2. Uso básico de Scribus

- Módulo 2: Uso básico de Scribus
- Descarga e instalación de Scribus
- E-actividad 2
- Crear y configurar un documento
- El entorno de trabajo
- Editar textos
- Editar imágenes y objetos

Copyright 2026

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 tríptico,s 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.



Copyright 2026

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

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.

Copyright 2026



Copyright 2026

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 adecue 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 falto a clase.
- Levanto la mano para hablar.
- Traigo el material a clase.
- Utilizo el móvil, sólo donde está permitido.

Copyright 2026



Copyright 2026



Copyright 2026



Copyright 2026

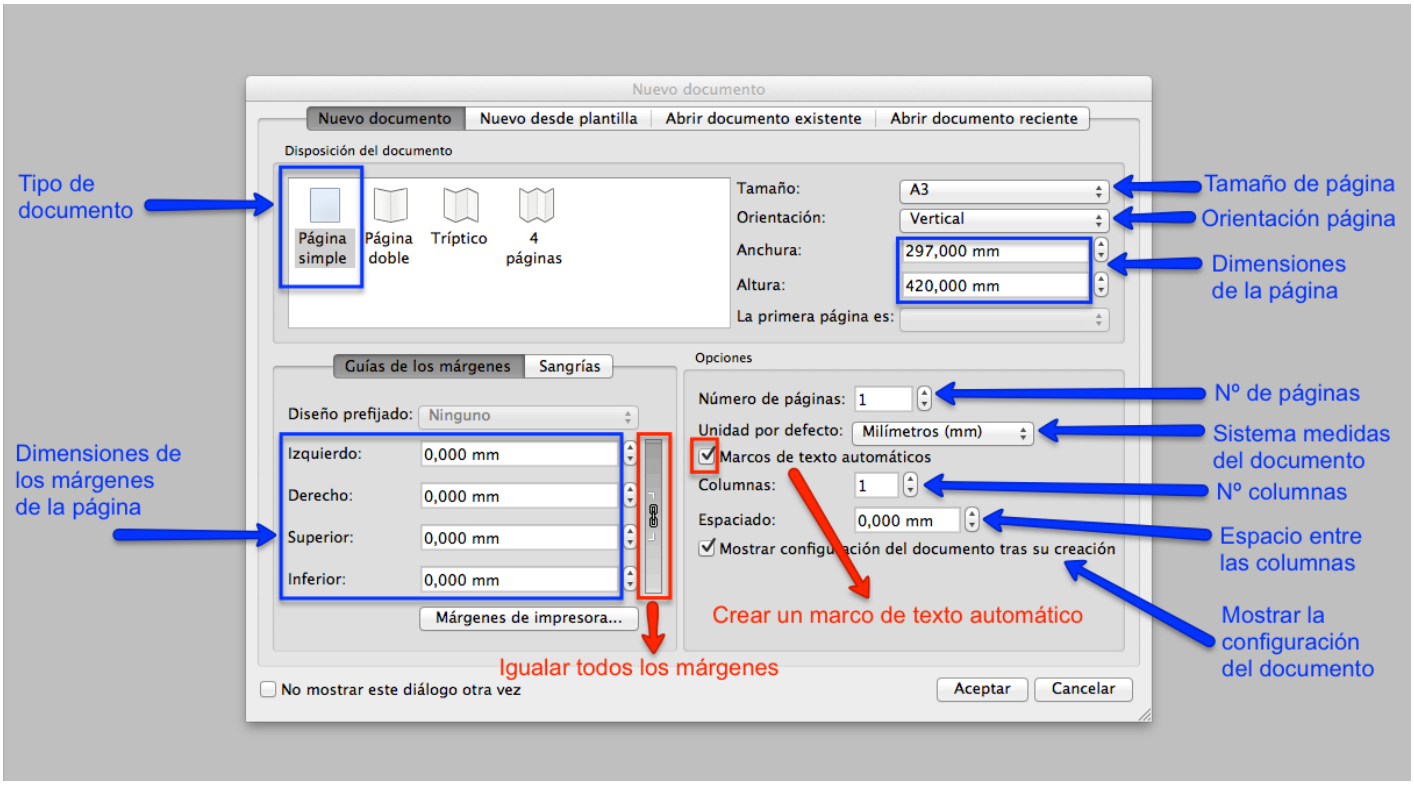


Copyright 2026

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.

Copyright 2026

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.

