

3. Maquetar con Scribus

- [Modulo 3: Maquetar con Scribus](#)
- [Conceptos básicos de tipografía y maquetación](#)
- [Crear capas, alinear y distribuir](#)
- [Transformar objetos](#)
- [Crear una paleta personalizada de colores](#)
- [Concluir la maquetación del cartel](#)

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.



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 transmitir. 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.

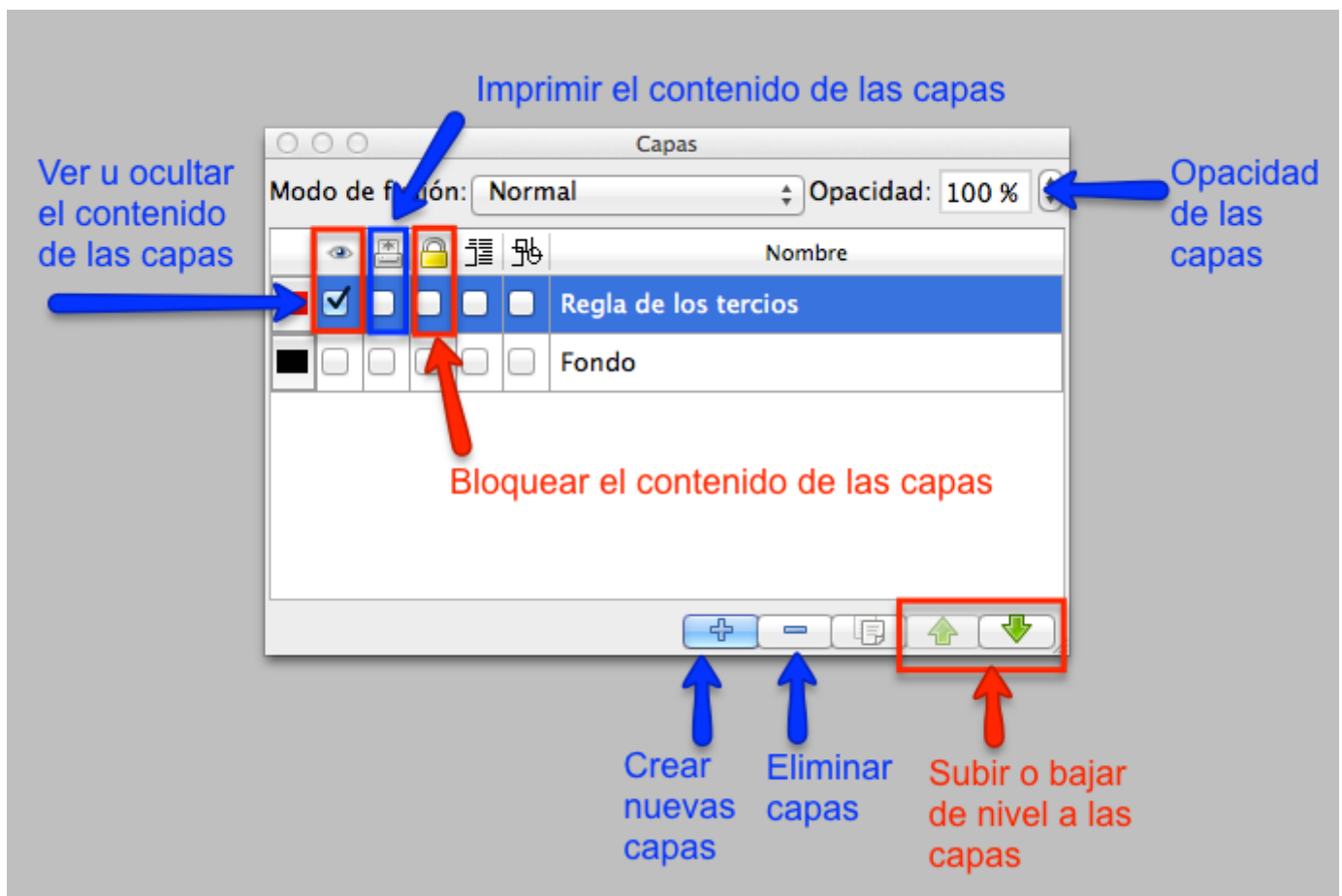
2. Rehuir del uso excesivo de las mayúsculas. El uso intercalado de mayúsculas, y minúsculas, favorece una lectura satisfactoria. Tampoco se debe abusar del uso de letras, con un diseño muy grueso, fino, ancho o condensado, porque entorpecen la lectura.
3. Para una lectura a una distancia de unos 30 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.
4. 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.
5. Es útil jerarquizar y destacar partes de los textos. Se puede hacer usando cursivas, negritas, mayúsculas, cambios de color, u otras variantes tipográficas.
6. 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 espaciado 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 guiarnos 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.

