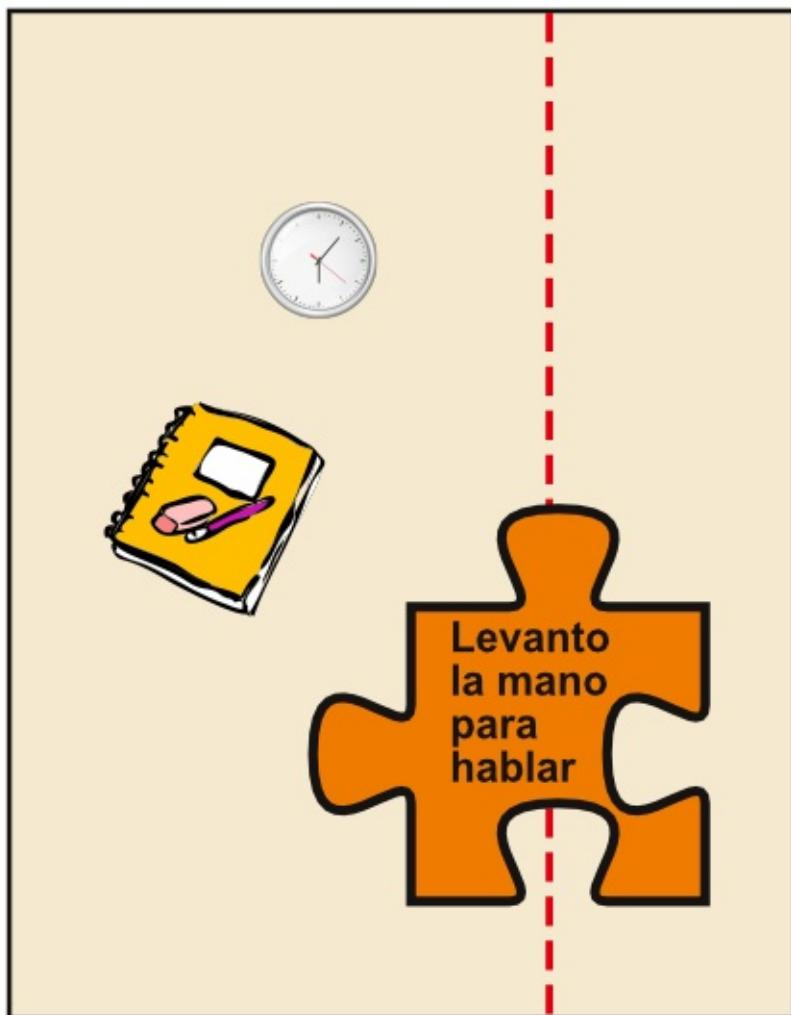
Existen diversas reglas compositivas que pueden servir como retícula de apoyo al maquetar, y que facilitan el trabajo de componer visualmente textos, e imágenes.

La LEY DE LA BALANZA, consiste en situar en el eje de simetría el objeto que se quiere destacar. El resto de objetos se sitúan próximos a una distancia semejante. El resultado es un conjunto compositivo equilibrado.



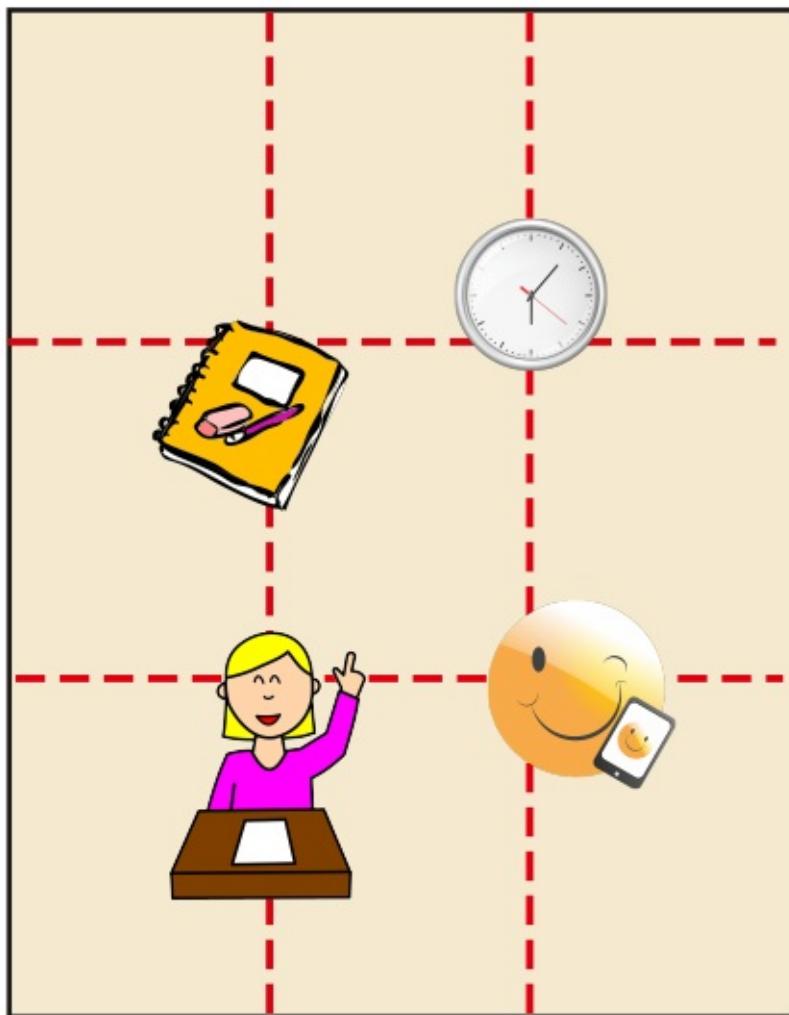
Ejemplo de composición basada en la Ley de la Balanza.

En la LEY DE COMPOSICIÓN DE MASAS el objeto destacado se desplaza del eje de simetría, y el resto de objetos se sitúan a diferentes distancias del centro con un mayor o menor tamaño. El resultado de la composición resulta desequilibrado.



Muestra de composición con la Ley de Composición de Masas.

La REGLA DE LOS TERCIOS, divide el espacio compositivo en tercios, tanto verticalmente como horizontalmente. Da como resultado, una cuadrícula de nueve espacios con cuatro intersecciones, tal y como se muestra en la imagen. El resultado de la composición es asimétrico.



Ejemplo de composición según la Regla de los Tercios.

## **E-actividad 1**

### **Análisis de recursos visuales y comunicativos.**

Observa diferentes soportes visuales, y de comunicación (carteles, anuncios, portadas de libros,...). Y localiza tres ejemplos, en los que su composición visual esté basada en la Regla de los Tercios.

Identifica qué elementos morfológicos, escalares y dinámicos, de la sintaxis visual, aparecen en los soportes escogidos. Y piensa y reflexiona, sobre qué puntos fuertes y débiles aportan el uso de estos recursos visuales, y cómo han influido en la eficacia, o ineficacia comunicativa.

## Módulo 2: Uso básico de Scribus

Scribus, es un software libre de autoedición que sirve para maquetar páginas con textos, e imágenes. Al igual que otros programas comerciales de autoedición como QuarkXPress y Adobe InDesign, Scribus permite crear libros, revistas, carteles, o trípticos con un diseño gráfico personalizado.

Para empezar a trabajar con Scribus, hay que familiarizarse con el entorno de trabajo. En este módulo, se presentan las herramientas, y opciones básicas, que nos permitirán empezar a editar y componer textos, e imágenes, con Scribus.



## Descarga e instalación de Scribus

Scribus, puede descargarse desde el sitio web oficial y utilizarse de forma libre. Es recomendable instalar la última versión, Scribus 1.4.6. En el siguiente enlace se pueden encontrar las diferentes versiones para Windows, Mac OS X, y el resto de sistemas operativos.

[www.scribus.net/downloads/stable-branch](http://www.scribus.net/downloads/stable-branch)

Pincha y descarga la versión que más se adecue a tu sistema operativo. Una vez completada la descarga del programa, abre el archivo que has descargado para que comience a funcionar el asistente de instalación, y se inicie la instalación de Scribus en tu ordenador.

Para trabajar de forma más cómoda, puedes crear un acceso directo a Scribus en el escritorio de tu ordenador.



## **E-actividad 2**

### **Diseño de un cartel con contenidos educativos para el aula**

Para experimentar con el uso de Scribus, se propone maquetar un cartel para su producción y exposición en el aula, de temática libre.

A lo largo del curso, se presenta de forma detallada el proceso de elaboración de un cartel de muestra, cuyo objetivo es difundir las normas de obligado cumplimiento en clase. Se pretende que este cartel se realice paso a paso, de forma paralela al desarrollo y lectura de los contenidos de los módulos 2 y 3. A continuación se facilitan los textos e imágenes de muestra necesarios para la realización del cartel.

Si lo deseas, puedes realizar un cartel de otra temática diferente, de forma que por ejemplo sea un cartel que se aadecue a las necesidades del nivel educativo o a una materia concreta. La cantidad de los elementos incluidos en el cartel así como su estructura deberán ser semejantes al cartel propuesto, o incluso más completo o complejo.

### **Textos e imágenes de muestra para maquetar el cartel**

Normas de obligado cumplimiento en clase.

- Soy puntual, y traigo justificante cuando faltó a clase.
- Levanto la mano para hablar.
- Traigo el material a clase.
- Utilizo el móvil, sólo donde está permitido.





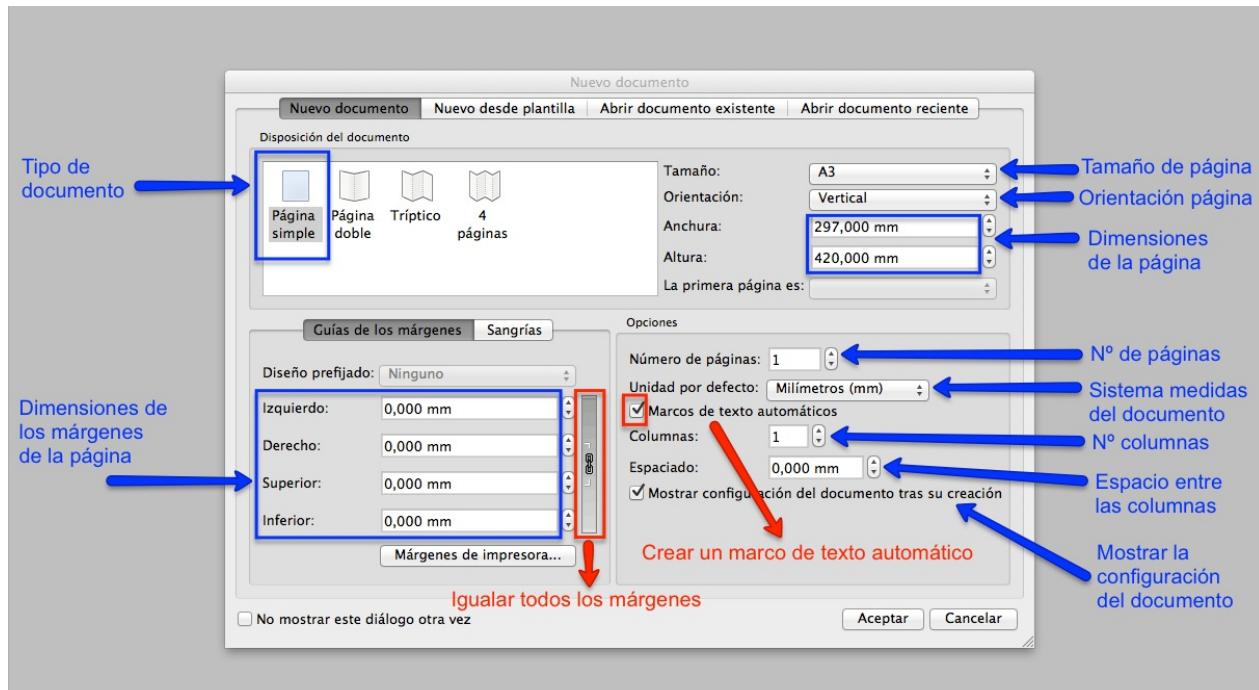




# Crear y configurar un documento

El primer paso para crear el cartel, es definir el formato del documento donde se maquetarán los textos e imágenes.

Al abrir Scribus, en la primera ventana, aparecen las opciones de CONFIGURACIÓN DEL DOCUMENTO. En esta ventana, se pueden definir las propiedades del documento.



Las opciones de configuración del documento están accesibles desde el menú principal Archivo / Configuración del documento.

A continuación, se configurará el documento, con las propiedades concretas, para hacer la práctica de crear un cartel con Scribus.

En primer lugar, se seleccionará en las opciones de disposición del documento la categoría de página simple.

Después, se elegirá en el apartado de opciones, en la unidad por defecto, la alternativa de milímetros. Con esta elección, los milímetros serán el sistema de medida utilizado durante el trabajo con este documento.

