



QUARKXPRESS<sup>2017</sup>

# Digital Publishing with QuarkXPress 2017

# Contenido

<b>Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>Opciones de publicaciones digitales con Quark.....</b>	<b>6</b>
<b>Definición de metas y limitaciones.....</b>	<b>8</b>
<b>Caracterización del contenido.....</b>	<b>8</b>
<b>Evaluación de las necesidades de los clientes.....</b>	<b>10</b>
<b>Planeación de la distribución.....</b>	<b>10</b>
<b>Evaluación de las necesidades de infraestructura.....</b>	<b>11</b>
<b>Hardware, sistemas operativos y formatos.....</b>	<b>13</b>
<b>Hardware.....</b>	<b>13</b>
<b>Sistemas operativos.....</b>	<b>14</b>
<b>Limitaciones del formato multimedia.....</b>	<b>14</b>
<b>Formatos de entrega.....</b>	<b>14</b>
<b>Enfoque del diseño general.....</b>	<b>16</b>
<b>Errores que deben evitarse.....</b>	<b>18</b>
<b>Proyectos y maquetaciones.....</b>	<b>20</b>
<b>Maquetaciones digitales.....</b>	<b>20</b>
Creating a digital layout.....	20
Trabajo con maquetaciones.....	23
Agregar interactividad a maquetaciones digitales.....	27
Trabajo con acciones de interactividad.....	47
Características de Asia Oriental en maquetaciones digitales.....	50
Texto en maquetaciones digitales.....	53
Fuentes en maquetaciones digitales.....	53
Hipervínculos en maquetaciones digitales.....	54
Grupos en maquetaciones digitales.....	54
Sincronizar contenido entre orientaciones.....	54
Actualización de archivos faltantes.....	55
Revisión de la utilización de recursos de Publicaciones digitales.....	55
<b>Trabajo con redistribución .....</b>	<b>55</b>
Creación de artículos redistribuidos.....	56
Agregar contenido a un artículo redistribuido.....	58

Reordenación de componentes en un artículo redistribuido.....	59
Asignación de hojas de estilo de redistribución.....	59
<b>Creación de una tabla de contenido para ePub o Kindle.....</b>	<b>60</b>
<b>Trabajo con metadatos de libros electrónicos.....</b>	<b>60</b>
<b>Trabajo con estilos de salida.....</b>	<b>62</b>
<b>Estilos de salida de App Studio.....</b>	<b>63</b>
<b>Estilos de salida de publicaciones HTML5.....</b>	<b>64</b>
<b>Publicaciones HTML5.....</b>	<b>67</b>
<b>Exportación como Publicación HTML5.....</b>	<b>67</b>
<b>Configuración de la aplicación web.....</b>	<b>69</b>
Configuración general de la aplicación.....	70
Configuración de características.....	71
Configuración de compartir en redes sociales.....	72
Configuración de Analytics.....	72
Configuración de la navegación.....	73
Configuración de la vista.....	73
<b>Capacidades de aplicación web.....</b>	<b>74</b>
<b>Alojamiento de un paquete HTML5 en un servidor web.....</b>	<b>74</b>
Un ejemplo de implementación en Mac OS X.....	75
<b>Exportación a ePub.....</b>	<b>76</b>
<b>Exportación a Kindle.....</b>	<b>79</b>
<b>La característica App Studio.....</b>	<b>82</b>
<b>Explicación de App Studio.....</b>	<b>82</b>
Explicación del formato App Studio.....	84
Explicación del App Studio Publishing Portal.....	84
Explicación de las aplicaciones App Studio.....	85
Explicación de las familias de maquetaciones.....	85
<b>Creación de una edición App Studio.....</b>	<b>86</b>
Cargar un artículo App Studio.....	87
Vista previa de una edición de App Studio.....	91
Publicación de una edición de App Studio.....	92
<b>Creación de una aplicación App Studio.....</b>	<b>92</b>
Preparativos para enviar una aplicación App Studio a Apple.....	92
Preparativos para enviar una aplicación Android de App Studio.....	101
Solicitar una aplicación App Studio.....	103
Actualización de una aplicación App Studio.....	104
<b>Enviar una aplicación a Apple.....</b>	<b>105</b>
<b>Envío de una aplicación Android.....</b>	<b>106</b>

## CONTENIDO

<b>Exportar como aplicación iOS.....</b>	<b>107</b>
<b>Avisos legales.....</b>	<b>115</b>

# Introducción

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

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

# Opciones de publicaciones digitales con Quark

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

QuarkXPress permite configurar y exportar elementos para publicaciones digitales en formatos de salida ePub, Kindle, aplicaciones nativas (para Android e iOS) y publicaciones HTML5.

El archivo ePub es compatible con todos los lectores prominentes de ePub y con Google Chrome. El archivo Kindle es compatible con los dispositivos Kindle. También se pueden exportar publicaciones HTML5 para verlas con Internet Explorer® (versión 11 o posterior), Safari®, Google Chrome®, Microsoft Edge y Firefox® (27 o posterior).

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

Tipo de soporte	Aplicaciones y ediciones de App Studio	Libro electrónico Kindle	ePub	HTML5 Publications	Aplicación individual iOS
<b>Descripción</b>	Formato basado en estándares, con lector personalizable que puede incluir identidad de marca.	Formato que permite publicar en la tienda Amazon Kindle.	Formato estándar para libros compatible con muchos lectores.	Formato estándar, basado en HTML5, que es compatible con la mayoría de los principales examinadores.	Una aplicación compatible con iOS lista para enviarse, ¡no requiere codificación!
<b>Mejor para</b>	Empresas y revistas	Libros	Libros	Folletos, catálogos y revistas en línea así como cualquier otro contenido web.	Folletos corporativos, catálogos, libros.
<b>Lector</b>	Lector de marca (personalizable)	Kindle	Kindle, Nook, Google, Apple iBooks. Extensión de examinador, Sigil, Calibre	Cualquier examinador web estándar que sea compatible, como Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, etc.	Una aplicación lista para usarse con lector integrado compatible con contenido HTML e interactividad.
<b>Plataformas</b>	iPad, iPhone, tabletas Android	Múltiples	Múltiples	Múltiples	iPad e iPhone

Tipo de soporte	Aplicaciones y ediciones de App Studio	Libro electrónico Kindle	ePub	HTML5 Publications	Aplicación individual iOS
Maquetación	De QuarkXPress	Aplicación de lector integrada.	Aplicación de lector integrada (para ePub redistribuible) o de QuarkXPress (para ePub de maquetación fija).	De QuarkXPress	De QuarkXPress
Contenido	Texto, imágenes, vídeo, presentaciones con diapositivas, HTML, interactividad y más	Texto e imágenes	Texto, imágenes, vídeo, presentaciones con diapositivas, HTML, interactividad y más	Texto, imágenes, vídeo, presentaciones con diapositivas, HTML, interactividad y más	Texto, imágenes, vídeo, presentaciones con diapositivas, HTML, interactividad y más
Distribución	Apple App Store, tiendas de aplicaciones Android	Tienda Amazon Kindle	Terceros	Servidor autohospedado	Apple App Store
¿Disponible para QuarkXPress?	QuarkXPress 9.5 y posteriores	QuarkXPress 9.3 y posteriores	QuarkXPress 9.0 y posteriores	QuarkXPress 2016 y posteriores	QuarkXPress 2017
¿Disponible para QPS?	QPS 9.5 y posteriores	—	QPS 9.0 y posteriores	—	—
Costo	Varía según el número de ediciones que desee vender.	Sin costo por creación y publicación en la librería, pero Amazon puede exigir una parte del producto de las ventas.	Sin costo por creación; los acuerdos de distribución varían por distribuidor.	Sin costo de creación; el hospedaje del contenido puede tener cierto costo.	Sin costo por compilación de aplicaciones iOS. Hay un costo implicado al enviar la aplicación de producción a la tienda de aplicaciones para su distribución.

# Definición de metas y limitaciones

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

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

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

## Caracterización del contenido

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

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

Si el contenido se ha diseñado para producir una fuerte impresión visual, si necesita mantener la identidad de la marca y si desea incluir componentes multimedia, le sugerimos crear una maquetación fija ePub o libro electrónico Kindle, publicación

HTML5 o una aplicación personalizada, o utilizar App Studio para crear contenido que pueda verse en una aplicación hecha a la medida para un lector.

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

Si es crucial que el contenido se presente de manera que sea unívocamente suya, puede crear una aplicación personalizada que es la que requiere más trabajo. O puede usar App Studio, que es mucho más sencillo. App Studio ofrece las características más comunes que puede necesitar y ya no necesitará crear la aplicación desde el principio. App Studio, con opciones preconfeccionadas, es compatible con múltiples plataformas y permite crear una imagen de marca y presencia personalizadas en las tiendas de aplicaciones sin el gasto de crear y mantener una aplicación personalizada.

Otra pregunta que conviene plantearse es: ¿se necesita o desea compatibilidad con varias orientaciones del dispositivo? ¿Los clientes esperan esta funcionalidad? Si esto es importante para usted, debe tomarlo en consideración cuando seleccione un formato. Muchos lectores de ePub admiten automáticamente esta funcionalidad, pero no todos. Si desea variar la maquetación cuando cambie la orientación, la mejor opción sería una aplicación personalizada o una versión creada en App Studio. Las aplicaciones y aplicaciones web (publicaciones HTML5) son compatibles con múltiples variaciones (relaciones de aspecto) para diversos tamaños de dispositivos. Por ejemplo, puede crear maquetaciones fijas que se ajustan a pantallas de iPad e iPhone y automáticamente presentan la variación correcta con base en el dispositivo que se está utilizando.

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

Otras cosas en qué pensar:

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

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

### Evaluación de las necesidades de los clientes

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

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

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

### Planeación de la distribución

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

Considere la frecuencia con la que planea publicar contenido:

- ¿Necesita distribuir cantidades pequeñas de contenido frecuentemente? De ser así, es conveniente que considere la posibilidad de publicar contenido en aplicaciones para lectores de noticias, como Apple News, Flipboard, etc. Este

método le ofrece publicación continua y los ingresos pueden provenir tanto de anuncios publicitarios como del contenido que publique.

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

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

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

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

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

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

### Evaluación de las necesidades de infraestructura

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

## DEFINICIÓN DE METAS Y LIMITACIONES

Por ejemplo, si piensa hospedar contenido en un sitio web, es necesario que planee cuánto espacio va a necesitar y cuántas descargas prevé que habrá, porque estos dos aspectos afectan por lo general la cantidad que le cobrarán por el hospedaje. En todo caso, debe llevar el control de su información de utilización después de iniciar, analizarla y hacer los ajustes que sean necesarios en su plan de hospedaje. (Si crea una aplicación que incluya contenido hospedado en un servidor web, también debe considerar el plan de hospedaje que utilizará para ese contenido.)

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

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

# Hardware, sistemas operativos y formatos

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

## Hardware

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

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

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

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

### Sistemas operativos

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

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

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

### Limitaciones del formato multimedia

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

### Formatos de entrega

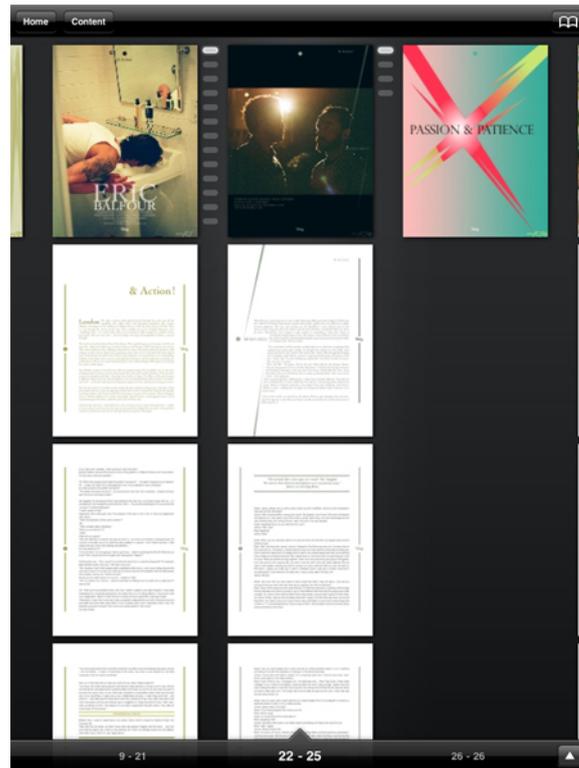
Hay varios tipos de formatos para entregar contenido a dispositivos de mano:

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

# Enfoque del diseño general

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

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



### Pila de páginas

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

## Errores que deben evitarse

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

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

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

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

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

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

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

# Proyectos y maquetaciones

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

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

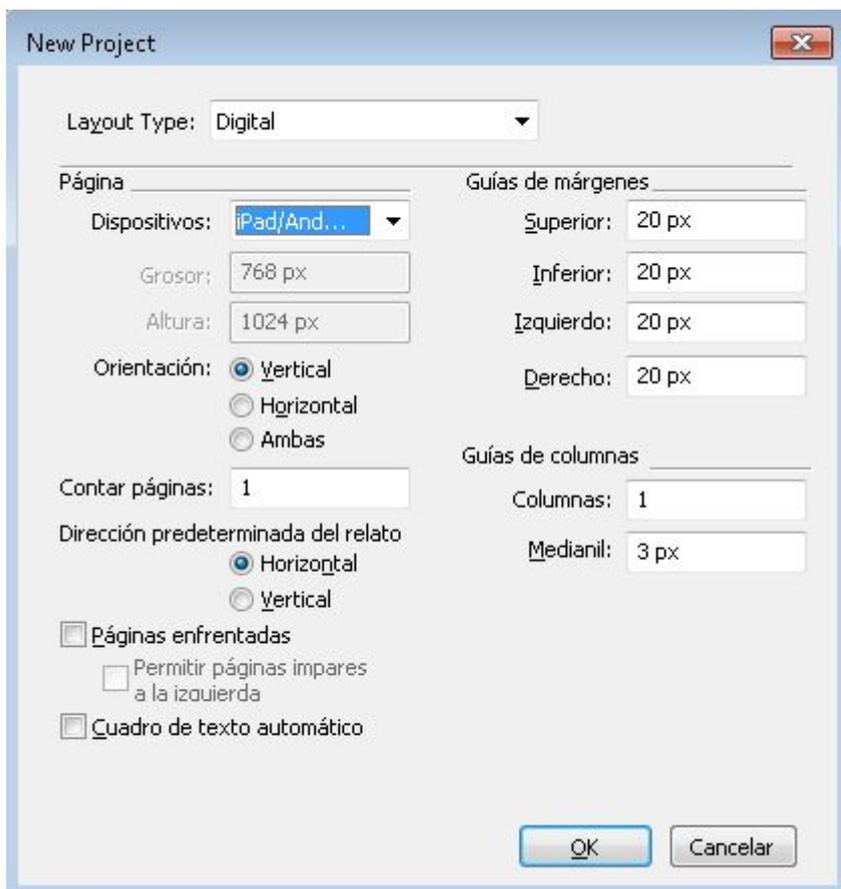
## Maquetaciones digitales

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

### Creating a digital layout

To create a digital layout:

- 1 Choose **File > New > Project**. The **New Project** dialog box displays.



New Project dialog box for a Digital layout

- 2 Choose **Digital** from the **Layout Type** drop-down menu.
- 3 Choose a device from the **Devices** drop-down menu.



Devices drop-down menu

The **Width** and **Height** fields are automatically populated depending on the device chosen.

➔ To define and use a custom device see "[Dispositivo personalizado](#)."

- 4 Set the orientation for the default layout.

If you select **Both**, QuarkXPress will automatically create two layouts, one with a **Portrait** orientation and one with a **Landscape** orientation. QuarkXPress displays the

new project in a split view, so that you can work with both views of the layout at the same time. For more information, see "Splitting a window" in *A Guide to QuarkXPress*.

- 5 The **Margin Guides** controls let you set default margins for the layout.
- 6 The **Page Count** allows you to specify the number of pages you want to initially create.
- 7 The **Column Guides** controls let you create a multi-column page by default.
- 8 Specify the **Default Story Direction** for the layout.
- 9 The **Facing Pages** check box lets you create spreads. In a project with a horizontal default story direction, the **Allow Odd Pages On Left** check box lets you control whether you can have odd pages on the left. In a project with a vertical default story direction, the **Allow Odd Pages On Right** check box lets you control whether you can have odd pages on the right.
- 10 The **Automatic Text Box** check box lets you add a text box to the default master page for the layout.
- 11 Click OK.

A project containing a default Digital layout is created.

### **Dispositivo personalizado**

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

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



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

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

### Trabajo con maquetaciones

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

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

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

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

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

- ➔ Los usuarios pueden duplicar una maquetación de impresión a impresión, impresión a digital o digital a digital, pero no pueden duplicar una maquetación de digital a impresión.

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

- ➔ Al duplicar una maquetación o al editar las propiedades de la maquetación, QuarkXPress permite aplicar escala a los elementos en la maquetación con base en un conjunto de reglas que puede configurarse. Esto permite al usuario obtener una maquetación casi lista para usarse en el nuevo tamaño. Consulte "[Escala adaptable](#)."

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

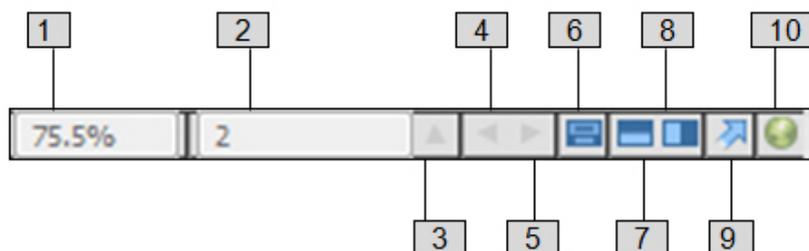
Al exportar como PDF, EPS, Imagen, ePub, Kindle o Proyecto, sólo la maquetación activa se incluye en la salida resultante. Al exportar como Publicación HTML5 o aplicación iOS, podrá elegir la maquetación que desea incluir en la salida.

- Archivo > Exportar como > PDF .
- Archivo > Exportar como > EPS.
- Archivo > Exportar como > Imagen.
- Archivo > Exportar como > Publicación HTML5
- Archivo > Exportar como > Aplicación iOS.
- Archivo > Exportar como > ePub.
- Archivo > Exportar como > Kindle.

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

### Controles de maquetación

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



Controles de maquetación

- 1 **Zoom:** introduzca un porcentaje de zoom o elija un valor de zoom en el menú desplegable (el límite máximo de zoom es 8000%).
- 2 **Número de página:** introduzca un número de página en el campo **Número de página** o elija una página en la lista de páginas que aparece cuando se hace clic en la flecha que apunta hacia arriba, a la derecha del campo.
- 3 **Vista previa de página:** Haga clic en la flecha que apunta hacia arriba, al lado del campo **Número de página**, para presentar una vista en miniatura de todas las páginas de la maquetación. Los usuarios de *Mac OS X* pueden seguir haciendo clic en la flecha que apunta hacia arriba para agrandar las miniaturas.
- 4 **Página anterior:** para ir a la página anterior.
- 5 **Página siguiente:** para ir a la página siguiente.
- 6 **Ver página maqueta:** permite ir y venir entre la página de la maquetación activa y su correspondiente página maqueta.
- 7 **Dividir pantalla horizontalmente:** vea la maquetación en dos o más paneles independientes, uno por encima de otro.
- 8 **Dividir pantalla verticalmente:** vea la maquetación en dos o más paneles independientes, lado a lado.
- 9 **Exportar:** presenta las mismas opciones de exportación que están disponibles cuando se elige el comando **Archivo > Exportar**.
- 10 **Vista previa de HTML5 Publication:** Haga clic en este icono para generar una vista previa de la maquetación como HTML5 Publication. Esto le permitirá ver su maquetación actual en un examinador antes de exportarla o cargarla en el portal. Cuando pulse la tecla Mayús puede compilar publicaciones HTML5 con múltiples variantes (publicaciones HTML5 responsivas).
- 11 **Estado de compilación de aplicación iOS:** haga clic en este icono para ver el estado de las aplicaciones iOS exportadas. Una vez terminadas, podrá ver las compilaciones descargadas en el cuadro de diálogo Exportación de aplicaciones iOS. Este icono cambiará a un icono de error si la aplicación iOS falla por alguna razón; entonces, podrá hacer clic en él para obtener más detalles.

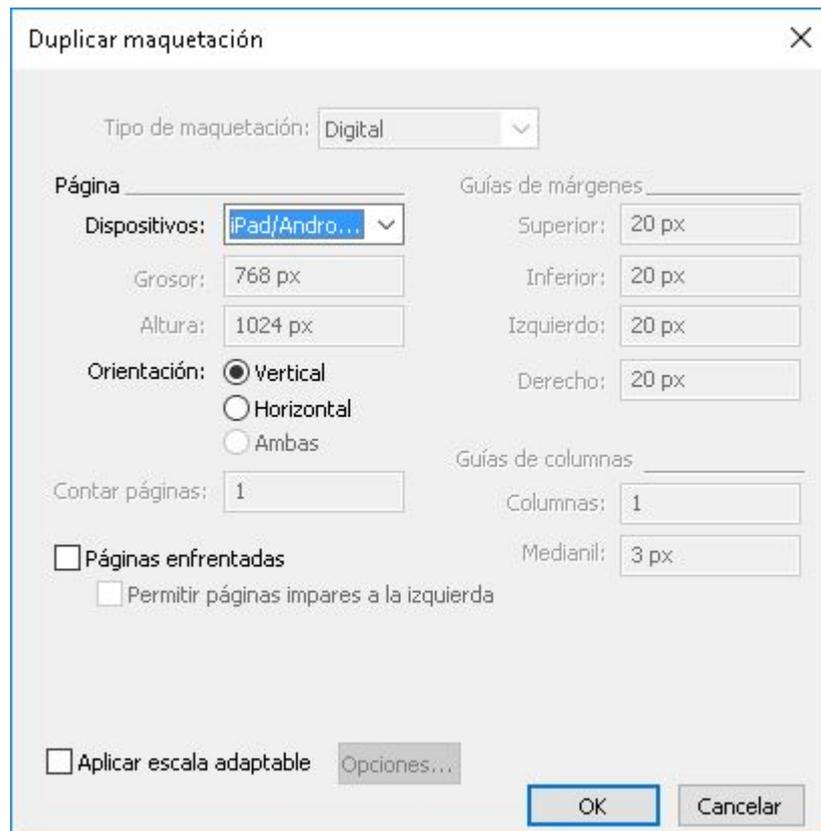
### **Escala adaptable**

En esta sección se describe la opción **Aplicar escala adaptable** que está disponible en el cuadro de diálogo **Duplicar maquetación**.