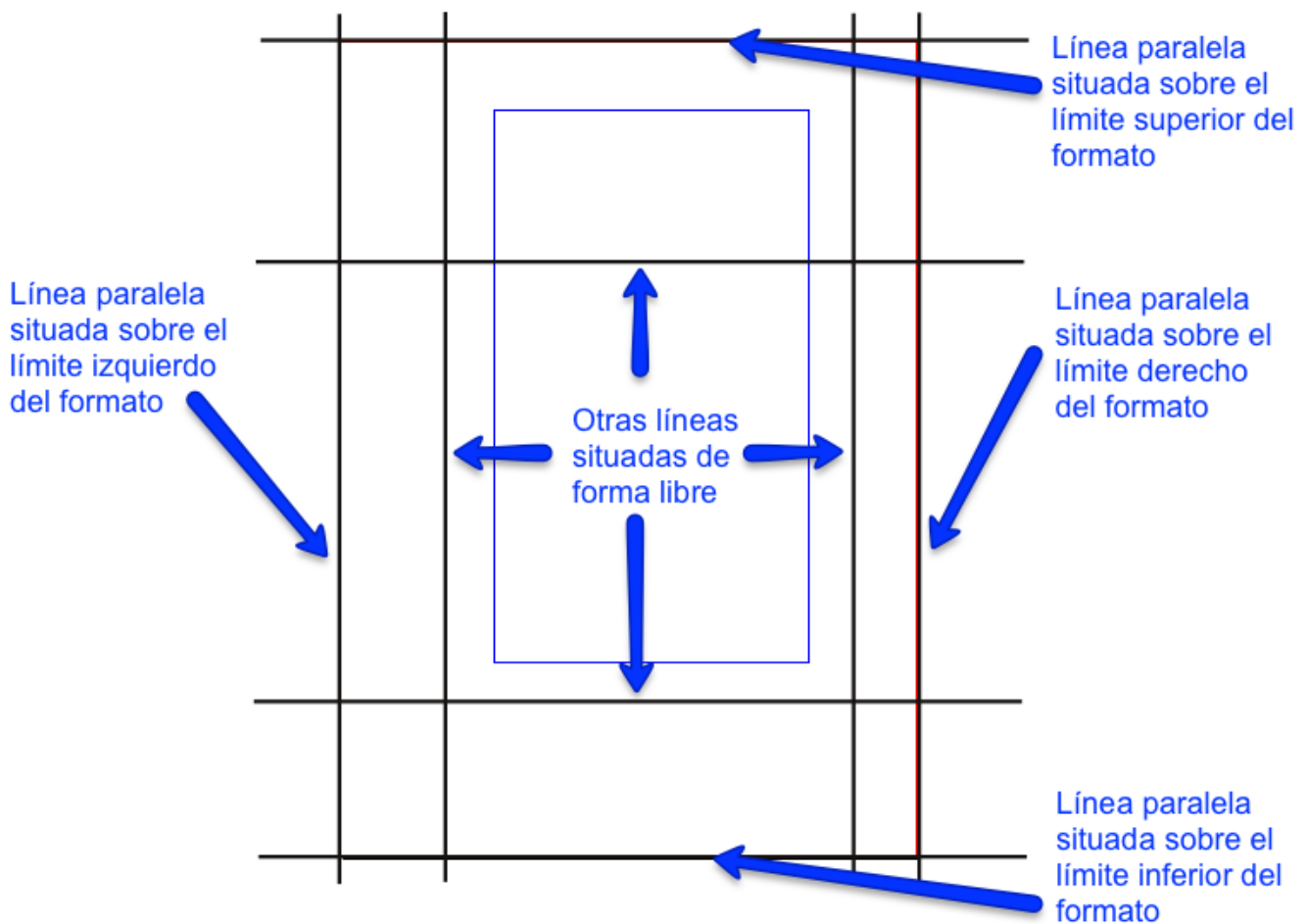
Después, usaremos el icono de acceso rápido “Insertar línea” nos ayudará para crear líneas verticales y horizontales con las que construiremos la retícula. Crearemos cuatro líneas verticales de longitud algo mayor que la altura del formato del documento DIN A3. Y, cuatro líneas

horizontales de longitud algo mayor que la anchura del formato del documento 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.



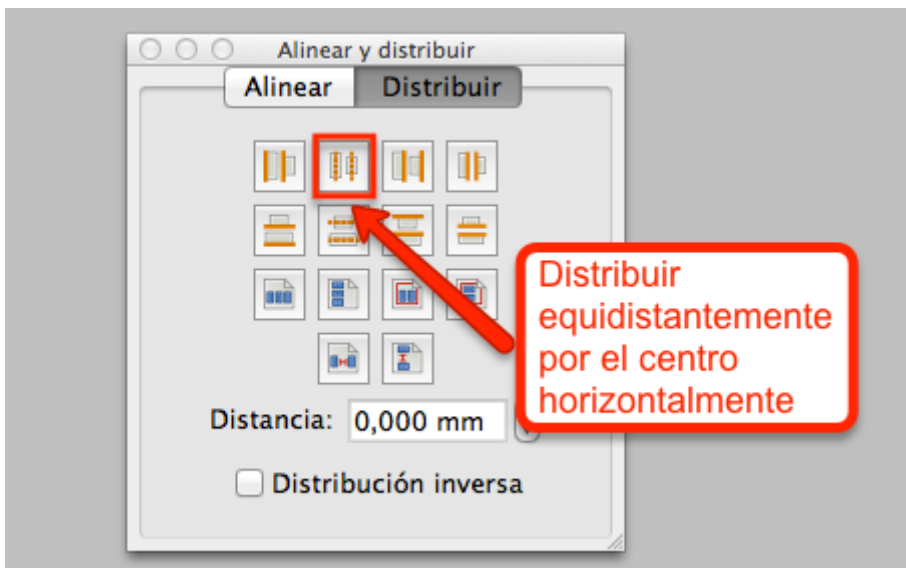
Muestra de las posición de las líneas paralelas horizontales y verticales.

