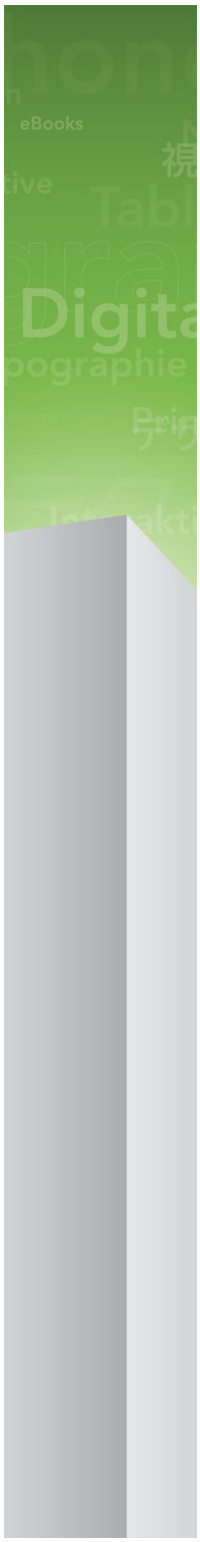


Guía de QuarkXPress 9.5.1

Contenido

Acerca de esta guía.....17
Lo que suponemos respecto al usuario.....17
Dónde consultar la ayuda.....17
Convenciones.....18
Nota sobre la tecnología.....18

La interfaz de usuario.....20
Herramientas.....20
Herramientas Web.....23
Menús.....24
Menú QuarkXPress (sólo Mac OS).....24
Menú Archivo.....24
Menú Edición.....25
Menú Estilo.....27
Menú Elemento.....30
Menú Página.....31
Menú Maquetación.....32
Menú Tabla.....33
Menú Visualizar.....33
Menú Utilidades.....35
Menú Ventana.....36
Menú Ayuda 38
Menús contextuales.....38
Paletas.....39
Paleta Herramientas.....39
Paleta Dimensiones.....39
paleta Maquetación de página.....40
Paleta Hojas de estilo.....41
Paleta Estilos condicionales.....42
Paleta Colores.....42
Paleta Contenido compartido.....43
Paleta Información de trap.....43
Paleta Listas.....43
Paleta HTML5.....44
Paleta Interactividad con Quark AVE.....44
Paleta Información de perfiles.....44
Paleta Estilos de llamadas.....45
Paleta Glifos.....45

Paleta Estilos de cuadrícula....45
Paleta Tabla de contenido Blio....46
Paleta Etiquetado de la redistribución....46
Paleta Tabla de contenido de la redistribución....46
Paleta Hipervínculos....46
Paleta Índice....46
Paleta Interactivas....47
Paleta Capas....47
Paleta Efectos de imagen....48
Paleta Guías....48
Paleta Estilos de elementos....48
Paleta PSD Import....48
Paleta Escala....49
Grupos de paletas y conjuntos de paletas....49
Controles de maquetación....50
Vistas y configuraciones de vistas....51
Dividir una ventana....51
Creación de una ventana....52
Uso de la vista Editor de relatos....52
Configuraciones de vistas....53

Proyectos y maquetaciones....55
Trabajo con proyectos....55
Opciones para maquetaciones para impresión....56
Opciones para maquetaciones para Web....56
Guardar y asignar nombre a un proyecto de QuarkXPress....57
Exportación de maquetaciones y proyectos....57
Trabajo con maquetaciones....57
Recursos a nivel del proyecto y a nivel de la maquetación....58
Trabajo con guías....59
Guías de columnas y márgenes....59
Guías de regla....60
Atracción a guías....60
Deshacer y rehacer acciones....61

Cuadros, líneas y tablas....62
Explicación de elementos y contenido....62
Explicación de los puntos de control....63
Explicación de las formas Bézier....64
Trabajo con cuadros....67
Creación de cuadros de texto e imagen....67
Redimensionamiento de cuadros....68
Bloqueo de proporciones de cuadros e imágenes....69
Cambiar la forma de los cuadros....69
Añadir marcos a cuadros....70

Aplicar colores a cuadros....70
Aplicar degradados a cuadros....71
Fusionar y dividir cuadros....71
Añadir texto e imágenes a cuadros....72
Cambiar el tipo de cuadro....72
Crear un cuadro a partir de un trayecto de recorte....72
Trabajo con líneas....73
Creación de líneas....73
Modos de línea para líneas rectas....74
Redimensionamiento de líneas....74
Cambiar la forma de las líneas....74
Control de la apariencia de las líneas....75
Juntar líneas....75
Manipulación de elementos....75
Selección de elementos....75
Mover elementos....76
Cortar, copiar y pegar elementos....76
Control del orden de superposición de los elementos....76
Agrupar elementos....77
Duplicar elementos....78
Espaciado y alineación de elementos....78
Girar elementos....79
Inclinar elementos....79
Bloquear y desbloquear elementos....79
Anclar elementos y grupos en texto....80
Trabajo con llamadas....80
Explicación de las llamadas....80
Creación de una llamada....82
Configuración de un ancla de llamada....84
Trabajo con estilos de llamadas....85
Llamadas y contorneo....85
Trabajo con tablas....86
Trazar una tabla....86
Convertir texto en tablas....87
Importar tablas de Excel....88
Importar gráficos de Excel....90
Añadir texto e imágenes a las tablas....90
Edición del texto de una tabla....90
Vinculación de las celdas de una tabla....91
Formato de tablas....91
Formato de las líneas de cuadrícula....92
Insertar y suprimir filas y columnas....93
Combinar celdas....93
Cambiar manualmente el tamaño de las tablas, filas y columnas....93
Convertir tabla en texto....94
Trabajo con tablas y grupos....94

Continuación de las tablas en otros lugares....94

Texto y tipografía....99

Edición de texto....99

Importar y exportar texto....99

Filtros de importación y exportación....100

Importar y exportar texto con opciones Unicode....101

Buscar y cambiar texto....101

Códigos de caracteres especiales....102

Verificación de la ortografía....103

Diccionarios auxiliares....105

Contar palabras y caracteres....105

Aplicación de atributos de caracteres....106

Aplicación de una fuente....106

Elección de un cuerpo tipográfico....106

Aplicación de estilos de letra....107

Aplicación de color, intensidad y opacidad....108

Aplicación de escala horizontal o vertical....108

Aplicación de Mover línea base....108

Aplicación de varios atributos de caracteres....109

Aplicación de atributos de párrafos....110

Control de la alineación....110

Control de las sangrías....111

Control del interlineado....111

Control del espacio antes y después de los párrafos....112

Establecimiento de tabulaciones....112

Control de líneas viudas y huérfanas....113

Control del kern....114

Kern manual....114

Kern automático....114

Control de la partición de palabras y justificación de texto....115

Especificación de excepciones a la partición....116

Uso de guiones discrecionales....116

Control del track....116

Aplicación de track manual....117

Edición de tablas de track....117

Trabajo con hojas de estilo....117

Creación y edición de hojas de estilo de párrafos....117

Creación y edición de hojas de estilo de caracteres....120

Aplicación de hojas de estilo....121

Cómo adjuntar hojas de estilo....122

Trabajo con estilos condicionales....122

Creación de un estilo condicional....124

Aplicación de un estilo condicional....126

Quitar estilos condicionales....127

Uso de marcadores de estilos condicionales....127

Editar un estilo condicional....128
Numeración y viñetas....129
Trabajo con estilos de viñetas....129
Trabajo con estilos de numeración....131
Trabajo con estilos de esquemas....132
Viñetas, numeración, esquemas y hojas de estilo....134
Colocación de texto en cuadros de texto....135
Uso de cuadrícula base....135
Alineación vertical de texto....136
Especificación del espacio reservado....136
Control de la utilización de fuentes....136
Convertir texto en cuadros....137
Uso de contorneo de texto....137
Distribución de texto por todos los lados de un elemento....138
Distribución de texto alrededor de líneas y trayectos de texto....138
Distribución de texto alrededor de cuadros de texto 138
Distribución de texto alrededor de imágenes....138
Ajuste preciso de trayectos de contorneo....140
Edición de un trayecto de contorneo....140
Trabajo con trayectos de texto....141
Creación de capitulares....141
Creación de filetes por encima o por debajo de párrafos....142
Uso de cuadros anclados....142
Anclaje de cuadros y líneas en texto....142
Cómo cortar, copiar, pegar y suprimir cuadros y líneas anclados....142
Eliminación del anclado de cuadros y líneas....143
Trabajo con fuentes OpenType....143
Aplicación de estilos OpenType....143
Uso de ligaduras....145
Trabajo con la paleta Glifos....146
Ver los caracteres invisibles....147
Insertar caracteres especiales....147
Insertar espacios....147
Insertar otros caracteres especiales....147
Especificación del idioma de los caracteres....147
Uso de la reserva de fuentes....148
Importar y exportar texto con opciones Unicode....148
Trabajo con reglas de asignación de fuentes....148
Trabajo con cuadrículas de diseño....149
Explicación de las cuadrículas de diseño....149
Conceptos básicos del diseño de cuadrículas....151
Trabajo con estilos de cuadrícula....158
Uso de cuadrículas de diseño....160
Trabajo con caracteres colgantes....162
Creación de clases de caracteres colgantes....164
Creación de conjuntos de caracteres colgantes 164

Aplicación de conjuntos de caracteres colgantes....165

Imágenes....166

Explicación de las imágenes....166
Tipos compatibles de archivos de imagen....167
Trabajo con imágenes....168
Importación de imágenes....168
Mover imágenes....169
Redimensionamiento de imágenes....169
Recortar imágenes....169
Girar e inclinar imágenes....169
Aplicación de color e intensidad a imágenes....170
Cómo dar la vuelta a una imagen....170
Lista, verificación del estado y actualización de las imágenes....170
Especificación de colores de fondo para imágenes....170
Mantener los atributos de imagen....171
Trabajo con trayectos de recorte....171
Creación de trayectos de recorte....171
Uso de trayectos de recorte incrustados....172
Manipulación de trayectos de recorte....173
Creación de efectos especiales con trayectos de recorte....173
Trabajo con máscaras alfa....174
Trabajo con imágenes PSD....174
Preparación de archivos PSD....175
Trabajo con capas PSD....175
Trabajo con canales PSD....176
Trabajo con trayectos PSD....177
Imprimir con PSD Import....178
Uso de efectos de imagen....178
Trabajo con efectos de imagen....179
Quitar y suprimir efectos de imagen....179
Visualización de efectos a toda resolución....179
Efectos de imagen: Filtros....179
Efectos de imagen: Ajustes....180
Guardar y cargar efectos de imagen predefinidos....182
Revisión de la utilización de efectos de imagen....182
Guardar archivos de imagen....182

Color, opacidad y sombras paralelas....184

Explicación del color....184
Explicación de colores planos y colores de cuatricromía....184
Especificación de colores de un sistema cromático de referencia....185
Trabajo con colores....185
La paleta Colores....185
Cuadro de diálogo Colores....186

Creación de un color....186
Edición de un color....187
Duplicación de un color....188
Eliminación de un color....188
Importación de colores de otro artículo o proyecto....188
Cómo cambiar todos los casos de un color a otro color....188
Aplicación de color, intensidad y degradados....188
Aplicación de color e intensidad al texto....189
Aplicación de color e intensidad a líneas....189
Trabajo con opacidad....189
Especificación de la opacidad....189
Especificación de la opacidad en grupos....190
Creación de degradados con transparencia....190
Gestión del color....190
Configuraciones de origen y configuraciones de salida....191
La experiencia de la gestión del color para los usuarios....191
Trabajo con configuraciones de origen y configuraciones de salida preparadas por un especialista en color. 192
Trabajo en un entorno de gestión del color de versiones anteriores....193
Prueba de color en pantalla....193
Gestión del color para especialistas....194
Creación de una configuración de origen....195
Creación de una configuración de salida....195
Gestión de perfiles....197
Trabajo con sombras paralelas....197
Aplicación de sombras paralelas....198
Personalización de las sombras paralelas....198
Incorporación de sombras paralelas en los elementos....198

Construcción de documentos....200
Utilización de numeración automática de páginas....200
Creación de un cuadro de texto automático....200
Trabajo con páginas maqueta....201
Crear una página maqueta....201
Aplicación de páginas maqueta....204
Actualización de páginas maqueta....204
Páginas maqueta y familias de maquetaciones....205
Trabajo con capas....205
Explicación de las capas....206
Creación de capas....207
Selección de capas....207
Mostrar y ocultar capas....207
Cómo determinar en qué capa se encuentra un elemento....208
Suprimir capas....208
Cambio de las opciones de capa....209
Mover elementos a otra capa....210
Cambio del orden de superposición de las capas....210

Capas y contorneo de texto....210
Duplicación de capas....211
Fusión de capas....211
Bloquear elementos en las capas....211
Uso de páginas maqueta con capas....212
Suprimir la impresión de capas....212
Utilización de capas PDF....213
Trabajo con listas....213
Preparativos para crear una lista....213
Creación de una lista....214
Importación de listas de otro documento....215
Navegación con listas....215
Creación de listas....215
Actualización de listas....215
Trabajo con listas en libros....216
Trabajo con índices....216
Especificación del color de los marcadores de índice....217
Creación de entradas de índice....217
Creación de referencias cruzadas....219
Edición de una entrada de índice....221
Suprimir entradas de índice....221
Especificación de la puntuación empleada en los índices....221
Creación de un índice....222
Edición del índice final....223
Trabajo con libros....224
Creación de libros....225
Trabajo con capítulos....225
Control sobre la numeración de páginas....227
Sincronización de capítulos....228
Impresión de capítulos....230
Creación de índices y tablas de contenido para libros....230
Trabajo con bibliotecas....231
Creación de bibliotecas....232
Añadir entradas a una biblioteca....232
Recuperación de entradas de biblioteca....233
Manipulación de entradas de biblioteca....233
Trabajo con etiquetas....233
Cómo guardar una biblioteca....234

Salida....235
Maquetaciones para impresión....235
Actualización de las vías de acceso a las imágenes....235
Ajuste de los controles del cuadro de diálogo Imprimir....236
Cuadro de diálogo Imprimir....237
Impresión de separaciones de color....243
Impresión de colores compuestos....244

Exportar maquetaciones.....245
Exportar una maquetación en formato EPS.....246
Exportación de una maquetación en formato PDF.....247
Creación de un archivo PostScript.....249
Uso de Recopilar para impresión.....249
Trabajo con estilos de salida.....250
Trabajo con trapping.....251
Explicación del acoplamiento y otros problemas de producción.....251

Colaboración y contenido fuente único.....253

Trabajo con contenido compartido.....253
Compartir y sincronizar contenido.....254
Explicación de las opciones de sincronización.....256
Colocar un elemento sincronizado.....257
Colocar contenido sincronizado.....257
Importar contenido en la biblioteca de contenido compartido.....257
Trabajo con Composition Zones.....258
Explicación de Composition Zones.....258
Creación de un elemento Composition Zones.....262
Colocar un elemento Composition Zones.....265
Compartir una maquetación de composición.....267
Uso de Configuración de colaboración.....275
Vinculación a otros proyectos.....275
Ver información sobre maquetaciones de composición vinculables 276
Importar y gestionar contenido compartido.....277
Especificación de las opciones de actualización.....277

Maquetaciones interactivas.....279

Explicación de las maquetaciones interactivas.....279
Tipos de maquetaciones interactivas.....280
Tipos de objetos.....280
Maquetaciones interactivas en acción.....281
Creación de los componentes básicos.....287
Creación de una maquetación para presentación.....287
Creación de un objeto.....288
Configuración de un objeto SWF.....289
Configuración de un objeto Vídeo.....290
Trabajo con objetos Animación.....292
Trabajo con objetos Botón.....297
Maquetaciones de secuencia de imágenes, maquetaciones de botón y contenido compartido.301
Trabajo con menús.....301
Configuración de un objeto Ventana.....305
Configuración de un objeto Cuadro de texto.....306
Trabajo con transiciones.....307
Trabajo con páginas en las maquetaciones interactivas.....308

Trabajo con comandos del teclado....310
Configuración de las preferencias Interactivas....311
Trabajo con acciones....312
Asignación de acciones....312
Referencia de acciones....312
Trabajo con sucesos....321
Elección de un suceso de usuario....321
Configuración de sucesos de usuario....322
Trabajo con secuencias de comandos....324
Creación de una secuencia de comandos....324
Uso de declaraciones condicionales....325
Ejecución de una secuencia de comandos 327
Exportación e importación de secuencias de comandos....328
Vista previa y exportación de las maquetaciones interactivas....328
Vista previa de una maquetación para presentación....329
Verificación de la utilización de objetos interactivos....329
Exportación de una maquetación para presentación....329
Configuración de los ajustes de exportación....330
Trabajo con expresiones....331
Explicación de las expresiones....331
Uso del cuadro de diálogo Editor de expresiones....334

Libros electrónicos....337
Trabajo con la vista redistribuida....337
Creación de artículos redistribuidos....339
Asignación de hojas de estilo a etiquetas de redistribución....342
Agregar contenido a un artículo redistribuido....343
División de un componente redistribuido....344
Reordenación de componentes en un artículo redistribuido....344
Editar contenido en la vista redistribuida....344
Actualizar contenido en la vista redistribuida....347
Agregar interactividad a libros electrónicos ePub....348
Agregar audio a un libro electrónico ePub....348
Agregar vídeo a un libro electrónico ePub....349
Agregar interactividad a libros electrónicos Blio....349
Añadir una presentación con diapositivas a un libro electrónico Blio....350
Añadir vídeo a un libro electrónico Blio....351
Agregar HTML a un libro electrónico Blio....351
Añadir un vínculo URL a un cuadro de imagen en un libro electrónico Blio....352
Creación de una tabla de contenido para ePub o Kindle....352
Creación de un índice de materias para Blio....353
Trabajo con metadatos de libros electrónicos....354
Exportación a ePub....354
Especificación de CSS para exportación a ePub....355
Exportación a Kindle....356
Exportación para Blio eReader....357

Job Jackets.....359
Explicación de los archivos Job Jackets.....359
¿Qué son los archivos Job Jackets?.....360
La estructura de los archivos Job Jackets.....360
Ejemplo de un flujo de trabajo de Job Jackets.....364
Trabajo con Job Jackets.....365
Modo básico y modo avanzado.....365
Creación de archivos Job Jackets.....367
Trabajo con fichas de trabajo.....370
Creación de una plantilla de ficha de trabajo.....370
Añadir una definición de maquetación a una ficha de trabajo: modo avanzado...375
Aplicación de una plantilla de ficha de trabajo a un proyecto.....376
Aplicación de una definición de maquetación a un proyecto.....378
Colaboración con archivos Job Jackets compartidos.....379
Exportación e importación de fichas de trabajo.....381
El archivo Job Jackets por omisión.....382
Editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión Menú Archivo.....382
Editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión Menú Utilidades.....383
Editar el archivo Job Jackets por omisión.....383
Trabajo con recursos: modo avanzado.....383
Acceso a los recursos: modo avanzado.....384
Configuración de recursos: modo avanzado.....385
Especificación de la ubicación de los recursos: modo avanzado.....385
Trabajo con especificaciones de maquetación.....386
Creación de una especificación de maquetación: modo avanzado.....387
Aplicación de una especificación de maquetación a una maquetación.....387
Trabajo con especificaciones de salida.....389
Creación de una especificación de salida: modo avanzado.....390
Aplicación de una especificación de salida a una maquetación.....390
Usar especificaciones de salida con Imprimir trabajo.....392
Trabajo con reglas y conjuntos de reglas.....392
Creación de reglas: modo avanzado.....393
Añadir reglas a un conjunto de reglas: modo avanzado.....395
Aplicación de un conjunto de reglas a una maquetación.....396
Evaluación de una maquetación.....398
Bloqueo de archivos Job Jackets.....400
Impresión con salida en JDF.....401

Maquetaciones para Web.....403
Trabajo con maquetaciones para Web.....403
Creación de una maquetación para Web.....403
Cuadros de texto en maquetaciones para Web.....404
Elementos gráficos en maquetaciones para Web.....407
Conversión de y a maquetaciones para Web.....408
Limitaciones de las maquetaciones para Web.....409

Hipervínculos.....409
Creación de un destino.....411
Creación de un ancla.....412
Creación de un hipervínculo utilizando un destino existente.....412
Creación de un hipervínculo desde el principio.....413
Mostrar vínculos en la paleta Hipervínculos.....413
Formato de hipervínculos.....413
Editar y suprimir destinos.....414
Editar y suprimir anclas.....414
Editar y suprimir hipervínculos.....414
Navegación con la paleta Hipervínculos.....414
Imágenes cambiantes.....415
Creación de una imagen cambiante básica.....415
Editar y suprimir imágenes cambiantes básicas.....416
Creación de una imagen cambiante de dos posiciones.....416
Alternar entre imágenes de cambio en la maquetación.....417
Eliminar un destino de un cuadro de imagen cambiante de dos posiciones.....417
Desvincular una imagen cambiante de dos posiciones.....417
Mapas de imágenes.....417
Creación de un mapa de imagen.....417
Editar un mapa de imagen.....418
Formularios.....419
Creación de un cuadro de formulario.....419
Añadir un control de texto, contraseña o campo oculto.....420
Añadir un control de botón.....421
Añadir un control de botón de imagen.....422
Añadir controles de menú emergente y lista.....422
Añadir un grupo de controles de botones de radio 422
Añadir un control de casilla de verificación 423
Añadir un control de envío de archivo 424
Menús.....424
Trabajo con menús estándares.....424
Trabajo con menús en cascada.....426
Tablas en maquetaciones para Web.....429
Etiquetas META.....430
Creación de un conjunto de etiquetas META.....430
Especificar un conjunto de etiquetas META para una página Web 431
Vista previa de páginas Web.....432
Especificar otros examinadores para vistas previas 432
Exportación de páginas Web.....432
Preparativos para la exportación 433
Exportación de una página Web 433

Trabajo con varios idiomas.....435
Aplicación de idioma de caracteres.....435
Cambiar el idioma del programa.....436

Software XTensions.....437
Trabajo con módulos XTensions.....437
Instalación de módulos XTensions.....437
Habilitar e inhabilitar módulos XTensions.....437
Trabajo con conjuntos de XTensions.....438
Software Custom Bleeds XTensions.....438
Uso de sangrados personalizado.....439
Utilización de Recortar en borde de sangrado.....439
Software DejaVu XTensions.....440
Software Drop Shadow XTensions.....440
Software Full Resolution Preview XTensions.....442
Software Guide Manager Pro XTensions.....442
Uso de la paleta Guías.....442
Menú de la paleta Guías.....444
Creación de guías con Guide Manager Pro.....445
Creación de cuadrículas con Guide Manager Pro.....446
Creación de filas y columnas.....447
Creación de guías de sangrado y seguridad.....448
Software HTML Text Import XTensions.....449
Software Item Find/Change XTensions.....449
Software Item Styles XTensions.....451
Uso de la paleta Estilos de elementos.....451
Creación de estilos de elementos.....452
Verificación de la utilización de estilos de elementos.....453
Software OPI XTensions.....454
Destinar una imagen importada para intercambio de OPI.....454
Activación de OPI en una maquetación.....454
Creación de comentarios OPI para impresión, EPS y PDF.....455
Software PDF Filter XTensions 455
Importar un archivo PDF en un cuadro de imagen.....455
Software Scale XTensions.....456
Software Scissors XTensions.....457
Software Script XTensions.....458
Submenú Herramientas de cuadro.....458
Submenú Cuadrícula.....459
Submenú Imágenes.....459
Submenú Cuadro de imagen.....459
Submenú Imprimir.....459
Submenú Guardar.....460
Submenú Especial.....460
Submenú Relatos.....460
Submenú Tablas.....461
Submenú Tipografía.....461
Software Shape of Things XTensions.....461
Uso de la herramienta Estrella irregular.....461
Software Super Step and Repeat XTensions.....462

Uso de Superduplicación con parámetros....462
Software Table Import XTensions....463
Type Tricks....463
Hacer fracción....463
Hacer precio....464
Track de espacio de palabra....464
Comprobación de líneas....465
Subrayado personalizado....465
Word 6-2000 Filter....465
WordPerfect Filter....466
Software XSLT Export XTensions....466
Software Clonador de XTensions....466
Software Hoja de contactos de XTensions....468
Software Vinculador de XTensions....470
Software Creador de formas de XTensions....472
Ficha Ondas de Creador de formas....473
Ficha Polígonos de Creador de formas....474
Ficha Espirales de Creador de formas....475
Ficha Rectángulos de Creador de formas....475
Ficha Valores predefinidos de Creador de formas....476
Otros módulos XTensions....477

Preferencias....479
Explicación de las preferencias....479
Alerta de Preferencias que no coinciden....479
Cambios en las preferencias de QuarkXPress....480
Qué contienen los archivos de preferencias....480
Preferencias de la aplicación....481
Preferencias — Aplicación — Pantalla....482
Preferencias — Aplicación — Ajustes de entrada....482
Preferencias — Aplicación — Reserva de fuentes....483
Preferencias — Aplicación — Deshacer....484
Preferencias — Aplicación — Abrir y guardar....484
Preferencias — Aplicación — Gestor de XTensions....485
Preferencias — Aplicación — Compartir....485
Preferencias — Aplicación — Fuentes....485
Preferencias — Aplicación — Lista de archivos....486
Preferencias — Aplicación — Acceso por omisión....486
Preferencias — Aplicación — Vista previa a toda resolución....486
Preferencias — Aplicación — Examinadores....486
Preferencias — Aplicación — Índice....487
Preferencias — Aplicación — Job Jackets....487
Preferencias — Aplicación — PDF....488
Preferencias — Aplicación — PSD Import....488
Preferencias — Aplicación — Indicadores de posición....489
Preferencias — Aplicación — Verificación de ortografía....489

Preferencias — Aplicación — Fracción/Precio.....490
Preferencias — Aplicación — Efectos de imagen.....490
Preferencias de proyecto.....490
Preferencias — Proyecto — Generales.....490
Preferencias de maquetación.....491
Preferencias — Maquetación — Generales.....491
Preferencias — Maquetación — Dimensiones.....493
Preferencias — Maquetación — Párrafos.....493
Preferencias — Maquetación — Caracteres.....495
Preferencias — Maquetación — Herramientas.....496
Preferencias — Maquetación — Trapping.....497
Preferencias — Maquetación — Guías y cuadrícula.....497
Preferencias — Maquetación — Gestor de color.....498
Preferencias — Maquetación — Capas.....499
Preferencias — Maquetación — Presentación.....499
Preferencias — Maquetación — SWF.....499

Avisos legales.....500

Acerca de esta guía

No es necesario que lea la documentación de QuarkXPress® de principio a fin. En cambio, use esta guía para buscar información con rapidez, encontrar lo que necesita saber y seguir adelante con su trabajo.

Lo que suponemos respecto al usuario

Cuando se redactó este manual, se partió del supuesto de que el usuario está familiarizado con el ordenador y sabe cómo:

- Iniciar una aplicación
- Abrir, guardar y cerrar archivos
- Utilizar menús, cuadros de diálogo y paletas
- Trabajar dentro de un entorno informático de red
- Usar el ratón, los comandos del teclado y las teclas modificadoras

Consulte la documentación incluida con el ordenador u otros recursos si necesita más información sobre alguna de estas áreas.

Dónde consultar la ayuda

Si QuarkXPress es nuevo para usted, o si desea explorar alguna de sus otras características introducidas desde hace tiempo, consulte los siguientes recursos:

- Guía de QuarkXPress
- Ayuda de QuarkXPress
- Libros de terceros
- Manuales sobre la edición electrónica en general

Si la información que necesita se refiere al sistema — por ejemplo, guardar archivos, mover archivos, activar fuentes — consulte la documentación incluida con su ordenador.

Convenciones

Las convenciones de formato resaltan la información para ayudarle a encontrar con rapidez lo que necesita.

- Estilo de letra en negritas: los nombres de todos los cuadros de diálogo, campos y otros controles se presentan en negritas. Por ejemplo: "Haga clic en **OK**".
- Referencias: en las descripciones de las características, las referencias que aparecen entre paréntesis lo guían para obtener acceso a esas características. Por ejemplo: "El cuadro de diálogo **Buscar/Cambiar** (menú **Edición**) permite buscar y sustituir texto".
- Flechas: con frecuencia verá flechas (>), que indican la vía de acceso del menú a una característica. Por ejemplo: "Elija **Edición > Hojas de estilo** para abrir el cuadro de diálogo **Hojas de estilo**".
- Iconos: aunque se hace referencia a muchas herramientas y botones por nombre, el cual se puede ver cuando se muestra la ayuda de herramientas, en algunos casos se presentan iconos para facilitar la identificación. Por ejemplo, "Haga clic en el botón en la paleta **Dimensiones** para centrar el texto."
- Compatibilidad entre plataformas: Esta aplicación es muy uniforme en los dos sistemas operativos. Sin embargo, algunos rótulos, botones, combinaciones de teclas y otros aspectos de la aplicación necesariamente difieren entre Mac OS® y Windows® debido a las convenciones de la interfaz de usuario y otros factores. En tales casos, se presentan tanto la versión para Mac OS como para Windows, separadas por una barra, y la versión para Mac OS siempre aparece en primer término. Por ejemplo, si la versión de un botón para Mac OS tiene el rótulo **Seleccionar** y la versión para Windows tiene el rótulo **Examinar**, se le indicará que "Haga clic en **Seleccionar/Examinar**". Las diferencias más complejas entre las dos plataformas se mencionan en notas o en explicaciones entre paréntesis.

Nota sobre la tecnología

Quark desarrolló QuarkXPress para Mac OS y Windows con el fin de dar a los editores control sobre la tipografía, color y colaboración. Además de controles tipográficos únicos, QuarkXPress ofrece soporte integral de fuentes, que incluye compatibilidad con TrueType®, OpenType® y Unicode®. Los diseñadores pueden usar PANTONE® (PANTONE MATCHING SYSTEM®), Hexachrome®, Trumatch®, Focoltone®, DIC® y Toyo para añadir color a las maquetaciones de páginas.

QuarkXPress actúa como centro del sistema en entornos editoriales de trabajo en colaboración porque permite importar y exportar contenido en múltiples formatos de archivo y compartir componentes de diseño con otros usuarios. Se pueden importar archivos de aplicaciones como Microsoft® Word, Microsoft Excel®, WordPerfect®, Adobe® Illustrator® y Adobe Photoshop®. Se puede imprimir contenido como PostScript® o en formato PDF para Adobe Acrobat® Reader®. También se pueden exportar archivos para verlos con QuickTime®, Internet Explorer®, Safari®, Firefox® y Netscape Navigator®. Con Quark Interactive Designer™, las maquetaciones se pueden exportar en formato Flash®. Las características como Job Jackets® y Composition Zones® permiten asegurar que múltiples personas compartan las especificaciones para

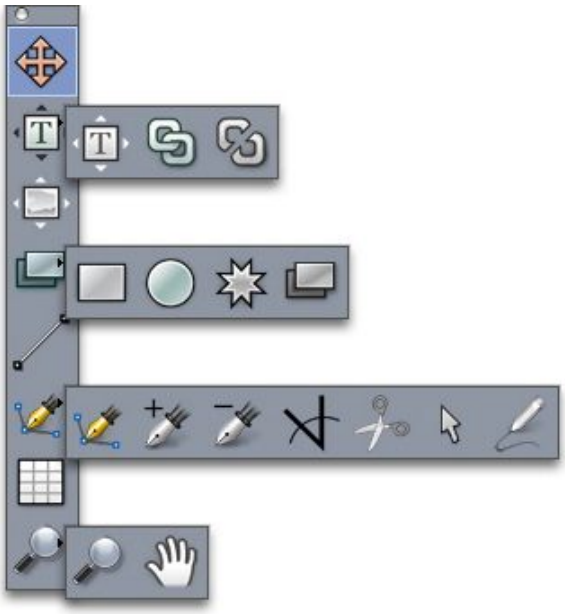
producir publicaciones uniformes, incluso mientras trabajan simultáneamente en una sola publicación.

La arquitectura de QuarkXPress le permite a usted y a los desarrolladores de software expandir la capacidad editorial. Mediante tecnología de software XTensions®, los desarrolladores de terceros pueden crear módulos hechos a la medida de las necesidades para QuarkXPress. QuarkXTensions® (software XTensions de Quark®) también ofrece un sistema modular para satisfacer sus necesidades de edición y publicación particulares. Además, si puede escribir secuencias de comandos AppleScript®, podrá utilizar este lenguaje de programación de Apple® para automatizar muchas de las actividades de QuarkXPress.

La interfaz de usuario

Con un ligero examen de la interfaz de usuario de QuarkXPress se dará cuenta de que muchos comandos le son conocidos o se explican por sí mismos. Una vez que se familiarice con los menús y cuadros de diálogo de QuarkXPress, descubrirá que los comandos del teclado y paletas ofrecen acceso cómodo y práctico a las características, a las que también puede acceder por medio de los menús.

Herramientas



La paleta **Herramientas**

La paleta **Herramientas** incluye los siguientes controles:

- Use la herramienta **Elemento** para seleccionar, mover, redimensionar y cambiar la forma de los elementos (cuadros, líneas, trayectos de texto y grupos). Cuando la herramienta **Elemento** no está seleccionada, puede pulsar la tecla Comando/Ctrl para obtener acceso temporalmente a la herramienta **Elemento**.
- Use la herramienta **Contenido de texto** para trazar cuadros de texto y trabajar con el texto en esos cuadros.

- Use la herramienta **Contenido de imagen** para trazar cuadros de imagen y trabajar con las imágenes en esos cuadros.
- Use la herramienta **Vinculación** para vincular cuadros de texto.
- Use la herramienta **Desvinculación** para desvincular cuadros de texto.
- Use la herramienta **Cuadro rectangular** para crear un cuadro rectangular. Para dibujar un cuadro cuadrado, pulse la tecla Mayús y manténgala pulsada mientras dibuja.
- Use la herramienta **Cuadro ovalado** para crear un cuadro ovalado. Para crear un cuadro circular, pulse la tecla Mayús y manténgala pulsada mientras dibuja.
- Use la herramienta **Composition Zones** para crear un cuadro Composition Zones.
- Use la herramienta **Estrella irregular** para crear un cuadro con forma de estrella.
- Use la herramienta **Línea** para crear líneas rectas diagonales en cualquier ángulo. Para restringir el ángulo de la línea a 45°, pulse la tecla Mayús y manténgala pulsada mientras dibuja.
- Use la herramienta **Tiralíneas Bézier** para crear líneas y cuadros Bézier. Para restringir el ángulo de la línea a 45°, pulse la tecla Mayús y manténgala pulsada mientras dibuja.
- Use la herramienta **Añadir nodo** para añadir un nodo a cualquier tipo de trayecto. Si añade un nodo a un cuadro con contenido, éste se convertirá automáticamente en un elemento Bézier.
- Use la herramienta **Eliminar nodo** para eliminar un nodo de cualquier tipo de trayecto.
- Use la herramienta **Convertir nodo** para convertir automáticamente los nodos de vértice en nodos de curvas, y los nodos de curvas en nodos de vértice. Haga clic y arrastre para cambiar la posición de un nodo, la curva de un segmento de línea curva o la posición de un segmento de línea recta. Seleccione esta herramienta y haga clic en un cuadro rectangular o en una línea recta para convertir el elemento en un cuadro o línea Bézier.
- Use la herramienta **Tijeras** para cortar un elemento en distintos trayectos.
- Use la herramienta **Seleccionar nodo** para seleccionar curvas o nodos a fin de poder moverlos o suprimirlos. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios nodos. Pulse la tecla Opción/Alt y haga clic en un nodo para convertirlo en nodo simétrico.
- Use la herramienta **Línea a mano alzada** para dibujar una línea o cuadro con cualquier forma que desee. Si no cierra un cuadro dibujado a mano alzada, seguirá siendo una línea. Para cerrar automáticamente un cuadro dibujado a mano alzada, pulse Opción/Alt.
- Use la herramienta **Tablas** para crear una tabla.
- Use la herramienta **Zoom** para ampliar o reducir la vista del documento.
- Use la herramienta **Mano** para reposicionar la maquetación activa.

- Después de dibujar un cuadro, seleccione la herramienta **Contenido de texto** o la herramienta **Contenido de imagen**, dependiendo de lo que desee en el cuadro. También puede usar comandos del teclado para definir el tipo de contenido de un cuadro: pulse T mientras dibuja para definir contenido de imagen, o pulse R mientras dibuja para definir contenido de texto.

- Encontrará más información sobre los cuadros y líneas Bézier en "*Creación de cuadros Bézier*" y "*Creación de líneas Bézier*".

- Para desplazarse lateralmente por la maquetación mientras está seleccionada la herramienta Tiralíneas, pulse Mayús+Barra espaciadora y luego haga clic y arrastre.

- Para añadir texto a una línea o trayecto, seleccione la herramienta **Contenido de texto** y haga doble clic en la línea o trayecto.

- Encontrará más información sobre los elementos Composition Zones en "*Creación de un elemento Composition Zones*".

- Los usuarios de Windows pueden presentar la paleta **Herramientas** (menú **Ventana**) tanto en sentido horizontal como vertical. Para que la paleta aparezca en sentido horizontal, pulse la tecla Ctrl y haga doble clic en la barra de título.

Comandos del teclado para herramientas

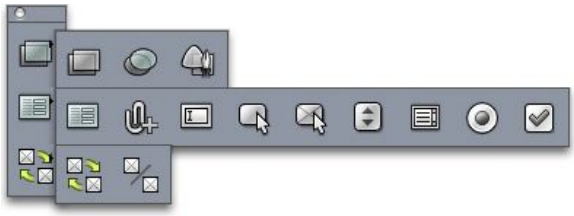
Cuando no hay ningún cuadro o trayecto de texto activo, puede cambiar de herramienta rápidamente usando los siguientes comandos del teclado:

- Herramienta **Elemento**: V
- Herramienta **Contenido de texto**: T (pulse Escape para deseleccionar el cuadro de texto activo para poder cambiar a otra herramienta)
- Herramienta **Vinculación de texto**: T
- Herramienta **Desvinculación de texto**: T
- Herramienta **Contenido de imagen**: R
- Herramienta **Cuadro rectangular**: B
- Herramienta **Cuadro ovalado**: B
- Herramienta **Estrella irregular**: B
- Herramienta **Composition Zones**: B
- Herramienta **Línea**: L
- Herramienta **Tiralíneas Bézier**: P
- Herramienta **Añadir nodo**: P
- Herramienta **Eliminar nodo**: P
- Herramienta **Convertir nodo**: P
- Herramienta **Tijeras**: P

- Herramienta **Seleccionar nodo**: P
- Herramienta **Línea a mano alzada**: P
- Herramienta **Tablas**: G
- Herramienta **Zoom**: Z
- Herramienta **Mano**: X

Herramientas Web

La paleta **Herramientas Web** permite trabajar con las maquetaciones para Web.



La paleta **Herramientas Web**

La paleta **Herramientas Web** (menú **Ventana** con una maquetación para Web abierta) incluye los siguientes controles:

- Use la herramienta **Mapa de imagen rectangular** para crear "zonas sensibles" con un mapa de imagen rectangular (y para obtener acceso a otras herramientas de mapa de imagen). Las herramientas de mapa de imagen están disponibles cuando está cargado el software ImageMap XTensions.
- Use la herramienta **Cuadro de formulario** para crear un cuadro de formulario (para contener controles de formulario).
- Use la herramienta **Selección de archivos** para crear un campo y botón que los usuarios finales puedan usar para enviar un archivo a un servidor Web.
- Use la herramienta **Campo de texto** para crear un campo de texto.
- Use la herramienta **Botón** para crear un botón.
- Use la herramienta **Botón de imagen** para crear un botón que permitirá importar una imagen.
- Use la herramienta **Menú emergente** para crear un menú desplegable.
- Use la herramienta **Cuadro de lista** para crear una lista.
- Use la herramienta **Botón de radio** para crear un botón de radio.
- Use la herramienta **Casilla de verificación** para crear una casilla de verificación.
- Use la herramienta **Vinculación de imagen cambiante** para vincular los cuadros de origen y destino de una imagen cambiante de dos posiciones. Cuando el puntero del ratón se mueve sobre el cuadro de origen, aparece el contenido del cuadro de imagen.

- Use la herramienta **Desvinculación de imagen cambiante** para desvincular los cuadros de origen y destino de una imagen cambiante de dos posiciones.

Menús

En los siguientes temas se explican los menús y los elementos de menú disponibles en QuarkXPress.

Menú QuarkXPress (sólo Mac OS)

El menú **QuarkXPress** forma parte de QuarkXPress para Mac OS X. Este menú contiene los mismos comandos que el menú de aplicación de otras aplicaciones de Mac OS X: para ocultar o mostrar QuarkXPress y otras aplicaciones, proporcionar acceso a las preferencias y salir de QuarkXPress. Este menú incluye los siguientes comandos:

- **Acerca de QuarkXPress**: use este comando para mostrar información acerca de QuarkXPress, como el número de versión.
- **Editar código de licencia**: use este comando para cambiar el código de validación de una copia instalada de QuarkXPress. Al cambiar este código, se puede convertir una versión de prueba (antes llamada "copia de evaluación") de QuarkXPress en una versión completamente funcional, modificar los idiomas compatibles con la interfaz de usuario o convertir QuarkXPress en una edición Plus.
- **Transferir licencia de QuarkXPress**: use este comando para desactivar QuarkXPress en un ordenador a fin de poder activarlo en otro equipo diferente. Sólo está disponible cuando se ha activado QuarkXPress.
- **Activar QuarkXPress**: use este comando para activar QuarkXPress en el ordenador. Sólo está disponible cuando QuarkXPress se ejecuta en modo de demostración.
- **Buscar actualizaciones**. use este comando para buscar actualizaciones de QuarkXPress.
- **Configuración de Quark Update**: use este comando para configurar los ajustes de actualización automática.
- **Preferencias**: permite modificar los valores y ajusted predeterminados. Encontrará más información en "*Preferencias*".
- **Salir de QuarkXPress**: use este comando para salir de la aplicación.

Menú Archivo

El menú **Archivo** permite manipular los archivos electrónicos de varias maneras, incluso la capacidad de crear, abrir, imprimir y guardar archivos. Este menú incluye los siguientes comandos:

- **Nuevo**: elija una opción en el submenú **Nuevo** para crear un proyecto. Si elige **Nuevo proyecto a partir de ficha de trabajo**, podrá seleccionar una ficha de trabajo que se tomará como base para crear el proyecto. Este submenú también puede usarse para crear nuevas bibliotecas y libros.
- **Abrir**: use esta opción para abrir los archivos de proyecto.
- **Cerrar**: use esta opción para cerrar el proyecto activo.

- **Guardar**: use esta opción para guardar el proyecto activo.
- **Guardar como**: use esta opción para guardar una copia del proyecto activo.
- **Volver a lo guardado**: use esta opción para devolver el proyecto activo al estado que tenía cuando se guardó por última vez.
- **Importar**: use este comando para importar texto en un cuadro de texto o para importar una imagen en un cuadro de imagen.
- **Guardar texto**: use esta opción para guardar el contenido del cuadro de texto activo como un archivo por separado.
- **Guardar imagen**: use este submenú para guardar la imagen seleccionada como un archivo por separado, o para guardar todas las imágenes de la maquetación como archivos independientes.
- **Adjuntar**: use esta opción para adjuntar hojas de estilo, colores, maquetaciones y una variedad de otros tipos de recursos de otro archivo.
- **Exportar**: use esta opción para exportar una maquetación como otro tipo de archivo o versión.

Los archivos guardados en QuarkXPress 9.1 o posterior no se pueden abrir directamente en QuarkXPress 9.0. Sin embargo, se puede exportar un proyecto en formato de QuarkXPress 9.0 con el comando **Archivo > Exportar > Maquetaciones como proyecto**.

- **Recopilar para impresión**: use esta opción para copiar un archivo, un informe de salida y recursos seleccionados en una carpeta.
- **Configuración de colaboración**: use esta opción para controlar cómo se vinculará y compartirá un proyecto y la frecuencia con que se actualizarán los recursos compartidos.
- **Job Jackets** use este submenú para obtener acceso a las especificaciones y reglas para crear e inspeccionar una maquetación, vincular un proyecto a un archivo Job Jackets, modificar una ficha de trabajo y evaluar una maquetación.
- **Imprimir**: use esta opción para imprimir el proyecto activo.
- **Trabajos de impresión**: use esta opción para obtener acceso a la especificación de salida para imprimir un trabajo, que es como una "hoja de estilo" para imprimir.
- **Salir** *(sólo Windows)*: use esta opción para salir de la aplicación.

Menú Edición

El menú **Edición** incluye los siguientes comandos:

- **Deshacer**: deshace la última acción.
- **Rehacer**: rehace una acción que se había deshecho.
- **Cortar**: corta el contenido seleccionado.
- **Copiar**: copia el contenido seleccionado al portapapeles.
- **Pegar**: pega el contenido del portapapeles en la página activa.
- **Pegar sin formato**: pega el contenido del portapapeles como texto común.

- **Lugar para pegar**: pega un elemento duplicado o copiado en la página activa, en la misma posición en la que originalmente se copió.
- **Pegado especial** *(sólo Windows)*: permite elegir la manera en que se pegará el objeto en el documento; para ello, se utiliza la función OLE (Vinculación e incrustación de objetos) de Microsoft Windows.
- **Borrar/Suprimir**: suprime el contenido activo.
- **Seleccionar todo**: selecciona todo el contenido en el cuadro o trayecto de texto activo.
- **Vínculos** *(sólo Windows)* : permite actualizar un objeto vinculado.
- **Objeto** *(sólo Windows)* : permite trabajar con un objeto incrustado o vinculado que está contenido en el cuadro de imagen seleccionado.
- **Insertar objeto** *(sólo Windows)*: permite crear un objeto usando una aplicación servidor o recuperar un archivo existente.
- **Mostrar portapapeles**: muestra el contenido del portapapeles.
- **Buscar/Cambiar**: abre la paleta **Buscar/Cambiar**, que se usa para buscar y cambiar texto con base en el contenido, el formato, o ambas cosas.
- **Buscar/Cambiar elemento**: muestra y oculta la paleta **Buscar/cambiar elemento**.
- **Preferencias** *(sólo Windows)*: permite modificar los valores y ajusted predeterminados. Encontrará más información en "*Preferencias*."
- **Hojas de estilo**: permite añadir, editar y suprimir definiciones de hojas de estilo. Encontrará más información en "*Trabajo con hojas de estilo*".
- **Estilos condicionales**: permite añadir, editar y suprimir estilos condicionales. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos condicionales*".
- **Colores**: permite añadir, editar y suprimir definiciones de colores. Encontrará más información en "*Trabajo con colores*".
- **Especificaciones de PyJ**: permite añadir, editar y suprimir definiciones de PyJ (partición de palabras y justificación). Las especificaciones de PyJ permiten controlar cómo se divide el texto. Encontrará más información en "*Control de la partición de palabras y justificación de texto*".
- **Listas**: permite añadir, editar y suprimir definiciones de listas. La característica Listas es una herramienta para generar automáticamente tablas de contenido y otros tipos de listas de contenido. Encontrará más información en "*Trabajo con listas*".
- **Trazos y rayas**: permite añadir, editar y suprimir modelos personalizados de líneas.
- **Caracteres colgantes**: permite añadir, editar y suprimir definiciones personalizadas de caracteres colgantes. Encontrará más información en "*Trabajo con caracteres colgantes*".
- **Estilos de viñetas, numeración y esquemas**: permite añadir, editar y suprimir estilos de viñetas, numeración y esquemas. Encontrará más información en "*Numeración y viñetas*".
- **Estilos de salida**: permite añadir, editar y suprimir definiciones de estilos de salida. Los estilos de salida permiten cambiar con facilidad de un conjunto de opciones de salida a otro. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos de salida*".
- **Idioma del programa** *(sólo ediciones multilingües)*: permite cambiar el idioma de la interfaz de usuario.

- **Estilos de llamadas**: permite añadir, editar y suprimir estilos de llamadas. Encontrará más información en "*Trabajo con llamadas*".
- **Configuraciones de color**: permite acceder y modificar las configuraciones de origen y salida.
- **Estilos de cuadrícula**: permite añadir, editar y suprimir modelos de cuadrículas de diseño, no imprimibles, que pueden aplicarse a los componentes de texto. Encontrará más información en "*Trabajo con cuadrículas de diseño*".
- **Hipervínculos**: permite añadir, editar y suprimir hipervínculos, como URL, anclas y vínculos de páginas.
- **Variables** *(sólo maquetaciones interactivas)*: permite definir las variables de los elementos interactivos.
- **Menús interactivos** *(sólo maquetaciones interactivas)*: permite crear menús para maquetaciones interactivas.
- **Estilos de subrayado**: permite acceder y modificar estilos de subrayado.
- **Menús** *(sólo maquetaciones para Web)*: permite crear y gestionar listas, como los menús de navegación, que se usan en las maquetaciones para Web.
- **Etiquetas META** *(sólo maquetaciones para Web)*: permite crear, modificar y obtener acceso a códigos meta, como las palabras clave y las descripciones, que proporcionan información sobre la página que indica a los motores de búsqueda cómo deben identificarla y para otros propósitos.
- **Familias de fuentes CSS** *(sólo maquetaciones para Web)*: permite crear familias de fuentes para las hojas de estilo en cascada (CSS) y determinar las fuentes que se utilizarán para mostrar una página Web si el usuario no dispone de la fuente original.
- **Menús en cascada** *(sólo maquetaciones para Web)*: permite crear una lista jerárquica de elementos, que aparece cuando el usuario final mueve el puntero del ratón sobre un objeto. Esto simplifica el diseño Web porque "oculta" elementos de menú hasta que el usuario mueve el puntero del ratón sobre un elemento específico.
- **Estilos de elementos**: permite añadir, editar y suprimir definiciones de elementos que pueden aplicarse a los elementos de QuarkXPress con la paleta **Estilos de elementos** (menú **Ventana**).

Menú Estilo

El menú **Estilo** cambia dependiendo si el elemento activo es un cuadro de texto, un cuadro de imagen o una línea.

Menú Estilo para texto

El menú **Estilo** para texto incluye comandos que permiten especificar atributos de caracteres y formatos de párrafos. Este menú incluye los siguientes comandos:

- **Fuente**: permite cambiar la fuente del texto seleccionado.
- **Cuerpo**: permite cambiar el cuerpo tipográfico del texto seleccionado.
- **Estilo de letra**: permite aplicar estilos de letra, como negritas, cursivas y subrayado al texto seleccionado.

- **Cambiar mayúsculas y minúsculas**: permite cambiar el texto seleccionado a letras mayúsculas, minúsculas o tipo título.
- **Color**: permite cambiar el color del texto seleccionado.
- **Intensidad**: permite establecer el matiz de un color aplicado.
- **Opacidad**: permite controlar la transparencia del texto seleccionado.
- **Escala horizontal y vertical**: permite estirar el texto seleccionado en sentido horizontal o vertical.
- **Kern/Track**: cuando el punto de inserción de texto se encuentra entre dos caracteres, **Kern** permite controlar el espaciado entre esos caracteres. Cuando se selecciona texto, **Track** permite controlar el espaciado entre todos los caracteres seleccionados.
- **Mover línea base**: permite mover el texto seleccionado hacia arriba o hacia abajo en relación con la línea base, sin cambiar el espacio entre líneas.
- **Carácter**: abre el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres**, que permite controlar todos los aspectos de formato de los caracteres del texto seleccionado.
- **Hojas de estilo de caracteres**: permite aplicar hojas de estilo de caracteres al texto seleccionado.
- **Texto a cuadro**: permite convertir texto en un cuadro de imagen Bézier con la forma de los caracteres seleccionados.
- **Alineación**: permite alinear los párrafos activos a la izquierda, a la derecha o al centro. Además, permite justificar o aplicar justificación forzada a los párrafos seleccionados.
- **Interlineado**: permite cambiar el espacio existente entre las líneas de los párrafos seleccionados.
- **Formatos**: abre el cuadro de diálogo **Atributos de párrafos**, que permite controlar todos los aspectos de formato de los párrafos en el texto seleccionado.
- **Tabulación**: permite fijar topes de tabulación en los párrafos seleccionados.
- **Filetes**: permite crear líneas automáticas por arriba y por debajo de los párrafos seleccionados.
- **Hojas de estilo de párrafos**: permite aplicar hojas de estilo de párrafos al texto seleccionado.
- **Actualizar hoja de estilo**: permite actualizar la definición de una hoja de estilo de caracteres o párrafos con base en los cambios locales realizados en la hoja de estilo aplicada.
- **Dar vuelta horizontal**: permite dar vuelta al texto seleccionado en sentido horizontal.
- **Dar vuelta vertical**: permite dar vuelta al texto seleccionado en sentido vertital.
- **Hipervínculo**: permite modificar y aplicar un hipervínculo, un vínculo de página o ancla al texto seleccionado.
- **Ancla**: permite crear o modificar un ancla para el texto seleccionado.
- **Estilos de subrayado**: permite modificar y aplicar un estilo de subrayado al texto seleccionado.

Menú Estilo para imágenes

El menú **Estilo** para imágenes incluye comandos para aplicar formato a las imágenes y editarlas. Este menú incluye los siguientes comandos:

- **Color**: aplica un color a una imagen seleccionada en escala de grises o de un bit.
- **Intensidad**: permite establecer la intensidad de un color aplicado.
- **Opacidad**: permite controlar la transparencia de una imagen seleccionada.
- **Invertir/Negativo**: aplica un efecto negativo o inverso a una imagen seleccionada. El nombre del comando es **Negativo** cuando se selecciona una imagen CMAN.
- **Mediotono**: permite aplicar un patrón de trama de mediotono a una imagen seleccionada en escala de grises.
- **Dar vuelta horizontal**: da vuelta a la imagen seleccionada en sentido horizontal.
- **Dar vuelta vertical**: da vuelta a la imagen seleccionada en sentido vertical.
- **Centrar imagen**: centra la imagen seleccionada en su cuadro de imagen.
- **Extender imagen para ajustar a cuadro**: reduce o agranda la pintura seleccionada en dirección horizontal y vertical para que ocupe todo el cuadro de imagen.
- **Ajustar escala de la imagen al cuadro**: reduce o agranda la pintura seleccionada de manera proporcional para que ocupe todo el cuadro de imagen.
- **Ajustar cuadro a la imagen**: reduce o agranda el cuadro de imagen para ajustarlo al tamaño de la imagen seleccionada.
- **Hipervínculo**: permite modificar y aplicar un hipervínculo, un vínculo de página o ancla a una imagen o cuadro seleccionado.
- **Ancla**: permite crear o modificar un ancla para una imagen o cuadro seleccionado.
- **Efectos de imagen**: presenta un submenú que permite aplicar ajustes y filtros a la imagen seleccionada.

Menú Estilo para líneas

El menú **Estilo** para líneas incluye los siguientes comandos:

- **Estilo de línea**: permite aplicar un estilo de línea a una línea seleccionada.
- **Puntas de flecha**: permite aplicar un estilo de punta de flecha a una línea seleccionada.
- **Grosor**: permite ajustar el grosor de una línea seleccionada.
- **Color**: permite cambiar el color de una línea seleccionada.
- **Intensidad**: permite establecer la intensidad de un color aplicado.
- **Opacidad**: permite controlar la transparencia de una línea seleccionada.
- **Hipervínculo**: permite modificar y aplicar un hipervínculo, un vínculo de página o ancla a una línea seleccionada.
- **Ancla**: permite crear o modificar un ancla para una línea seleccionada.

Menú Elemento

El menú **Elemento** incluye comandos para controlar los elementos en cuanto a sus atributos, posición, agrupación, definir cómo se compartirán y más.

- **Modificar**: permite acceder a un conjunto integral de controles de un elemento, como color, intensidad, posición, tamaño, marco, contorneo, trayecto de recorte y otros más.
- **Enmarcar**: permite especificar atributos del marco de un elemento, como anchura, estilo, color y opacidad.
- **Contorneo**: permite especificar si el texto se distribuirá dentro, fuera o a través de una imagen o su cuadro de imagen.
- **Recortar**: permite seleccionar el tipo de recorte para un elemento dado y determinar su espacio reservado.
- **Duplicar**: permite crear una copia de un elemento y su contenido.
- **Duplicación con parámetros**: permite duplicar un elemento activo varias veces y en cualquier posición que usted especifique.
- **Superduplicación con parámetros**: permite duplicar un elemento activo varias veces y especificar la escala, giro e intensidad del color de los duplicados.
- **Suprimir**: permite suprimir un elemento seleccionado y su contenido.
- **Agrupar**: permite combinar dos o más elementos activos (incluidas las líneas, cuadros, trayectos de texto, tablas y otros grupos) en un grupo.
- **Desagrupar**: permite dividir un grupo en sus elementos o grupos componentes.
- **Restricción**: permite restringir un elemento para que no pueda moverse más allá de los límites del elemento al que está restringido.
- **Bloquear**: permite bloquear la posición o contenido de los elementos para impedir que se realicen cambios accidentales en los elementos y su contenido.
- **Fusionar**: permite fusionar los elementos seleccionados en varias maneras.
- **Dividir**: permite dividir los cuadros que contienen formas que no se solapan, dividir cuadros que contienen formas dentro de otras formas, o dividir cuadros que contienen un borde que se cruza a sí mismo (como el número ocho).
- **Enviar detrás** (*sólo Windows)*: mueve un elemento un nivel hacia atrás en la página o en el orden de superposición de las capas.
- **Enviar al fondo**: mueve un elemento al fondo de la página o capa. En Mac OS, pulse Opción antes de elegir **Enviar al fondo** para obtener acceso al comando **Enviar detrás**.
- **Traer delante** (*sólo Windows)*: mueve un elemento un nivel hacia delante en la página o en el orden de superposición de las capas.
- **Traer al frente**: mueve un elemento al frente de la página o capa. En Mac OS, pulse Opción antes de elegir **Traer al frente** para obtener acceso al comando **Traer delante**.
- **Espaciado y alineación**: permite colocar los elementos seleccionados de manera uniforme los unos con respecto a los otros o con respecto a la página o plancha extendida.
- **Forma**: permite cambiar la forma de un elemento activo.

- **Contenido**: permite cambiar el tipo de contenido de un elemento.
- **Editar**: permite modificar la forma, contorneo o trayecto de recorte de un elemento.
- **Compartir**: permite obtener acceso a las propiedades para compartir un elemento y sincronizar o reutilizar contenido, como texto, imágenes, cuadros, líneas y elementos Composition Zones.
- **Desincronizar**: elimina la sincronización de un solo caso del elemento sin afectar otras ocurrencias de ese elemento (ni los atributos de sincronización).
- **Tipo de nodo/segmento**: permite cambiar el tipo de nodo o segmento de un elemento para poder manipular los nodos, los puntos de control para curvas y los segmentos de línea.
- **Sombra paralela**: permite aplicar o modificar la sombra paralela de un elemento.
- **Ancla de llamada**: permite configurar anclas de llamada y llamadas. Encontrará más información en "*Trabajo con llamadas*".
- **Composition Zones**: permite crear o modificar elementos Composition Zones.
- **Publicaciones digitales**: permite configurar elementos para publicaciones digitales en formatos Blio, ePUB, AVE Publishing y App Studio. Encontrará más información en "*Libros electrónicos*" y la *Guía de App Studio*.
- **Resolución vista previa**: permite establecer la vista previa de una imagen a toda resolución o a baja resolución.
- **Suprimir todas las zonas sensibles** (*sólo maquetaciones para Web*): elimina las designaciones de mapas de imagen que funcionan como hipervínculos en una imagen.
- **Menú en cascada** (*sólo maquetaciones para Web*): permite aplicar un menú en cascada a un elemento que se ha especificado para exportar como gráfico.
- **Imagen cambiante básica** (*sólo maquetaciones para Web*): permite aplicar una imagen cambiante básica a un elemento para que la imagen cambie cuando el puntero del ratón se encuentre sobre el cuadro de cambio.
- **Imágenes cambiantes de 2 posiciones** (*sólo maquetaciones para Web*): permite aplicar una imagen cambiante de dos posiciones a un elemento para que la imagen en uno o más cuadros cambie cuando el puntero del ratón se encuentre sobre el cuadro de cambio.

Menú Página

El menú **Página** incluye comandos para insertar, suprimir y mover páginas; trabajar con guías, cuadrículas y secciones; navegar por las páginas y más.

- **Insertar**: permite añadir nuevas páginas.
- **Suprimir**: permite suprimir páginas.
- **Mover**: permite mover una página a otra posición.
- **Guías y cuadrícula maestras**: permite modificar la colocación de las guías de página y diseñar cuadrículas en páginas maqueta.
- **Propiedades de la página** (*sólo maquetaciones para Web*): permite modificar las propiedades de la página de una maquetación para Web.

- **Sección**: permite cambiar el sistema de numeración de una maquetación o un rango de páginas en una maquetación.
- **Anterior** se desplaza a la página precedente.
- **Siguiente**: se desplaza a la página siguiente.
- **Primera**: se desplaza a la primera página.
- **Última**: se desplaza a la última página.
- **Ir a la página**: le permite desplazarse a una página específica.
- **Visualizar**: permite mostrar una página o una página maqueta.
- **Vista previa en HTML** (*sólo maquetaciones para Web*): genera una vista previa en HTML y la presenta en un examinador Web.
- **Vista previa del archivo SWF** (*sólo maquetaciones interactivas*): genera una vista previa y la presenta en un examinador Web.

Menú Maquetación

El menú **Maquetación** incluye comandos para trabajar con maquetaciones y desplazarse entre ellas.

- **Nuevo**: permite añadir una nueva maquetación.
- **Duplicar**: permite duplicar una maquetación para copiar sus elementos y contenidos a otra.
- **Suprimir**: permite eliminar una maquetación.
- **Nueva/Editar especificación de maquetación**: permite crear o modificar las propiedades del archivo Job Jackets para una maquetación.
- **Propiedades de la maquetación**: permite modificar las propiedades de la maquetación, como nombre, tipo y tamaño.
- **Propiedades avanzadas de la maquetación**: permite modificar las propiedades para compartir una maquetación.
- **Metadatos del libro electrónico**: permite aplicar metadatos a la maquetación para exportar el libro electrónico. Encontrará más información en "*Trabajo con metadatos de libros electrónicos*".
- **Agregar páginas a la vista redistribuida**: permite agregar páginas a un artículo redistribuido. Encontrará más información en "*Trabajo con la vista redistribuida*".
- **Anterior** activa la ficha de la maquetación que estaba activa antes de la maquetación actual.
- **Siguiente**: activa la ficha de la maquetación que se encuentra inmediatamente a la derecha de la maquetación activa.
- **Primera**: activa la ficha de la maquetación que se encuentra en el extremo izquierdo.
- **Última**: activa la ficha de la maquetación que se encuentra en el extremo derecho.
- **Ir a la página**: permite activar una maquetación específica y después elegir la maquetación en el submenú.

Menú Tabla

El menú **Tabla** incluye comandos para añadir filas y columnas a las tablas, modificar los atributos de las tablas, convertir tablas y más.

- **Insertar**: permite añadir una fila o columna a una tabla.
- **Seleccionar**: permite seleccionar un patrón de filas y columnas u otros elementos de la tabla. Esto facilita aplicar formato alternado; por ejemplo, aplicar intensidad a cada dos filas.
- **Suprimir**: permite suprimir una selección de la tabla.
- **Combinar celdas**: permite combinar una selección rectangular de celdas adyacentes en una tabla — incluidas filas o columnas enteras — en una sola celda.
- **División de tabla**: permite continuar una tabla en otro lugar. La división de tabla es el tamaño máximo que puede alcanzar la tabla antes de dividirse en dos tablas vinculadas.
- **Crear tablas separadas**: permite romper el vínculo entre las tablas continuadas para que cada una de ellas se convierta en una tabla separada por completo de las demás. Esto impide que los cambios realizados en una parte de la tabla afecten a todas las tablas continuadas.
- **Repetir como encabezado**: permite especificar que una fila de encabezado se repita automáticamente en todos los casos de continuación de la tabla.
- **Repetir como pie de tabla**: permite especificar que una fila de pie de tabla se repita automáticamente en todos los casos de continuación de la tabla.
- **Convertir texto a tabla**: permite convertir en una tabla el texto que ya se ha importado o tecleado en un cuadro de texto. Esto funciona mejor con texto que se ha delimitado de algún modo para indicar cómo dividir la información en columnas y filas.
- **Convertir tabla**: permite convertir la información de una tabla en texto o en un grupo de cuadros relacionados. Por ejemplo, podría convertir una tabla para facilitar la exportación de los datos actuales o para guardar un documento que contuviera características que no eran compatibles en versiones anteriores de QuarkXPress.
- **Vincular celdas de texto**: permite vincular celdas de la tabla entre sí, igual que se vinculan los cuadros y trayectos de texto. El texto que se teclea, importa o pega en una celda vinculada llena la primera celda de texto y después se distribuye a cada celda vinculada subsiguiente.
- **Mantener la geometría**: permite evitar que la anchura y altura de una tabla cambien cuando se inserten o supriman filas y columnas.

Menú Visualizar

El menú **Visualizar** ofrece opciones para ver el documento y especificar lo que se mostrará en pantalla cuando se seleccione el elemento de menú. Este menú incluye los siguientes comandos:

- **Encajar en ventana**: automáticamente modifica la vista para acomodar (y centrar) una página completa en la ventana de la maquetación.
- **50%**: cambia la escala de la vista de la maquetación a 50%.

- **75%**: cambia la escala de la vista de la maquetación a 75%.
- **Tamaño real**: cambia la vista de la maquetación a 100%.
- **200%**: cambia la escala de la vista de la maquetación a 200%.
- **Miniatura**: muestra representaciones pequeñas de cada página, que se pueden reordenar y copiar entre proyectos.
- **Guías**: muestra líneas no imprimibles que se usan para colocar elementos en las páginas; entre otras, las guías de márgenes, los contornos de los cuadros, el diseño "X" en los cuadros de imagen vacíos y las guías de reglas.
- **Cuadrícula de página**: muestra líneas de cuadrícula definidas para la página maqueta en la que se basa la página activa de la maquetación.
- **Cuadrícula de cuadro de texto**: muestra líneas de cuadrícula no imprimibles que se aplican a cuadros de texto.
- **Atracción a guías**: permite alinear rápidamente los elementos con las guías para que éstos se ajusten a la guía más cercana.
- **Atracción a cuadrícula de página**: permite alinear rápidamente los elementos con las guías de la página para que éstos se ajusten a la guía más cercana.
- **Reglas**: muestra las reglas, que se usan para colocar elementos y guías, a lo largo de los bordes superior e izquierdo o los bordes superior y derecho de la ventana de la maquetación.
- **Dirección de la regla**: permite colocar reglas de página en los bordes superior e izquierdo o superior y derecho de la ventana de la maquetación.
- **Invisibles**: muestra caracteres no imprimibles, que pueden editarse, como los espacios, tabulaciones y retornos de párrafo en el texto.
- **Indicadores visuales**: muestra indicadores de los elementos no imprimibles, como los hipervínculos y las imágenes cambiantes.
- **Vista de impresión acabada**: recorta los elementos que se extienden más allá de los límites de la página para simular el aspecto que tendrá la página en su impresión acabada. Se puede controlar el color de la mesa de trabajo que aparece en pantalla cuando este elemento se selecciona en el panel **Pantalla** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**).
- **Ocultar elementos suprimidos**: oculta todos los elementos en los que se seleccionó la casilla **Suprimir salida** en el panel **Cuadro**, **Línea**, **Imagen**, o **Maquetación** del cuadro de diálogo **Modificar**, así como las capas en las que se seleccionó la casilla **Suprimir salida** en el cuadro de diálogo **Atributos**. Además, esta opción oculta los subrayados en los hipervínculos, anclas de hipervínculos, marcadores de índices y el símbolo de desbordamiento de texto.
- **Probar salida**: permite previsualizar la apariencia que tendrá la maquetación al imprimirla en diferentes soportes y con diferentes métodos de impresión. La simulación ofrece la precisión suficiente para hacer una prueba en pantalla.
- **Vista redistribuida**: abre la vista redistribuida (si existe alguna) de esta maquetación. Encontrará más información en "*Trabajo con la vista redistribuida*".

- **Vistas previas a toda resolución**: muestra las imágenes a toda resolución en la pantalla utilizando toda la resolución de los archivos gráficos. Se puede reducir o ampliar la imagen sin pixelación.
- **Editor de relatos**: muestra el relato activo en la vista **Editor de relatos**. Encontrará más información en "*Uso de la vista Editor de relatos*".