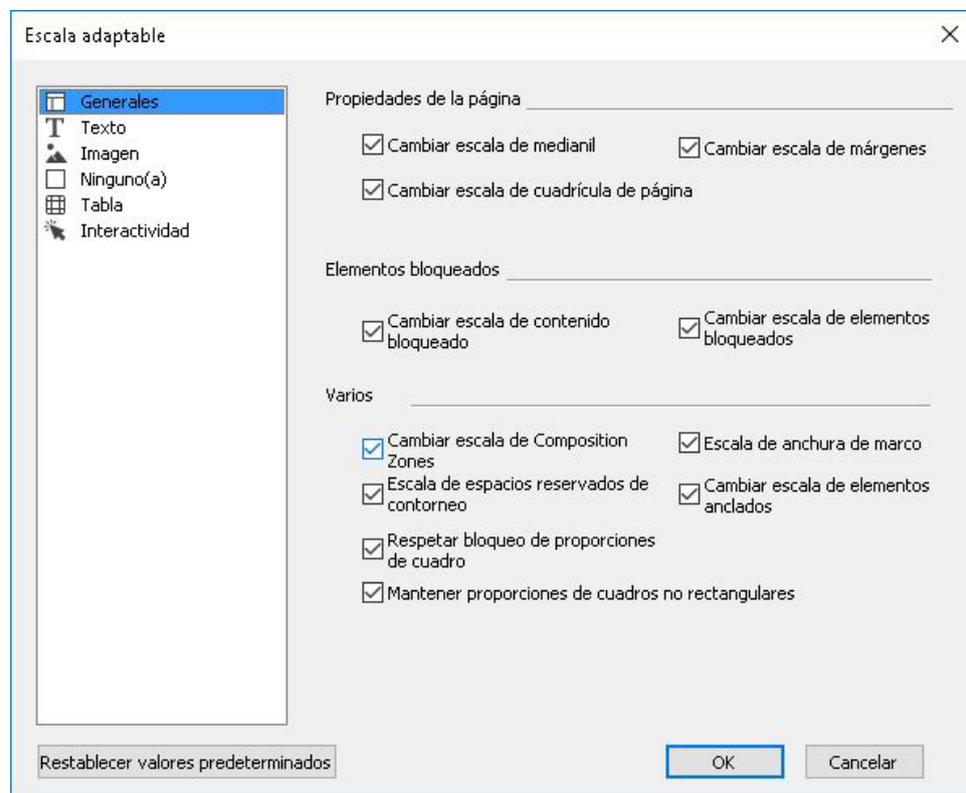
Esta característica permite a los usuarios aplicar escala a los elementos con base en un conjunto configurable de reglas, para obtener una maquetación casi "lista para usarse" en el nuevo tamaño.

Para aplicar escala adaptable:

- 1 Elija **Maquetación > Duplicar**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Duplicar maquetación**.



- 2 Seleccione **Aplicar escala adaptable**.
- 3 Haga clic en **Opciones** para configurar las reglas para aplicar escala al elemento de la maquetación. Aparecerá el cuadro de diálogo **Escala adaptable**.

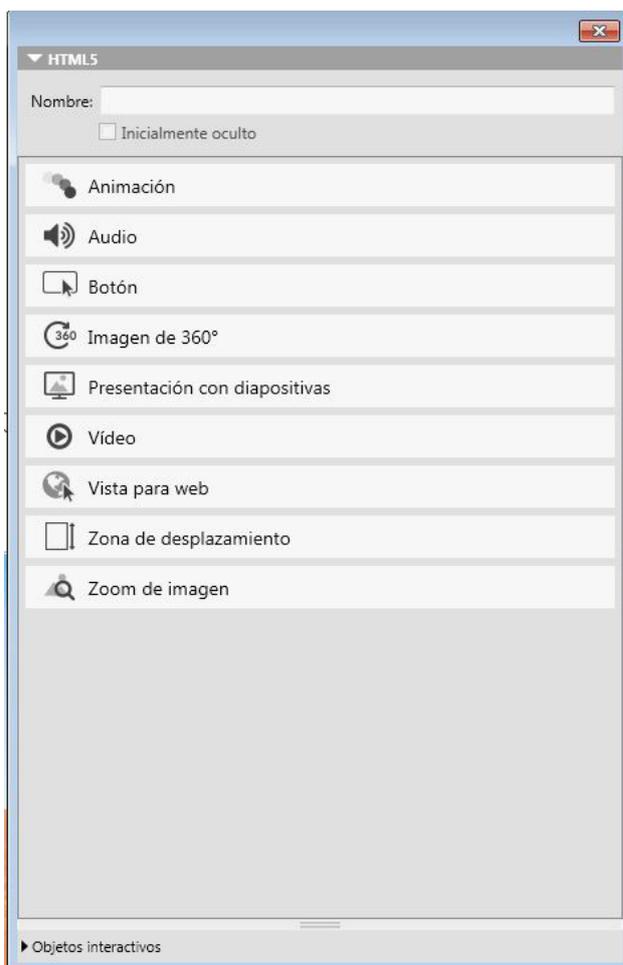


- 4 Use el cuadro de diálogo para configurar las reglas para aplicar escala a los elementos de la maquetación. El cuadro de diálogo **Escala adaptable** permite configurar reglas para las propiedades de página, elementos bloqueados, texto, imágenes, cuadros, líneas, tablas y todos los elementos de interactividad que pueda haber en la maquetación.
- 5 Haga clic en **OK**.

➔ Se recomienda crear una copia del archivo antes de aplicar la escala adaptable, en especial si se ha seleccionado la opción **Sincronizar atributos de cuadro y contenido** en las pestañas **Texto**, **Imagen** y **Ninguno** del cuadro de diálogo **Escala adaptable**. Esta opción afecta la maquetación de origen y no se puede deshacer sincronización. Añade un gran número de elementos a la paleta **Contenido**.

### Agregar interactividad a maquetaciones digitales

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



Paleta **HTML5**

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

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

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

- : Imagen 360°
- : Animación
- : Audio
- : Botón
- : Zoom de imagen
- : Zona de desplazamiento
- : Presentación con diapositivas
- : Vídeo
- : Vista para web

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

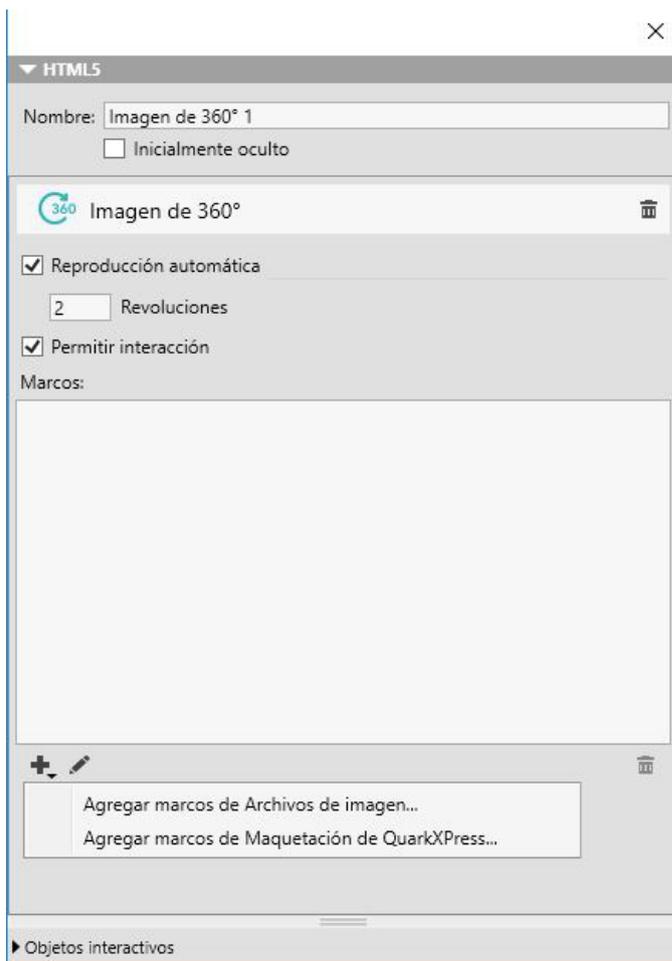
- ➔ Quark Publishing Platform es una plataforma editorial dinámica que proporciona una amplia gama de funciones para hacer más eficiente y automatizar su proceso editorial. Para obtener información acerca del uso de App Studio con Quark Publishing Platform, consulte *Guía de Quark Publishing Platform*.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

### **Agregar una imagen de 360°**

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

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

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



Controles de imagen de 360°

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

JPEG, TIFF, PDF y EPS. Se pueden usar las teclas Mayús o Comando/Ctrl para seleccionar varios archivos.

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

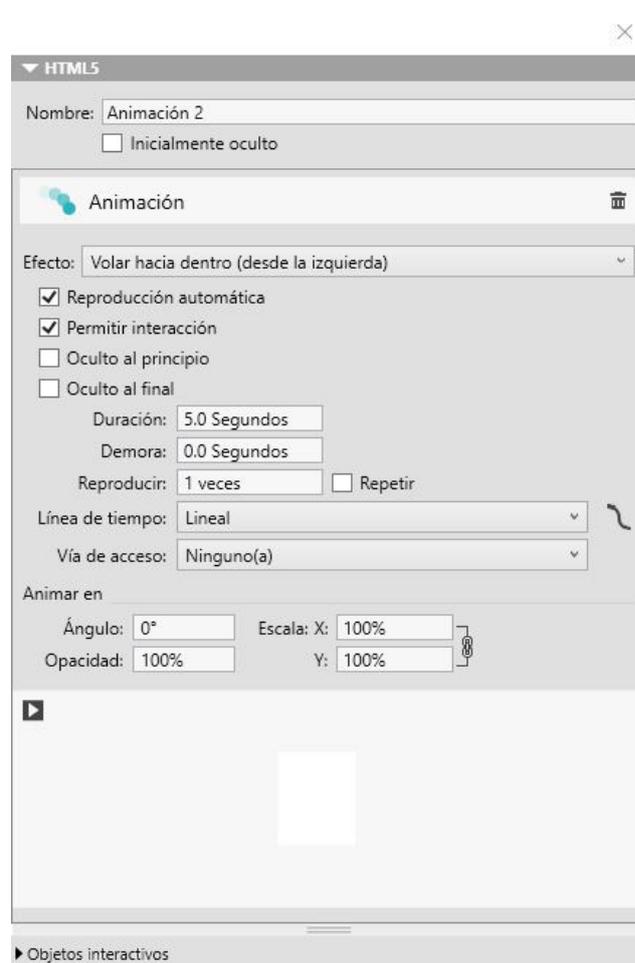
- 8 Para editar un solo marco, selecciónelo y haga clic en el botón **Editar** .

### **Agregar animación**

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

Para agregar una animación a una maquetación digital:

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



Opciones de animación

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

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

### **Agregar audio**

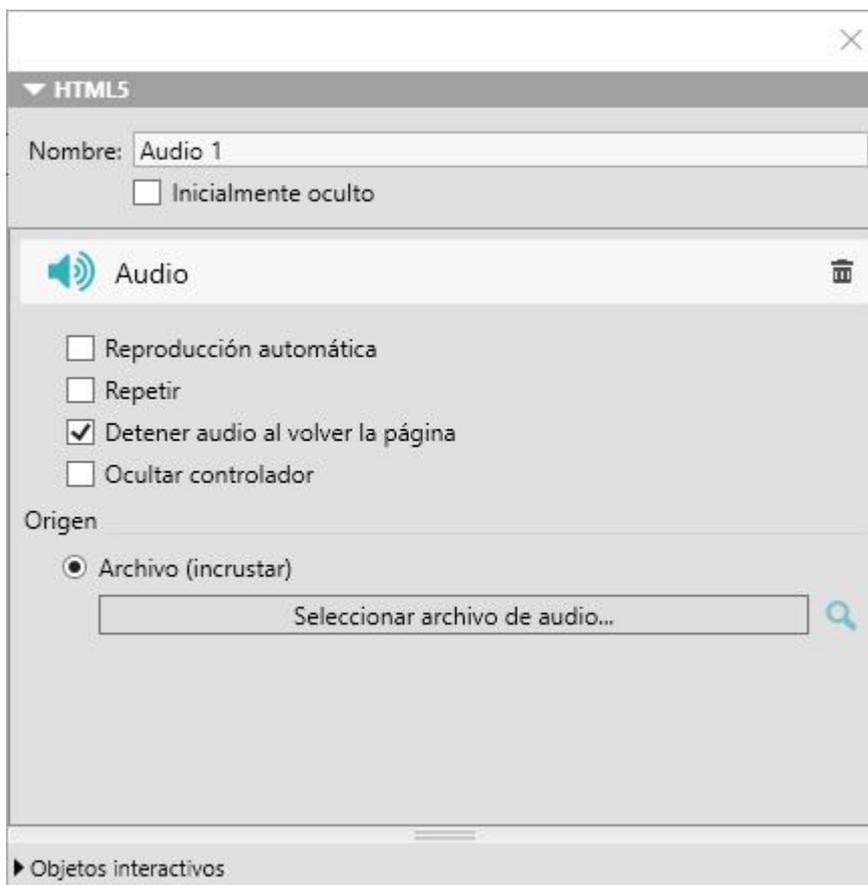
Puede asociar un archivo de audio con un cuadro de imagen. Cuando el usuario final vea la edición, el cuadro se sustituirá con controles de audio que permiten reproducir el sonido. También se pueden configurar archivos de sonido para que se reproduzcan en el fondo y sigan reproduciéndose cuando el usuario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

- ➔ La reproducción de los archivos de audio puede iniciarse y detenerse con acciones. Encontrará más información en "[Trabajo con acciones de interactividad](#)".
- ➔ La interactividad HTML5 de QuarkXPress sólo es compatible con archivos .mp3.

- ➔ Sólo se puede reproducir un archivo de audio a la vez. Si un sonido se está reproduciendo y otro sonido comienza, el primero se detiene.

Para agregar audio a una maquetación digital:

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



### Opciones de audio

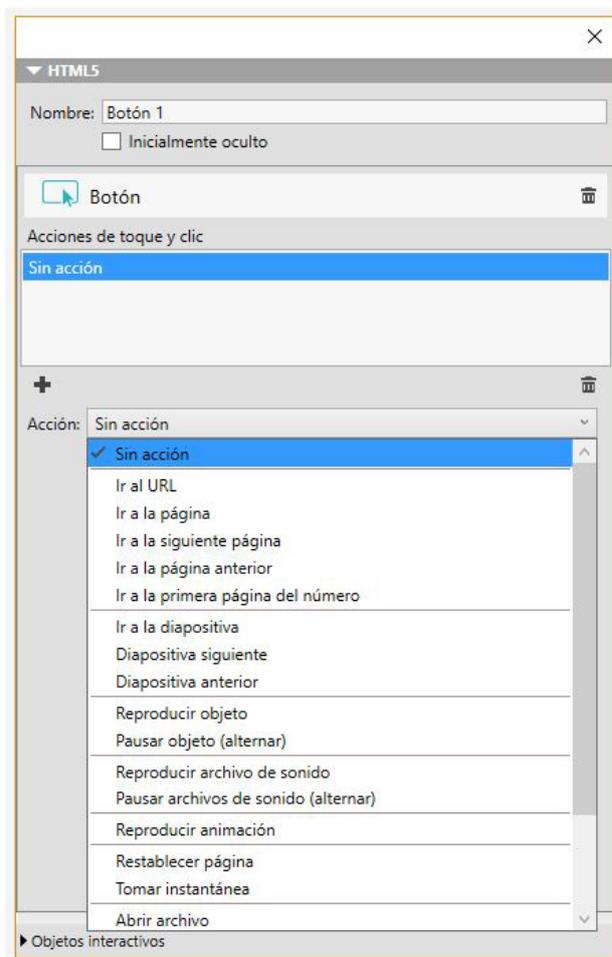
- 3 O si lo prefiere, escriba el nombre del controlador de audio en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
  - 4 Si desea que el objeto de audio esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculto**.
  - 5 Para hacer que el audio se reproduzca automáticamente cuando la página esté abierta, seleccione **Reproducción automática**.
- ➔ La **Reproducción automática** de audio y vídeo no es compatible con dispositivos móviles (iOS y Android).
- 6 Para hacer que el audio se reproduzca repetidamente, seleccione **Repetir**.

- 7 Para hacer que el audio deje de reproducirse cuando el usuario pasa a otra página, seleccione **Detener audio al volver la página**. Si deja esta casilla sin seleccionar, el audio continuará reproduciéndose hasta que el usuario pase al artículo siguiente.  
Los sonidos que se reproducen al nivel del artículo no se reproducen al abrir la vista previa del artículo en un examinador web.
- 8 Si selecciona **Detener audio al volver la página**, puede ocultar los controles de audio predeterminados seleccionando **Ocultar controlador**.
- 9 Para especificar la ubicación del archivo de audio, haga clic en una opción en el área **Origen**.
  - Para usar un archivo de audio local, haga clic en **Archivo (incrustar)** y después haga clic en el botón y seleccione el archivo de audio.
  - Para usar un archivo de audio de Quark Publishing Platform, haga clic en **Quark Publishing Platform**, después haga clic en **Buscar en Platform** y seleccione el archivo de audio.
- 10 Para terminar de configurar el objeto de audio, haga clic en un objeto diferente o en una parte en blanco de la maquetación.

### **Agregar un botón**

Para agregar un botón a una maquetación digital:

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



### Acciones agregadas a un botón

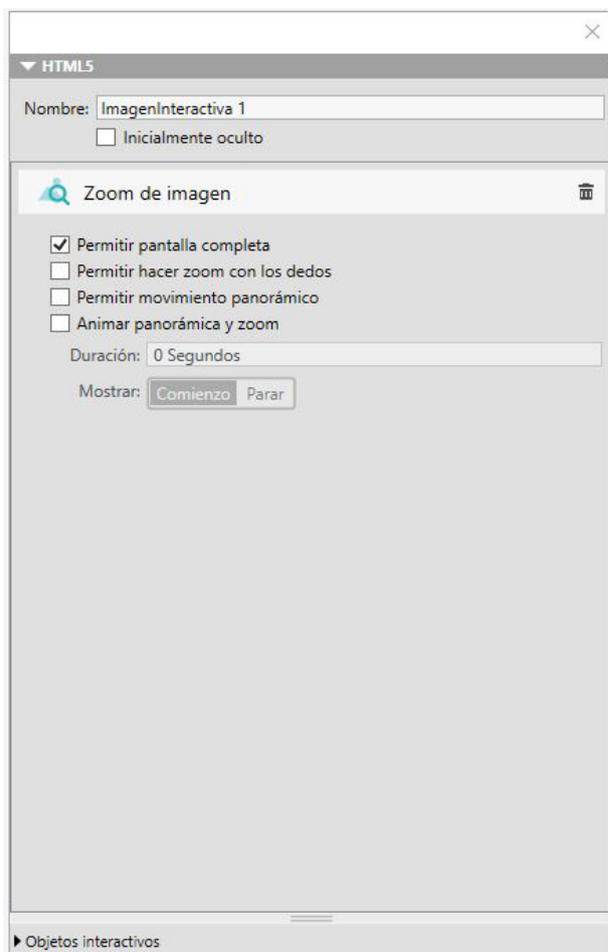
- 3 O si lo prefiere, escriba un nombre interno de la imagen en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 4 Si desea que el botón esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculto**.
- 5 Para agregar una acción al botón,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

### **Agregar una imagen ampliable**

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

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

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



#### Controles de zoom de imagen

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

- **Iniciar y Parar:** estos botones permiten establecer el recorte inicial y final. Haga clic en **Iniciar** y modifique la escala o posicione la imagen para la posición inicial y después haga clic en **Parar** y modifique la escala o posicione la imagen para la posición final.

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

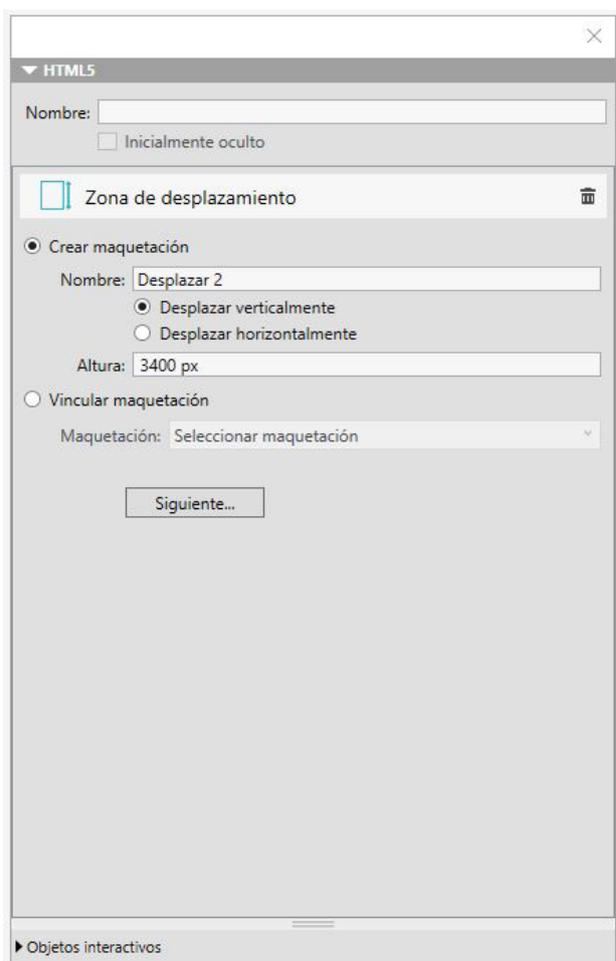
### **Agregar una zona de desplazamiento**

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

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

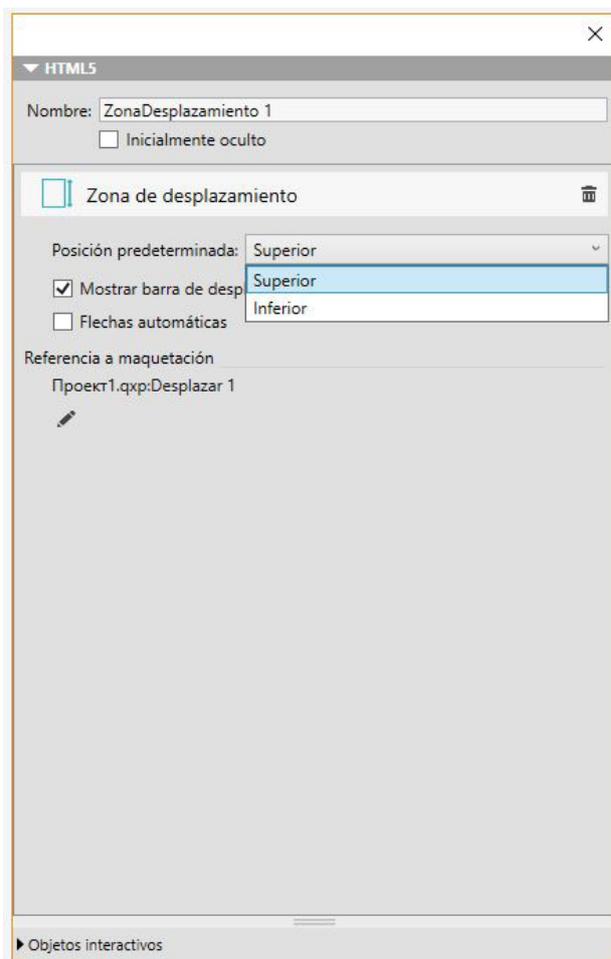
Para configurar una zona de desplazamiento en una maquetación digital:

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



#### Controles de zona de desplazamiento

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



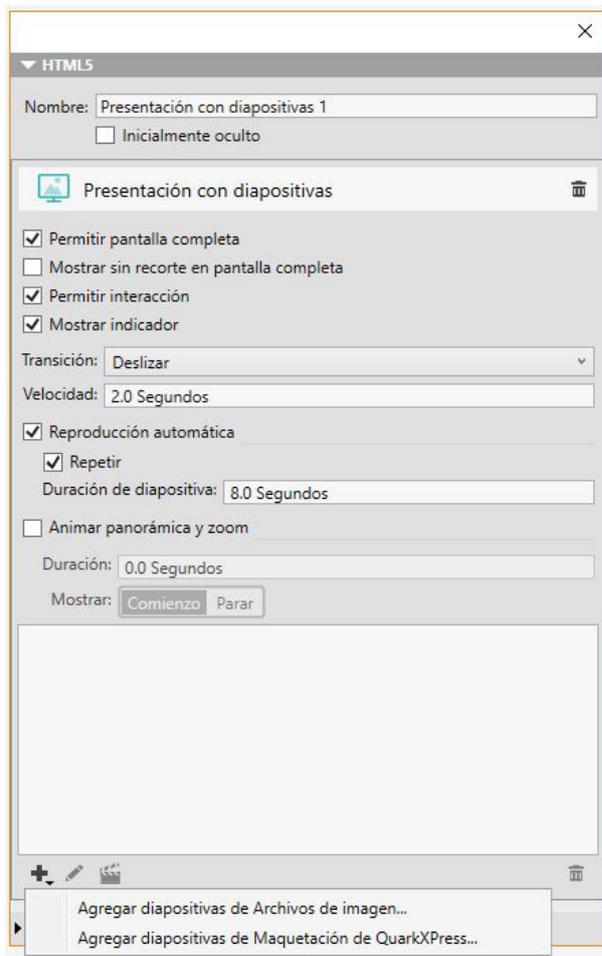
### Controles de maquetación de la zona de desplazamiento en la paleta **HTML5**

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

### **Agregar una presentación con diapositivas**

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

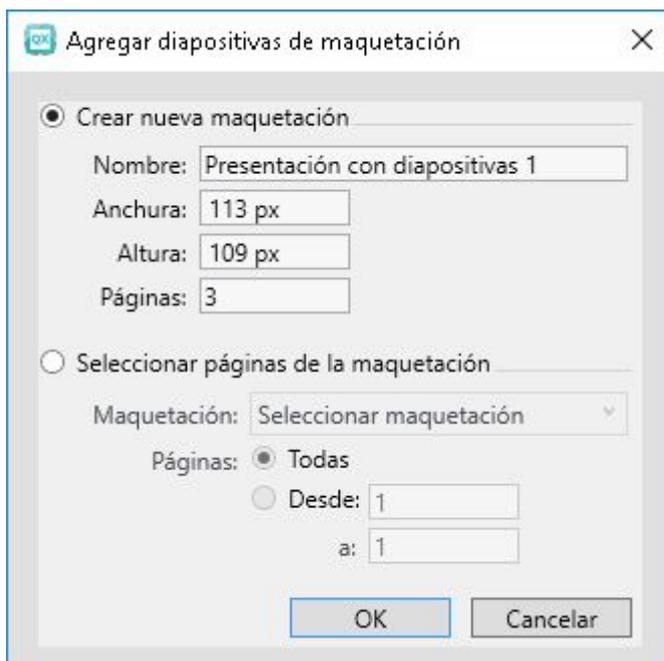
- 1 Seleccione el cuadro de imagen que desea que contenga la presentación con diapositivas.
- 2 En la paleta HTML5, haga clic en **Presentación con diapositivas**.



### Opciones de presentación con diapositivas

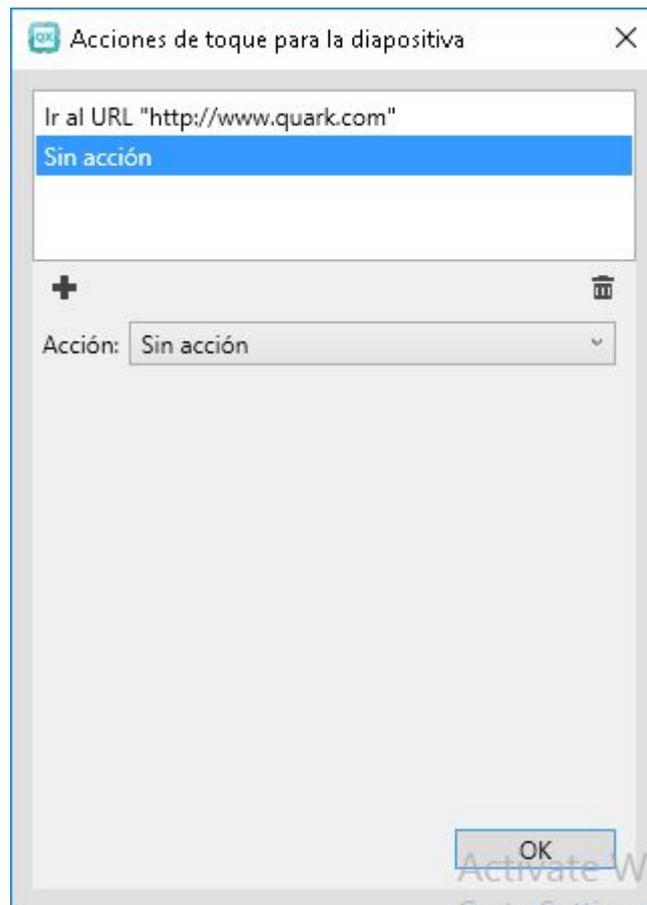
- 3 Opcionalmente, escriba el nombre de la presentación con diapositivas en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 4 Si desea que la presentación con diapositivas esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculto**.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

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



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

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



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

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

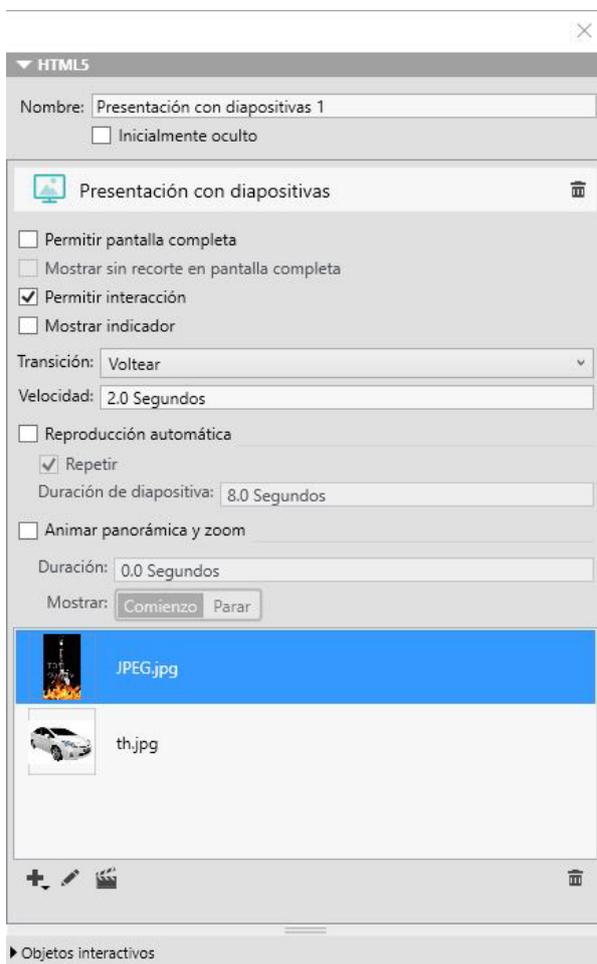
- 16** Para configurar el recorte de una diapositiva, seleccione el icono de la diapositiva en la lista, luego modifique la escala y repositone la vista previa de la diapositiva en el cuadro de imagen.
- 17** Para suprimir una diapositiva, seleccione el icono de la diapositiva en la lista y haga clic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

### **Agregar un efecto Voltear página (uso de presentación con diapositivas)**

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

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

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



### Opciones de presentación con diapositivas

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

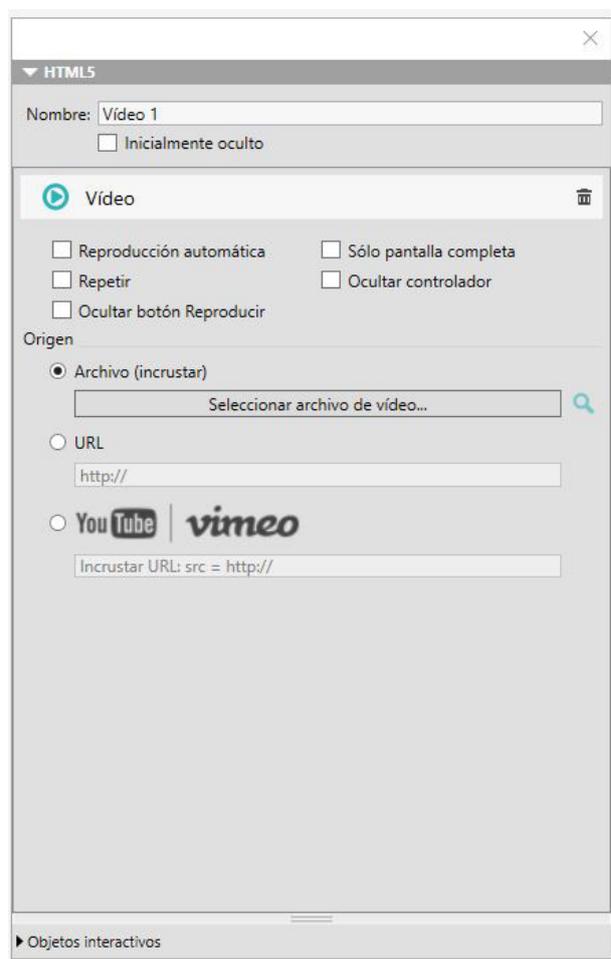
### Agregar un vídeo

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

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

Para agregar un vídeo a una maquetación digital:

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



### Opciones de vídeo

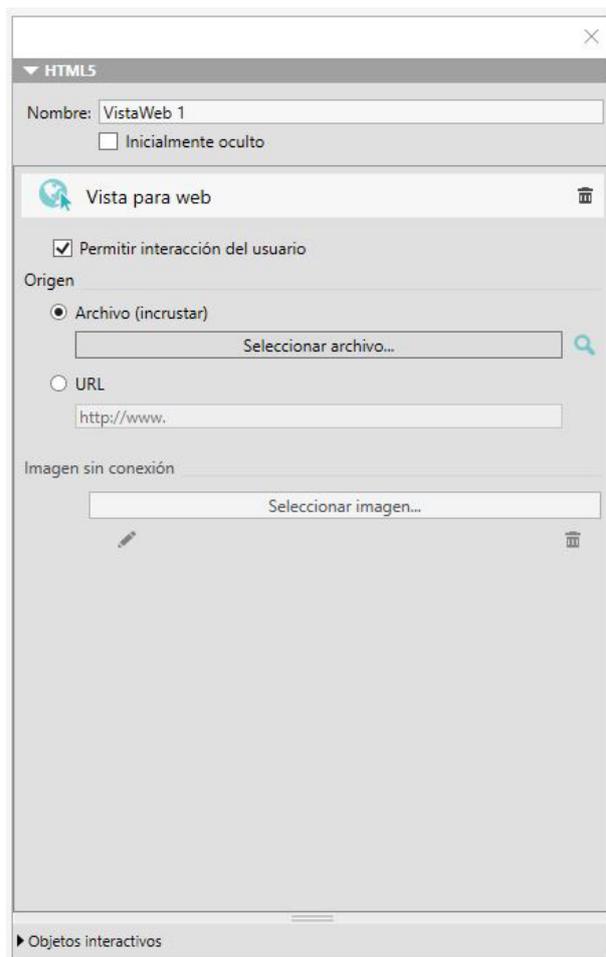
- 3 O si lo prefiere, escriba el nombre de la imagen en el campo **Nombre**. Este nombre aparecerá en el área **Objetos interactivos** en la parte inferior de la paleta.
- 4 Si desea que el vídeo esté invisible al principio, seleccione **Inicialmente oculto**.
- 5 Para hacer que el vídeo se reproduzca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

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

### **Agregar una vista web**

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

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



### Opciones de vista web

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

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

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

### Trabajo con acciones de interactividad

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

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

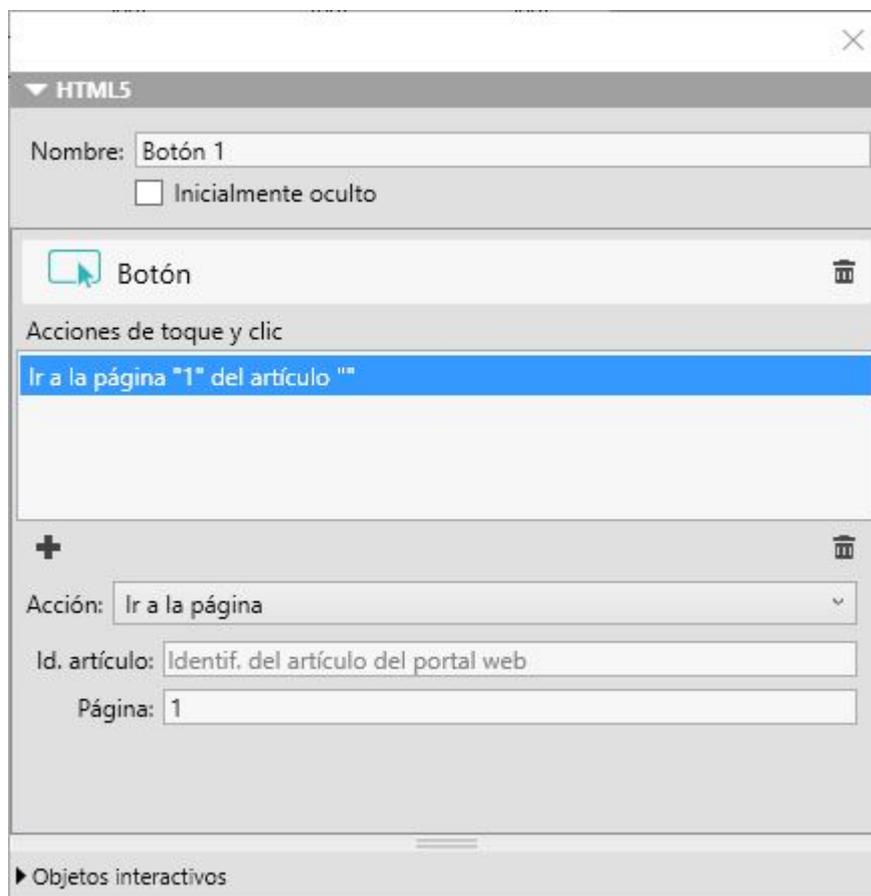
podrá abrir un archivo PDF y mostrarlo dentro de la aplicación en dispositivos que permitan ver archivos PDF.

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

### Creación de una acción **Ir a la página**

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

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



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

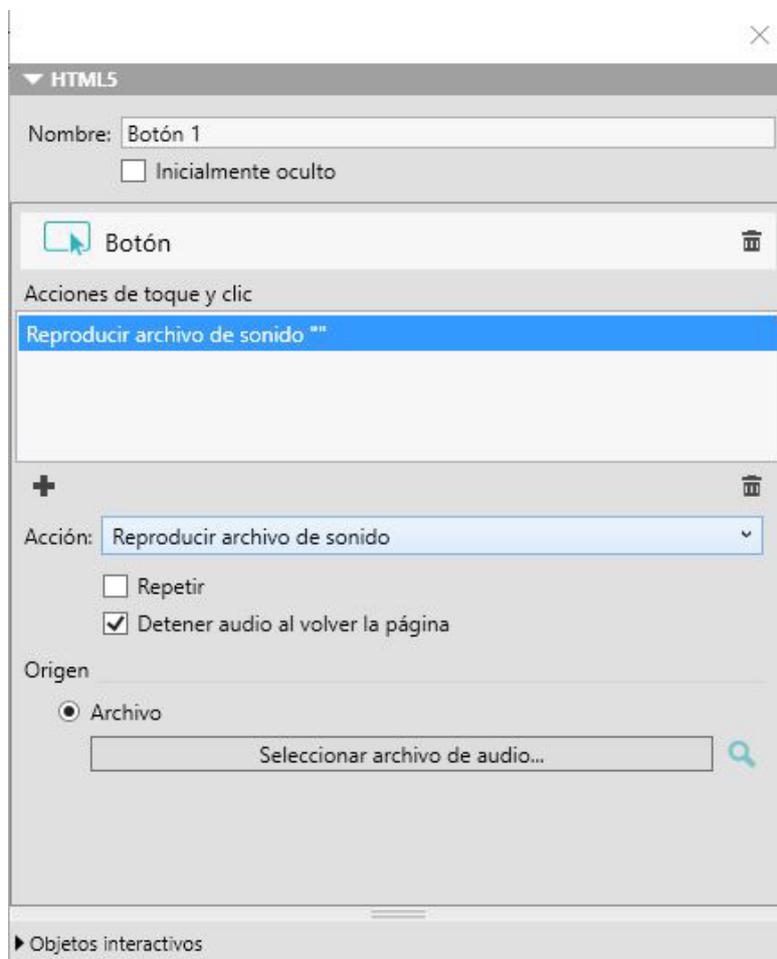
### Creación de una acción **Reproducir archivo de sonido**

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

- ➔ Sólo son compatibles los archivos .mp3.

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

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



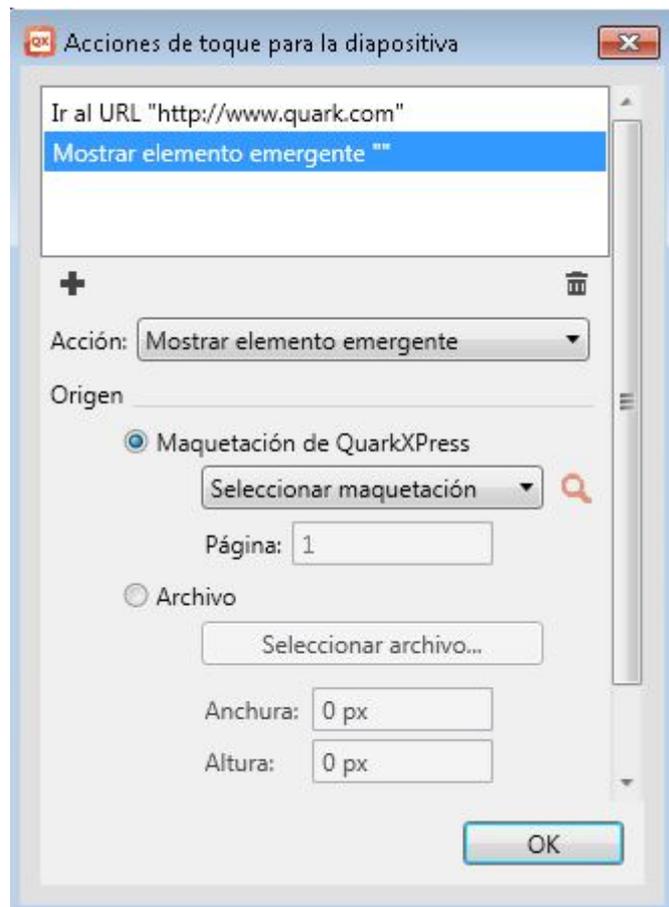
- 2 Para hacer que el sonido se reproduzca una y otra vez, seleccione **Repetir**.
- 3 Para hacer que el sonido deje de reproducirse cuando el usuario pasa a otra página, seleccione **Detener audio al volver la página**.
- 4 Para especificar la ubicación del archivo de sonido, haga clic en **Archivo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

### Crear una acción **Mostrar ventana emergente**

Una acción **Mostrar ventana emergente** permite abrir una vista en una ventana emergente que contiene ya sea el contenido de una maquetación de QuarkXPress en el mismo archivo de proyecto o el contenido de un archivo externo. Si selecciona una maquetación de QuarkXPress, la interactividad en esa maquetación debe funcionar en la ventana emergente. Si opta por mostrar un archivo externo, puede usar cualquier archivo que pueda mostrarse en el examinador móvil nativo de su dispositivo.

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

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



### 2 Haga uno de lo siguiente:

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

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

#### **Características de Asia Oriental en maquetaciones digitales**

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

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

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

### **Uso de la reserva de fuentes**

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

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

### **Especificar la dirección del relato**

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

### **Trabajo con caracteres agrupados**

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

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

### **Trabajo con texto ruby**

El texto ruby aclara el significado o pronunciación de un texto base. El texto base puede correr vertical u horizontalmente, y el texto ruby sigue, por lo general, la dirección del texto base. El texto ruby puede colocarse a la derecha o a la izquierda del texto base en un relato vertical, y arriba o debajo del texto base en un relato horizontal.

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

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

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

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

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

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

### **Aplicar marcas de énfasis**

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

### **Trabajo con conjuntos y clases mojigumi**

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

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

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

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

### Trabajo con conjuntos de caracteres de no separación

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

Para crear conjuntos personalizados de caracteres de no separación:

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

### Texto en maquetaciones digitales

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

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

### Fuentes en maquetaciones digitales

A menos que convierta un cuadro de texto en un gráfico (consulte "[Texto en maquetaciones digitales](#)"), debe cerciorarse de usar fuentes que estén disponibles en los dispositivos en los que aparecerán. Encontrará una lista de las fuentes compatibles con iOS en <http://iosfonts.com>. Los dispositivos Android, de manera predeterminada, son compatibles únicamente con Droid Serif, Droid Sans y Droid Sans Mono, pero se pueden instalar fuentes adicionales.

- ➔ Al exportar a formatos digitales como ePub, Kindle, App Studio y HTML5 Publications, ahora se pueden utilizar fuentes personalizadas si tienen el formato TTF u OTF. Estas

fuentes estarán incrustadas y, por lo tanto, podrán verse en la salida. Si incrusta archivos de fuentes grandes, esto aumentará considerablemente el tamaño de archivo del contenido.

- ➔ De manera predeterminada, cuando se cargan maquetaciones en App Studio, no se cargan las fuentes para dispositivos iOS. Para cambiar esto, puede editar el archivo "StandardFontList.xml" situado en la carpeta Ubicación de la instalación de QuarkXPress/XTensions/AppStudio en Windows y en la carpeta ~/Library/Application Support/Quark/QuarkXPress 2017/AppStudio en Mac OS X.

### Hipervínculos en maquetaciones digitales

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

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

### Grupos en maquetaciones digitales

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

### Sincronizar contenido entre orientaciones

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

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

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

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

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

### Actualización de archivos faltantes

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

### Revisión de la utilización de recursos de Publicaciones digitales

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

## Trabajo con redistribución

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

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

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

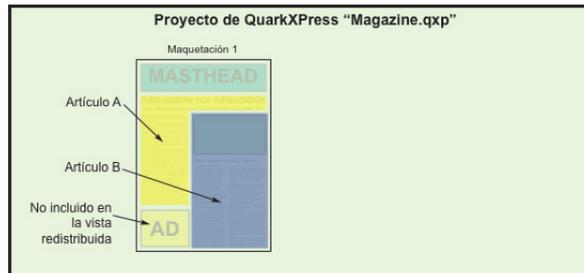
Al exportar una maquetación digital como un libro electrónico ePub o Kindle, QuarkXPress siempre exportará la primera página de la maquetación como imagen y la usará como portada del libro electrónico.