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



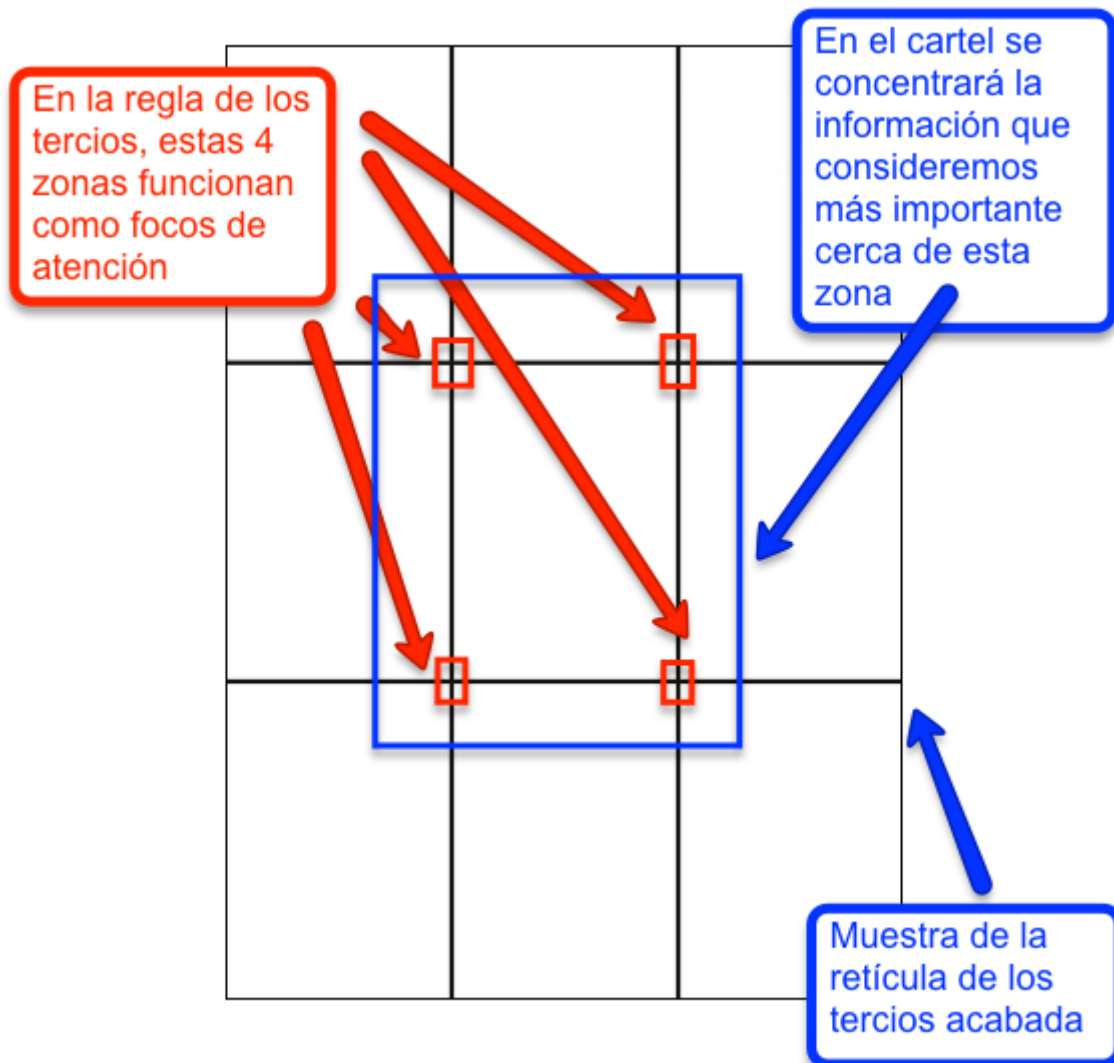
Opciones de la herramienta “Alinear y Distribuir” en Scribus.

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”.

