



Digital Publishing with QuarkXPress 2016



Contenido

Introducción.....	4
Opciones de publicaciones digitales con Quark.....	5
Definición de metas y limitaciones.....	7
Caracterización del contenido.....	7
Evaluación de las necesidades de los clientes.....	8
Planeación de la distribución.....	9
Evaluación de las necesidades de infraestructura.....	10
Hardware, sistemas operativos y formatos.....	12
Hardware.....	12
Sistemas operativos.....	13
Limitaciones del formato multimedia.....	13
Formatos de entrega.....	13
Enfoque del diseño general.....	15
Errores que deben evitarse.....	17
Proyectos y maquetaciones.....	19
Maquetaciones digitales.....	19
Creación de una maquetación digital.....	19
Trabajo con maquetaciones.....	22
Agregar interactividad a maquetaciones digitales.....	24
Trabajo con acciones de interactividad.....	45
Características de Asia Oriental en maquetaciones digitales.....	48
Texto en maquetaciones digitales.....	50
Fuentes en maquetaciones digitales.....	50
Hipervínculos en maquetaciones digitales.....	51
Grupos en maquetaciones digitales.....	51
Sincronizar contenido entre orientaciones.....	51
Actualización de archivos faltantes.....	52
Revisión de la utilización de recursos de Publicaciones digitales.....	52
Trabajo con redistribución	52
Creación de artículos redistribuidos.....	53
Agregar contenido a un artículo redistribuido.....	55

Reordenación de componentes en un artículo redistribuido.....	56
Asignación de hojas de estilo de redistribución.....	56
Creación de una tabla de contenido para ePub o Kindle.....	57
Trabajo con metadatos de libros electrónicos.....	57
Publicaciones HTML5.....	59
Exportación como HTML5 Publication.....	59
Configuración de la aplicación web.....	59
Configuración general de la aplicación.....	60
Configuración de características.....	60
Configuración de compartir en redes sociales.....	61
Configuración de Analytics.....	61
Alojamiento de un paquete HTML5 en un servidor web.....	62
Un ejemplo de implementación en Mac OS X.....	62
Exportación a ePub.....	63
Exportación a Kindle.....	66
La característica App Studio.....	69
Explicación de App Studio.....	69
Explicación del formato App Studio.....	71
Explicación del App Studio Publishing Portal.....	71
Explicación de las aplicaciones App Studio.....	72
Explicación de las familias de maquetaciones.....	72
Creación de una edición App Studio.....	73
Cargar un artículo App Studio.....	74
Vista previa de una edición de App Studio.....	77
Publicación de una edición de App Studio.....	78
Creación de una aplicación App Studio.....	78
Preparativos para enviar una aplicación App Studio a Apple.....	78
Preparativos para enviar una aplicación Android de App Studio.....	87
Solicitar una aplicación App Studio.....	89
Actualización de una aplicación App Studio.....	90
Enviar una aplicación a Apple.....	90
Envío de una aplicación Android.....	91
Avisos legales.....	92

Introducción

La edición digital es una enorme oportunidad para publicar. De hecho, puede ser *algo más* que enorme. Existen tantas opciones, y tantas incertidumbres, que la toma de decisiones resulta un poco intimidante. Para complicar aún más las cosas, la respuesta a la mayoría de las preguntas que seguramente se planteará es: "Todo depende".

El propósito de esta Guía es ayudarle a tomar buenas decisiones sobre la edición digital para que sus esfuerzos den por resultado el éxito esperado.

Opciones de publicaciones digitales con Quark

El propósito de este tema es presentar las opciones de publicaciones digitales que ofrece Quark® en un formato para consulta rápida.

QuarkXPress permite configurar y exportar elementos para publicaciones digitales en formatos de salida ePub, Kindle, App Studio y HTML5.

El archivo ePub es compatible con todos los lectores prominentes de ePub y con Google Chrome. El archivo Kindle es compatible con los dispositivos Kindle. También se pueden exportar publicaciones HTML5 para verlas con Internet Explorer®, Safari®, Google Chromex® y Firefox®.

Quizá necesite volver a consultar esta tabla a medida que lee sobre los diversos aspectos de las publicaciones digitales que se tratan en el resto del documento.

Tipo de soporte	Aplicaciones y ediciones de App Studio	Libro electrónico Kindle	ePub	HTML5 Publications
Descripción	Formato abierto, basado en estándares, con lector personalizable a la medida de las necesidades.	Formato que permite publicar en la tienda Amazon Kindle.	Formato estándar para libros compatible con muchos lectores.	Formato estándar, basado en HTML5, que es compatible con la mayoría de los principales examinadores.
Mejor para	Empresas y revistas	Libros	Libros	Folletos, catálogos y revistas en línea así como cualquier otro contenido web.
Lector	Lector de marca (personalizable)	Kindle	Kindle, Nook, Google, Apple iBooks	Cualquier examinador web estándar que sea compatible, como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, etc.
Plataformas	iPad, iPhone, tabletas Android	Múltiples	Múltiples	Múltiples
Maquetación	De QuarkXPress	Aplicación incorporada de un lector de libros electrónicos redistribuidos.	Aplicación de lector integrada.	De QuarkXPress

OPCIONES DE PUBLICACIONES DIGITALES CON QUARK

Tipo de soporte	Aplicaciones y ediciones de App Studio	Libro electrónico Kindle	ePub	HTML5 Publications
		De QuarkXPress para libros electrónicos de maquetación fija.		
Contenido	Texto, imágenes, vídeo, presentaciones con diapositivas, HTML, interactividad y más	Texto e imágenes	Texto, imágenes, vídeo, presentaciones con diapositivas, HTML, interactividad y más	Texto, imágenes, vídeo, presentaciones con diapositivas, HTML, interactividad y más
Distribución	Apple App Store, tiendas de aplicaciones Android	Tienda Amazon Kindle	Terceros	Servidor autohospedado
¿Disponible para QuarkXPress?	QuarkXPress 9.5 y posteriores	QuarkXPress 9.3 y posteriores	QuarkXPress 9.0 y posteriores	QuarkXPress 2016
¿Disponible para QPS?	QPS 9.5 y posteriores	—	QPS 9.0 y posteriores	—
Costo	Varía según el número de ediciones que desee vender.	Sin costo por creación y publicación en la librería, pero Amazon puede exigir una parte del producto de las ventas.	Sin costo por creación; los acuerdos de distribución varían por distribuidor.	Sin costo de creación; el hospedaje del contenido puede tener cierto costo.

Definición de metas y limitaciones

Cuando uno piensa en la edición digital, es fácil suponer que las primeras preguntas deben ser:

- ¿En qué dispositivos quiero publicar?
- ¿En qué formato quiero publicar?
- ¿Qué herramientas quiero usar?

Sin embargo, tal vez este no sea el mejor punto de partida. Cada dispositivo, formato y herramienta tiene diferentes cualidades y puntos débiles, y es difícil elegir entre ellos si no se tiene una idea clara de las metas, necesidades y limitaciones. Los temas que se presentan a continuación le ayudarán a darse una mejor idea para tomar una decisión inteligente cuando se trate de seleccionar un rumbo.

Caracterización del contenido

Hasta cierto punto, las decisiones que tome sobre los dispositivos y formato dependerán de la naturaleza del contenido. ¿El contenido tiene mucho diseño, como una revista o un folleto? ¿Consta principalmente de texto y sólo algunas imágenes? ¿Se diseñó en primer lugar para causar un efecto visual o para leer cómodamente? Las respuestas a preguntas como estas le ayudarán a decidir si necesita la vista de maquetación, la vista redistribuida, o las dos.

- La **vista de maquetación** permite diseñar páginas cuidadosamente para producir el máximo efecto visual; además, permite incluir contenido multimedia, como sonido y películas. La vista de maquetación también permite mantener la identidad de la marca en la mayor medida posible, porque ofrece máxima flexibilidad.
- La **vista redistribuida** presenta sólo texto e imágenes; por lo general, el usuario controla el tamaño del texto y el tipo de letra. La vista redistribuida es menos flexible que la vista de maquetación, pero puede ser conveniente porque facilita al cliente leer el texto sin distracciones. La vista redistribuida es apropiada para libros tradicionales y materiales de consulta.

Si el contenido se ha diseñado para producir una fuerte impresión visual, si necesita mantener la identidad de la marca y si desea incluir componentes multimedia, le sugerimos crear una maquetación fija ePub o libro electrónico Kindle, publicación HTML5 o una aplicación personalizada, o utilizar App Studio para crear contenido que pueda verse en una aplicación hecha a la medida para un lector.

DEFINICIÓN DE METAS Y LIMITACIONES

Si el contenido consta ante todo de texto y no hay necesidad de una maquetación elaborada, podría considerarse un formato como ePub redistribuido o libro electrónico Kindle. Este formato proporciona sólo una vista redistribuida y es compatible con una amplia variedad de lectores.

Si es crucial que el contenido lleve su sello distintivo, lo mejor es crear una aplicación personalizada, ya sea desde el principio o utilizando App Studio. Aunque esta opción es la que requiere más trabajo, también es la más flexible. Sin embargo, tenga en cuenta que si la aplicación es demasiado elaborada será muy difícil recrearla para varias plataformas.

Otra pregunta que conviene plantearse es: ¿se necesita o desea compatibilidad con varias orientaciones del dispositivo? ¿Los clientes esperan esta funcionalidad? Si esto es importante para usted, debe tomarlo en consideración cuando seleccione un formato. Muchos lectores de ePub admiten automáticamente esta funcionalidad, pero no todos. Si desea variar la maquetación cuando cambie la orientación, la mejor opción sería una aplicación personalizada o una versión creada en App Studio.

Si está pensando en utilizar elementos multimedia, como audio y vídeo, asegúrese de contar con los recursos necesarios para producir esos componentes multimedia. Es fácil entusiasmarse con la idea de usar multimedia, pero para crear y emplear correctamente los elementos multimedia se requiere mucha planeación y gasto. Tal vez pueda reutilizar materiales que su organización ya creó para otros medios, como el sitio web de la organización.

Otras cosas en qué pensar:

- ¿Desea ofrecer a los usuarios controles de navegación e iconos normativos en la industria que puedan usarse sin tener que pensarlo demasiado, o desea crear controles personalizados que ofrezcan una experiencia sin igual?
- ¿Planea entregar el mismo contenido en Web? De ser así, ¿qué debe diferenciar (si acaso) la versión web del contenido de la versión publicada para dispositivos de mano? Si no existen diferencias sustanciales entre la presentación del contenido en el sitio web y la presentación de dicho contenido en un dispositivo de mano, conviene considerar si en realidad se necesita la experiencia de la aplicación.
- ¿Necesita publicar en varios formatos, o sólo en una presentación de aplicación? ¿Está adaptando contenido de otro formato? ¿Puede seguir un método de una sola fuente, por lo menos para generar la versión inicial de una maquetación que pueda adaptarse después para crear una versión para una edición de la aplicación?

➡ Encontrará más información sobre los formatos mencionados aquí en "[Hardware, sistemas operativos y formatos](#)".

Evaluación de las necesidades de los clientes

Podemos suponer sin temor a equivocarnos que usted quiere que sus clientes tengan una experiencia positiva con su contenido. Para asegurar que esto ocurra, considere preguntas como las siguientes:

- ¿Los clientes quieren poder cambiar el cuerpo tipográfico del texto? De ser así, considere un formato que incluya una vista redistribuida.
- ¿Podrán los clientes descargar el contenido cuando quieran? Por ejemplo, si desean descargar una aplicación de la Apple App Store por 3G, esa aplicación debe tener un tamaño de menos de 50 MB. Si desea asegurar que dicha aplicación pueda descargarse en 3G, considere un formato de peso más liviano, como ePub, o trate de reducir el tamaño de los recursos multimedia que incluya en sus aplicaciones.
- ¿A qué velocidad desean los clientes poder descargar el contenido? Incluso en una red sin restricciones, es conveniente pensar en mantener el tamaño de los archivos tan pequeño como sea posible para impedir que los clientes se frustren con la espera.
- ¿En qué idiomas quiere que sus clientes lean el contenido? Si desea distribuir contenido en varios idiomas, debe asegurarse de que el formato y el dispositivo seleccionados sean compatibles con esos idiomas. Por ejemplo, algunos idiomas de Asia Oriental y Europa Oriental usan caracteres que no están disponibles en muchos tipos de letra occidentales, y algunos idiomas se leen en direcciones diferentes que los idiomas occidentales. El formato ePub es compatible con idiomas de Asia Oriental y Europa Oriental en algunos dispositivos, pero quizá no lo sea en todos los dispositivos. Si desea usar App Studio, debe usar sólo la vista de maquetación, ya que los caracteres especiales pueden no verse correctamente en la vista redistribuida.
- ¿Espera que los clientes tengan una conexión a Internet cuando consuman el contenido? De ser así, debe asegurar que su contenido funcione bien cuando los clientes no tengan acceso a una red. Si crea interactividad HTML5, puede proporcionar una imagen determinada o "de reserva" o algún otro elemento gráfico en cada lugar donde presente contenido en vivo por web.

➔ Encontrará más información sobre los formatos mencionados aquí en "[Hardware, sistemas operativos y formatos](#)".

Planeación de la distribución

Al igual que existen muchas maneras de distribuir contenido impreso, existen también muchas formas de distribuir contenido para dispositivos de mano. La manera en la que decida distribuir el contenido dependerá probablemente del tipo de contenido de que se trata y cómo planea generar ingresos.

Considere la frecuencia con la que planea publicar contenido:

- ¿Necesita distribuir cantidades pequeñas de contenido frecuentemente? De ser así, quizá le convenga crear una aplicación del tipo lector de noticias, utilizando un marco como TapLynx. Este método permite crear y distribuir la aplicación una vez y después, puede publicar periódicamente actualizaciones del contenido que se muestran en esa aplicación sin necesidad de que el cliente haga nada, excepto abrirla. En este modelo, el flujo de efectivo por lo general son los ingresos de publicidad.

DEFINICIÓN DE METAS Y LIMITACIONES

- ¿Desea publicar contenido para venta de manera irregular o poco frecuente? Por ejemplo, ¿es usted un editor que desea poner títulos de obras a la disposición de sus clientes? Si es así, tal vez le convenga usar el formato Kindle o ePub. Si no tiene necesidad de la vista de maquetación, podría considerar una gran red de distribución existente, como Amazon o Apple iBooks, o una de las numerosas redes de distribución más pequeñas.
- ¿Desea vender el contenido publicado de manera recurrente? Por ejemplo, ¿va a crear una revista digital? Para lograrlo, puede crear una aplicación personalizada para cada número, pero esto es muy laborioso y algunos clientes quizá no quieran descargar una nueva aplicación cada vez. También puede crear una aplicación de lector en App Studio y luego vender cada número desde un servidor web. Si opta por este método, puede personalizar la aplicación para que muestre su marca o usar una aplicación de visor genérico. (Sin embargo, tenga en cuenta que este método lo limitará a las plataformas compatibles con App Studio.)

Si decide distribuir números de App Studio que puedan verse en una aplicación de lector, debe considerar si desea poner un número de muestra a la disposición de los usuarios para que puedan apreciar el valor de las publicaciones. La aplicación puede incluir el número de muestra, pero en ese caso tenga cuidado con el tamaño del archivo, tanto por razones de restricciones en el tamaño de la descarga como para evitar que sus clientes esperen mucho tiempo. También puede ofrecer acceso gratis a un número de muestra desde dentro de la aplicación de lector.

Por supuesto, necesita un plan para generar ingresos. Las opciones en este caso incluyen vender las aplicaciones de manera individual, vender los números que pueden verse en una aplicación de lector, vender libros (por ejemplo, para Kindle Reader o iBooks) y vender publicidad. Si opta por vender publicidad, puede llegar a acuerdos individuales con los anunciantes, o utilizar una red existe de anuncios publicitarios, como iAd de Apple (sólo para iOS) o Google AdMob (para iOS y Android).

Cuando piense en la publicidad, tome en cuenta también los análisis. ¿Desea que la aplicación le proporcione información acerca de cómo se utiliza o de cómo se consume el contenido? Tanto iAd y AdMob incluyen opciones para reunir información y utilizarla para adaptar la publicidad a la medida de las necesidades.

Finalmente, ¿en cuántas plataformas desea entregar contenido? En ese caso, las aplicaciones personalizadas son la opción menos atractiva, porque tienen que escribirse por separado para cada plataforma. Si desea máxima cobertura, considere un formato normativo en la industria, como ePub o HTML5 Publications.

➔ Encontrará más información sobre los formatos mencionados aquí en "[Hardware, sistemas operativos y formatos](#)".

Evaluación de las necesidades de infraestructura

La creación de contenido para distribución digital es sólo una parte del proceso de edición digital. Si planea entregar contenido para dispositivos digitales, es preciso que se asegure de contar con toda la infraestructura necesaria para hacerlo.

Por ejemplo, si piensa hospedar contenido en un sitio web, es necesario que planee cuánto espacio va a necesitar y cuántas descargas prevé que habrá, porque estos dos

aspectos afectan por lo general la cantidad que le cobrarán por el hospedaje. En todo caso, debe llevar el control de su información de utilización después de iniciar, analizarla y hacer los ajustes que sean necesarios en su plan de hospedaje. (Si crea una aplicación que incluya contenido hospedado en un servidor web, también debe considerar el plan de hospedaje que utilizará para ese contenido.)

La facturación es otro aspecto importante que debe tomar en consideración. Si vende aplicaciones o números de publicaciones individuales, es preciso que se asegure de contar con la infraestructura necesaria para aceptar pagos por ese contenido en todos los mercados donde desea poner vender dicho contenido. Tal vez la forma más sencilla de hacer esto sea utilizar una red establecida, como la App Store o Amazon, porque estas organizaciones se han diseñado para que este aspecto del negocio sea fácil y transparente para los creadores de contenido.

Por último, es conveniente que tenga un plan para promover y comercializar su contenido. Puede contratar a un experto que se ocupe de esto por usted, o promover el contenido usted mismo por medio de las redes sociales, como Facebook o Twitter, o utilizar una combinación de las dos cosas.

Hardware, sistemas operativos y formatos

Cuando piense en publicar para dispositivos manuales, es útil conocer tanto como sea posible del hardware, sistemas operativos y formatos que actualmente están disponibles para tales dispositivos.

Hardware

Es importante conocer el tipo de hardware en el que estará disponible el contenido debido a que cada dispositivo tiene diferentes ventajas y desventajas. Por ejemplo:

- **Tamaño físico:** Si va a diseñar contenido para entrega en una pantalla pequeña, seguramente tendrá que diseñarlo de manera distinta a lo que sería apropiado para una pantalla grande. Al diseñar para una pantalla grande, podría aumentar la tabla de contenido con vistas previas en miniatura de cada elemento, pero en una pantalla pequeña, lo mejor es reducir al mínimo el número de imágenes en miniatura. En pantallas pequeñas, se recomienda pensar seriamente en cómo dar acceso a todo el contenido en vista redistribuida.
- **Resolución:** Al diseñar en un monitor de ordenador, tenga presente que la resolución a la que está diseñando podría ser diferente de la resolución en la que se verá el contenido. Si la resolución de su monitor es considerablemente mayor o menor que la resolución del dispositivo para el que está diseñando, es indispensable que tenga presente esa diferencia durante el diseño. También significa que deberá realizar pruebas de uso del contenido desde el principio para evitar dedicar tiempo y esfuerzo a un diseño que puede resultar ilegible al verlo en el dispositivo de destino.
- **Acceso a la red:** ¿El dispositivo para el que está diseñando tiene acceso constante a Internet? ¿O está diseñado para descargar contenido sólo de un servidor particular, como el Amazon Kindle? Si el dispositivo tiene acceso constante a la red, ¿es sólo a una velocidad limitada o a un tamaño de archivo limitado? Es necesario que conozca las respuestas a estas preguntas si planea ofrecer contenido descargable sobre la marcha, como actualizaciones o números de revistas.
- **Interfaz de usuario:** Seleccionar y hacer zoom son una parte importante de la experiencia de consumir contenido en un dispositivo digital. ¿El dispositivo para el que está diseñando tiene pantalla táctil? De ser así, ¿con qué movimientos es compatible? Si está diseñando para varios dispositivos, ¿sabe qué tipo de

movimientos admiten todos ellos? ¿Cada dispositivo que desea usar admite varias orientaciones?

- **Cambio de orientación:** La mayoría de los dispositivos son compatibles con el cambio de orientación, por lo que, independientemente de la plataforma de destino, es probable que tenga que pensar en hacer dos maquetaciones diferentes.

Sistemas operativos

Un hecho desafortunado de diseñar para dispositivos digitales es este: cada sistema operativo requiere diferentes aplicaciones. Si desea poner a la disposición contenido nativo en la mayor cantidad de teléfonos que sea posible, quizá necesite encontrar o crear un lector electrónico para iOS, Android, Windows OS, webOS y Blackberry OS. Incluso el mismo sistema operativo funciona de manera distinta en diferentes dispositivos (por ejemplo, diferentes dispositivos ejecutan "versiones" distintas de Android).

Por fortuna, existen varias maneras de no tener que escribir una aplicación nativa para cada sistema operativo. Por ejemplo:

- Puede entregar contenido utilizando una versión especial de su sitio web que esté diseñada para uso en dispositivos móviles.
- Puede entregar contenido utilizando una plataforma genérica que contenga reproductores para diferentes plataformas. Por ejemplo, para ver contenido Flash en cualquier plataforma que no tenga un reproductor de Flash. Sin embargo, actualmente no se puede ver contenido Flash en iOS y la compatibilidad con Flash todavía está en evolución en las plataformas móviles que sí admiten este formato.
- Puede entregar contenido utilizando una plataforma privada que contenga reproductores para diferentes plataformas. Por ejemplo, el contenido HTML5 es legible en una amplia variedad de plataformas y brinda la capacidad de incluir contenido interactivo para múltiples plataformas, así como texto estático. HTML5 Publications de QuarkXPress se puede leer en diversos dispositivos móviles y tabletas, e incluso en navegadores de escritorio.
- Puede entregar contenido utilizando un formato genérico que pueda leerse en casi cualquier plataforma, como HTML5, ePub o PDF.

Limitaciones del formato multimedia

Cuando seleccione el formato de entrega, recuerde que no todos los archivos multimedia son compatibles con todas las plataformas. Por ejemplo, el vídeo debe estar codificado en formato H.264 para verlo en iOS, y la compatibilidad con Flash no está disponible actualmente en dispositivos iOS y es limitada en muchos otros dispositivos.

Formatos de entrega

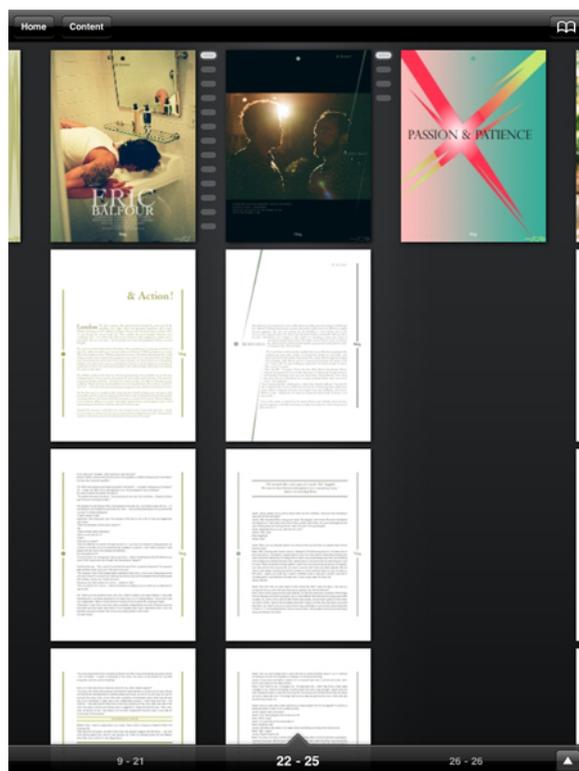
Hay varios tipos de formatos para entregar contenido a dispositivos de mano:

- Formatos abiertos, como HTML5, ePub y PDF. Los formatos de este tipo pueden ser atractivos porque se pueden ver casi en cualquier dispositivo y sistema operativo. Sin embargo, debe tener presente que quizá sea difícil convertir en dinero el contenido presentado en un formato abierto que no tiene marco establecido para control y distribución.
- Formatos específicos para dispositivos o sistemas operativos, como las apps para iOS o Android. El contenido en este tipo de formato sólo permite publicación limitada, pero el autor puede aprovechar la infraestructura existente de una institución, como la Apple App Store y la Android Play Store. Escribir su propia aplicación también le da la libertad de crear prácticamente todo lo que quiera, siempre que esté dispuesto a invertir el esfuerzo necesario.
- Formatos patentados controlados que pueden ejecutarse en múltiples dispositivos y sistemas operativos, como el formato Amazon Kindle. Los formatos como estos a menudo ofrecen la ventaja de un sistema de distribución dedicado, que facilita al editor llegar a un gran público sin regalar contenido.

Enfoque del diseño general

Antes de empezar a diseñar nada, debe conocer la mayor cantidad posible de respuestas a las preguntas que se plantearon anteriormente en este documento. Las características y limitaciones de los formatos, sistemas operativos y dispositivos que desea utilizar pueden limitar enormemente sus opciones cuando se trata del diseño. Si usted cree que ya tiene una buena idea y comprensión de lo que desea crear, estas son algunas sugerencias de cómo abordar la creación.

- **Decida un enfoque general.** No trate de reinventar la rueda. Procure encontrar una aplicación/lector que se vea y funcione como usted quiere y luego piense en qué le gusta de él y cómo podría mejorarlo.
- **Decida cómo quiere que funcione la IU.** Asegúrese de que la interfaz de usuario (IU) sea natural. En otras palabras, asegúrese de que el diseño cree prestaciones para la IU, en vez de simplemente imponer una IU arbitraria en cada página.
- **Decida qué tipo de maquetación desea.** Una forma común de elaborar un libro electrónico consiste en imitar simplemente la experiencia de leer un libro físico, con páginas que se puedan volver. Sin embargo, esta no es la única manera de diseñar un libro electrónico. Por ejemplo, puede presentar una línea horizontal de miniaturas, cada una de las cuales representa un artículo, con una lista vertical desplazable de miniaturas de páginas debajo de cada una (esto se llama "pila de páginas"). En una vista de página completa, un diseño de pila de páginas permite al usuario pasar el dedo en sentido horizontal para hojear los artículos y en sentido vertical para leerlos.