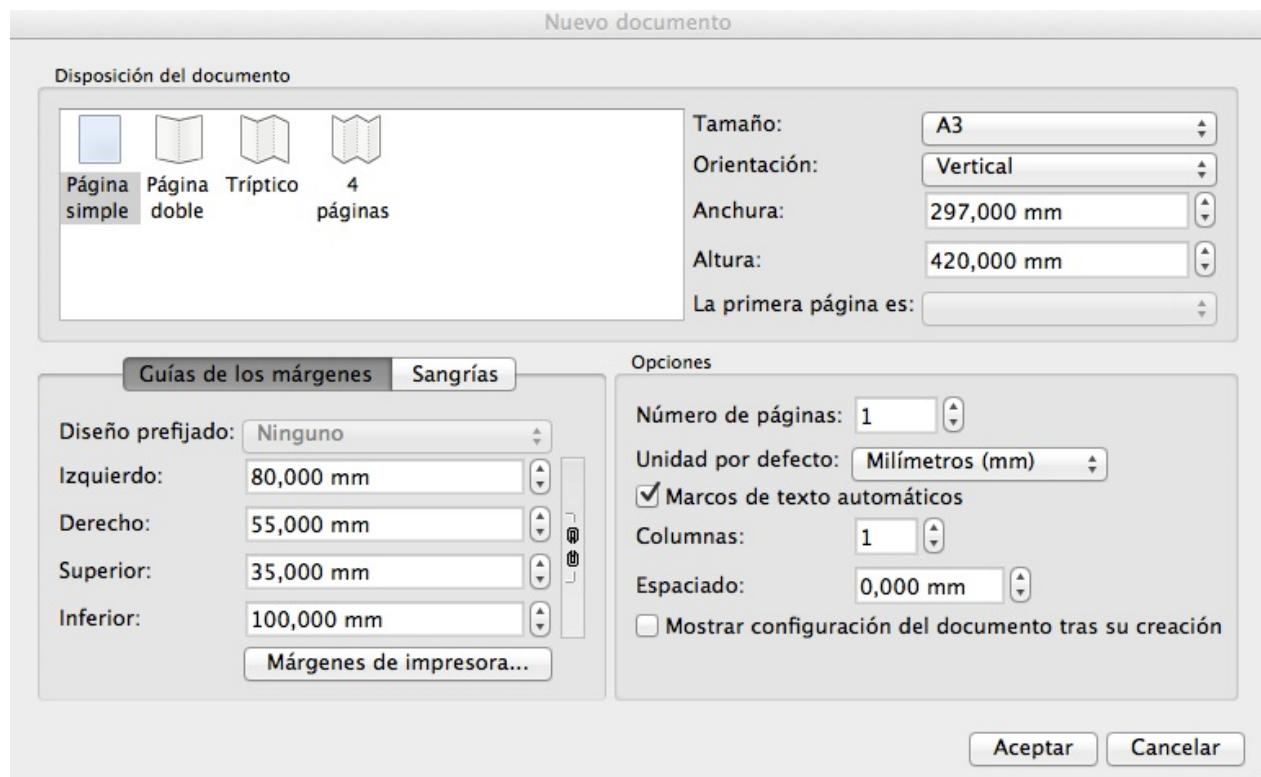
Por último, para acabar de definir las características del documento dónde se maquetará el cartel, se introducirán las siguientes elecciones:

- Tamaño de la página: A3 (Anchura 297 mm. y altura 420 mm.)
- Orientación de la página: Vertical
- Guías de los márgenes:

Izquierdo: 80 mm., Derecho: 55 mm., Superior: 35 mm., Inferior: 100 mm.

Si se desea que todos los márgenes del cartel sean iguales, se deberá activar la opción de "encadenar los márgenes".

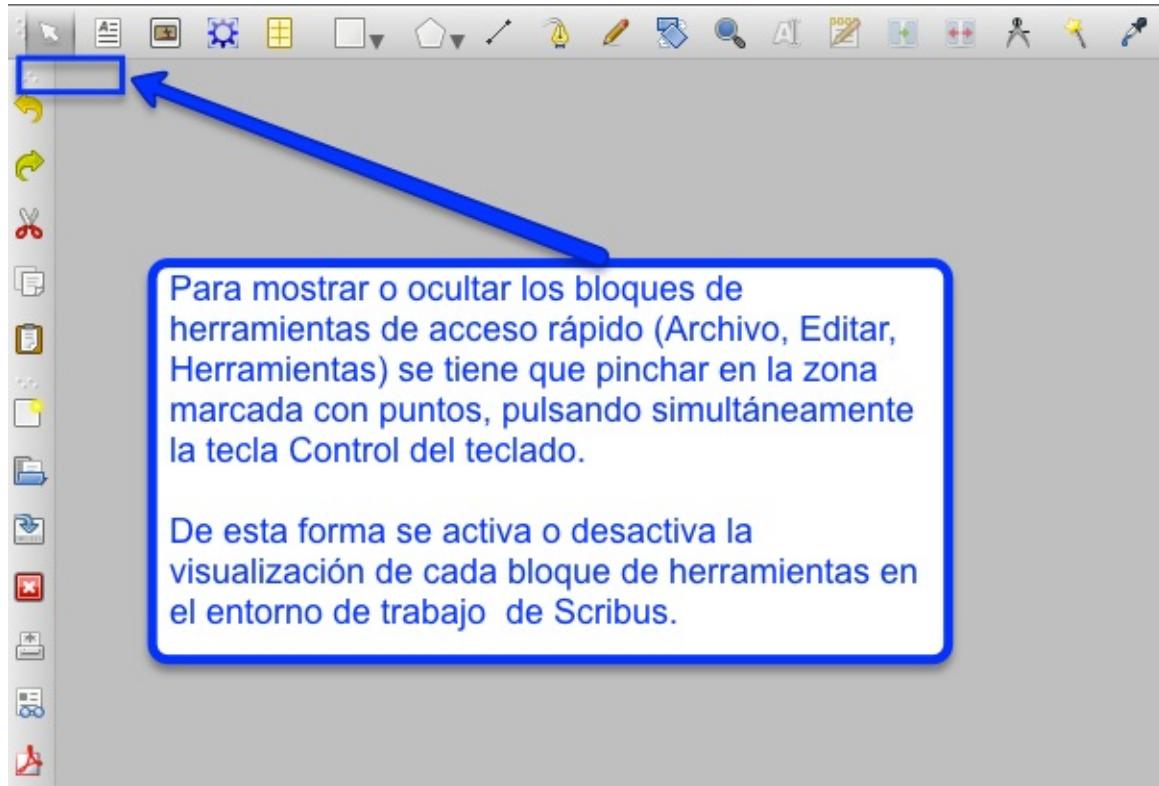
Una vez que ya se han concretado todas las características del documento, se visualizará la siguiente ventana en Scribus.



Muestra de la configuración de un documento en Scribus.

## El entorno de trabajo

Al trabajar con un documento en Scribus se muestran un conjunto de HERRAMIENTAS, con iconos de acceso directo. Estos bloques de herramientas (Archivo, Editar, Herramientas) pueden mostrarse, u ocultarse, en el entorno de trabajo de Scribus, tal y como se muestra en la siguiente imagen. También se puede cambiar su posición en la pantalla, pinchando y arrastrando sobre la zona marcada con puntos, hasta que aparezca un ícono en forma de cruz, para desplazarlas a la zona de la pantalla donde al usuario le resulte más cómoda su visualización, durante la sesión de trabajo con Scribus.



En Scribus los bloques de herramientas pueden mostrarse u ocultarse según la necesidad de su uso.

Las herramientas más útiles que se sitúan en la zona superior de la ventana de trabajo, son las herramientas de Archivo, las herramientas de Editar, y los iconos de Herramientas. Estas herramientas de acceso rápido facilitan crear nuevos documentos, abrir documentos ya archivados, guardar los documentos, cerrar los documentos, e imprimir los documentos en Scribus. También permiten guardar un documento en formato de Scribus, como un documento de tipo ".PDF".



Bloque de herramientas de Archivo en Scribus.

Los siguientes iconos sirven para deshacer o rehacer alguna de las acciones hechas con Scribus. Y para cortar, copiar o pegar objetos en Scribus.



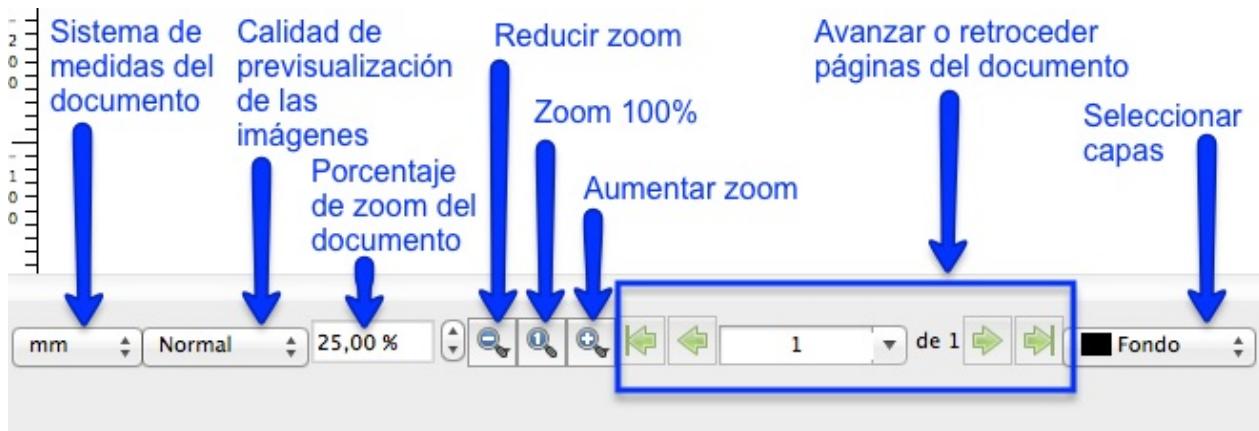
Bloque de herramientas de Editar en Scribus.

A continuación, se presenta uno de los conjuntos de herramientas más importantes en Scribus. Reúne los iconos que permiten la edición y organización de textos, imágenes, fórmulas, tablas, y objetos de dibujo en Scribus.



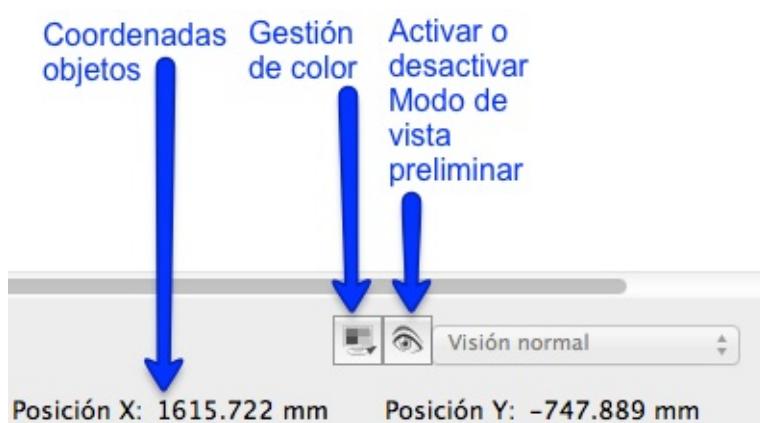
Esta es una de las paletas de Herramientas más útiles en Scribus.

En la siguiente imagen se muestran las herramientas situadas en la zona inferior izquierda de la pantalla. Algunos de estos iconos son de uso frecuente en Scribus porque ayudan a controlar el porcentaje de zoom de visualización de los documentos, acercando o alejando la zona de trabajo del documento que se quiere visualizar, con más o menos detalle. Además, también permiten el desplazamiento a través de las diferentes páginas creadas en los documentos.



Opciones de visualización del zoom en el documento en Scribus.

Por último de las herramientas situadas en la zona inferior derecha de la pantalla la más utilizada será el icono de activar o desactivar el modo de vista preliminar. Se usará cuando se quiera visualizar el documento con el aspecto final, tal y como se visualizará en caso de realizarse su producción impresa, sin que se visualicen los márgenes, marcos, cuadrícula o guías del documento.



Icono de activación o desactivación del modo de vista preliminar en Scribus.

## Editar textos

La EDICIÓN DE TEXTOS y definición de las características de la tipografía, es una de las partes más importantes del trabajo del maquetador. En Scribus, para escribir textos se tienen que crear previamente marcos o cajas de textos con la herramienta, Insertar caja de texto. O desde el menú Insertar, seleccionando la opción “Insertar marco de texto”, o “Insert Text Frame”.



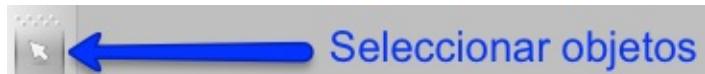
Icono de la Herramienta Insertar Cajas de Texto en Scribus.

Al seleccionar estas herramientas aparece un pequeño ícono en forma de letra A. Despúes, pincharemos y arrastraremos de forma simultánea el cursor sobre la zona de trabajo del documento, y nos permitirá crear una caja de texto con forma libre, que acabará de formarse una vez que soltemos el cursor. La caja de texto tendrá el aspecto de la siguiente imagen.



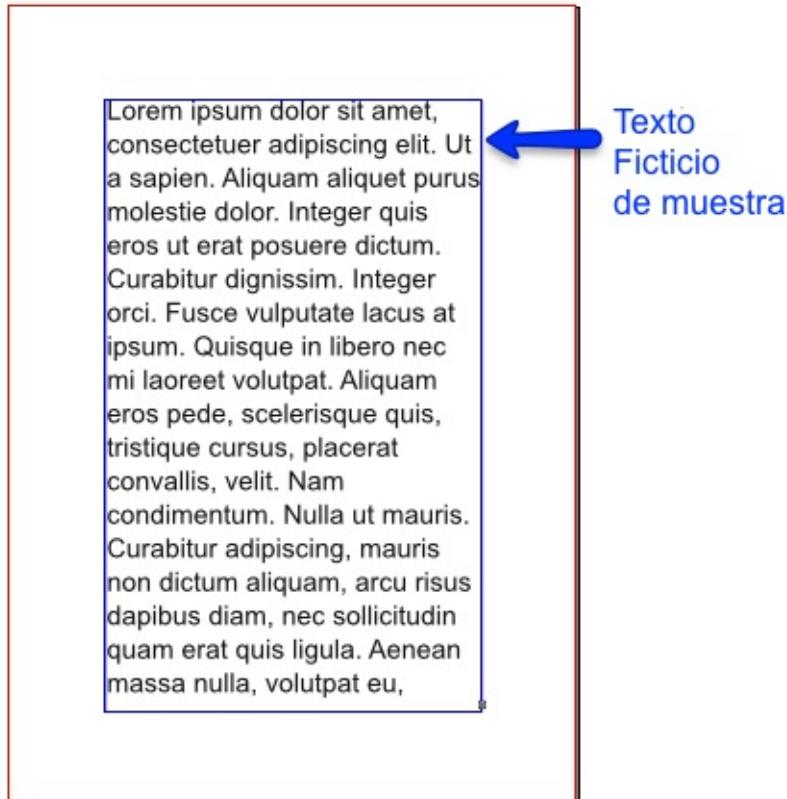
En estas cajas de texto ya podemos empezar a escribir directamente, sólo tendremos que hacer doble click dentro de la caja de texto, y aparecerá el cursor parpadeando, indicándonos desde donde vamos a comenzar a escribir.