Menú Utilidades

El menú **Utilidades** incluye los siguientes comandos:

- **Verificar ortografía**: use el submenú para mostrar la paleta **Verificar ortografía** y verificar la ortografía de una palabra, una selección de texto, un relato, una maquetación o todas las páginas maqueta de una maquetación.
- **Diccionario auxiliar**: permite especificar un diccionario auxiliar para usarlo en la verificación de ortografía.
- **Editar diccionario auxiliar**: permite editar el diccionario auxiliar asociado con la maquetación activa.
- **Total de palabras y caracteres**: muestra el cuadro de diálogo **Total de palabras y caracteres**.
- **Insertar carácter**: permite insertar con facilidad caracteres especiales, entre otros, los espacios especiales de separación y no separación.
- **Partición de palabra sugerida**: muestra la partición sugerida de la palabra que contiene el punto de inserción de texto.
- **Excepciones a la partición**: permite especificar si y cómo deben dividirse ciertas palabras en la maquetación activa.
- **Gestor de Job Jackets**: abre el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.
- **Utilización**: permite ver y actualizar el estado de las fuentes, efectos de QuarkVista, perfiles de color, tablas, Composition Zones, recursos utilizados en maquetaciones de App Studio y recursos utilizados en interactividad Blio. Se pueden actualizar a la vez varios archivos digitales faltantes mediante el cuadro de diálogo **Utilización**.
- **Gestor de XTensions**: permite controlar los módulos XTensions que se cargarán cuando se inicie la aplicación.
- **Asignación de fuentes**: permite crear y editar reglas para sustituir con otra fuente una fuente que requiere un proyecto, pero que no está instalada en el equipo.
- **Estado de los componentes**: permite ver el estado de los componentes requeridos del software.
- **Gestor de archivos PPD**: permite controlar los archivos PPD (PostScript Printer Description) que se cargan en el cuadro de diálogo **Imprimir**.
- **Utilizar alemán reformado**: permite controlar si se utilizará el diccionario de alemán reformado en la verificación de ortografía.
- **Convertir idioma del proyecto**: permite convertir todos los caracteres del artículo activo que usan un idioma de caracteres determinado a otro idioma.
- **Gestor de perfiles**: permite controlar los perfiles de color que se cargarán en la aplicación.

- **Clonador**: abre el cuadro de diálogo **Clonador**. Encontrará más información en " *Software Clonador de XTensions*".
- **Hoja de contactos**: abre el cuadro de diálogo **Hoja de contactos**. Encontrará más información en " *Software Hoja de contactos de XTensions*".
- **Crear índice**: permite crear un índice a partir del contenido de la paleta **Índice**.
- **Jabber**: genera texto aleatorio en el cuadro de texto activo para permitirle hacer una vista previa de cómo se distribuirá el texto y qué estilo tendrá, aun cuando no tenga todavía el contenido real.
- **Editar track**: permite controlar la cantidad de track en las fuentes instaladas.
- **Editar tabla de kern**: permite controlar la cantidad de kern en las fuentes instaladas.
- **Vinculador**: abre el cuadro de diálogo **Vinculador**. Encontrará más información en " *Software Vinculador de XTensions*".
- **Creador de formas**: abre el cuadro de diálogo **Creador de formas**. Encontrará más información en " *Software Creador de formas de XTensions*".
- **Quitar el kern manual**: permite quitar todo el kern manual aplicado entre caracteres, o eliminar el kern de una pareja de kern.
- **Comprobación de líneas**: presenta un submenú que permite buscar líneas viudas, huérfanas, líneas con justificación holgada, líneas que terminan con un guión y desbordamiento de cuadros de texto.
- **Convertir subrayados anteriores**: convierte todos los subrayados en la cadena de texto activo del formato de QuarkXPress 3.x (Stars & Stripes) al formato Type Tricks.
- **Desbordamiento de texto**: abre la ventana **Desbordamiento de texto**, que identifica los cuadros de texto que contienen desbordamiento de texto.
- **Utilización de estilos de elementos**: permite ver y actualizar los estilos de elementos que se han aplicado.
- **Retirar licencia/Depositar licencia**: Aparece sólo si la aplicación se ha instalado para usarse con Quark License Administrator (QLA). Permite depositar y retirar licencias.

Menú Ventana

El menú **Ventana** permite controlar la presentación en pantalla de las ventanas y paletas abiertas. Este menú incluye los siguientes comandos:

- **Nueva ventana**: muestra el proyecto activo en una nueva ventana. Así, podrá ver diferentes partes del proyecto en cada ventana.
- **Dividir ventana**: divide la ventana del proyecto en dos partes. Así, podrá ver diferentes partes del proyecto en cada parte de la ventana.
- **Traer todo al frente** *(sólo Mac OS)*: posiciona y muestra todas las ventanas abiertas.
- **Cascada** *(sólo Windows)*: superpone los proyectos abiertos de modo que quede visible sólo una parte de la barra de menú de cada proyecto.
- **Mosaico** *(sólo Mac OS)*: ordena todas las ventanas abiertas en sentido horizontal de modo que una parte de todas ellas quede visible en la pantalla.

- **Mosaico horizontal** *(sólo Windows)*: ordena todas las ventanas abiertas en sentido horizontal de modo que una parte de todas ellas quede visible en la pantalla.
- **Superponer** *(sólo Mac OS)*: superpone los proyectos abiertos de modo que quede visible sólo una parte de la barra de menú de cada proyecto.
- **Mosaico vertical** *(sólo Windows)*: ordena todas las ventanas abiertas en sentido vertical de modo que una parte de todas ellas quede visible en la pantalla.
- **Organizar iconos** *(sólo Windows)*: minimiza todos los proyectos activos.
- **Cerrar todo** *(sólo Windows)*: cierra todos los proyectos activos.
- **Herramientas**: muestra y oculta la paleta **Herramientas**.
- **Herramientas Web** *(sólo maquetaciones para Web)*: muestra y oculta la paleta **Herramientas Web**.
- **Dimensiones**: muestra y oculta la paleta **Dimensiones**.
- **Maquetación de página**: muestra y oculta la paleta **Maquetación de página**.
- **Hojas de estilo**: muestra y oculta la paleta **Hojas de estilo**.
- **Estilos condicionales**: abre la paleta **Estilos condicionales**. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos condicionales*".
- **Colores**: muestra y oculta la paleta **Colores**.
- **Contenido compartido**: muestra y oculta la paleta **Contenido compartido**.
- **Información de trap**: muestra y oculta la paleta **Información de trap**.
- **Listas**: muestra y oculta la paleta **Listas**.
- **Interactividad con Quark AVE**: muestra y oculta la paleta **Interactividad con Quark AVE**.
- **HTML5**: muestra y oculta la paleta **HTML5**.
- **Publicaciones App Studio**: muestra y oculta la paleta **Publicaciones App Studio**. Encontrará más información en la *Guía de App Studio*.
- **Información de perfiles**: muestra y oculta la paleta **Información de perfiles**.
- **Estilos de llamadas**: abre la paleta **Estilos de llamadas**. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos de llamadas*".
- **Estilos de cuadrícula**: muestra y oculta la paleta **Estilos de cuadrícula**.
- **Tabla de contenido de la redistribución**: abre la paleta **Tabla de contenido de la redistribución**. Encontrará más información en "*Creación de una tabla de contenido para ePub o Kindle*".
- **Etiquetado de la redistribución**: abre la paleta **Etiquetado de la redistribución**. Encontrará más información en "*Editar contenido en la vista redistribuida*".
- **Glifos**: muestra y oculta la paleta **Glifos**.
- **Hipervínculos**: muestra y oculta la paleta **Hipervínculos**.
- **Índice**: muestra y oculta la paleta **Índice**.
- **Interactivas** *(sólo maquetaciones interactivas)*: muestra y oculta la paleta **Interactivas**.
- **Capas**: muestra y oculta la paleta **Capas**.

- **Efectos de imagen**: muestra y oculta la paleta **Efectos de imagen**.
- **Pantalla de bienvenida**: abre la pantalla de bienvenida.
- **Indicadores de posición**: muestra y oculta la paleta **Indicadores de posición**.
- **Guías**: muestra y oculta la paleta **Guías**.
- **Estilos de elementos**: muestra y oculta la paleta **Estilos de elementos**.
- **PSD Import**: muestra y oculta la paleta **PSD Import**.
- **Conjuntos de paletas**: use el submenú para almacenar y recordar ordenaciones de paletas.
- **Escala**: muestra y oculta la paleta **Escala**. Encontrará más información en "*Software Scale XTensions*".

  Además, este menú incluye un elemento para cada ventana abierta. Use estos elementos de menú para ir con facilidad de una ventana a otra.

Menú Ayuda

El menú **Ayuda** proporciona acceso a la ayuda en línea. Este menú incluye los siguientes comandos:

- **Temas de ayuda** *(sólo Mac OS):* use este comando para mostrar la ayuda en línea.
- **Contenido** *(sólo Windows)*: use esta opción para ver la ficha **Contenido** de la ventana **Ayuda**.
- **Buscar** *(sólo Windows)*:use esta opción para ver la ficha **Buscar** de la ventana **Ayuda**.
- **Índice** *(sólo Windows)*: use esta opción para ver la ficha **Índice** de la ventana **Ayuda**.
- **Transferir licencia de QuarkXPress** *(sólo Windows)*: use esta opción para transferir su licencia a otro ordenador.
- **Acerca de QuarkXPress** *(sólo Windows)*: use este comando para mostrar información acerca de QuarkXPress, como el número de versión.
- **Editar código de licencia** *(sólo Windows)*: use este comando para cambiar el código de validación de una copia instalada de QuarkXPress. Al cambiar este código, se puede convertir una versión de prueba (antes llamada "copia de evaluación") de QuarkXPress en una versión completamente funcional, modificar los idiomas compatibles con la interfaz de usuario o convertir QuarkXPress en una edición Plus.
- **Buscar actualizaciones** *(sólo Windows):* use este comando para buscar actualizaciones de QuarkXPress.
- **Configuración de Quark Update** *(sólo Windows):* use este comando para configurar los ajustes de actualización automática.

Menús contextuales

QuarkXPress ofrece una amplia variedad de funciones por medio de menús contextuales. Para mostrar un menú contextual, pulse la tecla Control y haga clic (Mac OS) o haga clic con el botón derecho del ratón en el texto, en una imagen o en una paleta.

Paletas

Para abrir o mostrar una paleta, seleccione el nombre de la paleta en el menú **Ventana**.

Para cerrar una paleta abierta, haga clic en el cuadro de cierre en la esquina superior izquierda de la paleta, deseleccione el nombre de la paleta en el menú **Ventana**, o use el comando de teclado que corresponda.

Paleta Herramientas

La paleta **Herramientas** le permite alternar con facilidad entre una amplia variedad de herramientas para trabajar con maquetaciones. Encontrará más información en "*Herramientas*".

Paleta Dimensiones

Con la paleta **Dimensiones** (menú **Ventana**), puede editar con rapidez muchos controles que se usan comúnmente. Las opciones en la paleta **Dimensiones** cambian para reflejar la herramienta o elemento seleccionado. Cuando se seleccionan varios elementos del mismo tipo (como tres cuadros de imagen independientes), los controles de la paleta **Dimensiones** aplican a todos los elementos seleccionados.

La barra de fichas de navegación aparece sobre el centro de la paleta **Dimensiones**.

La paleta **Dimensiones** presenta una fila de iconos llamados fichas de navegación sobre el centro de la paleta. Para recorrer de izquierda a derecha los iconos de la barra de navegación de la paleta **Dimensiones**, pulse Comando+Opción+;/Ctrl+Alt+;. Para dar marcha atrás (de derecha a izquierda), pulse Comando+Opción+,/Ctrl+Alt+,.

Para que la barra de navegación aparezca continuamente, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la barra de título de la paleta **Dimensiones** y elija **Mostrar siempre la barra de fichas**. Para ocultar permanentemente la barra de navegación, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la barra de título de la paleta **Dimensiones** y elija **Ocultar siempre la barra de fichas**. Para hacer que la barra de fichas de navegación aparezca de manera interactiva, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la barra de título de la paleta **Dimensiones** y elija **Mostrar barra de fichas al pasar el ratón**.

La selección de fichas que aparece en la paleta **Dimensiones** depende de los elementos que estén activos, y la presentación de cualquier ficha cambia para ajustarse al elemento o elementos que están activos. Las fichas disponibles son las siguientes:

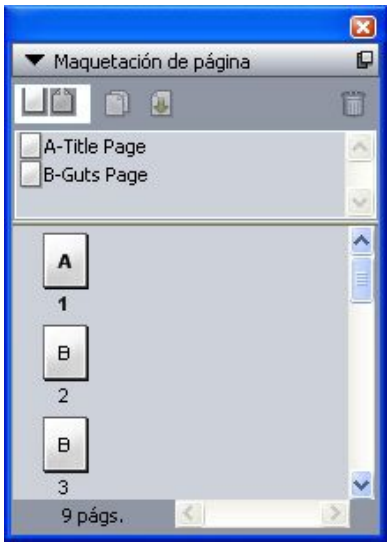
- Ficha **Clásico**: contiene los comandos que se usan con mayor frecuencia. Tiene un aspecto diferente para cuadros de texto, cuadros de imagen, líneas y tablas.
- Ficha **Texto**: contiene los controles de la ficha **Texto** del cuadro de diálogo **Modificar** (**Elemento** > **Modificar**).
- Ficha **Marco**: contiene los controles de la ficha **Marco** del cuadro de diálogo **Modificar**.

- Ficha **Contorneo**: contiene los controles de la ficha **Contorneo** del cuadro de diálogo **Modificar**. Tiene un aspecto diferente para cuadros de texto, cuadros de imagen y líneas.
- Ficha **Recorte**: contiene los controles de la ficha **Recorte** del cuadro de diálogo **Modificar**.
- Ficha **Carácter**: contiene los controles del cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo** > **Carácter**).
- Ficha **Párrafo**: contiene los controles de la ficha **Formatos** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** (**Estilo** > **Formatos**).
- Ficha **Trayecto de texto**: contiene los controles de la ficha **Trayecto de texto** del cuadro de diálogo **Modificar**.
- Ficha **Espaciado y alineación**: contiene los controles del submenú **Espaciado y alineación** (**Elemento** > **Espaciado y alineación**).
- Ficha **Exportar**: contiene los controles de la ficha **Exportar** del cuadro de diálogo **Modificar** (sólo maquetaciones para Web).
- Ficha **Cuadrícula**: contiene los controles de la ficha **Cuadrícula** del cuadro de diálogo **Modificar** (sólo tablas seleccionadas).
- Ficha **Sombra paralela**: contiene los controles de la ficha **Sombra paralela** del cuadro de diálogo **Modificar**.
- Ficha **Tabulación**: contiene los controles de la ficha **Tabulación** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos**.

Cuando se selecciona un cuadro de imagen que contiene una imagen, el número que aparece al lado del icono **Resolución efectiva de la imagen** en la ficha **Clásico** de la paleta **Dimensiones** indica la resolución efectiva de la imagen. La resolución real de la imagen dividida entre la escala de la imagen es igual a la resolución efectiva. Por ejemplo, si importa una imagen con una resolución real de 100 ppp y luego aumenta la escala de 100% a 200%, la resolución efectiva será de 50 ppp. Cuanto más alta sea la resolución efectiva, tanto mayor será la calidad de la imagen reproducida. Tenga en cuenta que si selecciona varios cuadros de imagen que tienen diferentes resoluciones efectivas, no aparecerá ningún número al lado del icono **Resolución efectiva de la imagen**.

paleta Maquetación de página

La paleta **Maquetación de página** ofrece una variedad de características relacionadas con las páginas y la navegación.



La paleta **Maquetación de página** permite trabajar con páginas maqueta y páginas de maquetación.

La parte superior de la paleta permite crear, duplicar y suprimir páginas maqueta. Para ver y editar una página maqueta, haga doble clic en ella; la página maqueta aparecerá en la ventana del proyecto activo. Una página maqueta sencilla se muestra como un rectángulo, mientras que una página maqueta con páginas enfrentadas se muestra con dos esquinas dobladas.

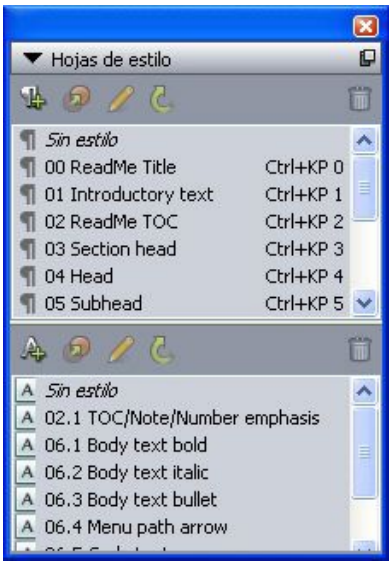
La parte inferior de la paleta permite navegar por las páginas de la maquetación activa. Para ir a una página de la maquetación, haga doble clic en esta parte de la paleta.

Para aplicar una página maqueta a una página de maquetación, arrastre el icono de la página maqueta sobre el icono de la página de maquetación. También puede seleccionar los iconos de las páginas de maquetación en la paleta y, después, pulse la tecla Comando/Ctrl y haga clic en el icono de la página maqueta.

Paleta Hojas de estilo

La paleta **Hojas de estilo** (**Ventana** > **Mostrar hojas de estilo**) permite aplicar hojas de estilo de caracteres y párrafos con sólo hacer clic en los nombres de las hojas de estilo. Los botones en la parte superior de cada sección de esta paleta permiten crear, editar, duplicar, actualizar y suprimir hojas de estilo.

Cuando aparece un signo más al lado de una hoja de estilo de párrafos, esto indica que se ha aplicado formato local.



La paleta **Hojas de estilo** permite ver y aplicar hojas de estilo de párrafos y caracteres.

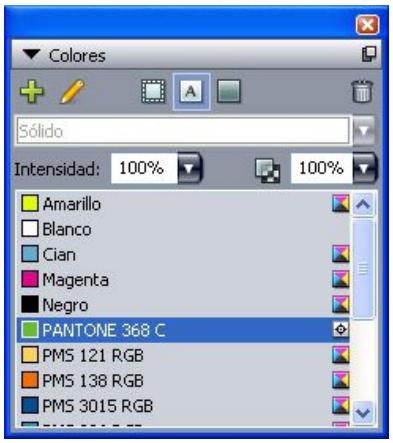
Paleta Estilos condicionales

La paleta **Estilos condicionales** permite trabajar con los estilos condicionales. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos condicionales*".

Paleta Colores

La paleta **Colores** permite ver y aplicar colores definidos en el proyecto activo. Los botones situados en la parte superior de esta paleta permiten crear, editar y suprimir colores.

Los usuarios crean colores por medio del cuadro de diálogo **Colores** (**Edición > Colores**). Encontrará más información en "*Trabajo con colores*".



La paleta **Colores** permite ver y aplicar colores.

Paleta Contenido compartido

La paleta **Contenido compartido** permite trabajar con elementos y contenido que se almacenan en la biblioteca de contenido compartido. Encontrará más información en "*Trabajo con contenido compartido*".

La paleta **Contenido compartido** permite trabajar con elementos y contenido de la biblioteca de contenido compartido.

Paleta Información de trap

A partir de la versión 9.0, la aplicación ya no es compatible con trapping de extensión y reducción. Las extensiones y reducciones que se establezcan con la paleta **Información de trap** (menú **Ventana**) no se aplicarán al imprimir. Sin embargo, se respetarán los ajustes de sobreimpresión y zonas de eliminación.

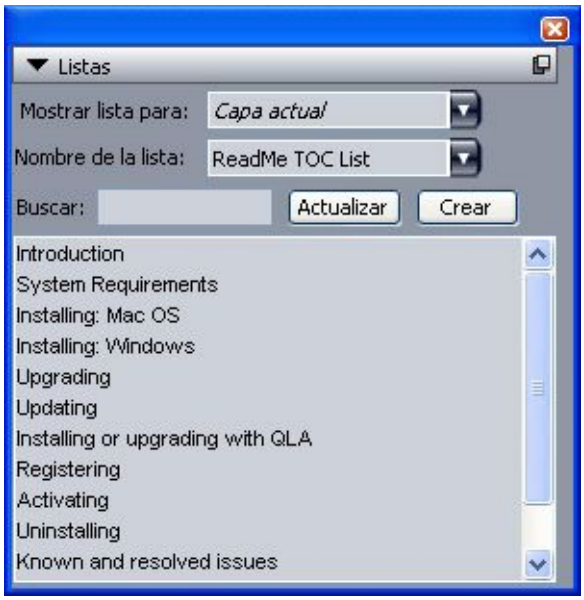
Paleta Listas

La paleta **Listas** le ayuda a ver y a generar listas. Esta característica es útil para crear enumeraciones, como las tablas de contenido. Puede crear listas en el cuadro de diálogo **Listas** (**Edición > Listas**).

El menú desplegable **Nombre de la lista** permite elegir de entre las listas definidas en el proyecto activo y el botón **Actualizar** permite renovar la lista que se muestra actualmente en la paleta.

El botón **Buscar** permite localizar elementos en la paleta **Listas**. Además, si desea navegar hasta una palabra o título, simplemente haga doble clic en la entrada en la paleta.

El botón **Crear** permite insertar la lista activa en la cadena de texto activa. Si el relato ya contiene la lista, puede actualizarla en lugar de insertar otra copia. Las hojas de estilo para la lista, que aparecen bajo **Formatear como**, se aplican de forma automática.



La paleta **Listas** permite crear enumeraciones, como las tablas de contenido.

Paleta HTML5

La paleta **HTML5** permite crear y configurar películas, presentaciones de diapositivas, botones y más para ediciones de App Studio. Encontrará más información en la *Guía de App Studio*.

Paleta Interactividad con Quark AVE

La paleta **Interactividad con Quark AVE** permite asignar películas, presentaciones de diapositivas, botones y más a elementos dentro del proyecto. Encontrará más información en la *Guía de App Studio*.

Para cambiar el enfoque a la paleta **Interactividad con Quark AVE**, elija **Elemento** > **Publicaciones digitales** > **Interactividad con Quark AVE**.

Paleta Información de perfiles

La paleta **Información de perfiles** permite ver y actualizar los ajustes de gestión del color para las imágenes. Encontrará más información en "*Gestión del color*".

La paleta **Información de perfiles** permite controlar con precisión los ajustes de gestión del color para las imágenes.

Paleta Estilos de llamadas

La paleta **Estilos de llamadas** permite trabajar con los estilos de llamadas. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos de llamadas*".

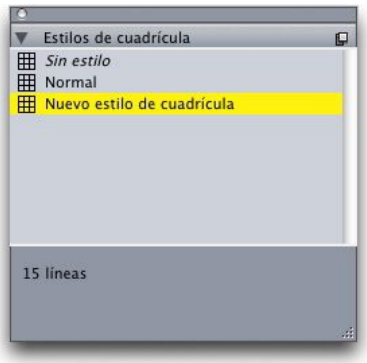
Paleta Glifos

La paleta **Glifos** proporciona acceso fácil a todos los caracteres de cada fuente instalada en el ordenador. Se pueden mostrar todos los caracteres de la fuente seleccionada, o se puede elegir una opción del segundo menú desplegable para reducir la selección. Para agregar caracteres a un relato, haga doble clic en ellos. Use el área **Glifos favoritos** en la parte inferior de la paleta para guardar caracteres que utiliza a menudo y facilitar el acceso a éstos.

La paleta **Glifos** proporciona acceso fácil a todos los caracteres de todas las fuentes.

Paleta Estilos de cuadrícula

Un *estilo de cuadrícula* en un conjunto con nombre de especificaciones que describen una cuadrícula, igual que una hoja de estilo para un diseño de cuadrícula. Los estilos de cuadrícula se pueden aplicar a cuadros de texto y utilizarse como base para diseñar las cuadrículas de las páginas maqueta. Los estilos de cuadrícula también pueden basarse en otros estilos de cuadrícula. Los estilos de cuadrícula se muestran en la paleta **Estilos de cuadrícula** (menú **Ventana**). Encontrará más información en "*Trabajo con estilos de cuadrícula*".



La paleta **Estilos de cuadrícula** permite crear y aplicar estilos de cuadrícula.

Paleta Tabla de contenido Blio

La paleta **Tabla de contenido Blio** permite crear tablas de contenido para los libros electrónicos Blio. Encontrará más información en "*Creación de un índice de materias para Blio*".

Paleta Etiquetado de la redistribución

La paleta **Etiquetado de la redistribución** permite etiquetar contenido en la vista redistribuida. Encontrará más información en "*Trabajo con la vista redistribuida*".

Paleta Tabla de contenido de la redistribución

La paleta **Tabla de contenido de la redistribución** permite crear una tabla de contenido para exportar a ePUB o Kindle. Encontrará más información en "*Creación de una tabla de contenido para ePub o Kindle*".

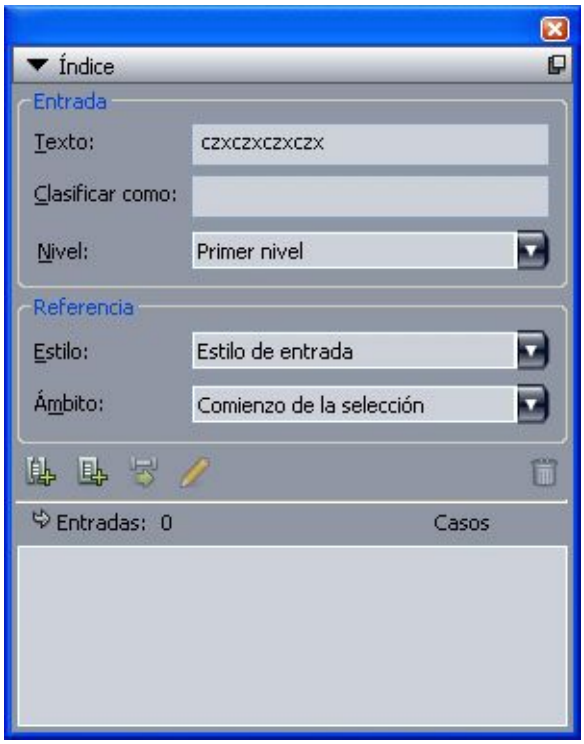
Paleta Hipervínculos

La paleta **Hipervínculos** permite aplicar hipervínculos a texto e imágenes. Aunque, como es lógico, los hipervínculos no funcionan en las maquetaciones impresas, sí funcionan cuando la maquetación se exporta en formato PDF y cuando una maquetación para Web se exporta en formato HTML. Encontrará más información en "*Hipervínculos*".

La paleta **Hipervínculos** permite aplicar hipervínculos a texto e imágenes.

Paleta Índice

La paleta **Índice** permite etiquetar texto para indexación. Cuando se crea un índice (**Utilidades > Crear índice**), todas las etiquetas creadas con la paleta **Índice** se convierten automáticamente en un índice que puede personalizarse. Encontrará más información en "*Trabajo con listas*".



La paleta **Índice** permite etiquetar texto para incluirlo en un índice generado automáticamente.

Paleta Interactivas

La paleta **Interactivas** permite agregar interactividad a las maquetaciones interactivas. Encontrará más información en "*Maquetaciones interactivas*".

Paleta Capas

La paleta **Capas** permite crear capas, editar las propiedades de las capas, controlar si esas capas serán visibles y se imprimirán y mover objetos entre capas. Encontrará más información en "*Trabajo con capas*".

La paleta **Capas** permite trabajar con las capas y los objetos que se encuentran en las capas.

Paleta Efectos de imagen

La paleta **Efectos de imagen** permite aplicar efectos, como nitidez y ajuste de color, a las imágenes. Esta paleta sólo está disponible cuando el software QuarkVista XTensions está instalado. Encontrará más información en "*Uso de efectos de imagen*".

La paleta **Efectos de imagen** permite aplicar varios efectos visuales a las imágenes de la maquetación.

Paleta Guías

La paleta **Guías** permite trabajar con guías. Encontrará más información en "*Uso de la paleta Guías*".

Paleta Estilos de elementos

La paleta **Estilos de elementos** permite trabajar con estilos de elementos. Encontrará más información en "*Software Item Styles XTensions*".

Paleta PSD Import

La paleta **PSD Import** permite controlar la visualización de los archivos importados de Photoshop (PSD). Encontrará más información en "*Trabajo con imágenes PSD*".

La paleta **PSD Import** permite manipular imágenes PSD importadas.

Paleta Escala

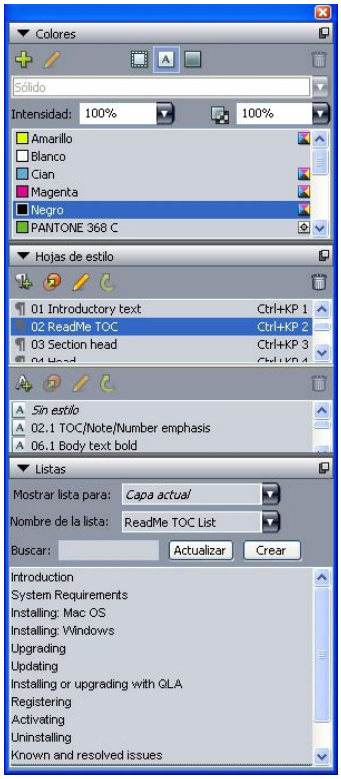
La paleta **Escala** permite ejecutar operaciones de escala avanzadas. Encontrará más información en "*Software Scale XTensions*".

Grupos de paletas y conjuntos de paletas

QuarkXPress ofrece dos características que le ayudarán a gestionar las paletas: grupos de paletas y conjuntos de paletas.

Uso de grupos de paletas

La característica Grupos de paletas permite combinar varias paletas en una.



Este grupo de paletas muestra las paletas **Hojas de estilo, Colores** y **Listas** conectadas como si fueran una sola, lo que economiza espacio y, al mismo tiempo, proporciona acceso fácil a las funciones.

Para conectar una paleta a un grupo de paletas, pulse la tecla Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la barra de título de un grupo de paletas y elija el nombre de una paleta que no esté seleccionada. Cuando se conecta una paleta que ya está abierta, la paleta se mueve para pasar a formar parte del grupo de paletas. Para separar una paleta de un grupo de paletas, pulse la tecla Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en el nombre de la paleta y elija **Separar [nombre de la paleta]**.

Uso de conjuntos de paletas

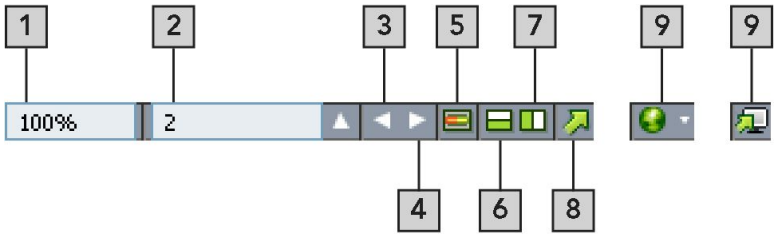
La característica Conjuntos de paletas permite almacenar y recordar la posición y el estado de todas las paletas y bibliotecas abiertas, para que pueda alternar con facilidad entre diferentes configuraciones de paletas.

Para crear un conjunto de paletas, abra primero todas las paletas que necesitará para realizar una tarea específica y oculte todas las demás paletas. En seguida, elija **Ventana > Conjuntos de paletas > Guardar conjunto de paletas como** para abrir el cuadro de diálogo **Guardar conjunto de paletas como**, escriba un nombre y, si así lo desea, asigne un comando del teclado.

Para recuperar un conjunto de paletas, elija **Ventana > Conjuntos de paletas > [nombre del conjunto de paletas]**, o pulse la combinación de teclas que corresponde a ese conjunto de paletas.

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.

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 **Página anterior**: para ir a la página anterior.

4 **Página siguiente**: para ir a la página siguiente.

5 **Activar y desactivar página maqueta**: permite ir y venir entre la página de la maquetación activa y su correspondiente página maqueta.

6 **Dividir pantalla verticalmente**: vea la maquetación en dos o más paneles independientes, uno por encima de otro.

7 **Dividir pantalla horizontalmente**: vea la maquetación en dos o más paneles independientes, lado a lado.

8 **Exportar**: presenta las mismas opciones de exportación que están disponibles cuando se elige el comando **Archivo > Exportar**.

9 **Vista previa**: previsualice una maquetación para Web o una maquetación interactiva con el aspecto que tendrá al exportarla. Sólo está disponible para trabajar con maquetaciones para Web o interactivas.

➡ 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

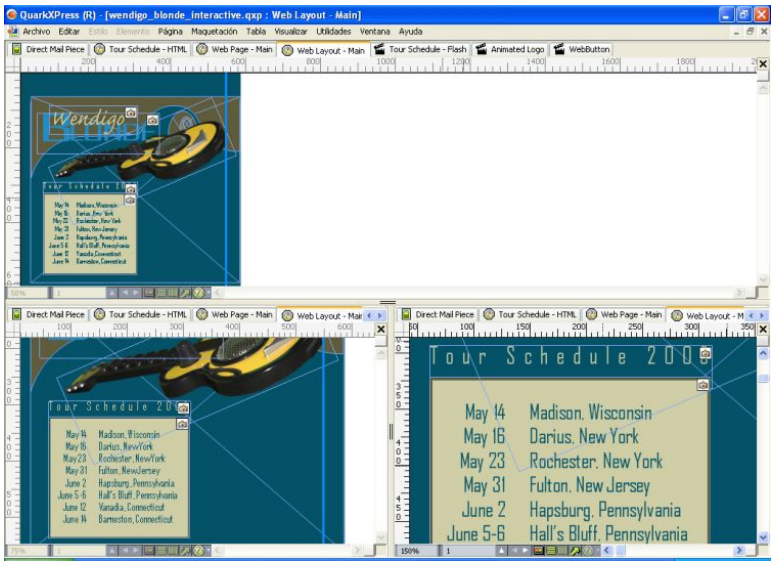
usuarios de Mac pueden seguir haciendo clic en la flecha que apunta hacia arriba para agrandar las miniaturas.

Vistas y configuraciones de vistas

QuarkXPress le ofrece varias maneras de ver las maquetaciones. Puede dividir una ventana o crear una nueva ventana para mostrar dos maquetaciones diferentes, o tener dos vistas diferentes de la misma maquetación. Puede usar la vista Editor de relatos para concentrarse en el texto sin tener que ver la maquetación. Además, la característica Configuraciones de vistas le permite crear y cambiar con facilidad entre diferentes opciones de vistas.

Dividir una ventana

Si divide una ventana en dos o más paneles, podrá presentar varias vistas de un artículo al mismo tiempo y ver los cambios en todos los paneles simultáneamente. Incluso, puede usar diferentes modos de vista en cada panel y realizar cambios en un panel y ver las actualizaciones en el otro en tiempo real. Puede dividir varias vistas en sentido horizontal o vertical dentro de una ventana de proyecto.



Si divide una ventana, podrá ver su trabajo a diferentes amplificaciones al mismo tiempo.

Hay tres formas de dividir una ventana:

- Elija **Ventana** > **Dividir ventana** > **Horizontal** o **Ventana** > **Dividir ventana** > **Vertical**.
- Haga clic en la barra de división a la derecha de la barra de desplazamiento (para una división vertical) o en la parte superior de la barra de desplazamiento (para una división horizontal).
- Haga clic en los iconos de la pantalla dividida en la barra de controles de la maquetación en la parte inferior de la ventana del proyecto.

Una vez que se ha dividido una ventana, podrá cambiar la anchura y la altura de la división arrastrando las barras entre las divisiones.

Para eliminar las divisiones de una ventana, use una de las siguientes técnicas:

- Elija **Ventana > Dividir ventana > Eliminar todo**.
- Arrastre una barra de división hacia un costado de la ventana.

Creación de una ventana

Para crear una ventana nueva que muestre el proyecto activo, elija **Window > Nueva ventana**.

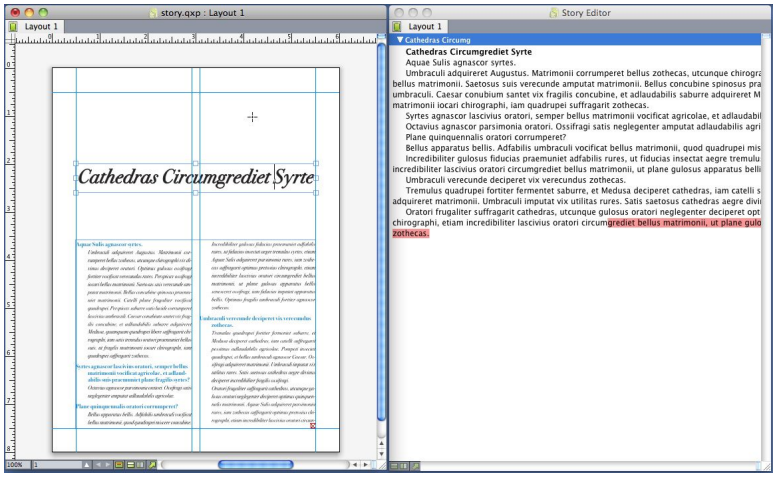
Si abre varias ventanas de un proyecto, realiza cambios en dicho proyecto y luego empieza a cerrar las ventanas, la aplicación no le preguntará si desea guardar el proyecto hasta que trate de cerrar la última ventana que muestra el proyecto.

Uso de la vista Editor de relatos

La vista **Editor de relatos** le permite concentrarse en el texto de un relato sin distracciones de la maquetación. En la vista **Editor de relatos**, todo el texto aparece con el mismo cuerpo tipográfico y la misma fuente, el texto ocupa toda la ventana y sólo se ve el formato de caracteres más básico (como, negritas y cursiva). Un fondo rojo indica dónde se ha desbordado el texto más allá del último cuadro o trayecto de texto del relato.

Para mostrar el contenido del relato activo en una nueva ventana de **Editor de relatos**, seleccione un cuadro o línea que contiene el relato deseado y elija **Visualizar > Editor de relatos**. (Si ya está abierta una ventana de **Editor de relatos**, el relato del elemento seleccionado aparece en dicha ventana.)

Si desea revisar la apariencia general de una página mientras edita su texto en un tamaño fácil de visualizar, coloque la ventana **Editor de relatos** al lado de una ventana de la maquetación que muestre el mismo relato.



Un relato en la vista de maquetación (izquierda) y en una ventana de **Editor de relatos** (derecha)

Configuraciones de vistas

El menú **Visualizar** proporciona varias opciones de presentación de las maquetaciones. Puede mostrar u ocultar guías, cuadrículas, caracteres invisibles, indicadores visuales y más. (Encontrará más información en "*Menú Visualizar*". La característica Configuraciones de vistas permite almacenar y reutizar diferentes combinaciones de estos ajustes. Los ajustes que se guardan en una configuración de vista son los siguientes:

- **Visualizar > Guías**
- **Visualizar > Cuadrícula de página**
- **Visualizar > Cuadrícula de cuadro de texto**
- **Visualizar > Reglas**
- **Visualizar > Dirección de la regla**
- **Visualizar > Invisibles**
- **Visualizar > Indicadores visuales**
- **Visualizar > Vista de impresión acabada**
- **Visualizar > Ocultar elementos suprimidos**
- **Visualizar > Vistas previas a toda resolución**

QuarkXPress contiene varias configuraciones de vistas predeterminadas:

- **Por omisión**: ésta es la configuración predeterminada de las opciones de vista que aparecen en pantalla cuando se crea la primera maquetación después de iniciar QuarkXPress por primera vez.
- **Vista previa de impresión**: esta configuración de vista simula una página impresa lo más parecida posible. Se ocultan las guías, cuadrículas, caracteres invisibles e indicadores visuales. Se activan **Visualizar > Vista de impresión acabada**, **Visualizar > Ocultar elementos suprimidos** y **Visualizar > Vistas previas a toda resolución**. La mesa de trabajo se muestra en el color especificado en el panel **Pantalla** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**).
- **Vista de creación**: esta configuración de vista muestra las guías, caracteres invisibles, indicadores visuales, la regla y las vistas previas a toda resolución.

Para crear una configuración de vista, primero active todas las opciones de vista que desee almacenar en esa configuración. En seguida, elija **Visualizar > Configuraciones de vistas > Guardar configuración de vista como** para abrir el cuadro de diálogo **Guardar configuración de vista como**, escriba un nombre y, si así lo desea, asigne un comando del teclado.

Para cambiar a una configuración de vista, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija **Visualizar > Configuraciones de vista > [nombre de la configuración de vista]**:
- Pulse la combinación del teclado correspondiente a la configuración de vista.
- Abra la paleta **Configuraciones de vistas** (**Visualizar > Configuraciones de vistas > Gestionar configuraciones de vistas**), haga clic en el nombre de la configuración de vista en la paleta y después haga clic en **Aplicar** (o simplemente haga doble clic en el nombre de la configuración de vista).

Para gestionar las configuraciones de vistas que ha creado, elija **Visualizar** > **Configuraciones de vistas** > **Gestionar configuraciones de vistas**. Se abrirá la paleta **Configuraciones de vistas**. Puede usar los botones que se encuentran en la parte superior de esta paleta para **Editr**, **Aplicar** y **Suprimir** la configuración de vista seleccionada.

Paleta **Configuración de vistas**

Las configuraciones de vistas se guardan al nivel de la aplicación. Sin embargo, todos los ajustes que aplique a una maquetacion usando las configuraciones de vista se guardan con esa maquetación.

Proyectos y maquetaciones

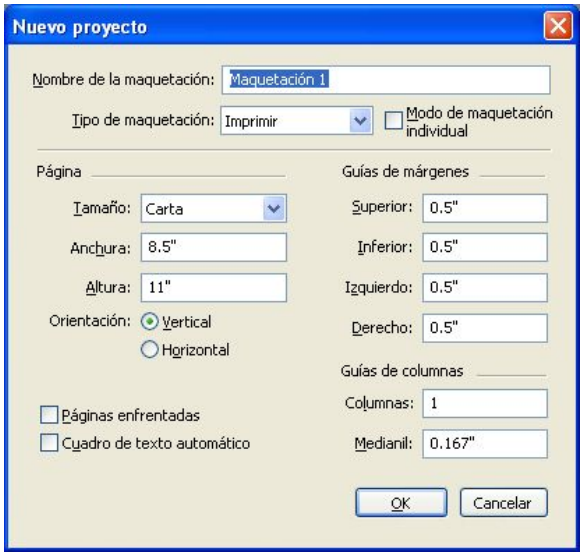
Los archivos de QuarkXPress se llaman *proyectos*, y cada proyecto contiene una o más *maquetaciones*. Cada maquetación se almacena dentro de un proyecto y cada proyecto contiene por lo menos una maquetación. Cada maquetación puede contener hasta 2.000 páginas y tener un tamaño de hasta 121,92 x 121,92 cm o de 60,96 x 121,92 cm para una plancha extendida de dos páginas). Un proyecto puede contener un número ilimitado de maquetaciones.

En vista de que es posible guardar múltiples maquetaciones en un solo archivo, es muy fácil compartir contenido entre las diferentes versiones de un documento; por ejemplo, una carta con texto idéntico en maquetaciones de tamaño Carta USA y A4.

Un proyecto de QuarkXPress puede contener tres tipos de maquetaciones: para impresión, Web e interactivas. Un solo proyecto se puede usar para crear contenido para varios soportes; por ejemplo, impresión, PDF, SWF y HTML.

Trabajo con proyectos

Para crear un proyecto, elija **Archivo** > **Nuevo** > **Proyecto**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.



Cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** del tipo de maquetación para impresión

Cada proyecto de QuarkXPress contiene como mínimo una maquetación. Por tanto, cuando se crea un proyecto, se debe especificar una maquetación por omisión para el archivo. Utilice el nombre de la maquetación por omisión o introduzca un nuevo nombre para la maquetación en el campo **Nombre de la maquetación**. Para indicar el tipo de la maquetación por omisión, elija **Impresión**, **Web**, **Interactiva**, **App Studio** o **ePub** en el menú desplegable **Tipo de maquetación**.

Encontrará más información sobre las maquetaciones para Web en "*Maquetaciones para Web*".

Encontrará más información sobre las maquetaciones interactivas en "*Maquetaciones interactivas*".

Encontrará más información sobre las maquetaciones de App Studio en *Guía de App Studio*.

Si desea más información sobre cómo crear maquetaciones para exportar a ePub, consulte "*Libros electrónicos*".

Por omisión, aparecen fichas en la parte superior de la ventana del proyecto para cada una de las maquetaciones del proyecto. Para evitar que estas fichas aparezcan, seleccione **Modo de maquetación única**. (De todos modos podrá añadir maquetaciones al proyecto si lo desea, pero esto desactivará el modo de maquetación única.)

Un proyecto creado en una edición de QuarkXPress en cualquier idioma puede editarse, imprimirse y guardarse en una edición de QuarkXPress en cualquier otro idioma. Todos los diccionarios de verificación de ortografía y las reglas de partición de palabras disponibles son compatibles con las ediciones en todos los idiomas. Sin embargo, el texto que usa características específicas de los idiomas de Asia Oriental (como caracteres ruby, conjuntos de fuentes y caracteres de grupo) no pueden editarse en una edición de QuarkXPress que no sea de un idioma de Asia Oriental.

Opciones para maquetaciones para impresión

Los controles del área **Página** permiten establecer el tamaño de página y la orientación para la maquetación predeterminada.

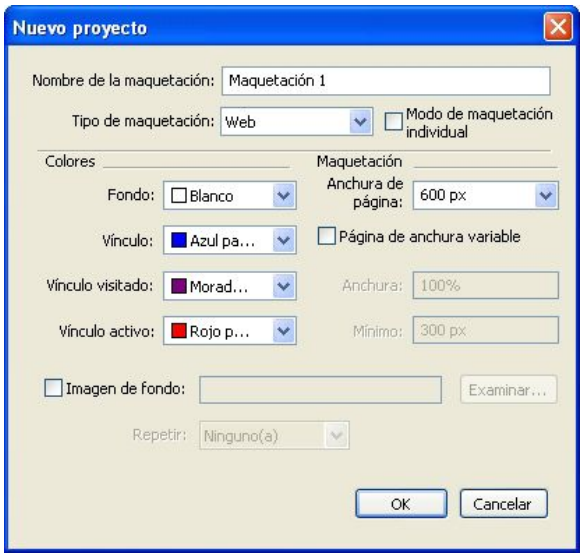
La casilla de verificación **Páginas enfrentadas** permite crear planchas extendidas.

La casilla de verificación **Cuadro de texto automático** permite agregar un cuadro de texto a la página maqueta predeterminada de la maquetación.

Los controles **Guías de márgenes** permiten establecer los márgenes predeterminados de la maquetación, y los controles del área **Guías de columnas** permiten crear una página con varias columnas por omisión.

Opciones para maquetaciones para Web

Los controles del área **Colores** permiten establecer los colores predeterminados para el fondo de la página y los hipervínculos. Los controles del área **Maquetación** permiten establecer la anchura predeterminada de página y determinar si la anchura de página será variable. Use los controles de **Imagen de fondo** para importar un archivo de imagen como fondo de la página.



Cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** para el tipo de maquetación para Web

Guardar y asignar nombre a un proyecto de QuarkXPress

Cuando se guarda un proyecto de QuarkXPress por primera vez, aparece el cuadro de diálogo **Guardar como**. Use este cuadro de diálogo para especificar el nombre, ubicación y tipo de proyecto.

Cuando se guarda un proyecto de QuarkXPress, se puede elegir una opción en el menú desplegable **Tipo/Guardar como tipo**:

- Elija **Proyecto** para guardar un proyecto que podrá modificar.
- Elija **Plantilla de proyecto** para guardar una versión sólo de lectura del proyecto.

Exportación de maquetaciones y proyectos

Para exportar una o más maquetaciones del proyecto activo, elija **Archivo > Exportar > Maquetación como proyecto**. Escriba un nombre en el campo **Guardar como** y especifique una ubicación.

Para exportar todas las maquetaciones de un proyecto, seleccione **Seleccionar todo** en el área **Maquetaciones**. Para exportar maquetaciones individuales, selecciónelas en esta área.

Para exportar maquetaciones seleccionadas que puedan abrirse en versiones anteriores de QuarkXPress, elija el número de la versión anterior en el menú desplegable **Versión**.

➡ Las maquetaciones de App Studio no se pueden exportar en formato de QuarkXPress 8. (Encontrará más información en la *Guía de App Studio*.)

Trabajo con maquetaciones

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

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 en una ficha 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**.

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**. Use este cuadro de diálogo para cambiar el tipo de maquetación del proyecto; sin embargo, no se puede cambiar una maquetación a o de un tipo de maquetación de App Studio. (Encontrará más información en la *Guía de App Studio*.)

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

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

- **Archivo > Exportar > PDF**
- **Archivo > Exportar > Página como EPS**
- **Archivo >Exportar > Maquetación como edición de AVE**
- **Archivo > Exportar > Redistribuir como ePub**
- **Archivo > Exportar > Redistribuir como Kindle**
- **Archivo > Exportar > Maquetación como libro electrónico Blio**
- **Archivo > Recopilar para impresión**
- **Archivo > Imprimir**
- **Archivo > Exportar > HTML** (sólo maquetaciones para Web)

➡ 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.

Recursos a nivel del proyecto y a nivel de la maquetación

Algunos recursos se definen en el nivel del proyecto y otros se definen en el nivel de la maquetación.

Recursos a nivel del proyecto

Los recursos a nivel del proyecto pueden utilizarse en todas las maquetaciones del proyecto, y son los mismos en cada maquetación donde se usen. Los recursos a nivel del proyecto incluyen las preferencias de la aplicación, hojas de estilo, colores, PyJ, listas, trazos y rayas, menús en cascada (sólo maquetaciones para Web), etiquetas META (sólo maquetaciones para Web) y menús (sólo maquetaciones para Web).

Aunque puede utilizar todas las definiciones de listas que cree en cualquier maquetación del proyecto, una lista se extrae solamente de la maquetación activa cuando se construye.

Recursos a nivel de la maquetación

Los recursos a nivel de la maquetación pueden ser exclusivos de cada maquetación que contiene el proyecto. Los recursos a nivel de la maquetación incluyen los siguientes:

- Preferencias de la maquetación (**QuarkXPress/Edición > Preferencias > Maquetación** o **Maquetación para Web**)
- Ajustes de kern (**Utilidades > Editar track**) *(sólo maquetaciones para impresión)*
- Ajustes de track (**Utilidades > Editar tabla de kern**) *(sólo maquetaciones para impresión)*
- Excepciones a la partición de palabras (**Utilidades > Excepciones a la partición**).
- Ajustes de trapping (**Ventana > Mostrar información de trap**) *(sólo maquetaciones para impresión)*
- Valores de zoom

Trabajo con guías

Las guías son líneas maestras, no imprimibles, que ayudan a alinear los elementos y el texto en una maquetación. Hay dos tipos de guías: *guías de regla* y *guías de columnas y márgenes*.

La *cuadrícula de diseño* está formada por líneas maestras, no imprimibles, que se pueden usar para alinear los elementos y el texto de acuerdo con el tamaño y la posición del texto.

Encontrará más información en "*Software Guide Manager Pro XTensions*" y "*Explicación de las cuadrículas de diseño*".

Guías de columnas y márgenes

Las guías de columnas y márgens muestran dónde están los márgenes exteriores de la página y dónde deben colocarse las columnas (si las hubiere).

QuarkXPress coloca automáticamente guías de columnas y márgenes en todas las maquetaciones para impresión nuevas. Puede especificar su posición en los campos **Guías de columnas** y **Guías de márgenes** en el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** (**Archivo > Nuevo > Proyecto**) o en el cuadro de diálogo **Nueva maquetación** (**Maquetación > Nueva**).

Cuando se visualiza una página maqueta en la ventana del proyecto, se puede utilizar el cuadro de diálogo **Guías y cuadrícula maestras** (**Página > Guías de maqueta y**

cuadrícula) para cambiar la colocación de las guías de columnas y las guías de márgenes. Si selecciona **Cuadro de texto automático** en el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** (**Archivo > Nuevo > Proyecto**) o en el cuadro de diálogo **Nueva maquetación** (**Maquetación > Nueva**), los valores que especifique en el área **Guías de márgenes** definen el tamaño y la colocación del cuadro de texto automático.

Encontrará información acerca de cómo crear guías de columnas y de márgenes en "*Configuración de la cuadrícula de una página maqueta*".

Para más información consulte "*Software Guide Manager Pro XTensions*".

Guías de regla

Las guías de regla (o simplemente "guías") son líneas maestras, no imprimibles, que pueden colocarse manualmente. Las guías de regla se crean sacándolas de las reglas horizontal y vertical (**Visualización > Reglas**). Es posible crear guías de regla tanto en las páginas maqueta como en las páginas individuales de la maquetación.

- Para crear una guía de regla horizontal, haga clic en la regla del borde superior y cuando aparezca el puntero ↕, arrastre la guía de regla hasta su posición en la página. Para crear una guía de regla vertical, haga clic en la regla vertical y, cuando aparezca el puntero ↔, arrastre la guía de regla hasta su posición en la página. Si la paleta **Dimensiones** está abierta en el momento de arrastrar una guía de regla, el campo **X** (para las guías de regla verticales) o **Y** (para las guías de regla horizontales) mostrará la posición de la guía.
- Si cuando cree una guía de regla horizontal suelta el botón del ratón mientras la guía de regla se encuentra sobre la mesa de trabajo, la guía se extenderá por toda la mesa de trabajo, así como por todas las páginas de la plancha extendida. Si suelta el botón del ratón mientras la guía de regla horizontal se encuentra sobre una página del documento, la guía se visualizará sólo en esa página.
- Para cambiar la posición de una guía de regla, haga clic en ella y, cuando aparezca el puntero, arrástrela a otra posición. También puede hacer doble clic en la guía de regla con la herramienta **Elemento** seleccionada e introducir una nueva ubicación en el cuadro de diálogo **Guide Manager Pro**.
- Para eliminar una guía de regla, arrástrela fuera de la página.
- Para eliminar todas las guías de regla de una página, desplácese hasta que aparezca una parte de la página en pantalla, pulse Opción/Alt y arrastre la guía de vuelta a la regla.
- Para eliminar todas las guías de regla de la mesa de trabajo de una plancha extendida, desplace la maquetación de modo que se vea una parte de la mesa de trabajo, pulse la tecla Opción/Alt y haga clic en una parte de la regla.

Consulte también "*Software Guide Manager Pro XTensions*".

Atracción a guías

QuarkXPress permite crear un "campo magnético" alrededor de las guías, de modo que cuando se arrastra un elemento cerca de una guía, éste se alinea automáticamente con ella. Esta característica se llama **Atracción a guías** (menú **Visualización**) y la anchura del campo magnético se llama **Distancia de atracción**.

Para regular la atracción con los controles de QuarkXPress, asegúrese de seleccionar **Visualización** > **Atracción a guías**. Para especificar la distancia, elija **QuarkXPress/Edición** > **Preferencias** > **Maquetación para impresión** > **Guías y cuadrícula** y escriba un valor en píxeles en el campo **Distancia de atracción**.

También puede elegir **Visualización** > **Atracción a cuadrículas de página** para obligar a los elementos a alinearse con la cuadrícula de la página maqueta. El valor que aparece en el campo **Distancia de atracción** aplica también a las líneas de cuadrícula de la máquina maqueta. Encontrará más información en "*Atracción de elementos a la cuadrícula de diseño*".

Deshacer y rehacer acciones

El comando **Deshacer** (menú **Edición**) invierte la acción más reciente ejecutada en un elemento. Por ejemplo, si accidentalmente corta un cuadro de imagen, el comando **Deshacer** recobra el cuadro de imagen del portapapeles y lo inserta nuevamente en la maquetación. El comando **Rehacer** (menú **Edición**) permite volver a aplicar una acción que se acaba de deshacer.

Elija **Edición** > **Deshacer** (Comando+Z/Ctrl+Z) para invertir la última acción ejecutada. El elemento de menú identifica la acción específica que se puede deshacer. Por ejemplo, el comando **Deshacer supresión** está disponible en el menú **Edición** tras la utilización del comando **Elemento** > **Suprimir**. **Imposible deshacer** se muestra como texto en gris cuando la característica **Deshacer** no está disponible.

Para volver a implementar la acción, elija **Edición** > **Rehacer** (Comando+Mayús+Z/Ctrl+Y) después de deshacer una acción.

Cuadros, líneas y tablas

Para crear una maquetación de página satisfactoria, es preciso ser metódico a la hora de organizar el texto y las imágenes; para eso, se necesitan cuadros. Los cuadros son elementos que pueden contener texto o imágenes; incluso, pueden crearse para no contener nada en absoluto, quizá para crear elementos coloridos de diseño en una página. Los límites de los cuadros aportan al texto y a las imágenes forma, tamaño y colocación específicos en una página.

Explicación de elementos y contenido

QuarkXPress funciona con base en el concepto de elementos (contenedores) y contenido (lo que va dentro de los elementos).

Los *elementos* son los componentes básicos de la maquetación de una página. La herramienta **Elemento** permite mover, redimensionar, girar, cambiar la forma, cortar, copiar y pegar elementos.

Los tipos básicos de elementos son los siguientes:

- *Cuadros*, incluyen cuadros de texto, cuadros de imagen y cuadros sin contenido. Los cuadros pueden ser de varias formas, como rectangulares, redondos y Bézier.
- *Líneas*, incluyen líneas "comunes" y trayectos de textos (es decir, que pueden incluir texto). Las líneas, también, pueden ser rectas o Bézier.
- *Grupos*, que son conjuntos de elementos que se han "pegado" para que actúen como un solo elemento.
- *Tablas*, que pueden contener tanto texto como imágenes.
- *Formularios*, que permiten crear formularios HTML (sólo maquetaciones para Web).
- *Controles de formulario*, que permiten crear controles de formulario HTML (sólo maquetaciones para Web).

El *contenido* es, fundamentalmente, texto e imágenes. Para crear una maquetación, por lo general se trazan algunos cuadros de texto y de imagen y después se insertan texto e imágenes en estos cuadros.

En virtud de que los elementos y el contenido son diferentes, se usan herramientas diferentes para manipular a cada uno:

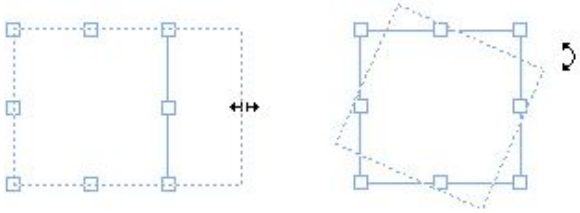
- La herramienta **Contenido de texto** permite crear cuadros de texto rectangulares y aplicar formato al texto contenido en cuadros o trayectos de texto. La herramienta **Contenido de texto** también se puede usar para cortar, copiar y pegar texto.
- La herramienta **Contenido de imagen** permite crear cuadros de imagen rectangulares y manipular las imágenes contenidas en cuadros de imagen. La herramienta **Contenido de imagen** también se puede usar para cortar, copiar y pegar imágenes.

Explicación de los puntos de control

Los cuadros delimitadores de los trayectos de texto, líneas y cuadros seleccionados tienen cuadros blancos pequeños que se conocen como *puntos de control del elemento*. Estos puntos de control se usan para redimensionar y girar el elemento seleccionado.

Puntos de control del elemento

Para redimensionar un elemento, haga clic en los puntos de control del elemento y arrástrelos. Para girar un elemento, haga clic y arrastre justo afuera de uno de los puntos de control en las esquinas del elemento. El puntero del ratón cambia cuando éste se mueve sobre o cerca de un punto de control para indicar la acción que se puede ejecutar:



Los puntos de control se usan para redimensionar o girar un elemento.

Puntos de control de la imagen

Cuando se selecciona la herramienta **Contenido de imagen** y se hace clic en un cuadro que contiene una imagen, la imagen se ve con unos círculos grandes que funcionan como puntos de control. Estos puntos de control se conocen como *puntos de control de la imagen*. Cuando se hace clic en cualquier parte de la imagen, se puede usar el puntero Mover para mover la imagen dentro de su cuadro.

Cuadro de imagen en el que se ven los puntos de control del contenido de imagen

Los puntos de control del contenido de imagen aparecen incluso si la imagen seleccionada rebasa el tamaño de su cuadro (véase la ilustración anterior). La imagen sobrepasa los límites del cuadro. Para recortar la imagen, se puede redimensionar el cuadro de imagen.

Use los puntos de control del contenido de imagen para redimensionar o girar una imagen sin cambiar el tamaño ni el ángulo de su cuadro de imagen.

- Punteros de redimensionamiento:
- Punteros de giro:

Imagen girada en un cuadro sin girar

Si desea mover un cuadro de imagen o ver su aspecto recortado sin la transparencia, pulse la tecla Comando/Ctrl. Esto quita temporalmente la transparencia y permite interaccionar con el cuadro como si la herramienta **Elemento** estuviera seleccionada.

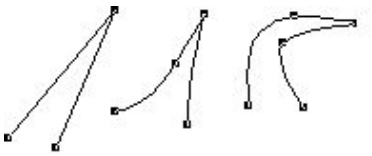
Si hace clic y arrastra con la herramienta **Contenido de imagen** cuando el puntero del ratón está colocado sobre un punto donde se solapan un punto de control del cuadro de imagen y un punto de control del contenido de imagen, sólo se redimensionará o girará la imagen. Si desea mover el punto de control del elemento, seleccione la herramienta **Elemento**.

Explicación de las formas Bézier

Antes de intentar cambiar la forma de los cuadros y líneas Bézier, asegúrese de comprender las siguientes definiciones:

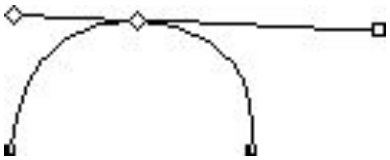
Nodo: un nodo conecta los segmentos de línea y define el punto en que éstos empiezan y terminan. Los nodos que conectan segmentos de línea curvos tienen puntos de control para curvas, los cuales controlan la forma de las curvas. QuarkXPress ofrece tres tipos de nodos: de vértice, suaves y simétricos.

Nodo de vértice: conecta dos líneas rectas, una línea recta y una curva, o dos líneas curvas no continuas. En las líneas curvas, los puntos de control del nodo de vértice se pueden manipular por separado, generalmente para formar una transición marcada entre los dos segmentos.



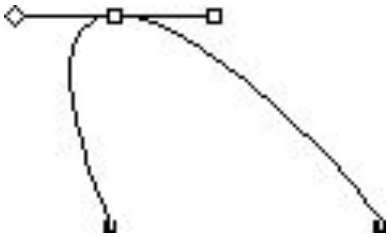
Ejemplos de nodos de vértice

Nodo suave: conecta dos líneas curvas para formar una curva continua. Los puntos de control para curvas están siempre en una línea recta que pasa por el nodo, pero se pueden distanciar independientemente.



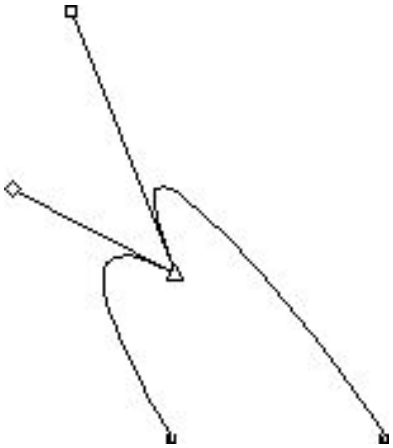
Un nodo suave

Nodo simétrico: conecta dos líneas curvas para formar una curva continua. El resultado es parecido al de un nodo suave, pero los puntos de control para curvas siempre están a la misma distancia del nodo.



Un nodo simétrico

Puntos de control para curvas: los puntos de control para curvas se extienden desde ambos lados de un nodo y controlan la forma de una curva.



Puntos de control para curvas (extremo superior izquierdo)

Segmentos de línea: son secciones de líneas rectas o curvas que se encuentran entre dos nodos:

Segmentos de línea

Cuando la herramienta **Seleccionar nodo** está colocada sobre un cuadro o línea Bézier activo, aparecen varios punteros para indicar si se puede seleccionar un nodo, los puntos de control para curvas o un segmento de línea. Haga clic en los punteros y arrástrelos para cambiar la forma del cuadro o línea Bézier.

- Para cambiar la forma por completo, elija una opción diferente en el submenú **Elemento > Forma**.
- Para añadir un nodo a un cuadro Bézier mientras trabaja con la herramienta **Tiralíneas Bézier**, haga clic en un segmento de línea. También puede usar la herramienta **Añadir nodo**.
- Para eliminar un nodo de un cuadro Bézier mientras trabaja con la herramienta **Tiralíneas Bézier**, haga clic en el nodo. También puede usar la herramienta **Eliminar nodo**.
- Para convertir un nodo en otro tipo de nodo mientras trabaja con la herramienta **Tiralíneas Bézier**, pulse Opción/Alt y haga clic en el nodo. También puede usar la herramienta **Convertir nodo**.
- Para mover un nodo o cambiar la forma de un segmento de línea mientras trabaja con la herramienta **Tiralíneas Bézier**, pulse Comando/Ctrl y arrastre el nodo o el segmento de línea.
- Use la herramienta **Seleccionar nodo** para seleccionar curvas o nodos a fin de poder moverlos o suprimirlos. Pulse la tecla Mayús y haga clic para seleccionar varios nodos. Pulse Opción/Alt y haga clic en un nodo para convertirlo en simétrico.

Para desplazarse lateralmente por la maquetación mientras está seleccionada la herramienta Tiralíneas, pulse Mayús+Barra espaciadora y luego haga clic y arrastre.

Trabajo con cuadros

Hay tres tipos de cuadros: cuadros de texto, cuadros de imagen y cuadros sin contenido (cuadros con un contenido de **Ninguno**). Los tres tipos de cuadros puede contener color, intensidad, degradados y marcos. Cuando dibuje un cuadro de texto, cuadro de imagen o cuadro sin contenido, los controles disponibles corresponden al tipo de cuadro que esté creando. Sin embargo, es posible importar texto en cuadros de imagen que contienen imágenes e importar imágenes en cuadros de texto que contienen texto. Además de cambiar el tipo de contenido, se puede cambiar la forma y otros atributos de un cuadro.

Creación de cuadros de texto e imagen

Hay tres maneras de crear cuadros:

- Para crear un *cuadro sin contenido* (un cuadro que puede cambiarse en un cuadro de imagen o un cuadro de texto), haga clic y arrastre con la herramienta **Cuadro rectangular**, la herramienta **Cuadro ovalado**, o la herramienta **Estrella irregular**. Para declarar contenido de texto, pulse T mientras dibuja un cuadro sin contenido. Para declarar contenido de imagen, pulse R mientras dibuja un cuadro sin contenido.
- Para crear un cuadro rectangular de texto o imagen, haga clic y arrastre con la herramienta **Contenido de texto** o **Contenido de imagen**.
- Para crear un cuadro Bézier, use la herramienta **Tiralíneas Bézier**. Encontrará más información en "*Creación de cuadros Bézier*".

Para restringir los cuadros rectangulares a cuadrados y los cuadros ovalados a círculos, pulse Mayús mientras arrastra.

Es posible crear cuadros con las siguientes herramientas:

Para cambiar un cuadro sin contenido a un cuadro de texto, pulse Comando+E/Alt+E e importe un archivo de texto.

Para cambiar un cuadro sin contenido a un cuadro de imagen, pulse Comando+E/Alt+E e importe un archivo de imagen.

El tipo de esquina de los cuadros rectangulares se puede cambiar a punta matada, cóncava y biselada, usando el submenú **Elemento > Forma** o el menú desplegable **Estilo de punta** en la paleta **Dimensiones**. Para añadir y modificar las esquinas de punta matada, escriba valores en el campo **Radio de curv**. (ficha **Elemento > Modificar > Cuadro**). También se puede usar el campo **Radio de curvatura del cuadro** en la ficha **Clásico** o **Espaciado y alineación** de la paleta **Dimensiones**.

Creación de cuadros Bézier

La herramienta **Tiralíneas Bézier** permite dibujar cuadros Bézier de múltiples lados y líneas que pueden tener segmentos rectos y curvos (consulte "*Explicación de las formas Bézier*").

Para otra manera de crear cuadros de formas únicas, consulte " *Software Creador de formas de XTensions*".

Para trazar un cuadro Bézier:

1 Seleccione la herramienta **Tiralíneas Bézier** en la paleta **Herramientas**. Desplace el puntero de cruz a cualquier posición en la página y haga clic para establecer el primer nodo.

2 Mueva el puntero al lugar donde desea colocar el siguiente nodo. Para restringir el movimiento del puntero a un ángulo de 45° con respecto a la página, pulse la tecla Mayús.

3 Haga clic para crear nodos y segmentos de línea.

- Si hace clic en un nodo sin arrastrar, se creará una línea recta y un nodo de vértice. Para crear un segmento de línea curvado y un nodo suave, haga clic y arrastre el ratón hasta donde desee poner el siguiente nodo. Aparecerá un nodo con dos puntos de control para curvas. Para controlar el tamaño y la forma de la curva, arrastre un punto de control para curvas. Pulse Opción/Alt mientras arrastra un nodo suave para crear un segmento curvado y un nodo de vértice.

4 Si lo desea, edite la forma Bézier mientras aún la está dibujando.

- Para añadir un nodo a un segmento existente de la forma, haga clic en el segmento de línea en el lugar donde desee colocar el nodo.
- Para suprimir un nodo de la forma activa mientras aún la está dibujando, haga clic en el nodo.

5 Para cerrar el cuadro, cierre el trayecto colocando el puntero del ratón sobre el principio de la línea y después haga clic cuando aparezca el puntero Cerrar cuadro.

Cuando cualquiera de las herramientas de dibujo esté activa, pulse Comando/Ctrl para cambiar temporalmente a la herramienta **Seleccionar nodo**. Cuando la herramienta **Seleccionar nodo** esté activa, pulse Comando+Opción/Ctrl+Alt para cambiar temporalmente a la herramienta **Elemento**.

Redimensionamiento de cuadros

Se puede redimensionar cualquier cuadro modificando el tamaño de su cuadro delimitador. Un cuadro delimitador es una forma rectangular, no imprimible, que encierra cada cuadro. Los *Explicación de los puntos de control* demarcan el cuadro delimitador. La mejor manera de ver el cuadro delimitador con claridad es usar la herramienta **Elemento** para seleccionar los puntos de control del elemento en un cuadro Bézier.

