



QUARKXPRESS 2017

Editoria digitale con QuarkXPress 2017

Indice

Introduzione.....	5
Opzioni per il publishing digitale di Quark.....	6
Definizione di obiettivi e restrizioni.....	8
Caratterizzazione del contenuto.....	8
Valutazione delle esigenze dei clienti.....	10
Pianificazione per la distribuzione.....	10
Valutazione delle esigenze dell'infrastruttura.....	11
Hardware, sistemi operativi e formati.....	13
Hardware.....	13
Sistemi operativi.....	14
Restrizioni del formato multimediale.....	14
Formati di distribuzione.....	14
Approccio di design generale.....	16
Errori da evitare.....	18
Progetti e layout.....	20
Layout digitali.....	20
Creazione di layout digitali.....	20
Gestione dei layout.....	23
Aggiunta di interattività ai layout digitali.....	27
Utilizzo delle azioni di interattività.....	47
Funzioni per l'Asia orientale nei layout digitali.....	51
Testo nei layout digitali.....	53
Font nei layout digitali.....	53
Collegamenti ipertestuali nel layout digitali.....	54
Gruppi nei layout digitali.....	54
Sincronizzazione dei contenuti tra gli orientamenti.....	54
Aggiornamento di file mancanti.....	55
Analisi dell'utilizzo degli asset di Digital Publishing.....	55
Utilizzo del Riscorrimento	55
Creazione di articoli di riscorrimento.....	56
Aggiunta di contenuto a un articolo di riscorrimento.....	58

Riordinamento dei componenti in un articolo di scorrimento.....	59
Riscorrimento mappatura fogli di stile.....	59
Creazione di un sommario per ePUB o Kindle.....	60
Gestione dei metadati degli eBook.....	60
Gestione degli stili di output.....	62
Stili di output App Studio.....	63
Stili di output delle pubblicazioni HTML5.....	64
Pubblicazioni in HTML5.....	67
Esportazione come pubblicazione HTML5.....	67
Configurazione dell'applicazione Web.....	69
Configurazione generale dell'App.....	70
Configurazione delle funzioni.....	71
Configurazione della condivisione social.....	72
Analytics configuration.....	72
Configurazione della navigazione.....	72
Configurazione della visualizzazione.....	73
Funzionalità Web app.....	74
Hosting di pacchetti HTML5 su server Web.....	74
Esempio di implementazione su Mac OS X.....	74
Esportazione per ePUB.....	76
Esportazione per Kindle.....	79
Funzione App Studio.....	82
Nozioni di base su App Studio.....	82
Nozioni di base sul formato App Studio.....	84
Nozioni di base sull'App Studio Publishing Portal.....	84
Nozioni di base sulle applicazioni App Studio.....	85
Nozioni di base sulle famiglie di layout.....	85
Creazione di una rivista di App Studio.....	86
Caricamento di un articolo di App Studio.....	87
Anteprima di una rivista di App Studio.....	91
Pubblicazione di una rivista di App Studio.....	92
Creazione di un'applicazione App Studio.....	92
Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio a Apple.....	92
Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio Android.....	101
Richiesta di un'applicazione di App Studio.....	103
Aggiornamento di un'applicazione App Studio.....	104
Invio di un'applicazione ad Apple.....	105
Invio di un'applicazione Android.....	106

INDICE

Esportazione come App iOS.....	107
Note legali.....	115

Introduzione

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

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

Opzioni per il publishing digitale di Quark

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

QuarkXPress consente di configurare ed esportare gli elementi per il publishing digitale nei formati di output ePub, Kindle, App native (per Android e iOS) e pubblicazioni HTML5.

Il file ePub è compatibile con tutti i maggiori lettori ePub e Google Chrome. Il file Kindle è compatibile con i dispositivi Kindle. Inoltre, è possibile esportare pubblicazioni HTML5 visualizzabili in Internet Explorer® (versione 11 o successive), Safari®, Google Chrome®, Microsoft Edge e Firefox® (versione 27 o successive).

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

Tipo di supporto multimediale	App e pubblicazioni di App Studio	eBook Kindle	ePub	Pubblicazioni in HTML5	App singola iOS
Descrizione	Un formato proprietario basato su standard con lettore personalizzabile con marchio.	Un formato che permette la pubblicazione nel negozio Kindle di Amazon	Un formato standard, incentrato sul libro e supportato da molti lettori	Formato standard basato su HTML5 supportato dai browser principali.	App compatibile con iOS pronta all'invio senza richiedere la codifica.
Il meglio di...	Materiale aziendale e riviste	Libri	Libri	Riviste, cataloghi, brochure online e qualsiasi altro contenuto Web.	Libri, cataloghi e brochure aziendali.
Lettore	Lettore con marchio (personalizzabile)	Kindle	Kindle, Nook, Google, iBook di Apple. Estensione browser, Sigil, Calibre	Qualsiasi browser Web standard compatibile, come Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari ecc.	App pronta all'uso con lettore integrato che supporta contenuti HTML e interattività.
Piattaforme	iPad, iPhone, tablet Android	Multipla	Multipla	Multipla	iPad e iPhone
Layout	Da QuarkXPress	Integrato nell'applicazione del lettore	Integrato nell'applicazione del lettore (per	Da QuarkXPress	Da QuarkXPress

Tipo di supporto multimediale	App e pubblicazioni di App Studio	eBook Kindle	ePub	Pubblicazioni in HTML5	App singola iOS
			ePub con riscioglimento) o da QuarkXPress (per ePub con layout fisso)		
Contenuto	Testo, immagini, video, presentazioni di diapositive, HTML, interattività e molto altro	Testo e immagini	Testo, immagini, video, presentazioni di diapositive, HTML, interattività e molto altro	Testo, immagini, video, presentazioni di diapositive, HTML, interattività e molto altro	Testo, immagini, video, presentazioni di diapositive, HTML, interattività e molto altro
Distribuzione	App Store di Apple, App store Android	Negozi Kindle di Amazon	Terza parte	Server con hosting autonomo	App Store di Apple
Disponibile per QuarkXPress?	QuarkXPress 9,5 e versioni successive	QuarkXPress 9,3 e versioni successive	QuarkXPress 9,0 e versioni successive	QuarkXPress 2016 e versioni successive	QuarkXPress 2017
Disponibile per QPS?	QPS 9,5 e versioni successive	-	QPS 9.0 e versioni successive	-	-
Costo	Varia in base al numero di riviste messe in vendita	Nessun costo per la creazione e la pubblicazione nella libreria, ma Amazon potrebbe esigere una percentuale dei profitti sulle vendite	Nessun costo per la creazione; l'organizzazione della distribuzione varia in base al distributore	Nessun costo di creazione. L'hosting potrebbe presentare alcuni costi	Nessun costo di realizzazione di App iOS. Costi previsti in caso di invio dell'App di produzione all'App store per la distribuzione

Definizione di obiettivi e restrizioni

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

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

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

Caratterizzazione del contenuto

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

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

Se il contenuto è stato ideato per un impatto visivo ottimale, mantenere il riconoscimento del marchio e inserire componenti multimediali, è possibile creare pubblicazioni HTML5 ePub o Kindle eBook con layout fisso, app personalizzate o utilizzare App Studio per creare contenuti visualizzabili in App di lettura personalizzate.

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

Se è fondamentale che il contenuto venga presentato con uno stile unico nel suo genere, è possibile creare un'App personalizzata (richiede un maggiore lavoro) o utilizzare App Studio per semplificare l'operazione. App Studio offre le funzioni più comuni fondamentali ed elimina la necessità di creare App da zero. App Studio supporta in modo nativo varie piattaforme e offre branding personalizzato e presenza negli App store senza le spese di creazione e manutenzione di App personalizzate.

Un'ulteriore domanda da porsi è se si desidera o se è necessario supportare più orientamenti del dispositivo. I clienti si aspettano questa funzionalità? Se questo aspetto è importante, bisognerebbe tenerne conto quando si sceglie un formato. Questa funzionalità è supportata dalla maggior parte dei lettori ePUB, ma non da tutti. Se si desidera variare il layout quando si cambia orientamento, la scelta migliore ricadrebbe su un'applicazione personalizzata o una rivista realizzata in App Studio. App e Webapp (pubblicazioni HTML5) supportano diverse varianti (proporzioni) per varie dimensioni dei dispositivi. Ad esempio, è possibile creare layout fissi, ideali per gli schermi di iPad e iPhone, in grado di visualizzare le varianti corrette in base al dispositivo in uso.

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

Altri aspetti da considerare:

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

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

Valutazione delle esigenze dei clienti

Di certo, vorrete offrire ai clienti un'esperienza positiva con i vostri contenuti. Per garantire tale risultato, prendete in considerazione le domande seguenti:

- I clienti vogliono essere in grado di modificare le dimensioni dei punti del testo? Se la risposta è positiva, prendete in considerazione un formato con visualizzazione di scorrimento.
- I clienti potranno scaricare i vostri contenuti in qualsiasi posizione? Ad esempio, per scaricare App e relativi contenuti in una larghezza di banda scarsa (es. cellulari), l'App deve essere scaricabile in modo semplice. È possibile prendere in considerazione formati leggeri (es. ePub) per ridurre le dimensioni delle risorse multimediali delle vostre App.
- Con quale velocità i clienti possono scaricare i vostri contenuti? Anche nelle reti prive di limitazioni, potrebbe essere necessario ridurre al minimo le dimensioni dei file per evitare un'esperienza cliente negativa causata dai tempi di attesa.
- Quali saranno le lingue dei vostri contenuti? Per distribuire contenuti in più lingue, verificate che formati e dispositivi selezionati supportino tali lingue. Ad esempio, alcune lingue di Asia ed Europa orientale utilizzano caratteri non disponibili in molte lingue occidentali, mentre alcune lingue vengono lette in un orientamento diverso rispetto alle lingue occidentali. Il formato ePub supporta lingue di Asia ed Europa orientale in alcuni, ma non tutti, i dispositivi. Per utilizzare App Studio, dovete usare solo la visualizzazione dei layout poiché i caratteri speciali potrebbero non essere visualizzati correttamente nella visualizzazione di scorrimento.
- I clienti che usufruiranno dei vostri contenuti disporranno di una connessione Internet? Se la risposta è positiva, verificate che i contenuti siano ottimali se i clienti non dispongono di un accesso alla rete. Se create un'interattività HTML5, potete fornire un'immagine predefinita o "fallback" o altri elementi grafici in ciascun punto di visualizzazione di contenuti live tramite Web.

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

Pianificazione per la distribuzione

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

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

- è necessario distribuire piccole quantità di contenuto in modo frequente? In questi casi, prendete in considerazione la pubblicazione dei contenuti in App per quotidiani come Apple News, Flipboard, ecc. L'approccio offre pubblicazioni continue e introiti derivanti da pubblicità e contenuti pubblicati.

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

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

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

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

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

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

Valutazione delle esigenze dell'infrastruttura

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

DEFINIZIONE DI OBIETTIVI E RESTRIZIONI

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

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

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

Hardware, sistemi operativi e formati

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

Hardware

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

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

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

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

Sistemi operativi

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

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

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

Restrizioni del formato multimediale

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

Formati di distribuzione

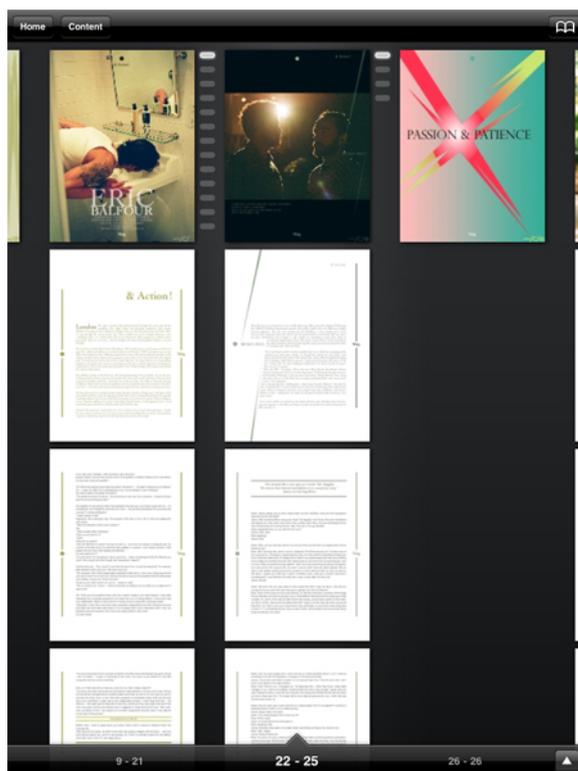
Sono disponibili diversi tipi di formati per la pubblicazione di contenuto su dispositivi portatili:

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

Approccio di design generale

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

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



Una sovrapposizione di pagine

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

Errori da evitare

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

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

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

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

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

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

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

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

Progetti e layout

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

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

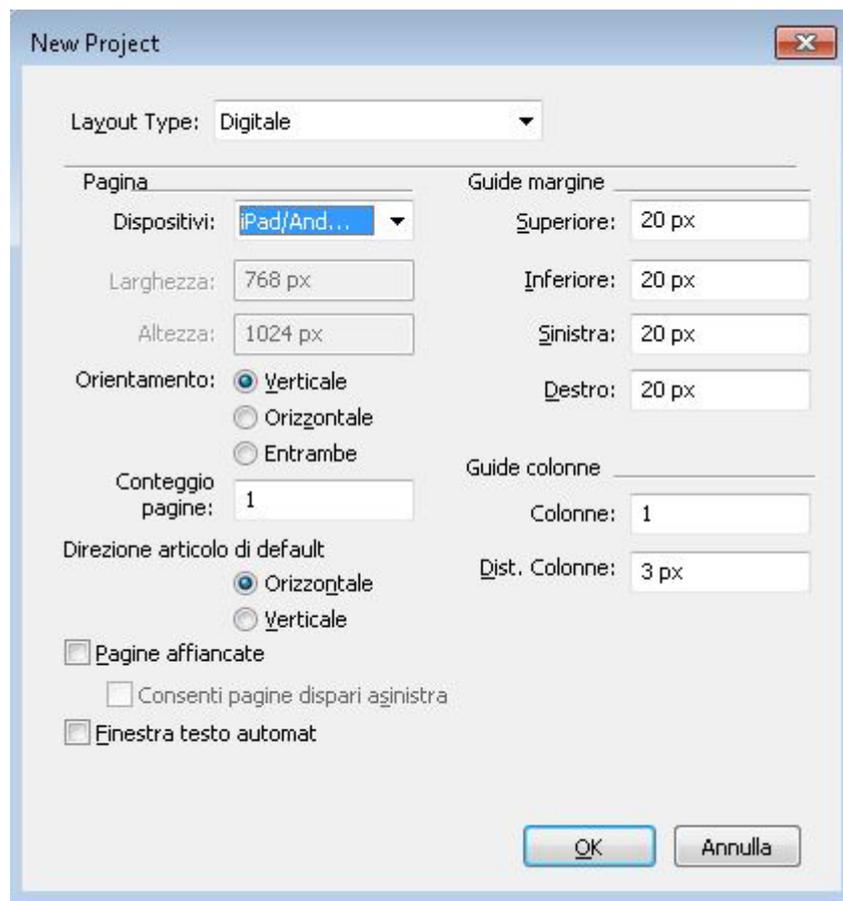
Layout digitali

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

Creazione di layout digitali

Per creare layout digitali:

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



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

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



Menu a discesa **Dispositivi**

I campi **Larghezza** e **Altezza** vengono compilati in automatico in base al dispositivo selezionato.

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

- 4 Impostare l'orientamento del layout predefinito.

Selezionando **Entrambi**, QuarkXPress creerà in automatico due layout, uno con orientamento **verticale** e uno con orientamento **orizzontale**. QuarkXPress visualizza

il nuovo progetto in una visualizzazione divisa, consentendo di utilizzare contemporaneamente entrambe le visualizzazioni del layout. Per ulteriori informazioni, consultate "Suddivisione di una finestra" nella *A Guide to QuarkXPress*.

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

Viene creato un progetto contenente un layout digitale predefinito.

Dispositivo personalizzato

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

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



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

- 4 Specificare un **Nome** e definire la **Larghezza** e l'**Altezza** per il dispositivo personalizzato.
 - ➔ Per creare più dispositivi personalizzati, fare clic su **Aggiungi**. Il nuovo dispositivo personalizzato viene visualizzato nell'elenco e sarà possibile crearne altri. Per rimuovere un dispositivo personalizzato, selezionarlo dall'elenco e fare clic su **Elimina**. Per modificare una dispositivo personalizzato, selezionarlo dall'elenco e ridefinire i campi **Larghezza** e **Altezza**.
- 5 Fare clic su **OK**.

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

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

Gestione dei layout

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

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

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

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

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

➔ Gli utenti possono duplicare un layout da Stampa a stampa, Stampa a digitale o Digitale a digitale, ma non possono duplicare un layout da Digitale a stampa.

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

➔ In caso di duplicazione di layout o modifica delle relative proprietà, QuarkXPress consente il ridimensionamento degli elementi nel layout in base a un set di regole configurabile. Ciò consente agli utenti di ottenere un layout quasi pronto all'uso nella nuove dimensioni. Consultate "[Ridimensionamento adattivo](#)".

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

In caso di esportazione come PDF, EPS, immagine, ePub, Kindle o progetto, viene inserito solo il layout attivo nell'output risultante. In caso di esportazione come pubblicazione HTML5 o App iOS, è possibile selezionare il layout da inserire nell'output.

- **File > Esporta > come PDF**
- **File > Esporta > come EPS**
- **File > Esporta > come immagine**
- **File > Esporta come > Pubblicazione HTML5**
- **File > Esporta > come App iOS**
- **File > Esporta > come ePub**
- **File > Esporta > come Kindle**

➔ I livelli vengono applicati al layout attivo al momento della loro creazione e modifica.

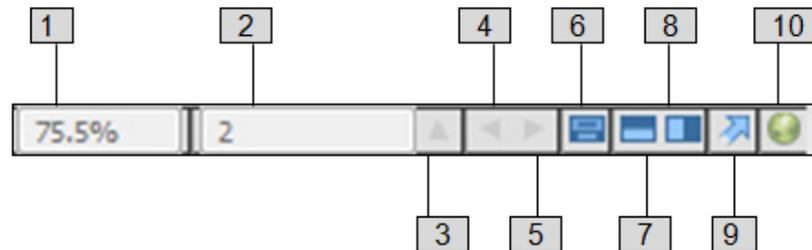
➔ Quando si esegue un'azione di annullamento a livello di progetto (**Comp./Modifica > Annulla**), l'azione viene aggiunta alla Cronologia annullamenti in tutti i layout.

➔ Se si esegue il controllo ortografico (menu **Utilità**), QuarkXPress verifica soltanto il layout attivo.

➔ La funzione **Trova/Cambia** (menu **Comp./Modifica**) conduce la ricerca soltanto nel layout attivo.

Comandi e opzioni del layout

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



Comandi e opzioni del layout

- 1 Zoom:** inserire una percentuale o scegliere un valore di zoom dal menu a discesa (il valore massimo di zoom è 8000%).
- 2 Numero di pagina:** inserite un numero di pagina nel campo **Numero pagina** oppure scegliere una pagina dall'elenco di pagine che viene visualizzato quando si fa clic sulla freccia rivolta verso l'alto a destra del campo.
- 3 Anteprima pagine:** fare clic sulla freccia rivolta verso l'alto accanto al campo **Numero pagina** per visualizzare una miniatura di tutte le pagine del layout. Gli utenti *Mac OS X* possono continuare a fare clic sulla freccia rivolta verso l'alto per allargare la miniatura.
- 4 Pagina precedente:** andare alla pagina precedente
- 5 Pagina successiva:** andare alla pagina successiva.
- 6 Visualizza pagina master:** andare avanti e indietro tra la pagina di layout attiva e la sua pagina master.
- 7 Divisione orizz. schermata:** visualizzare il layout suddiviso in due o più riquadri separati, uno sopra l'altro.
- 8 Divisione vert. schermata:** visualizzare il layout suddiviso in due o più riquadri separati, uno accanto all'altro.
- 9 Esporta:** visualizzare le stesse opzioni di esportazione che sono disponibili quando si sceglie **Archivio/File > Esporta**.
- 10 Anteprima di pubblicazione HTML5:** fate clic su questa icona per creare un'anteprima del layout come pubblicazione HTML5. Ciò consente di visualizzare un'anteprima dei layout correnti nel browser prima di eseguire l'esportazione effettiva o il caricamento nel portale. Tenendo premuto il tasto **Maiusc**, è possibile creare pubblicazioni HTML5 a più varianti (pubblicazioni HTML5 responsive).
- 11 Stato compilazione App iOS:** fate clic sull'icona per visualizzare lo stato dell'App iOS esportate. Una volta completa, è possibile visualizzare la compilazione scaricata dalla finestra di dialogo **Esportazione App iOS**. L'icona cambierà in una di errore in presenza di errori nell'App iOS. Fate clic sull'icona per ulteriori informazioni.

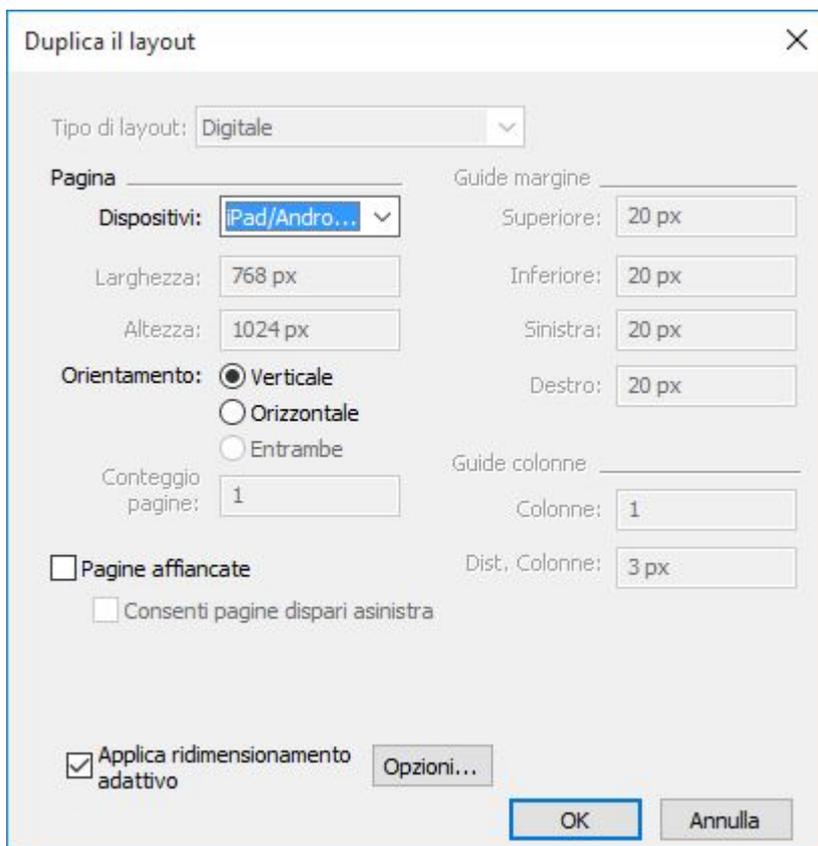
Ridimensionamento adattivo

La presente sezione illustra l'opzione **Applica ridimensionamento adattivo** disponibile nelle finestre di dialogo **Duplica layout**.

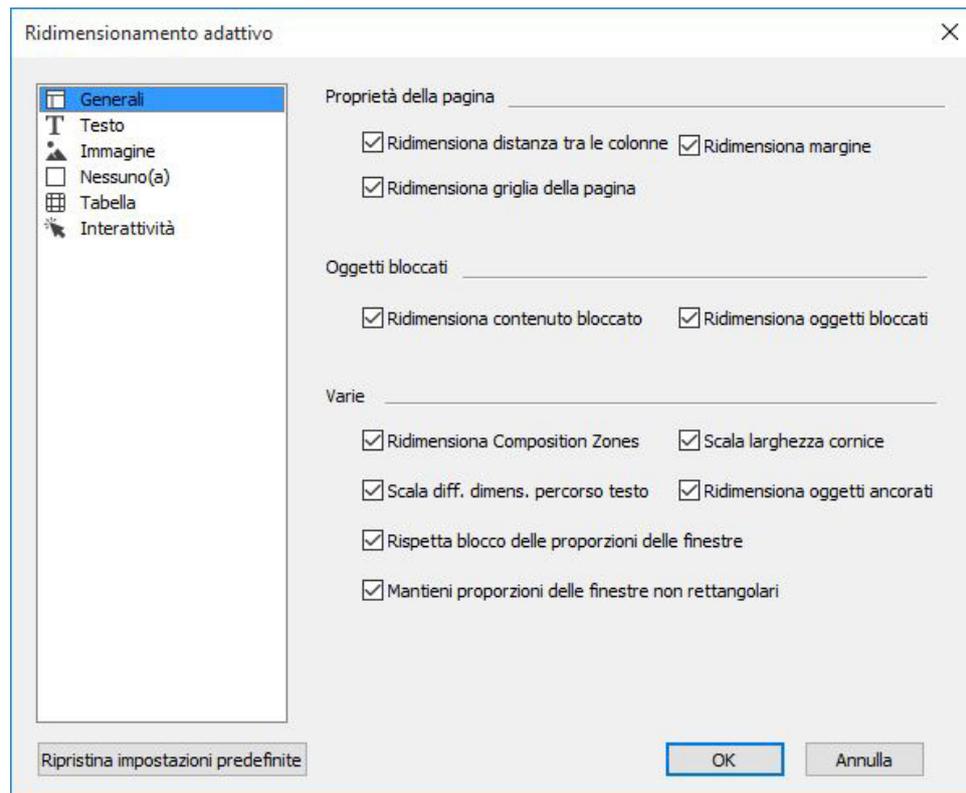
La funzione consente agli utenti di ridimensionare gli elementi in base a un set di regole configurabile per ottenere un layout quasi pronto all'uso nelle nuove dimensioni.

Per applicare il ridimensionamento adattivo:

- 1 Selezionate **Layout > Duplica**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Duplica layout**.



- 2 Selezionate **Applica ridimensionamento adattivo**.
- 3 Fate clic su **Opzioni** per configurare le regole di ridimensionamento degli elementi nel layout. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Ridimensionamento adattivo**.