Para seleccionar y mover las cajas de textos, se usará la herramienta de seleccionar objetos.

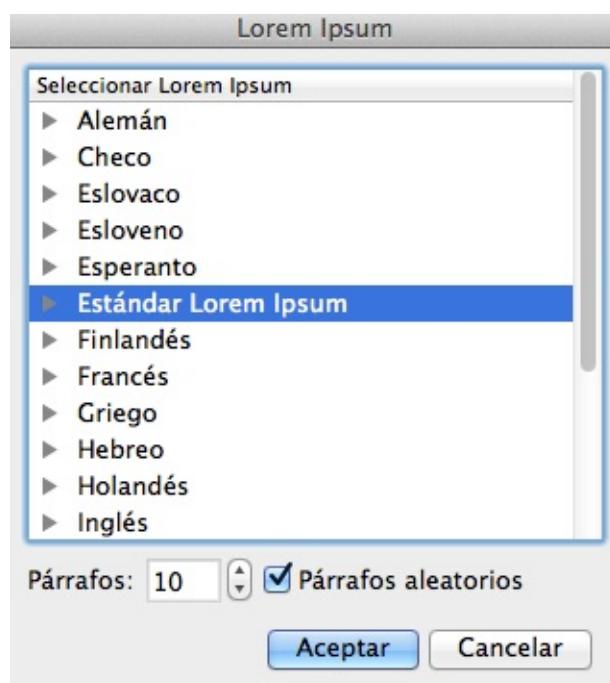


Icono de la Herramienta de Selección de Objetos en Scribus.

En Scribus, las cajas de textos se pueden llenar con texto ficticio, desde el menú Insertar. De esta forma se pueden visualizar con más rapidez muestras de variantes tipográficas, o de maquetación.



Para agregar texto ficticio, se tiene que seleccionar la caja de texto que se quiera rellenar con el texto ficticio, Y pulsar de forma simultánea la opción “Texto de muestra”, disponible en el menú Insertar. Y seleccionar la opción “Estándar Lorem Ipsum”, tal y como se visualiza en la siguiente imagen.



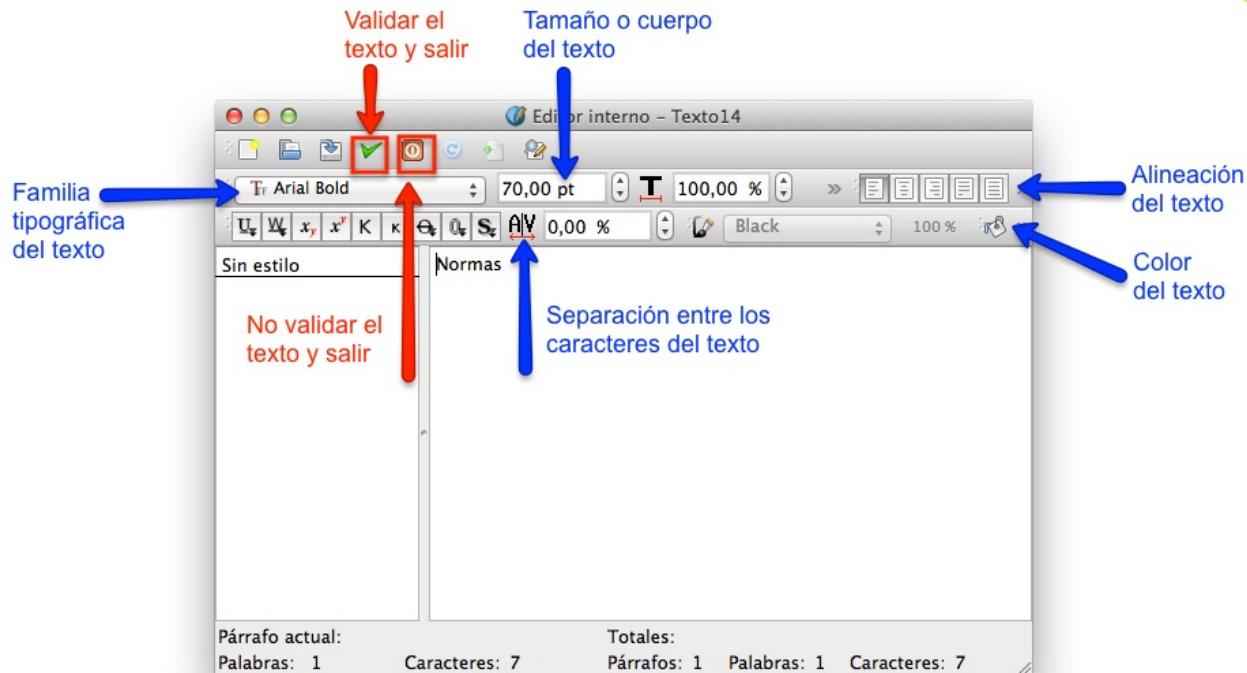
Ventana de las opciones de Texto Ficticio en Scribus.

Otra forma de editar texto con Scribus es usando el icono "Editar texto".



Icono de la Herramienta Editar Texto en Scribus.

Al abrir este editor de texto nos aparecen un conjunto de opciones. Para continuar con el diseño del cartel, vamos a introducir los textos que incorporaremos al diseño. Comenzaremos escribiendo la palabra “Normas”. Y elegiremos la familia tipográfica que queramos utilizar. En el diseño de muestra se ha usado la familia Arial Bold. Después, introduciremos un valor para su tamaño de 70 puntos (pt.), y una alineación del texto, a la izquierda. Para finalizar, pulsaremos la opción para validar el texto y salir, tal y como se muestra en la imagen.

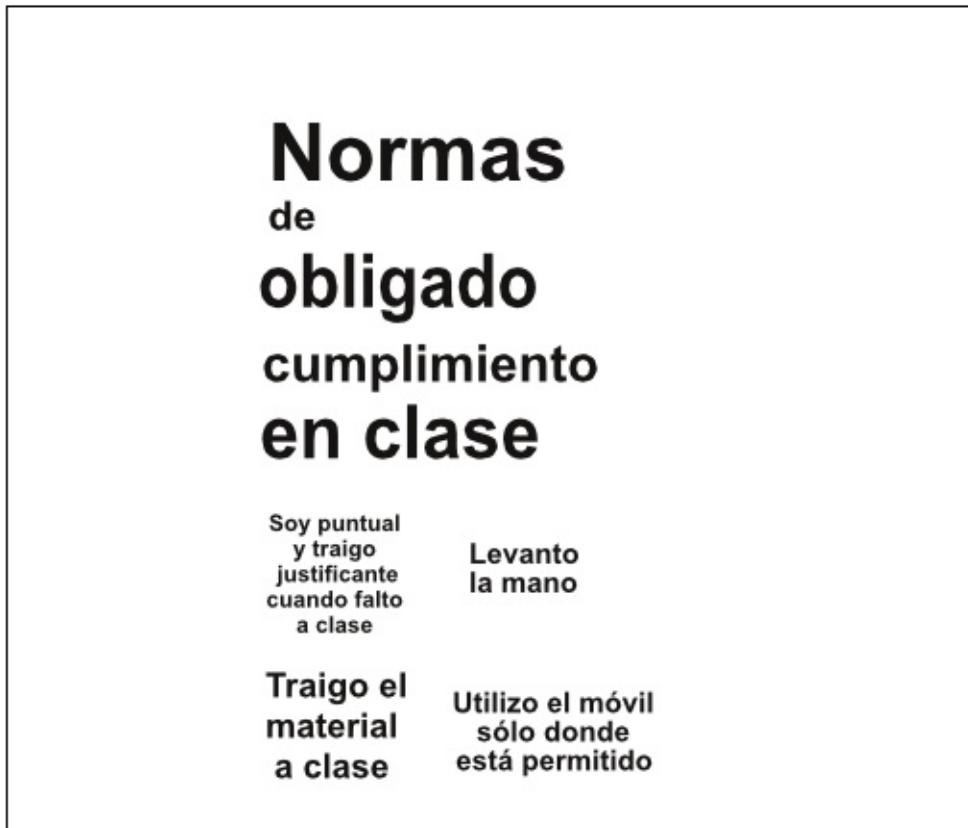


Ventana con las opciones del editor de textos en Scribus.

Para seguir practicando con las herramientas de edición de textos, acabaremos de introducir todos los textos que formarán parte del diseño del cartel. Lo haremos creando ocho nuevas cajas de texto. Y las editaremos introduciendo los siguientes textos entrecomillados, e introduciremos los siguientes valores para sus tamaños:

- Caja de texto “de”, con tamaño de 35 pt., y alineación izquierda.
- Caja de texto “obligado”, con tamaño de 60 pt., y alineación izquierda.
- Caja de texto “cumplimiento”, con tamaño de 45 pt., y alineación izquierda.
- Caja de texto “en clase”, con tamaño de 65 pt., y alineación izquierda.
- Caja de “Soy puntual y traigo justificante cuando faltó a clase”, con tamaño de 20 pt., y alineación centrada.
- Caja de “Levanto la mano para hablar”, con tamaño de 25 pt., y alineación izquierda.
- Caja de “Traigo el material a clase”, con tamaño de 30 pt., y alineación centrada.
- Caja de “Utilizo el móvil sólo donde está permitido”, con tamaño de 25 pt., y alineación centrada.

Al terminar en nuestro documento de maquetación del cartel visualizaremos una información similar a la siguiente imagen.



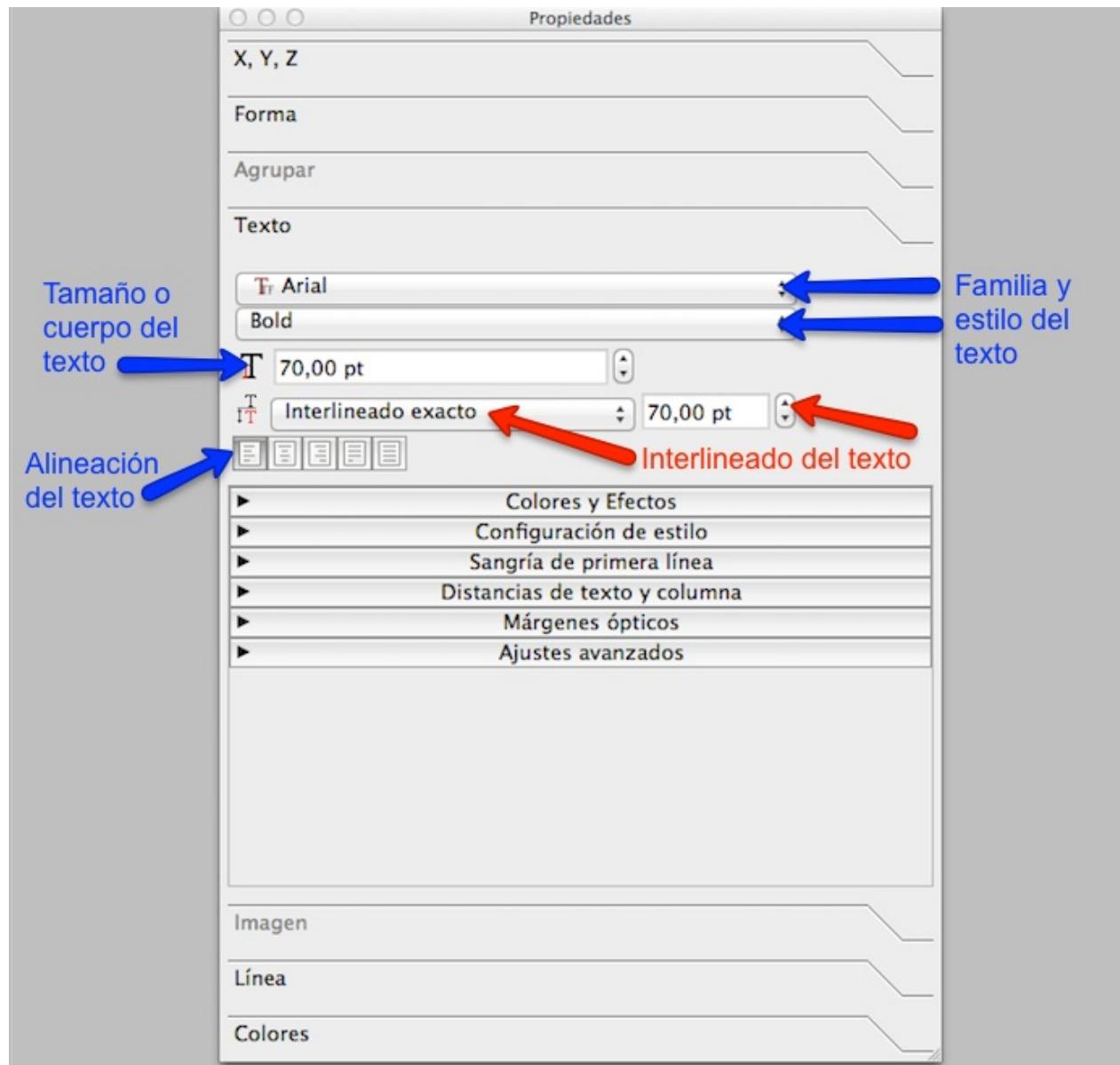
Textos de muestra que configurarán el diseño del cartel.

Si en alguno de los textos quieras saltar alguna palabra de línea, selecciona el icono de la herramienta “Editar contenidos del marco” y coloca el cursor delante de la palabra que quieras saltar de línea. Después, pulsa de forma simultánea la tecla “mayúsculas” y la tecla “enter” del teclado. Con esta acción se puede saltar de línea palabras del texto, con el objetivo de componer los textos para que queden visualmente más estéticos y equilibrados.



Icono de la Herramienta Editar Contenidos del Marco en Scribus.

Scribus, nos ofrece una herramienta más para la edición de los textos. Se trata de las opciones “Propiedades”, accesible desde el menú principal Ventana, en la zona superior del entorno de trabajo. En ella, podemos encontrar las siguientes utilidades para editar los textos.



Opciones de configurar texto de la ventana Propiedades en Scribus.