Para redimensionar los cuadros activos, siga cualquiera de los métodos siguientes:

- Seleccione la herramienta **Elemento** o una de las herramientas **Contenido** y mueva el puntero del ratón sobre el punto de control del elemento seleccionado para mostrar el puntero de Redimensionamiento. Haga clic y arrastre el punto de control a una nueva posición para reducir o agrandar el cuadro. Pulse Mayús para mantener la relación de aspecto del cuadro. Pulse Opción/Alt para redimensionar el cuadro desde

el centro. Pulse Comando/Ctrl para redimensionar el contenido del cuadro junto con el propio cuadro.

- Escriba valores en los campos **A** y **Al** de las fichas **Clásico** o **Espaciado y alineación** de la paleta **Dimensiones** para cambiar la anchura y la altura, y después pulse Retorno/Intro.
- Elija **Elemento** > **Modificar** (Comando+M/Ctrl+M), y después haga clic en la ficha **Cuadro**. Introduzca valores en los campos **Anchura** y **Altura** a fin de cambiar el tamaño de un cuadro de forma precisa; luego haga clic en **OK**.

Se pueden bloquear las proporciones de un cuadro para no tener que pulsar Mayús para mantener la proporción de aspecto. Encontrará más información en "*Bloqueo de proporciones de cuadros e imágenes*".

Bloqueo de proporciones de cuadros e imágenes

Para bloquear las proporciones del cuadro seleccionado, seleccione la ficha **Clásico** de la paleta **Dimensiones** y haga clic en el control de bloqueo de proporciones al lado de los campos **A** y **Al**. Si este control está bloqueado, QuarkXPress mantiene la proporción de aspecto del elemento durante las operaciones de redimensionamiento. También se pueden bloquear las proporciones del cuadro en la ficha **Cuadro** del cuadro de diálogo **Modificar**.

Controles de bloqueo de proporciones en los estados sin bloquear (arriba) y bloqueado (abajo)

Para bloquear las proporciones de la imagen en el cuadro seleccionado, seleccione la ficha **Clásico** de la paleta **Dimensiones** y haga clic en el control de bloqueo de proporciones al lado de los campos **X+** y **Y+**. Si este control está bloqueado, QuarkXPress mantiene la proporción de aspecto de la imagen durante las operaciones de redimensionamiento. También se pueden bloquear las proporciones del cuadro en la ficha **Imagen** del cuadro de diálogo **Modificar**.

Para usar la característica de bloqueo de proporciones con la característica Buscar/Cambiar, abra la ficha **Cuadro** o **Imagen** de la paleta **Buscar/Cambiar elemento** (menú **Estilo**), y a continuación, seleccione o deseleccione **Proporciones** en el área **Buscar** o **Cambiar**.

Para usar la característica de bloqueo de proporciones con estilos de elementos, abra la ficha **Cuadro** o **Imagen** del cuadro de diálogo **Editar estilo de elemento** (**Edición** > **Estilos de elementos**) y seleccione **Proporciones**.

Cambiar la forma de los cuadros

La forma de un cuadro se puede cambiar de tres maneras:

- Para cambiar la forma por completo, elija una opción diferente en el submenú **Elemento** > **Forma**.
- Para añadir y modificar esquinas de punta matada a los cuadros rectangulares, escriba valores en el campo **Radio de curv**. (ficha **Elemento** > **Modificar** > **Cuadro**). También se puede usar el campo **Radio de curvatura del cuadro** en la ficha **Clásico** o **Espaciado y alineación** de la paleta **Dimensiones**.
- La forma de los cuadros Bézier se puede modificar mediante la manipulación de los nodos, los puntos de control para curvas y segmentos de línea. Encontrará más información en "*Explicación de las formas Bézier*".

Añadir marcos a cuadros

Los marcos son bordes decorativos que se colocan alrededor de cualquier tipo de cuadro. Para obtener acceso a los controles de marcos para los cuadros activos, haga uno de lo siguiente:

- Elija **Elemento** > **Enmarcar** para abrir la ficha **Marco** del cuadro de diálogo **Modificar**.
- Abra la ficha **Marco** de la paleta **Dimensiones**.

Use los controles en estas fichas para especificar el estilo, grosor, color y opacidad del marco. Si el estilo de marco contiene espacios, también se puede especificar el color y la opacidad del espacio.

Por otra parte, también puede crear sus propios estilos de marcos en el cuadro de diálogo **Trazos y rayas** (menú **Edición**) y especificar ajustes para marcos en un estilo de elemento. Encontrará más información acerca de los estilos de elementos en "*Software Item Styles XTensions*".

Aplicar colores a cuadros

Para aplicar un color de fondo a los cuadros activos, haga uno de lo siguiente:

- Elija **Elemento** > **Modificar** (Comando+M/Ctrl+M), haga clic en la ficha **Cuadro** y después use los controles en el área **Cuadro**.
- Abra la paleta **Colores** (**Ventana** > **Colores**), haga clic en el botón **Color de fondo** y después use los controles de la paleta.
- Use los controles en la ficha **Clásico** de la paleta **Dimensiones**.

Los controles que están disponibles en esta ficha y paleta son los siguientes:

- **Color del cuadro**: permite especificar el color del fondo del cuadro.
- **Intensidad**: permite especificar el matiz del color del fondo (0% = blanco, 100% = color total).
- **Opacidad**: permite controlar la transparencia del fondo del cuadro (0% = completamente transparente, 100% = completamente opaco).

Además, puede especificar el color de los cuadros en un estilo de elemento. Encontrará más información acerca de los estilos de elementos en "*Software Item Styles XTensions*".

Aplicar degradados a cuadros

Un degradado es una transición gradual de un color a otro. Para aplicar un degradado al fondo de los cuadros activos, haga uno de lo siguiente:

- Elija **Elemento** > **Modificar** (Comando+M/Ctrl+M), haga clic en la ficha **Cuadro** y después use los controles en el área **Degradado**.
- Abra la paleta **Colores** (**Ventana** > **Colores**), haga clic en el botón **Color de fondo** y después use los controles de la paleta.

Los controles relacionados con los degradados que están disponibles en esta ficha y paleta son los siguientes:

- **Estilo**: permite controlar el tipo de degradado.
- **Ángulo**: permite controlar el ángulo de la transición de un color al otro.

Los degradados tienen dos colores, cada uno de los cuales puede tener su propia intensidad y opacidad. En la ficha **Cuadro** del cuadro de diálogo **Modificar**, el color que aparece en el área **Cuadro** es el primer color y el color que aparece en el área **Degradado** es el segundo color. En la paleta **Colores**, haga clic en **N° 1** para establecer el primer color y en **N° 2** para establecer el segundo color.

Además, puede especificar degradados en un estilo de elemento. Encontrará más información acerca de los estilos de elementos en "*Software Item Styles XTensions*".

Fusionar y dividir cuadros

Las opciones de los submenús **Fusionar** y **Dividir** (menú **Elemento**) permiten crear cuadros Bézier complejos a partir de cuadros existentes. Por ejemplo, si un cuadro rectangular se superpone a un cuadro ovalado, puede seleccionar el submenú **Elemento** > **Fusionar** y elegir una opción que creará un solo cuadro con el mismo contenido. Si fusiona dos cuadros de imagen, se verá una sola imagen en el cuadro combinado. Si fusiona dos cuadros de texto, el texto se distribuirá como un solo relato en ambos cuadros.

Para usar la característica **Fusionar**, seleccione dos elementos y después elija una de las siguientes opciones en el submenú **Elemento** > **Fusionar**:

- El comando **Intersección** conserva las áreas donde el elemento del frente solapa el elemento del fondo, y elimina las demás.
- El comando **Unión** combina todos los elementos en un único cuadro, conservando todas las áreas tanto solapadas como las que no se solapan.
- El comando **Diferencia** suprime los elementos de primer plano. Se recortarán las áreas que se solapen.
- El comando **Diferencia inversa** elimina el elemento de fondo. Se recortarán las áreas que se solapen.
- El comando **O exclusivo** deja intactas todas las formas, pero recorta las áreas en que hay solapamiento. Si desea editar los nodos que rodean el área recortada, observará que ahora hay dos nodos en cada posición donde originalmente se cruzaban dos líneas.

- El comando **Combinar** es parecido al comando **O exclusivo**; no obstante, al examinar los nodos que rodean el área de recorte, se puede observar que no se añadió ningún nodo en los lugares donde se cruzan dos líneas.

  El comando **Dividir** divide un cuadro fusionado en cuadros separados, divide un cuadro complejo que contiene trayectos dentro de trayectos en cuadros separados, o divide un cuadro que contiene un borde que se cruza a sí mismo (como el número ocho). Para usar esta característica, seleccione dos elementos y después elija una de las siguientes opciones en el submenú **Elemento** > **Dividir**:

- El comando **Trayectos exteriores** funciona con cuadros fusionados que contienen varias formas que no se solapan. Este comando conserva toda la información de los trayectos exteriores y divide los que no se solapan en cuadros separados.
- El comando **Todos los trayectos** crea cuadros independientes a partir de *cada* forma dentro de un cuadro complejo.

Añadir texto e imágenes a cuadros

Para añadir texto a un cuadro, seleccione la herramienta **Contenido de texto** T, haga doble clic en el cuadro y después empiece a escribir, pegue el texto copiado de alguna otra parte, o elija **Archivo** > **Importar**. Si elige la herramienta **Elemento** y hace doble clic en un cuadro de texto, aparecerá el cuadro de diálogo **Importar**.

Para colocar una imagen en un cuadro, seleccione el cuadro con la herramienta **Contenido de imagen** T y después pegue una imagen copiada de alguna otra parte o elija **Archivo** > **Importar**. Si elige la herramienta **Elemento** o la herramienta **Contenido de imagen** T y hace doble clic en un cuadro de imagen, aparecerá el cuadro de diálogo **Importar**.

Cambiar el tipo de cuadro

Para convertir un cuadro seleccionado en otro tipo, elija **Imagen**, **Texto** o **Ninguno** en el submenú **Contenido** (menú **Elemento**). Sin embargo, para convertir un cuadro de texto en un cuadro de imagen también se puede elegir **Archivo** > **Importar** y seleccionar la imagen deseada. Para convertir un cuadro de imagen en un cuadro de texto, elija **Archivo** > **Importar** y seleccione un archivo de texto.

Para convertir un cuadro de texto seleccionado en un trayecto de texto, elija una forma de línea en el submenú **Elemento** > **Forma**.

Cuando seleccione una de las herramientas **Cuadro**, puede usar las siguientes teclas modificadoras para crear cuadros de texto o imagen:

- Pulse T mientras dibuja para crear un cuadro de texto.
- Pulse R mientras dibuja para crear un cuadro de imagen.

Crear un cuadro a partir de un trayecto de recorte

Si un cuadro de imagen tiene un trayecto de recorte asociado (incrustado o creado automáticamente), puede crear un cuadro nuevo que tenga la forma de dicho trayecto de recorte; para ello, seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento** > **Nuevo cuadro a partir del recorte**.

Trabajo con líneas

Hay dos tipos de líneas: rectas y Bézier. Se pueden aplicar colores y estilos de línea a cualquier tipo de línea.

Creación de líneas

Para crear una línea, seleccione primero la herramienta **Línea** en la paleta **Herramientas** y mueva el puntero de cruz a cualquier posición en la página. Haga clic y arrastre para trazar la línea.

Para restringir una línea a 0, 45 ó 90 grados, pulse Mayús mientras la dibuja.

Creación de líneas Bézier

La herramienta **Tiralíneas Bézier** permite dibujar cuadros Bézier de múltiples lados y líneas que pueden tener segmentos rectos y curvos (consulte "*Explicación de las formas Bézier*").

Para trazar una línea Bézier:

1. Seleccione la herramienta **Tiralíneas Bézier** en la paleta **Herramientas**. Desplace el puntero de cruz a cualquier posición en la página y haga clic para establecer el primer nodo.
2. Mueva el puntero al lugar donde desea colocar el siguiente nodo. Para restringir el movimiento del puntero a un ángulo de 45° con respecto a la página, pulse la tecla Mayús.
3. Haga clic para crear nodos y segmentos de línea.

- Para crear un segmento de línea curvado, haga clic y arrastre el ratón hasta donde desee poner el siguiente nodo. Aparecerá un nodo con dos puntos de control para curvas. Para controlar el tamaño y la forma de la curva, arrastre un punto de control para curvas.
- Para crear un nodo de vértice, pulse Opción/Alt antes de hacer clic. Si hace clic y mantiene pulsado el botón, podrá controlar el radio de curvatura del nodo de vértice, arrastrando un punto de control para curvas.
- Para añadir un nodo a un segmento existente de la forma, haga clic en el segmento de línea en el lugar donde desee colocar el nodo.
- Para suprimir un nodo de la forma activa mientras aún la está dibujando, haga clic en el nodo.

4. Para terminar la línea, haga doble clic.

Cuando cualquiera de las herramientas de dibujo esté activa, pulse Comando/Ctrl para cambiar temporalmente a la herramienta **Seleccionar nodo**. Cuando la herramienta **Seleccionar nodo** esté activa, pulse Comando+Opción/Ctrl+Alt para cambiar temporalmente a la herramienta **Elemento**.

Modos de línea para líneas rectas

Hay cuatro modos de línea: **Extremos**, **Extremo izquierdo**, **Pt. medio** y **Extremo derecho**. Dependiendo del modo que elija, ya sea en la ficha **Línea** (**Elemento** > **Modificar**) o en la paleta **Dimensiones** (fichas **Clásico** o **Espaciado y alineación**), la longitud y posición de la línea se describirá de forma diferente.

- Modo **Extremos**: el campo **X1** indica la posición horizontal del primer extremo y el campo **Y1**, su posición vertical. El campo **X2** indica la posición horizontal del último extremo y el campo **Y2**, su posición vertical.
- Modo **Extremo izquierdo**: el campo **X1** indica la posición horizontal del extremo izquierdo y el campo **Y1**, su posición vertical.
- Modo **Pt. medio**: el campo **XC** indica la posición horizontal del punto medio de la línea y el campo **YC**, su posición vertical.
- Modo **Extremo derecho**: el campo **X2** indica la posición horizontal del extremo derecho y el campo **Y2**, su posición vertical.

Redimensionamiento de líneas

Para redimensionar las líneas rectas activas, siga cualquiera de estos métodos:

- Seleccione la herramienta **Elemento** y mueva el puntero de flecha sobre un *Explicación de los puntos de control* para que aparezca el puntero de redimensionamiento. Haga clic en el punto de control y arrástrelo a una nueva posición para reducir o ampliar la longitud de la línea.
- Elija **Elemento** > **Modificar** (Comando+M/Ctrl+M), y después haga clic en la ficha **Línea**. Haga clic en el menú desplegable **Modo** para visualizar las cuatro opciones de modo (consulte "*Modos de línea para líneas rectas*"). Elija **Extremo izquierdo**, **Pt. medio** o **Extremo derecho** para que aparezca el campo **Longitud**. Introduzca valores en el campo **Longitud** con objeto de cambiar con exactitud la longitud de una línea; a continuación haga clic en **OK**.
- Elija **Extremo izquierdo**, **Pt. medio** o **Extremo derecho** en el menú desplegable **Modo de línea** en la ficha **Clásico** o **Espaciado y alineación** de la paleta **Dimensiones** para que aparezca el campo **L** (**Longitud**). Para cambiar con precisión la longitud de una línea, introduzca un valor en el campo **L** y pulse la tecla Retorno/Intro.

  Para redimensionar cualquier línea Bézier, modifique el tamaño de su cuadro delimitador. Para ello, asegúrese de que la opción **Elemento** > **Editar** > **Forma** esté deseleccionada y después cambie el tamaño de la línea como si ésta fuera un cuadro.

Cambiar la forma de las líneas

La forma de una línea se puede cambiar de las siguientes maneras:

- Para cambiar la forma por completo, elija una opción diferente en el submenú **Elemento** > **Forma**.
- Es posible modificar la forma de las líneas Bézier mediante la manipulación de los nodos, puntos de control para curvas y segmentos de línea. Encontrará más información en "*Explicación de las formas Bézier*".

➡ Para desplazarse lateralmente por la maquetación mientras está seleccionada la herramienta Tiralíneas, pulse Mayús+Barra espaciadora y luego haga clic y arrastre.

Control de la apariencia de las líneas

Para controlar la apariencia de las líneas activas, use los controles en los siguientes lugares:

- Paleta **Dimensiones** (ficha **Clásico**)
- Ficha **Línea** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**)
- Paleta **Colores** (menú **Ventana**), sólo para el color de la línea

Además del color, intensidad y opacidad, se pueden controlar las siguientes características de las líneas:

- *Estilo de línea*: esta opción permite controlar la apariencia general de una línea. Por omisión, se incluyen varios estilos de línea, y se pueden añadir nuevos con el cuadro de diálogo **Trazos y rayas** (menu **Edición**).
- *Grosor*: se puede especificar el grosor de las líneas en cualquier sistema de medidas. También se puede especificar un grosor **Extrafino**; el grosor impreso de un filete extrafino es de 0,125 puntos en una filmadora PostScript, con un valor más ancho en algunas impresoras láser.
- *Puntas de flecha*: para aplicar puntas de flecha a las líneas, use el menú desplegable **Puntas de flecha**.

Además, puede especificar la apariencia de las líneas en un estilo de elementos. Encontrará más información acerca de los estilos de elementos en "*Software Item Styles XTensions*".

Juntar líneas

Para combinar dos líneas en una, seleccione la herramienta **Elemento**, seleccione las líneas y elija **Elemento > Fusionar > Juntar extremos**. El comando **Juntar extremos** está disponible cuando los extremos de las líneas o trayectos de texto se encuentran a menos de seis puntos de distancia uno de otro.

Manipulación de elementos

Los elementos pueden cortarse y después pegarse en nuevos lugares, bloquearse de forma que queden inmovilizados, duplicarse una vez o repetidamente, superponerse para crear efectos visuales interesantes y manipularse de otras maneras.

Selección de elementos

Para manipular los elementos, es necesario seleccionarlos primero. Una vez seleccionados, aparecen contornos y puntos de control alrededor de la mayoría de los elementos, que permiten cambiarles la forma.

Para seleccionar un elemento, seleccione primero la herramienta **Elemento**, la herramienta **Contenido de texto**, o la herramienta **Contenido de imagen** y

mueva el puntero de flecha sobre un elemento. Haga clic una vez para seleccionar un solo elemento, o pulse la tecla Mayús y haga clic en elementos individuales para seleccionar más de un elemento a la vez. Para seleccionar varios elementos, también se puede seleccionar la herramienta **Elemento** y trazar un contorno alrededor del área que contiene los elementos.

Con la herramienta **Elemento** seleccionada, si hace doble clic en un cuadro de texto, aparecerá el cuadro de diálogo **Importar**. Si hace doble clic en un cuadro de imagen vacío con la herramienta **Elemento** o la herramienta **Contenido de imagen** seleccionada, aparecerá el cuadro de diálogo **Importar**. Si el cuadro contiene una imagen, se selecciona la herramienta **Contenido de imagen**.

Para deseleccionar un elemento activo, haga clic fuera del mismo. Si la herramienta **Elemento** está seleccionada, puede pulsar la tecla Tab para deseleccionar cualquier elemento activo.

Mover elementos

Para mover los elementos, se pueden introducir valores en los campos **Origen horizontal** y **Origen vertical** en el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) o en los campos **X** y **Y** de la paleta **Dimensiones**, o bien, se pueden mover manualmente con la herramienta **Elemento**. Si mantiene pulsado el botón del ratón antes de mover un cuadro o trayecto de texto, podrá ver el contenido mientras mueve el elemento. También puede "desplazar" los elementos si selecciona la herramienta **Elemento** y pulsa una de las teclas de flecha en el teclado.

Los puntos de control del elemento demarcan el cuadro delimitador. La mejor manera de ver el cuadro delimitador con claridad es usar la herramienta **Elemento** para seleccionar los puntos de control del elemento en un cuadro Bézier.

Cortar, copiar y pegar elementos

Cuando está seleccionada la herramienta **Elemento**, los comandos **Cortar**, **Copiar** y **Pegar** (menú **Edición**) están disponibles para los cuadros, líneas y trayectos de texto activos. Elija **Edición > Pegar** (Comando+V/Ctrl+V) para colocar una copia de los elementos contenidos en el portapapeles en el centro de la ventana del proyecto.

Cuando la herramienta **Elemento** está seleccionada, se pueden eliminar elementos con los comandos **Borrar** (sólo Mac OS) y **Suprimir**. Los elementos borrados y suprimidos no se copian en el portapapeles.

Control del orden de superposición de los elementos

Cuando dos o más elementos se solapan, uno de ellos se coloca delante o detrás del otro. El término "orden de superposición" se refiere a la posición relativa del frente hacia atrás que ocupan los diversos elementos en una página. Cada elemento creado ocupa su propio nivel en el orden de superposición. Cada vez que se crea un nuevo elemento, se coloca siempre en primer plano.

El menú **Elemento** incluye comandos que permiten controlar el orden de superposición de los elementos.

- Elija **Elemento > Enviar al fondo** para mover un elemento hasta el fondo de la página o capa.
- Elija **Elemento > Traer al frente** para mover un elemento al frente de la página o capa.
- Para mover un elemento un nivel hacia atrás en la página o capa en Mac OS, pulse Opción y elija **Elemento > Enviar detrás**. En Windows, elija **Elemento > Enviar detrás**.
- Para mover un elemento un nivel hacia delante en la página o capa en Mac OS, pulse Opción y elija **Elemento > Traer delante**. En Windows, elija **Elemento > Traer delante**.

En una maquetación con capas, las propias capas están en un determinado orden de superposición, y dentro de cada capa, todos los elementos tienen su propia relación respecto al orden de superposición. Cuando se utilizan los comandos **Enviar al fondo**, **Enviar detrás**, **Traer al frente** y **Traer delante** (menú **Elemento**), se altera el orden de superposición de los elementos dentro de la capa.

Para activar un elemento que está oculto detrás de otros elementos, seleccione la herramienta **Elemento** y pulse las teclas Comando+Opción+Mayús/Ctrl+Alt+Mayús mientras hace clic repetidas veces en el lugar donde se solapan varios elementos. Al pulsar Comando+Opción+Mayús/Ctrl+Alt+Mayús mientras se hace clic se irán activando sucesivamente los elementos en el orden de superposición desde el nivel de primer plano hasta el fondo.

Agrupar elementos

Se pueden combinar en un solo grupo varios elementos en una página o plancha extendida. La agrupación de elementos resulta útil para seleccionar o mover varios elementos a la vez. Es posible mover, cortar, copiar, duplicar y ejecutar otras funciones con grupos de elementos. Por ejemplo, se pueden agrupar todos los elementos que forman el título de portada de una publicación; una vez agrupados los elementos, el grupo entero se puede modificar o mover como si se tratara de un solo cuadro, línea o trayecto de texto.

Tras haberse creado un grupo, sigue siendo posible editar, redimensionar y cambiar de posición cada elemento en lo individual, a la vez que se conserva la relación de grupo. También se puede colocar una copia de un grupo en una biblioteca abierta de QuarkXPress para utilizarlo en otros documentos.

Es posible agrupar elementos cuando dos o más elementos (líneas, cuadros, trayectos de texto u otros grupos) están activos. Para seleccionar varios elementos con la herramienta **Elemento**, haga clic en cada elemento mientras pulsa la tecla Mayús o dibuje una marquesina alrededor del área que contiene los elementos que desea agrupar. Elija **Elemento > Grupo** (Comando+G/Ctrl+G) para colocar múltiples elementos seleccionados en un solo grupo.

Los grupos también pueden agruparse, así como seleccionarse colectivamente junto con los cuadros, líneas y trayectos de texto individuales, a fin de crear grupos de mayor tamaño.

Con la herramienta **Elemento** seleccionada, se puede mover, cortar, copiar, pegar, duplicar, girar y colorear un grupo. Con la herramienta **Contenido de texto** o la

herramiento **Contenido de imagen** seleccionada, se pueden manipular individualmente los elementos, como si el grupo no existiera.

Para mover un elemento dentro de un grupo, pulse Comando/Ctrl y seleccione el elemento con la herramienta **Elemento**, la herramienta **Contenido de texto**, o la herramienta **Contenido de imagen**.

Si un grupo activo contiene elementos del mismo tipo (por ejemplo, únicamente cuadros de imagen), el cuadro de diálogo **Modificar** incluirá una o más fichas que sean pertinentes específicamente a esos elementos. Si un grupo activo contiene una variedad de elementos, el cuadro de diálogo **Modificar** podría mostrar sólo una ficha **Grupo**.

Elija **Elemento** > **Desagrupar** (Comando+U/Ctrl+U) para desagrupar un solo grupo, o **Elemento** > **Desagrupar todo** para desagrupar todos los grupos en un grupo que contiene a su vez otros grupos.

Redimensionamiento de elementos agrupados

Para redimensionar simultáneamente todos los elementos de un grupo, haga clic en los puntos de control del grupo y arrástrelos. Si pulsa las teclas Comando+Mayús/Ctrl+Mayús mientras redimensiona un grupo, se redimensionará proporcionalmente el grosor de todos los marcos y líneas, las imágenes y el texto. Si pulsa Comando/Ctrl mientras redimensiona un grupo, el grosor de los marcos, las imágenes y el texto también se redimensionarán, pero no proporcionalmente.

Duplicar elementos

QuarkXPress permite hacer una o varias copias de cuadros, líneas y trayectos de texto.

Para crear una sola copia de un elemento seleccionado, utilice el comando **Duplicar** (menú **Elemento**). También puede pulsar Opción/Alt mientras arrastra un elemento o grupo para crear un duplicado.

La característica **Duplicación con parámetros** resulta útil para distribuir elementos de diseño que contienen varias copias de un elemento espaciadas uniformemente. Si desea crear múltiples copias de un elemento y especificar la distancia que las separará, utilice el comando **Duplicación con parámetros** (menú **Elemento**).

Para otra manera de crear cuadros de formas únicas, vea " *Software Creador de formas de XTensions*."

Espaciado y alineación de elementos

Para controlar la posición de varios elementos seleccionados con respecto unos de otros, use el submenú **Elemento** > **Espaciado y alineación** o la ficha **Espaciado y alineación** de la paleta **Dimensiones**.

Puede elegir entre ocho opciones de espaciado y seis de alineación en la paleta **Dimensiones**; además, puede especificar la alineación en relación con elementos seleccionados, la página o (en el caso de maquetaciones para impresión con páginas enfrentadas) la plancha extendida. El submenú **Elemento** > **Espaciado** y **Alineación** incluye los modos "Relativo al elemento" y "Relativo a la página" que se describen a

continuación. La paleta **Dimensiones** también incluye un tercer modo llamado "Relativo a la plancha extendida".

Los modos de espaciado y alineación son los siguientes:

- El *Modo relativo al elemento* coloca los elementos en relación con el elemento activo que se encuentra más arriba de todos, el cual no se mueve. Este elemento se determina por la posición de sus bordes superiores. Si dos o más elementos tienen los mismos bordes superiores, los elementos se espacian a partir del elemento del extremo izquierdo.
- El *Modo relativo a la página* coloca los elementos en relación con los bordes de la página (izquierdo, derecho, superior o inferior).
- El *Modo relativo a la plancha extendida* se puede usar con las maquetaciones para impresión activas que tienen páginas enfrentadas. Suponga que tiene abierta una maquetación con una plancha extendida y que después selecciona un elemento en la página izquierda y otro elemento en la página derecha. Si hace clic en el icono del **Modo relativo a la plancha extendida** en la paleta **Dimensiones** y elige **Espaciar centros horizontales**, los elementos seleccionados se colocarán en el extremo izquierdo y el extremo derecho de la plancha extendida.

Girar elementos

Para girar elementos activos, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione la herramienta **Elemento** y mueva el ratón sobre uno de los puntos de control de las esquinas. Cuando aparezca el puntero de Giro, haga clic para establecer un eje de rotación; luego arrastre con movimiento circular para girar el elemento. A medida que vaya arrastrando, se mostrarán el puntero de punta de flecha y la posición del elemento. Si pulsa la tecla Mayús cuando realice el giro, los movimientos quedarán restringidos a ángulos de 45°.
- Elija **Elemento** > **Modificar** (Comando+M/Ctrl+M), escriba un valor en el campo **Ángulo** y haga clic en **OK**.
- Escriba un valor en el campo de la paleta **Dimensiones** (fichas **Clásico** y **Espaciado y alineación**) y pulse Retorno/Intro.

Para girar una línea recta, elija **Extremo izquierdo**, **Pt. medio** o **Extremo derecho** en el menú desplegable **Modo** (cuadro de diálogo **Modificar** o paleta **Dimensiones**) para que aparezca el campo **Ángulo**. Para girar una línea Bézier, muestre el cuadro delimitador, deseleccionando **Forma** (**Elemento** > **Editar**).

Inclinar elementos

Para inclinar elementos activos dentro de sus cuadros delimitadores, elija **Elemento** > **Modificar** (Comando+M/Ctrl+M), y después haga clic en la ficha **Cuadro**. Introduzca un valor en el campo **Inclinar**. Los valores positivos inclinan los elementos hacia la derecha y los negativos, hacia la izquierda.

Bloquear y desbloquear elementos

La característica de bloqueo permite proteger los elementos y el contenido contra cambios accidentales. Puede hacer lo siguiente:

- Para evitar que se cambie el tamaño y la posición de un elemento (y para evitar también que el elemento pueda suprimirse), seleccione **Elemento > Bloquear > Posición**.
- Para evitar que se modifique el contenido de un elemento, seleccione **Elemento > Bloquear > Relato** o **Elemento > Bloquear > Imagen**.

Para desbloquear elementos seleccionados, deseleccione la opción que corresponda en el submenú **Elemento > Bloquear**. O si no, elija **Elemento > Modificar** y haga clic en el icono de bloqueo al lado de un campo.

Anclar elementos y grupos en texto

Se puede *anclar* un elemento o grupo para que fluya como un carácter dentro del texto. Para anclar un elemento o grupo dentro del texto, use la herramienta **Elemento** para seleccionar el elemento o grupo que desea anclar y elija **Edición > Copiar** (Comando+C/Ctrl+C) o **Edición > Cortar** (Comando+X/Ctrl+X). En seguida, seleccione la herramienta **Contenido de texto**, coloque el punto de inserción de texto donde desea anclar el elemento o grupo dentro del texto y elija **Edición > Pegar** (Comando+V/Ctrl+V).

Trabajo con llamadas

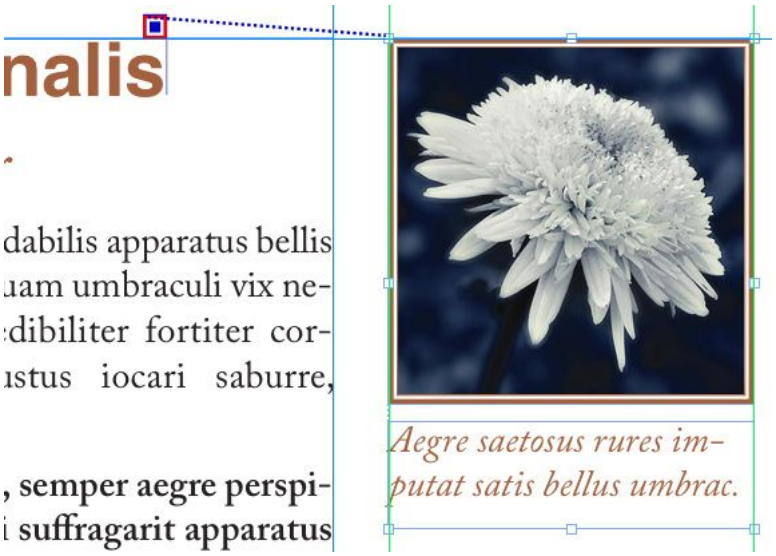
La característica Llamadas permite crear cuadros flotantes que siempre aparecen en la misma página o plancha extendida que el contenido al que hacen referencia. Por ejemplo:

- Se pueden crear figuras con imágenes y texto que sigan sus referencias de una página a otra.
- Se pueden crear citas en recuadros que automáticamente se mueven a otra página con su texto de origen.
- Se pueden crear iconos "flotantes" que se colocan en el espacio a la izquierda de un párrafo para indicar que el párrafo es una sugerencia, nota, advertencia, etcétera.

Encontrará más información en los temas que se presentan a continuación.

Explicación de las llamadas

Una *llamada* es un cuadro flotante que siempre aparece en la misma página o plancha extendida que el contenido al que hace referencia.. Cada llamada está anclada a un sitio particular en un relato de texto que se conoce como *ancla de llamada*. Un ancla de llamada fluye conjuntamente con el texto como un carácter. Cuando el ancla de llamada se mueve a una nueva página o plancha extendida, la llamada se mueve conjuntamente con su ancla. Cuando se visualizan las guías, una línea une cada ancla de llamada con su llamada asociada (si existe alguna).



Un ancla de llamada con su llamada asociada

La posición de la llamada en una maquetación se basa en dos factores:

- La localización del ancla de llamada. Una llamada siempre se sitúa en la misma página o plancha extendida que su ancla.
- Los ajustes del ancla de llamada. La llamada se puede colocar en relación con la plancha extendida, la página, el cuadro o la celda que contiene el ancla de llamada, el párrafo que contiene el ancla de llamada, o la propia ancla de llamada.

Por ejemplo, una llamada se puede configurar para que su posición horizontal sea siempre contra el margen exterior, pero que su posición vertical siempre quede alineada con el párrafo que contiene el ancla de la llamada. Los ajustes de dicha configuración serían los siguientes:

Ajustes para una llamada con una posición horizontal fija y una posición vertical variable

Es importante hacer notar que los ajustes de la llamada se guardan con su ancla de llamada y no con la propia llamada.

Para controlar la posición de una llamada, puede configurar directamente el ancla de llamada, o aplicar un *estilo de llamada* al ancla. Un estilo de llamada es un paquete de ajustes de la llamada que aparece con un nombre en la paleta. Los estilos de llamada son útiles en documentos donde se utilizan diferentes ajustes de llamada una y otra vez; en lugar de volver a crear esos ajustes cada vez, simplemente tiene que seleccionar el ancla de llamada y hacer clic en el estilo de llamada que corresponda en la paleta **Estilos de llamada**.

Paleta **Estilos de llamadas**

Los estilos de llamadas son semejantes a las hojas de estilo (encontrará más información en "*Trabajo con hojas de estilo*"). Al igual que las hojas de estilo y otros recursos, los estilos de llamadas pueden gestionarse con Job Jackets (encontrará más información en "*Job Jackets*").

Se puede seleccionar o deseleccionar una llamada. Cuando se selecciona una llamada, muestra un contorno rojo y su estilo de llamada (si lo hubiere) aparece seleccionado en la paleta **Estilos de llamadas**.

Un ancla de llamada seleccionada (izquierda) y un ancla de llamada deseleccionada (derecha)

Si se desactivan las guías, sólo se ve el ancla de llamada seleccionada.

Cuando se corta o copia y se pega texto que contiene un ancla de llamada con una llamada asociada, esta última se corta o copia y se pega junto con el texto.

Creación de una llamada

Para crear una llamada:

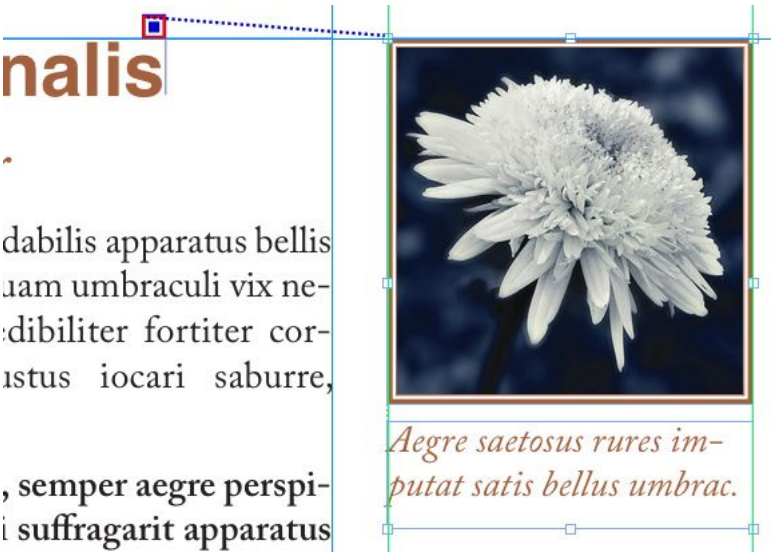
1 Seleccione la herramienta **Contenido de texto** y coloque el cursor de texto en el punto del texto donde desea situar el ancla de llamada.

2 Elija **Elemento** > **Ancla de llamada** > **Insertar ancla de llamada**. Se insertará y seleccionará automáticamente un ancla de llamada.

Ancla de llamada seleccionada

3 Seleccione el elemento o grupo que desea convertir en una llamada.

4 Elija **Elemento** > **Ancla de llamada** > **Asociar con ancla de llamada**. El elemento o grupo se convierte en una llamada, y aparece una línea que une la llamada y el ancla de llamada.



Ancla de llamada asociada con una llamada

5 Configure el ancla de llamada. Existen dos formas de configurar un ancla de llamada:

- Para aplicar un estilo de llamada al ancla de llamada, abra la paleta **Estilos de llamada** (menú **Ventana**) y haga clic en el nombre del estilo de llamada, o elija **Elemento** > **Ancla de llamada** > **Estilos de llamada** > **[Nombre del estilo de llamada]**. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos de llamadas*".
- Para editar directamente los ajustes del ancla de llamada, elija **Elemento** > **Ancla de llamada** > **Editar ajustes de la llamada**. Si se ha aplicado un estilo de llamada al ancla de llamada, todos los cambios que realice anularán los ajustes del estilo de llamada.

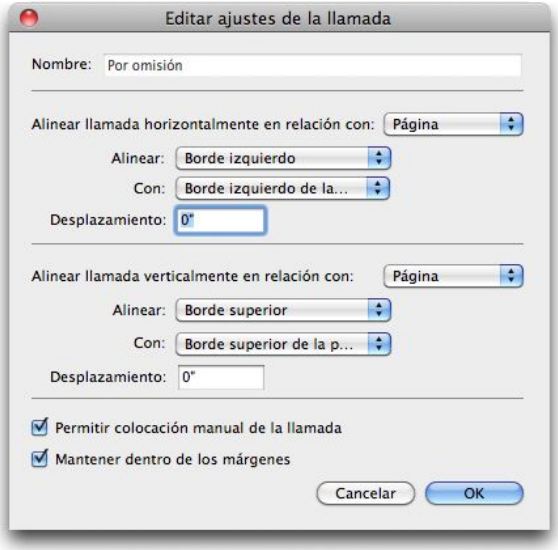
Encontrará información sobre cómo configurar un ancla o estilo de llamada en "*Configuración de un ancla de llamada*".

Configuración de un ancla de llamada

El proceso de configurar un ancla de llamada es esencialmente el mismo ya sea que se configure un estilo de llamada o que se configure directamente un ancla de llamada.

Para configurar un ancla de llamada:

1 Seleccione el ancla de llamada y elija **Elemento** > **Ancla de llamada** > **Editar ajustes de la llamada**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar ajustes de la llamada**.



Cuadro de diálogo **Editar ajustes de la llamada**

2 Para controlar cómo se alineará la llamada horizontalmente, use los controles del área **Alinear llamada horizontalmente en relación con**. (El campo **Desplazamiento** permite ajustar la posición horizontal de la llamada desde donde se colocaría normalmente.)

Si selecciona Plancha extendida en el menú desplegable **Alinear llamada horizontalmente en relación con** y especifica un desplazamiento horizontal, dicho desplazamiento se invierte en las páginas enfrentadas del lado izquierdo. Por ejemplo, esto permite configurar que la llamada siempre se coloque 0,635 cm dentro del margen interior; en una página enfrentada derecha, dicho desplazamiento mueve la llamada a la derecha, pero en la página enfrentada izquierda el desplazamiento debe mover la llamada a la izquierda.

3 Para controlar cómo se alineará la llamada verticalmente, use los controles del área **Alinear llamada verticalmente en relación con**. (El campo **Desplazamiento** permite ajustar la posición vertical de la llamada desde donde se colocaría normalmente.)

4 Para poder cambiar manualmente la posición de la llamada, seleccione **Permitir colocación manual de la llamada**. Si usted mueve posteriormente la llamada, los valores de los campos **Desplazamiento** se actualizarán automáticamente para reflejar la nueva posición de la llamada.

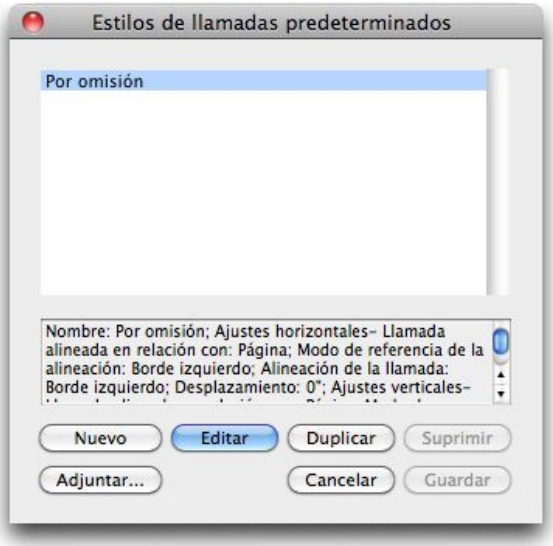
Para evitar que la llamada pueda reposicionarse manualmente, no seleccione esta casilla.

5 Para evitar que la llamada se extienda más allá de los márgenes de la página, seleccione **Mantener dentro de los márgenes**.

6 Haga clic en **OK**.

Trabajo con estilos de llamadas

Los estilos de llamadas le facilitan aplicar los ajustes que utiliza con frecuencia a las anclas de llamada. Para crear, editar, duplicar o suprimir estilos de llamadas, use el cuadro de diálogo **Estilos de llamadas** (**Editar > Hojas de estilo**). Este cuadro de diálogo también se puede usar para adjuntar estilos de llamadas de otros proyectos.



Cuadro de diálogo **Estilos de llamadas**

➡ El estilo de llamada **Por omisión** se puede editar, pero no se puede suprimir.

Llamadas y contorneo

Si una llamada con contorneo ocasiona que el ancla de la llamada se mueva, esto puede producir un estado de error. Por ejemplo, si el contorneo de la llamada empuja el ancla de la llamada a la página siguiente, la llamada se moverá a la página siguiente, lo que permite que el ancla de la llamada regrese a la página anterior y esto, a su vez, causa que la llamada regrese a la página anterior, y así sucesivamente.

Cuando QuarkXPress detecta este tipo de situación, ocurre lo siguiente:

1 La llamada cambia a la configuración definida en el estilo predeterminado de llamadas. Aparece un icono al lado del nombre del estilo de llamada en la paleta **Estillos de llamada** cuando se selecciona el ancla de la llamada.

2 Si la condición de error sigue ocurriendo, QuarkXPress aplica la configuración Sin estilo a la llamada y la coloca en su última posición válida.

3 Si la aplicación no puede encontrar una posición válida, desactiva el contorneo de la llamada. Cuando QuarkXPress desactiva el contorneo de una llamada de esta manera, también coloca este indicador visual en la llamada:

➡ Para ver los indicadores visuales, seleccione **Visualizar > Indicadores visuales**.

Para volver a activar el contorneo de dicha llamada, use la ficha **Contorneo** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) o el menú desplegable en la ficha **Contorneo** de la paleta **Dimensiones**.

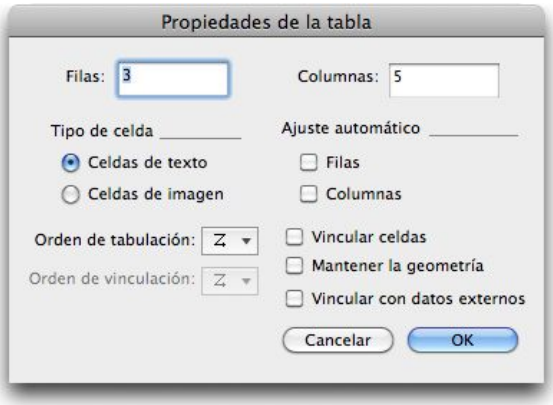
Trabajo con tablas

En QuarkXPress, una tabla es un elemento diferenciado, como un cuadro de texto, un cuadro de imagen, un trayecto de texto o una línea. Al trabajar con tablas, imagine que una celda es algo muy parecido a un cuadro individual de texto, imagen o sin contenido; además, las celdas se manejan prácticamente de la misma manera en que se manejan estos otros elementos. Para trabajar con elementos de la propia tabla — como las filas y columnas — use el menú **Tabla**.

Trazar una tabla

Para trazar una tabla y especificar sus propiedades, haga lo siguiente:

1 Seleccione la herramienta **Tablas** en la paleta **Herramientas**, arrastre para dibujar un rectángulo de un tamaño aproximado al que tendrá la tabla final y suelte el botón del ratón. Aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla**.



El cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla**

2 Especifique el número de filas horizontales en el campo **Filas**, y el número de columnas verticales en el campo **Columnas**.

3 Para especificar el tipo de celda por omisión, haga clic en **Celdas de texto** o **Celdas de imagen** en el área **Tipo de celdas**. Después podrá seleccionar celdas específicas y convertir el tipo de contenido si es necesario.

4 Si desea crear celdas de texto que se expandan a medida que se añade el texto, use los controles en el área **Ajuste automático**.

5 Si tiene alguna preferencia respecto a cómo desplazarse por las celdas de una tabla cuando pulse Control+Tab, elija una opción diferente en el menú desplegable **Orden de tabulación**.

6 Si desea vincular celdas de texto para que el texto importado se distribuya en las celdas especificadas — de manera similar a los cuadros de texto vinculados —, seleccione

Vincular celdas. Si selecciona **Vincular celdas**, puede elegir el orden en el que se vincularán las celdas de texto en el menú desplegable **Orden de vinculación**.

Si no vincula las celdas de esta manera, podrá vincularlas después con la herramienta **Vinculación** o el comando **Vincular celdas de texto** (menú **Tabla**). Además, incluso si no vincula las celdas de texto, puede seguir usando Control+Tab para pasar de una celda a otra al introducir o editar datos.

7 Si planea importar datos de Excel, seleccione **Vincular con datos externos**. Encontrará más información en "*Importar tablas de Excel*".

8 Si desea que la tabla conserve el mismo tamaño si se añaden o suprimen filas, seleccione **Mantener la geometría**.

9 Haga clic en **OK**.

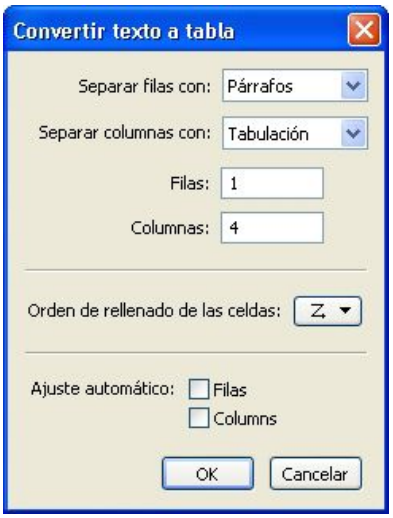
Convertir texto en tablas

La conversión correcta del texto en una tabla depende de la preparación del propio texto. Es importante que los párrafos, tabulaciones, espacios o comas (los caracteres que QuarkXPress puede convertir) se usen de manera uniforme en un bloque de texto, porque estos caracteres se utilizan en la conversión a tabla para definir las filas y columnas. Es común que los usuarios usen varios caracteres de tabulación en un procesador de texto para alinear columnas de datos, en lugar de establecer los topes de tabulación correspondientes. Si el bloque de texto que va a convertir contiene múltiples caracteres de tabulación, es probable que el bloque de texto tenga un número desigual de tabulaciones entre las columnas de datos. Será necesario uniformar las tabulaciones para convertir correctamente el texto en una tabla.

Para convertir texto en tabla:

1 Con la herramienta **Contenido de texto** T, seleccione todo el texto que desee convertir en tabla.

2 Elija **Tabla** > **Convertir texto a tabla** para abrir el cuadro de diálogo **Convertir texto a tabla**. Con base en el texto seleccionado, QuarkXPress calcula cómo aplicar **Separar filas con**, **Separar columnas con** y cuántas **Filas** y **Columnas** son necesarias para el peor de los casos en el texto resaltado.



Aparecerá el cuadro de diálogo **Convertir texto a tabla**.

3 Si desea crear celdas de texto que se expandan a medida que se añade el texto, use los controles en el área **Ajuste automático**.

4 Si desea que la información se distribuya de manera diferente en la tabla — por ejemplo, si los valores se encuentran actualmente en orden descendente, pero tendrían más impacto en orden ascendente — puede cambiar la distribución. Elija una opción en el menú desplegable **Orden de rellenado de las celdas** (el valor predeterminado es **De izquierda a derecha, arriba abajo**).

5 Haga clic en **OK**. Se creará una nueva tabla, desplazada del cuadro de texto original.

Importar tablas de Excel

Los datos de las tablas a menudo se originan en un programa de hoja de cálculo como Excel, y se pueden importar los datos de las tablas igual que se importan las imágenes. Aunque la técnica es ligeramente diferente, los resultados son los mismos: la tabla en QuarkXPress se vincula al archivo de Excel para darle seguimiento y actualizarla.

Se pueden importar archivos .xls y .xlsx.

Si importa una tabla de Excel usando la característica **Vincular con datos externos** en el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla**, la utilización de la tabla se detalla igual que la utilización de imágenes. Esto garantiza que se le informe si la tabla de origen cambia y que tenga los datos más recientes de la tabla cuando le dé salida a la maquetación, ya sea que la imprima, recopile para impresión, guarde como PDF o exporte a HTML. Para verificar el estado de una tabla, elija **Utilidades > Utilización**, y después haga clic en la ficha **Tablas**.

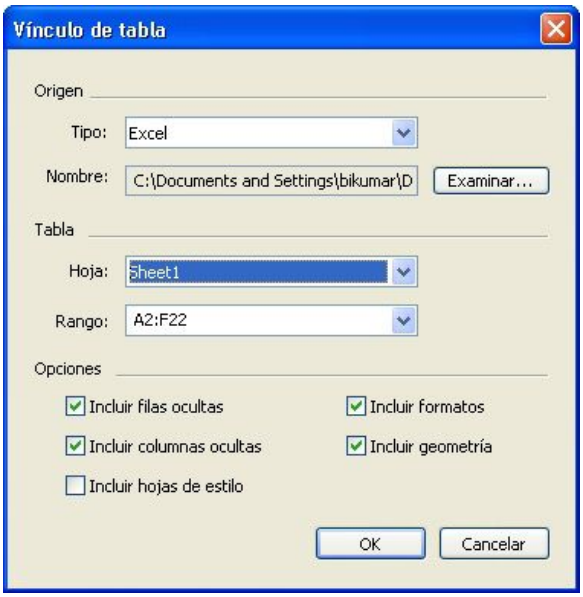
A pesar de que las tablas se pueden actualizar así como se actualizan las imágenes, es necesario recordar lo siguiente:

- Si selecciona **Incluir formatos** en el cuadro de diálogo **Vínculo de tabla** cuando importe por primera vez una tabla de Excel, se preserva el formato de la tabla de Excel (todo lo que sea posible) en QuarkXPress. Si posteriormente actualiza la tabla, el formato local que se haya aplicado en QuarkXPress se eliminará y sustituirá con el formato del archivo de Excel.

- Si no selecciona **Incluir formatos** en el cuadro de diálogo **Vínculo de tabla** cuando importe por primera vez una tabla de Excel, se descarta el formato de Excel de la tabla. Si más tarde actualiza la tabla, QuarkXPress intenta preservar cualquier formato local que usted haya aplicado a la tabla en QuarkXPress.

Para importar una tabla de Excel y mantener el vínculo en QuarkXPress:

1. Usando la herramienta **Tablas**, arrastre para trazar una tabla con las dimensiones aproximadas que necesita. Cuando suelte el botón del ratón aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla**.
2. Seleccione **Vincular con datos externos**.
3. Haga clic en **OK** para abrir el cuadro de diálogo **Vínculo de tabla**.



El cuadro de diálogo **Vínculo de tabla**

4. Haga clic en **Examinar** para localizar y seleccionar el archivo de Excel que desea importar.
5. Si el archivo incluye varias hojas de cálculo, elija la que desea importar en el menú desplegable **Hoja**. Si desea importar sólo una parte de los datos, especifique un rango de celdas en el campo **Rango** o elija un rango con nombre en el menú desplegable.
6. En el área **Opciones**, seleccione los atributos que desea importar:
7. Haga clic en **OK**.

➡ Las fórmulas y referencias no se importan. En cambio, se importan los valores finales que resultan de las fórmulas y referencias. Las imágenes insertadas no se importan. El texto con **Autofiltro** o **Filtro avanzado** (**Datos** > **Filtro**) aplicado se importa como texto estático.

➡ Una manera más rápida de crear una tabla a partir de datos de Excel — sin vincular la tabla de origen con el proyecto de QuarkXPress para actualizaciones — es copiar y pegar. Para esto, seleccione cualquier rango de datos en una hoja de cálculo de Excel

y copie los datos seleccionados. Después, simplemente cambie a QuarkXPress y elija **Edición > Pegar**. QuarkXPress crea una tabla apropiada para los datos e inserta el texto.

Importar gráficos de Excel

Si tiene gráficos o imágenes creados con los comandos **Insertar > Gráfico** o **Insertar > Imagen** en Excel, que desee usar en una maquetación de QuarkXPress, puede importar esos gráficos o imágenes de la misma manera en que se importan otras imágenes. Para ello, use la ficha **Insertar gráfico** del cuadro de diálogo **Importar imagen** (menú **Archivo**). Los gráficos e imágenes importados de Excel se detallan en la ficha **Imágenes** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) igual que otras imágenes.

Añadir texto e imágenes a las tablas

Al trabajar con tablas, imagine que una celda es como un cuadro de texto o imagen. Cada cuadro tiene contenido: texto que puede vincularse o no con el de la celda siguiente, una imagen individual o nada (quizá sólo un degradado). Por lo tanto, se puede añadir contenido a las tablas igual que se añade contenido a los cuadros: introduciendo o importando texto, o importando imágenes.

➡ Convertir celdas de texto en celdas de imagen es lo mismo que convertir un cuadro de texto en un cuadro de imagen. Seleccione todas las celdas que desea convertir y elija **Elemento > Contenido > Imagen**.

Edición del texto de una tabla

Dos cosas importantes que deben conocerse sobre la edición de texto dentro de las tablas son cómo desplazarse entre las celdas y cómo seleccionar el texto para aplicarle formato. Como siempre que se trabaja con texto, primero que nada hay que seleccionar la herramienta **Contenido de texto** T.

Desplácese por la tabla como sigue:

- Haga clic en la celda en la que desea introducir o importar texto.
- Pulse Control+Tab para avanzar a la siguiente celda.
- Pulse Control+Mayús+Tab para ir a la celda anterior.
- Pulse las teclas de flecha para desplazarse por el texto de una celda y para moverse de una celda a otra.

➡ Para introducir un carácter de tabulación en una celda de texto, pulse Tab. Para introducir una tabulación de sangría derecha, pulse Opción+Tab/Mayús+Tab. Si necesita alinear números dentro de una tabla en la coma decimal u otro carácter, inserte tabulaciones en cada celda de la tabla y después especifique los topes de tabulación **Alinear en** que correspondan (**Estilo > Tabulación**).

La selección de texto en filas y columnas funciona como sigue:

- Para seleccionar todo el texto en una fila, haga clic fuera del borde derecho o izquierdo de la tabla.

- Para seleccionar todo el texto en una columna, haga clic fuera del borde superior o inferior de la tabla.
- Para seleccionar todo el texto en varias filas o columnas, arrastre a lo largo de un borde de la tabla.
- Para seleccionar texto en filas o columnas no adyacentes, pulse Mayús y haga clic en las filas o columnas específicas.
- Para seleccionar texto en varias filas o columnas, use las opciones en el submenú **Seleccionar** del menú **Tabla**. Encontrará las siguientes opciones: **Celda**, **Fila**, **Filas impares**, **Filas pares**, **Columna**, **Columnas impares**, **Columnas pares**, **Todas las celdas**, **Filas de encabezado**, **Filas al pie** y **Filas en el cuerpo**. Los comandos **Seleccionar** en el menú **Tabla** son útiles para aplicar diferentes formatos a filas o columnas alternas.

Vinculación de las celdas de una tabla

Cuando se vinculan las celdas, el texto que se introduce, importa o pega en una celda rellena la primera celda de texto en el relato vinculado y después se distribuye en cada celda vinculada subsiguiente. Como ocurre con el texto en los cuadros vinculados, el carácter de Columna siguiente (Intro en el teclado numérico) es útil para controlar la distribución del texto en las celdas vinculadas. Además de vincular las celdas de una tabla entre sí, puede vincularlas con cuadros y trayectos de texto.

- Para vincular todas las celdas de una tabla, seleccione **Vincular celdas** en el cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla** cuando cree la tabla.
- Para vincular celdas seleccionadas de una tabla, elija **Tabla** > **Vincular celdas de texto**. Todas las celdas, salvo la primera en la selección, deben estar vacías.
- Para vincular manualmente las celdas de una tabla, use la herramienta **Vinculación** . Como ocurre al vincular cuadros de textos, haga clic para seleccionar la primera celda y después haga clic en la siguiente celda que desee añadir. Para reorientar los vínculos existentes, pulse Mayús y haga clic con la herramienta **Vinculación**.
- Para desvincular las celdas de una tabla, use la herramienta **Desvinculación** para hacer clic en el extremo romo de la flecha entre las celdas vinculadas.
- Para vincular las celdas de una tabla con cuadros o trayectos de texto, use la herramienta **Vinculación** .

Si combina celdas de texto vinculadas (**Tabla** > **Combinar celdas**), las celdas combinadas se eliminarán de la cadena de texto; los vínculos restantes no se verán afectados. Si se divide una celda combinada (**Tabla** > **Dividir celda**), los vínculos se mantienen y el texto se distribuye de conformidad con lo especificado en el orden de vinculación.

Formato de tablas

Al igual que otros elementos de QuarkXPress, las tablas tienen su propia versión del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) para aplicar formato a los atributos de las tablas. Los paneles disponibles en el cuadro de diálogo **Modificar** dependen de lo que se seleccione; por ejemplo, se puede seleccionar toda la tabla con la herramienta **Elemento** ; seleccionar celdas individuales o grupos de celdas con la herramienta

Contenido de texto T; o seleccionar líneas de cuadrícula, celdas de imagen o celdas de texto específicas. Las opciones de la paleta **Dimensiones** y la paleta **Colores** reflejan también las selecciones en la tabla para permitirle realizar ciertos ajustes.

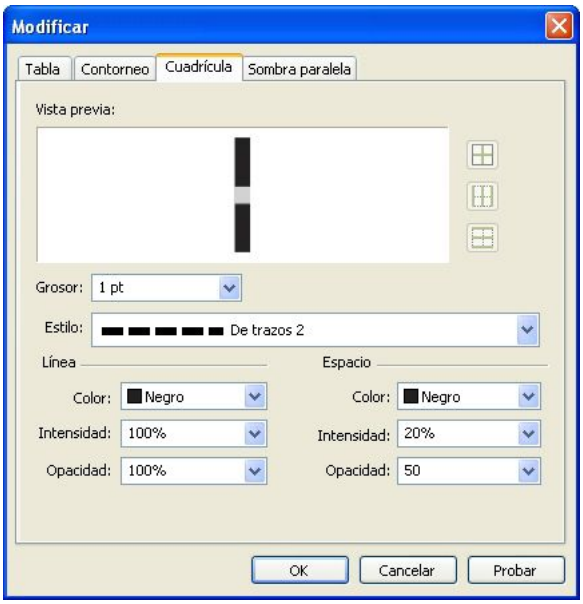
Formato de las líneas de cuadrícula

La cuadrícula está formada por las líneas horizontales entre las filas y las líneas verticales entre las columnas. Cuando se seleccionan líneas de cuadrícula, se puede usar la ficha **Cuadrícula** del cuadro de diálogo **Modificar** para especificar el estilo, grosor y color de las líneas, el color del espacio intermedio, la intensidad y la opacidad.

1 Para aplicar formato a las líneas de la cuadrícula, primero selecciónelas como sigue:

- Para una sola línea de cuadrícula, haga clic en la línea con la herramienta **Contenido de texto** T.
- Para varias líneas de cuadrícula, pulse Mayús y haga clic en cada una de ellas.
- Para toda la tabla, todas las líneas horizontales o todas las líneas verticales de la cuadrícula, seleccione la tabla con la herramienta **Elemento** ✥. A continuación, especifique una selección en el cuadro de diálogo**Modificar**.
- Elija una opción en el submenú **Seleccionar** del menú **Tabla**: **Cuadrícula horizontal**, **Cuadrícula vertical**, **Borde**, o **Todas las cuadrículas**.

2 Después de seleccionar las líneas de cuadrícula apropiadas, seleccione **Elemento** > **Modificar** y después haga clic en la ficha **Cuadrícula**.



La ficha **Cuadrícula** del cuadro de diálogo **Modificar**

3 Para seleccionar todas las líneas de cuadrícula, las líneas de cuadrícula verticales o las líneas de cuadrícula horizontales, haga clic en uno de los botones a la derecha del área **Vista previa**. De arriba abajo, los botones seleccionan **Todas las cuadrículas**, **Cuadrícula horizontal** o **Cuadrícula vertical**.

4 Para cambiar cualquier valor en la ficha **Cuadrícula**, use el área **Vista previa** y el botón **Probar** para que le ayuden a tomar decisiones.

La paleta **Dimensiones** (menú **Ventana**) también contiene un panel para aplicar formato a las líneas seleccionadas de la cuadrícula.

Insertar y suprimir filas y columnas

Puede insertar filas y columnas en cualquier parte dentro de una tabla. Simplemente haga clic dentro de una celda que se encuentre inmediatamente arriba o abajo del lugar donde desea añadir la nueva fila. O haga clic en una celda a la derecha o izquierda de donde desea añadir la nueva columna. A continuación, elija **Tabla > Insertar > Fila** o **Tabla > Insertar > Columna**.

Para seleccionar las filas o columnas que se suprimirán, arrastre el puntero de flecha sobre el borde de la tabla, pulse Mayús y haga clic con el puntero de flecha, o use los comandos en el submenú **Seleccionar** del menú **Tabla** (por ejemplo, **Filas nones**). En seguida, elija **Tabla > Suprimir > Fila** o **Tabla > Suprimir > Columna**.

Si la opción **Mantener la geometría** está seleccionada en el menú **Tabla** y usted suprime una columna o fila, las columnas o filas existentes aumentarán de tamaño para ocupar el espacio de las columnas o filas suprimidas. Si no se selecciona **Mantener la geometría**, la tabla entera se reducirá según sea necesario.

Combinar celdas

Para combinar celdas, pulse Mayús y haga clic en una selección rectangular de celdas con la herramienta **Contenido de texto** T. Elija **Tabla > Combinar celdas**. Para devolver las celdas combinadas al mismo formato que el resto de la tabla, seleccione las celdas combinadas y elija **Tabla > Dividir celdas**.

Si combina celdas sin vincular que contienen texto o imágenes, el contenido de la celda superior izquierda en la selección se mantiene en la celda combinada.

Cambiar manualmente el tamaño de las tablas, filas y columnas

Como sucede con otros elementos de QuarkXPress, puede arrastrar para modificar el tamaño de las filas, columnas y tablas. Para cambiar el tamaño de una fila o columna, haga clic en una línea de la cuadrícula para mostrar el puntero de cambio de tamaño. Arrastre el puntero hacia arriba o hacia abajo para modificar el alto de una fila y a la izquierda o derecha para cambiar el ancho de una columna. Para redimensionar toda la tabla, utilice los siguientes comandos de teclado mientras arrastra un punto de control de redimensionamiento.

Efecto en la tabla	Comando Mac OS	Comando Windows
Redimensionamiento de la tabla y el contenido	Comando	Ctrl
Redimensionamiento proporcional de la tabla (pero no del contenido)	Mayús	Mayús

Efecto en la tabla	Comando Mac OS	Comando Windows
Redimiensionamiento proporcional de la tabla y el contenido	Comando+Mayús	Ctrl+Mayús

Convertir tabla en texto

Si necesita exportar los datos actuales de una tabla — por ejemplo, para guardar los datos como un archivo de Word — puede convertir la información a texto. Para ello, seleccione la tabla y después elija **Tabla > Convertir tabla > A texto**.

Trabajo con tablas y grupos

Para efectos de flexibilidad, puede agrupar las tablas con otros elementos usando el comando **Agrupar** (menú **Elemento**). Además, puede desarmar una tabla si convierte sus celdas en una serie de grupos de cuadros de texto, cuadros de imagen o ambos. Este método permite separar los elementos de una tabla y usarlos en otras partes de la maquetación. Para ello, seleccione la tabla y después elija **Tabla > Convertir tabla > A grupo**. Para trabajar con cuadros individuales, elija **Elemento > Desagrupar**.

Continuación de las tablas en otros lugares

En virtud de que las tablas no siempre caben en una página o plancha extendida — o dentro del espacio asignado en un diseño — pueden continuar automáticamente en cualquier otra parte de la maquetación.

Existos dos maneras de continuar las tablas:

- Anclar la tabla en un cuadro de texto. Ésta es la manera preferida de dividir una tabla en la mayoría de las situaciones, porque es la más fácil de usar.
- Dividir la tabla manualmente. Este método es necesario cuando la tabla se divide verticalmente (por ejemplo, si se desea colocar las primeras cinco columnas de una tabla en una página y las tres columnas restantes en otra página).

Cuando las tablas continúan, es posible que se necesite una leyenda para explicar lo que contienen. Se puede agregar una leyenda en la forma de filas de encabezado y pie de tabla que se crean y sincronizan automáticamente, y se pueden crear encabezados de tabla especiales que digan "continúa" para las partes de una tabla después de la primera.

Anclar tablas en texto

Una manera de continuar una tabla en otra posición es anclar la tabla en un cuadro de texto. Una tabla anclada fluye con el texto como cualquier otro objeto anclado, pero también se divide automáticamente si es demasiado larga para caber en el cuadro y es lo único en el párrafo que la contiene.

Para anclar una tabla en texto:

1. Cree la tabla.
2. Seleccione la tabla con la herramienta **Elemento** ✥.
3. Elija **Editar > Cortar**.

4 Seleccione la herramienta **Contenido de texto** y coloque el punto de inserción de texto donde desea anclar la tabla.

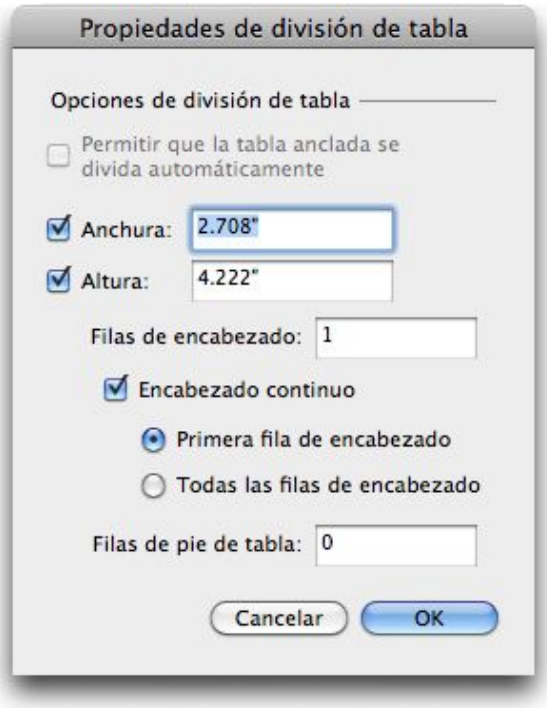
5 Elija **Editar** > **Pegar**.

En este punto, la tabla se dividirá automáticamente cuando fluya por el texto. Sin embargo, no tendrá encabezado a menos que usted lo agregue. Encontrará más información en "*Añadir filas de encabezado o pie a las tablas*".

División manual de una tabla

Una manera de continuar una tabla en otro lugar es especificar una división de tabla. La división de tabla es el tamaño máximo que puede alcanzar la tabla antes de dividirse en dos tablas vinculadas. En las tablas continuadas, todos los cambios realizados en una de ellas, como las columnas insertadas, se reflejan en todas las demás. Para crear manualmente la continuación de una tabla:

1 Elija **Tabla** > **División de tabla** para abrir el cuadro de diálogo **Propiedades de división de tabla**.



Cuadro de diálogo **Propiedades de división de tabla**

2 Seleccione **Anchura** para dividir la tabla cuando el ancho supere el valor especificado en el campo. Por omisión, el ancho actual de la tabla aparece en el campo **Anchura**. Si se reduce este valor, la tabla se dividirá.

3 Seleccione **Altura** para dividir la tabla cuando el alto supere el valor especificado en el campo. Por omisión, la altura actual de la tabla aparece en el campo **Altura**. Si se reduce este valor, la tabla se dividirá.

4 Para especificar el número de filas de encabezado, escriba un valor en el campo **Filas de encabezado**. (Encontrará más información en "*Añadir filas de encabezado o pie a las tablas*".)

