



Editoria digitale con QuarkXPress 2016 Aggiornamento di luglio



Indice

Introduzione.....	4
Opzioni per il publishing digitale di Quark.....	5
Definizione di obiettivi e restrizioni.....	7
Caratterizzazione del contenuto.....	7
Valutazione delle esigenze dei clienti.....	9
Pianificazione per la distribuzione.....	9
Valutazione delle esigenze dell'infrastruttura.....	11
Hardware, sistemi operativi e formati.....	12
Hardware.....	12
Sistemi operativi.....	13
Restrizioni del formato multimediale.....	13
Formati di distribuzione.....	13
Approccio di design generale.....	15
Errori da evitare.....	17
Progetti e layout.....	19
Layout digitali.....	19
Creazione di un layout digitale.....	19
Gestione dei layout.....	22
Aggiunta di interattività a layout digitali.....	24
Utilizzo delle azioni di interattività.....	42
Funzionalità per l'Asia orientale nei layout digitali.....	44
Testo nei layout digitali.....	47
Font nei layout digitali.....	47
Link ipertestuali nei layout digitali.....	48
Gruppi nei layout digitali.....	48
Sincronizzazione dei contenuti tra gli orientamenti.....	48
Aggiornamento di file mancanti.....	49
Analisi dell'utilizzo degli asset di Digital Publishing.....	49
Utilizzo del Riscorrimento	49
Creazione di articoli di riscorrimento.....	50
Aggiunta di contenuto a un articolo di riscorrimento.....	52

Riordinamento dei componenti in un articolo di scorrimento.....	52
Riscorrimento mappatura fogli di stile.....	53
Creazione di un sommario per ePUB o Kindle.....	54
Gestione dei metadati degli eBook.....	54
Pubblicazioni in HTML5.....	56
Esportazione come pubblicazione HTML5.....	56
Configurazione dell'applicazione Web.....	56
Configurazione dell'applicazione generale.....	57
Configurazione delle funzioni.....	57
Configurazione della condivisione social.....	58
Analytics configuration.....	58
Web app capabilities.....	59
Host di un pacchetto HTML5 su un server Web.....	59
Un esempio di sviluppo su Mac OS X.....	59
Esportazione per ePUB.....	61
Esportazione per Kindle.....	63
Funzione App Studio.....	66
Nozioni di base su App Studio.....	66
Nozioni di base sul formato App Studio.....	68
Nozioni di base sull'App Studio Publishing Portal.....	68
Nozioni di base sulle applicazioni App Studio.....	69
Nozioni di base sulle famiglie di layout.....	69
Creazione di una rivista di App Studio.....	70
Uploading an App Studio article.....	71
Anteprima di una rivista di App Studio.....	74
Pubblicazione di una rivista di App Studio.....	75
Creazione di un'applicazione App Studio.....	75
Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio a Apple.....	75
Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio Android.....	84
Richiesta di un'applicazione di App Studio.....	86
Aggiornamento di un'applicazione App Studio.....	87
Invio di un'applicazione ad Apple.....	87
Invio di un'applicazione Android.....	88
Note legali.....	89

Introduzione

La pubblicazione digitale è un'enorme opportunità di pubblicazione. Forse *troppo* enorme. Ci sono così tante opzioni e incertezze che il processo decisionale può essere scoraggiante. Per rendere tutto più complicato, la risposta alla maggior parte delle possibili domande è probabilmente "Dipende".

Lo scopo di questa Guida è aiutare l'utente a prendere decisioni sulla pubblicazione digitale, in modo che gli sforzi siano coronati dal successo.

Opzioni per il publishing digitale di Quark

L'obiettivo di questa sezione è presentare le opzioni relative al publishing digitale disponibili tramite Quark®, per fornire un riferimento rapido

QuarkXPress consente di configurare ed esportare elementi per il publishing digitale nei formati di output ePUB, Kindle, App Studio e per le pubblicazioni HTML5.

Il file ePub è compatibile con tutti i maggiori lettori ePub e Google Chrome. Il file Kindle è compatibile con i dispositivi Kindle. È anche possibile esportare pubblicazioni HTML5 che possono essere visualizzate usando Internet Explorer®, Safari®, Google Chrome® e Firefox®

nel caso fosse necessario consultare la seguente tabella durante la lettura dei vari aspetti del publishing digitale, a cui si fa riferimento nel resto della documentazione.

Tipo di supporto multimediale	Applicazione e riviste di App Studio	eBook Kindle	ePub	Pubblicazioni in HTML5
Descrizione	Un formato aperto, basato su standard con un lettore personalizzabile con marchio	Un formato che permette la pubblicazione nel negozio Kindle di Amazon	Un formato standard, incentrato sul libro e supportato da molti lettori	Un formato standard, basato su HTML5 supportato dalla maggior parte dei browser
Il meglio di...	Materiale aziendale e riviste	Libri	Libri	Brochure, cataloghi, riviste online e qualsiasi altro contenuto Web
Lettore	Lettore con marchio (personalizzabile)	Kindle	Kindle, Nook, Google, iBooks di Apple	Eventuali browser Web conformi come Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari e così via.
Piattaforme	iPad, iPhone, tablet Android	Multipla	Multipla	Multipla
Layout	Da QuarkXPress	Integrato nell'applicazione del lettore per eBook con scorrimento Da QuarkXPress per eBook con layout fisso	Integrato nell'applicazione del lettore	Da QuarkXPress
Contenuto	Testo, immagini, video, presentazioni,	Testo e immagini	Testo, immagini, video, presentazioni,	Testo, immagini, video, presentazioni, HTML,

OPZIONI PER IL PUBLISHING DIGITALE DI QUARK

Tipo di supporto multimediale	Applicazione e riviste di App Studio	eBook Kindle	ePub	Pubblicazioni in HTML5
	HTML, interattività e molto altro		HTML, interattività e molto altro	interattività e molto altro
Distribuzione	App store Apple App Store, Android	Negozi Kindle di Amazon	Terza parte	Server auto ospitato
Disponibile per QuarkXPress?	QuarkXPress 9,5 e versioni successive	QuarkXPress 9,3 e versioni successive	QuarkXPress 9,0 e versioni successive	QuarkXPress 2016
Disponibile per QPS?	QPS 9,5 e versioni successive	—	QPS 9.0 e versioni successive	—
Costo	Varia in base al numero di riviste messe in vendita	Nessun costo per la creazione e la pubblicazione nella libreria, ma Amazon potrebbe esigere una percentuale dei profitti sulle vendite	Nessun costo per la creazione; l'organizzazione della distribuzione varia in base al distributore	Nessun costo di creazione; l'hosting del contenuto può comportare dei costi

Definizione di obiettivi e restrizioni

Quando si pensa alla pubblicazione digitale, si presume che la prima domanda sia:

- Su quale dispositivi desidero pubblicare?
- In quale formato desidero pubblicare?
- Che strumenti desidero utilizzare?

Tuttavia, questo potrebbe non essere il luogo ideale per iniziare. Dispositivi, formati e strumenti diversi hanno differenti punti di forza e di debolezza ed è difficile scegliere tra di essi a meno che non si abbia una chiara immagine di obiettivi, esigenze e restrizioni. Gli argomenti sottostanti possono aiutare a migliorare la comprensione e prendere una decisione intelligente quando occorre scegliere una direzione.

Caratterizzazione del contenuto

In parte, le scelte fatte riguardo ai dispositivi e al formato dipendono dalla natura del contenuto. Il contenuto è frutto di una progettazione altamente elaborata, come una rivista o una brochure? Si tratta essenzialmente di un contenuto testuale con poche immagini? È stato progettato principalmente per favorire l'impatto visivo o una lettura di piacere? Le risposte a queste domande possono orientare l'utente nella scelta della visualizzazione Layout, Riscorrimento o entrambe.

- La **visualizzazione Layout** permette di progettare accuratamente pagine dal massimo impatto visivo e di includere contenuti multimediale, come file audio e filmati. Questo tipo di visualizzazione permette anche di mantenere il riconoscimento del marchio ai massimi livelli, grazie a una flessibilità illimitata.
- La **visualizzazione Riscorrimento** consente di visualizzare solamente le immagini e il testo, in genere con dimensioni e font del testo controllabili da parte dell'utente. La visualizzazione riscorrimento offre meno flessibilità rispetto a quella layout, ma potrebbe essere la scelta ideale in virtù della facilità di lettura del testo, priva di qualsiasi distrazione per l'utente. Visualizzazione Riscorrimento si adatta perfettamente a libri tradizionali e materiali di consultazione.

Se il contenuto è stato ideato per favorire un impatto visivo marcato, se si desidera mantenere il riconoscimento del marchio e includere componenti multimediali, è possibile creare un layout fisso eBook ePub o Kindle, pubblicazione HTML5 o un'applicazione personalizzata oppure utilizzare App Studio per creare contenuti visualizzabili in un'applicazione del lettore personalizzata.

DEFINIZIONE DI OBIETTIVI E RESTRIZIONI

Se il contenuto è essenzialmente di natura testuale e non c'è nessun bisogno di progettare un layout accattivante, è possibile utilizzare un formato eBook ePub o Kindle con scorrimento. Questo formato offre solo la visualizzazione Riscorrimento ed è compatibile con un'ampia gamma di lettori.

Se è fondamentale che il contenuto venga presentato con uno stile unico nel suo genere, allora è possibile creare un'applicazione personalizzata, sia partendo da zero che utilizzando App Studio. Pur essendo l'opzione più impegnativa in termini di realizzazione, è anche quella più flessibile. Ad ogni modo, tenere presente che più un'applicazione è elaborata, maggiori saranno le difficoltà nel ricrearla per varie piattaforme.

Un'ulteriore domanda da porsi è se si desidera o se è necessario supportare più orientamenti del dispositivo. I clienti si aspettano questa funzionalità? Se questo aspetto è importante, bisognerebbe tenerne conto quando si sceglie un formato. Questa funzionalità è supportata dalla maggior parte dei lettori ePUB, ma non da tutti. Se si desidera variare il layout quando si cambia orientamento, la scelta migliore ricadrebbe su un'applicazione personalizzata o una rivista realizzata in App Studio.

Se si considera l'ipotesi di utilizzare elementi multimediali, come file audio e video, assicurarsi di avere risorse necessarie per realizzarli. È facile entusiasinarsi all'idea di utilizzare elementi multimediali, ma le fasi di creazione e di utilizzo appropriato possono richiedere tempi e costi di pianificazione molto elevati. Può essere possibile riutilizzare i materiali già realizzati dall'azienda per altri supporti, come ad esempio il sito Web aziendale.

Altri aspetti da considerare:

- Si desidera offrire ai propri utenti icone e controlli di navigazione standard di settore, che siano intuitivi da utilizzare, oppure si intende creare controlli personalizzati in grado di offrire una fruizione davvero unica?
- Si ha intenzione di pubblicare lo stesso contenuto sul Web? In tal caso, quali aspetti (se presenti) dovrebbero differenziare il contenuto della versione pubblicata su Web da quello della versione per dispositivi portatili? Se non ci sono differenze significative tra la presentazione del contenuto sul sito Web e quella su un dispositivo portatile, allora sarebbe opportuno rivalutare l'utilizzo o meno di un'applicazione.
- C'è bisogno di pubblicare in più formati o è sufficiente realizzare solo una presentazione per applicazione? Verrà eseguita la portabilità del contenuto da un formato diverso? È possibile adottare un approccio a fonte singola, almeno per generare la versione iniziale di un layout che potrà successivamente essere personalizzato per la pubblicazione come rivista di un'applicazione?

➔ Per maggiori informazioni sui formati descritti in questa sezione, vedere "[Hardware, sistemi operativi e formati](#)".

Valutazione delle esigenze dei clienti

È probabilmente corretto presumere che il vostro intento sia garantire un'esperienza cliente positiva con il contenuto. Per accertarsi che questo accada, considerate le domande seguenti:

- I vostri clienti devono essere in grado di modificare le dimensioni del carattere del testo? In tal caso, prendete in considerazione un formato che include un visualizzazione Riscorrimento.
- I clienti devono essere in grado di scaricare il contenuto quando lo desiderano? Ad esempio, se desiderate scaricare un'applicazione da Apple App Store su una connessione 3G, occorre che le dimensioni dell'applicazione siano inferiori a 50 MB. Per essere certi che un'applicazione possa essere scaricata su una connessione 3G, considerate un formato meno pesante come ePub o cercate di ridurre la dimensione delle eventuali risorse multimediali che vengono incluse nelle applicazioni.
- A che velocità i clienti devono essere in grado di scaricare il contenuto? Anche su una rete senza restrizioni, è pensabile mantenere le dimensioni dei file le più piccole possibili per impedire che i clienti siano irritati dall'attesa.
- In quali lingue i clienti desiderano leggere il contenuto? Per distribuire il contenuto in più lingue, accertatevi che queste siano supportate dal formato e dal dispositivo scelti. Ad esempio, alcune lingue orientali e dell'Europa dell'est utilizzano caratteri che non sono disponibili in molti font occidentali, mentre alcune lingue vengono lette in direzioni diverse rispetto alle lingue occidentali. Il formato ePub supporta lingue orientali e dell'Europa dell'est su alcuni dispositivi, ma non su tutti. Per utilizzare App Studio, dovete utilizzare solo la visualizzazione layout perché è possibile che i caratteri speciali non vengano visualizzati correttamente nella visualizzazione Riscorri.
- È previsto che i clienti dispongano di una connessione Internet quando usufruiscono del contenuto? In tal caso, accertatevi che il comportamento del contenuto sia adeguato quando i clienti non dispongono di accesso alla rete. Se create interattività HTML5, potete fornire un'immagine predefinita o di "fallback" o altro elemento grafico in ogni luogo in cui visualizzate contenuto dal vivo tramite il Web.

➡ Per maggiori informazioni sui formati descritti in questa sezione, vedere "[Hardware, sistemi operativi e formati](#)".

Pianificazione per la distribuzione

Esattamente come esistono diversi metodi di distribuzione di contenuto stampato, ne esistono diversi anche per la distribuzione di contenuto su dispositivi portatili. Il modo in cui viene deciso di distribuire il contenuto dipende spesso dal destinatario di tale contenuto e da come si intende generare ricavi.

Tenere presente la frequenza con cui si intende pubblicare i contenuti:

- è necessario distribuire piccole quantità di contenuto in modo frequente? In tal caso, si potrebbe voler creare un'applicazione del tipo lettore di notizie utilizzando

DEFINIZIONE DI OBIETTIVI E RESTRIZIONI

una struttura come TapLynx. Questo approccio consente di progettare e distribuire l'applicazione una volta sola, dopodiché pubblicare regolari aggiornamenti sul contenuto visualizzato nell'applicazione, senza ulteriori azioni richieste al cliente se non quella di avviare l'applicazione. Stando a questo modello, il flusso dei ricavi proviene solitamente dalle entrate dell'avviso pubblicitario.

- Si desidera pubblicare contenuto da vendere su base non frequente o saltuaria? Ad esempio, un editore desidera rendere disponibili ai clienti i titoli dei libri? In questo caso è possibile considerare l'utilizzo del formato Kindle o ePub. Se non è richiesta una visualizzazione layout, è possibile considerare un'ampia rete di distribuzione esistente, come Amazon o Apple iBooks, o una delle numerose reti di distribuzione minori.
- Si desidera vendere contenuto pubblicato su base regolare? Ad esempio, si intende creare una rivista digitale? È possibile crearla progettando un'applicazione personalizzata per ciascuna edizione, ma questo potrebbe rivelarsi un lavoro molto impegnativo e alcuni clienti potrebbero non voler scaricare una nuova applicazione ogni volta. È possibile anche creare un'applicazione del lettore con App Studio per poi vendere riviste singole da un server Web. Scegliendo questo approccio è possibile personalizzare l'applicazione per consentire la visualizzazione del marchio o utilizzare una generica applicazione per visualizzatore (tuttavia, tenere presente che questo approccio si limita alle piattaforme supportate da App Studio).

Se si sceglie di distribuire riviste di App Studio, visibili in un'applicazione per visualizzatore, è bene valutare se rendere disponibile una rivista di esempio, affinché l'utente possa visualizzarla e apprezzare il valore delle pubblicazioni. È possibile offrire una rivista di esempio insieme all'applicazione, ma in tal caso è necessario prestare attenzione alle dimensioni del file, sia per ragioni di limitazioni delle dimensioni di download sia per evitare un'attesa troppo lunga ai clienti. Può anche essere offerto l'accesso libero alla rivista di esempio dall'applicazione del lettore.

Naturalmente, è necessario un piano per la generazione dei ricavi. Le opzioni disponibili comprendono la vendita di applicazioni su base individuale, la vendita di riviste visualizzabili nell'applicazione del lettore, la vendita di libri (ad esempio, per il lettore di Kindle o iBooks) e la vendita di pubblicità. Se si sceglie di vendere pubblicità, è possibile lavorare a singoli progetti con gli inserzionisti oppure si può utilizzare una rete di pubblicità esistente come iAd di Apple (solo per iOS) o AdMob di Google (per iOS e Android).

Se si valuta l'ipotesi della pubblicità, si potrebbe anche considerare le statistiche. Si desidera ricevere le informazioni sulla modalità di utilizzo dell'applicazione e sulla modalità di fruizione del contenuto? Sia iAd che AdMob offrono opzioni utili alla raccolta di tali informazioni, che possono essere utilizzate per definire i destinatari della pubblicità.

Infine, su quante piattaforme diverse si desidera pubblicare? Le applicazioni personalizzate rappresentano l'opzione meno desiderabile, perché è necessario scriverle separatamente per ciascuna piattaforma. Per raggiungere una copertura massima, prendere in considerazione un formato standard nel settore, come l'ePUB o le pubblicazioni HTML5.

➔ Per maggiori informazioni sui formati descritti in questa sezione, vedere "[Hardware, sistemi operativi e formati](#)".

Valutazione delle esigenze dell'infrastruttura

La creazione di contenuto per la distribuzione digitale è solo una parte del processo di pubblicazione digitale. Se prevedete di pubblicare contenuto per dispositivi digitali, dovete accertarvi di disporre di tutta l'infrastruttura necessaria allo scopo.

Ad esempio, se prevedete di ospitare contenuto su un sito Web dovete valutare la quantità di spazio che sarà richiesta e il numero di download previsti, perché entrambe queste condizioni influenzano in genere l'importo addebitato per il servizio di hosting. In ogni caso, occorre monitorare le informazioni di utilizzo dopo l'avvio e l'analisi e apportare le regolazioni necessarie al piano di hosting. (Se create un'applicazione che include contenuto fornito sul Web, dovete anche considerare il piano di hosting utilizzato per tale contenuto.)

Anche la fatturazione è un aspetto importante da prendere in considerazione. Se vendete applicazioni e riviste singole, dovete accertarvi di disporre dell'infrastruttura necessaria per accettare pagamenti per tale contenuto in tutti i mercati in cui desiderate renderlo disponibile. A tale proposito, il modo più semplice è utilizzare una rete consolidata come App Store o Amazon, perché queste organizzazioni sono progettate per rendere questo aspetto dell'attività semplice e trasparente per gli autori di contenuto.

Infine, avete probabilmente bisogno di un piano per promuovere e commercializzare il contenuto. Potete assumere un esperto che gestisca questo aspetto per voi o promuovere il contenuto voi stessi utilizzando social media come Facebook e Twitter o utilizzare una combinazione di entrambe le soluzioni.

Hardware, sistemi operativi e formati

Quando si valuta la possibilità di pubblicare su dispositivi portatili, è bene sapere quanto più possibile su hardware, sistemi operativi e formati attualmente disponibili per tali dispositivi.

Hardware

È importante sapere su quali tipi di hardware si desidera rendere disponibile il contenuto perché dispositivi diversi presentano vantaggi e svantaggi differenti. Ad esempio:

- **Dimensioni reali:** se si sta progettando contenuto per l'utilizzo su uno schermo più piccolo, potrebbe essere necessario progettarlo in maniera diversa rispetto a uno schermo più grande. Durante la progettazione per uno schermo di grandi dimensioni, potrebbe essere necessario accrescere il sommario con anteprime in miniatura per ogni voce, ma su uno schermo più piccolo potrebbe essere necessario ridurre al minimo le immagini di anteprima. Su schermi più piccoli, potrebbe anche essere necessario fornire l'accesso a tutto il contenuto nella visualizzazione Riscorrimento.
- **Risoluzione:** durante la progettazione su un monitor del computer, tenere presente che la risoluzione che si sta creando potrebbe essere diversa da quella utilizzata per visualizzare il contenuto. Se la risoluzione del monitor è notevolmente superiore o inferiore a quella del dispositivo per il quale si esegue la progettazione, occorre tenere presente questa differenza durante la progettazione. Significa anche che è necessario eseguire anticipatamente test di usabilità del contenuto per evitare di impegnarsi in una progettazione che potrebbe essere illeggibile quando il contenuto viene visualizzato sul dispositivo di destinazione.
- **Accesso alla rete:** il dispositivo per il quale si sta eseguendo la progettazione dispone di accesso continuo a Internet? O è progettato per scaricare contenuto solo da un server proprietario come Amazon Kindle? Se il dispositivo dispone di accesso continuo alla rete, è solo ad una velocità limitata o con dimensioni file limitate? Se si prevede di fornire contenuto istantaneamente, ad esempio aggiornamenti o numeri della rivista, occorre conoscere le risposte a queste domande.
- **Interfaccia utente:** la selezione e lo zoom sono una parte principale dell'esperienza di fruizione di contenuti su un dispositivo digitale. Il dispositivo per il quale si sta eseguendo la progettazione dispone di uno schermo a sfioramento? Se sì, quali gesti supporta? Se si sta progettando per più dispositivi, i tipi di gesti che questi

supportano sono noti? I dispositivi che si desidera utilizzare supportano più orientamenti?

- **Cambio dell'orientamento:** la maggior parte dei dispositivi supportano il cambio di orientamento, pertanto a prescindere dalla piattaforma di destinazione, occorre prendere in considerazione l'idea di realizzare due diversi layout.

Sistemi operativi

Un triste fatto della progettazione per dispositivi digitali è il seguente: sistemi operativi diversi richiedono applicazioni diverse. Se si desidera rendere il contenuto disponibile in maniera nativa sul numero maggiore di telefoni, potrebbe essere necessario trovare o creare un e-reader per il sistema operativo iOS, Android, Windows OS, webOS e Blackberry. Anche lo stesso sistema operativo può funzionare in maniera diversa su dispositivi differenti (ad esempio, dispositivi differenti eseguono "versioni" diverse di Android).

Fortunatamente, esistono diversi modi per evitare di dover scrivere un'applicazione nativa per ogni sistema operativo. Ad esempio:

- è possibile distribuire contenuto utilizzando una versione speciale del sito Web che è progettata per l'utilizzo su dispositivi mobili.
- È possibile distribuire contenuto utilizzando una piattaforma generica che fornisce lettori per diverse piattaforme. Ad esempio, è possibile visualizzare contenuto Flash su qualsiasi piattaforma per la quale è disponibile un lettore Flash. Tuttavia, non è possibile attualmente visualizzare contenuto Flash su OS e il supporto Flash è ancora in evoluzione anche sulle piattaforme mobili che lo supportano.
- È possibile distribuire contenuto utilizzando una piattaforma proprietaria che fornisce lettori per diverse piattaforme. Ad esempio, il contenuto HTML5 è leggibile su un'ampia gamma di piattaforme e offre la possibilità di includere contenuto interattivo per più piattaforme, nonché testo statico. Le pubblicazioni HTML5 di QuarkXPress possono essere lette su diversi dispositivi mobili e tablet inclusi i browser desktop.
- È possibile distribuire contenuto utilizzando un formato generico che può essere letto su qualsiasi piattaforma, ad esempio HTML5, ePub o PDF.

Restrizioni del formato multimediale

Durante la scelta di un formato di consegna, tenere presente che non tutti i file multimediali sono supportati su tutte le piattaforme. Ad esempio, i video devono essere codificati nel formato H.264 per essere visualizzati su iOS e il supporto per Flash non è attualmente disponibile su dispositivi iOS e limitato su molti altri dispositivi.

Formati di distribuzione

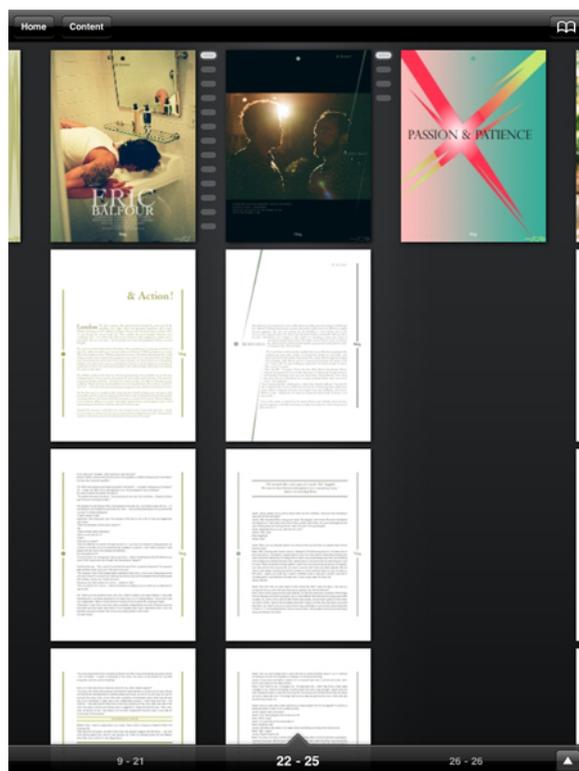
Sono disponibili diversi tipi di formati per la pubblicazione di contenuto su dispositivi portatili:

- Formati aperti, come HTML5, ePub e PDF. Questi tipi di formato sono vantaggiosi perché possono essere visualizzati praticamente su qualsiasi dispositivo e sistema operativo. Tuttavia, è necessario tenere presente che può rivelarsi difficile monetizzare il contenuto su un formato aperto che non è supportato da una struttura collaudata per il controllo e la distribuzione.
- Formati specifici del dispositivo o del sistema operativo, come le applicazioni per iOS o Android. Il contenuto in questo tipo di formato consente solo pubblicazioni limitate, ma permette all'autore di sfruttare l'infrastruttura esistente di un istituto, come l'App Store di Apple e Android Play Store. La scrittura di un'applicazione personalizzata offre la libertà di realizzare praticamente tutto ciò che si desidera, ammesso che se ne accetti l'impegno richiesto.
- Formati proprietari e controllati, eseguibili su diversi dispositivi e sistemi operativi, come i formati Kindle di Amazon. Formati simili offrono spesso i vantaggi di un sistema di distribuzione dedicato, che permette all'editore di raggiungere più facilmente un vasto pubblico, senza dover rilasciare contenuto in forma gratuita.