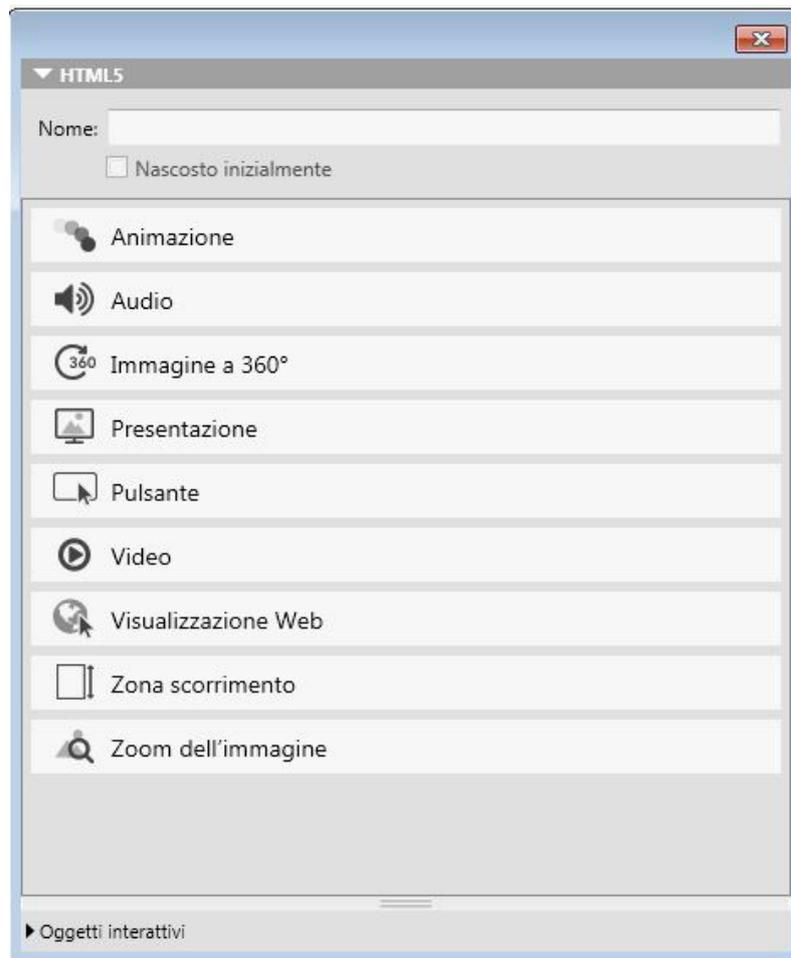
- 4 La finestra di dialogo consente di configurare le regole di ridimensionamento degli oggetti nel layout. La finestra di dialogo **Ridimensionamento adattivo** consente di configurare le regole per proprietà pagina, elementi bloccati, testo, immagini, caselle, linee, tabelle e altri elementi d'interattività che potrebbero essere presenti nel layout.

- 5 Fare clic su **OK**.

➔ Si consiglia di creare una copia del file prima dell'utilizzo del ridimensionamento adattivo, in particolare in caso di selezione dell'opzione **Sincronizza attributi e contenuti finestra** nelle schede **Testo**, **Immagine** e **Nessuno** della finestra di dialogo **Ridimensionamento adattivo**. L'opzione influisce sul layout d'origine e la condivisione non può essere annullata. Viene aggiunto un gran numero di elementi alla palette **Contenuti**.

Aggiunta di interattività ai layout digitali

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



Palette HTML5

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

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

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

- : Immagine a 360°
- : Animazione
- : Audio
- : Pulsante
- : Zoom dell'immagine
- : Zona scorrimento

- : Presentazione di diapositive
- : Video
- : Visualizzazione Web

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

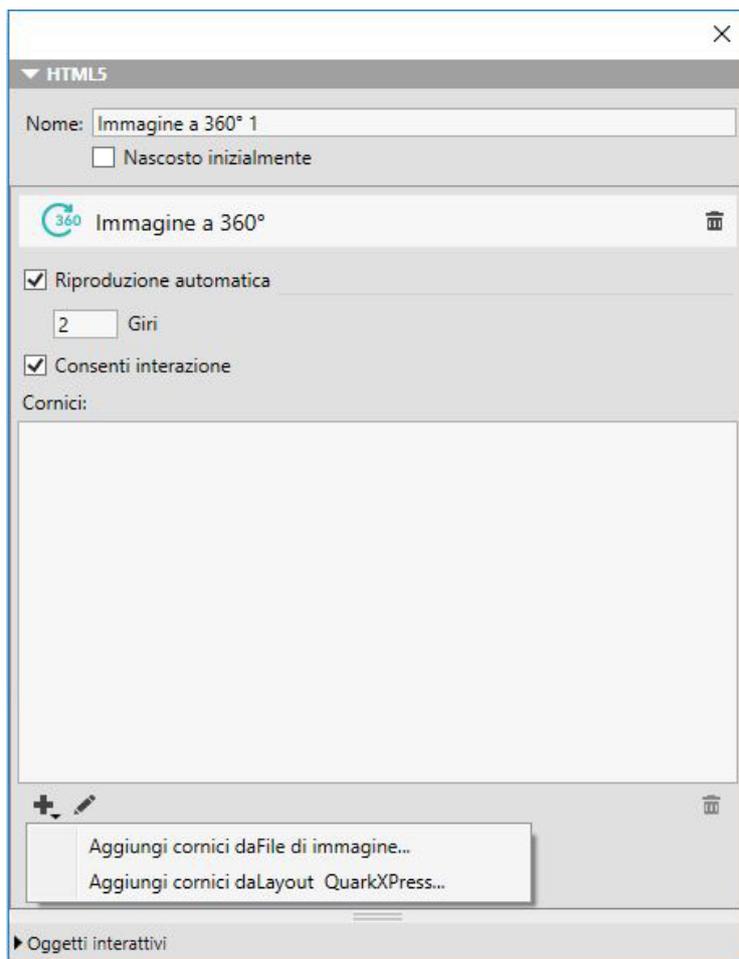
➔ Quark Publishing Platform è una piattaforma di dynamic publishing che offre una vasta gamma di funzioni per semplificare e automatizzare il processo editoriale. Per informazioni su come utilizzare App Studio con Quark Publishing Platform, consultare *Guida a Quark Publishing Platform*. Per informazioni generali su Platform, visitate il sito http://www.quark.com/Products/Quark_Publishing_Platform.

Aggiunta di immagini a 360°

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

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

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



Controlli Immagine a 360°

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

JPEG, TIFF, PDF ed EPS. È possibile utilizzare il tasto Maiusc o Command/Ctrl per selezionare più file.

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

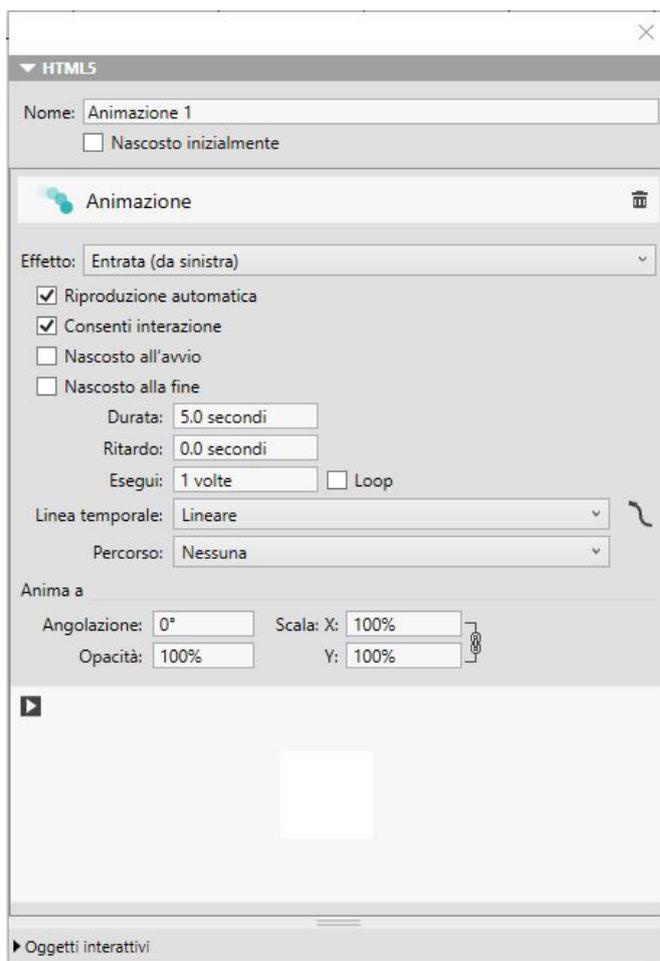
- 8 Per modificare una singola cornice, scegliere una cornice e fare clic sul pulsante **Modifica**

Aggiunta di animazione

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

Per aggiungere un'animazione a un layout digitale:

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



Opzioni di animazione

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

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

Aggiunta di audio

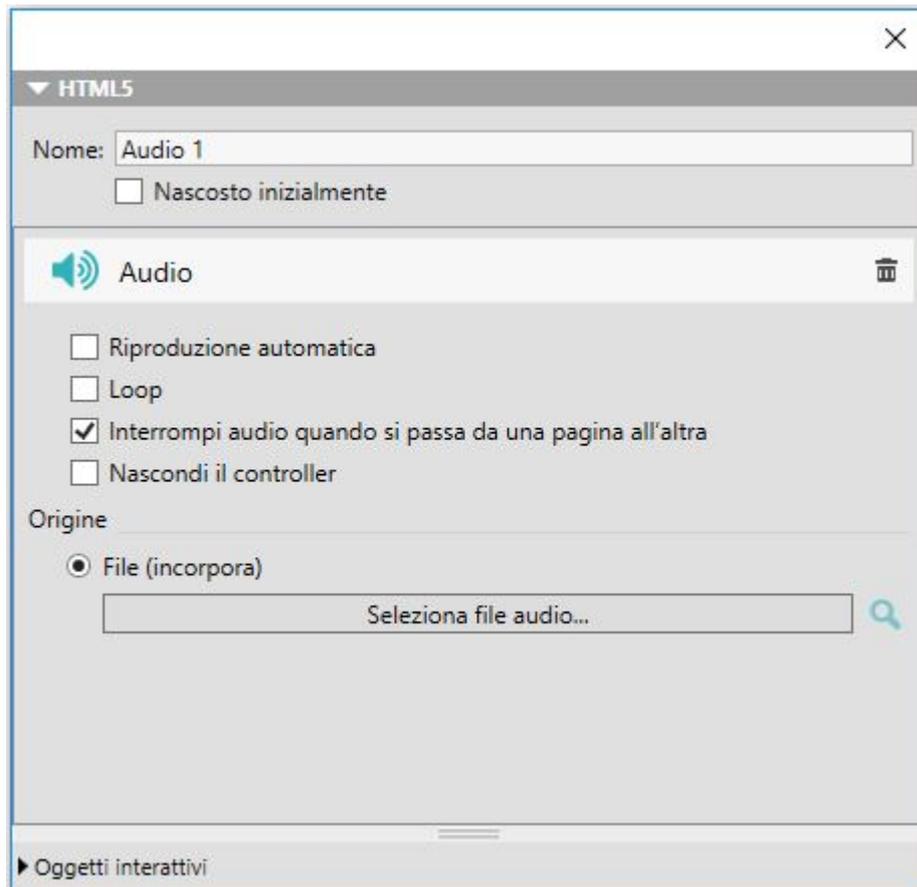
È possibile associare un file audio a una finestra d'immagine. Quando l'utente finale visualizza la rivista, la finestra viene sostituita da controlli audio che consentono la riproduzione dei suoni. È anche possibile configurare dei file audio da riprodurre in sottofondo e la cui riproduzione continua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

- ➔ È possibile avviare e interrompere la riproduzione dei file audio deo tramite l'utilizzo di azioni. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".

- ➔ QuarkXPress HTML5 supporta in maniera interattiva solo file in formato .mp3.
- ➔ È possibile riprodurre un solo file alla volta. Se un suono è in riproduzione e un altro file audio viene avviato, il primo viene messo in pausa.

Per aggiungere audio a un layout digitale:

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



Opzioni audio

- 3 Facoltativamente, è possibile immettere un nome per il controller audio nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.
 - 4 Se si desidera che l'oggetto audio sia inizialmente invisibile, selezionare **Inizialmente nascosto**.
 - 5 Per riprodurre l'audio automaticamente quando viene visualizzata la pagina, selezionare **Riproduzione automatica**.
- ➔ **Riproduzione automatica** per audio e video non è supportata su dispositivi mobili (iOS & Android).

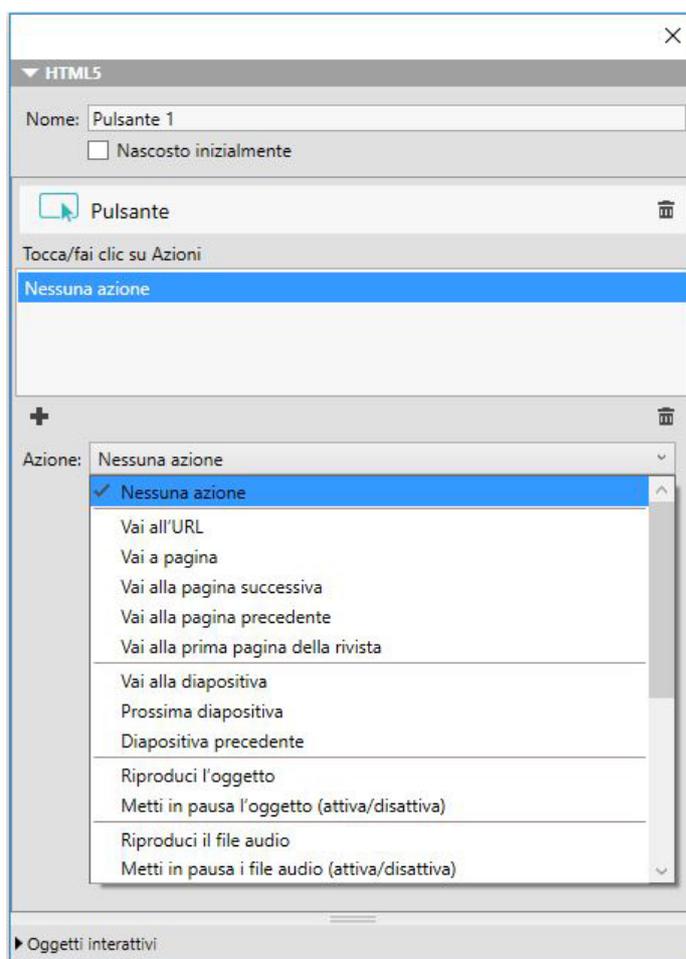
- 6 Per eseguire la riproduzione ripetuta del file audio, selezionare **Loop**.
- 7 Per interrompere l'audio automaticamente quando si passa a un'altra pagina, selezionare **Interrompi audio quando si passa a un'altra pagina**. Se non si seleziona questa casella, la riproduzione del file audio continuerà finché l'utente passa all'articolo successivo.

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

Aggiunta di un pulsante

Per aggiungere un pulsante a un layout digitale:

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



Azioni aggiunte a un pulsante

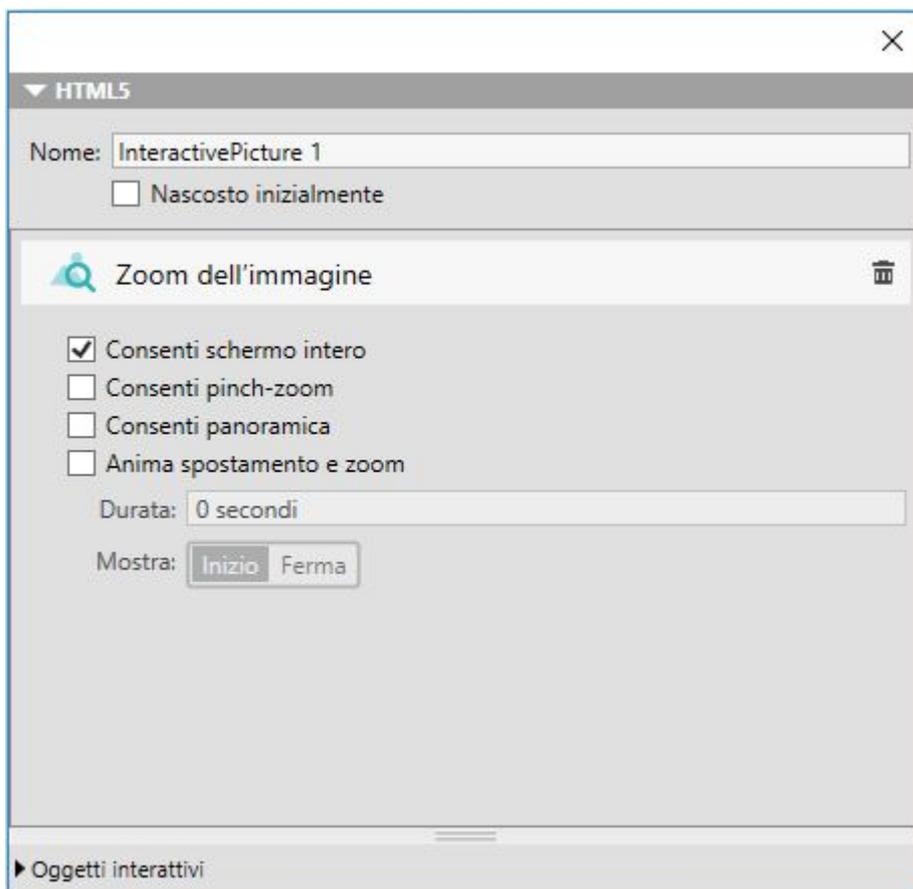
- 3 Facoltativamente, è possibile immettere un nome interno per l'immagine nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.
- 4 Se si desidera che il pulsante inizialmente sia invisibile, selezionare **Inizialmente nascosto**.
- 5 Per aggiungere un'azione per il pulsante, fare clic sul pulsante **+**. Scegliere un'azione dal menu a discesa **Azione** presente nella parte inferiore, quindi utilizzare i controlli sottostanti per configurare l'azione. È possibile aggiungere diverse azioni sullo stesso pulsante. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".
- 6 Per terminare la configurazione del pulsante, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

Aggiunta di un'immagine zoomabile

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

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

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



Controlli di zoom dell'immagine

- 3 Facoltativamente, immettere un nome per l'immagine zoomabile nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.
- 4 Se si desidera che l'immagine zoomabile inizialmente sia invisibile, selezionare **Inizialmente nascosto**.
- 5 Per consentire all'utente di passare alternativamente tra la visualizzazione ritagliata e quella a schermo intero toccando due volte l'immagine, selezionare **Consenti schermo intero**.
- 6 Per consentire all'utente di ingrandire e rimpicciolire con i gesti pinch, fare clic su **Consenti pinch-zoom**.
- 7 Per consentire all'utente di spostarsi nell'immagine con un dito, selezionare **Consenti panoramica**.

- 8** Per attivare lo spostamento e/o lo zoom dell'immagine all'inizio della visualizzazione, selezionare **Anima spostamento e zoom**.
- **Durata:** consente di controllare la durata dello spostamento/zoom. Al termine di questa durata, l'immagine si ferma e rimane nella propria posizione finale.
 - **Start e Stop:** questi pulsanti consentono di impostare il ritaglio iniziale e finale. Fare clic su **Start** e ridimensionare/posizionare l'immagine per la posizione iniziale, quindi fare clic su **Stop** e ridimensionare/posizionare l'immagine per la posizione finale.
- 9** Per terminare la configurazione dell'immagine zoomabile, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

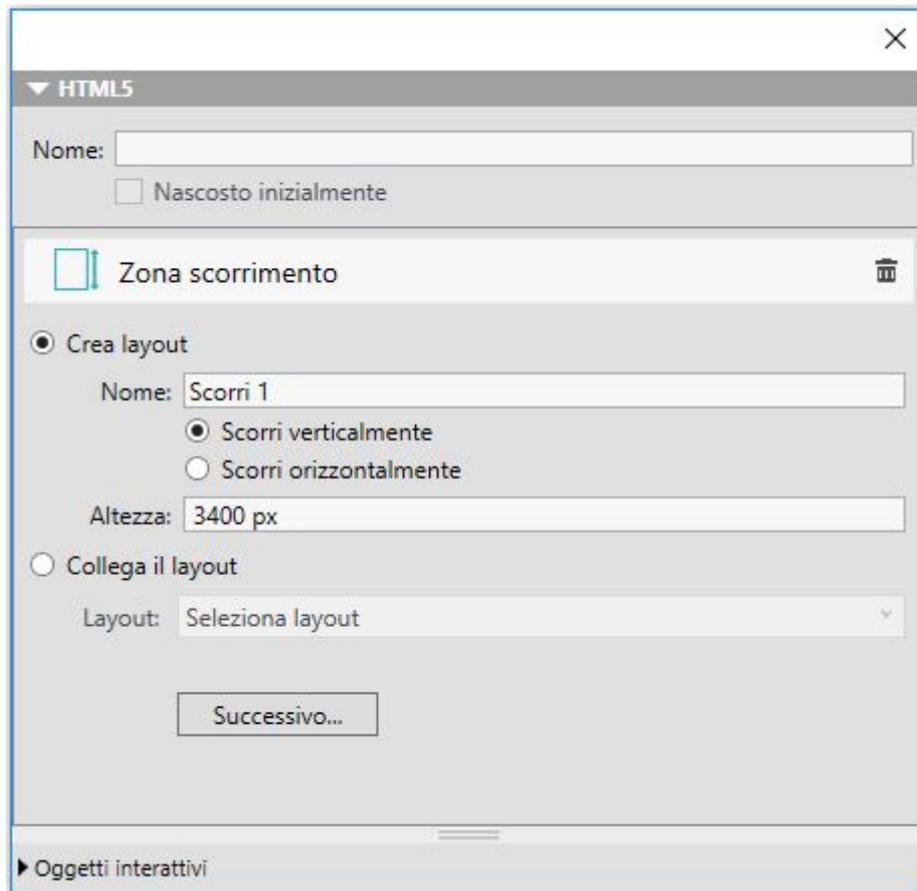
Aggiunta di una zona di scorrimento

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

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

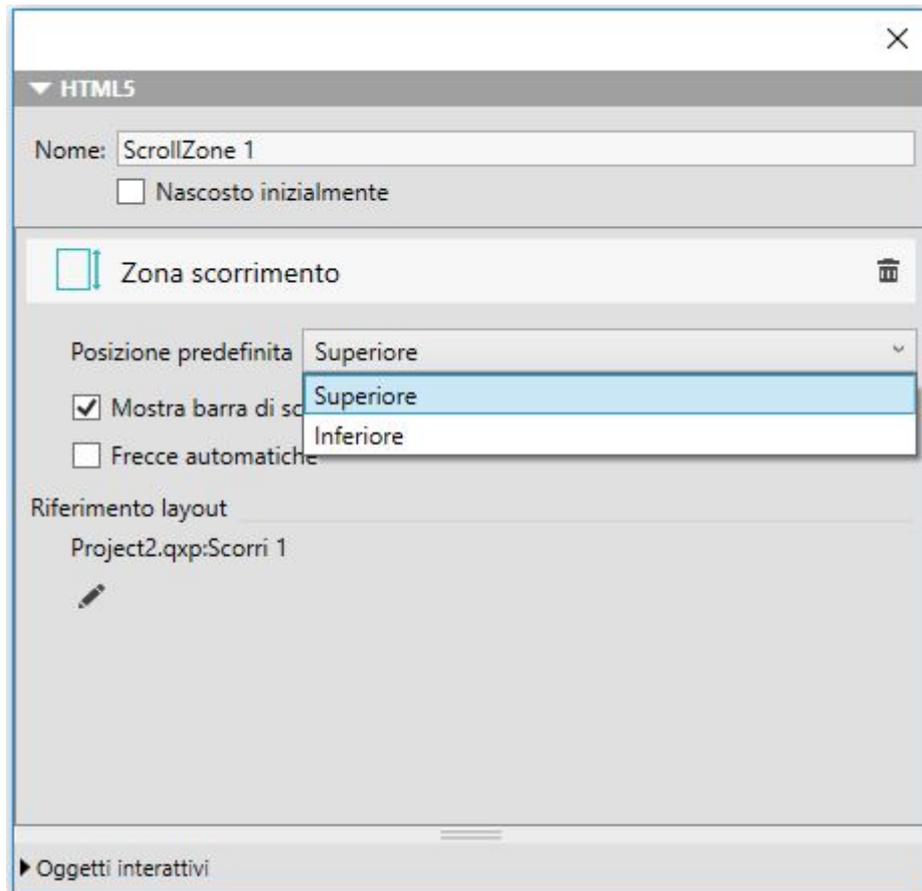
Per impostare una zona di scorrimento per un layout digitale:

- 1** Andare a un layout che fa parte di una famiglia di layout.
- 2** Creare una finestra d'immagine per rappresentare le dimensioni e la posizione della zona di scorrimento. Accertarsi di aver selezionato la finestra.
- 3** Nella palette **HTML5**, fare clic su **Zona di scorrimento**.