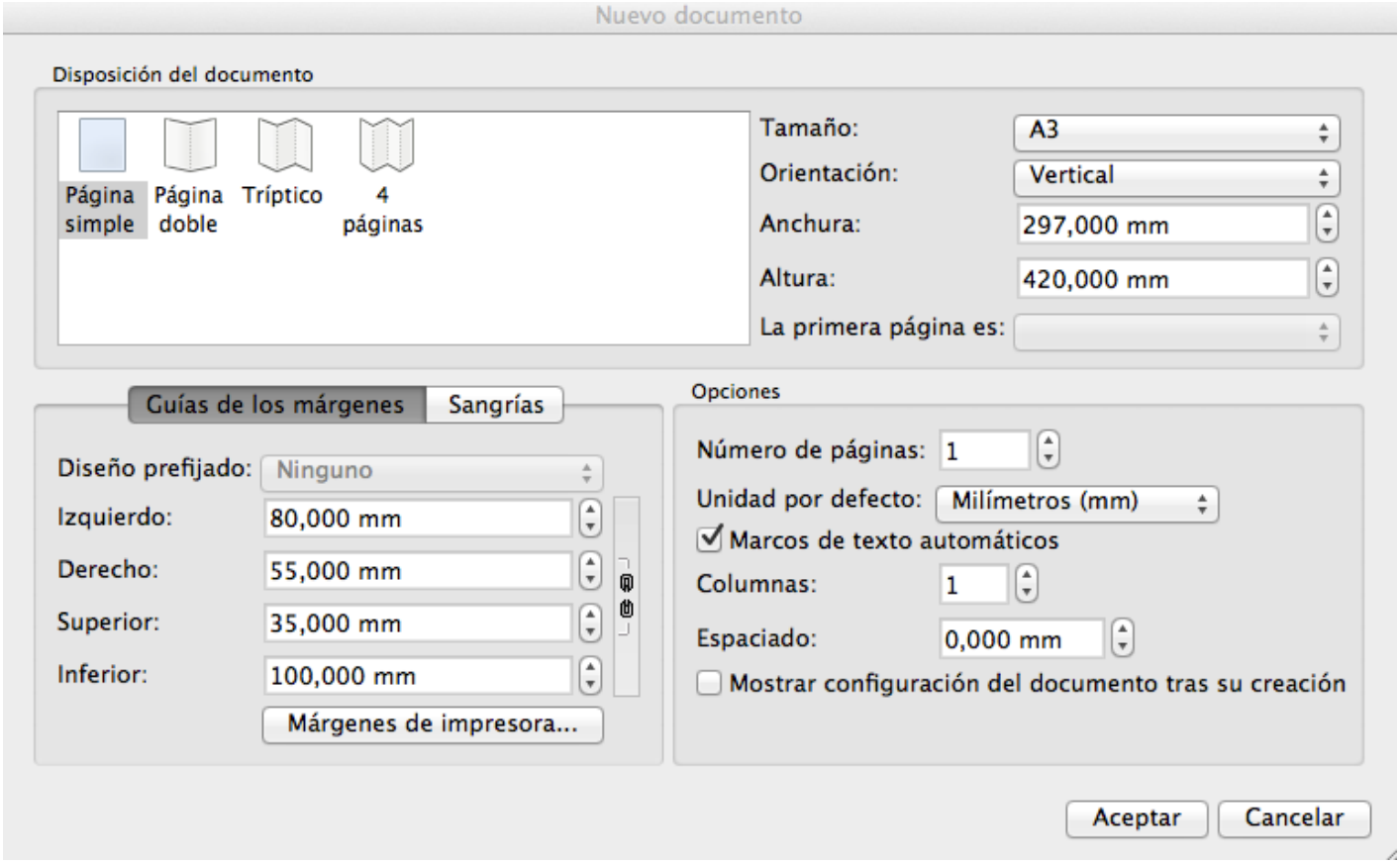
Por último, para acabar de definir las características del documento dónde se maquetará el cartel, se introducirán las siguientes elecciones:

- 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".

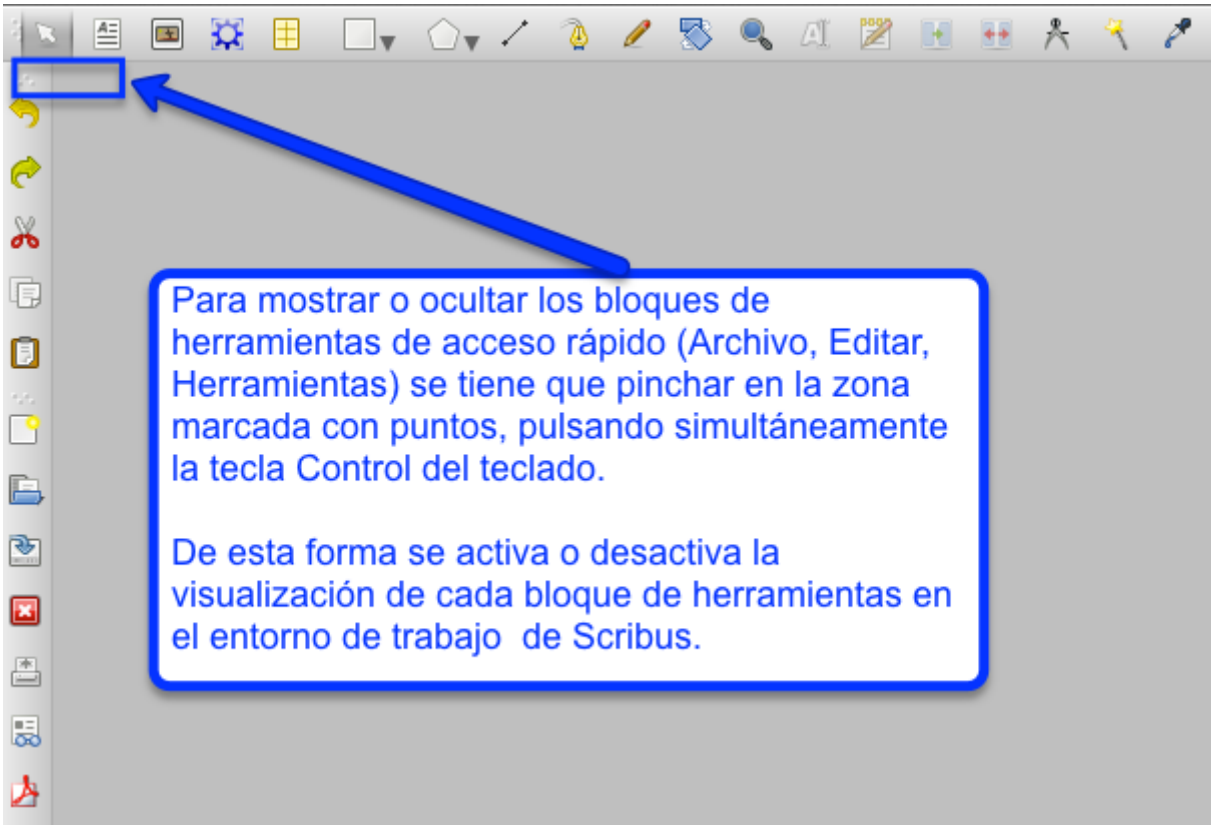
Una vez que ya se han concretado todas las características del documento, se visualizará la siguiente ventana en Scribus.



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 icono 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

Copyright 2026

".PDF".