## Editar imágenes y objetos

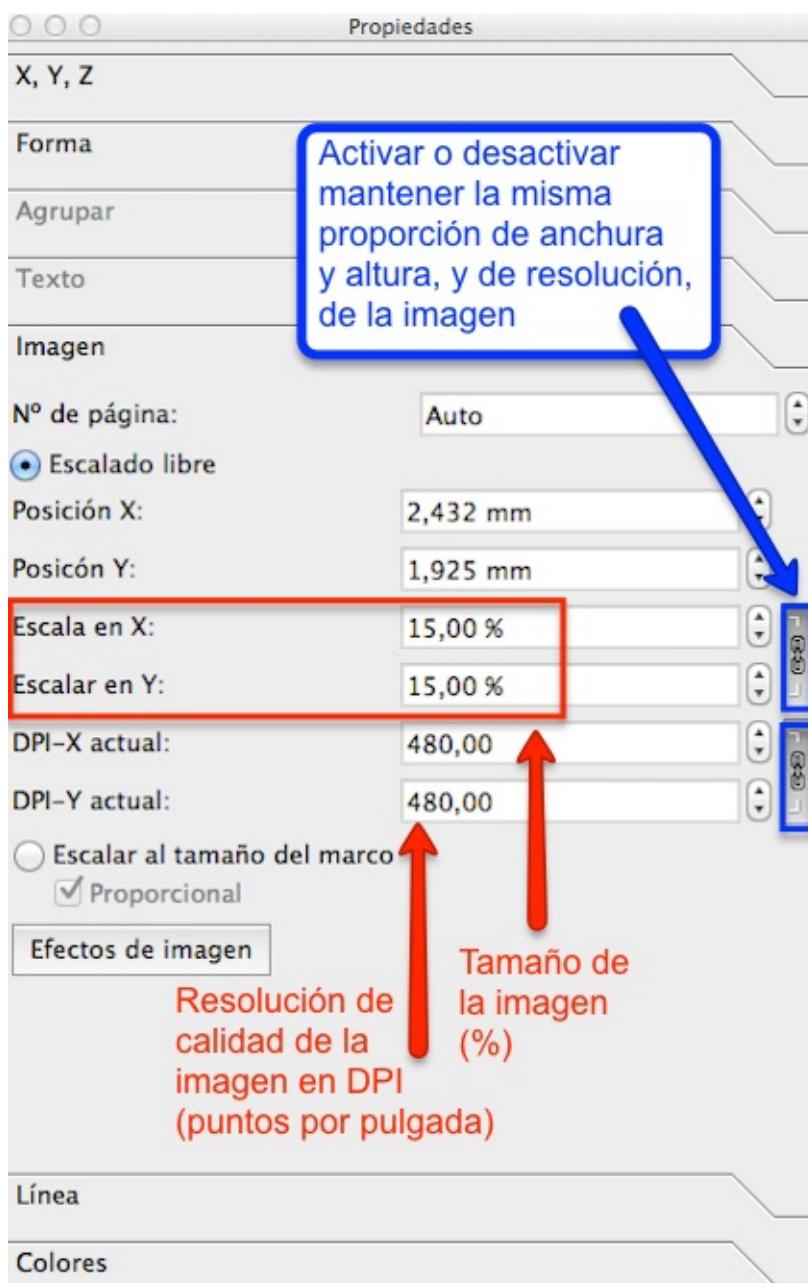
En Scribus, para maquetar necesitaremos incorporar, además de TEXTOS, IMÁGENES, Y OTROS OBJETOS DE DIBUJO. Una forma rápida de incluir imágenes en los documentos, es utilizando el ícono de acceso rápido “Insertar imágenes”.



Icono de la herramienta Insertar Imagen en Scribus.

Con esta herramienta pincharemos y arrastraremos el cursor sobre la zona de trabajo del documento, creando una caja de imagen de tamaño libre. Despúes, para elegir la imagen que queremos colocar en la zona de trabajo, haremos doble click sobre la caja de imagen, hasta que aparezca un icono en forma de mano. Inmediatamente, se abrirá la ventana “Abrir imagen”. Y seleccionaremos la primera imagen para la maquetación del cartel, en este caso el archivo con el nombre “reloj.png”.

Al abrir imágenes, Scribus coloca en el documento las imágenes en su tamaño de archivo original. Para ajustar la imagen al tamaño necesario, usaremos la ventana “Propiedades” que se muestra a continuación.



Opciones de configuración de imágenes en la ventana Propiedades en Scribus.

Con estas utilidades podemos aumentar o disminuir el tamaño de las imágenes a la proporción deseada. La imagen del reloj la usaremos con un valor de tamaño del 15%.

Además, Scribus ofrece otras dos opciones muy útiles para el trabajo rápido con imágenes. Las podemos encontrar en el menú Elemento.

- "Ajustar marco a imagen": Adapta el tamaño del marco al tamaño de la imagen.
- "Ajustar imagen a marco": Unifica el tamaño de la imagen a las dimensiones del marco.



Utilidades para el ajuste de tamaño rápido de las imágenes en Scribus.

Para acabar de incorporar al documento las imágenes que compondrán el diseño del cartel, crearemos tres nuevas cajas de imagen. Y colocaremos en ellas los siguientes archivos, con estos tamaños de escala.

- Caja de la imagen: "cuaderno.png". Tamaño: 20%
- Caja de la imagen: "alumno.png". Tamaño: 30%
- Caja de la imagen: "telefonomovil.png". Tamaño: 20%

Al finalizar en el documento se visualizarán estas cuatro imágenes de muestra con las que se maquetará el cartel.



Apariencia de las

imágenes de muestra usadas en el diseño del cartel.

Reloj por [Stux](#) bajo licencia [CC0 Public Domain](#)

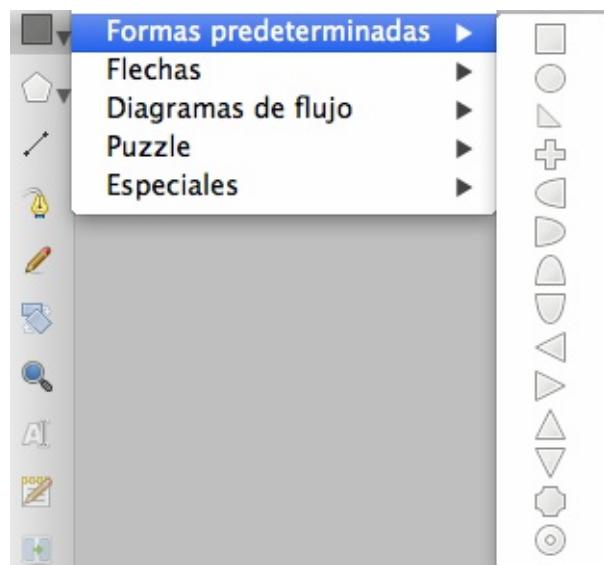
Cuaderno por [FreeCliparts](#) bajo licencia [CC0 Public Domain](#)

Chica en clase por [Clker-Free-Vector-Images](#) bajo licencia [CC0 Public Domain](#)

Teléfono móvil por [Succo](#) bajo licencia [CC0 Public Domain](#)

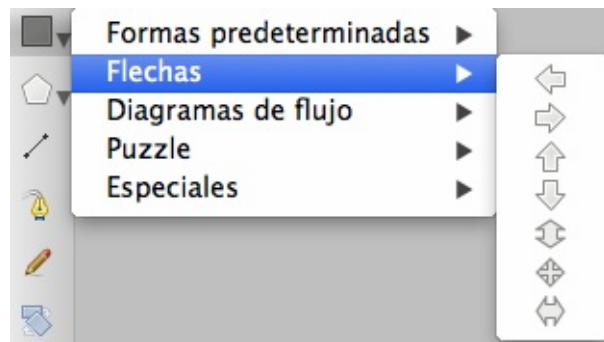
Scribus, también ofrece la posibilidad de crear objetos. En concreto permite la creación de cinco tipos de objetos.

1. Formas Predeterminadas



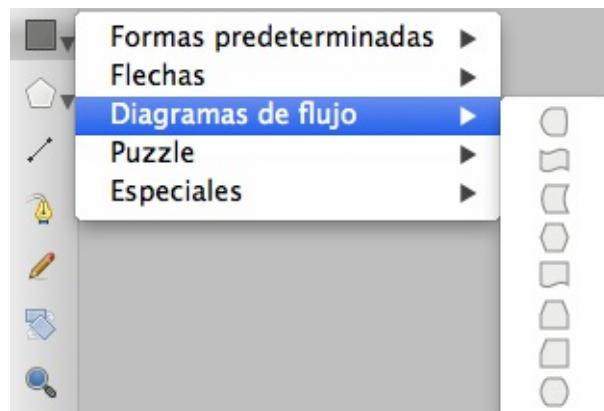
Icono para crear formas predeterminadas en Scribus.

1. Formas Flechas



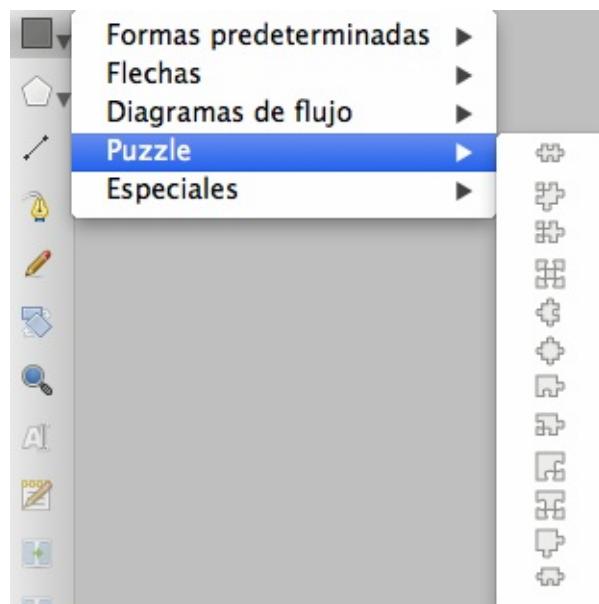
Icono para crear flechas en Scribus.

1. Formas Diagramas de Flujo



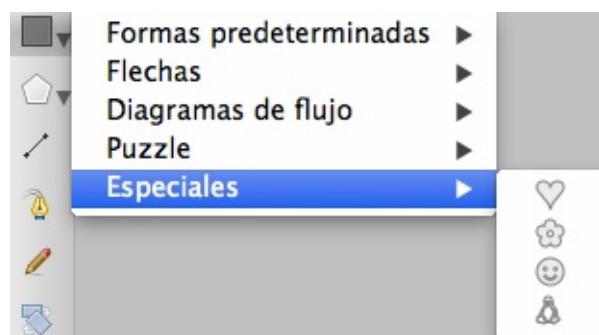
Icono para crear diagramas de flujo en Scribus.

1. Formas Puzzle



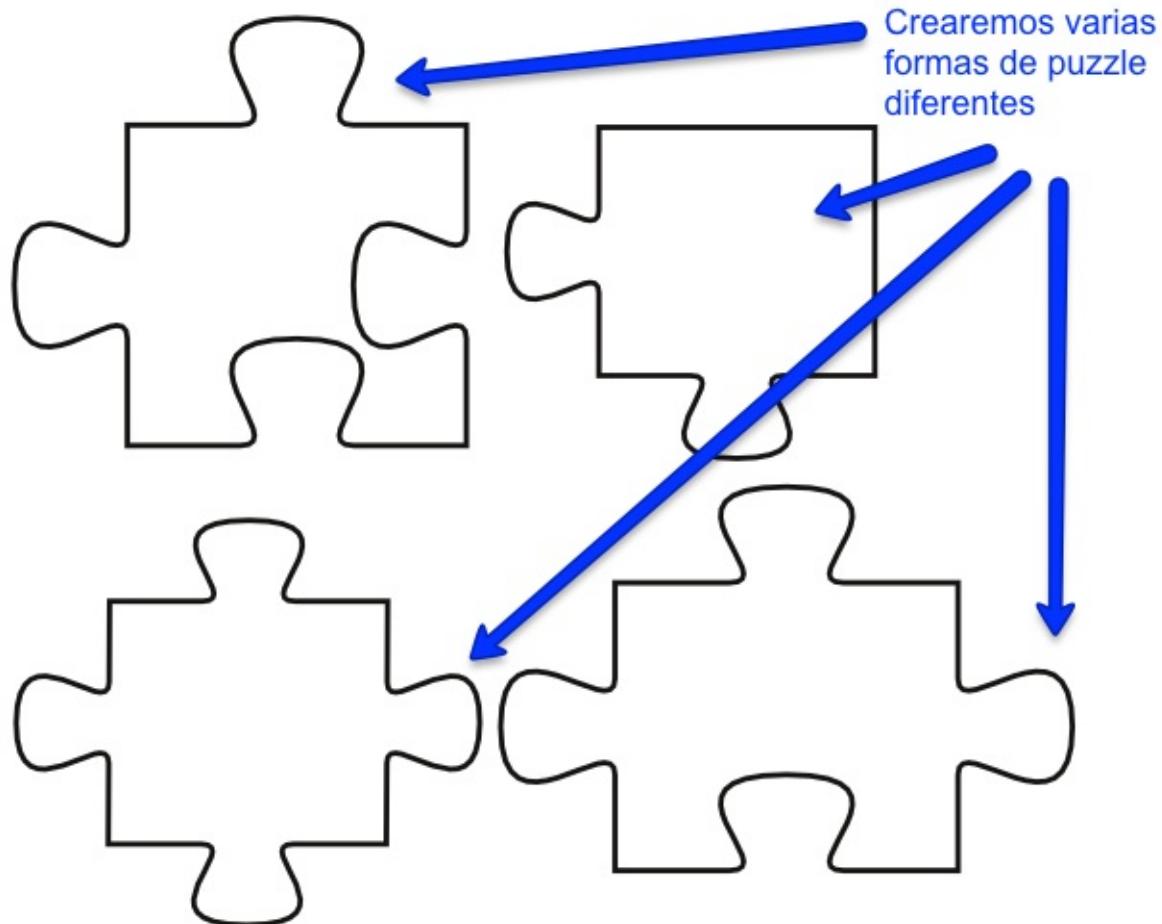
Icono para crear puzzles en Scribus.