Approccio di design generale

Prima di iniziare qualsiasi design, occorre sapere quanto più possibile sulle risposte alle domande poste in precedenza in questo documento. Le funzioni e le restrizioni relative ai formati, i sistemi operativi e i dispositivi che si stanno indirizzando possono limitare notevolmente le scelte in fase di design. Se si dispone già di una buona conoscenza di ciò che si desidera creare, di seguito vengono riportati alcuni suggerimenti su come affrontare la creazione.

- **Decidere un approccio generale.** Evitare ripetizioni. Provare a trovare un'applicazione/lettore il cui aspetto e funzionamento siano quelli desiderati, quindi pensare a ciò che più si apprezza e a come migliorarlo.
- **Decidere come deve funzionare l'interfaccia utente.** Accertarsi che l'aspetto dell'interfaccia utente sia naturale. In altre parole, accertarsi che il design crei possibilità per l'interfaccia utente, anziché imporre un'interfaccia utente arbitraria su ogni pagina.
- **Decidere il tipo di layout desiderato.** Un modo standard per realizzare un eBook è imitare semplicemente l'esperienza di lettura di un libro fisico con pagine che possono essere girate. Tuttavia, questo non è il solo layout possibile per un eBook. Ad esempio, è possibile presentare una linea orizzontale di miniature, ognuna delle quali rappresenta un articolo, con un elenco verticale scorrevole di miniature di pagine una sotto l'altra (questo layout è chiamato "sovrapposizione di pagine"). Nella modalità di visualizzazione a pagina intera, una progettazione di sovrapposizione di pagine permette all'utente di scorrere orizzontalmente per cercare articoli e verticalmente per leggerli.



Una sovrapposizione di pagine

- **Creare e verificare i modelli.** Se si stanno creando modelli di più pubblicazioni, accertarsi di pensare all'orientamento durante la fase di creazione dei modelli ed eseguire molte verifiche prima di iniziare a utilizzare i modelli in produzione. Verificare font, colori, stile e interfaccia utente su tutti i dispositivi su cui si prevede di pubblicare. Se si sta convertendo contenuto che è stato progettato per un altro mezzo, ricercare i problemi che si verificano con elementi molto piccoli come filetti sottili, cornici, testo di piccole dimensioni e così via.
- **Creare il contenuto in modo organizzato.** Stabilire le convenzioni di denominazione per stili, colori, oggetti e così via e rispettarle. Valutare l'opportunità di mettere tutti gli elementi interattivi su un loro livello per poterli facilmente mostrare, nascondere e isolare.
- **Salvare la visualizzazione Riscorrimento per ultima.** Accertarsi che il layout visivo sia FINALE prima di iniziare a utilizzare la visualizzazione Riscorrimento.
- **Provare, provare, provare.** Vale la pena perdere un po' di tempo per evitare imbarazzi e dover rilasciare nuovamente applicazioni e contenuto. Accertarsi di eseguire la prova con persone diverse da quelle per le quali il contenuto e/o l'applicazione è stata progettata.

Errori da evitare

La pubblicazione digitale è un mezzo estremamente flessibile. Questo significa che è possibile fare cose straordinarie, ma anche che ci sono inconvenienti di cui non si è consapevoli.

Ad esempio, solo perché è possibile utilizzare elementi multimediali come filmati, presentazioni e audio in una pubblicazione digitale, non significa che occorre farlo su ogni pagina. In termini generali, gli elementi multimediali devono essere utilizzati solo quando introducono valore che non può essere altrimenti raccolto dal contenuto. Un campione audio potrebbe essere appropriato in un articolo su una banda ma non se si tratta di un'intervista con un soggetto monotono.

Quando si utilizzano elementi multimediali, accertarsi che il controllo di tali elementi multimediali sia esattamente nelle mani degli utenti. Un filmato che viene riprodotto la prima volta che gli utenti visualizzano una pagina potrebbe essere corretto in una pubblicazione in cui è poco probabile che l'utente visiti nuovamente la pagina, ma potrebbe diventare seccante se l'utente deve sorbirsi il filmato ogni volta che torna nella pagina. Anziché prevedere l'avvio automatico di tali elementi multimediali, valutare la possibilità di fornire chiari indicatori visivi della loro presenza e lasciare all'utente la decisione se visualizzarli e/o ascoltarli. Non meno importante, accertarsi che l'utente disponga sempre di un modo ovvio per interrompere la riproduzione di un elemento multimediale nel caso decida di non visualizzarlo o ascoltarlo.

Nelle situazioni in cui vengono forniti indicatori visivi della presenza di elementi multimediali, è facile farsi prendere la mano dalla creatività, ma è probabile che gli utenti preferiscano suggerimenti visivi standard del settore. Ad esempio, se si desidera segnalare che una finestra contiene un frammento video, un triangolo rivolto verso destra nel centro della finestra è probabilmente il modo più chiaro per indicarlo. Analogamente, una barra orizzontale con un pulsante di riproduzione è il metodo preferibile per indicare la presenza di una clip audio.

È anche importante aderire agli standard del settore nel caso della navigazione. Analogamente alla scrittura, il modo standard per spostarsi da una pagina all'altra su un dispositivo portatile è utilizzare lo scorrimento orizzontale del dito. Su schermate multi-touch, lo standard corrente per lo zoom avanti e indietro è l'uso dei gesti di avvicinare e allontanare le dita. Su dispositivi che non supportano tali gesti, le icone freccia funzionano bene per girare la pagina e le icone di ingrandimento funzionano bene per lo zoom. (Anche se può sembrare ovvio, è sufficientemente importante da citare.)

Se si desidera creare una pubblicazione digitale avanzata, uno degli errori più importanti da evitare è creare qualcosa che sembri sia stato realizzato inserendo contenuto in un

ERRORI DA EVITARE

modello senza riflettere. Non c'è nulla di sbagliato nel partire da un modello, ma se non si utilizza alcuna delle funzioni di progettazione che vengono offerte da strumenti avanzati come QuarkXPress, si potrebbe perdere denaro.

Infine, accertarsi sempre di provare le pubblicazioni digitali su utenti inesperti prima di pubblicarle. Questo metodo è ottimo per rilevare errori di progettazione che altrimenti potrebbero non essere evidenti. Ad esempio, è facile progettare una pagina che include elementi multimediali a schermo intero che possono impedire all'utente di girare la pagina.

Progetti e layout

Ogni progetto QuarkXPress contiene almeno un layout. Ciascun layout viene memorizzato in un progetto e ciascun progetto deve contenere almeno un layout. Ogni layout di stampa può avere dimensioni massime fino a 2.000 pagine e può avere una larghezza di mm 5.689,6 x 5.689,6 (oppure mm 2.844,8 x 5.689,6 per un documento disteso a due pagine affiancate). Il progetto può contenere un numero illimitato di layout.

Il progetto QuarkXPress può contenere due tipi di layout: stampa e digitale. Questo consente di utilizzare un progetto per creare contenuto per vari mezzi di distribuzione, come ad esempio stampa, PDF, ePub, applicazioni native, eBook Kindle e pubblicazioni HTML5.

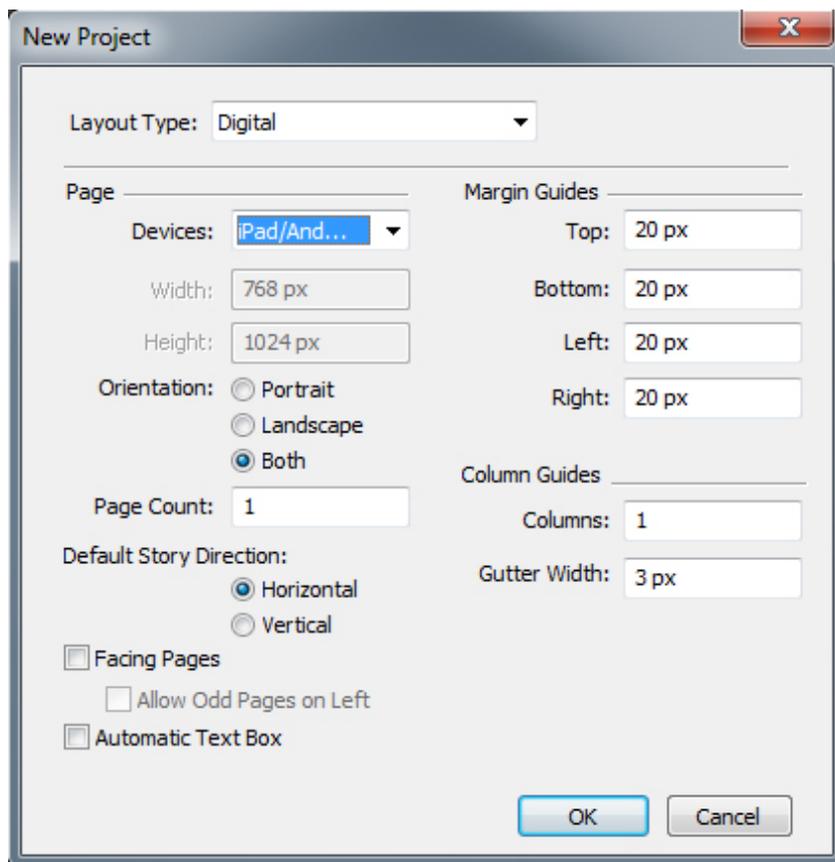
Layout digitali

I layout digitali consentono di creare contenuto per la pubblicazione digitale. È possibile creare contenuto ed esportare il layout digitale per la pubblicazione digitale nei formati di output ePub, Kindle, App Studio e pubblicazioni HTML5.

Creazione di un layout digitale

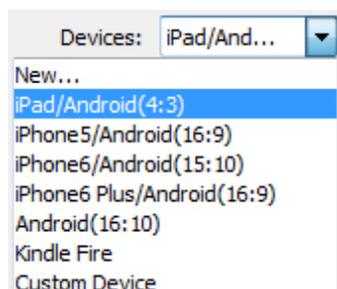
Per creare un layout digitale:

- 1 Scegliere **File > Nuovo > Progetto**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo progetto**.



Finestra di dialogo **Nuovo progetto** per un layout digitale

- 2 Scegliere **Digitale** dal menu a discesa **Tipo di layout**.
- 3 Scegliere un dispositivo dal menu a discesa **Dispositivi**.



Menu a discesa **Dispositivi**

I campi **Larghezza** e **Altezza** vengono automaticamente compilati in base al dispositivo scelto.

➔ Per definire e utilizzare un dispositivo personalizzato, vedere "[Dispositivo personalizzato](#)".

- 4 Impostare l'orientamento per il layout di default.

Se si seleziona **Entrambi**, QuarkXPress crea automaticamente due layout, uno con un orientamento **Verticale** e l'altro con un orientamento **Orizzontale**. QuarkXPress visualizza il nuovo progetto in una visualizzazione divisa, in modo da consentire di lavorare con entrambe le visualizzazioni contemporaneamente. Per ulteriori

informazioni, consultare la sezione "Suddivisione di una finestra" della [A Guide to QuarkXPress](#).

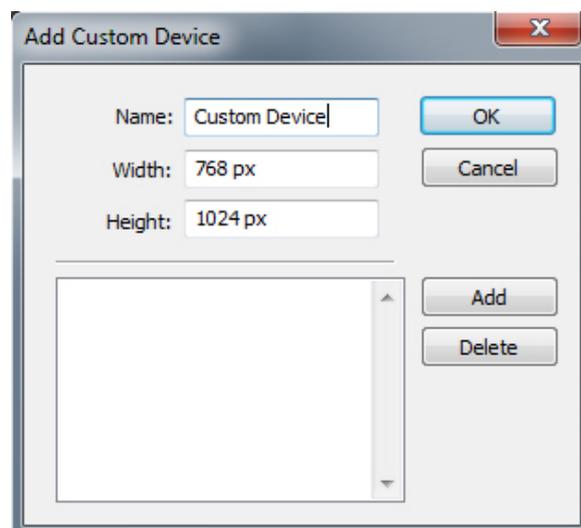
- 5 I comandi di **Guide margine** consentono di definire i margini di default per il layout.
- 6 Il **Conteggio pagine** consente di specificare il numero di pagine che si desidera creare inizialmente.
- 7 I comandi **Guide colonne** consentono di creare una pagina di default con più colonne.
- 8 Specificare la **Direzione storia di default** per il layout.
- 9 La casella di controllo **Pagine affiancate** permette la creazione di documenti distesi. In un progetto con direzione predefinita orizzontale della storia, la casella di controllo **Consenti pagine dispari a sinistra** permette di controllare se posizionare le pagine dispari a sinistra. In un progetto con direzione predefinita verticale della storia, la casella di controllo **Consenti pagine dispari a destra** permette di controllare se posizionare le pagine dispari a destra.
- 10 La casella di controllo **Casella di testo automatica** permette di aggiungere una casella di testo alla pagina master predefinita per il layout.
- 11 Fare clic su **OK**.

Viene creato un progetto contenente un layout digitale predefinito.

Dispositivo personalizzato

È possibile definire dispositivi personalizzati con dimensioni pagina personalizzate e aggiungerli al menu a discesa **Dispositivi** nella finestra di dialogo **Nuovo progetto**. Per creare un dispositivo personalizzato:

- 1 Scegliere **File > Nuovo > Progetto**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Nuovo progetto**.
- 2 Scegliere **Digitale** dal menu a discesa **Tipo di layout**.
- 3 Scegliere **Nuovo** dal menu a discesa **Dispositivi**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi dispositivo personalizzato**.



Finestra di dialogo **Aggiungi dispositivo personalizzato** per un layout digitale

4 Specificare un **Nome** e definire la **Larghezza** e l'**Altezza** per il dispositivo personalizzato.

➔ Per creare più dispositivi personalizzati, fare clic su **Aggiungi**. Il nuovo dispositivo personalizzato viene visualizzato nell'elenco e sarà possibile crearne altri. Per rimuovere un dispositivo personalizzato, selezionarlo dall'elenco e fare clic su **Elimina**. Per modificare una dispositivo personalizzato, selezionarlo dall'elenco e ridefinire i campi **Larghezza** e **Altezza**.

5 Fare clic su **OK**.

Gli eventuali dispositivi personalizzati creati verranno visualizzati nel menu a discesa **Dispositivi** nelle finestre di dialogo **Nuovo progetto** e **Nuovo layout** solo durante la creazione di un layout digitale.

➔ I dispositivi personalizzati possono essere creati anche utilizzando la finestra di dialogo **Nuovo layout**. (**Layout > Nuovo**).

Gestione dei layout

È semplice navigare tra i layout, aggiungere layout, duplicare layout ed eliminare layout.

Per default, vengono visualizzate delle schede nell'area superiore della finestra del progetto per ciascun layout incluso nel progetto. Solo su *Mac OS X*, è ora possibile cambiare l'ordine dei layout visualizzati nell'omonima scheda, trascinando e rilasciando le schede con il nome del layout. Questa impostazione è salvata insieme al documento e l'ordine viene mantenuto.

Per navigare tra i layout, utilizzare le schede disponibili nell'area superiore della finestra del progetto

Per aggiungere un layout al progetto attivo, scegliere **Layout > Nuovo** oppure fare clic con il pulsante destro del mouse su una scheda del layout e scegliere **Nuovo** dal menu contestuale.

Per duplicare un layout, visualizzare il layout da duplicare e scegliere **Layout > Duplica** o scegliere **Duplica** dal menu contestuale della scheda **Layout**. L'utente può duplicare il layout di stampa in un layout digitale scegliendo **Digitale** come tipo di layout.

Per modificare le proprietà di un layout, visualizzare il layout, scegliere **Layout > Proprietà del layout** oppure selezionare **Proprietà del layout** dal menu contestuale della scheda **Layout**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Proprietà del layout**. È possibile utilizzare questa finestra di dialogo per modificare le proprietà del layout limitato in base al tipo di layout, ma non si può modificare un layout da o in un tipo di layout digitale.

Per eliminare un layout, visualizzare il layout, quindi scegliere **Layout > Elimina** oppure **Elimina** dal menu contestuale della scheda **Layout**.

Se si utilizzano i comandi seguenti, soltanto il layout attivo verrà incluso nell'output che ne risulta:

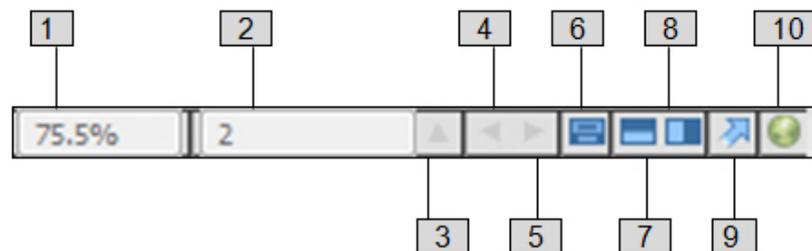
- **File > Esporta > Layout come PDF**
- **File > Esporta > Layout come progetto**

- Archivio/File > Esporta > Pagina come EPS
- File > Esporta > Layout come ePub
- File > Esporta > Layout come Kindle
- File > Esporta > Layout come pubblicazione HTML5
- File > Esporta > Layout come immagine

- ➔ I livelli vengono applicati al layout attivo al momento della loro creazione e modifica.
- ➔ Quando si esegue un'azione di annullamento a livello di progetto (**Comp./Modifica > Annulla**), l'azione viene aggiunta alla Cronologia annullamenti in tutti i layout.
- ➔ Se si esegue il controllo ortografico (menu **Utilità**), QuarkXPress verifica soltanto il layout attivo.
- ➔ La funzione **Trova/Cambia** (menu **Comp./Modifica**) conduce la ricerca soltanto nel layout attivo.

Comandi e opzioni del layout

Quando si apre un progetto, si ha accesso immediato ad alcune funzioni di base disponibili nell'area inferiore sinistra della finestra progetto.



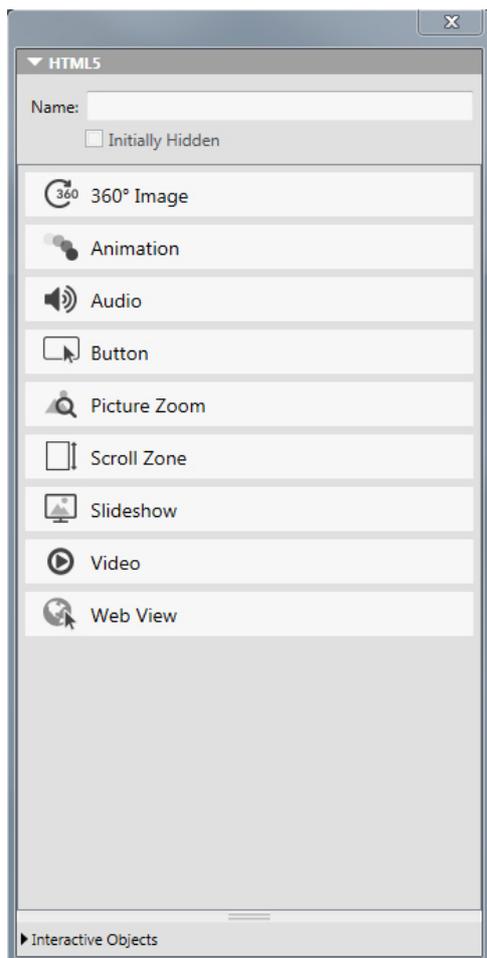
Comandi e opzioni del layout

- 1 Zoom:** inserire una percentuale o scegliere un valore di zoom dal menu a discesa.
- 2 Numero di pagina:** inserite un numero di pagina nel campo **Numero pagina** oppure scegliere una pagina dall'elenco di pagine che viene visualizzato quando si fa clic sulla freccia rivolta verso l'alto a destra del campo.
- 3 Anteprima pagine:** Fare clic sulla freccia rivolta verso l'alto accanto al campo **Numero pagina** per visualizzare una miniatura di tutte le pagine del layout. Gli utenti *Mac OS X* possono continuare a fare clic sulla freccia rivolta verso l'alto per allargare la miniatura.
- 4 Pagina precedente:** andare alla pagina precedente
- 5 Pagina successiva:** andare alla pagina successiva.

- 6 **Visualizza pagina master:** andare avanti e indietro tra la pagina di layout attiva e la sua pagina master.
- 7 **Divisione orizz. schermata:** visualizzare il layout suddiviso in due o più riquadri separati, uno sopra l'altro.
- 8 **Divisione vert. schermata:** visualizzare il layout suddiviso in due o più riquadri separati, uno accanto all'altro.
- 9 **Esporta:** visualizzare le stesse opzioni di esportazione che sono disponibili quando si sceglie **Archivio/File > Esporta**.
- 10 **Anteprima della pubblicazione HTML5:** fare clic su questa icona per generare un'anteprima del layout come una pubblicazione HTML5. Questo consente di visualizzare l'anteprima del layout corrente in un browser, prima dell'esportazione o del caricamento nel portale.

Aggiunta di interattività a layout digitali

È possibile aggiungere diversi tipi di interattività a un layout digitale, incluse presentazioni di diapositive, filmati, pulsanti, suoni e codici HTML grazie alla palette **HTML5** (menu **Finestra**). Questa palette consente di denominare e aggiungere interattività a qualunque oggetto venga selezionato nel layout.



Palette **HTML5**

➔ Finestre immagine, finestre di testo, finestre ancorate e finestre senza contenuto supportano diversi tipi di interattività. Le opzioni non disponibili per l'elemento selezionato sono disabilitate.

In fondo alla palette c'è un elenco di tutti gli oggetti interattivi presenti nel layout, compresi il tipo di arricchimento, il nome dell'oggetto e il numero di pagina di ciascuno. È possibile portarsi a qualunque oggetto elencato facendo doppio clic su di esso.

Una volta applicata l'interattività a una finestra, l'applicazione aggiunge un'icona alla finestra per mostrare che tipo di interattività possiede. Per visualizzare queste icone, è necessario assicurarsi che **Visualizza > Indicatori visivi** sia selezionato. Le icone sono le seguenti:

- : Immagine a 360°
- : Animazione
- : Audio
- : Pulsante
- : Zoom dell'immagine
- : Zona scorrimento
- : Presentazione di diapositive
- : Video
- : Visualizzazione Web

La palette **HTML5** presenta una serie di controlli per la selezione dei file. Se è stato effettuato l'accesso a Quark Publishing Platform, è possibile scegliere se selezionare un file dal file system o da Quark Publishing Platform. Se si sceglie **Platform** dal relativo pulsante, la finestra di dialogo **Selezionatore asset** consente all'utente di scegliere un asset Platform.

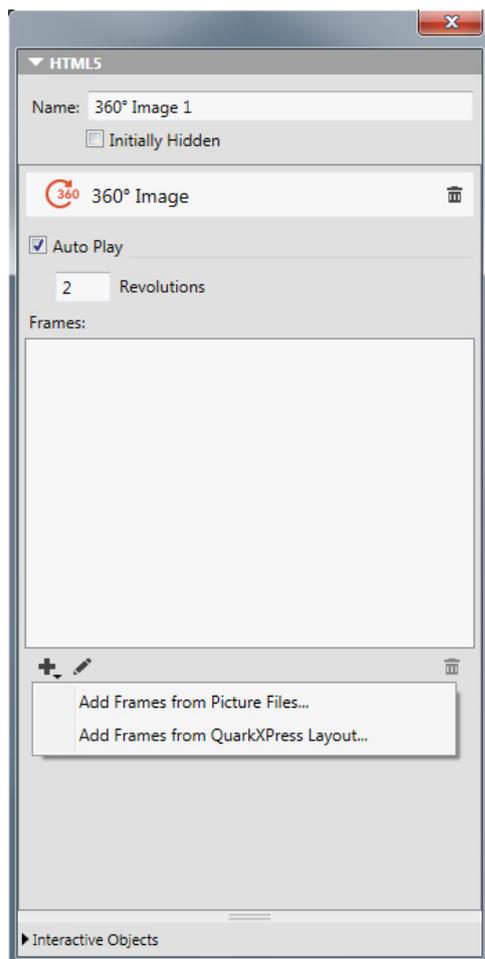
➔ Quark Publishing Platform è una piattaforma di dynamic publishing che offre una vasta gamma di funzioni per semplificare e automatizzare il processo editoriale. Per informazioni su come utilizzare App Studio con Quark Publishing Platform, consultare [Guida a Quark Publishing Platform](#). Per informazioni generali su Platform, visitare il sito <http://www.quark.com>.

Aggiunta di un'immagine a 360°

Un utente può combinare una serie di immagini di un oggetto scattate a intervalli fissi per creare una singola immagine interattiva. L'immagine a 360° può essere ruotata automaticamente oppure l'utente può ruotarla a piacere.

I layout digitali supportano le immagini interattive nei formati PNG, JPEG, GIF, TIFF ed EPS. Per aggiungere un'immagine a 360° a un layout digitale:

- 1 Selezionare la finestra immagine in cui si desidera inserire l'immagine a 360°.
- 2 Nella palette **HTML5**, fare clic su **Immagine a 360°**.



Controlli Immagine a 360°

- 3 Facoltativamente, è possibile immettere un nome per l'immagine a 360° nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.
 - 4 Se si desidera che l'immagine a 360° sia inizialmente invisibile, selezionare **Inizialmente nascosto**.
 - 5 Per consentire all'immagine a 360° di ruotare automaticamente all'inizio, selezionare **Riproduzione automatica**.
 - **Giri**: consente di specificare quante volte l'immagine a 360° dovrebbe ruotare automaticamente.
- ➔ Dopo che l'immagine ha completato il numero di giri automatici specificati, l'utente potrà ruotarla manualmente.
- 6 Per aggiungere cornici all'immagine a 360°, fare clic sul pulsante **+**.
 - **Aggiungi cornici dai file di immagine**: consente di aggiungere file di immagine come cornici all'immagine. È possibile utilizzare file di immagine nei formati PNG, JPEG, TIFF, PDF ed EPS. È possibile utilizzare il tasto Maiusc o Command/Ctrl per selezionare più file.