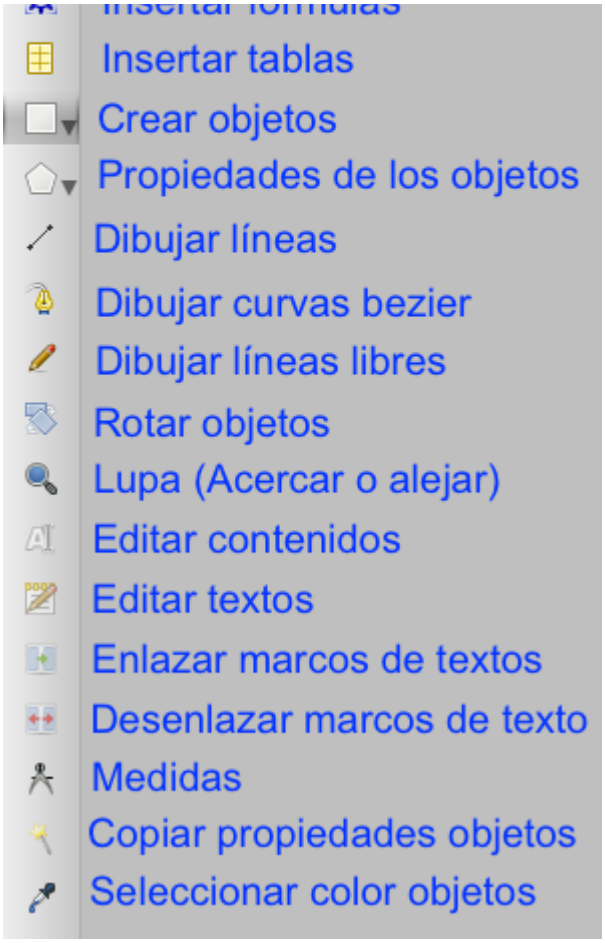
Bloque de herramientas de Archivo en Scribus.

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.

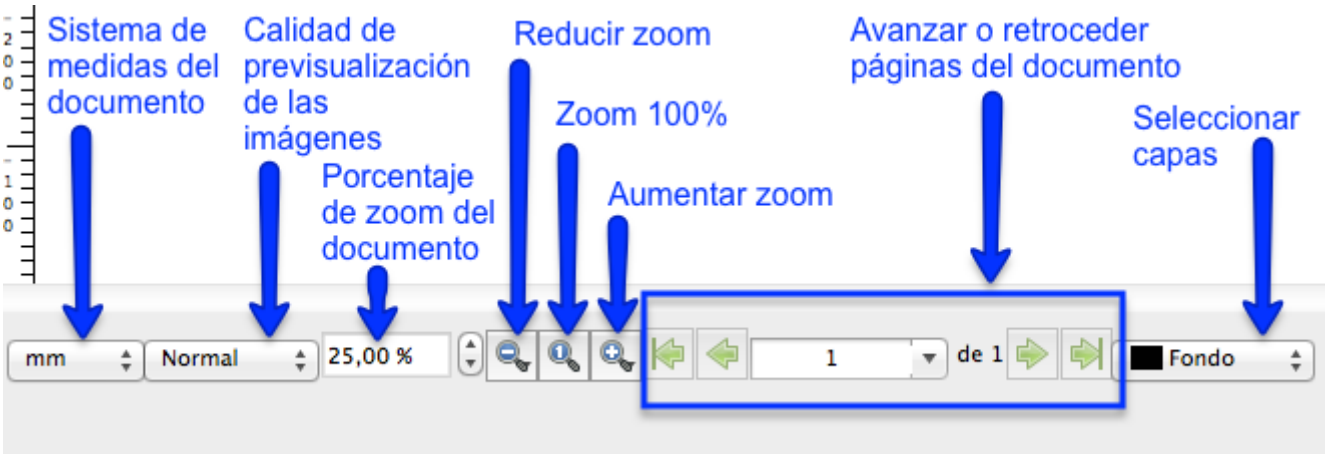
A continuación, se presenta uno de los conjuntos de herramientas más importantes en Scribus. Reúne los iconos que permiten la edición y organización de textos, imágenes, fórmulas, tablas, y objetos de dibujo en Scribus.



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

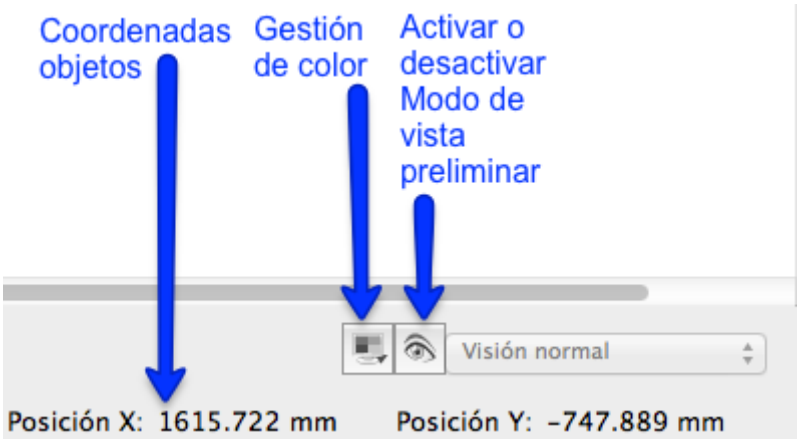
En la siguiente imagen se muestran las herramientas situadas en la zona inferior izquierda de la pantalla. Algunos de estos iconos son de uso frecuente en Scribus porque ayudan a controlar el porcentaje de zoom de visualización de los documentos, acercando o alejando la zona de trabajo del documento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

Copyright 2026



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 icono en forma de letra A. Después, 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.