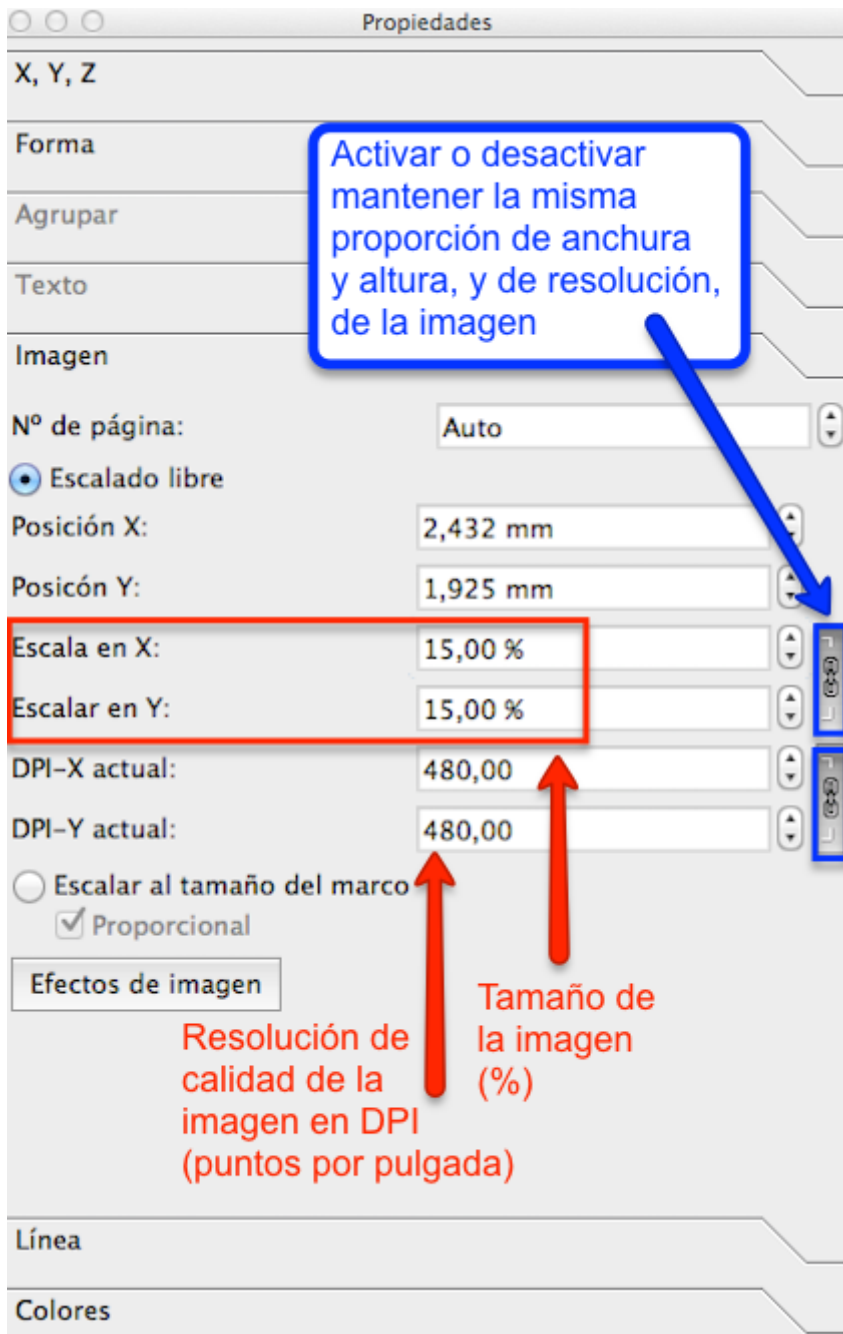


Aspecto final de

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.



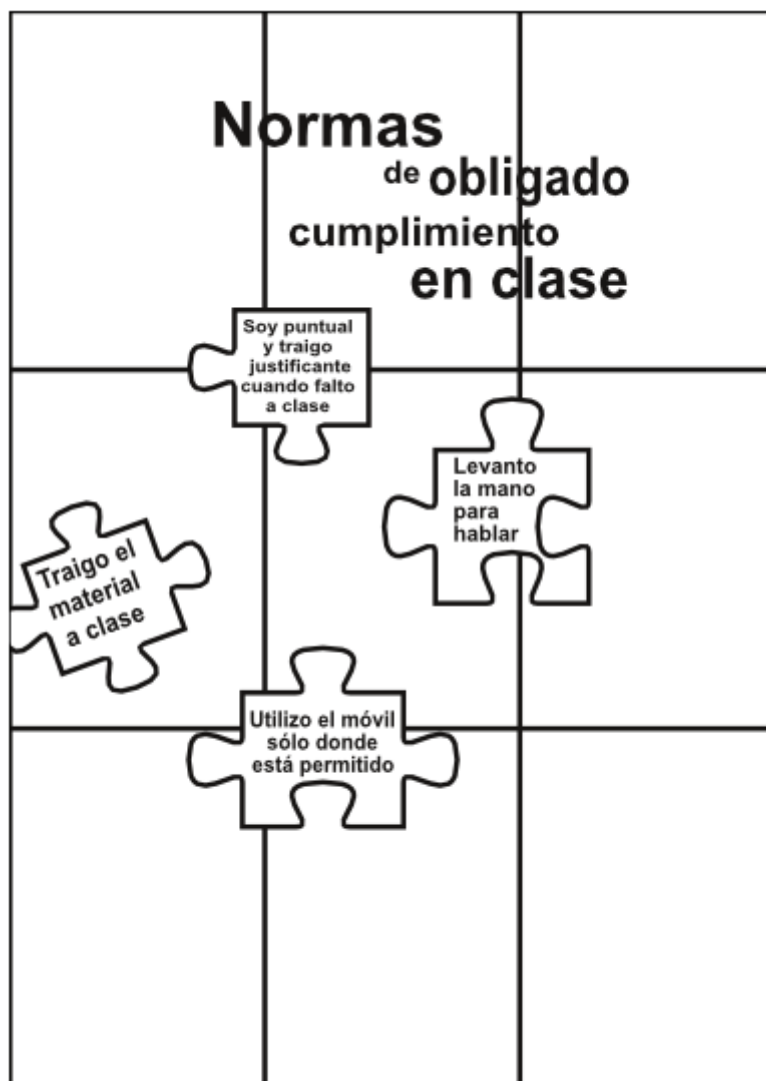
Muestra de la composición de los textos del titular del cartel.

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.