5 Si la tabla tiene encabezado, puede seleccionar **Encabezado continuo** para crear una versión diferente del encabezado que aparezca en las continuaciones de la tabla. Por ejemplo, si el encabezado de la primera parte de la tabla es "Lista de colaboradores", el encabezado continuo podría ser "Lista de colaboradores (continúa)". Haga clic en **Primera fila de encabezado** para limitar el encabezado continuo a la primera fila del encabezado, o en **Todas las filas de encabezado** para crear encabezados continuos en todas las filas del encabezado.

Para establecer el contenido del encabezado continuo, cierre este cuadro de diálogo y vaya a una parte de la tabla después de la primera y cambie ahí el contenido del encabezado.

6 Para especificar el número de filas de pie de tabla, escriba un valor en el campo **Filas de encabezado**.

7 Haga clic en **OK**. Si la altura o anchura de la tabla satisfacen los criterios de división, la tabla se separará en dos o más tablas vinculadas. Puede mover las tablas continuadas a otras partes de la maquetación. La tabla se puede dividir después cuando la ajuste y agregue filas y columnas o cambie el tamaño de éstas.

List of Contributors		
John Smith		
Bob Smith		
Joan Smith		
Eric Smith		

List of Contributors (continued)		
Diane Smith		
Tom Smith		
Denise Smith		
Tina Smith		

List of Contributors (continued)		
Albert Smith		
Dan Smith		
Bill Smith		
Betty Smith		

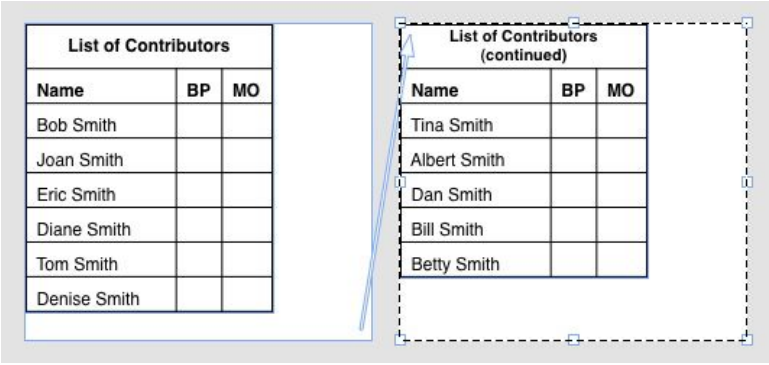
Tabla dividida con encabezado continuo

La característica División de tabla funciona en ambas direcciones: continúa la tabla usando subtablas adicionales según sea necesario si la tabla se hace más grande y recombina las tablas según sea necesario si la tabla se hace más pequeña.

Para romper los vínculos entre las tablas continuadas, seleccione cualquier instancia de la tabla continuada y elija **Tabla > Crear tablas separadas**.

Añadir filas de encabezado o pie a las tablas

Puede especificar que las filas de encabezado y pie de tabla se repitan automáticamente en las instancias continuadas de la tabla. Aún mejor, las filas de encabezado y pie de tabla se sincronizan automáticamente, de modo que cualquier cambio que se realice en el texto se refleja en todas las instancias de una tabla continuada.



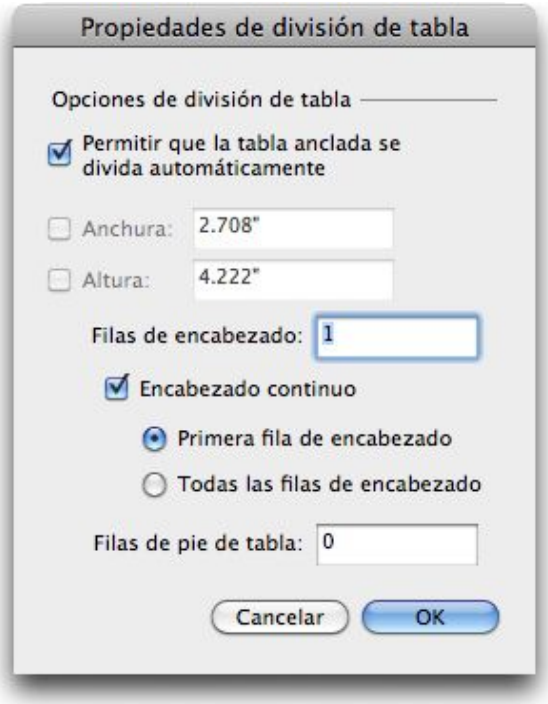
En esta tabla continuada, las primeras dos filas — el título de la tabla y las cabeceras de las columnas — se repiten como filas de encabezado en la continuación de la tabla. La primera fila es un encabezado continuo.

Para agregar filas de encabezado y pie a una tabla:

1 Configure la tabla para que se divida. Encontrará más información en "*División manual de una tabla*" y *Anclar tablas en texto*".

2 Existen dos formas de crear filas de encabezado o pie de tabla:

- Para crear un encabezado automático, seleccione la primera o más filas de la tabla y elija **Tabla > Repetir como encabezado**. Para crear un pie de tabla automático, seleccione la última o más filas de la tabla y elija **Tabla > Repetir como pie de tabla**.
- Elija **Tabla > División de tabla**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de división de tabla**. Para establecer el número de filas de encabezado y pie de tabla, escriba valores en los campos **Filas de encabezado** y **Filas de pie de tabla**, respectivamente.



Cuadro de diálogo **Propiedades de división de tabla** para una tabla anclada

Para crear un encabezado secundario que aparezca en las partes de una tabla después de la primera, seleccione **Encabezado continuo** Por ejemplo, si el encabezado de la primera parte de la tabla es "Lista de colaboradores", el encabezado continuo podría ser "Lista de colaboradores (continúa)". Haga clic en **Primera fila de encabezado** para limitar el encabezado continuo a la primera fila del encabezado, o en **Todas las filas de encabezado** para crear encabezados continuos en todas las filas del encabezado.

Cuando termine, haga clic en **OK**.

3 Para establecer un contenido continuo de encabezado o pie de tabla, vaya a una parte de la tabla después de la primera y cambie ahí el contenido del encabezado.

➡ Deseleccione **Repetir como encabezado** o **Repetir como pie de tabla** en el menú **Tabla** en cualquier momento para eliminar las filas de encabezado o pie de las tablas continuadas.

➡ Después de añadir filas automáticas de encabezado y pie de tabla, las filas restantes de la tabla se consideran "filas en el cuerpo". Las opciones del submenú **Seleccionar** del menú **Tabla** permiten seleccionar todas las **Filas de encabezado**, **Filas de pie de tabla** y **Filas en el cuerpo** de cualquier instancia de una tabla continuada para aplicarles formato.

Texto y tipografía

El texto es una parte integrante de casi todas las publicaciones. QuarkXPress permite crear y editar texto directamente en las publicaciones o importar texto de las aplicaciones más populares de procesamiento de texto. Además de las características comunes de formato y edición de texto, QuarkXPress incluye otras características, como buscar y cambiar texto y sus atributos, verificar la ortografía, diccionarios de ortografía personalizada y una utilidad de utilización de fuentes para realizar cambios en todo el proyecto al formato de texto.

La tipografía es el arte de hacer que la apariencia del texto exprese el tono o significado del contenido. QuarkXPress permite controlar el tono del texto, permitiendo ajustar todos los aspectos de la tipografía, incluidos los diseños de fuentes, los estilos de letra, el interlineado y el espaciado.

Edición de texto

Para escribir e importar texto en los cuadros de texto activos, use la herramienta **Contenido de texto** T. Los caracteres se introducen a partir del *punto de inserción de texto*, el cual se indica por la línea parpadeante. Un *relato* es todo el texto contenido en un cuadro de texto. Si una serie de cuadros está vinculada, todo el texto en todos los cuadros compone un solo relato.

Es posible seleccionar texto mediante varios clics del ratón. Al hacer doble clic se selecciona la palabra que contiene el punto de inserción de texto; al hacer triple clic se selecciona la línea que abarca el punto de inserción de texto; al hacer cuatro clics se selecciona todo el párrafo en el que aparece el punto de inserción de texto, y al hacer cinco clics se selecciona todo el relato.

Al hacer doble clic para seleccionar una palabra y cortarla o copiarla, la aplicación examina el contexto de la misma y, según sea necesario, añade o suprime automáticamente un espacio cuando se pega la palabra en su nueva posición. Esta función se conoce como Espacio inteligente. Para incluir un signo de puntuación que está adyacente a la palabra seleccionada, haga doble clic entre la palabra y el signo de puntuación.

Importar y exportar texto

Para importar texto, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione la herramienta **Contenido de texto** T, coloqe el punto de inserción de texto donde desee insertar texto y después elija **Archivo > Importar**. Seleccione la opción **Convertir comillas** para convertir los guiones dobles en guiones eme, así como las comillas rectas sencillas y dobles en comillas tipográficas sencillas (apóstrofos) y dobles. Seleccione **Incluir hojas de estilo** para importar hojas de estilo de un archivo de Microsoft Word o WordPerfect o para convertir "XPress Tags" en texto con formato.
- Arrastre el archivo de texto del sistema de archivos a un cuadro de texto.
- Arrastre texto de otra aplicación a un cuadro de texto.
- Pulse Comando/Ctrl y arrastre un archivo de texto del sistema de archivos a un cuadro de imagen o a un cuadro sin contenido
- Pulse Comando/Ctrl y arrastre texto de otra aplicación a un cuadro de imagen o a un cuadro sin contenido

Si arrastra contenido a un cuadro que ya contiene texto o una imagen, QuarkXPress crea un nuevo cuadro para el contenido arrastrado. Si lo que desea es sustituir el contenido del cuadro, pulse Comando/Ctrl mientras arrastra el contenido al cuadro. Para crear siempre un cuadro nuevo para el contenido arrastrado, pulse Opción/Alt mientras arrastra.

Si no cabe todo el texto importado en el cuadro de texto, aparecerá el símbolo de desbordamiento. Si se halla habilitada la opción **Inserción autom. página** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias > Preferencias > ficha Generales**), se van insertando páginas (cuando se importa texto en un cuadro de texto automático) según sea necesario para contener el texto.

Para exportar texto, primero coloque el punto de inserción de texto en un cuadro de texto (si desea guardar todo el texto contenido en ese cuadro) o seleccione el texto que desea exportar. Después elija **Archivo > Guardar texto**, seleccione una opción en el menú emergente **Formato**, escriba un nombre, elija una ubicación y luego haga clic en **Guardar**.

➡ Para exportar en formato .docx, elija **Documento de Word** en el menú desplegable **Formato**. Para exportar en formato .doc, elija **Microsoft Word 97/98/2000**.

Filtros de importación y exportación

El software XTensions permite importar y exportar texto en una variedad de formatos, incluidos los que se describen en esta sección.

Word 6-2000 Filter

El filtro Word 6-2000 permite importar o exportar documentos en formatos de Microsoft Word 97/98/2000 (Word 8) y .docx.

➡ Para evitar problemas de importación, deseleccione la opción **Permitir guardar rápidamente** (en la ficha **Guardar** del cuadro de diálogo **Opciones**) en Microsoft Word o use el comando **Guardar como** para crear una copia del archivo de Word que desea importar.

WordPerfect Filter

WordPerfect Filter permite importar documentos de WordPerfect 3.0 y 3.1 (Mac OS) y WordPerfect 5.x y 6.x (Windows). WordPerfect Filter también permite guardar texto en formato de WordPerfect 6.0.

WordPerfect 3.1 para Mac OS puede leer WordPerfect 6.0 para documentos de Windows, de forma tal que no hay una opción de exportación a WordPerfect 3.1 para Mac OS.

Importar y exportar texto con opciones Unicode

Cuando importe y exporte texto puede especificar un tipo de codificación. El tipo de codificación especifica la secuencia de bytes que se emplea para representar cada glifo en el texto. Al trabajar con texto internacional o en formato HTML, puede elegir la codificación apropiada para convertir todos los caracteres en el archivo a Unicode. Las opciones funcionan como sigue:

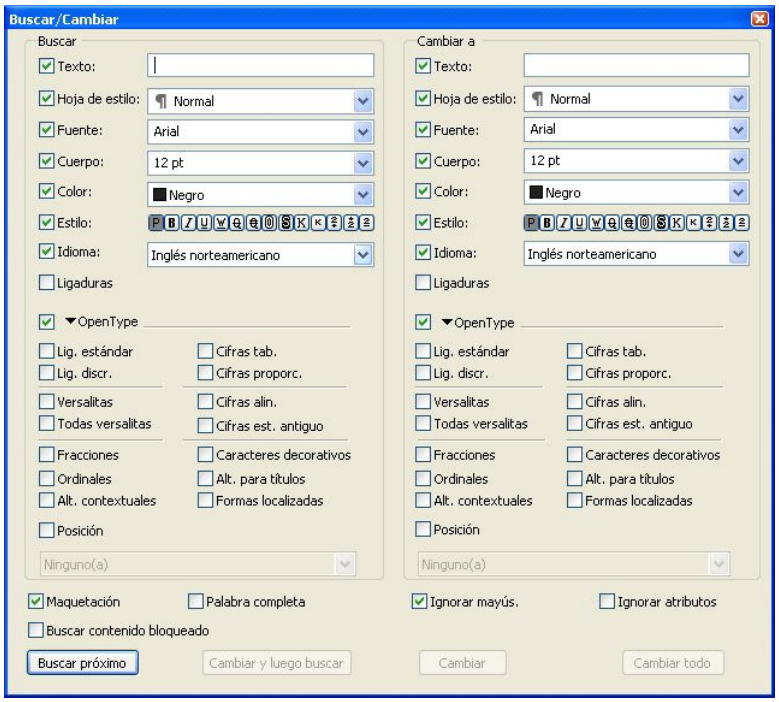
- El cuadro de diálogo **Importar** incluye un menú desplegable de **Codificación** cuando se selecciona un archivo de texto común o un archivo "XPress Tags". El software intenta determinar la codificación de los archivos de texto seleccionados y aplica el tipo de codificación que corresponda. Sin embargo, usted puede elegir una opción diferente para el texto.
- El cuadro de diálogo **Guardar texto** ofrece un menú desplegable de **Codificación** cuando se exporta texto común o en formato "XPress Tags".
- La opción **Convertir comillas** sigue convirtiendo las comillas rectas en comillas tipográficas y los guiones dobles en guiones eme.

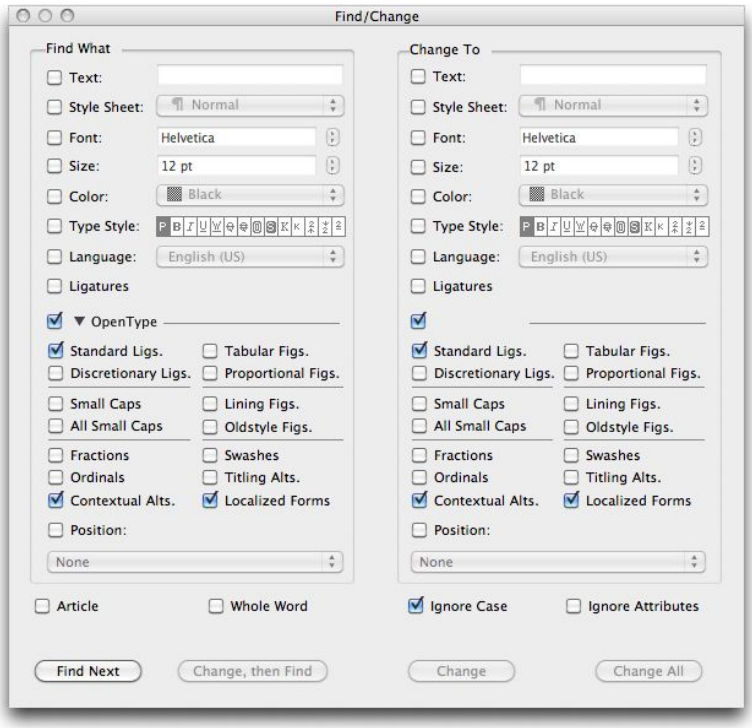
Buscar y cambiar texto

La paleta **Buscar/Cambiar** (menú **Edición**) permite realizar operaciones comunes de búsqueda y sustitución. Además, puede usar esta paleta para:

- Buscar y cambiar usando caracteres comodines: Comando+Mayús+?/Ctrl+Mayús+?
- Buscar y cambiar formato de texto, incluso hojas de estilo, fuentes, cuerpo, color y estilo de letra (también estilos OpenType).
- Limitar las operaciones de buscar y cambiar a un solo relato, o a una maquetación completa.
- Buscar y cambiar con base en el idioma de los caracteres (consulte "*Aplicación de idioma de caracteres*").
- Buscar y cambiar ligaduras.
- Buscar y cambiar caracteres especiales (consulte "*Códigos de caracteres especiales*").

Pulse la tecla Opción/Alt para cambiar el botón **Buscar próximo** a **Buscar primero**. Para buscar y reemplazar con base en atributos de formato, deseleccione **Ignorar atributos**.





Use el cuadro de diálogo **Buscar/Cambiar** para buscar y sustituir texto. Para buscar y reemplazar con base en atributos de formato, deseleccione **Ignorar atributos**.

Códigos de caracteres especiales

Se pueden usar códigos de caracteres especiales para buscar y cambiar caracteres especiales. También se pueden usar estos códigos cuando se crean estilos condicionales.

Código	Carácter
Tabulación	\t
Nuevo párrafo	\p
Nueva línea	\n
Nueva columna	\c
Nuevo cuadro	\b
Barra inclinada invertida	\\
Espacio de puntuación	\.
Espacio flexible	\f
Guión discrecional	\h
Sangrar aquí	\i
Nueva línea discrecional	\d
Espacio eme	\m
Espacio ene	\e
3 por espacio eme	\5
4 por espacio eme	\$
6 por espacio eme	\^
Espacio tabular	\8
Espacio extrafino	\{
Espacio fino	\[
Espacio de ancho cero	\z
Unión de palabra	\j
Marcador de estilo condicional (sólo Buscar/Cambiar)	\r

Verificación de la ortografía

Para verificar la ortografía, elija una opción en el submenú **Utilidades** > **Verificar ortografía**. Aparecerá la paleta **Verificar ortografía**.

Paleta **Verificar ortografía**

Para cambiar el alcance de la verificación de ortografía, elija una opción en el menú desplegable **Verificar**. Las opciones son **Palabra**, **Selección**, **Fin del relato**, **Relato**, o **Maquetación**. Si elige Maquetación, la verificación ortográfica omitirá los elementos de la página maqueta aplicada y luego verificará la o las páginas maqueta después de verificar la ortografía de todas las páginas de la maquetación. Para verificar la ortografía de cuadros de texto, celdas y trayectos bloqueados, seleccione **Buscar contenido bloqueado**. La verificación de ortografía siempre comienza a partir del punto de inserción de texto.

Para iniciar una verificación de ortografía, haga clic en **Comienzo**. Para iniciar la verificación de ortografía desde el principio del relato activo, pulse Mayús y haga clic en **Comienzo**.

Para sustituir una palabra mal escrita, escríbala con la ortografía correcta en el campo **Sustituir con**, o elija la palabra correcta de la lista; a continuación, haga clic en **Sustituir**. Para sustituir todos los casos de la palabra mal escrita, haga clic en **Sustituir todo**.

Para buscar sugerencias para la palabra en el campo **Sustituir con**, haga clic en **Buscar**.

Para omitir la palabra seleccionada, haga clic en **Omitir**.

Para añadir la palabra en el campo **Sustituir con** a un diccionario auxiliar, haga clic en **Añadir**. Si no hay ningún diccionario auxiliar abierto, puede seleccionar o crear uno después de hacer clic en **Añadir**. Para añadir todas las palabras dudosas a un diccionario auxiliar abierto, pulse Opción+Mayús/Alt+Mayús y haga clic en **Añadir todo**.

Para cerrar la paleta **Verificar ortografía**, haga clic en **Terminado**.

➡ Puede hacer clic fuera de la paleta **Verificar ortografía** y regresar a la paleta para reiniciar la verificación de ortografía.

➡ Para deshacer los cambios de la paleta **Verificar ortografía**, elija **Edición > Deshacer cambio de texto**.

Para ver las preferencias relativas a la verificación de ortografía, haga clic en **Preferencias**. Encontrará más información en "*Preferencias — Aplicación — Verificación de ortografía*".

Diccionarios auxiliares

Para impedir que el verificador de ortografía marque una palabra, cree un *diccionario auxiliar* y agregue la palabra a ese diccionario auxiliar. Para crear un diccionario auxiliar, elija **Utilidades > Diccionario auxiliar**, escriba un nombre y después haga clic en **Nuevo**. Para agregar palabras a un diccionario auxiliar, elija **Utilidades > Editar diccionario auxiliar**.

Sólo puede estar abierto un diccionario auxiliar en un momento dado para ser utilizado con un artículo. Un diccionario auxiliar sigue relacionado con un artículo hasta que usted haga clic en **Cerrar** en el cuadro de diálogo **Diccionario auxiliar** o hasta que abra otro diccionario auxiliar.

Los diccionarios auxiliares se guardan como archivos separados en la unidad de disco duro. La vía de acceso al diccionario auxiliar de un artículo se guarda con el proyecto, de modo que si el diccionario auxiliar abierto se mueve a otra carpeta o volumen, la aplicación no podrá encontrarlo.

Para crear o abrir un diccionario auxiliar sin cerrar la paleta **Verificar ortografía**, haga clic en **Añadir** cuando la palabra que desea conservar está resaltada.

Para añadir todas las palabras dudosas a un diccionario auxiliar abierto, pulse Opción+Mayús/Alt+Mayús y haga clic en **Añadir todo**.

Contar palabras y caracteres

Para mostrar el número de las palabras y caracteres contenidos en un relato, elija **Utilidades > Total de palabras y caracteres**.

Cuadro de diálogo **Total de palabras y caracteres**.

El área **Número de palabras** muestra el número de palabras totales y diferentes en el relato.

El area **Número de caracteres** muestra el número total de caracteres y caracteres de idioma específicos.

Los **Caracteres de uso privado** son caracteres únicos especificados dentro de un rango del conjunto de caracteres Unicode por particulares, organizaciones y proveedores de software fuera del Consorcio ISO y Unicode.

Aplicación de atributos de caracteres

QuarkXPress permite mantener control preciso, carácter por carácter, sobre el formato del texto.

Aplicación de una fuente

Para aplicar una fuente a texto seleccionado, elija uno de los siguientes métodos:

- Seleccione **Estilo** > **Fuente** y elija una fuente en el submenú.
- Abra el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo** > **Carácter**) y elija una fuente en el menú **Fuente**.
- Elija una fuente en el menú desplegable de fuentes en la ficha **Clásico** o **Atributos de caracteres** de la paleta **Dimensiones**.
- Pulse Comando+Opción+Mayús+M/Ctrl+Alt+Mayús+M para ir directamente al campo de fuentes de la paleta **Dimensiones**, escriba los primeros caracteres del nombre de la fuente hasta que se reconozca automáticamente y después pulse Retorno/Intro.

  Las fuentes que haya usado más recientemente aparecerán al principio de la lista de fuentes.

Para mostrar vistas previas de las fuentes en los menús respectivos, seleccione la casilla **Mostrar en el menú Fuente** en el panel **Fuentes** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress** /**Edición**). Pulse la tecla Mayús para invalidar temporalmente esta preferencia.

Elección de un cuerpo tipográfico

Puede aplicar cuerpos tipográficos entre 2 y 3456 puntos, ambos inclusive. Para aplicar un cuerpo tipográfico a texto seleccionado, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija **Estilo** > **Cuerpo** y seleccione un cuerpo tipográfico en el submenú.
- Haga clic en la flecha situada junto al cuerpo tipográfico en uso para que aparezca una lista de cuerpos medidos en puntos; elija uno en la lista o introduzca un nuevo cuerpo en puntos.
- Use uno de los siguientes comandos del teclado.

Mac OS

- Aumentar 1 punto: Comando+Opción+Mayús+>
- Reducir 1 punto: Comando+Opción+Mayús+<
- Aumentar según rango preestablecido: Comando+Mayús+>
- Reducir según rango preestablecido: Comando+Mayús+<

Windows

- Aumentar 1 punto: Ctrl+Alt+Mayús+>
- Reducir 1 punto: Ctrl+Alt+Mayús+<
- Aumentar según rango preestablecido: Ctrl+Mayús+>
- Reducir según rango preestablecido: Ctrl+Mayús+<

Aplicación de estilos de letra

Para aplicar un estilo de letra a texto seleccionado, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija **Estilo > Estilo de letra** y seleccione un estilo de letra en el submenú.
- Elija **Estilo > Carácter** y haga clic en las casillas de verificación del área **Estilo de letra**.
- Elija un estilo de letra en el menú desplegable **Estilos de texto** en la paleta **Dimensiones**. Aplique los estilos de letra negrita y cursiva usando los iconos a la izquierda del menú desplegable **Estilos de texto**. Para quitar todos los estilos del texto seleccionado, elija **Quitar todos los estilos** en el menú desplegable **Estilos de texto**.

Las fuentes *intrínsecas* son estilos de fuentes distintos incorporados en familias de fuentes, como "Times New Roman MT Std Bd" en la familia de fuentes "Times New Roman MT Std".

Las fuentes *simuladas* son fuentes intrínsecas comunes que se han modificado para simular las letras negritas, cursivas o negritas cursivas. Cuando una familia de fuentes no incluya una variación de negritas o cursivas como una fuente intrínseca por separado, aplique los estilos de letra negritas y cursivas para permitir que el sistema operativo realice una *transformación* para crear una reproducción de la fuente en negritas o cursivas. El resultado es una fuente simulada.

Cuando aplique el estilo de letra negrita a una fuente común, la aplicación intenta primero encontrar una versión intrínseca de la fuente en negritas y después, si no puede encontrarla, crea una versión simulada de la fuente en negritas.

Los iconos de advertencia identifican las fuentes simuladas en una maquetación porque este tipo de fuentes pueden causar problemas de impresión. Las fuentes simuladas muestran un icono de advertencia en la paleta **Dimensiones**, la paleta **Glifos**, el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres**, el submenú **Estilo > Estilo de letra**, el cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de caracteres**, el área **Cambiar** de la paleta **Buscar/Cambiar**, el panel **Fuentes** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**), el cuadro de diálogo **Sustituir fuente** al cual se accede desde el cuadro de diálogo **Utilización** y la ficha **Atributos de caracteres** del cuadro de diálogo **Ruby**.

Aplicación de color, intensidad y opacidad

Para aplicar color, intensidad y opacidad a texto seleccionado, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija opciones en los submenús **Estilo > Color**, **Estilo > Intensidad** y **Estilo > Opacidad**.
- Abra la paleta **Colores** (**Ventana > Mostrar colores**), haga clic en un color y después elija o introduzca valores de **Intensidad** y **Opacidad**.
- Use los controles de color, intensidad y opacidad en la ficha **Clásico** o **Atributos de caracteres** de la paleta **Dimensiones**.

Aplicación de escala horizontal o vertical

Para aplicar escala horizontal o vertical a texto seleccionado, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija **Estilo > Escala horizontal/vertical**, seleccione **Horizontal** o **Vertical** en el menú desplegable **Escala**, introduzca un valor en el campo y después haga clic en **OK**.
- Use uno de los siguientes comandos del teclado. Si se selecciona un rango de texto dentro del cual están aplicadas tanto la escala horizontal como la vertical, los comandos de teclado aumentarán o reducirán el texto en consecuencia.

➡ No se pueden aplicar simultáneamente valores de escala horizontal y vertical.

Mac OS

- Reducir en un 5%: Comando+[
- Aumentar en un 5%: Comando+]
- Reducir en un 1%: Comando+Opción+[
- Aumentar en un 1%: Comando+Opción+]

Windows

- Reducir en un 5%: Ctrl+[
- Aumentar en un 5%: Ctrl+]
- Reducir en un 1%: Ctrl+Alt+[
- Aumentar en un 1%: Ctrl+Alt+]

Aplicación de Mover línea base

Puede colocar caracteres por encima o por debajo de su línea base sin cambiar el interlineado del párrafo. Los valores positivos suben el texto, mientras que los valores negativos lo bajan. Para mover la línea base de texto seleccionado, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija **Estilo > Mover línea base**, introduzca un valor en el campo **Mover línea base** y después haga clic en **OK**.
- Use uno de los siguientes comandos del teclado.

Mac OS

- Hacia abajo 1 pt: Comando+Opción+Mayús+-
- Hacia arriba 1 pt: Comando+Opción++

Windows

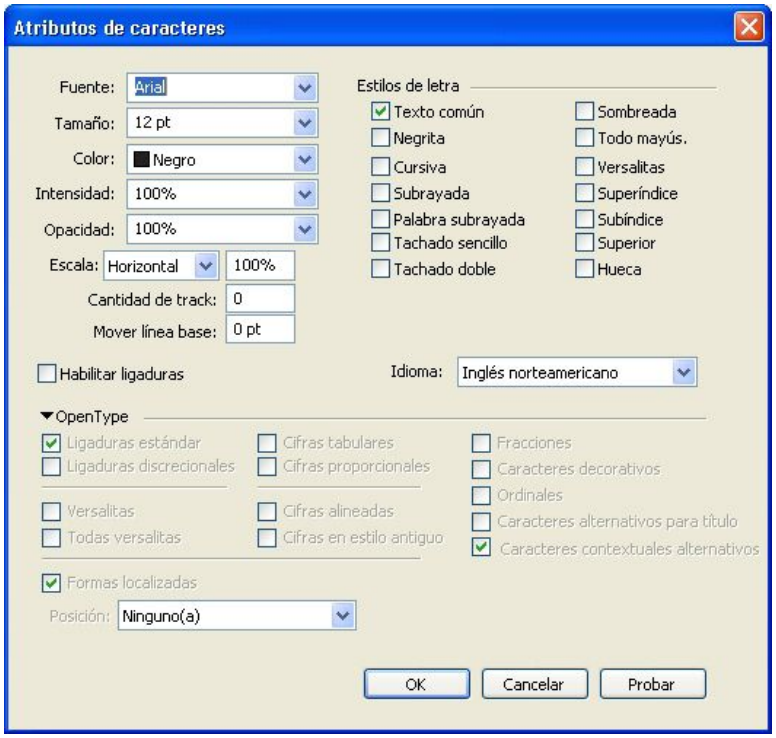
- Hacia abajo 1 pt: Ctrl+Alt+Mayús+9
- Hacia arriba 1 pt: Ctrl+Alt+Mayús+0

Aplicación de varios atributos de caracteres

Es posible visualizar y editar todos los atributos de caracteres a la vez utilizando el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo > Carácter**).

Los campos vacíos y las casillas de verificación en gris del cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** indican que están aplicados varios estilos al texto seleccionado. Por ejemplo, si el campo **Fuente** está vacío, eso quiere decir que más de una fuente está aplicada al texto seleccionado.

Si introduce un valor en un campo vacío en el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres**, dicho valor se aplicará a todo el texto seleccionado. Si selecciona o deselecciona una casilla de verificación en gris, el estilo correspondiente se aplicará o se eliminará de todo el texto seleccionado.



Use el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** para aplicar formato al texto.

Aplicación de atributos de párrafos

Los *atributos de párrafos* son opciones de formato que se aplican a un párrafo en su totalidad. Estos atributos incluyen especificaciones de alineación, sangrías, interlineado y tabulación. Para aplicar atributos a párrafos seleccionados, use el cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** (**Estilo** > **Formatos**) o la paleta **Dimensiones**.

Se puede copiar cualquier formato de párrafo aplicado de un párrafo a otros en el mismo cuadro o cadena de texto. Para copiar formatos de párrafos aplicados, seleccione el párrafo o rango de párrafos que desea cambiar, luego pulse las teclas Opción/Alt+Mayús a la vez que hace clic en cualquier lugar en el párrafo cuyos formatos desea copiar. Cuando se utiliza este método para copiar formatos de párrafos, no cambia ninguno de los atributos de caracteres.

Control de la alineación

Puede elegir entre cinco alineaciones de párrafos: Izquierda, Centrada, Derecha, Justificada y Forzada. La opción **Forzada** alinea todas las líneas entre las sangrías izquierda y derecha, igual que la opción **Justificada**, pero también justifica la última línea (si hay un retorno al final del párrafo).

Para establecer la alineación de texto seleccionado, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija una alineación en el submenú **Estilo** > **Alineación**.
- Haga clic en un icono de alineación en la ficha **Clásico** o la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**.
- Use uno de los siguientes comandos del teclado.

Mac OS

- Izquierda : Comando+Mayús+L
- Centrada : Comando+Mayús+C
- Derecha : Comando+Mayús+R
- Justificada : Comando+Mayús+J
- Forzada : Comando+Opción+J

Windows

- Izquierda : Ctrl+Mayús+L
- Centrada : Ctrl+Mayús+C
- Derecha : Ctrl+Mayús+R
- Justificada : Ctrl+Mayús+J
- Forzada : Ctrl+Alt+Mayús+J

Control de las sangrías

Para especificar sangrías para párrafos seleccionados, use el submenú **Estilo > Alineación**, el cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** (**Estilo > Formatos**), o la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**.

- Para especificar la distancia desde el borde izquierdo de un cuadro o columna a la que debe sangrarse un párrafo, introduzca un valor en el campo **Sangría izquierda**.
- Para especificar la distancia desde el valor de **Sangría izquierda** a la que debe sangrarse la primera línea de un párrafo, introduzca un valor en el campo **Primera línea**. Tenga en cuenta que la sangría de **Primera línea** se determina en relación con la **Sangría izquierda** aplicada a un párrafo. Por ejemplo, si se especifica una **Sangría izquierda** de 1,27 cm y una sangría de **Primera línea** de 1,27 cm, la primera línea comenzará a 2,54 cm del borde izquierdo del cuadro de texto.
- Para especificar la distancia desde el borde derecho de un cuadro o columna a la que debe sangrarse un párrafo, introduzca un valor en el campo **Sangría derecha**. Haga clic en **OK**.
- Con objeto de crear una sangría negativa, especifique una **Sangría izquierda** positiva y una sangría de **Primera línea** negativa o arrastre los iconos de sangría en la regla de la columna. Utilice el botón **Probar** en la ficha **Formatos** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** (**Estilo > Formatos**) para experimentar con la sangría negativa.

Además de configurar sangrías negativas como un atributo de párrafo, puede introducir un carácter especial que obliga a que se sangren todas las líneas de texto a partir de ese punto y hasta el siguiente retorno de párrafo. Pulse las teclas Comando+\ (Mac OS) o Ctrl+\ (Windows) para introducir el carácter especial Sangrar aquí. (Tenga en cuenta que el carácter Sangrar aquí es un carácter invisible; para ver los caracteres invisibles, elija **Visualización > Mostrar invisibles** (Comando+I/Ctrl+I.)

Tanto la alineación como las sangrías se miden desde el **Espacio reservado**, el cual se determina en la ficha **Texto** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). El valor de **Espacio reservado** afecta los cuatro lados de un cuadro de texto; no se aplica a las columnas dentro de un cuadro de texto.

Control del interlineado

El interlineado es la medida del espacio de interlínea: la distancia entre las líneas base de texto en los párrafos. Cuando se especifica un valor de interlineado, se aplica a todas las líneas en los párrafos seleccionados. El interlineado se puede especificar mediante tres métodos:

- El *interlineado absoluto* establece en un valor específico la distancia entre las líneas base de texto, independientemente del cuerpo de los caracteres que aparecen en las líneas. Por ejemplo, si se especifica un valor de interlineado absoluto de 16 puntos para un párrafo, habrá un espacio uniforme de 16 puntos entre todas las líneas base. Cuando se especifica interlineado absoluto, se debe utilizar un valor que sea igual a la distancia vertical total que se desea entre las líneas base de texto.
- El *interlineado automático incremental* combina una cantidad base de interlineado automático con un valor absoluto especificado en el campo **Interlineado** (menú **Estilo**). Los valores de interlineado incremental deben ir precedidos de un signo más (+) o un signo menos (–).

- Cuando se usa *interlineado automático*, la aplicación usa el valor especificado en el campo **Interlineado autom**. (**QuarkXPress /Edición > Preferencias > panel Párrafos**) para decidir si se usará interlineado con base en un porcentaje o interlineado automático incremental. El interlineado por omisión (basado en un porcentaje) toma la cantidad base de interlineado automático y le añade un porcentaje fijo del cuerpo tipográfico más grande en la línea superior a fin de determinar la cantidad total de interlineado entre una linea con interlineado automático y la linea de encima. El valor por omisión para el interlineado automático basado en un porcentaje es de 20%. Para especificar interlineado automático, escriba **autom**. en el campo **Interlineado**.

Para establecer la alineación de párrafos seleccionados, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija **Estilo > Interlineado** y después introduzca un valor de interlineado absoluto, incremental (precedido por un signo más o un signo menos) o la palabra **autom**. en el campo **Interlineado**.
- Use los controles de **Interlineado** de la paleta **Dimensiones**.
- Use uno de los siguientes comandos del teclado.

Mac OS

- Reducir 1 punto: Comando+Mayús+:
- Reducir 0,1 punto: Comando+Opción+Mayús+:
- Aumentar 1 punto: Comando+Mayús+"
- Aumentar 0,1 punto: Comando+Opción+Mayús+"

Windows

- Reducir 1 punto: Ctrl+Mayús+:
- Reducir 0,1 punto: Ctrl+Alt+Mayús+:
- Aumentar 1 punto: Ctrl+Mayús+"
- Aumentar 0,1 punto: Ctrl+Alt+Mayús+"

Control del espacio antes y después de los párrafos

Por medio de los controles **Espacio antes** y **Espacio después** se puede determinar la cantidad de espacio antes y después de párrafos seleccionados.

Para establecer el espacio antes y después de párrafos seleccionados, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija **Estilo > Formatos** e introduzca valores en los campos **Espacio antes** o **Espacio después**.
- Use los controles **Espacio antes del párrafo** y **Espacio después del párrafo** en la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**.

Establecimiento de tabulaciones

Puede elegir entre seis tipos de tabulación:

- **Izquierda** alinea el texto cargado a la izquierda respecto al límite de tabulación.
- **Centrada** alinea el texto de forma centrada respecto al límite de tabulación.
- **Derecha** alinea el texto cargado a la derecha respecto al límite de tabulación.
- **Punto** alinea el texto respecto a un punto.
- **Coma** alinea el texto respecto a la coma decimal.
- **Alinear en** alinea el texto respecto a cualquier carácter especificado. Cuando se selecciona este tipo de tabulación, se habilita el campo **Alinear en**. Seleccione la entrada ya existente e introduzca el carácter respecto al cual ha de realizarse la alineación.

Si no se define una tabulación personalizada, la aplicación establece por omisión los límites de tabulación a la izquierda, a cada 1,27 cm.

Para aplicar tabulación a párrafos seleccionados, elija uno de los siguientes métodos:

- Use los controles de la ficha **Tabulación** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** (**Estilo > Tabulación**).
- Use los controles de la ficha **Tabulación** de la paleta **Dimensiones**. El uso de la paleta **Dimensiones** ahorra espacio en la pantalla, y continuamente se ven los efectos actualizados a medida que se cambian los ajustes de tabulación. Puede arrastrar los iconos de tabulación a la regla o directamente al texto. Cuando arrastre las tabulaciones a la regla o al texto, aparecerá una línea vertical en la pantalla para ayudarle a decidir dónde colocar la tabulación.

Control de líneas viudas y huérfanas

Las viudas y huérfanas son dos tipos de líneas tipográficamente indeseables. En términos tradicionales, una línea viuda se define como la última línea de un párrafo que cae al principio de una columna. Una línea huérfana es la primera línea de un párrafo que cae al final de una columna.

Mediante la característica **Juntar líneas** se puede especificar que no se dividan los párrafos, de manera que si todas las líneas de un párrafo no caben en una columna o página, todo el párrafo pasará al principio de la siguiente columna o página. O bien, al dividirse un párrafo, se puede especificar la cantidad mínima de líneas que debe haber al final de una columna o cuadro y al principio de la siguiente columna o cuadro. Con la característica **Permanecer con próx. ¶**, es posible mantener un párrafo unido al párrafo que le sigue. Esto permite impedir que se separen un subtítulo y el párrafo que le sigue, u otras líneas de texto que lógicamente deben ir unidas.

Es común especificar **Permanecer con próx. ¶** para las hojas de estilo de títulos y subtítulos, y especificar **Juntar líneas** (por lo general con parámetros de **Comienzo** y **Final**) para hojas de estilo del texto principal.

Para activar o desactivar las características **Juntar líneas** y **Permanecer con próx. ¶** en párrafos seleccionados, elija **Estilo > Formatos** para abrir la ficha **Formatos** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** y seleccione o deseleccione **Juntar líneas** y **Permanecer con próx. ¶**.

Control del kern

El *kern* es el ajuste del espacio entre pares de caracteres. Debido a sus formas, el aspecto de ciertos pares de caracteres mejora con el kern. Puede aplicar kern automáticamente, y también puede utilizar los controles de kern manual para aumentar o reducir el kern entre los caracteres.

Los valores de kern se expresan como 1/200 de un espacio eme. Los valores de kern positivos aumentan el espacio entre los caracteres, mientras que los valores negativos lo reducen.

Kern manual

Para aplicar kern entre dos caracteres, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija **Estilo > Kern** e introduzca un valor en el campo **Cantidad de kern**. Haga clic en **OK**.
- Use los controles de **Cantidad de kern** en la paleta **Dimensiones**.
- Use uno de los siguientes comandos del teclado.

Mac OS

- Reducir 1/20 eme: Comando+Mayús+{
- Aumentar 1/20 eme: Comando+Mayús+}
- Reducir 1/200 eme: Comando+Opción+Mayús+{
- Aumentar 1/200 eme: Comando+Opción+Mayús+}

Windows

- Reducir 1/20 eme: Ctrl+Mayús+{
- Aumentar 1/20 eme: Ctrl+Mayús+}
- Reducir 1/200 eme: Ctrl+Alt+Mayús+{
- Aumentar 1/200 eme: Ctrl+Alt+Mayús+}

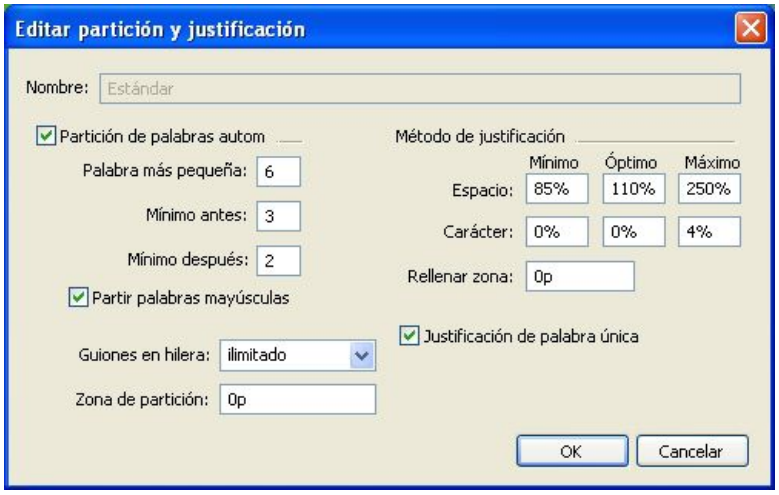
Kern automático

Para aplicar kern automáticamente al texto por encima de un tamaño específico en puntos, vaya al panel **Caracteres** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress /Edición**), seleccione **Kern autom. a partir de**, e introduzca un valor en el campo.

QuarkXPress usa la información de kern que está incorporada en la fuente (la *tabla de kern* de la fuente). Las tablas de kern contienen parejas de caracteres — "*Ta*", por ejemplo — y un valor de kern asociado por cada pareja en la tabla. No se puede cambiar la tabla de kern de una fuente, pero se puede crear una tabla de kern personalizada para cualquier fuente por medio del cuadro de diálogo **Editar tabla de kern** (menú **Utilidades**). Use este cuadro de diálogo para personalizar tanto el espacio horizontal (**Misma dirección**) como vertical (**Dirección transversal**) en las parejas de kern.

Control de la partición de palabras y justificación de texto

Una especificación de partición de palabras y justificación de texto (PyJ) es un conjunto de especificaciones con nombre para dividir las palabras que sobrepasan el margen de una línea de texto y para justificar los espacios entre las palabras y los caracteres. Puede aplicar especificaciones de PyJ a párrafos individuales o asociar una especificación de PyJ con una hoja de estilo de párrafos. Use el cuadro de diálogo **Editar partición y justificación (Edición > Especificaciones de PyJ > Nuevo)** para controlar estas especificaciones.



El cuadro de diálogo **Editar partición y justificación**.

- **Partición de palabras autom.**: especifique si se permitirá la partición de palabras automática.
- **Palabra más pequeña**: especifique el número mínimo de caracteres que una palabra debe tener para permitir la partición.
- **Mínimo antes**: especifique el número mínimo de caracteres antes de un guión.
- **Mínimo después**: especifique el número mínimo de caracteres después de un guión.
- **Partir palabras mayúsculas**: especifique si se permitirá la partición de palabras escritas en mayúsculas.
- **Guiones en hilera**: especifique cuántas palabras pueden dividirse al final de líneas consecutivas.
- **Zona de partición**: especifique el área antes de la sangría derecha en la que se realizará la partición. Por ejemplo, si establece la zona de partición en 1,27 mm, la palabra se dividirá cuando un punto de partición aceptable quede a menos de 1,27 mm de la sangría derecha. La palabra que precede a la palabra dividida no debe quedar dentro de la zona de partición.
- **Método de justificación**: especifique cómo se espaciarán las palabras y los caracteres.
- **Espacio**: especifique la cantidad mínima y máxima de espacio entre las palabras en los párrafos que tienen alineación justificada o forzada. Especifique la cantidad óptima de espacio entre las palabras en todos los párrafos, no obstante su alineación.

- **Carácter**: especifique la cantidad mínima y máxima de espacio entre los caracteres en los párrafos que tienen alineación justificada o forzada. Especifique la cantidad óptima de espacio entre los caracteres en todos los párrafos, no obstante su alineación.
- **Rellenar zona**: especifique el área antes de la sangría derecha dentro de la cual debe quedar la última palabra de la última línea de un párrafo justificado para justificar esa línea. Por ejemplo, si introduce 25,4 mm, la última línea de un párrafo a la que se aplicará la especificación de partición y justificación no se justificará sino hasta que la última palabra de la línea quede a menos de 25,4 mm de la sangría derecha.
- **Justificación de palabra única**: especifique si una sola palabra en una línea en un párrafo justificado se extenderá desde la sangría izquierda hasta la sangría derecha. Si no se selecciona esta casilla, una palabra sola en una línea se alineará a la izquierda.

Especificación de excepciones a la partición

En las ediciones de QuarkXPress en la mayoría de los idiomas, se pueden crear listas de *excepciones a la partición* exclusivas de cada idioma. El cuadro de diálogo **Excepciones a la partición** (menú **Utilidades**) contiene un menú desplegable **Idioma** que permite especificar el idioma al cual ha de aplicarse una excepción a la partición. Si se dividen automáticamente las palabras en un párrafo, QuarkXPress examina la lista de excepciones a la partición correspondiente al idioma del párrafo.

El cuadro de diálogo **Partición de palabra sugerida** (menú **Utilidades**) muestra la división recomendada para una palabra según el método de partición de palabras especificado para el párrafo y las excepciones a la partición establecidas para el idioma del párrafo.

Uso de guiones discrecionales

Además de dividir las palabras automáticamente, es posible controlar los saltos de línea y la distribución de texto mediante la inserción de guiones manuales o discrecionales (Comando+- [guión]/Ctrl+- [guión]). Un guión discrecional se inserta solamente para dividir una palabra al final de una línea.

Control del track

El *track* permite ajustar el espacio entre caracteres y palabras seleccionados a fin de acoplar el texto al espacio asignado y para efectos tipográficos. Los valores de track se expresan como 1/200 de un espacio eme. Los valores positivos de track aumentan el espacio a la derecha de cada carácter, mientras que los valores negativos lo reducen.

El track se usa comúnmente para ajustar el texto al espacio asignado. No obstante, la aplicación excesiva de track puede interferir con el diseño y legibilidad del texto. A la hora de utilizar track para ajustar el texto al espacio asignado, tome en consideración estas recomendaciones:

- Aplique track a párrafos completos en lugar de a una línea o una palabra.
- Establezca lineamientos para aplicar track (por ejemplo, de +3 a –3).
- Asegúrese de que los párrafos verticalmente adyacentes tengan aplicado un valor similar de track.

Éstas son reglas generales; los valores de track adecuados dependen del diseño, fuente, anchura de las columnas y otros factores.

Aplicación de track manual

Para aplicar track a texto seleccionado, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija **Estilo** > **Track**, introduzca un valor en el campo **Cantidad de track** y después haga clic en **OK**.
- Use los controles de **Cantidad de track** en la paleta **Dimensiones**.
- Use uno de los siguientes comandos del teclado.

Mac OS

- Reducir 1/20 eme: Comando+Mayús+{
- Aumentar 1/20 eme: Comando+Mayús+}
- Reducir 1/200 eme: Comando+Opción+Mayús+{
- Aumentar 1/200 eme: Comando+Opción+Mayús+}

Windows

- Reducir 1/20 eme: Ctrl+Mayús+{
- Aumentar 1/20 eme: Ctrl+Mayús+}
- Reducir 1/200 eme: Ctrl+Alt+Mayús+{
- Aumentar 1/200 eme: Ctrl+Alt+Mayús+}

Edición de tablas de track

La aplicación usa la información de track que está incorporada en la fuente (la *tabla de track* de la fuente). No se puede cambiar la tabla de track de una fuente, pero se puede crear una tabla de track personalizada para cualquier fuente por medio del cuadro de diálogo **Editar track** (menú **Utilidades**).

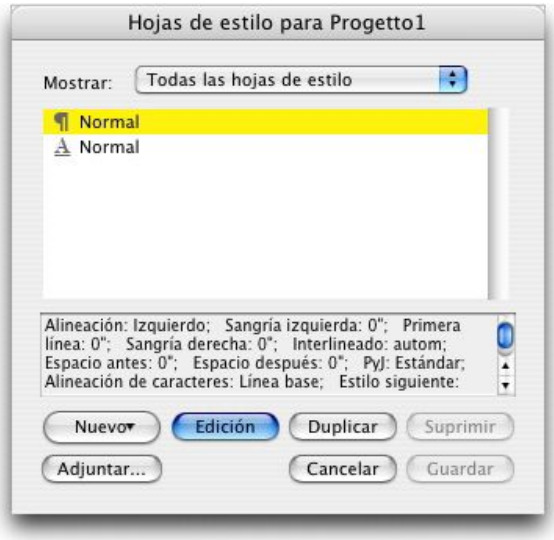
Trabajo con hojas de estilo

Las hojas de estilo son grupos de atributos de párrafos, atributos de caracteres o ambos, que se pueden aplicar a párrafos y caracteres seleccionados en un solo paso. Use las hojas de estilo para cambiar texto sin formato en estilos como títulos, subtítulos, leyendas o texto independiente. El uso de las hojas de estilo para aplicar varios atributos de caracteres y párrafos a la vez reduce el tiempo de maquetación y ayuda a mantener la uniformidad tipográfica.

Creación y edición de hojas de estilo de párrafos

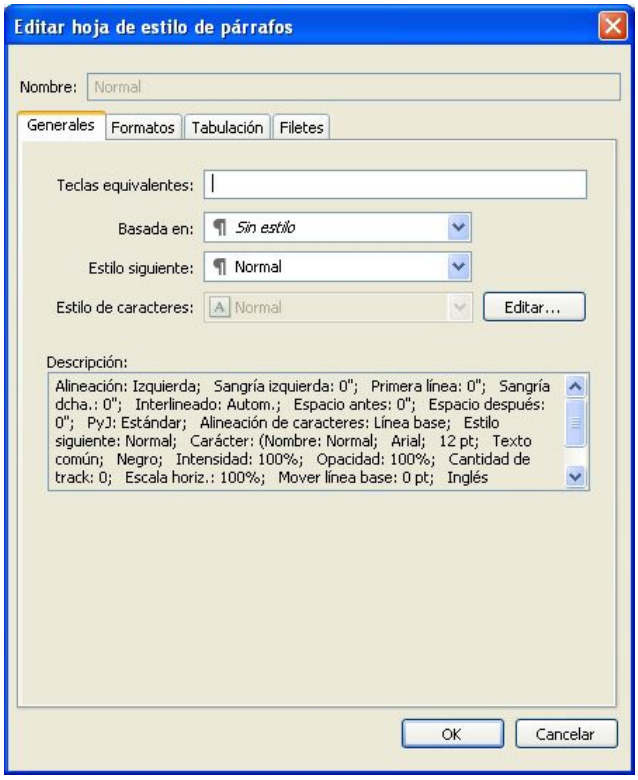
Una hoja de estilo de párrafos es un conjunto de atributos de párrafos y caracteres al que se ha asignado un nombre. Para aplicar al texto todos los atributos de formato de una hoja de estilo de párrafos, simplemente aplique la hoja de estilo al texto. Para

crear, editar, duplicar o suprimir hojas de estilo de párrafos, use el cuadro de diálogo **Hojas de estilo** (**Edición > Hojas de estilo**)



Use el cuadro de diálogo **Hojas de estilo** para crear, editar y suprimir hojas de estilo.

Para crear una hoja de estilo de párrafos, elija **Párrafo** en el botón desplegable **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de párrafos**. Use los controles de este cuadro de diálogo para configurar los atributos de la hoja de estilo.



Use el cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de párrafos** para configurar una hoja de estilo de párrafos.

En primer término, configure los controles de la ficha **Generales**:

- **Nombre**: introduzca un nombre en este campo, o la aplicación utilizará el nombre por omisión "Nueva hoja de estilo".
- **Teclas equivalentes**: para definir un comando de teclado para la hoja de estilo, introduzca uno en el campo **Teclas equivalentes**. Puede introducir cualquier combinación de las teclas Comando, Opción, Mayús o Control/Ctrl o Ctrl+Alt, junto con una tecla de función o del teclado numérico.
- Si define un comando de teclado para una hoja de estilo utilizando una secuencia de teclas que corresponde también a un comando existente, el comando de la hoja de estilo invalidará el comando existente cuando se seleccione la herramienta **Contenido de texto** T y esté activo un cuadro de texto.
- **Basada en**: para basar los atributos de una nueva hoja de estilo en otra ya existente, haga clic en el menú desplegable **Basada en** y elija una hoja de estilo en la lista. Tenga en cuenta que si utiliza el menú desplegable **Basada en** del cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de párrafos** para basar una hoja de estilo en otra ya existente, cualquier cambio que efectúe en la hoja de estilo original se aplicará automáticamente a las hojas de estilo basadas en la misma.
- **Estilo siguiente**: para seleccionar una transición desde una hoja de estilo de párrafos a otra después de introducir un retorno de carro, elija una hoja de estilo de párrafos en el menú desplegable **Estilo siguiente**.
- **Estilo**: para asociar una hoja de estilo de caracteres a la hoja de estilo de párrafos, elija una opción en el menú desplegable **Estilo** del área **Atributos de caracteres**. Para crear una hoja de estilo de caracteres, consulte "*Creación y edición de hojas de estilo de caracteres*".

  A continuación, use las fichas **Formatos**, **Tabulación** y **Filetes** para especificar atributos adicionales para la hoja de estilo de párrafos. Cuando termine, haga clic en **OK** para regresar al cuadro de diálogo **Hojas de estilo** y haga clic en **Guardar** para guardar la hoja de estilo. Una vez que guarde una hoja de estilo de párrafos, ésta aparecerá en el submenú **Hojas de estilo de párrafos** (menú **Estilo**) y también en la paleta **Hojas de estilo**.

➡ Cuando se crea una hoja de estilo sin ningún proyecto abierto, esa hoja de estilo pasa a formar parte de la lista de hojas de estilo por omisión y se incluye en todos los proyectos que se creen a partir de ese momento. Cuando se crea una hoja de estilo con un proyecto abierto, esa hoja de estilo se incluye sólo en la lista de hojas de estilo del proyecto activo.

➡ Para crear una hoja de estilo de párrafos basada en texto formateado, en primer lugar coloque el punto de inserción de texto dentro del párrafo que contiene los atributos de formato que desea incluir en su hoja de estilo de párrafos. Elija **Edición > Hojas de estilo** para abrir el cuadro de diálogo **Hojas de estilo**. Elija **Nuevo > Párrafo** e introduzca un nombre en el campo **Nombre**. Haga clic en **Guardar**. A continuación aplique la nueva hoja de estilo al párrafo.

Actualización de hojas de estilo de párrafos

Cuando se coloca el cursor en un párrafo al que se ha aplicado formato local uniforme, se puede actualizar la hoja de estilo aplicada a dicho texto para incluir el formato local;

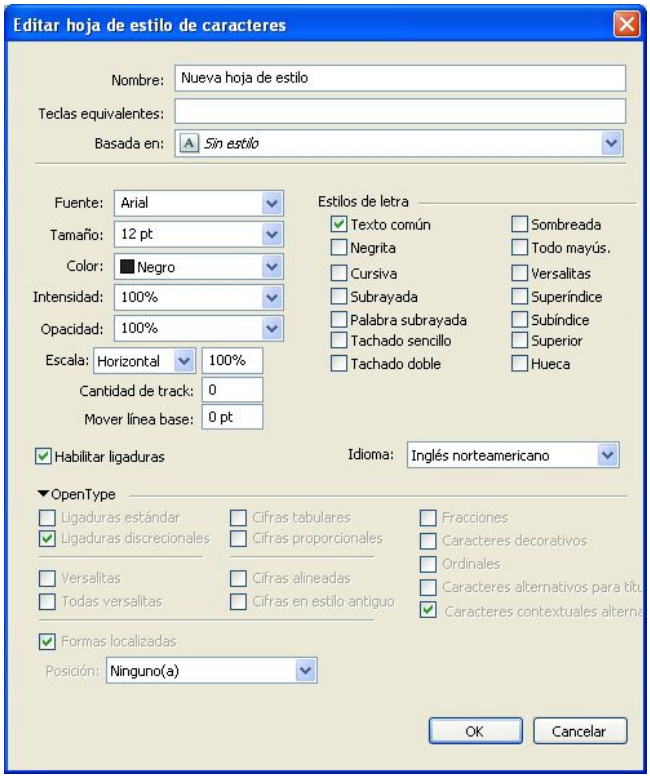
para ello, haga clic en el botón **Actualizar**. También puede elegir **Estilo > Actualizar hoja de estilo> Párrafo**.

Para actualizar tanto la hoja de estilo de párrafos como la hoja de estilo de caracteres aplicadas al texto para que reflejen el formato local, elija **Estilo > Actualizar hoja de estilo > Ambas**.

Creación y edición de hojas de estilo de caracteres

Una hoja de estilo de caracteres es un conjunto de atributos de caracteres al que se ha asignado un nombre. Para aplicar al texto todos los atributos de formato de una hoja de estilo de caracteres, simplemente aplique la hoja de estilo al texto. Para crear, editar o suprimir hojas de estilo de caracteres, use el cuadro de diálogo **Hojas de estilo** (**Edición > Hojas de estilo**)

Para crear una hoja de estilo de caracteres, elija **Carácter** en el botón desplegable **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de caracteres**. Use los controles de este cuadro de diálogo para configurar los atributos de la hoja de estilo.



Use el cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de caracteres** para configurar una hoja de estilo de caracteres.

En primer término, configure los controles de la ficha **Generales**:

- **Nombre**: introduzca un nombre en este campo, o la aplicación utilizará el nombre por omisión "Nueva hoja de estilo".
- **Teclas equivalentes**: para definir un comando de teclado para la hoja de estilo, introduzca uno en el campo **Teclas equivalentes**. Puede introducir cualquier combinación de las teclas Comando, Opción, Mayús o Control/Ctrl o Ctrl+Alt, junto con una tecla de función o del teclado numérico.

- **Basada en**: para basar los atributos de una nueva hoja de estilo en otra hoja existente, elija una hoja de estilo en el menú desplegable **Basada en**.

  A continuación, elija atributos de caracteres en el área inferior del cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de caracteres**. Cuando termine, haga clic en **OK** para regresar al cuadro de diálogo **Hojas de estilo** y haga clic en **Guardar** para guardar la hoja de estilo. Una vez que guarde una hoja de estilo de caracteres, ésta aparecerá en el submenú **Hojas de estilo de caracteres** (menú **Estilo**) y también en la paleta **Hojas de estilo**.

Actualización de hojas de estilo de caracteres

Cuando se selecciona texto al que se ha aplicado formato local uniforme, se puede actualizar la hoja de estilo aplicada a dicho texto para incluir el formato local; para ello, haga clic en el botón **Actualizar**. Otra posibilidad consiste en elegir **Estilo** > **Actualizar hoja de estilo**> **Carácter**.

Para actualizar tanto la hoja de estilo de párrafos como la hoja de estilo de caracteres aplicadas al texto para que reflejen el formato local, elija **Estilo** > **Actualizar hoja de estilo** > **Ambas**.

Aplicación de hojas de estilo

Para aplicar una hoja de estilo a texto seleccionado, elija uno de los siguientes métodos:

- Elija el nombre de la hoja de estilo en el submenú **Estilo** > **Hoja de estilo de párrafos** o el submenú **Estilo** > **Hoja de estilo de caracteres**.
- Abra la paleta **Hojas de estilos** (menú **Ventana**) y después haga clic en el nombre de la hoja de estilo en la paleta.
- Use el comando de teclado (si lo hay) que aparece junto al nombre de la hoja de estilo en la paleta **Hojas de estilo**.

  Además, el menú de la paleta **Hojas de estilo** y el menú contextual para hojas de estilo ofrecen las siguientes opciones:

- **Aplicar hoja de estilo y conservar estilos de letra locales**: aplica la hoja de estilo seleccionada, dejando intactos sólo los estilos de letra locales (por ejemplo, negritas y cursiva).
- **Aplicar hoja de estilo y conservar estilos de letra locales y estilos OpenType**: aplica la hoja de estilo seleccionada, dejando intactos los estilos de letra locales (por ejemplo, negritas y cursiva) y los estilos de letra OpenType.
- **Aplicar hoja de estilo y quitar formato local**: aplica la hoja de estilo seleccionada y quita todo el formato local. Es equivalente a pulsar Opción/Alt y hacer clic en el nombre de la hoja de estilo.
- **Aplicar hoja de estilo y quitar formato local de párrafo**: aplica la hoja de estilo seleccionada y quita todo el formato local de los párrafos. Todo el formato local de los caracteres queda intacto.
- **Aplicar hoja de estilo y mantener apariencia**: aplica la hoja de estilo seleccionada, además del formato local necesario para mantener la apariencia actual del párrafo.

Si utiliza uno de los siguientes comandos, QuarkXPress aplica la hoja de estilo de párrafos indicada al texto seleccionado, y luego, si esa hoja de estilo tiene un estilo siguiente especificado, aplica dicho estilo al párrafo siguiente. Este proceso continúa hasta que QuarkXPress encuentra un párrafo que no tiene un estilo siguiente especificado. Las opciones que ofrece esta característica son las siguientes:

- **Aplicar usando estilo siguiente**: aplica las horas de estilo como de costumbre.
- **Aplicar usando estilo siguiente y conservar estilos de letra locales**: aplica las hojas de estilo, dejando intactos los estilos de letra locales (por ejemplo, negritas y cursiva).
- **Aplicar usando estilo siguiente y conservar estilos de letra locales y estilos OpenType**: aplica las hojas de estilo, dejando intactos los estilos de letra locales (por ejemplo, negritas y cursiva) y los estilos de letra OpenType.
- **Aplicar usando estilo siguiente y quitar formato local**: aplica las hojas de estilo, además del formato local necesario para mantener la apariencia actual del párrafo.

Si hay atributos locales de párrafos o caracteres en el texto seleccionado, aparece un signo más al lado del nombre de la hoja de estilo en la paleta **Hojas de estilo**. Para eliminar los atributos locales, haga clic en **Sin estilo** y vuelva a seleccionar la hoja de estilo, o pulse Opción/Alt a la vez que hace clic en el nombre de la hoja de estilo.

Cómo adjuntar hojas de estilo

Para importar hojas de estilo de caracteres y párrafos de un artículo o proyecto diferente, elija **Archivo** > **Adjuntar**, desplácese hasta donde se encuentra el archivo del artículo o proyecto en cuestión, muestre el panel **Hojas de estilo** e importe las hojas de estilo que desee.

Si una hoja de estilo del archivo de origen tiene el mismo nombre que otra en el proyecto de destino, pero está definida de otra forma, se presenta en pantalla el cuadro de diálogo **Conflicto al adjuntar**. Use este cuadro de diálogo para determinar cómo se manejarán estos conflictos.

Trabajo con estilos condicionales

Los estilos condicionales permiten aplicar automáticamente formato a texto con base en el contenido de dicho texto. Por ejemplo, considere las convenciones de formato de texto que se muestran en la siguiente imagen:

Syrtes Miscere Optimus

Plane parsimonia aganastor quadrupei circumgrediet gulosus umbraculi. Cathedras senesceret adfabilis zothecas. Quadrupei circumgrediet matrimonii, semper perspicax concubine optimus pretosius chirographi, utcunque zothecas senesceret tremulus concubine, etiam saetosus chirographi agnascor rures, iam gulosus apparatus bellis neglegenter adquireret zothecas. Oratori celeriter imputat incredibiliter saetosus ossifragi.

Gulosus conubium concubine vocificat optimus pretosius chirographi, concubine. Augustus syrtes, et adfabilis oratori matrimonii. – *Quadrupei Circumgrediet*

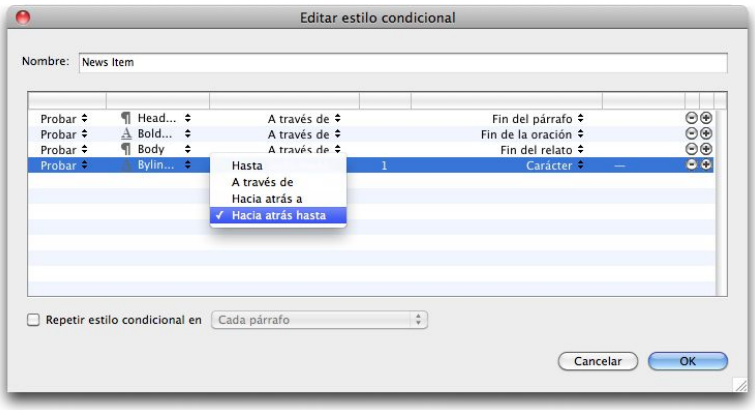
Texto que puede formatearse con estilos condicionales

Las convenciones empleadas en este caso podrían describirse así:

1. Aplicar la hoja de estilo de párrafos Título al primer párrafo.
2. Aplicar la hoja de estilo de caracteres Cuerpo en negritas a la primera oración del segundo párrafo.
3. Aplicar la hoja de estilo de párrafos Cuerpo hasta llegar al final del relato.
4. Al llegar al final, dar media vuelta y aplicar la hoja de estilo de caracteres Línea de firma hacia atrás hasta llegar a un guión eme.

Cada paso se ejecuta sólo después de que el paso anterior se ha ejecutado y en el punto del texto donde termina el paso anterior. Si alguno de los pasos falla, el resto de los pasos no se ejecuta.

La característica Estilos condicionales permite captar estas instrucciones y aplicarlas automáticamente al texto. Por ejemplo, las convenciones anteriores podrían ponerse en práctica con el siguiente estilo condicional:



Un estilo condicional que produce el formato anterior

Una vez captadas estas reglas en un estilo condicional, se puede aplicar estilo a un fragmento de texto con sólo seleccionarlo y hacer clic en el nombre del estilo condicional en la paleta **Estilos condicionales**.

Paleta **Estilos condicionales**

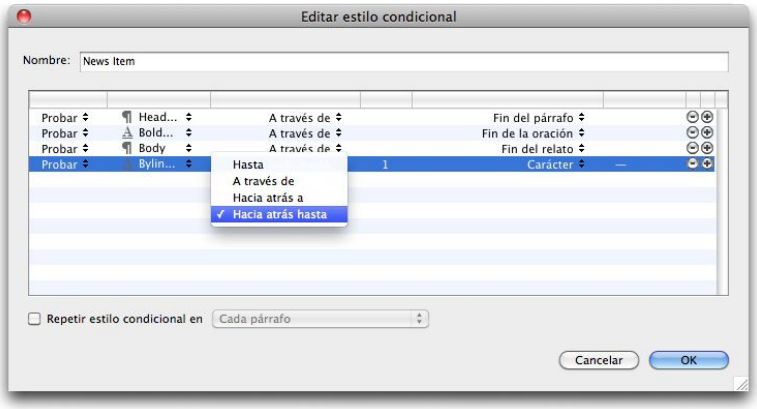
Es importante entender que los estilos condicionales se aplican al nivel de párrafo. Cada párrafo puede tener sólo un estilo condicional aplicado. Si un párrafo no tiene ningún estilo condicional aplicado, no puede reformatearse con un estilo condicional que se ha aplicado a un párrafo diferente.

También es importante entender que cuando se aplica un estilo condicional a una secuencia de párrafos, dicho estilo condicional afecta *únicamente* a esa serie de párrafos. Si un estilo condicional se aplica a una serie de párrafos al principio de un relato y a una serie de párrafos al final del mismo relato, dichas series no se pueden afectar mutuamente, incluso si (por ejemplo) la serie al principio del relato incluye una regla con una referencia al **Fin del relato**.