1. Formas Especiales



Icono para crear formas especiales en Scribus.

En el diseño del cartel usaremos los objetos de tipo puzzle. Necesitaremos crear varias formas de puzzle diferentes. Las cuatro piezas de puzzle destacadas usadas en el cartel de muestra son las que se muestran en la siguiente imagen.



Muestras de formas puzzle en Scribus.

## Modulo 3: Maquetar con Scribus

La función de la MAQUETACIÓN VISUAL, consiste en crear estructuras gráficas pregnantes, con los textos, e imágenes, de los soportes gráficos. Se ocupa de definir, organizar, y jerarquizar la información visual, con ayuda de una retícula, o estructura compositiva oculta. En función de la jerarquía visual que se establezca se generarán recorridos visuales que guiarán y ayudarán al lector a tener una agradable lectura. Y, en el caso del diseño gráfico de materiales educativos a que se pueda conseguir una rápida y motivadora asimilación de los contenidos educativos.



Retículas por [JuralM in](#) bajo licencia [CC0 Public Domain](#)

## Conceptos básicos de tipografía y maquetación

El diseño de una MAQUETACIÓN VISUAL acertada precisa de un conjunto de decisiones que el maquetador deberá tomar de forma simultánea, e inequívoca. La concreción del formato, los márgenes, el tamaño de las cajas de textos, o el número y dimensiones de las columnas, y la definición de las características tipográficas que resulten legibles y coherentes con el diseño, es muy importante porque condicionarán la correcta jerarquía y legibilidad de la información que se va a trasmitir. Rob Carter (1999) expone algunas normas básicas, para conseguir una legibilidad eficaz de los textos.



Letras por [Maialisa](#) bajo licencia [CC0 Public Domain](#)

1. Usar fuentes renombradas, que tengan una adecuada legibilidad. Una muestra de estas tipografías son: Helvetica (Max Miedinger, 1957), Caslon (William Caslon, 1734), o Gil Sans (Eric Gill, 1928-1930). También es recomendable no combinar demasiadas tipografías, en un mismo texto, porque puede ocasionar desorden.
1. Rehuir del uso excesivo de las mayúsculas. El uso intercalado de mayúsculas, y minúsculas, favorece una lectura satisfactoria. Tampoco se debe abusar del uso de letras, con un diseño muy grueso, fino, ancho o condensado, porque entorpecen la lectura.
1. Para una lectura a una distancia de unos 30 a 35 centímetros, los tamaños de los caracteres es recomendable que sean de entre 8 a 12 puntos. Aunque este tamaño puede oscilar porque depende de las características del diseño de cada familia tipográfica. En cuanto a cómo definir una longitud apropiada de las líneas del texto, es recomendable que cada línea tenga un máximo de 70 caracteres, o que contenga de 10 a 12 palabras.
1. Cuidar los espacios entre las letras, palabras o líneas. Y la proporción del interlineado, o separación entre las líneas, que deberá ser como mínimo de al menos el tamaño definido para las letras. Una proporción de interlinea aconsejable sería la norma del 120%, esto es para un tamaño de letra de 10 puntos se deberá usar una interlinea de 12 puntos.
1. Es útil jerarquizar y destacar partes de los textos. Se puede hacer usando cursivas, negritas, mayúsculas, cambios de color, u otras variantes tipográficas.
1. La alineación izquierda es la más beneficiosa para favorecer una buena lectura. La alineación justificada sólo se usa si el ancho de columna no genera un excesivo espacio entre los caracteres. Y la alineación derecha es conveniente para los titulares.

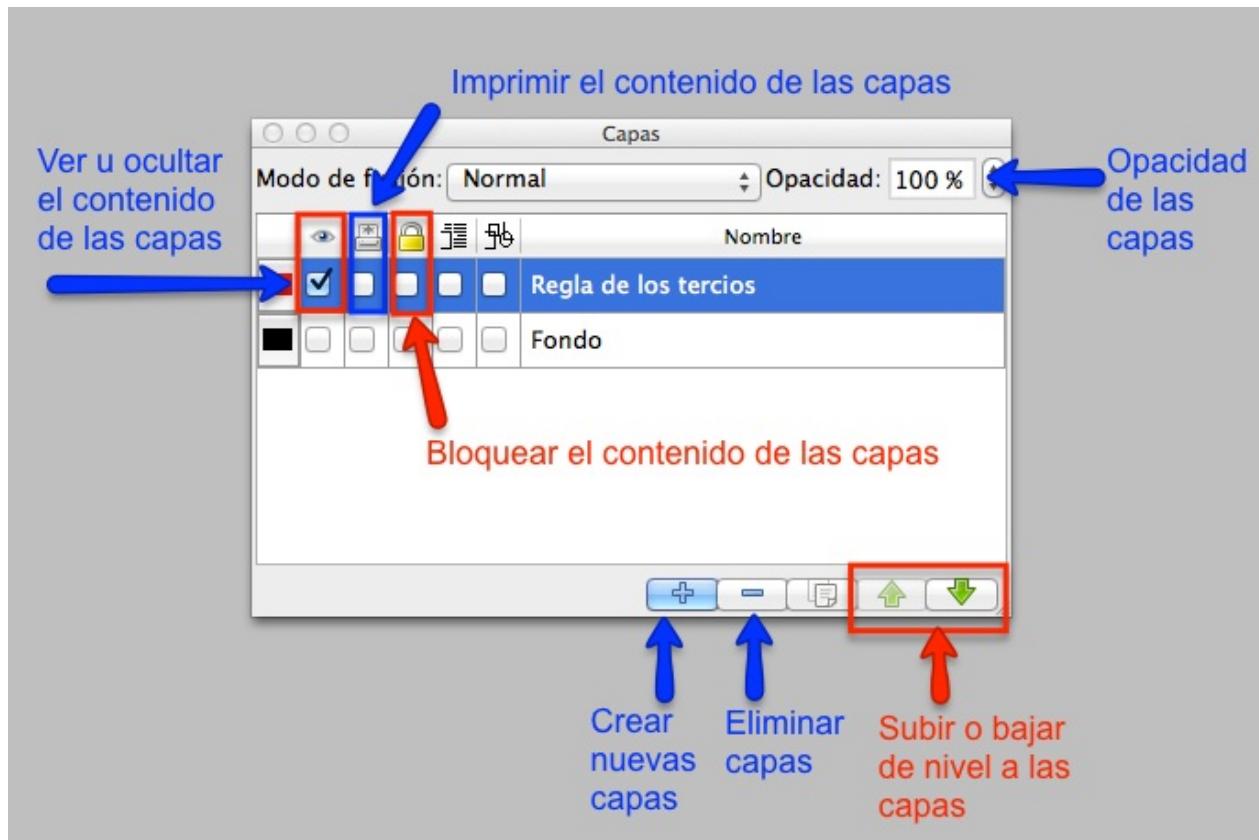
---

Carter, Rob (1999). Diseñando con tipografía IV: tipografía experimental. Buenos Aires: Documenta

## Crear capas, alinear y distribuir

En ocasiones, para maquetar nos ayudará guarnos con alguna ESTRUCTURA COMPOSITIVA efectiva. En este caso práctico, para maquetar el cartel usaremos la regla de los tercios.

Para crear una retícula con la regla de los tercios en el documento de Scribus, que nos sirva de referencia durante la maquetación del cartel, nos ayudaremos de la utilidad de Scribus de “Capas”, localizada en el menú principal Ventanas.



Opciones de las capas en Scribus.

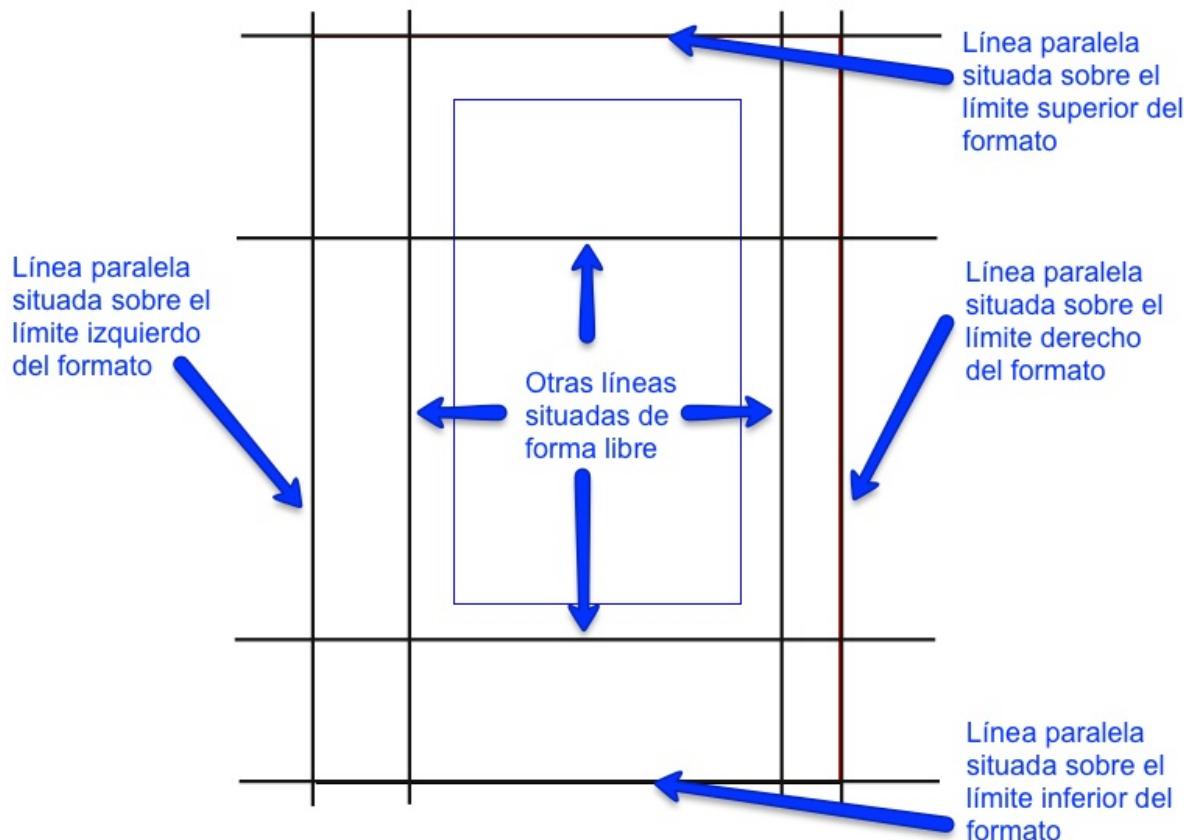
Pulsando en el icono “+” crearemos una nueva capa, llamada “Regla de los tercios”. Esta capa nos servirá para generar en ella la retícula compositiva.

Después, usaremos el icono de acceso rápido “Insertar línea” nos ayudará para crear líneas verticales y horizontales con las que construiremos la retícula. Crearemos cuatro líneas verticales de longitud algo mayor que la altura del formato DIN A3. Y, cuatro líneas horizontales de longitud algo mayor que la anchura del formato DIN A3. Posteriormente, colocaremos dos líneas horizontales superpuestas una paralela sobre el límite superior del formato, y otra paralela sobre el límite inferior del formato.



Icono de la herramienta Insertar línea en Scribus.

Y haremos lo mismo con las líneas verticales, colocando una línea paralela sobre el límite izquierdo del formato, y otra paralela sobre el límite derecho del formato. Al finalizar, obtendremos un resultado similar a la siguiente imagen.



Muestra de las posición de las líneas paralelas horizontales y verticales.

Por último, usaremos la herramienta “Alinear y distribuir”, localizada en el menú “Ventanas”.



Opciones de la herramienta “Alinear y Distribuir” en Scribus.

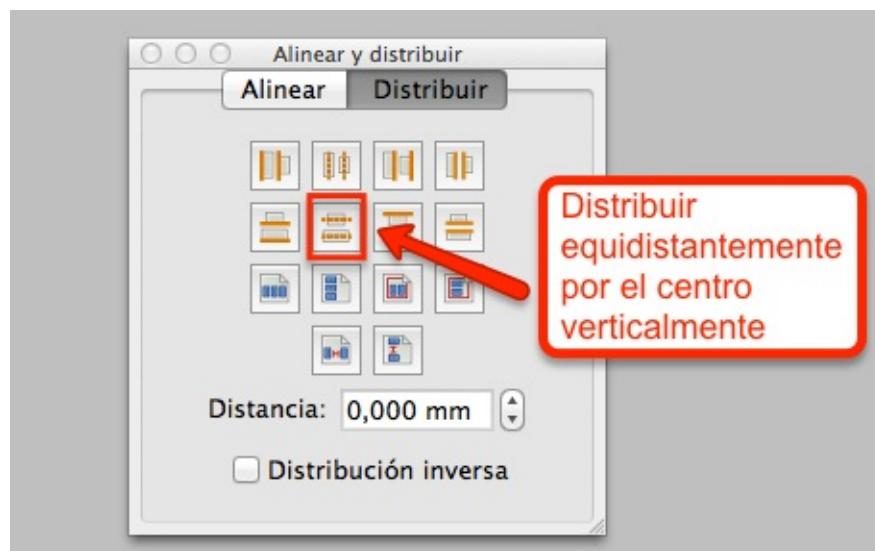
En primer lugar, seleccionaremos todas las líneas verticales y pulsaremos sobre la opción “Distribuir equidistantemente por el centro horizontalmente”. Esta utilidad nos permitirá espaciar todas las líneas con una separación similar uniforme.



Opción “Distribuir equidistantemente por el centro horizontalmente” en Scribus.