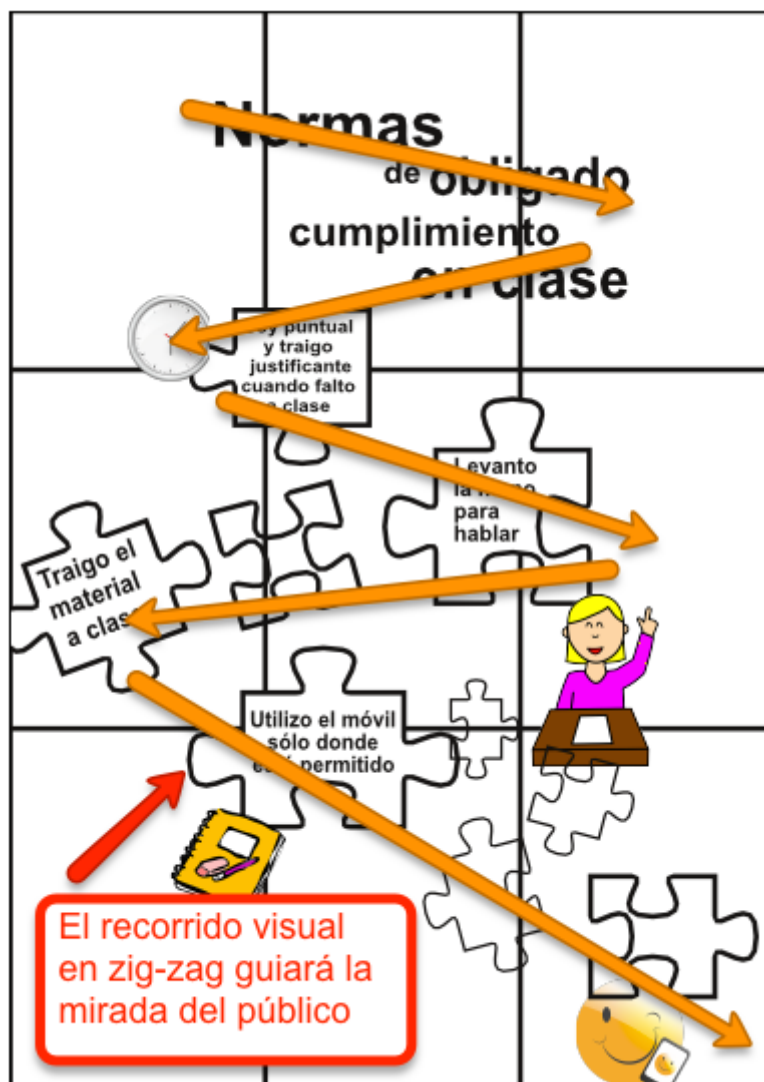
Ejemplo del aspecto del cartel con el titular y los textos secundarios.

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.



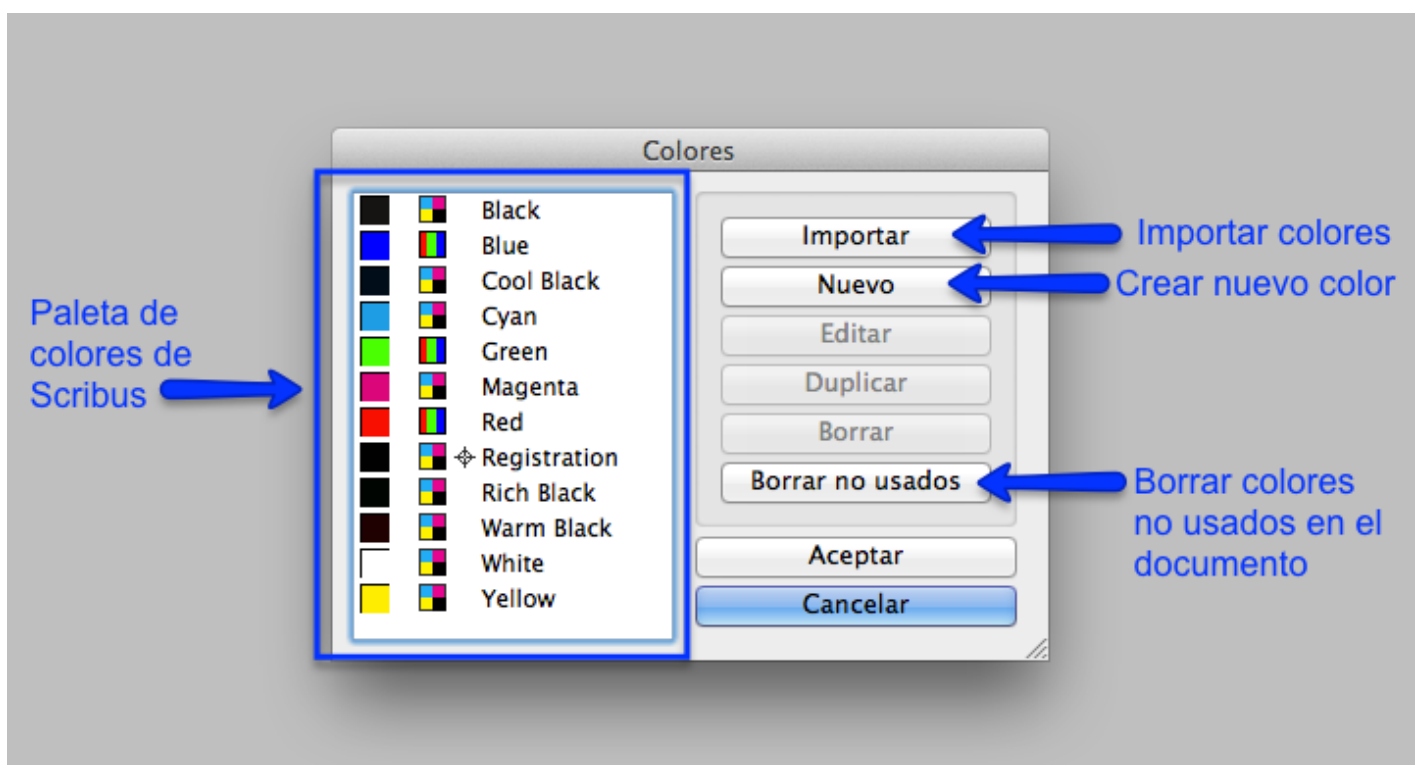
Trazado del recorrido visual en zig-zag.

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".