Pila de páginas

- **Cree y pruebe sus plantillas.** Si crea plantillas para varias publicaciones, asegúrese de tomar en cuenta la orientación durante la fase de creación de las plantillas y haga muchas pruebas antes de empezar a usarlas en producción. Pruebe las fuentes, colores, estilos e interfaz de usuario en todos los dispositivos en los que planea publicar su contenido. Si convierte contenido que fue diseñado para otro soporte, busque problemas con los elementos muy pequeños, como los filetes estrechos y muy finos, marcos, texto pequeño, etc.
- **Cree el contenido de manera organizada.** Decida las convenciones de nombre de los estilos, colores, objetos, etcétera, y respételas. Considere colocar todos sus elementos interactivos en su propia capa para poder mostrarlos, ocultarlos y aislarlos con facilidad.
- **Guarde la vista redistribuida hasta el final.** Asegúrese de que la maquetación visual sea DEFINITIVA antes de empezar a trabajar en la vista redistribuida.
- **Pruebe, pruebe, pruebe.** Vale la pena un poco de tedio para evitar vergüenzas y tener que volver a publicar las aplicaciones y el contenido. Asegúrese de realizar pruebas con otra persona ajena al equipo que diseñó el contenido o la aplicación.

Errores que deben evitarse

La edición digital es un soporte sumamente flexible. Esta flexibilidad significa que es posible hacer cosas asombrosas, pero también implica que existen escollos de los que tal vez no se haya dado cuenta.

Por ejemplo, el simple hecho de que puedan usarse elementos multimedia, como películas, presentaciones con diapositivas y audio en una publicación digital, no significa que deba hacerlo en cada página. En términos generales, los elementos multimedia sólo deben usarse cuando introducen valor que el contenido no podría aportar de otra forma. Una muestra de audio en un artículo sobre un grupo musical sería apropiada, mientras que una muestra de audio de una entrevista sobre un tema aburrido no.

Cuando utilice elementos multimedia, asegúrese de que el control de estos elementos multimedia quede directamente en manos de los usuarios. Una película que se reproduce cuando los usuarios ven una página por primera vez podría ser adecuada en una publicación en la que no es probable que el usuario vuelva a visitar dicha página, pero sería fastidioso si el usuario tuviera que ver la película cada vez que regresa a la página. En lugar de configurar los elementos multimedia para que se inicien de forma automática, considere presentar indicadores visuales claros de su presencia y permitir al usuario que decida si desea verlos o escucharlos. Es igualmente importante asegurarse de que el usuario siempre tenga una manera obvia de detener la reproducción de un elemento multimedia en caso de que decida dejar de verlo o escucharlo.

En situaciones en las que ofrezca indicadores visuales de la presencia de elementos multimedia, puede resultar tentador ser creativo, pero es probable que los usuarios se sientan más cómodos si utiliza señales visuales que son estándares en la industria. Por ejemplo, si desea indicar que un cuadro contiene un vídeo, un triángulo apuntando a la derecha en el centro de ventana es sin duda la forma más clara en la que puede indicarlo. Del mismo modo, una barra horizontal con un botón de reproducción es la forma preferible de indicar la presencia de un clip de audio.

Además, es importante seguir los estándares de la industria cuando se trata de la navegación. A la fecha de este texto, la manera acostumbrada de navegar de una página a otra en un dispositivo manual es usar un movimiento horizontal del dedo. En las pantallas multitáctiles, el estándar actual para acercar o alejar la imagen es usar un movimiento de pinza hacia dentro o hacia fuera. En dispositivos que no son compatibles con estos movimientos, los iconos de flecha funcionan bien para volver las páginas y los iconos de lupa funcionan bien para hacer zoom. (Esto puede parecer obvio, pero no está de sobra mencionarlo.)

ERRORES QUE DEBEN EVITARSE

Si desea crear una publicación digital de alta calidad, uno de los errores más importantes que debe evitar es crear algo que parezca que fue creado por descuido al introducir contenido a la ligera en una plantilla. No tiene nada de malo empezar con una plantilla, pero si no usa algunas de las características de diseño que ofrecen las herramientas de alta calidad como QuarkXPress, es posible que esté dejando dinero en la mesa.

Por último, asegúrese siempre de probar sus publicaciones digitales con usuarios inexpertos antes de lanzarlas. Esta es una excelente manera de descubrir fallas de diseño que tal vez no sean evidentes. Por ejemplo, es fácil diseñar una página que incluya elementos multimedia a toda resolución que pueden impedir que el usuario dé vuelta a la página.

Proyectos y maquetaciones

Cada proyecto de QuarkXPress contiene una o más maquetaciones. Cada maquetación se almacena dentro de un proyecto y cada proyecto contiene por lo menos una maquetación. Cada maquetación puede contener hasta 2,000 páginas y tener un tamaño de hasta 121.92 x 121.92 cm (224" x 224") (o de 60.96 x 121.92 cm (112" x 224")) para una plancha extendida de dos páginas). Un proyecto puede contener un número ilimitado de maquetaciones.

Un proyecto de QuarkXPress puede contener dos tipos de maquetaciones: para impresión y digital. Esto permite usar un proyecto para crear contenido para varios soportes; por ejemplo, impresión, PDF, ePub, aplicaciones nativas, libros Kindle y HTML5 Publications.

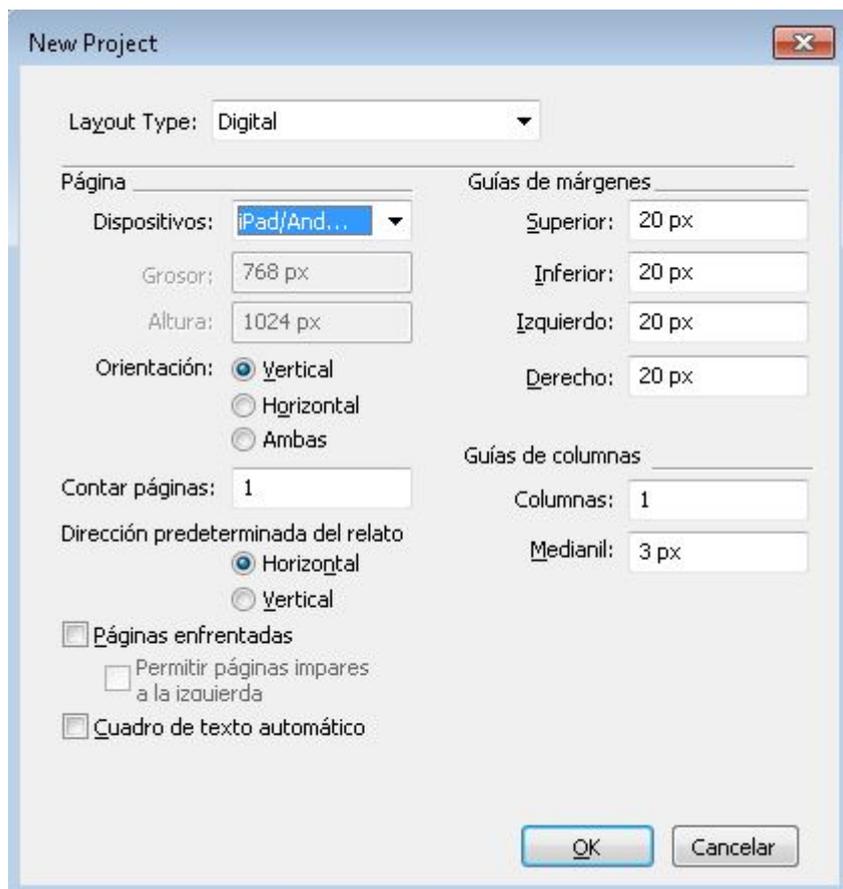
Maquetaciones digitales

Las maquetaciones digitales permiten crear contenido para publicación digital. Puede crear contenido y exportar la maquetación digital para publicación digital en formatos de salida ePub, Kindle, App Studio y HTML5 Publication.

Creación de una maquetación digital

Para crear una maquetación digital:

- 1 Elija **Archivo > Nuevo > Proyecto**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.



Cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** para una maquetación digital

- 2 Elija **Digital** en el menú desplegable **Tipo de maquetación**.
- 3 Elija un dispositivo en el menú desplegable **Dispositivos**.



Menú desplegable **Dispositivos**:

Los campos **Anchura** y **Altura** se llenarán automáticamente dependiendo del dispositivo elegido.

➔ Para definir y usar un dispositivo personalizado, consulte "[Dispositivo personalizado](#)".

- 4 Establezca la orientación de la maquetación predeterminada.

Si selecciona **Ambas**, QuarkXPress creará automáticamente dos maquetaciones, una con orientación **Vertical** y otra con orientación **Horizontal**. QuarkXPress mostrará el nuevo proyecto en una vista en dos paneles para que pueda trabajar con las dos vistas

de la maquetación al mismo tiempo. Encontrará más información en "Dividir una ventana" en *A Guide to QuarkXPress*.

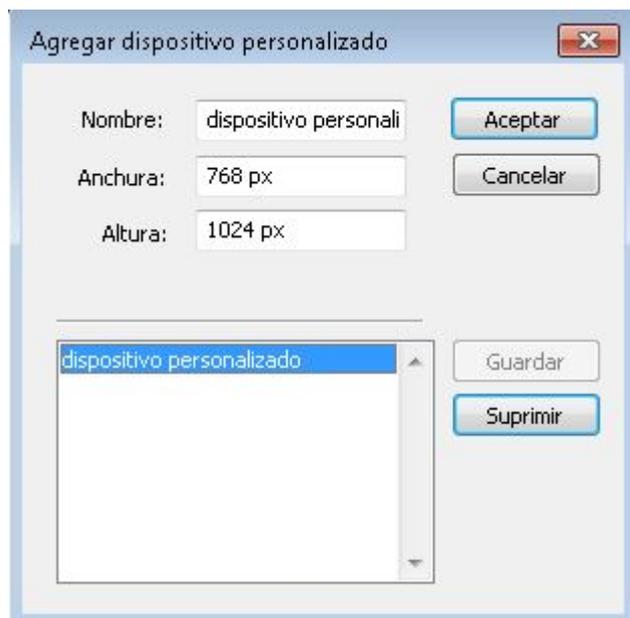
- 5 Los controles **Guías de márgenes** permiten establecer márgenes predeterminados para la maquetación.
- 6 El control **Número de páginas** permite especificar el número de páginas que desea crear de manera inicial.
- 7 Los controles **Guías de columnas** permiten crear una página predeterminada con varias columnas.
- 8 Especifique la **Dirección predeterminada del relato** para la maquetación.
- 9 La casilla de verificación **Páginas enfrentadas** permite crear planchas extendidas. En un proyecto donde la dirección predeterminada del relato es horizontal, la casilla de verificación **Permitir páginas impares a la izquierda** permite controlar si puede haber páginas impares a la izquierda. En un proyecto donde la dirección predeterminada del relato es vertical, la casilla de verificación **Permitir páginas impares a la derecha** permite controlar si puede haber páginas impares a la derecha.
- 10 La casilla de verificación **Cuadro de texto automático** permite agregar un cuadro de texto a la página maqueta predeterminada de la maquetación.
- 11 Haga clic en **OK**.

Se creará un proyecto que contiene una maquetación digital predeterminada.

Dispositivo personalizado

Puede definir dispositivos personalizados con tamaños de página hechos a la medida y agregarlos al menú desplegable **Dispositivos** en el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**. Para crear un dispositivo personalizado:

- 1 Elija **Archivo > Nuevo > Proyecto**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.
- 2 Elija **Digital** en el menú desplegable **Tipo de maquetación**.
- 3 Elija **Nuevo** en el menú desplegable **Dispositivos**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Agregar dispositivo personalizado**.



Cuadro de diálogo **Agregar dispositivo personalizado** para una maquetación digital

- 4 Especifique un **Nombre** y defina la **Anchura** y **Altura** del dispositivo personalizado.
- ➔ Para crear varios dispositivos personalizados, haga clic en **Agregar**. El nuevo dispositivo personalizado aparecerá en la lista y usted podrá crear otro. Para suprimir un dispositivo personalizado, selecciónelo en la lista y haga clic en **Suprimir**. Para editar un dispositivo personalizado, selecciónelo en la lista y redefina los campos de **Anchura** y **Altura**.
- 5 Haga clic en **OK**.
- Todos los dispositivos personalizados que cree aparecerán en el menú desplegable **Dispositivos** en los cuadros de diálogo **Nuevo proyecto** y **Nueva maquetación** sólo cuando desee crear una maquetación digital.
- ➔ Los dispositivos personalizados también pueden crearse con el cuadro de diálogo **Nueva maquetación**. (**Maquetación > Nueva**).

Trabajo con maquetaciones

Es fácil desplazarse entre maquetaciones, así como añadir, duplicar y suprimir maquetaciones.

Por omisión, aparecen fichas en la parte superior de la ventana del proyecto para cada una de las maquetaciones del proyecto. Solo en *Mac OS X*, puede cambiar el orden de las maquetaciones que aparecen en la ficha **Maquetación** si arrastra y coloca las fichas de los nombres de las maquetaciones. Esta configuración se guarda con el documento y el orden se conserva.

Para desplazarse entre maquetaciones, use las fichas en la parte superior de la ventana del proyecto.

Para añadir una maquetación al proyecto activo, elija **Maquetación > Nueva** o haga clic con el botón secundario en una pestaña de maquetación y elija **Nueva** en el menú contextual.

Para duplicar una maquetación, abra la maquetación que desea duplicar y después elija **Maquetación > Duplicar** o seleccione **Duplicar** en el menú contextual de la ficha de la ficha **Maquetación**. El usuario puede duplicar una maquetación para impresión y convertirla en una maquetación digital; para ello, debe seleccionar **Digital** como el tipo de maquetación.

Para cambiar las propiedades de una maquetación, abra la maquetación y después elija **Maquetación > Propiedades de la maquetación** o seleccione **Propiedades de la maquetación** en el menú contextual de la ficha **Maquetación**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de la maquetación**. Este cuadro de diálogo se puede usar para cambiar propiedades limitadas de la maquetación con base en el tipo de maquetación de que se trate, pero no se puede cambiar una maquetación a de un tipo de maquetación digital.

Para suprimir una maquetación, abra la maquetación y después elija **Maquetación > Suprimir** o seleccione **Suprimir** en el menú contextual de la ficha **Maquetación**.

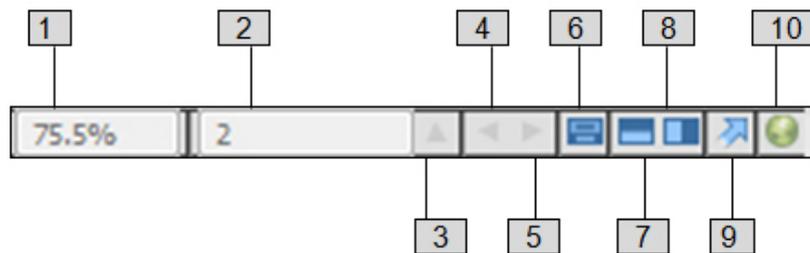
Cuando utilice los siguientes comandos, sólo la maquetación activa se incluirá en la salida resultante:

- **Archivo > Exportar > Maquetación como PDF .**
- **Archivo > Exportar > Maquetación como proyecto**
- **Archivo > Exportar > Página como EPS**
- **Archivo >Exportar > Maquetación como ePub**
- **Archivo > Exportar > Maquetación como Kindle**
- **Archivo > Exportar > Maquetación como HTML5 Publication**
- **Archivo >Exportar > Maquetación como imagen**

- ➔ Las capas se aplican a la maquetación que está activa cuando se crean y editan.
- ➔ Cuando se deshace una acción a nivel del proyecto (**Edición > Deshacer**), la acción se agregará al Historial de acciones para deshacer de todas las maquetaciones.
- ➔ Cuando se verifica la ortografía (menú **Utilidades**), QuarkXPress sólo la verifica en la maquetación activa.
- ➔ La característica **Buscar/Cambiar** (menú **Edición**) solo busca en la maquetación activa.

Controles de maquetación

Al abrir un proyecto, tendrá acceso inmediato a algunas características básicas en la parte inferior izquierda de la ventana del proyecto.

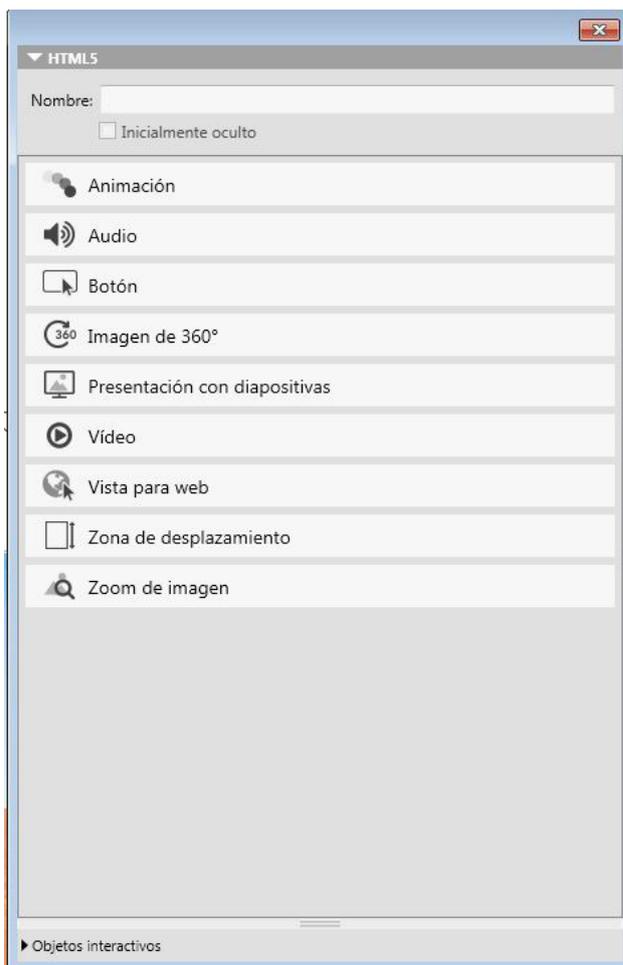


Controles de maquetación

- 1 Zoom:** introduzca un porcentaje de zoom o elija un valor de zoom en el menú desplegable (el límite máximo de zoom es 8000%).
- 2 Número de página:** introduzca un número de página en el campo **Número de página** o elija una página en la lista de páginas que aparece cuando se hace clic en la flecha que apunta hacia arriba, a la derecha del campo.
- 3 Vista previa de página:** Haga clic en la flecha que apunta hacia arriba, al lado del campo **Número de página**, para presentar una vista en miniatura de todas las páginas de la maquetación. Los usuarios de *Mac OS X* pueden seguir haciendo clic en la flecha que apunta hacia arriba para agrandar las miniaturas.
- 4 Página anterior:** para ir a la página anterior.
- 5 Página siguiente:** para ir a la página siguiente.
- 6 Ver página maqueta:** permite ir y venir entre la página de la maquetación activa y su correspondiente página maqueta.
- 7 Dividir pantalla horizontalmente:** vea la maquetación en dos o más paneles independientes, uno por encima de otro.
- 8 Dividir pantalla verticalmente:** vea la maquetación en dos o más paneles independientes, lado a lado.
- 9 Exportar:** presenta las mismas opciones de exportación que están disponibles cuando se elige el comando **Archivo > Exportar**.
- 10 Vista previa de HTML5 Publication:** Haga clic en este icono para generar una vista previa de la maquetación como HTML5 Publication. Esto le permitirá ver su maquetación actual en un examinador antes de exportarla o cargarla en el portal.

Agregar interactividad a maquetaciones digitales

Puede agregar una variedad de tipos de interactividad a una maquetación digital, entre ellos, presentaciones con diapositivas, películas, botones, sonido y HTML con la paleta **HTML5** (menú **Ventana**). Esta paleta le permite nombrar y agregar interactividad a cualquier objeto que esté seleccionado en la maquetación.



Paleta **HTML5**

➔ Los cuadros de imagen, cuadros de texto, cuadros anclados y cuadros sin contenido son compatibles con diferentes tipos de interactividad. Las opciones que no están disponibles para el elemento seleccionado se encuentran desactivadas.

En la parte inferior de la paleta, hay una lista de todos los objetos interactivos en la maquetación activa, la cual incluye cada tipo de enriquecimiento, el nombre del objeto y el número de página. Para desplazarse a cualquier objeto que figure en esta lista, haga doble clic en él.

Una vez que aplique interactividad a un cuadro, la aplicación agregará un icono al cuadro para indicar qué tipo de interactividad tiene. Para ver estos iconos, asegúrese de seleccionar **Ver > Indicadores visuales**. Los iconos son los siguientes:

- : Imagen 360°
- : Animación
- : Audio
- : Botón
- : Zoom de imagen
- : Zona de desplazamiento

- : Presentación con diapositivas
- : Vídeo
- : Vista para web

La paleta **HTML5** incluye varios controles de selección de archivos. Si está conectado con Quark Publishing Platform, puede elegir si desea seleccionar un archivo del sistema de archivos o de Quark Publishing Platform. Si selecciona **Platform** con dicho botón, el cuadro de diálogo **Selector de recursos** le permitirá elegir un recurso de Platform.

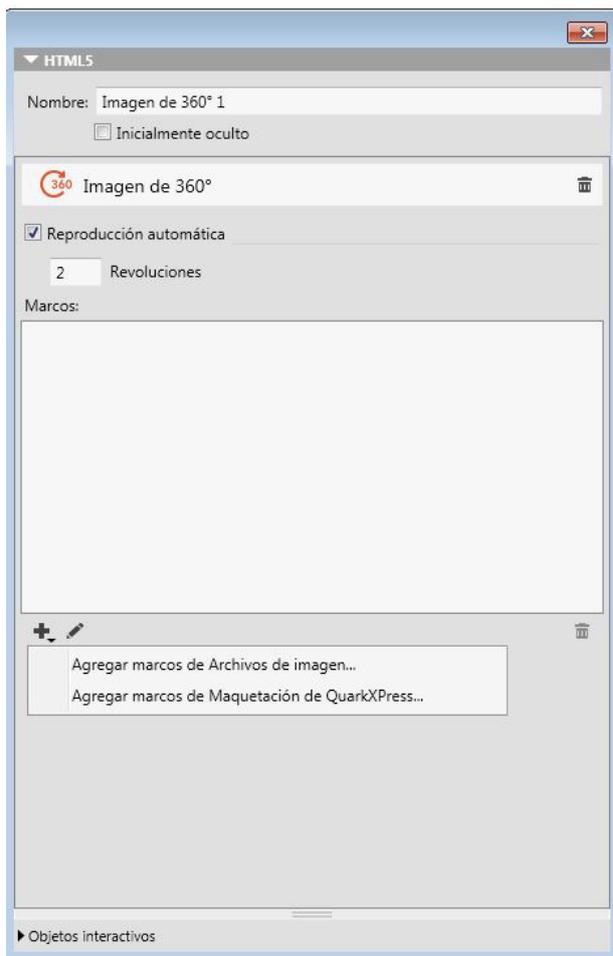
- ➔ Quark Publishing Platform es una plataforma editorial dinámica que proporciona una amplia gama de funciones para hacer más eficiente y automatizar su proceso editorial. Para obtener información acerca del uso de App Studio con Quark Publishing Platform, consulte *Guía de Quark Publishing Platform*. Encontrará información general acerca de Platform en <http://www.quark.com>.

Agregar una imagen de 360°

El usuario puede combinar una serie de imágenes tomadas a intervalos fijos alrededor de un objeto para crear una sola imagen interactiva. La imagen de 360° puede girar automáticamente o el usuario puede tomarla y girarla en cualquier ángulo.

Las maquetaciones digitales son compatibles con imágenes interactivas en formatos PNG, JPEG, GIF, TIFF y EPS. Para agregar una imagen de 360° a una maquetación digital:

- 1 Seleccione el cuadro de imagen que desea que contenga la imagen de 360°.
- 2 En la paleta **HTML5**, haga clic en **Imagen de 360°**.



Controles de imagen de 360°

- 3 O si lo prefiere, escriba el nombre de la imagen de 360° en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
 - 4 Si desea que la imagen de 360° esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculta**.
 - 5 Para permitir que la imagen de 360° gire inicialmente de manera automática, seleccione **Reproducción automática**.
 - **Revoluciones:** permite especificar cuántas veces debe girar automáticamente la imagen de 360°.
- ➔ Después de que la imagen complete el número de revoluciones automáticas especificadas, se permitirá al usuario girar manualmente la imagen de 360°.
- 6 Para agregar marcos a la imagen de 360°, haga clic en el botón **+**.
 - **Agregar marcos de archivos de imagen:** permite agregar archivos de imagen como marcos a la imagen. Se pueden usar archivos de imagen en formatos PNG, JPEG, TIFF, PDF y EPS. Se pueden usar las teclas Mayús o Comando/Ctrl para seleccionar varios archivos.

- **Agregar marcos de maquetación de QuarkXPress:** abre el cuadro de diálogo **Agregar marcos de maquetación**. Este cuadro de diálogo permite agregar páginas de una maquetación de QuarkXPress como un marco separado a la imagen. Se puede crear una nueva maquetación o seleccionar páginas de una existente.