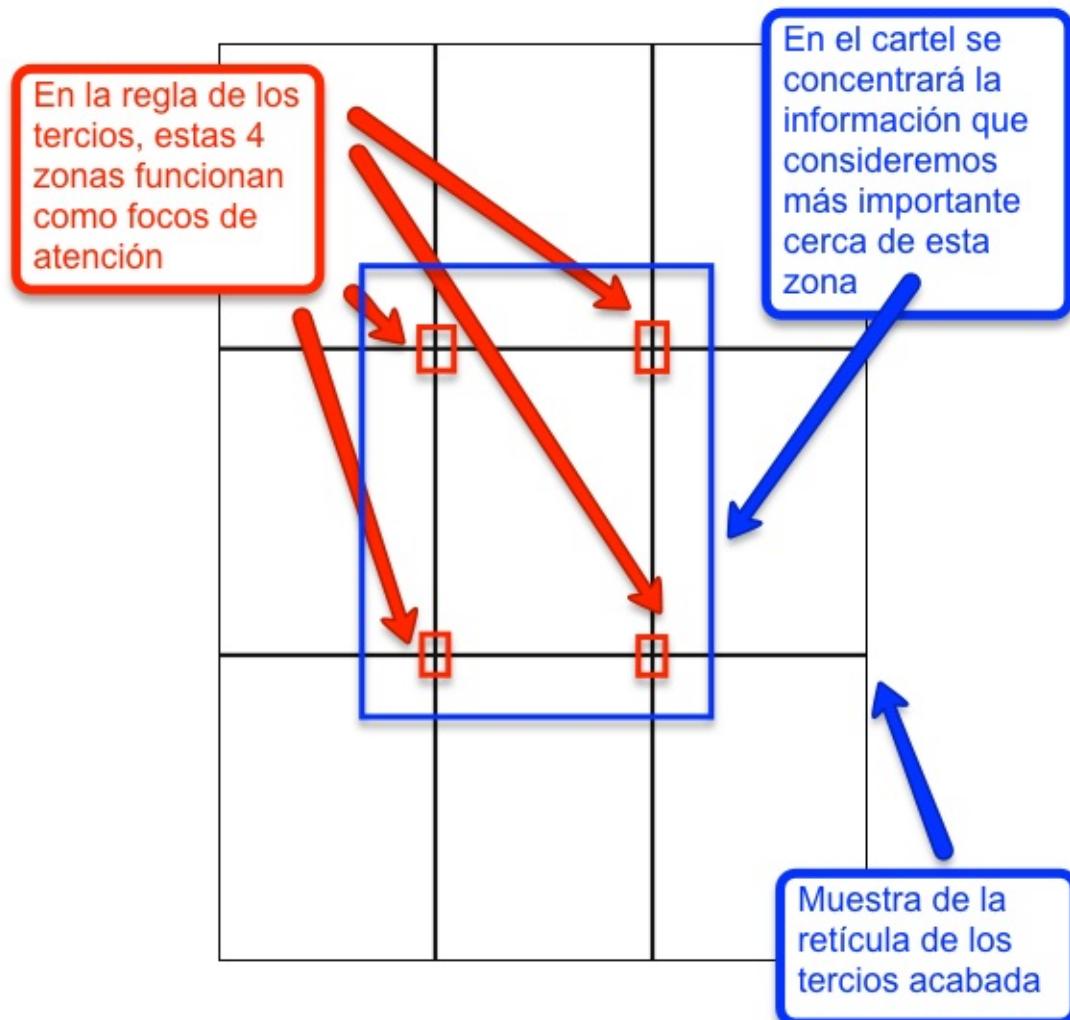
Después seleccionaremos todas las líneas horizontales, y pulsaremos sobre la opción

“Distribuir equidistantemente por el centro verticalmente”.



Opción “Distribuir equidistantemente por el centro verticalmente” en Scribus.

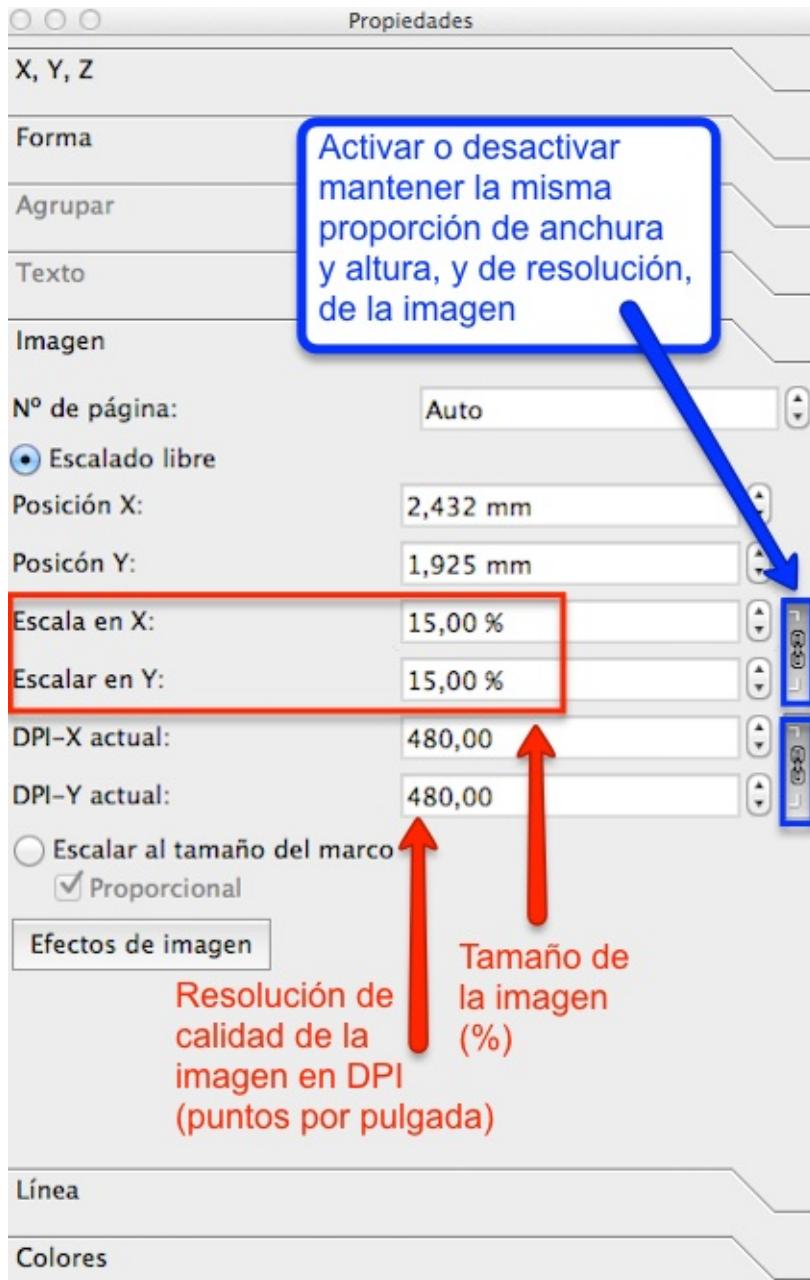
Y al terminar, la retícula creada tendrá un aspecto similar a la siguiente imagen.



de la retícula de la regla de los tercios en Scribus.

## Transformar objetos

En Scribus, se pueden TRANSFORMAR OBJETOS con la ayuda de la ventana “Propiedades”, y las opciones localizadas en la paleta de herramientas, con nombre "X, Y, Z". Desde esta pestaña podremos definir los valores de anchura, y altura de los objetos, rotarlos, agrupar o desagrupar varios objetos, o generar simetrías verticales, u horizontales.



Aspecto de las opciones de transformación de objetos en Scribus.

Para empezar a componer el cartel recuperaremos el texto que ya tenemos editado “Normas de obligado cumplimiento en clase”. Lo hemos escrito en seis cajas de texto independientes para que ahora podamos darle una composición más dinámica. Construye el titular del cartel para que su aspecto sea similar a la siguiente imagen. Este texto será el que tenga una mayor importancia en la jerarquía visual de la información del cartel.



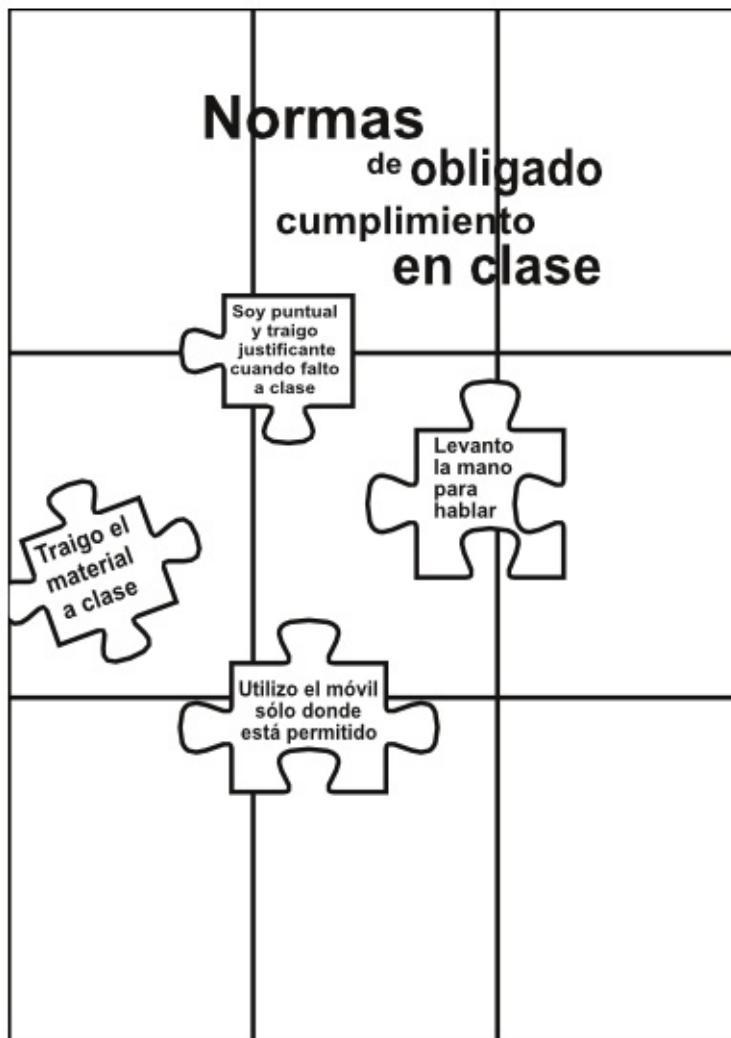
Muestra de la composición de los textos del titular del cartel.

En Scribus, las cajas de textos e imágenes se ordenan, poniéndolas en el orden y nivel de superposición necesario, con respecto al resto de elementos visuales. Se hace usando la opción “Subir o bajar niveles”, que se muestra a continuación. La opción “Traer al frente”, pone el objeto seleccionado en el nivel superior, mientras que la opción “Enviar al fondo” envía los objetos seleccionados al nivel inferior del documento.



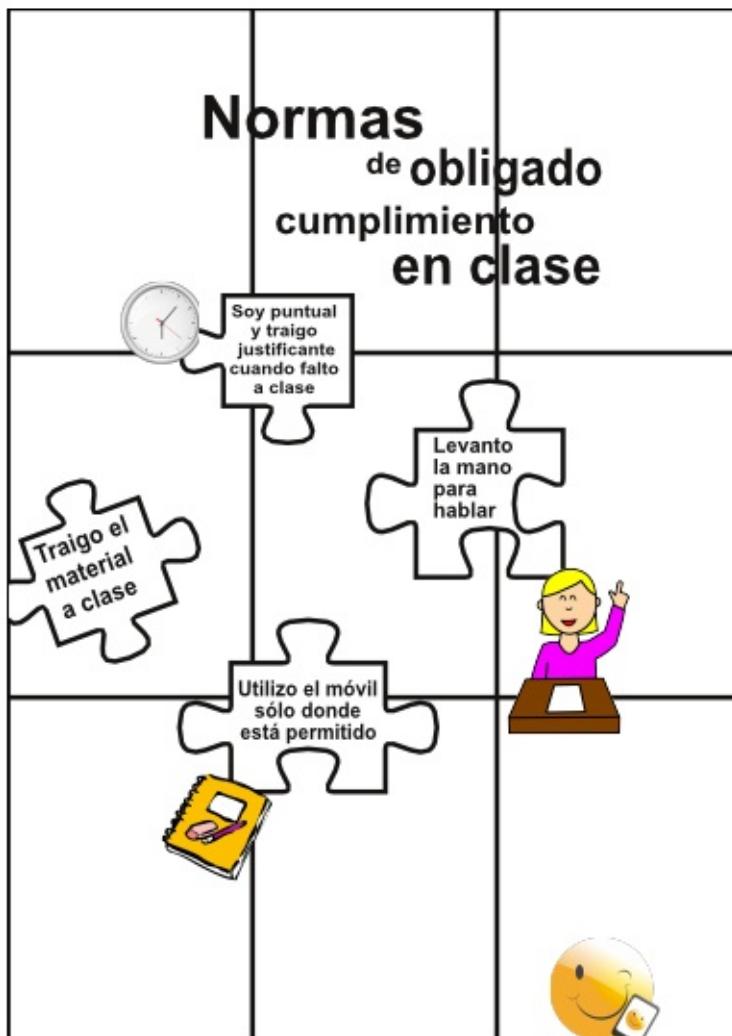
Aspecto de la opción “Subir o bajar niveles” en Scribus.

A continuación, acabaremos de componer, los cuatro mensajes secundarios del cartel, que ya estaban editados, superponiéndolos sobre las cuatro piezas de puzzle creadas en el módulo 2. Al acabar, el aspecto del cartel tiene que ser semejante a la siguiente imagen.