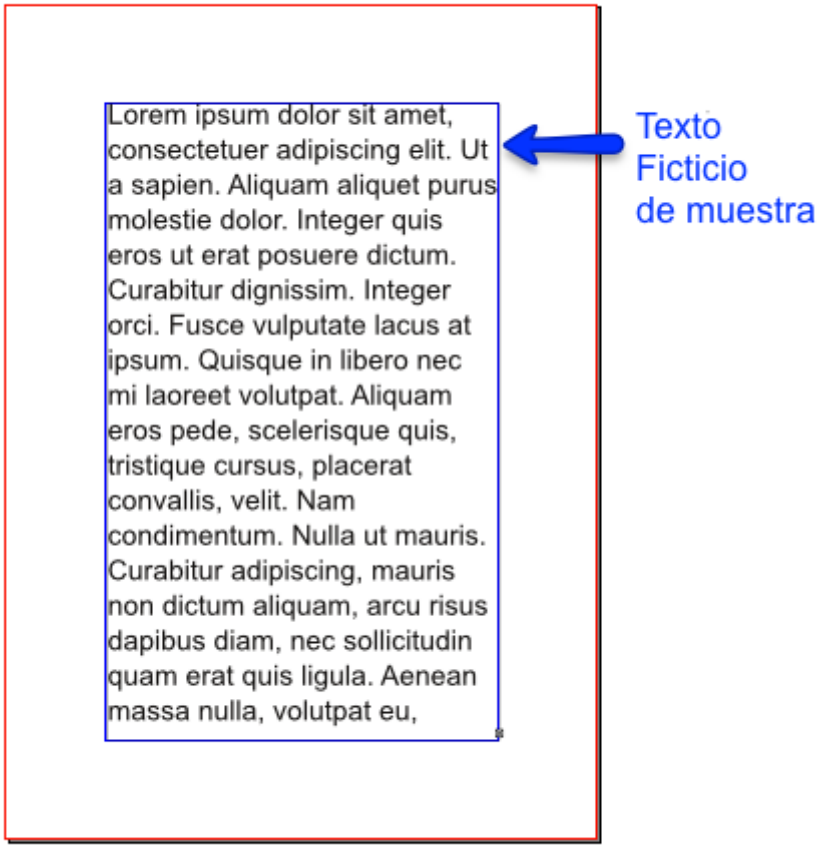
En estas cajas de texto ya podemos empezar a escribir directamente, sólo tendremos que hacer doble click dentro de la caja de texto, y aparecerá el cursor parpadeando, indicándonos desde donde vamos a comenzar a escribir.

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



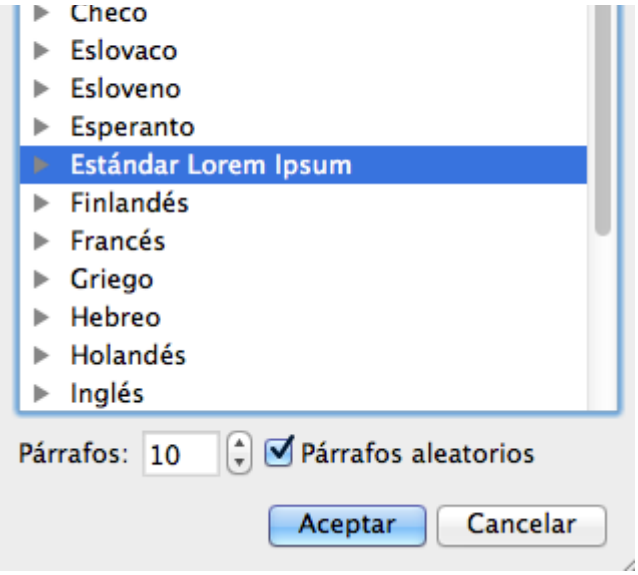
Icono de la Herramienta de Selección de Objetos en Scribus.

En Scribus, las cajas de textos se pueden rellenar 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.

Copyright 2026



Ventana de las opciones de Texto Ficticio en Scribus.

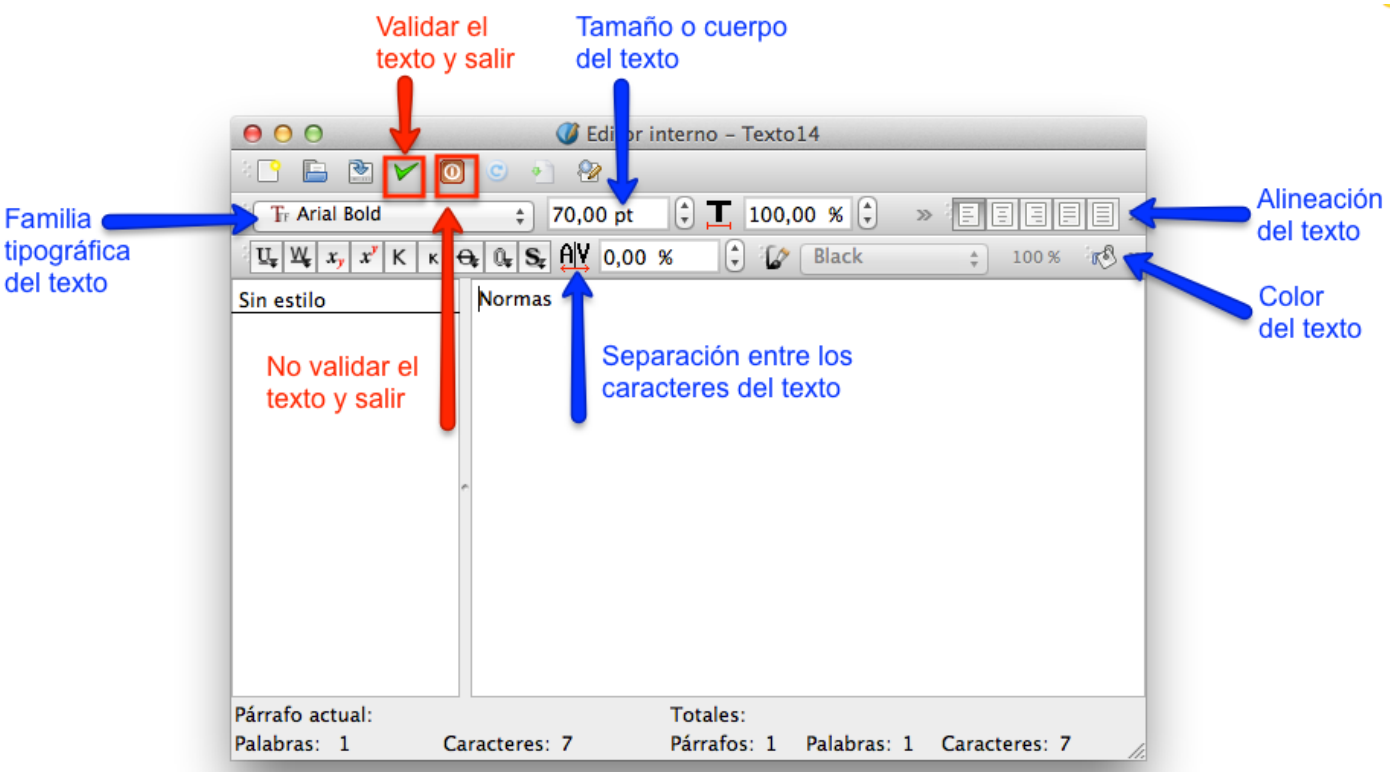
Otra forma de editar texto con Scribus es usando el icono "Editar texto".