- **Aggiungi cornici dal layout di QuarkXPress:** visualizza la finestra di dialogo **Aggiungi cornici da layout**. Questa finestra di dialogo permette di aggiungere pagine di un layout di QuarkXPress come cornici separate all'immagine. È possibile creare un layout nuovo o scegliere pagine da un layout esistente.

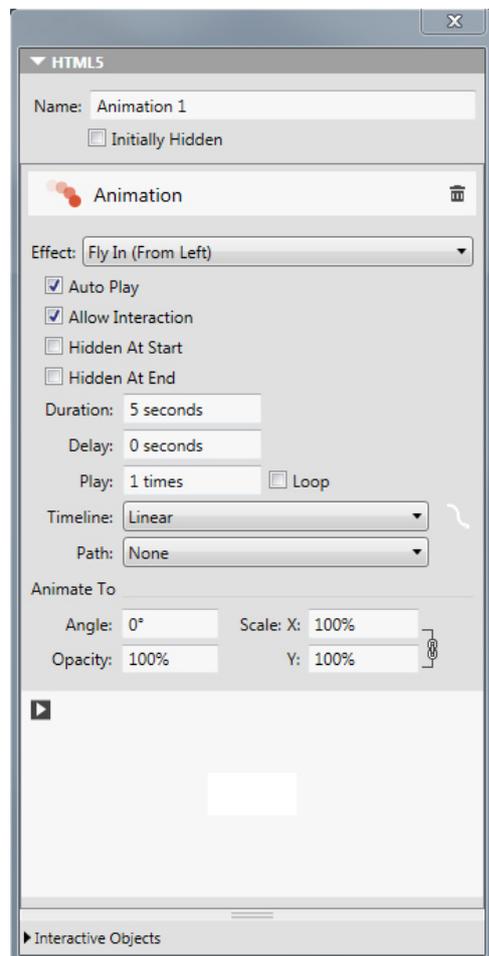
7 Per modificare una singola cornice, scegliere una cornice e fare clic sul pulsante **Modifica** 

Aggiunta di animazione

L'utente può applicare effetti animati a oggetti presenti nei documenti.

Per aggiungere un'animazione a un layout digitale:

- 1** Selezionare l'oggetto a cui applicare l'animazione. È possibile applicare le animazioni a finestre di immagine, caselle di testo, linee e alle finestre Nessuno. Non è possibile applicare un'animazione a finestre di gruppo.
- 2** Nella palette **HTML5**, fare clic su **Animazione**.



Opzioni di animazione

- 3** Facoltativamente, è possibile immettere un nome per l'animazione nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.

- 4 Scegliere come fare apparire l'animazione dal menu a discesa **Effetto**.
- 5 Per consentire l'esecuzione automatica dell'animazione all'inizio, selezionare **Riproduzione automatica**.
- 6 Per permettere all'utente che visualizza di interagire con l'animazione, selezionare **Consenti interazione**.
- 7 Se si desidera che l'animazione sia inizialmente invisibile, selezionare **Nascosta all'avvio**.
- 8 Se si desidera che l'animazione diventi invisibile dopo la riproduzione, selezionare **Nascosta alla fine**.
- 9 **Durata**: consente di specificare quanto tempo deve durare l'animazione.
- 10 **Ritardo**: consente di specificare la durata del ritardo che deve intercorrere prima di eseguire l'animazione.
- 11 **Riproduzione**: consente di specificare il numero di esecuzioni dell'animazione o di selezionare l'opzione **Ciclo** per attivare la ripetizione dell'animazione.
- 12 Dal menu a discesa **Linea temporale** specificare la linea temporale per l'animazione. Ad esempio, è possibile scegliere di far partire lentamente la riproduzione dell'animazione per poi aumentarne la velocità (**Avvicinamento in entrata**) o di ridurla verso la fine (**Uscita a scorrimento**).
- 13 **Percorso**: consente di definire e specificare il percorso dell'animazione. Per il percorso vengono considerati solo i valori di inizio e di fine di un oggetto, che si sposterà lungo una linea che collega i due punti.
- 14 Impostare le opzioni seguenti nella sezione **Anima a** della palette per determinare i punti di arrivo degli oggetti:
 - **Angolo**: specificare l'angolo di rotazione dell'oggetto durante l'animazione.
 - **Opacità**: specificare l'opacità dell'oggetto al termine dell'animazione.
 - **Scala: X** e **Scala: Y**: specificare un valore percentuale per determinare l'aumento o la riduzione delle dimensioni dell'oggetto durante la riproduzione.

Per vedere l'anteprima dell'animazione, fare clic sul pulsante .

Aggiunta di audio

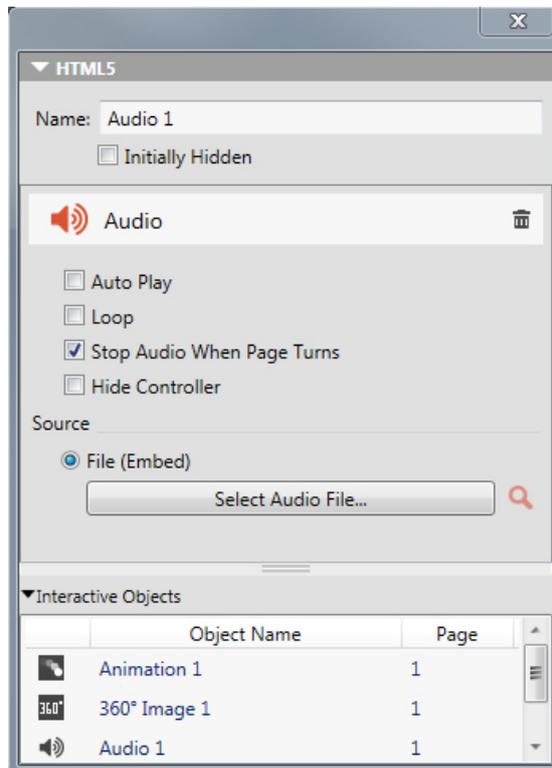
È possibile associare un file audio a una finestra d'immagine. Quando l'utente finale visualizza la rivista, la finestra viene sostituita da controlli audio che consentono la riproduzione dei suoni. È anche possibile configurare dei file audio da riprodurre in sottofondo e la cui riproduzione continua quando l'utente cambia pagine.

- ➔ È possibile avviare e interrompere la riproduzione dei file audio deo tramite l'utilizzo di azioni. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".
- ➔ QuarkXPress HTML5 supporta in maniera interattiva solo file in formato .mp3.

- ➔ È possibile riprodurre un solo file alla volta. Se un suono è in riproduzione e un altro file audio viene avviato, il primo viene messo in pausa.

Per aggiungere audio a un layout digitale:

- 1 selezionare la finestra immagine che si desidera sostituire con i controlli audio.
- 2 Nella palette **HTML5**, fare clic su **Audio**.



Opzioni audio

- 3 Facoltativamente, è possibile immettere un nome per il controller audio nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.
 - 4 Se si desidera che l'oggetto audio sia inizialmente invisibile, selezionare **Inizialmente nascosto**.
 - 5 Per riprodurre l'audio automaticamente quando viene visualizzata la pagina, selezionare **Riproduzione automatica**.
- ➔ **Riproduzione automatica** per audio e video non è supportata su dispositivi mobili (iOS & Android).
- 6 Per eseguire la riproduzione ripetuta del file audio, selezionare **Loop**.
 - 7 Per interrompere l'audio automaticamente quando si passa a un'altra pagina, selezionare **Interrompi audio quando si passa a un'altra pagina**. Se non si seleziona questa casella, la riproduzione del file audio continuerà finché l'utente passa all'articolo successivo.

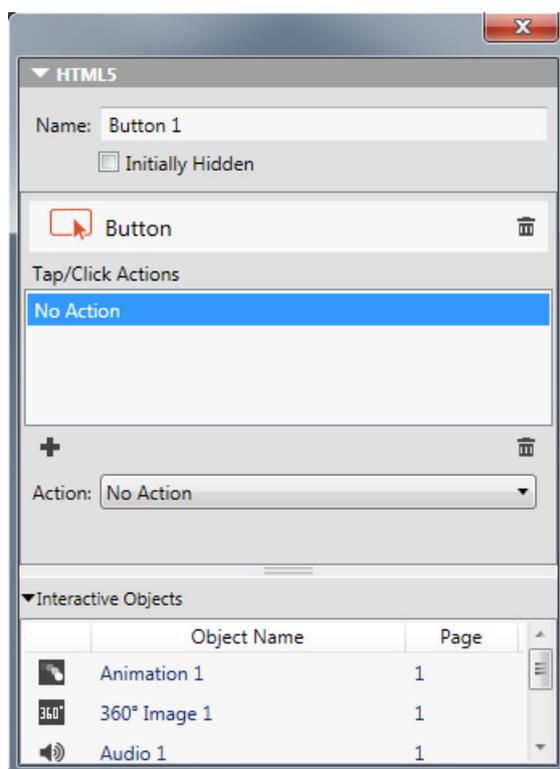
I file audio che vengono riprodotti a livello di articolo non vengono riprodotti quando si visualizza l'anteprima in un browser Web.

- 8 Se l'opzione **Interrompi audio quando si passa a un'altra pagina** è selezionata, è possibile nascondere i controlli audio predefiniti selezionando **Nascondi Controller**.
- 9 Per specificare la posizione del file audio, selezionare un'opzione nell'area **Origine**.
 - Per utilizzare un file audio locale, fare clic su **File (Incorpora)**, quindi fare clic sul pulsante e selezionare il file audio.
 - Per utilizzare un file audio della Quark Publishing Platform, fare clic su **Quark Publishing Platform**, quindi fare clic su **Browse Platform** (Sfoggia piattaforma) e selezionare il file audio.
- 10 Per terminare la configurazione dell'oggetto audio, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

Aggiunta di un pulsante

Per aggiungere un pulsante a un layout digitale:

- 1 Selezionare la finestra immagine rettangolare nella quale si desidera inserire un pulsante.
- 2 Nella palette **HTML5**, fare clic su **Pulsante**.



Azioni aggiunte a un pulsante

- 3 Facoltativamente, è possibile immettere un nome interno per l'immagine nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.

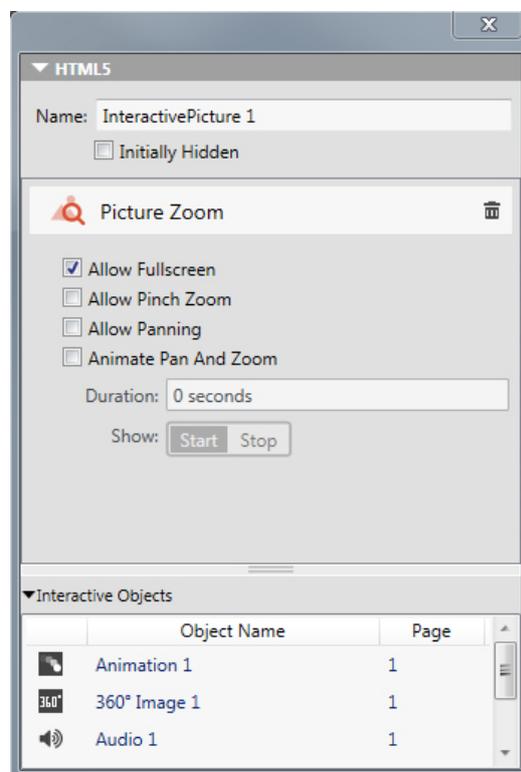
- 4 Se si desidera che il pulsante inizialmente sia invisibile, selezionare **Inizialmente nascosto**.
- 5 Per aggiungere un'azione per il pulsante, fare clic sul pulsante . Scegliere un'azione dal menu a discesa **Azione** presente nella parte inferiore, quindi utilizzare i controlli sottostanti per configurare l'azione. È possibile aggiungere diverse azioni sullo stesso pulsante. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".
- 6 Per terminare la configurazione del pulsante, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

Aggiunta di un'immagine zoomabile

Inizialmente, un'immagine zoomabile viene visualizzata in una finestra, ma si ingrandisce a tutto schermo se si tocca due volte. È possibile utilizzare questa funzionalità per aggiungere un effetto di spostamento e zoom a un'immagine o per consentire all'utente di effettuare lo zoom e lo spostamento direttamente nella sua finestra.

I layout digitali supportano le immagini interattive nei formati PNG, JPEG, GIF, TIFF ed EPS. Per aggiungere un'immagine interattiva a un layout digitale:

- 1 Selezionare la finestra d'immagine che contiene l'immagine che si desidera rendere zoomabile.
- 2 Nella palette **HTML5**, fare clic su **Zoom dell'immagine**.



Controlli di zoom dell'immagine

- 3 Facoltativamente, immettere un nome per l'immagine zoomabile nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.
- 4 Se si desidera che l'immagine zoomabile inizialmente sia invisibile, selezionare **Inizialmente nascosto**.
- 5 Per consentire all'utente di passare alternativamente tra la visualizzazione ritagliata e quella a schermo intero toccando due volte l'immagine, selezionare **Consenti schermo intero**.
- 6 Per consentire all'utente di ingrandire e rimpicciolire con i gesti pinch, fare clic su **Consenti pinch-zoom**.
- 7 Per consentire all'utente di spostarsi nell'immagine con un dito, selezionare **Consenti panoramica**.
- 8 Per attivare lo spostamento e/o lo zoom dell'immagine all'inizio della visualizzazione, selezionare **Anima spostamento e zoom**.
 - **Durata**: consente di controllare la durata dello spostamento/zoom. Al termine di questa durata, l'immagine si ferma e rimane nella propria posizione finale.
 - **Start e Stop**: questi pulsanti consentono di impostare il ritaglio iniziale e finale. Fare clic su **Start** e ridimensionare/posizionare l'immagine per la posizione iniziale, quindi fare clic su **Stop** e ridimensionare/posizionare l'immagine per la posizione finale.
- 9 Per terminare la configurazione dell'immagine zoomabile, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

Aggiunta di una zona di scorrimento

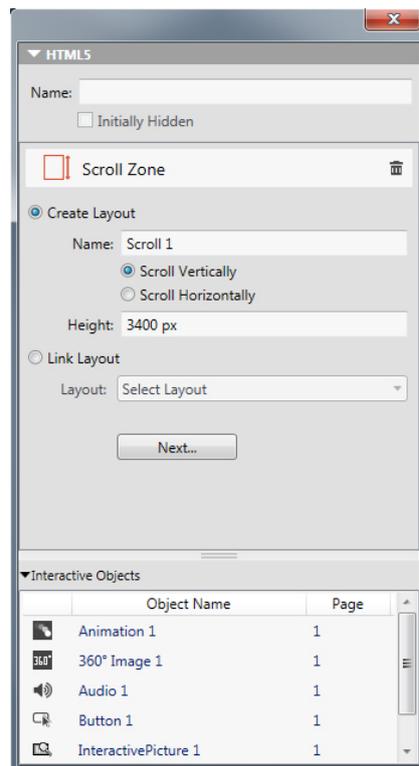
La funzione Zona di scorrimento consente di aggiungere un'area scorrevole a una pagina su un layout. Il contenuto dell'area scorrevole proviene da un layout diverso (il layout scorrevole). Una volta impostata una zona di scorrimento, è possibile riempirla con tutto ciò che si desidera, che si tratti di un lungo file con testo, di una grande immagine panoramica o di una serie di elementi interattivi. Il layout scorrevole può essere utilizzato anche in più layout di una famiglia di layout (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Nozioni di base sulle famiglie di layout](#)").

- ➡ I layout scorrevoli cui si fa riferimento vengono esportati come HTML allo stesso modo del layout host. Questo significa che funzionano allo stesso modo in termini di utilizzo dei font e dell'opzione **Converti in immagine all'esportazione** per le finestre di testo.
- ➡ Il layout di riferimento può contenere i propri oggetti interattivi, e questi funzioneranno come nel layout host.

Per impostare una zona di scorrimento per un layout digitale:

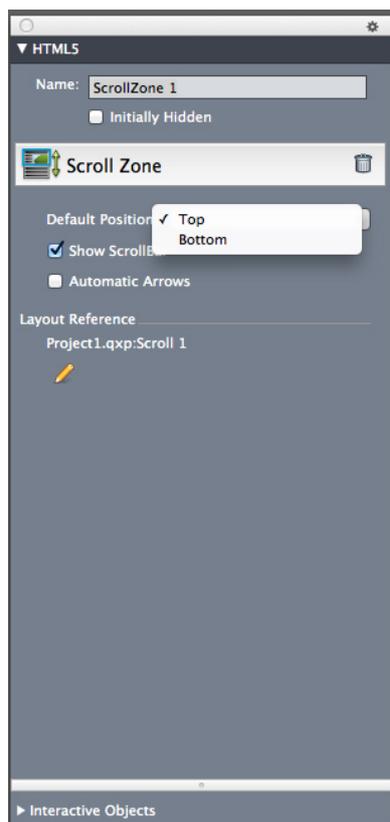
- 1 Andare a un layout che fa parte di una famiglia di layout.
- 2 Creare una finestra d'immagine per rappresentare le dimensioni e la posizione della zona di scorrimento. Accertarsi di aver selezionato la finestra.

- 3 Nella palette **HTML5**, fare clic su **Zona di scorrimento**.



Controlli della zona scorrimento

- 4 Facoltativamente, è possibile immettere un nome per la zona di scorrimento nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.
- 5 Selezionare se si desidera creare un layout o collegarsi a un layout esistente.
- Se si desidera creare un nuovo layout da utilizzare come layout scorrevole, fare clic su **Crea layout**, quindi assegnare un nome al layout nel campo **Nome**. È possibile decidere se creare una casella di scorrimento orizzontale o verticale. La casella di scorrimento verticale non ha limiti di lunghezza, mentre quella orizzontale non può essere più lunga della pagina. Immettete l'altezza del layout scorrevole nel campo **Altezza**.
 - Se si desidera utilizzare un layout esistente nel progetto attivo come layout scorrevole, fare clic su **Collega layout** e scegliere il nome di quel layout dal menu a discesa **Layout**. Le dimensioni della finestra selezionata vengono regolate in modo da adattarsi al layout.
- 6 Fare clic su **Avanti**. La palette **HTML5** visualizza i controlli seguenti.



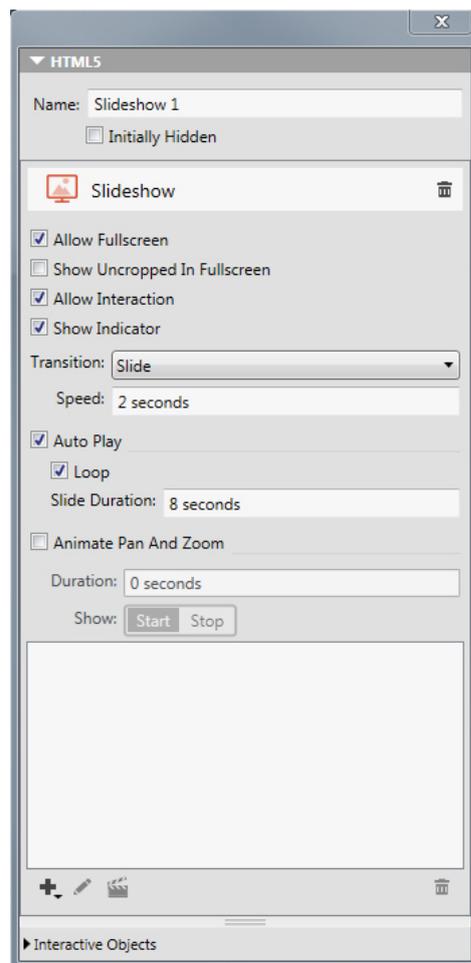
Controlli di layout per la zona di scorrimento nella palette **HTML5**

- 7 Specificare la posizione predefinita della barra di scorrimento:
 - Scegliere **Superiore** o **Inferiore** se lo scorrimento avviene in verticale.
 - Scegliere **Sinistra** o **Destra** se lo scorrimento avviene in orizzontale.
- 8 Per fornire barre di scorrimento per far capire che l'area è scorrevole, selezionare **Mostra barra di scorrimento**.
- 9 Per visualizzare automaticamente delle frecce che indicano la direzione in cui è possibile far scorrere la zona, selezionare **Frecce automatiche**.
- 10 Per modificare il layout scorrevole, fare clic sul pulsante **Modifica**  in **Riferimento Layout**.
- 11 Per terminare la configurazione della zona di scorrimento, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

Adding a slideshow

Slideshows support both picture files and pages from QuarkXPress layouts. To add a slideshow to a Digital layout:

- 1 Select the picture box you want to contain the slideshow.
- 2 In the **HTML5** palette, click **Slideshow**.



Slideshow options

- 3 Optionally, enter a name for the slideshow in the **Name** field. This name displays in the **Interactive Objects** area in the bottom of the palette.
- 4 If you want the slidehows to be initially invisible, check **Initially Hidden**.
- 5 To allow the user to switch a slide to full-screen mode and back by double-tapping it, check **Allow Fullscreen**.
- 6 To display slides uncropped when the slideshow is in fullscreen mode, check **Show Uncropped in Fullscreen**. If this box is not checked, the slides use their picture-box crop in fullscreen mode.
- 7 To allow the user to interact with the slideshow, check **Allow Interaction**.
- 8 To disable slideshow indicators, uncheck **Show Indicator**. By default, the option is checked to show slideshow indicators.
- 9 **Transition**: Lets you control the transition between slides (**None, Slide, Fade, Flip**).
- 10 **Speed**: Lets you specify how long each transition lasts.
- 11 To make the slideshow start playing immediately when the user displays the page, check **Auto Play**. If this box is unchecked, the user must manually change the slides with finger swipes or with buttons.

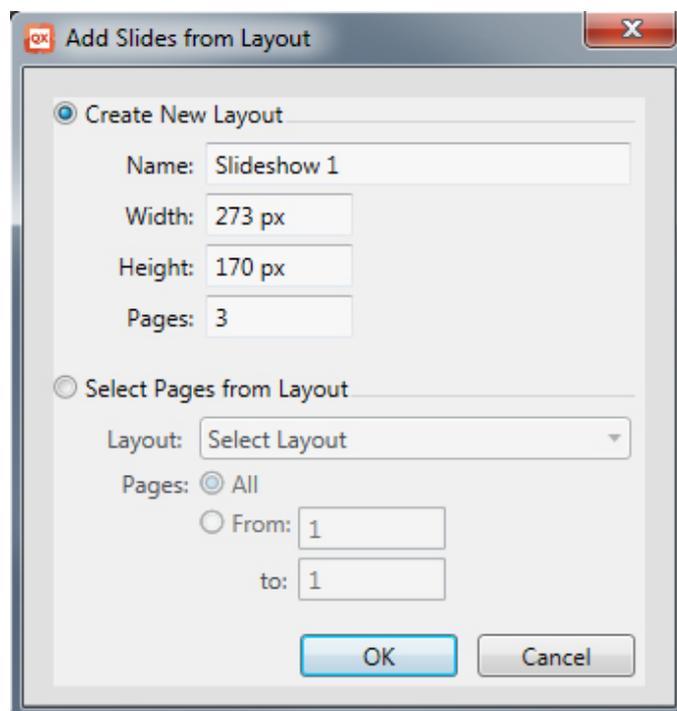
- To have the slideshow play indefinitely, check **Loop**. If this box is not checked, the slideshow will stop playing at the last slide.
- **Slide Duration**: Lets you control how long each slide is on the screen.

12 To make the slide pan and/or zoom at the beginning of its display, check **Animate Pan and Zoom**.

- **Duration**: Lets you control how long the pan/zoom lasts. At the end of this duration, the slide stops and stays in its final position until the next slide is displayed.
- **Start** and **Stop**: These buttons allow you to set the beginning and ending crop of each image. Click **Start** and scale/position the picture for the initial position, then click **Stop** and scale/position the image for the final position.

13 To add a slide, click **+** at the bottom of the slide list and choose one of these options:

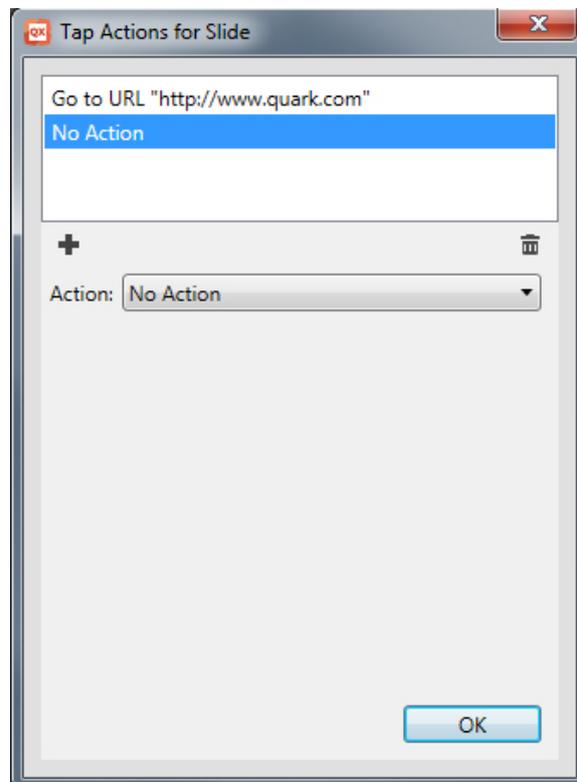
- **Add Slides from Picture Files**: Lets you add picture files to the slideshow. You can use picture files in PNG, JPEG, TIFF, PDF, and EPS formats. You can use the Shift or Command/Ctrl key to select multiple files.
- **Add Slides from QuarkXPress Layout**: Displays the **Add Slides from Layout** dialog box. This dialog box lets you add pages from a QuarkXPress layout to the slideshow. You can create a new layout or choose pages from an existing layout.