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

## PROYECTOS Y MAQUETACIONES



Paso 1: Cree la maquetación.



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



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



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

### Creación de artículos redistribuidos

Existen dos maneras de crear artículos redistribuidos:

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

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

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

- ➔ Es posible que los proyectos creados con Quark Publishing Platform® o editados con QuarkCopyDesk® ya tengan uno o más artículos. Si abre un artículo de QuarkCopyDesk o un archivo de proyecto que incluya artículos con componentes, el contenido redistribuido se mantendrá. Todos los componentes que se hayan etiquetado para ser redistribuidos se incluirán en el contenido redistribuido.
- ➔ Para resaltar componentes que hayan sido etiquetados para redistribución, haga clic en el botón **Resaltar artículo**  en la paleta Etiquetado de redistribución.
- ➔ En un libro electrónico exportado hay saltos de página entre cada artículo redistribuido.

### **Creación de un artículo redistribuido a partir de una selección**

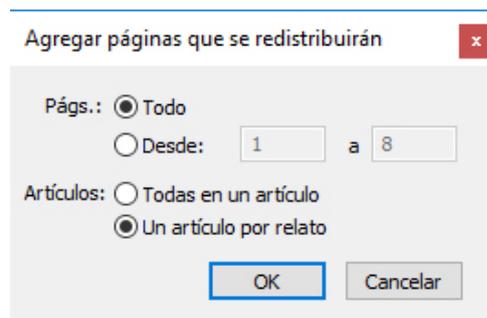
Para crear un artículo redistribuido a partir de uno o más elementos seleccionados:

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

### **Creación de un artículo redistribuido a partir de páginas**

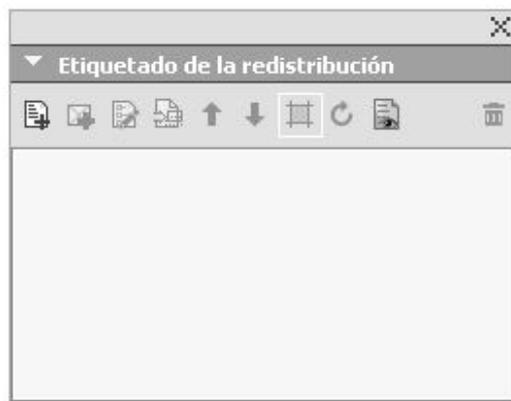
Si desea convertir el contenido de una o más páginas en uno o varios artículos al mismo tiempo, siga este procedimiento.

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



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

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



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

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

### Agregar contenido a un artículo redistribuido

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

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

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

### Reordenación de componentes en un artículo redistribuido

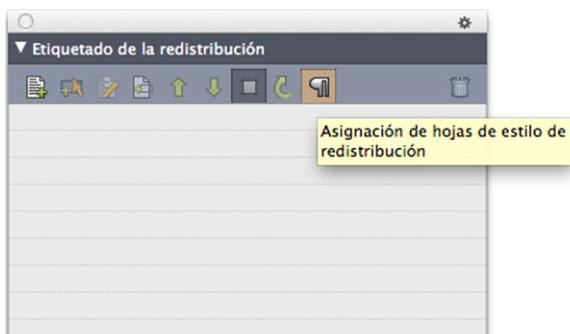
Cada cuadro de texto, relato o imagen que incluya en un artículo redistribuido se agrega como un *componente*. Por omisión, es posible que los componentes de un artículo redistribuido no aparezcan en el orden correcto. Para cambiar el orden de los componentes de un artículo redistribuido:

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

### Asignación de hojas de estilo de redistribución

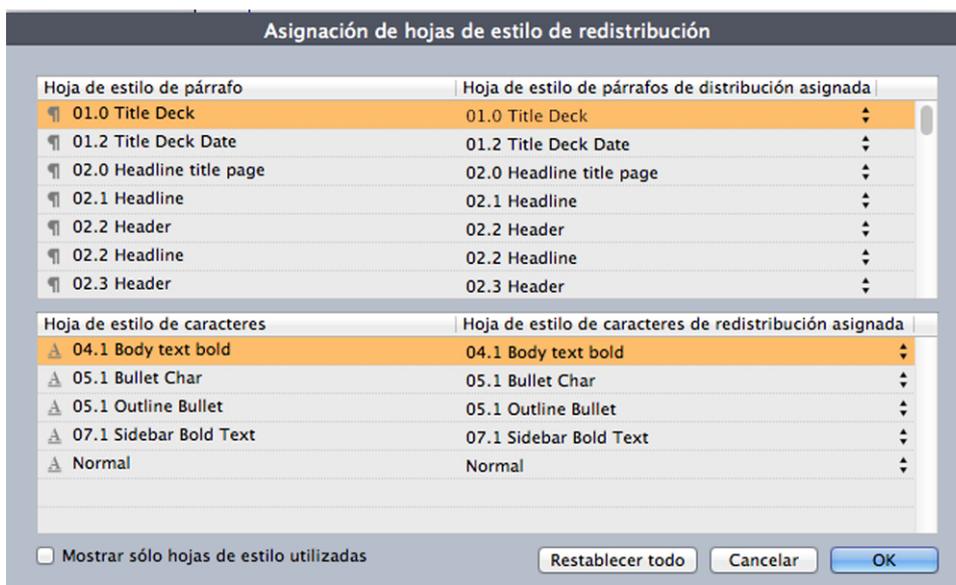
Al exportar a formato ePub redistribuido, se puede optar por asignar las hojas de estilo existentes de párrafos y caracteres a diferentes hojas de estilo.

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



Paleta **Etiquetado de la redistribución**

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



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

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

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

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

**Creación de una tabla de contenido para ePub o Kindle**

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

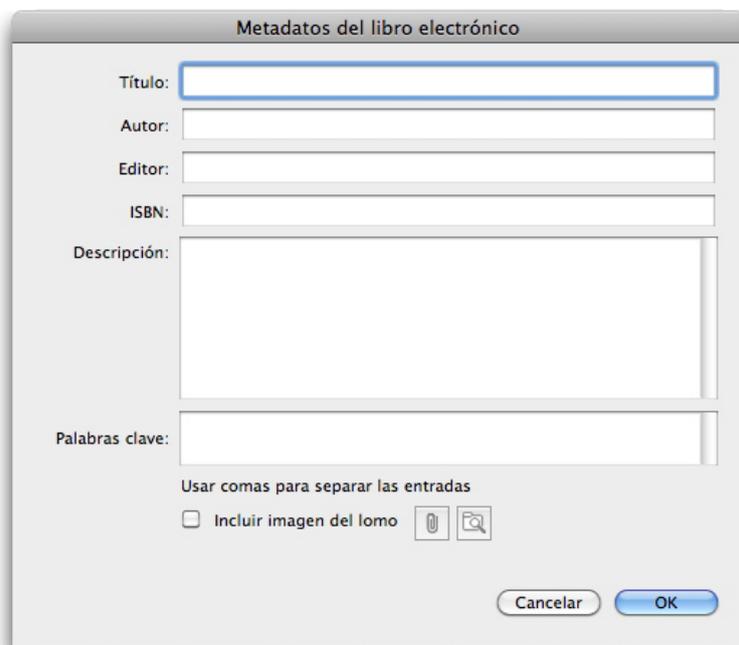
- Use el orden de los artículos redistribuidos, con una entrada de índice para cada artículo redistribuido. Se puede cambiar el orden de los artículos redistribuidos utilizando la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**). Para subir o bajar de nivel un artículo de la secuencia, seleccione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

**Trabajo con metadatos de libros electrónicos**

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

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

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



Cuadro de diálogo **Metadatos del libro electrónico**

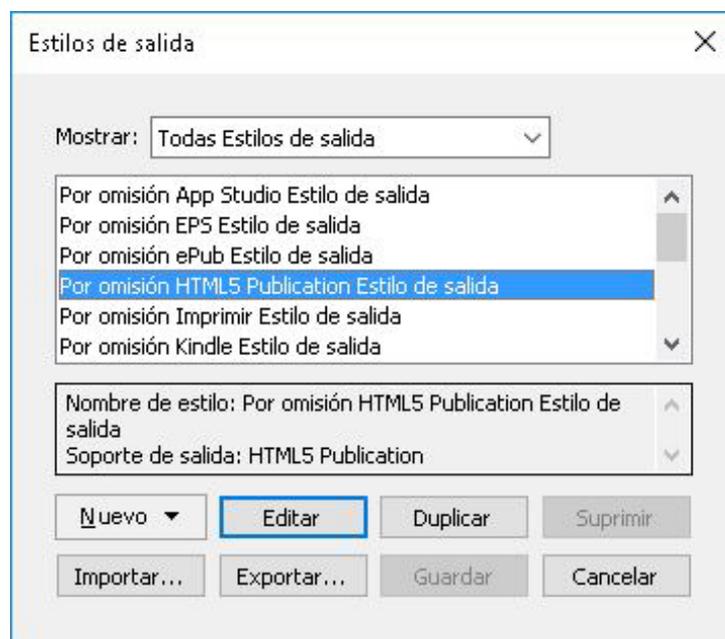
- 3 Use los campos de este cuadro de diálogo para especificar información sobre el libro electrónico. En el campo **Palabras clave**, use una coma para separar las palabras clave.
  - 4 Use el menú emergente de idioma para especificar el idioma del libro electrónico. Los lectores pueden usar esto para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

# Trabajo con estilos de salida

Los estilos de salida permiten guardar configuraciones para salida impresa y en formatos PDF, ePub, App Studio, Kindle, Publicaciones HTML5 y EPS. Podrá aplicar estilos de salida cuando use los comandos **Archivo > Imprimir**, **Archivo > Exportar como > PDF**, **Archivo > Exportar como > Aplicación iOS**, **Archivo > Exportar como > Publicación HTML5** **Archivo > Exportar como > EPS**, **Archivo > Exportar como > ePub** y **Archivo > Exportar como > Kindle**. QuarkXPress incluye configuraciones predeterminadas para todas las opciones de salida, que pueden servir como base para personalizarlas a la medida de sus necesidades. O puede crear estilos de salida desde el principio.

Para crear un estilo de salida:

- 1 Elija **Edición > Estilos de salida**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Estilos de salida**.



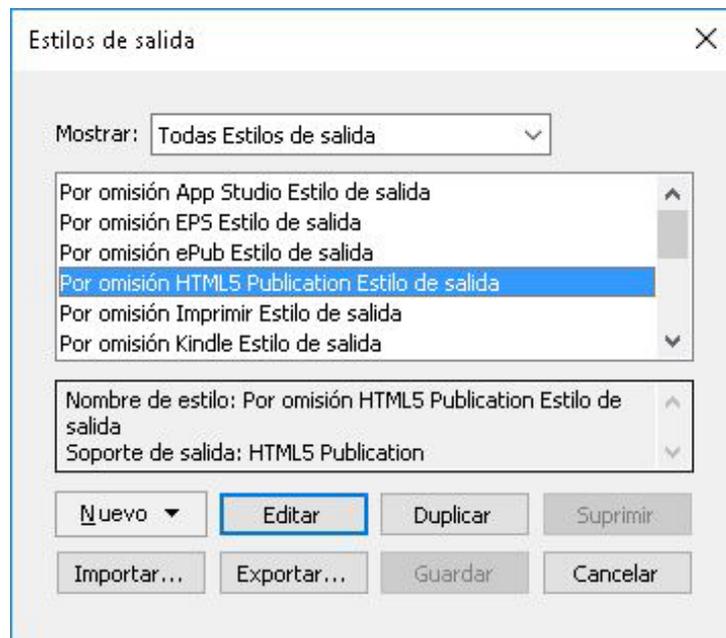
Use el cuadro de diálogo **Estilos de salida** para crear, importar, exportar, editar y suprimir estilos de salida.

- 2 Elija una opción en el menú desplegable **Nuevo**.
- 3 Escriba el nombre del estilo en el campo **Nombre**.

- 4 Especifique los ajustes correspondientes en los paneles. Para obtener información sobre las opciones de publicación en los formatos EPS y PDF, consulte "[A Guide to QuarkXPress](#)". Encontrará más información sobre las opciones para ePub en "[Exportación a ePub](#)". Encontrará más información sobre las opciones para Kindle en "[Exportación a Kindle](#)".
- 5 Haga clic en **OK**.
- 6 Haga clic en **Guardar**.

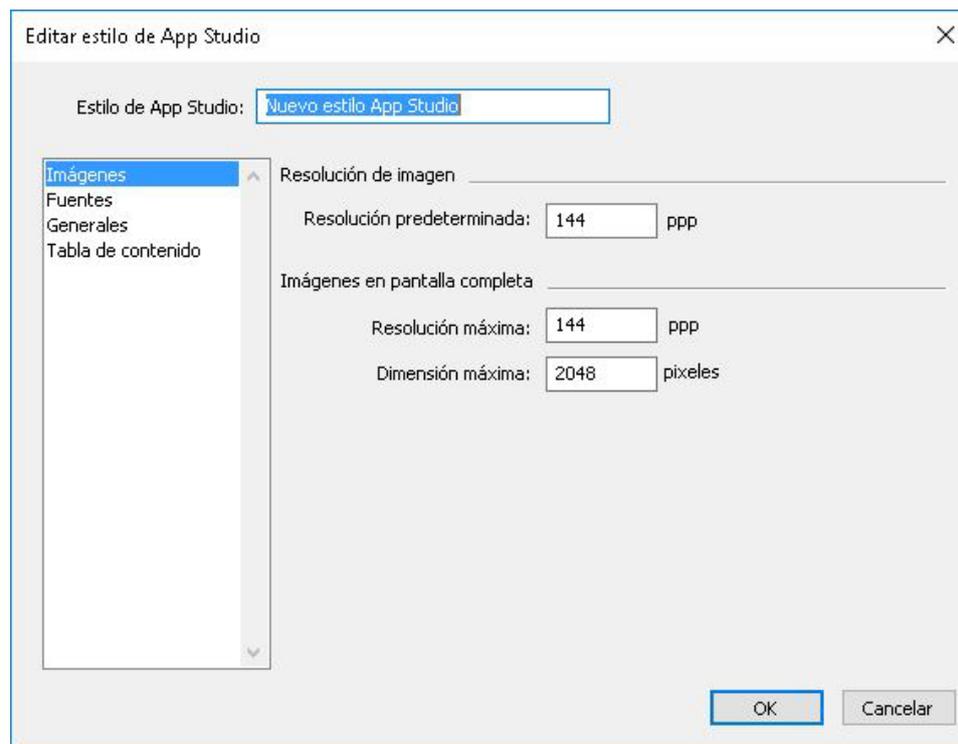
### Estilos de salida de App Studio

Para especificar la configuración de los estilos de salida de App Studio:



El cuadro de diálogo **Estilos de salida**.

- 1 Para editar un estilo de salida de App Studio, seleccione el estilo de salida y haga clic en **Editar**. Para agregar un nuevo estilo de salida, seleccione **App Studio** en el menú desplegable **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar estilo de salida de App Studio**.



Cuadro de diálogo **Editar estilo de salida de App Studio**

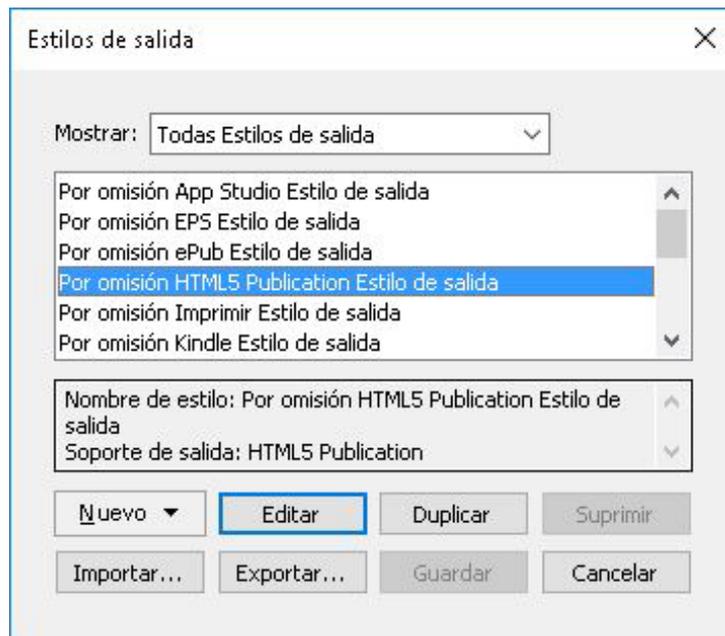
**2** Escriba el nombre del estilo en el campo **Estilo de salida de App Studio**.

- El panel **Imágenes** permite establecer la resolución predeterminada de las imágenes exportadas para App Studio. Seleccione la resolución máxima y/o las dimensiones para imágenes convertidas o con disminución de resolución (aplica únicamente a imágenes utilizadas en interactividad HTML5).
- El panel **Fuentes** permite habilitar o deshabilitar las fuentes referenciadas en el paquete de la aplicación. Si está deshabilitado, las fuentes NO se recopilarán y la salida puede no ser WYSIWYG. Si está habilitado, los usuarios recibirán un mensaje de alerta sobre las licencias de las fuentes.
- El panel **General** permite habilitar o deshabilitar la conversión de secciones de maquetaciones de QuarkXPress en pilas de páginas en la aplicación. Habilite/deshabilite "Pilas de páginas continuas" para crear una sola página continua de todas las páginas de una sección.
- El panel **Tabla de contenido** permite seleccionar una sección con nombre de la lista y todas las páginas de dicha sección se exportarán como páginas de tabla de contenido. También puede seleccionar **Incluir páginas en la publicación**; si no lo hace, estas páginas no se agregarán a las páginas de contenido. Especifique el título de la tabla de contenido.

**3** Haga clic en OK.

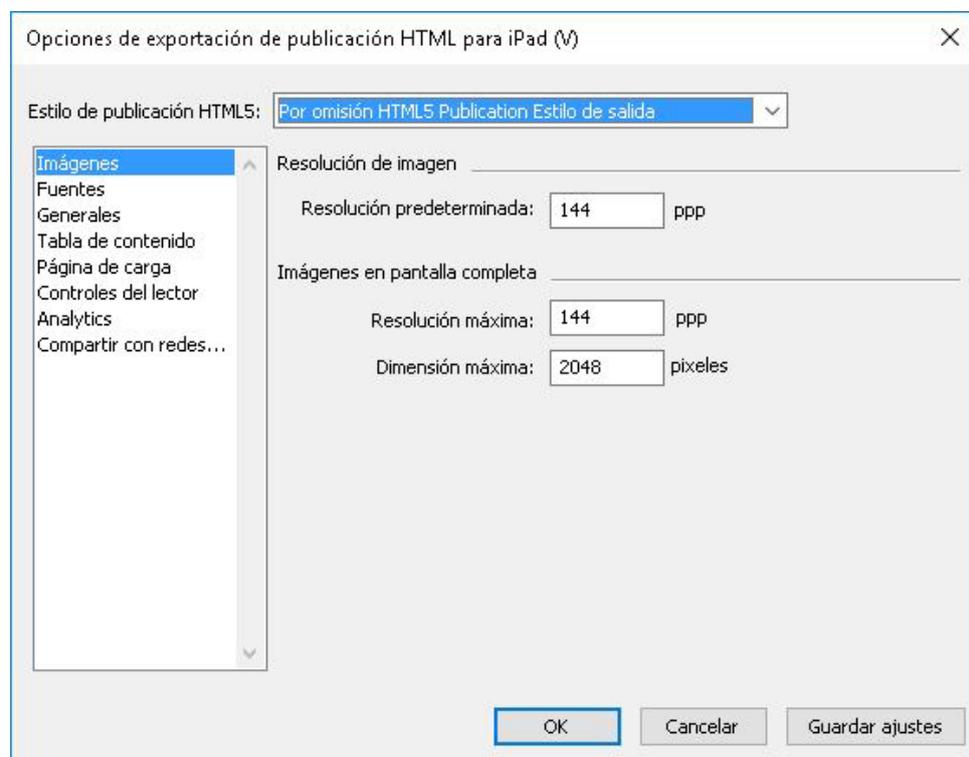
### Estilos de salida de publicaciones HTML5

Para especificar la configuración de los estilos de salida de publicaciones HTML5:



El cuadro de diálogo **Estilos de salida**.

- 1 Para editar un estilo de salida de Publicación HTML, seleccione el estilo de salida y haga clic en **Editar**. Para agregar un nuevo estilo de salida, seleccione **Publicación HTML5** en el menú desplegable **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar estilo de publicación HTML5**.



Cuadro de diálogo **Editar estilo de publicación HTML5**

- 2 Escriba el nombre del estilo en el campo **Estilo de publicación HTML5**.

- El panel **Imágenes** permite establecer la resolución predeterminada de las imágenes exportadas para App Studio. Seleccione la resolución máxima y/o las dimensiones de las imágenes convertidas o con disminución de resolución (aplica únicamente a imágenes utilizadas en interactividad HTML5).
- El panel **Fuentes** permite habilitar o deshabilitar las fuentes referenciadas en el paquete de la aplicación. Si está deshabilitado, las fuentes NO se recopilarán y la salida puede no ser WYSIWYG. Si está habilitado, los usuarios recibirán un mensaje de alerta sobre las licencias de las fuentes.
- El panel **General** permite habilitar o deshabilitar la conversión de secciones de maquetaciones de QuarkXPress en pilas de páginas. Habilite/deshabilite "Pilas de páginas continuas" para crear una sola página continua de todas las páginas de una sección. Además, también puede establecer el **Bloqueo de orientación** para dispositivos de **Escritorio** y **Móviles** en esta pestaña.
- El panel **Tabla de contenido** permite establecer opciones para la tabla de contenido del archivo de publicación HTML5.
- El panel **Página de carga** permite especificar la apariencia y funcionamiento de la página de carga en un lector web.
- El panel **Controles del lector** permite especificar la apariencia y funcionamiento de la maquetación en un lector web.
- El panel **Analytics** permite habilitar o deshabilitar el análisis de Google y define una clave API de Google Maps para geolocalización.
- El panel **Compartir con redes sociales** permite definir la configuración para plataformas de redes sociales.