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.

Copyright 2026



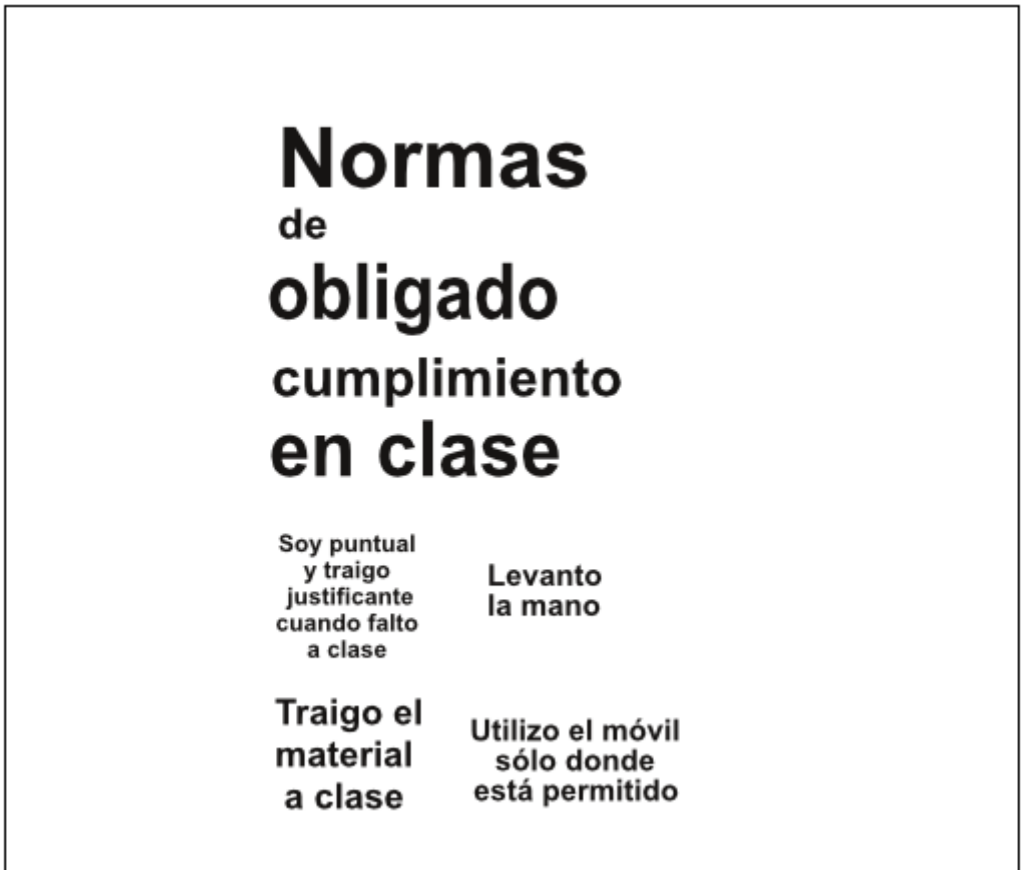
Ventana con las opciones del editor de textos en Scribus.

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 textos. 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 falto 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.

Copyright 2026



Textos de muestra que configurarán el diseño del cartel.