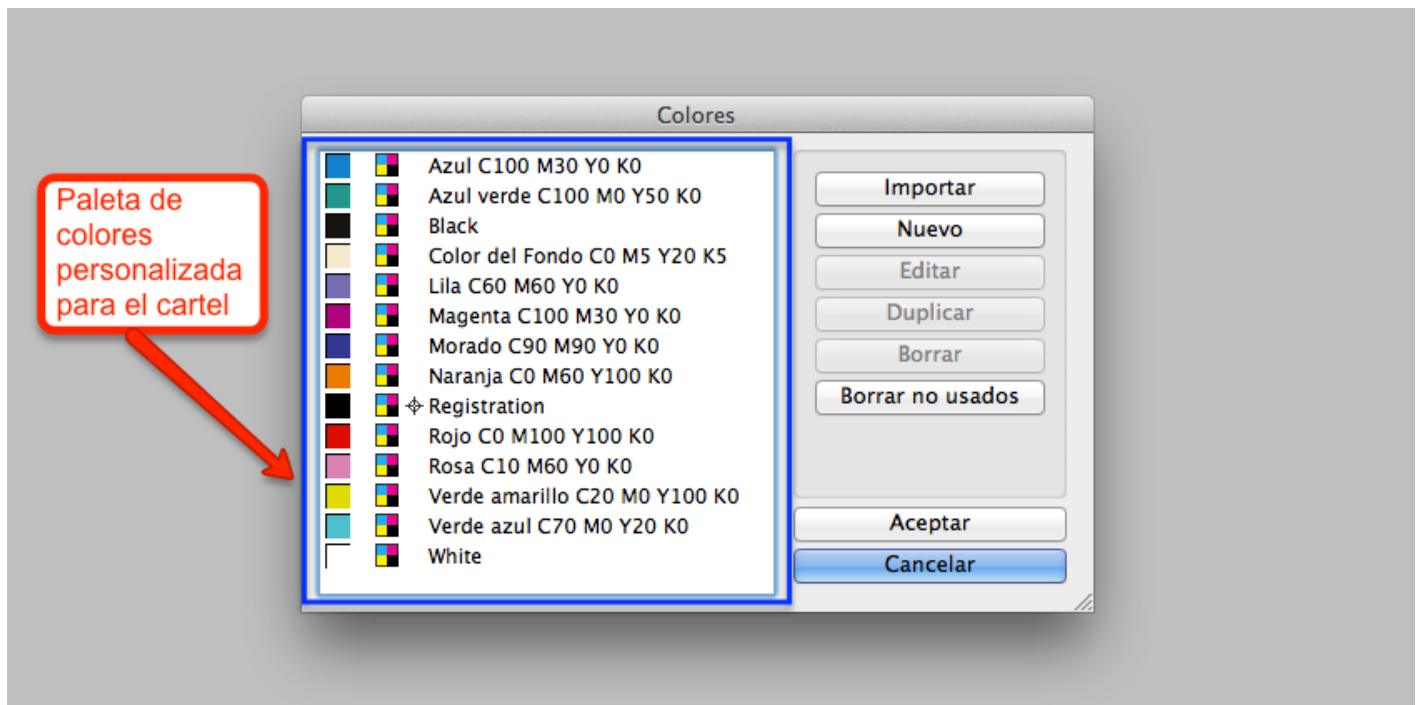
Aunque Scribus incorpora una paleta de colores estándar de la aplicación, como la mostrada en la siguiente imagen.



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.