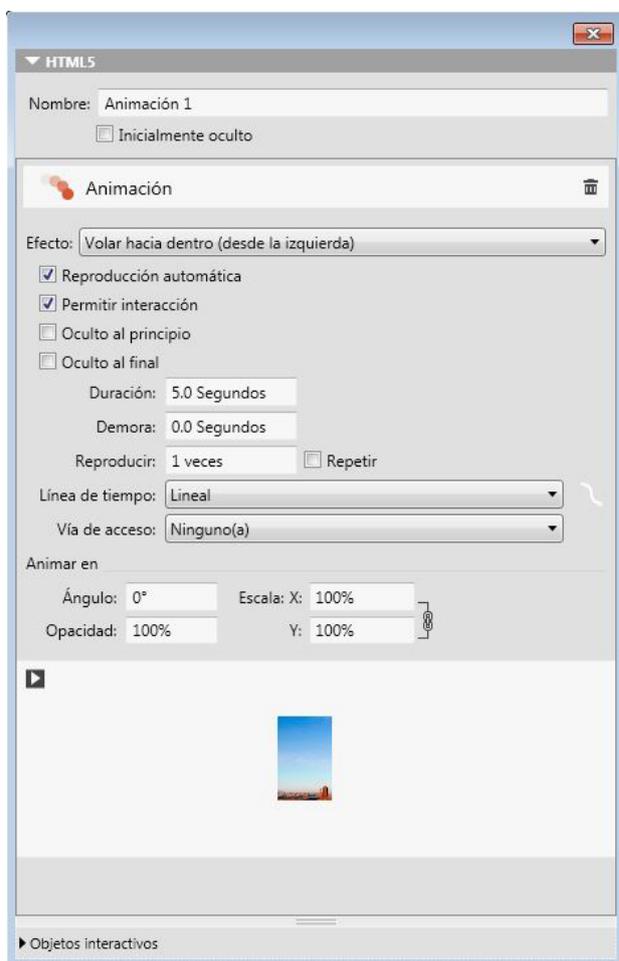
7 Para editar un solo marco, selecciónelo y haga clic en el botón **Editar** .

Agregar animación

El usuario puede aplicar efectos de animación a objetos en sus documentos.

Para agregar una animación a una maquetación digital:

- 1 Seleccione el objeto al que desea aplicar la animación. Puede aplicar animaciones a cuadros de imagen, cuadros de texto, cuadros sin contenido y líneas. No se puede aplicar animación a cuadros agrupados.
- 2 En la paleta **HTML5**, haga clic en **Animación**.



Opciones de animación

- 3 Opcionalmente, escriba el nombre de la animación en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 4 Seleccione cómo desea que la animación aparezca en el menú desplegable **Efecto**.

- 5 Para permitir que la animación se reproduzca inicialmente de manera automática, seleccione **Reproducción automática**.
- 6 Para permitir al espectador interactuar con la animación, seleccione **Permitir interacción**.
- 7 Si desea que la animación esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculta**.
- 8 Si desea que la animación sea invisible después de reproducirse, seleccione **Oculto al final**.
- 9 **Duración**: permite especificar cuánto tiempo requerirá la animación para desarrollarse.
- 10 **Demora**: permite especificar cuánto tiempo de demora debe haber antes de que la animación empiece a reproducirse.
- 11 **Reproducir**: permite especificar el número de veces que se reproduce la animación, o seleccione **Repetir** para que la animación se reproduzca repetidamente.
- 12 Especifique la línea de tiempo para la animación en el menú desplegable **Línea de tiempo**. Por ejemplo, puede seleccionar que la animación empiece despacio y se acelere (**Despacio al principio**) o desacelere al final (**Despacio al final**).
- 13 **Trayectoria**: permite definir y especificar la trayectoria que seguirá la animación. Sólo el punto final y el punto de partida de un objeto se valoran como trayectoria y el objeto avanzará por una línea entre los dos.
- 14 Configure las siguientes opciones en la sección **Animar en** de la paleta para determinar el punto final del objeto:
 - **Ángulo**: especifique un ángulo de rotación que el objeto completará durante la animación.
 - **Opacidad**: especifique la opacidad que el objeto debe tener al final de la animación.
 - **Escala: X y Escala: Y**: especifique un valor porcentual para determinar si el tamaño del objeto aumentará o disminuirá durante la reproducción.

Para abrir una vista previa de la animación, haga clic en el botón .

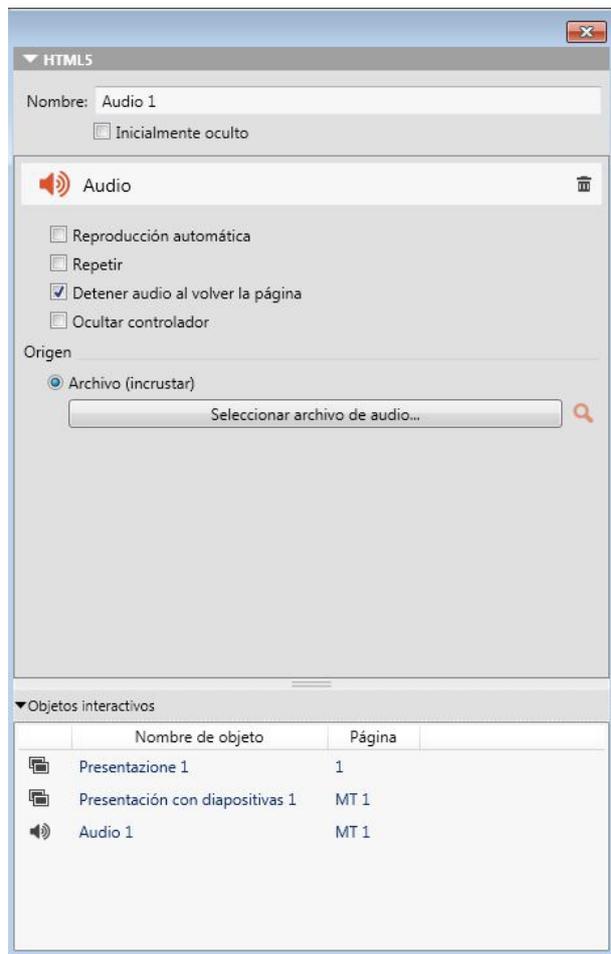
Agregar audio

Puede asociar un archivo de audio con un cuadro de imagen. Cuando el usuario final vea la edición, el cuadro se sustituirá con controles de audio que permiten reproducir el sonido. También se pueden configurar archivos de sonido para que se reproduzcan en el fondo y sigan reproduciéndose cuando el usuario cambia de página.

- ➔ La reproducción de los archivos de audio puede iniciarse y detenerse con acciones. Encontrará más información en "[Trabajo con acciones de interactividad](#)".
- ➔ La interactividad HTML5 de QuarkXPress sólo es compatible con archivos .mp3.
- ➔ Sólo se puede reproducir un archivo de audio a la vez. Si un sonido se está reproduciendo y otro sonido comienza, el primero se detiene.

Para agregar audio a una maqueta digital:

- 1 Seleccione el cuadro de imagen que desea sustituir con los controles de audio.
- 2 En la paleta **HTML5**, haga clic en **Audio**.



Opciones de audio

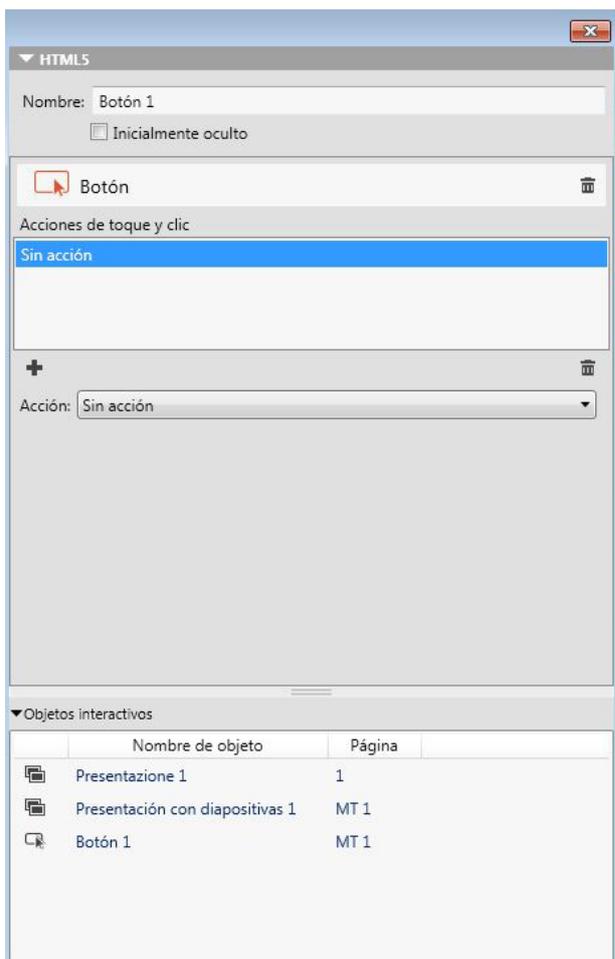
- 3 O si lo prefiere, escriba el nombre del controlador de audio en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
 - 4 Si desea que el objeto de audio esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculto**.
 - 5 Para hacer que el audio se reproduzca automáticamente cuando la página esté abierta, seleccione **Reproducción automática**.
- ➔ La **Reproducción automática** de audio y vídeo no es compatible con dispositivos móviles (iOS y Android).
- 6 Para hacer que el audio se reproduzca repetidamente, seleccione **Repetir**.
 - 7 Para hacer que el audio deje de reproducirse cuando el usuario pasa a otra página, seleccione **Detener audio al volver la página**. Si deja esta casilla sin seleccionar, el audio continuará reproduciéndose hasta que el usuario pase al artículo siguiente.
- Los sonidos que se reproducen al nivel del artículo no se reproducen al abrir la vista previa del artículo en un examinador web.

- 8 Si selecciona **Detener audio al volver la página**, puede ocultar los controles de audio predeterminados seleccionando **Ocultar controlador**.
- 9 Para especificar la ubicación del archivo de audio, haga clic en una opción en el área **Origen**.
 - Para usar un archivo de audio local, haga clic en **Archivo (incrustar)** y después haga clic en el botón y seleccione el archivo de audio.
 - Para usar un archivo de audio de Quark Publishing Platform, haga clic en **Quark Publishing Platform**, después haga clic en **Buscar en Platform** y seleccione el archivo de audio.
- 10 Para terminar de configurar el objeto de audio, haga clic en un objeto diferente o en una parte en blanco de la maqueta.

Agregar un botón

Para agregar un botón a una maqueta digital:

- 1 Seleccione el cuadro de imagen rectangular que desee convertir en un botón.
- 2 En la paleta **HTML5**, haga clic en **Botón**.



Acciones agregadas a un botón

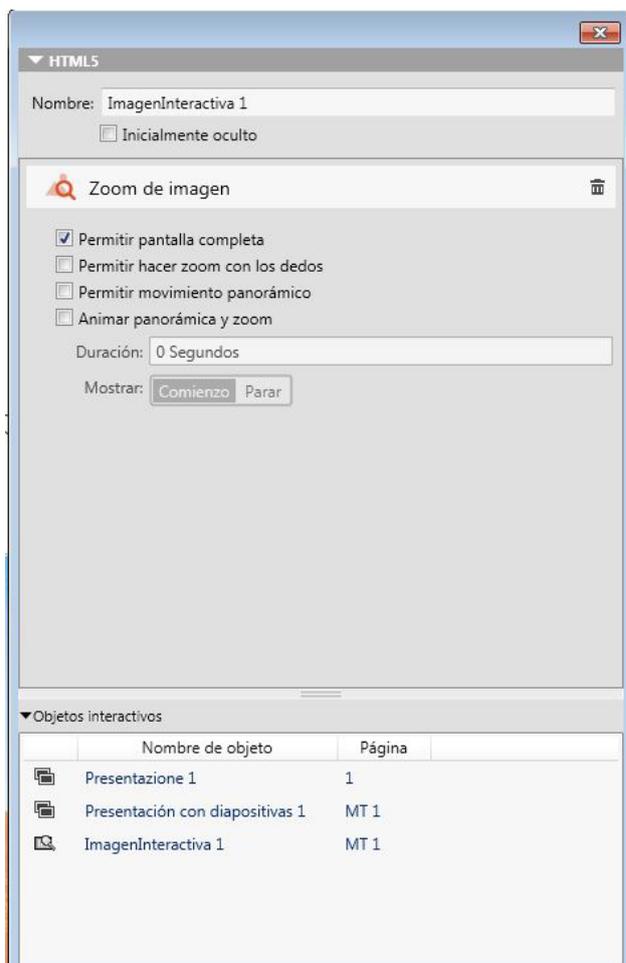
- 3 O si lo prefiere, escriba un nombre interno de la imagen en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 4 Si desea que el botón esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculto**.
- 5 Para agregar una acción al botón, haga clic en el botón **+**. Seleccione una acción en el menú desplegable **Acción** en la parte inferior y luego use los controles debajo para configurar la acción. Se pueden agregar varias acciones al mismo botón. Encontrará más información en "[Trabajo con acciones de interactividad](#)".
- 6 Para terminar de configurar el botón, haga clic en un objeto diferente o en una parte en blanco de la maqueta.

Agregar una imagen ampliable

Una imagen ampliable aparece inicialmente en un cuadro, pero ocupa toda la pantalla cuando el usuario hace una doble pulsación. Esta característica se puede usar para agregar un efecto animado de paneo y zoom a una imagen, o permitir que el usuario pueda hacer zoom y un paneo de la imagen directamente en su cuadro.

Las maquetaciones digitales son compatibles con imágenes interactivas en formatos PNG, JPEG, GIF, TIFF y EPS. Para agregar una imagen interactiva a una maqueta digital:

- 1 Seleccione el cuadro que contiene la imagen que desea hacer ampliable.
- 2 En la paleta **HTML5**, haga clic en **Zoom de imagen**.



Controles de zoom de imagen

- 3 O si lo prefiere, escriba el nombre de la imagen ampliable en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 4 Si desea que la imagen ampliable esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculta**.
- 5 Para permitir al usuario alternar entre la vista recortada y la vista en pantalla completa cuando haga una doble pulsación en la imagen, seleccione **Permitir pantalla completa**.
- 6 Para permitir al usuario alejar y acercar la imagen con movimientos de pinza, seleccione **Permitir hacer zoom con los dedos**.
- 7 Para permitir al usuario hacer un paneo de la imagen con un dedo, seleccione **Permitir movimiento panorámico**.
- 8 Para hacer un paneo y/o zoom de la imagen al principio de su exhibición, seleccione **Animar paneo y zoom**.
 - **Duración:** permite controlar cuánto durará el paneo o zoom. Al final de esta duración, la imagen se detendrá y permanecerá en su posición final.
 - **Iniciar y Parar:** estos botones permiten establecer el recorte inicial y final. Haga clic en **Iniciar** y modifique la escala o posicione la imagen para la posición inicial y después haga clic en **Parar** y modifique la escala o posicione la imagen para la posición final.

- 9 Para terminar de configurar imagen ampliable, haga clic en un objeto diferente o en una parte en blanco de la maquetación.

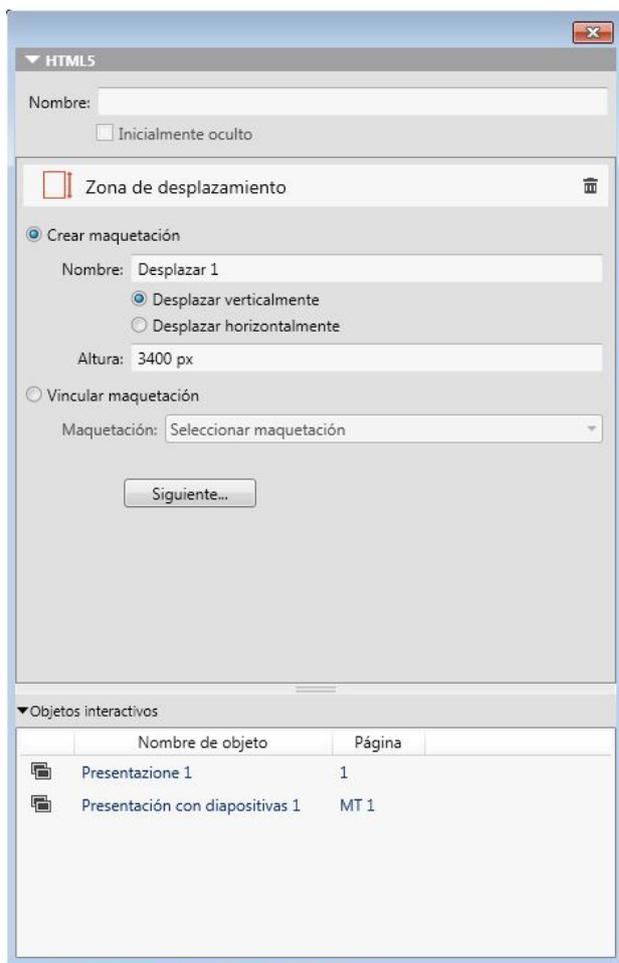
Agregar una zona de desplazamiento

La característica Zona de desplazamiento permite agregar un área desplazable a una página en una maquetación. El contenido del área desplazable procede de una maquetación diferente (la maquetación desplazable). Una vez que configure una zona de desplazamiento, puede llenarla con lo que desee, ya sea un texto largo, una imagen panorámica grande o una serie de elementos interactivos. Después podrá usar esa maquetación desplazable en múltiples maquetaciones dentro de una familia de maquetaciones. (Encontrará más información en "[Explicación de las familias de maquetaciones](#)").

- ➔ Las maquetaciones desplazables referenciadas se exportan como HTML del mismo modo que la maquetación anfitriona. Esto significa que funcionan igual en términos de la utilización de fuentes y la opción **Convertir en gráfico al exportar** para cuadros de texto.
- ➔ La maquetación referenciada puede contener sus propios objetos interactivos, y funcionarán igual que si estuvieran en la maquetación anfitriona.

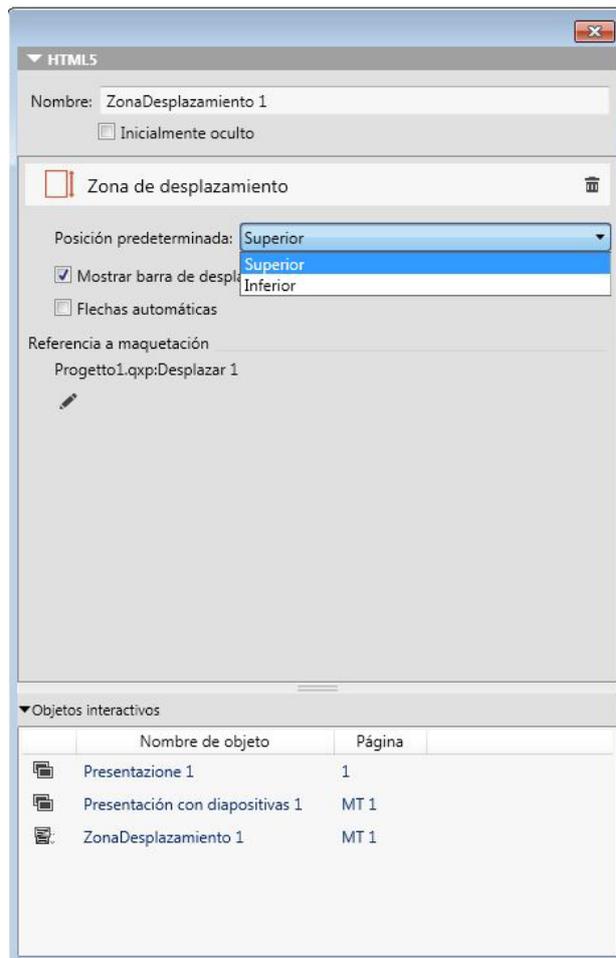
Para configurar una zona de desplazamiento en una maquetación digital:

- 1 Vaya a una maquetación que forme parte de la familia de maquetaciones.
- 2 Trace un cuadro de imagen que represente el tamaño y la ubicación de la zona de desplazamiento. Asegúrese de que el cuadro esté seleccionado.
- 3 En la paleta **HTML5**, haga clic en **Zona de desplazamiento**.



Controles de zona de desplazamiento

- 4 O si lo prefiere, escriba el nombre de la zona de desplazamiento en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 5 Seleccione si desea crear una maquetación o establecer un vínculo con una maquetación existente.
 - Si desea crear una nueva maquetación que será la maquetación desplazable, haga clic en **Crear maquetación** y escriba el nombre de la maquetación en el campo **Nombre**. Puede decidir si desea crear un cuadro de desplazamiento horizontal o vertical. Un cuadro de desplazamiento vertical puede ser tan largo como usted lo desee, pero un cuadro de desplazamiento horizontal está limitado a una página. Introduzca la altura de la maquetación desplazable en el campo **Altura**.
 - Si desea usar una maquetación existente en el proyecto activo como maquetación desplazable, haga clic en **Vincular maquetación** y elija el nombre de la maquetación en el menú desplegable **Maquetación**. El tamaño del cuadro seleccionado se ajustará para dar cabida a la maquetación.
- 6 Haga clic en **Siguiente**. La paleta **HTML5** muestra los siguientes controles.



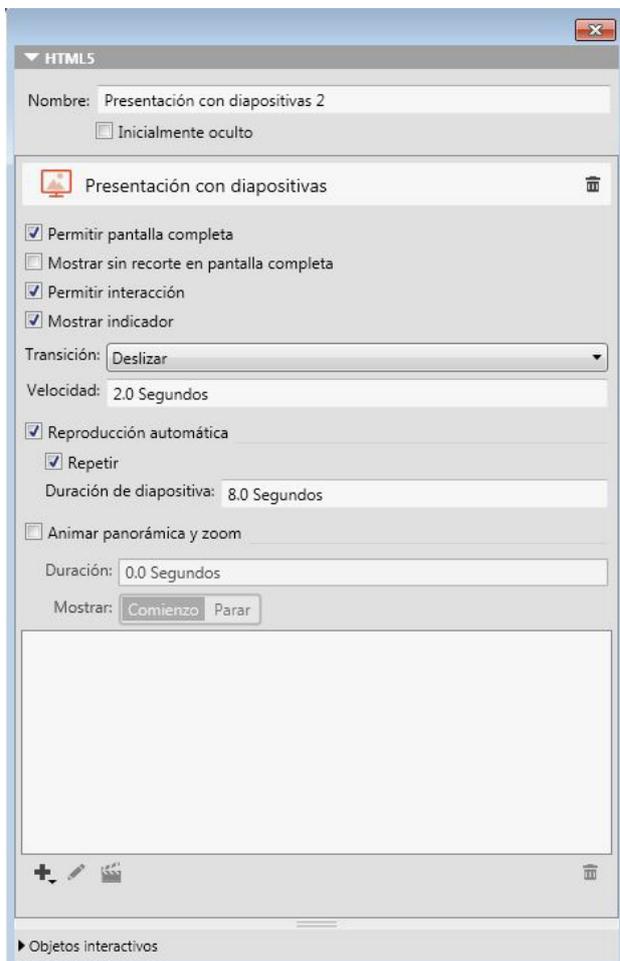
Controles de maquetación de la zona de desplazamiento en la paleta **HTML5**

- 7 Especifique la posición predeterminada de la barra de desplazamiento:
 - Seleccione **Arriba** o **Abajo** si el desplazamiento es vertical.
 - Seleccione **Izquierda** o **Derecha** si el desplazamiento es horizontal.
- 8 Para incluir barras de desplazamiento como indicación visual de que el área es desplazable, seleccione **Mostrar barra de desplazamiento**.
- 9 Para mostrar automáticamente flechas que indiquen la dirección en que la zona de desplazamiento puede desplazarse, seleccione **Flechas automáticas**.
- 10 Para editar la maquetación desplazable, haga clic en el botón **Editar** bajo **Referencia a maquetación**.
- 11 Para terminar de configurar la zona de desplazamiento, haga clic en un objeto diferente o en una parte en blanco de la maquetación.

Agregar una presentación con diapositivas

Las presentaciones con diapositivas son compatibles con archivos de imagen y con páginas de maquetaciones de QuarkXPress. Para agregar una presentación con diapositivas a una maquetación digital:

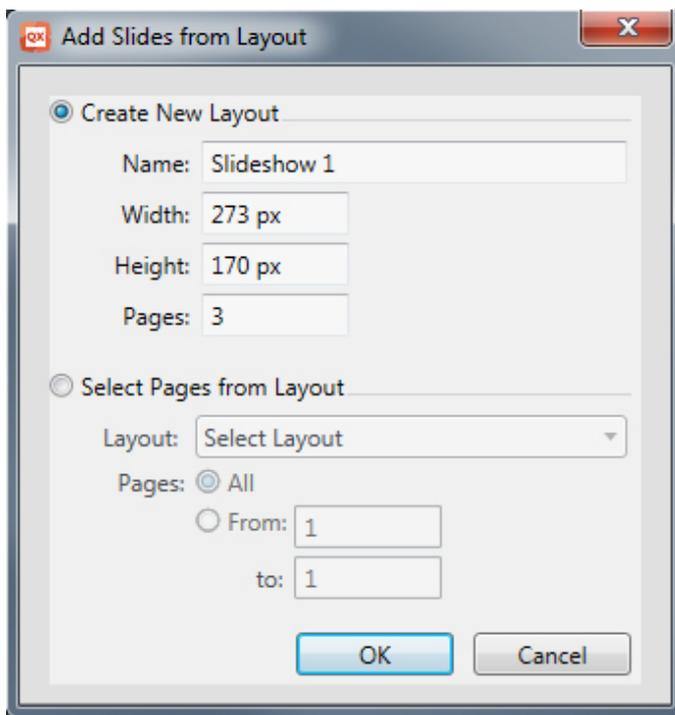
- 1 Seleccione el cuadro de imagen que desea que contenga la presentación con diapositivas.
- 2 En la paleta HTML5, haga clic en **Presentación con diapositivas**.