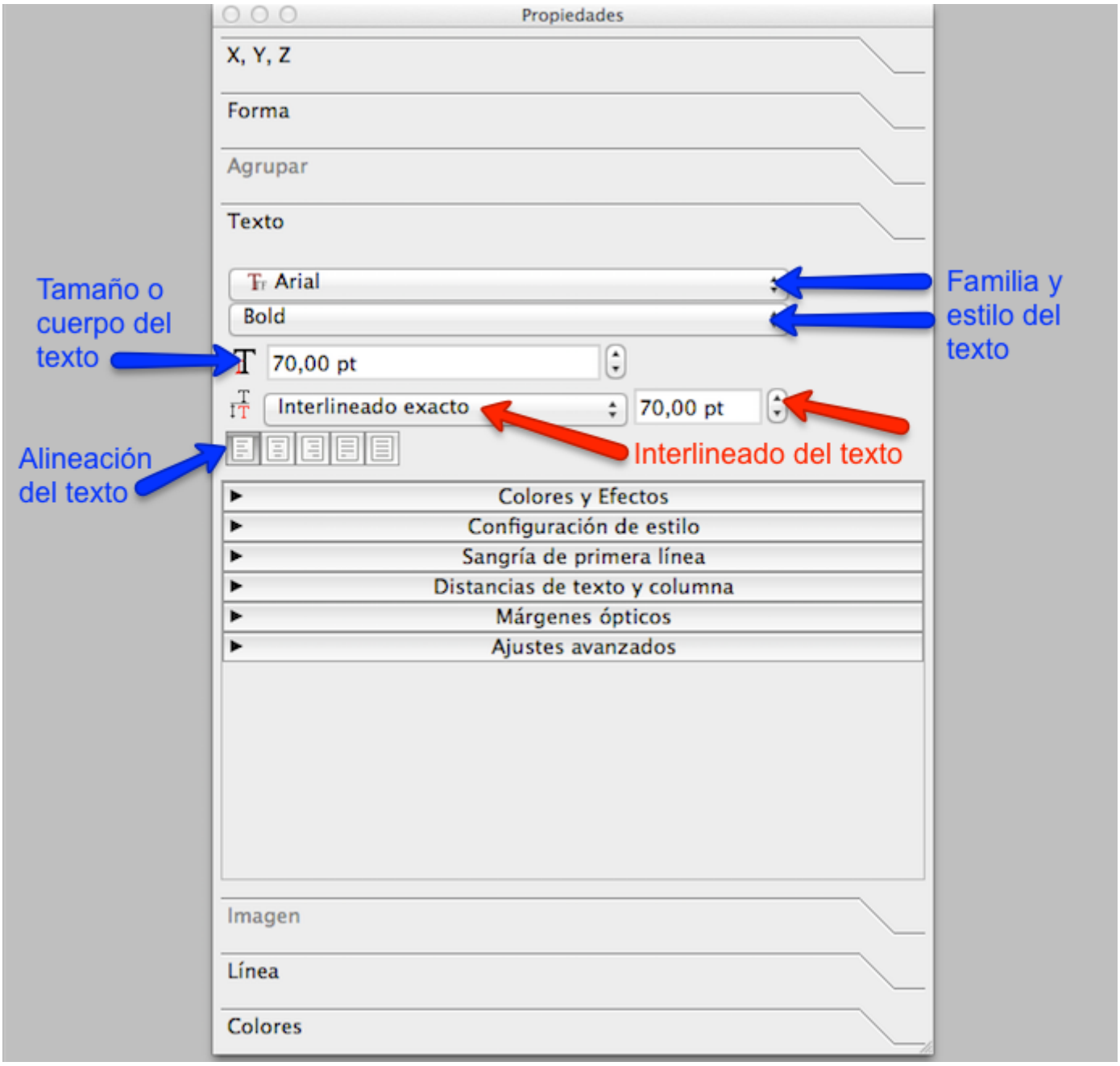
Si en alguno de los textos quieres saltar alguna palabra de línea, selecciona el icono de la herramienta “Editar contenidos del marco” y coloca el cursor delante de la palabra que quieras saltar de línea. Después, pulsa de forma simultánea la tecla “mayúsculas “ y la tecla “enter” del teclado. Con esta 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.

Copyright 2026



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 icono de acceso rápido “Insertar imágenes”.

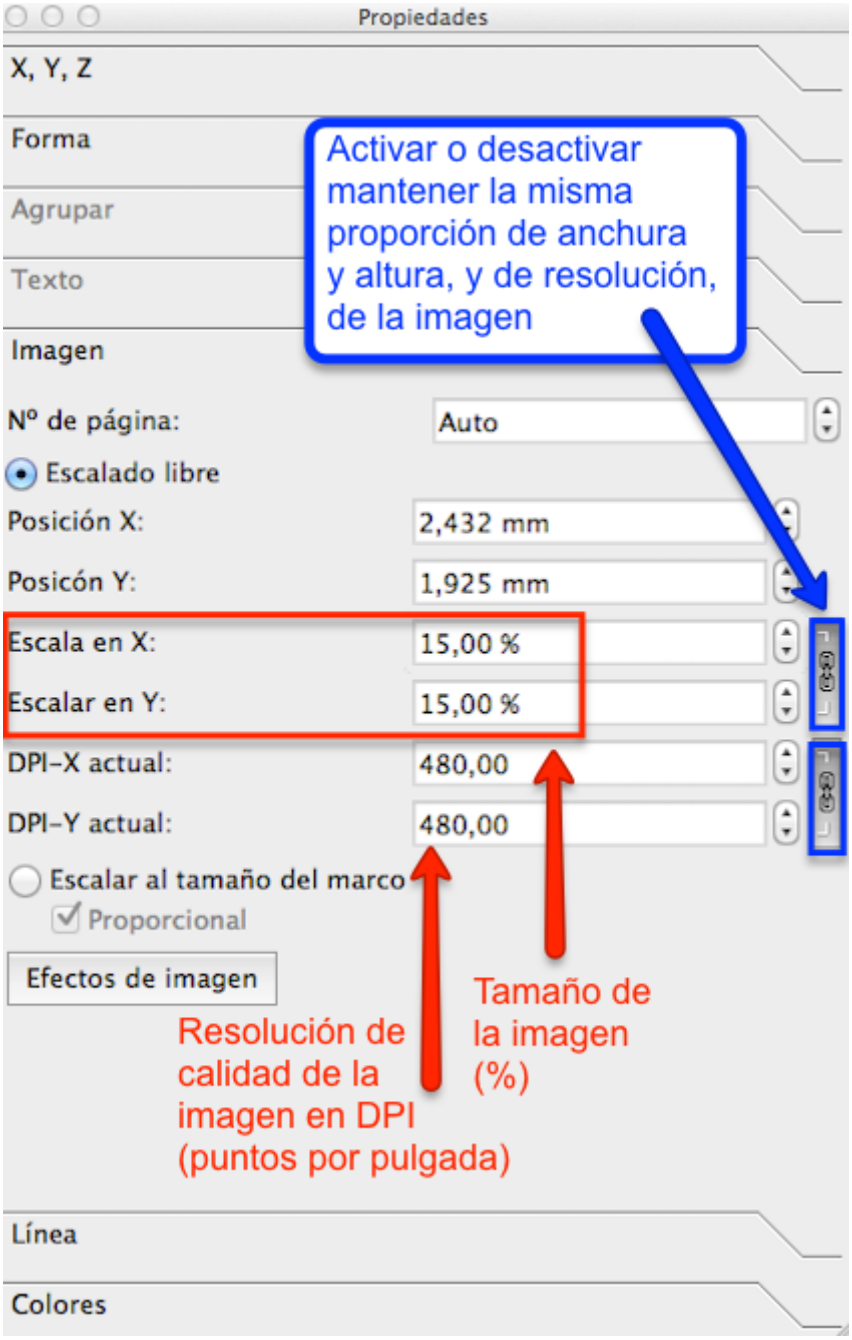


Icono de la herramienta Insertar Imagen en Scribus.