Add Slides from Layout dialog box

14 To edit a slide, select it and click **✎**. If the slide is a picture file, that file opens in the default image editing application. If the slide is a page from a QuarkXPress layout, the layout opens and scrolls to that page.

- 15 To execute an action when the user taps a slide, select it and click . The **Tap Actions for Slide** dialog box displays.



Tap Actions for Slide dialog box

To add an action, click , then choose the action from the **Action** drop-down menu and configure it the way you want it. (For more information, see "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)."

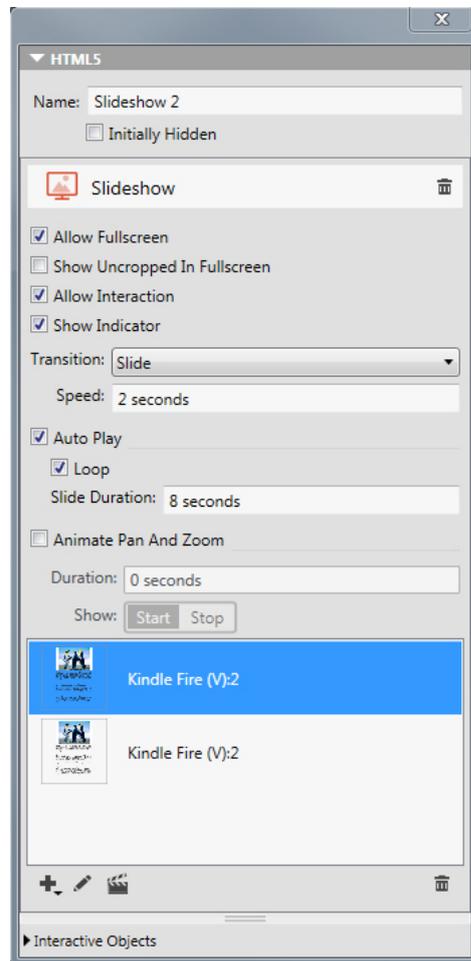
- 16 To set the cropping for a slide, select the slide's icon in the list, then scale and reposition the preview of the slide in the picture box.
- 17 To delete a slide, select the slide's icon in the list and click .
- 18 To finish configuring the slideshow, click a different object or a blank part of the layout.

Aggiunta di un effetto di capovolgimento della pagina (utilizzando una presentazione)

È possibile aggiungere un effetto di capovolgimento della pagina a una pagina, in modo che il lettore abbia l'impressione che si stia capovolgendo la pagina visualizzata. Per creare questo effetto:

- 1 Impostare una presentazione di diapositive a pagina intera utilizzando la palette **HTML5** con le seguenti opzioni:
 - Disattivare **Consenti schermo intero**
 - Disattivare **Consenti interazione**

- Disattivare **Riproduzione automatica**
- Disattivare **Anima spostamento e zoom**
- Impostare la **Transizione in Capovolgimento**



Opzioni per la presentazione

- 2 Aggiungere due diapositive alla presentazione utilizzando un layout di QuarkXPress. Fare clic su **+** in fondo all'elenco delle diapositive e scegliere **Aggiungi diapositive dal layout di QuarkXPress**.
- 3 Creare la nuova presentazione, la pagina 1 del nuovo layout è la prima pagina, la pagina 2 è l'ultima pagina.
- 4 Tornare al layout principale e aggiungere una finestra immagine.
- 5 Trasformare la finestra immagine in un **Pulsante** utilizzando la palette **HTML5**.
- 6 Assegnare la seguente azione al pulsante: **Prossima diapositiva** e assegnare **Presentazione** come nome della presentazione appena creata.

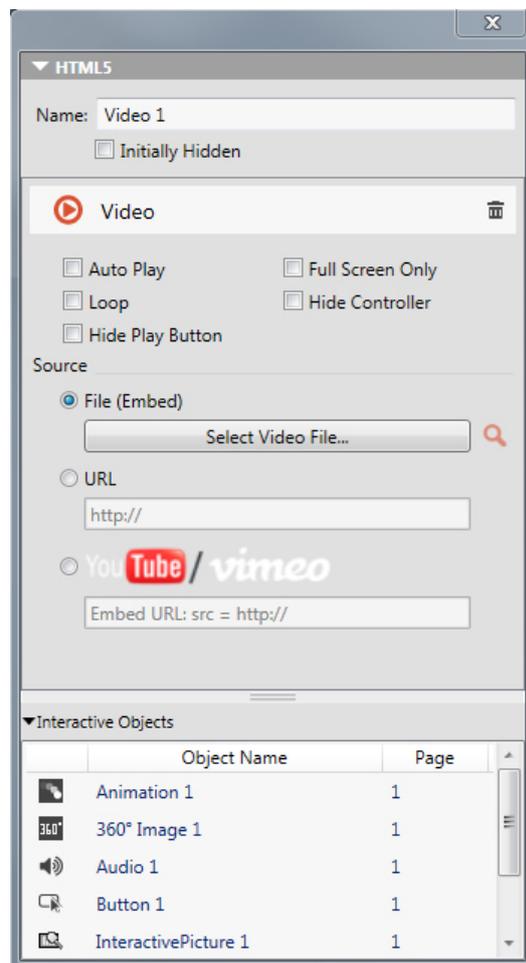
Adding a video

Digital layouts support only H.264 video at up to 720p, 30 frames per second, Main Profile level 3.1, with AAC-LC stereo audio at up to 160 Kbps per channel, 48kHz, in the .mp4 file format.

➔ You can start and stop the playback of video files with actions. For more information, see "[Utilizzo delle azioni di interattività.](#)"

To add a video to a Digital layout:

- 1 Select the picture box you want to contain the video.
- 2 In the HTML5 palette, click **Video**.



Video options

- 3 Optionally, enter a name for the picture in the **Name** field. This name displays in the **Interactive Objects** area in the bottom of the palette.
- 4 If you want the video to be initially invisible, check **Initially Hidden**.
- 5 To make the video play automatically when the page it is on displays, check **Auto Play**.

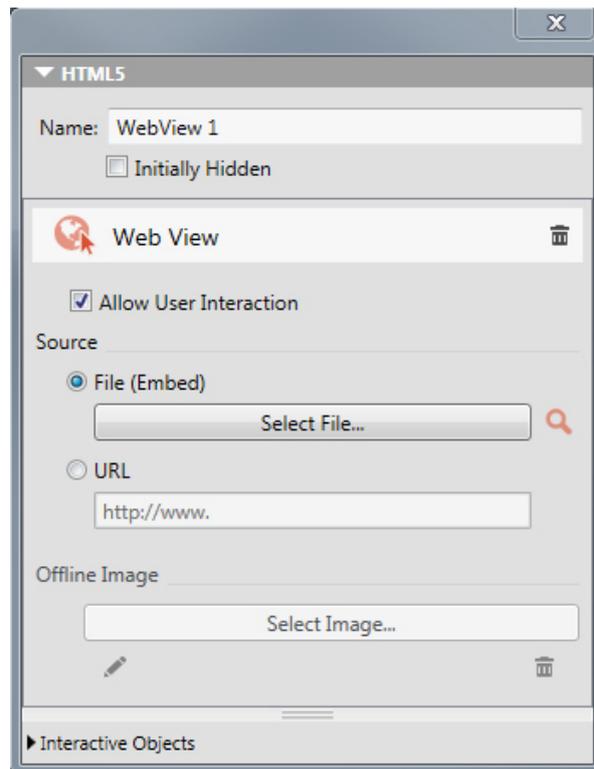
➔ **Auto Play** for audio and video is not supported on mobile devices (iOS & Android).

- 6 To make the video switch to fullscreen mode as soon as it begins to play, check **Full Screen Only**.
- 7 To make the video play repeatedly, check **Loop**.
- 8 To hide the default video controls, check **Hide Controller**. Note that if you want the user to be able to control the movie, you will need to provide a way of controlling the video with actions.
- 9 To hide the play button, check **Hide Play Button**.
- 10 To specify the location of the video, click an option in the **Source** area.
 - To use a local video file, click **File (Embed)**, then click the button and select the video file.
 - To use a video from a URL, click **URL** and enter the URL in the field.
 - To use a video file from Quark Publishing Platform, click **Quark Publishing Platform**, then click **Browse QPP** and select the video file.
 - To use a video file from YouTube or Vimeo, click **YouTube/Vimeo**, then paste the url of the video in the **src=** field. (To get this value for a Vimeo or YouTube video, Control+click/right-click the video, choose **Copy embed code**. Then paste the code into a text editor, and then select the portion of the code that looks like this: `http://www.[site].com/embed/XXXXXXXXXX` and paste it into the field.)
- 11 To finish configuring the video, click a different object or a blank part of the layout.

Aggiunta di una visualizzazione Web

È possibile utilizzare una visualizzazione Web per includere in un layout digitale contenuti variabili (come avvisi pubblicitari) o interattività personalizzata. Per visualizzare HTML, PDF, Word, Excel®, PowerPoint®, RTF e molti altri tipi di file, è possibile utilizzare una visualizzazione Web. Nel dispositivo di output viene utilizzato il framework WebKit per reindirizzare il contenuto. Per aggiungere una visualizzazione Web a un layout digitale:

- 1 Selezionare la finestra immagine in cui si desidera inserire il contenuto Web.
- 2 Nella palette **HTML5**, fare clic su **Visualizzazione Web**.



Opzioni della visualizzazione Web

- 3 Facoltativamente, immettere un nome per la visualizzazione Web nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.
 - 4 Se si desidera che la visualizzazione Web sia inizialmente invisibile, selezionare **Inizialmente nascosto**.
 - 5 Per permettere all'utente di interagire con il contenuto, selezionare **Consenti l'interazione dell'utente**.
 - 6 Per specificare la posizione del contenuto, selezionare un'opzione nell'area **Origine**.
 - Per utilizzare un file locale, fare clic su **File (Incorpora)**. Mettere il file e qualunque altro file correlato (come immagini) in una cartella indipendente, quindi fare clic sul pulsante e selezionare il file. Per garantire il funzionamento del link, tutti i file presenti nella cartella che contiene questo file saranno aggiunti all'articolo.
 - Per utilizzare un URL, fare clic su **URL** e inserire l'URL nel campo.
 - 7 Se il contenuto della visualizzazione Web non è incorporato, è possibile specificare un'immagine da visualizzare quando la connessione Internet non è disponibile. A tal fine, fare clic su **Select Image** (Seleziona immagine) nell'area **Immagine offline** e scegliere un file di immagine. È possibile utilizzare le icone presenti sotto questo pulsante per modificare o eliminare l'immagine offline.
- ➔ Le immagini offline devono essere in formato PNG o JPEG.
- 8 Per terminare la configurazione della visualizzazione Web, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

Utilizzo delle azioni di interattività

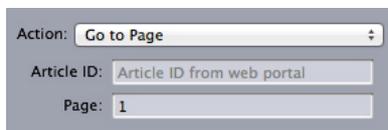
Le azioni consentono di aggiungere interattività agli oggetti in un layout digitale che verrà esportato. Le azioni disponibili includono:

- **Nessuna azione:** l'azione predefinita. Non fa nulla.
- **Vai all'URL:** reindirizza a un URL quando l'utente tocca l'oggetto selezionato. Per l'interattività **Pulsante**, è anche possibile aggiungere un valore di geolocalizzazione per l'azione **Vai all'URL**.
- **Vai a pagina:** permette di saltare a un'altra pagina. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione "[Creazione di un'azione Vai a pagina](#)".
- **Vai alla pagina successiva:** consente di saltare alla pagina successiva.
- **Vai alla pagina precedente:** consente di saltare alla pagina precedente a questa.
- **Vai alla prima pagina della rivista:** consente di saltare alla prima pagina della rivista.
- **Vai alla diapositiva:** visualizza la diapositiva specificata della presentazione specificata.
- **Prossima diapositiva:** visualizza la diapositiva successiva della presentazione specificata.
- **Diapositiva precedente:** visualizza la diapositiva precedente della presentazione specificata.
- **Riproduci l'oggetto:** consente di avviare la riproduzione dell'oggetto audio o video specificato.
- **Metti in pausa l'oggetto (attiva/disattiva):** permette di mettere in pausa e riprendere la riproduzione dell'oggetto audio o video specificato.
- **Riproduci il file audio:** consente di riprodurre un file audio. Per ulteriori informazioni, vedere "[Creazione di un'azione Riproduci il file audio](#)".
- **Metti in pausa i file audio (attiva/disattiva):** consente di mettere in pausa e riprendere la riproduzione di tutti i file audio.
- **Mostra pop-up:** consente di visualizzare un pop-up. Per ulteriori informazioni, vedere "[Creazione di un'azione Mostra pop-up](#)".
- **Nascondi pop-up:** consente di nascondere il pop-up attualmente visualizzato.
- **Mostra l'oggetto:** permette di mostrare l'oggetto specificato (se nascosto).
- **Nascondi l'oggetto:** permette di nascondere l'oggetto specificato (se nascosto).
- **Apri:** consente di aprire i file e visualizzarli dall'applicazione. Questo deve essere un formato compatibile con il dispositivo. Ad esempio, è possibile aprire un file PDF e visualizzarlo direttamente dall'applicazione su un dispositivo che supporti la visualizzazione di file PDF.
- **Esegui animazione:** consente di avviare l'esecuzione dell'animazione specificata.
- **Ripristina pagina:** consente di ripristinare la pagina, così da riportare tutte le animazioni al punto di partenza.
- **Scatta istantanea:** consente di scattare un'istantanea (schermata) della pagina e salvarla nella cartella immagini predefinita del dispositivo.

Creazione di un'azione Vai a pagina

Un'azione **Vai a pagina** consente all'utente di passare a una pagina diversa. Per creare un'azione **Vai a pagina**:

- 1 In QuarkXPress, scegliere **Vai a pagina** dal menu a discesa **Azione**.



- 2 Immettere il nome del progetto nel campo **ID articolo**. (opzionale)
- 3 Immettere il numero di pagina assoluto della pagina di destinazione nel campo **Pagina**. (Ad esempio, per andare alla seconda pagina dell'articolo di destinazione, immettere 2).

Creazione di un'azione Riproduci il file audio

Un'azione **Riproduci il file audio** consente di riprodurre un file audio.

- ➔ Sono supportati solo i file in formato .mp3.

Per creare un'azione **Riproduci il file audio**:

- 1 Selezionare **Riproduci il file audio** dal menu a discesa **Azione**.



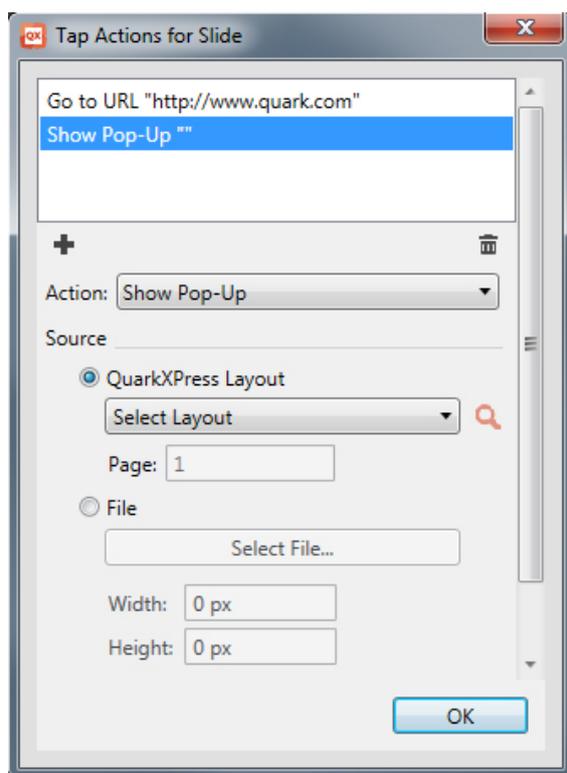
- 2 Per riprodurre in continuazione il file audio, selezionare **Loop**.
- 3 Per interrompere la riproduzione del file audio quando si passa a un'altra pagina, selezionare **Interrompi audio quando si passa a un'altra pagina**.
- 4 Per specificare la posizione del file audio, fare clic su **File (Incorpora)**, quindi fare clic sul pulsante e selezionare il file audio.

Creazione di un'azione Mostra pop-up

Un'azione **Mostra pop-up** consente di visualizzare un pop-up contenente il contenuto di un layout di QuarkXPress nel medesimo file di progetto o il contenuto di un file esterno. Se si sceglie un layout di QuarkXPress, qualunque interattività di quel layout dovrebbe funzionare anche nel pop-up. Se si sceglie di visualizzare un file esterno, è possibile utilizzare qualunque file che possa essere visualizzato nel browser mobile nativo del dispositivo.

Per creare un'azione **Mostra pop-up**:

- 1 Selezionare **Mostra pop-up** dal menu a discesa **Azione**.



- 2 Eseguite una delle operazioni seguenti:

- Per visualizzare il contenuto di un layout di QuarkXPress diverso, fare clic su **QuarkXPress Layout** (Layout di QuarkXPress), quindi scegliere il layout di destinazione dal menu a discesa o selezionare **Create New Layout** (Crea nuovo layout) e creare un nuovo layout. Inserire un numero di pagina nel campo **Pagina** per indicare quale pagina visualizzare nel pop-up. Fate clic sul pulsante **Modifica**  per visualizzare il layout.
- Per visualizzare il contenuto di un file esterno, fare clic su **File**, quindi fare clic su **Sfogli** e portarsi al file che si desidera visualizzare per specificare la larghezza e l'altezza desiderate per la visualizzazione. Utilizzare i valori **Larghezza** e **Altezza** per specificare la dimensione di visualizzazione del file. Se si utilizza un file esterno, il pop-up include un pulsante di chiusura incorporato.

- 3 Per spostare il contenuto del pop-up, inserire i valori relativi nei campi **Spostamento posizione**.

Funzionalità per l'Asia orientale nei layout digitali

Le funzioni di testo considerate funzionalità per l'Asia orientale sono disponibili solo se è impostata la preferenza Asia orientale (**QuarkXPress/Modifica > Preferenza > Asia orientale**).

Questo capitolo descrive le funzionalità per l'Asia orientale che possono essere applicate in un layout digitale.

Per ulteriori informazioni sull'applicazione delle funzionalità di testo per l'Asia orientale, consultare la sezione "Testo e Tipografia" della *A Guide to QuarkXPress*.

Utilizzo delle font di sostituzione

Se la funzione Font di sostituzione è attiva e se l'applicazione incontra un carattere che non è disponibile nella font corrente, questa funzione cerca tra le font attive del sistema al fine di trovare una font che includa quel carattere. Ad esempio, se Helvetica è la font applicata al punto di inserimento del testo e state importando o incollando un testo contenente un carattere Kanjii, QuarkXPress potrebbe applicare una font Hiragino a quel carattere. Se l'applicazione non riesce a trovare una font attiva che contenga il carattere necessario, questo viene visualizzato come una casella vuota o un simbolo.

La Font di sostituzione viene implementata come una Preferenza, ossia la funzionalità è attiva o disattiva per la vostra copia del programma. La funzione è attiva per default, ma se è necessario disattivarla, deselezionare **Font di sostituzione** nel riquadro **Font di sostituzione** della finestra di dialogo **Preferenze (QuarkXPress/Modifica > Preferenze)**.

Definizione della direzione della storia

È possibile posizionare il testo in modo che scorra da sinistra a destra e dall'alto verso il basso o dall'alto verso il basso e da destra a sinistra. Per specificare la direzione di una storia, scegliere **Stile > Direzione storia**, quindi scegliere **Orizzontale** o **Verticale**.

Gestione dei caratteri raggruppati

Utilizzare la finestra di dialogo **Raggruppa caratteri** (menu **Stile**) per includere un gruppo di caratteri orizzontali, ad esempio i caratteri romani, all'interno di una riga di testo verticale. I caratteri raggruppati vengono sempre visualizzati orizzontalmente e non vengono interrotti alla fine di una riga. Per raggruppare i caratteri selezionati:

- 1 Scegliere **Stile > Raggruppa caratteri**.
- 2 Selezionare **Verticale** o **Orizzontale** dal menu a discesa **Scala** e immettere una percentuale nel campo a destra del menu a discesa **Scala**.
- 3 Per modificare la spaziatura dei caratteri, immettere un valore nel campo **Quantità di track/invii**.
- 4 Fare clic su **OK**.

Working with rubi text

Rubi text clarifies the meaning or pronunciation of base text. Base text can run vertically or horizontally, and rubi text usually follows the direction of the base text. Rubi text can be placed to the right of or to the left of base text in a vertical story, and above or below base text in a horizontal story.

- ➔ The left position in a vertical story and the below position in a horizontal story are rendered correctly only when the box is exported as a graphic.

You can manipulate the alignment, placement, scale, font, color, opacity, shade, type style, and relative size of rubi text. In addition, you can choose from several options that allow you to control rubi text that overhangs unrelated base text.

➔ Some of these features are available only when the box is exported as a graphic.

Use the **Rubi** dialog box (**Style** menu) , the **Home/Character Attributes** tab of the **Measurements** palette or a contextual menu to add rubi text to selected base text.

Auto Rubi can be applied through the following keyboard shortcuts:

- (Mac OS X) **CMD+OPT+Shift+R**
- (Windows) **CTRL+ALT+Shift+ R**

Applicazione di segni di enfasi

Per applicare un segno di enfasi a un carattere, selezionare il carattere, accedere alla scheda **Carattere/Attributi carattere** della palette delle **Misure**, fare clic sull'icona **Stili di testo** e aprire l'elenco a discesa **Segni di enfasi** per visualizzare le opzioni disponibili, quindi fare clic su un'opzione. Queste opzioni sono disponibili nella scheda **Home/Classico** della palette delle **Misure** e sotto **Stile > Tipo di stile**.

Gestione dei gruppi e delle classi mojigumi

La funzione Mojigumi consente di gestire la spaziatura per determinati caratteri di punteggiatura quando si trovano in una posizione particolare. Per utilizzare tale funzione, è necessario scegliere o creare una *classe di caratteri mojigumi* e un *gruppo di mojigumi*.

- Una *classe di caratteri mojigumi* è un insieme di caratteri di punteggiatura che devono presentare sempre una determinata spaziatura.
- Un *gruppo di mojigumi* è un insieme di specifiche per la spaziatura dei caratteri basate sulla larghezza delle finestra emme dei caratteri. Ad esempio, un gruppo di mojigumi potrebbe richiedere che la punteggiatura di inizio utilizzi la spaziatura fissa a mezza larghezza quando si trova all'inizio di una riga e che la punteggiatura di chiusura utilizzi la spaziatura a larghezza piena o a mezza larghezza quando si trova alla fine di una riga. Ogni gruppo di mojigumi è associato a una classe di caratteri mojigumi.

Per utilizzare la funzione Mojigumi, applicare un gruppo di mojigumi al paragrafo. Le impostazioni del gruppo di mojigumi vengono applicate ai caratteri della classe di caratteri mojigumi associati.

Ad esempio, se non si desidera utilizzare una parentesi per occupare tutta la larghezza della finestra emme quando compresa tra due caratteri a piena larghezza, è possibile creare un classe di caratteri mojigumi che contenga parentesi e poi specificare nelle impostazioni del gruppo mojigumi che tali caratteri dovrebbero utilizzare sempre una mezza larghezza emme quando compresi tra due caratteri a piena larghezza emme.

Utilizzo di set di caratteri non divisibili

I caratteri non divisibili sono caratteri che non possono essere inseriti all'inizio o alla fine di una riga e che non possono essere separati l'uno dall'altro in corrispondenza delle interruzioni di riga. La finestra di dialogo **Set di caratteri non divisibili** (**Modifica > Set di caratteri non divisibili**) include set di caratteri non divisibili predefiniti per **Giapponese (Strong)**, **Giapponese (Weak)**, **Coreano standard**, **Cinese standard semplificato** e **Cinese tradizionale standard**.

Come creare set di caratteri non divisibili personalizzati:

- 1 Scegliere **Modifica > Set di caratteri non divisibili**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Set di caratteri non divisibili**.
 - 2 Fate clic su **Nuovo**.
 - 3 Immettete un nome nel campo **Nome**.
 - 4 Immettete i caratteri nei campi **Immettere i caratteri che non possono trovarsi a inizio riga**, **Immettere i caratteri che non possono trovarsi a fine riga** e **Immettere i caratteri non separabili**.
 - 5 Fare clic su **OK**.
 - 6 Fare clic su **Salva**.
- ➔ Per applicare un set di caratteri non divisibili a un paragrafo, scegliere un'opzione dal menu a discesa **Set di caratteri non divisibili** della finestra di dialogo **Modifica sillabazione e giustificazione** (**Modifica > S&G > Modifica**).

Testo nei layout digitali

Per default, le finestre di testo in un layout digitale sono impostate per l'esportazione come testo HTML. Questo consente loro di essere ricercabili e selezionabili. Tuttavia, significa anche che non è possibile applicare alcuni dei controlli di testo più sofisticati (ad esempio funzioni Open Type, contorno testo, Drop Shadow applicato a finestre di testo, finestre di testo ancorate e così via) al testo contenuto in queste finestre.

Se si desidera avere un controllo tipografico completo sul testo contenuto in una finestra, selezionare **Converti in immagine all'esportazione** nella palette delle **Misure**. La finestra verrà esportata come immagine invece che come testo, pertanto il suo testo non sarà selezionabile o ricercabile, ma sarà possibile fargli assumere esattamente l'aspetto desiderato.

Font nei layout digitali

A meno che non si converta una finestra di testo in immagine (vedere la sezione "[Testo nei layout digitali](#)"), è necessario assicurarsi di utilizzare font che siano disponibili sui dispositivi sui quali verranno visualizzate. Per un elenco delle font supportate da iOS, consultare <http://iosfonts.com>. Per default, i dispositivi Android supportano solo Droid Serif, Droid Sans e Droid Sans Mono, tuttavia è possibile installare font aggiuntive.