Opciones de presentación con diapositivas

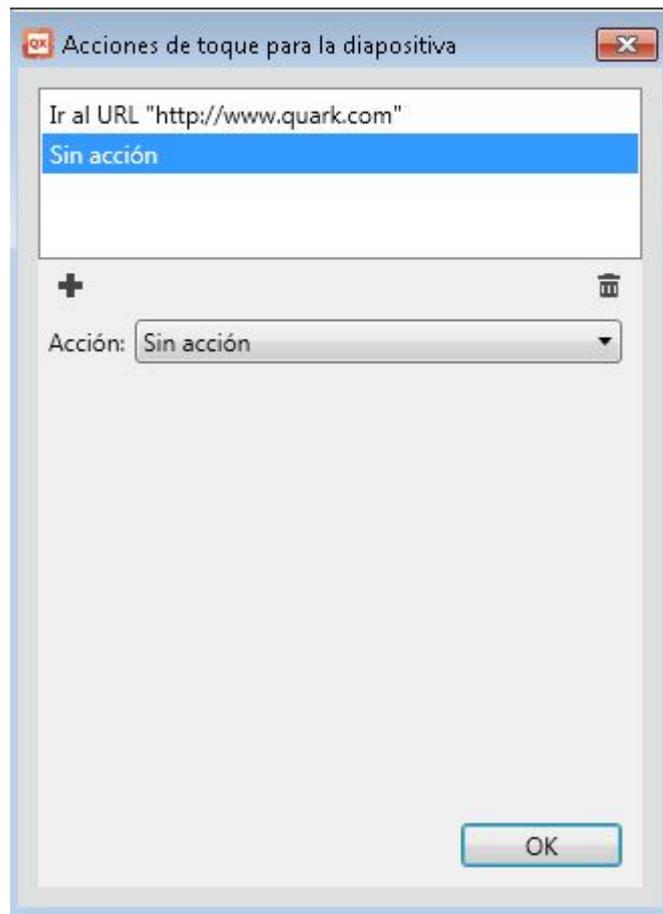
- 3 Opcionalmente, escriba el nombre de la presentación con diapositivas en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 4 Si desea que la presentación con diapositivas esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculto**.
- 5 Para permitir al usuario cambiar una diapositiva al modo de pantalla completa y después devolverla al modo normal con una doble pulsación, seleccione **Permitir pantalla completa**.
- 6 Para mostrar las diapositivas sin recorte cuando la presentación esté en modo de pantalla completa, seleccione **Mostrar sin recorte en pantalla completa**. Si no selecciona esta casilla, las diapositivas usarán el recorte de su cuadro de imagen en el modo de pantalla completa.
- 7 Para permitir al usuario interactuar con la presentación, seleccione **Permitir interacción**.

- 8 Para desactivar los indicadores de la presentación con diapositivas, deseleccione **Mostrar indicador**. De manera predeterminada, la opción está seleccionada para mostrar los indicadores de la presentación.
- 9 **Transición**: permite controlar la transición entre diapositivas (**Ninguna, Diapositiva, Fundido, Voltear**).
- 10 **Velocidad**: permite especificar la duración de cada transición.
- 11 Para hacer que la presentación empiece a reproducirse inmediatamente cuando el usuario abra la página, seleccione **Reproducción automática**. Si esta casilla está deseleccionada, el usuario deberá cambiar manualmente las diapositivas con movimientos de los dedos o con botones.
 - Para hacer que la presentación se reproduzca indefinidamente, seleccione **Repetir**. Si esta casilla no está seleccionada, la presentación dejará de reproducirse en la última diapositiva.
 - **Duración de diapositiva**: permite controlar cuánto tiempo estará cada diapositiva en la pantalla.
- 12 Para hacer un paneo y/o zoom de la diapositiva al principio de su exhibición, seleccione **Animar paneo y zoom**.
 - **Duración**: permite controlar cuánto durará el paneo o zoom. Al final de esta duración, la diapositiva se detendrá y se mantendrá en su posición final hasta que aparezca la siguiente diapositiva.
 - **Iniciar y Parar**: estos botones permiten establecer el recorte inicial y final de cada imagen. Haga clic en **Iniciar** y modifique la escala o posicione la imagen para la posición inicial y después haga clic en **Parar** y modifique la escala o posicione la imagen para la posición final.
- 13 Para agregar una diapositiva, haga clic en  en la parte inferior de la lista de diapositivas y elija una de estas opciones:
 - **Agregar diapositivas de archivos de imagen**: permite agregar archivos de imagen a la presentación con diapositivas. Se pueden usar archivos de imagen en formatos PNG, JPEG, TIFF, PDF y EPS. Se pueden usar las teclas Mayús o Comando/Ctrl para seleccionar varios archivos.
 - **Agregar diapositivas de maquetación de QuarkXPress**: abre el cuadro de diálogo **Agregar diapositivas de maquetación**. Este cuadro de diálogo permite agregar páginas de una maquetación de QuarkXPress a la presentación con diapositivas. Se puede crear una nueva maquetación o seleccionar páginas de una existente.



Cuadro de diálogo **Agregar diapositivas de maquetación**.

- 14 Para editar una diapositiva, selecciónela y haga clic en . Si la diapositiva es un archivo de imagen, el archivo se abrirá en la aplicación predeterminada de edición de imágenes. Si la diapositiva es una página de una maquetación de QuarkXPress, la maquetación se abrirá y desplazará hasta esa página.
- 15 Para ejecutar una acción cuando el usuario pulse una diapositiva, selecciónela y haga clic en . Se abrirá el cuadro diálogo **Acciones de toque para la diapositiva**.



Cuadro diálogo **Acciones de toque para la diapositiva**.

Para agregar una acción, haga clic en , seleccione la acción en el menú desplegable **Acción** y configúrela como lo desee. (Encontrará más información en "[Trabajo con acciones de interactividad](#)").

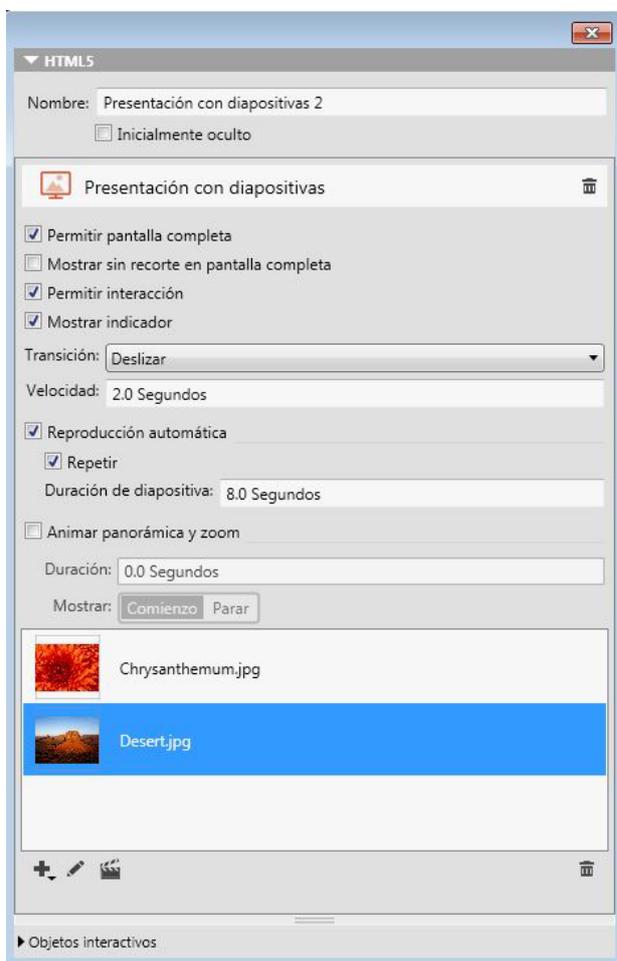
- 16** Para configurar el recorte de una diapositiva, seleccione el icono de la diapositiva en la lista, luego modifique la escala y repositone la vista previa de la diapositiva en el cuadro de imagen.
- 17** Para suprimir una diapositiva, seleccione el icono de la diapositiva en la lista y haga clic en .
- 18** Para terminar de configurar la presentación con diapositivas, haga clic en un objeto diferente o en una parte en blanco de la maquetación.

Agregar un efecto Voltar página (uso de presentación con diapositivas)

Puede agregar un efecto Voltar página para dar al lector la impresión de que la página que está viendo en ese momento da vuelta. Para crear este efecto:

- 1** Configure una presentación con diapositivas a página completa con la paleta **HTML5** y seleccione las siguientes opciones:
 - Deshabilite **Permitir pantalla completa**
 - Deshabilite **Permitir interacción**

- Deshabilite **Reproducción automática**.
- Deshabilite **Animar paneo y zoom**.
- Configure la **Transición** como **Voltear**.



Opciones de presentación con diapositivas

- 2 Agregue dos diapositivas a la presentación usando una maquetación de QuarkXPress. Haga clic en **+** en la parte inferior de la lista de diapositivas y elija **Agregar diapositivas de maquetación QuarkXPress**.
- 3 Diseñe la nueva presentación con diapositivas; la página 1 de la nueva maquetación es la portada y la página 2 es la contraportada.
- 4 Vuelva a su maquetación principal y agregue un cuadro de imagen.
- 5 Convierta el cuadro de imagen en **Botón** usando la paleta **HTML5**.
- 6 Asigne la siguiente acción al botón: **Diapositiva siguiente** y **Presentación con diapositivas** como nombre de su presentación recién creada.

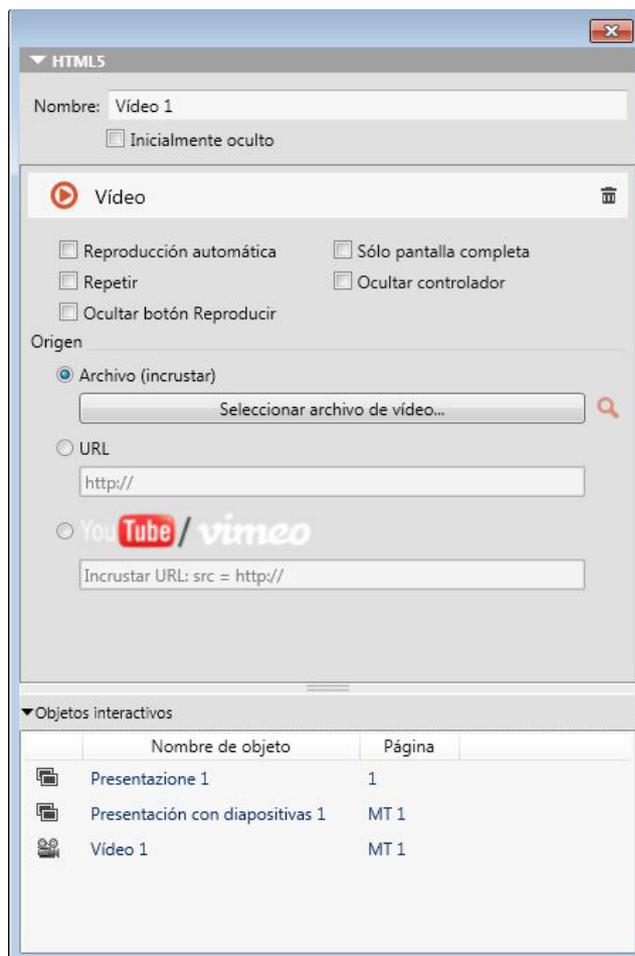
Agregar un vídeo

Las maquetaciones digitales sólo son compatibles con vídeo H.264 de hasta 720p, 30 cuadros por segundo, nivel de Main Profile 3.1, con sonido estereofónico AAC-LC de hasta 160 Kbps por canal, 48kHz, en el formato de archivo .mp4.

- ➔ La reproducción de los archivos de vídeo puede iniciarse y detenerse con acciones. Encontrará más información en "[Trabajo con acciones de interactividad](#)".

Para agregar un vídeo a una maquetación digital:

- 1 Seleccione el cuadro de imagen en el que desea colocar el vídeo.
- 2 En la paleta HTML5, haga clic en **Vídeo**.



Opciones de vídeo

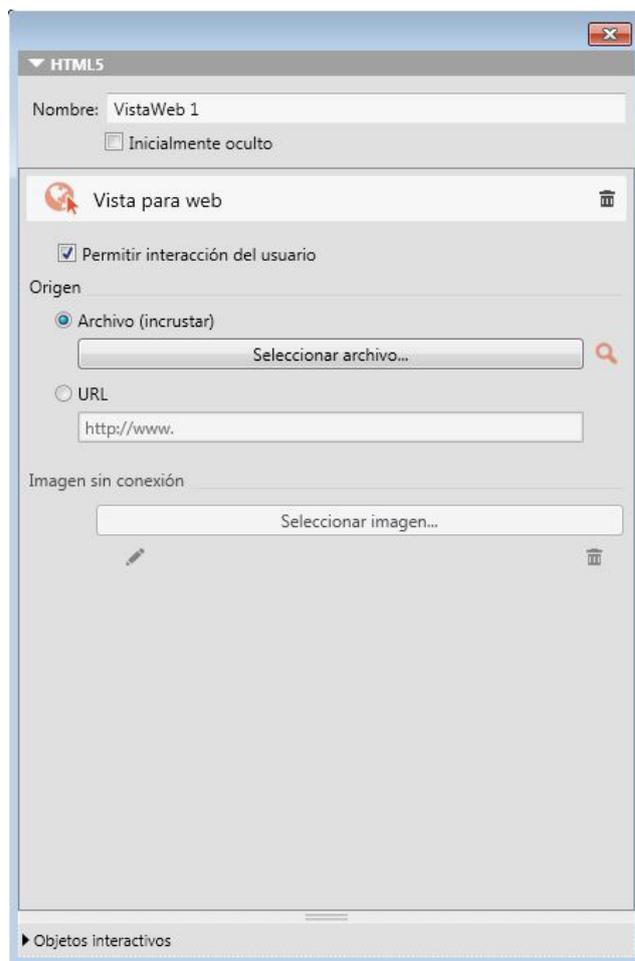
- 3 O si lo prefiere, escriba el nombre de la imagen en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 4 Si desea que el vídeo esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculto**.
- 5 Para hacer que el vídeo se reproduzca automáticamente cuando la página esté abierta, seleccione **Reproducción automática**.

- ➔ La **Reproducción automática** de audio y vídeo no es compatible con dispositivos móviles (iOS y Android).
- 6** Para que el vídeo pase a modo de pantalla completa en cuanto empiece a reproducirse, seleccione **Sólo pantalla completa**.
- 7** Para hacer que el vídeo se reproduzca repetidamente, seleccione **Repetir**.
- 8** Para ocultar los controles de vídeo predeterminados, seleccione **Ocultar controlador**. Tenga en cuenta que si desea que el usuario pueda controlar la película, es necesario proporcionar una manera de controlar el vídeo con acciones.
- 9** Para ocultar el botón de reproducción, seleccione **Ocultar botón de reproducción**.
- 10** Para especificar la ubicación del vídeo, haga clic en una opción en el área **Origen**.
 - Para usar un archivo de vídeo local, haga clic en **Archivo (incrustar)** y después haga clic en el botón y seleccione el archivo de vídeo.
 - Para usar un vídeo de un URL, haga clic en **URL** y escriba el URL en el campo.
 - Para usar un archivo de vídeo de Quark Publishing Platform, haga clic en **Quark Publishing Platform**, después haga clic en **Buscar en QPP** y seleccione el archivo de vídeo.
 - Para usar un archivo de vídeo de YouTube o Vimeo, haga clic en **YouTube/Vimeo** y después pegue el URL del vídeo en el campo **src=**. (Para obtener este valor de un vídeo de Vimeo o YouTube, pulse Control y haga clic o haga clic con el botón secundario en el vídeo y seleccione **Copiar código incrustado**. A continuación, pegue el código en un editor de texto y seleccione la parte del código que se parece a esto: `http://www.[sitio].com/embed/XXXXXXXXXX` y péguelo en el campo.)
- 11** Para terminar de configurar el vídeo, haga clic en un objeto diferente o en una parte en blanco de la maquetación.

Agregar una vista web

Puede usar una vista web para incluir contenido modificable (como anuncios publicitarios) o interactividad personalizada a una maquetación digital. Use una vista web para mostrar archivos HTML, PDF, Word, Excel®, PowerPoint®, RTF y de varios otros tipos. En el dispositivo de salida se usa el marco WebKit para procesar el contenido. Para agregar una vista web a una maquetación digital:

- 1** Seleccione el cuadro de imagen que desea que contenga el contenido web.
- 2** En la paleta **HTML5**, haga clic en **Vista web**.



Opciones de vista web

- 3 Opcionalmente, escriba el nombre de la vista web en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 4 Si desea que la vista web esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculta**.
- 5 Para permitir al usuario interactuar con el contenido, seleccione **Permitir interacción del usuario**.
- 6 Para especificar la ubicación del contenido, haga clic en una opción en el área **Origen**.
 - Para usar un archivo local, haga clic en **Archivo (incrustar)**. Coloque el archivo y los demás archivos que utilice (por ejemplo, imágenes) en una carpeta; en seguida, haga clic con el botón y seleccione el archivo. Para garantizar que los vínculos funcionen, todos los archivos en la carpeta que contiene este archivo se agregarán al artículo.
 - Para usar un URL, haga clic en **URL** y escriba el URL en el campo.
- 7 Si el contenido de la vista web no está incrustado, puede especificar una imagen que aparecerá cuando la conexión a Internet no esté disponible. Para ello, haga clic en **Seleccionar imagen** en el área **Imagen sin conexión** y seleccione un archivo de imagen. Puede usar los iconos bajo este botón para editar o suprimir la imagen sin conexión.

➔ Las imágenes sin conexión deben estar en formato PNG o JPEG.

- 8 Para terminar de configurar la vista web, haga clic en un objeto diferente o en una parte en blanco de la maquetación.

Trabajo con acciones de interactividad

Las acciones permiten agregar interactividad a los elementos de una maquetación digital que se exportará. Las acciones disponibles incluyen:

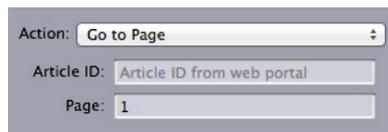
- **Sin acción:** es la acción predeterminada. No hace nada.
- **Ir a URL:** se desplaza a un URL cuando el usuario toca el elemento seleccionado. Para interactividad de **Botón**, puede agregar también un valor de geolocalización para la acción **Ir a URL**.
- **Ir a la página:** salta a una página diferente. Encontrará más información en "[Creación de una acción Ir a la página](#)".
- **Ir a la página siguiente:** pasa a la página siguiente.
- **Ir a la página anterior:** pasa a la página antes de esta.
- **Ir a la primera página del número:** salta a la primera página del número.
- **Ir a la diapositiva:** muestra la diapositiva especificada de la presentación de diapositivas especificada.
- **Diapositiva siguiente:** muestra la diapositiva siguiente de la presentación de diapositivas especificada.
- **Diapositiva anterior:** muestra la diapositiva anterior de la presentación de diapositivas especificada.
- **Reproducir objeto:** permite empezar a reproducir el objeto especificado de audio o vídeo.
- **Pausar objeto (alternar):** permite detener y reanudar la reproducción del objeto especificado de audio o vídeo.
- **Reproducir archivo de sonido:** permite reproducir un archivo de sonido. Encontrará más información en "[Creación de una acción Reproducir archivo de sonido](#)".
- **Pausar archivos de sonido (alternar):** permite detener y reanudar la reproducción de todos los archivos de sonido.
- **Mostrar ventana emergente:** permite abrir una ventana emergente. Encontrará más información en "[Crear una acción Mostrar ventana emergente](#)".
- **Ocultar ventana emergente:** permite ocultar la ventana emergente abierta.
- **Mostrar objeto:** permite mostrar el objeto especificado (si está oculto).
- **Ocultar objeto:** permite ocultar el objeto especificado (si está visible).
- **Abrir:** permite abrir archivos y mostrarlos dentro de la aplicación. Estos archivos tienen que estar en un formato que el dispositivo pueda mostrar. Por ejemplo, podrá abrir un archivo PDF y mostrarlo dentro de la aplicación en dispositivos que permitan ver archivos PDF.
- **Reproducir animación:** permite empezar a reproducir la animación especificada.

- **Restablecer página:** permite restablecer la página para que todas las animaciones vuelvan a su posición de inicio.
- **Tomar instantánea:** permite tomar una instantánea (captura de pantalla) de la página y guardarla en la carpeta predeterminada de imágenes de su dispositivo.

Creación de una acción Ir a la página

La acción **Ir a la página** permite al usuario saltar a una página diferente. Para crear una acción **Ir a la página**:

- 1 En QuarkXPress, elija **Ir a la página** en el menú desplegable **Acción**.



- 2 Escriba el nombre del proyecto en el campo **Id. del artículo**. (opcional)
- 3 Escriba el número de página absoluto de la página de destino en el campo **Página**. (Por ejemplo, para ir a la segunda página del artículo de destino, escriba 2.)

Creación de una acción Reproducir archivo de sonido

Una acción **Reproducir archivo de sonido** permite reproducir un archivo de sonido.

➔ Sólo son compatibles los archivos .mp3.

Para crear una acción **Reproducir archivo de sonido**:

- 1 Seleccione **Reproducir archivo de sonido** en el menú desplegable **Acción**.



- 2 Para hacer que el sonido se reproduzca una y otra vez, seleccione **Repetir**.
- 3 Para hacer que el sonido deje de reproducirse cuando el usuario pasa a otra página, seleccione **Detener audio al volver la página**.
- 4 Para especificar la ubicación del archivo de sonido, haga clic en **Archivo (incrustar)** y después haga clic en el botón y seleccione el archivo de sonido.

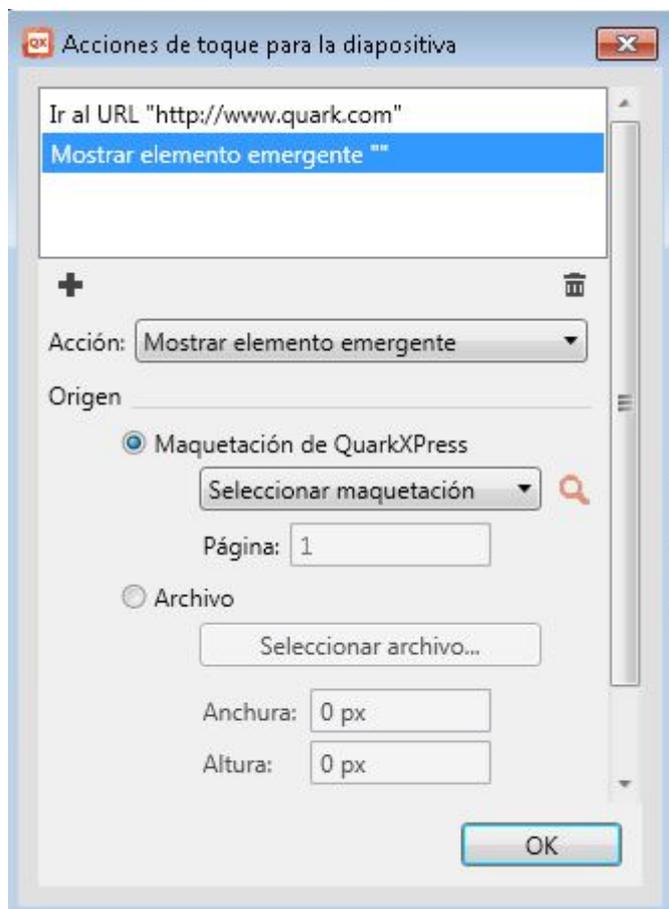
Crear una acción Mostrar ventana emergente

Una acción **Mostrar ventana emergente** permite abrir una vista en una ventana emergente que contiene ya sea el contenido de una maquetación de QuarkXPress en el mismo archivo de proyecto o el contenido de un archivo externo. Si selecciona una maquetación de QuarkXPress, la interactividad en esa maquetación debe funcionar

en la ventana emergente. Si opta por mostrar un archivo externo, puede usar cualquier archivo que pueda mostrarse en el examinador móvil nativo de su dispositivo.

Para crear una acción **Mostrar ventana emergente**:

- 1 Seleccione **Mostrar ventana emergente** en el menú desplegable **Acción**.



- 2 Haga uno de lo siguiente:

- Para mostrar el contenido de una maquetación diferente de QuarkXPress, haga clic en **Maquetación de QuarkXPress**, luego seleccione la maquetación de destino en el menú desplegable, o seleccione **Crear nueva maquetación** y cree una nueva maquetación. Escriba un número de página en el campo **Página** para indicar qué página debe mostrarse en la ventana emergente. Haga clic en el botón **Editar**  para mostrar la maquetación.
- Para mostrar el contenido de un archivo externo, haga clic en **Archivo**, luego haga clic en **Buscar** y desplácese hasta el archivo que desea mostrar; a continuación, especifique la anchura y altura a las que desea mostrarla. Use los valores **Anchura** y **Altura** para especificar el tamaño al cual se mostrará el archivo. Si utiliza un archivo externo, la ventana emergente incluirá un botón de cerrar integrado.

- 3 Para especificar valores de desplazamiento del contenido de la ventana emergente, introduzca valores en los campos **Desplazamiento de posición**.

Características de Asia Oriental en maquetaciones digitales

Las características de texto que se consideran propias de los idiomas de Asia Oriental sólo están disponibles cuando se habilita la preferencia (**QuarkXPress/Edición > Preferencias > Asia Oriental**).

Este capítulo describe las características de Asia Oriental que pueden aplicarse en una maquetación digital.

Encontrará información más detallada sobre cómo aplicar características de texto en idiomas de Asia Oriental en "Texto y tipografía" en *A Guide to QuarkXPress*.

Uso de la reserva de fuentes

Cuando la Reserva de fuentes está activada, si la aplicación encuentra un carácter que no está disponible en la fuente en uso, busca en las fuentes activas instaladas en el sistema para encontrar una fuente que sí incluya dicho carácter. Por ejemplo, si Helvetica se aplica en el punto de inserción del texto y usted importa o pega texto que contiene un carácter Kanji, la aplicación podría aplicar una fuente Hiragino a ese carácter. Si la aplicación no puede encontrar una fuente activa que contenga el carácter, éste seguirá presentándose como un cuadro o símbolo.

La Reserva de fuentes se implementa como una preferencia de la aplicación, lo que significa que la característica está activada o desactivada en su copia del programa. De manera predeterminada, la característica está activada, pero si necesita desactivarla, deselectione **Reserva de fuentes** en el panel **Reserva de fuentes** del cuadro de diálogo **Preferencias (QuarkXPress/Edición > Preferencias)**.

Especificar la dirección del relato

El texto puede colocarse de manera que fluya de izquierda a derecha y de arriba abajo, o de arriba abajo y de derecha a izquierda. Para especificar la dirección de un relato, seleccione **Estilo > Dirección del relato** y después elija **Horizontal** o **Vertical**.

Trabajo con caracteres agrupados

Use el cuadro de diálogo **Agrupar caracteres** (menú **Estilo**) para incluir un grupo de caracteres horizontales, como los caracteres latinos, dentro de una línea vertical de texto. Los caracteres agrupados siempre se presentan horizontalmente y no se dividen al final de la línea. Para agrupar los caracteres seleccionados:

- 1 Elija **Estilo > Agrupar caracteres**.
- 2 Elija **Vertical** u **Horizontal** en el menú desplegable **Escala** e introduzca un porcentaje en el campo a la derecha del menú desplegable **Escala**.
- 3 Si desea cambiar el espaciado entre los caracteres, introduzca un valor en el campo **Cantidad de track/interletraje**.
- 4 Haga clic en **OK**.

Trabajo con texto ruby

El texto ruby aclara el significado o pronunciación de un texto base. El texto base puede correr vertical u horizontalmente, y el texto ruby sigue, por lo general, la

dirección del texto base. El texto ruby puede colocarse a la derecha o a la izquierda del texto base en un relato vertical, y arriba o debajo del texto base en un relato horizontal.

- ➔ La posición izquierda en un relato vertical y la posición inferior en un relato horizontal se procesan correctamente sólo cuando el cuadro se exporta como gráfico.

Se puede manipular la alineación, colocación, escala, fuente, color, opacidad, intensidad, estilo de letra y cuerpo relativo del texto ruby. Además, se puede elegir entre varias opciones que permiten controlar el texto ruby que abarca texto base no relacionado.

- ➔ Algunas de estas características están disponibles sólo cuando el cuadro se exporta como gráfico.

Use el cuadro de diálogo **Ruby** (menú **Estilo**), la pestaña **Inicio/Atributos de caracteres** de la paleta **Dimensiones** o un menú contextual para agregar texto ruby a texto base seleccionado.

Se puede aplicar automáticamente texto ruby con los siguientes métodos abreviados del teclado:

- (Mac OS X) **Comando+Opción+Mayús+R**
- (Windows) **CTRL+ALT+Mayús+ R**

Aplicar marcas de énfasis

Para aplicar una marca de énfasis a un carácter, seleccione el carácter, vaya a la pestaña **Carácter/Atributos de caracteres** de la paleta **Dimensiones**, haga clic en el icono **Estilos de texto** y seleccione el menú desplegable **Marca de énfasis** para ver las opciones de marcas de énfasis, y luego haga clic en una de las opciones. Estas opciones también están disponibles en la pestaña **Inicio/Clásico** de la paleta **Dimensiones** y bajo **Estilo > Estilo de letra**.

Trabajo con conjuntos y clases mojigumi

La característica Mojigumi permite controlar el espaciado de caracteres específicos de puntuación cuando se presentan en determinados lugares. Para usar esta característica, debe seleccionar o crear una *clase de caracteres mojigumi* y un *conjunto mojigumi*.

- Una *clase de caracteres mojigumi* es un conjunto nombrado de caracteres de puntuación que siempre deben espaciarse de determinada manera.
- Un *conjunto mojigumi* es un conjunto de especificaciones de espaciado de caracteres basadas en la anchura de cuadros de carácter eme. Por ejemplo, un conjunto mojigumi podría determinar que la puntuación de apertura debe usar espaciado fijo de medio ancho cuando se presente al principio de una línea, y que la puntuación de cierre debe usar espaciado de ancho completo o medio ancho cuando se presente al final de una línea. Cada conjunto mojigumi se asocia con una clase de caracteres mojigumi.

Para usar la característica Mojigumi, aplique un conjunto mojigumi a un párrafo. Las especificaciones del conjunto mojigumi se aplican a los caracteres de la clase de caracteres mojigumi asociada.

Por ejemplo, si no desea que un paréntesis ocupe el ancho completo de un cuadro eme cuando se presente entre dos caracteres de ancho completo, puede crear una clase de caracteres mojigumi que contenga paréntesis y luego especificar en los ajustes del conjunto mojigumi que dichos caracteres siempre deben ocupar medio ancho eme cuando se presenten entre dos caracteres de ancho completo eme.

Trabajo con conjuntos de caracteres de no separación

Los caracteres de no separación son aquellos con los que no puede comenzar o terminar una línea y también aquellos que no pueden separarse unos de otros en saltos de líneas. El cuadro de diálogo **Conjunto de caracteres de no separación** (Edición > Conjuntos de caracteres de no separación) incluye conjuntos predeterminados de caracteres de no separación para **Japonés fuerte, Japonés débil, Coreano estándar, Chino simplificado estándar y Chino tradicional estándar**.

Para crear conjuntos personalizados de caracteres de no separación:

- 1** Elija **Edición > Conjuntos de caracteres de no separación**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Conjuntos de caracteres de no separación**.
 - 2** Haga clic en **Nuevo**.
 - 3** Introduzca un nombre en el campo **Nombre**.
 - 4** Escriba los caracteres en el campo **Especificar caracteres con los que no puede comenzar una línea**, el campo **Especificar caracteres con los que no puede terminar una línea** y el campo **Especificar caracteres que no se pueden separar**.
 - 5** Haga clic en **OK**.
 - 6** Haga clic en **Guardar**.
- ➔ Para aplicar un conjunto de caracteres de no separación a un párrafo, seleccione uno en el menú desplegable **Conjunto de caracteres de no separación** en el cuadro de diálogo **Editar partición y justificación** (Edición > PyJ > Editar).

Texto en maquetaciones digitales

De manera predeterminada, los cuadros de texto de una maquetación digital están configurados para exportarse como texto HTML. Esto permite seleccionarlos y realizar búsquedas en ellos. Sin embargo, también significa que no se pueden aplicar algunos de los controles de texto de calidad superior (como características OpenType, contorno de texto, sombra paralela aplicada a cuadros de texto, cuadros de texto anclados, etc.) al texto que contienen dichos cuadros.

Si desea tener control tipográfico total sobre el texto de un cuadro, seleccione **Convertir en gráfico al exportar** en la paleta **Dimensiones**. El cuadro se exportará como una imagen en vez de como texto, por lo que no podrá seleccionarse ni se podrán realizar búsquedas en él, aunque el texto se verá exactamente como usted lo desea.

Fuentes en maquetaciones digitales

A menos que convierta un cuadro de texto en un gráfico (consulte "[Texto en maquetaciones digitales](#)"), debe cerciorarse de usar fuentes que estén disponibles en los dispositivos en los que aparecerán. Encontrará una lista de las fuentes compatibles con

iOS en <http://iosfonts.com>. Los dispositivos Android, de manera predeterminada, son compatibles únicamente con Droid Serif, Droid Sans y Droid Sans Mono, pero se pueden instalar fuentes adicionales.

- ➔ Al exportar a formatos digitales como ePub, Kindle, App Studio y HTML5 Publications, ahora se pueden utilizar fuentes personalizadas si tienen el formato TTF u OTF. Estas fuentes estarán incrustadas y, por lo tanto, podrán verse en la salida. Si incrusta archivos de fuentes grandes, esto aumentará considerablemente el tamaño de archivo del contenido.
- ➔ De manera predeterminada, cuando se cargan maquetaciones en App Studio, no se cargan las fuentes para dispositivos iOS. Para cambiar esta configuración, puede editar el archivo "StandardFontList.xml" situado en la carpeta ubicación de instalación de QuarkXPress/XTensions/AppStudio.

Hipervínculos en maquetaciones digitales

Para aplicar un hipervínculo a texto, seleccione el texto y use la paleta **Hipervínculos** (para obtener más información, consulte [A Guide to QuarkXPress](#)).

Para aplicar un hipervínculo a todo un cuadro, seleccione el cuadro y use la paleta **HTML5** (consulte "[Agregar un botón](#)").

Grupos en maquetaciones digitales

Si tiene varios cuadros de imagen y texto solapados, puede agilizar la exportación si agrupa los cuadros y luego selecciona **Convertir en gráfico al exportar (Elemento > Modificar)** para el grupo. Si no agrupa estos cuadros, todos se exportarán como elementos HTML por separado. Sin embargo, si los agrupa, se exportarán como un solo objeto gráfico.

Sincronizar contenido entre orientaciones

Los comandos descritos en este tema permiten sincronizar el contenido de una página entre las diversas maquetaciones de una familia. Por ejemplo, si crea una tabla de contenido en la página 2 de la maquetación vertical para iPad, puede usar los comandos descritos aquí para convertir automáticamente dicha tabla de contenido en contenido compartido y copiarlo en la página 2 de la maquetación horizontal para iPad. Es posible que necesite reposicionar o redimensionar el contenido en las otras maquetaciones, pero estos comandos automatizan el proceso de colocar el contenido en las páginas correspondientes en cada dispositivo y orientación y, además, ayudan a asegurar que el contenido sea uniforme en todas las páginas en las que aparece.

- ➔ Encontrará más información sobre el contenido compartido en "Trabajo con contenido compartido" en [A Guide to QuarkXPress](#). Para entender cómo funcionan los comandos que se describen a continuación, es necesario entender primero cómo funciona el contenido compartido.

Elemento > Copiar a otras maquetaciones: este comando convierte todos los cuadros seleccionados en contenido compartido y coloca copias de ellos en la misma página de las otras maquetaciones de la familia. El submenú de este comando permite especificar con mayor precisión cómo se realizará esta copia:

- **Misma posición:** coloca las copias en la misma posición en relación con la esquina superior izquierda de la página, si es posible. Esta opción copia los elementos a todas las demás maquetaciones de la familia.
- **Usar posición relativa:** coloca las copias en la misma posición en relación con el tamaño de la página y forma general. Esta opción copia los elementos a todas las demás maquetaciones de la familia.

Actualización de archivos faltantes

Ahora se pueden actualizar a la vez varios archivos digitales faltantes mediante el cuadro de diálogo **Utilización**.

Revisión de la utilización de recursos de Publicaciones digitales

Para ver los recursos que se han utilizado en interactividad en la maquetación activa, abra el panel **Publicaciones digitales** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). Como ocurre con el panel **Imágenes**, el panel **Publicaciones digitales** muestra una lista de los números de página en los que aparece cada recurso de Publicaciones digitales en la maquetación. También incluye una columna **Tipo** que indica el tipo de recurso y una columna **Origen** que indica si el recurso es un archivo o una carpeta. Para ver más información sobre el recurso seleccionado, amplíe el área **Más información** en la parte inferior.

Trabajo con redistribución

Exportar una maquetación digital a los formatos de libro electrónico ePub y Kindle ofrece la opción de exportar en versión Fija o Redistribuida. La vista redistribuida permite a los usuarios finales ver contenido en formato de pantalla completa con una maquetación adaptable y texto cuyo cuerpo tipográfico puede ajustarse. Esta vista se ha diseñado para permitir a los usuarios finales ver contenido sin las restricciones o distracciones de la maquetación.

Si desea aprovechar esta característica, debe crear por lo menos un artículo redistribuido en QuarkXPress. Si lo considera útil para efectos de organización, puede crear un artículo por cada capítulo o sección, pero esto no es necesario.

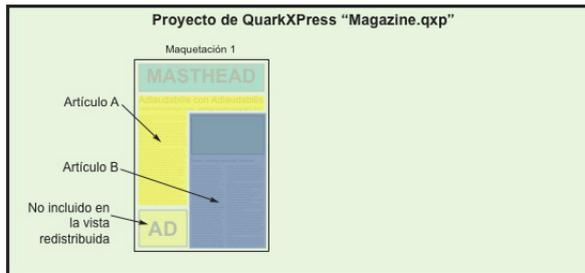
La paleta **Etiquetado de la redistribución** permite etiquetar el contenido para ePub redistribuido. Además, la paleta **Etiquetado de la redistribución** ofrece la capacidad de agrupar el contenido por artículos, lo que permite reordenar los componentes dentro de un artículo.

Al exportar una maquetación digital como un libro electrónico ePub o Kindle, QuarkXPress siempre exportará la primera página de la maquetación como imagen y la usará como portada del libro electrónico.

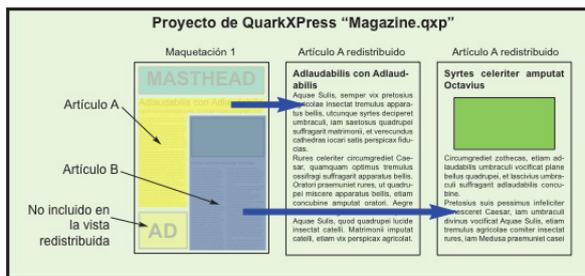
Si decide crear un artículo redistribuido de una maquetación digital, el proceso se ilustra en los siguientes diagramas:



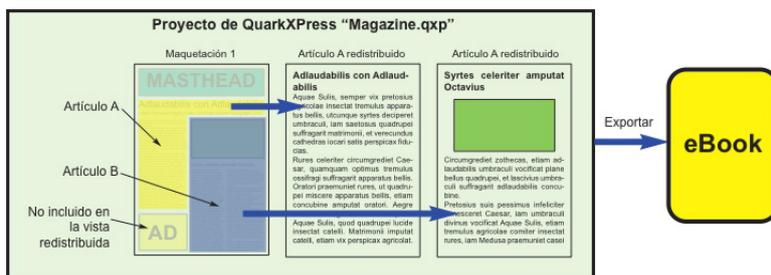
Paso 1: Cree la maquetación.



Paso 2: Identifique los capítulos o secciones, e identifique las partes de la maquetación que no desea incluir en la vista de texto redistribuido.



Paso 3: Utilice la paleta **Etiquetado de la redistribución** para crear artículos, agregar componentes de artículos (texto e imágenes) y definir el orden de flujo para la vista de ePub redistribuido.



Paso 4: Exporte la maquetación como libro electrónico y véala en el lector de libros electrónicos.

Creación de artículos redistribuidos

Existen dos maneras de crear artículos redistribuidos:

- *A partir de una selección.* Este método permite seleccionar los cuadros específicos que se desea incluir en el artículo redistribuido. Este método es preferible si la

maquetación tiene mucho contenido que no debe ser visible en la salida redistribuida.

- *A partir de páginas.* Este método copia todo el contenido de las páginas indicadas al artículo redistribuido. Este método es mejor si todo o casi todo el contenido de la maqueta debe ser visible en la salida redistribuida. (Cualquier contenido de las páginas maqueta, como encabezados y pies de página, y cualquier contenido en la página uno se pasa por alto.)

➔ Es posible que los proyectos creados con Quark Publishing Platform® o editados con QuarkCopyDesk® ya tengan uno o más artículos. Si abre un artículo de QuarkCopyDesk o un archivo de proyecto que incluya artículos con componentes, el contenido redistribuido se mantendrá. Todos los componentes que se hayan etiquetado para ser redistribuidos se incluirán en el contenido redistribuido.

➔ Para resaltar componentes que hayan sido etiquetados para redistribución, haga clic en el botón **Resaltar artículo**  en la paleta Etiquetado de redistribución.

➔ En un libro electrónico exportado hay saltos de página entre cada artículo redistribuido.

Creación de un artículo redistribuido a partir de una selección

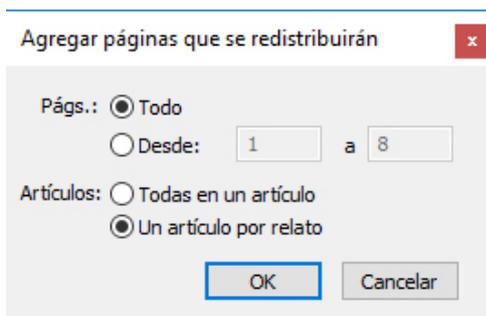
Para crear un artículo redistribuido a partir de uno o más elementos seleccionados:

- 1 Seleccione el contenido que desea agregar al artículo redistribuido.
- 2 Existen varias maneras de crear un artículo redistribuido:
 - Seleccione **Elemento > Publicación digital > Agregar a redistribución > Nuevo artículo**. QuarkXPress crea un nuevo artículo redistribuido e inserta todo el texto y las imágenes contenidos en los cuadros seleccionados.
 - Haga clic en **Nuevo artículo**  en la paleta **Etiquetado de la redistribución** y después haga clic en **Agregar elemento** . QuarkXPress agrega el contenido seleccionado.
- 3 Para cambiar el nombre del nuevo artículo, selecciónelo y haga clic en **Editar propiedades** . Introduzca un nuevo nombre para el artículo y haga clic en **OK**.

Creación de un artículo redistribuido a partir de páginas

Si desea convertir el contenido de una o más páginas en uno o varios artículos al mismo tiempo, siga este procedimiento.

- 1 Elija **Maquetación > Agregar páginas que se redistribuirán**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Agregar páginas que se redistribuirán**.



Cuadro de diálogo **Agregar páginas que se redistribuirán**

- 2 Use el área **Páginas** para especificar si desea agregar todas las páginas de la maquetación o sólo un rango específico. Use el área **Artículos** para especificar si desea que todas las páginas se incluyan en el mismo artículo, o si desea crear un artículo diferente por cada relato.
- 3 Haga clic en **OK**. QuarkXPress crea los artículos redistribuidos necesarios e inserta todo el contenido de las páginas seleccionadas en ellos.
- 4 Para verificar la creación del artículo redistribuido, abra la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**).



La paleta **Etiquetado de la redistribución** para una maquetación puede contener uno o más artículos. Cada artículo puede contener uno o más cuadros de imagen, y relatos que abarquen varios cuadros de texto.

- 5 Para cambiar el nombre del nuevo artículo, selecciónelo y haga clic en **Editar propiedades**. Introduzca un nuevo nombre para el artículo y haga clic en **OK**.

Agregar contenido a un artículo redistribuido

Existen varias maneras de agregar contenido a un artículo redistribuido existente:

- Seleccione uno o más cuadros de imagen o texto y después elija **Elemento > Publicaciones digitales > Agregar a redistribución > [nombre del artículo redistribuido]**.
- Abra la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**), seleccione el artículo redistribuido deseado; a continuación, seleccione uno o más cuadros de imagen o texto y haga clic en **Agregar componente** en la paleta **Etiquetado de la redistribución**.

- ➔ Si desea agregar una imagen de página completa a una maquetación ePub que se va a ver en iBooks, las dimensiones deben ser 1024 x 768 (o 2048 x 1536 para Retina).

Reordenación de componentes en un artículo redistribuido

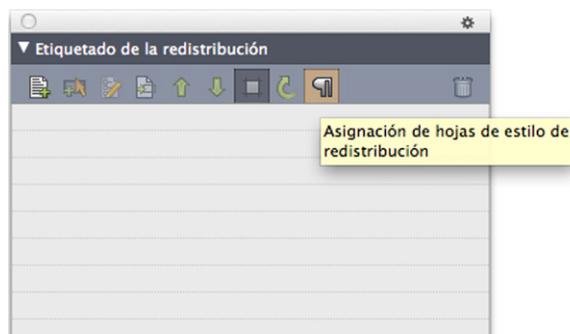
Cada cuadro de texto, relato o imagen que incluya en un artículo redistribuido se agrega como un *componente*. Por omisión, es posible que los componentes de un artículo redistribuido no aparezcan en el orden correcto. Para cambiar el orden de los componentes de un artículo redistribuido:

- 1 Abra la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**).
- 2 Expanda el artículo redistribuido específico y seleccione el componente que desea mover.
- 3 En la paleta **Etiquetado de la redistribución**, arrastre y coloque o use los botones **Subir** ↑ o **Bajar** ↓ para cambiar la posición del componente.

Asignación de hojas de estilo de redistribución

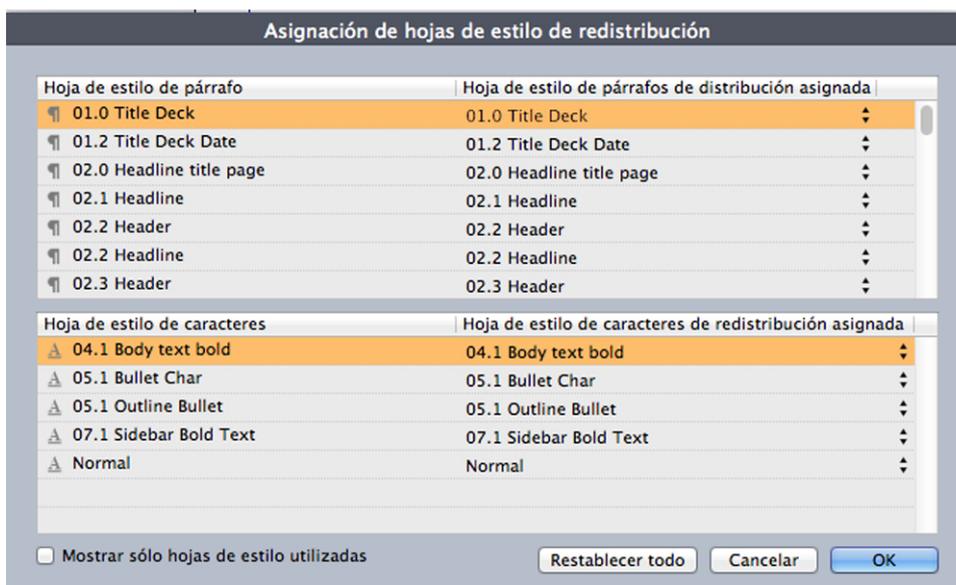
Al exportar a formato ePub redistribuido, se puede optar por asignar las hojas de estilo existentes de párrafos y caracteres a diferentes hojas de estilo.

- 1 Abra la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**).



Paleta **Etiquetado de la redistribución**

- 2 Haga clic en el botón **Asignación de hojas de estilo de redistribución**. Aparecerá la paleta **Asignación de hojas de estilo de redistribución**.



Paleta **Asignación de hojas de estilo de redistribución**

➔ Seleccione **Mostrar sólo hojas de estilo utilizadas** para ver una lista sólo de las hojas de estilo que se utilizan en el proyecto actual.

➔ Haga clic en **Restablecer todo** para volver a los valores predeterminados.

- 3 Por cada hoja de estilo de párrafos o caracteres que desee anular al exportar, seleccione la hoja de estilo a la izquierda y seleccione la nueva hoja de estilo que deberá asignar en el menú desplegable de la derecha. Estas hojas de estilo se aplicarán sólo a la salida redistribuida en formato ePub.

Creación de una tabla de contenido para ePub o Kindle

Cuando exporte un artículo redistribuido como libro electrónico ePub o Kindle, podrá crear la tabla de contenido de ese libro electrónico de dos maneras:

- Use el orden de los artículos redistribuidos, con una entrada de índice para cada artículo redistribuido. Se puede cambiar el orden de los artículos redistribuidos utilizando la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**). Para subir o bajar de nivel un artículo de la secuencia, seleccione el artículo en la paleta **Etiquetado de la redistribución** y haga clic en el botón **Subir** ↑ o **Bajar** ↓. Para actualizar la tabla de contenido, haga clic en **Actualizar** ↻.
- Cree manualmente una lista para definir la tabla de contenido, consulte "Trabajo con listas" en *A Guide to QuarkXPress*.

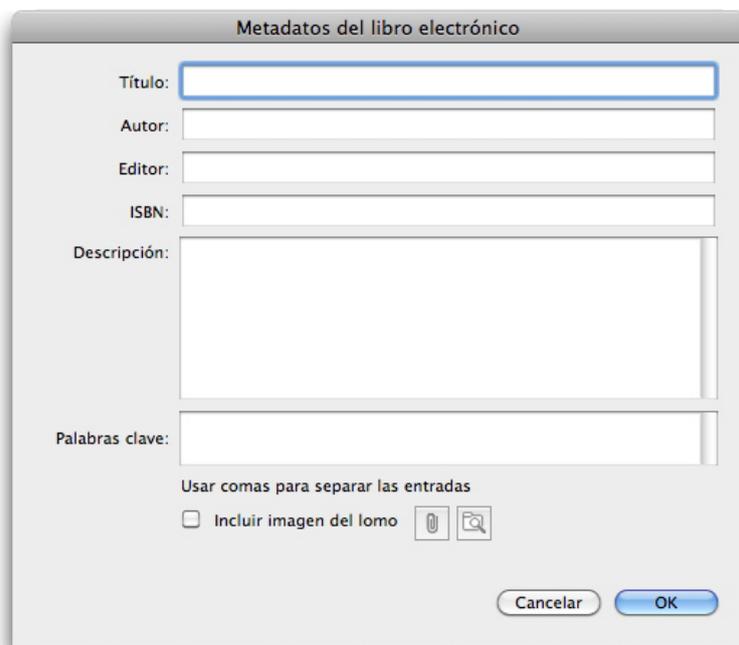
Trabajo con metadatos de libros electrónicos

Es buena idea relacionar algunos metadatos con los libros electrónicos que cree, para que los usuarios puedan buscar y obtener fácilmente información sobre dichos libros.

PROYECTOS Y MAQUETACIONES

Para agregar o editar metadatos en una maquetación que se exportará como libro electrónico:

- 1 Abra la maquetación en la vista de maquetación.
- 2 Elija **Maquetación > Metadatos del libro electrónico**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Metadatos del libro electrónico**.



Metadatos del libro electrónico

Título:

Autor:

Editor:

ISBN:

Descripción:

Palabras clave:

Usar comas para separar las entradas

Incluir imagen del lomo  

Cancelar OK

Cuadro de diálogo **Metadatos del libro electrónico**

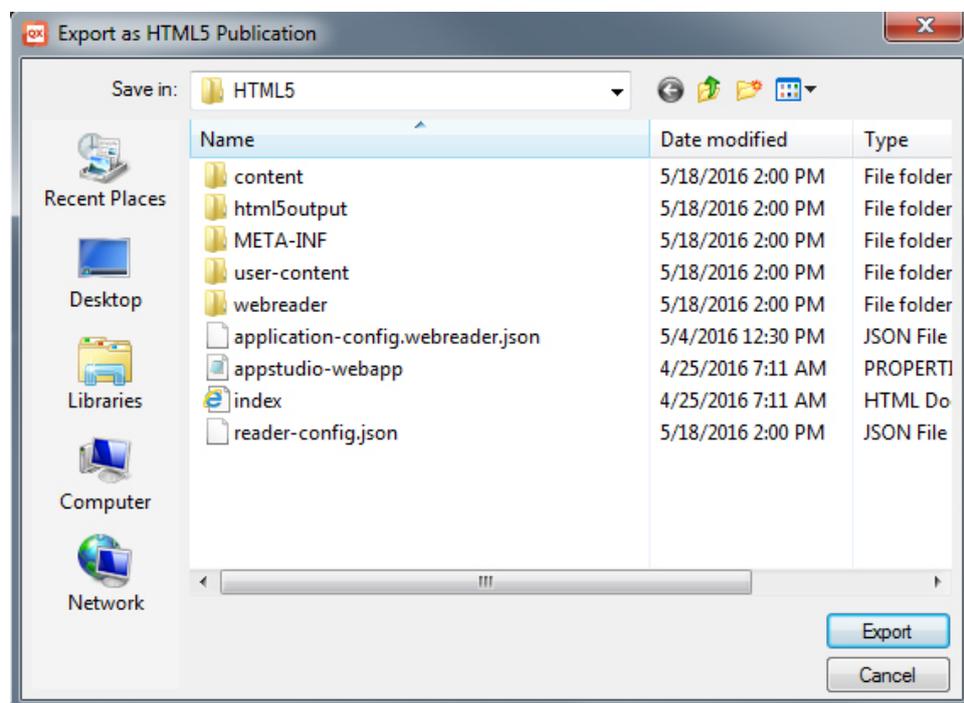
- 3 Use los campos de este cuadro de diálogo para especificar información sobre el libro electrónico. En el campo **Palabras clave**, use una coma para separar las palabras clave.
 - 4 Use el menú emergente de idioma para especificar el idioma del libro electrónico. Los lectores pueden usar esto para buscar el libro correcto.
- ➔ Si no especifica aquí ningún metadato de título, QuarkXPress agregará el siguiente texto predeterminado al libro electrónico exportado: "Creado con QuarkXPress". Este texto se eliminará automáticamente tan pronto como usted agregue su propio título.

Publicaciones HTML5

Exportación como HTML5 Publication

Para exportar una maquetación como HTML5 Publication:

- 1 Seleccione **Archivo > Exportar > Maquetación como HTML5 Publication**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar como HTML5 Publication**.



Cuadro de diálogo **Exportar como HTML5 Publication**.

- 2 Desplácese a la carpeta en la que desea guardar la maquetación como HTML5 Publication.
- 3 Haga clic en **Exportar**.

Configuración de la aplicación web

Configure su aplicación web con el archivo `reader-config.json`, situado en la raíz de la salida.

Use este archivo para configurar lo siguiente:

- Apariencia y comportamiento
- Características
- Análisis
- Compartir en redes sociales

```
{ "app": { "auth": { "authToken": "ASauth", "authRoot":
"http://clientapi.appstudio.net/quarkauth", "authProxy" :
"http://clientapi.appstudio.net/ie9login/iframe-code.html", "nivel": "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, } }
```

Configuración general de la aplicación

Use la sección `app` para configurar algunos atributos generales de la aplicación:

- Para permitir la descarga progresiva de páginas (puede seleccionar que las páginas se descarguen en el fondo), use el parámetro `backgroundLoading`.
- Para activar y desactivar cookies, use el parámetro `enableCookies`.
- Para especificar los ajustes de la pantalla de carga (la imagen de carga, el color de fuente y el color de fondo), defínalos en la sección `<loading>`, usando los parámetros `color`, `backgroundColor` e `image`.

```
"app": { "auth": { "authToken": "ASauth", "authRoot":
"http://clientapi.appstudio.net/quarkauth", "authProxy" :
"http://clientapi.appstudio.net/ie9login/iframe-code.html", "nivel": "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
} }
```

Configuración de características

Use la sección `features` para configurar algunas características generales de su aplicación.

➡ Estos parámetros aceptan valores de verdadero/falso.

- Para mostrar/ocultar las miniaturas de la barra de navegación de la edición, use el parámetro `timelineScrubber`.
- Para evitar que el usuario se desplace a otras páginas, excepto por medio de interactividades o la barra de navegación, use el parámetro `pageNavigation`.
- Para mostrar/ocultar la barra de herramientas, use el parámetro `toolbarView`.
- Para activar/desactivar la opacidad de las páginas anteriores y siguientes, use el parámetro `opaqueOverlay`.
- Para mostrar/ocultar la barra de navegación, use el parámetro `navigatorView`.

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

Configuración de compartir en redes sociales

Use las secciones `sharing` y `toolbarItems` para configurar las opciones para compartir en redes sociales de su aplicación.