Con esta herramienta pincharemos y arrastraremos el cursor sobre la zona de trabajo del documento, creando una caja de imagen de tamaño libre. Después, 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.

Copyright 2026



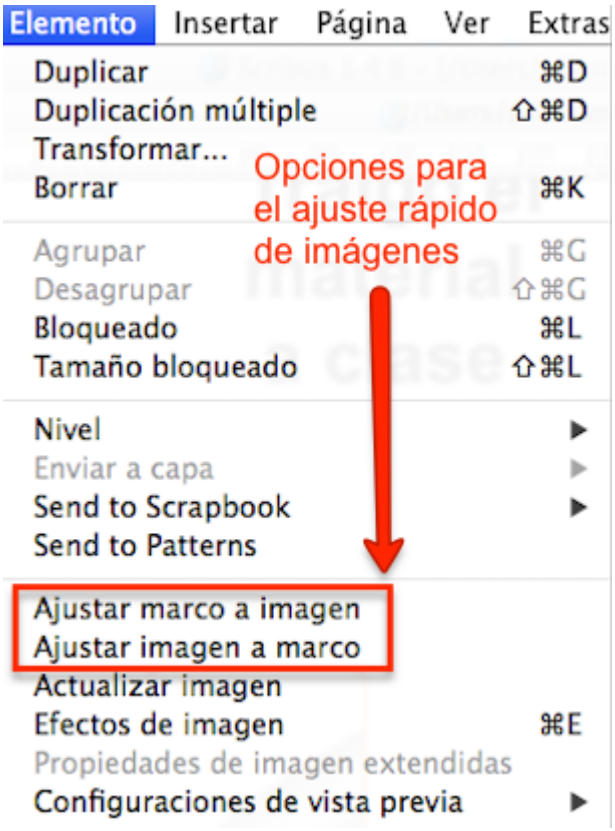
Opciones de configuración de imágenes en la ventana Propiedades en Scribus.

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.

Copyright 2026



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.

Copyright 2026






Apariencia de las imágenes de muestra usadas en el diseño del cartel.

Reloj por Stux bajo licencia CC0 Public Domain

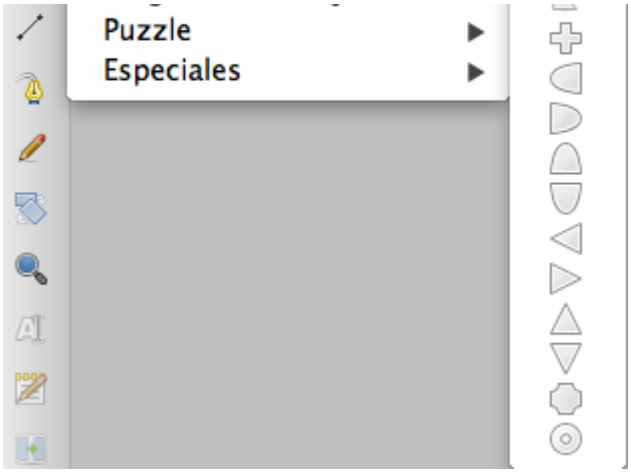
Cuaderno por FreeCliparts bajo licencia CC0 Public Domain

Chica en clase por Clker-Free-Vector-Images bajo licencia CC0 Public Domain

Teléfono móvil por Succo bajo licencia CC0 Public Domain

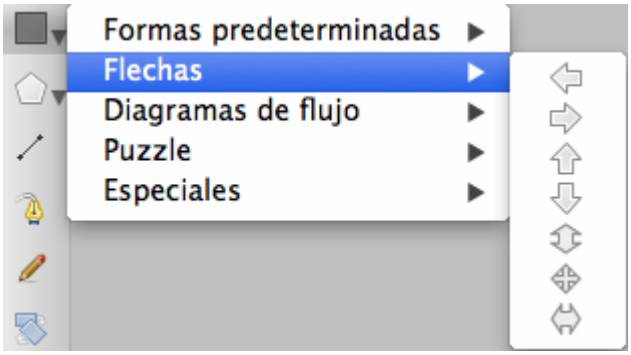
Scribus, también ofrece la posibilidad de crear objetos. En concreto permite la creación de cinco tipos de objetos.

1. Formas Predeterminadas



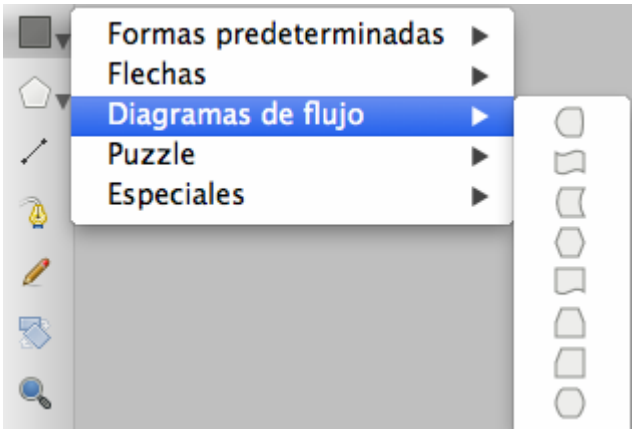
Icono para crear formas predeterminadas en Scribus.