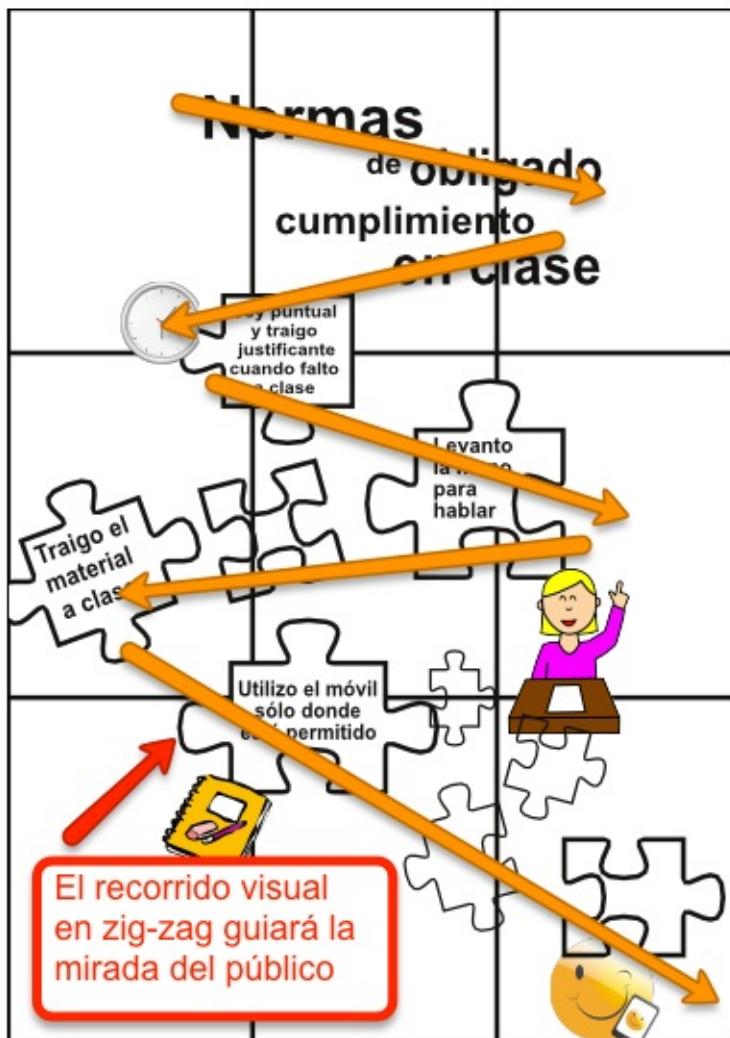
Ejemplo del aspecto del cartel con el titular y los textos secundarios.

Ahora es el momento de incorporar al diseño del cartel, las cuatro imágenes que ya estaban insertadas en el documento, en el módulo 2. Y de distribuirlas para que el aspecto del cartel sea parecido a la siguiente imagen.



Apariencia del cartel con los textos e imágenes.

Por último, incorporaremos al diseño del cartel varias piezas de puzzle extra, para que el diseño del cartel resulte más interesante. Y las distribuiremos generando un recorrido visual en zig-zag, que guiará la mirada del público objetivo a través de toda la información. El objetivo es guiar a la mirada para que comience a ver el cartel desde la parte superior izquierda del cartel, y para que termine en la zona inferior derecha del cartel, tal y como se muestra con las flechas en la siguiente imagen.



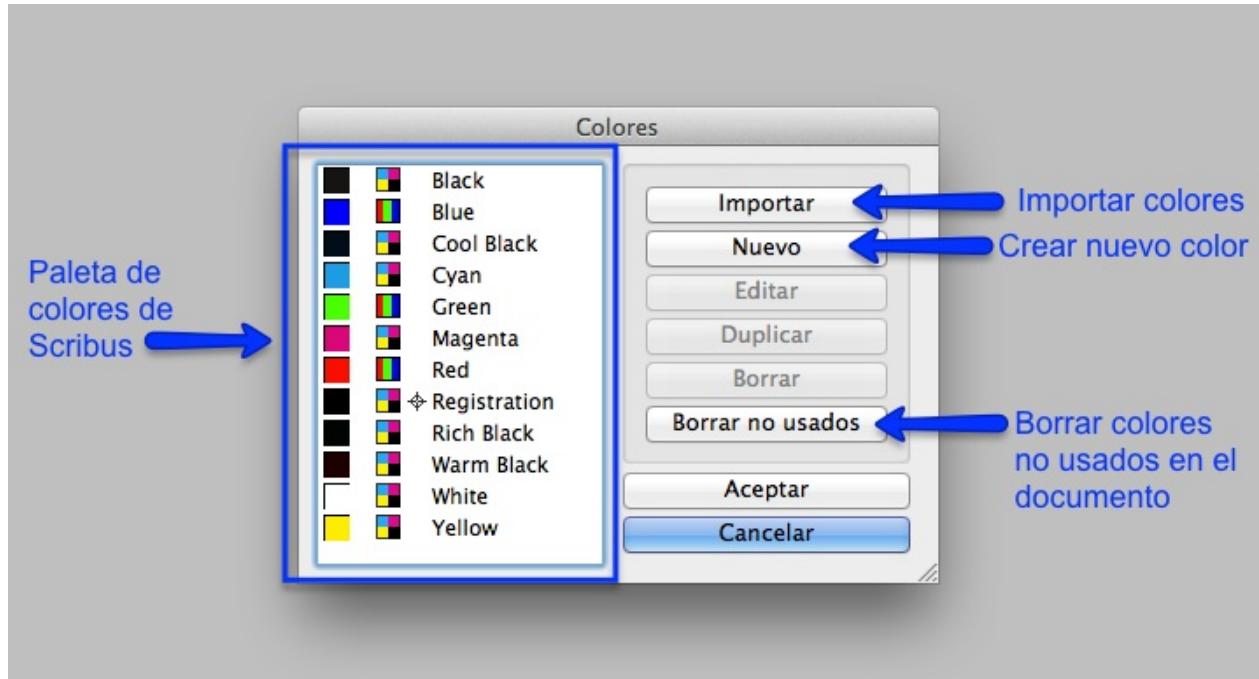
Trazado del recorrido visual en zig-zag.

Se puede observar que, salvo en las imágenes, el cartel todavía no tiene ningún color. En el próximo apartado, se creará una gama cromática personalizada para darle al cartel un mayor impacto visual, a través del uso del color.

## Crear una paleta personalizada de colores

La EDICIÓN DEL COLOR, en Scribus, se realiza desde el menú Editar, seleccionando la opción "Colores".

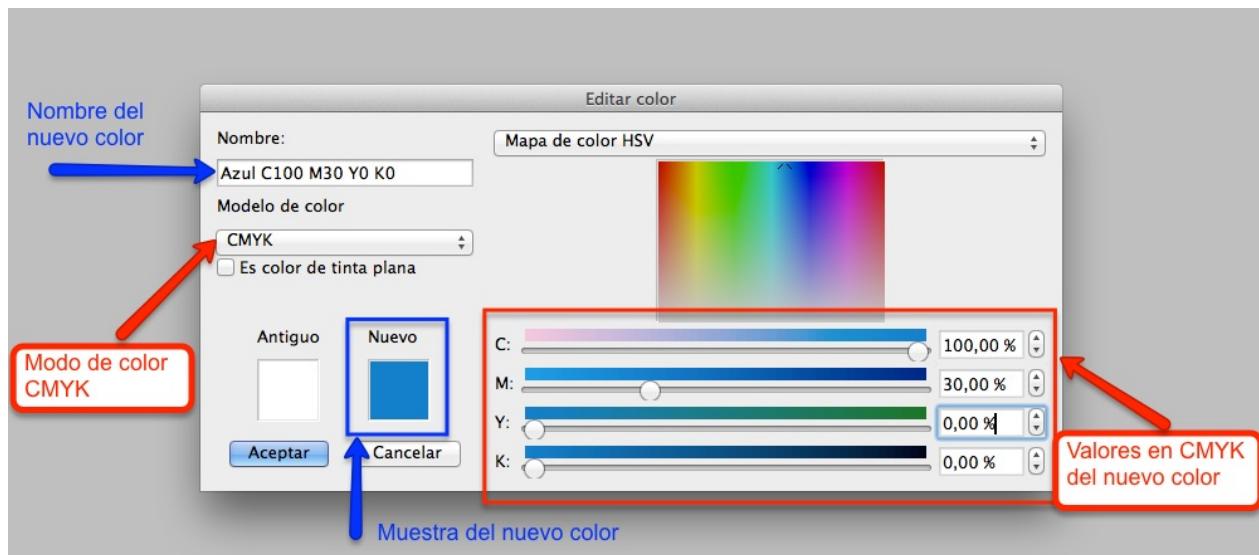
Aunque Scribus incorpora una paleta de colores estándar de la aplicación, como la mostrada en la siguiente imagen.



Apariencia de la paleta de colores estándar en Scribus.

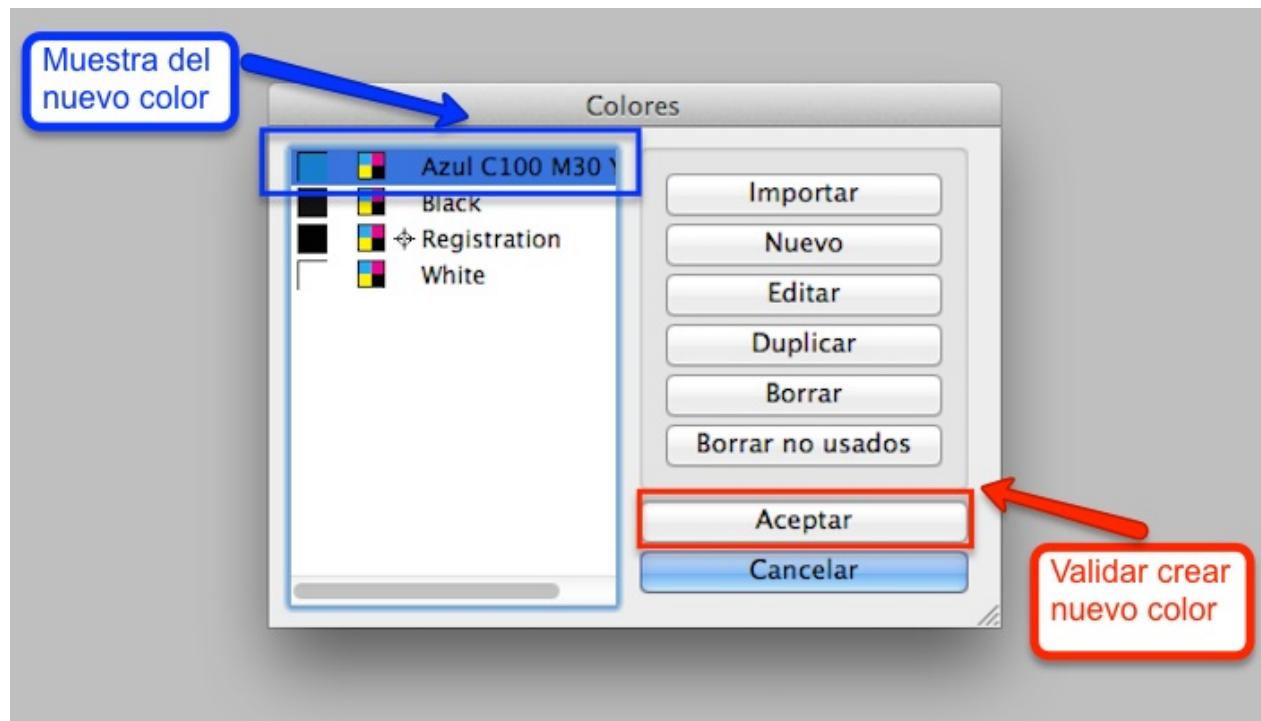
En la maquetación del cartel se usará una paleta de colores personalizada. Para crearla, se seleccionará el menú Editar, con la opción "Colores".

Al abrir la utilidad nos aparecen las opciones de creación de nuevo color. Para crear el primer nuevo color personalizado introduciremos los valores de color CMYK detallados en la siguiente imagen.



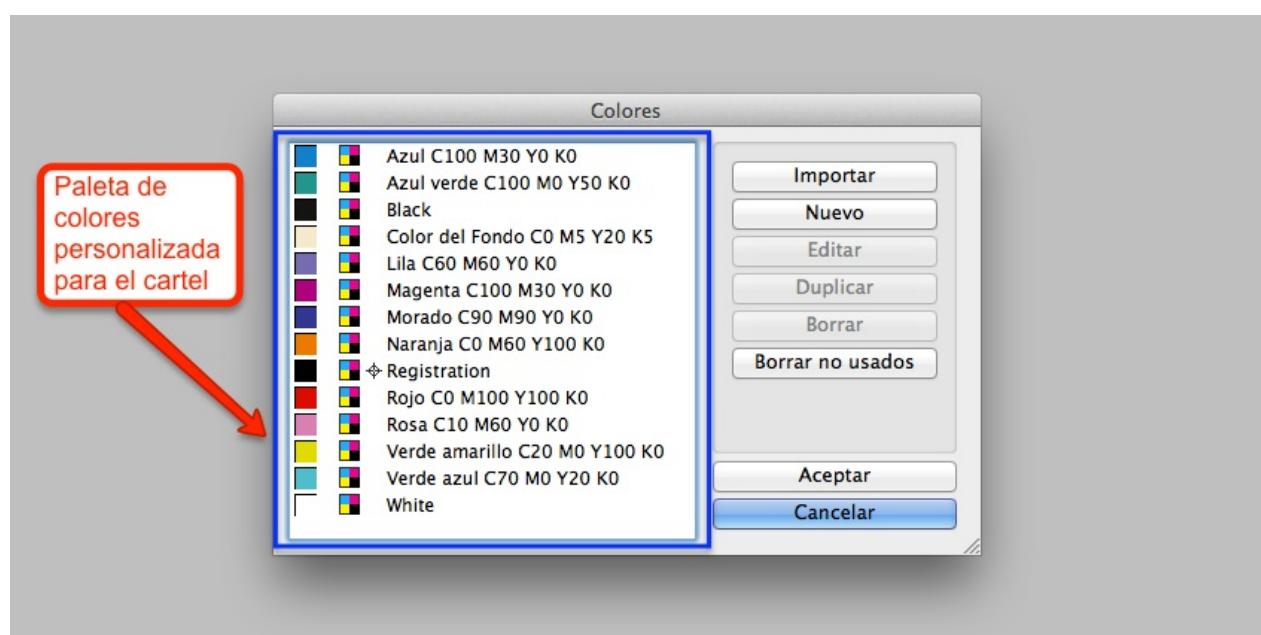
Opciones de edición del color en Scribus.

Antes de cerrar la ventana de "Colores", se tiene que validar la creación del nuevo color, tal y como se muestra en la siguiente imagen.



Validación de los nuevos colores creados en Scribus.

Para completar y finalizar la creación de la paleta de colores personalizada, se tendrán que añadir el resto de colores, con sus valores en CMYK. Y la paleta de colores personalizada se visualizará con un listado de colores similar al de la siguiente imagen.