Controlli della zona scorrimento

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



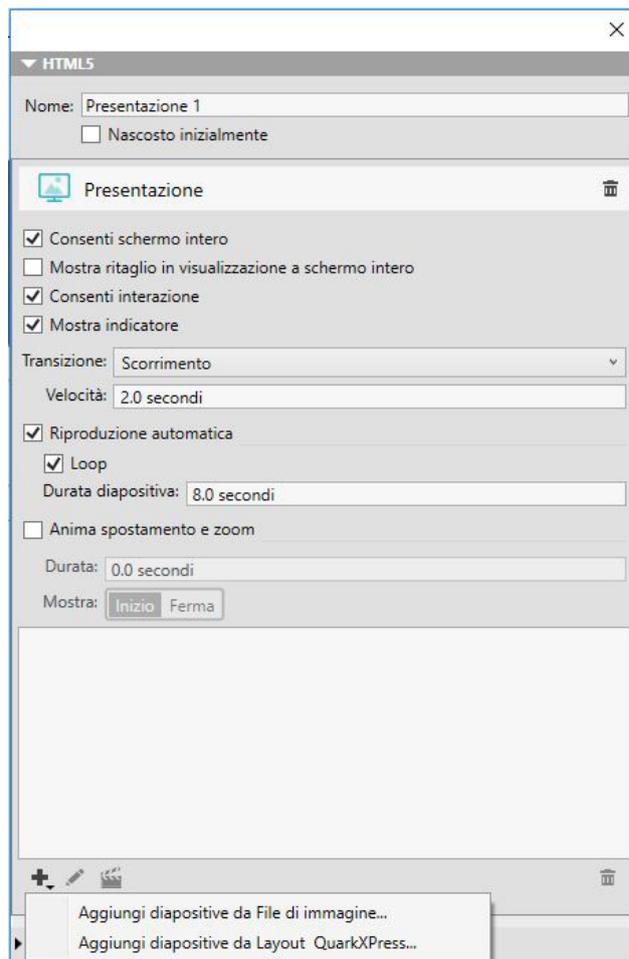
Controlli di layout per la zona di scorrimento nella palette **HTML5**

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

Adding a slideshow

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

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



Slideshow options

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

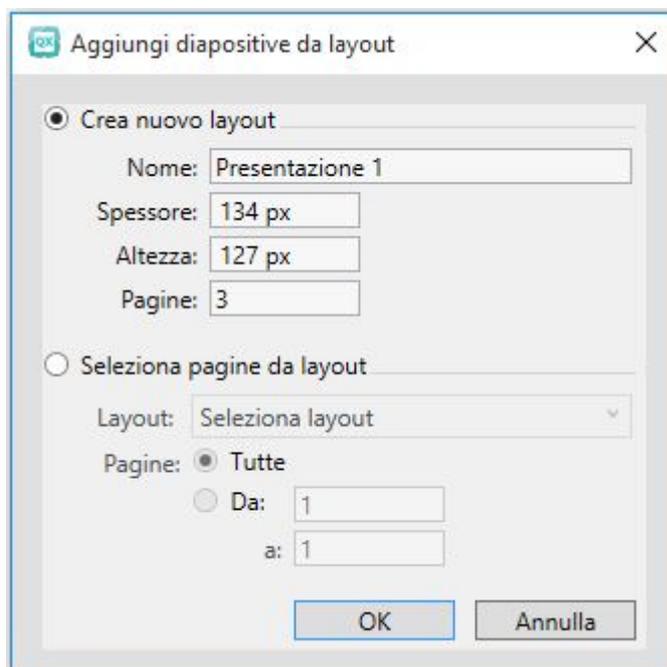
- To have the slideshow play indefinitely, check **Loop**. If this box is not checked, the slideshow will stop playing at the last slide.
- **Slide Duration**: Lets you control how long each slide is on the screen.

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

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

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

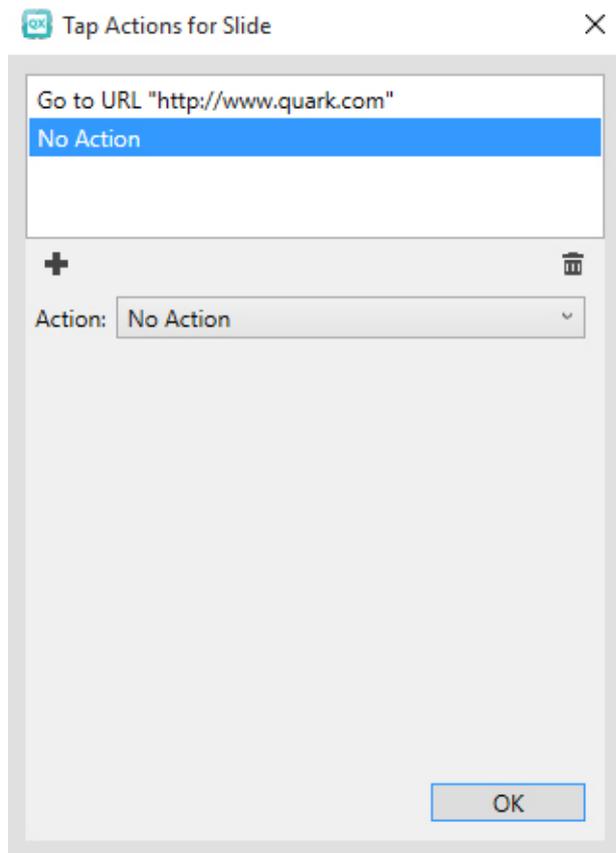
- **Add Slides from Picture Files**: Lets you add picture files to the slideshow. You can use picture files in PNG, JPEG, TIFF, PDF, and EPS formats. You can use the Shift or Command/Ctrl key to select multiple files.
- **Add Slides from QuarkXPress Layout**: Displays the **Add Slides from Layout** dialog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



Add Slides from Layout dialog box

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

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



Tap Actions for Slide dialog box

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

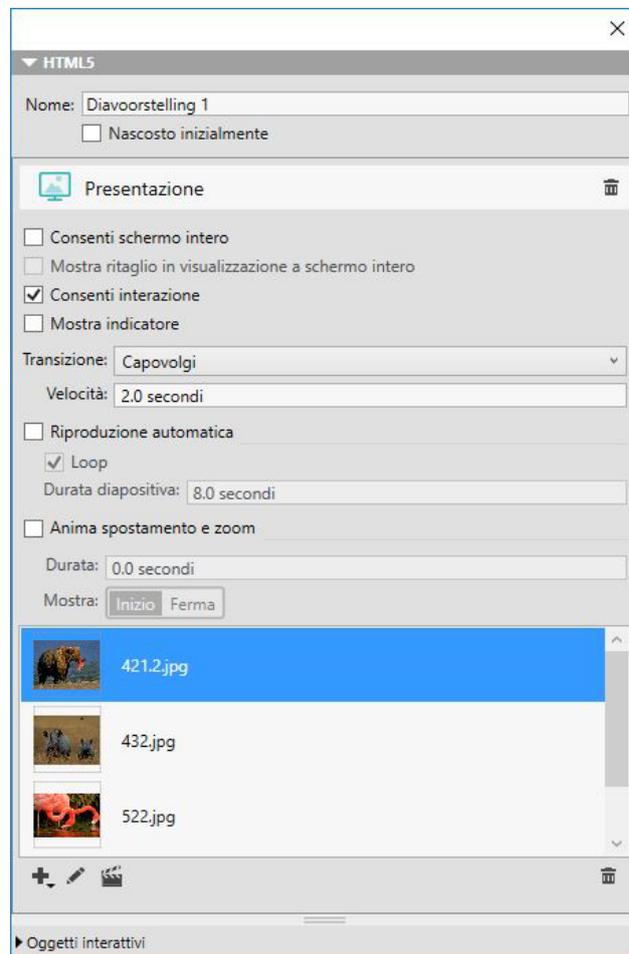
- 16** To set the cropping for a slide, select the slide's icon in the list, then scale and reposition the preview of the slide in the picture box.
- 17** To delete a slide, select the slide's icon in the list and click .
- 18** To finish configuring the slideshow, click a different object or a blank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

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

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

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

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



Opzioni per la presentazione

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

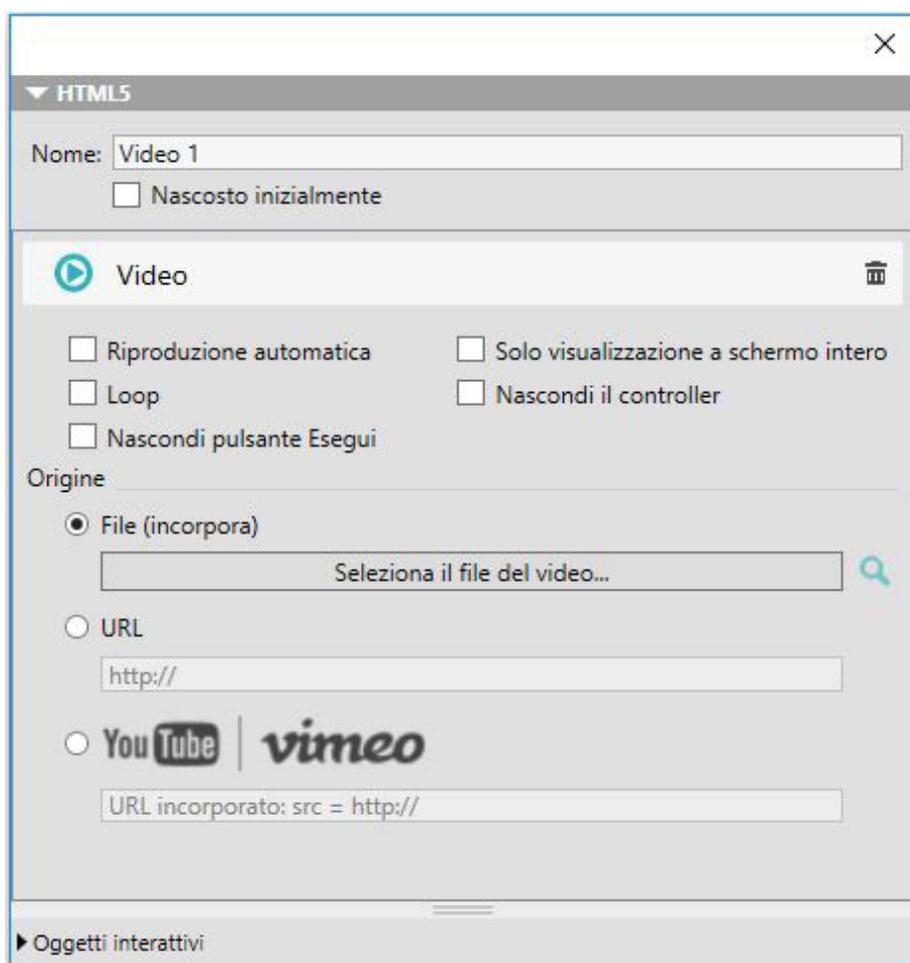
Aggiunta di un video

I layout Digital supportano solo video H.246 fino a 720p, 30 fotogrammi al secondo, livello di profilo principale 3.1 con audio stereo AAC-LC fino a 160 Kbps per canale, 48kHz, in formato .mp4.

➔ È possibile avviare e interrompere la riproduzione dei file video tramite l'utilizzo di azioni. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Utilizzo delle azioni di interattività](#)".

Per aggiungere un video a un layout Digital:

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



Opzioni video

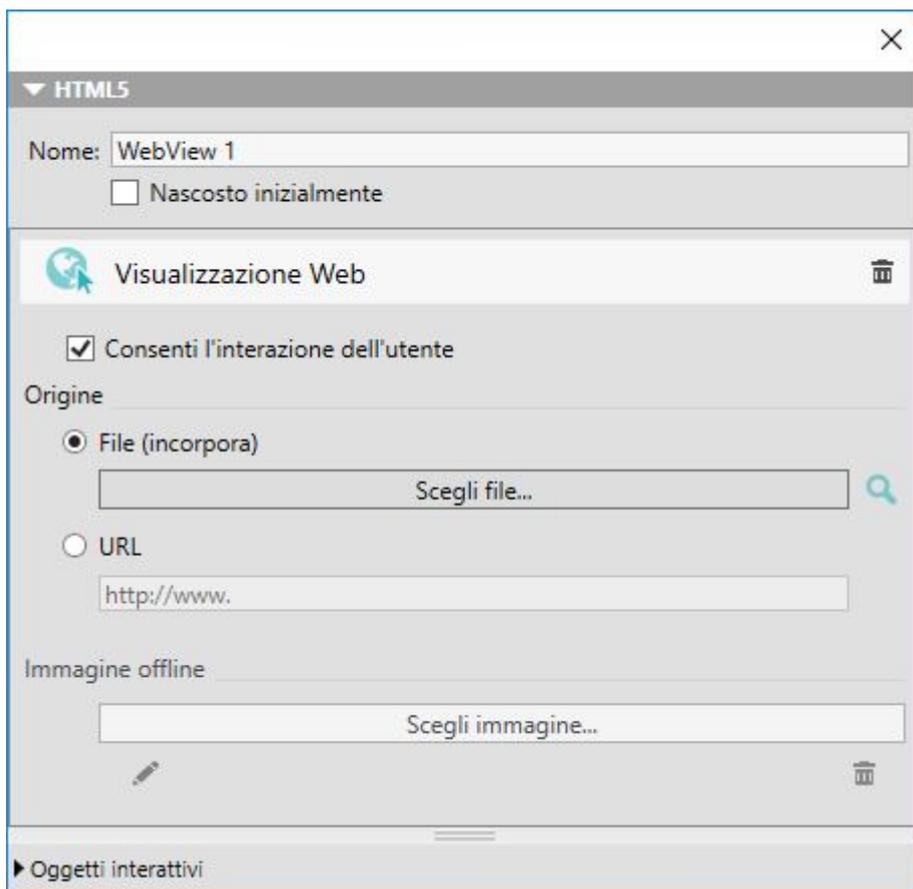
- 3 Facoltativamente, è possibile immettere un nome per l'immagine nel campo **Nome**. Questo nome viene visualizzato nell'area **Oggetti interattivi** nella parte inferiore della palette.
- 4 Se si desidera che il video inizialmente sia invisibile, selezionare **Inizialmente nascosto**.
- 5 Per riprodurre il video automaticamente quando viene visualizzata la pagina, selezionare **Riproduzione automatica**.

- ➔ **Riproduzione automatica** per audio e video non è supportata sui dispositivi mobili (iOS e Android).
- 6 Per fare in modo che il video passi alla modalità schermo intero non appena la riproduzione ha inizio, selezionare **Solo visualizzazione a schermo intero**.
- ➔ I video in linea sono in modalità a schermo intero per impostazione predefinita nei telefoni iOS. Utilizzando il pulsante di ridimensionamento, toccate o pizzicate il video in riproduzione per riprodurlo nella posizione incorporata nella pagina.
- 7 Per eseguire la riproduzione ripetuta del video, selezionare **Loop**.
- 8 Per nascondere i controlli video predefiniti, selezionare **Nascondi Controller**. Si osservi che, se si desidera permettere all'utente di controllare il filmato, sarà necessario fornire un modo per controllare il video con delle azioni.
- 9 Per nascondere il pulsante Esegui, contrassegna **Nascondi pulsante Esegui**.
- 10 Per specificare la posizione del video, selezionare un'opzione nell'area **Origine**.
 - Per utilizzare il file video locale, fare clic su **File (Incorpora)**, quindi fare clic sul pulsante e selezionare il file video.
 - Per utilizzare un video da un URL, fare clic su **URL** e inserire l'URL nel campo.
 - Per utilizzare un video della Quark Publishing Platform, fare clic su **Quark Publishing Platform**, quindi fare clic su **Browse QPP** (Sfoggia QPP) e selezionare il file video.
 - Per utilizzare un video da YouTube o Vimeo, fare clic su **YouTube/Vimeo**, quindi incollare l'url del video nel campo **src=** Per ottenere questo valore di un video Vimeo o YouTube, premere Control+clic/clic con il pulsante destro del mouse sul video e scegliere **Copia codice incorporato**. Quindi incollare il codice in un editor di testo e selezionare la parte di codice che ha questo aspetto:
`http://www.[site].com/embed/XXXXXXXXXX` e incollarlo nel campo).
- 11 Per terminare la configurazione del video, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

Aggiunta di una visualizzazione Web

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

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



Opzioni della visualizzazione Web

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

- 8 Per terminare la configurazione della visualizzazione Web, fare clic su un oggetto differente o su una parte vuota del layout.

Utilizzo delle azioni di interattività

Le azioni consentono di aggiungere interattività agli elementi dei layout digitali da esportare. Le azioni disponibili includono:

- **Nessuna azione:** l'azione predefinita. Non fa nulla.
 - **Vai all'URL:** reindirizza a un URL quando l'utente tocca l'oggetto selezionato. Per l'interattività **Pulsante**, è possibile aggiungere anche un valore di geolocalizzazione all'azione **Vai all'URL**.
 - **Vai a pagina:** permette di saltare a un'altra pagina. Per ulteriori informazioni, vedere la sezione "*Creazione di un'azione Vai a pagina*".
 - **Vai alla pagina successiva:** consente di saltare alla pagina successiva.
 - **Vai alla pagina precedente:** consente di saltare alla pagina precedente a questa.
 - **Vai alla prima pagina della rivista:** consente di saltare alla prima pagina della rivista.
 - **Vai alla diapositiva:** visualizza la diapositiva specificata della presentazione specificata.
 - **Prossima diapositiva:** visualizza la diapositiva successiva della presentazione specificata.
 - **Diapositiva precedente:** visualizza la diapositiva precedente della presentazione specificata.
 - **Riproduci l'oggetto:** consente di avviare la riproduzione dell'oggetto audio o video specificato.
 - **Metti in pausa l'oggetto (attiva/disattiva):** permette di mettere in pausa e riprendere la riproduzione dell'oggetto audio o video specificato.
 - **Riproduci il file audio:** consente di riprodurre un file audio. Per ulteriori informazioni, vedere "*Creazione di un'azione Riproduci il file audio*".
 - **Metti in pausa i file audio (attiva/disattiva):** consente di mettere in pausa e riprendere la riproduzione di tutti i file audio.
 - **Mostra pop-up:** consente di visualizzare un pop-up. Per ulteriori informazioni, vedere "*Creazione di un'azione Mostra pop-up*".
 - **Nascondi pop-up:** consente di nascondere il pop-up attualmente visualizzato.
 - **Mostra l'oggetto:** permette di mostrare l'oggetto specificato (se nascosto).
- ➔ Tutti gli elementi contrassegnati come nascosti non verranno visualizzati se l'interattività **Mostra oggetto** esiste per gli elementi in questione nella pagina.
- **Nascondi l'oggetto:** permette di nascondere l'oggetto specificato (se nascosto).
 - **Apri:** consente di aprire i file e visualizzarli dall'applicazione. Questo deve essere un formato compatibile con il dispositivo. Ad esempio, è possibile aprire un file

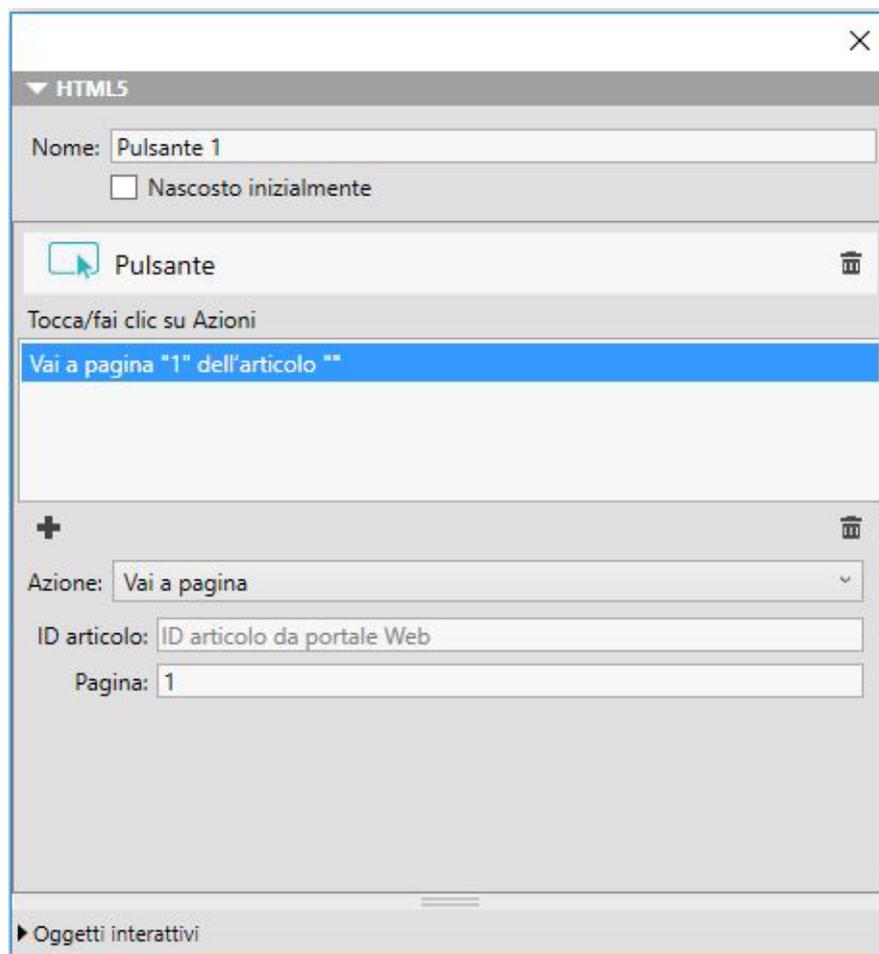
PDF e visualizzarlo direttamente dall'applicazione su un dispositivo che supporti la visualizzazione di file PDF.

- **Esegui animazione:** consente di avviare l'esecuzione dell'animazione specificata.
- **Ripristina pagina:** consente di ripristinare la pagina, in modo da riportare tutte le animazioni al punto di partenza.
- **Scatta istantanea:** consente di scattare un'istantanea (schermata) della pagina e salvarla nella cartella immagini predefinita del dispositivo.

Creazione di un'azione **Vai a pagina**

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

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



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

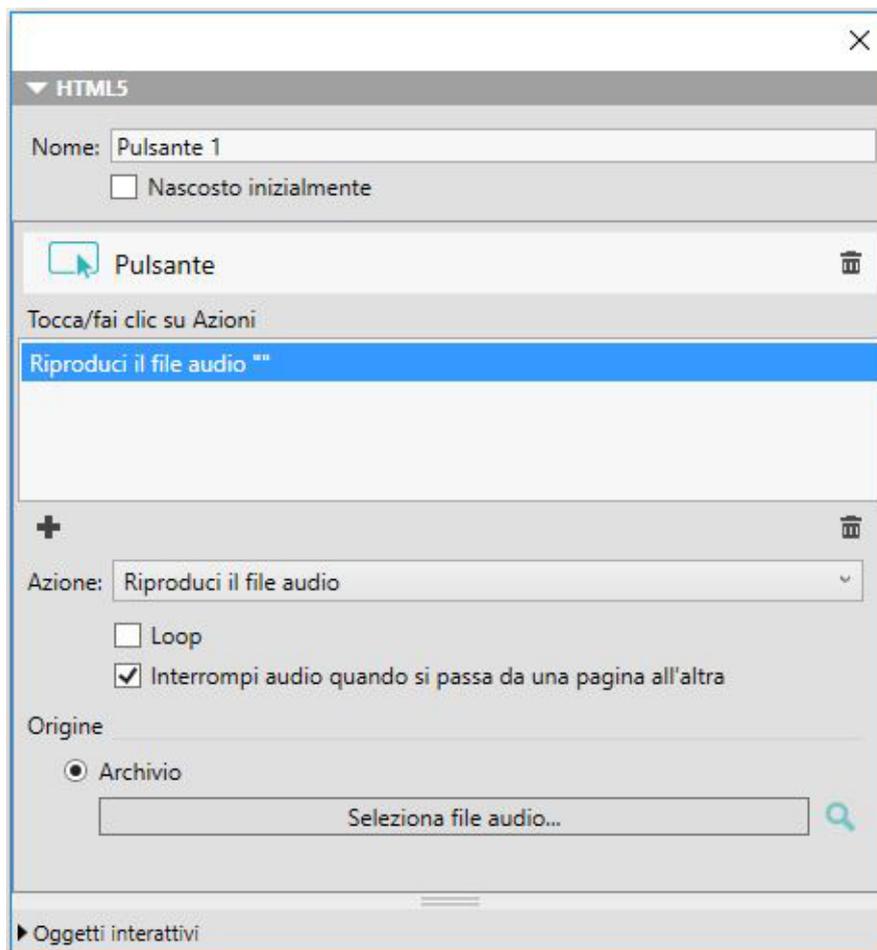
Creazione di un'azione Riproduci il file audio

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

➔ Sono supportati solo i file in formato .mp3.

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

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



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

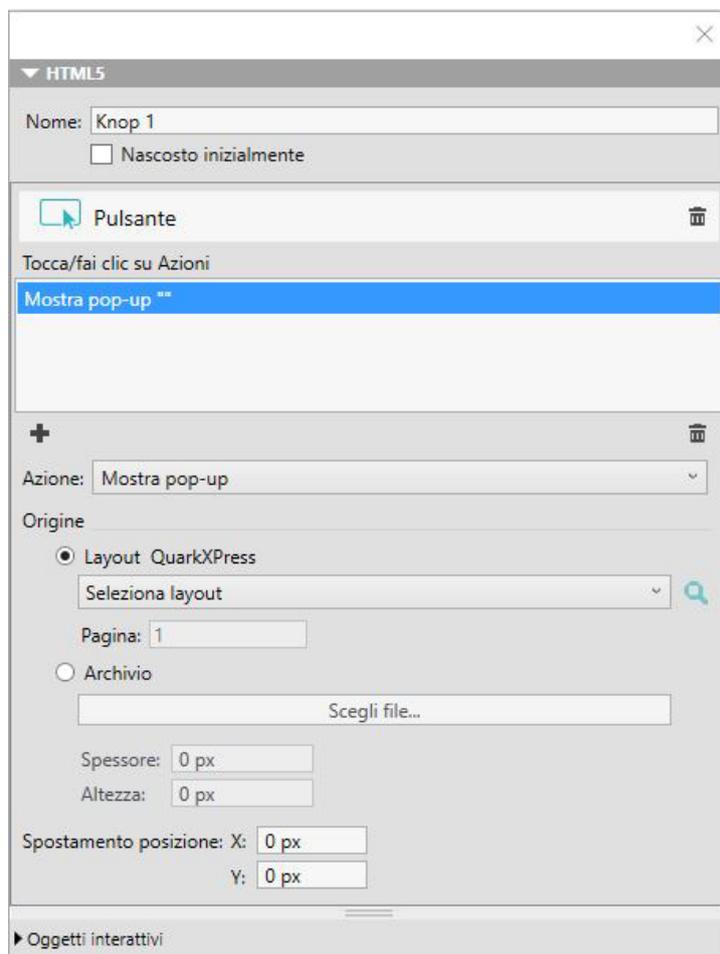
Creazione di un'azione Mostra pop-up

Un'azione **Mostra pop-up** consente di visualizzare un pop-up contenente il contenuto di un layout di QuarkXPress nel medesimo file di progetto o il contenuto di un file esterno. Se si sceglie un layout di QuarkXPress, qualunque interattività di quel layout dovrebbe funzionare anche nel pop-up. Se si sceglie di visualizzare un file esterno, è

possibile utilizzare qualunque file che possa essere visualizzato nel browser mobile nativo del dispositivo.

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

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



- 2 Eseguite una delle operazioni seguenti:

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

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

Funzioni per l'Asia orientale nei layout digitali

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

Il presente capitolo descrive le funzionalità per l'Asia orientale applicabili nei layout digitali.

Per ulteriori informazioni sull'applicazione delle funzionalità di testo per l'Asia orientale, consultate la sezione "Testo e tipografia" nella [A Guide to QuarkXPress](#).

Utilizzo delle font di sostituzione

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

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

Definizione della direzione della storia

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

Gestione dei caratteri raggruppati

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

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

Working with rubi text

Rubi text clarifies the meaning or pronunciation of base text. Base text can run vertically or horizontally, and rubi text usually follows the direction of the base text. Rubi text

can be placed to the right of or to the left of base text in a vertical story, and above or below base text in a horizontal story.