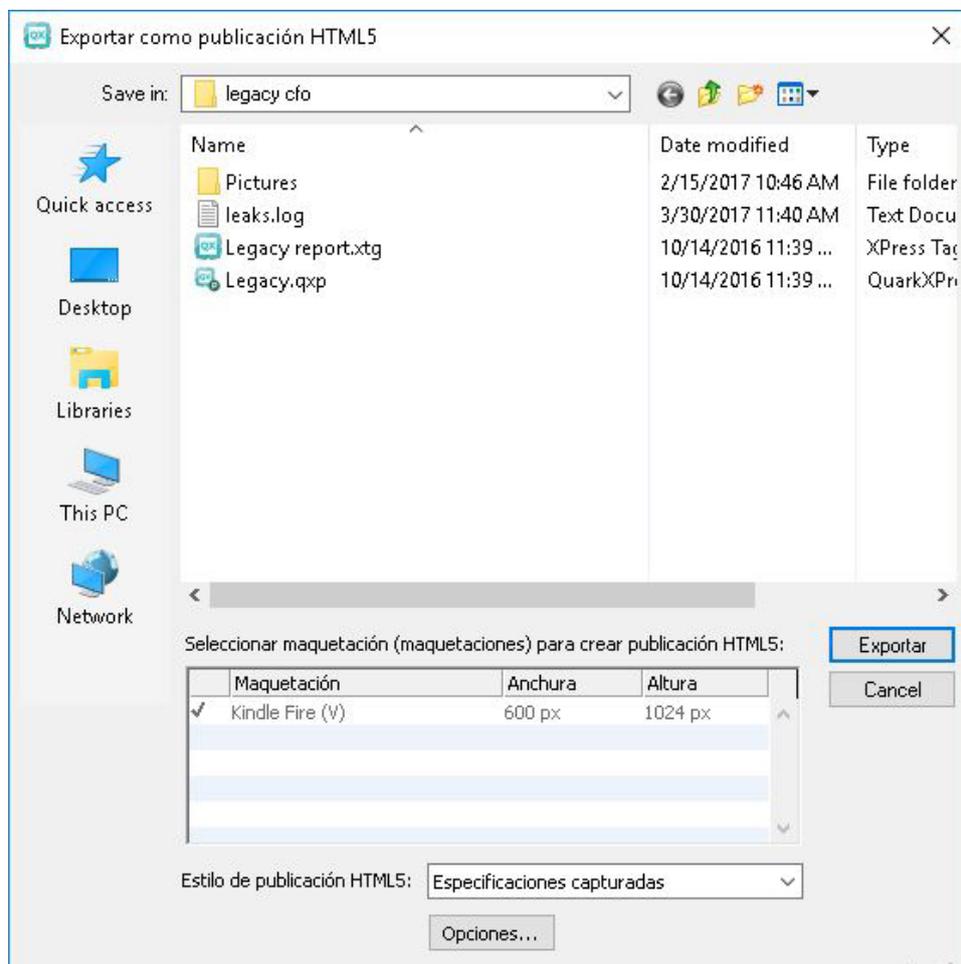
**3** Haga clic en **OK**.

# Publicaciones HTML5

## Exportación como Publicación HTML5

Para exportar una maquetación como publicación HTML5:

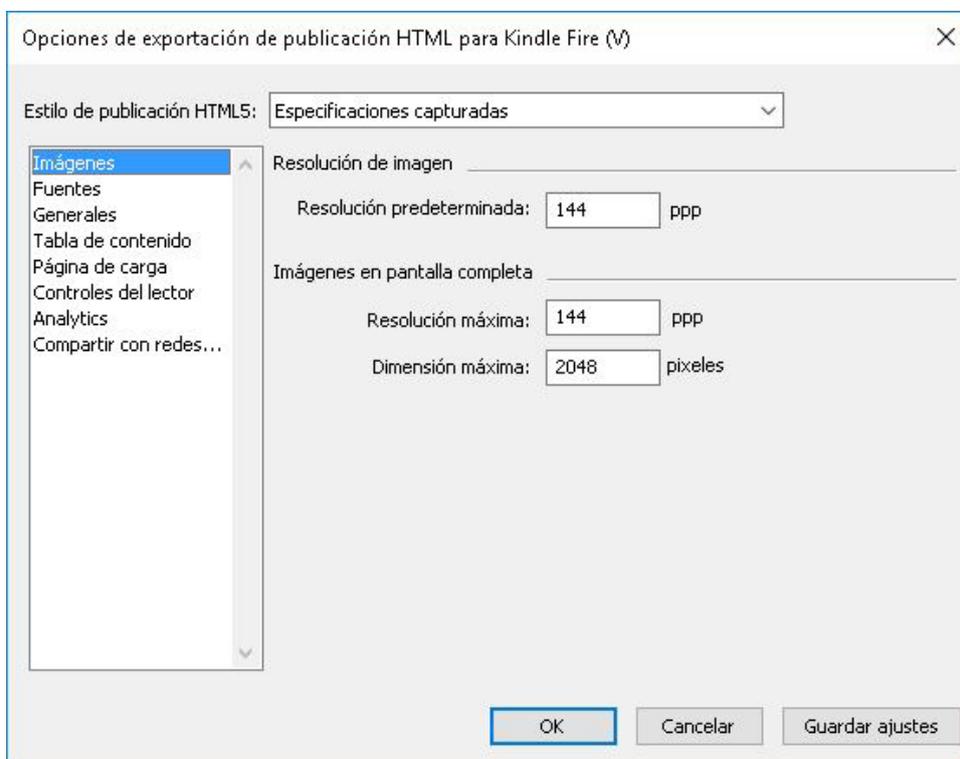
- 1 Seleccione **Archivo > Exportar como > Publicación HTML5**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar como Publicación HTML5**.



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

- 2 Desplácese a la carpeta en la que desea guardar la maquetación como publicación HTML5.

- 3 Seleccione la o las maquetaciones que desea usar para crear la publicación HTML5 para varios dispositivos.
- 4 Seleccione un estilo de salida predefinido en el menú desplegable **Estilo de publicación HTML5** o haga clic en **Opciones** para definir los ajustes de exportación de las maquetaciones seleccionadas. Si hace clic en **Opciones**, se abrirá el cuadro de diálogo **Opciones de exportación de publicación HTML5**.



Cuadro de diálogo **Opciones de exportación de publicación HTML5**.

➔ Para controlar los estilos de salida, seleccione **Edición > Estilos de salida**. Consulte "[A Guide to QuarkXPress](#)".

- 5 Configure el estilo de salida en los siguientes paneles del cuadro diálogo **Opciones de exportación de publicación HTML5**.
  - El panel **Imágenes** permite especificar la resolución de las imágenes del archivo de publicación HTML5.
  - El panel **Fuentes** permite habilitar o deshabilitar las fuentes referenciadas en el paquete. Si está deshabilitado, las fuentes NO se recopilarán y la salida puede no ser WYSIWYG. Si está habilitado, los usuarios recibirán un mensaje de alerta sobre las licencias de las fuentes.
  - El panel **General** permite habilitar o deshabilitar la conversión de secciones de maquetaciones de QuarkXPress en pilas de páginas en la aplicación. Habilite/deshabilite "Pilas de páginas continuas" para crear una sola página continua de todas las páginas de una sección.

- El panel **Tabla de contenido** permite seleccionar una sección con nombre de la lista y todas las páginas de dicha sección se exportarán como páginas de tabla de contenido. También puede seleccionar Incluir páginas en la publicación; si no lo hace, estas páginas no se agregarán a las páginas de contenido. Especifique el título de la tabla de contenido que se usará en el cintillo de la misma.
- El panel **Página de carga** permite especificar la apariencia y funcionamiento de la página de carga en un lector web.
- El panel **Controles del lector** permite especificar la apariencia y funcionamiento de la maquetación en un lector web.
- El panel **Analytics** permite habilitar o deshabilitar el análisis de Google y define una clave API de Google Maps para geolocalización.
- El panel **Compartir con redes sociales** permite definir la configuración para plataformas de redes sociales.

Cuando termine de configurar las opciones, haga clic en **OK**. Para guardar los ajustes actuales sin crear el archivo de publicación HTML5, haga clic en **Guardar ajustes**.

## 6 Haga clic en **Exportar**.

### Configuración de la aplicación web

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

Use este archivo para configurar lo siguiente:

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

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

}

```

### Configuración general de la aplicación

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

- Para permitir la descarga progresiva de páginas (puede seleccionar que las páginas se descarguen en el fondo), use el parámetro `backgroundLoading`.
- Para especificar los ajustes de la pantalla de carga (la imagen de carga, el color de fuente y el color de fondo), defínalos en la sección `<loading>`, usando los parámetros `color`, `backgroundColor` e `image`.
- Use el parámetro `key` para introducir una clave API de examinador de Google Maps para usar Google Maps (widget de geolocalización) en su aplicación web, ya que el acceso sin clave a Maps está restringido por Google, (`auto > googlemaps > key in the extensions`). Encontrará más detalles en ["developers.google.com/maps/documentation/javascript/get-api-key"](https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/get-api-key).
- Puede elegir mostrar las páginas en ambas orientaciones en la orientación respectiva del dispositivo; para ello, especifique el valor predeterminado "both", use el parámetro `orientation` bajo la sección `publication`.  
Los valores válidos para `orientation > mobile` y `orientation > desktop` son `both`, `portrait`, y `landscape`. Por ejemplo, para mostrar sólo páginas en orientación horizontal en el escritorio, bloquee la orientación del escritorio en `landscape`.

```

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

```

```

"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" } }

```

### Configuración de características

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

➔ Estos parámetros aceptan valores de verdadero/falso.

- Use el parámetro `toolbar` para mostrar/ocultar la barra de herramientas en la aplicación web. Si la presentación de la barra de herramientas es `true`, las demás personalizaciones de los botones de la barra de herramientas entrarán en juego.
- Use el parámetro `tableOfContents` para mostrar/ocultar el botón de la tabla de contenido en la barra de herramientas. Actívelo si la publicación usa páginas de sección como tabla de contenido. Además, personalícelo para mostrar el título de la tabla de contenido como cintillo usando el parámetro `tocBanner` bajo la sección "toc".
- Use el parámetro `scrubber` para mostrar/ocultar la barra de navegación en la barra de herramientas. Cuando la barra de navegación está habilitada, use la personalización `filmStrip` bajo la sección `scrubber`, para mostrar/ocultar la hoja de contactos en las miniaturas de página de la edición. Además, habilite o deshabilite la navegación por miniaturas en el escritorio usando un movimiento del ratón con el parámetro `mouseHoverNavigation` bajo la sección `filmstrip`.
- Use el parámetro `socialSharing` para mostrar/ocultar el botón Compartir en la barra de herramientas.
- Use el parámetro `globalAudioPlayer` para mostrar/ocultar el botón para ver el lector para audio global.
- Para evitar que el usuario se desplace a otras páginas, excepto por medio de interactividades o la barra de navegación, use el parámetro `pageNavigation`. Cuando `pageNavigation` está habilitado, el usuario puede configurar la visualización de las flechas de navegación como se mencionó en [Configuración de la navegación](#).
- Use el parámetro `fullScreen` para mostrar/ocultar el botón para activar el modo de pantalla completa en el escritorio.
- Use el parámetro `pageFitButton` para mostrar/ocultar el botón que permite alternar entre las opciones de ajuste de la página (por ejemplo, **Ajustar página a la ventana** (modo de ajuste automático) y **Ajustar al ancho**).
- Use el parámetro `spreadToggleButton` para mostrar/ocultar el botón de alternancia que ayuda a cambiar entre la presentación de **Una página** y **Páginas enfrentadas** para una publicación con páginas enfrentadas.

➔ Si la publicación sólo tiene páginas sencillas, este botón no estará disponible como valor predeterminado (independientemente de su configuración).

```
"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 }
```

### Configuración de compartir en redes sociales

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

- Para habilitar/deshabilitar el botón para compartir en redes sociales de la barra de herramientas, use el parámetro `socialSharing` de la sección `<features>`.
- Para habilitar/deshabilitar las opciones disponibles para compartir, use los parámetros de la sección `<options>` (es decir, `twitterShare`, `facebookShare`, `emailShare`, `linkedinShare`).

➔ Para compartir en Facebook, se requiere que genere su propia Facebook AppID y que la actualice en la propiedad `AppID`. Encontrará más información en "[developers.facebook.com/docs/apps/register](https://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 }
```

### Configuración de Analytics

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

- Para especificar una identificación de seguimiento de Google para su aplicación, use el parámetro `trackingId` de la sección `<GoogleAnalytics>`, para actualizarlo con su propia información de seguimiento.

➔ Encontrará más información en "[www.google.com/analytics/](https://www.google.com/analytics/)".

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

## Configuración de la navegación

Use la sección `pageNavigation` para configurar la navegación de páginas para su aplicación.

- Use el parámetro `showArrowsForMobile` para activar/desactivar la presentación de las flechas de navegación de páginas en la versión móvil de su aplicación web. El usuario puede navegar por las páginas usando las flechas, además de la navegación con la barra de navegación, hoja de contactos, tabla de contenido o interactividad.
- Use el parámetro `showArrowsForDesktop` para activar/desactivar la presentación de las flechas de navegación de página en la versión para escritorio de su aplicación web. El usuario puede navegar entre las páginas utilizando las flechas, además de navegar con la barra de navegación, hoja de contactos, tabla de contenido o interactividad.

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

## Configuración de la vista

Use las secciones `pageFitView` y `spreadView` para configurar la vista de su aplicación.

### pageFitView

- Use el parámetro `defaultMode` para establecer el modo predeterminado de ajuste de la páginas de la publicación en su aplicación web. La escala de las páginas puede aumentar o disminuir como corresponda para ajustarse al tamaño del dispositivo o al tamaño de examinador.

Las páginas de la publicación vistas en una aplicación web pueden presentarse como:

- `autofit`: la escala de las páginas será proporcional en las dos dimensiones para mostrar la página completa ajustada al examinador del dispositivo.
- `widthfit`: el tamaño de las páginas llenará el ancho del examinador del dispositivo y permitirá el desplazamiento.

- Use el parámetro `maxScaleForAutoFit` para especificar el límite máximo para aplicar escala a una página en el modo `autofit`. Para limitar la aplicación de escala más allá de 100% de las dimensiones originales, especifique un valor de 1. Para 200%, especifique un valor de 2. Para no tener ninguna restricción o límite y poder aplicar escala a las páginas para ocupar todo el tamaño del examinador, especifique un valor de 0.

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

### spreadView

Si hay páginas enfrentadas (verticales u horizontales) disponibles en la publicación, se presentarán en orientación horizontal en un dispositivo, o en dimensiones semejantes a la orientación horizontal en el examinador de escritorio. Como valor predeterminado,

la vista en páginas enfrentadas está activada y el usuario puede alternar entre la vista de una página y viceversa.

- Use el parámetro `mobile` bajo el parámetro `showLandscapeFacing` para habilitar/deshabilitar la presentación de páginas enfrentadas horizontales en el dispositivo.

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

### Capacidades de aplicación web

#### Autoajuste y autoescala de Publicación HTML5

Independientemente del tamaño de la maquetación, los usuarios podrán ver el resultado en cualquier dispositivo sin truncamiento. La maquetación se ajustará automáticamente al tamaño del dispositivo o al tamaño del examinador de escritorio y su escala se reducirá de manera proporcional para adaptarse a todo el tamaño de la pantalla del dispositivo. Por ejemplo, el contenido creado para iPad también puede verse en dispositivos más pequeños, como el iPhone, y viceversa.

Además, los usuarios pueden cambiar el ancho a modo de ajustarlo a la ventana para permitir el desplazamiento.

#### Hacer zoom para acercar o alejar la página en dispositivos móviles

Los usuarios podrán hacer zoom para acercar o alejar el contenido en dispositivos mediante gestos de acercamiento o alejamiento con los dedos. Los usuarios también podrán desplazarse horizontalmente por el contenido en el modo de zoom en los dispositivos móviles para una mejor experiencia de lectura. En el modo de zoom, el deslizamiento de páginas con los dedos estará restringida y el movimiento de un lado a otro tendrá precedencia. Los usuarios pueden restablecer el zoom para usar un doble golpecito.

### Alojamiento de un paquete HTML5 en un servidor web

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

Para implementar una aplicación web:

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

Para personalizar el aspecto, comportamiento, identidad de marca y características que estarán disponibles en la aplicación web alojada, consulte "[Estilos de salida de publicaciones HTML5](#)".

## Un ejemplo de implementación en Mac OS X

### Habilitar uso compartido de web de Apache en Mac OS X

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

### Probar si el servidor web se está ejecutando

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

### Compartir la salida digital en web

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

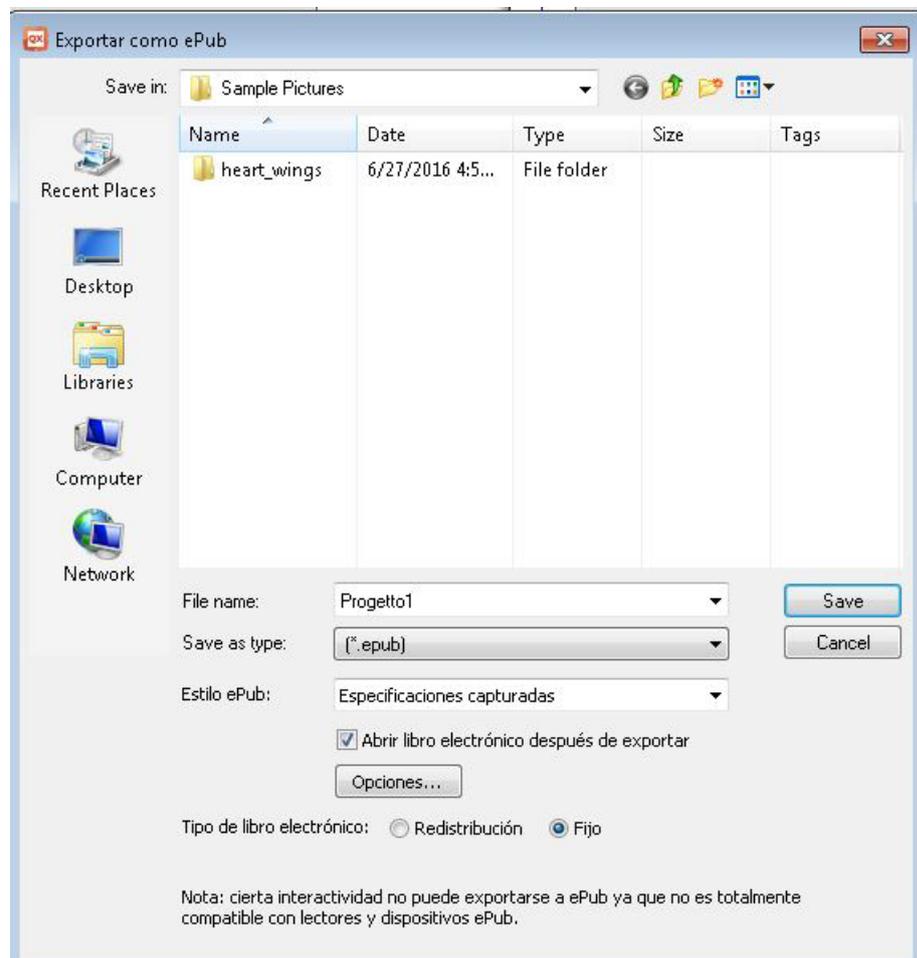
### Ver la salida digital.

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

# Exportación a ePub

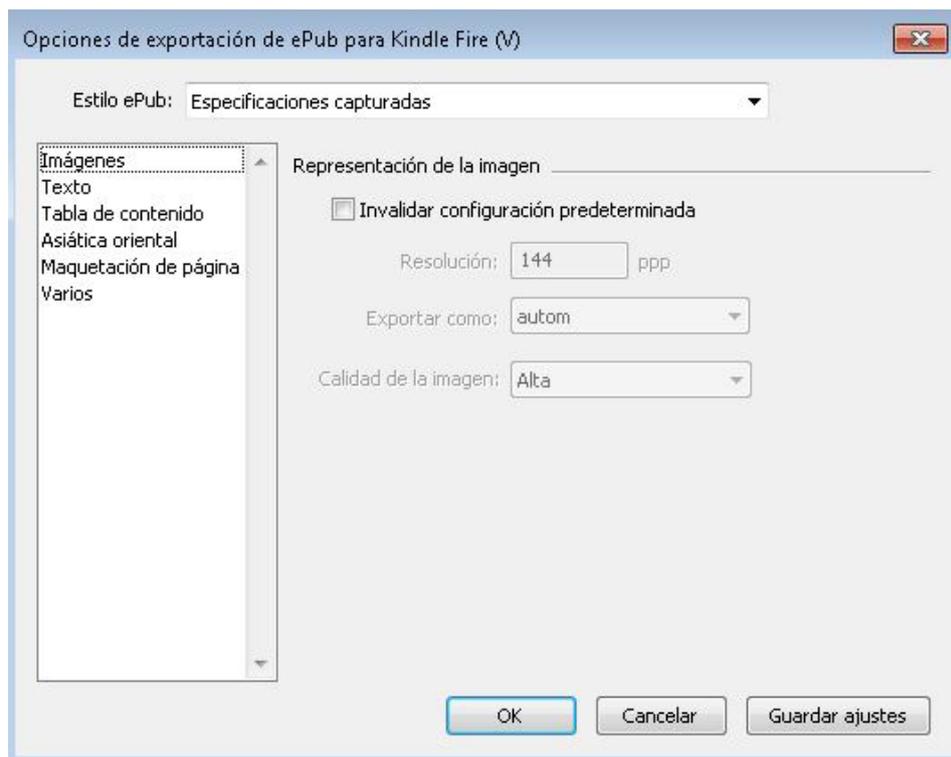
Para exportar una maquetación en formato ePub:

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



Cuadro de diálogo **Exportar como ePub**

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



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

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

Cuando termine de configurar las opciones, haga clic en **OK**. Para guardar los ajustes actuales sin crear el archivo ePub, haga clic en **Guardar ajustes**.

## EXPORTACIÓN A EPUB

➡ Para controlar los estilos de salida, seleccione **Edición > Estilos de salida**. Consulte "[A Guide to QuarkXPress](#)".

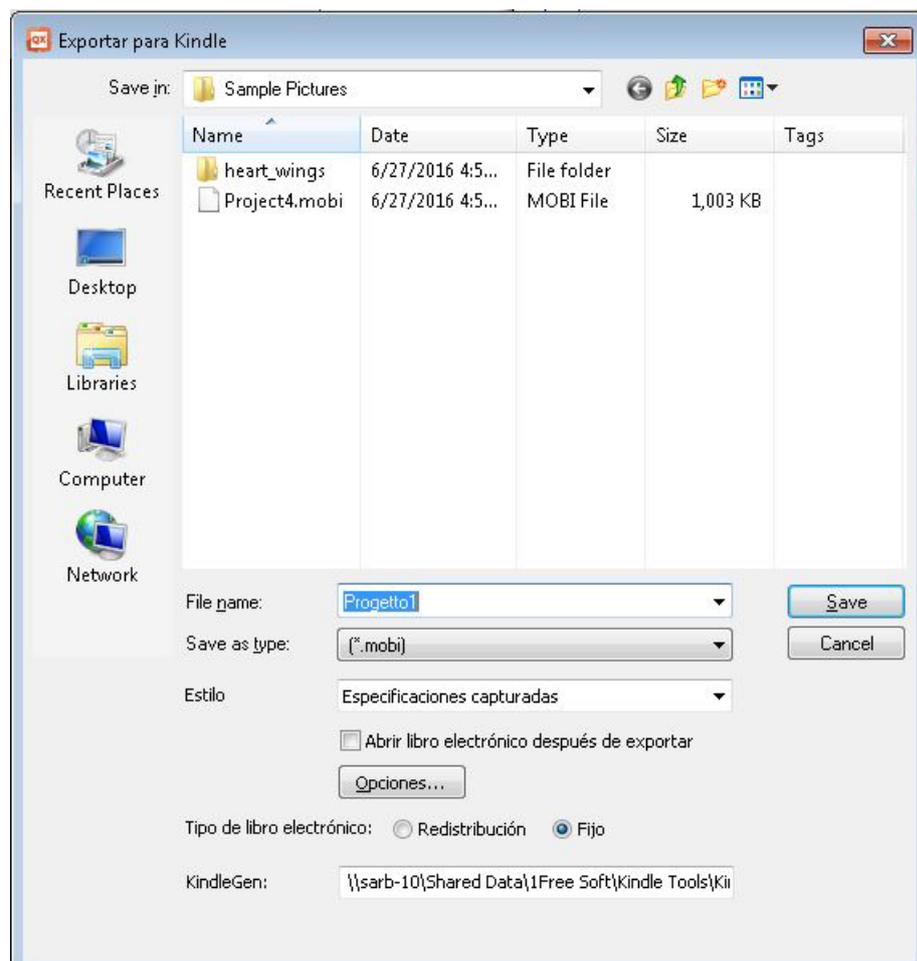
**4** Seleccione **Redistribuido** o **Fijo** en la sección Tipo de libro electrónico.

**5** Haga clic en **Guardar**.

# Exportación a Kindle

Para exportar una maquetación en formato Kindle:

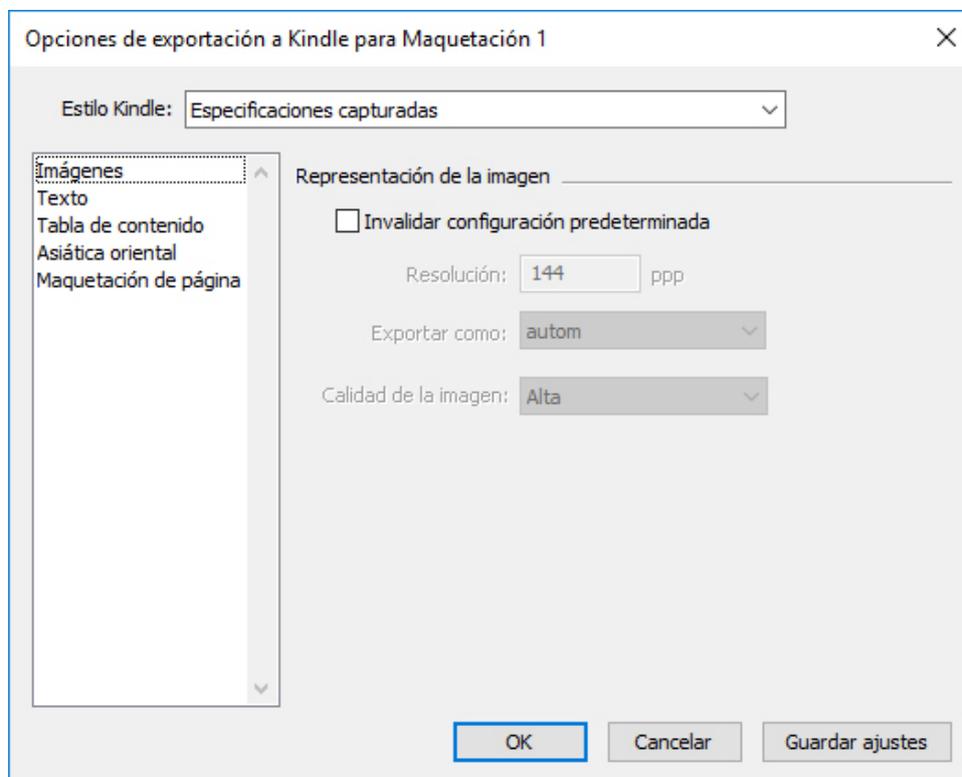
- 1 Descargue KindleGen del sitio web de Amazon e instálelo en la ubicación predeterminada.
  - ➔ Cuando se preparó esta guía, KindleGen se podía descargar de <http://amzn.to/HHMgj8>, aunque esto puede cambiar.
- 2 Elija **Archivo > Exportar como > Kindle**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar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



Cuadro de diálogo **Exportar a Kindle**

## EXPORTACIÓN A KINDLE

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



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

➔ Para controlar los estilos de salida, seleccione **Edición > Estilos de salida**. Consulte "[A Guide to QuarkXPress](#)".

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

- El panel **Asia Oriental** permite especificar una dirección predeterminada del relato y decidir si desea exportar Ruby de forma nativa o entre paréntesis.
- El panel **Maquetación de página** permite elegir cómo se exportarán las notas al pie en los libros electrónicos redistribuidos; además, permite especificar la orientación y las opciones de plancha extendida para libros electrónicos de maquetación fija.

Cuando termine de configurar las opciones, haga clic en **OK**. Para guardar los ajustes actuales sin crear un archivo Kindle, haga clic en **Guardar ajustes**.

➔ Para controlar los estilos de salida, seleccione **Edición > Estilos de salida**. Consulte "[A Guide to QuarkXPress](#)".

**5** Seleccione **Redistribuido** o **Fijo** en la sección Tipo de libro electrónico.

**6** Haga clic en **Guardar**.

➔ Si no ha instalado KindleGen, o si lo instaló en una ubicación que no es la predeterminada, aparecerá un cuadro de diálogo en el que se le pedirá que lo descargue o lo busque.

# La característica App Studio

## Explicación de App Studio

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

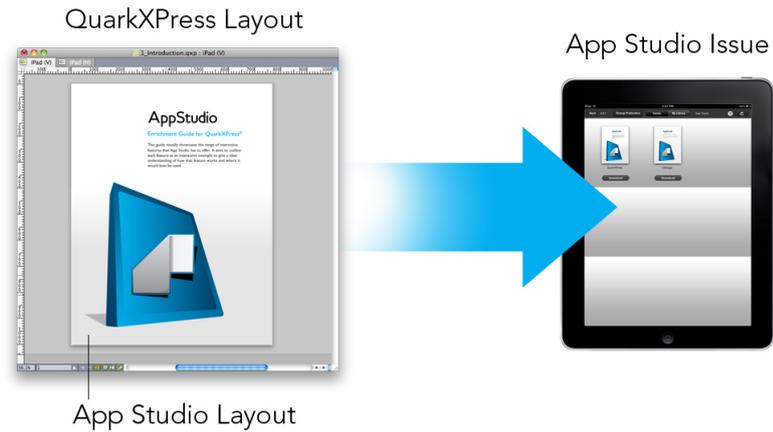
Toda solución de App Studio consta de dos partes:

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



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

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



QuarkXpress se puede usar para crear ediciones App Studio.

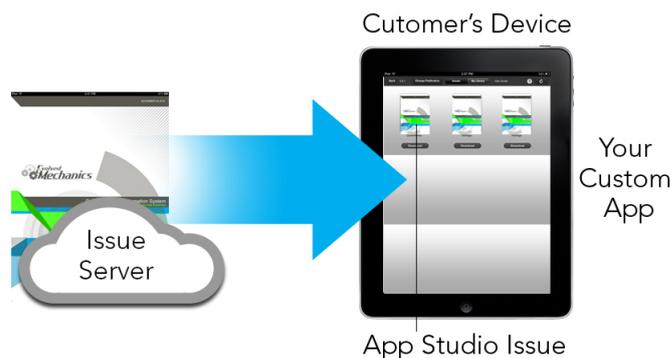
Sus clientes usarán la aplicación App Studio para ver las ediciones App Studio. Usted y sus clientes también pueden ver y probar las ediciones App Studio en Previewer, una aplicación gratis para iPad, que está disponible en la Apple App Store.



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

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

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



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

### Explicación del formato App Studio

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

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

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

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

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

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

### Explicación del App Studio Publishing Portal

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

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

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

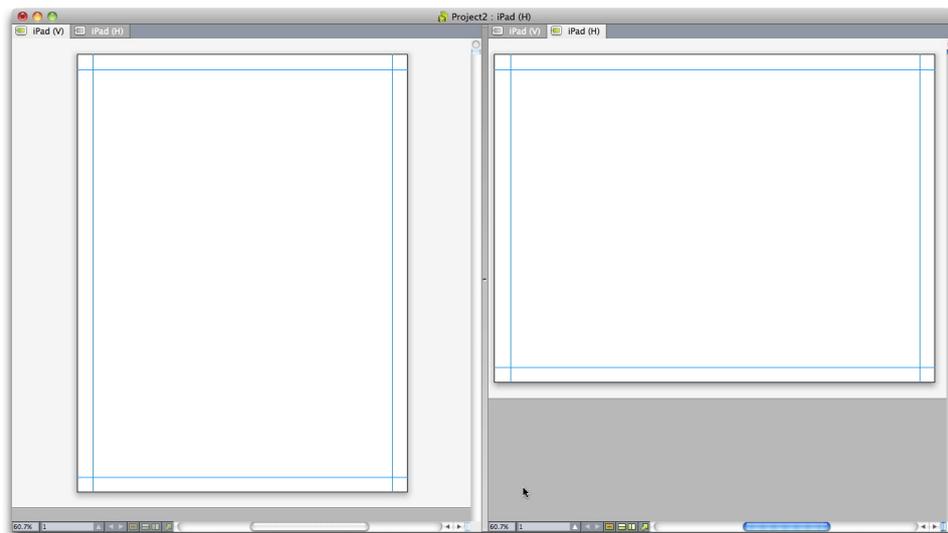
El App Studio Publishing Portal también le ofrece una manera de crear su propia aplicación App Studio. Esto es básicamente cuestión de suministrar información descriptiva sobre aplicación y cargar algunos recursos gráficos. Encontrará más información en "[Creación de una aplicación App Studio](#)".

### Explicación de las aplicaciones App Studio

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

### Explicación de las familias de maquetaciones

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



### Familia de maquetaciones en la vista en dos paneles.

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

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

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

### Creación de una edición App Studio

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

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

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

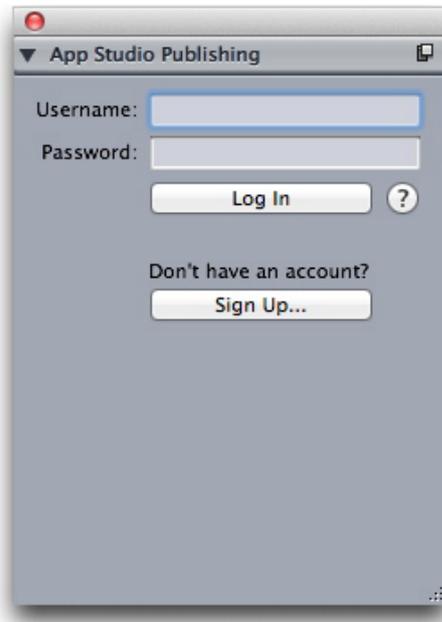
### Cargar un artículo App Studio

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

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

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

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



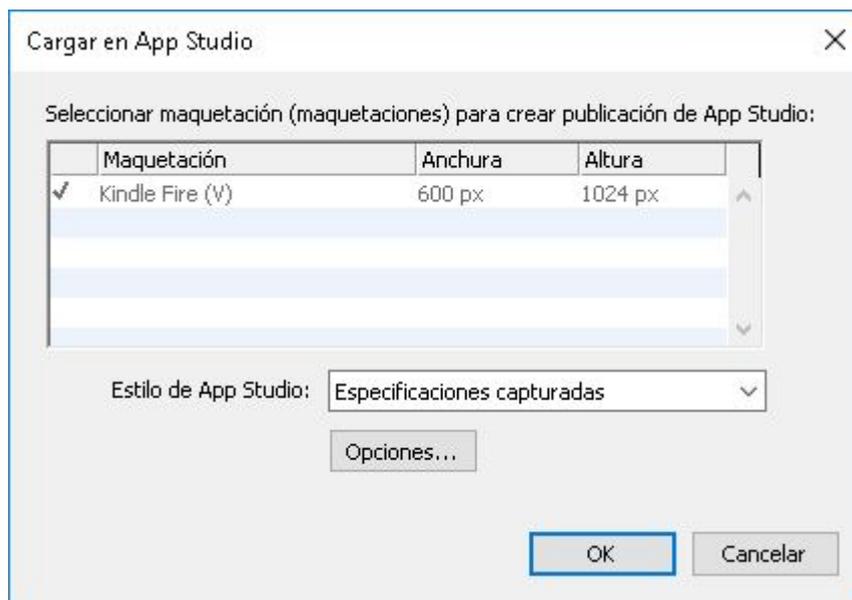
Paleta **Publicaciones App Studio**, versión de inicio de sesión

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



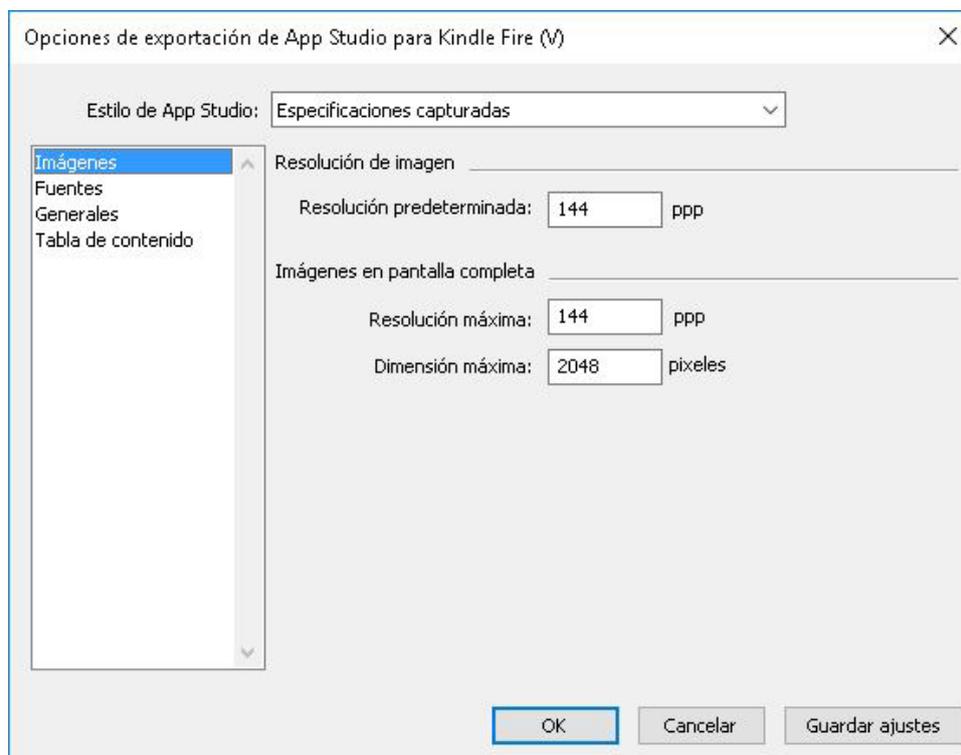
Paleta **Publicaciones App Studio**, versión de carga de archivos

- 5 Elija su organización en el menú desplegable **Organización**.
- 6 Elija su publicación en el menú desplegable **Publicación**.
- 7 Elija la edición de destino en el menú desplegable **Edición**.
- 8 Escriba el nombre del artículo en el campo **Título del artículo**. Este nombre aparecerá en la tabla de contenido con miniaturas en la aplicación.
- 9 Para cargar el artículo, haga clic en **Cargar**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Cargar en App Studio**.



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

- 10 Seleccione la o las maquetaciones que desee usar para crear la aplicación de App Studio.
- 11 Seleccione un estilo de salida en el menú desplegable **Estilo de salida de App Studio** o haga clic en **Opciones**. Si hace clic en **Opciones**, aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de exportación de App Studio**.



Cuadro de diálogo **Opciones de exportación de App Studio**

- El panel **Imágenes** permite especificar la resolución de las imágenes del archivo de aplicación de App Studio.

- El panel **Fuentes** permite habilitar o deshabilitar las fuentes referenciadas en el paquete del archivo de aplicación de App Studio. Si está deshabilitado, las fuentes NO se recopilarán y la salida puede no ser WYSIWYG. Si está habilitado, los usuarios recibirán un mensaje de alerta sobre las licencias de las fuentes.
- El panel **General** permite habilitar o deshabilitar la conversión de secciones de maquetaciones de QuarkXPress en pilas de páginas. Habilite/deshabilite "Pilas de páginas continuas" para crear una sola página continua de todas las páginas de una sección.
- El panel **Tabla de contenido** permite establecer opciones para la tabla de contenido del archivo de aplicación de App Studio.

Cuando termine de configurar las opciones, haga clic en **OK**. Para guardar los ajustes actuales sin cargar en App Studio, haga clic en **Guardar ajustes**. Haga clic otra vez en **OK**.

➔ Para controlar los estilos de salida, seleccione **Edición > Estilos de salida**. Consulte [A Guide to QuarkXPress](#).

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

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

### Vista previa de una edición de App Studio

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

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

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

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

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

### Publicación de una edición de App Studio

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

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

### Creación de una aplicación App Studio

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

### Preparativos para enviar una aplicación App Studio a Apple

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

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

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

### Creación de su cuenta de desarrollador

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

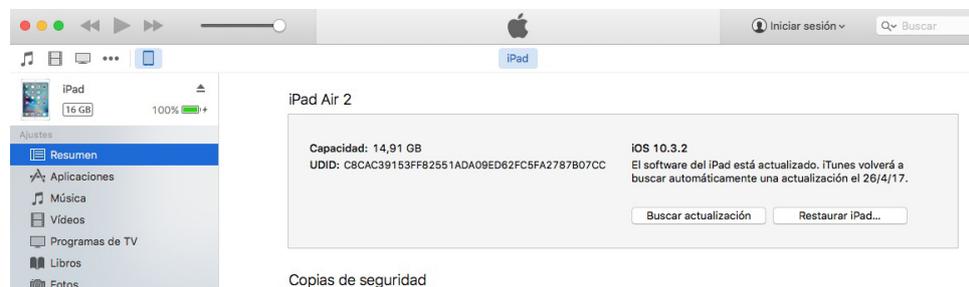
- 1 Vaya a <http://developer.apple.com/programs/ios/> y haga clic en **Inscribirse**.
- 2 Haga clic en **Continuar** y siga las instrucciones en la pantalla. Cuando se le pregunte si desea inscribirse como individuo o empresa, seleccione la opción que corresponda.

- 3 Vaya a [itunesconnect.apple.com](https://itunesconnect.apple.com), haga clic en **Contratos, impuestos e información bancaria**, y celebre un contrato de Aplicaciones pagadas para iOS con Apple. Si planea cobrar por su aplicación o por las ediciones, este contrato tiene que estar vigente e incluir información bancaria válida, antes de enviar su aplicación a la Apple App Store.

### **Cómo obtener el identificador de su dispositivo iPad**

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

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



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

### **Creación de su certificado de desarrollo para iOS**

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

- 1 Vaya a <http://developer.apple.com/account/> e inicie sesión.
- 2 Haga clic en **Certificados, identificadores y perfiles**.
- 3 En la sección **Certificados** en la barra del lado izquierdo, haga clic en **Desarrollo**.
- 4 Haga clic en el icono **Nuevo** [+]. Aparecerá la pantalla **Agregar "certificado" iOS**.
- 5 En la pestaña **Seleccionar tipo**, seleccione **Desarrollo de aplicaciones iOS** en la sección **Desarrollo**.
- 6 Haga clic en **Continuar**.
- 7 Siga las instrucciones en la pantalla **Solicitar** para crear el archivo CSR.
- 8 Haga clic en **Continuar**.
- 9 En la pestaña **Generar**, seleccione **Seleccionar archivo** y seleccione el archivo CSR que acaba de crear.

- 10 Haga clic en **Continuar**.
- 11 En la pestaña **Descargar**, seleccione **Seleccionar archivo** y seleccione el archivo CSR que acaba de crear.
- 12 Siga las instrucciones en la pantalla para descargar, instalar y hacer una copia de seguridad de su certificado de distribución.
- 13 Haga clic en **Terminado**.

### **Creación de su certificado de distribución de iOS**

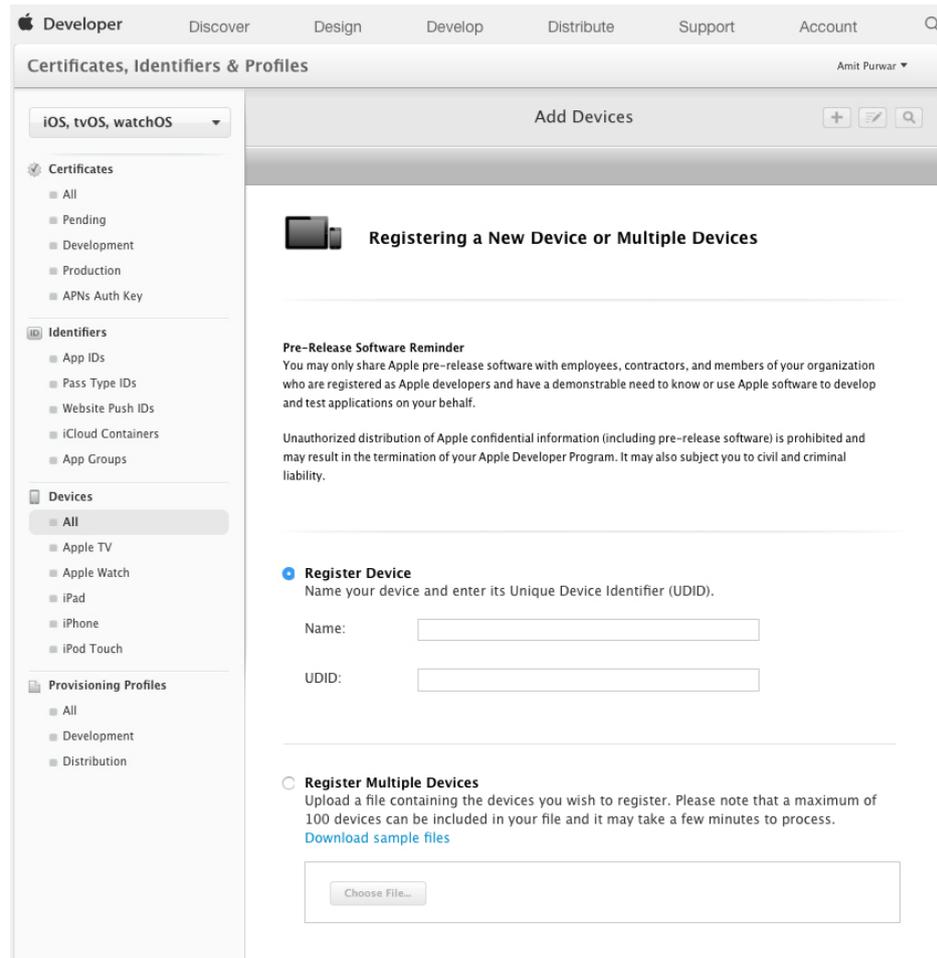
Debe tener un certificado de distribución de iOS para enviar una aplicación a la Apple App Store. Para crear este certificado:

- 1 Vaya a <http://developer.apple.com/account/> e inicie sesión.
- 2 Haga clic en **Certificados, identificadores y perfiles**.
- 3 En la sección **Certificados** en la barra del lado izquierdo, haga clic en **Producción**.
- 4 Haga clic en el icono . Aparecerá el cuadro de diálogo **Agregar certificado iOS**.
- 5 En la pestaña **Seleccionar tipo**, seleccione **App Store y Ad Hoc** en la sección **Producción**.
- 6 Haga clic en **Continuar**.
- 7 Siga las instrucciones en la pantalla **Solicitar** para crear el archivo CSR.
- 8 Haga clic en **Continuar**.
- 9 En la pestaña **Generar**, seleccione **Seleccionar archivo** y seleccione el archivo CSR que acaba de crear.
- 10 Haga clic en **Continuar**.
- 11 En la pestaña **Descargar**, seleccione **Seleccionar archivo** y seleccione el archivo CSR que acaba de crear.
- 12 Siga las instrucciones en la pantalla para descargar, instalar y hacer una copia de seguridad de su certificado de distribución.
- 13 Haga clic en **Terminado**.