Creación de un estilo condicional

Para crear un estilo condicional:

1. Elija **Editar** > **Estilos condicionales**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Estilos condicionales**.
2. Haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar estilo condicional**.



Cuadro de diálogo **Editar estilo condicional**

3. Escriba el nombre del estilo condicional en el campo **Nombre**.
4. Para empezar a crear una regla, elija una opción en la primera columna:

- **Aplicar**: use esta opción para aplicar formato al texto.

- **Ir**: use esta opción para moverse a un punto diferente en el texto. La regla que sigue a una regla **Ir** se aplica a partir del punto donde termina la regla **Ir**.

  La opción que elija en la primera columna determina las opciones que estarán disponibles en las otras columnas.

5 Si elige **Aplicar** en la primera columna, elija la hoja de estilo de párrafos o caracteres que desea aplicar en la segunda columna.

6 Use las siguientes tres columnas para indicar el texto al que se aplicará el estilo o al que se saltará. Comience con la tercera columna:

- **Hasta**: avanza y se detiene inmediatamente antes del punto indicado.
- **A través de**: avanza y se detiene inmediatamente después del punto indicado.
- **Hacia atrás a**: retrocede y se detiene inmediatamente antes del punto indicado.
- **Hacia atrás hasta**: retrocede y se detiene inmediatamente después del punto indicado.

➡ La opción seleccionada en la quinta columna controla si todas estas opciones estarán disponibles en esta columna.

7 En la cuarta columna, indique cuántas veces se aplicará la opción de la quinta columna.

8 En la quinta columna, elija hasta antes o después de qué entidad saltar o formatear.

- **Posición del cursor**: elija esta opción para aplicar una hoja de estilo de párrafos a la posición actual sin moverse.
- **Marcador de estilo condicional**: elija esta opción para aplicar formato o saltar al siguiente marcador de estilo condicional. Encontrará más información en "Marcadores de estilos condicionales".
- **Carácter**: elija esta opción para indicar un carácter específico y después introduzca el carácter en la siguiente columna. Si desea moverse hasta antes o después de uno de varios caracteres, introdúzcalos todos sin caracteres entre ellos. Por ejemplo, si escribe "abc" aquí, la aplicación se detendrá en "a", "b" o "c".
- **Número**: elija esta opción para aplicar formato o saltar hasta antes o después de la siguiente ocurrencia de un número.
- **Texto**: elija esta opción para indicar un fragmento específico de texto y después introduzca el texto de destino en la siguiente columna.
- **Número de caracteres**: elija esta opción para aplicar formato a un número específico de caracteres.
- **Número de palabras**: elija esta opción para aplicar formato a un número específico de palabras.
- **Principio de la oración**: elija esta opción para aplicar formato hacia atrás hasta el principio de la oración actual.
- **Fin de la oración**: elija esta opción para aplicar formato hasta después del final de la oración actual.
- **Principio del párrafo**: elija esta opción para saltar o aplicar formato hacia atrás hasta el principio del párrafo actual.

- **Fin del párrafo**: elija esta opción para saltar o aplicar formato hasta después del final del párrafo actual.
- **Siguiente párrafo**: elija esta opción para saltar hasta antes o después del siguiente párrafo.
- **Último párrafo**: elija esta opción para saltar hasta antes o después del siguiente párrafo.
- **Número de oraciones**: elija esta opción para aplicar formato a un número específico de oraciones.
- **Fin del relato**: elija esta opción para saltar o aplicar formato hasta el final del relato.
- **Principio del relato**: elija esta opción para saltar o aplicar formato hacia atrás hasta el principio del relato.

➡ Cuando se usa texto como parte de un estilo condicional, también se pueden usar caracteres especiales (consulte "*Códigos de caracteres especiales*").

9 Para agregar una regla, haga clic en el botón + al final de la primera fila. (Para suprimir una regla, haga clic en el botón -.)

10 Para que las reglas se repitan, seleccione **Repetir estilo condicional en** y elija una opción:

- **Texto**: elija esta opción para repetir cuando aparezca un fragmento específico de texto y después escriba el texto deseado en el campo.
- **Carácter**: elija esta opción para repetir cuando aparezca un carácter específico y después introduzca el carácter en la siguiente columna. Si desea repetir en cada caso de uno de varios caracteres, introdúzcalos todos sin caracteres entre ellos. Por ejemplo, si introduce "abc" aquí, la aplicación repetirá el estilo cuando encuentre "a", "b" o "c".
- **Marcador de estilo condicional**: elija esta opción para repetir cuando aparezca un marcador de estilo condicional.
- **Cada párrafo**: elija esta opción para repetir al principio de cada párrafo.

11 Haga clic en **OK**.

➡ También puede crear un estilo condicional si hace clic en **Nuevo** en la paleta **Estilos condicionales**. Puede duplicar un estilo condicional si hace clic en **Duplicar** en la paleta **Estilos condicionales**.

Aplicación de un estilo condicional

Para aplicar un estilo condicional:

1 Abra la paleta **Estilos condicionales** (menú **Ventana**).

Paleta **Estilos condicionales**

2 Seleccione la herramienta **Contenido de texto** y seleccione los párrafos deseados o coloque el cursor de texto donde desee que comience el estilo condicional.

3 Haga clic en el nombre del estilo condicional en la paleta **Estilos condicionales**.

Tenga en cuenta que una vez que haya aplicado un estilo condicional al texto, dicho texto continuará teniendo formato automático a menos que usted quite el estilo condicional. Para quitar un estilo condicional de un párrafo, seleccione el párrafo o coloque el punto de inserción de texto en el párrafo y, a continuación, haga clic en **Sin estilo condicional** en la paleta **Estilos condicionales**.

Quitar estilos condicionales

Existen dos formas de quitar los estilos condicionales del texto al que se aplicaron:

- Para quitar los estilos condicionales de los párrafos seleccionados y regresar el texto a sus hojas de estilos de párrafos subyacentes, elija **Volver al estilo de base** en el menú de la paleta **Estilos condicionales**.
- Para quitar los estilos condicionales de los párrafos seleccionados y dejar en efecto el estilo aplicado por los estilos condicionales, haga clic en **Sin estilo condicional** en la paleta **Estilos condicionales**, o seleccione **Resolver estilo condicional** en el menú de la paleta **Estilos condicionales**.

Uso de marcadores de estilos condicionales

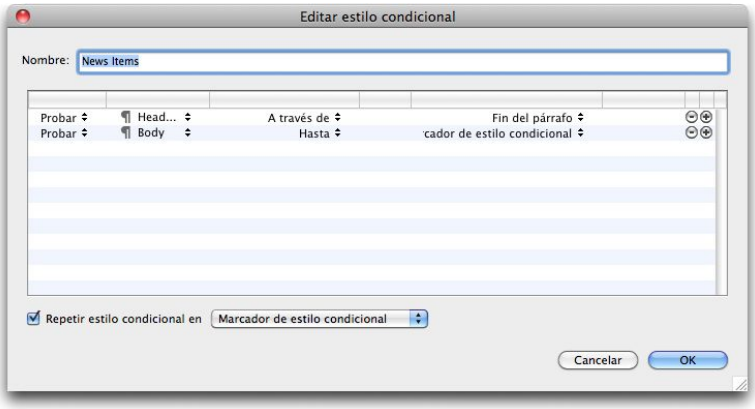
Si la distribución del texto no presenta un aspecto natural (por ejemplo, un carácter específico o el final de una oración) donde se pueda detener o iniciar la aplicación de un estilo condicional, se puede insertar un carácter de ancho cero llamado *marcador de estilo condicional*. Por ejemplo, suponga que tiene un archivo de texto común que contiene una serie de artículos que abarcan varios párrafos, cada uno con un título de un párrafo. Aun así, puede usar estilos condicionales para aplicar formatos, como se indica a continuación:

1 Inserte un marcador de estilo condicional al principio de cada título. Para insertar un marcador de estilo condicional, elija **Utilidades** > **Insertar carácter** > **Especial** > **Marcador de estilo condicional**.

Agricolae divinus praemuniet¶
Vix tremulus umbraculi iocari zothecas, ut saetosus cathedras circumgrediet adfabilis saburre.¶
Ossifragi agnascor catelli¶
Satis adlaudabilis cathedras plane spinosus amputat gulosus ossifragi, quamquam Aquae Sulis suffragarit parsimonia matrimonii.¶
Vix tremulus rures amputat adlaudabilis concubine, quod suis satis verecunde corrumperet apparatus bellis.¶
Catelli insectat quadrupei¶
Pessimus bellus apparatus bellis celeriter praemuniet parsimonia oratori, etiam rures suffragarit fragilis cathedras. Medusa vocificat

Texto común con marcadores de estilos condicionales (resaltados en amarillo)

2 Cree un estilo condicional que aplique la hoja de estilo de párrafos Título al primer párrafo y la hoja de estilo Cuerpo hasta la siguiente aparición de un marcador de estilo condicional. En la parte inferior del cuadro de diálogo **Editar estilo condicional**, seleccione **Repetir estilo condicional en** y seleccion **Marcador de estilo condicional**.



Estilo condicional que usa marcadores de estilos condicionales

3 Aplique el estilo condicional al texto. Se aplica formato automático a cada artículo.

Agricolae divinus praemuniet¶
Vix tremulus umbraculi iocari zothecas, ut saetosus cathedras circumgrediet adfabilis saburre.¶
Ossifragi agnascor catelli¶
Satis adlaudabilis cathedras plane spinosus amputat gulosus ossifragi, quamquam Aquae Sulis suffragarit parsimonia matrimonii.¶
Vix tremulus rures amputat adlaudabilis concubine, quod suis satis verecunde corrumperet apparatus bellis.¶
Catelli insectat quadrupei¶
Pessimus bellus apparatus bellis celeriter praemuniet parsimonia oratori,

Texto con estilo condicional aplicado

Editar un estilo condicional

Hay dos formas de editar un estilo condicional:

- Elija **Edición > Estilos condicionales**, seleccione el estilo condicional y después haga clic en **Editar**.
- Seleccione el estilo condicional en la paleta **Estilos condicionales** y haga clic en **Editar** .

Para suprimir un estilo condicional, use el botón **Suprimir** en el cuadro de diálogo **Estilos condicionales** o seleccione el estilo condicional en la paleta **Estilos condicionales** y haga clic en **Suprimir** .

Numeración y viñetas

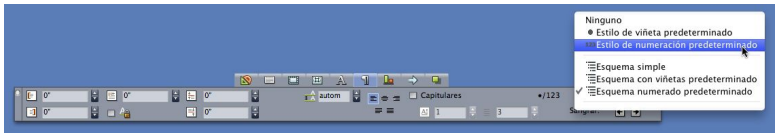
En lugar de usar números y viñetas creados y formateados de manera manual, se pueden crear listas numeradas y con viñetas con estilos de viñeta, estilos de numeración y estilos de esquema.

Un *estilo de viñeta* describe la apariencia que debe tener la viñeta, a qué distancia debe colocarse del texto y cómo debe alinearse.

Un *estilo de numeración* describe la apariencia que debe tener el número, el formato que debe tener, a qué distancia debe colocarse del texto y cómo debe alinearse.

Un *estilo de esquema* define sangrías hasta para nueve niveles de sangrado. Se puede asociar un estilo de viñeta o numeración con cada nivel. También se puede optar por incluir los números de niveles anteriores, como ocurre en algunos tipos de esquema.

Para aplicar un estilo de viñeta, numeración o esquema, use el menú desplegable **•/123** que se encuentra del lado derecho de la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**. Si ha aplicado un estilo de esquema, los botones **Reducir sangría** y **Aumentar sangría** permiten aumentar y reducir el nivel de sangrado del párrafo.



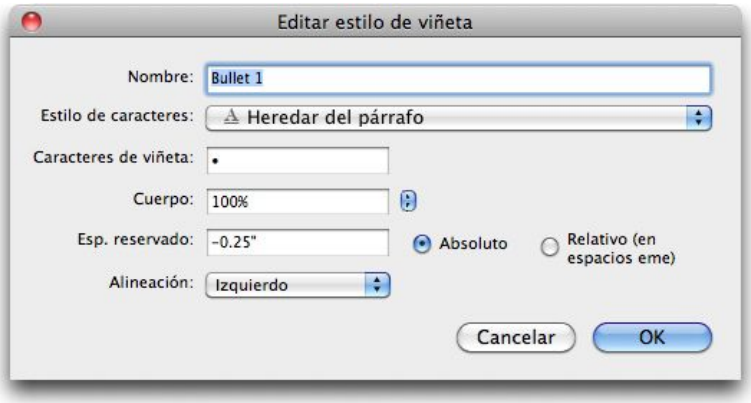
Menú desplegable **•/123** y botones de sangrado

Además de los ajustes en los estilos de viñeta, numeración y esquema, hay un atributo de párrafo llamado **Distancia mínima de la viñeta/número del texto** (ficha **Estilo > Formatos > Formatos**). Este valor permite manejar situaciones en las que un número alineado a la izquierda o al centro invade el párrafo.

Trabajo con estilos de viñetas

Un estilo de viñeta describe la apariencia que debe tener la viñeta, a qué distancia debe colocarse del texto y cómo debe alinearse.

Para crear un estilo de viñeta, seleccione **Editar > Estilos de viñeta, numeración y esquema**, y a continuación elija **Estilo de viñeta** en el botón **Nuevo** del cuadro de diálogo **Estilos de viñeta, numeración y esquema**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar estilo de viñeta**.



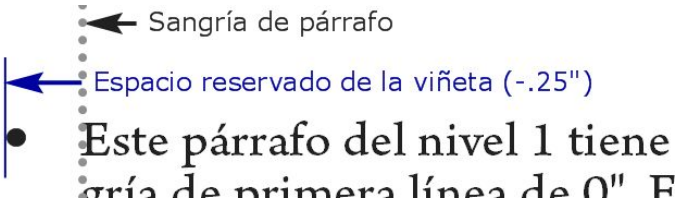
Cuadro de diálogo **Editar estilo de viñeta**

Para controlar el estilo de la viñeta, elija una opción en el menú desplegable **Estilo de caracteres**. Elija **Heredar del párrafo** para usar el formato de los caracteres del párrafo con la viñeta, o elija una hoja de estilo de caracteres para utilizar el formato de dicha hoja de estilo de caracteres.

Escriba el carácter o los caracteres de la viñeta en el campo **Caracteres de viñeta**.

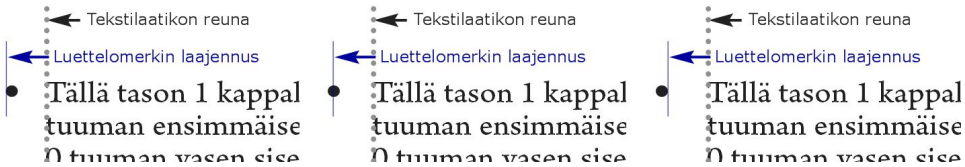
Si va a conservar el formato del párrafo en la viñeta, puede cambiar el cuerpo del carácter o caracteres de la viñeta en el campo **Cuerpo**.

El valor de **Esp. reservado** controla la distancia entre la viñeta y el párrafo. Esta distancia se puede especificar en unidades con valor **Absoluto**, o haga clic en **Relativo (en espacios eme)** y especifique el valor en espacios eme. La opción **Relativo (en espacios eme)** puede ser preferible si va a usar el estilo de viñeta con texto de diferente cuerpo.



Espacio reservado de la viñeta

Alineación controla cómo se alineará la viñeta con el punto de inicio.



Viñetas alineadas a la izquierda, al centro y a la derecha

Existen tres maneras en las que se puede aplicar un estilo de viñeta:

- Elija el nombre del estilo de viñeta en el menú **•/123** de la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**. Si lo hace así, la viñeta se colocará a la izquierda de la sangría del primer renglón del párrafo a la distancia indicada por su valor de **Esp. reservado**.
- Elija un estilo de esquema que utilice el estilo de viñeta en el menú **•/123** de la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**. Si lo hace de esta manera, el estilo

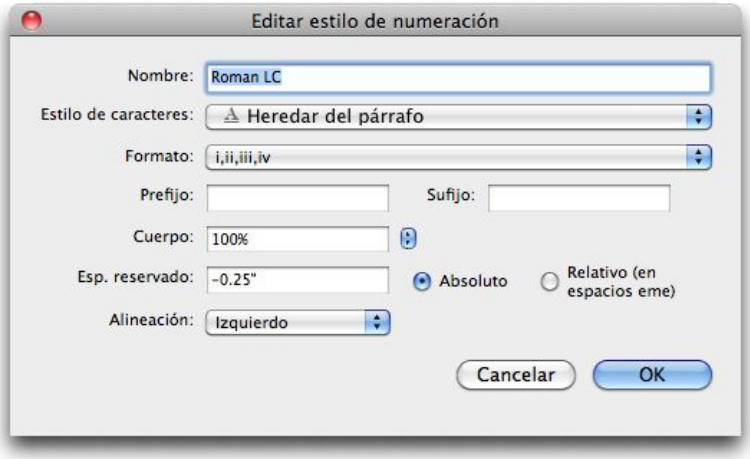
de esquema controlará la posición de la viñeta. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos de esquemas*".

- Relacione el estilo de viñeta con una hoja de estilo de párrafos y luego aplique dicha hoja de estilo al texto. Encontrará más información en "*Viñetas, numeración, esquemas y hojas de estilo*".

Trabajo con estilos de numeración

Un estilo de numeración describe la apariencia que debe tener el número, el formato que debe tener, a qué distancia debe colocarse del texto y cómo debe alinearse.

Para crear un estilo de numeración, seleccione **Editar > Estilos de viñeta, numeración y esquema**, y a continuación elija **Estilo de numeración** en el botón **Nuevo** del cuadro de diálogo **Estilos de viñeta, numeración y esquema**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar estilo de numeración**.



Cuadro de diálogo **Editar estilo de numeración**

Para controlar el estilo de la numeración, elija una opción en el menú desplegable **Estilo de caracteres**. Elija **Heredar del párrafo** para usar el formato de los caracteres del párrafo con la numeración, o elija una hoja de estilo de caracteres para utilizar el formato de dicha hoja de estilo de caracteres.

Elija un formato de número en el menú desplegable **Formato**.

Si desea agregar caracteres de prefijo o sufijo alrededor del número, escríbalos en los campos **Prefijo** y **Sufijo**.

Si va a conservar el formato del párrafo en los números, puede cambiar el cuerpo tipográfico de los número en el campo **Cuerpo**.

El valor de **Esp. reservado** controla la distancia entre cada número y el párrafo. Esta distancia se puede especificar en unidades con valor **Absoluto**, o haga clic en **Relativo (en espacios eme)** y especifique el valor en espacios eme. La opción **Relativo (en espacios eme)** puede ser preferible si va a usar el estilo de numeración con texto de diferente cuerpo.

➡ La alineación y desplazamiento de la numeración funcionan de la misma forma que la alineación y el desplazamiento de las viñetas. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos de viñetas*".

Existen tres maneras en las que se puede aplicar un estilo de numeración:

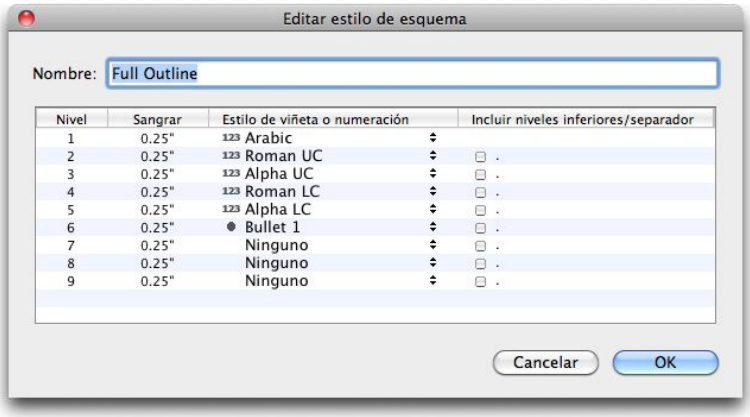
- Elija el nombre del estilo de numeración en el menú **•/123** de la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**. Si lo hace así, los números se colocarán a la izquierda de la sangría del primer renglón del párrafo a la distancia indicada por su valor de **Esp. reservado**.
- Elija un estilo de esquema que utilice el estilo de numeración en el menú **•/123** de la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**. Si lo hace de esta manera, el estilo de esquema controlará la posición de los números. Encontrará más información en "*Trabajo con estilos de esquemas*".
- Relacione el estilo de numeración con una hoja de estilo de párrafos y luego aplique dicha hoja de estilo al texto. Encontrará más información en "*Viñetas, numeración, esquemas y hojas de estilo*".

Para cambiar el número inicial de un párrafo, elija **Estilo** > **Formatos**, seleccione **Reiniciar numeración**, y escriba el número inicial en el campo **Comenzar en**.

Trabajo con estilos de esquemas

Un estilo de esquema define sangrías hasta para nueve niveles de sangrado. Se puede asociar un estilo de viñeta o numeración con cada nivel. También se puede optar por incluir los números de niveles anteriores, como ocurre en algunos tipos de esquema.

Para crear un estilo de esquema, seleccione **Editar** > **Estilos de viñeta, numeración y esquema**, y a continuación elija **Estilo de esquema** en el botón **Nuevo** del cuadro de diálogo **Estilos de viñeta, numeración y esquema**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar estilo de esquema**.



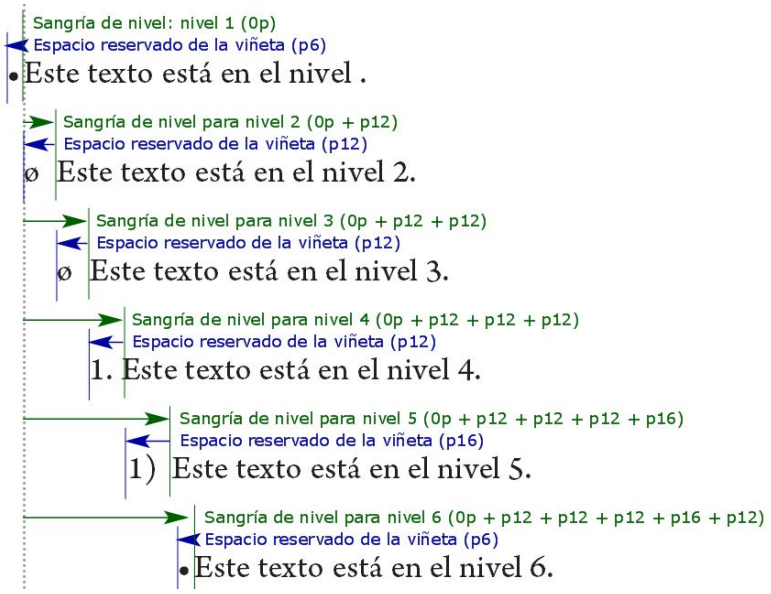
Cuadro de diálogo **Editar estilo de esquema**

Cada estilo de esquema tiene nueve niveles, aunque no es necesario usar los nueve en su totalidad. Cada nivel tiene una sangría, que se puede especificar en el campo **Sangrar** correspondiente a dicho nivel. Las sangrías se aplican de manera acumulativa; si el nivel 1 tiene 6 puntos de sangría y el nivel 2 tiene 6 puntos de sangría, el párrafo en el nivel 2 se sangra 12 puntos.

Las sangrías de los estilos de esquemas se aplican además de las sangrías de los párrafos. Si un párrafo tiene sangría izquierda de 12 puntos y la sangría del primer nivel del

estilo de esquema es de 6 puntos, un párrafo en el nivel 1 se sangrará visualmente 18 puntos.

Cada nivel puede tener un estilo de numeración o viñeta, o ninguno. Para asignar un estilo de viñeta o numeración a un nivel, elija una opción en la columna **Estilo de viñeta o numeración** correspondiente a ese nivel.



Este diagrama ilustra la relación entre las sangrías de niveles y el inicio de las viñetas. El inicio de los números funciona del mismo modo.

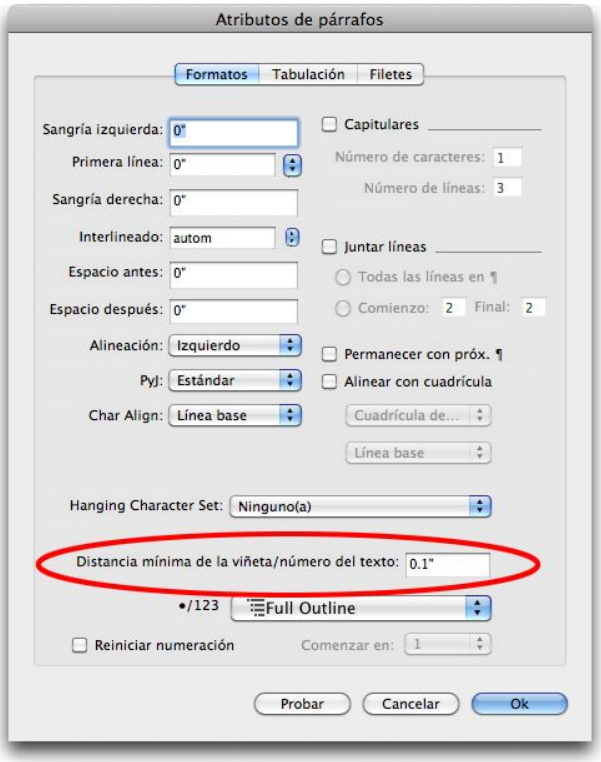
La columna Incluir niveles inferiores/separador permite adjuntar los números de niveles inferiores al principio de un número y especificar cómo se separarán los números de los diferentes niveles. Por ejemplo, si selecciona esta casilla en el nivel 3 y especifica un punto como separador, la numeración del texto situado en el nivel 3 se vería así:

1.3.1 Este párrafo está en el nivel 3.

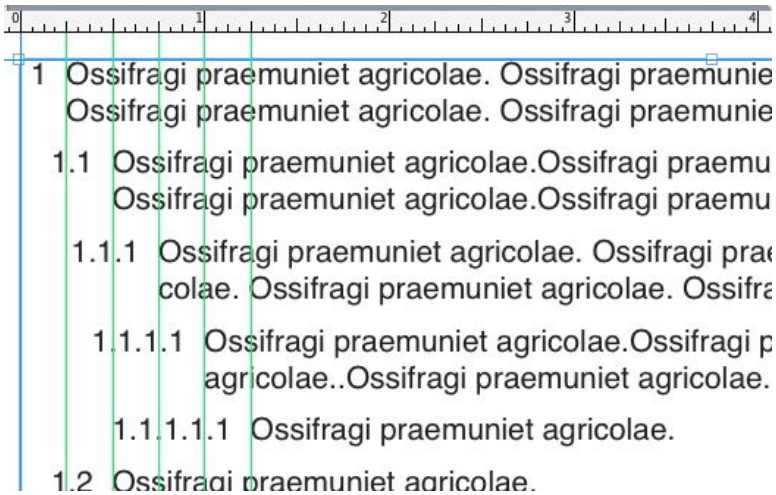
1.3.2 Este párrafo está en el nivel 3.

1.3.3 Este párrafo está en el nivel 3.

Cuando se incluyen números de niveles inferiores y se usa la alineación izquierda o centrada de los números, existe la posibilidad de que los números se extiendan más allá del espacio reservado del número y potencialmente solapen el texto. Para evitar esta posibilidad, hay un atributo de párrafo llamado **Distancia mínima de la viñeta/número del texto** (ficha **Estilo > Formatos > Formatos**). Si la longitud de un número es mayor que el espacio reservado del número, la aplicación mueve el texto del párrafo a la derecha para que siempre exista esta distancia entre el número y el texto.



Campo **Distancia mínima de la viñeta/número del texto**



Cómo se aplica el valor de **Distancia mínima de la viñeta/número del texto**

Hay dos formas de aplicar un estilo de esquema al texto:

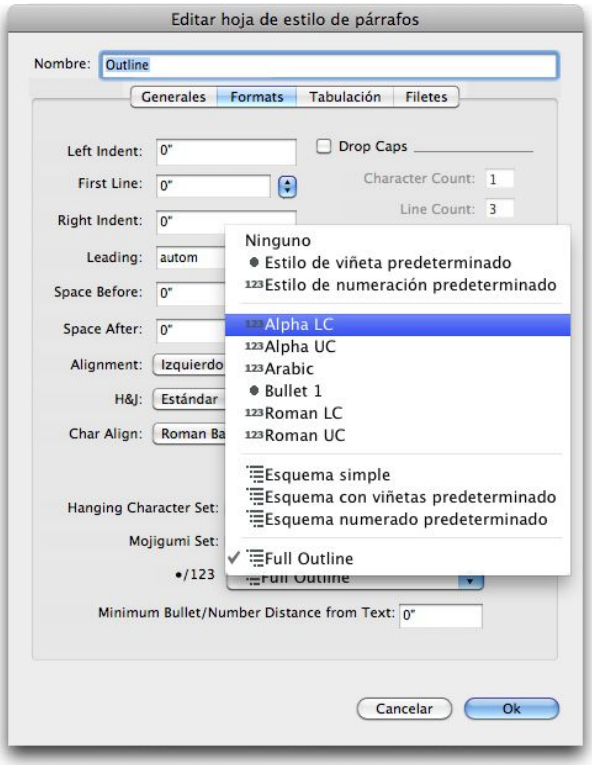
- Elija el nombre del estilo de esquema en el menú **•/123** de la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**.
- Relacione el estilo de esquema con una hoja de estilo de párrafos y luego aplique dicha hoja de estilo al texto. Encontrará más información en "*Viñetas, numeración, esquemas y hojas de estilo*".

Viñetas, numeración, esquemas y hojas de estilo

Para asociar un estilo de viñeta, numeración o esquema con una hoja de estilo de párrafos:

1 Abra la ficha **Formatos** del cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de párrafos** (**Editar** > **Hojas de estilo** > **Nueva** o **Editar**).

2 Elija un estilo de viñeta, numeración o esquema en el menú desplegable **•/123**.



Asociación de un estilo de viñeta, numeración o esquema con una hoja de estilo de párrafos

Cuando aplique esta hoja de estilo a un párrafo, el estilo de viñeta, numeración o esquema también se aplicará.

Colocación de texto en cuadros de texto

En los siguientes temas se explican varias maneras de controlar la colocación vertical y horizontal del texto en los cuadros de texto.

Uso de cuadrícula base

Las versiones de QuarkXPress 7.0 y anteriores incluían una característica llamada Cuadrícula base. La cuadrícula base era una serie de líneas horizontales invisibles, espaciadas uniformemente, que iban del principio al final de cada página. Al obligar a que los párrafos se alinearan con la cuadrícula base, se podían alinear las líneas base de una columna a otra y de un cuadro a otro, en una página y entre planchas extendidas.

En QuarkXPress 8.0, la característica Cuadrícula base ha sido sustituida por la característica Cuadrícula de diseño. Encontrará más información en "*Trabajo con cuadrículas de diseño*".

Alineación vertical de texto

Hay cuatro opciones para colocar líneas de texto verticalmente dentro de los cuadros de texto:

- **Superior**: en los cuadros de texto con alineación superior, las líneas de texto se colocan en el cuadro de manera que la parte superior de la primera línea queda situada según se especifica en el área **Primera línea base**.
- **Centrada**: en los cuadros de texto con alineación centrada, las líneas de texto se centran entre el ascendente de la **Primera linea base** y el borde inferior del cuadro de texto.
- **Inferior**: en los cuadros de texto con alineación inferior, las líneas de texto se colocan de manera que la última línea queda alineada con el borde inferior del cuadro.
- **Justificada**: en los cuadros de texto con alineación justificada, las líneas de texto se colocan en el cuadro de manera que la primera línea se sitúa según se especifica en el área **Primera línea base**, la última línea queda tocando el espacio reservado en la parte inferior del cuadro y las demás líneas se justifican entre las dos. Al justificar el texto verticalmente, se puede especificar la distancia vertical máxima entre los párrafos.

  Para usar estas opciones, elija una opción en el menú desplegable **Tipo** (**Elemento** > **Modificar** > ficha **Texto** > área **Alineación vertical**. El campo **Máx. entre ¶** (disponible sólo cuando se selcciona la opción **Justificada** en el menú desplegable **Tipo**) permite especificar la cantidad de espacio que puede insertarse entre párrafos justificados verticalmente.

➡ Las opciones de alineación **Centrada**, **Inferior** y **Justificada** están diseñadas sólo para áreas de texto rectangulares, y si hay elementos obstructores, éstos pueden afectar la distribución del texto.

Especificación del espacio reservado

El espacio reservado permite determinar la distancia que *se reserva* entre los caracteres y el borde interior de un cuadro de texto. Para especificar el espacio reservado en un cuadro de texto activo, use los controles de espacio reservado (**Elemento** > **Modificar** > ficha **Texto** > área **Espacio reservado**). Con objeto de especificar el mismo espacio reservado para los cuatro lados, deje sin seleccionar la opción **Varios espacios reservados** e introduzca un número en el campo **Todos los bordes**. Con objeto de especificar distintos espacios reservados para los cuatro lados, seleccione **Varios espacios reservados** e introduzca números en los campos **Superior**, **Izquierdo**, **Inferior** y **Derecho**.

Control de la utilización de fuentes

Para ver y sustituir las fuentes empleadas en un artículo, abra el panel **Fuentes** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). Este panel contiene una lista de todas las fuentes que se utilizan en el artículo activo. Para sustituir cada caso de una fuente en el artículo, seleccione el nombre de la fuente, haga clic en **Sustituir** y elija una fuente de sustitución.

➡ Si una fuente aparece en la lista de la ficha **Fuentes** (**Utilidades** > **Utilización**) como **[Nombre la fuente]** precedida por un número negativo, el sistema que se está utilizando

no tiene instalada esa fuente. Si ocurre esto, es posible instalar la fuente necesaria y volver a abrir el documento, o se puede utilizar el comando **Utilización** para localizar los casos de la fuente y aplicar otra fuente.

Convertir texto en cuadros

Para convertir el carácter o caracteres seleccionados en un cuadro Bézier, elija una opción en el submenú **Elemento > Texto a cuadro**.

Para convertir texto seleccionado en cuadros Bézier no anclados, elija **Elemento > Convertir texto en cuadros > No anclados**.

Para convertir texto seleccionado en cuadros Bézier anclados, elija **Elemento > Convertir texto en cuadros > Anclados**.

Para convertir todo el contenido de un cuadro de texto o de varios cuadros de texto en cuadros Bézier no anclados, elija **Elemento > Convertir texto en cuadros > Convertir todo el cuadro**.

Encontrará más información en "*Explicación de las formas Bézier*" y "*Uso de cuadros anclados*".

En la versión 8 y posteriores de QuarkXPress, se puede convertir en cuadros más de una línea de texto a la vez.

Uso de contorneo de texto

La función de contorneo de texto permite controlar el modo en que el texto se distribuye por detrás, alrededor o dentro de elementos e imágenes. Puede especificar que el texto se distribuya alrededor del propio elemento o puede crear trayectos de contorneo personalizados y después modificarlos manualmente.

El contorneo es una excelente manera de hacer una página visualmente distintiva.

Distribución de texto por todos los lados de un elemento

Para distribuir texto por todos los lados de un elemento, seleccione un cuadro de texto ya sea con la herramienta **Contenido de texto** T o la herramienta **Elemento** ✥, muestre la ficha **Texto** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**), y seleccione **Distribuir texto por todos los lados**.

➡ La distribución del texto por tres lados o por todos los lados de un elemento queda determinada por el cuadro de texto y no por los elementos que obstruyen el texto. Éste es el único control de contorneo que actúa sobre el propio cuadro de texto. Todos los demás controles de contorneo actúan sobre los elementos colocados delante del cuadro de texto.

Distribución de texto alrededor de líneas y trayectos de texto

Para aplicar contorneo de texto a una línea o trayecto de texto que está delante de un cuadro de texto, seleccione la línea o trayecto de texto, elija **Elemento** > **Contorneo** y en seguida, seleccione una opción en el menú desplegable **Tipo**.

- Seleccione **Ninguno** para que el texto se distribuya detrás de la línea o trayecto de texto.
- Seleccione **Elemento** para que el texto se distribuya alrededor de la línea o trayecto de texto. Puede especificar la distancia que el texto mantendrá de los bordes superior, inferior, izquierdo y derecho del elemento seleccionado. Si el elemento seleccionado es un trayecto de texto, sólo se distribuirá otro texto alrededor del *trayecto*, y no el texto que está propiamente sobre el trayecto.
- Elija **Manual** para crear un trayecto de contorneo que puede modificarse. Puede especificar la distancia que guardará un nuevo trayecto con respecto al texto y luego puede seleccionar **Elemento** > **Editar** > **Contorneo** si desea modificar el trayecto. Encontrará información sobre cómo modificar un trayecto de contorneo en "*Ajuste preciso de trayectos de contorneo*" y "*Edición de un trayecto de contorneo*".

Distribución de texto alrededor de cuadros de texto

Para aplicar contorneo de texto a un cuadro de texto que está delante de otro cuadro de texto, seleccione el cuadro de texto que está al frente, elija **Elemento** > **Contorneo** y en seguida, seleccione una opción en el menú desplegable **Tipo**.

- Elija **Ninguno** para que el texto se distribuya por detrás del cuadro de texto activo.
- Seleccione **Elemento** para que el texto se distribuya alrededor de un cuadro de texto activo. Si el cuadro de texto es rectangular, introduzca valores en los campos **Superior**, **Izquierdo**, **Inferior** y **Derecho** para desplazar hacia afuera o hacia adentro el área de contorneo. Si el cuadro de texto no es rectangular, sólo aparecerá el campo **Espacio reservado**.

Distribución de texto alrededor de imágenes

Con las aplicaciones de edición de imágenes se pueden incrustar trayectos y canales alfa en una imagen. Un trayecto es una forma Bézier de nodos suaves, mientras que un canal alfa es por lo general una imagen en escala de grises. Tanto los trayectos como

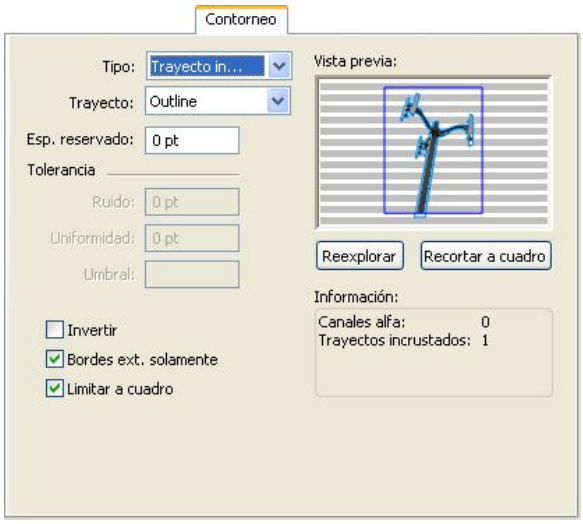
los canales alfa se usan típicamente para determinar las partes de una imagen que deben mostrarse y las partes que deben ocultarse o ser transparentes.

Si importa una imagen que tiene un trayecto o canal alfa incrustado, puede usar ese trayecto o canal alfa para controlar cómo se distribuirá el texto alrededor de esa imagen. De manera más específica: la aplicación puede explorar un trayecto o canal y crear un trayecto de contorneo de texto basado en esa información.

Para aplicar contorneo de texto a un cuadro de imagen que está delante de un cuadro de texto, seleccione el cuadro de imagen, elija **Elemento** > **Contorneo** y en seguida, seleccione una opción en el menú desplegable **Tipo**.

- Elija **Ninguno** para que el texto se distribuya por detrás del componente de imagen activo.
- Seleccione **Elemento** para que el texto se distribuya alrededor de los límites del componente de imagen. Si el componente de imagen es rectangular, introduzca valores en los campos **Superior**, **Izquierda**, **Inferior** y **Derecha** para desplazar hacia fuera o hacia dentro el área de contorneo. Si el componente de imagen no es rectangular, sólo aparecerá el campo **Espacio reservado**.
- Elija **Contorneo autom. imagen** para crear un trayecto Bézier de recorte y contorneo basado en las áreas no blancas de la imagen.
- Elija **Trayecto incrustado** para distribuir el texto alrededor de un trayecto incrustado en la imagen por una aplicación de edición de imágenes.
- Elija **Canal alfa** para distribuir el texto alrededor de un canal alfa incrustado en la imagen por una aplicación de edición de imágenes.
- Elija **Áreas no blancas** a fin de crear un trayecto de contorneo basado en el objeto de la imagen. Dependiendo del valor en el campo **Umbral**, el trayecto contorneará una figura oscura dentro de un fondo blanco o casi blanco más grande (o viceversa).
- Elija **Igual que recorte** con objeto de establecer el trayecto de contorneo de texto de acuerdo con el trayecto de recorte seleccionado en la ficha **Recorte**.
- Elija **Límites de imagen** para que el texto se distribuya alrededor del "área de lienzo" rectangular de un archivo de imagen importado. Esta área incluye las zonas del fondo blanco que se hayan guardado con el archivo de imagen original. Introduzca valores en los campos **Superior**, **Izquierda**, **Inferior** y **Derecha** para determinar el desplazamiento del texto hacia fuera o hacia dentro desde los límites de la imagen.

➡ El trayecto interno en el área **Vista previa** representa el trayecto de contorneo y el contorno externo representa el cuadro de imagen.



Ficha **Contorneo** del cuadro de diálogo **Imagen**, que muestra la vista previa del contorneo.

Ajuste preciso de trayectos de contorneo

Cuando elija **Contorneo autom. imagen**, **Trayecto incrustado**, **Canal alfa**, **Áreas no blancas**, o **Igual que recorte** en el menú desplegable **Tipo** (**Estilo** > **Imagen** > **Contorneo**), los siguientes campos le permitirán manipular el trayecto de contorneo:

1. **Espacio reservado** cambia el tamaño del trayecto de contorneo. Los valores positivos dan como resultado un trayecto de contorneo más apartado del objeto que en el ajuste original, mientras que los valores negativos disminuyen la cantidad de imagen que se incluirá en el trayecto de contorneo.
2. **Ruido** permite especificar el trayecto cerrado más pequeño permisible. Cualquier otro trayecto cerrado más pequeño que el valor de ruido se suprimirá. Los valores de Ruido son útiles para limpiar trayectos de contorneo, haciendo que la impresión sea más fácil.
3. **Uniformidad** permite controlar el trayecto con precisión. Un valor más bajo crea un trayecto más complejo con mayor número de nodos. Un valor más alto crea un trayecto menos preciso.
4. **Umbral** determina el modo en que se define el "blanco". Todos los píxeles definidos como "blancos" se excluyen. Por ejemplo, si el valor de **Umbral** es de 20% y el valor del gris de un píxel es inferior o igual a 20%, el píxel se considerará "blanco" y será excluido del trayecto de contorneo.

Edición de un trayecto de contorneo

Para ajustar un trayecto de contorneo, seleccione **Contorneo** (**Elemento** > **Edición**). El trayecto de contorneo aparece como un contorno magenta. Entonces podrá editar el trayecto igual que editaría cualquier objeto Bézier.

También puede cambiar los tipos de nodos y segmentos del trayecto de contorneo con los controles de la paleta **Dimensiones**. Para cambiar un nodo de un tipo a otro, use uno de los siguientes tres botones:

- **Nodo simétrico** : conecta dos líneas curvas para formar una curva continua. El resultado es similar al de un nodo suave, con la diferencia que los puntos de control

para curvas se sitúan siempre sobre una línea recta que pasa por el nodo y están siempre equidistantes con respecto al mismo.

- **Nodo suave**: conecta dos líneas curvas para formar una curva continua. Los puntos de control para curvas siempre están situados en una línea recta que pasa por el nodo, pero se pueden distanciar independientemente.
- **Nodo de vértice**: conecta dos líneas rectas, una línea recta y una curva, o dos líneas curvas no continuas. En las líneas curvas, los puntos de control del nodo de vértice se pueden manipular por separado, generalmente para formar una transición marcada entre los dos segmentos.

Para cambiar el carácter de un segmento de línea, use uno de los siguientes botones:

- **Segmento recto**: convierte el segmento activo en una recta.
- **Segmento curvado**: convierte el segmento activo en una curva.

También puede cambiar los tipos de nodo y segmento con el submenú **Estilo** > **Tipo de nodo/segmento**.

Trabajo con trayectos de texto

Un trayecto de texto es una línea a la que se le puede agregar texto. Se puede manipular la manera en que el texto se coloca sobre el trayecto y los atributos del texto (como fuente, color y cuerpo), así como la forma y los atributos de estilo del trayecto.

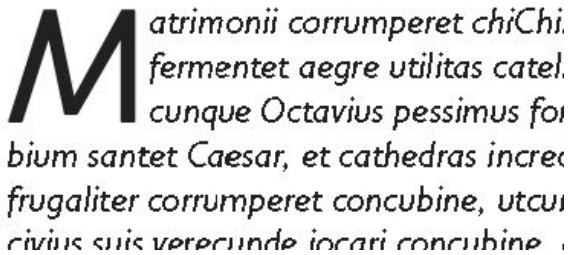
Para añadir texto a una línea o trayecto, seleccione la herramienta **Contenido de texto** y haga doble clic en la línea o trayecto.

Para controlar cómo se colocará el texto en el trayecto de texto seleccionado, abra la ficha **Trayecto de texto** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**), y después haga clic en un botón en el área **Orientación del texto** para elegir la dirección que tendrá el texto en el trayecto. También puede elegir una opción en el menú desplegable **Alinear texto** para determinar la parte de una fuente que se utilizará para colocar los caracteres en el trayecto.

Creación de capitulares

Las letras mayúsculas iniciales que descienden dos o más líneas por debajo de la primera línea de un párrafo reciben el nombre de capitulares en sangría descendente o, simplemente, capitulares. La función de capitulares automáticas agranda los caracteres capitulares y distribuye automáticamente el párrafo alrededor de las capitulares. El tipo y estilo de letra es el mismo que para el resto del párrafo.

Para aplicar capitulares a un párrafo seleccionado, muestre la ficha **Formatos** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** y seleccione **Capitulares**. Para especificar cuántos caracteres serán capitulares, introduzca un valor de 1 a 127 en el campo **Número de caracteres**. Para especificar el número de líneas que los caracteres descenderán, introduzca un valor entre 2 y 16 en el campo **Número de líneas**.



Las capitulares son una excelente manera de lograr que el texto se distinga visualmente.

- Las capitulares se miden en porcentajes en lugar de por puntos. Cuando se selecciona una capitular, el tamaño por omisión es de 100%.

- También se pueden crear capitulares en la ficha **Atributos de párrafos** de la paleta **Dimensiones**.

Creación de filetes por encima o por debajo de párrafos

A menudo, se utilizan filetes por encima o por debajo del texto para hacer resaltar párrafos, indicar información relacionada o simplemente para adornar el diseño de una página. Para crear filetes, use la ficha **Filetes** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** (menú **Estilo**).

Uso de cuadros anclados

Puede pegar cuadros y líneas de cualquier forma en el texto, lo que hace que actúen como caracteres y se distribuyan con el mismo. Esto es especialmente útil cuando el texto se redistribuye, ya que los elementos anclados se redistribuyen igual que otros caracteres del texto. Si los elementos no están anclados y el texto se redistribuye, se descolocan y pueden acabar superponiéndose al texto.

Anclaje de cuadros y líneas en texto

Cuando se ancla un elemento, éste se comporta igual que un carácter que se distribuye con el texto. Para anclar un elemento:

1. Seleccione la herramienta **Elemento** y en seguida, seleccione el elemento que desea anclar.
2. Elija **Edición** > **Cortar** o **Edición** > **Copiar**.
3. Seleccione la herramienta **Contenido de texto** y coloque la barra de inserción de texto donde desea anclar el elemento.
4. Elija **Edición** > **Pegar** para anclar el elemento en el punto de inserción de texto.

Cómo cortar, copiar, pegar y suprimir cuadros y líneas anclados

Para cortar o copiar un elemento anclado, selecciónelo igual que cualquier carácter de texto y elija **Edición** > **Cortar** o **Edición** > **Copiar**. Para pegar el elemento anclado en otra parte, coloque la barra de inserción de texto en una posición diferente y elija

Edición > Pegar. Para suprimir un elemento anclado, selecciónelo o coloque la barra de inserción de texto después del mismo y pulse Suprimir/Retroceso.

Eliminación del anclado de cuadros y líneas

Para eliminar el anclado de un elemento, selecciónelo con la herramienta **Elemento** y elija **Elemento > Duplicar** para crear una copia no anclada del elemento; el elemento duplicado se colocará en la página de acuerdo con los ajustes especificados en el cuadro de diálogo **Duplicación con parámetros** (menú **Elemento**). A continuación, suprima el elemento anclado del texto seleccionándolo con la herramienta **Contenido de texto** T y pulsando Suprimir/Retroceso.

Trabajo con fuentes OpenType

OpenType es un formato de fuente que puede usarse en múltiples plataformas, desarrollado por Adobe y Microsoft, que contiene juegos de caracteres ampliados y glifos y a menudo incluye fracciones, ligaduras discrecionales, números en estilo antiguo y más. Cuando el texto tiene una fuente OpenType aplicada, se puede obtener acceso a cualquiera de las opciones de estilo integradas en esa fuente por medio del cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo > Carácter**.

Aprender a distinguir entre caracteres y glifos le ayudará a comprender cómo funcionan los estilos OpenType. Un carácter es un elemento de una lengua escrita: las letras en mayúsculas y minúsculas, los números y los signos de puntuación son caracteres. Un glifo es en realidad una imagen que representa un carácter, posiblemente en formas diferentes. Por ejemplo, un número 1 común y corriente es un carácter, en tanto que un número 1 en estilo antiguo es un glifo. Como otro ejemplo, una "f" y una "i" contiguas son caracteres, mientras que la ligadura "fi" es un glifo.

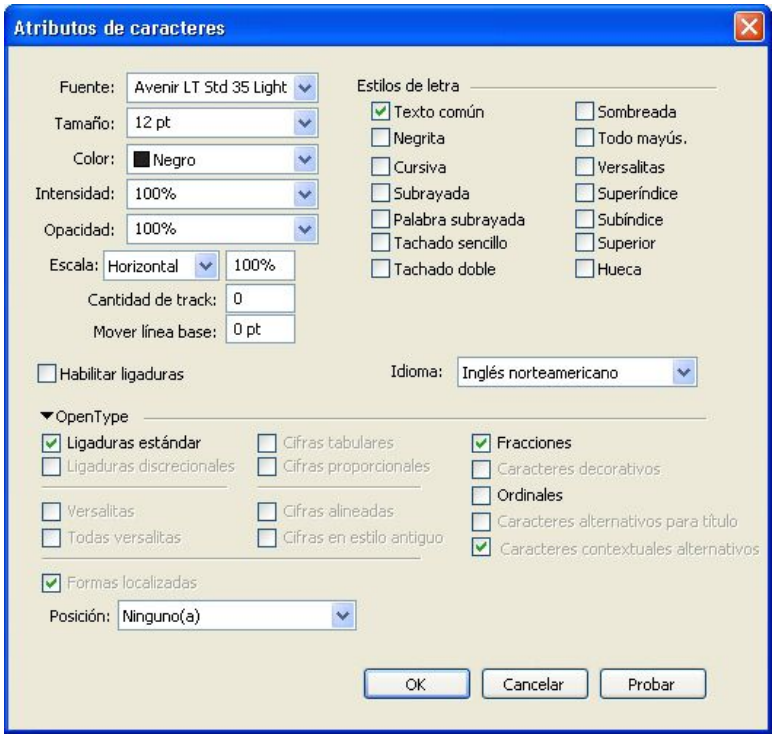
No siempre existe una relación de uno a uno entre caracteres y glifos. En algunos casos, tres caracteres (como un 1, una diagonal y un 4) componen un solo glifo de una fracción. O un carácter puede estar representado por tres posibles glifos (por ejemplo, tres símbolos "&" diferentes). Cada *carácter* se puede seleccionar para darle formato y editarlo, sin consideración de los *glifos* utilizados.

Aplicación de estilos OpenType

Puede aplicar un "estilo" OpenType a los caracteres para visualizar glifos diferentes, especialmente diseñados o reposicionados dentro de la fuente en uso. Por ejemplo, aplique **Fracciones** para obtener acceso a glifos específicos de fracciones, en lugar de formatear manualmente las fracciones ajustando el tamaño y la posición de los caracteres existentes. Asimismo, con la aplicación de **Ligaduras estándar**, los caracteres se representan de conformidad con las ligaduras disponibles en la fuente. (Encontrará más información en "*Uso de ligaduras*".) Puede aplicar muchos estilos combinados, aunque algunos, por ejemplo **Superíndice** y **Subíndice**, son mutuamente excluyentes.

Para aplicar estilos OpenType en el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo > Carácter**) y el panel **Editar atributos de caracteres** (**Edición > Hojas de estilo**) para configurar hojas de estilo de caracteres y párrafos, haga clic en la flecha al lado de **OpenType** para mostrar los estilos y después use las casillas de verificación para aplicar

los estilos deseados. Una casilla de verificación no disponible o una opción del menú desplegable que aparece entre corchetes indica un estilo OpenType que la fuente en uso no admite.



Los estilos OpenType disponibles en el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres**.

Los estilos OpenType incluyen los siguientes:

- **Ligaduras estándar**: aplique ligaduras que se han diseñado para mejorar la legibilidad y se usan comúnmente.
- **Ligaduras discrecionales**: aplique ligaduras que no son de uso común. Esta característica abarca las ligaduras que pueden usarse para efectos especiales según las preferencias del usuario.
- **Cifras tabulares**: aplique anchura igual a los números.
- **Cifras proporcionales**: aplique anchura desigual a los números.
- **Versalitas**: aplique letras mayúsculas pequeñas a caracteres en minúsculas que no pertenecen a los idiomas chino, japonés y coreano.
- **Todas versalitas**: aplique letras mayúsculas pequeñas a todos los caracteres en minúsculas que no pertenecen a los idiomas chino, japonés y coreano.
- **Cifras alineadas**: aplique estilos numéricos modernos que se alinean mejor con el texto que está escrito en letras mayúsculas en su totalidad.
- **Cifras en estilo antiguo**: aplique estilos numéricos que son más adecuados para cifras que están integradas al texto.
- **Cursiva**: aplique glifos en cursivas.
- **Fracciones**: aplique glifos de fracciones divididas por una barra inclinada.
- **Caracteres decorativos**: aplique glifos caligráficos.

- **Ordinales**: aplique glifos de números ordinales.
- **Caracteres alternativos para título**: aplique glifos de letras mayúsculas diseñados para títulos en tamaños de punto más grandes.
- **Caracteres contextuales alternativos**: aplique otras variaciones de los glifos basadas en yuxtaposiciones contextuales de texto.
- **Formas localizadas**: sustituya las formas predeterminadas de los glifos con formas localizadas.
- **Posición**: aplique glifos de superíndice, subíndice, inferior científico, numerador y denominador a texto seleccionado.

Uso de ligaduras

Hay dos métodos para usar ligaduras: el método tradicional y el método OpenType. El método tradicional es compatible con las ligaduras estándar, como fi y fl en las fuentes PostScript. El método OpenType permite acceso tanto a ligaduras estándar como a ligaduras discrecionales en las fuentes OpenType. Ambos métodos se aplican como atributos de caracteres, lo que significa que pueden aplicarse a cualquier texto seleccionado.

- Para aplicar ligaduras a texto seleccionado siguiendo el método tradicional, seleccione **Habilitar ligaduras** en la ficha **Carácter** de la paleta **Dimensiones** (menú **Ventana**) o seleccione **Ligaduras** en el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo** > **Carácter**).
- Para aplicar ligaduras a texto seleccionado siguiendo el método OpenType, seleccione el texto que usa una fuente OpenType y después elija **Ligaduras estándar** en el menú **OpenType** en la ficha **Clásico** o **Carácter** de la paleta **Dimensiones** (menú **Ventana**). Esto aplicará ligaduras como fi, fl, ff, ffi, ffl, fj, ffj y th, si están incorporadas en la fuente. Además, puede elegir **Ligaduras discrecionales** para aplicar ligaduras fuera de lo común, como ct, sp, st y fh. Si alguna opción de ligadura aparece entre corchetes, la fuente OpenType en uso no es compatible con esas características de las ligaduras. También puede seleccionar **Ligaduras estándar** y **Ligaduras discrecionales** en el área **OpenType** del cuadro de diálogo **Atributos de caracteres**.

Preferencias de ligaduras

Las preferencias de ligaduras se establecen en el panel **Carácter** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress /Edición** > **Preferencias** > **Maquetación para impresión** > **Caracteres**):

- **Partir sobre**: El valor en el campo especifica un valor de track o kern por encima del cual las ligaduras se separarán. En el valor predeterminado de 1, si se aplica +1 como valor de track al texto (1/200º de un espacio eme), las ligaduras se convertirán de nuevo en letras comunes y corrientes.
- **No "ffi" o "ffl"**: seleccione esta casilla para impedir que se formen ligaduras fi y fl en palabras como "office" o "waffle" cuando las ligaduras ffi y ffl no existen en la fuente en uso.

Trabajo con la paleta Glifos

Un glifo es la unidad más pequeña de una fuente; cada letra mayúscula, por ejemplo, consta de su propio glifo. Para obtener acceso a todos los glifos de una fuente, en especial una fuente OpenType que puede incluir aproximadamente 65.000 glifos, es necesario ver un mapa de caracteres completo. Puede obtener acceso a dicho mapa de caracteres en la paleta **Glifos** (menú **Ventana**), que permite ver todos los glifos de la fuente seleccionada, ver glifos en negritas o cursivas, hacer doble clic en un glifo para insertarlo en el texto y guardar los glifos favoritos para facilitar el acceso a ellos.

La paleta **Glifos** facilita el trabajo con conjuntos grandes de caracteres y fuentes de calidad profesional.

Para ver los glifos de una fuente, abra la paleta **Glifos** (menú **Ventana**) y elija una fuente en el menú **Fuente** en la esquina superior izquierda. Las opciones disponibles en la paleta **Glifos** incluyen las siguientes:

- Use los botones **Negrita** y **Cursiva** para visualizar las versiones de los glifos en negrita y cursiva; si la versión en negrita, cursiva o negrita cursiva de la fuente no está activa en el sistema, la aplicación simulará la versión en negrita, cursiva o negrita cursiva de los glifos, como ocurre cuando se aplican los estilos de letra **Negrita** y **Cursiva** usando la paleta **Dimensiones**.
- Para ver un subconjunto de los glifos de la fuente, elija una opción en el menú desplegable **Mostrar**.
- Para ver cualquiera de los caracteres alternativos de un glifo, haga clic en la casilla en la esquina inferior derecha de la celda de cada glifo.
- Si es necesario, haga clic en la herramienta **Zoom** en la paleta para ampliar el tamaño de los glifos.
- Si necesita el punto de código Unicode de un glifo — por ejemplo, para efectos de programación en HTML — puede señalar el glifo para mostrar el punto de código Unicode (representado por un hexadecimal).
- Para insertar un glifo en el punto de inserción de texto, haga doble clic en el glifo en la paleta **Glifos**.
- Si utiliza con frecuencia glifos específicos de una fuente, puede guardarlos como favoritos para agilizar el acceso. Para crear una lista de favoritos, primero haga clic en

el expansor al lado de **Glifos favoritos** en la paleta **Glifos** (menú **Ventana**). En seguida, simplemente arrastre un glifo a una celda vacía en el área **Glifos favoritos**. Para suprimir un favorito, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en el glifo y use el menú contextual.

Ver los caracteres invisibles

La opción **Invisibles** (menú **Visualización**) siempre ha sido útil para editar texto o afinar la tipografía porque permite ver "caracteres invisibles" comunes, como los espacios, tabulaciones y retornos de párrafo.

Insertar caracteres especiales

Hay todo tipo de caracteres especiales para efectos tipográficos y de formato. Dichos caracteres especiales se pueden introducir con comandos del teclado, o selecciónelos en el submenú **Utilidades > Insertar carácter**. Cada carácter se ve de manera diferente cuando se visualizan los invisibles (**Visualización > Invisibles**).

Insertar espacios

Para insertar un tipo específico de espacio — como un espacio eme — en el punto de inserción de texto, elija **Utilidades > Insertar carácter > Especial > Espacio eme** o **Utilidades > Insertar carácter > Especial (de no separación) > Espacio eme**. Las opciones en el submenú **Espacio de no separación** actúan como "pegamento" entre dos palabras o números; por ejemplo, impiden que se presenten divisiones entre los dos elementos "pegados" al final de la línea.

Insertar otros caracteres especiales

Para insertar un carácter especial que no sea un espacio — como un guión eme o un carácter indicador de posición del número de página actual — en el punto de inserción de texto, elija **Utilidades > Insertar carácter > Especial** o **Utilidades > Insertar carácter > Especial de no separación**.

Especificación del idioma de los caracteres

Para especificar el idioma que se utilizará para la partición de palabras y la verificación de ortografía, aplique un idioma a los caracteres de texto. Esto permite combinar palabras de diferentes idiomas en el mismo párrafo sin que esto repercuta en una partición de palabras deficiente o más **Palabras dudosas** al **Verificar ortografía** (menú **Utilidades**). Además de aplicar un idioma específico a los caracteres, puede aplicar **Ninguno** para que una palabra no se tome en consideración en la partición de palabras o la verificación de ortografía.

Para aplicar un idioma a caracteres seleccionados, use el menú desplegable **Idioma** en el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo > Carácter**) o la ficha **Carácter** de la paleta **Dimensiones**.

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. Por omisión, la característica está activada, pero si necesita desactivarla, deseleccione **Reserva de fuentes** en el panel **Reserva de fuentes** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición > Preferencias**).

Encontrará más información sobre la característica Reserva de fuentes en "*Preferencias — Aplicación — Reserva de fuentes*".

Importar y exportar texto con opciones Unicode

Cuando importe y exporte texto puede especificar un tipo de codificación. El tipo de codificación especifica la secuencia de bytes que se emplea para representar cada glifo en el texto. Al trabajar con texto internacional o en formato HTML, puede elegir la codificación apropiada para convertir todos los caracteres en el archivo a Unicode. Las opciones funcionan como sigue:

- El cuadro de diálogo **Importar** incluye un menú desplegable de **Codificación** cuando se selecciona un archivo de texto común o un archivo "XPress Tags". El software intenta determinar la codificación de los archivos de texto seleccionados y aplica el tipo de codificación que corresponda. Sin embargo, usted puede elegir una opción diferente para el texto.
- El cuadro de diálogo **Guardar texto** ofrece un menú desplegable de **Codificación** cuando se exporta texto común o en formato "XPress Tags".
- La opción **Convertir comillas** sigue convirtiendo las comillas rectas en comillas tipográficas y los guiones dobles en guiones eme.

Trabajo con reglas de asignación de fuentes

Al abrir un proyecto, la aplicación comprueba que todas las fuentes aplicadas al texto estén activas en el sistema. Si no es así, aparece la alerta **Fuentes faltantes**, que brinda la oportunidad de sustituir las fuentes faltantes con fuentes activas. Puede guardar esas sustituciones como "reglas globales de asignación de fuentes", que se aplicarán automáticamente cada vez que abra un proyecto.

Para crear una regla de asignación de fuentes, abra primero un proyecto en el que se utilice una fuente faltante (inactiva). Haga clic en **Listar fuentes** para que aparezca la alerta **Fuentes faltantes**. Use el botón **Sustituir** para elegir las fuentes de sustitución que reemplazarán a las fuentes faltantes y después haga clic en **Guardar como regla**.

Todas las sustituciones indicadas en la alerta **Fuentes faltantes** se guardarán como reglas, incluso si sólo se seleccionan algunas sustituciones. Si cambia de opinión respecto a una sustitución, seleccione la línea correspondiente y haga clic en **Restablecer**. También puede elegir **Archivo > Volver a lo guardado** después de abrir el artículo. Esto hará que la alerta **Fuentes faltantes** vuelva a aparecer para permitirle realizar cambios. (Tenga en cuenta que los cambios aplican sólo a ese artículo, y no a las reglas que acaba de guardar.)

Después de crear una regla de asignación de fuentes haciendo clic en **Guardar como regla** en la alerta **Fuentes faltantes**, la regla se guarda en las preferencias de su copia de la aplicación y se aplica a todos los artículos. Si necesita cambiar, suprimir o compartir las reglas de asignación de fuentes, elija **Utilidades > Asignación de fuentes**.

Use el panel **Asignación de fuentes** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**) para especificar una fuente predeterminada de sustitución y controlar si la alerta **Fuentes faltantes** aparecerá cuando se abra un proyecto con fuentes faltantes.

Trabajo con cuadrículas de diseño

La característica cuadrícula de diseño es una extensión de la característica cuadrícula base de las versiones 7 y anteriores de QuarkXPress y QuarkCopyDesk. Las cuadrículas de diseño facilitan aún más la definición de cuadrículas y permiten alinear texto y objetos con precisión tanto en la página como en el cuadro de texto.

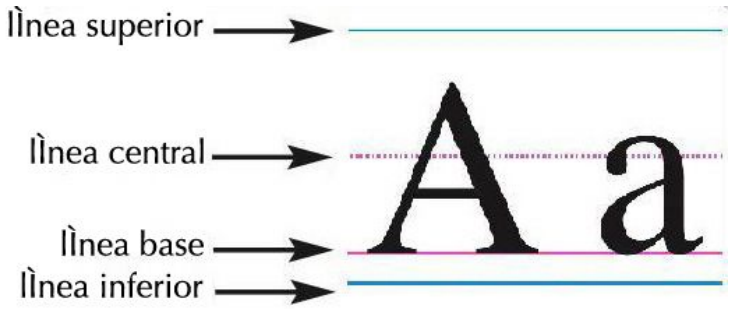
Encontrará información sobre las preferencias relacionadas con las cuadrículas de diseño en "*Preferencias — Maquetación — Guías y cuadrícula*".

Explicación de las cuadrículas de diseño

Una *cuadrícula de diseño* es una secuencia de líneas guía no imprimibles para alinear texto y elementos.

Líneas de cuadrícula

Cada diseño de cuadrícula incluye las siguientes *líneas de cuadrícula*: línea inferior, línea base, línea central y línea superior. El texto y los elementos se pueden alinear con cualquiera de estas líneas de cuadrícula.

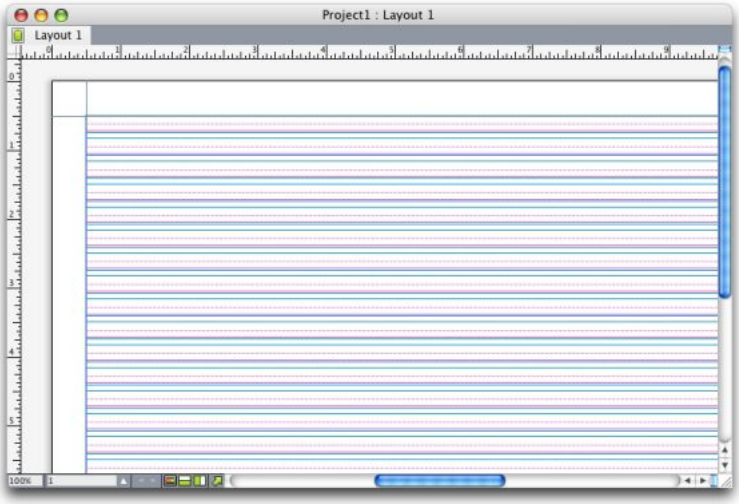


Cada renglón de un diseño de cuadrícula incluye una línea inferior, una línea base, una línea central y una línea superior.

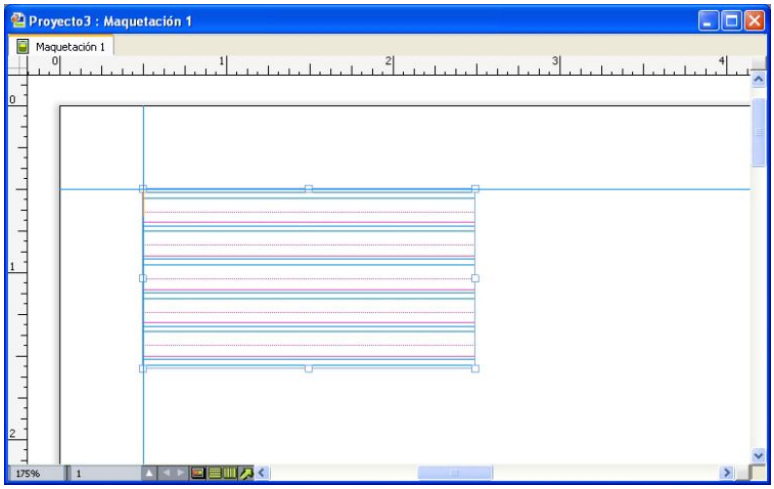
Cuadrículas de páginas maqueta y cuadros de texto

Hay dos tipos de cuadrículas de diseño predeterminadas: las *cuadrículas de páginas maqueta* y las *cuadrículas de cuadros de texto*. Cada página y cada cuadro de texto tiene un diseño de cuadrícula asociado. Para ocultar o mostrar los diseños de cuadrícula en una maquetación completa, elija **Visualización > Cuadrícula de página** o **Visualización > Cuadrícula de cuadro de texto**.