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

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

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

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

Auto Rubi can be applied through the following keyboard shortcuts:

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

Applicazione di segni di enfasi

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

Gestione dei gruppi e delle classi mojigumi

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

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

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

Ad esempio, se non si desidera utilizzare una parentesi per occupare tutta la larghezza della finestra emme quando compresa tra due caratteri a piena larghezza, è possibile

creare un classe di caratteri mojigumi che contenga parentesi e poi specificare nelle impostazioni del gruppo mojigumi che tali caratteri dovrebbero utilizzare sempre una mezza larghezza emme quando compresi tra due caratteri a piena larghezza emme.

Utilizzo di set di caratteri non divisibili

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

Come creare set di caratteri non divisibili personalizzati:

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

Testo nei layout digitali

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

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

Font nei layout digitali

Salvo conversione di caselle di testo in elementi grafici (vedete "**Testo nei layout digitali**"), utilizzate font disponibili nei dispositivi di visualizzazione. Per un elenco delle font supportate da iOS, consultare <http://iosfonts.com>. Per default, i dispositivi Android supportano solo Droid Serif, Droid Sans e Droid Sans Mono, tuttavia è possibile installare font aggiuntive.

- ➔ In caso di esportazione in formati quali ePub, Kindle, App Studio e pubblicazioni HTML5, è possibile utilizzare font personalizzati in formato OTF o TTF che vengono incorporati durante il caricamento e possono essere visualizzati nell'output. Se vengono incorporati file di font di grandi dimensioni, le dimensioni del file dei contenuti aumenteranno notevolmente.
- ➔ Per impostazione predefinita, in caso di caricamento di layout in App Studio, i font dei dispositivi iOS non vengono caricati. Per modificare l'impostazione, è possibile modificare il file "StandardFontList.xml" nella cartella Percorso d'installazione di QuarkXPress/XTensions/AppStudio in *Windows* e nella cartella ~/Library/Application Support/Quark/QuarkXPress 2017/AppStudio in *Mac OS X*.

Collegamenti ipertestuali nel layout digitali

Per applicare un collegamenti ipertestuali al testo, selezionate il testo e utilizzate la palette **Link ipertestuali** (per maggiori informazioni, consultate [A Guide to QuarkXPress](#)).

Per applicare collegamenti ipertestuali a un'intera casella, selezionatela e utilizzate la palette **HTML5** (consultate "[Aggiunta di un pulsante](#)").

Gruppi nei layout digitali

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

Sincronizzazione dei contenuti tra gli orientamenti

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

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

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

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

Aggiornamento di file mancanti

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

Analisi dell'utilizzo degli asset di Digital Publishing

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

Utilizzo del Riscorrimento

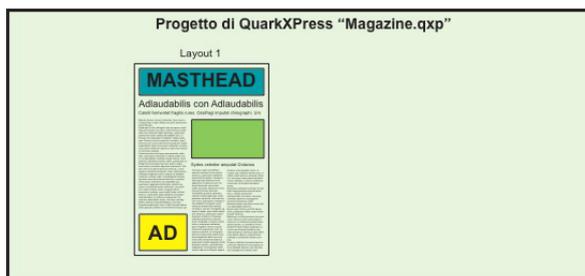
L'esportazione di un layout digitale in un formato eBook ePub e Kindle offre la possibilità di esportare in visualizzazione Fissa o Riscorrimento. La visualizzazione Riscorrimento consente agli utenti finali di visualizzare il contenuto in un formato a schermo intero con un layout adattivo e un testo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

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

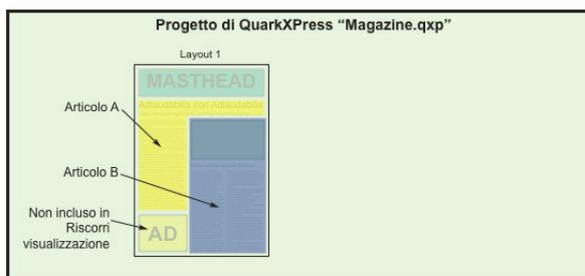
La palette **Riscontri codifica** consente di inserire tag nel contenuto in ePub con riscorrimento. Inoltre, la palette **Riscontri codifica** offre la possibilità di raggruppare il contenuto in base agli articoli consentendo di riordinare i componenti all'interno dell'articolo.

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

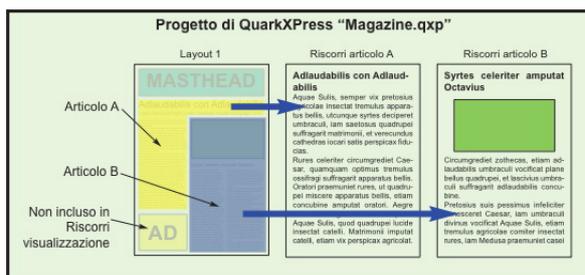
Se si sceglie di creare un articolo di riscorrimento da un layout digitale, la procedura viene mostrata nei seguenti diagrammi:



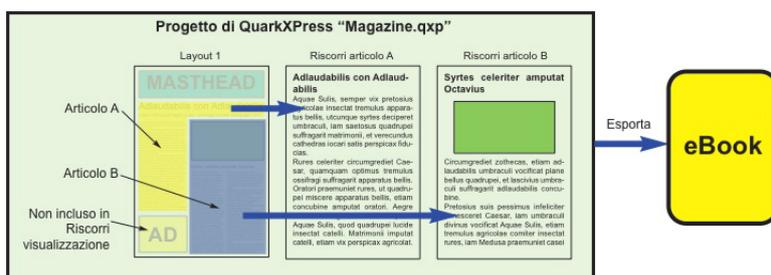
Fase 1: Creare il layout.



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



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



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

Creazione di articoli di riscorrimto

Sono disponibili due metodi per creare gli articoli di riscorrimto:

- *Da una selezione.* Questo approccio consente di selezionare i riquadri specifici da includere nell'articolo di riscorrimto. Questo è l'approccio ideale se il layout presenta molti contenuti che non devono essere visibili nell'output Riscorrimto.

- *Da pagine.* Questo approccio copia l'intero contenuto delle pagine indicate nell'articolo di scorrimento. Questo è l'approccio ideale se tutto o quasi tutto il contenuto del layout deve essere visibile in output Riscorrimento (Eventuale contenuto da pagine master, ad esempio intestazioni e piè di pagina, ed eventuale contenuto sulla pagina uno viene ignorato.)

➔ I progetti creati con Quark Publishing Platform® o modificati con QuarkCopyDesk® potrebbero già avere uno o più articoli. Se si apre un articolo QuarkCopyDesk o un file di progetto che include articoli con componenti, il contenuto del riscorrimento viene mantenuto. Tutti i componenti che sono stati codificati per il riscorrimento rimangono inclusi nel contenuto del riscorrimento.

➔ Per evidenziare i componenti che sono stati codificati per Riscorrimento, fare clic sul pulsante **Evidenzia articolo**  sulla palette **Riscorri codifica**.

➔ In un eBook esportato sono presenti interruzioni di pagina tra ciascun articolo di riscorrimento.

Creazione di un articolo di scorrimento da una selezione

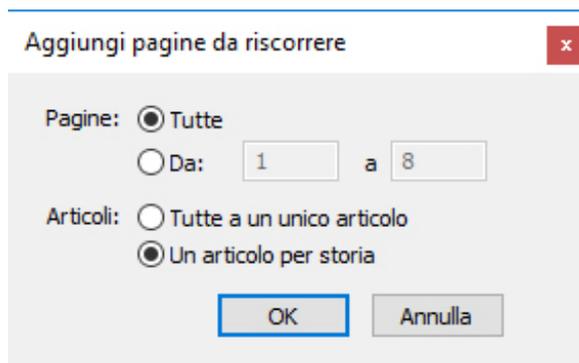
Come creare un articolo di scorrimento da uno o più oggetti selezionati:

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

Creazione di un articolo di scorrimento da pagine

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

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



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

- 2 Utilizzate la sezione **Pagine** per specificare se aggiungere tutte le pagine nel layout o solo un intervallo specifico. Utilizzare l'area **Articoli** per specificare se si desidera che tutte le pagine finiscano nello stesso articolo o se si vuole creare un articolo separato per ogni storia.
- 3 Fare clic su **OK**. QuarkXPress crea gli articoli di scorrimento necessari e vi inserisce tutto il contenuto delle pagine selezionate.
- 4 Per verificare la creazione dell'articolo di scorrimento, visualizzate la palette **Riscontri codifica** (menu **Finestra**).



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

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

Aggiunta di contenuto a un articolo di scorrimento

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

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

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

Riordinamento dei componenti in un articolo di scorrimento

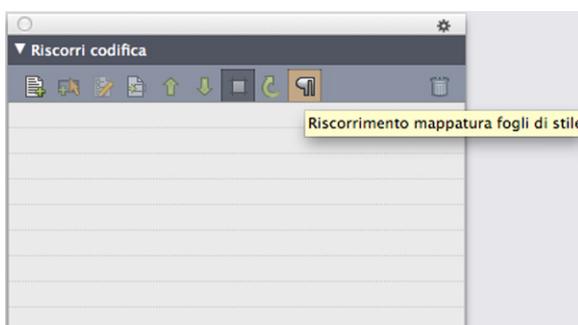
Ogni finestra di testo, storia o immagine che aggiungete a un articolo di scorrimento viene aggiunto come *componente*. Di default i componenti di un articolo di scorrimento potrebbero non comparire nell'ordine giusto. Come cambiare l'ordine dei componenti in un articolo di scorrimento:

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

Riscorrimento mappatura fogli di stile

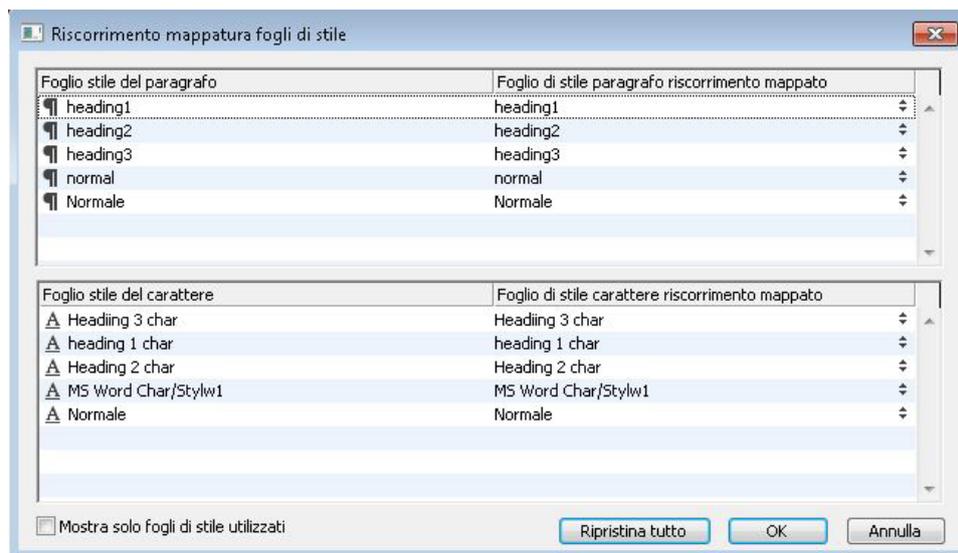
Quando si esegue l'esportazione ePub con scorrimento, è possibile scegliere di mappare i fogli di stile carattere e paragrafo a diversi fogli di stile.

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



Palette **Riscorri codifica**

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



Palette **Riscorrimto mappatura fogli di stile**

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

Creazione di un sommario per ePUB o Kindle

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

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

Gestione dei metadati degli eBook

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

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

The image shows a dialog box titled "Metadati eBook". It has several input fields: "Titolo:", "Autore:", "Publisher:", "Copyright:", "ISBN:", and "Parole chiave:". There is also a "Lingua:" dropdown menu currently showing "Inglese (US)". A large text area is labeled "Descrizione:". At the bottom, there is a small instruction "Usa virgole per separare le voci." and two buttons: "Annulla" and "OK".

Finestra di dialogo **Metadati eBook**

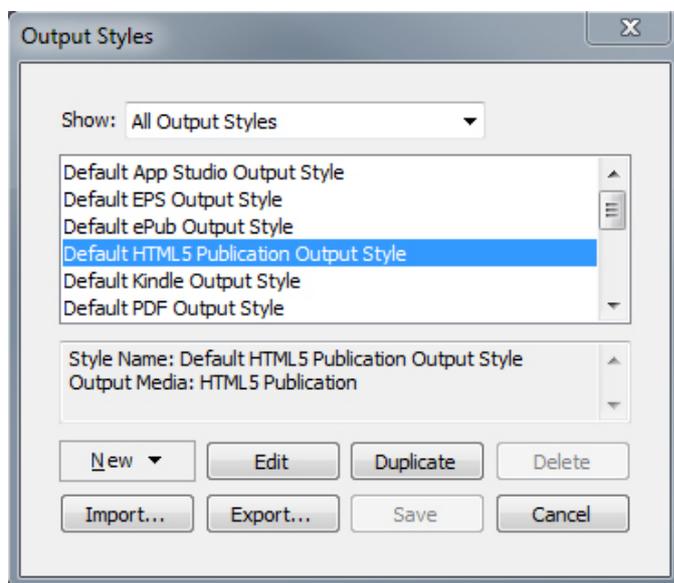
- 3 Utilizzare i campi di questa finestra di dialogo per inserire informazioni sull'eBook. Nel campo **Parole chiave**, utilizzare una virgola per separare le parole chiave.
 - 4 Utilizzare il popup lingua per specificare la lingua per l'eBook. Può essere utilizzato dai lettori per cercare il libro corretto.
- ➔ Se non si specificano qui i metadati del titolo, QuarkXPress aggiungerà il seguente testo di default all'eBook esportato: "Created with QuarkXPress" (Creato con QuarkXPress). Questo testo verrà automaticamente rimosso non appena si aggiunge il proprio titolo.

Gestione degli stili di output

Gli stili di output consentono di acquisire le impostazioni per l'output nei formati di stampa, PDF, ePub, App Studio, Kindle, pubblicazioni HTML5 ed EPS. Potete utilizzare gli stili di output con i comandi **File > Stampa**, **File > Esporta > come PDF**, **File > Esporta > come App iOS**, **File > Esporta > come pubblicazione HTML5**, **File > Esporta > come ePub** e **File > Esporta > come Kindle**. QuarkXPress include impostazioni di default per tutte le opzioni di output che possono servire come base per una personalizzazione in funzione delle proprie esigenze. Oppure è possibile creare degli stili di output partendo da zero.

Per creare uno stile di output, procedere come segue:

- 1 Scegliere **Modifica > Stili di output**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Stili di output**.



Usare la casella di dialogo **Stili di output** per creare, importare, esportare, modificare e rimuovere gli stili di output.

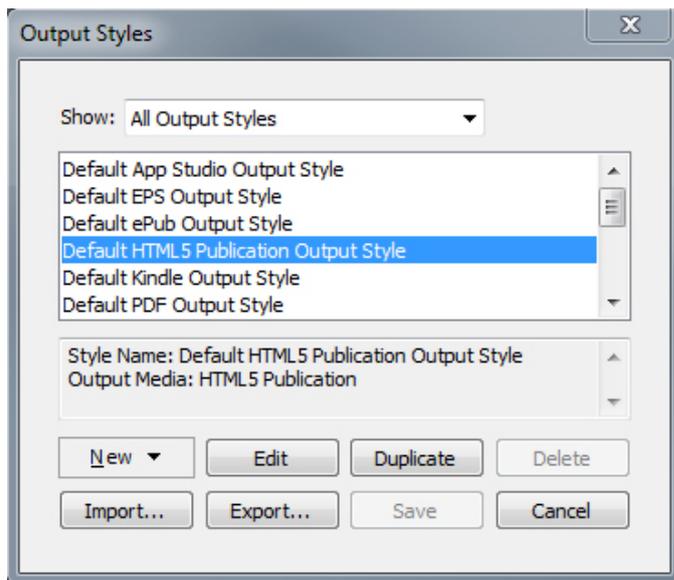
- 2 Scegliere un'opzione del menu a discesa **Nuovo**.
- 3 Immettere un nome per la regola nel campo **Nome**.
- 4 È possibile specificare le impostazioni necessarie nei relativi riquadri. Per informazioni sulle opzioni EPS, consultate la "[A Guide to QuarkXPress](#)". Per maggiori informazioni

sulle opzioni ePub, consultate "[Esportazione per ePUB](#)". Per maggiori informazioni sulle opzioni Kindle, consultate "[Esportazione per Kindle](#)".

- 5 Fare clic su **OK**.
- 6 Fate clic su **Salva**.

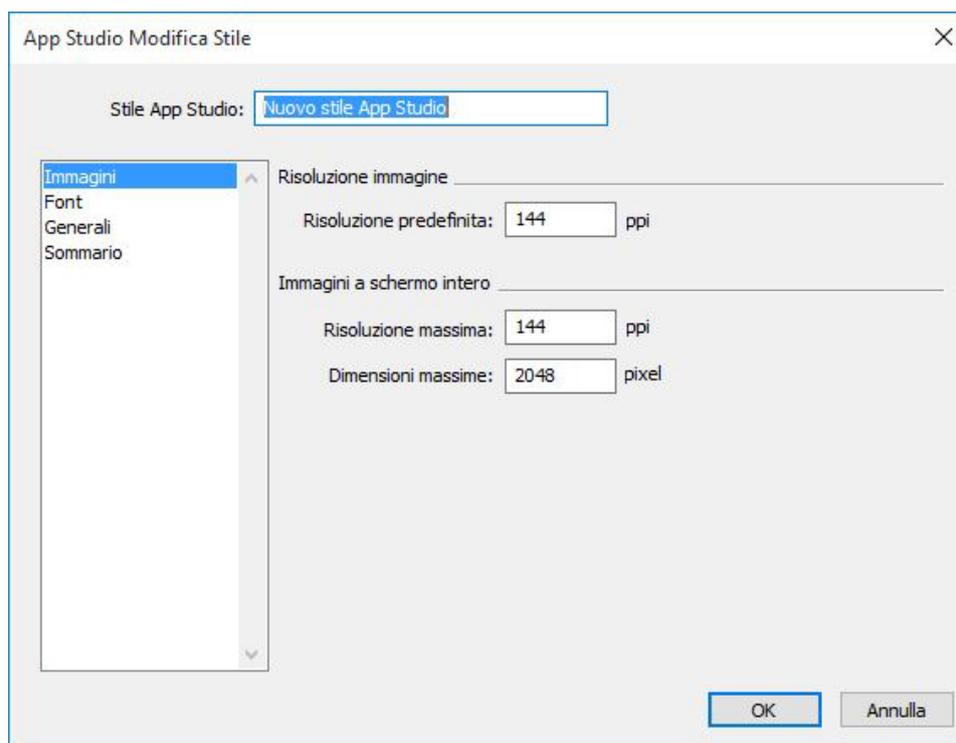
Stili di output App Studio

Per specificare le impostazioni per gli stili di output App Studio:



La finestra di dialogo **Stili di output**.

- 1 Per modificare uno stile di output App Studio, selezionate uno stile di output e fate clic su **Modifica**. Per aggiungere un nuovo stile di output, selezionate **App Studio** dal menu a discesa **Nuovo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Stile di output di App Studio predefinito**.



Finestra di dialogo **Modifica stile di output App Studio**.

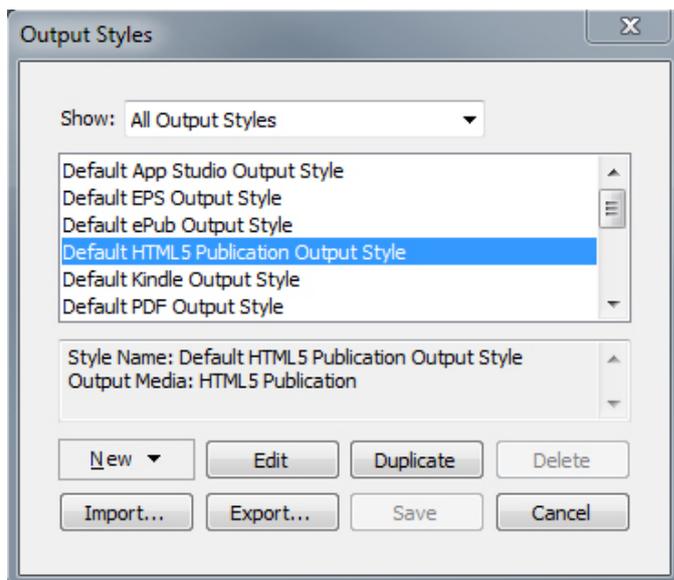
2 Inserite il nome dello stile nel campo **Stile di output di App Studio**.

- Il riquadro **Immagini** consente di impostare la risoluzione predefinita delle immagini esportate nell'App. Selezionate risoluzione e/o dimensioni massime per le immagini convertite e sottocampionate (valido solo per le immagini utilizzate nell'interattività HTML5).
- Il riquadro **Font** consente di attivare/disattivare l'inserimento dei font nel pacchetto dell'App. Se disattivato, i font NON verranno raccolti e l'output potrebbe non rispettare le regole WYSIWYG. Se abilitato, gli utenti riceveranno un avviso relativo alle licenze del font.
- Il riquadro **Generale** consente di attivare/disattivare la conversione delle sezioni di layout di QuarkXPress in sovrapposizione di pagine nell'App. Attivare/disattivare "Sovrapposizioni di pagine continua" per creare una pagina singola continua di tutte le pagine di una sezione.
- Il riquadro **Sommario** consente di selezionare una sezione con nome dall'elenco. Tutte le pagine in questa sezione verranno esportate come pagine del sommario. Inoltre, potete **inserire le pagine della pubblicazione**. In caso contrario, le pagine non verranno aggiunte alle pagine del contenuto. Specificate un titolo per il sommario.

3 Fare clic su OK.

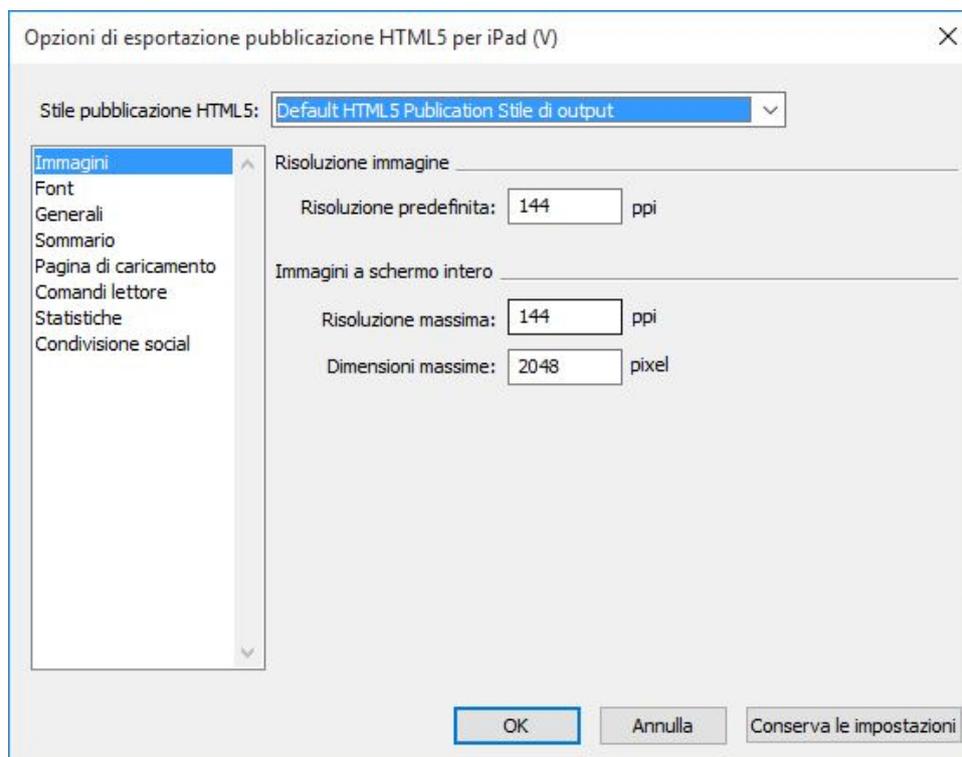
Stili di output delle pubblicazioni HTML5

Per specificare le impostazioni per gli stili di output delle pubblicazioni HTML5:



La finestra di dialogo **Stili di output**.

- 1 Per modificare uno stile di output delle pubblicazioni HTML, scegliete lo stile di output e fate clic su **Modifica**. Per aggiungere un nuovo stile di output, selezionate **Pubblicazione HTML** dal menu a discesa **Nuovo**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Modifica stile di pubblicazione HTML5**.



Finestra di dialogo **Modifica stile di pubblicazione HTML5**

- 2 Inserite un nome dello stile nel campo **Pubblicazione HTML5**.
 - Il riquadro **Immagini** consente di impostare la risoluzione predefinita delle immagini esportate nell'App. Selezionate la risoluzione e/o le dimensioni massime

per le immagini convertite e sottocampionate (valido solo per le immagini utilizzate nell'interattività HTML5).

- Il riquadro **Font** consente di attivare/disattivare l'inserimento dei font nel pacchetto dell'App. Se disattivato, i font NON verranno raccolti e l'output potrebbe non rispettare le regole WYSIWYG. Se abilitato, gli utenti riceveranno un avviso relativo alle licenze del font.
- Il riquadro **Generale** consente di attivare/disattivare la conversione delle sezioni di layout di QuarkXPress in sovrapposizione di pagine. Attivare/disattivare "Sovrapposizioni di pagine continua" per creare una pagina singola continua di tutte le pagine di una sezione. Inoltre, è possibile impostare **Blocca orientamento** per **Desktop** e dispositivi **Mobili** dalla scheda.
- Il riquadro **Sommario** consente di configurare le opzioni relative al sommario nel file pubblicazione HTML5.
- Il riquadro **Pagina di caricamento** consente di specificare aspetto e funzionamento delle pagine di caricamento nei lettori Web.
- Il riquadro **Comandi lettore** consente di specificare aspetto e funzionamento dei layout nei lettori Web.
- Il pannello **Analytics** consente di abilitare e disabilitare Google Analytics e definire una chiave API di Google Maps per la localizzazione geografica.
- Il riquadro **Condivisione social** consente di definire le impostazioni per le piattaforme dei social media.