- Para habilitar/deshabilitar el botón para compartir en redes sociales de la barra de herramientas, use el parámetro `socialSharing` de la sección `<toolbarItems>`.
 - Para habilitar/deshabilitar las opciones disponibles para compartir, use los parámetros de la sección `<options>` (es decir, `twitterShare`, `facebookShare`, `emailShare`, `linkedinShare`).
- ➡ Para compartir en Facebook, se requiere que genere su propia Facebook AppID y que la actualice en la propiedad `AppID`. Encontrará más información en "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 } }
```

Configuración de Analytics

Use la sección `analytics` para configurar el seguimiento de Google Analytics para su aplicación.

- Para especificar una identificación de seguimiento de Google para su aplicación, use el parámetro `trackingId` de la sección `<GoogleAnalytics>`, para actualizarlo con su propia información de seguimiento.
- ➡ Encontrará más información en "www.google.com/analytics/".

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

Alojamiento de un paquete HTML5 en un servidor web

Para ver sus publicaciones HTML5 en un examinador web (dispositivos móviles, Windows o Mac), implemente el servidor web en el que alojará el paquete exportado exactamente igual que como alojaría cualquier sitio web.

Para implementar una aplicación web:

- 1 Configure el servidor web.
- 2 Aloje el paquete de publicación HTML5.
- 3 Vea la salida.

Para personalizar el aspecto, comportamiento, identidad de marca y características que estarán disponibles en la aplicación web alojada, consulte "[Configuración de la aplicación web](#)".

Un ejemplo de implementación en Mac OS X

Habilitar uso compartido de web de Apache en Mac OS X

- 1 Abra la Terminal, que se encuentra en `/Applications/Utilities/Terminal`.
- 2 Ejecute el comando "sudo apachectl start".
- 3 Proporcione la contraseña raíz.

Probar si el servidor web se está ejecutando

- 1 Abra el examinador y navegue a `http://localhost`.
- 2 Debe ver "It Works!" .

➡ La versión de Apache que viene en OSX El Capitan es Apache 2.4.16

Compartir la salida digital en web

- 1 Cree una carpeta (por ejemplo, "Digital") y copie la carpeta de salida digital a `/Library/WebServer/Documents/Digital`.
- 2 Abra las propiedades de la carpeta y desbloquee la seguridad.
- 3 Otorgue permisos de **Lectura y escritura** a los usuarios requeridos y permisos de **Sólo lectura** a todos los demás y haga clic en **Aplicar a elementos adjuntos**.

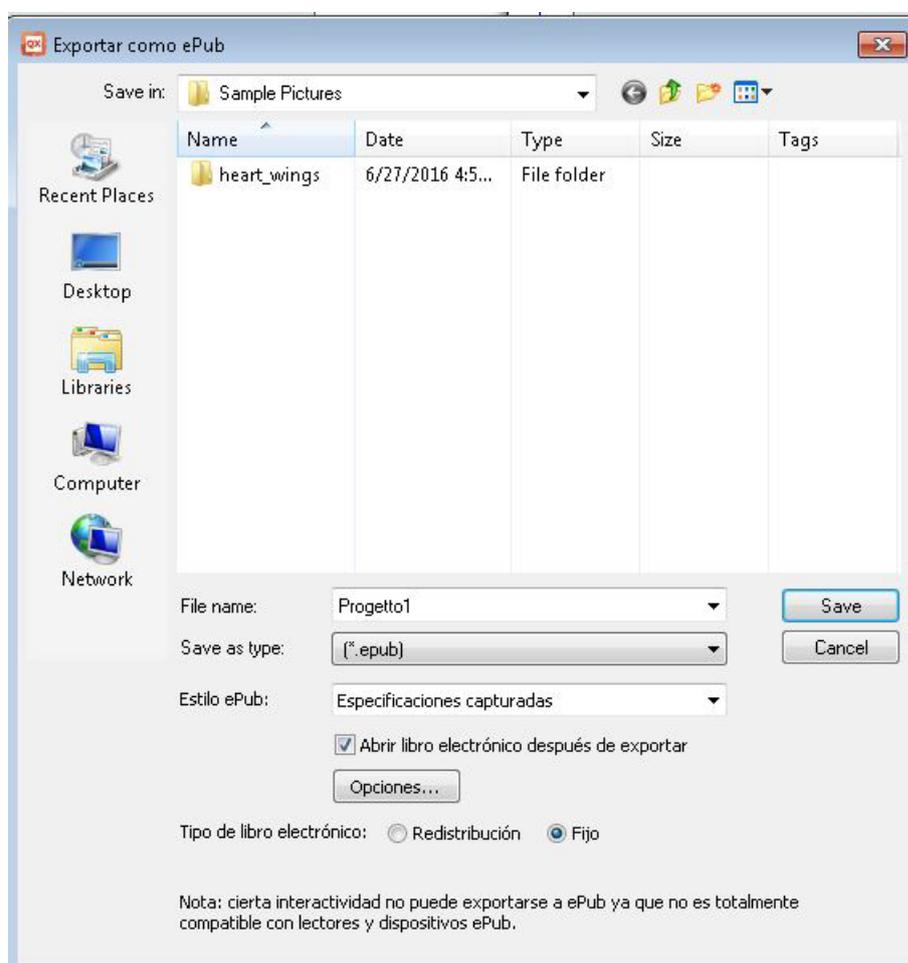
Ver la salida digital.

- 1 Abra el examinador y navegue a `http://localhost/Digital`.
- 2 Se le redireccionará a la primera página de la edición.

Exportación a ePub

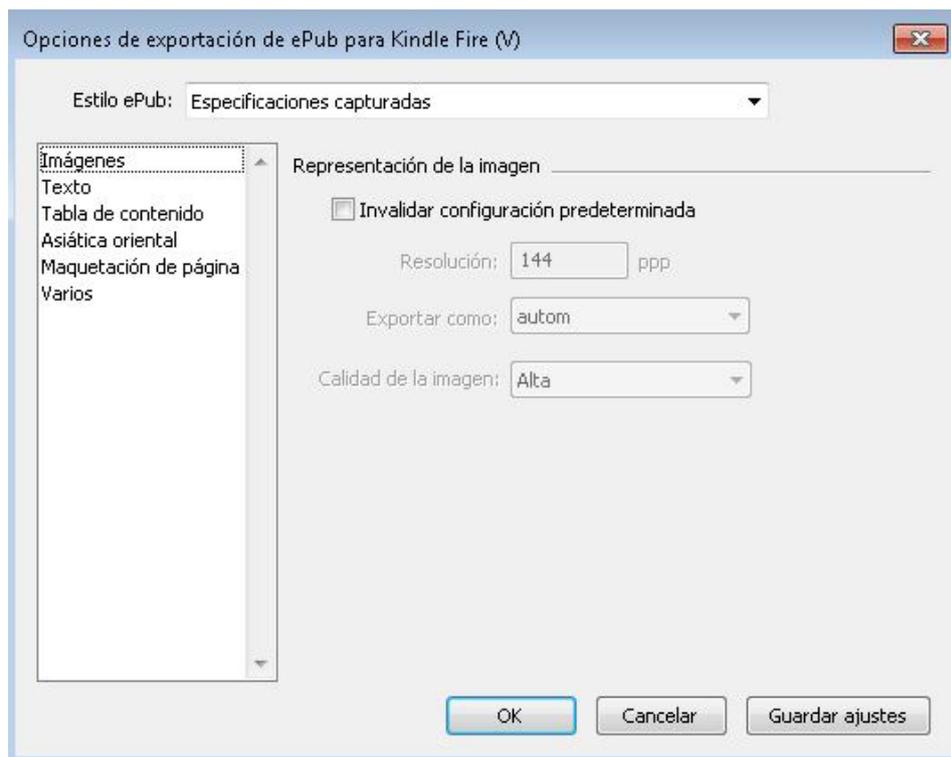
Para exportar una maquetación en formato ePub:

- 1 Elija **Archivo > Exportar > Maquetación como ePub**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar como ePub**.



Cuadro de diálogo **Exportar como ePub**

- 2 Especifique el nombre del libro electrónico exportado. QuarkXPress adjuntará la extensión de archivo correcta.
- 3 Seleccione un estilo de salida en el menú desplegable **Estilo ePub** o haga clic en **Opciones**. Si hace clic en **Opciones**, aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de exportación a ePub**.



Cuadro de diálogo **Opciones de exportación a ePub**

- El panel **Imágenes** permite especificar la resolución, el formato y la calidad de las imágenes del archivo ePub. Para anular atributos personalizados que se hayan aplicado a componentes de imagen en lo individual, seleccione **Hacer caso omiso de la configuración del cuadro**.
- El panel **Texto** permite especificar cómo deben exportarse las letras capitulares en los libros electrónicos redistribuidos: como **Texto nativo** o **Ignorar**.
- El panel **Tabla de contenido** permite establecer opciones para la tabla de contenido del archivo ePub. Puede escoger entre usar los nombres de artículos redistribuidos que están definidos en la paleta **Etiquetado de la redistribución** y utilizar una lista predefinida como la tabla de contenido. (Encontrará más información en "[Creación de una tabla de contenido para ePub o Kindle](#)".) También puede especificar el nombre de la entrada de la portada en la tabla de contenido y el título que aparecerá al principio de la tabla de contenido en la versión HTML de la tabla de contenido.
- El panel **Asia Oriental** permite especificar una dirección predeterminada del relato y decidir si desea exportar Ruby de forma nativa o entre paréntesis.
- El panel **Maquetación de página** permite elegir cómo se exportarán las notas al pie en los libros electrónicos redistribuidos; además, permite especificar la orientación y las opciones de plancha extendida para libros electrónicos de maquetación fija.
- El panel **Varios** permite seleccionar una plataforma de destino.

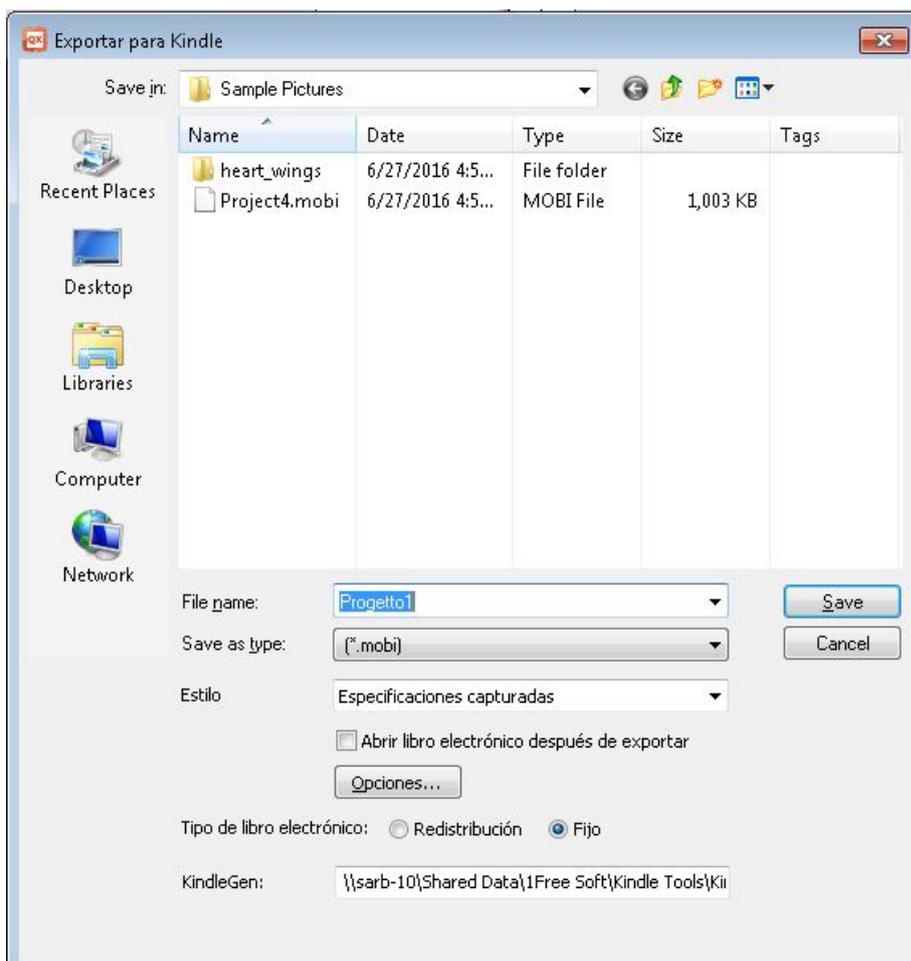
Cuando termine de configurar las opciones, haga clic en **OK**.

- 4** Seleccione **Redistribuido** o **Fijo** en la sección Tipo de libro electrónico.
- 5** Haga clic en **Guardar**.

Exportación a Kindle

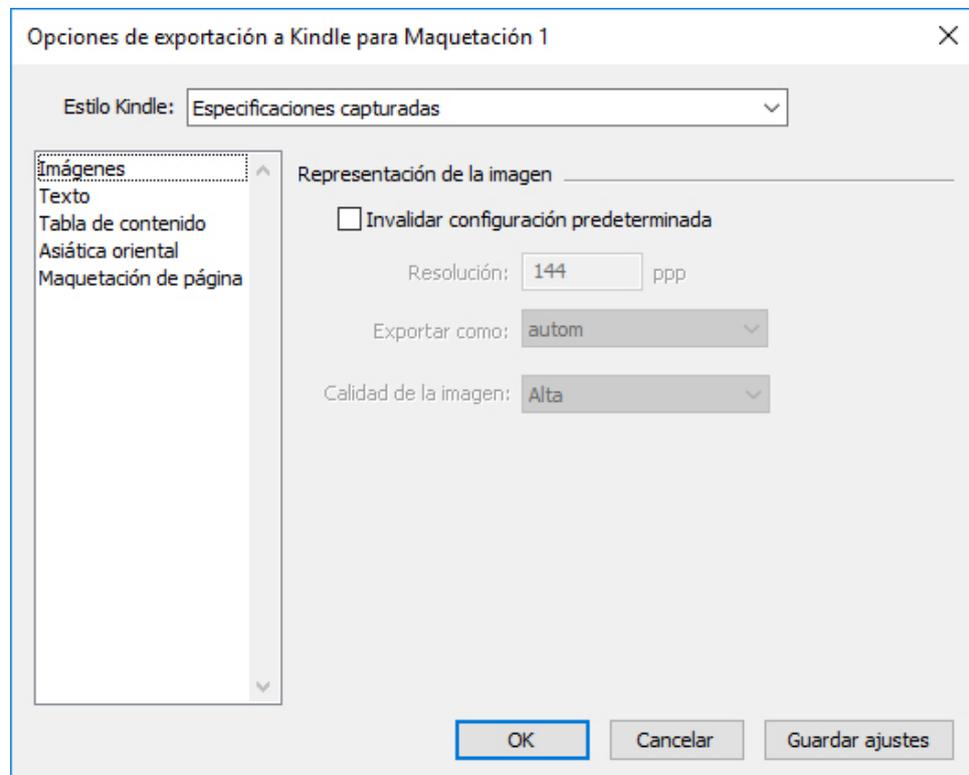
Para exportar una maquetación en formato Kindle:

- 1 Descargue KindleGen del sitio web de Amazon e instálelo en la ubicación predeterminada.
 - ➔ Cuando se preparó esta guía, KindleGen se podía descargar de <http://amzn.to/HHMgj8>, aunque esto puede cambiar.
- 2 Elija **Archivo > Exportar > Maquetación como Kindle**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar a Kindle**.



Cuadro de diálogo **Exportar a Kindle**

- 3 Especifique el nombre del libro electrónico exportado. QuarkXPress adjuntará la extensión de archivo correcta.
- 4 Seleccione un estilo de salida en el menú desplegable **Estilo Kindle** o haga clic en **Opciones**. Si hace clic en **Opciones**, aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de exportación a Kindle**.



Cuadro de diálogo **Opciones de exportación a Kindle**

- El panel **Imágenes** permite especificar la resolución, el formato y la calidad de las imágenes del libro electrónico Kindle. Para anular atributos personalizados que se hayan aplicado a componentes de imagen en lo individual, seleccione **Hacer caso omiso de la configuración del cuadro**.
- El panel **Texto** permite especificar cómo deben exportarse las letras capitulares en los libros electrónicos redistribuidos: como **Texto nativo** o **Ignorar**.
- El panel **Tabla de contenido** permite establecer opciones para la tabla de contenido del archivo ePub. Puede escoger entre usar los nombres de artículos redistribuidos que están definidos en la paleta **Etiquetado de la redistribución** y utilizar una lista predefinida como la tabla de contenido. (Encontrará más información en "[Creación de una tabla de contenido para ePub o Kindle](#)".) También puede especificar el nombre de la entrada de la portada en la tabla de contenido y el título que aparecerá al principio de la tabla de contenido en la versión HTML de la tabla de contenido.
- El panel **Asia Oriental** permite especificar una dirección predeterminada del relato y decidir si desea exportar Ruby de forma nativa o entre paréntesis.
- El panel **Maquetación de página** permite elegir cómo se exportarán las notas al pie en los libros electrónicos redistribuidos; además, permite especificar la

EXPORTACIÓN A KINDLE

orientación y las opciones de plancha extendida para libros electrónicos de maquetación fija.

Cuando termine de configurar las opciones, haga clic en **OK**.

- 5** Seleccione **Redistribuido** o **Fijo** en la sección Tipo de libro electrónico.
 - 6** Haga clic en **Guardar**.
- ➔ Si no ha instalado KindleGen, o si lo instaló en una ubicación que no es la predeterminada, aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le pedirá que lo descargue o lo busque.

La característica App Studio

Explicación de App Studio

La característica App Studio permite crear una aplicación personalizada para iPad®, iPhone® o dispositivo Android; distribuir dicha aplicación por medio de la Apple® App Store o una tienda de aplicaciones Android; y luego crear y publicar contenido que sus clientes podrán comprar y descargar desde dentro de la aplicación.

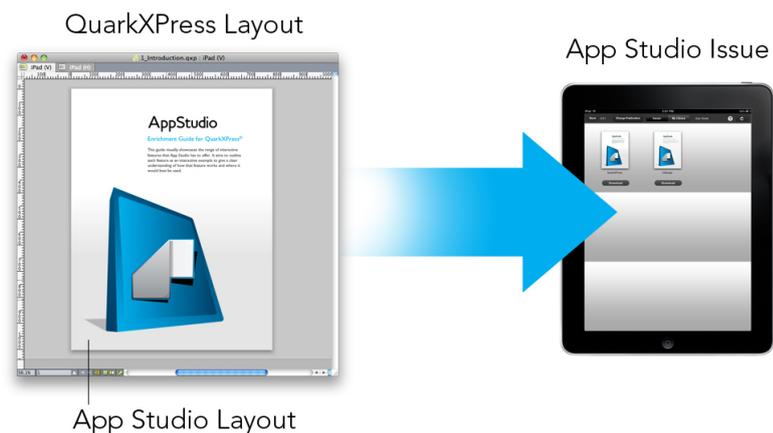
Toda solución de App Studio consta de dos partes:

- Una *aplicación App Studio* es una aplicación que se crea con el App Studio Publishing Portal. Después de crear y probar su aplicación AppStudio, podrá enviarla a la Apple App Store o a una tienda de aplicaciones Android. Si es aprobada, se pondrá a la disposición de sus clientes.



Use el App Studio Publishing Portal para crear sus aplicaciones personalizadas.

- Una *edición App Studio* es el equivalente digital de un libro o una revista. Las ediciones App Studio se crean y exportan en QuarkXPress.



QuarkXpress se puede usar para crear ediciones App Studio.

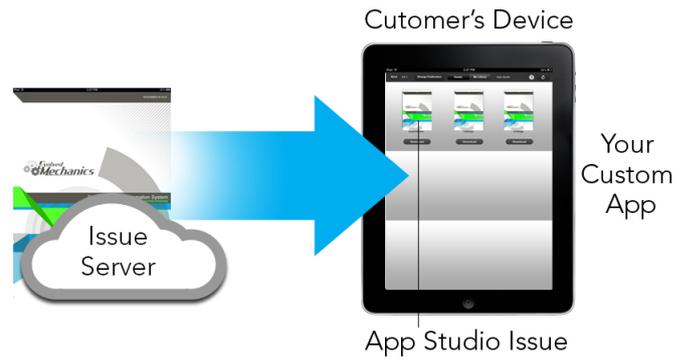
Sus clientes usarán la aplicación App Studio para ver las ediciones App Studio. Usted y sus clientes también pueden ver y probar las ediciones App Studio en Previewer, una aplicación gratis para iPad, que está disponible en la Apple App Store.



Puede ver las ediciones App Studio en su propia aplicación personalizada o en la aplicación Previewer.

Una vez creada la aplicación y las ediciones, estas pueden ponerse a disposición en un servidor web; además, se pueden configurar compras desde dentro de la aplicación para cada una de las ediciones en el sitio web para desarrolladores de Apple o en una tienda de aplicaciones Android y luego enviar la aplicación a la tienda.

Una vez que la aplicación y su contenido hayan sido aprobados, los clientes podrán descargar la aplicación App Studio de la tienda de aplicaciones y usarla para examinar, comprar y leer las ediciones App Studio. Ni siquiera tiene que establecer su propia solución de eCommerce: el dinero de las compras de la edición va automáticamente a su cuenta por medio de la característica de compras desde dentro de la aplicación.



Los clientes pueden comprar las ediciones desde dentro de la aplicación personalizada. Cuando lo hacen, las ediciones se descargan en su dispositivo desde un servidor web.

Explicación del formato App Studio

El formato App Studio permite crear ediciones utilizando HTML5 y JavaScript. Debido a que HTML5 es un formato independiente de plataforma, las ediciones App Studio se pueden leer en cualquier examinador web que tenga un procesador compatible con HTML5.

Hay tres tipos de aplicaciones que se pueden usar para ver ediciones App Studio:

- App Studio Issue Previewer. Esta aplicación gratis se ha diseñado para permitirle ver y probar ediciones App Studio en un dispositivo físico.
- Una aplicación personalizada App Studio. Por ejemplo, si va a publicar una revista, podría tener una aplicación compilada específicamente para entregar dicha revista.
- Una aplicación web. Un lector basado en web para ver ediciones de publicaciones en examinadores de escritorio y dispositivos.

Cada edición App Studio se compone de uno o más *artículos*. Cada artículo corresponde a un solo archivo de proyecto de QuarkXPress y puede constar de una maquetación digital (si el artículo es compatible sólo con una orientación) o dos maquetaciones digitales (si el artículo es compatible con dos orientaciones). Un artículo puede tener una o más páginas de extensión y no tiene que representar una unidad discreta de contenido.

➔ Los artículos App Studio no son lo mismo que los artículos de QuarkCopyDesk.

Las ediciones App Studio exportadas se hospedan en el App Studio Publishing Portal. Debido a que su contenido tiene el formato HTML5, se pueden ver en un examinador web después de iniciar sesión en el App Studio Publishing Portal. Ahí, puede navegar a sus ediciones, mostrar los artículos que las componen y ver páginas individuales en cualquier orientación.

Explicación del App Studio Publishing Portal

En el App Studio Publishing Portal (<http://my.appstudio.net>), el contenido se organiza en organizaciones, publicaciones, ediciones y artículos.

- *Organización*: representa la organización que es responsable por una o más publicaciones relacionadas. Cuando se crea una cuenta en el App Studio Publishing Portal, una de las primeras cosas que hay que hacer es crear una organización.
- *Publicación*: representa un conjunto de ediciones relacionadas. Por ejemplo, una publicación podría representar un título de revista específico.
- *Edición*: representa una unidad discreta de contenido que se descarga como un todo. Por ejemplo, una edición podría representar un solo número de una revista.
- *Artículo*: las ediciones se dividen en uno o más artículos; cada uno de ellos se crea de un solo proyecto de QuarkXPress. Los artículos también permiten a los creadores de las ediciones dividirlos en varios proyectos de QuarkXPress. Cada artículo se muestra como una entrada en la tabla de contenido que se genera automáticamente.

El contenido de las ediciones se guarda en el App Studio Portal, que lo envía desde el servidor a las aplicaciones App Studio. Para obtener más información sobre la creación de ediciones App Studio, consulte "[Creación de una edición App Studio](#)".

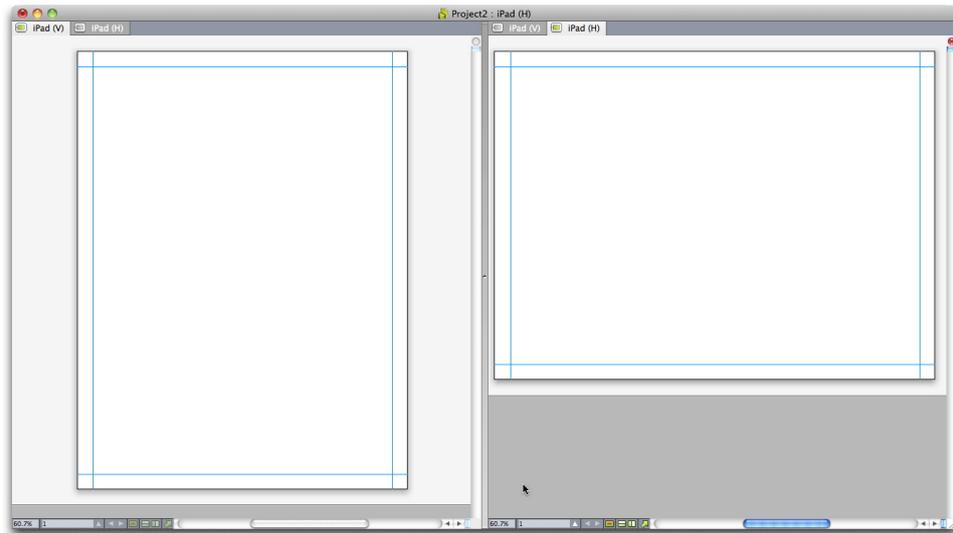
El App Studio Publishing Portal también le ofrece una manera de crear su propia aplicación App Studio. Esto es básicamente cuestión de suministrar información descriptiva sobre aplicación y cargar algunos recursos gráficos. Encontrará más información en "[Creación de una aplicación App Studio](#)".

Explicación de las aplicaciones App Studio

Para crear una aplicación App Studio, simplemente ingrese alguna información descriptiva y cargue sus credenciales de desarrollador. El Publishing Portal compila dos versiones de la aplicación: una compilación para probarla en su dispositivo y otra para enviarla a la tienda de aplicaciones. Encontrará más información en "[Creación de una aplicación App Studio](#)".

Explicación de las familias de maquetaciones

Un archivo de proyecto de QuarkXPress puede contener múltiples maquetaciones (para obtener más información, consulte "Proyectos y maquetaciones" en [A Guide to QuarkXPress](#)). Al crear una maquetación digital, si selecciona **Ambas** en **Orientación**, QuarkXPress crea automáticamente dos maquetaciones para el dispositivo seleccionado, una con orientación **Vertical** y otra con orientación **Horizontal**.



Familia de maquetaciones en la vista en dos paneles.

Estas dos maquetaciones están interrelacionadas en términos de número de páginas; si se agrega o elimina una página en una de las maquetaciones, esa página se agrega o se elimina de *ambas* maquetaciones.

Esto facilita la sincronización del contenido entre las dos orientaciones. Por ejemplo, suponga que está trabajando en una edición de 30 páginas y descubre que necesita agregar una nueva página después de la página 12. Puede ir a una de las maquetaciones y agregar la nueva página; esta página se insertará automáticamente en la otra maquetación. Esto es mucho más sencillo que agregar manualmente la nueva página a las dos maquetaciones una a la vez. Para obtener más información, consulte "Trabajo con contenido compartido" en *A Guide to QuarkXPress* y "*Sincronizar contenido entre orientaciones*".

Cuando se crean dos maquetaciones para un solo dispositivo, QuarkXPress muestra el proyecto en dos paneles. No tiene que trabajar en la maquetación en la vista en dos paneles, pero esta es útil cuando se trata de mantener la congruencia de las diferentes orientaciones de una página.

Creación de una edición App Studio

Las ediciones App Studio se guardan en el App Studio Publishing Portal. Antes de empezar a crear contenido, es necesario crear antes una cuenta gratis en el Publishing Portal y configurar una organización, una publicación y una edición para dicha cuenta. Después de haber creado una edición, puede empezar a agregarle artículos. Para crear una edición App Studio:

- 1 Vaya a <http://my.appstudio.net>.
- 2 Si no tiene cuenta, cree una gratis.
- 3 Inicie sesión con su nombre de usuario y contraseña.
- 4 Si no ha registrado su organización, regístrela ahora.
- 5 Si aún no ha creado una publicación para sus ediciones, créela ahora.

- 6 Seleccione la publicación a la que desea agregar una edición.
- 7 Haga clic en **Crear edición**.
 - En el campo **Título**, escriba el título de la edición. Puede usar este campo para escribir el número de edición.
 - En el campo **Subtítulo**, escriba el subtítulo de la edición. Esta información adicional se muestra en la biblioteca de ediciones de la aplicación.
 - En el campo **Fecha límite**, escriba una fecha límite. Por ejemplo, la fecha de publicación de la edición (las ediciones se ordenan antes de esta fecha en la biblioteca de ediciones y esta se usará para comprobar el derecho de suscripción del usuario).
 - En el campo **Descripción**, escriba una descripción de la edición.
 - Seleccione una **Dirección de lectura** (por ejemplo, **Izquierda a derecha**).
 - En **Seleccionar plataformas de destino para publicar la edición**, puede escribir opcionalmente cualquier **Id. de compra dentro de la aplicación** para las plataformas de destino (iOS, Android) que sus clientes puedan usar para comprar la edición. (Encontrará más información en "[Configuración de compras desde la aplicación](#)".)
- 8 Haga clic en **Crear**. La edición se creará en el servidor. Ahora puede cargar artículos en esta edición desde dentro de QuarkXPress. (Encontrará más información en "[Cargar un artículo App Studio](#)".)

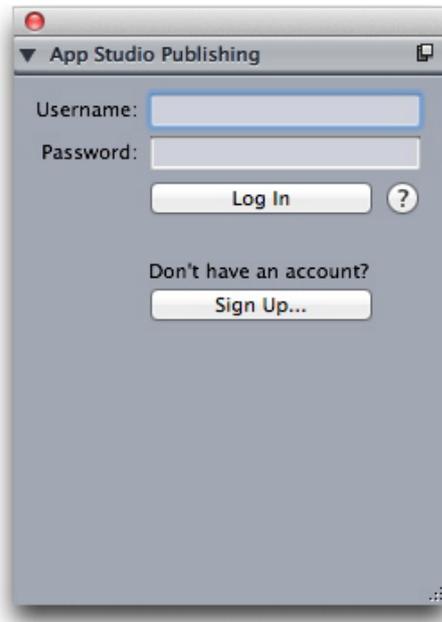
Cargar un artículo App Studio

La exportación funciona de manera diferente para las ediciones App Studio que para otros formatos. En vez de crear un solo archivo local de la edición exportada en la unidad de disco duro, los artículos que conforman la edición se cargan en el App Studio Publishing Portal. Una vez que el artículo ha sido cargado en el servidor, podrá abrir una vista previa en el App Studio Publishing Portal y en su copia de App Studio Issue Previewer. Cuando el contenido sea definitivo, podrá enviarlo a sus clientes a través del servidor directamente desde el App Studio Publishing Portal.

- ➔ Para poder exportar y cargar un artículo App Studio, debe tener una cuenta en el App Studio Publishing Portal. Encontrá más información en "[Explicación del App Studio Publishing Portal](#)" y "[Creación de una edición App Studio](#)".

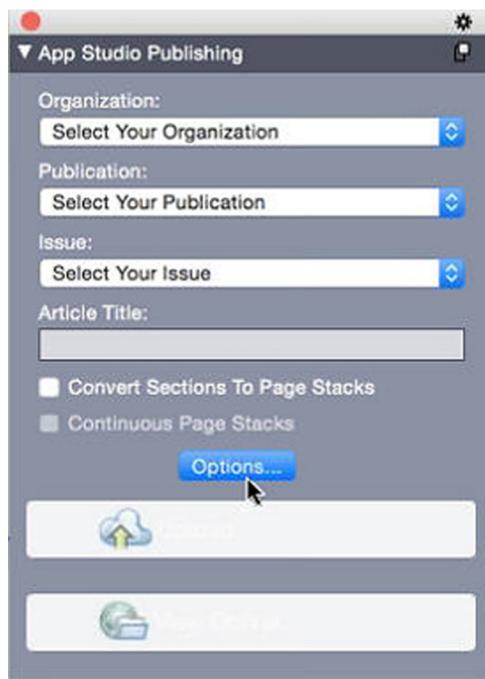
Para exportar la maquetación activa como un artículo en una edición App Studio:

- 1 Abra la paleta **Publicaciones App Studio** (menú **Ventana**).



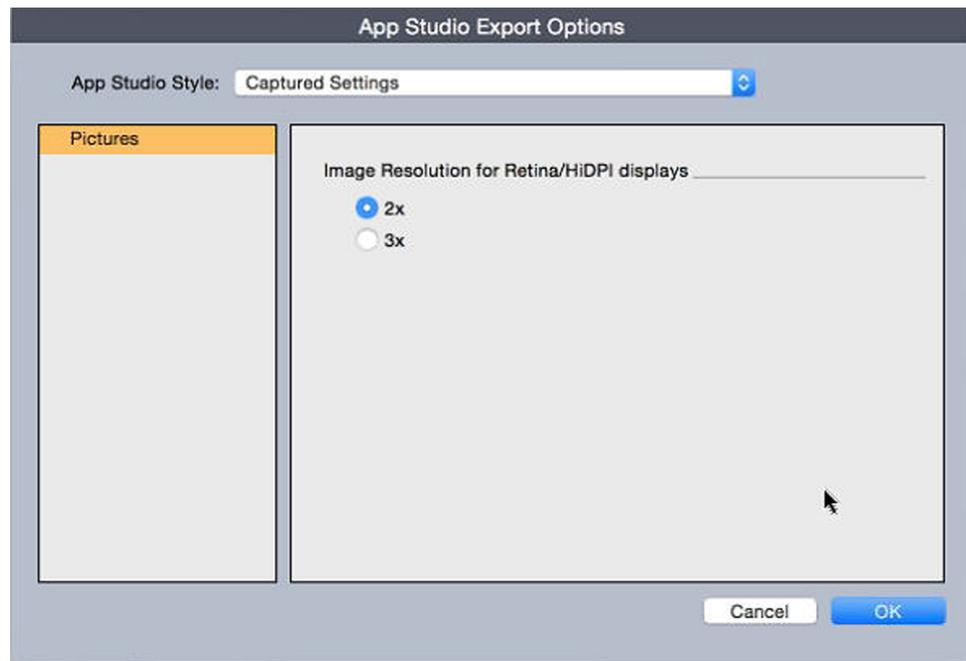
Paleta **Publicaciones App Studio**, versión de inicio de sesión

- 2 Si usa un servidor proxy, elija **Configuración de proxy** en el menú de la paleta. Aparecerá el cuadro de diálogo **Configuración de proxy**.
 - Para detectar automáticamente el servidor proxy de la red, seleccione **Detectar automáticamente configuración de proxy en esta red**. Si deselecciona esta casilla, tendrá que ingresar la dirección host y el número de puerto del servidor proxy manualmente.
 - Escriba el nombre de usuario y contraseña del servidor proxy.
 - Haga clic en **OK**.
- 3 Si todavía no tiene una cuenta gratis en el App Studio Publishing Portal, haga clic en **Registrarse** y cree una.
- 4 Escriba su nombre de usuario y contraseña y haga clic en **Inicio de sesión**. La paleta **Publicaciones App Studio** cambiará para mostrar la interfaz de carga.



Paleta **Publicaciones App Studio**, versión de carga de archivos

- 5 Elija su organización en el menú desplegable **Organización**.
- 6 Elija su publicación en el menú desplegable **Publicación**.
- 7 Elija la edición de destino en el menú desplegable **Edición**.
- 8 Escriba el nombre del artículo en el campo **Título del artículo**. Este nombre aparecerá en la tabla de contenido con miniaturas en la aplicación.
- 9 De manera opcional, seleccione la casilla de verificación **Convertir secciones en pilas de páginas** si desea crear pilas de páginas. Cuando se selecciona esta casilla, en todos los inicios de sección (según se definen en la paleta **Maquetación de páginas**) empezará una nueva pila de páginas.
- 10 Haga clic en **Opciones** para establecer la resolución de imagen para pantallas Retina/HiDPI.



El cuadro de diálogo **Opciones de exportación de App Studio**.

➔ Estos ajustes aplicarán únicamente a grupo Retina/HiDPI El grupo que no tiene pantalla Retina se seguirá cargando con una resolución de imagen de tamaño 1x.

11 Para cargar el artículo, haga clic en **Cargar**.

12 Para ver el artículo cargado en su examinador web predeterminado, haga clic en **Ver en línea**. La edición del artículo se mostrará en el examinador web predeterminado.

13 Para que la edición a la cual pertenece el artículo esté disponible en el entorno de prueba y usted pueda abrir una vista previa del artículo, haga clic en **Probar** en el App Studio Publishing Portal.

Vista previa de una edición de App Studio

Hay dos maneras de examinar una vista previa de una edición de App Studio.

La mejor forma de examinar una vista previa de sus ediciones es con la aplicación gratuita Quark App Studio Previewer. Descargue esta aplicación de la tienda, iníciela, toque **Cambiar publicación**, y escriba sus credenciales de inicio de sesión en su cuenta del App Studio Publishing Portal. En seguida seleccione la publicación con la que desea conectarse.

➔ Hay dos versiones de cada publicación: la versión publicada y la versión de prueba. La versión de prueba se presenta para que pueda probar sus ediciones en un dispositivo físico antes de publicarlas. Una edición se muestra en la publicación de prueba sólo si hace clic en **Probar** para esa edición en el App Studio Publishing Portal, y se muestra en la versión de publicación normal sólo si la ha publicado desde el App Studio Publishing Portal. (Encontrará más información en "[Publicación de una edición de App Studio](#).")

La segunda forma de examinar una vista previa de sus ediciones es en el App Studio Publishing Portal. Haga clic en cualquier edición y véala en un examinador web compatible. (App Studio es compatible con Google Chrome, Firefox, Safari y cualquier otro examinador que use el motor WebKit. No es compatible con Internet Explorer.) Debe considerar que esta es una forma secundaria de examinar la vista previa de sus ediciones, ya que no todos los tipos de interactividad funcionan en la vista previa en un examinador.

Hay una tercera forma de ver las ediciones en la aplicación web, que es el alojamiento web de la publicación.

Publicación de una edición de App Studio

Para poner una edición de App Studio a la disposición en las aplicaciones de los clientes, haga clic en **Publicar** para esa edición en el App Studio Publishing Portal. La edición estará automáticamente disponible en todas las plataformas en las que se publicó (iOS, Android, WebReader, etc.).

Antes de publicar una edición de App Studio, puede modificar los metadatos de la edición.

Creación de una aplicación App Studio

En este capítulo se describe el proceso de preparación para enviar una aplicación App Studio a Apple o a una tienda de aplicaciones de Android.

Preparativos para enviar una aplicación App Studio a Apple

En general, el proceso de preparación para enviar una aplicación App Studio a Apple es:

- 1** Cree su cuenta de desarrollador de iOS de Apple.
- 2** Obtenga el identificador de su dispositivo iPad.
- 3** Cree su certificado de desarrollo de iOS.
- 4** Cree su certificado de distribución de iOS.
- 5** Registre su iPad para poder hacer pruebas en el dispositivo.
- 6** Cree el identificador de su aplicación.
- 7** Cree su perfil de aprovisionamiento de desarrollo.
- 8** Cree su perfil de aprovisionamiento de distribución de la App Store.
- 9** Cree la descripción de su aplicación.
- 10** Si va a cobrar por el contenido, configure sus compras desde la aplicación.

Los siguientes temas explican este proceso en detalle. Para obtener más información, consulte la Guía de desarrolladores de iTunes Connect, que está disponible para desarrolladores de Apple en itunesconnect.apple.com.

Creación de su cuenta de desarrollador

Antes de continuar, debe crear su cuenta de desarrollador Apple iOS. Para ello:

- 1 Vaya a <http://developer.apple.com/programs/ios/> y haga clic en **Inscribirse**.
- 2 Haga clic en **Continuar** y siga las instrucciones en la pantalla. Cuando se le pregunte si desea inscribirse como individuo o empresa, seleccione la opción que corresponda.
- 3 Vaya a itunesconnect.apple.com, haga clic en **Contratos, impuestos e información bancaria**, y celebre un contrato de Aplicaciones pagadas para iOS con Apple. Si planea cobrar por su aplicación o por las ediciones, este contrato tiene que estar vigente e incluir información bancaria válida, antes de enviar su aplicación a la Apple App Store.

Cómo obtener el identificador de su dispositivo iPad

Para probar su aplicación en su iPad, debe especificar el identificador de su dispositivo (es decir, su UDID). Para obtener el UDID de su iPad:

- 1 Conecte el iPad en el ordenador.
- 2 Inicie iTunes 7.7 o posterior.
- 3 Seleccione el iPad en iTunes.
- 4 Haga clic en la etiqueta **Número de serie**. La etiqueta cambiará a **Identificador (UDID)**.



- 5 Pulse **Comando+C** para copiar el identificador del dispositivo al portapapeles.
- 6 Pegue el identificador del dispositivo en un archivo de texto. Debe ser un código muy largo con números y letras minúsculas, pero sin guiones u otros caracteres.

Creación de su certificado de desarrollo para iOS

Debe contar con un certificado de desarrollo para iOS para desarrollar aplicaciones y probarlas en un iPad. Para crear este certificado:

- 1 Vaya a <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> e inicie sesión.
- 2 En **Programa de desarrolladores iOS** en la barra lateral, haga clic en **Portal de aprovisionamiento iOS**.
- 3 Haga clic en **Certificados** en la barra lateral izquierda.
- 4 Haga clic en la pestaña **Desarrollo**.
- 5 Haga clic en **Solicitar certificado**.

- 6 Siga las instrucciones en la pantalla para crear, descargar e instalar su certificado de desarrollo.

Creación de su certificado de distribución de iOS

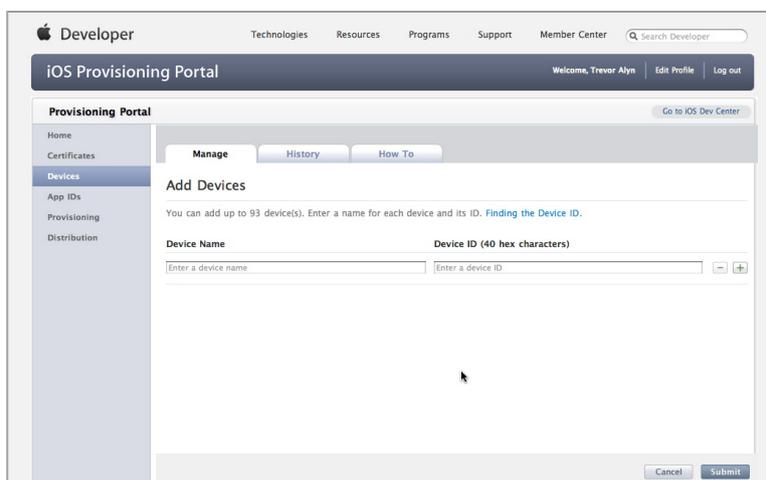
Debe tener un certificado de distribución de iOS para enviar una aplicación a la Apple App Store. Para crear este certificado:

- 1 Vaya a <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> e inicie sesión.
- 2 En **Programa de desarrolladores iOS** en la barra lateral, haga clic en **Portal de aprovisionamiento iOS**.
- 3 Haga clic en **Certificados** en la barra lateral izquierda.
- 4 Haga clic en la pestaña **Distribución**.
- 5 Haga clic en **Solicitar certificado**.
- 6 Siga las instrucciones en la pantalla para crear, descargar e instalar su certificado de distribución.

Registro de dispositivos

Hasta que se encuentran en la App Store, las aplicaciones sólo pueden ejecutarse en los dispositivos en los que están registradas para ejecutarse. Para registrar su iPad para pruebas:

- 1 Haga clic en **Dispositivos** en la barra lateral izquierda.
- 2 Haga clic en **Agregar dispositivos**. Aparecerá la pantalla **Agregar dispositivos**.



- 3 Escriba el nombre de su iPad (por ejemplo, "iPad de Jane") en el campo **Nombre del dispositivo**, luego pegue el UDID del iPad en el campo **ID del dispositivo**.
- 4 Para agregar un dispositivo adicional, haga clic en el botón + a la derecha del campo **ID del dispositivo**.
- 5 Haga clic en **Enviar**.

Creación del identificador de la aplicación

Toda aplicación debe tener un identificador único. Para crear el identificador de su aplicación:

- 1 Haga clic en **Identificadores de aplicación** en la barra lateral izquierda. Aparecerá la pantalla **Identificadores de aplicación**.
- 2 Haga clic en **Nuevo ID de aplicación**. Aparecerá la pantalla **Crear ID de aplicación**.

The screenshot shows the 'Create App ID' form in the Apple Developer Provisioning Portal. The form has three main sections:

- Description:** A text input field with a note: 'Enter a common name or description of your App ID using alphanumeric characters. The description you specify will be used throughout the Provisioning Portal to identify this App ID.' Below the field is a warning: 'You cannot use special characters as @, &, *, " in your description.'
- Bundle Seed ID (App ID Prefix):** A section with a note: 'Generate a new or select an existing Bundle Seed ID for your App ID.' It features a blue 'Generate New' button and a sub-note: 'If you are creating a suite of applications that will share the same Keychain access, use the same bundle Seed ID for each of your application's App IDs.'
- Bundle Identifier (App ID Suffix):** A text input field with a note: 'Enter a unique identifier for your App ID. The recommended practice is to use a reverse-domain name style string for the Bundle Identifier portion of the App ID.' Below the field is an example: 'Example: com.domainname.appname'.

 At the bottom right of the form are 'Cancel' and 'Submit' buttons. The page header includes 'Developer', navigation links, and a search bar. The left sidebar shows 'App IDs' as the active menu item.

- 3 Escriba el nombre de su aplicación en el campo **Descripción**. Tenga en cuenta que este NO es el nombre de la aplicación que aparecerá en la App Store.
- 4 Deje el menú **Bundle Seed ID (prefijo del ID de aplicación)** configurado en **Generar nuevo**.
- 5 En el campo **Bundle Identifier (sufijo del ID de aplicación)**, escriba un identificador único para su aplicación, usando el formulario `com.[nombre de su organización].[nombre de su aplicación]`. Por ejemplo, si la aplicación se creó para 123 Producciones, el identificador bundle podría ser `com.123producciones.revista123`.

➔ Los identificadores bundle distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

- 6 Haga clic en **Enviar**.

Configuración de notificaciones de inserción

Puede usar notificaciones de inserción para avisar a sus clientes cuando una nueva edición de su publicación esté disponible.

➔ Debe completar este paso antes de crear sus perfiles de aprovisionamiento. (Encontrará más información en "[Creación de un perfil de aprovisionamiento de desarrollo](#)" y "[Creación de un perfil de aprovisionamiento de la tienda de aplicaciones](#)".)

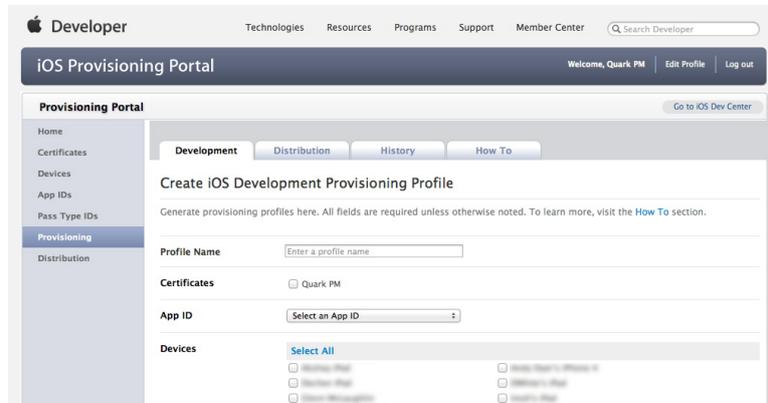
Para configurar las notificaciones de inserción:

- 1 Haga clic en **Identificadores de aplicación** en la barra lateral izquierda. Aparecerá la pantalla **Identificadores de aplicación**.
- 2 Haga clic en el nombre de la aplicación en la que desea habilitar las notificaciones. Aparecerá la página **Configurar ID de aplicación**.
- 3 Seleccione **Habilitar para el servicio de notificaciones de inserción de Apple**.
- ➔ No seleccione **Habilitar para iCloud**, **Habilitar para pases**, **Habilitar para protección de datos**, o **Habilitar para Game Center**.
- 4 Haga clic en el botón **Configurar** correspondiente a **Certificado SSL Push de desarrollo**. Aparecerá la pantalla **Asistente para certificados SSL del servicio de notificaciones de inserción de Apple**.
- 5 Siga las instrucciones en la pantalla. Las instrucciones lo guiarán para crear una solicitud de firma de certificado, cárguela en la pantalla **Asistente para certificados SSL del servicio de notificaciones de inserción de Apple** y descargue el certificado SSL del servicio de notificaciones de inserción de Apple. El archivo debe tener un nombre como "aps_development_identity.cer."
- 6 Haga doble clic en el archivo del certificado para instalarlo.
- 7 Repita los tres últimos pasos para **Certificado SSL Push de producción**.
- 8 Inicie la aplicación Acceso al llavero (Aplicaciones > Utilidades) y haga clic en **Mis certificados** en la lista de la izquierda. Aparecerá una lista de certificados.
- 9 Expanda el certificado llamado **Apple Development iOS Push Services**. Aparecerá el icono de una llave.
- 10 Seleccione tanto **Apple Production iOS Push Services** como la línea con el icono de llave.
- 11 Pulse control y haga clic en las dos líneas seleccionadas y elija **Exportar 2 elementos**, luego guárdelos en formato Personal Information Exchange (.p12) con el nombre de archivo `myapp_development_push.p12`. No escriba una contraseña. Si aparece un cuadro de diálogo que diga que Acceso al llavero quiere exportar una clave, escriba su contraseña de inicio de sesión y después haga clic en **Permitir**.
- 12 Repita los últimos tres pasos para **Apple Production iOS Push Services** y guarde el archivo .p12 como `myapp_production_push.p12`.
- 13 Configure una cuenta en Urban Airship (<http://urbanairship.com/>). Usará esta cuenta para enviar sus notificaciones de inserción.
- 14 Guarde los archivos .p12 en un lugar donde los tenga a la mano. Los necesitará cuando envíe su solicitud de aplicación en el App Studio Publishing Portal. Encontrará más información en "[Solicitar una aplicación App Studio](#)."

Creación de un perfil de aprovisionamiento de desarrollo

Debe tener un perfil de aprovisionamiento de desarrollo para ejecutar su aplicación en un iPad. Para crear un perfil de aprovisionamiento de desarrollo:

- 1 En la barra lateral izquierda, haga clic en **Aprovisionamiento**.
- 2 Haga clic en la pestaña **Desarrollo**.
- 3 Haga clic en **Nuevo perfil**.

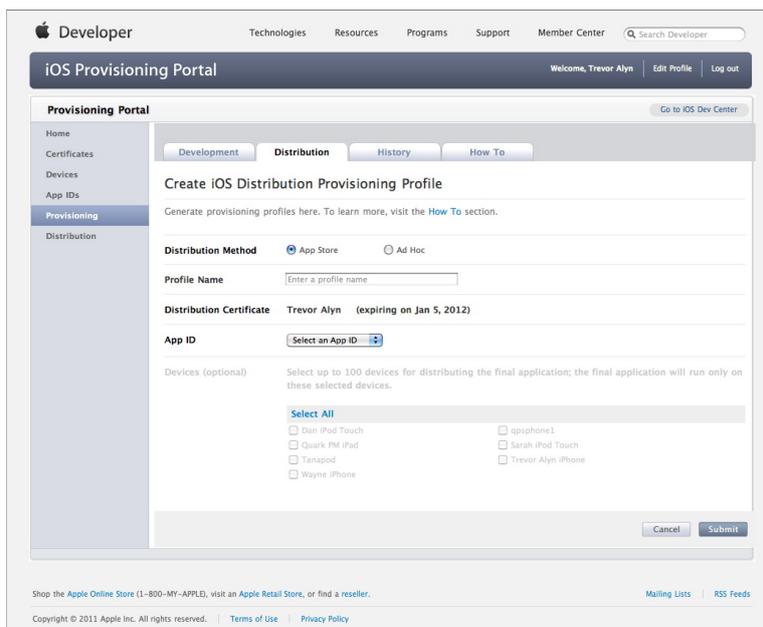


- 4 En el campo **Nombre del perfil**, escriba "Perfil de aprovisionamiento ad hoc [Nombre de la aplicación]".
- 5 En el área **Certificados**, seleccione la casilla de su certificado.
- 6 Seleccione la identificación de su aplicación en el menú desplegable **Id. de la aplicación**.
- 7 En el área **Dispositivos**, haga clic en **Seleccionar todo**, o haga clic en los dispositivos en los que desea probar la aplicación.
- 8 Haga clic en **Enviar**. Aparecerá la pantalla **Perfiles de aprovisionamiento de desarrollo**.
- 9 Antes de descargar el perfil de aprovisionamiento de desarrollo, debe volver a cargar la página. Después de volver a cargar la página, el botón **Descargar** deberá estar disponible para el perfil de aprovisionamiento de desarrollo que acaba de crear.
- 10 Haga clic en **Descargar** para descargar el perfil de aprovisionamiento de desarrollo a su escritorio. Este archivo tendrá un nombre como "App_Name_Development_Provisioning_Profile.mobileprovisioning".
- 11 Haga doble clic en el archivo descargado para instalarlo.
- 12 Guarde el archivo .mobileprovisioning. Lo necesitará cuando solicite su aplicación.

Creación de un perfil de aprovisionamiento de la tienda de aplicaciones

Debe tener un perfil de aprovisionamiento de distribución de la tienda de aplicaciones para compilar una aplicación que se enviará a la tienda. Para crear un perfil de aprovisionamiento de la tienda de aplicaciones:

- 1 En la barra lateral izquierda, haga clic en **Aprovisionamiento**.
- 2 Haga clic en la pestaña **Distribución**.
- 3 Haga clic en **Nuevo perfil**.
- 4 En **Método de distribución**, haga clic en **Tienda de aplicaciones**.



- 5 En el campo **Nombre del perfil**, escriba "Perfil de aprovisionamiento de distribución [Nombre de la aplicación]".
- 6 Seleccione la identificación de su aplicación en el menú desplegable **Id. de la aplicación**.
- 7 Haga clic en **Enviar**. Aparecerá la pantalla **Perfiles de aprovisionamiento de distribución**.
- 8 Antes de descargar el perfil de aprovisionamiento de distribución, debe volver a cargar la página. Después de volver a cargar la página, el botón **Descargar** deberá estar disponible para el perfil de aprovisionamiento de distribución que acaba de crear.
- 9 Haga clic en **Descargar** para descargar el perfil de aprovisionamiento de distribución a su escritorio. Este archivo tendrá un nombre como "App_Name _Dist_Provisioning_Profile.mobileprovision."
- 10 Haga doble clic en el archivo descargado para instalarlo.
- 11 Guarde el archivo .mobileprovisioning. Lo necesitará cuando solicite su aplicación.

Creación de la descripción de una aplicación en iTunes Connect

Antes de enviar la aplicación a Apple, es necesario que cree una descripción de dicha aplicación en el sitio web para desarrolladores de Apple.

- ➔ Si piensa vender sus ediciones, debe crear compras desde dentro de la aplicación antes de ejecutar los siguientes pasos. Encontrará más información en "[Configuración de compras desde la aplicación](#)".

Para crear la descripción de una aplicación:

- 1 Vaya a <http://itunesconnect.apple.com> e inicie sesión (si es necesario). Aparecerá la pantalla de **iTunes Connect**.

- 2 Haga clic en **Gestionar sus aplicaciones**. Aparecerá la pantalla **Gestionar sus aplicaciones**.
- 3 Haga clic en **Agregar nueva aplicación**. Aparecerá la pantalla **Información de la aplicación**.
- 4 En el campo **Nombre de la aplicación**, escriba el nombre de su aplicación tal como quiere que aparezca en la App Store.
- 5 En el campo **Número SKU**, escriba un valor único que pueda usarse para identificar su aplicación.
- 6 Seleccione la identificación de su aplicación en el menú desplegable **Bundle ID**. (Este es el identificador de la aplicación que creó en "*Creación del identificador de la aplicación*.") Asegúrese de NO seleccionar **Xcode: Wildcard AppID - ***.
- 7 Haga clic en **Continuar**. Aparecerá la pantalla de fecha de disponibilidad y nivel de precio. Siga las instrucciones en la pantalla para establecer el precio y fecha de disponibilidad de su aplicación. Puede elegir la fecha actual para publicar la aplicación tan pronto como sea posible.
- 8 Haga clic en **Continuar**. Aparecerá la pantalla de metadatos y clasificación. Llene los formularios en esta pantalla.
- 9 Si va a cobrar por las ediciones, debe asociar sus compras dentro de la aplicación con la aplicación. Para ello, haga clic en **Editar** en el área **Compras dentro de la aplicación**; a continuación, seleccione todas las compras desde la aplicación que desea asociar con la aplicación y haga clic en **Guardar**.
- 10 En el área **Cargas**, cargue un archivo PNG de 1024 x 1024 píxeles que diga **Icono grande de la aplicación**, y cargue una captura de pantalla ficticia que diga **Capturas de pantalla iPad**. Puede cambiar estas dos imágenes después.
- 11 Haga clic en **Listo para cargar archivo binario**.

Configuración de compras desde la aplicación

Si piensa cobrar por sus ediciones u ofrecer suscripciones, debe configurar una compra desde la aplicación para cada edición con Apple. Para obtener información acerca de cómo hacer esto, consulte "Gestionar compras desde la aplicación" en la *Guía de desarrolladores de iTunes Connect* (disponible para los desarrolladores registrados de iOS de Apple en <http://developer.apple.com>).

El proceso, tal como existe a la fecha de redacción de este texto, es el siguiente:

- 1 Vaya a <http://itunesconnect.apple.com/> e inicie sesión (si es necesario).
- 2 Haga clic en **Gestionar sus aplicaciones**. Aparecerá la página **Gestionar sus aplicaciones**.
- 3 Haga clic en su aplicación. Aparecerá la página de la aplicación.
- 4 Haga clic en **Gestionar compras desde la aplicación**. Aparecerá la página **Compras desde la aplicación**.
- 5 Haga clic en **Crear nuevo**. Aparecerá la pantalla **Seleccionar tipo**.

6 Para especificar el tipo de compra desde la aplicación que desea crear, haga clic en uno de los siguientes botones.

- **Consumible:** no use esta opción.
- **No consumible:** haga clic en esta opción para crear una compra desde la aplicación para una sola edición.
- **Suscripción con renovación automática:** seleccione esta opción para crear una suscripción pagada que se renueva automáticamente.
- **Suscripción sin renovación automática:** seleccione esta opción para crear una suscripción pagada que no se renueva automáticamente.
- **Suscripción gratis:** seleccione esta opción para crear una suscripción gratis. (Use esta opción si desea usar Newsstand con ediciones gratis.)

Aparecerá la siguiente pantalla.

7 En el campo **Nombre de referencia**, escriba el título y la fecha de la edición de compra desde la aplicación. Por ejemplo:

- Si crea una compra desde la aplicación del tipo No consumible, escriba algo así como `Revista 123 - Edición única`.
- Si crea una compra desde la aplicación del tipo Suscripción, escriba algo así como `Suscripción a la Revista 123`.

8 Si crea una compra desde la aplicación del tipo No consumible o Suscripción, escriba su identificador combinado, seguido del nombre y la fecha de emisión en el campo **ID de producto**. Por ejemplo:

`com.123producciones.revista123.precio.edición.default`.

- Para asociar esta compra desde la aplicación con una edición App Studio, abra la página principal de la edición en el App Studio Publishing Portal y escriba esta identificación del producto en el campo **ID de Apple**.
- Para asociar esta compra desde la aplicación con una suscripción, será necesario que escriba la información de la suscripción cuando envíe su solicitud de aplicación en el App Studio Publishing Portal. Encontrará más información en "[Solicitar una aplicación App Studio](#)."

9 Para especificar el idioma o los idiomas de su edición, haga clic en **Agregar idioma** y siga las instrucciones en la pantalla.

10 Si va a crear una compra desde la aplicación No consumible, seleccione **Aprobada para venta** y elija el nivel de precio que desea en el menú desplegable **Nivel de precio**. (Para una lista de precios correspondiente, haga clic en **Ver matriz de precios**).

11 Si va a crear una compra desde la aplicación de suscripción, debe especificar una o más duraciones disponibles para la suscripción. Haga clic en **Agregar duración** y siga las instrucciones en la pantalla. Aparecerá la página **Crear nueva compra desde la aplicación**.

- En el campo **ID de producto**, escriba su identificador combinado, seguido por la duración de la edición. Por ejemplo:
`com.123producciones.revista123.6meses.`
- Seleccione **Aprobada para venta**.
- Si va a crear una suscripción pagada, seleccione el nivel de precios que desea en el menú desplegable **Nivel de precio**. (Para una lista de precios correspondiente, haga clic en **Ver matriz de precios**.)

12 En el área **Captura de pantalla para revisión**, haga clic en **Seleccionar archivo** y cargue una captura de pantalla de cómo se verá una edición de su aplicación cuando se vea en el iPad. Tenga en cuenta que esta imagen es sólo para revisión y no se mostrará en la App Store.

➡ Esta captura de pantalla puede cambiarse después.

13 Si piensa ofrecer suscripciones, haga clic en **Ver o generar un secreto compartido** en la pantalla de compras desde la aplicación para su aplicación. Necesitará su Secreto compartido cuando envíe su solicitud de aplicación en el App Studio Publishing Portal. Encontrará más información en "*Solicitar una aplicación App Studio*."

14 Haga clic en **Guardar**.

➡ Si desea cambiar el precio de una edición después de que esta ha sido aprobado, cambie el precio de su correspondiente compra desde la aplicación. Apple no necesita revisar el cambio.

Preparativos para enviar una aplicación Android de App Studio

Existen varias tiendas de aplicaciones Android a las que puede enviar una aplicación, incluidas las siguientes:

- **Google Play** (<https://play.google.com/apps/publish>): A la fecha de este escrito, se pueden enviar aplicaciones a la tienda Google Play por una cuota de registro de \$25.
- **Amazon Appstore** (<https://developer.amazon.com/welcome.html>): A la fecha de este escrito, se pueden enviar aplicaciones a la Amazon Appstore por una cuota anual de \$99 (que actualmente no se cobra). Las aplicaciones enviadas a la Amazon Appstore automáticamente se consideran para inclusión en la Kindle Fire Appstore.

El proceso de enviar una aplicación a las tiendas de aplicaciones antes mencionadas es similar al proceso de enviar una aplicación a Apple. Debe crear una cuenta de desarrollador; a continuación, debe crear una descripción de la aplicación con imágenes y otros recursos de apoyo. En la actualidad se puede enviar la misma aplicación a las dos tiendas de aplicaciones antedichas y las dos ofrecen una característica de compra desde dentro de la aplicación que permite cobrar los diferentes números o ediciones.

Encontrará más información en el sitio web de cada tienda de aplicaciones.

Creación de un depósito de claves

Crear un depósito de claves de Google para Mac

Lea la documentación aquí:

<http://docs.appstudio.net/display/AppStudio/2.+Create+a+Google+Keystore>. Para obtener más información al respecto, lea la documentación de Android aquí:

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

Para crear un depósito de claves de Google para Mac:

- 1** Edite: `Título_su_archivo_personal` y `Su_alias_personal` en el siguiente ejemplo de un comando de Keytool que genera una clave privada: `keytool -genkey -v -keystore Título_su_archivo_personal.keystore -alias Su_alias_personal -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000`.
- 2** Es necesario editar varios elementos de la clave recién creada:
 - a** Abra la aplicación Terminal en su Mac (`Applications / Utilities / Terminal`)
 - b** En la línea de comando copie y pegue la clave de Google que creó y pulse **ENTER**
 - c** Escriba la siguiente información de perfil cuando se la pidan:
 - Contraseña del depósito de claves
 - Nombre y apellido
 - Su unidad organizacional
 - Nombre de su organización
 - Ciudad o localidad
 - Estado o provincia
 - El código de país de dos letras para su unidad
 - d** Responda **SÍ** cuando se le pida confirmar que la información es correcta.
- 3** La clave se generará y se le pedirá lo siguiente:
 - Contraseña del depósito de claves. Es la contraseña del depósito de claves que escribió en el formulario.
 - Contraseña de la clave.
- 4** La clave se generará y se le pedirá lo siguiente: La clave se guardará en su `Users/nombre unidad de disca (icono Inicio)/ mykeys.keystore`. Si no puede encontrar la clave en esta ubicación, vuelva a Terminal, pulse **retorno** y escriba `pwd my-macbook-pro-2:~ hardrivename$ pwd`. Esto devolverá `Users/location/`. Esta es la ubicación de su clave.
- 5** Complete el formulario de envío de Android App/Studio App y adjunte su clave de Google.

Crear un depósito de claves de Google para Windows

Lea la documentación aquí:

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

Asegúrese de tener instalado el Java Development Kit en su equipo antes de empezar. Lo necesitará para crear su archivo de depósito de claves. Para descargar el archivo de instalación de JDK, haga clic en este enlace:

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/> e instale el JDK.

Para crear un depósito de claves de Google para Windows:

- 1 Abra el símbolo del sistema y desplácese a `Program Files/Java/jdk1.7.0_03/bin`
- 2 Escriba el siguiente comando de Keytool para generar una clave privada: `keytool -genkey -v -keystore Título_su_archivo_personal.keystore -alias Su_alias_personal -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000`, y edite lo siguiente: `Título_su_archivo_personal` y `Su_alias_personal`.
- 3 Será necesario que edite varios elementos de la clave recién creada. Escriba la siguiente información de perfil cuando se la pidan:
 - Contraseña del depósito de claves
 - Nombre y apellido
 - Su unidad organizacional
 - Nombre de su organización
 - Ciudad o localidad
 - Estado o provincia
 - El código de país de dos letras para su unidad

Responda **SÍ** cuando se le pida confirmar que la información es correcta.

- 4 Su clave se generará en el directorio `C:\Program files\Java\jdk1.7.0_03\bin`, con el nombre que usted le haya dado.

Solicitar una aplicación App Studio

Para obtener una compilación de una aplicación App Studio para iOS o Android, debe llenar un formulario en línea y enviar cualquier gráfico personalizado que desee agregar a la aplicación. Cuando Quark reciba el formulario, usará esa información para crear una compilación personalizada para pruebas y otra compilación personalizada para enviarla a la tienda de aplicaciones. Si va a solicitar una aplicación a Apple, asegúrese de tener:

- Su certificado de desarrollo
- Su certificado de distribución
- Su perfil de aprovisionamiento ad hoc
- Su perfil de aprovisionamiento de la App Store
- El identificador de su aplicación
- El icono de su pantalla de inicio en formato PNG, a 144 x 144 píxeles
- La pantalla de presentación horizontal en formato PNG, a 2048 x 1536 píxeles
- La pantalla de presentación vertical en formato PNG, a 1536 x 2048 píxeles
- Los identificadores de las compras desde la aplicación que desee usar

- Sus archivos .p12 (si va a usar notificaciones)

Para solicitar una aplicación App Studio:

- 1 En el App Studio Publishing Portal (<http://my.appstudio.net>), vaya a la publicación para la cual desea crear una aplicación.
 - 2 Busque la entrada de la aplicación que desea compilar y haga clic en Ver para esa aplicación.
 - 3 Haga clic en **Gestor de aplicaciones**.
 - 4 Haga clic en **Compilar** en la plataforma para la cual desea la compilación. Aparecerá un formulario.
 - 5 Llene el formulario y proporcione los diversos recursos que se solicitan. Si tiene preguntas sobre una parte del formulario, haga clic en el signo de interrogación correspondiente en el formulario.
 - 6 Cuando la compilación esté lista, recibirá un correo electrónico. Descargue las compilaciones siguiendo las instrucciones del correo electrónico.
 - 7 Para probar la aplicación, arrastre la versión de prueba de la compilación al icono de iTunes y luego sincronice su iPad.
- ➔ Si la aplicación no aparece en el iPad, verifique que el UDID del iPad esté asociado con su perfil de aprovisionamiento de desarrollo. Encontrará más información en "[Registro de dispositivos](#)" y "[Creación de un perfil de aprovisionamiento de desarrollo](#)".

Actualización de una aplicación App Studio

Al crear una nueva versión de una aplicación App Studio, es necesario incrementar el número de versión o Apple rechazará la aplicación.

Para prepararse para cargar una nueva versión de una aplicación en el sitio para desarrolladores de Apple, inicie sesión en <http://itunesconnect.apple.com>, haga clic en **Administrar sus aplicaciones**, haga clic en el icono de su aplicación, haga clic en **Agregar versión** y siga las instrucciones en la pantalla. Cuando especifique el nuevo número de versión, asegúrese de que sea mayor que el número de versión actual.

Para actualizar una aplicación App Studio, escriba el nuevo número de versión en el formulario cuando solicite la compilación de la nueva versión de la aplicación.

Enviar una aplicación a Apple

Antes de enviar su aplicación a la App Store, asegúrese de haber seguido todas las instrucciones de la sección "[Preparativos para enviar una aplicación App Studio a Apple](#)". Cuando termine:

- 1 Inicie sesión en su cuenta de desarrollador de Apple en <http://itunesconnect.apple.com>.
- 2 Haga clic en **Gestionar sus aplicaciones**. Aparecerá la pantalla **Gestionar sus aplicaciones**.

- 3 Haga clic en el icono de su aplicación. Aparecerá la pantalla de descripción de la aplicación.
- 4 Realice los cambios deseados. En el área **Cargas**, cargue las capturas de pantalla finales. (Para tomar una captura de pantalla en iPad, oprima el botón Inicio y luego, sin soltar el botón, pulse el botón Encendido una vez.) La captura de pantalla estará disponible en la aplicación Fotos.
- ➔ Si va a cobrar por las ediciones, debe asociar sus compras dentro de la aplicación con la aplicación. Para ello, haga clic en **Editar** en el área **Compras dentro de la aplicación**; a continuación, seleccione todas las compras desde la aplicación que desea asociar con la aplicación y haga clic en **Guardar**.
- 5 Cuando esté seguro de que todo es definitivo, haga clic en **Guardar**.
- 6 Haga clic en **Listo para cargar archivo binario**. Si omite este paso, no podrá cargar su aplicación en el paso 9.
- 7 Inicie Xcode y seleccione **Xcode > Abrir herramienta de desarrollador > Carga de aplicaciones**.
- 8 Haga clic en **Entregar su aplicación**.
- 9 Siga las instrucciones en la pantalla. Cuando aparezca la pantalla **Seleccionar una aplicación**, seleccione el nombre de su aplicación.
- 10 Cuando aparezca la pantalla **Información de la aplicación**, haga clic en **Seleccionar** y seleccione el archivo .ipa que descargó del App Studio Publishing Portal y haga clic en **Abrir**.
- 11 Siga las instrucciones en la pantalla. Si le preguntan si su aplicación contiene criptografía, haga clic en **No**.

Después de haber enviado correctamente su aplicación, Apple la revisará y se comunicará con usted cuando quede aprobada.

Envío de una aplicación Android

Para instrucciones de envío de una aplicación Android, consulte el sitio de desarrolladores para la tienda de aplicaciones de destino.

Avisos legales

©2022 Quark Software Inc. y sus concedentes de licencia. Reservados todos los derechos.

Protegido por las siguientes patentes estadounidenses: 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; y otras patentes en trámite.

Quark, el logotipo de Quark, QuarkXPress y QuarkCopyDesk son marcas comerciales o registradas de Quark Software Inc. y de sus empresas afiliadas en los Estados Unidos y en otros países. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos titulares de derecho.

Índice

A

acción Abrir 45
 acción Diapositiva anterior 45
 acción Ir a la diapositiva 45
 acción Ir a la página 45, 46
 acción Ir a la página anterior 45
 acción Ir a la página siguiente 45
 acción Ir a la primera página del número 45
 acción Ir a URL 45
 acción Mostrar objeto 45
 acción Mostrar ventana emergente 45, 46
 acción Ocultar objeto 45
 acción Ocultar ventana emergente 45
 acción Pausar archivos de sonido (alternar) 45
 acción Pausar objeto (alternar) 45
 acción Reproducir animación 45
 acción Reproducir archivo de sonido 45, 46
 acción Reproducir objeto 45
 acción Restablecer página 46
 acción Siguiente diapositiva 45
 acción Tomar instantánea 46
 acciones 45
 acciones de interactividad 45
 activar y desactivar página maqueta 23
 aplicaciones 72
 Aplicaciones App Studio 69
 Apple App Store 90
 artículos 71
 artículos redistribuidos 52
 audio 29

B

botones 31
 bundle ID 85

C

capturas de pantalla 85
 caracteres agrupados 48
 certificado de desarrollo 79
 certificado de distribución 80

certificados 79, 80
 componentes 52, 56
 compras desde la aplicación 85
 contenido compartido 72
 contenido HTML 43
 contenido incrustado 43
 contenido PDF 43
 cuentas de desarrolladores Apple iOS 79

D

depósito de claves 88
 dividir pantalla 23

E

ediciones 71
 Ediciones App Studio 69
 elementos solapados 51
 ePub 52, 63

F

familias de maquetaciones 72
 formato App Studio 71
 fuentes 50

H

hipervínculos 51
 HTML5 71
 HTML5 Publications 59

I

Identificadores de aplicación 81
 imágenes, 360 26
 imágenes, agregar 26, 28, 32
 imágenes, ampliables 32
 imágenes, animación 28

K

Kindle 52, 66

ÍNDICE

L

libros electrónicos 63, 66

M

maquetaciones 22
marcas de énfasis 49
metadatos 57

O

organizaciones 71
orientación horizontal 72
orientación vertical 72
orientaciones 72

P

paleta HTML5 24
Perfiles de aprovisionamiento 82, 83
precio de ediciones 85
presentaciones con diapositivas 36, 40
publicaciones 71

R

recursos de App Studio 52

redistribución 52
redistribución de texto 52
reserva de fuentes 48
ruby 48

S

Sin acción 45

T

texto ruby 48
texto, rasterizar 48, 50

U

UDID 79, 80
utilización 52

V

vídeos 42

Z

zonas de desplazamiento 34
zoom 23