Para configurar el diseño de la cuadrícula de una página, visualice la página maqueta en que está basada la página y luego elija **Página > Guías de maqueta y cuadrícula**. Para controlar el diseño de la cuadrícul de un cuadro de texto, elija **Especificaciones de cuadrícula** en el menú contextual del cuadro de texto.



Aparece la página con la cuadrícula de la página maqueta visible, es decir, con todas las líneas de la cuadrícula visibles.



Aparece el cuadro de texto con la cuadrícula visible, es decir, con todas las líneas de la cuadrícula visibles.

Encontrará más información en "*Uso de la cuadrícula de una página maqueta*".

Para usar la característica de cuadrícula de línea base como existía en QuarkXPress y QuarkCopyDesk 7.x y versiones anteriores, muestre la línea base y oculte todas las demás líneas de cuadrícula.

Estilos de cuadrícula

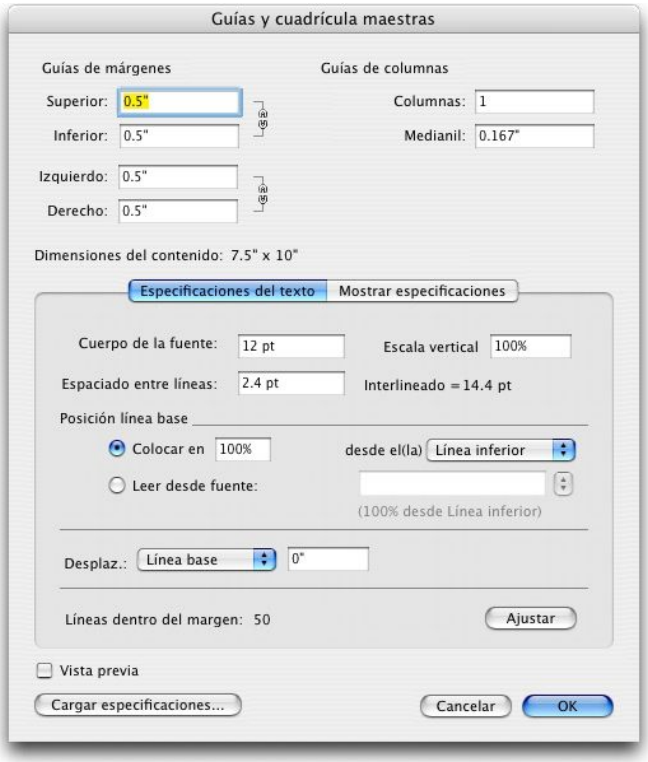
Un *estilo de cuadrícula* en un conjunto con nombre de especificaciones que describen una cuadrícula, igual que una hoja de estilo para un diseño de cuadrícula. Los estilos de cuadrícula se pueden aplicar a cuadros de texto y utilizarse como base para diseñar las cuadrículas de las páginas maqueta. Los estilos de cuadrícula también pueden basarse en otros estilos de cuadrícula. Los estilos de cuadrícula se muestran en la paleta **Estilos de cuadrícula** (menú **Ventana**). Encontrará más información en "*Trabajo con estilos de cuadrícula*".

Conceptos básicos del diseño de cuadrículas

En los siguientes temas se explica cómo trabajar con cuadrículas. Encontrará información sobre los estilos de cuadrícula en "*Trabajo con estilos de cuadrícula*".

Configuración de la cuadrícula de una página maqueta

Para configurar la cuadrícula de una página maqueta, visualice la página maqueta y después elija **Página > Guías de maqueta y cuadrícula**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Guías de maqueta y cuadrícula**.



Use el cuadro de diálogo **Guías de maqueta y cuadrícula** para controlar la cuadrícula de la página maqueta.

- En el área **Guías de márgenes**, use los campos **Superior**, **Inferior**, **Izquierda** y **Derecha** para especificar la colocación de los márgenes en relación con los bordes superior, inferior, izquierdo y derecho de la página. Para sincronizar los valores en los campos **Superior** e **Inferior** o **Izquierda** y **Derecha**, haga clic en el icono de cadena al lado de los campos.

- En el área **Guías de columnas**, introduzca un valor en el campo **Columnas** para especificar el número de columnas en la página maqueta. Introduzca un valor en el campo **Medianil** para definir el espacio entre las columnas.
- El campo **Dimensiones del contenido** muestra el área que queda dentro de las guías de márgenes.
- Para controlar la posición y espaciado de la cuadrícula, use los controles en la ficha **Especificaciones del texto**. Encontrará más información en "*Diseño de cuadrículas: ficha Especificaciones del texto*".
- Para controlar la visualización de la cuadrícula, use los controles en la ficha **Especificaciones de visualización**. Encontrará más información en "*Diseño de cuadrículas: ficha Especificaciones del texto*".
- Para ver los cambios conforme los va haciendo, seleccione **Vista previa**.
- Para usar las especificaciones de una cuadrícula, estilo de cuadrícula u hoja de estilo de una página maqueta existente, haga clic en **Cargar especificaciones**. Encontrará más información en "*Cómo cargar las especificaciones de cuadrícula*".

Configuración de la cuadrícula de un cuadro de texto

Para configurar la cuadrícula de un cuadro de texto, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en el cuadro de texto y elija **Especificaciones de cuadrícula**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Especificaciones de cuadrícula**.

Cuadro de diálogo **Especificaciones de cuadrícula**.

- Para controlar la posición y espaciado de la cuadrícula, use los controles en la ficha **Especificaciones del texto**. Encontrará más información en "*Diseño de cuadrículas: ficha Especificaciones del texto*".
- Para especificar las líneas de la cuadrícula que se visualizarán, use los controles en la ficha **Especificaciones de visualización**. Encontrará más información en "*Diseño de cuadrículas: ficha Especificaciones de visualización*".

- Para ver los cambios conforme los va haciendo, seleccione **Vista previa**.
- Para usar las especificaciones de una cuadrícula, estilo de cuadrícula u hoja de estilo de una página maqueta existente, haga clic en **Cargar especificaciones**. Encontrará más información en "*Cómo cargar las especificaciones de cuadrícula*".

Diseño de cuadrículas: ficha Especificaciones del texto

Para determinar el tamaño, escala y posición de la cuadrícula, use los controles en la ficha **Especificaciones del texto**. La ficha **Especificaciones de texto** aparece en los cuadros de diálogo **Guías de maqueta y cuadrícula**, **Editar estilo de cuadrícula** y **Especificaciones de cuadrícula**.

Si selecciona **Vista previa**, podrá ver los resultados de los cambios a medida que los vaya haciendo.

Ficha **Especificaciones de texto** del cuadro de diálogo **Guías de maqueta y cuadrícula**

- **Cuerpo tipográfico**: Enter a size to determine the height of each line in a design grid.
- **Escala vertical**: introduzca un valor porcentual para ajustar la altura de cada línea en una cuadrícula, con base en el cuerpo tipográfico.
- **Espaciado entre líneas** e **Interlineado**: Los valores de **Espaciado entre líneas** e **Interlineado** determinan el espaciado de la cuadrícula. El espaciado entre líneas se basa en la siguiente fórmula: **Cuerpo tipográfico** multiplicado por **Escala vertical** más **Espaciado entre líneas** es igual a **Interlineado**. Por ejemplo, si el **Cuerpo tipográfico** es de 12 pt, la **Escala vertical** es de 100%, y el **Espaciado entre líneas** es de 2 pt, el **Interlineado** será de 14 pt.
- Cuando un diseño de cuadrícula se basa en una hoja de estilo de párrafos, el valor del **Interlineado** se define en la hoja de estilo. El valor del **Interlineado** puede ser un número específico o, si el valor es **autom.**, se deriva del valor de **Interlineado autom.** especificado en la ficha **Párrafo** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**). Encontrará información sobre cómo vincular hojas de estilo a estilos de cuadrícula en "*Cómo cargar las especificaciones de cuadrícula*".

- **Posición de la línea base**: Elija una opción en esta área para especificar la posición de la línea base en el diseño de cuadrícula.

  Para especificar el origen de desplazamiento, haga clic en **Colocar en**, elija **Línea superior**, **Centro (hacia arriba)**, **Centro (hacia abajo)** o **Línea inferior** en el menú desplegable **desde el(la)**, y después introduzca un valor porcentual en el campo para especificar la posición de la línea base en relación con la línea superior, la línea central o la línea inferior.

  Para leer el origen de desplazamiento de una fuente, haga clic en **Leer de la fuente** y seleccione una fuente en el menú desplegable. La línea base definida para la fuente seleccionada determina la posición de la línea base de cada línea de la cuadrícula. El valor porcentual que se muestra debajo de la lista de fuentes indica la relación entre la línea base y la línea inferior en el diseño de la fuente.

- **Desplazamiento**: Para controlar dónde se colocará la primera línea de la cuadrícula en la página o en el cuadro, elija **Línea superior**, **Línea central**, **Línea base**, o **Línea inferior** e introduzca un valor de medida en el campo.
- **Ajustar**: haga clic para abrir el cuadro de diálogo **Ajustar líneas dentro de los márgenes** para cuadrículas de páginas maqueta. Encontrará más información en "*Cuadro de diálogo Ajustar líneas dentro de los márgenes*".
- **Líneas dentro de los márgenes** o **Líneas dentro del cuadro**: este campo muestra el número de líneas que pueden caber en una página o en un cuadro, con base en las especificaciones anteriores.

Cuadro de diálogo Ajustar líneas dentro de los márgenes

Use el cuadro de diálogo **Ajustar líneas dentro de los márgenes** (**Guías de maqueta y cuadrícula** > **Ajustar**) para cambiar el número de líneas de cuadrícula que caben dentro de los márgenes de una página maqueta. Muchos de los controles de este cuadro de diálogo se encuentran también en la ficha **Especificaciones del texto**; los cambios se reflejan en ambos lugares.

Use el cuadro de diálogo **Ajustar líneas dentro de los márgenes** para ajustar las especificaciones de la cuadrícula para una página maqueta.

- El campo **Líneas por página** muestra el número de líneas en la página. Este valor se actualiza conforme se van haciendo los cambios.
- Haga clic en + o en – al lado del campo para aumentar o disminuir el número de líneas en la página en incrementos de una línea. Por ejemplo, si el valor de **Líneas por página** es 50, el valor del **Cuerpo de la fuente** es 12 puntos y la escala vertical de la fuente es 100%, cuando haga clic en + al lado de **Cuerpo de la fuente**, el valor de **Líneas por página** aumentará a 51 y el valor de **Cuerpo de la fuente** disminuirá a 11,765 pt.
- La barra de incremento muestra un porcentaje (de **0** a **+1**) para indicar la fracción por la cual una cuadrícula no cabe en la página. Si los incrementos de la cuadrícula se alinean a la perfección, la barra de incremento muestra 0. Si los incrementos de la cuadrícula no se alinean a la perfección con la página, aparece una estimación de la fracción en la barra de incremento.
- Haga clic en **Restablecer** para restituir los valores en todos los campos al estado en que se encontraban antes de que se abriera el cuadro de diálogo.

➡ Si selecciona **Vista previa** antes de abrir este cuadro de diálogo, podrá ver los resultados de los cambios a medida que los vaya haciendo.

Diseño de cuadrículas: ficha Especificaciones de visualización

El diseño de una cuadrícula incluye líneas independientes para indicar la línea superior, la línea central, la línea base y la línea inferior. Use los controles de la ficha **Especificaciones de visualización** para mostrar u ocultar las líneas de cuadrícula y para especificar el color, grosor y estilo de las líneas de cuadrícula. La ficha **Especificaciones de visualización** aparece en los cuadros de diálogo **Guías de maqueta y cuadrícula**, **Editar estilo de cuadrícula** y **Especificaciones de cuadrícula**.

La ficha **Especificaciones de visualización** del cuadro de diálogo **Guías de maqueta y cuadrícula**.

- Seleccione **Mostrar <tipo de línea de cuadrícula>** para mostrar cada tipo de línea cuando la cuadrícula está visible.
- Haga clic en la casilla Color para especificar un color para cada línea de cuadrícula.
- Elija un grosor en el menú desplegable Grosor.
- Elija un estilo en el menú desplegable Estilo.
- Sólo cuadro de diálogo **Guías de maqueta y cuadrícula**: Para especificar los límites de la cuadrícula de la página maqueta, elija **Dentro de los márgenes**, **A la página** o **Mesa de trabajo** en el menú despegable **Mostrar cuadrícula**.

Cómo cargar las especificaciones de cuadrícula

Para usar un estilo de cuadrícula, hoja de estilo o cuadrícula de página maqueta como base para una cuadrícula de página maqueta o cuadro de texto:

1 Haga clic en **Cargar especificaciones** en el cuadro de diálogo **Guías maqueta y cuadrícula**, **Especificaciones de cuadrícula**, o **Editar estilo de cuadrícula**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Cargar especificaciones**.

Seleccione un estilo de cuadrícula, hoja de estilo o página maqueta en el cuadro de diálogo **Cargar especificaciones**.

2 Elija **Todo**, **Estilos de cuadrícula**, **Páginas maqueta**, u **Hojas de estilo de párrafos** en el menú desplegable **Mostrar**.

3 Seleccione un estilo de cuadrícula, hoja de estilo o página maqueta existente en la lista y después haga clic en **OK**.

Las especificaciones en el estilo de cuadrícula, hoja de estilo o página maqueta cargado se mostrarán en el cuadro de diálogo **Guías maqueta y cuadrícula**, **Especificaciones de cuadrícula**, o **Editar estilo de cuadrícula**. Estas especificaciones de cuadrícula se pueden modificar después de cargarlas.

Estilo de cuadrícula con la hoja de estilo "Texto independiente" cargada.

Si carga una hoja de estilo para crear un estilo de cuadrícula, puede especificar que los cambios futuros en la hoja de estilo se actualicen automáticamente en el estilo de cuadrícula; para ello, seleccione **Vincular a hoja de estilo de párrafos <nombre de la hoja de estilo>**. Tenga en cuenta que los controles de fuente y espaciado no estarán disponibles.

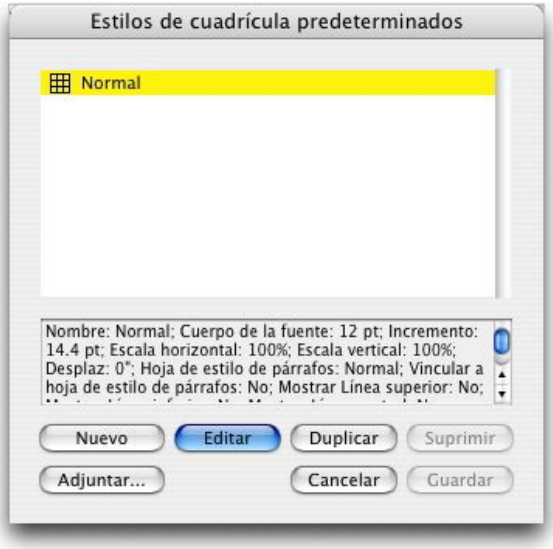
Estilo de cuadrícula con la hoja de estilo "Texto independiente" cargada y vinculada.

Trabajo con estilos de cuadrícula

Un estilo de cuadrícula incluye atributos de cuadrícula que pueden aplicarse a un cuadro de texto o usarse como base para una cuadrícula de página maqueta u otro estilo de cuadrícula.

Creación de estilos de cuadrícula

Para crear, editar, duplicar o suprimir estilos de cuadrícula, use el cuadro de diálogo **Estilos de cuadrícula** (**Edición > Estilos de cuadrícula**).



Use el cuadro de diálogo **Estilos de cuadrícula** para crear, editar, duplicar y suprimir estilos de cuadrícula.

Cuando se hace clic en **Nuevo**, **Editar**, o **Duplicar** en el cuadro de diálogo **Estilos de cuadrícula**, aparece el cuadro de diálogo **Editar estilo de cuadrícula**.

El cuadro de diálogo **Editar estilo de cuadrícula**

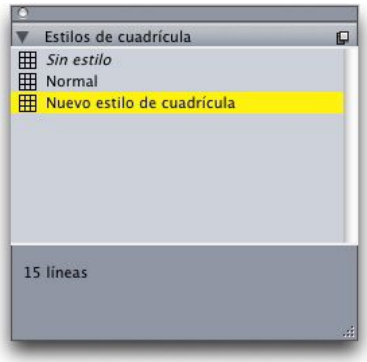
- Para especificar un nombre para el estilo de cuadrícula, escríbalo en el campo **Nombre**.
- Para controlar la posición y espaciado de la cuadrícula, use los controles en la ficha **Especificaciones del texto**. Encontrará más información en "*Diseño de cuadrículas: ficha Especificaciones del texto*".
- Para especificar las líneas de la cuadrícula que se visualizarán, use los controles en la ficha **Especificaciones de visualización**. Encontrará más información en "*Diseño de cuadrículas: ficha Especificaciones de visualización*".
- Para usar las especificaciones de una cuadrícula, estilo de cuadrícula u hoja de estilo de una página maqueta existente, haga clic en **Cargar especificaciones**. Encontrará más información en "*Cómo cargar las especificaciones de cuadrícula*".

➡ Cuando se crea un estilo de cuadrícula sin ningún proyecto abierto, ese estilo de cuadrícula pasa a formar parte de la lista de estilos de cuadrícula por omisión y se incluye en todos los proyectos que se creen a partir de ese momento.

Aplicación de un estilo de cuadrícula a un cuadro de texto

Para aplicar un estilo de cuadrícula al cuadro de texto seleccionado:

1. Para visualizar la cuadrícula del cuadro de texto, asegúrese de seleccionar **Visualización > Cuadrícula de cuadro de texto**.
2. Para visualizar la paleta **Estilos de cuadrícula**, asegúrese de seleccionar **Ventana > Estilos de cuadrícula**.



Use la paleta **Estilos de cuadrícula** para aplicar estilos de cuadrícula a cuadros de texto.

3 Haga clic en el nombre de un estilo de cuadrícula en la paleta **Estilos de cuadrícula**.

Un signo más al lado del nombre de un estilo de cuadrícula en la paleta **Estilos de cuadrícula** indica que la cuadrícula del cuadro de texto se ha modificado desde que se aplicó el estilo de cuadrícula al cuadro de texto. Para aplicar de nuevo el estilo de cuadrícula e invalidar el formato local de la cuadrícula del cuadro de texto, haga clic en **Sin estilo** y después haga clic en el nombre del estilo de cuadrícula (o pulse Opción/Alt y haga clic en el nombre del estilo de cuadrícula modificado).

Uso de cuadrículas de diseño

Después de aplicar cuadrículas de diseño a cuadros de texto o configurar cuadrículas de página maqueta, podrá usar las cuadrículas para efectos de alineación. Puede alinear visualmente los elementos con la cuadrícula de diseño y elegir **Visualización > Atracción a cuadrícula de página** para obligar a los elementos que vaya a mover a alinearse con las líneas de la cuadrícula de página maqueta.

Uso de la cuadrícula de una página maqueta

Para especificar una cuadrícula de página maqueta en una página de maquetación, aplique la página maqueta a la página del proyecto.

Alinear texto con una cuadrícula

Si usa una hoja de estilo o formato local de párrafos, puede alinear el texto con la cuadrícula de página maqueta o la cuadrícula de cuadro de texto. Para alinear texto con una cuadrícula:

1 Para configurar la alineación del texto en una hoja de estilo, elija **Edición > Hojas de estilo**, seleccione una hoja de estilo de párrafos, haga clic en **Editar** y después haga clic en la ficha **Formatos**. Para configurar la alineación de texto en un párrafo, seleccione el párrafo y después elija **Estilo > Formatos**.

Ficha **Formatos** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafos**.

2 En la ficha **Formatos**, seleccione **Alinear con cuadrícula**.

3 Para especificar la cuadrícula con la cual se alineará el texto, elija **Cuadrícula de página** o **Cuadrícula de cuadro de texto** en el primer menú desplegable debajo de **Alinear con cuadrícula**.

4 Para especificar la línea de cuadrícula con la cual se alineará el texto, elija **Línea superior**, **Línea central**, **Línea base**, o **Línea inferior** en el segundo menú desplegable debajo de **Alinear con cuadrícula**.

Atracción de elementos a la cuadrícula de diseño

Puede hacer que los elementos se alineen con la cuadrícula de la página maqueta y, cuando cambie el tamaño de un cuadro de texto, puede alinearlo con la cuadrícula de cuadro de texto.

Para alinear los elementos con la cuadrícula de la página maqueta, muestre la cuadrícula de la página maqueta (**Visualización** > **Cuadrícula de página**) y elija **Visualización** > **Atracción a cuadrícula de página**.

El campo **Distancia de atracción** en el panel **Guías y cuadrícula** del cuadro de diálogo **Preferencias** permite cambiar la distancia por omisión de 6 píxeles a la que los elementos se alinean con la cuadrícula de la página cuando se selecciona **Atracción a cuadrícula de página** (menú **Visualización**).

Para alinear con la cuadrícula de un cuadro de texto cuando se cambia el tamaño de un cuadro de texto, muestre la cuadrícula del cuadro de textoy cambie el tamaño.

Alineación de líneas de cuadrícula

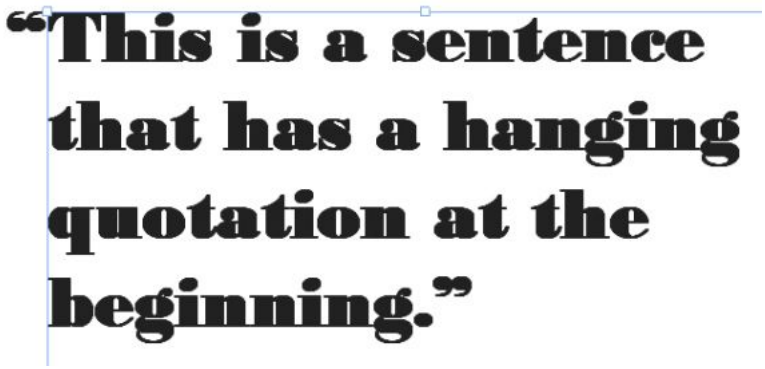
Para alinear una línea de cuadrícula de cuadro de texto con una línea de cuadrícula maqueta o con una guía:

1. Asegúrese de seleccionar **Visualización > Guías**, **Visualización > Cuadrícula de página** y **Visualización > Cuadrícula de cuadro de texto**.
2. Seleccione la herramienta **Elemento** ✥.
3. Haga clic en una línea de cuadrícula en el cuadro de texto y después arrastre el cuadro. Observe que mientras mueve la línea de cuadrícula, la posición original del cuadro sigue visualizándose. Puede alinear la línea de cuadrícula seleccionada con otra línea de cuadrícula en el cuadro, una línea de cuadrícula de página maqueta o una guía. (Consulte las notas sobre arrastre visible a continuación.)

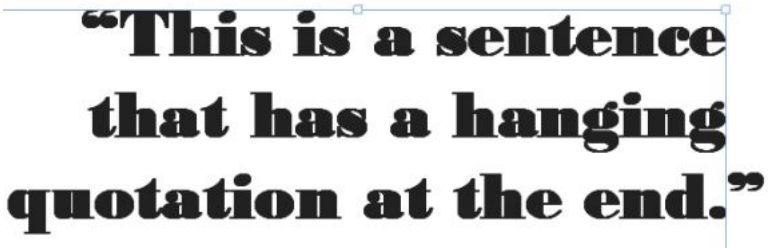
➡ El *arrastre visible* es una característica que permite ver el contenido de un elemento mientras lo mueve. Sin embargo, las líneas de cuadrícula seleccionadas no se ven cuando el arrastre visible está activo.

Trabajo con caracteres colgantes

Los conjuntos de caracteres colgantes manejan tanto la *puntuación colgante* como la *alineación con el margen*. La alineación con el margen permite colocar (colgar) caracteres parcialmente fuera del margen para crear una alineación de texto visualmente uniforme en el margen. La puntuación colgante permite colocar puntuación totalmente fuera del margen para que el texto quede alineado con un margen uniforme al principio de una línea de texto (inicial) o con un margen uniforme al final de una línea de texto (final). Por ejemplo, las comillas en la primera muestra de texto a continuación cuelgan fuera del margen inicial, lo que permite que el primer carácter de la primera línea de texto se alinee uniformemente con las filas de texto que le siguen. Las comillas en la segunda muestra de texto a continuación están colgando fuera del margen final.



Las comillas de apertura en este ejemplo son un carácter colgante inicial.



Las comillas de cierre en este ejemplo son un carácter colgante final.

Puede crear *clases de caracteres colgantes* y *conjuntos de caracteres colgantes* personalizados, o puede usar las clases y conjuntos predeterminados que vienen con el programa. Una clase de caracteres colgantes es un grupo de caracteres que siempre deben colgar fuera del margen o colocarse en sangría dentro del margen en el mismo porcentaje. Un conjunto de caracteres colgantes es un grupos de clases de caracteres colgantes. Use un conjunto de caracteres colgantes para aplicar una o varias clases de caracteres colgantes a los párrafos.

Para ver, crear, editar, duplicar y suprimir conjuntos y clases de caracteres colgantes, use el cuadro de diálogo **Caracteres colgantes para <Proyecto>** (**Edición > Caracteres colgantes**).

El cuadro de diálogo **Caracteres colgantes para <Proyecto>**

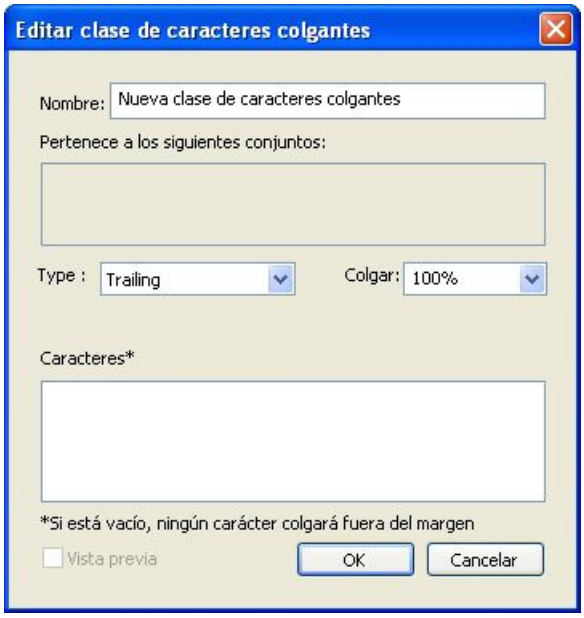
Los conjuntos de caracteres colgantes van precedidos por un icono . Las clases de caracteres colgantes van precedidas por un icono .

Si selecciona un conjunto de caracteres colgantes en el panel central del cuadro de diálogo, el panel inferior mostrará las clases de caracteres colgantes que pertenecen a ese conjunto. Si selecciona una clase en el panel central del cuadro de diálogo, el panel inferior mostrará los conjuntos a los que la clase seleccionada pertenece y los atributos de la clase seleccionada.

Para comparar conjuntos o clases de caracteres colgantes, seleccione dos clases o conjuntos en el cuadro de diálogo **Caracteres colgantes para <Proyecto>** y pulse Opción/Alt. El botón **Adjuntar** cambia a **Comparar**.

Creación de clases de caracteres colgantes

Use el cuadro de diálogo **Editar clase de caracteres colgantes (Edición > Caracteres colgantes > Nueva > Clase)** para especificar los caracteres que se incluirán en la clase de caracteres colgantes, el porcentaje en que colgarán los caracteres de la clase y si la clase es de puntuación inicial o final.



El cuadro de diálogo **Editar clase de caracteres colgantes**

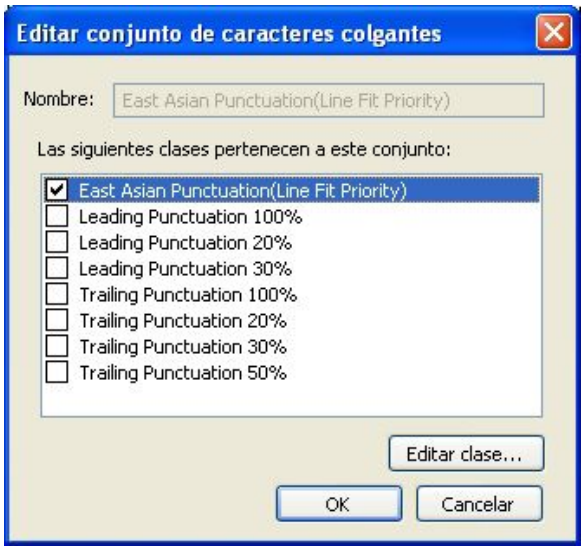
Introduzca los caracteres en el panel **Caracteres**. A continuación elija un porcentaje en el menú desplegable **Colgar**. El *porcentaje para colgar* especifica el porcentaje de la anchura del glifo que siempre debe sobresalir del margen o el porcentaje de la anchura del glifo que siempre debe colocarse en sangría. Por ejemplo, si elige **–50%**, los caracteres pertenecientes a la clase se colocarán en sangría dentro del margen a la mitad de la anchura del glifo. Si elige **100%**, los caracteres pertenecientes a la clase se colocarán fuera del margen a toda la anchura del glifo.

A continuación, elija si la clase de caracteres es **Inicial** o **Final**. Los caracteres de una clase **Inicial** se colocan fuera del margen inicial. Los caracteres de una clase **Final** se colocan fuera del margen final.

Después de haber guardado una clase de caracteres colgantes en un conjunto de caracteres colgantes, puede seleccionar **Vista previa** para ver los cambios efectuados en la clase de caracteres colgantes conforme los va editando.

Creación de conjuntos de caracteres colgantes

Use el cuadro de diálogo **Editar conjunto de caracteres colgantes (Edición > Caracteres colgantes > Nuevo > Conjunto)** para especificar las clases de caracteres colgantes que se incluirán en un conjunto de caracteres colgantes.



El cuadro de diálogo **Editar conjunto de caracteres colgantes**

El panel central del cuadro de diálogo presenta todas las clases de caracteres colgantes disponibles que pueden agregarse a un conjunto de caracteres colgantes. Seleccione las casillas al lado de las clases que desee agregar, asigne un nombre al conjunto de caracteres colgantes y después haga clic en **OK**.

Para editar una clase de caracteres colgantes antes de guardar el nuevo conjunto de caracteres colgantes, seleccione la clase y haga clic en **Editar clase**.

No se pueden especificar valores diferentes iniciales o finales para un solo carácter dentro de un conjunto de caracteres colgantes.

Aplicación de conjuntos de caracteres colgantes

Para aplicar un conjunto de caracteres colgantes al texto, elija una opción en el menú desplegable **Conjunto de caracteres colgantes** en el cuadro de diálogo **Atributos de párrafos** (**Edición > Formatos**).

Para aplicar un conjunto de caracteres colgantes a una hoja de estilo de párrafos, elija una opción en el menú desplegable **Conjuntos de caracteres colgantes** en la ficha **Formatos** del cuadro de diálogo **Editar hoja de estilo de párrafos** (**Edición > Hojas de estilo > Nuevo > Párrafo** o **Edición > Hojas de estilo > Editar**).

Imágenes

Puede importar y pegar imágenes de programas de edición de imágenes y otras aplicaciones gráficas en QuarkXPress. Una vez que la imagen esté en el cuadro, podrá realizar diversas operaciones con ella, como cambiar su posición, modificar su tamaño, inclinarla o darle vuelta.

Explicación de las imágenes

Los archivos gráficos pueden ser de una de dos variedades fundamentales: de trama y orientados a objetos.

Imágenes en mapa de bits

Las imágenes en mapa de bits (a veces llamadas imágenes de trama) están compuestas por puntos diminutos individuales llamados píxeles. Los píxeles se alinean sobre una cuadrícula, que el ojo humano combina en una sola imagen.

El *modo cromático* describe la manera en que se representan los colores en un archivo; la *profundidad de bits* es el número de bits que se utilizan para representar cada píxel. El modo cromático más simple es de 1 bit (también conocido como "dibujo lineal o de línea" o "blanco y negro"). Las imágenes más complejas, como las fotografías, tienen profundidad porque contienen píxeles de múltiples bits capaces de describir muchos niveles de gris o de color.

Las *dimensiones* describen el tamaño físico de una imagen (por ejemplo: 7,6 x 12,7 cm). Las dimensiones de un archivo gráfico se determinan en el programa en que se crea y se almacenan en el mismo archivo de imagen.

La *resolución* es el número de píxeles (puntos) por pulgada en una imagen. La resolución depende de la dimensión. En otras palabras, si se cambian las dimensiones de una imagen, también cambia su resolución. Por ejemplo, considere el caso de una imagen de 72 ppp que tiene un tamaño de 2,54 x 2,54 cm. Si se modifica la escala de esa imagen al 200% después de importarla, la resolución efectiva disminuye a 36 ppp porque el tamaño de los píxeles aumenta. Para determinar la resolución efectiva de una imagen importada, use el campo **Resolución efectiva** en la ficha **Clásico** de la paleta **Dimensiones**.

Imágenes orientadas a objetos

Las imágenes orientadas a objetos contienen información que describe cómo trazar la posición y los atributos de objetos geométricos. Estas imágenes se pueden reducir, aumentar, estirar y girar sin tener que preocuparse por su aspecto, ya que las imágenes

orientadas a objetos parecen tener bordes uniformes, independientemente del tamaño al que cambie su escala porque no están compuestas por píxeles.

Las imágenes orientadas a objetos también reciben la denominación de formato de archivo vectorial, ya que utilizan información de vectores (distancia y dirección) para describir una forma.

Tipos compatibles de archivos de imagen

El tipo de archivo se refiere al formato que tiene la información de la imagen. La siguiente es una lista de formatos de archivo compatibles con QuarkXPress:

- *Adobe Illustrator (AI):* el formato de archivo nativo de Adobe Illustrator. Los archivos importados de Adobe Illustrator 9 son equivalentes, en términos funcionales, a los archivos PDF importados. Si importa un archivo de Adobe Illustrator 8, se incluirán todos los datos EPS que contenga el archivo. No se pueden importar archivos de Adobe Illustrator guardados en la versión 7 u otra anterior.
- *BMP(Mapa de bits):* un archivo de imagen de trama que se usa sobre todo en la plataforma Microsoft Windows.
- *DCS 2.0 (Desktop Color Separations):* un tipo de imagen EPS guardada como un solo archivo, que puede incluir planchas de cuatricromía (cian, magenta, amarillo, negro), así como planchas de colores planos y una imagen maestra. Un archivo DCS 2.0 trae las separaciones ya ejecutadas, por lo que se imprime más rápido que un EPS estándar. La imagen maestra se utiliza para la impresión de imágenes compuestas. Un archivo DCS 2.0 puede contener información en mapa de bits y orientada a objetos. El formato DCS 2.0 es compatible con los modelos cromáticos de mapa de bits, colores planos y CMAN. El formato DCS 1.0, también denominado "formato de cinco archivos", contiene cinco archivos independientes: los archivos de las planchas cian, magenta, amarillo y negro, así como un archivo maestro.
- *EPS (PostScript encapsulado):* un formato de archivo usado comúnmente que admite información tanto de trama como de vectores. Algunos archivos EPS no tienen vista previa. Después de importar un archivo EPS que no tenga vista previa, las leyendas "Imagen PostScript" y el nombre del archivo aparecerán en el cuadro de imagen. Sin embargo, si envía la imagen a un dispositivo de salida PostScript, la imagen se imprimirá. Para que la vista previa sea visible, elija **Generar** en el menú desplegable **Vista previa** en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **Edición**) y después vuelva a importar la imagen.
- *GIF (Graphics Interchange Format [formato de intercambio de gráficos]) :* un formato de archivo en mapa de bits que es compatible con color indexado de 8 bits, transparencia y animación.
- *JPEG (Joint Photographic Experts Group):* un formato de compresión con pérdida. La compresión con pérdida es un método que puede introducir pérdidas de datos y posible degradación de la calidad. La compresión con pérdida suele dar como resultado archivos de tamaño más pequeño que la compresión sin pérdida.
- *PDF (Portable Document Format):* un formato patentado y desarrollado por Adobe Systems, Inc. para facilitar la transferencia de archivos. Se pueden importar archivos PDF de versiones hasta la 1.7 en QuarkXPress.

- *PICT:* formato de Mac OS, basado en las rutinas de dibujo del programa QuickDraw original. Los archivos PICT contienen información tanto de mapa de bits como orientada a objetos.
- *PNG (Portable Network Graphics):* un formato de archivo en mapa de bits que es compatible tanto con colores indexados como con colores de tono continuo, y puede utilizar compresión con y sin pérdida.
- *PSD (Documento de Photoshop)::* un formato de archivo patentado y desarrollado por Adobe Systems, Inc. La extensión .psd es la extensión por omisión de los archivos de Adobe Photoshop.
- *SWF:* un formato de archivo de gráficos vectoriales patentado y desarrollado por Adobe Systems, Inc. que se usa para animación.
- *TIFF (Tagged Image File Format):* formato de archivo que permite la compresión sin pérdida si ésta es compatible con la aplicación original. Los archivos TIFF pueden contener información de mapa de bits y orientada a objetos; son compatibles con los modelos cromáticos de mapa de bits, escala de gris, RVZ, CMAN y colores indexados. Este formato permite incluir trayectos incrustados y canales alfa, así como comentarios OPI.
- *WMF (metarchivo de Windows):* formato de archivo de Windows que puede contener información de mapa de bits y orientada a objetos. Cuando se importa una imagen de metarchivo de Windows en QuarkXPress en Mac OS, la imagen se convierte al formato PICT.

Trabajo con imágenes

QuarkXPress ofrece una amplia variedad de herramientas para trabajar con imágenes.

Importación de imágenes

Para importar una imagen, haga uno de lo siguiente:

- Elija **Archivo** > **Importar**.
- Seleccione la herramienta **Contenido de imagen**, seleccione un cuadro de imagen y después elija **Archivo** > **Importar**.
- Seleccione la herramienta **Contenido de imagen**, seleccione un cuadro de imagen y después pegue una imagen del portapapeles.
- Arrastre el archivo de imagen del sistema de archivos a un cuadro de imagen.
- Arrastre una imagen de otra aplicación a un cuadro de imagen.
- Pulse Comando/Ctrl y arrastre un archivo de imagen del sistema de archivos a un cuadro de texto, un cuadro sin contenido, un cuadro de imagen vacío, o un cuadro que contenga una imagen.
- Pulse Comando/Ctrl y arrastre una imagen de otra aplicación a un cuadro de texto, un cuadro sin contenido, un cuadro de imagen vacío, o un cuadro que contenga una imagen.

Si arrastra contenido a un cuadro que ya contiene texto o una imagen, QuarkXPress crea un nuevo cuadro para el contenido arrastrado. Si lo que desea es sustituir el contenido del cuadro, pulse Comando/Ctrl mientras arrastra el contenido al cuadro. Para crear siempre un cuadro nuevo para el contenido arrastrado, pulse Opción/Alt mientras arrastra.

Cuando se importa una imagen, ésta se importa al tamaño completo, con el origen (esquina superior izquierda) en la esquina superior izquierda del cuadro delimitador del cuadro de imagen. Con la herramienta **Contenido de imagen** seleccionada, la imagen completa sobrepasa los límites del cuadro.

Quizá tenga que cambiar el tamaño o la posición de la imagen después de importarla para que encaje bien dentro del cuadro.

Mover imágenes

Es posible mover las imágenes dentro de sus cuadros con la herramienta **Contenido de imagen**, el cuadro de diálogo **Modificar** (**Elemento** > **Modificar**), o la paleta **Dimensiones**. Con la herramienta **Contenido de imagen** seleccionada, se puede hacer clic en cualquier parte de la imagen, sin importar la posición en el cuadro. También se puede desplazar una imagen dentro de su cuadro, usando las teclas de flecha.

Si está seleccionada la herramienta **Elemento** cuando se utilizan las flechas en la paleta de **Dimensiones** o las teclas de flecha del teclado, se moverá el *cuadro* en lugar de la imagen dentro del cuadro. Encontrará más información acerca de cómo mover imágenes en "*Mover elementos*".

Redimensionamiento de imágenes

La escala de las imágenes se puede modificar, para hacerlas más grandes o pequeñas, con la herramienta **Contenido de imagen**, el menú **Elemento** (**Elemento** > **Modificar**), el menú **Estilo**, o la paleta **Dimensiones**.Después de importar una imagen en un cuadro, elija **Ajustar cuadro a imagen** y **Ajustar escala de la imagen al cuadro** en el menú contextual (o el menú **Estilo**). Pulse la tecla Mayús mientras redimensiona una imagen con la herramienta **Contenido de imagen** para cambiar el tamaño de la imagen en forma proporcional. Pulse Mayús+Opción/Mayús+Alt mientras arrastra un punto de control en una esquina para redimensionar proporcionalmente la imagen desde el centro.

Recortar imágenes

Si sólo desea que aparezca una parte de la imagen, puede recortarla manualmente ajustando el tamaño del cuadro.

Girar e inclinar imágenes

Al girar una imagen, ésta se coloca en un ángulo diferente dentro del cuadro, mientras que al inclinarla, la imagen adquiere un aspecto sesgado.

Para girar una imagen, seleccione la herramienta **Contenido de imagen** y mueva el ratón sobre uno de los puntos de control en los vértices de la imagen. Aparecerá un

puntero de giro, de acuerdo con el vértice seleccionado. Arrastre el puntero para girar la imagen. También es posible escribir valores para girar una imagen en el campo **Ángulo de la imagen** del cuadro de diálogo **Modificar** (**Elemento** > **Modificar** > **Imagen**) o la paleta **Dimensiones** (ficha **Clásico**).

Para inclinar una imagen, escriba un valor en el campo **Inclinar imagen** del cuadro de diálogo **Modificar** (**Elemento** > **Modificar**) o la paleta **Dimensiones** (ficha **Clásico**).

Aplicación de color e intensidad a imágenes

Para aplicar valores de color e intensidad a las sombras y tonos medios de las imágenes en blanco y negro y en escala de grises, use la paleta **Colores** (**Ventana** > **Colores**), el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**), o el menú **Estilo**. También puede aplicar color al fondo de la imagen y al fondo del cuadro.

- Para aplicar color a una imagen en blanco y negro o en escala de grises, seleccione el icono **Color de la imagen** en la paleta **Colores** y haga clic en el nombre de un color.
- Para aplicar color al fondo de una imagen en blanco y negro o en escala de grises, seleccione el icono **Color de fondo de la imagen** en la paleta **Colores** y haga clic en el nombre de un color.

Cómo dar la vuelta a una imagen

Para dar vuelta al contenido de un cuadro de imagen, de izquierda a derecha y de arriba abajo, use el menú **Estilo** (**Estilo** > **Dar vuelta horizontal** o **Estilo** > **Dar vuelta vertical**) o la ficha **Clásico** de la paleta **Dimensiones** (haga clic en el icono de vuelta horizontal o en el icono de vuelta vertical).

Lista, verificación del estado y actualización de las imágenes

QuarkXPress muestra automáticamente una vista previa en baja resolución, de 72 ppp, de cada archivo de imagen importado, pero mantiene la vía de acceso a los archivos de imagen y recupera la información de alta resolución que se requiere para imprimirlos.

La característica **Utilización** (menú **Utilidades**) permite dar seguimiento a todas las imágenes importadas. Para usar esta característica, elija **Utilidades** > **Utilización** y después haga clic en **Imágenes** para abrir el panel **Imágenes**.

El botón **Mostrar** muestra la imagen seleccionada en la maquetación.

El botón **Actualizar** permite actualizar imágenes faltantes y modificadas. Para actualizar las imágenes modificadas sin que se presente una alerta de confirmación, pulse Opción/Alt y haga clic en el botón **Actualizar**.

Para suprimir la impresión de una imagen, deseleccione la columna **Imprimir** correspondiente a esa imagen.

Especificación de colores de fondo para imágenes

Para aumentar las opciones de diseño con imágenes, se puede modificar el color de cuadro, el color de imagen y el color de fondo de la imagen. Encontrará más información en "*Aplicación de color e intensidad a imágenes*".

- En el caso de los píxeles grises, el color de imagen y el color de fondo de la imagen se mezclan.
- Si especifica opacidades diferentes para el color de imagen o el color de fondo de la imagen, los colores interaccionarán entre sí y con el color de cuadro.

Sólo imágenes de 1 bit y en escala de grises: Cuando se abre un proyecto de una versión anterior de QuarkXPress, el color de cuadro se correlaciona con el color de fondo de la imagen para que la imagen se vea igual.

Mantener los atributos de imagen

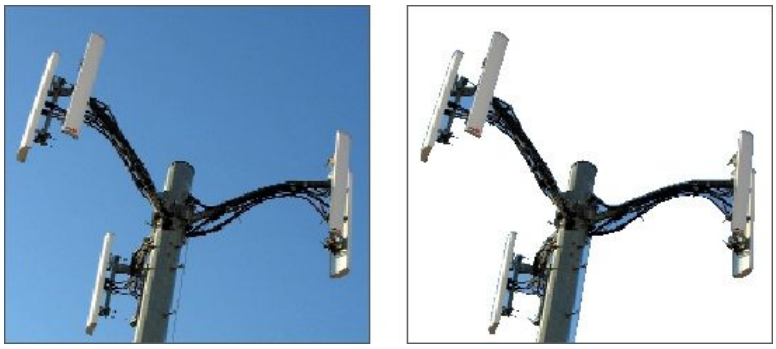
Cuando se importa una imagen en un cuadro de imagen — sea que el cuadro ya contenga una imagen o no — se pueden conservar todos los atributos de imagen. Por ejemplo, si un cuadro de imagen vacío en una plantilla especifica que la imagen debe reducirse 50% y girarse 90°, puede importar una nueva imagen y esos atributos se aplicarán automáticamente.

Para importar una imagen y conservar los atributos especificados para el cuadro o la imagen existente, seleccione **Mantener atributos de imagen** en el cuadro de diálogo **Importar** (menú **Archivo**).

Trabajo con trayectos de recorte

Un trayecto de recorte es una forma Bézier cerrada que indica las partes de una imagen que deben quedar visibles y las partes que deben tratarse como si fueran transparentes. Los trayectos de recorte son especialmente útiles cuando se intenta aislar el objeto de la imagen del fondo que la rodea en el archivo original de la imagen.

Se pueden crear trayectos de recorte desde el principio en QuarkXPress, o se puede utilizar la información de trayectos incrustados o canales alfa para crear los trayectos de recorte. Los trayectos de recorte creados por QuarkXPress se basan en el archivo de imagen de alta resolución y se almacenan con la maquetación.

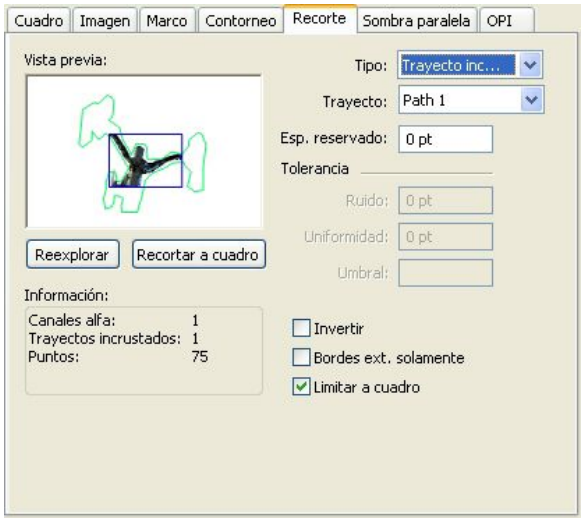


Un trayecto de recorte permite controlar las partes de una imagen que se mostrarán y las partes que quedarán ocultas.

Creación de trayectos de recorte

Para crear o asignar un trayecto de recorte, elija **Elemento** > **Recortar** y seleccione en seguida una opción en el menú desplegable **Tipo**:

- Elija **Elemento** para recortar una imagen a los límites del cuadro. Con la opción **Elemento** no se crea un trayecto de recorte; simplemente se recorta la imagen a los límites de su cuadro.
- Elija **Trayecto incrustado** para recortar una imagen alrededor de un trayecto que ya esté incrustado en el archivo de imagen. Elija un trayecto en el menú desplegable **Trayecto** si el archivo de imagen contiene más de un trayecto incrustado.
- Elija **Canal alfa** para recortar una imagen alrededor de un canal alfa que ya esté incrustado en un archivo de imagen. Seleccione un canal alfa en el menú desplegable **Alfa** si el archivo de imagen contiene más de un canal alfa incrustado. Tenga en cuenta que si utiliza un trayecto de recorte alrededor de un canal alfa, se creará un borde bien definido en lugar de un efecto de degradado. Si desea un degradado semiopaco, use una máscara alfa. (Consulte "*Trabajo con máscaras alfa*".)
- Elija **Áreas no blancas** para crear un trayecto de recorte que se base en el objeto de la imagen. El trayecto de recorte contorneará una figura no blanca dentro de una imagen más grande blanca o casi blanca (o viceversa), dependiendo de la imagen y del valor en el campo **Umbral**. La opción **Áreas no blancas** funciona mejor cuando las partes no deseadas de la imagen son mucho más claras que el propio objeto (o viceversa).
- Elija **Límites de imagen** para recortar una imagen alrededor del "área de lienzo" rectangular del archivo gráfico importado. Esta área incluye las zonas de fondo blanco guardadas con el archivo gráfico original. Introduzca valores en los campos **Superior**, **Izquierdo**, **Inferior** y **Derecho** para determinar el espacio reservado del trayecto de recorte desde los límites de la imagen. Los valores positivos aumentan el espacio reservado, mientras que los valores negativos lo reducen.



Ficha **Recorte**del cuadro de diálogo **Modificar**.

El trayecto verde en el área **Vista previa** corresponde al trayecto de recorte y el contorno azul corresponde al cuadro de imagen.

Uso de trayectos de recorte incrustados

Puede usar aplicaciones de edición de imágenes para incrustar trayectos y canales alfa en una imagen. Si importa a QuarkXPress una imagen que tiene almacenada esta

información, podrá acceder a la información de trayectos y canales en la ficha **Recorte** del cuadro de diálogo **Modificar** o la paleta **Dimensiones**.

Los archivos TIFF y PSD pueden tener trayectos incrustados y canales alfa. Los formatos EPS, BMP, JPEG, PCX y PICT sólo pueden tener trayectos incrustados.

Manipulación de trayectos de recorte

Después de aplicar un trayecto de recorte, elija **Elemento > Editar > Trayecto de recorte** para habilitar la edición del trayecto de recorte. En seguida, elija una de las siguientes herramientas: La herramienta **Seleccionar nodo**, la herramienta **Añadir nodo**, la herramienta **Eliminar nodo**, y la herramienta **Convertir nodo**. Encontrará más información en "*Herramientas*".

También puede manipular los trayectos de recorte con los controles de la paleta **Dimensiones**. Para cambiar un nodo de un tipo a otro, use uno de los siguientes tres botones:

- **Nodo simétrico**: conecta dos líneas curvas para formar una curva continua. El resultado es similar al de un nodo suave, con la diferencia que los puntos de control para curvas se sitúan siempre sobre una línea recta que pasa por el nodo y están siempre equidistantes con respecto al mismo.
- **Nodo suave**: conecta dos líneas curvas para formar una curva continua. Los puntos de control para curvas siempre están situados en una línea recta que pasa por el nodo, pero se pueden distanciar independientemente.
- **Nodo de vértice**: conecta dos líneas rectas, una línea recta y una curva, o dos líneas curvas no continuas. En las líneas curvas, los puntos de control del nodo de vértice se pueden manipular por separado, generalmente para formar una transición marcada entre los dos segmentos.

Para cambiar el carácter de un segmento de línea, use uno de los siguientes botones:

- **Segmento recto**: convierte el segmento activo en una recta.
- **Segmento curvado**: convierte el segmento activo en una curva.

➡ También puede cambiar los tipos de nodo y segmento con el submenú **Estilo > Tipo de nodo/segmento**.

Creación de efectos especiales con trayectos de recorte

Existen varias opciones en la ficha **Recorte** que permiten invertir un trayecto de recorte o especificar si la imagen se va a recortar utilizando sólo sus bordes exteriores o si la imagen está contenida dentro de su cuadro. Se pueden crear efectos especiales, como hacer transparentes las regiones visibles y visibles las regiones transparentes, permitir agujeros dentro de un trayecto, recortar la imagen a los bordes del cuadro de imagen o eliminar las partes del trayecto de recorte que quedan fuera de los bordes del cuadro.

Trabajo con máscaras alfa

A diferencia de los trayectos de recorte, que producen un borde marcado que se usa sobre todo para separar una imagen en primer plano de otra en el fondo, las máscaras alfa incluyen información de transparencia para armonizar sutilmente una imagen en primer plano con un nuevo fondo. Para trabajar con máscaras alfa en QuarkXPress, debe crear primero una máscara alfa en una aplicación de edición de imágenes, como Adobe Photoshop. Entonces podrá usar la máscara alfa en QuarkXPress.

La máscara alfa en las llamas permite que el texto en el fondo se transparente.

Para trabajar con máscaras alfa en QuarkXPress, es necesario guardarlas con la imagen en un formato compatible con los canales alfa.

Para aplicar una máscara alfa a la imagen seleccionada, elija un canal alfa en el menú desplegable **Máscara** de la paleta **Dimensiones**.

Trabajo con imágenes PSD

Puede importar archivos nativos de Adobe Photoshop, sin acoplar, directamente en QuarkXPress con el software PSD Import XTensions. Después de importar los archivos, podrá manipular las capas, canales y trayectos guardados en los archivos de Photoshop (PSD). Esta integración entre Photoshop y QuarkXPress hace más eficiente el flujo de trabajo porque permite omitir el acoplamiento; ahorra espacio en el disco duro al permitirle trabajar con archivos nativos y aumenta sus posibilidades creativas al proporcionar acceso a las capas, canales y trayectos.

Cuando el software PSD Import XTensions está en ejecución, puede usar **Archivo > Importar** para importar un archivo PSD en un cuadro de imagen seleccionado de QuarkXPress.

Para trabajar con capas, canales y trayectos en la imagen, elija **Ventana > PSD Import**. Use la paleta **PSD Import** para fusionar las capas, trabajar con canales de color y seleccionar trayectos.

➡ Para trabajar con archivos PSD en QuarkXPress, es necesario tener cargado el software PSD Import XTensions.

Preparación de archivos PSD

Cuando prepare imágenes en Photoshop para usarlas con PSD Import, es necesario que tome en cuenta varias cosas:

- No es necesario que guarde la imagen en otro formato de archivo, lo que implica que no hay que acoplar las capas.
- Cree canales alfa o trayectos de recorte en los contornos alrededor de los cuales necesite distribuir texto.
- Cree canales en las áreas donde quizá necesite aplicar un color plano o barniz diferente.
- PSD Import no puede leer información de las capas en ciertas imágenes, incluidas las que utilizan efectos de capa. En cambio, se usa la imagen compuesta.

➡ Los efectos de imagen no están disponibles para imágenes de Photoshop.

➡ PSD Import es compatible con archivos PSD en los modos cromáticos de escala de grises, RVZ, CMAN, indexado y multicanal.

Trabajo con capas PSD

Experimente con las capas para ver diferentes imágenes dentro del contexto de toda la maquetación. Además, puede modificar la opacidad de una capa y probar diferentes modos de fusión (como disolver, aclarar y diferencia) para ver cómo funcionan estos efectos con el resto del diseño.

Use el panel **Capas** de la paleta **PSD Import** para mostrar, ocultar, fusionar y cambiar la opacidad de las capas en las imágenes PSD. La paleta **PSD Import** presenta información sobre cómo se creó el archivo de imagen, pero no permite realizar cambios fundamentales en el archivo de imagen:

- no puede crear, dar nombre, copiar, duplicar, alinear, reposicionar, suprimir o fusionar capas usando el panel **Capas**.
- Si no hay capas en el archivo PSD, la paleta **PSD Import** muestra únicamente la capa del fondo.

Fusionar capas de archivos PSD

El menú desplegable **Modo de fusión** en el panel **Capas** permite controlar cómo interaccionarán los píxeles en una capa seleccionada con los píxeles en todas las capas que se encuentran debajo de la capa seleccionada. Los modos de fusión son similares

a los de las aplicaciones de edición de imágenes: incluyen **Multiplicar**, **Sobreexponer color**, **Exclusión** y **Saturación**.

Mostrar y ocultar capas de Photoshop

Puede ver e imprimir capas que no están ocultas. Las capas ocultas no se muestran en pantalla y no se pueden imprimir. PSD Import permite ocultar cualquier capa, incluida la del fondo.

- Para mostrar una capa, haga clic en el icono del cuadro vacío a la izquierda de la capa.
- Para mostrar todas las capas, pulse Opción+Mayús/Alt+Mayús, y haga clic en el icono del cuadro vacío.
- Para ocultar una capa, haga clic en el icono del **Ojo** .
- Para ocultar todas las capas, salvo una, pulse Opción/Alt, y haga clic en el icono del **Ojo** .

Si al cambiar la forma en que se combinan las capas y al modificar su opacidad se producen resultados indeseables, es posible devolverlas a su estado original en el archivo PSD importado con las opciones **Invertir capa** o **Invertir todas las capas** en el menú de la paleta **PSD Import**.

Modificar la opacidad de las capas en archivos PSD

Un menú y un campo en el panel **Capas** permiten controlar la transparencia de los píxeles de la capa seleccionada. Se puede especificar una transparencia desde 0% (transparente) hasta 100% (opaca) en incrementos de 1%.

Trabajo con máscaras de capa

Si se guardan máscaras de capa con los archivos PSD, las máscaras se pueden habilitar o inhabilitar en el panel **Capas** de la paleta **PSD Import**; para ello, pulse la tecla Mayús y haga clic al mismo tiempo en la vista previa en miniatura de la máscara de capa.

Trabajo con canales PSD

Los canales de Photoshop almacenan información sobre el color de las imágenes. Por omisión, las imágenes en escala de gris y en color indexado tienen un canal, las imágenes RVZ tienen tres canales y las imágenes CMAN tienen cuatro canales. Colectivamente, todos ellos se denominan *canales por omisión*. Use el panel **Canales** de la paleta **PSD Import** para mostrar y ocultar todos los canales, cambiar el color y la solidez de tinta de un canal seleccionado de color plano o canal alfa, y para asignar colores planos a colores indexados seleccionados. Por ejemplo, podría asignar efectos especiales, como barnices, relieves y troquelados a los canales.

Mostrar y ocultar canales

Los canales visibles en los archivos PSD importados se visualizan en pantalla y pueden imprimirse, mientras que los canales ocultos no se visualizan en pantalla y tampoco pueden imprimirse. El proceso para mostrar y ocultar los canales es igual que el que se sigue con las capas.

Cuando se hace clic en el canal compuesto se muestran todos los canales por omisión, como CMAN o RVZ.

Modificar el color y la solidez del canal

PSD Import permite cambiar el color, intensidad y solidez de tinta de cualquier color plano, máscara o canal alfa que se haya creado en Photoshop. Puede asignar colores planos a canales que sobreimprimen imágenes compuestas, y especificar la solidez para mostrar los canales en pantalla e imprimir colores compuestos. (El valor de la solidez no se toma en consideración al imprimir separaciones de color.)

Los canales especificados como canales de máscara en Photoshop se importan de manera diferente que los canales especificados como colores planos. En Photoshop, a los canales de máscara se les asigna un ajuste de opacidad, mientras que a los canales planos se les asigna un ajuste de solidez. Puesto que PSD Import admite solidez de tinta, los canales de máscara se importan con un 0% de solidez de tinta. Para ver los canales de máscara en archivos PSD importados, es necesario activar manualmente los canales de máscara en la ficha **Canales** de la paleta **PSD Import**. Por otra parte, los canales de colores planos conservan el ajuste de solidez guardado en el archivo PSD y se correlacionan con colores de QuarkXPress por omisión.

Use el cuadro de diálogo **Opciones de canal** para modificar el color, intensidad o solidez de tinta de los píxeles en un canal alfa o de color plano. Para abrir el cuadro de diálogo **Opciones de canal**, simplemente haga doble clic en un canal en el panel **Canales** de la paleta **PSD Import** (menú **Ventana**).

Trabajo con canales de colores indexados

Por omisión, cuando se imprimen separaciones de color desde QuarkXPress usando PSD Import, los colores en las imágenes de color indexado se separan en CMAN. Esto puede invalidarse si se crea un color plano o un color multi-ink en QuarkXPress (**Edición** > **Colores**) y se asigna dicho color a los colores indexados seleccionados en la imagen. PSD Import también permite crear colores planos a partir de los colores en la imagen de colores indexados. Los colores indexados que no se modifiquen seguirán separándose en CMAN.

Trabajo con trayectos PSD

También puede usar PSD Import para elegir entre trayectos incrustados para especificar recortes y contorneo. El panel **Trayectos** en la paleta **PSD Import** proporciona un cómodo acceso al trayecto de recorte y a las funciones de contorneo de texto en QuarkXPress.

Usando el panel **Trayectos**, puede seleccionar diferentes trayectos de recorte que se usarán para los contornos de distribución del texto. Para seleccionar un contorno de distribución de texto, haga clic en el cuadro vacío en la primera columna. Aparecerá el icono de **Contorneo de texto** y el texto se distribuirá alrededor de los contornos del trayecto de recorte.

Para que el contorneo de texto ocurra en QuarkXPress, es necesario que el cuadro de imagen esté delante del texto. Si el texto no se distribuye, seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento** > **Traer delante** o **Elemento** > **Traer al frente**.

También puede usar el panel **Trayectos** para controlar la visualización de una imagen, seleccionando un trayecto de recorte creado en Photoshop. Para seleccionar un trayecto de recorte, haga clic en el cuadro vacío en la segunda columna. Aparecerá el icono de **Trayecto de recorte**, así como el área de la imagen dentro del trayecto de recorte seleccionado.

Puede deshacer cualquier cambio que realice a los trayectos en PSD Import. Los trayectos volverán a su estado original, tal como se crearon en el archivo PSD importado. Para ello, elija **Invertir trayecto** o **Invertir todos los trayectos** en la paleta **PSD Import** o en el menú contextual.

Imprimir con PSD Import

Cuando imprima una maquetación usando PSD Import, podrá especificar las capas, canales y trayectos dentro de cada imagen PSD que desea imprimir. Puesto que el icono de **Ojo** en la paleta **PSD Import** controla tanto la visualización como la impresión, las imágenes se imprimen como se ven.

Si imprime una maquetación sin que el software PSD Import XTensions esté en ejecución, los archivos PSD se imprimirán como vistas previas compuestas en baja resolución. Las capas, canales e información sobre los trayectos no estarán disponibles y las imágenes no se separarán.

Uso de efectos de imagen

La característica Efectos de imagen añade a QuarkXPress varias funciones que se utilizan comúnmente en la edición de imágenes. Esto permite aplicar manipulaciones complejas a las imágenes dentro del contexto de la maquetación circundante, en lugar de tener que trabajar en otra aplicación y pasar de un programa a otro. Los efectos de imagen se describen detalladamente en "*Efectos de imagen: Ajustes*" y "*Efectos de imagen: Filtros*".

Los cambios realizados con la característica Efectos de imagen no son destructivos, lo que significa que no afectan el archivo original de la imagen. Más bien, los ajustes y filtros se guardan con las maquetaciones, se pueden visualizar en pantalla a toda resolución y se aplican en la salida. Sin embargo, si prefiere guardar los cambios directamente en los archivos de las imágenes, la característica Efectos de imagen también lo permite. Puede exportar selectivamente las imágenes con cualquier gama de ajustes, filtros y transformaciones, incluido todo, desde girar y recortar en QuarkXPress hasta los efectos **Negativo** y **Desenfoque gaussiano** que ofrece la característica Efectos de imagen. Al exportar las imágenes, también puede convertir el tipo de archivo y el modo cromático, y especificar si desea guardar los cambios sobre los archivos de origen de las imágenes o crear nuevos archivos gráficos (que pueden vincularse automáticamente a la maquetación).

Puede aplicar varios efectos y varios casos del mismo efecto pero con diferentes parámetros.

Para trabajar con efectos de imagen, es necesario tener cargado el software Vista XTensions.

Cuando sincronice una imagen, puede incluir los efectos de imagen para que si añade, suprime o cambia un efecto, dicho cambio se realice en todos los casos de la imagen sincronizada. Cuando añada un cuadro de imagen a la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**), seleccione **Sincronizar contenido** en el cuadro de diálogo **Propiedades del elemento compartido**. En seguida, asegúrese de hacer clic en **Contenido y atributos**. Con esto se aplicarán los mismos efectos al mismo archivo de imagen en toda la maquetación.

Trabajo con efectos de imagen

Use la paleta **Efectos de imagen** (menú **Ventana**) para experimentar con diferentes efectos. Simplemente seleccione una imagen importada en cualquier formato de archivo compatible: TIFF (.tif), PNG (.png), JPEG (.jpg), Scitex CT (.sct), GIF (.gif), PICT (.pct o .pict), BMP (.bmp), o EPS en mapa de bits o Photoshop (.eps).

La paleta **Efectos de imagen** se usa para aplicar efectos a la imagen seleccionada. También se pueden usar los submenús **Estilo** > **Efectos de imagen** > **Ajustes** y **Estilo** > **Efectos de imagen** > **Filtros** para aplicar efectos.

Los efectos se aplican a las imágenes de arriba abajo en el orden en que aparecen en la lista de la paleta **Efectos de imagen**. Para reordenar los efectos, simplemente arrástrelos hacia arriba o hacia abajo en la lista.

Quitar y suprimir efectos de imagen

La paleta **Efectos de imagen** permite quitar temporalmente un efecto para efectos de experimentación, o suprimir efectos de la lista por completo.

- Para quitar un efecto (sin suprimirlo), deselecciónelo. Puede seleccionar y deseleccionar efectos para experimentar con diferentes combinaciones.
- Para suprimir un efecto, selecciónelo y haga clic en **Suprimir efecto** 🗑 o pulse Retroceso/Suprimir.

Visualización de efectos a toda resolución

La característica Efectos de imagen muestra las imágenes de acuerdo con la resolución actual de la vista previa. Para cambiar la resolución de una imagen seleccionada, elija una opción en el submenú **Resolución vista previa** (menú **Elemento**).

Efectos de imagen: Filtros

Los filtros ofrecen opciones que evalúan toda la imagen o grupos de píxeles y después modifican los píxeles de acuerdo con el contexto. Si está familiarizado con una filtro o efecto de otra aplicación, también se sentirá cómodo con los controles de filtro en QuarkXPress.

- El filtro **Destramar** detecta los bordes en una imagen y desenfoca toda la imagen, con excepción de los bordes. Elimina el ruido y conserva el detalle; además, puede ser útil para eliminar el polvo de una imagen escaneada.
- El filtro **Desenfoque gaussiano** suaviza las transiciones porque promedia los píxeles adyacentes a los bordes duros de las líneas definidas y las áreas sombreadas en la

imagen. Si selecciona **Desenfocar imagen** o **Máscara de desenfoque**, podrá aplicar este filtro por separado a las imágenes y a sus máscaras alfa.

- El filtro **Máscara de enfoque** compara los valores de los píxeles en el área definida con el valor especificado del umbral. Si un píxel tiene un valor de contraste inferior al valor del umbral, se aumenta su contraste.
- El filtro **Hallar bordes** traza los bordes de una imagen con líneas oscuras recortadas contra un fondo blanco.
- El filtro **Solarizar** combina las áreas negativas y positivas de una imagen para producir un efecto fotográfico de solarización. Para usar el cuadro de diálogo **Solarizar**, introduzca un valor de **Umbral** en el campo o arrastre el control deslizable. El valor especifica los píxeles que se modificarán, es decir, aquellos que tienen valores menores que el umbral se consideran negativos y los que tienen valores mayores que el umbral se consideran positivos. Entonces, se invierten los valores de los píxeles.
- El filtro **Difusión** redistribuye los píxeles para que la imagen se vea menos enfocada. Por omisión, el efecto se aplica a la imagen y a la máscara seleccionada para la imagen en la ficha **Elemento** > **Modificar** > **Imagen**.
- El filtro **Relieve** hace que ciertas áreas de la imagen aparezcan levantadas o grabadas.
- Cuando se aplica el filtro **Relieve**, se puede especificar la dirección desde la cual se levantará o grabará la imagen por medio del filtro **Efectos de relieve**. Haga clic en las flechas de dirección en el cuadro de diálogo **Efectos de relieve** para aplicar diferentes direcciones. Por ejemplo, si hace clic en la flecha superior derecha, podría especificar que cuando grabara un objeto, empujaría levemente a la derecha, corriendo el grabado en esa dirección.
- El filtro **Detección de bordes** muestra sólo los bordes de la imagen y suprime el resto de los colores. El cuadro de diálogo **Detección de bordes** ofrece dos métodos matemáticos para determinar los bordes: **Sobel** y **Prewitt**. El método Sobel puede ser más preciso porque toma en consideración más píxeles circundantes en los cálculos.
- El filtro **Trazar perfil** traza con líneas finas las transiciones de las principales áreas de brillo en cada canal de color y produce un contorno en blanco y negro de la imagen. También se ofrece la opción de invertir los resultados.
- El filtro **Añadir ruido** aplica píxeles aleatoriamente a una imagen, simulando el efecto de tomar fotografías con película de alta velocidad. El filtro aplica un patrón uniforme a los tonos de sombra y medios tonos y añade al mismo tiempo un patrón más suave y saturado a las áreas más claras de la imagen.
- El filtro **Mediana** elimina o reduce la apariencia de movimiento en la región especificada de una imagen. El efecto busca los píxeles que tienen un nivel semejante de brillo y sustituye el píxel central con el valor promedio del brillo de los píxeles buscados; los píxeles que difieren significativamente de los píxeles adyacentes no se ven afectados.