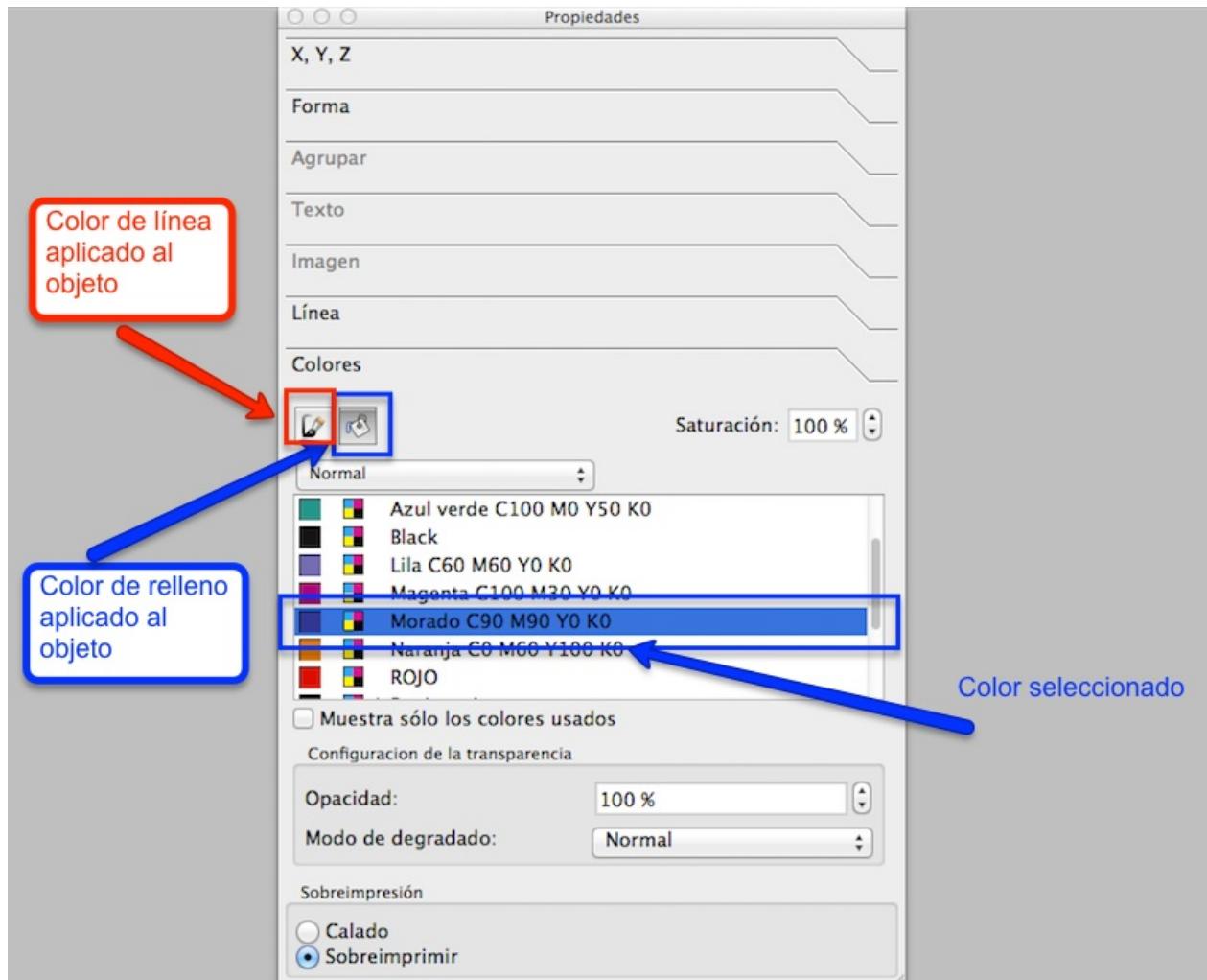


Muestra de la paleta personalizada de colores creada para el diseño del cartel.

## Concluir la maquetación del cartel

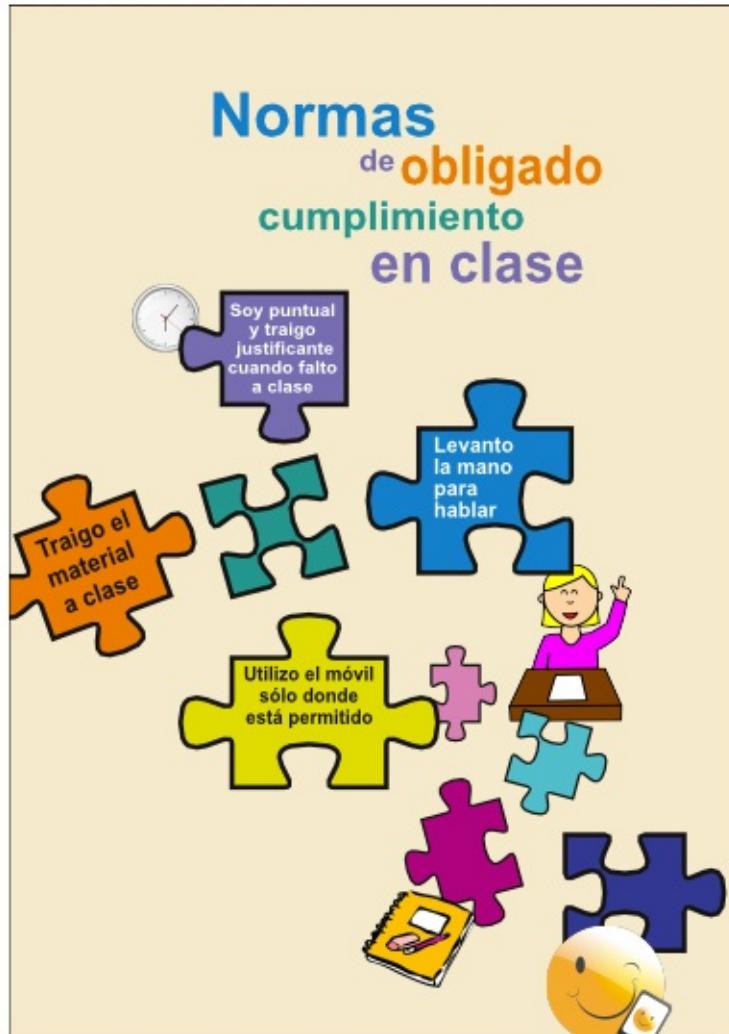
La maquetación del cartel se finalizará utilizando los colores creados en la paleta de colores personalizada. Con el uso del color el cartel captará con más eficacia la atención del público objetivo.

En Scribus, la edición de los colores de los objetos se realiza desde la ventana Propiedades, desde la pestaña "Colores". Para modificar el color de los objetos, se seleccionará el objeto al que se quiere aplicar un nuevo color. Y se seleccionará el color, tal y como se visualiza en la siguiente imagen.



Apariencia de las opciones de propiedades de los colores en Scribus.

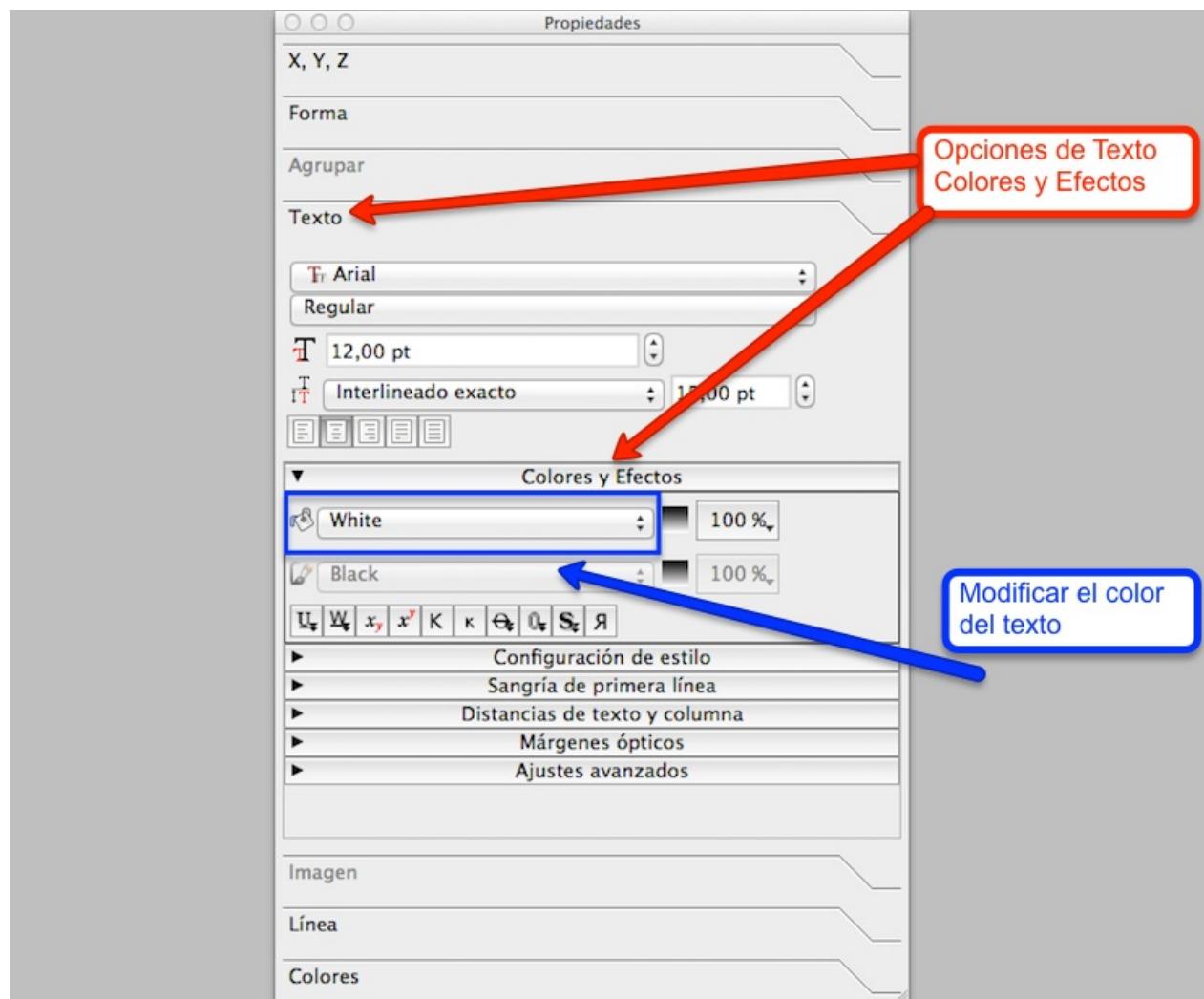
Para finalizar de maquetar el cartel se aplicará color a todas las piezas del puzzle de forma similar a como se visualiza en la siguiente imagen.



Aspecto del cartel a todo color.

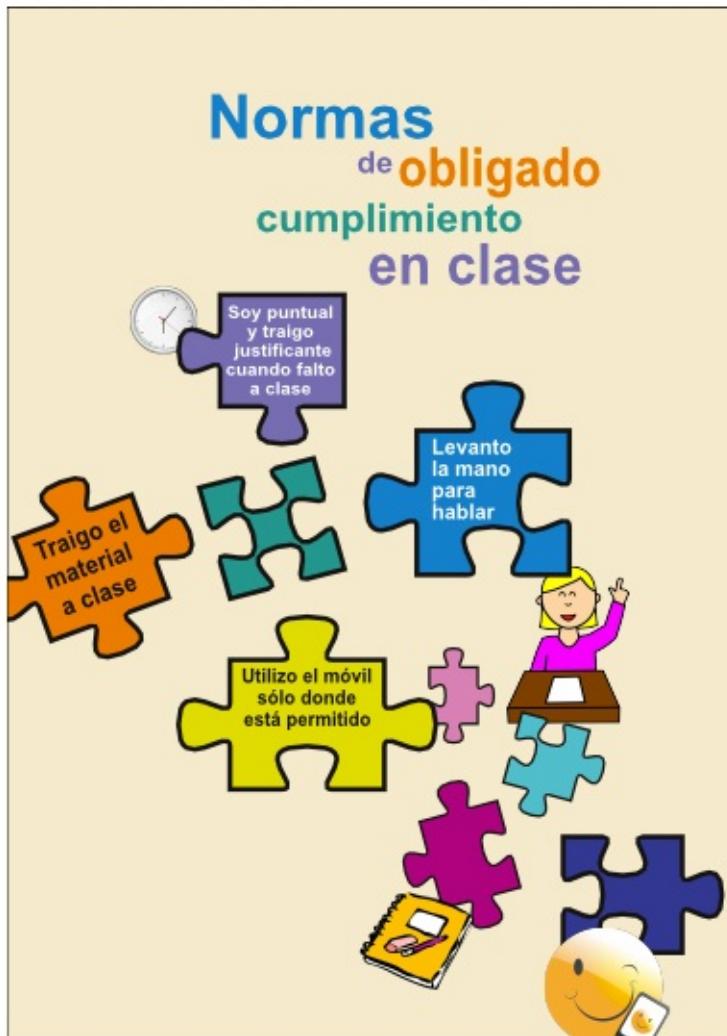
Al modificar los colores de las piezas de puzzle, también se tendrá que variar el color de algunos de los textos de color negro para que se visualicen en color blanco, y se visualicen con un mayor contraste.

Las propiedades de color de los textos se modifican desde la ventana Propiedades, en la pestaña "Texto", tal y como se muestra en la siguiente imagen.



Opciones de las propiedades de los textos en Scribus.

Al finalizar la maquetación del cartel, tendrá una apariencia semejante a la siguiente imagen.



Vista de la maquetación del diseño del cartel finalizado.

## Créditos

### Autoría

- Pilar Cano Lomba.
- 

Cualquier observación o detección de error por favor aquí [soporte.catedu.es](mailto:soporte.catedu.es)

Los contenidos se distribuyen bajo licencia Creative Commons tipo BY-NC-SA.



# GOBIERNO DE ARAGÓN

Departamento de Educación,  
Cultura y Deporte

**CATEDU** 

CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN