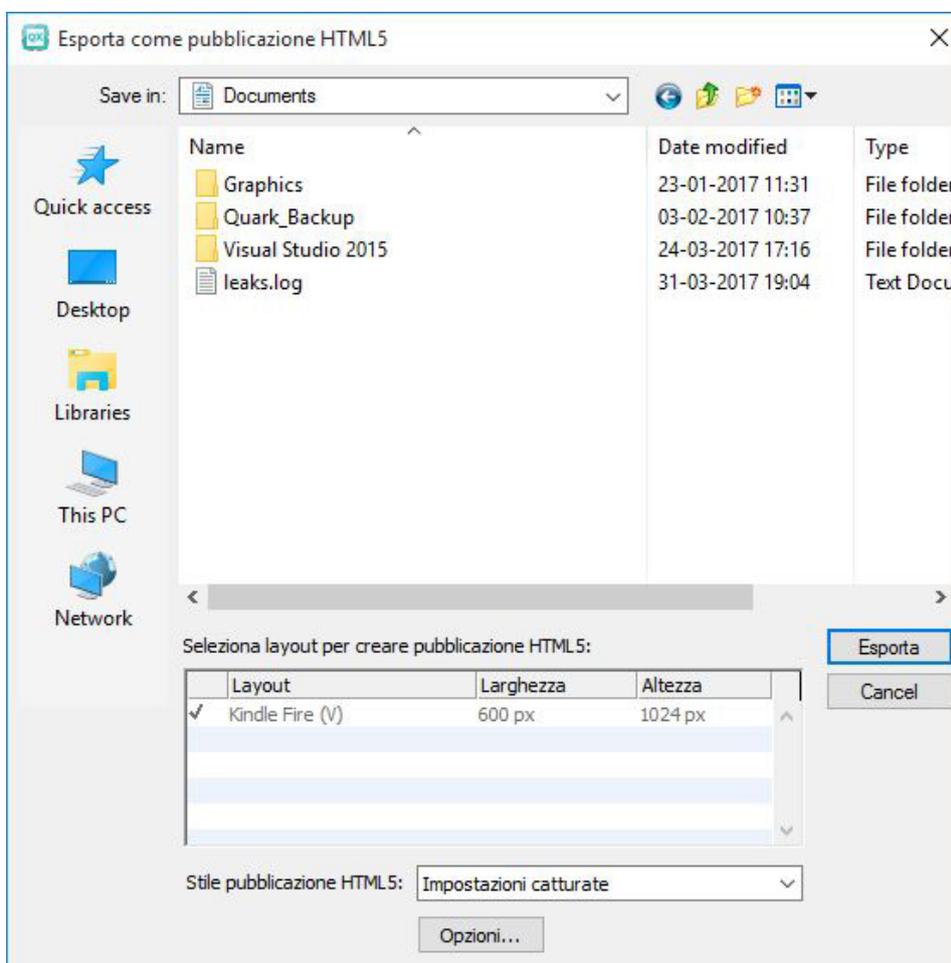
3 Fare clic su **OK**.

Pubblicazioni in HTML5

Esportazione come pubblicazione HTML5

Per esportare un layout come pubblicazione HTML5, procedere nel seguente modo:

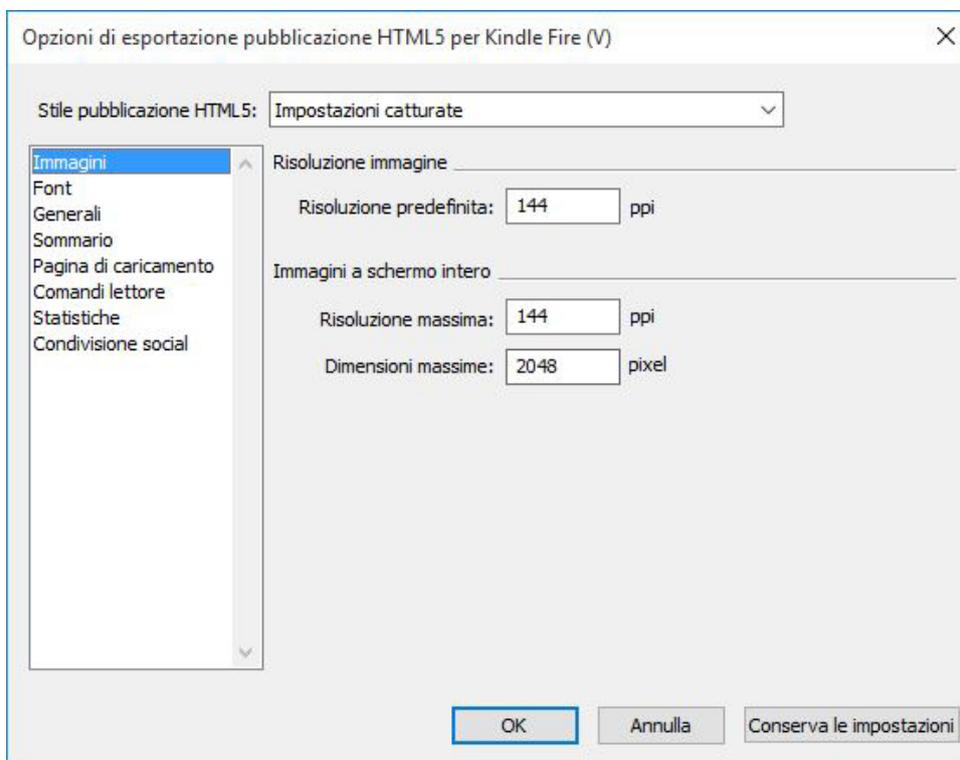
- 1 Selezionate **File > Esporta come > Pubblicazione HTML5** Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esporta come pubblicazione HTML5**.



Finestra di dialogo **Esporta come pubblicazione HTML5**

- 2 Aprite la cartella in cui salvare la pubblicazione HTML5.
- 3 Selezionate i layout da utilizzare per creare la pubblicazione HTML5 multidispositivo.

- 4 Scegliete uno stile di output dal menu a discesa **Stile pubblicazione HTML5** o fate clic su **Opzioni** per definire le impostazioni di esportazione dei layout selezionati. Facendo clic su **Opzioni**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni di esportazione pubblicazione HTML5**.



Finestra di dialogo **Opzioni di esportazione pubblicazione HTML5**

- ➔ È possibile gestire gli stili di output selezionando **Modifica > Stili di output** Vedete "[A Guide to QuarkXPress](#)".

- 5 Configurate lo stile di output utilizzando i riquadri seguenti nella finestra di dialogo **Opzioni di esportazione delle pubblicazioni HTML5**.
 - Il riquadro **Immagini** consente di specificare la risoluzione delle immagini nel file della pubblicazione HTML5.
 - Il riquadro **Font** consente di attivare/disattivare l'inserimento dei font nel pacchetto. Se disattivato, i font NON verranno raccolti e l'output potrebbe non rispettare le regole WYSIWYG. Se abilitato, gli utenti riceveranno un avviso relativo alle licenze del font.
 - Il riquadro **Generale** consente di attivare/disattivare la conversione delle sezioni di layout di QuarkXPress in sovrapposizione di pagine nell'App. Attivare/disattivare "Sovrapposizioni di pagine continua" per creare una pagina singola continua di tutte le pagine di una sezione.
 - Nel riquadro **Sommario** è possibile selezionare una sezione con nome dall'elenco. Tutte le pagine in questa sezione verranno esportate come pagine del sommario. Inoltre, è possibile inserire le pagine della pubblicazione. In caso contrario, le

pagine non verranno aggiunte alle pagine del contenuto. Specificate un titolo per il sommario da utilizzare nel relativo banner.

- Il riquadro **Pagina di caricamento** consente di specificare aspetto e funzionamento delle pagine di caricamento nei lettori Web.
- Il riquadro **Comandi lettore** consente di specificare aspetto e funzionamento dei layout nei lettori Web.
- Il pannello **Analytics** consente di abilitare e disabilitare Google Analytics e definire una chiave API di Google Maps per la localizzazione geografica.
- Il riquadro **Condivisione social** consente di definire le impostazioni per le piattaforme dei social media.

Al termine della configurazione delle opzioni, fare clic su **OK**. Per acquisire le impostazioni correnti senza creare un file di pubblicazione HTML5, fate clic su **Conserva le impostazioni**.

6 Fate clic **Esporta**.

Configurazione dell'applicazione Web

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

Utilizzate quest file con configurare quanto segue:

- Aspetto
- Funzionalità
- Analytics
- Condivisione social

```
{ "app": { "title": "App Studio". "auth": { "authToken": "ASauth",
"authRoot": "http://clientapi.appstudio.net/quarkauth", "authProxy" :
"http://clientapi.appstudio.net/ie9login/iframe-code.html", "level": "issue",
"launchLogin": false, "publicationCode" : "" },
"loading": { "image": "webreader/images/loading-logo.png",
"backgroundColor": "#fff", "color": "#333333" },
"params": { "loglevel": -1 },
"enableCookies": true, "enablePromoted": true, "enableExternal": true,
"mobileOnly": false, "banner" : { "enabled" : false, "source" :
"user-content/banner.zip", "height" : 250 }
} "type": { "login": "signin", "subscribe": "subscribe" }, "toc": {
"showImage": false, "showHTMLTitle" : true, "showDescription": true,
"titleLines" : 4, "descriptionLines" : 2, "tocBanner" : true },
"analytics": { "GoogleAnalytics": { "trackingID": "",
"enhancedLinkAttribution": false "anonymizeIp": false } },
"extensions": { "desktop": [ ], "mobile": [ ], "all": [
"webreader/ext/googlemaps.js" ], "auth": { "googlemaps": { "key": "" } }
},
"publication": { "title": "AppStudio Web App", "summary": "Pub
description/summary goes here", "urlRoot": "./", "configFilename":
"application-config.webreader.json", "orientation": { "mobile" : "both",
"desktop" : "both" } },
"smartBanner": { "android": { "enabled": true, "id": "com.quark.appstudio"
```

```

    }, "ios": { "id": "com.quark.appstudioissuepreviewer", "enabled": true }
  },

  "features" : { "tableOfContents" : true, "toolbar" : true, "scrubber" :
true, "toolbarView" : true, "storeAccessibility" : false, "variantSwitching"
: false, "socialSharing" : true "globalAudioPlayer" : true, "pageNavigation"
: true, "fullScreen" : true, "pageFitButton" : true, "spreadToggleButton"
: true, }

  "scrubber": { "filmStrip" : true },

  "filmStrip": { "mouseHoverNavigation" : false },

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

  "pageNavigation": { "showArrowsForMobile": false, "showArrowsForDesktop":
true },

  "pageFitView": { "defaultMode": "autofit", "maxScaleForAutoFit": 4 },

  "SpreadView": { "showLandscapeFacing": { "mobile": false },

}

```

Configurazione generale dell'App

La sezione `app` consente di configurare alcune funzionalità generali dell'App:

- Per attivare il download progressivo delle pagine (è possibile inserire pagine nello sfondo), utilizzate il parametro `backgroundLoading`.
- Per specificare le impostazioni della schermata di caricamento (caricamento immagini, colore font e sfondo), utilizzate la sezione `<loading>` mediante i parametri `color`, `backgroundColor` e `image`.
- Utilizzate il parametro `key` per inserire una chiave dell'API browser Google Maps per l'utilizzo di Google Maps (widget di geolocalizzazione) nella Webapp poiché l'accesso senza chiave a Maps è proibito da Google (auto > googlemaps > chiavi nelle estensioni). Per maggiori dettagli, visitate ["developers.google.com/maps/documentation/javascript/get-api-key"](https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/get-api-key).
- È possibile selezionare la visualizzazione delle pagine in entrambi gli orientamenti nel rispettivo orientamento del dispositivo specificando il valore predefinito `"both"`, utilizzando il parametro `orientation` nella sezione `publication`. I valori validi per `orientation > mobile` e `orientation > desktop` sono `both`, `portrait` e `landscape`. Ad esempio, per visualizzare solo pagine orizzontali in ambiente desktop, bloccatene l'orientamento su `orizzontale`.

```

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

  "extensions": { "desktop": [ ], "mobile": [ ], "all": [
"webreader/ext/googlemaps.js" ], "auth": { "googlemaps": { "key": "" } }

  "publication": { "title": "AppStudio Web App", "summary": "Pub
description/summary goes here", "urlRoot": "./", "configFilename":

```

```
"application-config.webreader.json", "orientation" : { "mobile" : "both",
"desktop" : "both" } }
```

Configurazione delle funzioni

La sezione `features` consente di configurare alcune funzionalità generali dell'App.

➡ I parametri presentano il valore di true/false.

- Il parametro `toolbar` consente di visualizzare/nascondere la barra degli strumenti nelle Webapp. Se la visualizzazione della barra degli strumenti è su `true`, le altre personalizzazioni dei pulsanti della barra degli strumenti diventano attive.
- Il parametro `tableOfContents` consente di visualizzare/nascondere il pulsante del sommario nella barra degli strumenti. Attivate il parametro se la pubblicazione utilizza le pagine di sezione come sommario. Personalizzate ulteriormente il paragrafo per visualizzare il titolo del sommario come banner utilizzando il parametro `tocBanner` nella sezione "toc".
- Il parametro `scrubber` consente di visualizzare/nascondere lo scrubber nella barra degli strumenti. Attivando la barra dello scrubber, utilizzate la personalizzazione `filmStrip` nella sezione `scrubber` per attivare/disattivare la visualizzazione delle miniature nelle miniature delle pagine della pubblicazione. Quindi, attivate/disattivate la navigazione delle miniature nell'ambiente desktop tramite il passaggio del mouse utilizzando il parametro `mouseHoverNavigation` nella sezione `filmstrip`.
- Il parametro `socialSharing` consente di visualizzare/nascondere il pulsante di condivisione nella barra degli strumenti.
- Il parametro `globalAudioPlayer` consente di mostrare/nascondere il pulsante per la visualizzazione del lettore per l'audio globale.
- Per far sì che l'utente apra altre pagine solo tramite interattività o barra dello scrubber, utilizzate il parametro `pageNavigation`. Attivando `pageNavigation`, l'utente può configurare la visualizzazione delle frecce di navigazione, come indicato in [Configurazione della navigazione](#).
- Il parametro `fullScreen` consente di visualizzare/nascondere il pulsante per l'attivazione della modalità a schermo intero nell'ambiente desktop.
- `pageFitButton` consente di visualizzare/nascondere il pulsante di commutazione delle opzioni di adattamento della pagina, ovvero **Adatta pagina alla finestra** (modalità di adattamento automatico) e **Adatta larghezza**.
- `spreadToggleButton` consente di visualizzare/nascondere il pulsante di commutazione fra la visualizzazione **Pagina singola** o la visualizzazione **Pagine affiancate** per le pubblicazioni con pagine affiancate.

➡ Se la pubblicazione presenta solo pagine singole, il pulsante è disattivo per impostazione predefinita (indipendentemente dalle impostazioni).

```
"features" : { "tableOfContents" : true, "toolbar" : true, "scrubber" :
true, "toolbarView" : true, "storeAccessibility" : false, "variantSwitching"
: false, "socialSharing" : true "globalAudioPlayer" : true, "pageNavigation"
```

```

: true, "fullScreen" : true, "pageFitButton" : true, "spreadToggleButton"
: true, }
"toc": { "showImage": false, "showHTMLTitle" : true, "showDescription":
true, "titleLines" : 4, "descriptionLines" : 2, "tocBanner" : true },
"scrubber": { "filmStrip" : true },
"filmStrip": { "mouseHoverNavigation" : false }
"options": { "facebookShare" : true, "twitterShare" : true, "emailShare"
: true, "linkedinShare" : true }

```

Configurazione della condivisione social

Le sezioni `socialSharing` e `features` consentono di configurare le opzioni di condivisione dei social network dell'App.

- Per attivare/disattivare il pulsante di condivisione social dalla barra degli strumenti, utilizzate il parametro `socialSharing` della sezione `<features>`.
- Per attivare/disattivare le opzioni di condivisione disponibili, utilizzate i parametri della sezione `<options>` (`twitterShare`, `facebookShare`, `emailShare`, `linkedinShare`).

➡ Per la condivisione Facebook, generate il vostro ID App Facebook e aggiornatelo nella proprietà `AppID`. Per ulteriori informazioni, vedere "developers.facebook.com/docs/apps/register".

```

"features" : { "tableOfContents" : true, "toolbar" : true, "scrubber" :
true, "toolbarView" : true, "storeAccessibility" : false, "variantSwitching"
: false, "socialSharing" : true "globalAudioPlayer" : true, "pageNavigation"
: true, "fullScreen" : true, "pageFitButton" : true, "spreadToggleButton"
: true, }
"socialSharing": { "facebook": { "AppID": "125714554250404", "caption":
"locale:facebook-sharing", "description": "" }, "templates": { "twitter":
"locale:twitter-sharing" }, "options": { "facebookShare" : true,
"twitterShare" : true, "emailShare" : true, "linkedinShare" : true }

```

Analytics configuration

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

- To specify a Google tracking ID for your app, use the `trackingId` parameter of the `<GoogleAnalytics>` section, to update with your own trackingID.

➡ For more information see "www.google.com/analytics/".

```

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

```

Configurazione della navigazione

La sezione `pageNavigation` consente di configurare la navigazione delle pagine nell'App.

- Il parametro `showArrowsForMobile` consente di attivare/disattivare la visualizzazione delle frecce di navigazione delle pagine nella versione mobile della Webapp. L'utente può navigare fra le pagine utilizzando le frecce oltre che barra dello scrubber, miniature, sommario o interattività.
- Il parametro `showArrowsForDesktop` consente di attivare/disattivare la visualizzazione delle frecce di navigazione delle pagine nella versione desktop della Webapp. L'utente può navigare fra le pagine utilizzando le frecce oltre che barra dello scrubber, miniature, sommario o interattività.

```
"pageNavigation": { "showArrowsForMobile": false, "showArrowsForDesktop": true },
```

Configurazione della visualizzazione

Le sezioni `pageFitView` e `spreadView` consentono di configurare la visualizzazione dell'App.

pageFitView

- Il parametro `defaultMode` consente di impostare il metodo di adattamento predefinito delle pagine della pubblicazione della Webapp. È possibile ingrandire o ridurre le pagine per adattarle alle dimensioni di dispositivi/browser. Di seguito vengono indicate le possibili visualizzazioni delle pagine della pubblicazione visualizzate nelle Webapp.
 - `autofit`: le pagine vengono ridimensionate in modo proporzionale in entrambe le dimensioni per la visualizzazione della pagina intera adattata al browser del dispositivo.
 - `widthfit`: le dimensioni delle pagine occupano la larghezza del browser del dispositivo e viene attivato lo scorrimento.
- Utilizzate il parametro `maxScaleForAutoFit` per specificare il limite massimo di ridimensionamento delle pagine nella modalità `autofit`. Per limitare il ridimensionamento oltre il 100% delle dimensioni originali, specificate 1 come valore. Per il 200% delle dimensioni originali, specificate 2 come valore. Per non impostare alcun limite e poter ridimensionare le pagine in base alle dimensioni del browser, specificate 0 come valore.

```
"pageFitView": { "defaultMode": "autofit", "maxScaleForAutoFit": 4 },
```

spreadView

Se la pubblicazione presenta pagine affiancate (orizzontali o verticali), queste verranno visualizzate nell'orientamento orizzontale nei dispositivi o in dimensioni simili all'orientamento orizzontale nei browser desktop. Per impostazione predefinita, la visualizzazione delle pagine affiancate è attivata e l'utente può commutare la visualizzazione a pagina singola e viceversa.

- Il parametro `mobile` nel parametro `showLandscapeFacing` consente di attivare/disattivare la visualizzazione delle pagine affiancate orizzontali nei dispositivi.

```
"spreadView": { "showLandscapeFacing": { "mobile": false } }
```

Funzionalità Web app

Pubblicazioni HTML5 con adattamento e ridimensionamento automatico

A prescindere dalle dimensioni del layout, gli utenti potranno vedere l'output su qualsiasi dispositivo, senza troncamenti. Il layout verrà adattato in automatico in base alle dimensioni di dispositivo o browser desktop e ridimensionato in proporzione per la visualizzazione completa nello schermo dei dispositivi. Ad esempio, i contenuti creati su iPad possono essere visualizzati anche su dispositivi più piccoli come gli iPhone e viceversa.

Inoltre, gli utenti possono attivare l'adattamento alla larghezza della finestra e lo scorrimento.

Aumento/riduzione dello zoom sulle pagine dei dispositivi mobili

Gli utenti potranno ingrandire/ridurre i contenuti pizzicando con le dita i contenuti. Inoltre gli utenti potranno eseguire la panoramica dei contenuti in modalità zoom sui dispositivi mobili per un'esperienza di lettura migliore. In modalità di zoom, lo scorrimento delle pagine verrà limitato e le azioni di panoramica avranno la precedenza. Gli utenti possono ripristinare lo zoom toccando due volte.

Hosting di pacchetti HTML5 su server Web

Per visualizzare pubblicazioni HTML5 nei browser Web (dispositivi mobili, Windows o Mac), implementate server Web per l'hosting dei pacchetti esportati, analogamente all'hosting di qualsiasi sito Web.

Per implementare App Web:

- 1 Impostate il server Web.
- 2 Effettuate l'hosting del pacchetto di pubblicazione HTML5.
- 3 Visualizzate l'output.

Per personalizzare aspetto, branding e funzioni disponibili nell'App Web in hosting, consultate "[Stili di output delle pubblicazioni HTML5](#)".

Esempio di implementazione su Mac OS X

Attivate la condivisione Web Apache su Mac OS X

- 1 Aprite il terminale (`/Applications/Utilities/Terminal`).
- 2 Eseguite il comando `"sudo apachectl start"`.
- 3 Inserite la password di root.

Verificate che il server Web sia in esecuzione

- 1 Aprite il browser e accedete a `http://localhost`
- 2 Dovrebbe essere visualizzato "Funziona".

Condivisione Web dell'output digitale

- 1 Create una cartella (es. "digitale") e copiate la cartella dell'output digitale in `/Library/WebServer/Documents/Digital`.
- 2 Aprite le proprietà della cartella e sbloccate la sicurezza.
- 3 Concedete le autorizzazioni di **lettura e scrittura** agli utenti desiderati e le autorizzazioni di **sola lettura** a tutti e **applicare agli elementi contenuti**.

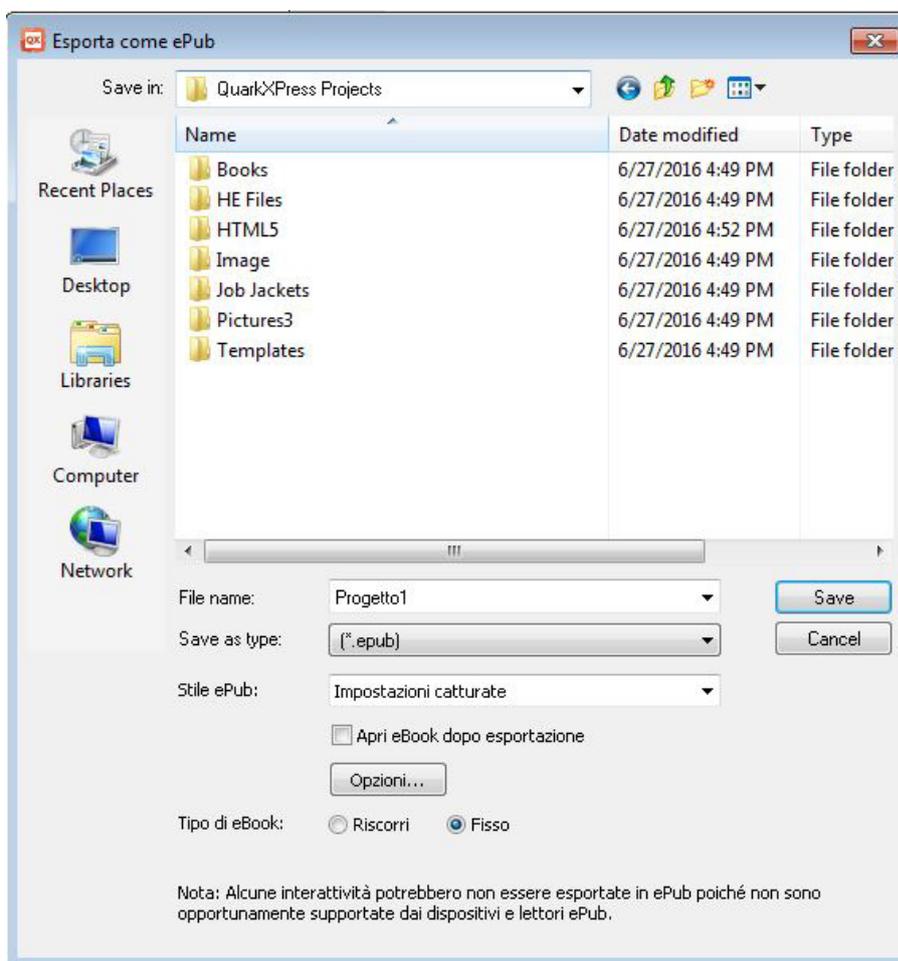
Visualizzazione dell'output digitale

- 1 Aprite il browser e accedete a `http://localhost/Digital`.
- 2 Verrete reindirizzati alla prima pagina della pubblicazione.

Esportazione per ePUB

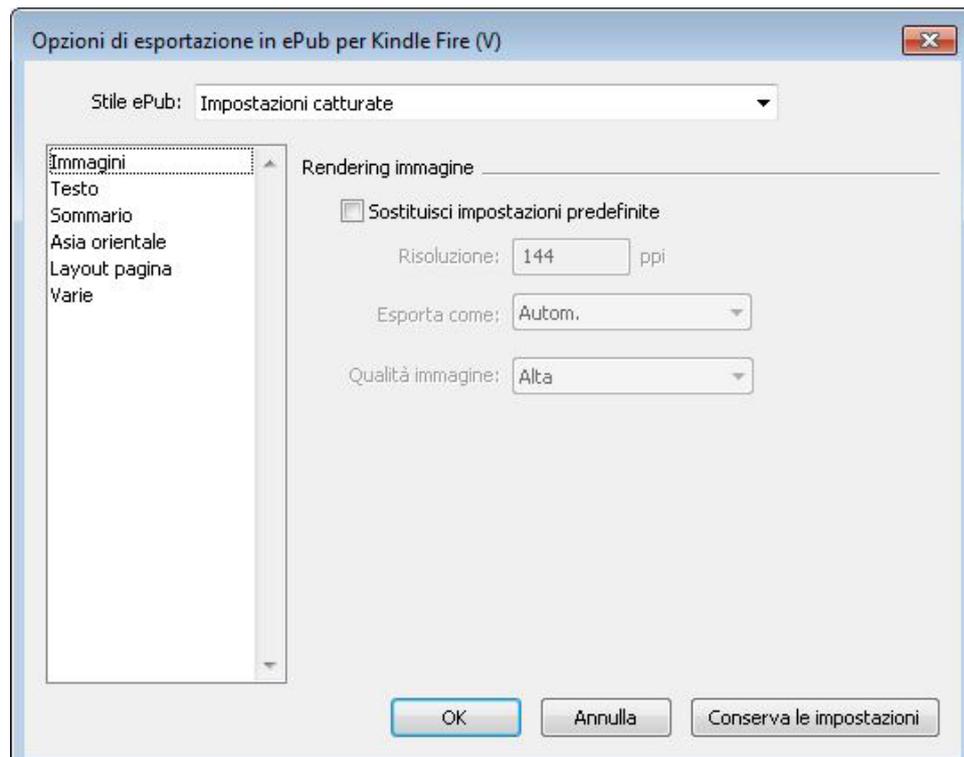
Per esportare un layout nel formato ePUB:

- 1 Selezionate **File > Esporta come > ePub**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esporta come ePUB**.



Finestra di dialogo **Esporta come ePUB**

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



Finestra di dialogo **Opzioni di esportazione ePUB**

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

Al termine della configurazione delle opzioni, fare clic su **OK**. Per acquisire le impostazioni correnti senza creare un file ePUB, fate clic su **Conserva le impostazioni**.

➔ È possibile gestire gli stili di output selezionando **Modifica > Stili di output** Vedete "[A Guide to QuarkXPress](#)".

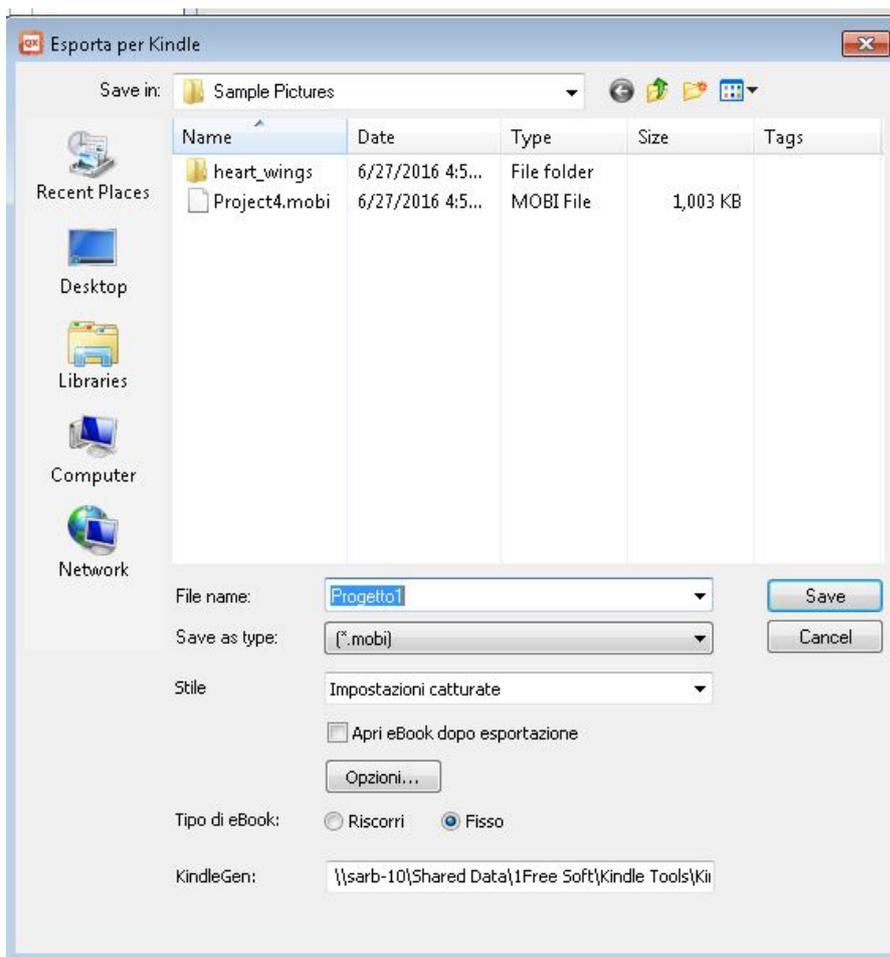
ESPORTAZIONE PER EPUB

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

Esportazione per Kindle

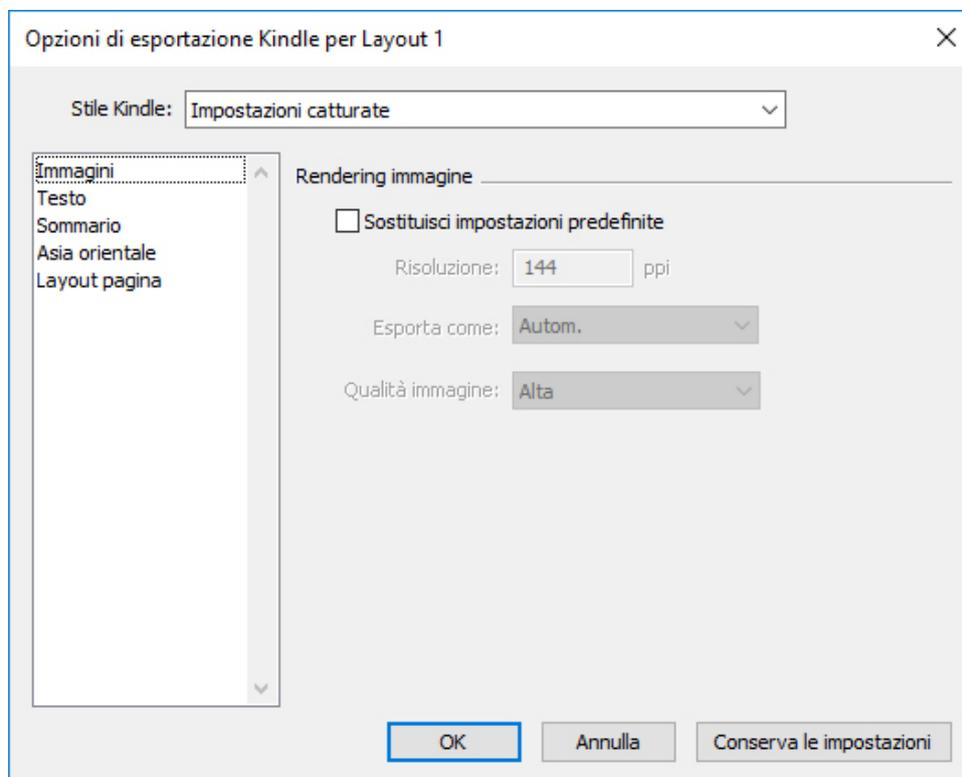
Per esportare un layout in formato Kindle:

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



Finestra di dialogo **Esportazione per Kindle**

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



Finestra di dialogo **Opzioni di esportazione Kindle**

➔ È possibile gestire gli stili di output selezionando **Modifica > Stili di output** Vedete "[A Guide to QuarkXPress](#)".

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

- Il riquadro **Layout della pagina** consente di scegliere come esportare le note a piè di pagina in Riscorri eBook e consente di specificare le opzioni Orientamento e Distendi per gli eBook con layout fisso.

Al termine della configurazione delle opzioni, fare clic su **OK**. Per acquisire le impostazioni correnti senza creare un file Kindle, fate clic su **Conserva le impostazioni**.

➔ È possibile gestire gli stili di output selezionando **Modifica > Stili di output** Vedete "*A Guide to QuarkXPress*".

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

6 Fate clic su **Salva**.

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

Funzione App Studio

Nozioni di base su App Studio

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

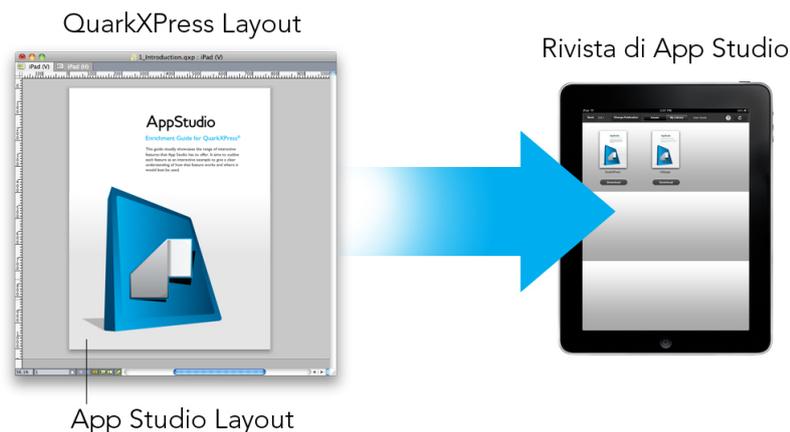
Ogni soluzione App Studio è costituita da due parti:

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



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

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



QuarkXPress consente di creare riviste di App Studio.

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



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

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

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



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

Nozioni di base sul formato App Studio

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

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

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

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

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

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

Nozioni di base sull'App Studio Publishing Portal

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

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

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

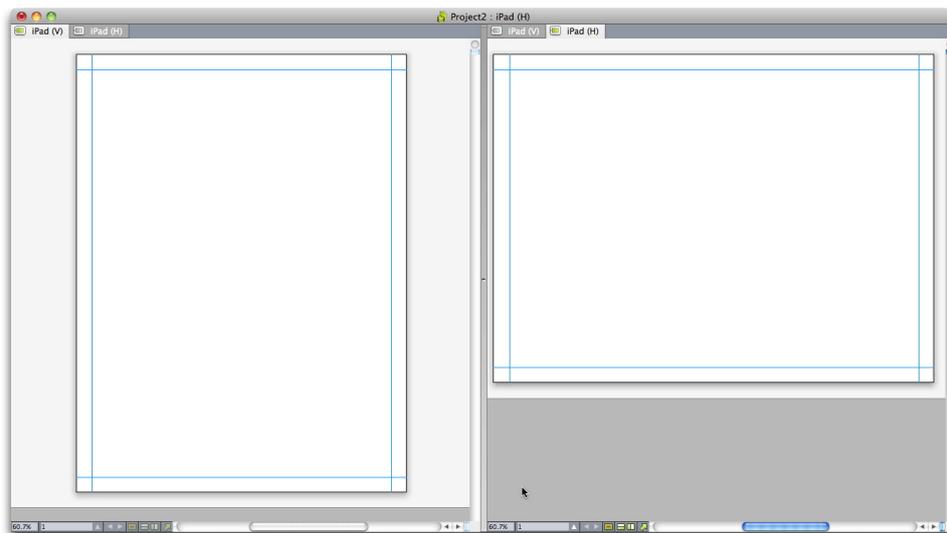
App Studio Publishing Portal offre inoltre un modo per creare le proprie applicazioni App Studio. Si tratta semplicemente di fornire delle informazioni descrittive dell'applicazione e di caricare alcune risorse grafiche. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Creazione di un'applicazione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

Nozioni di base sulle applicazioni App Studio

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

Nozioni di base sulle famiglie di layout

Un file di progetto QuarkXPress può contenere più layout (per ulteriori informazioni, consultate "Progetti e layout" nella "[A Guide to QuarkXPress](#)"). In caso di creazione di layout digitali, se viene selezionato **Entrambi** in **Orientamento**, QuarkXPress crea in automatico due layout per il dispositivo selezionato, uno con orientamento **verticale** e uno con orientamento **orizzontale**.



Una famiglia di layout in visualizzazione divisa.

I due layout sono correlati in termini di conteggio delle pagine: l'aggiunta o l'eliminazione di una pagina in uno dei layout si riflette su *entrambi*.

Ciò semplifica la sincronizzazione fra i due contenuti. Ad esempio, in una pubblicazione di 30 pagine occorre aggiungere una pagina dopo la pagina 12. È possibile aprire uno dei layout e aggiungere la nuova pagina che verrà inserita in automatico nell'altro layout. L'operazione è molto più semplice rispetto all'aggiunta manuale della nuova pagina per ciascun layout. Per ulteriori informazioni, consultate "Gestione di un contenuto condiviso" nella *A Guide to QuarkXPress* e "*Sincronizzazione dei contenuti tra gli orientamenti*".

In caso di creazione di due layout per un dispositivo singolo, QuarkXPress mostra il progetto in visualizzazione suddivisa. Non occorre utilizzare la visualizzazione suddivisa per i layout, ma può essere utile per mantenere coerenti i diversi orientamenti di un pagina.

Creazione di una rivista di App Studio

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

- 1 Collegarsi al sito <http://my.appstudio.net>.
- 2 Se non si dispone di un account, crearne uno gratuito.
- 3 Effettuare l'accesso con il proprio nome utente e password.
- 4 Se non si è registrata la propria organizzazione, è necessario farlo ora.
- 5 Se non è ancora stata creata una pubblicazione per le proprie riviste, è il momento di crearla.
- 6 Selezionare la pubblicazione cui si desidera aggiungere una rivista.

7 Fare clic su **Crea rivista**.

- Inserire un titolo della rivista nel campo **Titolo**. È possibile utilizzare questo campo per inserire un numero di rivista.
- Inserire un sottotitolo della rivista nel campo **Sottotitolo**. Questa informazione aggiuntiva viene visualizzata nella libreria Apps Issue.
- Inserire una scadenza nel campo **Deadline** (Scadenza). Ad esempio, la data di pubblicazione della rivista (le riviste sono ordinate in base a questa data nella libreria delle riviste e verrà utilizzata per verificare il diritto dell'utente in base all'abbonamento).
- Inserire una descrizione per la rivista nel campo **Descrizione**.
- Scegliere una **Direzione di lettura** (ad esempio **Da sinistra a destra**).
- In **Seleziona piattaforme di destinazione per pubblicazione di riviste**, è possibile immettere facoltativamente qualsiasi **ID acquisto in-app** per le piattaforme di destinazione (iOS, Android) che i clienti possono utilizzare per acquistare la rivista. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Impostazione di acquisti in-app](#)".

8 Fare clic su **Crea**. La rivista verrà creata sul server. A questo punto è possibile caricare articoli in questa rivista dall'interno di QuarkXPress (per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Caricamento di un articolo di App Studio](#)").**Caricamento di un articolo di App Studio**

L'esportazione delle riviste di App Studio funziona in modo diverso rispetto agli altri formati. Invece di creare un singolo file di rivista esportata locale sul disco rigido, gli articoli esportati che formano una rivista vengono caricati sull'App Studio Publishing Portal. Quando un articolo è stato caricato sul server, è possibile visualizzarlo in anteprima sull'App Studio Publishing Portal e nella propria copia dello strumento di anteprima della rivista App Studio. Quando il contenuto è definitivo, è possibile distribuirlo ai clienti direttamente dall'App Studio Publishing Portal.

- ➔ Prima di poter esportare e caricare un articolo di App Studio, è necessario disporre di un account sull'App Studio Publishing Portal. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Nozioni di base sull'App Studio Publishing Portal](#)" e "[Creazione di una rivista di App Studio](#)".

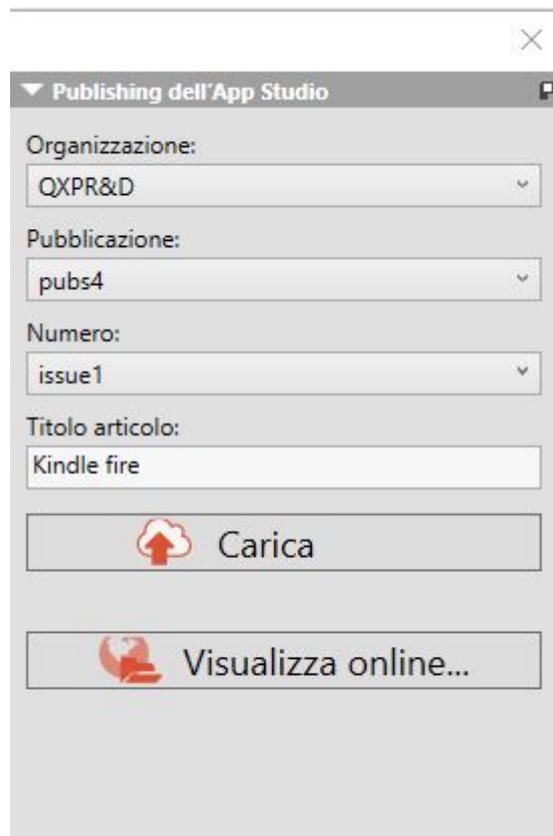
Per esportare il layout attivo come articolo in una rivista di App Studio:

1 Visualizzare la palette **App Studio Publishing** (menu **Finestra**).



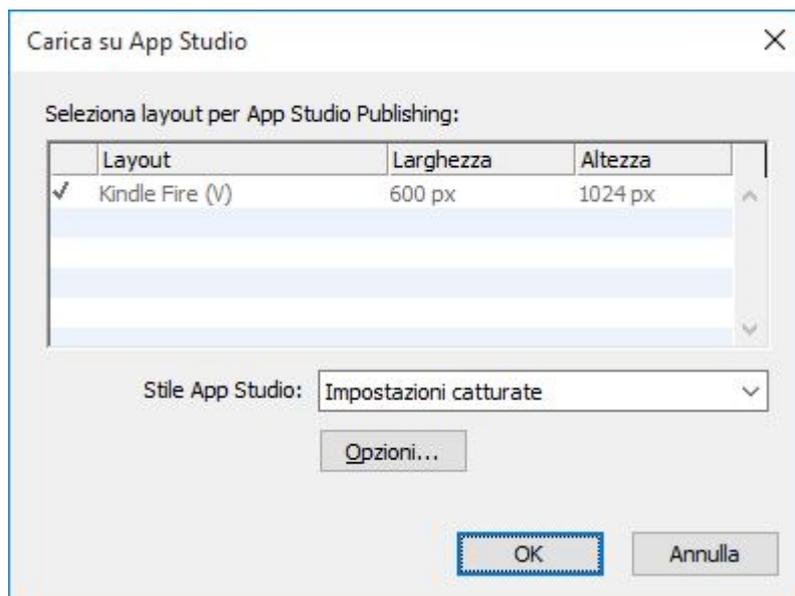
Palette **App Studio Publishing** - versione accesso

- 2 Se si utilizza un server proxy, scegliere **Impostazioni proxy** dal menu della palette. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Impostazioni proxy**.
 - Per rilevare automaticamente il server proxy della rete, selezionare **Rileva automaticamente le impostazioni proxy per questa rete**. Se questa opzione non è selezionata, è necessario inserire manualmente l'indirizzo host e il numero di porta del server proxy.
 - Inserire il nome utente e la password del server proxy.
 - Fare clic su **OK**.
- 3 Se non si dispone di un account gratuito di App Studio Publishing Portal, fare clic su **Iscriviti** per crearne uno.
- 4 Inserire il nome utente e la password, quindi fare clic su **Accedi**. La palette **App Studio Publishing** cambia per offrire l'interfaccia di caricamento.



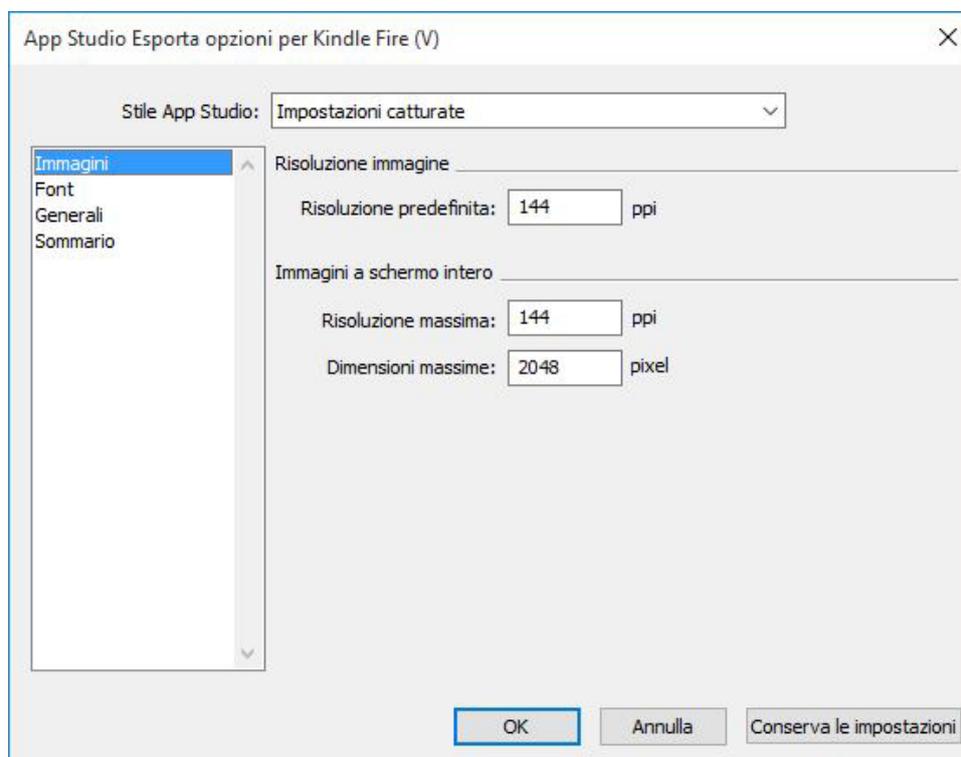
Palette **App Studio Publishing** - versione caricamento

- 5** Scegliere la propria organizzazione dal menu a discesa **Organizzazione**.
- 6** Scegliere la pubblicazione dal menu a discesa **Pubblicazione**.
- 7** Scegliere la rivista di destinazione dal menu a discesa **Issue**(Rivista).
- 8** Inserire un nome per l'articolo nel campo **Titolo articolo**. Questo nome verrà visualizzato nel sommario delle miniature dell'applicazione.
- 9** Per caricare l'articolo, fare clic su **Carica**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Carica su App Studio**.



Palette **App Studio Publishing** - versione caricamento

- 10 Selezionate i layout da utilizzare per creare l'App di App Studio.
- 11 Scegliete uno stile di output dal menu a discesa **Stile output di App Studio** o fate clic su **Opzioni**. Facendo clic su **Opzioni**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni di esportazione di App Studio**.



Finestra di dialogo **Opzioni di esportazione di App Studio**

- Il riquadro **Immagini** consente di specificare la risoluzione delle immagini nel file dell'App di App Studio.

- Il pannello **Font** consente di attivare/disattivare l'inserimento dei font nel pacchetto dell'App di App Studio. Se disattivato, i font NON verranno raccolti e l'output potrebbe non rispettare le regole WYSIWYG. Se abilitato, gli utenti riceveranno un avviso relativo alle licenze del font.
- Il riquadro **Generale** consente di attivare/disattivare la conversione delle sezioni di layout di QuarkXPress in sovrapposizione di pagine. Attivare/disattivare "Sovrapposizioni di pagine continua" per creare una pagina singola continua di tutte le pagine di una sezione.
- Il riquadro **Sommario** consente di configurare le opzioni relative al sommario nel file dell'App di App Studio.

Al termine della configurazione delle opzioni, fare clic su **OK**. Per acquisire le impostazioni correnti senza caricare su App Studio, fate clic su **Conserva le impostazioni**. Fate di nuovo clic su **OK**.

➔ È possibile gestire gli stili di output selezionando **Modifica > Stili di output** Vedete [A Guide to QuarkXPress](#).

12 Per visualizzare gli articoli caricati nel browser Web predefinito, fare clic su **Visualizza online**. L'articolo della rivista viene visualizzato nel browser Web predefinito.

13 Per rendere disponibile nell'ambiente di prova la rivista di cui fa parte l'articolo, in modo da poterla visualizzare in anteprima, fare clic su **Prova** nell'App Studio Publishing Portal.

Anteprima di una rivista di App Studio

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

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

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

Il secondo modo per visualizzare un'anteprima delle riviste è sull'App Studio Publishing Portal. È possibile fare clic su una qualunque rivista e visualizzarla in un browser Web compatibile (App Studio supporta Google Chrome, Firefox, Safari e qualunque altro browser che utilizzi il motore WebKit. Non supporta Internet Explorer). È consigliabile considerare questa soluzione come un modo secondario per visualizzare in anteprima le riviste, perché in un browser non è possibile avere un'anteprima di tutti i tipi di interattività.

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

Pubblicazione di una rivista di App Studio

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

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

Creazione di un'applicazione App Studio

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

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

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

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

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

Creazione di un account Developer

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

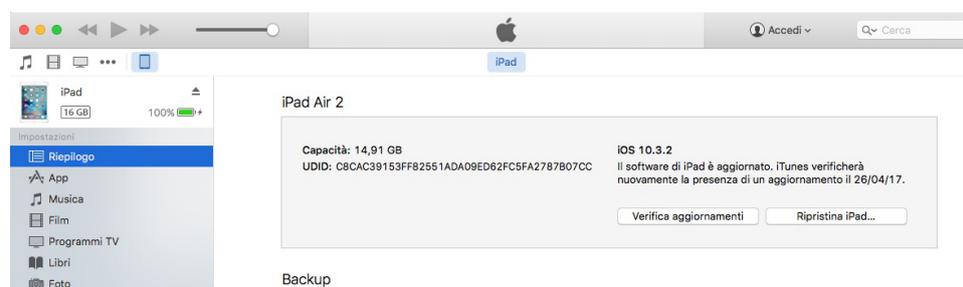
- 1** Andate all'indirizzo <http://developer.apple.com/programs/ios/> e fate clic su **Iscriviti**.
- 2** Fare clic su **Continua** e seguire le istruzioni sullo schermo. Quando viene richiesto di iscriversi come privato o come azienda, scegliere l'opzione appropriata.

- 3 Andate all'indirizzo itunesconnect.apple.com, fate clic su **Contratti, tasse e informazioni bancarie**, e stipulate un contratto Applicazioni a pagamento iOS con Apple. Se si pianifica di richiedere il pagamento per la propria applicazione o la propria rivista, prima dell'invio dell'applicazione all'App Store, il contratto deve essere in vigore e le informazioni bancarie inserite devono essere valide.