- ➔ Quando si esporta in formati digitali come ePub, Kindle, App Studio e pubblicazioni HTML5, è possibile ora utilizzare font personalizzati, se sono nel formato TTF o OTF. Verranno incorporati e pertanto possono essere visualizzati nell'output. Se si

incorporano file di font di grandi dimensioni, le dimensioni del file di contenuto aumenteranno notevolmente.

- ➔ Per default, durante il caricamento di layout in App Studio, i font del dispositivo iOS non vengono caricati. Per cambiare questa impostazione, è possibile modificare il file "StandardFontList.xml" memorizzato nella cartella percorso di installazione di QuarkXPress/XTensions/AppStudio.

Link ipertestuali nei layout digitali

Per applicare un link ipertestuale al testo, selezionare il testo e utilizzare la palette **Link ipertestuali** (per maggiori informazioni, consultare la [A Guide to QuarkXPress](#)).

Per applicare un link ipertestuale a un'intera finestra, selezionarla e utilizzare la palette **HTML5** (vedere "[Aggiunta di un pulsante](#)").

Gruppi nei layout digitali

Se si dispone di più finestre immagine e finestre di testo/immagine sovrapposte, è possibile semplificare l'esportazione raggruppando le finestre e selezionando **Converti in immagine all'esportazione** (**Oggetti > Modifica**) per il gruppo. Se non si raggruppano queste finestre, verranno tutte esportate come elementi HTML separati. Se invece le si raggruppa, vengono esportate come unico oggetto grafico.

Sincronizzazione dei contenuti tra gli orientamenti

I comandi descritti nel presente argomento consentono di sincronizzare il contenuto di una pagina tra i diversi layout di una famiglia di layout. Per esempio, se si crea un sommario a pagina 2 del layout verticale per l'iPad, è possibile utilizzare i comandi descritti qui per convertirlo automaticamente in contenuti condivisi e copiarlo nella pagina 2 del layout orizzontale per l'iPad. Potrebbe essere necessario riposizionare e/o ridimensionare i contenuti negli altri layout, ma questi comandi automatizzano il processo di inserimento dei contenuti nelle pagine appropriate di ogni dispositivo e orientamento e assicurano che tali contenuti rimangano coerenti in tutte le pagine in cui appaiono.

- ➔ Per ulteriori informazioni sui contenuti condivisi, consultare la sezione "Gestione di un contenuto condiviso" della [A Guide to QuarkXPress](#). Per comprendere il funzionamento dei comandi descritti di seguito, è necessario prima capire il funzionamento dei contenuti condivisi.

Oggetto > Copia su altri layout: questo comando trasforma tutte le finestre selezionate in contenuti condivisi e ne colloca delle copie sulla stessa pagina di altri layout della famiglia di layout. Il sottomenu di questo comando offre una maggiore specificità sulla modalità di esecuzione di tale copia:

- **Stessa posizione:** colloca le copie nella stessa posizione rispetto all'angolo superiore sinistro della pagina, se possibile. Questa opzione copia gli elementi in tutti gli altri layout della famiglia di layout.
- **Utilizza posizionamento relativo:** colloca le copie nella stessa posizione rispetto alla dimensione della pagina e alla forma generale. Questa opzione copia gli elementi in tutti gli altri layout della famiglia di layout.

Aggiornamento di file mancanti

È ora possibile aggiornare più file digitali mancanti contemporaneamente utilizzando la finestra di dialogo **Utilizzo**.

Analisi dell'utilizzo degli asset di Digital Publishing

Per visualizzare gli asset utilizzati nelle interattività nel layout attivo, visualizzare il riquadro **Digital Publishing** della finestra di dialogo **Utilizzo** (menu **Utilità**). Analogamente al riquadro **Immagini**, il riquadro **Digital Publishing** elenca il numero di pagine per ogni asset di Digital Publishing nel layout. Inoltre include la colonna **Tipo**, che indica il tipo di asset, e la colonna **Fonte**, che indica se l'asset è un file o una cartella. Per visualizzare ulteriori informazioni sull'asset selezionato, espandere l'area **Altre informaz.** presente nella parte inferiore.

Utilizzo del Riscorrimento

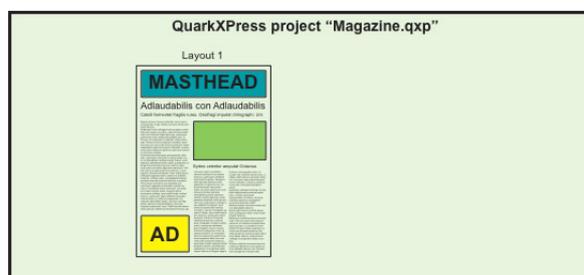
L'esportazione di un layout digitale in un formato eBook ePub e Kindle offre la possibilità di esportare in visualizzazione Fissa o Riscorrimento. La visualizzazione Riscorrimento consente agli utenti finali di visualizzare il contenuto in un formato a schermo intero con un layout adattivo e un testo ridimensionabile. Questa visualizzazione è stata concepita per consentire agli utenti finali di visualizzare il contenuto senza essere vincolati o distratti dal layout.

Per sfruttare questa funzionalità, è necessario creare almeno un articolo di riscorrimento in QuarkXPress. Se lo si ritiene utile per l'organizzazione, è possibile creare un articolo per ciascun capitolo o sezione, ma non è necessario.

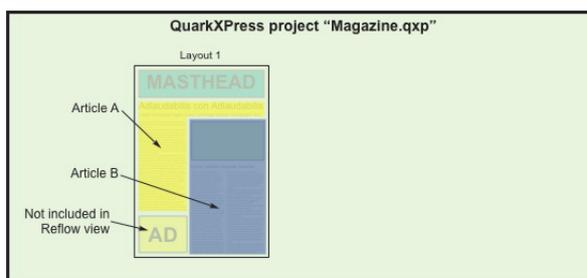
La palette **Riscontri codifica** consente di inserire tag nel contenuto in ePub con riscorrimento. Inoltre, la palette **Riscontri codifica** offre la possibilità di raggruppare il contenuto in base agli articoli consentendo di riordinare i componenti all'interno dell'articolo.

Quando si esporta un layout digitale come un formato eBook ePub o Kindle, QuarkXPress esporta sempre la prima pagina del layout come immagine e la utilizza come copertina dell'eBook.

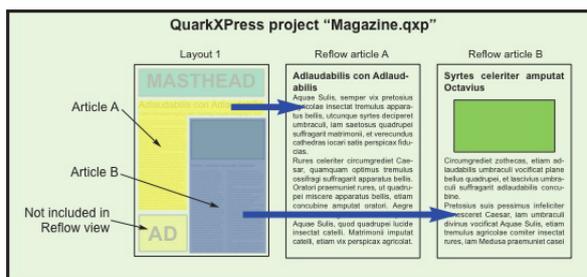
Se si sceglie di creare un articolo di riscorrimento da un layout digitale, la procedura viene mostrata nei seguenti diagrammi:



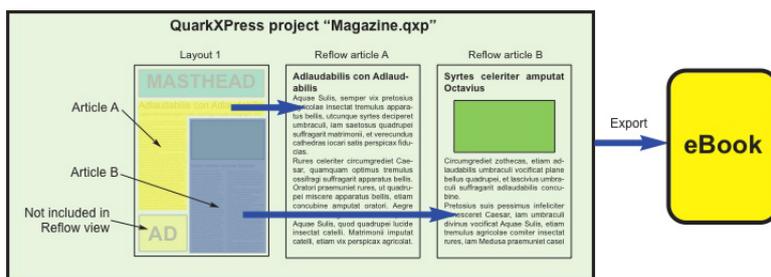
Fase 1: Creare il layout.



Fase 2: Identificare i capitoli o le sezioni e individuare le parti del layout che non si desidera includere nella visualizzazione Riscorrimiento del testo.



Fase 3: Utilizzare la palette **Riscorri codifica** per creare articoli, aggiungere componenti dell'articolo (testo e immagini) e definire l'ordine di flusso per la visualizzazione ePub con riscorrimiento.



Fase 4: Esportare il layout come eBook e visualizzarlo nell'eReader.

Creazione di articoli di riscorrimiento

Sono disponibili due metodi per creare gli articoli di riscorrimiento:

- *Da una selezione.* Questo approccio consente di selezionare i riquadri specifici da includere nell'articolo di riscorrimiento. Questo è l'approccio ideale se il layout presenta molti contenuti che non devono essere visibili nell'output Riscorrimiento.
- *Da pagine.* Questo approccio copia l'intero contenuto delle pagine indicate nell'articolo di riscorrimiento. Questo è l'approccio ideale se tutto o quasi tutto il contenuto del layout deve essere visibile in output Riscorrimiento (Eventuale contenuto da pagine master, ad esempio intestazioni e piè di pagina, ed eventuale contenuto sulla pagina uno viene ignorato.)

➔ I progetti creati con Quark Publishing Platform® o modificati con QuarkCopyDesk® potrebbero già avere uno o più articoli. Se si apre un articolo QuarkCopyDesk o un file di progetto che include articoli con componenti, il contenuto del riscorrimiento viene

mantenuto. Tutti i componenti che sono stati codificati per il riscorrimento rimangono inclusi nel contenuto del riscorrimento.

- ➔ Per evidenziare i componenti che sono stati codificati per Riscorrimento, fare clic sul pulsante **Evidenzia articolo**  sulla palette Riscorri codifica.
- ➔ In un eBook esportato sono presenti interruzioni di pagina tra ciascun articolo di riscorrimento.

Creazione di un articolo di riscorrimento da una selezione

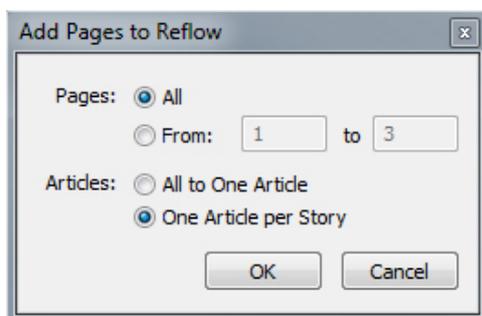
Come creare un articolo di riscorrimento da uno o più oggetti selezionati:

- 1 Selezionare il contenuto che si desidera aggiungere a un articolo di riscorrimento.
- 2 Esistono molti metodi per creare un articolo di riscorrimento:
 - Selezionare **Oggetti > Digital Publishing > Aggiungi a Riscorri > Nuovo articolo**. QuarkXPress crea un nuovo articolo di riscorrimento e inserisce tutto il testo e le immagini nelle finestre selezionate.
 - Fare clic su **Nuovo articolo**  nella palette **Riscorri codifica** e selezionare **Aggiungi voce** . QuarkXPress consente di aggiungere il contenuto selezionato.
- 3 Per cambiare il nome del nuovo articolo, selezionatelo e fate clic su **Modifica le proprietà** . Immettete un nuovo nome per l'articolo e fate clic su **OK**.

Creazione di un articolo di riscorrimento da pagine

Se desiderate convertire contemporaneamente il contenuto di una o più pagine in un articolo o in diversi articoli, procedete nel modo seguente.

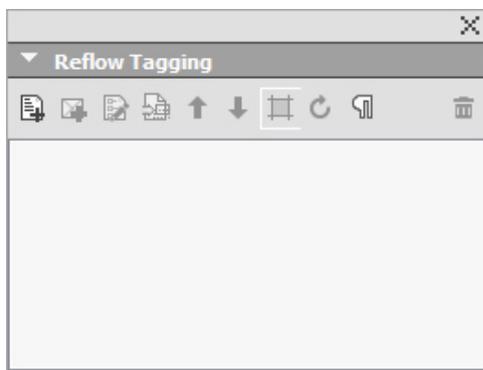
- 1 Scegliere **Layout > Aggiungi pagine a riscorrimento**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi pagine a riscorrimento**.



Finestra di dialogo **Aggiungi pagine a riscorrimento**.

- 2 Utilizzate la sezione **Pagine** per specificare se aggiungere tutte le pagine nel layout o solo un intervallo specifico. Utilizzare l'area **Articoli** per specificare se si desidera che tutte le pagine finiscano nello stesso articolo o se si vuole creare un articolo separato per ogni storia.

- 3 Fare clic su **OK**. QuarkXPress crea gli articoli di scorrimento necessari e vi inserisce tutto il contenuto delle pagine selezionate.
- 4 Per verificare la creazione dell'articolo di scorrimento, visualizzate la palette **Riscorri codifica** (menu **Finestra**).



La palette **Riscorri codifica** per un layout può contenere uno o più articoli. Ogni articolo può contenere una o più finestre d'immagine che si estendono su più finestre di testo.

- 5 Per cambiare il nome del nuovo articolo, selezionatelo e fate clic su **Modifica le proprietà** . Immettete un nuovo nome per l'articolo e fate clic su **OK**.

Aggiunta di contenuto a un articolo di scorrimento

Esistono diversi modi per aggiungere un contenuto a un articolo di scorrimento esistente:

- Selezionare una o più finestre d'immagine o di testo e scegliere **Oggetti > Digital Publishing > Aggiungi a Riscorri > [nome articolo scorrimento]**.
- Visualizzate la palette **Riscorri codifica** (menu **Finestra**), selezionate l'articolo di scorrimento di destinazione, quindi selezionate una o più finestre di immagine o di testo e fate clic su **Aggiungi componente**  nella palette **Riscorri codifica**.

➔ Per aggiungere un'immagine a pagina intera a un layout ePub che deve essere visualizzato in iBooks, accertarsi che le dimensioni siano 1024 x 768 (o 2048 x 1536 per retina).

Riordinamento dei componenti in un articolo di scorrimento

Ogni finestra di testo, storia o immagine che aggiungete a un articolo di scorrimento viene aggiunto come *componente*. Di default i componenti di un articolo di scorrimento potrebbero non comparire nell'ordine giusto. Come cambiare l'ordine dei componenti in un articolo di scorrimento:

- 1 Visualizzare la palette **Riscorri codifica** (menu **Finestra**).
- 2 Espandete l'articolo di scorrimento di destinazione e selezionate il componente da spostare.
- 3 Nella palette **Riscorri codifica**, utilizzate la funzione di trascinamento oppure il pulsante **Sposta su**  o **Sposta giù**  per riposizionare il componente.

Riscorrimiento mappatura fogli di stile

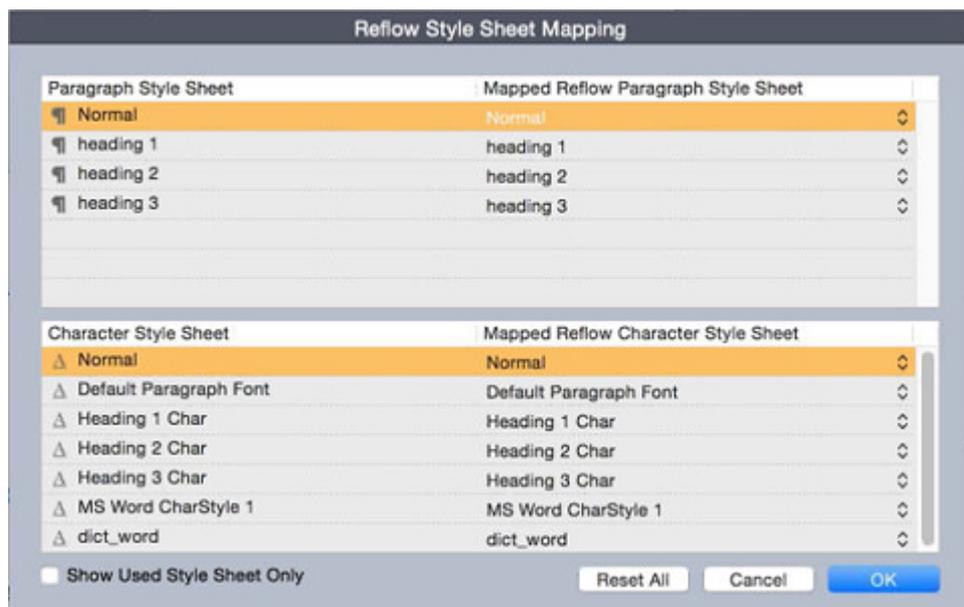
Quando si esegue l'esportazione ePub con riscorrimiento, è possibile scegliere di mappare i fogli di stile carattere e paragrafo a diversi fogli di stile.

- 1 Visualizzare la palette Riscorri codifica (menu Finestra).



Palette **Riscorri codifica**

- 2 Fare clic sul pulsante **Riscorrimiento mappatura fogli di stile**. Viene visualizzata la palette **Riscorrimiento mappatura fogli di stile**.



Palette **Riscorrimiento mappatura fogli di stile**

- ➔ Selezionare **Mostra solo fogli di stile utilizzati** per elencare solo i fogli di stile utilizzati nel progetto corrente.
 - ➔ Fare clic su **Ripristina tutto** per ripristinare i valori di default.
- 3 Per ogni foglio di stile paragrafo e carattere che occorre ignorare durante l'esportazione, selezionare il foglio di stile sulla sinistra e scegliere il nuovo foglio di stile per il quale eseguire il mapping dal menu a discesa sulla destra. Questi fogli di stile verranno applicati solo all'uscita ePub con riscorrimiento.

Creazione di un sommario per ePUB o Kindle

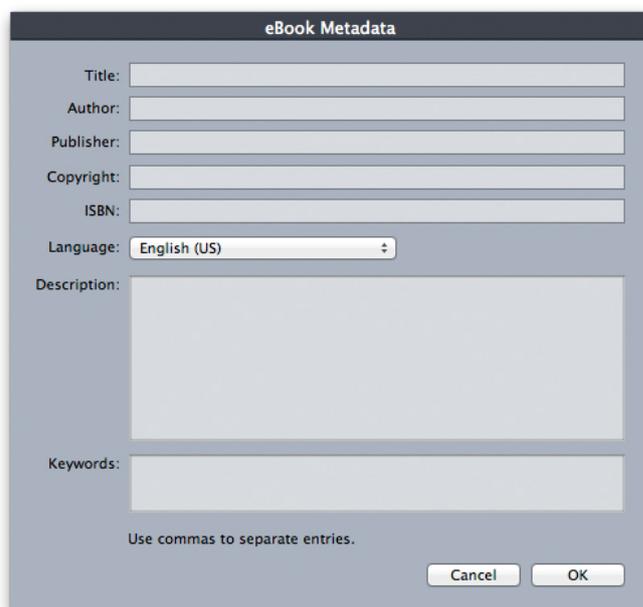
Al momento di esportare un articolo di scorrimento come eBook ePUB o Kindle, è possibile creare il sommario corrispondente in due modi:

- Seguire l'ordine degli articoli di scorrimento con una voce di sommario per ciascun articolo. È possibile modificare l'ordine degli articoli di scorrimento utilizzando la palette **Riscorri codifica** (menu **Finestra**). Per spostare un articolo in alto o in basso nella sequenza, selezionare l'articolo nella palette **Riscorri codifica** e fare clic sul pulsante **Sposta in alto** ↑ o **Sposta in basso** ↓. Per aggiornare il sommario, fare clic su **Aggiorna** ↻.
- Per creare manualmente un elenco per definire il sommario, vedere "Gestione degli elenchi" in *A Guide to QuarkXPress*.

Gestione dei metadati degli eBook

È opportuno associare alcuni metadati agli eBook creati, in modo che gli utenti possano facilmente trovare o ottenere informazioni su di essi. Come aggiungere o modificare i metadati a un layout che verrà esportato come eBook:

- 1 Visualizzare il layout in visualizzazione Layout.
- 2 Scegliere **Layout > Metadati eBook**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Metadati eBook**.



Finestra di dialogo **Metadati eBook**

- 3 Utilizzare i campi di questa finestra di dialogo per inserire informazioni sull'eBook. Nel campo **Parole chiave**, utilizzare una virgola per separare le parole chiave.
- 4 Utilizzare il popup lingua per specificare la lingua per l'eBook. Può essere utilizzato dai lettori per cercare il libro corretto.

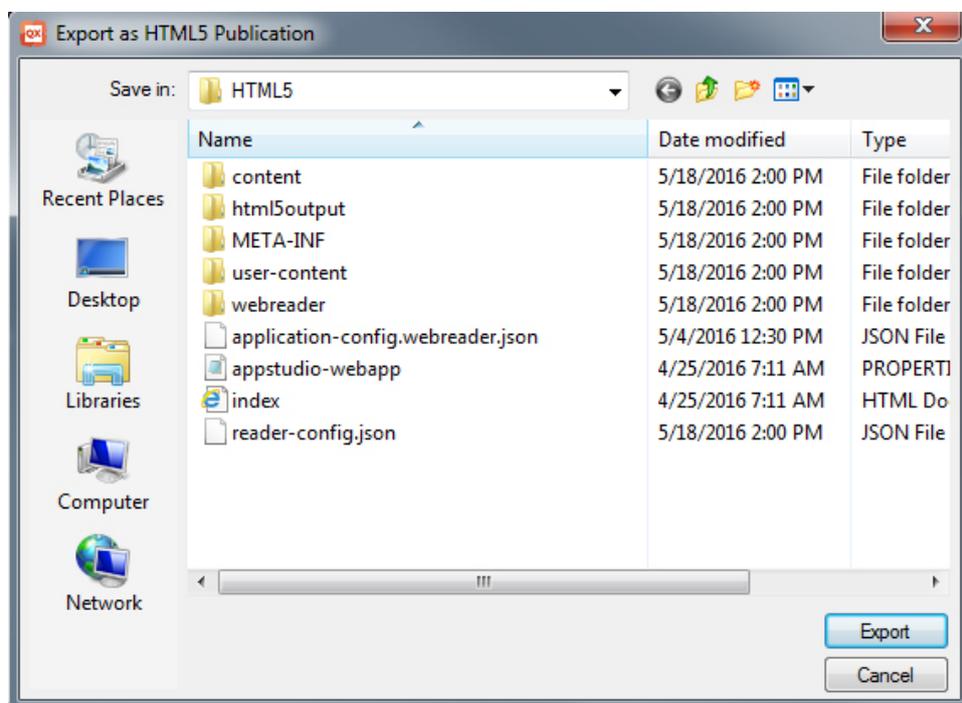
- ➔ Se non si specificano qui i metadati del titolo, QuarkXPress aggiungerà il seguente testo di default all'eBook esportato: "Created with QuarkXPress" (Creato con QuarkXPress). Questo testo verrà automaticamente rimosso non appena si aggiunge il proprio titolo.

Pubblicazioni in HTML5

Esportazione come pubblicazione HTML5

Per esportare un layout come pubblicazione HTML5:

- 1 Scegliere **File > Esporta > Layout come pubblicazione HTML5**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esporta come pubblicazione HTML5**.



Finestra di dialogo **Esporta come pubblicazione HTML5**

- 2 Individuare la cartella in cui salvare la pubblicazione HTML5.
- 3 Fate clic **Esporta**.

Configurazione dell'applicazione Web

Configurare l'applicazione Web utilizzando il file `reader-config.json` che si trova nel livello principale dell'output.

Utilizzare questo file per configurare:

- Aspetto
- Funzionalità
- Analytics
- Condivisione social

```
{ "app": { "auth": { "authToken": "ASauth", "authRoot":
"http://clientapi.appstudio.net/quarkauth", "authProxy" :
"http://clientapi.appstudio.net/ie9login/iframe-code.html", "level": "issue",
"launchLogin": false, "publicationCode" : "" }, "loading": { "image":
"webreader/images/loading-logo.png", "backgroundColor": "#fff",
"color": "#333333" }, "params": { "loglevel": -1 }, "enableCookies": true,
"enablePromoted": true, "enableExternal": true, "mobileOnly": false, "banner"
: { "enabled" : false, "source" : "user-content/banner.zip", "height" :
250 } "type": { "login": "signin", "subscribe": "subscribe" }, "toc": {
"openList": false, "showImage": false, "showHTMLTitle": true,
"showDescription": true, "titleLines": 4, "descriptionLines": 2 },
"analytics": { "GoogleAnalytics": { "trackingID": "UA-20677225-13",
"enhancedLinkAttribution": false } }, "extensions": { "desktop": [ ],
"mobile": [ ], "all": [ "webreader/ext/googlemaps.js" ] }, "auth": {
"googlemaps": { "key": "" } } }, "sharing": { "facebook": { "AppID":
"125714554250404", "caption": "locale:facebook-sharing", "description": ""
}, "templates": { "twitter": "locale:twitter-sharing" }, "options": {
"facebookShare" : true, "twitterShare" : true, "emailShare" : true,
"linkedinShare" : true } }, "publication": { "title": "AppStudio Web App",
"summary": "Pub description/summary goes here", "urlRoot": "./",
"configFilename": "application-config.webreader.json", "orientation":
"landscape", "lockOrientation": false }, "smartBanner": { "android": {
"enabled" : true, "id": "com.quark.appstudio" }, "ios": { "id":
"com.quark.appstudioissuepreviewer", "enabled": true } }, "features": {
"timelineScrubber" : true, "tableOfContents" : true, "pageNavigation" :
true, "toolbarView" : true, "storeAccessibility" : true, "opaqueOverlay" :
false, "navigatorView" : true } "toolbarItems": { "socialSharing": true,
"globalAudioPlayer": true, } }
```

Configurazione dell'applicazione generale

Utilizzare la sezione `app` per configurare alcuni attributi generali dell'applicazione:

- per abilitare il download progressivo di pagine (è possibile scegliere il caricamento delle pagine in background), utilizzare il parametro `backgroundLoading`
- per attivare o disattivare i cookie, utilizzare il parametro `enableCookies`
- Per specificare le impostazioni della schermata di caricamento (l'immagine di caricamento, il colore font e il colore sfondo), definirle nella sezione `<loading>` utilizzando i parametri `color`, `backgroundColor` e `image`.

```
"app": { "auth": { "authToken": "ASauth", "authRoot":
"http://clientapi.appstudio.net/quarkauth", "authProxy" :
"http://clientapi.appstudio.net/ie9login/iframe-code.html", "level": "issue",
"launchLogin": false, "publicationCode" : "" }, "loading": { "image":
"webreader/images/loading-logo.png", "backgroundColor": "#fff",
"color": "#333333" }, "params": { "loglevel": -1 }, "enableCookies": true,
"enablePromoted": true, "enableExternal": true, "mobileOnly": false, "banner"
: { "enabled" : false, "source" : "user-content/banner.zip", "height" :
250 } }
```

Configurazione delle funzioni

Utilizzare la sezione `features` per configurare alcune funzioni generali dell'applicazione.

➡ Questi parametri accettano i valori true/false.

- Per mostrare/nascondere le miniature rivista dallo scrubber, utilizzare il parametro `timelineScrubber`.
- Per impedire all'utente di spostarsi in altre pagine, tranne che tramite interattività o la barra dello scrubber, utilizzare il parametro `pageNavigation`.
- Per mostrare/nascondere la barra degli strumenti, utilizzare il parametro `toolbarView`.
- Per attivare/disattivare l'opacità per le pagine precedente e successiva, utilizzare il parametro `opaqueOverlay`.
- Per mostrare/nascondere lo scrubber (la barra di navigazione), utilizzare il parametro `navigatorView`.

```
"features" : { "timelineScrubber" : true, "tableOfContents" : true,
"pageNavigation" : true, "toolbarView" : true, "storeAccessibility" : true,
"opaqueOverlay" : false, "navigatorView" : true }
```

Configurazione della condivisione social

Utilizzare le sezioni `sharing` e `toolbarItems` per configurare le opzioni di condivisione social dell'applicazione.

- Per abilitare/disabilitare il pulsante di condivisione social dalla barra degli strumenti, utilizzare il parametro `socialSharing` della sezione `<toolbarItems>`.
 - Per abilitare/disabilitare le opzioni di condivisione disponibili, utilizzare i parametri della sezione `<options>` (ovvero, `twitterShare`, `facebookShare`, `emailShare`, `linkedinShare`).
- ➡ Per la condivisione Facebook, occorre generare il proprio AppID Facebook e aggiornarlo nella proprietà `AppID`. Per ulteriori informazioni, visitare il sito Web ["developers.facebook.com/docs/apps/register"](https://developers.facebook.com/docs/apps/register).

```
"toolbarItems": { "socialSharing": true, "globalAudioPlayer": true, }
"sharing": { "facebook": { "AppID": "125714554250404", "caption":
"locale:facebook-sharing", "description": "" }, "templates": { "twitter":
"locale:twitter-sharing" }, "options" : { "facebookShare" : true,
"twitterShare" : true, "emailShare" : true, "linkedinShare" : true } }
```

Analytics configuration

Use the `analytics` section to configure Google analytics tracking for your app.

- To specify a Google tracking ID for your app, use the `trackingId` parameter of the `<GoogleAnalytics>` section, to update with your own trackingID.
- ➡ For more information see ["www.google.com/analytics/"](https://www.google.com/analytics/).

```
"analytics": {
  "GoogleAnalytics": {
    "trackingID": "UA-20677225-13",
    "enhancedLinkAttribution": false
    "anonymizeIp": false
  },
  "Ommiture": {
  }
},
```

Web app capabilities

Autofit HTML 5 Publicationon

Regardless of the layout size, users will be able to view the output on any device without truncation. The layout will be auto fit according to device size, and downscaled proportionally to completely fit to the device screen size. For example, content created for iPad can also be viewed on smaller devices like iPhones.

Zoom in/out page on mobile devices

Users will be able to zoom in/zoom out the content using the zoom button controls. Users will also be able to perform content panning in zoom mode on mobile devices for an enhanced reading experience.

Host di un pacchetto HTML5 su un server Web

Per visualizzare le pubblicazioni HTML5 in un browser Web (dispositivi mobili, Windows o Mac) distribuire un server Web dove è possibile ospitare il pacchetto esportato, analogamente all'host di qualsiasi sito Web.

Per distribuire un'applicazione Web:

- 1 Impostare il server Web.
- 2 Ospitare il pacchetto di pubblicazione HTML5.
- 3 Visualizzare l'output.

Per personalizzare l'aspetto, il branding e le funzioni che saranno disponibili nell'applicazione Web ospitata, vedere "[Configurazione dell'applicazione Web](#)".

Un esempio di sviluppo su Mac OS X

Attivare la condivisione Web Apache su Mac OS X

- 1 Aprire il Terminal, disponibile all'indirizzo `/Applications/Utilities/Terminal`.
- 2 Eseguire il comando "sudo apachectl start".
- 3 Fornire la password principale.

Verificare se il server Web è in esecuzione

- 1 Aprire il browser e passare a `http://localhost`.
- 2 Viene visualizzato il messaggio "It Works!" (Funziona) .

➡ La versione Apache fornita in OSX El Capitan è Apache 2.4.16

Condivisione Web dell'output digitale

- 1 Creare una cartella (ovvero, 'Digital') e copiare la cartella dell'output digitale in `/Library/WebServer/Documents/Digital`.
- 2 Aprire le proprietà della cartella e sbloccare la protezione.
- 3 Concedere autorizzazioni **Lettura e scrittura** agli utenti richiesti e autorizzazioni **Solo lettura** a tutti gli altri, quindi selezionare **Applica a oggetti incorporati**.

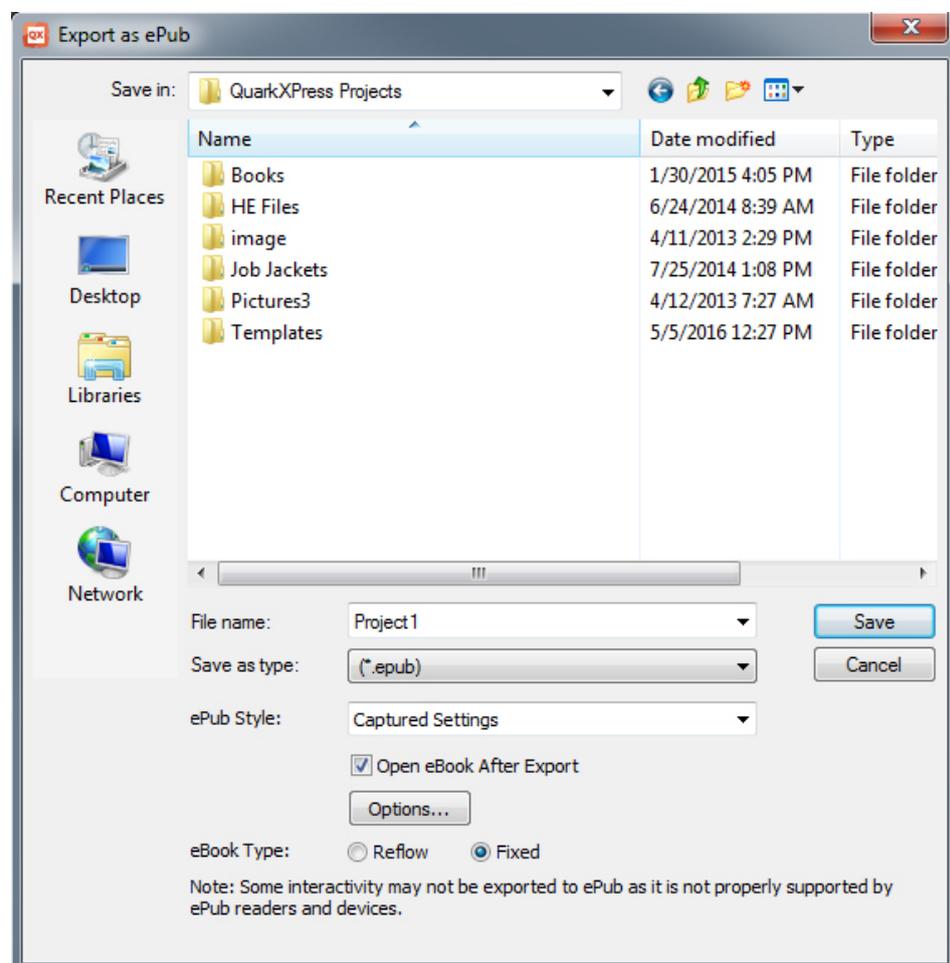
Visualizzare l'output digitale

- 1 Aprire il browser e passare a <http://localhost/Digital>.
- 2 Verrà eseguito il reindirizzamento alla prima pagina nella rivista.

Esportazione per ePUB

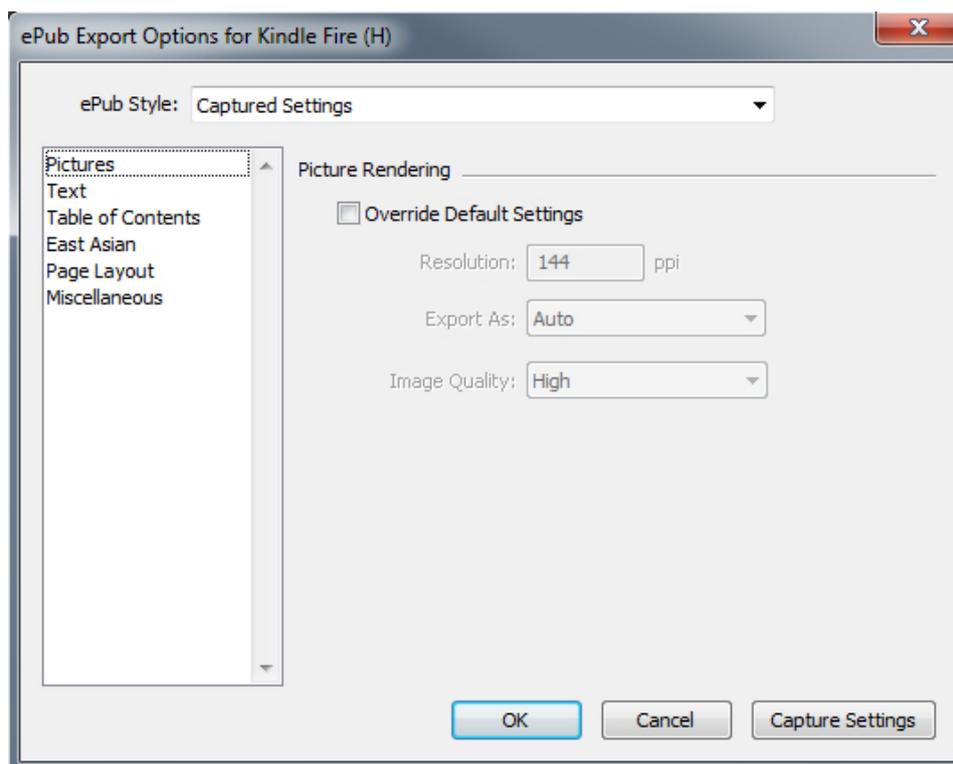
Per esportare un layout nel formato ePUB:

- 1 Selezionare **File > Esporta > Layout come ePUB**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esporta come ePUB**.



Finestra di dialogo **Esporta come ePUB**

- 2 Immettere un nome per l'eBook esportato. QuarkXPress consente di aggiungere la corretta estensione del file.
- 3 Scegliere uno stile di output dal menu a discesa **Stile ePub** o fare clic su **Opzioni**. Facendo clic su **Opzioni**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni di esportazione ePub**.



Finestra di dialogo **Opzioni di esportazione ePUB**

- Nel riquadro **Immagini** è possibile specificare la risoluzione, il formato e la qualità delle immagini nel file ePUB. Per ignorare gli attributi personalizzati applicati ai singoli componenti dell'immagine, selezionare **Sostituisci impostazioni finestra**.
- Il riquadro **Testo** consente di specificare come esportare Capolettera in eBook con riscioglimento: come **Testo nativo** o **Ignora**.
- Tramite il riquadro **Sommario** è possibile configurare le opzioni relative al sommario nel file ePUB. È possibile scegliere se utilizzare come sommario i nomi degli articoli di riscioglimento definiti nella palette **Riscorri codifica** o l'elenco predefinito. Per ulteriori informazioni, vedere "[Creazione di un sommario per ePUB o Kindle](#)". Inoltre, nella versione HTML del sommario è possibile specificare il nome della voce di sommario per la copertina e il titolo visualizzato sopra di esso.
- Nel riquadro **Asiatico** è possibile specificare una direzione predefinita per il testo e scegliere se esportare o meno i caratteri rubi in modalità nativa o tra parentesi.
- Il riquadro **Layout della pagina** consente di scegliere come esportare le note a piè di pagina in Riscorri eBook e consente di specificare le opzioni Orientamento e Distendi per gli eBook con layout fisso.
- Il riquadro **Varie** consente di scegliere una piattaforma di destinazione.

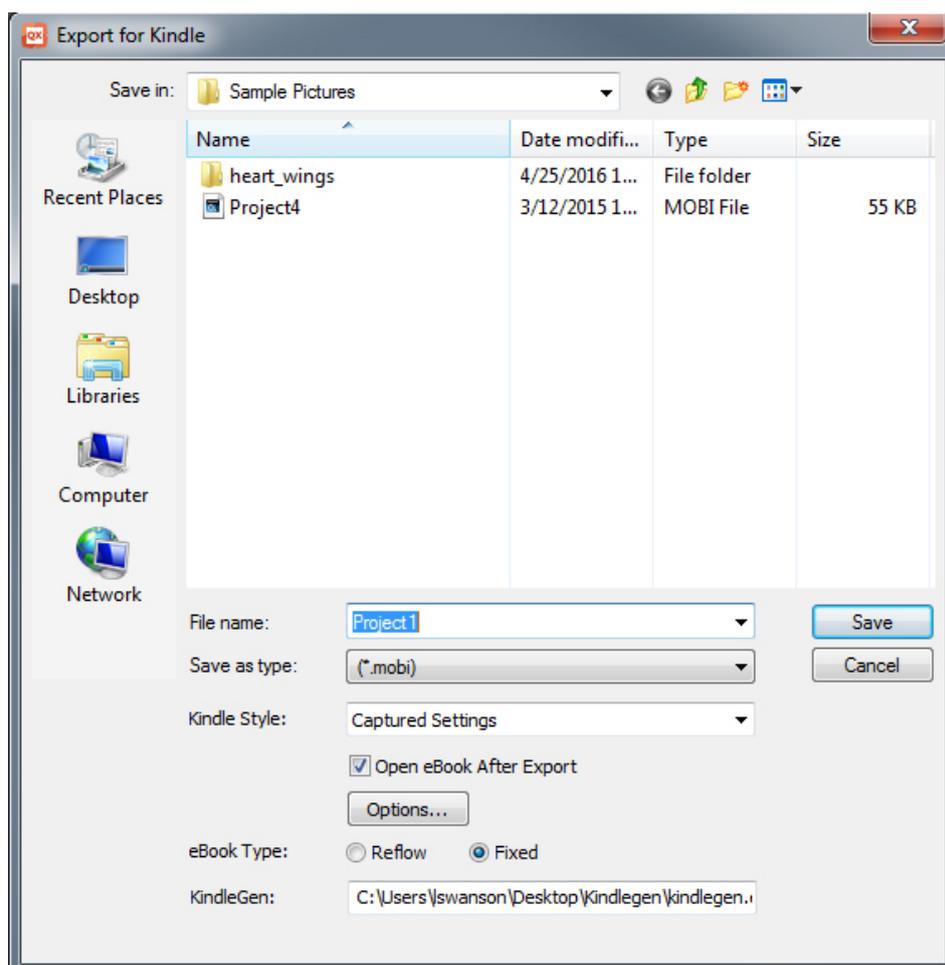
Al termine della configurazione delle opzioni, fare clic su **OK**.

- 4 Selezionare **Riscioglimento** o **Fisso** dalla sezione Tipo di eBook.
- 5 Fare clic su **Salva**.

Esportazione per Kindle

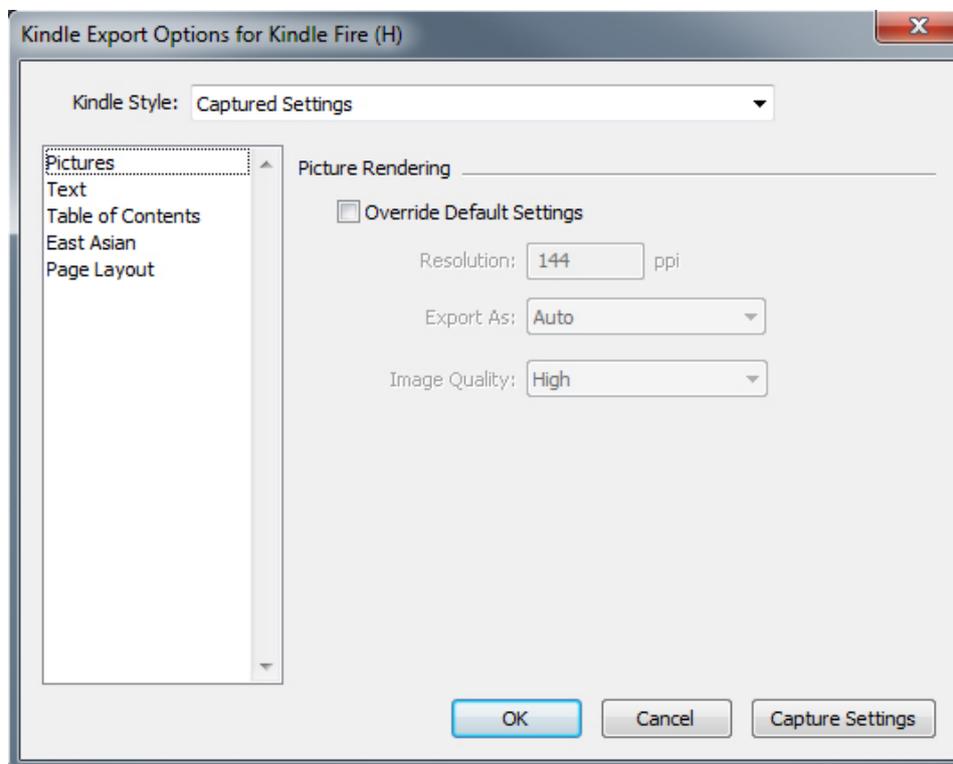
Per esportare un layout in formato Kindle:

- 1 Scaricare KindleGen dal sito Web di Amazon e installarlo nella posizione predefinita.
- ➔ Insieme alla presente documentazione è possibile scaricare KindleGen da <http://amzn.to/HHMgj8>, ma ciò potrebbe cambiare.
- 2 Selezionare **File > Esporta > Layout come Kindle**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esportazione per Kindle**.



Finestra di dialogo **Esportazione per Kindle**

- 3 Immettere un nome per l'eBook esportato. QuarkXPress consente di aggiungere la corretta estensione del file.
- 4 Scegliere uno stile di output dal menu a discesa **Stile Kindle** o fare clic su **Opzioni**. Facendo clic su **Opzioni**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni di esportazione Kindle**.



Finestra di dialogo **Opzioni di esportazione Kindle**

- Nel riquadro **Immagini** è possibile specificare la risoluzione, il formato e la qualità delle immagini nell'eBook Kindle. Per ignorare gli attributi personalizzati applicati ai singoli componenti dell'immagine, selezionare **Sostituisci impostazioni finestra**.
- Il riquadro **Testo** consente di specificare come esportare Capollettera in eBook con riscioglimento: come **Testo nativo** o **Ignora**.
- Tramite il riquadro **Sommario** è possibile configurare le opzioni relative al sommario nel file ePUB. È possibile scegliere se utilizzare come sommario i nomi degli articoli di riscioglimento definiti nella palette **Riscorri codifica** o l'elenco predefinito. Per ulteriori informazioni, vedere "[Creazione di un sommario per ePUB o Kindle](#)". Inoltre, nella versione HTML del sommario è possibile specificare il nome della voce di sommario per la copertina e il titolo visualizzato sopra di esso.
- Nel riquadro **Asiatico** è possibile specificare una direzione predefinita per il testo e scegliere se esportare o meno i caratteri rubi in modalità nativa o tra parentesi.
- Il riquadro **Layout della pagina** consente di scegliere come esportare le note a piè di pagina in Riscorri eBook e consente di specificare le opzioni Orientamento e Distendi per gli eBook con layout fisso.

Al termine della configurazione delle opzioni, fare clic su **OK**.

5 Selezionare **Riscorrimento** o **Fisso** dalla sezione Tipo di eBook.

6 Fare clic su **Salva**.

➡ Se non si dispone di KindleGen installato o se è stato installato in una posizione non predefinita, viene visualizzata una finestra di dialogo dove viene richiesto di scaricarlo o localizzarlo.

Funzione App Studio

Nozioni di base su App Studio

La funzione App Studio consente di creare un'applicazione personalizzata per iPad®, iPhone® o dispositivi Android, distribuirla nell'App Store di Apple® o attraverso un app store Android e, infine, creare e pubblicare contenuti che i clienti possono acquistare e scaricare direttamente nell'applicazione.

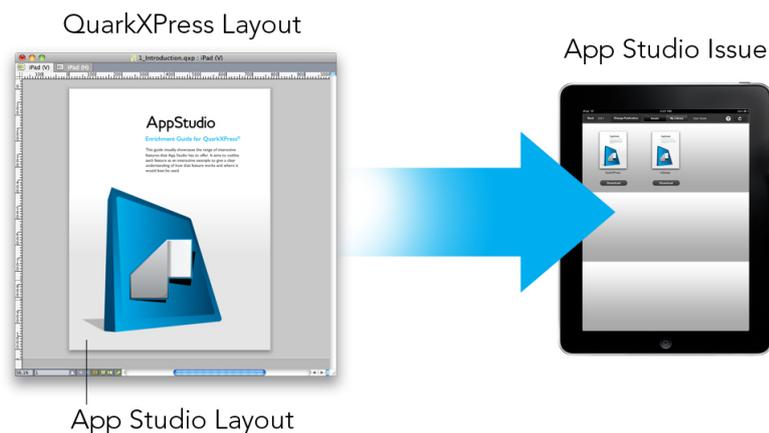
Ogni soluzione App Studio è costituita da due parti:

- Un'*applicazione di App Studio* è un'applicazione creata tramite App Studio Publishing Portal. Dopo aver creato e provato l'applicazione App Studio, è possibile inviarla all'App Store di Apple o ad un app store Android. In caso di approvazione, verrà resa disponibile ai clienti.



È possibile utilizzare App Studio Publishing Portal per creare applicazioni personalizzate.

- Una *rivista di App Studio* è l'equivalente digitale di un libro o di una rivista. QuarkXPress consente di creare ed esportare riviste di App Studio.



QuarkXPress consente di creare riviste di App Studio.

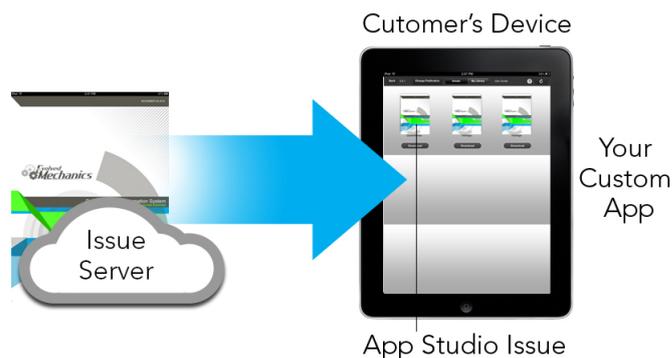
I clienti utilizzeranno l'applicazione App Studio per visualizzare le riviste di App Studio. L'utente e i suoi clienti possono inoltre visualizzare e provare le riviste di App Studio in un'applicazione gratuita di anteprima per iPad disponibile nell'App Store di Apple.



Le riviste di App Studio possono essere visualizzate nella propria applicazione personalizzata o nell'app Strumento di anteprima.

In seguito alla creazione dell'applicazione e delle riviste, è possibile rendere disponibili le riviste su un server Web, impostare acquisti in-app per ogni rivista sul sito Web di Apple Developer o in un app store Android e inviare l'applicazione all'app store.

Dopo l'approvazione dell'applicazione e dei relativi contenuti, i clienti potranno scaricare l'applicazione App Studio dall'app store e utilizzarla per navigare, acquistare e leggere le riviste di App Studio. E non c'è nemmeno bisogno di impostare la soluzione di eCommerce personale: il denaro dell'acquisto delle riviste verrà trasferito direttamente sul conto personale grazie alla funzione Acquisti in-app.



I clienti possono comprare le riviste all'interno dell'applicazione personale dell'utente. Quando effettuano l'acquisto, le riviste vengono scaricate sul dispositivo da un server Web.

Nozioni di base sul formato App Studio

Il formato App Studio consente di creare riviste utilizzando HTML5 e JavaScript. Dato che HTML5 è un formato indipendente dalla piattaforma, è possibile leggere le riviste App Studio in qualunque browser Web dotato di un renderer HTML5.

È possibile utilizzare tre tipi di applicazioni per visualizzare le riviste App Studio:

- Strumento di anteprima dei numeri App Studio. Questa applicazione gratuita è progettata per consentire di visualizzare e provare le riviste App Studio su un dispositivo fisico.
- Un'applicazione App Studio personalizzata. Ad esempio, nel caso in cui si pubblichi una rivista, si potrebbe avere un'app realizzata in modo specifico per la distribuzione di tale rivista.
- Un'applicazione Web: un lettore basato su Web per visualizzare riviste di pubblicazione nei browser desktop e dispositivo.

Ogni rivista di App Studio è costituita da uno o più *articoli*. Ogni articolo corrisponde a un singolo file di progetto QuarkXPress e può essere costituito da un layout digitale (se l'articolo supporta un solo orientamento) o da due layout digitali (se l'articolo supporta il doppio orientamento). Un articolo può avere una lunghezza di una o più pagine e non deve rappresentare un'unità di contenuto distinta.

➔ Gli articoli di App Studio non sono uguali agli articoli QuarkCopyDesk.

Le riviste App Studio esportate vengono ospitate sull'App Studio Publishing Portal. Dato che il loro contenuto è in formato HTML5, è possibile visualizzarle in un browser Web effettuando l'accesso ad App Studio Publishing Portal. Da qui è possibile portarsi alle riviste, visualizzare gli articoli che le compongono e visualizzare le singole pagine in qualunque orientamento.

Nozioni di base sull'App Studio Publishing Portal

Sull'App Studio Publishing Portal (<http://my.appstudio.net>), il contenuto è organizzato in organizzazioni, pubblicazioni, riviste e articoli.

- *Organizzazione*: Rappresenta l'organizzazione responsabile di una o più pubblicazioni correlate. Quando si crea un account su App Studio Publishing Portal, una delle prime operazioni da compiere è creare un'organizzazione.
- *Pubblicazione*: Rappresenta un gruppo di riviste correlate. Ad esempio, una pubblicazione potrebbe rappresentare il titolo di una particolare rivista.
- *Rivista*: Rappresenta un'unità di contenuto distinta da scaricare interamente. Ad esempio, una rivista potrebbe rappresentare un singolo numero di una testata.
- *Articolo*: Le riviste sono divise in uno o più articoli, ciascuno dei quali viene creato a partire da un singolo progetto QuarkXPress. Gli articoli consentono inoltre ai creatori di suddividere le riviste in diversi progetti QuarkXPress. Ciascun articolo viene visualizzato come voce nel sommario generato automaticamente.

Il contenuto delle riviste viene memorizzato nell'App Studio Portal, che lo distribuisce alle applicazioni App Studio. Per ulteriori informazioni sulla creazione di riviste App Studio, consultare la sezione "[Creazione di una rivista di App Studio](#)".

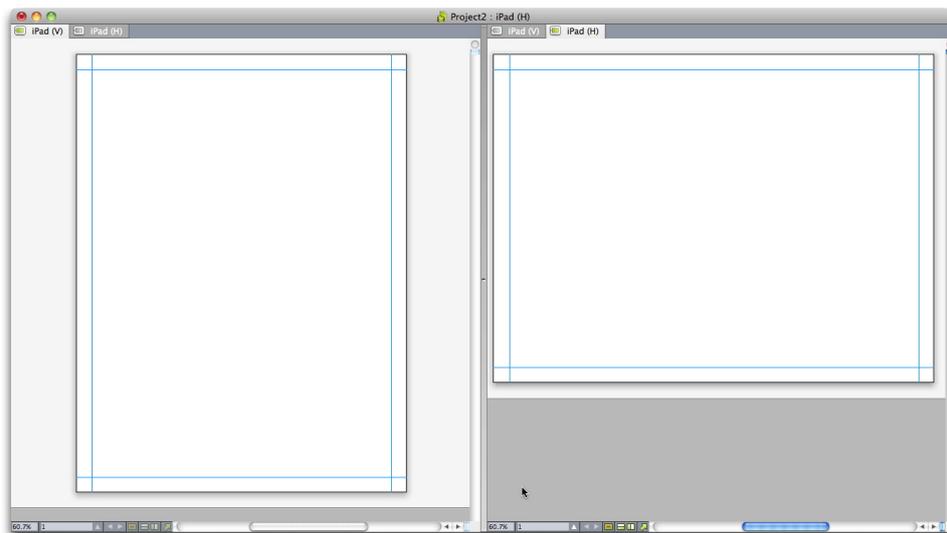
App Studio Publishing Portal offre inoltre un modo per creare le proprie applicazioni App Studio. Si tratta semplicemente di fornire delle informazioni descrittive dell'applicazione e di caricare alcune risorse grafiche. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un'applicazione App Studio](#)".

Nozioni di base sulle applicazioni App Studio

Per creare un'applicazione App Studio, è sufficiente inserire alcune informazioni descrittive e caricare le credenziali di sviluppatore. Il Publishing Portal realizza due versioni dell'applicazione: una build per la prova sul proprio dispositivo e una da inviare all'App Store. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un'applicazione App Studio](#)".

Nozioni di base sulle famiglie di layout

Un file di progetto QuarkXpress può contenere più layout (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Progetti e layout" nella [A Guide to QuarkXPress](#)). Quando si crea un layout digitale e si seleziona **Entrambi in Orientamento**, QuarkXPress crea automaticamente due layout per il dispositivo scelto, uno con un'orientamento **Verticale** e l'altro con un'orientamento **Orizzontale**.



Una famiglia di layout in visualizzazione divisa.

Questi due layout sono legati gli uni agli altri in termini di numero di pagine; se si aggiunge o si elimina una pagina in uno dei layout, tale pagina viene aggiunta o eliminata da *entrambi* i layout.

Questo semplifica la sincronizzazione del contenuto tra i due orientamenti. Ad esempio, si supponga di lavorare a una rivista di 30 pagine e di scoprire di dover aggiungere una nuova pagina dopo la pagina 12. Andando in uno dei layout e aggiungendo la nuova pagina, questa viene inserita automaticamente nell'altro layout. Questa operazione è molto più semplice rispetto all'aggiunta manuale della nuova pagina per ciascuno dei layout. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "Gestione di un contenuto condiviso" della *A Guide to QuarkXPress* e "*Sincronizzazione dei contenuti tra gli orientamenti*".

Quando si creano due layout per un singolo dispositivo, QuarkXPress mostra il progetto in una visualizzazione divisa. Lavorare sul layout in visualizzazione divisa non è necessario, ma può risultare utile quando si cerca di mantenere uniformi i diversi orientamenti di una pagina.

Creazione di una rivista di App Studio

Le riviste App Studio vengono memorizzate sull'App Studio Publishing Portal. Prima di poter iniziare a creare del contenuto, è necessario creare un account gratuito sul Publishing Portal e impostare un'organizzazione, una pubblicazione e una rivista per tale account. Una volta creata una rivista, è possibile iniziare ad aggiungervi articoli. Per creare una rivista di App Studio:

- 1 Collegarsi al sito <http://my.appstudio.net>.
- 2 Se non si dispone di un account, crearne uno gratuito.
- 3 Effettuare l'accesso con il proprio nome utente e password.
- 4 Se non si è registrata la propria organizzazione, è necessario farlo ora.

- 5 Se non è ancora stata creata una pubblicazione per le proprie riviste, è il momento di crearla.
- 6 Selezionare la pubblicazione cui si desidera aggiungere una rivista.
- 7 Fare clic su **Crea rivista**.
 - Inserire un titolo della rivista nel campo **Titolo**. È possibile utilizzare questo campo per inserire un numero di rivista.
 - Inserire un sottotitolo della rivista nel campo **Sottotitolo**. Questa informazione aggiuntiva viene visualizzata nella libreria Apps Issue.
 - Inserire una scadenza nel campo **Deadline** (Scadenza). Ad esempio, la data di pubblicazione della rivista (le riviste sono ordinate in base a questa data nella libreria delle riviste e verrà utilizzata per verificare il diritto dell'utente in base all'abbonamento).
 - Inserire una descrizione per la rivista nel campo **Descrizione**.
 - Scegliere una **Direzione di lettura** (ad esempio **Da sinistra a destra**).
 - In **Seleziona piattaforme di destinazione per pubblicazione di riviste**, è possibile immettere facoltativamente qualsiasi **ID acquisto in-app** per le piattaforme di destinazione (iOS, Android) che i clienti possono utilizzare per acquistare la rivista. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione di acquisti in-app](#)".
- 8 Fare clic su **Crea**. La rivista verrà creata sul server. A questo punto è possibile caricare articoli in questa rivista dall'interno di QuarkXPress (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Uploading an App Studio article](#)").

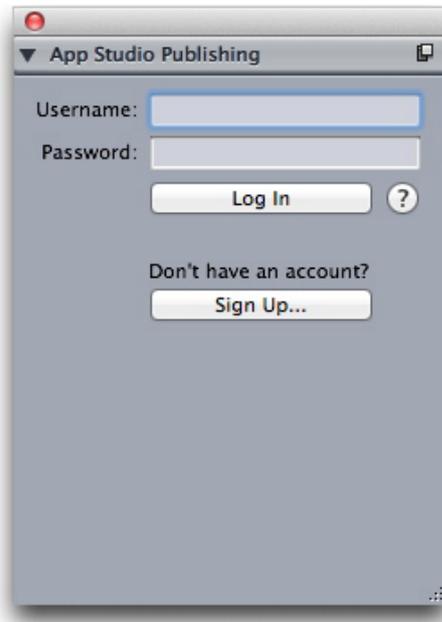
Uploading an App Studio article

Export works differently for App Studio issues than it does for other formats. Rather than creating a single local exported issue file on your hard disk, you upload the exported articles that make up an issue to the App Studio Publishing Portal. Once an article has been uploaded to the server, you can preview it on the App Studio Publishing Portal and in your copy of App Studio Issue Previewer. Once the content is final, you can serve it to your customers directly from the App Studio Publishing Portal.

- ➔ Before you can export and upload an App Studio article, you must have an account on the App Studio Publishing Portal. For more information, see "[Nozioni di base sull'App Studio Publishing Portal](#)" and "[Creazione di una rivista di App Studio](#)".

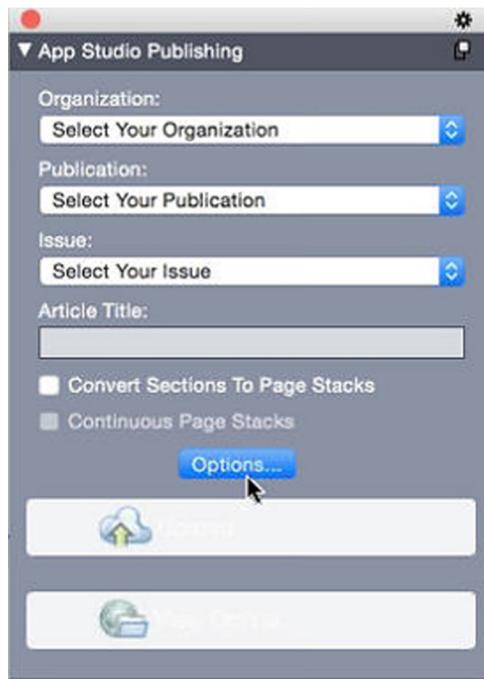
To export the active layout as an article in an App Studio issue:

- 1 Display the **App Studio Publishing** palette (**Window** menu).



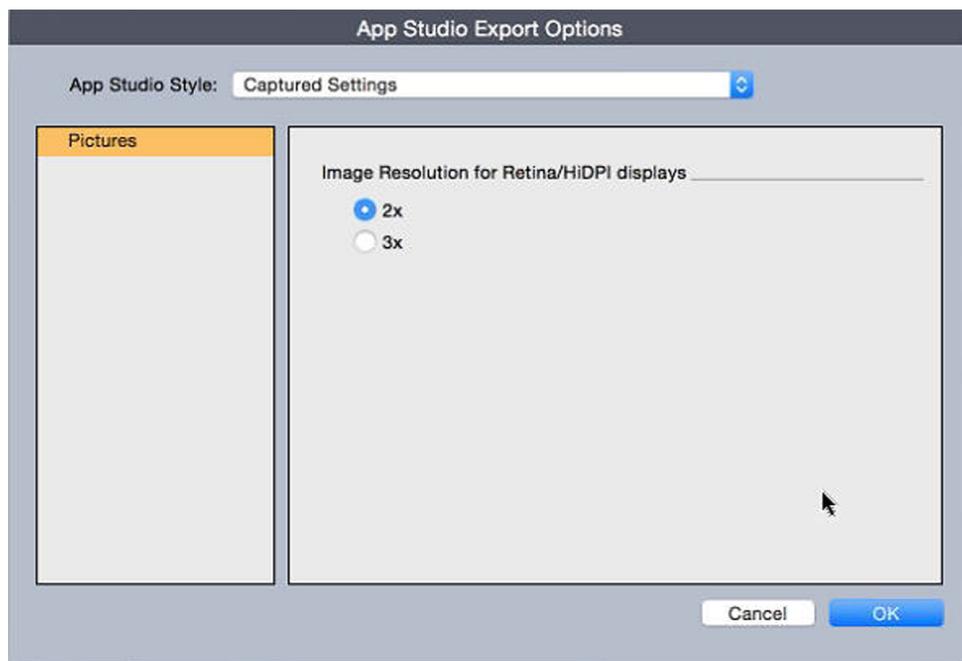
App Studio Publishing palette - login version

- 2 If you use a proxy server, choose **Proxy Settings** from the palette menu. The **Proxy Settings** dialog box displays.
 - To automatically detect the network's proxy server, check **Auto Detect Proxy Settings For This Network**. If you uncheck this box, you must enter the proxy server's host address and port number manually.
 - Enter the user name and password for the proxy server.
 - Click **OK**.
- 3 If you do not yet have a free App Studio Publishing Portal account, click **Sign Up** and create one.
- 4 Enter your user name and password, and then click **Log In**. The **App Studio Publishing** palette changes to the upload interface.



App Studio Publishing palette - upload version

- 5 Choose your organization from the **Organization** drop-down menu.
- 6 Choose your publication from the **Publication** drop-down menu.
- 7 Choose the target issue from the **Issue** drop-down menu.
- 8 Enter a name for the article in the **Article Title** field. This name will display in the app's thumbnail table of contents.
- 9 Optionally, check the **Convert Sections To Page Stacks** checkbox if you want to create page stacks. When checked, all section starts (as defined in the **Page Layout** palette) will start a new page stack.
- 10 Click **Options** to set the image resolution for Retina/HiDPI displays.



App Studio Export Options dialog

➔ These settings apply to the Retina/HiDPI bundle only. The non-retina bundle is still uploaded with 1x size image resolution.

11 To upload the article, click **Upload**.

12 To view the uploaded article in your default Web browser, click **View Online**. The article's issue displays in your default Web browser.

13 To make the issue that the article is part of available in the test environment so that you can preview it, click **Test** in the App Studio Publishing Portal.

Anteprima di una rivista di App Studio

Ci sono due modi per visualizzare un'anteprima di una rivista App Studio.

Il modo più preciso per visualizzare in anteprima le riviste è ricorrere all'app gratuita Quark App Studio Previewer (Strumento di anteprima di Quark App Studio). È sufficiente scaricare questa app dall'app store, avviarla, toccare **Change Publication** (Cambia pubblicazione) e immettere le credenziali di accesso per l'account di App Studio Publishing Portal. Quindi scegliere la pubblicazione alla quale accedere.

➔ Esistono due versioni di ciascuna pubblicazione: la versione pubblicata e quella di prova. Quest'ultima viene fornita in modo da permettere di provare le riviste su un dispositivo fisico prima di rilasciarle. Una rivista viene visualizzata nella pubblicazione di prova solo se si è fatto clic su **Prova** per quella rivista in App Studio Publishing Portal; viene invece visualizzata sotto forma di pubblicazione normale solo se è stata pubblicata dall'App Studio Publishing Portal (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Pubblicazione di una rivista di App Studio](#)").

Il secondo modo per visualizzare un'anteprima delle riviste è sull'App Studio Publishing Portal. È possibile fare clic su una qualunque rivista e visualizzarla in un browser Web

compatibile (App Studio supporta Google Chrome, Firefox, Safari e qualunque altro browser che utilizzi il motore WebKit. Non supporta Internet Explorer). È consigliabile considerare questa soluzione come un modo secondario per visualizzare in anteprima le riviste, perché in un browser non è possibile avere un'anteprima di tutti i tipi di interattività.

Terzo modo per visualizzare riviste nell'applicazione Web, ovvero il webhosting della pubblicazione.

Pubblicazione di una rivista di App Studio

Per fare in modo che una rivista di App Studio diventi disponibile nelle app dei propri clienti, fare clic su **Pubblica** per quella rivista in App Studio Publishing Portal. La rivista diventa automaticamente disponibile su tutte le piattaforme in cui è pubblicata (iOS, Android, WebReader e così via).

Prima di pubblicare una rivista App Studio, è possibile modificare i metadati della rivista.

Creazione di un'applicazione App Studio

Questo capitolo descrive il processo di preparazione all'invio di un'applicazione App Studio ad Apple o ad un app store Android.

Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio a Apple

La procedura generale per la preparazione all'invio di un'applicazione App Studio a Apple è la seguente:

- 1** Creare l'account iOS Developer di Apple.
- 2** Ottenere l'ID dispositivo dell'iPad.
- 3** Creare il certificato di sviluppo iOS.
- 4** Creare un certificato di distribuzione iOS.
- 5** Registrare l'iPad in modo da poterlo utilizzare per effettuare prove.
- 6** Creare l'ID applicazione.
- 7** Creare il profilo di provisioning di sviluppo.
- 8** Creare il profilo di provisioning di distribuzione dell'App Store.
- 9** Creare la descrizione dell'applicazione.
- 10** Per addebitare l'importo del contenuto, impostare gli acquisti in-app.

Nei seguenti argomenti sono illustrati i dettagli della procedura. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per gli sviluppatori di iTunes Connect, disponibile agli sviluppatori Apple all'indirizzo itunesconnect.apple.com.

Creazione di un account Developer

Prima di procedere, è necessario creare un account iOS Developer di Apple. Procedere come segue:

- 1 Andare all'indirizzo <http://developer.apple.com/programs/ios/> e fare clic su **Iscriviti ora**.
- 2 Fare clic su **Continua** e seguire le istruzioni sullo schermo. Quando viene richiesto di iscriversi come privato o come azienda, scegliere l'opzione appropriata.
- 3 Andare all'indirizzo itunesconnect.apple.com, fare clic su **Contratti, tasse e informazioni bancarie** e stipulare un contratto Applicazioni a pagamento iOS con Apple. Se si pianifica di richiedere il pagamento per la propria applicazione o la propria rivista, prima dell'invio dell'applicazione all'App Store, il contratto deve essere in vigore e le informazioni bancarie inserite devono essere valide.

Ottenere l'ID dispositivo dell'iPad

Per provare l'applicazione sull'iPad, è necessario specificare il relativo ID dispositivo (UDID). Per ottenere l'UDID del proprio iPad:

- 1 Collegare l'iPad al computer.
- 2 Avviare iTunes 7.7 o versione successiva.
- 3 Selezionare l'iPad in iTunes.
- 4 Fare clic sull'etichetta **Numero di serie**. L'etichetta diventerà **Identificatore (UDID)**.



- 5 Premere Comando + C per copiare l'ID dispositivo negli Appunti.
- 6 Incollare l'ID dispositivo in un file di testo. Dovrebbe essere un codice molto lungo, composto sia da numeri che da lettere minuscole, ma senza trattini o caratteri di altro tipo.

Creazione di un certificato di sviluppo iOS

Per poter sviluppare applicazioni e provarle su un iPad, è necessario possedere un certificato di sviluppo iOS. Per creare questo certificato:

- 1 Andare all'indirizzo <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> ed effettuare l'accesso.
- 2 In **Programma iOS Developer** nella barra laterale, fare clic su **Portale di provisioning iOS**.
- 3 Fare clic su **Certificati** nella barra laterale sinistra.

- 4 Fare clic sulla scheda **Sviluppo**.
- 5 Fare clic su **Richiedi certificato**.
- 6 Seguire le istruzioni sulla schermata per creare, scaricare e installare il certificato di sviluppo.

Creazione di un certificato di distribuzione iOS

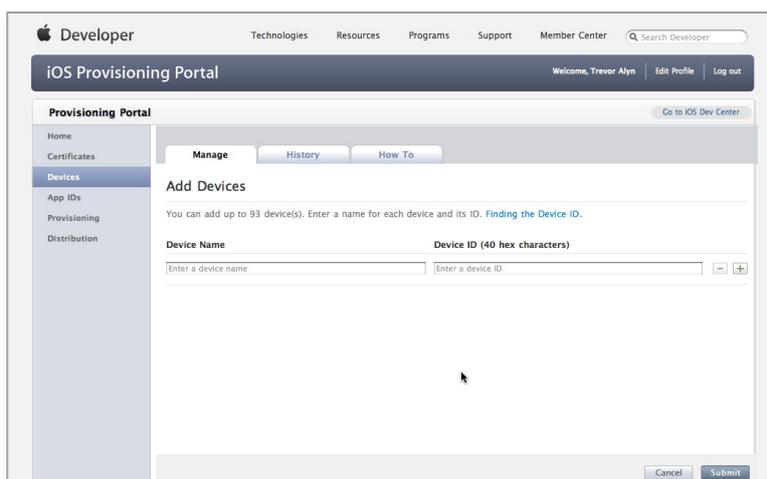
Per poter inviare un'applicazione all'App Store, è necessario possedere un certificato di distribuzione iOS. Per creare questo certificato:

- 1 Andare all'indirizzo <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> ed effettuare l'accesso.
- 2 In **Programma iOS Developer** nella barra laterale, fare clic su **Portale di provisioning iOS**.
- 3 Fare clic su **Certificati** nella barra laterale sinistra.
- 4 Fare clic sulla scheda **Distribuzione**.
- 5 Fare clic su **Richiedi certificato**.
- 6 Seguire le istruzioni sulla schermata per creare, scaricare e installare il certificato di distribuzione.

Registrazione di dispositivi

Finché si trovano nell'App Store, le applicazioni possono essere eseguite solo su dispositivi su cui sono registrate. Per registrare l'iPad per effettuare prove:

- 1 Fare clic su **Dispositivi** nella barra laterale sinistra.
- 2 Fare clic su **Aggiungi dispositivi**. Viene visualizzata la schermata **Aggiungi dispositivi**.

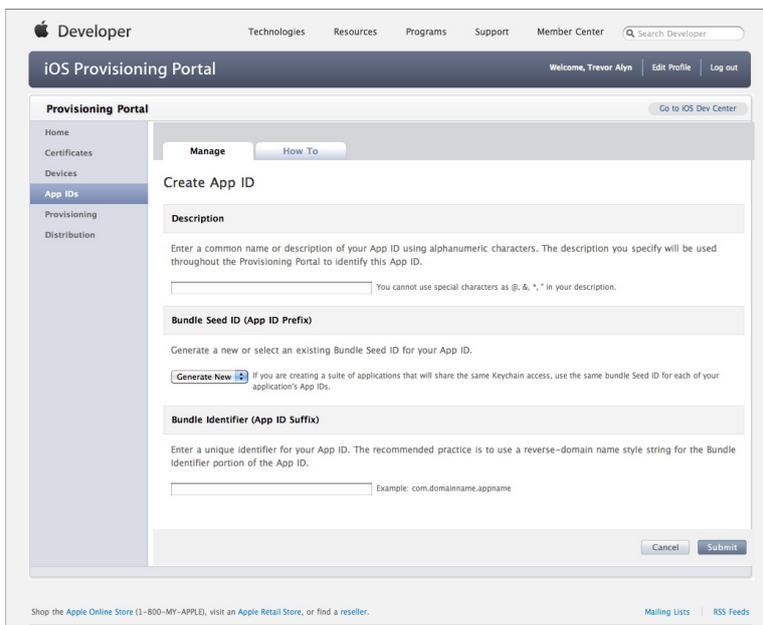


- 3 Immettere un nome per l'iPad (per esempio, "iPad di Jane") nel campo **Nome dispositivo**, quindi incollare l'UDID dell'iPad nel campo **ID dispositivo**.
- 4 Per aggiungere un ulteriore dispositivo, fare clic sul pulsante + a destra del campo **ID dispositivo**.
- 5 Fare clic su **Invia**.

Creazione di un ID applicazione

Ogni applicazione deve avere un ID univoco. Per creare un ID applicazione:

- 1 Fare clic su **ID applicazione** nella barra laterale sinistra. Viene visualizzata la schermata **ID applicazione**.
- 2 Fare clic su **Nuovo ID applicazione**. Viene visualizzata la schermata **Crea ID applicazione**.



- 3 Immettere il nome dell'applicazione nel campo **Descrizione**. Notare che **NON** si tratta del nome che verrà visualizzato per l'applicazione nell'App Store.
- 4 Lasciare il menu a discesa **ID seed bundle (Prefisso ID applicazione)** impostato su **Genera nuovo**.
- 5 Nel campo **Identificatore bundle (Suffisso ID applicazione)**, immettere un identificatore unico per l'applicazione, utilizzando la forma **com. [nome organizzazione]. [nome applicazione]**. Per esempio, se l'applicazione è stata creata per 123 Productions, l'identificatore bundle potrebbe essere **com.123productions.rivista123**.

➡ Gli ID bundle rispettano maiuscole e minuscole.

- 6 Fare clic su **Invia**.

Impostazione dell'invio notifiche

È possibile inviare delle notifiche per comunicare ai clienti che una nuova rivista pubblicata è disponibile.

➡ Prima di creare Profili di provisioning, è necessario completare i suddetti passaggi (per ulteriori informazioni, consultare le sezioni "*Creazione di un profilo di provisioning di sviluppo*" e "*Creazione di un profilo di provisioning dell'App Store*").

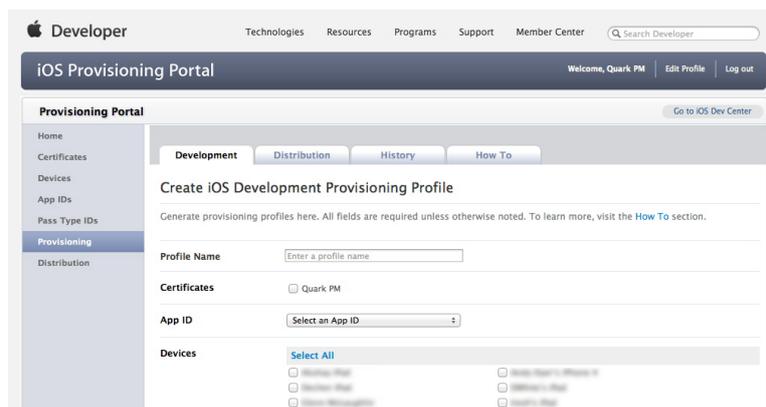
per impostare l'invio delle notifiche:

- 1 Fare clic su **ID applicazione** nella barra laterale sinistra. Viene visualizzata la schermata **ID applicazione**.
- 2 Fare clic sul nome dell'applicazione per la quale si desidera attivare le notifiche: Viene visualizzata la pagina **Configura ID applicazione**.
- 3 Selezionare **Attiva servizio di invio notifiche Apple**.
- ➔ Non selezionare **Attiva per iCloud**, **Attiva per Passes**, **Attiva per protezione dati** o **Attiva per Game Center**.
- 4 Fare clic sul pulsante **Configura** del **Certificato SSL di invio sviluppo**. Viene visualizzata la schermata **Assistente certificato SSL per il servizio di invio notifiche Apple**.
- 5 Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Seguire le istruzioni per generare una richiesta di firma di certificato, caricarla nella schermata **Assistente certificato SSL per il servizio di invio notifiche Apple** e scaricare un certificato SSL per il servizio di invio notifiche Apple. Il nome del file deve essere simile a "aps_development_identity.cer".
- 6 Fare doppio clic sul file di certificato per installarlo.
- 7 Ripetere gli ultimi tre passaggi per **Certificato SSL di invio produzione**.
- 8 Avviare l'applicazione Accesso Portachiavi (Applicazioni > Utilità) e fare clic su **I miei certificati** nell'elenco a sinistra. Viene visualizzato un elenco di certificati.
- 9 Espandere il certificato denominato **Servizi iOS di invio sviluppo Apple**. Viene visualizzata l'icona della chiave.
- 10 Selezionare il certificato **Servizi iOS di invio produzione Apple** e la riga con l'icona della chiave.
- 11 Premere il tasto Control e, contemporaneamente, fare clic sulle due righe selezionate e scegliere **Esporta 2 elementi**, quindi salvare gli elementi nel formato Scambio informazioni personali (.p12) con il nome file `myapp_development_push.p12`. Non immettere password. Se viene visualizzata una finestra di dialogo in cui si dichiara che tramite l'applicazione Accesso Portachiavi si intende esportare una chiave, immettere la password di accesso e fare clic su **Consenti**
- 12 Ripetere gli ultimi tre passaggi per **Servizi iOS di invio produzione Apple** e salvare il file .p12 come `myapp_production_push.p12`.
- 13 Impostare un account presso Urban Airship (<http://urbanairship.com/>). Verrà utilizzato per inviare le notifiche push.
- 14 Conservare i file .p12 nelle vicinanze. Saranno necessari al momento dell'invio della richiesta di applicazione sull'App Studio Publishing Portal. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Richiesta di un'applicazione di App Studio*".