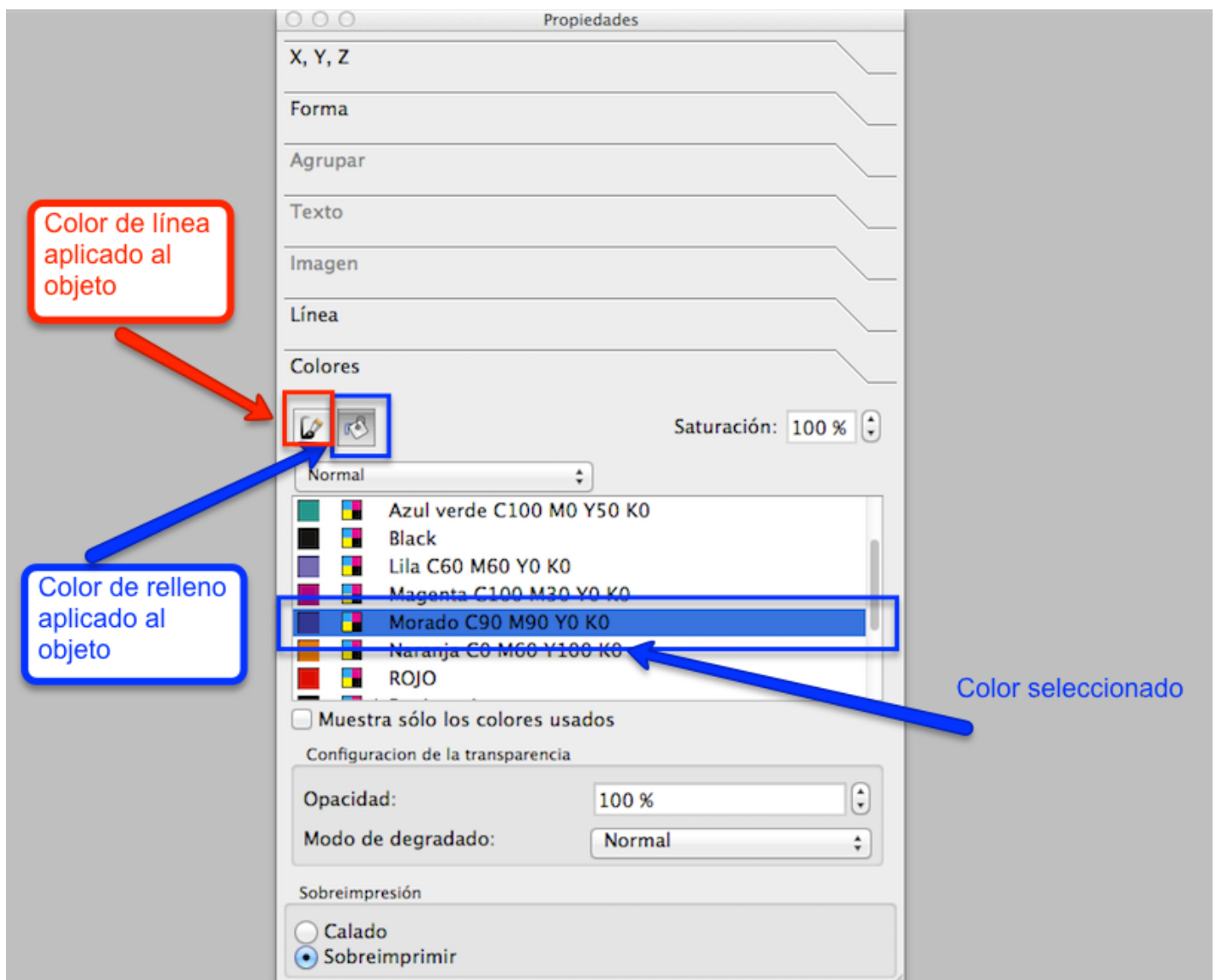


Muestra de la paleta personalizada de colores creada para el diseño del cartel.

Concluir la maquetación del cartel

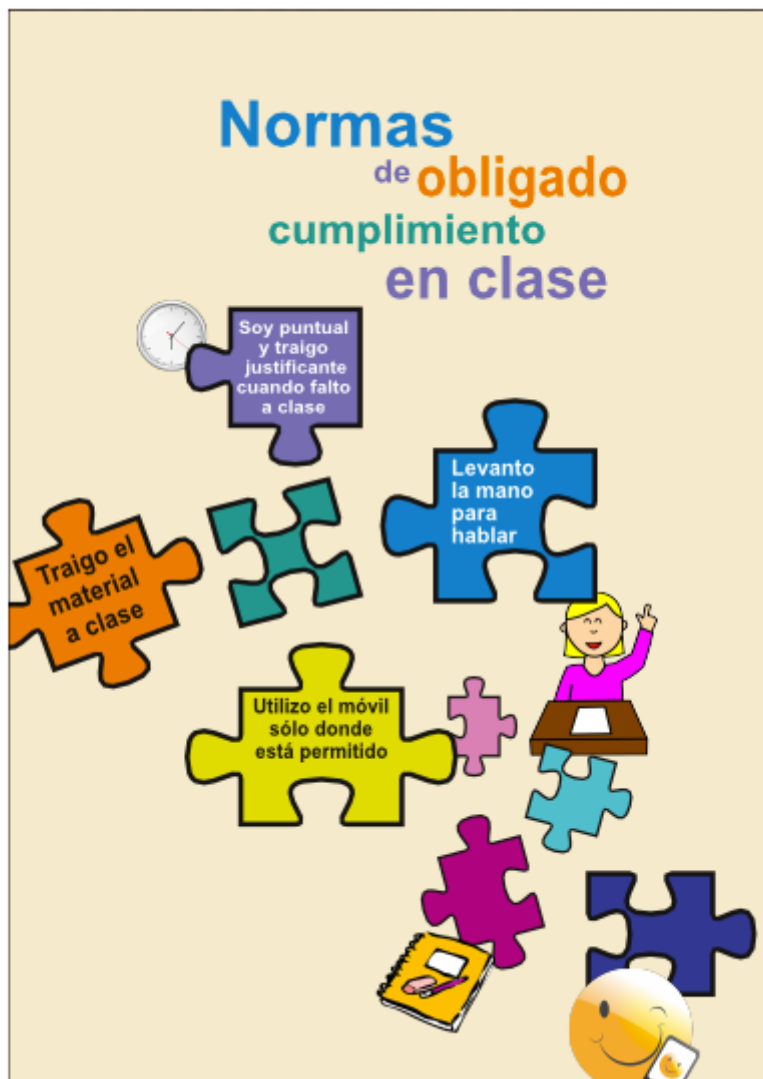
La maquetación del cartel se finalizará utilizando los colores creados en la paleta de colores personalizada. Con el uso del color el cartel captará con más eficacia la atención del público objetivo.

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.