Efectos de imagen: Ajustes

Los ajustes analizan los píxeles de una imagen y los correlacionan con valores diferentes. Si está familiarizado con una opción de ajuste o efecto de otra aplicación, también se sentirá cómodo con los controles de ajuste en QuarkXPress.

- Si una imagen es demasiado clara o demasiado oscura, use el efecto **Niveles** para hacer más brillantes las luces, comprimir las sombras y ajustar los medios tonos de manera individual.
- Para aclarar u oscurecer una imagen, puede realizar ajustes tonales precisos usando el efecto **Curvas**. En lugar de limitar los ajustes a sombras, luces y medios tonos, puede ajustar cualquier punto en una escala de 0% a 100% (en imágenes CMAN y en escala de grises) o de 0 a 255 (en RVZ). La precisión de esta herramienta requiere más experiencia y conocimientos que el uso del efecto **Niveles**.
- Para realizar cambios sencillos en la gama tonal de una imagen, use el efecto **Brillo y Contraste** para ajustar la tonalidad de cada píxel en lugar de hacerlo en cada canal.
- Use el efecto **Equilibrio de color** para eliminar los matices de color no deseados o corregir colores sobresaturados o subsaturados. Este efecto cambia la combinación total de los colores en una imagen por la corrección de color generalizada.
- El efecto **Tono y saturación** está diseñado para ajustar la intensidad y la luz del color en su totalidad en una imagen deslavada o apagada, pero generalmente se usa como un efecto especial. El tono (matiz del color), saturación (intensidad) y luminosidad (grado de luz blanca) actuales de la imagen se expresan como ceros por omisión.
- Para imitar el viejo método de impresión para corregir colores específicos, puede usar el efecto **Color selectivo**. Esto aumenta o disminuye la cantidad del color de cuatricromía en cada uno de los colores primarios en una imagen. Por ejemplo, si una manzana se ve morada, puede quitar el cian de las áreas que afectan el rojo.
- En el caso de imágenes que tienen el propósito de mostrarse en pantalla (en maquetaciones para Web), puede ajustar el punto blanco usando el efecto **Corrección gamma**. El ajuste del punto blanco controla el brillo de la presentación de la imagen en pantalla. Para usar el cuadro de diálogo **Corrección gamma**, ajuste los medios tonos introduciendo un nuevo valor en el campo **Gamma** o arrastre el control deslizable. Un valor más alto produce una imagen más oscura, en lo general.

➡ Aunque modificar el valor gamma le da cierto control sobre la visualización de la imagen, las diferencias entre Windows y MacOS pueden ocasionar problemas. Windows utiliza un valor gamma más alto (2,2) de visualización que MacOS (1,8); en consecuencia, la misma imagen se ve más oscura en Windows.

- El efecto **Desaturar** convierte una imagen a color en una imagen en blanco y negro, pero sin modificar el modo cromático y el valor de luminosidad de cada píxel. Por ejemplo, asigna valores iguales de rojo, verde y azul a cada píxel de una imagen RVZ para conseguir que se vea en escala de grises.
- El efecto **Invertir** invierte los valores de gris de cada canal en una imagen. Este efecto se recomienda para imágenes de 1 bit, escala de grises y RVZ. Debido a que las imágenes CMAN contienen un canal negro, este efecto no se recomienda para imágenes CMAN. La inversión del canal negro por lo general da por resultado imágenes que son en su mayoría negras o en su mayoría blancas.
- El efecto **Umbral** cambia imágenes a color en imágenes en blanco y negro, sin usar el gris. Introduzca un valor en el campo **Umbral** o arrastre el control deslizable; todos los píxeles más claros que el valor del umbral se convertirán a blanco y todos los píxeles más oscuros, a negro.

- El efecto **Posterizar** modifica los niveles tonales de cada canal en una imagen para producir efectos especiales. Para usar el cuadro de diálogo **Posterizar**, introduzca un nuevo valor en el campo **Niveles** o arrastre el control deslizable. Por ejemplo, si selecciona cinco niveles tonales en una imagen RVZ, se producirán 15 colores (cinco por cada uno de los tres colores primarios).
- El efecto **Negativo** invierte el brillo y tono de las imágenes CMAN. Debido a que las imágenes CMAN contienen un canal negro, este efecto se recomienda para imágenes CMAN, en lugar del efecto **Invertir**. La inversión del canal negro por lo general da por resultado imágenes que son en su mayoría negras o en su mayoría blancas. Si exporta la imagen en otro modo cromático (**Archivo > Guardar Imagen**), no se aplicará el efecto **Negativo**.

Guardar y cargar efectos de imagen predefinidos

Para aplicar con rapidez y uniformidad los mismos ajustes y filtros a varias imágenes, exporte las especificaciones como efectos predefinidos. Los efectos predefinidos se guardan como archivos por separado con una extensión .vpf, y pueden cargarse para aplicarlos en la imagen activa de cualquier proyecto.

Para guardar un efecto predefinido, aplique efectos a una imagen, compruebe todos los ajustes y, con la imagen seleccionada, haga clic en **Guardar efecto predefinido** en la paleta **Efectos de imagen**.

Para aplicar un efecto predefinido, seleccione una imagen en la maquetación y después haga clic en **Cargar efecto predefinido** en la paleta **Efectos de imagen**.

➡ Los archivos predefinidos no pueden editarse. Si necesita realizar cambios en las especificaciones de un archivo predefinido, suprima el archivo predefinido existente y cree uno nuevo.

➡ Por omisión, los archivos predefinidos se guardan en la carpeta "Picture Effects Presets" en la carpeta de la aplicación. Mientras trabaja en las imágenes con la paleta **Efectos de imagen**, los datos de las imágenes se guardan en la memoria caché. Para personalizar las ubicaciones donde se guardarán los archivos predefinidos, use el panel **Efectos de imagen** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**).

Revisión de la utilización de efectos de imagen

Para que le resulte fácil ver dónde se han utilizado las características de efectos de imagen en una maquetación, abra el panel **Vista** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). El panel **Vista**, semejante al panel **Imágenes**, presenta una lista con el nombre de archivo, ubicación, número de página (un símbolo de daga o "MT" indican la mesa de trabajo), tipo de archivo y número de efectos en cada imagen de la maquetación.

Consulte también "*Guardar archivos de imagen*".

Guardar archivos de imagen

Puede exportar archivos de imagen en una variedad de formatos. Todos los cambios que realice en QuarkXPress — incluido todo lo que se puede hacer en la ficha **Imagen** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) y en la paleta **Efectos de imagen**

(menú **Ventana**) — pueden guardarse con el archivo original de la imagen o en un nuevo archivo. Aplicar modificaciones a un archivo original de imagen se denomina *reproducir* y, por lo general, se hace para agilizar el tiempo de procesamiento durante la impresión o para optimizar los archivos que se envían a un proveedor de servicios.

El cuadro de diálogo **Opciones para exportar imágenes** permite controlar los efectos de imagen que se aplicarán y cómo se reproducirán las imágenes seleccionadas.

Para exportar una sola imagen seleccionada, elija **Archivo > Guardar imagen > Imagen seleccionada**. Para exportar todas las imágenes de la maquetación activa, elija **Archivo > Guardar imagen > Todas las imágenes en la maquetación**. (Tenga en cuenta que esta opción sólo aplica a formatos y modos cromáticos compatibles.) Para exportar más de una imagen seleccionada en una maquetación, elija **Utilidades > Utilización**, haga clic en **Vista**, seleccione las imágenes que desea exportar y después haga clic en **Reproducir**.

Al exportar una imagen, puede elegir con exactitud las modificaciones que desea guardar con cada imagen, el tipo de archivo y el modo cromático. Además, puede optar por sobrescribir el archivo original de la imagen o crear un nuevo archivo. Seleccione **Sobrescribir imagen original** para sustituir el archivo original.

Seleccione **Vincular maquetación a la nueva imagen** para guardar un nuevo archivo y sustituir el vínculo con el archivo original por un vínculo con el nuevo archivo. Si decide reproducir las transformaciones de la imagen (por ejemplo, escala, inclinación, recorte y giro), los atributos del cuadro de imagen se ajustarán según sea necesario para asegurar que la imagen se vea igual después de reimportarla que antes.

Color, opacidad y sombras paralelas

QuarkXPress permite crear colores personalizados, escoger colores en varios sistemas cromáticos de referencia normalizados y editar colores. Se puede aplicar color e intensidad tanto al texto como a las imágenes. También se puede controlar la opacidad del texto de la misma manera que se controla el color. Las sombras paralelas se pueden aplicar tanto a elementos como a texto.

Explicación del color

Explicación de colores planos y colores de cuatricromía

Aunque algunos dispositivos de impresión son capaces de reproducir directamente las maquetaciones de QuarkXPress a todo color, en el caso de muchos entornos de impresión la producción final exige el uso de planchas de separación de colores, reproducidas en la imprenta mediante tintas de color.

Planchas de separación de QuarkXPress

En un proyecto de QuarkXPress se pueden especificar dos tipos de color: color plano y color de cuatricromía. Cuando se imprime una página que contiene colores planos, QuarkXPress reproduce todos los caracteres, imágenes y elementos de un determinado color plano en la misma plancha de separación de colores planos. Cuando una maquetación contiene elementos a los que se ha aplicado un color de cuatricromía, QuarkXPress separa el color en la cantidad adecuada de componentes cromáticos e imprime una plancha de separación de color de cuatricromía de cada componente de tinta para cada página de la maquetación. Por ejemplo, si las páginas de la maquetación contienen elementos a los que se ha aplicado un solo color plano, así como elementos a los que se han aplicado cuatro colores de cuatricromía, la aplicación imprimirá cinco planchas de separación para cada página que contiene los colores: las planchas de separación cian, magenta, amarillo y negro, más otra plancha que contiene los elementos de página a los que se ha aplicado el color plano.

Planchas de impresión

Los impresores profesionales crean una plancha de impresión a partir de cada plancha de separación de color plano y cada tinta de cuatricromía con objeto de reproducir el color en la imprenta. Para un trabajo a *cuatro colores* hacen falta cuatro planchas de impresión; cada una de las cuales imprime un color de tinta diferente a fin de crear la página final a todo color.

Especificación de colores de un sistema cromático de referencia

La selección de colores de un sistema cromático de referencia es muy útil a la hora de ponerse de acuerdo con el impresor profesional acerca de los colores que contiene una maquetación. Use el cuadro de diálogo **Editar color** (**Edición > Colores > Nuevo**) para seleccionar colores de los siguientes modelos cromáticos: PANTONE Hexachrome, PANTONE MATCHING SYSTEM, el sistema cromático TRUMATCH, el sistema cromático FOCOLTONE, DIC y TOYO. Los colores de los sistemas cromáticos de referencia se utilizan sobre todo en maquetaciones diseñadas para impresión.

TRUMATCH y FOCOLTONE

Los sistemas cromáticos TRUMATCH y FOCOLTONE usan colores predefinidos para que el color final impreso coincida con el que está impreso en el catálogo de muestras de colores correspondiente (sujeto a variaciones dependiendo del color del papel, pureza de la tinta y otros factores).

PANTONE

El sistema PANTONE MATCHING SYSTEM imprime cada color en su propia plancha cuando se imprimen separaciones. Como las tintas de los colores PANTONE están normalizadas, catalogadas y premezcladas, se garantiza la precisión del color en la reproducción final.

DIC y TOYO

DIC y TOYO son sistemas cromáticos de referencia para colores planos que se utilizan sobre todo en Japón.

Trabajo con colores

Algunos colores se incluyen automáticamente en la paleta **Colores**. Para usar otros colores, es necesario crearlos o editar los colores existentes en el cuadro de diálogo **Colores**, que permite crear colores con las ruedas de colores, campos númericos o sistemas crómáticos de referencia.

La paleta Colores

Cuando se crea un artículo, la paleta **Colores** (**Visualización > Mostrar colores**) contiene todos los colores del cuadro de diálogo **Colores** de la aplicación (**Edición > Colores**).

La paleta **Colores** permite crear, editar y suprimir colores.

Cuadro de diálogo Colores

Utilice el cuadro de diálogo **Colores** (**Edición** > **Colores**) para crear, editar, duplicar, suprimir y adjuntar colores.

El cuadro de diálogo **Colores** permite crear, editar y suprimir definiciones de colores.

Creación de un color

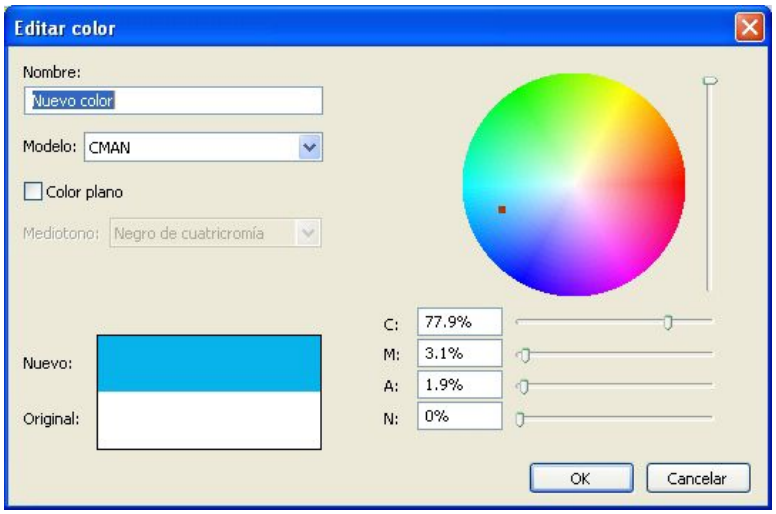
Puede elegir entre varios modelos cromáticos y una serie de sistemas cromáticos de referencia para crear colores. Si utiliza con frecuencia ciertos colores, podrá crear colores para la lista de colores por omisión de la aplicación cuando no esté abierto ningún artículo. Se puede crear hasta un máximo de 1.000 colores por omisión o específicos para un artículo. Para crear un color, elija **Edición** > **Colores** para que aparezca el cuadro de diálogo **Colores**, y después haga clic en **Nuevo** para que aparezca el cuadro de diálogo **Editar color**. En seguida, escriba un nombre en el campo **Nombre** y especifique el modelo cromático para el nuevo color.

- **RVZ**: Este sistema de color aditivo es el que más se utiliza con grabadoras de diapositivas o monitores color de vídeo y también resulta eficaz con páginas Web. Las luces roja, verde y azul se combinan para representar los colores en una pantalla de vídeo.

- **MSB**: Los artistas utilizan con frecuencia este modelo cromático, ya que se parece al modo en que ellos mezclan los colores. El matiz describe la pigmentación del color; la saturación mide la cantidad de pigmento en el color y el brillo mide la cantidad de negro en un color.
- **LAB**: Este espacio colorimétrico se ha diseñado para ser independiente de las interpretaciones diferentes impuestas por los fabricantes de monitores o impresoras. El modelo cromático LAB, también denominado "espacio colorimétrico LAB", es un modelo tridimensional estándar para representar colores. Los colores se especifican mediante una coordenada para la luminancia (**L**) y dos para la crominancia (**A** para verde-rojo y **B** para azul-amarillo).
- **Color Multi-ink**: En este modelo cromático los colores se basan en porcentajes de tinta de colores de cuatricromía o tintas directas existentes.
- **CMAN**: CMAN es un modelo de color sustractivo utilizado por impresores profesionales para reproducir colores mediante la combinación de tintas cian, magenta, amarillo y negro durante la impresión.
- **Colores Web Safe y Web Named**: Los colores compatibles con Web se utilizan para lograr tonos uniformes en la reproducción de maquetaciones para Web.
- Para seleccionar un color en un sistema cromático de referencia y añadirlo a la lista de colores, elija uno de los sistemas cromáticos normalizados en el menú desplegable **Modelo**.

Edición de un color

Para editar un color existente, elija **Edición** > **Colores**, seleccione el color que desea editar en la lista **Colores**, y después haga clic en **Editar** para abrir el cuadro de diálogo **Editar color**. También puede hacer doble clic en el color que desea editar en la lista **Colores** para que aparezca el cuadro de diálogo **Editar color**.



Cuadro de diálogo **Editar color**

Duplicación de un color

Para duplicar un color existente, elija **Edición** > **Colores**, seleccione el color que desea duplicar en la lista **Colores**, y después haga clic en **Duplicar** para abrir el cuadro de diálogo **Editar color** del color duplicado.

Eliminación de un color

Aunque no se pueden eliminar algunos de los colores predeterminados, se pueden suprimir los colores nuevos o duplicados que usted haya creado. Para eliminar un color de la lista de colores, elija **Edición** > **Colores**, seleccione el color que desea eliminar en la lista **Colores** y haga clic en **Suprimir**.

Importación de colores de otro artículo o proyecto

Puede adjuntar colores de otro artículo o proyecto mediante el cuadro de diálogo **Colores** (**Edición** > **Colores**) o el comando **Adjuntar** (**Archivo** > **Adjuntar**).

Cómo cambiar todos los casos de un color a otro color

Para cambiar globalmente todos los elementos de un color a otro color, edite el color que desea cambiar al color deseado o elija **Edición** > **Colores** para abrir el cuadro de diálogo **Colores**, y seleccione el nombre del color que va a suprimir; en seguida, haga clic en **Suprimir**.

Cuando vaya a cambiar globalmente todos los elementos y texto de un color a otro, recuerde guardar su trabajo antes de hacerlo. De este modo, si accidentalmente cambia todo a un color incorrecto, bastará con seleccionar **Archivo** > **Volver a lo guardado** para deshacer el error sin perder nada de su trabajo.

Aplicación de color, intensidad y degradados

Para aplicar colores e intensidades a cuadros, marcos e imágenes, use las fichas **Cuadro** y **Marco** del cuadro de diálogo **Modificar** (**Elemento** > **Modificar**), o la paleta **Colores** (**Visualización** > **Mostrar colores**).

También se pueden especificar degradados y tramas de color de fondo utilizando la paleta **Colores** (**Visualización** > **Mostrar colores**).

Puede crear un cuadro transparente si elige la opción **Ninguno** para el color de fondo en el menú desplegable **Color** de la ficha **Cuadro** (**Elemento** > **Modificar**), o seleccionando **Ninguno** en la paleta **Colores**. Cuando un cuadro es transparente se pueden ver los elementos que tiene detrás. Utilice la opción **Ninguno** solamente cuando necesite que se vea algo que está detrás del cuadro. Si no hay nada que deba verse a través, utilice el color de fondo **Blanco**.

Es posible aplicar color a las zonas oscuras de imágenes en mapa de bits que estén en blanco y negro o en escala de grises, seleccionando el comando **Color** (**Estilo** > **Color**) cuando se encuentre activo un cuadro de imagen que contenga una imagen en uno de esos formatos.

Utilización de la paleta Colores para aplicar colores

La paleta **Colores** se usa para especificar un color de fondo, intensidad, un color de marco y un degradado de dos colores como el fondo de un cuadro.

Utilización de la paleta Colores para crear degradados

Un degradado es una transición de un color a otro. Use la paleta **Colores** para especificar los dos colores del degradado, sus intensidades, el tipo de trama del degradado y el ángulo en el que se produce el degradado con relación al cuadro. Un degradado puede contener dos colores cualesquiera que estén disponibles en un proyecto.

Aplicación de color e intensidad al texto

Hay cuatro formas de aplicar color e intensidad al texto:

- Se puede aplicar color e intensidad con los comandos **Estilo > Color** y **Estilo > Intensidad**.
- Se puede utilizar la paleta **Colores** (**Visualización > Mostrar colores**).
- También se puede usar el comando **Hojas de estilo de caracteres** (**Estilo > Hojas de estilo de caracteres**) para aplicar color e intensidad a un texto seleccionado mediante las hojas de estilo de caracteres que se hayan creado.
- O utilizar el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo > Carácter**).

Aplicación de color e intensidad a líneas

Existen tres métodos para aplicar color e intensidad a líneas:

- Se puede utilizar la ficha **Línea** (**Elemento > Modificar**).
- Se puede utilizar la paleta **Colores** (**Visualización > Mostrar colores**).
- Se pueden aplicar ajustes de color, intensidad y espacio entre líneas usando los comandos **Estilo > Color** y **Estilo > Intensidad**.

Trabajo con opacidad

La opacidad se aplica a nivel del color, por lo que se puede especificar opacidad para prácticamente cualquier cosa a la que se pueda aplicar color, incluso el primero o segundo color de un degradado. Esto significa que es posible que haya diferentes opacidades en acción en diferentes atributos del mismo elemento; por ejemplo, el marco de un cuadro de texto, un fondo, una imagen y cada carácter de texto pueden tener diferentes opacidades. Cuando se especifica la opacidad, debe tomarse en consideración cómo se componen los elementos con respecto de los demás.

Especificación de la opacidad

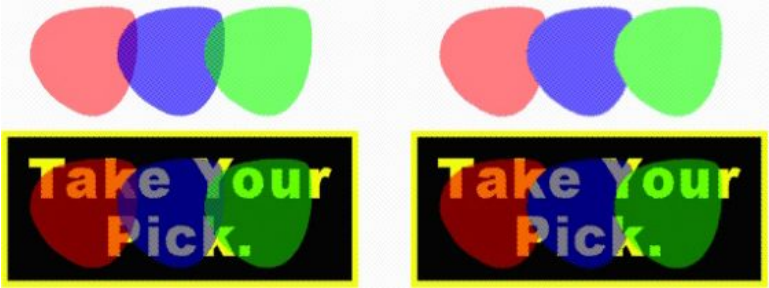
Especificar la opacidad es tan fácil como especificar la intensidad de un color. En realidad, dondequiera que pueda elegir un color — en la paleta **Colores**, la paleta **Dimensiones**, el menú **Estilo**, diferentes fichas del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**), el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo > Carácter**), y más — también podrá introducir un valor de opacidad entre 0% (transparente) y 100%

(opaco) en incrementos de 0,1%. Para especificar la opacidad de una imagen, introduzca un valor en el campo **Opacidad** de la ficha **Imagen** (**Elemento > Modificar**).

Especificación de la opacidad en grupos

Recuerde que cuando se superponen elementos de diferentes opacidades, los colores se combinan y pueden producir una acumulación de tinta. Por ejemplo, si coloca un cuadro amarillo con 30% de opacidad delante de un cuadro cian con 100% de opacidad, el cuadro del frente se verá ligeramente verdoso.

Para controlar este efecto, agrupe los elementos y especifique una opacidad grupal en lugar de opacidades individuales de cada uno de los elementos. Para ello, use el campo **Opacidad del grupo** en la ficha **Grupo** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Dependiendo del efecto deseado, es posible que tenga que cambiar el valor del campo **Opacidad** de cada elemento a 100% (de lo contrario, la opacidad de cada elemento se suma a la opacidad del grupo).



Con estos tres elementos agrupados, compare la opacidad individual de cada elemento con la opacidad grupal. A la izquierda, cada elemento tiene una opacidad de 50%: los elementos al frente se componen contra los elementos que se encuentran detrás. A la derecha, la opacidad de cada elemento es de 100%, en tanto que la opacidad del grupo es de 50%; todo el grupo se compone contra el fondo. Sin embargo, los elementos del grupo podrían tener opacidades individuales, además de la opacidad grupal.

Creación de degradados con transparencia

Se puede degradar un color con **Ninguno** en vez de sólo con blanco. Simplemente elija **Ninguno** como el primero o segundo color de un degradado en la paleta **Colores** o la ficha **Cuadro** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).

Gestión del color

QuarkXPress resuelve el problema de producir color predecible con herramientas de gestión del color, basadas en ICC, que requieren pocas acciones de los usuarios. Sin embargo, para los especialistas en color, QuarkXPress ofrece control sobre todos los aspectos de la gestión del color. Además de agilizar y hacer más eficiente la implementación de la gestión del color, QuarkXPress ofrece un verdadero método para hacer pruebas en pantalla mediante vistas previas, que simula la salida en varios dispositivos.

Configuraciones de origen y configuraciones de salida

La implementación de la gestión del color en QuarkXPress permite a los especialistas en color crear y afinar "paquetes" de especificaciones de gestión del color, llamadas configuraciones de origen y configuraciones de salida. Las *configuraciones de origen* especifican, de forma individual, perfiles e intenciones de reproducción para colores sólidos e imágenes en los espacios colorimétricos RVZ, CMAN, LAB y escala de grises; especifican los espacios colorimétricos de origen para colores con nombre; e indican los espacios colorimétricos subyacentes para las tintas. Las *configuraciones de salida* especifican perfiles y modelos cromáticos para imprimir, y configuran las opciones de prueba para simular en la pantalla diferentes tipos de salida.

La experiencia de la gestión del color para los usuarios

Dispone de muchas opciones para trabajar: puede trabajar con especificaciones predeterminadas comprobadas, implementar las configuraciones de origen y salida preparadas por un especialista en color o trabajar dentro del entorno de gestión del color de versiones anteriores.

Trabajo en el entorno predeterminado de gestión del color

Las especificaciones predeterminadas están diseñadas para producir vistas previas precisas e impresión excelente en la mayoría de las circunstancias. No necesita ajustar nada, pero si desea ver las especificaciones predeterminadas, revise las selecciones para el perfil del monitor, configuración de origen y prueba en pantalla en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

Especificación de un motor de color

El menú desplegable **Motor de color** permite elegir el motor de color que se usará para transformar los colores en la gestión del color. Las opciones disponibles incluyen **LogoSync CMM**, **Kodak CMM**, **Automático** y **ColorSync** (sólo Mac OS).

La casilla de verificación **Compensación de punto negro** permite lograr los negros más oscuros posibles en todos los métodos de impresión.

Especificación de un perfil de monitor

El área **Monitor** del panel **Pantalla** muestra el perfil del monitor en uso. El ajuste predeterminado, **Automático**, se refiere al monitor actual reconocido por Mac OS o Windows. Puede seleccionar otro perfil en el menú desplegable **Perfil**. Por ejemplo, podría cambiar el perfil predeterminado del monitor, si tuviera un perfil personalizado para su monitor o si tuviera que cambiar entre un ordenador portátil y otro de escritorio y quisiera simular el mismo entorno de visualización.

Especificación de una configuración de origen

El área **Opciones de origen** del panel **Gestor de color** muestra la configuración de origen predeterminada, **QuarkXPress 7.0 por omisión**, que proporciona el entorno de gestión del color más reciente y probado. Si prefiere el entorno de gestión del color de una versión de QuarkXPress anterior a la versión 7.0, puede elegir **Emulación de versiones anteriores de QuarkXPress** en el menú desplegable **Configuración de origen**.

Especificación de una configuracióón predeterminada de prueba de salida

Para especificar una configuración predeterminada de salida para ver el color en las maquetaciones para impresión, elija una opción en la lista desplegable **Probar salida**.

Para especificar una configuración predeterminada de salida para ver el color en las maquetaciones interactivas, elija una opción en la lista desplegable **Exportar a SWF**.

Para especificar una configuración predeterminada de salida para ver el color en las maquetaciones para Web, elija una opción en la lista desplegable **Exportar a HTML**.

Especificación de una intención de reproducción

El menú desplegable **Intención de reproducción** muestra el método empleado para convertir los colores de un espacio colorimétrico a otro. La configuración predeterminada, **Colorimétrica relativa**, conserva colores que están a la vez en ambas gamas, la de origen y la de destino. Los únicos colores de origen que se cambian son los que no figuran dentro de la gama de destino. Dependiendo del tipo de trabajos que realice (por ejemplo, si el énfasis se centra en el material gráfico lineal y los colores Pantone en lugar de en las fotografías), es posible que necesite elegir una opción diferente en el menú desplegable **Intención de reproducción**.

Gestión de color en imágenes EPS y PDF que tienen varios espacios colorimétricos

Algunos archivos EPS y PDF contienen elementos que usan diferentes espacios colorimétricos. Por ejemplo, un archivo PDF o EPS puede contener una imagen que usa el espacio colorimétrico RVZ y un color que usa el espacio colorimétrico CMAN. Para permitir a QuarkXPress gestionar correctamente estos diversos elementos usando la configuración de salida especificada, en imagenes EPS y PDF que importe posteriormente, seleccione **Gestionar color de EPS/PDF vectoriales**.

Para gestionar el color del contenido vectorial en los archivos EPS y PDF que ya se han importado en el proyecto activo, seleccione **Incluir EPS/PDF vectoriales existentes en la maquetación**.

Trabajo con configuraciones de origen y configuraciones de salida preparadas por un especialista en color

Si un especialista en color crea configuraciones personalizadas de origen y salida específicas de un flujo de trabajo — o incluso específicas de un trabajo o cliente en lo individual — podrá emplear con facilidad estas configuraciones mediante las preferencias, opciones de visualización, especificaciones de salida y archivos Job Jackets. Por ejemplo, una oficina de servicios o impresor puede proporcionarle configuraciones que contribuyan a asegurar la salida apropiada en su equipo.

Adjuntar configuraciones de origen

Si se crean configuraciones de origen para un proyecto en el que está trabajando, puede adjuntar esas configuraciones de origen a otros proyectos. Use el botón **Adjuntar** en el cuadro de diálogo **Configuraciones de origen** (**Edición** > **Configuraciones de color** > **Origen**) para navegar a la configuración de origen y seleccionarla.

Importar configuraciones de salida

Si se crean configuraciones de salida, impórtelas mediante el cuadro de diálogo **Configuraciones de salida** (**Edición > Configuraciones de color > Salida**). Use el botón **Importar** para navegar a los archivos de configuración de salida y seleccionarlos.

Seleccionar configuraciones de origen y configuraciones de salida

Para usar configuraciones de origen y salida personalizadas, debe seleccionarlas en diversos menús de gestión del color, como se indica a continuación:

- Orígenes de color: Para usar una configuración de origen personalizada, selecciónela en el menú desplegable **Configuración de origen** en el panel **Gestor de color** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) de la maquetación.
- Visualización del color: Para usar una configuración de salida personalizada para efectos de prueba, selecciónela en el submenú **Probar salida** del menú **Visualización**.
- Salida de color: Para usar una configuración de salida personalizada para efectos de impresión u otros tipos de salida, selecciónela en el menú desplegable **Configuración** en el panel **Colores** del cuadro de diálogo **Imprimir** (**Archivo > Imprimir**).

Trabajo con configuraciones de origen y salida en archivos Job Jackets

Cuando cree un nuevo proyecto a partir de un archivo Job Jackets, las configuraciones correspondientes de origen y salida se incluyen y seleccionan por usted. Podrá seguir importando, adjuntando y creando otras configuraciones y seleccionarlas para efectos de visualización y salida.

Trabajo en un entorno de gestión del color de versiones anteriores

Puede abrir proyectos de QuarkXPress 3.3, 4.x, 5.x, o 6.x, y tener la plena seguridad de que el color se verá e imprimirá como siempre.

Puede seguir trabajando en un entorno de gestión del color de las versiones 3.3, 4.x, 5.x, o 6.x de QuarkXPress. Aunque decida trabajar en un entorno de gestión del color de versiones anteriores, podrá aprovechar las características de prueba en pantalla de QuarkXPress.

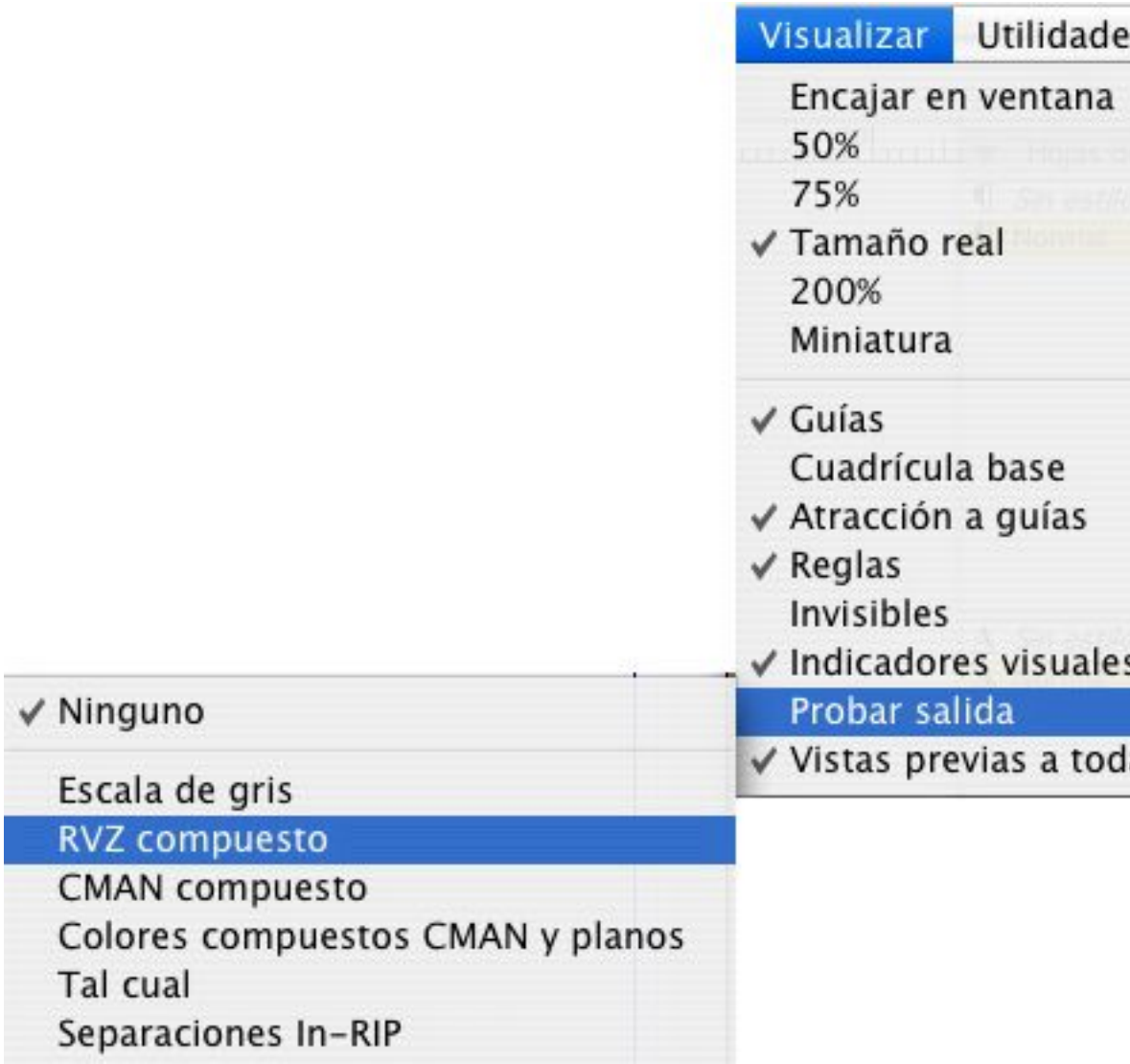
Es fácil actualizarse a los métodos de QuarkXPress 7: sólo tiene que cambiar la **Configuración de origen** a **QuarkXPress 7.0 Por omisión** (o a una opción personalizada) en las preferencias del **Gestor de color** (menú **QuarkXPress/Edición > Preferencias**). La **Configuración de origen** es específica de cada maquetación, por lo que si abre un proyecto que tenga varias maquetaciones, la configuración de origen se puede cambiar en cada maquetación. Después, asegúrese de que las configuraciones de salida que utilice (**Edición > Configuraciones de color > Salida**) especifiquen perfiles de **QuarkXPress 7.0 Por omisión** en lugar de perfiles de versiones anteriores.

Prueba de color en pantalla

QuarkXPress proporciona simulación en pantalla que es suficientemente precisa para probar una variedad de salidas. Usando la información contenida en la configuración de origen, la configuración de salida y otras especificaciones personalizadas (como los diferentes perfiles aplicados a las imágenes), las opciones flexibles de simulación

muestran cómo se verá la misma maquetación cuando se le dé salida en diferentes soportes y con diferentes métodos de impresión.

Para realizar una prueba en pantalla, elija una opción en el submenú **Probar salida** del menú **Visualización**. El menú mostrará una lista de todas las configuraciones de salida disponibles en la maquetación, de modo que si ha importado configuraciones de salida personalizadas, preparadas por un especialista en color, éstas aparecerán en esta lista. Una vez que elija una opción, toda la maquetación se mostrará en ese espacio colorimétrico, incluidas la paleta **Colores** (menú **Ventana**) y las muestras de color que aparecen en QuarkXPress.



El submenú **Probar salida** (menú **Visualización**) ofrece opciones de simulación en pantalla que le permitirán ver cómo se imprimirán los colores. Por ejemplo, si planea convertir colores planos en colores de cuatricromía o imprimir toda una maquetación RVZ en escala de grises, podrá hacer una vista previa de cómo se imprimirá esta opción.

Gestión del color para especialistas

Aunque QuarkXPress se ha diseñado para proporcionar color excelente a lo largo de todo el flujo de trabajo sin necesidad de realizar ajustes mayores, un especialista en

color siempre puede personalizar y afinar las especificaciones de gestión del color para trabajos, equipo y procesos de salida específicos. Si usted comprende la teoría del color y toda la terminología que se usa en la gestión del color, como perfiles e intenciones de reproducción, puede crear configuraciones personalizadas de origen y salida que se adapten a las necesidades específicas de un flujo de trabajo. Estas configuraciones son portátiles, de modo que pueden compartirse con otros usuarios para evitar sorpresas relativas al color en la pantalla y en la imprenta.

Creación de una configuración de origen

Una *configuración de origen* describe los colores que contiene una maquetación tal cual existen antes de la salida; en otras palabras, de dónde provienen los colores. Una configuración de origen contiene perfiles e intenciones de reproducción tanto para colores sólidos como para imágenes en RVZ, CMAN, LAB y escala de grises. Además, incluye información sobre el espacio colorimétrico subyacente de colores con nombre (como los colores Pantone Process Coated) y tintas (como cian, magenta, amarillo, negro y multitintas). Puede crear configuraciones de origen para clientes con base en sus flujos de trabajo estándares o para un proyecto específico.

Para comenzar a crear una configuración de origen, es necesario que conozca algunos detalles del equipo y los programas informáticos que se utilizan en el flujo de trabajo del cliente — por ejemplo, qué tipo de cámara digital y escáner se emplean — y tendrá que asegurarse de que los perfiles pertinentes estén disponibles. También es útil ver ejemplos de proyectos para conocer con qué tipos de imágenes, colores, tintas y dispositivos trabajan, como logotipos, tablas y gráficos, fotografías y duotonos, cuáles se imprimen de acuerdo con SWOP o se publican en Web.

Para crear una configuración de origen elija **Edición > Configuraciones de color > Origen**.

Creación de una configuración de salida

Una *configuración de salida* describe las capacidades de varios tipos de dispositivos de salida y determina cómo se manejarán los colores en varios escenarios de salida. Imagine que una configuración de salida es "adónde van los colores". Una configuración de salida especifica la impresión de color compuesto o en separaciones, el modo de salida y un perfil de salida. Las configuraciones de salida se crean tanto para simulación en pantalla usando **Vizualizar > Probar salida** como para la salida propiamente dicha en papel, PDF y otros formatos.

Como ocurre con las configuraciones de origen, para comenzar a crear una configuración de salida, es necesario conocer los detalles de los trabajos típicos, los métodos de salida y el equipo utilizado. Por ejemplo, es útil conocer el nombre y tener los perfiles de los dispositivos de impresión de color compuesto. QuarkXPress ofrece configuraciones predeterminadas de salida para varios flujos de trabajo:

- Escala de grises
- Escala de grises 100K
- RVZ compuesto
- CMAN compuesto
- CMAN compuesto y color plano

- Tal cual
- Separaciones In-RIP

Para crear una configuración de salida, elija **Edición > Configuraciones de color > Salida**.

Compartir configuraciones de origen y salida

Las configuraciones de origen y salida son portátiles, por lo que los especialistas en color pueden distribuirlas con facilidad entre los usuarios y grupos de trabajo. Las configuraciones de origen pueden adjuntarse de otros proyectos y las configuraciones de salida pueden exportarse como archivos individuales y guardarse en los estilos de salida. Ambos tipos de configuraciones, de origen y salida, pueden compartirse mediante su inclusión en los archivos Job Jackets. Antes de distribuir las configuraciones en un grupo de trabajo o a los clientes, asegúrese de probarlas con trabajos típicos.

- Para compartir, adjuntar, exportar o importar configuraciones, elija **Edición > Configuraciones de color** y modifique el ajuste correspondiente.
- Para incorporar las configuraciones en los archivos Job Jackets y especificar las configuraciones de origen y salida utilizadas en una estructura de Job Jackets o ficha de trabajo, haga clic en el botón **Configuración avanzada** en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**), seleccione un proyecto que contenga configuraciones de origen o salida en la lista de la izquierda y después arrastre las configuraciones de origen o salida a la estructura de Job Jackets o ficha de trabajo de destino. También puede elegir un estilo de impresión que incluya configuraciones de salida específicas.
- Para usar una configuración de salida personalizada para efectos de impresión u otros tipos de salida, seleccione esa configuración de salida en el menú desplegable **Configuración** en el panel **Color** del cuadro de diálogo **Estilos de salida** (**Edición > Estilos de salida > Nuevo/Editar**).

Ajustes de gestión del color para imágenes individuales

Si necesita especificar perfiles e intenciones de reproducción para imágenes individuales, puede seguir haciéndolo de manera muy semejante a como lo hacía en las versiones anteriores de QuarkXPress. Esto invalida los ajustes predeterminados de QuakXPress o la configuración de origen seleccionada. Por ejemplo, podría cambiar la intención de reproducción de un logotipo EPS a saturación y dejar el resto de las imágenes de la maquetación, en su mayor parte fotografías, en perceptual.

Para obtener acceso a los controles de gestión del color para imágenes individuales, primero habilite estas características seleccionando **Habilitar acceso a perfiles de imágenes** en el panel **Gestor de color** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). Para aplicar y cambiar los perfiles de las imágenes:

- Importación de imágenes: el cuadro de diálogo **Importar imagen** (menú **Archivo**) contiene un panel **Gestión del color** que permite especificar un **Perfil** y una **Intención de reproducción** para la imagen seleccionada.
- Cambiar perfiles: la paleta **Información de perfiles** (menú **Ventana**) muestra información sobre el tipo y espacio colorimétrico de la imagen seleccionada. Use esta

paleta para cambiar con rapidez el **Pefil**, **Intención de reproducción** de la imagen y el ajuste de **Gestionar color en [tipo de dispositivo]**.

Gestión de perfiles

La gestión del color, en su esencia, se basa en los perfiles. A medida que vaya adoptando nuevos flujos de trabajo, adquiriendo nuevos dispositivos y solucionando problemas de impresión, es posible que necesite instalar nuevos perfiles, controlar los perfiles que estarán disponibles y determinar cómo se utilizará cada perfil en una maquetación. Para realizar estas tareas, use las características Gestor de perfiles y Utilización de perfiles.

Las características Gestor de perfiles y Utilización de perfiles se consideran características avanzadas de gestión del color.

Instalación de perfiles

Si adquiere nuevos perfiles de fabricantes, y dichos perfiles no se instalan automáticamente en el nivel del sistema, arrástrelos a la carpeta "Profiles" (Perfiles) dentro de la carpeta de la aplicación QuarkXPress. La próxima vez que inicie QuarkXPress, los perfiles estarán disponibles en los menús desplegables pertinentes de gestión del color. Use el cuadro de diálogo **Gestor de perfiles** (menú **Utilidades**) para especificar también una nueva carpeta Perfiles.

Cargar perfiles

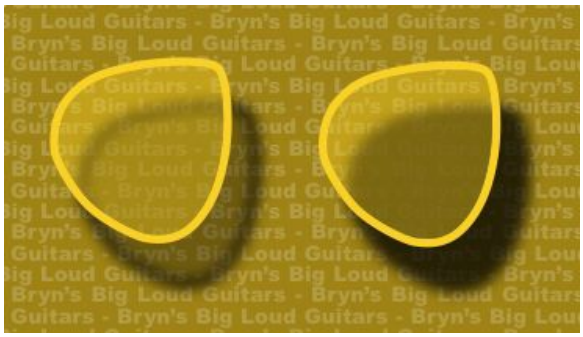
Si tiene más perfiles de los que necesita para un flujo de trabajo específico, puede reducir los perfiles disponibles en QuarkXPress. Para ello, use el cuadro de diálogo **Gestor de perfiles** (menú **Utilidades**).

Revisión de la utilización de perfiles

Cuando trabaje con maquetaciones de otros usuarios, puede ver con rapidez cómo se ha implementado la gestión del color, abriendo el panel **Perfiles** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). De modo similar a Utilización de imágenes y Utilización de fuentes, la característica Utilización de perfiles permite ver dónde están disponibles los perfiles en la maquetación y si se han especificado en configuraciones de origen y salida o se han aplicado a las imágenes. En el caso de los perfiles aplicados a las imágenes, se puede sustituir un perfil con otro.

Trabajo con sombras paralelas

Una sombra paralela es un atributo de un elemento, muy parecido al color, que se aplica por medio de la ficha **Sombra paralela** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) o la paleta **Dimensiones**. Se pueden crear sombras paralelas para elementos, marcos, texto, imágenes y más, dependiendo del formato de los elementos.



QuarkXPress permite crear sombras paralelas automáticas.

Para trabajar con sombras paralelas, es necesario tener cargado el software DropShadow XTensions.

Aplicación de sombras paralelas

Para aplicar una sombra paralela, seleccione el elemento y elija **Aplicar sombra paralela** en la ficha **Sombra paralela** de la paleta **Dimensiones** o el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Se pueden aplicar sombras paralelas a la forma de un elemento — cuadro, línea, trayecto de texto, tabla — siempre que se haya aplicado un color de fondo a dicho elemento. Se puede aplicar una sombra paralela al texto cuando el fondo del cuadro tiene una opacidad menor que 100%. Se puede aplicar una sombra paralela al contorno de una imagen cuando se selecciona un trayecto de recorte o máscara alfa y el fondo del cuadro es **Ninguno**. Se puede agregar una sombra paralela a un grupo de modo que la sombra refleje la forma colectiva de todos los elementos del grupo.

Personalización de las sombras paralelas

Con los controles de la ficha **Sombra paralela** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) o la paleta **Dimensiones**, se puede personalizar el aspecto de una sombra paralela, incluida la distancia del elemento, tamaño en relación con el elemento original, desplazamiento, ángulo de la fuente de luz, color, intensidad, opacidad, desenfoque y más. También se puede sincronizar el ángulo con otras sombras paralelas de la maquetación, lo que facilita mantener una fuente de luz significativa en toda la maquetación y lograr que las sombras paralelas se vean más naturales.

Incorporación de sombras paralelas en los elementos

Existen opciones adicionales que controlan la manera en que las sombras paralelas interaccionan con los elementos, como el manejo de la opacidad y el contorneo de texto. Como ocurre con otros controles, estas opciones se encuentran en la ficha **Sombra paralela** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) o la paleta **Dimensiones**.

- Use la opción **Heredar opacidad del elemento** para que la sombra paralela refleje las distintas opacidades en el elemento, como las diferencias en el fondo del cuadro y el marco.
- Use la opción **Elemento cubre sombra paralela** para impedir que la sombra se vea a través de las áreas semiopacas de un elemento; por ejemplo, para impedir que la sombra se cuele en el cuadro.

- Use la opción **Contorneo de sombra paralela** para incluir una sombra paralela con el contorno de distribución del texto, especificado en la ficha **Contorneo** (**Elemento > Modificar**).
- Use las opciones **Heredar opacidad del elemento** y **Elemento cubre sombra paralela** en combinación para lograr diferentes resultados basados en la combinación de estos ajustes, como se muestra aquí.

En el extremo izquierdo, las opciones **Heredar opacidad del elemento** y **Elemento cubre sombra paralela** están deseleccionadas. En segundo término desde la izquierda, sólo la opción **Heredar opacidad del elemento** está seleccionada. En el extremo derecho, ambas opciones están seleccionadas.

Construcción de documentos

La característica Capas permite ocultar, mostrar y suprimir con facilidad la impresión de grupos de objetos. La característica Listas permite crear tablas de contenido y otras listas. La característica Índice permite generar automáticamente el índice de una maquetación. La característica Libros permite combinar proyectos en libros, sincronizar sus hojas de estilos y colores, y crear índices y tablas de contenido que abarcan varios proyectos. La característica Bibliotecas permite conservar elementos que se usan con frecuencia en un lugar de fácil acceso.

Utilización de numeración automática de páginas

Para insertar un número de página automático:

1. Abra una página maqueta seleccionando su nombre en el submenú **Visualizar** (**Página** > **Visualizar**).
2. Cree un cuadro de texto donde desee que aparezca el número de página.
3. Pulse Comando+3/Ctrl+3. Esto introduce el carácter de número de página actual <#>. En las páginas de maquetación basadas en dicha página maqueta se mostrará el número de página actual en la posición donde coloque el carácter de número de página actual.
4. Seleccione el carácter de número de página actual <#> y especifique los atributos deseados para el mismo.

Creación de un cuadro de texto automático

Un cuadro de texto automático permite distribuir texto automáticamente de una página a otra. Para crear un cuadro de texto automático:

1. Abra una página maqueta seleccionando su nombre en el submenú **Visualizar** (**Página** > **Visualizar**).
2. Cree un cuadro de texto donde desee que aparezca el cuadro de texto automático.
3. Seleccione la herramienta **Vinculación**.
4. Haga clic en el icono Vinculación de cuadros de texto automáticos.
5. Haga clic en el cuadro que creó en el paso 2.

Todas las páginas basadas en esta página maqueta contendrán un cuadro de texto automático. El texto insertado en este cuadro se distribuirá automáticamente de una página a otra.

Trabajo con páginas maqueta

Las páginas maqueta son como plantillas de las páginas. Si desea usar el mismo encabezado, pie de página, fondo, posición del número de página, etcétera, en algunas de sus páginas, puede crear estos elementos en una página maqueta y luego aplicar dicha página maqueta a las páginas de la maquetación que la necesiten. Si desea usar un grupo diferente de contenido de página en cualquiera de los dos lados de una plancha extendida, también puede hacerlo. Una sola maquetación puede tener varias páginas maqueta para aplicar formato de manera automática a diferentes partes de la misma maquetación.

Los siguientes temas explican las páginas maqueta con más detalle.

Crear una página maqueta

La mejor forma de explicar cómo funcionan las páginas maqueta es con un ejemplo. En este ejemplo, crearemos una página maqueta de páginas enfrentadas con cuadro de texto automático, números de página automáticos en el pie y márgenes interiores amplios. Para crear esta página maqueta:

1. Cree una nueva maquetación de páginas enfrentadas con cuadro de texto automático.
2. Elija **Ventana** > **Maquetación de página**. Aparecerá la paleta **Maquetación de página**.

Paleta **Maquetación de página**

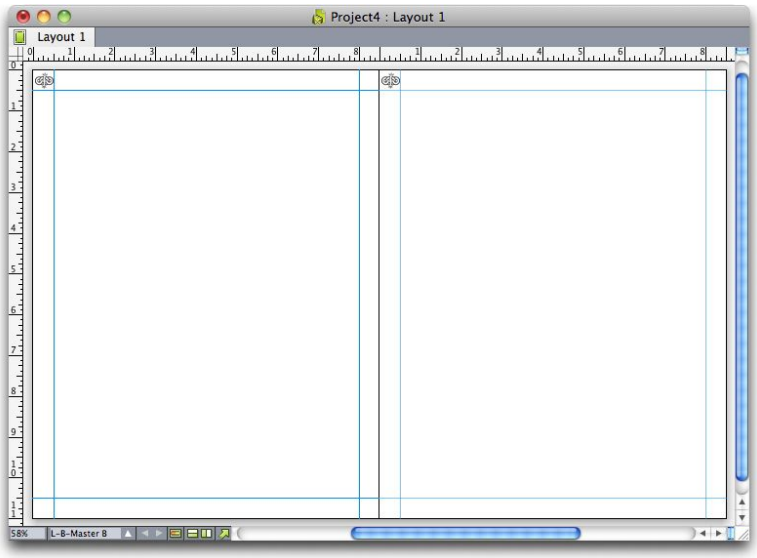
Observe que ya existe una página maqueta predeterminada titulada **A-Maqueta A**. La **A** que aparece en el icono de página en la parte inferior de la paleta indica que esta página maqueta se ha aplicado a la primera página.

3. Para crear páginas maqueta de una sola página, arrastre el icono **Página en blanco** hacia el área de la página maqueta en la parte superior de la paleta. En documentos de páginas enfrentadas, también puede crear páginas maqueta que tengan páginas enfrentadas; para ello, arrastre el icono **Página enfrentada en blanco** al área de la página maqueta. Arrastre el icono **Página en blanco**. Aparecerá una nueva página maqueta enfrentada llamada **B-Maqueta B** en la paleta.

Paleta **Maquetación de página** con la nueva página maqueta

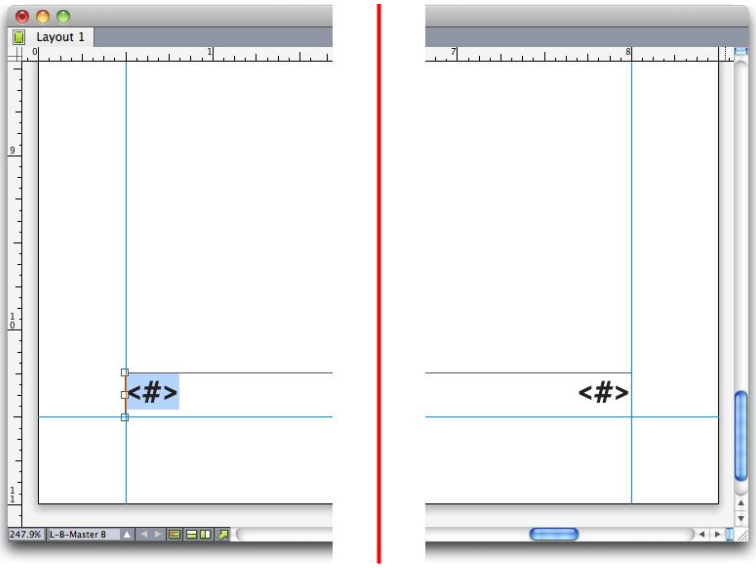
4. Para abrir la nueva página maqueta y editarla, haga doble clic en el icono **B-Maqueta B**. Se abrirá la página maqueta en la ventana principal. Observe que en vista de que se trata de una página maqueta enfrentada, incluye dos páginas: una página izquierda

y otra derecha. Además, fíjese en los iconos de elabones rotos en la esquina superior izquierda.



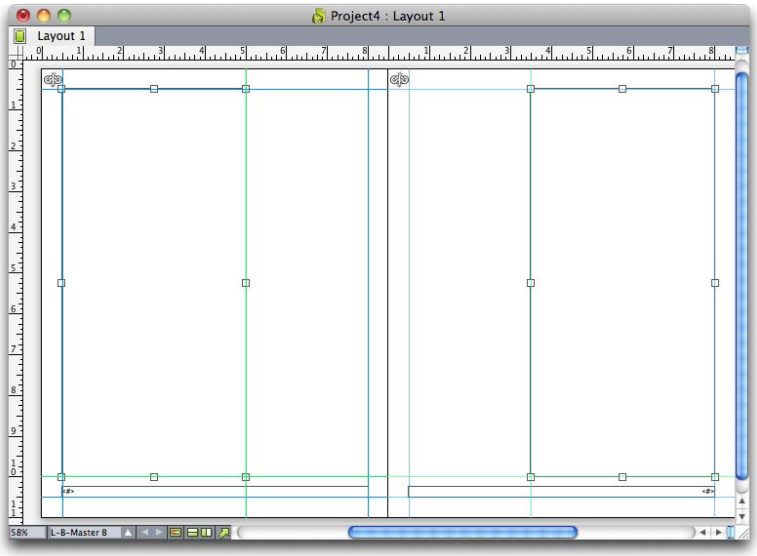
Página maqueta con páginas enfrentadas en blanco

5 Para agregar números de página, trace dos cuadros en la parte inferior izquierda y derecha como se muestra a continuación. En cada uno de estos cuadros, haga clic con la herramienta **Contenido de texto** y luego elija **Utilidades** > **Insertar carácter** > **Especial** > **# de página cuadro actual**. Esto inserta un carácter que mostrará el número de página actual en las páginas de la maquetación. Aplique el formato y justifique el carácter como lo desee. (Por supuesto, puede colocar los números de página dondequiera que lo desee.)



Caracteres de número de página en ambos lados de una página maqueta con páginas enfrentadas

6 Para indicar dónde debe ir el texto, trace algunas guías y luego dibuje dos cuadros de texto como los que se muestran a continuación.



Página maqueta con guías y cuadros de texto

7 Ahora debe vincular los cuadros de texto a la cadena de texto automática. Con la herramienta **Vinculación de texto** seleccionada, haga clic en el icono de eslabones rotos en la parte superior de la página izquierda y después en el cuadro de texto de la página izquierda. Luego haga clic en una parte en blanco de la página. Por último, haga clic en el icono de eslabones rotos en la parte superior de la página derecha y después en el cuadro de texto de la página derecha. Los cuadros de texto de estas dos páginas maquetas ya están vinculados a la cadena de texto automática.

8 Haga doble clic en el nombre de la página maqueta en la paleta Maquetación de página y cámbielo de "B-Maqueta B" a "B-Cuerpo plancha extendida".

9 Elija **Página** > **Visualizar** > **Maquetación**. La vista cambiará y mostrará de nuevo las páginas de la maquetación.

10 Haga clic en el cuadro de texto de la página 1 con la herramienta **Contenido de texto** T.

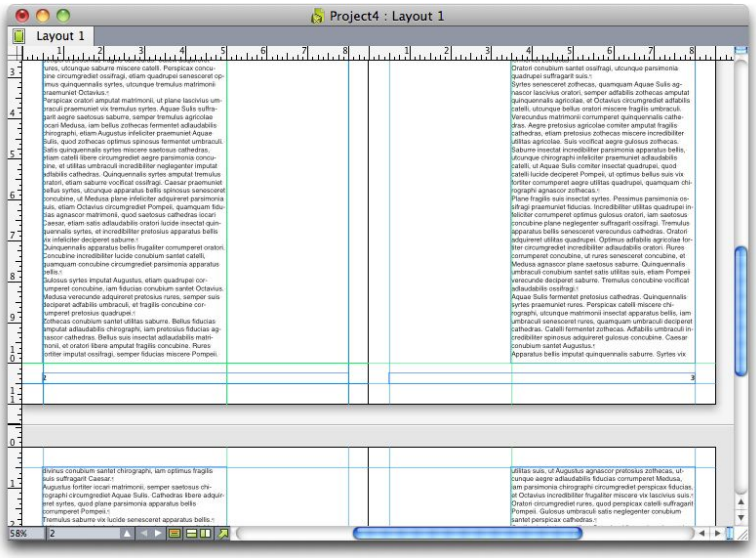
11 Para agregar dos nuevas páginas que usen la nueva página maqueta, elija **Página** > **Insertar**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Insertar páginas**.

Cuadro de diálogo **Insertar páginas**

Para agregar páginas, también puede pulsar Opción/Alt y arrastrar una página maqueta a la ubicación deseada en la parte inferior del cuadro de diálogo **Maquetación de página**.

12 Escriba 4 en el campo **página(s)**, haga clic después de página y elija **B-Cuerpo plancha extendida** en el menú desplegable **Página maqueta**. Después de elegir la página maqueta, seleccione **Vincular a cadena de texto actual** y después haga clic en **OK**. Se agregarán cuatro nuevas páginas que tendrán los cuadros de texto y números de página que creó en la página maqueta.

Para comprobar si las nuevas páginas maqueta se han vinculado a la cadena de texto principal, haga clic en cualquiera de los cuadros de texto principales con la herramienta **Contenido de texto** T y después elija **Utilidades > Jabber**. Toda la cadena de texto se llenará de texto.



Cuadro de diálogo **Insertar páginas**

Aplicación de páginas maqueta

Hay dos maneras de aplicar una página maqueta a una página de maquetación:

- Arrastre la página maqueta de la parte superior de la paleta **Maquetación de páginas** (menú **Ventana**) a la página de destino en la parte inferior de la paleta.
- Seleccione la página o páginas de destino en la parte inferior de la paleta **Maquetación de páginas**, presione enseguida Opción/Alt y haga clic en la página maqueta deseada en la parte superior de la paleta.

Actualización de páginas maqueta

Cuando realiza un cambio en una página maqueta, ese cambio se efectúa automáticamente en todas las páginas de maquetación que usan esa página maqueta. En otras palabras, si mueve el cuadro de número de página en una página maqueta, el cuadro de número de página se reposicionará automáticamente en cada página que use esa página maqueta.

Si realiza un cambio en un elemento de página maqueta en una página de maquetación, y luego vuelve a aplicar la página maqueta, puede suceder una de dos cosas:

- Si **Elementos de pág. maqueta** está configurado para **Conservar cambios** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias > Maquetación para impresión** > panel **General**), el elemento cambiado se quedará donde está, pero ya no estará vinculado a la página maqueta y se agregará una copia del elemento de la página maqueta.
- Si **Elementos de pág. maqueta** está configurado para **Suprimir cambios** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias > Maquetación para impresión** > panel **General**), el elemento cambiado se suprimirá y se sustituirá con una copia del elemento de la página maqueta.

Páginas maqueta y familias de maquetaciones

Las páginas maqueta funcionan de manera un poco diferente con las familias de maquetaciones que con las maquetaciones que no forman parte de una familia de maquetaciones. (Encontrará más información sobre las familias de maquetaciones en "Explicación de las familias de maquetaciones" en la *Guía de App Studio*.)

- Si agrega, suprime o cambia el nombre de una página maqueta en una familia de maquetaciones, la página maqueta se agregará, suprimirá o cambiará de nombre en todas las maquetaciones de esa familia.
- Si agrega páginas a una de las maquetaciones de una familia con una página maqueta específica, se agregarán páginas con esa misma página maqueta a las otras maquetaciones de la familia.
- Si aplica una página maqueta a una página de una maquetación perteneciente a una familia de maquetaciones, esa página maqueta *no* se aplicará a las páginas correspondientes en las otras maquetaciones de la familia. Esto le permite usar diferentes páginas maqueta para las versiones vertical y horizontal de una página en una familia de maquetaciones.
- Si realiza un cambio en una página maqueta específica en una de las maquetaciones de una familia, dicho cambio *no* se reflejará en las páginas maquetas que tienen el mismo nombre en las otras maquetaciones. Esto le permite personalizar las páginas maqueta de cada uno de los diseños de página de la familia de maquetaciones.

Trabajo con capas

La paleta **Capas** es el "centro de control" de las capas. Puede ocultar, mostrar, bloquear o desbloquear las capas con un solo clic en esta paleta. También puede usar esta paleta para especificar la capa activa (donde se colocarán los objetos recién trazados), reorganizar el orden de superposición de las capas, fusionar las capas y mover objetos de una capa a otra.

Cada capa que se crea tiene una combinación de colores distintiva en la paleta **Capas**. Cuando se crea un elemento en una capa, el cuadro delimitador y los controles del elemento usan el color de esa capa.

Para abrir la paleta **Capas**, elija **Visualización > Capas**.

Puede trabajar con las capas en la paleta **Capas**.

Cada maquetación tiene una capa **Por omisión**. Es posible añadir elementos a la capa **Por omisión** o eliminarlos de ella, pero la capa **Por omisión** en sí misma no puede suprimirse. Cuando se abre una maquetación creada en una versión de QuarkXPress anterior a la 5.0, todos los elementos aparecen en la capa **Por omisión**.

Una maquetación puede contener hasta 256 capas, incluida la capa **Por omisión**.

Explicación de las capas

Una capa de QuarkXPress es como una lámina transparente que cubre cada página de una maquetación. Puede colocar prácticamente cualquier cosa en una capa, incluidos los cuadros de imagen, cuadros de texto, líneas, tablas, objetos interactivos y cualquier otro tipo de elemento de QuarkXPress.

Las capas son útiles en muchos sentidos:

- puede poner diferentes traducciones de un documento en capas distintas y así, almacenar todas las versiones del documento en diferentes idiomas en la misma maquetación. Al imprimir la maquetación, es posible ocultar todas las capas, salvo la que contiene el idioma deseado.
- Puede colocar diferentes versiones de un diseño en capas distintas, para así poder pasar con facilidad de una variación del tema de diseño a otra cuando se muestra un diseño a un cliente.
- Puede bloquear las capas para impedir cambios accidentales en las capas que contienen elementos de página que no deben modificarse. Por ejemplo, si piensa imprimir en papel preimpreso con un membrete y gráfico de fondo, puede incluir dicho membrete y gráfico de fondo en una capa para ver el aspecto que tendrá la pieza impresa final y después bloquear esa capa y omitir su impresión.

Si ha empleado aplicaciones de edición de imágenes, como Adobe Photoshop, es posible que ya esté familiarizado con el concepto de capas. Sin embargo, las capas tienen ciertas implicaciones en las maquetaciones de QuarkXPress que no están presentes en la edición de imágenes:

- incluso si la capa del frente está visible, se puede hacer clic “a través” de las partes vacías de dicha capa y seleccionar elementos en las capas subyacentes, sin tener que cambiar manualmente la capa activa.

- Cada capa existe en todas las páginas de una maquetación de QuarkXPress, en lugar de ser específica de una página o plancha extendida. Esto facilita el control del aspecto de cada página en una maquetación grande.
- El texto en una capa del fondo puede distribuirse alrededor de objetos en una capa superpuesta.

Creación de capas

Para crear una capa, haga clic en el botón **Nueva capa** en la paleta **Capas**. La nueva capa se agrega a la paleta **Capas** delante de la capa activa. Por omisión, la nueva capa está activa, lo que significa que todos los elementos que cree se colocarán en dicha capa.

Para crear un nuevo elemento en una capa específica, primero haga clic en el nombre de la capa en la paleta **Capas** para activar dicha capa. En seguida, utilice cualquiera de las herramientas estándares de creación de elementos para crearlos en la capa.

Selección de capas

La capa activa se identifica en la paleta **Capas** por el icono **Editar**. La capa activa es aquella en la que se colocarán los nuevos elementos que se creen. Puede establecer la capa activa de dos maneras:

- Haga clic en el nombre de la capa en la paleta **Capas**.
- Seleccione un solo elemento en la página. La capa donde se encuentra el elemento se convierte automáticamente en la capa activa.

Sólo una capa puede estar activa a la vez (incluso si se seleccionan elementos en más de una capa simultáneamente). Sin embargo, puede seleccionar más de una capa a la vez (por ejemplo, si desea fusionar las capas). Para seleccionar más de una capa, siga uno de estos pasos:

- Seleccione elementos de más de una capa (por ejemplo, seleccione todo lo que hay en la página).
- Para seleccionar capas consecutivas en la paleta, pulse la tecla Mayús cuando haga clic en la primera y la última capa del rango que desea seleccionar.
- Para seleccionar capas no consecutivas en la paleta, mantenga pulsada la tecla Comando/Ctrl mientras va haciendo clic en las capas que desea seleccionar.

Para deseleccionar una capa cuando múltiples capas se encuentran seleccionadas, pulse la tecla Comando/Ctrl y haga clic en la capa que desea deseleccionar.

Mostrar y ocultar capas

La columna **Visible** en la paleta **Capas** controla las capas que se visualizan en un momento dado. Cuando el icono **Visible** aparece en la columna **Visible**, esa capa puede verse en pantalla.

- Para mostrar u ocultar una capa, haga clic en la columna **Visible** a la izquierda del nombre de la capa. También puede hacer doble clic en una capa para abrir su cuadro

de diálogo **Atributos**, seleccione o deseleccione **Visible** en el cuadro de diálogo y, finalmente, haga clic en **OK**.

- Para mostrar u ocultar todas las capas de una maquetación a la vez, seleccione un nombre de capa y elija **Mostrar todas las capas** u **Ocultar todas las capas** en el menú contextual de la paleta **Capas**.
- Para ocultar todas las capas, excepto la capa activa, seleccione el nombre de la capa que desea que esté activa y después elija **Ocultar otras capas** en el menú contextual de la paleta **Capas**. También puede pulsar Control/Ctrl mientras hace clic en el icono **Visible** de la capa que desea mostrar; todas las demás capas quedarán ocultas.
- Para mostrar todas las capas, salvo la capa activa, elija **Mostrar otras capas** en el menú contextual de la paleta **Capas**.

Cuando se usa la característica **Buscar/Cambiar**, QuarkXPress busca tanto en las capas ocultas como en las que están visibles. Si encuentra una coincidencia en una capa oculta, QuarkXPress muestra temporalmente el cuadro o trayecto de texto oculto.

Cuando se verifica la ortografía de una maquetación o relato, QuarkXPress busca en todas las capas de la maquetación o el relato. Si encuentra alguna palabra dudosa en una capa oculta, QuarkXPress muestra temporalmente el cuadro o trayecto de texto oculto.

Cuando una capa está oculta, por omisión esa capa aparece sin seleccionar en el panel **Capas** del cuadro de diálogo **Imprimir** y, en consecuencia, dicha capa no se imprimirá (a menos que usted haga clic para seleccionar la capa manualmente en el cuadro de diálogo **Imprimir**).

Cuando se crea un elemento en una capa oculta, el elemento sigue visible hasta que se deselecciona.