Ottenere l'ID dispositivo dell'iPad

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

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



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

Creazione di un certificato di sviluppo iOS

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

- 1 Andate all'indirizzo <http://developer.apple.com/account/> ed effettuate l'accesso.
- 2 Fate clic su **Certificati, identificatori e profili**.
- 3 Nella sezione **Certificati** nella barra laterale di sinistra, fate clic su **Sviluppo**.
- 4 Fate clic sull'icona **Nuovo** (+). Viene visualizzata la schermata **Aggiungi "Certificato" iOS**.
- 5 Nella scheda **Seleziona tipo**, selezionate **Sviluppo App iOS** dalla sezione **Sviluppo**.
- 6 Fare clic su **Continua**.
- 7 Seguite le istruzioni nella scheda **Richiedi** per creare il file CSR.
- 8 Fare clic su **Continua**.
- 9 Nella scheda **Genera**, selezionate **Scegli file** e selezionate il file CRS appena creato.

- 10 Fare clic su **Continua**.
- 11 Nella scheda **Download**, selezionate **Scegli file** e selezionate il file CRS appena creato.
- 12 Seguite le istruzioni a schermo per scaricare, installare ed effettuare il backup del certificato di distribuzione.
- 13 Fate clic su **Fine**.

Creazione di un certificato di distribuzione iOS

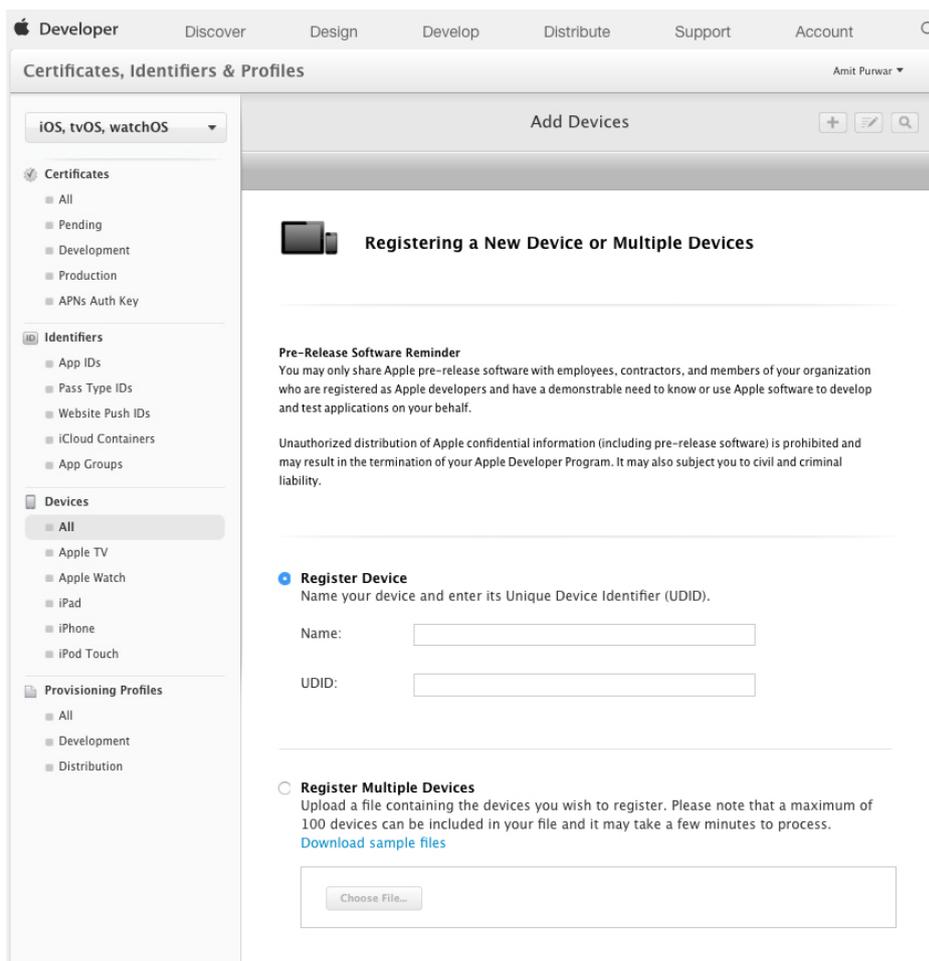
Per inviare App all'App Store, occorre un certificato di distribuzione iOS. Per creare questo certificato:

- 1 Andate all'indirizzo <http://developer.apple.com/account/> ed effettuate l'accesso.
- 2 Fate clic su **Certificati, identificatori e profili**.
- 3 Nella sezione **Certificati** nella barra laterale di sinistra, fate clic su **Produzione**.
- 4 Fate clic sull'icona . Viene visualizzata la finestra di dialogo **Aggiungi certificato iOS**.
- 5 Nella scheda **Seleziona tipo**, selezionate **App Store e ad hoc** dalla sezione **Produzione**.
- 6 Fare clic su **Continua**.
- 7 Seguite le istruzioni nella scheda **Richiedi** per creare il file CSR.
- 8 Fare clic su **Continua**.
- 9 Nella scheda **Genera**, selezionate **Scegli file** e selezionate il file CRS appena creato.
- 10 Fare clic su **Continua**.
- 11 Nella scheda **Download**, selezionate **Scegli file** e selezionate il file CRS appena creato.
- 12 Seguite le istruzioni a schermo per scaricare, installare ed effettuare il backup del certificato di distribuzione.
- 13 Fate clic su **Fine**.

Registrazione di dispositivi

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

- 1 Nella sezione **Dispositivi** della barra laterale di sinistra, selezionate il tipo di dispositivo da registrare (tutti, Apple TV, Apple Watch, iPad, iPhone, iPod Touch). Per questo esempio, è stato selezionato iPad. Viene visualizzata la schermata **iPad**.
- 2 Fate clic sull'icona **Nuovo** . Viene visualizzata la schermata **Aggiungi iPad**.



3 Inserite un nome per l'iPad (ad esempio, "iPad di Jane") nel campo **Nome dispositivo**, quindi incollate l'UDID dell'iPad nel campo **UDID**. Consultate "[Ottenerne l'ID dispositivo dell'iPad](#)".

➔ Per registrare più dispositivi contemporaneamente, selezionate **Registra più dispositivi** e fate clic su **Seleziona file** per caricare i file contenenti i dispositivi da registrare (massimo 100 dispositivi per file).

4 Fare clic su **Continua**.

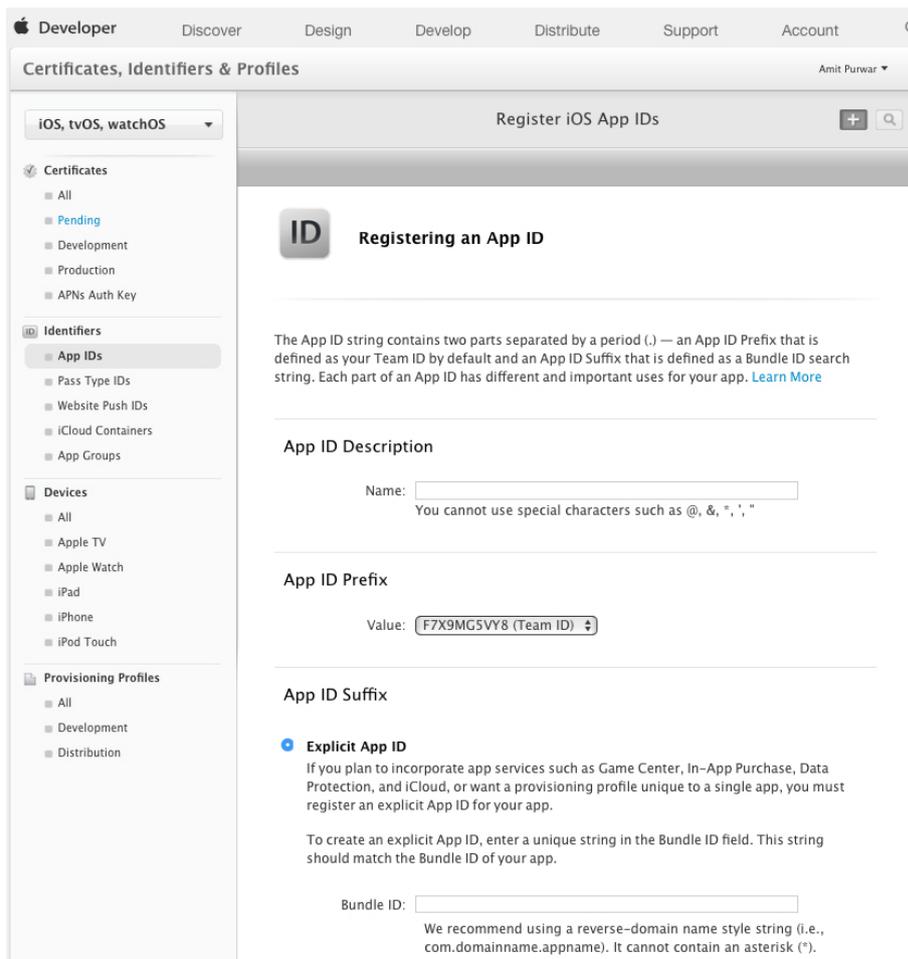
5 Fare clic su **Invia**.

Creazione di un ID applicazione

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

1 Fare clic su **ID applicazioni** nella barra laterale sinistra. Viene visualizzata la schermata **ID applicazione**.

2 Fate clic sull'icona **Nuovo** . Viene visualizzata la schermata **Registrazione ID App**.



- 3 Inserite il nome dell'App campo **Descrizione**. Notare che **NON** si tratta del nome che verrà visualizzato per l'applicazione nell'App Store.
- 4 Lasciate il menu a discesa **Prefisso ID App** su **Genera nuovo**.
- 5 Nella sezione **Suffisso ID App**, utilizzate il campo **ID bundle** per inserire un identificatore univoco per l'App, utilizzando la forma `com.[nome organizzazione].[nome app]`. Per esempio, se l'applicazione è stata creata per 123 Productions, l'identificatore bundle potrebbe essere `com.123productions.rivista123`.
 - ➔ Gli ID bundle rispettano maiuscole e minuscole.
- 6 Nella sezione **Servizi App**, selezionate i servizi da attivare nell'App.
 - ➔ Non selezionate **Attiva per iCloud**, **Attiva per Passes**, **Attiva per protezione dati** o **Attiva per Game Center**. Per attivare le notifiche push, consultate [Impostazione dell'invio notifiche](#).
- 7 Fare clic su **Continua**.
- 8 Verrà richiesta la conferma delle informazioni dell'App. Fate clic su **Registra**.

Impostazione dell'invio notifiche

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

- ➔ Prima di creare i profili di provisioning, è necessario completare i suddetti passaggi. Per ulteriori informazioni, consultate "[Creazione di un profilo di provisioning di sviluppo](#)" e "[Creazione di un profilo di provisioning dell'App Store](#)".

per impostare l'invio delle notifiche:

- 1** Fare clic su **ID applicazioni** nella barra laterale sinistra. Viene visualizzata la schermata **ID applicazione**.
- 2** Fare clic sul nome dell'applicazione per la quale si desidera attivare le notifiche. Viene visualizzata la pagina **Configura ID applicazione**.
- 3** Selezionare **Attiva servizio di invio notifiche Apple**.
- 4** Fate clic sul pulsante **Configura** del **Certificato SSL di invio sviluppo**. Viene visualizzata la schermata **Assistente certificato SSL per il servizio di invio notifiche Apple**.
- 5** Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Seguire le istruzioni per generare una richiesta di firma di certificato, caricarla nella schermata **Assistente certificato SSL per il servizio di invio notifiche Apple** e scaricare un certificato SSL per il servizio di invio notifiche Apple. Il nome del file deve essere simile a "aps_development_identity.cer."
- 6** Fare doppio clic sul file di certificato per installarlo.
- 7** Ripetete gli ultimi tre passaggi per **Certificato SSL di invio produzione**.
- 8** Avviare l'applicazione Accesso Portachiavi (Applicazioni > Utilità) e fare clic su **I miei certificati** nell'elenco a sinistra. Viene visualizzato un elenco di certificati.
- 9** Espandere il certificato **Servizi iOS di invio sviluppo Apple**. Viene visualizzata l'icona della chiave.
- 10** Selezionare il certificato **Servizi iOS di invio produzione Apple** e la riga con l'icona della chiave.
- 11** Premete il tasto Control e fate clic sulle due righe selezionate e scegliete **Esporta 2 elementi**, quindi salvate gli elementi nel formato Personal Information Exchange (.p12) con il nome file `myapp_development_push.p12`. Non immettere password. Se viene visualizzata una finestra di dialogo in cui si dichiara che tramite l'applicazione Accesso Portachiavi si intende esportare una chiave, immettere la password di accesso e fare clic su **Consenti**.
- 12** Ripetete gli ultimi tre passaggi per **Servizi iOS di invio produzione Apple** e salvate il file .p12 come `myapp_production_push.p12`.
- 13** Impostate un account in Urban Airship (<http://urbanairship.com/>). Verrà utilizzato l'account per le notifiche push.

- 14 Conservate i file .p12 in posizioni accessibili. Saranno necessari al momento dell'invio della richiesta di applicazione sull'App Studio Publishing Portal. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Richiesta di un'applicazione di App Studio](#)".

Creazione di un profilo di provisioning di sviluppo

Per eseguire l'applicazione su un iPad, occorre un profilo di provisioning di sviluppo. Per creare un profilo di provisioning di sviluppo:

- 1 Nella sezione **Profili di provisioning** nella barra laterale di sinistra, fate clic su **Sviluppo**. Viene visualizzata la schermata **Profili di provisioning iOS (sviluppo)**.
- 2 Fate clic sull'icona **Nuovo** . Viene visualizzata la schermata **Aggiungi profilo di provisioning iOS (sviluppo)**.
- 3 Nella scheda **Seleziona tipo**, selezionate **Sviluppo App iOS** dalla sezione **Sviluppo**.
- 4 Fare clic su **Continua**.
- 5 Nella scheda **Configurazione**:
 - 1 Selezionate una rom ID App dal menu a discesa e fate clic su **Continua**.
 - 2 Selezionate i certificati da inserire nei profili di provisioning e fate clic su **Continua**.
 - 3 Selezionate i dispositivi da inserire nei profili di provisioning e fate clic su **Continua**.
- 6 Nella scheda **Genera**, specificate un nome nel campo **Nome profilo**. Il nome consentirà l'identificazione del profilo nel portale.
- 7 Fare clic su **Continua**.
- 8 Nella scheda **Download**, fate clic su **Scarica** per scaricare il profilo di provisioning di sviluppo nel computer in uso

Creazione di un profilo di provisioning dell'App Store

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

- 1 Nella sezione **Profili di provisioning** nella barra laterale di sinistra, fate clic su **Distribuzione**. Viene visualizzata la schermata **Profili di provisioning iOS (distribuzione)**.
- 2 Fate clic sull'icona **Nuovo** . Viene visualizzata la schermata **Aggiungi profilo di provisioning iOS (distribuzione)**.
- 3 Nella scheda **Seleziona tipo**, selezionate **App Store** dalla sezione **Distribuzione**.
- 4 Fare clic su **Continua**.
- 5 Nella scheda **Configurazione**:
 - 1 Selezionate una rom ID App dal menu a discesa e fate clic su **Continua**.
 - 2 Selezionate i certificati da inserire nei profili di provisioning e fate clic su **Continua**.
- 6 Fare clic su **Continua**.

- 7 Nella scheda **Genera**, specificate un nome nel campo **Nome profilo**. Il nome consentirà l'identificazione del profilo nel portale.
- 8 Fare clic su **Continua**.
- 9 Nella scheda **Download**, fate clic su **Scarica** per scaricare il profilo di provisioning di distribuzione nel computer in uso.

Creazione della descrizione di un'applicazione in iTunes Connect

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

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

Per creare la descrizione di un'applicazione:

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

Impostazione di acquisti in-app

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

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

- 1 Andare all'indirizzo <http://itunesconnect.apple.com/> ed effettuare l'accesso (se necessario).
- 2 Fare clic su **Gestisci applicazioni**. Viene visualizzata la pagina **Gestisci applicazioni**.
- 3 Fare clic sull'applicazione. Viene visualizzata la pagina dell'applicazione.
- 4 Fate clic su **Funzioni** e selezionate **Acquisti in-app** nella barra laterale di sinistra. Viene visualizzata la pagina **Acquisti in-app**.
- 5 Fare clic su **Crea nuovo**. Viene visualizzata la schermata **Seleziona tipo**.
- 6 Per specificare il tipo di acquisto in-app da creare, fare clic su uno dei seguenti pulsanti.
 - **Consumabile**: Non utilizzare questa opzione.
 - **Non consumabile**: selezionare questa opzione per creare un acquisto in-app per un'unica rivista.
 - **Abbonamento con rinnovo automatico**: selezionare questa opzione per creare un abbonamento a pagamento con rinnovo automatico.
 - **Abbonamento senza rinnovo automatico**: selezionare questa opzione per creare un abbonamento a pagamento senza rinnovo.
 - **Free Subscription** (Abbonamento gratuito): selezionare questa opzione per creare un abbonamento gratuito (utilizzare questa opzione se si desidera utilizzare Newsstand con le riviste gratuite).

Viene visualizzata la schermata successiva.

- 7 Nel campo **Nome di riferimento**, immettere il titolo e la data della rivista per l'acquisto in-app. Ad esempio:
 - per creare un acquisto in-app non consumabile, immettere informazioni del tipo `123 Magazine - Single Issue`;
 - per creare un acquisto in-app di abbonamento, immettere informazioni del tipo `123 Magazine Subscription`;
- 8 Infine, per creare un acquisto non consumabile o un abbonamento, nel campo **ID prodotto** inserire l'identificatore del bundle, seguito dal nome e dalla data della rivista. Ad esempio: `com.123productions.123magazine.price.issue.default`.
 - Per associare questo acquisto in-app con una rivista App Studio, visualizzare la pagina principale della rivista sull'App Studio Publishing Portal, quindi immettere questo ID prodotto nel campo **ID Apple**.

- Per associare questo acquisto in-app con un abbonamento, sarà necessario inserire le informazioni sull'abbonamento al momento dell'invio della richiesta di applicazione sull'App Studio Publishing Portal. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Richiesta di un'applicazione di App Studio*".

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

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

11 Per creare un acquisto in-app con un abbonamento, specificate una o più durate disponibili dell'abbonamento. Fare clic su **Aggiungi durata** e seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Viene visualizzata la pagina **Crea nuovo acquisto in-app**.

- Nel campo **ID prodotto**, immettere l'identificatore bundle, seguito dalla durata della rivista. Ad esempio: `com.123productions.123magazine.6months`.
- Fare clic su **Cancellato per vendita**.
- Se si sta creando un abbonamento a pagamento, scegliere il livello di prezzo desiderato dal menu a discesa **Livello prezzo** (per visualizzare una lista dei prezzi corrispondenti, fare clic su **View Pricing Matrix**).

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

➡ In seguito, sarà possibile cambiare la schermata.

13 Per offrire abbonamenti, fate clic su **Visualizza o genera una chiave condivisa** nella schermata degli acquisti in-app dell'App. La chiave condivisa sarà necessaria al momento dell'invio della richiesta di applicazione sull'App Studio Publishing Portal. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Richiesta di un'applicazione di App Studio*".

14 Fate clic su **Salva**.

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

Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio Android

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

- **Google Play** (<https://play.google.com/apps/publish>): attualmente è possibile inviare applicazioni all'app store Google Play dietro pagamento di un costo di registrazione di \$25.
- **Amazon Appstore** (<https://developer.amazon.com/welcome.html>): Attualmente è possibile inviare applicazioni all'Amazon Appstore a un costo annuale di \$99 (il

cui versamento al momento è sospeso). Le applicazioni inviate all'Amazon Appstore vengono considerate automaticamente per l'inclusione nel Kindle Fire Appstore.

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

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

Creazione di un keystore

Creare un keystore Google per Mac

Leggere la documentazione accessibile da qui:

<http://docs.appstudio.net/display/AppStudio/2.+Create+a+Google+Keystore>. Per ulteriori informazioni al riguardo, leggere la documentazione Android da qui:

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

Per creare un keystore Google per Mac:

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

a Terminal, premere **torna** e digitare **pwd my-macbook-pro-2:~ harddrivename\$ pwd**. Il percorso della chiave tornerà a essere **Users/location/**.

- 5 Compilare il modulo di inoltro dell'applicazione App Studio di Android e allegare la chiave Google.

Creare un keystore Google per Windows

Leggere la documentazione accessibile da qui:

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

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

Per creare un keystore Google per Windows:

- 1 Aprire il prompt dei comandi e accedere a **Program Files/Java/jdk1.7.0_03/bin**
- 2 Per generare una chiave privata, nel comando Keytool seguente digitare: **keytool -genkey -v -keystore Your_personal_file_title.keystore -alias Your_personal_alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000**, modificando come segue: **Your_personal_file title** e **Your_personal_alias**.
- 3 Sarà necessario modificare altri elementi della chiave appena creata e inserire le informazioni di profilo seguenti quando richiesto:
 - Password keystore
 - Nome e cognome
 - Unità aziendale
 - Nome dell'azienda
 - Città o località
 - Stato o provincia
 - Codice nazionale di due lettere per l'unità

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

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

Richiesta di un'applicazione di App Studio

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

- il certificato di sviluppo
- Il certificato di distribuzione
- Il profilo di provisioning ad hoc

- Il profilo di provisioning dell'App Store
- L'ID applicazione dell'applicazione
- L'icona della schermata iniziale in formato PNG, di dimensioni 1024 x 1024 pixel
- La schermata di apertura orizzontale in formato PNG, di dimensioni 2048 x 1536 pixel
- La schermata di apertura verticale in formato PNG, di dimensioni 2048 x 1536 pixel
- Gli ID di qualunque acquisto in-app si desidera utilizzare
- I file .p12 (se si utilizzano le notifiche)

Per richiedere un'applicazione di App Studio:

- 1 Nell'App Studio Publishing Portal (<http://my.appstudio.net>), aprite la pubblicazione per la quale creare un App.
 - 2 Individuate la voce relativa all'applicazione da realizzare e fate clic su **Visualizza** per tale applicazione.
 - 3 Fate clic su **Gestione App**.
 - 4 Fate clic su **Crea** per la piattaforma per cui realizzare. Viene visualizzato un modulo.
 - 5 Compilate il modulo e fornite le diverse risorse richieste. In caso di dubbi in merito a una parte del modulo, fate clic sul punto interrogativo corrispondente del modulo.
 - 6 Quando la versione è pronta, riceverete un messaggio e-mail. Scaricate le versioni in base alle istruzioni nell'e-mail.
 - 7 Per provare l'App, trascinate la versione di prova sull'icona di iTunes, quindi effettuate la sincronizzazione con l'iPad.
- ➡ Se l'App non viene visualizzata sull'iPad, verificate che l'UDID dell'iPad sia associato al profilo di provisioning di sviluppo. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "[Registrazione di dispositivi](#)" e "[Creazione di un profilo di provisioning di sviluppo](#)".

Aggiornamento di un'applicazione App Studio

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

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

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

Invio di un'applicazione ad Apple

Prima di inviare l'App all'App Store, verificate di aver seguito tutte le istruzioni nella sezione "*Preparazione all'invio di un'applicazione App Studio a Apple*". Al termine:

- 1 Accedete al vostro account sviluppatore Apple all'indirizzo <http://itunesconnect.com>.
 - 2 Fate clic su **Le mie App**. Viene visualizzata la schermata **Le mie App**.
 - 3 Fare clic sull'icona relativa alla propria applicazione. Viene visualizzata la schermata di descrizione dell'applicazione.
 - 4 Apportare le modifiche desiderate. Nell'area **Caricamenti**, caricare le schermate finali (per acquisire una schermata sull'iPad, tenere premuto il pulsante Home e premere una volta il pulsante Power. La schermata sarà disponibile nell'applicazione Foto.
- ➔ Per addebitare l'importo delle riviste, è necessario associare gli acquisti in-app all'applicazione. Per eseguire questa operazione, fare clic su **Modifica** nell'area **Acquisti in-app**, quindi selezionare tutti gli acquisti in-app da associare all'applicazione e fare clic su **Salva**.
- 5 Quando si è certi di aver terminato, fare clic su **Salva**.
 - 6 Fare clic su **Pronti per il caricamento binario**. Se ignorate questo passaggio, non sarete in grado di caricare l'App nel passaggio 9.
 - 7 Scaricate l'App Xcode o Application Loader dal collegamento fornito in **Crea**.

Build

Submit your builds using [Xcode 6](#) or later, or [Application Loader 3.0](#) or later.

- 8 Avviate Application Loader o Xcode e selezionate **Xcode > Apri strumento sviluppatori > Application Loader**.
- 9 Fate clic su **Invia App**.
- 10 Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Quando viene visualizzata la schermata **Scegli applicazione**, scegliere il nome dell'applicazione.
- 11 Alla visualizzazione della schermata **Informazioni applicazione**, fate clic su **Seleziona** e selezionate il file .ipa scaricato dall'App Studio Publishing Portal, quindi fate clic su **Apri**.
- 12 Seguire le istruzioni visualizzate sullo schermo. Se viene richiesto di indicare l'eventuale presenza di crittografia all'interno dell'applicazione, fare clic su **No**.

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

Invio di un'applicazione Android

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

Esportazione come App iOS

QuarkXPress consente agli utenti di selezionare uno o più layout digitali ed esportarli direttamente come App iOS.