### **Registro de dispositivos**

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

- 1 Bajo la sección **Dispositivos** en la barra del lado izquierdo, seleccione el tipo de dispositivo que desea registrar. (Todos, Apple TV, Apple Watch, iPad, iPhone, iPod Touch). Para este ejemplo, hemos elegido el iPad. Aparecerá la pantalla **iPad**.
- 2 Haga clic en el icono **Nuevo** . Aparecerá la pantalla **Agregar iPad**.



3 Escriba el nombre de su iPad (por ejemplo, "iPad de Jane") en el campo **Nombre**, luego pegue el UDID del iPad en el campo **UDID**. Consulte "[Cómo obtener el identificador de su dispositivo iPad](#)".

➔ Para registrar múltiples dispositivos a la vez, seleccione **Registrar múltiples dispositivos** y haga clic en **Seleccionar archivo** para cargar un archivo que contenga los dispositivos que desea registrar (máximo de 100 dispositivos por archivo).

4 Haga clic en **Continuar**.

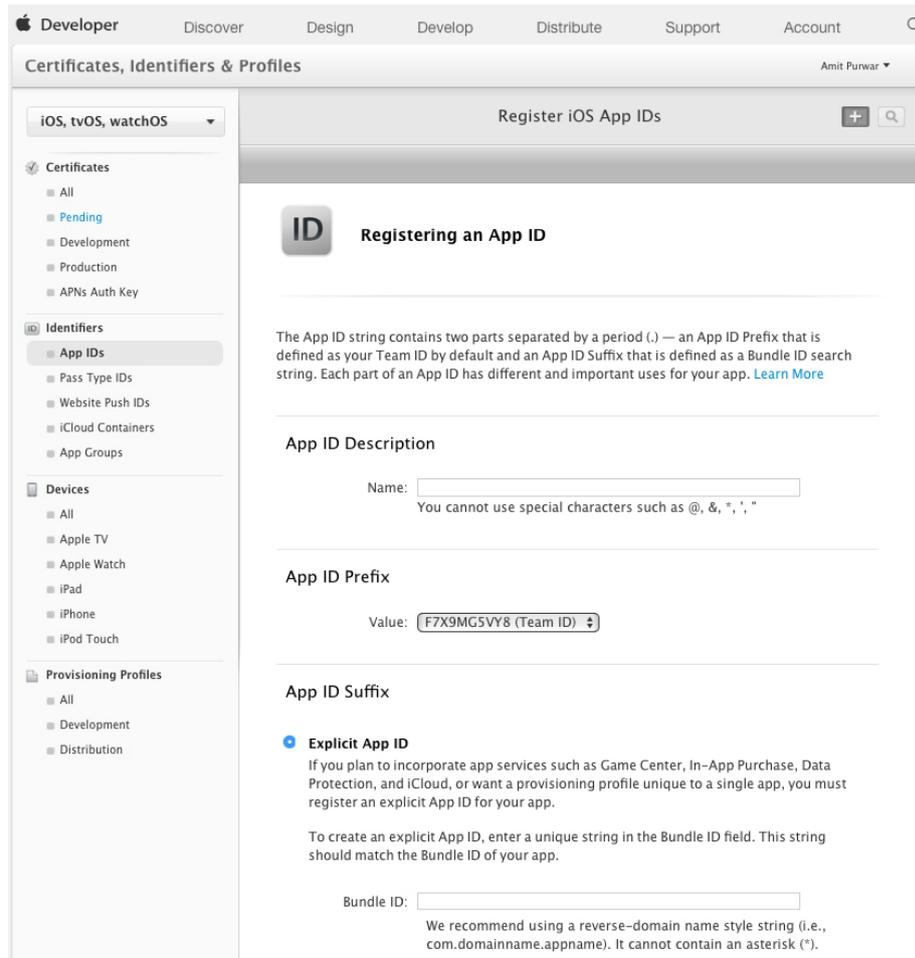
5 Haga clic en **Enviar**.

### Creating an app ID

Every app must have a unique ID. To create your app ID:

1 Click **App IDs** in the left sidebar. The **App IDs** screen displays.

2 Click the **New** icon **+**. The **Registering an App ID** screen displays.



- 3 Enter the name of your app in the **App ID Description** field. Note that this is NOT the name that will display for the app in the App Store.
- 4 Leave the **App ID Prefix** drop-down menu set to **Generate New**.
- 5 In the **App ID Suffix** section, use the **Bundle ID** field to enter a unique identifier for your app, using the form `com.[your organization's name].[name of your app]`. For example, if the app is being created for 123 Productions, the bundle identifier might be `com.123productions.123magazine`.
  - ➔ Bundle IDs are case-sensitive.
- 6 In the **App Services** section, select the services you would like to enable in your app.
  - ➔ Do not check **Enable for iCloud**, **Enable for Passes**, **Enable for Data Protection**, or **Enable for Game Center**. For enabling push notifications, see [Configuración de notificaciones de inserción](#).
- 7 Click **Continue**.
- 8 You will be asked to confirm the information for your app. Click **Register**.

### Configuración de notificaciones de inserción

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

- ➔ Debe completar este paso antes de crear sus perfiles de aprovisionamiento. (Encontrará más información en "[Creación de un perfil de aprovisionamiento de desarrollo](#)" y "[Creating an App Store Provisioning Profile](#)".)

Para configurar las notificaciones de inserción:

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

### **Creación de un perfil de aprovisionamiento de desarrollo**

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

- 1 En la sección **Perfiles de aprovisionamiento** en la barra del lado izquierdo, haga clic en **Desarrollo**. Aparecerá la pantalla **Perfiles de aprovisionamiento iOS (desarrollo)**.
- 2 Haga clic en el icono **Nuevo** . Aparecerá la pantalla **Agregar perfiles de aprovisionamiento iOS (desarrollo)**.
- 3 En la pestaña **Seleccionar tipo**, seleccione **Desarrollo de aplicaciones iOS** en la sección **Desarrollo**.
- 4 Haga clic en **Continuar**.
- 5 En la pestaña **Configurar**:
  - 1 Seleccione una identificación de aplicación en el menú desplegable y haga clic en **Continuar**.
  - 2 Seleccione los certificados que desea incluir en los perfiles de aprovisionamiento y haga clic en **Continuar**.
  - 3 Seleccione los dispositivos que desea incluir en los perfiles de aprovisionamiento y haga clic en **Continuar**.
- 6 En la pestaña **Generar**, especifique un nombre en el campo **Nombre del perfil**. Este se usará para identificar el perfil en el portal.
- 7 Haga clic en **Continuar**.
- 8 En la pestaña **Descargar**, haga clic en **Descargar** para descargar el perfil de aprovisionamiento de desarrollo a su escritorio. .

### **Creating an App Store Provisioning Profile**

You must have an App Store Distribution Provisioning Profile to build an app for submission to the App Store. To create an App Store Provisioning Profile:

- 1 Under the **Provisioning Profiles** section in the left sidebar, click **Distribution**. The **iOS Provisioning Profiles (Distribution)** screen displays.
- 2 Click the **New** icon . The **Add iOS Provisioning Profiles (Distribution)** screen displays.
- 3 In the **Select Type** tab, select **App Store** from the **Distribution** section.
- 4 Click **Continue**.
- 5 In the **Configure** tab:
  - 1 Choose an App ID from the drop-down menu and click **Continue**.
  - 2 choose the certificates you wish to include in the provisioning profiles and click **Continue**.
- 6 Click **Continue**.

- 7 In the **Generate** tab, specify a name in the **Profile Name** field. This will be used to identify the profile in the portal.
- 8 Click **Continue**.
- 9 In the **Download** tab, click **Download** to download the Distribution Provisioning Profile to your desktop. .

### **Creación de la descripción de una aplicación en iTunes Connect**

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

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

Para crear la descripción de una aplicación:

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

### Configuración de compras desde la aplicación

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

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

- 1 Vaya a <http://itunesconnect.apple.com/> e inicie sesión (si es necesario).
- 2 Haga clic en **Gestionar sus aplicaciones**. Aparecerá la página **Gestionar sus aplicaciones**.
- 3 Haga clic en su aplicación. Aparecerá la página de la aplicación.
- 4 Haga clic en **Características** y en la barra del lado izquierdo seleccione **Compras desde la aplicación**. Aparecerá la página **Compras desde la aplicación**.
- 5 Haga clic en **Crear nuevo**. Aparecerá la pantalla **Seleccionar tipo**.
- 6 Para especificar el tipo de compra desde la aplicación que desea crear, haga clic en uno de los siguientes botones.
  - **Consumible**: no use esta opción.
  - **No consumible**: haga clic en esta opción para crear una compra desde la aplicación para una sola edición.
  - **Suscripción con renovación automática**: seleccione esta opción para crear una suscripción pagada que se renueva automáticamente.
  - **Suscripción sin renovación automática**: seleccione esta opción para crear una suscripción pagada que no se renueva automáticamente.
  - **Suscripción gratis**: seleccione esta opción para crear una suscripción gratis. (Use esta opción si desea usar Newsstand con ediciones gratis.)

Aparecerá la siguiente pantalla.

- 7 En el campo **Nombre de referencia**, escriba el título y la fecha de la edición de compra desde la aplicación. Por ejemplo:
  - Si crea una compra desde la aplicación del tipo No consumible, escriba algo así como **Revista 123 - Edición única**.
  - Si crea una compra desde la aplicación del tipo Suscripción, escriba algo así como **Suscripción a la Revista 123**.
- 8 Si crea una compra desde la aplicación del tipo No consumible o Suscripción, escriba su identificador combinado, seguido del nombre y la fecha de emisión en el campo **ID de producto**. Por ejemplo:  
`com.123producciones.revista123.precio.edición.default`
  - Para asociar esta compra desde la aplicación con una edición App Studio, abra la página principal de la edición en el App Studio Publishing Portal y escriba esta identificación del producto en el campo **ID de Apple**.

- Para asociar esta compra desde la aplicación con una suscripción, será necesario que escriba la información de la suscripción cuando envíe su solicitud de aplicación en el App Studio Publishing Portal. Encontrará más información en "[Solicitar una aplicación App Studio](#)."
- 9** Para especificar el idioma o los idiomas de su edición, haga clic en **Agregar idioma** y siga las instrucciones en la pantalla.
- 10** Si va a crear una compra desde la aplicación No consumible, seleccione **Aprobada para venta** y elija el nivel de precio que desea en el menú desplegable **Nivel de precio**. (Para una lista de precios correspondiente, haga clic en **Ver matriz de precios**).
- 11** Si va a crear una compra desde la aplicación de suscripción, debe especificar una o más duraciones disponibles para la suscripción. Haga clic en **Agregar duración** y siga las instrucciones en la pantalla. Aparecerá la página **Crear nueva compra desde la aplicación**.
- En el campo **ID de producto**, escriba su identificador combinado, seguido por la duración de la edición. Por ejemplo:  
`com.123producciones.revista123.6meses.`
  - Seleccione **Aprobada para venta**.
  - Si va a crear una suscripción pagada, seleccione el nivel de precios que desea en el menú desplegable **Nivel de precio**. (Para una lista de precios correspondiente, haga clic en **Ver matriz de precios**.)
- 12** En el área **Captura de pantalla para revisión**, haga clic en **Seleccionar archivo** y cargue una captura de pantalla de cómo se verá una edición de su aplicación cuando se vea en el iPad. Tenga en cuenta que esta imagen es sólo para revisión y no se mostrará en la App Store.
- ➡ Esta captura de pantalla puede cambiarse después.
- 13** Si piensa ofrecer suscripciones, haga clic en **Ver o generar un secreto compartido** en la pantalla de compras desde la aplicación para su aplicación. Necesitará su Secreto compartido cuando envíe su solicitud de aplicación en el App Studio Publishing Portal. Encontrará más información en "[Solicitar una aplicación App Studio](#)."
- 14** Haga clic en **Guardar**.
- ➡ Si desea cambiar el precio de una edición después de que esta ha sido aprobado, cambie el precio de su correspondiente compra desde la aplicación. Apple no necesita revisar el cambio.

### Preparativos para enviar una aplicación Android de App Studio

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

- **Google Play** (<https://play.google.com/apps/publish>): A la fecha de este escrito, se pueden enviar aplicaciones a la tienda Google Play por una cuota de registro de \$25.

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

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

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

### Creación de un depósito de claves

#### Crear un depósito de claves de Google para Mac

Lea la documentación aquí:

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

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

Para crear un depósito de claves de Google para Mac:

- 1 Edite: `Título_su_archivo_personal` y `Su_alias_personal` en el siguiente ejemplo de un comando de Keytool que genera una clave privada: `keytool -genkey -v -keystore Título_su_archivo_personal.keystore -alias Su_alias_personal -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000`.
- 2 Es necesario editar varios elementos de la clave recién creada:
  - a Abra la aplicación Terminal en su Mac (`Applications / Utilities / Terminal`)
  - b En la línea de comando copie y pegue la clave de Google que creó y pulse **ENTER**
  - c Escriba la siguiente información de perfil cuando se la pidan:
    - Contraseña del depósito de claves
    - Nombre y apellido
    - Su unidad organizacional
    - Nombre de su organización
    - Ciudad o localidad
    - Estado o provincia
    - El código de país de dos letras para su unidad
  - d Responda **SÍ** cuando se le pida confirmar que la información es correcta.
- 3 La clave se generará y se le pedirá lo siguiente:
  - Contraseña del depósito de claves. Es la contraseña del depósito de claves que escribió en el formulario.
  - Contraseña de la clave.

- 4 La clave se generará y se le pedirá lo siguiente: La clave se guardará en su `Users/nombre unidad de disca (icono Inicio)/ mykeys.keystore`. Si no puede encontrar la clave en esta ubicación, vuelva a Terminal, pulse **retorno** y escriba `pwd my-macbook-pro-2:- harddrivename$ pwd`. Esto devolverá `Users/location/`. Esta es la ubicación de su clave.
- 5 Complete el formulario de envío de Android App/Studio App y adjunte su clave de Google.

### Crear un depósito de claves de Google para Windows

Lea la documentación aquí:

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

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

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

Para crear un depósito de claves de Google para Windows:

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

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

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

### Solicitar una aplicación App Studio

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

- Su certificado de desarrollo

- Su certificado de distribución
- Su perfil de aprovisionamiento ad hoc
- Su perfil de aprovisionamiento de la App Store
- El identificador de su aplicación
- El icono de su pantalla de inicio en formato PNG, a 1024 x 1024 píxeles
- La pantalla de presentación horizontal en formato PNG, a 2048 x 1536 píxeles
- La pantalla de presentación vertical en formato PNG, a 1536 x 2048 píxeles
- Los identificadores de las compras desde la aplicación que desee usar
- Sus archivos .p12 (si va a usar notificaciones)

Para solicitar una aplicación App Studio:

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

### Actualización de una aplicación App Studio

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

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

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

## Enviar una aplicación a Apple

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

- 1 Inicie sesión en su cuenta de desarrollador de Apple en <http://itunesconnect.apple.com>.
  - 2 Haga clic en **Mis aplicaciones**. Aparecerá la pantalla **Mis aplicaciones**.
  - 3 Haga clic en el icono de su aplicación. Aparecerá la pantalla de descripción de la aplicación.
  - 4 Realice los cambios deseados. En el área **Cargas**, cargue las capturas de pantalla finales. (Para tomar una captura de pantalla en iPad, oprima el botón Inicio y luego, sin soltar el botón, pulse el botón Encendido una vez.) La captura de pantalla estará disponible en la aplicación Fotos.
- ➔ Si va a cobrar por las ediciones, debe asociar sus compras dentro de la aplicación con la aplicación. Para ello, haga clic en **Editar** en el área **Compras dentro de la aplicación**; a continuación, seleccione todas las compras desde la aplicación que desea asociar con la aplicación y haga clic en **Guardar**.
- 5 Cuando esté seguro de que todo es definitivo, haga clic en **Guardar**.
  - 6 Haga clic en **Listo para cargar archivo binario**. Si omite este paso, no podrá cargar su aplicación en el paso 9.
  - 7 Descargue la aplicación Carga de aplicaciones o Xcode del vínculo proporcionado en **Compilar**.

Build

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

- 8 Inicie Carga de aplicaciones o Xcode y seleccione **Xcode > Abrir herramienta de desarrollador > Carga de aplicaciones**.
- 9 Haga clic en **Entregar su aplicación**.
- 10 Siga las instrucciones en la pantalla. Cuando aparezca la pantalla **Seleccionar una aplicación**, seleccione el nombre de su aplicación.
- 11 Cuando aparezca la pantalla **Información de la aplicación**, haga clic en **Seleccionar** y seleccione el archivo .ipa que descargó del App Studio Publishing Portal y haga clic en **Abrir**.
- 12 Siga las instrucciones en la pantalla. Si le preguntan si su aplicación contiene criptografía, haga clic en **No**.

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

### Envío de una aplicación Android

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

# Exportar como aplicación iOS

QuarkXPress permite a los usuarios seleccionar una o más maquetaciones digitales y exportarlas directamente a una aplicación iOS.

- ➔ Las aplicaciones para iOS de QuarkXPress son un tipo especial de aplicación de App Studio y usan los estilos de salida de App Studio.

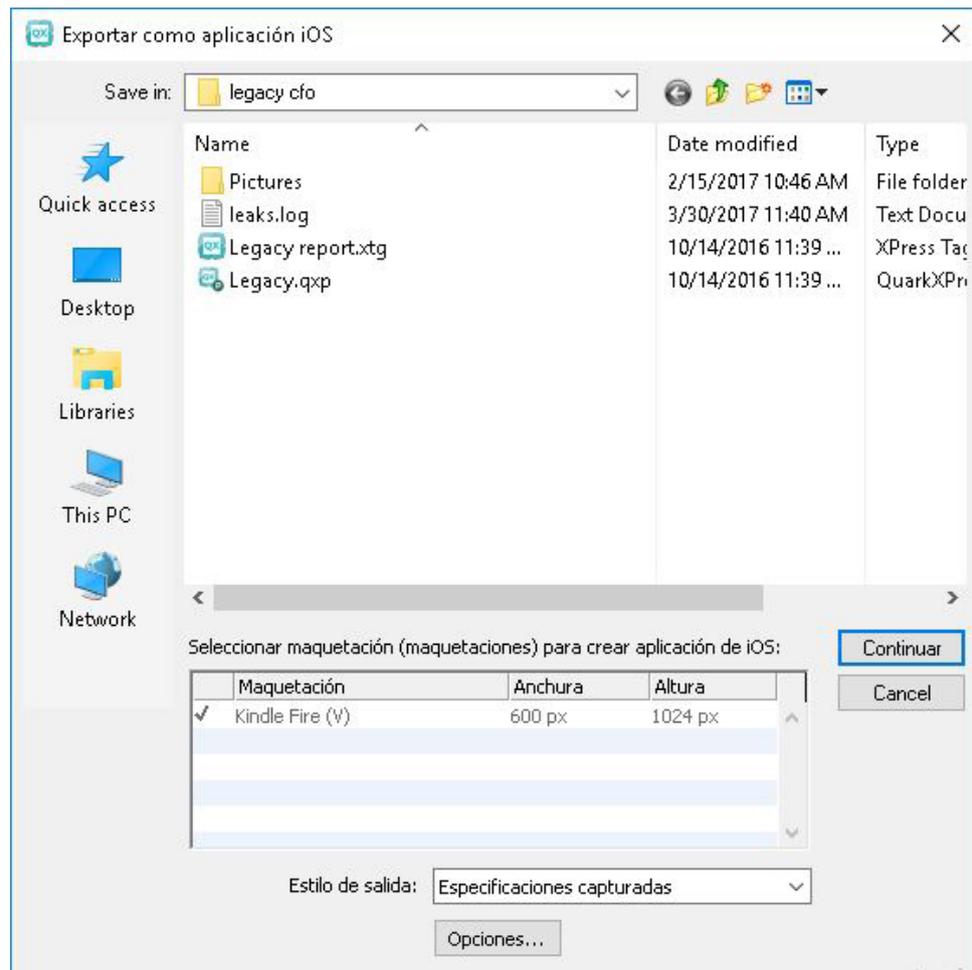
Deben satisfacerse los siguientes prerequisites antes de exportar como aplicación iOS:

- 1 Debe tener una cuenta de desarrollador de Apple para compilar las aplicaciones iOS.
- 2 Cree la Id. de la aplicación y la Id. del grupo de aplicaciones utilizando iTunes Connect para la aplicación iOS que desea compilar.
- 3 Cree certificados de distribución y desarrollador usando su cuenta de desarrollador de Apple.
- 4 Cree perfiles de aprovisionamiento de distribución y desarrollador, usando nuevamente su cuenta de desarrollador de Apple.
- 5 Cree los archivos gráficos requeridos para la aplicación: icono de la pantalla de inicio, pantallas de presentación opcionales, etc., para dispositivos iOS.