1. Formas Flechas



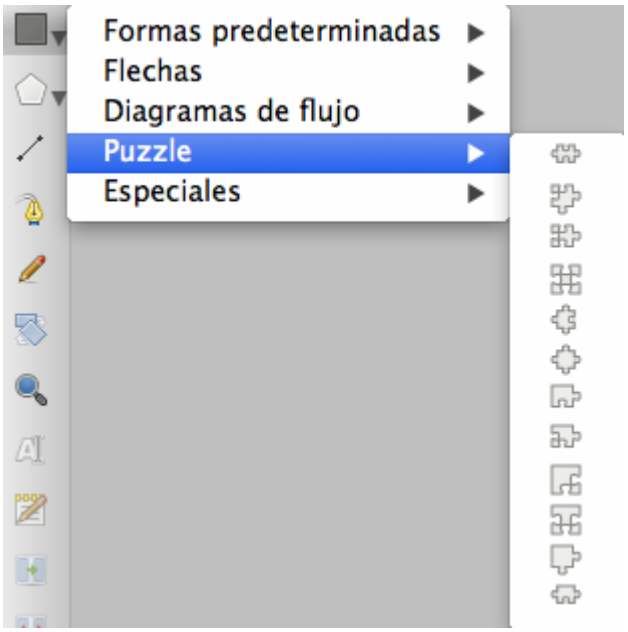
Icono para crear flechas en Scribus.

1. Formas Diagramas de Flujo



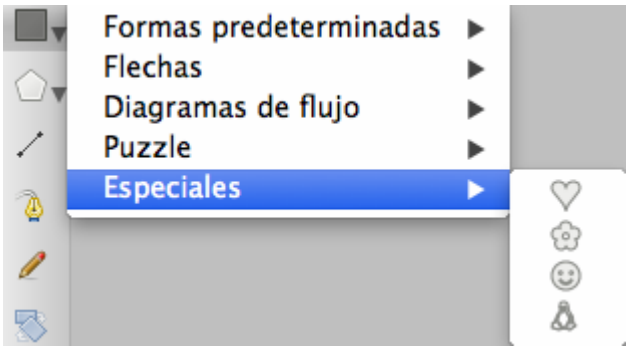
Icono para crear diagramas de flujo en Scribus.

1. Formas Puzzle



Icono para crear puzzles en Scribus.

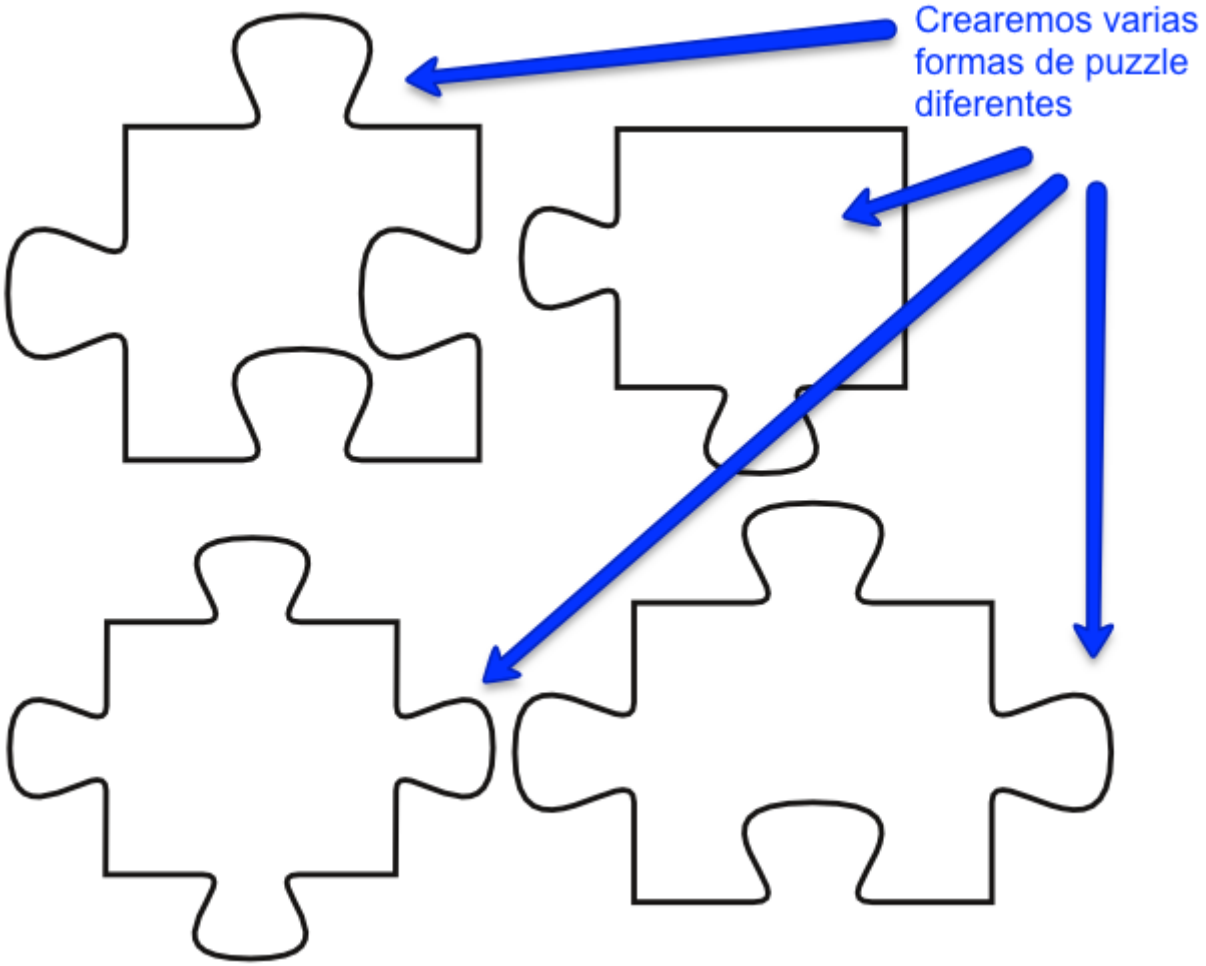
1. Formas Especiales



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.

Copyright 2026



Muestras de formas puzzle en Scribus.

Copyright 2026