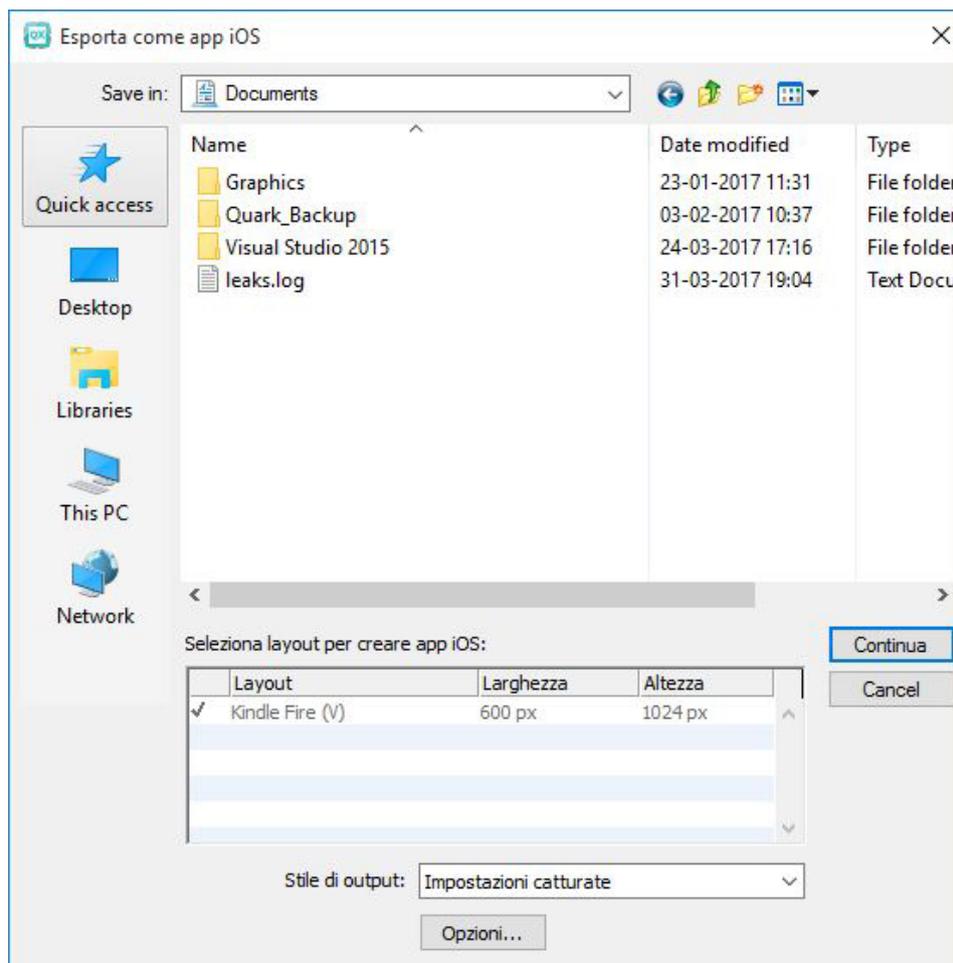
- ➔ Le App iOS di QuarkXPress sono un tipo speciale di App di App Studio e utilizzano gli stili di output di App Studio.

Per l'esportazione come App iOS occorre soddisfare i prerequisiti seguenti

- 1 Disponibilità di un account sviluppatore Apple per realizzare App iOS.
- 2 Creazione di ID Apple e ID bundle utilizzando iTunes Connect per l'App iOS da realizzare.
- 3 Creazione di certificati di distribuzione e sviluppatore mediante l'account sviluppatore Apple.
- 4 Creazione di profili di provisioning di distribuzione e sviluppatore mediante l'account sviluppatore Apple.
- 5 Creazione di file grafici necessari per l'App (icona della schermata home, schermate di apertura opzionali, ecc) per i dispositivi iOS.

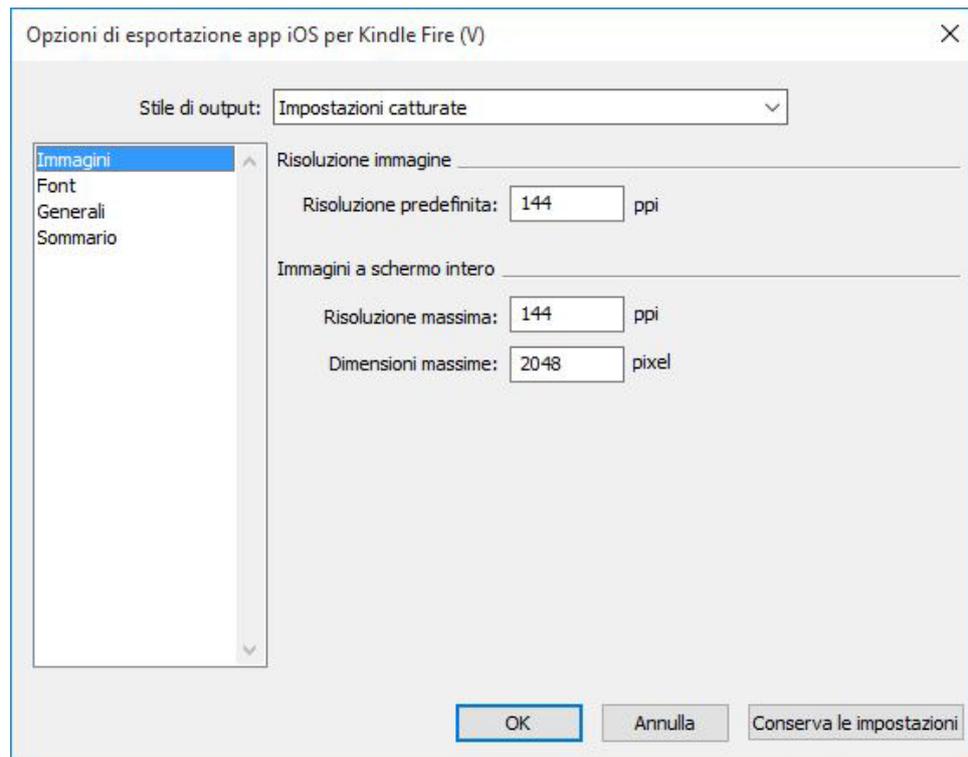
Per l'esportazione diretta su App iOS:

- 1 Selezionate **File > Esporta come > App iOS** Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esporta come App iOS**.



Finestra di dialogo **Esporta come App iOS**

- 2 Aprite la cartella in cui salvare l'App iOS.
- 3 Selezionate i layout da utilizzare per creare l'App iOS.
- 4 Selezionate uno stile di output dal menu a discesa **Stile output** o fate clic su **Opzioni**.
Facendo clic su **Opzioni**, verrà visualizzata la finestra di dialogo **Opzioni di esportazione App iOS**.



Finestra di dialogo **Opzioni di esportazione App iOS**

➔ È possibile gestire gli stili di output selezionando **Modifica > Stili di output** Vedete "[A Guide to QuarkXPress](#)".

- Il pannello **Immagini** consente di impostare la risoluzione predefinita per le immagini esportate nell'App. Selezionate la risoluzione e/o le dimensioni massime per le immagini convertite e sottocampionate (valido solo per le immagini utilizzate nell'interattività HTML5).
- Il riquadro **Font** consente di attivare/disattivare l'inserimento dei font nel pacchetto dell'App. Se disattivato, i font NON verranno raccolti e l'output potrebbe non rispettare le regole WYSIWYG. Se abilitato, gli utenti riceveranno un avviso relativo alle licenze del font.
- Il riquadro **Generale** consente di attivare/disattivare la conversione delle sezioni di layout di QuarkXPress in sovrapposizione di pagine nell'App. Attivare/disattivare "Sovrapposizioni di pagine continua" per creare una pagina singola continua di tutte le pagine di una sezione.
- Il riquadro **Sommario** consente di selezionare una sezione con nome dall'elenco. Tutte le pagine in questa sezione verranno esportate come pagine del sommario. Inoltre, potete **inserire le pagine della pubblicazione**. In caso contrario, le pagine non verranno aggiunte alle pagine del contenuto. Specificate un titolo per il sommario.

Al termine della configurazione delle opzioni, fare clic su **OK**. Verrete riportati alla finestra di dialogo **Esporta come App iOS**. Per conservare le impostazioni correnti senza creare un file App iOS, fate clic su **Conserva le impostazioni**

5 Fare clic su **Continua**. Viene visualizzata la finestra di dialogo **Esporta come App iOS**.

➔ Tutti i campi obbligatori (richiesti da Apple per realizzare App iOS) sono contrassegnati da *.

- Il riquadro **Dettagli App** consente di specificare le impostazioni generali dell'App necessarie per il relativo invio.

Esporta come app iOS

Dettagli dell'app

Questa sezione comprende le impostazioni generali dell'app necessarie per l'invio dell'app.

* Nome abbreviato dell'app: ?

Nome completo dell'app: ?

URL pagina della guida: ?

URL dell'informativa sulla privacy: ?

URL dei termini di utilizzo: ?

* Icona della schermata Home: Nessun file selezionato
È richiesta un'immagine PNG con le seguenti dimensioni in pixel: 1024x1024.

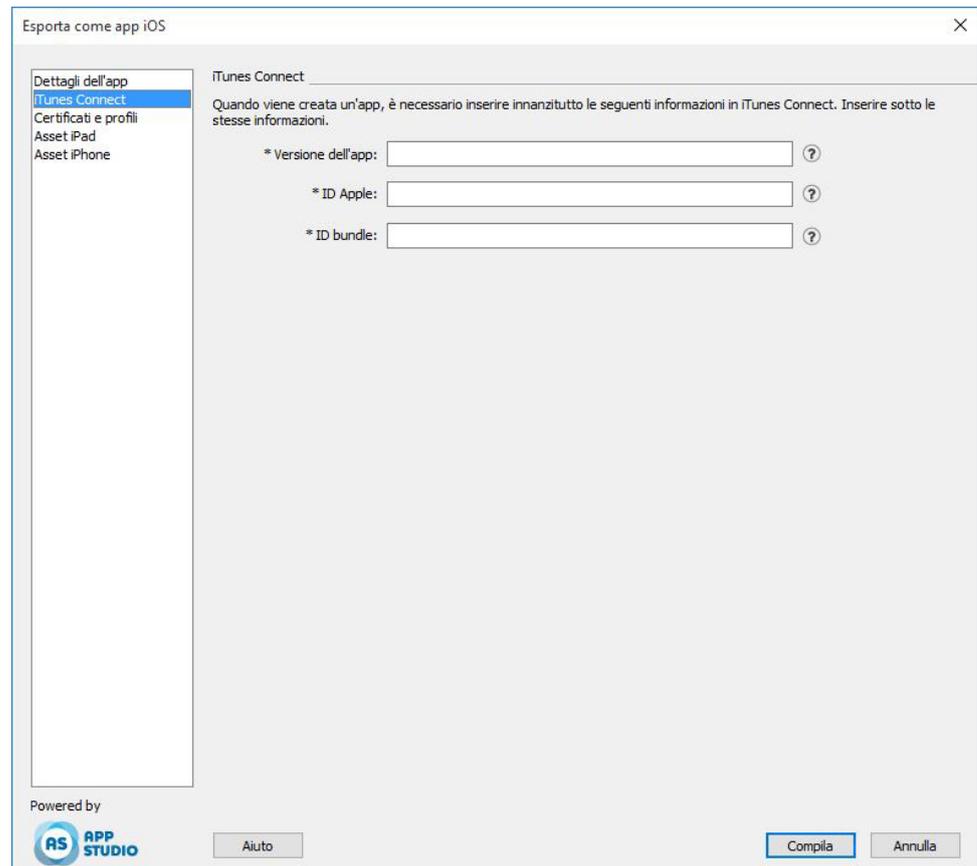
Dispositivi di destinazione: Solo iPad
 Solo iPhone
 Universale (iPad e iPhone)
Ciò determina se l'app potrà essere offerta solo su iPad, solo su iPhone o su entrambi. Se si crea un'app universale, App Studio eseguirà il ridimensionamento automatico dei contenuti dell'iPad per adattarli alle dimensioni dell'iPhone; pertanto, è necessario creare un'app universale con i contenuti per iPad.

Blocco orientamento: Nessuno(a)
 Verticale
 Orizzontale
Questa opzione stabilisce se l'orientamento dell'app deve essere bloccato per impedire la rotazione. Se i contenuti sono pensati per un singolo orientamento, è necessario selezionare l'opzione Orizzontale o Verticale. Nota: questa opzione si applica solo ai dispositivi iPad, poiché i dispositivi iPhone mostrano solo contenuti con orientamento verticale.

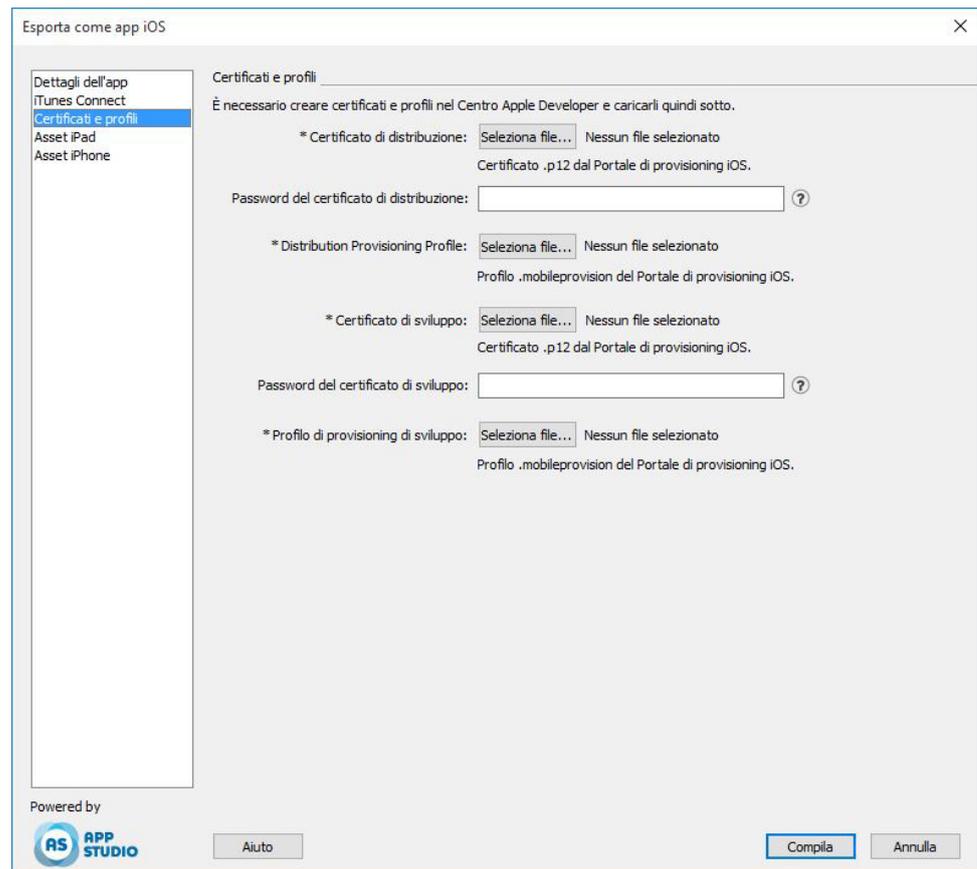
Powered by

- **Nome App abbreviato** (obbligatorio): inserite il nome dell'App nella pagina iniziale (sotto l'icona).
- **Nome App completo** (opzionale): inserite il nome completo dell'App visualizzato nella stessa (ad esempio, nella visualizzazione **Scrubber**).
- **URL pagina supporto** (opzionale): inserite l'URL della pagina visualizzata quando l'utente fa clic sull'icona di supporto nelle barre di navigazione all'interno dell'App.
- **URL dell'informativa sulla privacy** (opzionale): inserite l'URL della pagina visualizzata quando l'utente fa clic sull'icona dell'informativa sulla privacy nelle barre di navigazione all'interno dell'App.
- **URL dei termini di utilizzo** (opzionale): la pagina visualizzata quando l'utente fa clic sull'icona dei termini di utilizzo nelle barre di navigazione all'interno dell'App.
- **Icona della schermata iniziale** (obbligatoria): fate clic su **Seleziona file** e selezionate l'icona visualizzata nella schermata iniziale dell'App.

- **Dispositivi di destinazione** (obbligatorio): selezionate i dispositivi per cui sarà disponibile l'App.
- **Blocco orientamento** (obbligatorio): impostate le preferenze del blocco dell'orientamento.
- Il riquadro **iTunes Connect** consente di specificare ID App e ID bundle insieme alla versione dell'App che verrà creata.



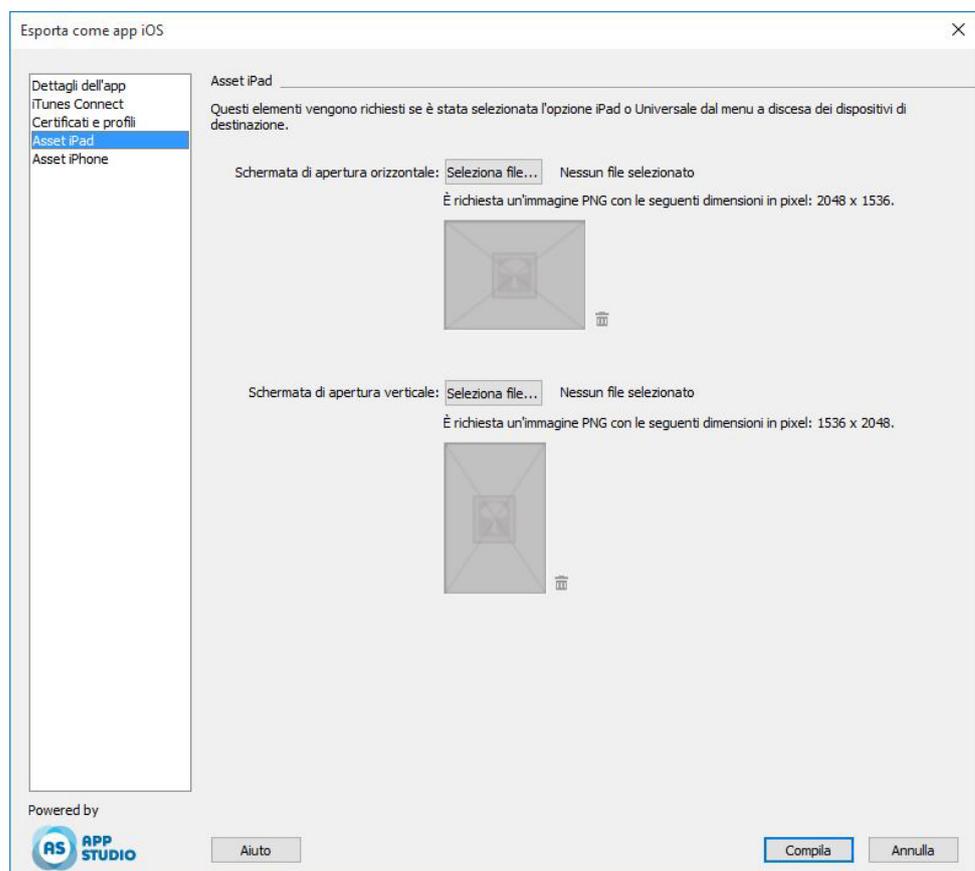
- **Versione dell'App:** inserite la versione dell'App. In genere, la prima versione inviata a Apple è la 1.0.0 (aumenta alla creazione di ogni nuova versione).
- **ID Apple:** inserite l'ID Apple (creato in "[Creazione della descrizione di un'applicazione in iTunes Connect](#)").
- **ID bundle:** inserite l'ID bundle (si tratta dell'ID applicazione creato nella sezione "[Creazione di un ID applicazione](#)").
- Il riquadro **Certificati e profili** consente di raggruppare i certificati necessari per sottoscrizione dell'App e profili di distribuzione.



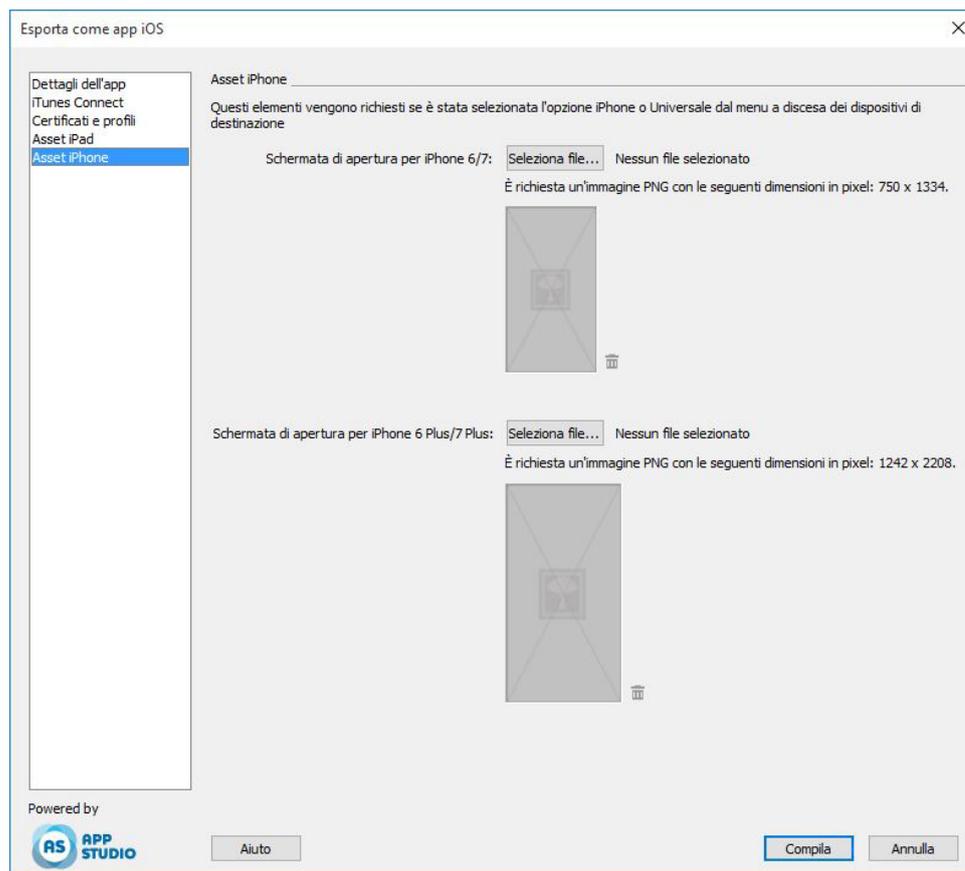
- **Certificato di distribuzione:** fate clic su **Seleziona file** e selezionate un certificato di distribuzione iOS.
- ➔ Il certificato di distribuzione iOS è stato creato in "*Creazione di un certificato di distribuzione iOS*" in formato .cer. In questo caso, occorre un file .p12, quindi prima di selezionare il file in questione, esportate il file .cer come file .p12. Nella cartella del file, selezionate il file di certificato e la chiave privata, quindi fate clic con il pulsante destro del mouse e selezionate **Esporta 2 elementi** e salvate come file .p12.
- **Password del certificato di distribuzione:** inserite la password impostata all'esportazione del certificato di distribuzione. In caso di mancata impostazione di una password al momento dell'esportazione, lasciate il campo vuoto.
- **Profilo di provisioning di distribuzione:** fate clic su **Seleziona file** e selezionate il profilo di provisioning di distribuzione (profilo di provisioning di distribuzione creato in "*Creazione di un profilo di provisioning dell'App Store*").
- **Certificato di sviluppo:** fate clic su **Seleziona file** e selezionate il certificato di sviluppo.
- ➔ Il certificato di sviluppo iOS è stato creato in "*Creazione di un certificato di sviluppo iOS*" in formato .cer. In questo caso, occorre un file .p12, quindi prima di selezionare il file in questione, esportate il file .cer come file .p12. Nella cartella del file, selezionate il file di certificato e la chiave privata, quindi fate

clic con il pulsante destro del mouse e selezionate **Esporta 2 elementi** e salvate come file .p12.

- **Password del certificato di sviluppo:** inserite la password impostata all'esportazione del certificato di sviluppo. In caso di mancata impostazione di una password al momento dell'esportazione, lasciate il campo vuoto.
- **Profilo di provisioning di sviluppo:** fate clic su **Seleziona file** e selezionate il profilo di provisioning di sviluppo (profilo di provisioning di sviluppo creato in "*Creazione di un profilo di provisioning di sviluppo*").
- Il riquadro **Risorse iPad** consente di specificare le schermate di apertura da visualizzare all'avvio dell'App su iPad.



- **Apertura orizzontale:** fate clic su **Seleziona file** e selezionate l'immagine da visualizzare nella schermata di apertura nell'orientamento **orizzontale**.
- **Apertura verticale:** fate clic su **Seleziona file** e selezionate l'immagine da visualizzare nella schermata di apertura nell'orientamento **verticale**.
- Il riquadro **Risorse iPhone** consente di specificare le schermate di apertura da visualizzare all'avvio dell'App su iPad.



- **Schermata di apertura iPhone 6/7:** fate clic su **Seleziona file** e selezionate l'immagine da visualizzare nella schermata di apertura nell'orientamento **orizzontale**.
- **Schermata di apertura iPhone 6/7 Plus:** fate clic su **Seleziona file** e selezionate l'immagine da visualizzare nella schermata di apertura nell'orientamento **verticale**.

6 Al termine della configurazione delle opzioni, fate clic su **Crea**.

Note legali

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

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

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

Indice analitico

A

account iOS Developer Apple 92
acquisti in-app 100
alternanza con pag. master 25
App iOS 107
App Store di Apple 105
App Studio 63
applicazioni 85
applicazioni App Studio 82
articoli 84
articoli di scorrimento 55
asset App Studio 55
audio 32
azione Apri 47
azione Diapositiva precedente 47
azione Esegui animazione 48
azione Metti in pausa i file audio (attiva/disattiva) 47
azione Metti in pausa l'oggetto (attiva/disattiva) 47
azione Mostra l'oggetto 47
azione Mostra pop-up 47, 49
azione Nascondi l'oggetto 47
azione Nascondi pop-up 47
azione Prossima diapositiva 47
azione Ripristina pagina 48
azione Riproduci il file audio 47, 49
azione Riproduci l'oggetto 47
azione Scatta istantanea 48
azione Vai a pagina 47, 48
azione Vai all'URL 47
azione Vai alla diapositiva 47
azione Vai alla pagina precedente 47
azione Vai alla pagina successiva 47
azione Vai alla prima pagina della rivista 47
azioni 47
azioni di interattività 47

B

Blio 55

C

caratteri raggruppati 51
certificati 93, 94
certificato di distribuzione 94
certificato di sviluppo 93
componenti 55, 59
contenuti HTML 45
contenuto condiviso 85
contenuto incorporato 45
contenuto PDF 45

D

divisione schermata 25

E

e-book 76, 79
elementi sovrapposti 54
ePub 55, 76

F

famiglie di layout 85
font 53
font di sostituzione 51
formato App Studio 84

H

HTML5 84

I

ID applicazione 95
ID bundle 99
immagini, 360 29
immagini, aggiunta 29, 31, 35
immagini, animazione 31
immagini, zoomabili 35

K

keystore 102

Kindle 55, 79

L

layout 23

link ipertestuale 54

M

metadati 60

N

Nessuna azione 47

O

organizzazioni 84

orientamenti 85

orientamento orizzontale 85

orientamento verticale 85

output 62

P

Palette HTML5 27

presentazioni di diapositive 42

prezzi per le riviste 100

Profili di provisioning 98

Pubblicazione HTML5 64

pubblicazioni 84

Pubblicazioni in HTML5 67

pulsanti 34

R

riscorrimento 55

riscorrimento testo 55

riviste 84

riviste di App Studio 82

rubi 51

rubi text 51

S

schermate 99

segni di enfasi 52

slideshows 39

stile di output 63, 64

stili di output 62

T

testo, rasterizzazione 51, 53

U

UDID 93, 94

V

video 44

Z

zone di scorrimento 37

zoom 25