Para exportar directamente a una aplicación iOS:

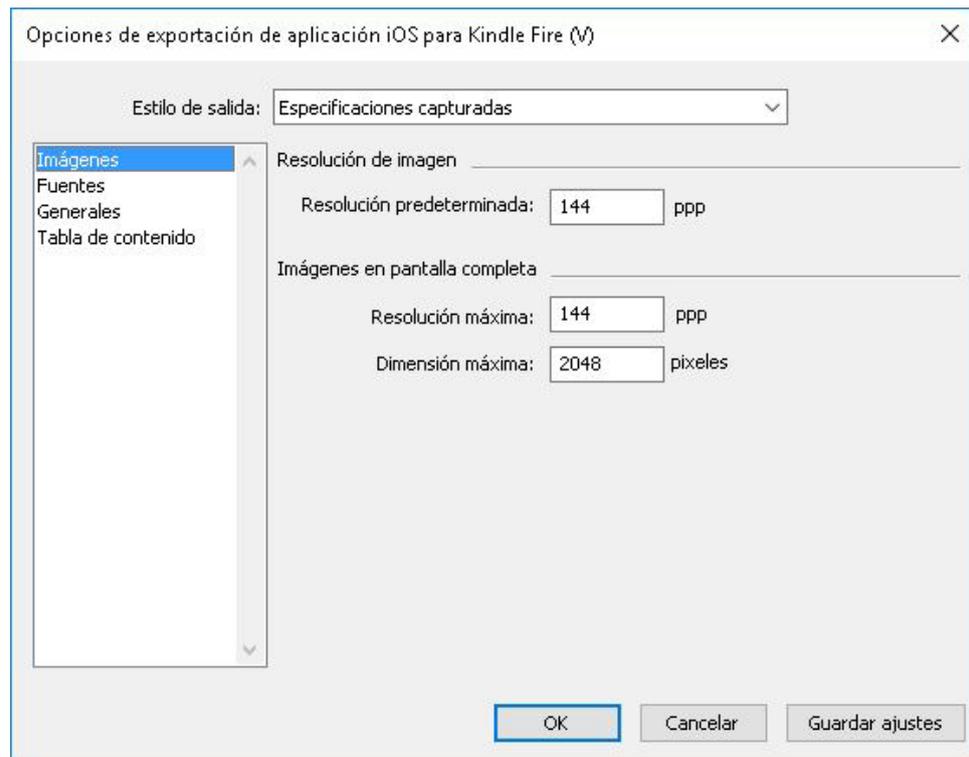
- 1 Seleccione **Archivo > Exportar como > Aplicación iOS**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar como aplicación iOS**.

## EXPORTAR COMO APLICACIÓN IOS



### Cuadro de diálogo **Exportar como aplicación iOS**

- 2 Desplácese a la carpeta en la que desea guardar la aplicación iOS.
- 3 Seleccione la o las maquetaciones que desee usar para crear la aplicación iOS.
- 4 Seleccione un estilo de salida predefinido en el menú desplegable **Estilo de salida** o haga clic en **Opciones**. Si hace clic en **Opciones**, aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de exportación a aplicación iOS**.



Cuadro de diálogo **Opciones de exportación a aplicación iOS**

➔ Para controlar los estilos de salida, seleccione **Edición > Estilos de salida**. Consulte "[A Guide to QuarkXPress](#)".

- El panel **Imágenes** permite establecer la resolución predeterminada de las imágenes exportadas para la aplicación. Seleccione la resolución máxima y/o las dimensiones de las imágenes convertidas o con disminución de resolución (aplica únicamente a imágenes utilizadas en interactividad HTML5).
- El panel **Fuentes** permite habilitar o deshabilitar las fuentes referenciadas en el paquete de la aplicación. Si está deshabilitado, las fuentes NO se recopilarán y la salida puede no ser WYSIWYG. Si está habilitado, los usuarios recibirán un mensaje de alerta sobre las licencias de las fuentes.
- El panel **General** permite habilitar o deshabilitar la conversión de secciones de maquetaciones de QuarkXPress en pilas de páginas en la aplicación. Habilite/deshabilite "Pilas de páginas continuas" para crear una sola página continua de todas las páginas de una sección.
- El panel **Tabla de contenido** permite seleccionar una sección con nombre de la lista y todas las páginas de dicha sección se exportarán como páginas de tabla de contenido. También puede seleccionar **Incluir páginas en la publicación**; si no lo hace, estas páginas no se agregarán a las páginas de contenido. Especifique el título de la tabla de contenido.

Cuando termine de configurar las opciones, haga clic en **OK**. Volverá al cuadro de diálogo **Exportar como aplicación iOS**. Para guardar los ajustes actuales sin crear el archivo de aplicación iOS, haga clic en **Guardar ajustes**.

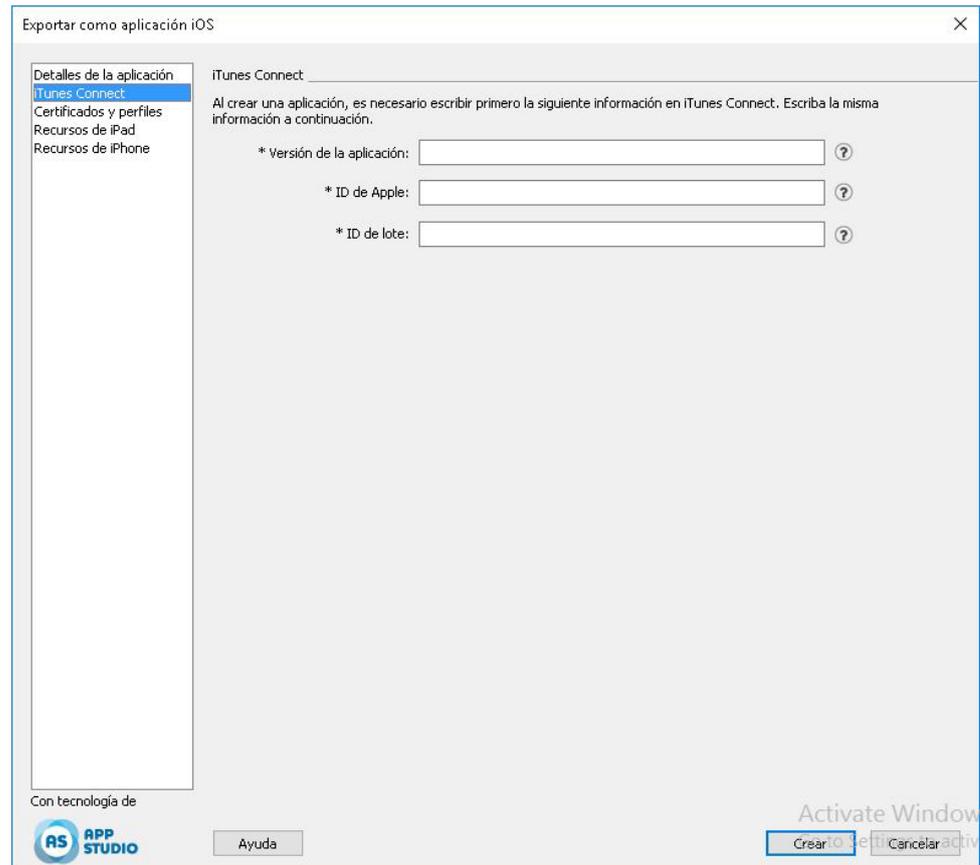
5 Haga clic en **Continuar**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar como aplicación iOS**.

➔ Todos los campos obligatorios, según lo exige Apple para compilar las aplicaciones iOS en este diálogo, están indicados con \*.

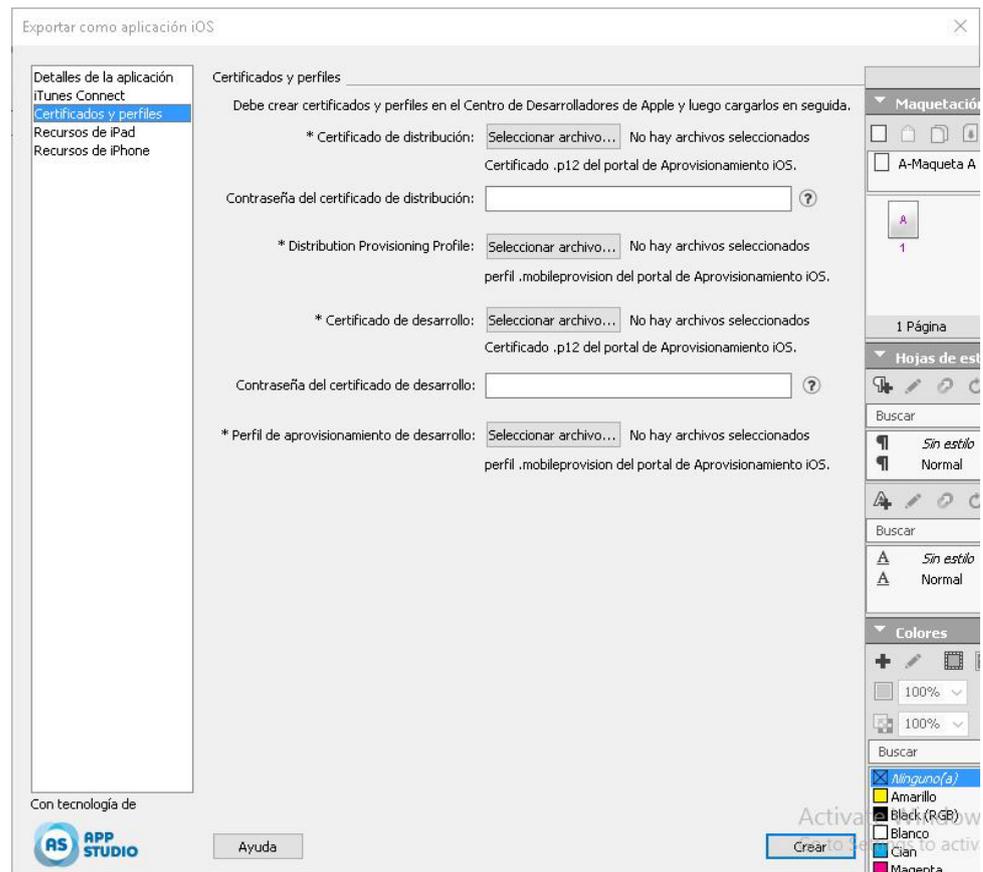
- El panel **Detalles de la aplicación** permite especificar los ajustes generales de la aplicación que se requieren para su envío.

- **Nombre corto de la aplicación:** (obligatorio) Escriba el nombre de la aplicación en la pantalla de inicio (debajo del icono).
- **Nombre largo de la aplicación:** (opcional) Escriba aquí el nombre completo de la aplicación para que se muestre en toda la aplicación. (por ejemplo, en la vista de **Reproducción**).
- **URL de la página de ayuda:** (opcional) Escriba el URL de la página que se mostrará cuando el usuario haga clic en el icono de ayuda situado en las barras de navegación dentro de la aplicación.
- **URL de la política de privacidad:** (opcional) Escriba el URL de la página que se mostrará cuando el usuario haga clic en el icono de la política de privacidad situado en las barras de navegación dentro de la aplicación.
- **URL de los términos de uso:** (opcional) Escriba el URL de la página que se mostrará cuando el usuario haga clic en el icono de los términos de uso situado en las barras de navegación dentro de la aplicación.

- **Icono de la pantalla de inicio:** (obligatorio) Haga clic en **Seleccionar archivo** y seleccione el icono que aparecerá en la pantalla de inicio de la aplicación.
  - **Dispositivos de destino:** (obligatorio) Seleccione los dispositivos para los que estará disponible la aplicación.
  - **Bloqueo de orientación:** (obligatorio) Establezca sus preferencias respecto al bloqueo de la orientación.
- El panel **iTunes Connect** permite especificar la Id. de la aplicación y la Id. del grupo de aplicaciones junto con la versión que se creará de la aplicación.



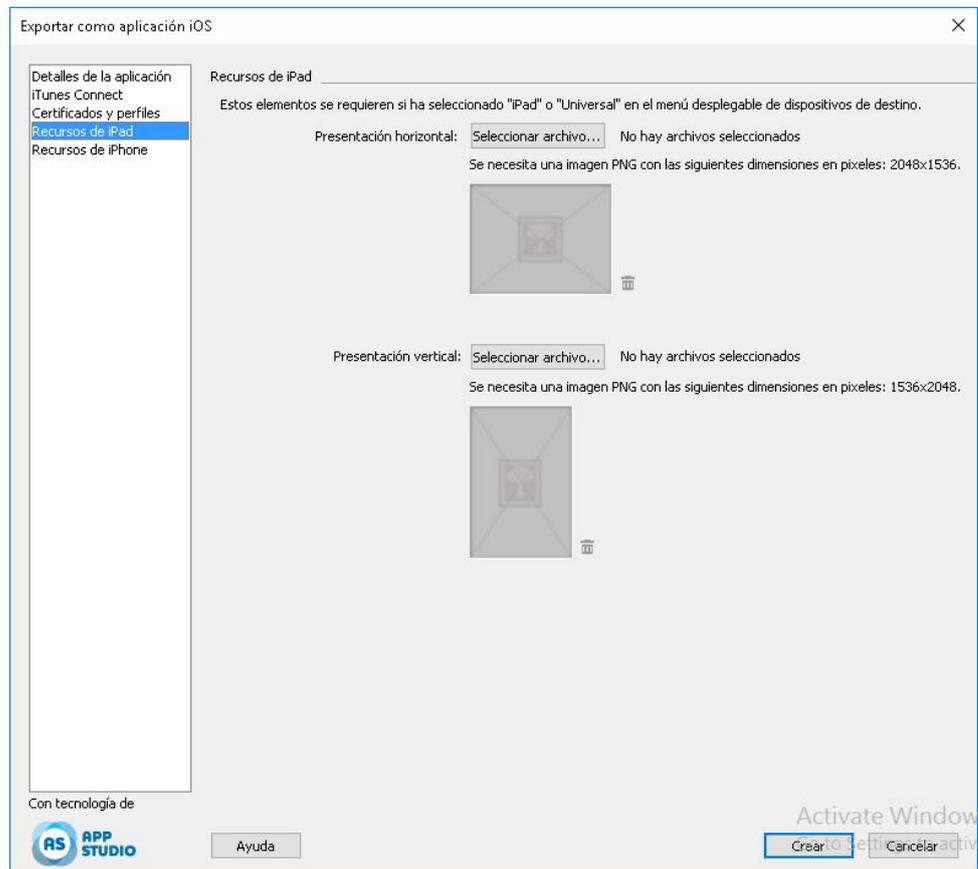
- **Versión de la aplicación:** escriba la versión de la aplicación. Típicamente, la primera versión que envíe a Apple será la 1.0.0, que luego se incrementará cada vez que cree una nueva versión.
  - **Id. de Apple:** escriba la Id. de Apple. (Esta identificación se creó en "[Creación de la descripción de una aplicación en iTunes Connect](#)".)
  - **Id. del grupo de aplicaciones:** Escriba la Id. del grupo de aplicaciones. (Esta es la identificación de la aplicación que creó en "[Creating an app ID](#)".)
- El panel **Certificados y perfiles** permite agrupar los certificados de Apple requeridos para firmar la aplicación y los perfiles de distribución.



- **Certificado de distribución:** haga clic en **Seleccionar archivo** y seleccione un certificado de distribución iOS.
- ➔ Este es el certificado de distribución de iOS que creó en "[Creación de su certificado de distribución de iOS](#)", pero esto creó un archivo .cer cuando lo que se necesita es un archivo .p12, de modo que antes de seleccionar este archivo, debe exportar primero el archivo .cer a un archivo .p12. En la carpeta donde reside el archivo, seleccione el archivo del certificado y su clave privada, haga clic con el botón secundario y elija **Exportar 2 elementos**, y guárdelos como archivo .p12.
- **Contraseña del certificado de distribución:** escriba la contraseña que estableció cuando exportó el certificado de distribución. Si no estableció una contraseña cuando exportó el archivo, deje este campo en blanco.
- **Perfil de aprovisionamiento de distribución:** haga clic en **Seleccionar archivo** y seleccione un perfil de aprovisionamiento de distribución. (Este es el perfil de aprovisionamiento de distribución que creó en "[Creating an App Store Provisioning Profile](#)".)
- **Certificado de desarrollo:** haga clic en **Seleccionar archivo** y seleccione un certificado de desarrollo.
- ➔ Este es el certificado de desarrollo de iOS que creó en "[Creación de su certificado de desarrollo para iOS](#)", pero esto creó un archivo .cer cuando lo que se necesita es un archivo .p12, de modo que antes de seleccionar este archivo, debe

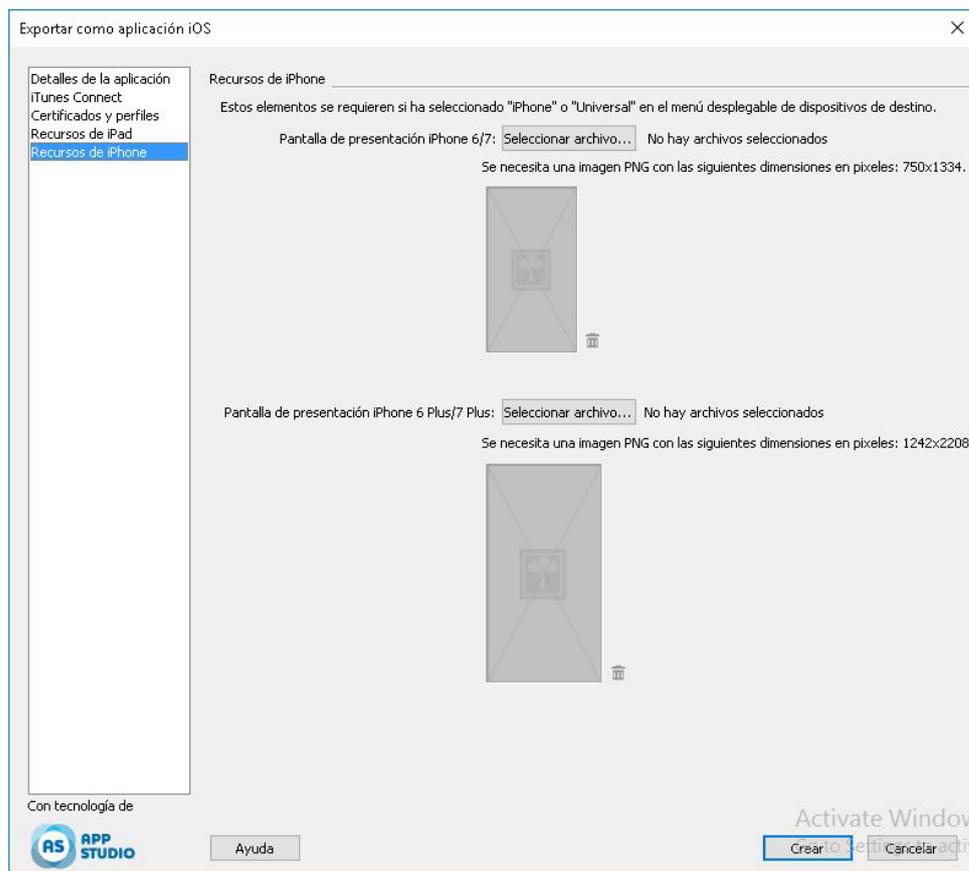
exportar primero el archivo .cer a un archivo .p12. En la carpeta donde reside el archivo, seleccione el archivo del certificado y su clave privada, haga clic con el botón secundario y elija **Exportar 2 elementos**, y guárdelos como archivo .p12.

- **Contraseña del certificado de desarrollo:** escriba la contraseña que estableció cuando exportó el certificado de desarrollo. Si no estableció una contraseña cuando exportó el archivo, deje este campo en blanco.
- **Perfil de aprovisionamiento de desarrollo:** haga clic en **Seleccionar archivo** y seleccione un perfil de aprovisionamiento de desarrollo. (Este es el perfil de aprovisionamiento de desarrollo que creó en "[Creación de un perfil de aprovisionamiento de desarrollo](#)".)
- El panel **Recursos de iPad** permite especificar las pantallas de presentación que aparecerán cuando se inicie la aplicación en un iPad.



- **Presentación horizontal:** haga clic en **Seleccionar archivo** y seleccione la imagen que desea que aparezca en la pantalla de presentación en orientación **Horizontal**.
- **Presentación vertical:** haga clic en **Seleccionar archivo** y seleccione la imagen que desea que aparezca en la pantalla de presentación en orientación **Vertical**.

- El panel **Recursos de iPhone** permite especificar las pantallas de presentación que aparecerán cuando se inicie la aplicación en un iPhone.



- **Pantalla de presentación de iPhone 6/7:** haga clic en **Seleccionar archivo** y seleccione la imagen que desea que aparezca en la pantalla de presentación en orientación **Horizontal**.
  - **Pantalla de presentación de iPhone 6 Plus/7 Plus:** haga clic en **Seleccionar archivo** y seleccione la imagen que desea que aparezca en la pantalla de presentación en orientación **Vertical**.
- 6 Cuando termine de configurar las opciones, haga clic en **Compilar**.

# Avisos legales

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

Protegido por las siguientes patentes estadounidenses: 5,541,991; 5,907,704; 6,005,560; 6,052,514; 6,081,262; 6,633,666 B2; 6,947,959 B1; 6,940,518 B2; 7,116,843; 7,463,793; y otras patentes en trámite.

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

# Índice

## A

acción Abrir 47  
acción Diapositiva anterior 47  
acción Ir a la diapositiva 47  
acción Ir a la página 47, 48  
acción Ir a la página anterior 47  
acción Ir a la página siguiente 47  
acción Ir a la primera página del número 47  
acción Ir a URL 47  
acción Mostrar objeto 47  
acción Mostrar ventana emergente 47, 49  
acción Ocultar objeto 47  
acción Ocultar ventana emergente 47  
acción Pausar archivos de sonido (alternar) 47  
acción Pausar objeto (alternar) 47  
acción Reproducir animación 48  
acción Reproducir archivo de sonido 47, 48  
acción Reproducir objeto 47  
acción Restablecer página 48  
acción Siguiente diapositiva 47  
acción Tomar instantánea 48  
acciones 47  
acciones de interactividad 47  
activar y desactivar página maqueta 24  
aplicación iOS 107  
aplicaciones 85  
Aplicaciones App Studio 82  
app IDs 95  
App Studio 63  
Apple App Store 105  
artículos 84  
artículos redistribuidos 55  
audio 31

## B

botones 33  
bundle ID 99

## C

capturas de pantalla 99

caracteres agrupados 51  
certificado de desarrollo 93  
certificado de distribución 94  
certificados 93, 94  
componentes 55, 59  
compras desde la aplicación 100  
contenido compartido 85  
contenido HTML 45  
contenido incrustado 45  
contenido PDF 45  
cuentas de desarrolladores Apple iOS 92

## D

depósito de claves 102  
dividir pantalla 24

## E

ediciones 84  
Ediciones App Studio 82  
elementos solapados 54  
ePub 55, 76  
estilo de salida 63, 64  
estilos de salida 62

## F

familias de maquetaciones 85  
formato App Studio 84  
fuentes 53

## H

hipervínculos 54  
HTML5 84

## I

imágenes, 360 28  
imágenes, agregar 28, 30, 34  
imágenes, ampliables 34  
imágenes, animación 30

**K**

Kindle 55, 79

**L**

libros electrónicos 76, 79

**M**

maquetaciones 23  
marcas de énfasis 52  
metadatos 60

**O**

organizaciones 84  
orientación horizontal 85  
orientación vertical 85  
orientaciones 85

**P**

paleta HTML5 27  
Perfiles de aprovisionamiento 98  
precio de ediciones 100  
presentaciones con diapositivas 38, 42  
Provisioning Profiles 98  
Publicación HTML5 64  
publicaciones 84  
Publicaciones HTML5 67

**R**

recursos de App Studio 55  
redistribución 55  
redistribución de texto 55  
reserva de fuentes 51  
ruby 51

**S**

salida 62  
Sin acción 47

**T**

texto ruby 51  
texto, rasterizar 50, 53

**U**

UDID 93, 94  
utilización 55

**V**

vídeos 44

**Z**

zonas de desplazamiento 36  
zoom 24