Creazione di un profilo di provisioning di sviluppo

Per eseguire l'applicazione su un iPad è necessario disporre di un profilo di provisioning di sviluppo. Per creare un profilo di provisioning di sviluppo:

- 1 Nella barra laterale sinistra, fare clic su **Provisioning**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Sviluppo**.
- 3 Fare clic su **Nuovo profilo**.



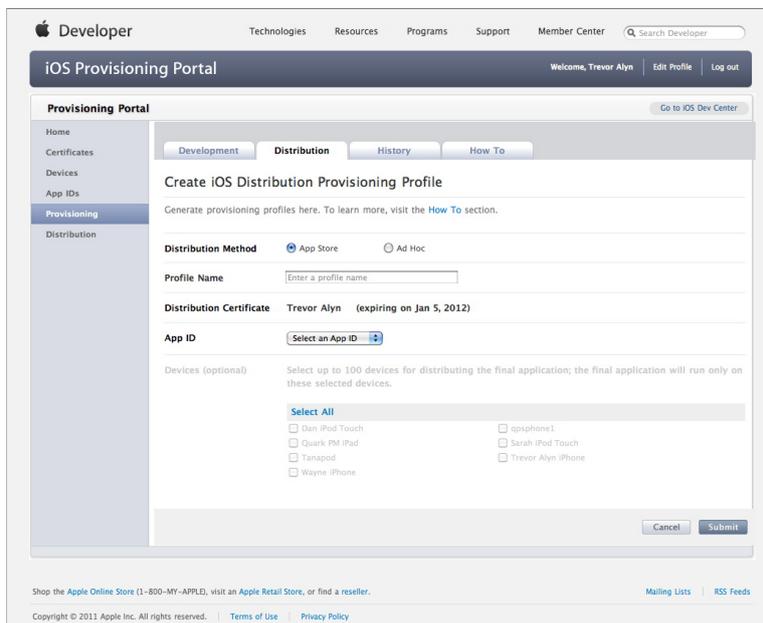
- 4 Nel campo **Nome profilo**, immettere "Profilo di provisioning ad hoc [Nome app]".
- 5 Nell'area **Certificati**, selezionare la finestra del certificato.
- 6 Scegliere l'ID dell'applicazione dal menu a discesa **ID applicazione**.
- 7 Nell'area **Dispositivi**, fare clic su **Seleziona tutto** o selezionare il dispositivo su cui eseguire il test.
- 8 Fare clic su **Invia**. Viene visualizzata la schermata **Profili di provisioning di sviluppo**.
- 9 Prima di scaricare il profilo di provisioning di sviluppo, è necessario ricaricare la pagina. Dopo aver ricaricato la pagina, dovrebbe essere disponibile il pulsante **Scarica** per il profilo di provisioning di sviluppo appena creato.
- 10 Fare clic su **Scarica** per scaricare sul desktop il profilo di provisioning di sviluppo. Il nome del file sarà del tipo "App_Name_Development_Provisioning_Profile.mobileprovision."
- 11 Fare doppio clic sul file scaricato per procedere con l'installazione.
- 12 Conservare il file .mobileprovisioning poiché sarà necessario quando l'applicazione viene richiesta.

Creazione di un profilo di provisioning dell'App Store

Per poter creare un'applicazione da inviare all'App Store, è necessario possedere un profilo di provisioning di distribuzione dell'App Store. Per creare un profilo di provisioning dell'App Store:

- 1 Nella barra laterale sinistra, fare clic su **Provisioning**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Distribuzione**.

- 3 Fare clic su **Nuovo profilo**.
- 4 In **Metodo di distribuzione**, fare clic su **App Store**.



- 5 Nel campo **Nome profilo**, immettere "Profilo di provisioning di distribuzione [Nome applicazione]".
- 6 Scegliere l'ID dell'applicazione dal menu a discesa **ID applicazione**.
- 7 Fare clic su **Invia**. Viene visualizzata la schermata **Profili di provisioning di distribuzione**.
- 8 Prima di scaricare il profilo di provisioning di distribuzione, è necessario ricaricare la pagina. Dopo aver ricaricato la pagina, dovrebbe essere disponibile il pulsante **Scarica** per il profilo di provisioning di distribuzione appena creato.
- 9 Fare clic su **Scarica** per scaricare sul desktop il profilo di provisioning di distribuzione. Il nome del file sarà del tipo "App_Name_Dist_Provisioning_Profile.mobileprovision".
- 10 Fare doppio clic sul file scaricato per procedere con l'installazione.
- 11 Conservare il file .mobileprovisioning poiché sarà necessario quando l'applicazione viene richiesta.

Creazione della descrizione di un'applicazione in iTunes Connect

Prima di inviare un'applicazione ad Apple, è necessario creare una descrizione nel sito Web di Apple Developer.

- ➡ Se si desidera vendere le proprie riviste, prima di eseguire le operazioni riportate di seguito è necessario creare acquisti in-app. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione di acquisti in-app](#)".

Per creare la descrizione di un'applicazione:

- 1 Andare all'indirizzo <http://itunesconnect.apple.com> ed effettuare l'accesso (se necessario). Viene visualizzata la pagina **iTunes Connect**.
- 2 Fare clic su **Gestisci applicazioni**. Viene visualizzata la schermata **Gestisci applicazioni**.
- 3 Fare clic su **Aggiungi nuova applicazione**. Viene visualizzata la schermata **Informazioni applicazioni**.
- 4 Nel campo **Nome applicazione**, immettere il nome dell'applicazione in base a come si desidera che venga visualizzato nell'App Store.
- 5 Nel campo **Numero SKU**, immettere un valore unico da utilizzare per identificare l'applicazione.
- 6 Scegliere l'ID dell'applicazione dal menu a discesa **ID bundle** (si tratta dell'ID applicazione creato nella sezione "*Creazione di un ID applicazione*"). Assicurarsi di NON selezionare **Xcode: Wildcard IDapp - ***.
- 7 Fare clic su **Continua**. Vengono visualizzati la data di disponibilità e il livello di prezzo. Seguire le istruzioni sullo schermo per impostare il livello di prezzo e la data di disponibilità dell'applicazione. È possibile scegliere la data corrente per fare in modo che l'applicazione venga pubblicata il prima possibile.
- 8 Fare clic su **Continua**. Vengono visualizzati i metadati e la schermata di valutazione. Completare i moduli presenti nella schermata.
- 9 Per addebitare l'importo delle riviste, è necessario associare gli acquisti in-app all'applicazione. Per eseguire questa operazione, fare clic su **Modifica** nell'area **Acquisti in-app**, quindi selezionare tutti gli acquisti in-app da associare all'applicazione e fare clic su **Salva**.
- 10 Nell'area **Caricamenti**, caricare un file PNG delle dimensioni di 1024 x 1024 pixel dove viene indicato **Icona app grande** e caricare una schermata fittizia dove viene indicato **Schermate iPad**. Entrambe le immagini potranno essere successivamente modificate.
- 11 Fare clic su **Pronti per il caricamento binario**.

Impostazione di acquisti in-app

Se si desidera addebitare il costo delle riviste o offrire abbonamenti, è necessario impostare un acquisto in-app per ciascuna rivista di Apple. Per informazioni su come eseguire questa operazione, consultare la sezione "Gestione degli acquisti in-app" della *Guida per gli sviluppatori di iTunes Connect* (disponibile per gli sviluppatori Apple iOS registrati al sito <http://developer.apple.com>).

Il processo, secondo quanto descritto al momento di scrittura di questa guida, si svolge nel modo seguente:

- 1 Andare all'indirizzo <http://itunesconnect.apple.com/> ed effettuare l'accesso (se necessario).
- 2 Fare clic su **Gestisci applicazioni**. Viene visualizzata la pagina **Gestisci applicazioni**.
- 3 Fare clic sull'applicazione. Viene visualizzata la pagina dell'applicazione.
- 4 Fare clic su **Gestisci acquisti in-app**. Viene visualizzata la pagina **Acquisti in-app**.
- 5 Fare clic su **Crea nuovo**. Viene visualizzata la schermata **Seleziona tipo**.

6 Per specificare il tipo di acquisto in-app da creare, fare clic su uno dei seguenti pulsanti.

- **Consumabile:** Non utilizzare questa opzione.
- **Non consumabile:** selezionare questa opzione per creare un acquisto in-app per un'unica rivista.
- **Abbonamento con rinnovo automatico:** selezionare questa opzione per creare un abbonamento a pagamento con rinnovo automatico.
- **Abbonamento senza rinnovo automatico:** selezionare questa opzione per creare un abbonamento a pagamento senza rinnovo.
- **Free Subscription** (Abbonamento gratuito): selezionare questa opzione per creare un abbonamento gratuito (utilizzare questa opzione se si desidera utilizzare Newsstand con le riviste gratuite).

Viene visualizzata la schermata successiva.

7 Nel campo **Nome di riferimento**, immettere il titolo e la data della rivista per l'acquisto in-app. Ad esempio:

- per creare un acquisto in-app non consumabile, immettere informazioni del tipo `123 Magazine - Single Issue;`
- per creare un acquisto in-app di abbonamento, immettere informazioni del tipo `123 Magazine Subscription;`

8 Infine, per creare un acquisto in-app non consumabile o un abbonamento, nel campo **ID prodotto** inserire l'identificatore del bundle, seguito dal nome e dalla data della rivista. Ad esempio: `com.123productions.123magazine.price.issue.default.`

- Per associare questo acquisto in-app con una rivista App Studio, visualizzare la pagina principale della rivista sull'App Studio Publishing Portal, quindi immettere questo ID prodotto nel campo **ID Apple**.
- Per associare questo acquisto in-app con un abbonamento, sarà necessario inserire le informazioni sull'abbonamento al momento dell'invio della richiesta di applicazione sull'App Studio Publishing Portal. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Richiesta di un'applicazione di App Studio](#)".

9 Per specificare la lingua o le lingue della rivista, fare clic su **Aggiungi lingua** e seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo.

10 Per creare un acquisto in-app non consumabile, selezionare **Cancellato per vendita** e scegliere il livello di prezzo desiderato dal menu a discesa **Livello prezzo** (per visualizzare una lista dei prezzi corrispondenti, fare clic su **Vedi matrice prezzo**).

11 Per creare un acquisto in-app con un abbonamento, è necessario specificare la durata dell'abbonamento. Fare clic su **Aggiungi durata** e seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Viene visualizzata la pagina **Crea nuovo acquisto in-app**.

- Nel campo **ID prodotto**, immettere l'identificatore bundle, seguito dalla durata della rivista. Ad esempio: `com.123productions.123magazine.6months.`
- Fare clic su **Cancellato per vendita**.

- Se si sta creando un abbonamento a pagamento, scegliere il livello di prezzo desiderato dal menu a discesa **Livello prezzo** (per visualizzare una lista dei prezzi corrispondenti, fare clic su **View Pricing Matrix**).

12 Nell'area **Schermata di esempio**, fare clic su **Scegli file** e caricare una schermata che mostri l'aspetto di una rivista dell'applicazione quando viene visualizzata sull'iPad. Tenere presente che l'immagine ha puro scopo esemplificativo e non verrà visualizzata nell'App Store.

➡ In seguito, sarà possibile cambiare la schermata.

13 Se si intende offrire abbonamenti, fare clic su **View or generate a shared secret** (Visualizza o genera una chiave condivisa) sulla schermata degli acquisti in-app dell'applicazione. La chiave condivisa sarà necessaria al momento dell'invio della richiesta di applicazione sull'App Studio Publishing Portal. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Richiesta di un'applicazione di App Studio*".

14 Fare clic su **Salva**.

➡ Se si desidera modificare il prezzo di una rivista dopo l'avvenuta approvazione, modificare il prezzo dell'acquisto in-app corrispondente. Questa modifica non sarà soggetta alla revisione di Apple.

Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio Android

Esistono diversi app store Android ai quali è possibile inviare un'app, tra cui:

- **Google Play** (<https://play.google.com/apps/publish>): attualmente è possibile inviare applicazioni all'app store Google Play dietro pagamento di un costo di registrazione di \$25.
- **Amazon Appstore** (<https://developer.amazon.com/welcome.html>): Attualmente è possibile inviare applicazioni all'Amazon Appstore a un costo annuale di \$99 (il cui versamento al momento è sospeso). Le applicazioni inviate all'Amazon Appstore vengono considerate automaticamente per l'inclusione nel Kindle Fire Appstore.

Il processo per l'invio di un'applicazione agli app store precedenti è simile a quello di invio di un'app ad Apple. È necessario creare un account come sviluppatore, quindi creare una descrizione dell'app con immagini di supporto e altre risorse. Attualmente è possibile inviare la medesima applicazione a entrambi gli app store precedenti; entrambi offrono inoltre una funzione di acquisto in-app che consente di far pagare le riviste.

Per maggiori informazioni, consultare il sito Web di ciascun app store.

Creazione di un keystore

Creare un keystore Google per Mac

Leggere la documentazione accessibile da qui:

<http://docs.appstudio.net/display/AppStudio/2.+Create+a+Google+Keystore>. Per ulteriori

informazioni al riguardo, leggere la documentazione Android da qui:

<http://developer.android.com/tools/publishing/>

Per creare un keystore Google per Mac:

- 1 Modificare: `Your_personal_file_title` e `Your_personal_alias` nell'esempio seguente di un comando Keytool che genera una chiave privata: `keytool -genkey -v -keystore Your_personal_file_title.keystore -alias Your_personal_alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000`.
- 2 Sarà necessario modificare altri elementi della chiave appena creata:
 - a Aprire l'applicazione Terminal sul Mac (`Applications / Utilities / Terminal`)
 - b Nella linea di comando copiare e incollare la chiave Google creata e premere INVIO
 - c Inserire le informazioni di profilo seguenti quando richiesto:
 - Password keystore
 - Nome e cognome
 - Unità aziendale
 - Nome dell'azienda
 - Città o località
 - Stato o provincia
 - Codice nazionale di due lettere per l'unità
 - d Rispondere **SI** quando viene chiesto di confermare la correttezza delle informazioni.
- 3 La chiave verrà generata e all'utente verrà chiesto di fornire:
 - Password keystore. Si tratta della password del keystore inserita nel modulo.
 - Password chiave.
- 4 La chiave verrà salvata in `Users/hardrive name (home icon)/mykeys.keystore`. Se non si riesce a trovare la chiave nel percorso specificato, accedere a Terminal, premere **torna** e digitare `pwd my-macbook-pro-2:~ hardrivename$ pwd`. Il percorso della chiave tornerà a essere `Users/location/`.
- 5 Compilare il modulo di inoltro dell'applicazione App Studio di Android e allegare la chiave Google.

Creare un keystore Google per Windows

Leggere la documentazione accessibile da qui:

<http://www.thomasmortensen.com/index.php/71-android-keystore-jdk>.

Verificare di aver installato il Java Development Kit sul computer prima di iniziare, poiché servirà per creare il file keystore. Per scaricare il file di installazione JDK, fare clic sul collegamento <http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/> e installare il JDK.

Per creare un keystore Google per Windows:

- 1 Aprire il prompt dei comandi e accedere a `Program Files/Java/jdk1.7.0_03/bin`

- 2 Per generare una chiave privata, nel comando Keytool seguente digitare: `keytool -genkey -v -keystore Your_personal_file_title.keystore -alias Your_personal_alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000`, modificando come segue: `Your_personal_file title` e `Your_personal_alias`.
- 3 Sarà necessario modificare altri elementi della chiave appena creata e inserire le informazioni di profilo seguenti quando richiesto:
 - Password keystore
 - Nome e cognome
 - Unità aziendale
 - Nome dell'azienda
 - Città o località
 - Stato o provincia
 - Codice nazionale di due lettere per l'unità

Rispondere **SI** quando viene chiesto di confermare la correttezza delle informazioni.

- 4 La chiave verrà generata nella directory `C:\Program files\Java\jdk1.7.0_03\bin`, con il nome specificato dall'utente.

Richiesta di un'applicazione di App Studio

Per ottenere una compilazione di un'applicazione App Studio per iOS o Android, è necessario compilare un modulo online e inviare le eventuali immagini personalizzate da aggiungere all'applicazione. Quando Quark riceve il modulo, utilizzerà le funzioni contenute per creare una build personalizzata per la prova e un'altra build personalizzata per l'invio all'app store. Se si richiede un'applicazione Apple, assicurarsi di avere a disposizione:

- il certificato di sviluppo
- Il certificato di distribuzione
- Il profilo di provisioning ad hoc
- Il profilo di provisioning dell'App Store
- L'ID applicazione dell'applicazione
- L'icona della schermata iniziale in formato PNG, di dimensioni 144 x 144 pixel
- La schermata di apertura orizzontale in formato PNG, di dimensioni 2048 x 1536 pixel
- La schermata di apertura verticale in formato PNG, di dimensioni 2048 x 1536 pixel
- Gli ID di qualunque acquisto in-app si desideri utilizzare
- I file .p12 (se si utilizzano le notifiche)

Per richiedere un'applicazione di App Studio:

- 1 In App Studio Publishing Portal (<http://my.appstudio.net>), andare alla pubblicazione per la quale si desidera creare un'applicazione.

- 2 Individuare la voce relativa all'applicazione che si desidera realizzare e fare clic su **Visualizza** per tale applicazione.
 - 3 Fare clic su **App Manager** (Gestione applicazioni).
 - 4 Fare clic su **Compila** per la piattaforma per la quale si desidera compilare. Viene visualizzato un modulo.
 - 5 Compilare il modulo e fornire le diverse risorse richieste. In caso di dubbi in merito a una parte del modulo, fare clic sul punto interrogativo corrispondente del modulo.
 - 6 Quando la build è pronta, si riceverà un messaggio e-mail. Scaricare le build seguendo le istruzioni contenute nell'e-mail.
 - 7 Per provare l'applicazione, trascinare la versione di prova della build sull'icona di iTunes, quindi effettuare la sincronizzazione con l'iPad.
- ➔ Se l'applicazione non viene visualizzata sull'iPad, verificare che l'UDID dell'iPad sia associato al profilo di provisioning di sviluppo. Per ulteriori informazioni, consultare le sezioni "*Registrazione di dispositivi*" e "*Creazione di un profilo di provisioning di sviluppo*".

Aggiornamento di un'applicazione App Studio

Quando si crea una nuova versione di un'applicazione App Studio, è necessario incrementare il numero di versione, altrimenti Apple rifiuterà l'applicazione.

Per prepararsi a caricare una nuova versione di un'app sul sito Apple Developer, effettuare l'accesso a <http://itunesconnect.apple.com>, fare clic su **Gestisci applicazioni**, fare clic sull'icona dell'applicazione, fare clic su **Add Version** (Aggiungi versione), quindi seguire le istruzioni su schermo. Quando si specifica il nuovo numero di versione, assicurarsi che sia maggiore di quello della versione corrente.

Per aggiornare un'applicazione di App Studio, inserire il nuovo numero di versione nel modulo quando si richiede una compilazione della nuova versione dell'applicazione.

Invio di un'applicazione ad Apple

Prima di inviare la propria applicazione all'App Store, assicurarsi di aver seguito le istruzioni contenute nella sezione "*Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio a Apple*". Al termine:

- 1 Accedere al proprio account Developer Apple all'indirizzo <http://itunesconnect.apple.com>.
 - 2 Fare clic su **Gestisci applicazioni**. Viene visualizzata la schermata **Gestisci applicazioni**.
 - 3 Fare clic sull'icona relativa alla propria applicazione. Viene visualizzata la schermata di descrizione dell'applicazione.
 - 4 Apportare le modifiche desiderate. Nell'area **Caricamenti**, caricare le schermate finali (per acquisire una schermata sull'iPad, tenere premuto il pulsante Home e premere una volta il pulsante Power. La schermata sarà disponibile nell'applicazione Foto).
- ➔ Per addebitare l'importo delle riviste, è necessario associare gli acquisti in-app all'applicazione. Per eseguire questa operazione, fare clic su **Modifica** nell'area **Acquisti**

FUNZIONE APP STUDIO

in-app, quindi selezionare tutti gli acquisti in-app da associare all'applicazione e fare clic su **Salva**.

- 5** Quando si è certi di aver terminato, fare clic su **Salva**.
- 6** Fare clic su **Pronti per il caricamento binario**. Se si ignora questo passaggio, non sarà possibile caricare l'applicazione nel passaggio 9.
- 7** Avviare Xcode e scegliere **Xcode > Open Developer Tool (Strumento sviluppatore aperto) > Caricatore applicazioni**.
- 8** Fare clic su **Deliver Your App** (Distribuisce l'applicazione)
- 9** Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Quando viene visualizzata la schermata **Scegli applicazione**, scegliere il nome dell'applicazione.
- 10** Quando viene visualizzata la schermata **Informazioni applicazione**, fare clic su **Scegli** e selezionare il file .ipa scaricato dall'App Studio Publishing Portal e fare clic su **Apri**.
- 11** Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Se viene richiesto di indicare l'eventuale presenza di crittografia all'interno dell'applicazione, fare clic su **No**.

In seguito all'invio dell'applicazione, Apple la controllerà e contatterà l'utente per comunicargli l'avvenuta approvazione.

Invio di un'applicazione Android

Per le istruzioni sull'invio di applicazione Android, consultare il sito per sviluppatori dell'app store di destinazione.

Note legali

©2022 Quark Software Inc. e i suoi licenziatari. Tutti i diritti riservati.

Protetto dai seguenti brevetti statunitensi: 5,541,991; 5,907,704; 6,005,560; 6,052,514; 6,081,262; 6,633,666 B2; 6,947,959 B1; 6,940,518 B2; 7,116,843; 7,463,793 e altri brevetti in corso di registrazione.

Quark, il logo Quark, QuarkXPress e QuarkCopyDesk sono marchi commerciali o marchi registrati di Quark Software Inc. e delle sue società negli Stati Uniti e/o in altri Paesi. Tutti gli altri marchi sono proprietà dei rispettivi possessori.

Indice analitico

A

account iOS Developer Apple 76
acquisti in-app 82
alternanza con pag. master 23
App Store di Apple 87
applicazioni 69
applicazioni App Studio 66
articoli 68
articoli di risorrrimento 49
asset App Studio 49
audio 28
azione Apri 42
azione Diapositiva precedente 42
azione Esegui animazione 42
azione Metti in pausa i file audio (attiva/disattiva) 42
azione Metti in pausa l'oggetto (attiva/disattiva) 42
azione Mostra l'oggetto 42
azione Mostra pop-up 42, 43
azione Nascondi l'oggetto 42
azione Nascondi pop-up 42
azione Prossima diapositiva 42
azione Ripristina pagina 42
azione Riproduci il file audio 42, 43
azione Riproduci l'oggetto 42
azione Scatta istantanea 42
azione Vai a pagina 42, 43
azione Vai all'URL 42
azione Vai alla diapositiva 42
azione Vai alla pagina precedente 42
azione Vai alla pagina successiva 42
azione Vai alla prima pagina della rivista 42
azioni 42
azioni di interattività 42

B

Blio 49

C

caratteri raggruppati 45
certificati 76, 77
certificato di distribuzione 77
certificato di sviluppo 76
componenti 49, 52
contenuti HTML 40
contenuto condiviso 69
contenuto incorporato 40
contenuto PDF 40

D

divisione schermata 23

E

e-book 61, 63
elementi sovrapposti 48
ePub 49, 61

F

famiglie di layout 69
font 47
font di sostituzione 45
formato App Studio 68

H

HTML5 68

I

ID applicazione 78
ID bundle 82
immagini, 360 25
immagini, aggiunta 25, 27, 31
immagini, animazione 27
immagini, zoomabili 31

K

keystore 84

Kindle 49, 63

L

layout 22

link ipertestuale 48

M

metadati 54

N

Nessuna azione 42

O

organizzazioni 68

orientamenti 69

orientamento orizzontale 69

orientamento verticale 69

P

Palette HTML5 24

presentazioni di diapositive 37

prezzi per le riviste 82

Profili di provisioning 80

pubblicazioni 68

Pubblicazioni in HTML5 56

pulsanti 30

R

riscorrimento 49

riscorrimento testo 49

riviste 68

riviste di App Studio 66

rubi 45

rubi text 45

S

schermate 82

segni di enfasi 46

slideshows 34

T

testo, rasterizzazione 44, 47

U

UDID 76, 77

V

videos 39

Z

zone di scorrimento 32

zoom 23