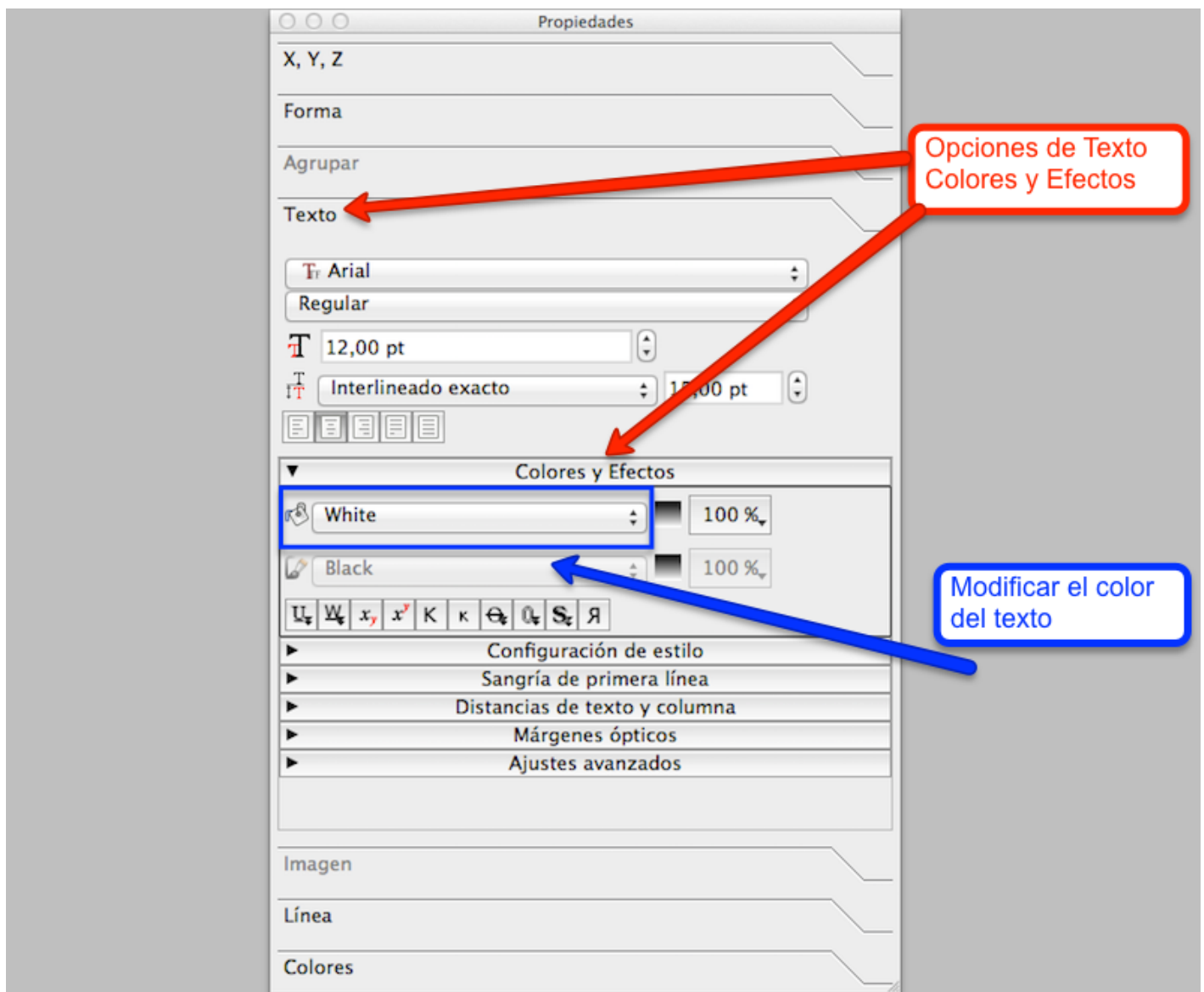
Para finalizar de maquetar el cartel se aplicará color a todas las piezas del puzzle de forma similar a como se visualiza en la siguiente imagen.



Aspecto del cartel a todo color.

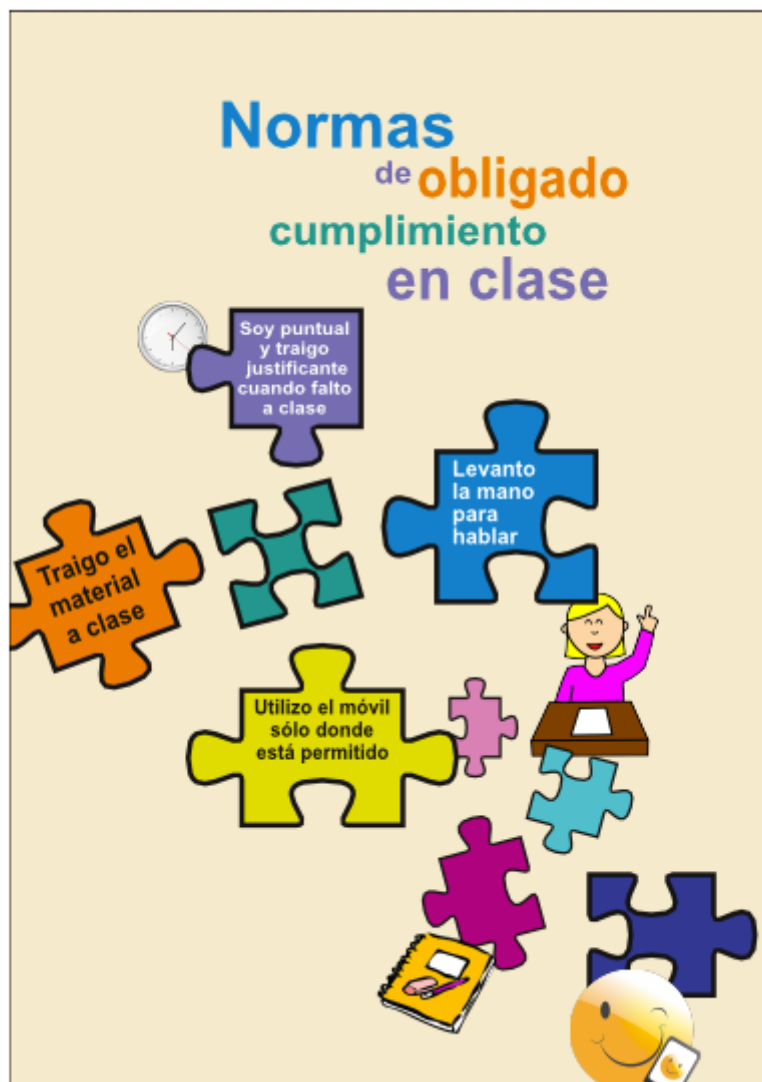
Al modificar los colores de las piezas de puzzle, también se tendrá que variar el color de algunos de los textos de color negro para que se visualicen en color blanco, y se visualicen con un mayor contraste.

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 maqueta del diseño del cartel finalizado.