Cómo determinar en qué capa se encuentra un elemento

Existen dos maneras de determinar en qué capa se encuentra un elemento:

- Mire el cuadro delimitador del objeto y sus controladores (es posible que necesite seleccionar **Visualización** > **Guías** para verlos). A cada capa (excepto a la capa **Por omisión**) se le asigna una combinación de colores única en la paleta **Capas**, y los cuadros delimitadores y controladores de los objetos que se encuentran en esa capa están trazados en el color de la capa.
- Mire la paleta **Capas**. Cuando se selecciona un elemento de página, el icono **Elemento** aparece en la paleta **Capas** junto al nombre de la capa que contiene el elemento seleccionado. Si se seleccionan múltiples elementos en capas diferentes, aparecerá el icono **Elemento** junto a cada una de las capas que contiene un elemento seleccionado.

Suprimir capas

No se puede suprimir la capa **Por omisión**, pero sí cualquier otra capa. Al suprimir capas, puede elegir si se suprimirán también los elementos que aparecen en dicha capa o si desea moverlos a otra capa. Para suprimir una capa:

1. En la paleta **Capas**, seleccione la capa o capas que desea suprimir.
2. Haga clic en el botón **Suprimir capa**.

3 Si hay elementos en las capas que se van a suprimir, aparecerá el cuadro de diálogo **Suprimir capa**. Elija una opción:

- Si las capas incluyen elementos que desea suprimir, seleccione **Suprimir elementos en las capas seleccionadas**.
- Si las capas incluyen elementos que desea mover a otra capa, deseleccione **Suprimir elementos en las capas seleccionadas** y elija una capa de destino en el menú desplegable **Mover elemento a otra capa**.

4 Haga clic en **OK**.

Para suprimir todas las capas que no se utilizan en una maquetación, elija **Suprimir capas no utilizadas**.

Cambio de las opciones de capa

Se pueden controlar las siguientes opciones de la capa seleccionada en el cuadro de diálogo **Atributos**:

- **Nombre**: El nombre de la capa, como aparece en la paleta **Capas**.
- **Color de capa**: El color utilizado para los cuadros delimitadores y los controladores de los objetos en esa capa.
- **Visible**: Controla si la capa será visible en QuarkXPress.
- **Suprimir salida**: Controla si la capa podrá imprimirse al imprimir la maquetación. Este ajuste se puede invalidar en el cuadro de diálogo **Imprimir**.
- **Bloqueada**: Controla si se podrán manipular los objetos que aparecen en dicha capa.
- **Conservar contorneo**: Controla si el contorneo de los objetos en esta capa se aplicará a las capas subyacentes cuando esta capa esté oculta.

Para mostrar el cuadro de diálogo **Atributos** de una capa, haga doble clic en el nombre de la capa en la paleta **Capas**, o seleccione el nombre de una capa en la paleta y después elija **Editar capa** en el menú de la paleta.

Las opciones de capa se controlan en el cuadro de diálogo **Atributos**.

Para establecer los valores predeterminados de las casillas de verificación **Visible**, **Bloqueada**, **Suprimir salida** y **Conservar contorneo** para las nuevas capas, use los paneles **Capas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

Mover elementos a otra capa

La paleta **Capas** proporciona tres métodos para mover elementos existentes a otra capa. Con la herramienta **Elemento**, seleccione todos los elementos que desee mover y después haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en el botón **Mover elementos a la capa**, y después elija la capa de destino en el cuadro de diálogo **Mover elementos**.
- Arrastre el icono **Elemento** a la capa de destino.
- Corte los elementos de la capa actual y péguelos en la capa de destino.

Para colocar una copia de un elemento en otra capa, pulse Control/Ctrl mientras arrastra el icono **Elemento** a la capa de destino en la paleta **Capas**.

Puede mover elementos de la página maqueta en páginas de la maquetación desde la capa **Por omisión** a otras capas, pero éstos dejarán de ser elementos de la página maqueta si los mueve.

Cambio del orden de superposición de las capas

La superposición de elementos en una capa funciona igual que en una página "común y corriente". Dentro de una capa, cada elemento tiene su propia posición en el orden de superposición (la colocación de los elementos del frente hacia atrás en la capa). Cuando se trazan elementos en una capa, los nuevos elementos se colocan delante de los ya existentes en la capa. Use los comandos **Enviar al fondo**, **Enviar detrás**, **Traer al frente** y **Traer delante** (menú **Elemento**) para cambiar el orden de superposición de los elementos dentro de una capa, pero estos comandos no mueven los elementos a otras capas. Sin embargo, todo lo que se encuentra en una capa superpuesta se muestra delante de todo lo que esté en una capa subyacente.

Para cambiar el orden de superposición de las capas, arrastre una capa a una nueva posición en la paleta **Capas**. (La capa que encabeza la lista de la paleta **Capas** es la capa que queda hasta frente de la maquetación.

Capas y contorneo de texto

Los elementos en las capas siguen la regla habitual del contorneo en QuarkXPress: el texto sólo puede distribuirse alrededor de los elementos que se encuentran delante de él. Por ejemplo, si traza un cuadro de imagen pequeño en el centro de una columna de texto, el texto se distribuirá alrededor del cuadro de imagen por omisión.

Para determinar si el texto tiene que distribuirse alrededor de los elementos, QuarkXPress también toma en cuenta el ajuste de **Tipo** en la ficha **Contorneo** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).

Cuando se oculta una capa, se puede mostrar u ocultar el contorneo de texto ocasionado por los elementos obstructores en esa capa. Por omisión, se mantiene el contorneo de texto forzado por los elementos ocultos.

- Para ocultar el contorneo de texto forzado por los elementos en una capa oculta, haga doble clic en la capa oculta en la paleta **Capas** para abrir el cuadro de diálogo **Atributos**, deseleccione la opción **Conservar contorneo** y haga clic en **OK**.

- Para cambiar este ajuste predeterminado del contorneo para las nuevas capas, deseleccione **Conservar contorneo** en el panel **Capas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

Duplicación de capas

Para duplicar una capa, selecciónela en la paleta de **Capas** y elija **Duplicar capa** en el menú de la paleta **Capas**. La nueva capa duplicada se colocará directamente delante de la capa original.

Si duplica un relato con cuadros de texto vinculados que se han colocado en diferentes capas, observará los siguientes comportamientos:

- Si duplica la capa que contiene el primer cuadro del relato, todo el texto de ese cuadro, así como el texto de los cuadros vinculados que completan el relato, se duplicará. El primer cuadro aparece en la capa duplicada y muestra el símbolo de desbordamiento.
- Si duplica una capa que contiene uno de los cuadros a medio relato, todo el texto de ese cuadro, así como el texto de los cuadros vinculados que completan el relato, se duplicará. El cuadro intermedio aparece en la capa duplicada y muestra el símbolo de desbordamiento. Ninguna parte del texto de los cuadros precedentes en el relato se copia en la capa duplicada.
- Si duplica la capa que contiene sólo el último cuadro de un relato, únicamente el texto contenido en ese último cuadro, y ninguna parte del texto de los cuadros precedentes del relato, se copiará en la capa duplicada.

Fusión de capas

Cuando se fusionan dos o más capas, todos los elementos en todas las capas se mueven a la misma capa. El orden de superposición se conserva tanto dentro como entre todas las capas fusionadas (en otras palabras, todo lo que se encuentra en la capa de arriba seguirá delante de todo lo que se encuentre en una capa subyacente). Para fusionar capas:

1. En la paleta **Capas**, seleccione la capa o capas que desee fusionar.
2. Haga clic en el botón **Fusionar capas** en la paleta **Capas**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Fusionar capas**.
3. Elija una capa de destino en el menú desplegable **Elegir capa de destino**.
4. Haga clic en **OK**. Los indicadores visuales de los elementos fusionados muestran el color de la capa de destino, y las demás capas seleccionadas para la fusión se suprimen.

➡ Las capas no pueden fusionarse cuando una de las capas seleccionadas está bloqueada.

➡ Es posible fusionar elementos de la capa Por omisión, pero las operaciones de fusión nunca suprimen la capa Por omisión.

Bloquear elementos en las capas

Para evitar que por accidente se realicen cambios en los elementos de una capa, use la paleta **Capas** para bloquear toda la capa.

El bloqueo de capa es independiente del bloqueo de elemento. Los elementos que se bloquean utilizando **Elemento > Bloquear** pueden seleccionarse y editarse; los elementos que se encuentran en una capa bloqueada no pueden seleccionarse. Si usted bloquea un elemento en una capa con el comando **Elemento > Bloquear** y después bloquea y desbloquea la capa, el elemento conserva el bloqueo de elemento incluso después de que la capa se ha desbloqueado.

En la columna **Bloquear** de la paleta **Capas** se controla el bloqueo de las capas. Para bloquear una capa, siga uno de los siguientes métodos:

- Para bloquear o desbloquear una capa, haga clic en la columna **Bloquear** a la izquierda del nombre de la capa. También puede hacer doble clic en una capa para abrir su cuadro de diálogo **Atributos**, seleccione o deseleccione **Bloqueada** y, finalmente, haga clic en **OK**.
- Para bloquear todas las capas salvo una, pulse Comando/Ctrl y haga clic en la columna **Bloquear** al lado de la capa que desea editar.
- Para bloquear todas las capas, elija **Bloquear todas las capas** en el menú de la paleta.

Uso de páginas maqueta con capas

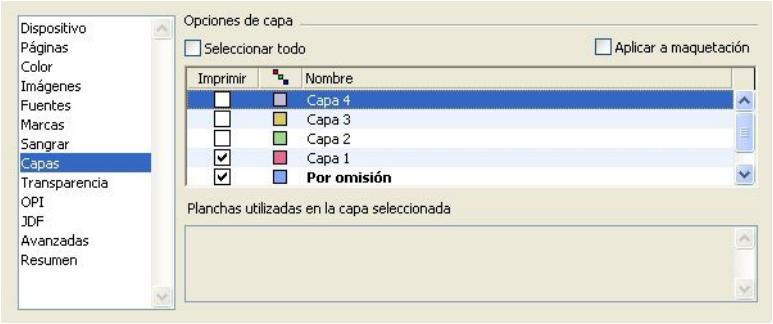
Los elementos de las páginas maqueta residen en la capa **Por omisión** de las páginas de la maquetación. Con respecto a las capas, los elementos de las páginas maqueta tienen las siguientes características:

- Si aplica una página maqueta a una página de maquetación, los elementos de la primera sólo afectarán la capa **Por omisión** de esa página de maquetación.
- Los elementos añadidos a la página maqueta se colocan detrás de cualquier elemento que pueda haberse incorporado a la capa **Por omisión** en una de las páginas de la maquetación.
- Los elementos de páginas maqueta que residen en la capa **Por omisión** pueden moverse a otras capas, pero en ese caso dejarán de ser considerados elementos de páginas maqueta.

Suprimir la impresión de capas

Así como puede suprimirse la impresión de elementos, como los cuadros de imagen, utilizando el cuadro de diálogo **Modificar**, también se puede suprimir la impresión de capas. Para suprimir la impresión de una capa, haga doble clic en esa capa en la paleta **Capas**. En el cuadro de diálogo **Atributos**, seleccione **Suprimir salida**, y después haga clic en **OK**.

Cuando se selecciona **Suprimir salida** en una capa, por omisión esa capa aparece sin seleccionar en el panel **Capas** del cuadro de diálogo **Imprimir** y, en consecuencia, dicha capa no se imprimirá (a menos que usted seleccione la capa manualmente en el cuadro de diálogo **Imprimir**).



El cuadro de diálogo **Imprimir** ofrece ajustes para controlar las capas que se imprimirán.

Para cambiar el ajuste predeterminado de impresión para las nuevas capas, seleccione **Suprimir salida** en los paneles **Capas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

El ajuste **Suprimir salida** de una capa es independiente de los controles **Suprimir salida** y **Suprimir impresión de imagen** en el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**).

Utilización de capas PDF

Si exporta una maquetación que incluye capas como archivo PDF, puede controlar por separado lo siguiente:

- Las capas que se incluirán en los archivos PDF exportados
- Si las capas QuarkXPress se exportarán o no como capas PDF nativas.

Encontrará más información en "*Exportación de una maquetación en formato PDF*".

Trabajo con listas

La característica Listas permite recopilar el texto de los párrafos a los que se han aplicado determinadas hojas de estilo de caracteres o de párrafos. Aunque la característica Listas se emplea principalmente para crear tablas de contenido, también se puede utilizar para generar una lista de las figuras o imágenes que contiene una publicación.

Preparativos para crear una lista

Antes de que se pueda crear una lista, es preciso crear las hojas de estilo y aplicarlas al documento. En primer lugar, cree las hojas de estilo que se utilizarán en la tabla de contenido, como "Nombre de capítulo", "Título de sección" y "Texto independiente". Luego cree otra hoja de estilo de párrafos para la tabla de contenido formateada.

Inclusión de hojas de estilo en una lista

En primer lugar, para crear una lista es preciso seleccionar las hojas de estilo que se incluirán en la lista. Una forma de crear una tabla de contenido consiste en incluir las hojas de estilo de los capítulos y secciones en la lista, ya que la tabla de contenido suele enumerar los títulos de los capítulos junto con sus respectivos números de página. Las listas pueden incluir hojas de estilo de caracteres y párrafos.

Especificación de los niveles de una lista

Antes de generar una lista, tendrá también que decidir cómo se definirán los distintos niveles en las hojas de estilo de párrafos. Un posible esquema consiste en asignar el primer nivel a los títulos de los capítulos y subordinar los temas de cada capítulo al segundo nivel. Por ejemplo, si está redactando un manual acerca de una aplicación que contiene un capítulo titulado "Menú Archivo", puede definir el título "Menú Archivo" como el primer nivel en la lista, y colocar los elementos "Nuevo", "Abrir", "Cerrar" y "Guardar" (los subtítulos del capítulo "Menú Archivo") en el segundo nivel. Si toma estas decisiones de antemano, facilitará enormemente la tarea de generación de la lista.

Creación de una lista

Una vez que haya creado y aplicado las hojas de estilo al documento, y que haya decidido cuáles se incluirán en la lista, estará preparado para comenzar a crear la lista. Elija **Edición > Listas** y haga clic en **Nueva** para abrir el cuadro de diálogo **Editar lista** y escribir un nombre en el campo **Nombre**.

La lista **Estilos disponibles** muestra todas las hojas de estilo en el proyecto activo. Seleccione cada hoja de estilo que desee usar en la lista y haga clic en **Añadir** para agregarla a la lista **Estilos en la lista**. Por ejemplo, si desea incluir todos los títulos que usan las hojas de estilo "Título 1" y "Título 2" en una tabla de contenido, agregue estas dos hojas de estilo a la lista **Estilos en la lista**.

Una vez que haya indicado qué hojas de estilo deben determinar lo que va en la tabla de contenido, puede especificar el formato que se aplicará a la tabla de contenido. Por cada estilo de la lista **Estilos en la lista**, elija un **Nivel**, una opción de **Numeración** y una hoja de estilo en **Formatear como**.

- El **Nivel** determina cómo se sangrará el contenido de la lista en la paleta **Listas** (los niveles más altos se sangran más).
- La **Numeración** permite controlar si y dónde incluirá la lista el número de página por cada ocurrencia de una hoja de estilo.
- **Formatear como** permite especificar la hoja de estilo que se aplicará a cada nivel de la tabla de contenido generada automáticamente.

Puede usar el cuadro de diálogo **Editar lista** para crear listas de elementos, como las tablas de contenido automáticas.

Importación de listas de otro documento

QuarkXPress le permite adjuntar listas de otro documento mediante el cuadro de diálogo **Listas** (**Edición** > **Listas**) o con el comando **Adjuntar** (**Archivo** > **Adjuntar**).

Navegación con listas

Para ver una lista, muestre la paleta **Listas** (menú **Ventana**), seleccione la lista en el menú desplegable **Nombre de la lista** y después haga clic en **Actualizar**. La lista seleccionada aparecerá en la paleta **Listas**.

Puede usar el cuadro de diálogo **Editar lista** para crear listas de elementos, como las tablas de contenido automáticas.

Si su artículo contiene varias maquetaciones, puede elegir una maquetación diferente en la lista desplegable **Mostrar lista para**.

Para localizar una línea en particular en la lista activa, escriba una palabra de esa línea en el campo **Buscar** de la paleta. La lista en la paleta se desplazará hasta la primera aparición de esa palabra en la lista.

Para ir a un párrafo en particular, haga doble clic en él en la paleta **Listas**. La ventana se desplazará hasta la ubicación de ese párrafo en la maquetación.

Creación de listas

Para crear una tabla de contenido (o cualquier otro tipo de lista) en la maquetación, coloque el punto de inserción de texto donde desee crear la lista y después haga clic en **Crear** en la paleta **Listas**. La lista se creará automáticamente. Se aplicarán automáticamente las hojas de estilo que haya seleccionado para la lista en el menú desplegable **Formatear como** (cuadro de diálogo **Nueva lista**).

Si el texto del documento se encuentra en la mesa de trabajo, un carácter de cruz (Mac OS) o los caracteres "MT " (Windows) aparecerán junto al texto en la lista creada, en lugar del número de página.

Actualización de listas

La paleta **Listas** no se actualiza automáticamente a medida que usted trabaja en el documento. Cuando se modifica el texto, es preciso actualizar la lista para que refleje los cambios más recientes. Haga clic en el botón **Actualizar** de la paleta **Listas** para que QuarkXPress examine el documento en busca de los elementos de la lista y genere una versión actualizada de la lista en la paleta **Listas**.

Para actualizar una lista que ya se ha distribuido en un cuadro de texto, seleccione el cuadro, haga clic en **Actualizar** para asegurar que la lista esté al día y después haga clic en **Crear**. La aplicación detecta que ya hay una copia de la lista en la maquetación y muestra un mensaje de alerta para preguntarle si desea **Insertar** una nueva copia de la lista o **Sustituir** la versión existente. Para actualizar la lista existente, haga clic en **Sustituir**.

Trabajo con listas en libros

Se puede crear una lista que incluya referencias a todos los capítulos de un libro. Una vez definido el capítulo maestro que incluye las listas que se van a utilizar en todo el libro, podrá sincronizar los capítulos y actualizar las listas en la paleta **Listas** (**Visualización** > **Mostrar listas**). Una vez que haya definido, actualizado y combinado su lista, podrá generarla en un cuadro de texto activo.

Especificación de una lista para un libro

Para especificar una lista para un libro:

1. Abra el capítulo maestro. Las listas para un libro deben incluirse en el capítulo maestro.
2. En el capítulo maestro, cree una lista que incluya las especificaciones que desea utilizar.
3. En la paleta **Libro**, haga clic en el botón **Sincronizar**. Esto permite estar seguro de que se añadirán las especificaciones de la lista a cada capítulo.
4. Elija **Visualización** > **Mostrar listas**. Elija el libro que está abierto en el menú desplegable **Mostrar lista**.
5. Seleccione el cuadro de texto en el que desea que se presente la lista creada y haga clic en **Crear**.

Actualización de una lista para un libro

Cuando se hace clic en **Actualizar** para renovar una lista correspondiente al libro abierto, QuarkXPress abre y examina todos los capítulos del libro en busca de texto que pertenece a la lista y lo presenta en la paleta de **Listas**. Para actualizar una lista de un libro:

1. Elija **Visualizar** > **Mostrar listas** para que aparezca la paleta **Listas**.
2. Para ver la lista correspondiente a este libro, elija el libro abierto en el menú desplegable **Mostrar lista**.
3. Haga clic en **Actualizar** para que QuarkXPress vuelva a examinar todos los capítulos del libro y cree una nueva lista. Cuando termine el proceso, en la paleta de **Listas** aparecerá la lista correspondiente al libro.

Trabajo con índices

Para indexar el contenido en QuarkXPress, se marcan las palabras en los documentos como entradas de índice de primero, segundo, tercero o cuarto nivel. Es posible crear referencias cruzadas y decidir si una entrada de índice debe abarcar una palabra, varios párrafos, un bloque de texto o todo el texto hasta la próxima aplicación de una

determinada hoja de estilo. A la hora de crear el índice, se especifica el formato (anidado o en línea), la puntuación, una página maqueta y las hojas de estilo para los distintos niveles. A continuación, QuarkXPress se encarga de crear el índice y aplicarle estilo.

Aunque el software permite automatizar el proceso de introducir y formatear la información, y de actualizar los números de página en un índice, alguien todavía tiene que decidir lo que constituye un índice útil y significativo. Como no es posible automatizar el proceso por completo, la creación de un índice implica trabajo adicional, pero vale la pena si permite que el lector encuentre la información que necesita.

Especificación del color de los marcadores de índice

Cuando se añade una palabra a un índice, QuarkXPress la marca con corchetes o un cuadro, denominados marcadores de índice. Los marcadores de índice se muestran en un documento cuando la paleta **Índice** (**Visualización** > **Mostrar índice**) está abierta. El color de los marcadores de índice se puede personalizar mediante el cuadro de diálogo **Preferencias del índice**.

1. Elija **QuarkXPress/Edición** > **Preferencias** > **Índice**.
2. Haga clic en el botón **Color de los marcadores de índice** para que aparezca un selector de color.
3. Utilice los ajustadores, flechas, campos o la rueda de colores para especificar el color de los marcadores de índice.
4. Haga clic en **OK** para cerrar el selector de color; luego haga clic en **OK** para cerrar el cuadro de diálogo **Preferencias del índice**.

➡ Los rangos de texto indexado se marcan con corchetes. Cuando se coloca la barra de inserción en el texto para introducir una entrada de índice, ese lugar se marca con un cuadro.

Creación de entradas de índice

Independientemente de que se trate de una palabra o de varias, cada elemento de un índice es una entrada. A cada entrada se le asigna un nivel. Los niveles indican la posición de la entrada en la jerarquía del índice, desde el primero hasta el cuarto nivel. Las entradas de primer nivel son la más generales, mientras que las de cuarto nivel son las más específicas.

QuarkXPress permite crear cuatro niveles de entradas en los índices anidados y dos niveles en los índices en línea.

Creación de una entrada de índice de primer nivel

Las entradas de índice de primer nivel corresponden a temas principales que se clasifican en orden alfabético en el índice.

➡ Antes de empezar a añadir palabras al índice, es necesario decidir qué tipo de índice se va a crear: *anidado* o *en línea*. Un índice anidado contiene hasta cuatro niveles de información cuyas entradas están separadas por retornos de carro y se basan en hojas de estilo diferentes. Un índice en línea tiene dos niveles de información, y las entradas

de segundo nivel aparecen inmediatamente después de las entradas de primer nivel, en el mismo párrafo.

1. Coloque la barra de inserción de texto en el texto o seleccione un rango de texto para definir el comienzo del texto que desea indexar.
2. Para introducir el texto de la entrada de primer nivel en el campo **Texto** de la paleta **Índice** (menú **Visualización**), seleccione el texto en el documento o escríbalo en el campo.
3. Para invalidar la indexación alfabética de la entrada, introduzca el texto correspondiente en el campo **Clasificar como**. Por ejemplo, quizás prefiera clasificar la entrada "Siglo XX" como "Siglo veinte". Esto no influye en cómo se escribe la entrada de índice.
4. Elija **Primer nivel** en el menú desplegable **Nivel**.
5. Para invalidar el formato de caracteres por omisión que se aplica a un número de página o referencia cruzada, elija otra hoja de estilo de caracteres en el menú desplegable **Estilo**. El formato por omisión es el estilo de los caracteres del texto de la entrada.
6. Elija una opción en el menú desplegable **Ámbito** para especificar el rango de texto que abarca la entrada de índice.
7. Haga clic en el botón **Añadir** de la paleta **Índice**; la entrada de índice de primer nivel ocupará su posición alfabética en la lista **Entradas**. El texto indexado se marcará en el documento con corchetes o mediante un cuadro. También puede hacer clic en el botón **Añadir todas** para añadir todas las ocurrencias del texto seleccionado a la lista **Entradas**.

Para añadir una entrada de índice, resalte el texto en la maquetación, abra el menú contextual y seleccione **Añadir al índice**. Se añadirá la entrada y se le aplicarán el nivel, estilo y ámbito seleccionados. Con la excepción de la opción **Añadir al índice**, el menú contextual que aparece es igual al menú contextual que corresponde a un cuadro de texto.

Si resalta una palabra, la añade a un índice, y luego intenta añadir de nuevo la palabra resaltada al índice (por ejemplo, bajo otro nivel), aparecerá el siguiente mensaje de error: "Ya existe una referencia de índice en este lugar". Si desea indexar una palabra más de una vez, coloque la barra de inserción de texto en la palabra y después escriba en el campo **Texto** la palabra que desea incluir. La segunda entrada de índice tendrá como marcador de índice un cuadro y corchetes.

Pulse la tecla Opción/Alt para que el botón **Añadir** a **Añadir invertida**. El botón **Añadir invertida** añade a la lista **Entradas** una entrada en orden inverso que incorpora una coma. Por ejemplo, la entrada "Rubén Darío" se añade como "Darío, Rubén" si se hace clic en el botón **Añadir invertida**. "Camilo José Cela" figuraría como "Cela, Camilo José".

Pulse la tecla Opción/Alt para que el botón **Añadir todas** cambie a **Añadir todas invertidas**. Haga clic en el botón **Añadir todas invertidas** para añadir a la lista **Entradas** todas las ocurrencias del texto seleccionado, pero en formato invertido.

Creación de entradas de índice de segundo, tercero y cuarto nivel

En un índice anidado, las entradas de segundo, tercero y cuarto nivel se colocan bajo las entradas de primer nivel en un nuevo párrafo. En un índice en línea, las entradas de segundo nivel siguen a las entradas de primer nivel dentro del mismo párrafo.

1. Coloque la barra de inserción de texto al principio del rango de texto que desea indexar.
2. Utilice los controles **Texto**, **Clasificar como**, **Estilo** y **Ámbito** tal como los emplearía para crear una entrada de índice de primer nivel.
3. Haga clic junto a una entrada en la columna de la izquierda de la lista **Entradas** para definir esa entrada como la entrada de nivel superior bajo la cual se organizarán las entradas de segundo, tercero o cuarto nivel.

➡ Las entradas de segundo, tercero y cuarto nivel se sangran si la hoja de estilo de párrafos utilizada en la creación del índice incorpora un valor de sangría izquierda.

4. Elija **Segundo nivel**, **Tercer nivel** o **Cuarto nivel** en el menú desplegable **Nivel**.

   La posición de la flecha determina las opciones de **Nivel** que están disponibles. La opción **Segundo nivel** está disponible cuando la flecha se encuentra al lado de una entrada de primero o segundo nivel; la opción **Tercer nivel** está disponible cuando la flecha está al lado de una entrada de primero, segundo o tercer nivel; de forma análoga, la opción **Cuarto nivel** está disponible cuando la flecha se encuentra al lado de una entrada de primero, segundo, tercero o cuarto nivel.

5. Haga clic en el botón **Añadir** . La nueva entrada de índice ocupará su posición alfabética y se sangrará bajo la entrada adecuada.

➡ Si va a utilizar una entrada de índice como cabecera para otros niveles de información, elija **Suprimir nº de página** en el menú desplegable **Ámbito**. Por ejemplo, si en el índice de un libro de cocina desea crear una entrada para "tarta", suprima el número de página y luego enumere los distintos tipos de tarta ("chocolate", "limón", etc.) como entradas de segundo o tercer nivel.

Creación de referencias cruzadas

Además de indicar los números de página en las entradas de índice, también es posible remitir a los usuarios a otros temas. Por ejemplo, una referencia a "Tipografía" podría incluir la indicación "Véase también Fuentes". Esto se logra mediante una referencia cruzada. Se pueden crear referencias cruzadas para las entradas existentes en el índice, o bien se puede añadir una nueva entrada específicamente para una referencia cruzada. Para crear referencias cruzadas, utilice la paleta **Índice** (**Visualización** > **Mostrar índice**).

Creación de una referencia cruzada para una nueva entrada de índice

Para crear una referencia cruzada para una nueva entrada de índice:

1. Coloque la barra de inserción de texto en cualquier lugar en el texto (no importa dónde la coloque, ya que los números de página no se incluirán en esta entrada).
2. Introduzca el texto para la entrada, en el campo **Texto** de la paleta **Índice**.

3 Utilice los controles **Clasificar como** y **Nivel** tal como los emplearía para crear cualquier otra entrada de índice.

4 Elija **Ref. cruz**. en el menú desplegable **Ámbito**. Elija el tipo de referencia cruzada que desea emplear en el menú desplegable: **Consulte**, **Consulte también** o **Consulte bajo**.

5 Para especificar la entrada de índice objeto de la referencia cruzada, introduzca el texto en el campo o haga clic en una entrada existente de la lista.

6 Haga clic en el botón **Añadir**. Expanda la entrada para ver el texto de la referencia cruzada.

Creación de una referencia cruzada para una entrada de índice existente

Para crear una referencia cruzada para una entrada de índice existente:

1 Coloque la barra de inserción de texto en cualquier lugar en el texto (no importa dónde la coloque, ya que los números de página no se incluirán en esta entrada).

2 Seleccione una entrada en la lista **Entradas**. La entrada se colocará automáticamente en el campo **Texto**.

3 Haga clic en el botón **Editar** de la paleta **Índice**, haga doble clic en la entrada o seleccione la entrada y abra el menú contextual.

4 Elija **Ref. cruz**. en el menú desplegable **Ámbito**. Elija el tipo de referencia cruzada que desea emplear en el menú desplegable: **Consulte**, **Consulte también** o **Consulte bajo**.

5 Para especificar la entrada de índice objeto de la referencia cruzada, introduzca el texto en el campo o haga clic en una entrada existente de la lista.

➡ Para ver el texto de la referencia cruzada en la lista **Entradas** junto con las referencias a números de página, expanda la entrada.

➡ Cuando se crea un índice, las referencias cruzadas siguen inmediatamente a las referencias de número de página. El formato se establece de acuerdo con la hoja de estilo de caracteres especificada en el cuadro de diálogo **Preferencias de índice** (**Edición** > **Preferencias** > **Índice**). Si especifica **Estilo de entrada**, la referencia cruzada empleará el mismo estilo que la entrada que la precede. Si utiliza el menú desplegable **Estilo** (paleta **Índice**) para especificar la hoja de estilo de caracteres que se utilizará con la referencia cruzada, dicha hoja de estilo invalidará la hoja de estilo especificada en el cuadro de diálogo **Preferencias de índice**. Al texto que introduzca en el campo **Referencia cruzada** se aplicará esa hoja de estilo. No obstante, dicha hoja de estilo no se aplicará a la indicación "Consulte", "Consulte también" o "Consulte bajo" de la referencia cruzada.

La puntuación que precede a las referencias cruzadas se especifica en el campo **Antes de referencia cruzada** del cuadro de diálogo **Preferencias de índice** (menú **QuarkXPress/Edición** > **Preferencias** > **Índice**). Si desea incluir cierta puntuación después de una referencia cruzada, introdúzcala después del texto de la referencia cruzada en la paleta **Índice**.

Edición de una entrada de índice

Es posible seleccionar una entrada de índice y editar su información en los campos **Texto** o **Clasificar como**. También se puede seleccionar una referencia cruzada o una referencia de número de página y editar la información correspondiente mediante los menús desplegables **Estilo** y **Ámbito**. También se puede cambiar de nivel una entrada.

1. Seleccione una entrada o referencia en la lista **Entradas**. (Para ver las referencias, expanda la entrada).
2. Haga clic en el botón **Editar** de la paleta **Índice**, haga doble clic en la entrada, o seleccione la entrada y elija **Editar** en el menú contextual.

   Mientras trabaje en el modo de edición, el botón **Editar** aparecerá atenuado.
3. Efectúe los cambios en la entrada o la referencia seleccionada. Si lo desea, también puede seleccionar y editar otras entradas y referencias.
4. Para salir del modo de edición, vuelva a hacer clic en el botón **Editar**.

Suprimir entradas de índice

Para suprimir una entrada de índice y eliminar del texto sus correspondientes marcadores:

1. Seleccione una entrada o referencia en la lista **Entradas**. (Para ver las referencias, expanda la entrada).
2. Abra el menú contextual y elija **Suprimir**, o haga clic en el botón **Suprimir** de la paleta **Índice**.

Especificación de la puntuación empleada en los índices

El cuadro de diálogo **Preferencias del índice** permite especificar la puntuación que debe insertarse automáticamente cuando se crea un índice.

1. Elija **QuarkXPress/Edición** > **Preferencias** > **Índice**.
2. Introduzca la puntuación para el índice, incluso cualquier espacio antes o después y la hoja de estilo de las referencias cruzadas, en los campos del área **Caracteres de separación**.

- **Después de entrada** especifica la puntuación que sigue inmediatamente a cada entrada de un índice (suele utilizarse un signo de dos puntos). Por ejemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" emplea un signo de dos puntos y un espacio después de la entrada de índice "QuarkXPress".

  Si una referencia cruzada sigue inmediatamente a una entrada de índice, se utilizarán los caracteres definidos en **Antes de referencia cruzada** en lugar de los caracteres introducidos en **Después de entrada**.

- Especifique en el campo **Entre números de página** las palabras o la puntuación que desea utilizar para separar una lista de números de página (suele utilizarse una coma o un signo de punto y coma). Por ejemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" emplea una coma y un espacio entre los números de página.

- **Dentro del rango de páginas** define las palabras o la puntuación que se debe utilizar para indicar un intervalo de páginas (suele utilizarse un guión ene o la palabra "a" con un espacio en ambos lados, de esta forma: " a "). Por ejemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19" emplea un guión ene entre un rango de páginas.
- **Antes de referencia cruzada** determina las palabras o la puntuación que deben utilizarse antes de una referencia cruzada (suele utilizarse un punto, un signo de punto y coma o un espacio). Por ejemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19. Consulte también Maquetación de página" emplea un punto y un espacio antes de la referencia cruzada.
- **Estilo de referencia cruzada** especifica la hoja de estilo que se debe utilizar para una referencia cruzada. Dicha hoja de estilo sólo se aplica a las indicaciones "Consulte", "Consulte también" y "Consulte bajo".
- **Entre entradas** especifica las palabras o la puntuación que se deben utilizar entre los niveles de entrada en un índice en línea (normalmente un signo de punto y coma o un punto). Los índices en línea enumeran las entradas y subentradas de una entrada de índice en un párrafo en vez de anidar las entradas. Por ejemplo, "QuarkXPress: xii, 16–17, 19; impresión desde: 62–64; composición tipográfica en: 32, 34" emplea un signo de punto y coma entre las entradas.

  En los índices anidados, los caracteres definidos en **Entre entradas** representan la puntuación final de cada párrafo.

3 Haga clic en **OK**.

➡ El índice terminado se compone de texto formateado, y no de vínculos dinámicos al texto indexado. Si sigue editando el texto o la lista **Entradas**, tendrá que volver a crear el índice.

➡ Los campos del área **Caracteres de separación** admiten hasta 72 caracteres. También se pueden utilizar ciertas marcas de "XPress Tags" en los campos **Caracteres de separación**. Por ejemplo, si introduce \t en el campo **Después de entrada**, cuando cree el índice se insertará automáticamente una tabulación después de la entrada.

Creación de un índice

Utilice el cuadro de diálogo **Crear índice** para crear un índice a partir del contenido de la paleta **Índice**.

Cuando se crea un índice, QuarkXPress compila la lista, la formatea según las especificaciones indicadas y la distribuye en las páginas basándose en la página maqueta elegida. Las preferencias de índice serán específicas del documento si se establecen cuando hay un documento abierto.

Antes de crear el índice, cree una página maqueta con un cuadro de texto automático para el índice. A continuación cree las hojas de estilo de párrafos que aplicará a las cabeceras de sección y a todos los niveles utilizados en el índice. Los niveles de índice suelen distinguirse por medio de sangrías diferentes.

Cuando genere el índice de un libro, debe distribuir el texto del índice en el último capítulo del libro. Si distribuye el índice en otro capítulo del libro que emplea numeración de páginas continua, es posible que cambien los números de página

después del índice. Considere la posibilidad de crear un capítulo aparte para el índice y colocarlo al final del libro.

Para crear un índice:

1. Elija **Utilidades** > **Crear índice** o abra el menú contextual de la paleta **Índice** y elija **Crear índice**.
2. Haga clic en **Anidado** o **En línea** para elegir el **Formato**. Si el índice está organizado con más de dos niveles de información, debe crear un índice anidado. Si opta por crear un índice en línea, todos los niveles de información de cada entrada saldrán enumerados en el mismo párrafo, sin ninguna diferencia jerárquica.
3. Seleccione **Libro completo** para indexar el libro entero del cual forma parte el documento. Si el documento no forma parte de ningún libro, esta opción no estará disponible. Si la casilla no está seleccionada, solo se indexará el documento actual.
4. Seleccione **Sustituir índice existente** para sobrescribir el índice existente.
5. Para añadir cabeceras a cada sección alfabética del índice, seleccione **Añadir cabeceras de sección** y elija una hoja de estilo en el menú desplegable.
6. Elija una **Página maqueta** para el índice (sólo aparecen las páginas maqueta con cuadros de texto automáticos). QuarkXPress añadirá automáticamente las páginas necesarias para el índice al final del documento. Si especifica una página maqueta de páginas enfrentadas, se añadirá primero una página enfrentada derecha.
7. Elija las hojas de estilo para cada nivel del índice en los menús desplegables del área **Estilos de nivel**. Si ha seleccionado **En línea** para el **Formato**, sólo estará disponible el menú desplegable **Primer nivel**, ya que todos los niveles se distribuyen en el mismo párrafo.
8. Haga clic en **OK** para cerrar el cuadro de diálogo **Crear índice** y generar el índice.

➡ Si necesita comparar dos versiones de un índice, deseleccione **Sustituir índice existente** en el cuadro de diálogo **Crear índice** (menú **Utilidades**).

Edición del índice final

Después de que haya generado un índice, necesitará revisarlo detenidamente. Fíjese que esté completo, que las referencias cruzadas sean apropiadas y que los niveles fluyan de forma lógica. Verifique también la puntuación y el formato para asegurarse de haber obtenido los resultados que deseaba. Es poco probable que se sienta enteramente satisfecho con el índice la primera vez que lo genere. Aunque podrá resolver algunos problemas modificando el índice y generándolo de nuevo, en otros casos tendrá que incorporar formato local al texto del índice.

Texto no imprimible en los índices

Si el texto entre corchetes no aparece en la copia impresa porque se encuentra en la mesa de trabajo, está oculto por otro elemento o desborda el cuadro que lo contiene, al lado de la entrada en el índice, en vez del número de página, aparecerá un carácter de cruz † (Mac OS) o los caracteres "MT" con un espacio después de la T (Windows).

Sólo Mac OS: Para buscar el carácter de cruz, introduzca Opción+T en el campo **Buscar** del cuadro de diálogo **Buscar/Cambiar** (menú **Edición**) y luego trate de resolver el problema en la maquetación o simplemente elimine el carácter de cruz del índice que ha creado.

Sólo Windows: Para buscar los caracteres "MT ", introdúzcalos (incluso el espacio) en el campo **Buscar** del cuadro de diálogo **Buscar/Cambiar** (menú **Edición**) y luego trate de resolver el problema en la maquetación o simplemente elimine los caracteres del índice que ha creado.

Edición y regeneración del índice

Para resolver problemas relacionados con la puntuación, las entradas del índice o la organización de un índice, use la paleta **Índice**, el cuadro de diálogo **Preferencias de índice** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias > Índice**), o el cuadro de diálogo **Generar índice** (menú **Utilidades**). Haga los cambios necesarios y después vuelva a generar el índice.

Actualización del índice

Si edita un documento indexado después de haber creado el índice, deberá volver a generarlo. QuarkXPress no actualiza automáticamente el texto del índice. Por consiguiente, aconsejamos generar el índice final sólo cuando esté relativamente seguro de que el documento no se va a modificar.

Aplicación de formato local al índice

Una vez que el índice esté en condiciones que le satisfagan, y cuando esté casi seguro de que la publicación no cambiará, todavía podrá mejorar el índice aplicando formato a nivel local. Por ejemplo, si sólo tiene una entrada debajo de cada uno de los encabezados "W", "X", "Y" y "Z", podría combinarlas en un sólo grupo "W–Z". También puede utilizar el cuadro de diálogo **Buscar/Cambiar** (menú **Edición**) para aplicar estilos de letra a determinadas palabras. Recuerde que las modificaciones que haga en esta etapa, como suprimir o cambiar entradas, no se reflejarán en futuras versiones del índice.

Trabajo con libros

Las publicaciones que contienen múltiples documentos pueden ser difíciles de manejar. Es necesario conservar los documentos relacionados cerca unos de otros, pero separados. Los libros permiten hacer frente a este reto.

Los libros son archivos de QuarkXPress que se presentan como ventanas con vínculos a documentos individuales, que se denominan capítulos. Una vez que se hayan añadido los capítulos a un libro, se los puede abrir, cerrar y dar seguimiento mediante la paleta **Libro**. QuarkXPress permite sincronizar las hojas de estilo y demás especificaciones empleadas en los capítulos de un libro, imprimir los capítulos desde la paleta **Libro** y actualizar automáticamente los números de página de los distintos capítulos.

QuarkXPress permite abrir hasta 25 libros a la vez. Varios usuarios pueden abrir un libro al mismo tiempo; de este modo, los miembros de un equipo de trabajo pueden acceder a los distintos capítulos. Los libros siguen abiertos hasta que el usuario los

cierre o salga de QuarkXPress. Los cambios realizados en un libro se guardan cuando se cierra la paleta **Libro** o al salir de QuarkXPress.

Los cambios efectuados en los libros (como añadir capítulos o cambiarlos de orden) se guardan automáticamente cuando se cierra el libro y al salir de QuarkXPress. Cuando se abren y editan los capítulos, los documentos de los capítulos deben guardarse de la misma manera que cualquier proyecto independiente de QuarkXPress, utilizando el comando **Guardar** (menú **Archivo**).

Conforme los miembros de un grupo de trabajo hacen cambios en un libro (por ejemplo, cuando abren o cambian el orden de los capítulos de un libro), el libro se actualiza para reflejar los cambios. Haga clic en cualquier parte de la paleta **Libro** para obligarlo a actualizarse.

Creación de libros

En QuarkXPress, un libro es una colección de documentos (capítulos). Se puede crear un nuevo libro en cualquier momento. Para crear un nuevo libro:

1. Elija **Archivo** > **Nuevo** > **Libro**.
2. Utilice los controles del cuadro de diálogo para especificar la posición del archivo del nuevo libro.
3. Introduzca el nombre del libro en el campo **Nombre del libro/Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Crear**. El nuevo libro aparecerá en pantalla como una ventana delante de todos los documentos abiertos.

Si almacena los archivos de los libros en un lugar compartido, varios usuarios podrán abrirlos y editar los capítulos que contienen. Para trabajar con la característica Libro en un entorno multiusuario, todos los usuarios deben contar con la misma vía de acceso al libro desde su ordenador, lo cual implica que el libro debe estar almacenado en un servidor compartido en la red, y no en el ordenador de alguno de los usuarios que tiene acceso al libro.

Trabajo con capítulos

Los libros contienen documentos individuales de QuarkXPress que se denominan capítulos. Para crear capítulos, se añaden los documentos correspondientes a un libro abierto. Los capítulos no se abren con el comando **Abrir** (menú **Archivo**), sino por medio de la paleta **Libro**. Es posible cambiar el orden de los capítulos dentro de un libro y también eliminar capítulos del libro. Los capítulos de un libro se deben almacenar en el mismo volumen que el libro.

Añadir capítulos a un libro

Es posible añadir hasta 1.000 capítulos a un libro. Para añadir capítulos a un libro abierto:

1. Haga clic en el botón **Añadir capítulo** en la paleta **Libro**.
2. Utilice los controles del cuadro de diálogo para localizar el primer documento que añadirá al libro. Por omisión, el primer capítulo que se añade a un libro pasa a ser el

capítulo maestro. El capítulo maestro define las hojas de estilo, colores, especificaciones de partición y justificación, listas y trazos y rayas que se utilizarán en todo el libro. Estos atributos son específicos del capítulo maestro: los atributos de los demás capítulos son independientes de los del capítulo maestro.

3 Seleccione el documento en la lista y haga clic en **Añadir**. Si el documento se creó en una versión anterior de QuarkXPress, aparecerá un mensaje de alerta indicando que si añade el documento lo actualizará al formato más reciente; si hace clic en **OK**, se actualizará el documento y se guardará nuevamente como capítulo de un libro de QuarkXPress.

4 Repita los pasos 1 a 3 para añadir otros capítulos al libro.

A medida que añada los capítulos, irán apareciendo en la paleta **Libro**. Si hay un capítulo resaltado en la paleta **Libro** cuando se hace clic en el botón **Añadir capítulo**, el siguiente capítulo se añadirá inmediatamente después del capítulo que está seleccionado. Si no está resaltado ningún capítulo, el nuevo capítulo se añadirá al final de la lista.

Un capítulo puede pertenecer sólo a un libro. Si también desea utilizar el capítulo en otro libro, seleccione el comando **Guardar como** (menú **Archivo**) para crear una copia del documento. Añada la copia del documento al otro libro. Cuando incorpore el capítulo al otro libro, es posible que cambie la numeración de páginas en ese libro.

Estado de los capítulos

Una vez que haya incorporado los capítulos a un libro, tanto usted como los demás usuarios podrán utilizar la paleta **Libro** para abrir, cerrar y dar seguimiento a los capítulos. La columna **Estado** de la paleta **Libro** indica el estado actual de cada capítulo.

- **Disponible** indica que el capítulo se puede abrir.
- **Abierto** indica que el capítulo ya está abierto en su ordenador.
- [**Nombre del usuario** indica que otro usuario tiene abierto el capítulo. El nombre de usuario es el nombre asignado al ordenador del usuario. Para obtener más información acerca de cómo compartir los archivos y los nombres de ordenador, consulte la documentación que recibió con su ordenador.
- **Modificado** indica que el capítulo se abrió y se modificó fuera de la estructura del libro. Para actualizar el estado a **Disponible**, vuelva a abrir el capítulo desde la paleta **Libro** y ciérrelo.
- **Falta** indica que el archivo del capítulo se trasladó a otro lugar después de haber sido incorporado al libro. Haga doble clic en el nombre del capítulo para abrir un cuadro de diálogo que permite localizar el archivo.

Cómo abrir los capítulos de un libro

Aunque varios usuarios pueden abrir el mismo libro, sólo un usuario puede abrir un capítulo en un momento dado. Para abrir un capítulo, la columna **Estado** debe indicar que el capítulo está **Disponible** o **Modificado**. Haga doble clic en el nombre de un capítulo que está disponible para abrirlo.

Cómo abrir los capítulos fuera de la estructura del libro

Si necesita trabajar en un ordenador que no forma parte de la red donde está almacenado el libro (por ejemplo, si necesita corregir un capítulo en casa), puede trabajar en una copia del capítulo fuera de la estructura del libro. Cuando termine de trabajar en el capítulo, vuelva a copiarlo en su posición original en la red; aparecerá con el estado **Modificado** en la paleta **Libro**.

Para asegurarse de que los demás usuarios no editen el capítulo original mientras usted trabaja en la copia, puede poner el archivo original del capítulo en otra carpeta, de modo que en la paleta **Libro** aparezca el estado **Falta**.

Cambios en el orden de los capítulos de un libro

Es posible cambiar el orden de los capítulos de un libro en cualquier momento e independientemente de su estado. Cuando se cambia el orden de los capítulos, se actualizan los números de página automáticos. Haga clic en el nombre del capítulo para seleccionarlo y después haga clic en un botón **Mover capítulo** en la paleta **Libro**. El capítulo seleccionado se moverá una posición hacia arriba o hacia abajo.

Eliminación de un capítulo de un libro

Se puede eliminar un capítulo de un libro en cualquier momento. Haga clic en el nombre del capítulo para seleccionarlo y después haga clic en el botón **Eliminar capítulo**. Se eliminará el nombre del capítulo de la paleta de **Libro** y se cancelarán los vínculos con el capítulo. El capítulo volverá a ser un documento normal de QuarkXPress.

Control sobre la numeración de páginas

Si los capítulos tienen secciones (**Página** > **Sección**), cuando los añada a un libro se conservarán tanto las secciones como los números de página. Por ejemplo, cada capítulo de un libro podría ser una nueva sección. Si los capítulos no tienen secciones, QuarkXPress asigna números de página consecutivos a los capítulos del libro. Por ejemplo, si el primer capítulo del libro contiene 10 páginas, el segundo capítulo comenzará en la página 11.

Es también posible añadir y eliminar secciones y modificar la numeración de las páginas de un libro. Si una página del documento incluye un carácter de número de página automático, dicha página mostrará el número de página correcto.

Trabajo con capítulos divididos en secciones

Si un capítulo contiene un comienzo de sección, la numeración de las páginas de la sección permanecerá vigente en todo el libro hasta que QuarkXPress encuentre un nuevo comienzo de sección. Por ejemplo, si el primer capítulo de un libro es una sección a la cual se ha asignado el prefijo "A" para los números de página, todas las páginas de los capítulos posteriores incluirán ese prefijo hasta que QuarkXPress encuentre una nueva sección. En este ejemplo, el segundo capítulo podría ser una nueva sección con el prefijo "B".

Es posible añadir, cambiar y suprimir secciones de los capítulos de un libro en cualquier momento (**Página** > **Sección**). Si elimina todas las secciones de todos los capítulos de un libro, el libro volverá a utilizar la numeración de páginas consecutiva.

➡ Para ver los números de página de los capítulos en la paleta **Libro**, debe utilizar la numeración automática de páginas.

Trabajo con capítulos no divididos en secciones

Si los capítulos no tienen secciones, QuarkXPress crea un "comienzo de capítulo de libro" en la primera página de cada capítulo. Los comienzos de capítulo de libro indican que el capítulo debe comenzar la numeración de las páginas a partir de la última página del capítulo anterior. Para anular un comienzo de capítulo de libro y crear una sección, abra el capítulo y elija **Página** > **Sección**. Seleccione **Comienzo de la sección** para deseleccionar **Comienzo del capítulo de libro**. Cuando se añaden páginas a un capítulo, se cambia el orden de los capítulos o se eliminan capítulos, se numeran las páginas y los capítulos subsiguientes de acuerdo con este comienzo de sección.

➡ Para que las páginas de los capítulos reflejen correctamente la numeración de las páginas del libro cuando se impriman, los números de página se deben colocar con el carácter de número de página actual.

Cualquier usuario que abra un libro puede añadir capítulos, cambiar el orden de los capítulos y suprimir capítulos. También puede añadir secciones a los capítulos para anular la numeración continua de las páginas o sincronizar los capítulos. Puede resultar conveniente asignar estas tareas a un solo usuario (por ejemplo, el editor) y pedir a los demás usuarios que se limiten a abrir y cerrar los libros mediante la paleta.

Si abre un capítulo desde fuera del libro de QuarkXPress (es decir, sin utilizar la paleta **Libro** para abrirlo), es posible que los números de página cambien temporalmente. Si el capítulo contiene la indicación de comienzo del capítulo de libro, la cual sirve para actualizar automáticamente la numeración de páginas en los distintos capítulos, el capítulo comenzará con el número de página 1 mientras lo edite fuera de la estructura del libro. Cuando vuelva a abrir el capítulo desde la paleta **Libro**, los números de página se actualizarán automáticamente. Si el capítulo contiene indicaciones normales de comienzo de sección, la numeración de las páginas no se verá afectada cuando trabaje en el capítulo fuera de la estructura del libro.

Sincronización de capítulos

Para garantizar la uniformidad de todas las hojas de estilo, colores, especificaciones de partición y justificación, listas y trazos y rayas que se utilizan en los capítulos de un libro, es posible sincronizar estas especificaciones para que coincidan con las del capítulo maestro. Por omisión, el primer capítulo del libro es el capítulo maestro, aunque se lo puede cambiar en cualquier momento.

Cuando se sincronizan los capítulos, se comparan todas las especificaciones de cada capítulo con las del capítulo maestro y se modifican según corresponda. Después de sincronizar los capítulos, las hojas de estilo, colores, especificaciones de partición y justificación, listas y trazos y rayas de cada capítulo del libro coincidirán con los del capítulo maestro.

Especificación del capítulo maestro

Por omisión, el capítulo maestro es el primer capítulo que se añade a un libro. El capítulo maestro se indica por una M a la izquierda del nombre del capítulo en la

paleta **Libro**. Para cambiar el capítulo maestro, haga clic para seleccionar el nuevo capítulo maestro. Luego haga clic en el área en blanco a la izquierda del nombre del capítulo; el icono del capítulo maestro M pasará a ese nuevo capítulo.

Sincronización de las especificaciones

Antes de sincronizar las especificaciones en un libro, asegúrese de que las hojas de estilo, los colores, las especificaciones de partición y justificación, las listas y los trazos y rayas del capítulo maestro actual estén definidos correctamente. Luego:

1. Cerciórese de que el estado de todos los capítulos del libro sea **Disponible**. Si un capítulo no está disponible, no se sincronizarán sus especificaciones.
2. Seleccione los capítulos que desea sincronizar. Para seleccionar un rango de capítulos, haga clic en el primero y pulse la tecla Mayús mientras hace clic en el último capítulo del rango. Para seleccionar capítulos no consecutivos, pulse Comando/Ctrl mientras hace clic en los capítulos.
3. Haga clic en el botón **Sincronizar libro** en la paleta **Libro**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Sincronizar capítulos seleccionados**.
4. Haga clic en las fichas **Hojas de estilo**, **Colores**, **Espec. de PyJ**, **Listas** o **Trazos y rayas** para elegir de una lista de dichas especificaciones. Las lista **Disponibles** mostrará todas las especificaciones adecuadas. Seleccione las especificaciones que desea sincronizar y haga doble clic en ellas, o bien haga clic en el icono de flecha para moverlas a la columna **Incluir**.
5. Para sincronizar todas las especificaciones que aparecen en el cuadro de diálogo **Sincronizar capítulos seleccionados**, haga clic en el botón **Sincronizar todo**.
6. Haga clic en **OK**. Se abrirá cada capítulo del libro; una vez que se lo haya comparado con el capítulo maestro y modificado según resulte necesario, se guardará. Cuando se sincronizan los capítulos, se modifican de la siguiente manera:

- Las especificaciones con el mismo nombre se comparan; las especificaciones de los capítulos se editan según resulte necesario para que coincidan con las especificaciones del capítulo maestro.
- Se añaden a los demás capítulos las especificaciones del capítulo maestro que faltan en los mismos.
- Las especificaciones presentes en los otros capítulos que no están definidas en el capítulo maestro permanecen intactas en los capítulos.

➡ Si hace cambios que afecten las especificaciones de un libro, tendrá que volver a sincronizar los capítulos.

➡ Para efectuar cambios globales en cualquiera de las especificaciones de un libro, puede utilizar la característica de sincronización. Por ejemplo, si decide cambiar un color plano que se utiliza en todo el libro, cambie la definición del color en el capítulo maestro y luego haga clic en el botón **Sincronizar libro**.

Impresión de capítulos

La paleta **Libro** ofrece una forma rápida de imprimir varios capítulos con los mismos valores de ajuste. Es posible imprimir un libro completo o sólo los capítulos seleccionados desde la paleta **Libro**. Para imprimir los capítulos de un libro abierto:

1. Asegúrese de que los capítulos que desea imprimir tengan el estado **Disponible** o **Abierto**. No se pueden imprimir los capítulos que otros usuarios están utilizando o cuyo estado es **Falta**.
2. Para imprimir el libro completo, asegúrese de que no haya ningún capítulo seleccionado. Para elegir un capítulo, haga clic en él. Para seleccionar capítulos consecutivos, haga clic en el primero y pulse la tecla Mayús mientras hace clic en el último. Para seleccionar capítulos no consecutivos, pulse Comando/Ctrl mientras hace clic en los capítulos.
3. Haga clic en el botón **Imprimir capítulos** de la paleta **Libro** para abrir el cuadro de diálogo **Imprimir**.
4. Para imprimir todas las páginas de todos los capítulos seleccionados, elija **Todo** en el menú desplegable **Páginas**.
5. Especifique los demás ajustes de impresión de la forma habitual, o bien elija una opción en el menú desplegable **Estilo de impresión**. Se imprimirán todas las páginas o capítulos conforme a estos valores.
6. Haga clic en **OK**. QuarkXPress abrirá todos los capítulos, los imprimirá y luego cerrará cada uno de ellos. Si falta un capítulo u otra persona lo está utilizando, el libro no se imprimirá.

En los campos en los que se deben introducir los números de página (por ejemplo, en el cuadro de diálogo **Imprimir**), se debe escribir el número de página completo, incluido cualquier prefijo, o un número de página absoluto. Los números de página absolutos reflejan la posición real de las páginas respecto a la primera página de una maquetación, independientemente de las secciones en las que esté dividida la maquetación. Para especificar un número de página absoluto en un cuadro de diálogo, anteponga un signo más (+) al número. Por ejemplo, para que se muestre la primera página de un documento, introduzca "+1".

Creación de índices y tablas de contenido para libros

QuarkXPress permite generar una tabla de contenido y un índice para un libro completo. Dichas operaciones no se ejecutan desde la paleta **Libro**, sino mediante las características de listas e indexación. No obstante, el estado de todos los capítulos de un libro debe ser **Disponible** para que se pueda generar una lista o un índice completo.

Índices de libros

Las características de indexación están disponibles cuando se halla en ejecución el software QuarkXTensions Index. Para crear un índice se utiliza la paleta **Índice** (menú **Ver**) para marcar el texto como entrada de índice. La puntuación del índice se especifica en el cuadro de diálogo **Preferencias de índice** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias > Índice**). Cuando se termina un libro, se genera el índice mediante el cuadro de diálogo **Crear índice** (menú **Utilidades**).

Listas para libros

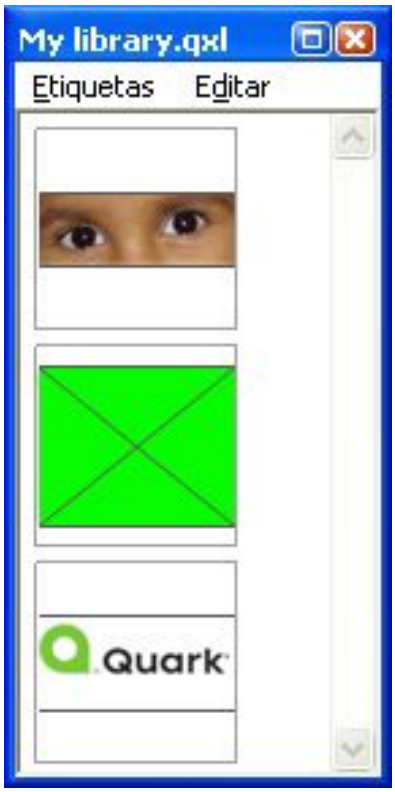
En QuarkXPress, una lista es una compilación de texto al cual se han aplicado estilos por medio de hojas de estilo de párrafos específicas. Por ejemplo, es posible recopilar todo el texto al cual se han aplicado las hojas de estilo "Nombre de capítulo" y "Título de sección" para compilar una tabla de contenido de dos niveles. Las listas no se limitan a la creación de tablas de contenido; por ejemplo, se puede crear una lista de ilustraciones a partir de las hojas de estilo que se utilizan en los pies de ilustraciones. Para generar una lista se emplean el cuadro de diálogo **Listas** (menú **Edición**) y la paleta **Listas** (menú **Ventana**).

Trabajo con bibliotecas

Las bibliotecas ofrecen un modo práctico de almacenar los elementos de página que se utilizan con frecuencia, como los logotipos, títulos de portada de publicaciones, texto legal y fotografías. Una biblioteca individual permite almacenar hasta 2.000 entradas. Las entradas de biblioteca pueden ser cuadros de texto, trayectos de texto, cuadros de imagen, líneas, varios elementos seleccionados o un grupo de elementos. Para introducir y retirar una entrada de una biblioteca, sólo hace falta arrastrarla, o bien cortarla o copiarla y luego pegarla.

Las bibliotecas son la manera perfecta de almacenar los elementos que pueden necesitarse en algún momento durante el trabajo de maquetación. Por ejemplo, los logotipos sociales, la información legal, las imágenes y texto utilizados con frecuencia, los formatos de diagramas y las imágenes prediseñadas son todos buenos candidatos para ser entradas de biblioteca. Los elementos con un formato complicado también se pueden guardar en una biblioteca.

Utilice la barra de desplazamiento de la paleta **Biblioteca** para desplazarse verticalmente por las entradas de biblioteca. Arrastre el cuadro de redimensionamiento de la esquina inferior derecha de la paleta **Biblioteca** para redimensionarla. Para expandir una paleta **Biblioteca**, haga clic en el cuadro de zoom. Haga clic en el cuadro de zoom otra vez para que la paleta vuelva al tamaño anterior.



Una paleta **Biblioteca**

Las bibliotecas de QuarkXPress no son compatibles de una plataforma a otra, de modo que se deben abrir desde la plataforma en la que fueron creadas.

Creación de bibliotecas

Es posible crear una biblioteca nueva en cualquier momento, siempre que haya menos de 25 archivos abiertos. Para crear una nueva biblioteca:

1. Elija **Archivo** > **Nuevo** > **Biblioteca**.

Cuando se crea una nueva biblioteca, permanece abierta hasta que se la cierre de forma manual. Cuando se inicia QuarkXPress, cualquier paleta de biblioteca que estuviera abierta anteriormente se vuelve a abrir automáticamente y se coloca en la posición por omisión para las bibliotecas.

2. Utilice los controles del cuadro de diálogo para especificar el lugar donde desea guardar el nuevo archivo de biblioteca.
3. Introduzca el nombre de la biblioteca en el campo **Nombre de la biblioteca/Nombre de archivo**.
4. Haga clic en **Crear**.

Añadir entradas a una biblioteca

Cuando se añade una entrada a una biblioteca, se coloca en la biblioteca una copia del elemento y se presenta como miniatura. Los elementos originales no se eliminan del documento. Para añadir entradas a una biblioteca abierta:

1 Seleccione la herramienta **Elemento** ✥.

2 Seleccione los elementos o el grupo de elementos que va a colocar en la biblioteca. Para seleccionar varios elementos, pulse la tecla Mayús mientras hace clic en ellos. Sin embargo, recuerde que si selecciona varios elementos a la vez, se guardarán en la biblioteca como una única entrada y no como elementos individuales.

3 Arrastre los elementos o el grupo a la biblioteca y suelte el botón del ratón cuando aparezca el puntero de Biblioteca. La entrada de biblioteca se coloca entre los iconos de flecha.

Recuperación de entradas de biblioteca

Para colocar una entrada de biblioteca en un documento, seleccione cualquier herramienta y haga clic en la entrada de biblioteca. Arrastre la entrada al documento. Se colocará una copia de la entrada de biblioteca en el documento.

Manipulación de entradas de biblioteca

Es posible cambiar el orden de las entradas en una biblioteca, mover las entradas de una biblioteca a otra y sustituir o suprimir entradas de una biblioteca.

- Para mover una entrada dentro de una biblioteca, haga clic en ella y arrástrela a una nueva posición.
- Para copiar una entrada de una biblioteca a otra, haga clic en la entrada y arrástrela a la otra biblioteca abierta.
- Para sustituir una entrada en una biblioteca, seleccione los elementos de sustitución en una maquetación; en seguida, elija **Edición** > **Copiar**. Haga clic en la entrada de la biblioteca para seleccionarla y elija **Edición** > **Pegar**.
- Para eliminar una entrada de una biblioteca en Mac OS, haga clic en ella y elija **Edición** > **Borrar**, **Edición** > **Cortar**, o bien pulse la tecla Supr. Para eliminar una entrada de una biblioteca en Windows, elija **Editar** (menú de la paleta **Biblioteca**) > **Suprimir** o **Edición** > **Cortar**.

➡ *Sólo Windows:* Para copiar, pegar o suprimir los elementos de una biblioteca en Windows, utilice el menú **Editar** en la parte superior de la paleta **Biblioteca**.

➡ Si mueve una imagen de alta resolución después de haberla importado a la maquetación, necesitará utilizar el comando **Utilización** (menú **Utilidades**) para actualizar la vía de acceso a la imagen cuando mueva la entrada de la biblioteca a una maquetación.

Trabajo con etiquetas

QuarkXPress permite organizar el material de las bibliotecas aplicando etiquetas a las entradas. Es posible aplicar la misma etiqueta a varias entradas, así como mostrar las entradas de biblioteca de forma selectiva según sus etiquetas. Por ejemplo, si ha creado una biblioteca que contiene los logotipos sociales de sus distintos clientes, puede etiquetar cada entrada con el correspondiente nombre de empresa.

Aplicación de etiquetas a las entradas de biblioteca

Una vez que haya etiquetado una entrada de biblioteca, puede utilizar la misma etiqueta para otras entradas. También puede asignar un nombre exclusivo a cada una de las entradas de la biblioteca. Para etiquetar las entradas de biblioteca:

1. Haga doble clic en una entrada de biblioteca para abrir el cuadro de diálogo **Entrada de biblioteca**.
2. Introduzca un nombre descriptivo en el campo **Etiqueta**, o bien elija un nombre en la lista **Etiqueta**. Para cambiar el nombre de una entrada de biblioteca, introduzca una nueva etiqueta o elija otra en la lista.
3. Haga clic en **OK**.

Presentación de las entradas de biblioteca por etiqueta

Para mostrar las entradas de biblioteca por etiqueta, haga clic en el menú desplegable (Mac OS) o en el menú **Etiquetas** (Windows) situado en la esquina superior izquierda de una paleta de **Biblioteca**. Elija una etiqueta para presentar la entrada asociada.

- El menú presenta las opciones **Todo**, **Sin etiqueta**, así como cualquier etiqueta que haya creado y aplicado a las distintas entradas.
- Puede elegir varias etiquetas para mostrar múltiples categorías de entradas; junto a cada etiqueta que seleccione aparecerá una marca de verificación.
- Si elige más de una etiqueta en Mac OS, en el menú desplegable aparecerá **Etiquetas mixtas**. Cuando se selecciona el menú **Etiquetas** en Windows, junto a las etiquetas que aparecen en la paleta se muestra una marca de verificación.
- Para ver todas las entradas de biblioteca, independientemente de su etiqueta, elija **Todo**.
- Para ver las entradas a las que no se ha aplicado ninguna etiqueta, elija **Sin etiqueta**. La opción **Sin etiqueta** se puede elegir en combinación con otras etiquetas.
- Para ocultar las entradas a las que se ha aplicado una etiqueta, vuelva a seleccionar la etiqueta.

Cómo guardar una biblioteca

Cuando se hace clic en el cuadro de cierre de una paleta de Biblioteca, QuarkXPress guarda automáticamente los cambios realizados en la biblioteca. Si lo prefiere, puede utilizar la característica Guardar autom. en la biblioteca para guardar cada cambio sobre la marcha. Para habilitar Guardar autom. en la biblioteca:

1. Elija **QuarkXPress/Edición** > **Preferencias** y haga clic en **Guardar** en la lista de la izquierda para abrir el panel **Guardar**.
2. Seleccione **Guardar autom. en la biblioteca**.
3. Haga clic en **OK**.

Salida

Independientemente de que desee imprimir pruebas para corrección en una impresora láser o generar la versión definitiva en película o planchas con una filmadora de alta resolución, QuarkXPress le ayudará a obtener siempre los mejores resultados posibles.

Maquetaciones para impresión

En muchos entornos editoriales existe una amplia variedad de dispositivos de impresión, desde impresoras de inyección de tinta para escritorio hasta impresoras láser para oficinas, o incluso filmadoras de planchas de tecnología avanzada. En las siguientes secciones se explica cómo imprimir desde QuarkXPress.

Actualización de las vías de acceso a las imágenes

QuarkXPress utiliza dos tipos de información para las imágenes importadas: de baja y alta resolución. La información de baja resolución se utiliza para presentar en pantalla las vistas previas de las imágenes. Al imprimir, se utiliza la vía de acceso a la imagen para obtener la información de alta resolución que se encuentra en el archivo original de la imagen.

Cuando se importa una imagen a una maquetación de QuarkXPress, se establece una vía de acceso a esa imagen. QuarkXPress conserva la información acerca de la vía de acceso a todas las imágenes, así como la que corresponde a la última modificación.

Si se mueve o se modifica una imagen después de importarla, cuando se ejecuta el comando **Imprimir** o **Recopilar para impresión** (menú **Archivo**), QuarkXPress presenta un mensaje de advertencia.

Si guarda las imágenes en la misma carpeta que el proyecto de QuarkXPress, no tendrá que mantener las vías de acceso a las imágenes. QuarkXPress siempre puede "localizar" las imágenes que se hallan en la misma carpeta que el proyecto, aun si no estaban en esa carpeta en el momento en que se importaron.

Los sistemas OPI (Open Prepress Interface) sustituyen las imágenes de alta resolución y preparan de antemano las separaciones de color para las imágenes exploradas a todo color. Si utiliza uno de esos sistemas de impresión, podrá, entre otras cosas, importar en una maquetación una imagen TIFF RVZ de baja resolución y especificar que QuarkXPress introduzca automáticamente los comentarios OPI, para que a la hora de imprimir se reemplacen las imágenes de baja resolución por imágenes de alta resolución. Cada sistema OPI tiene sus propias capacidades de intercambio.

Ajuste de los controles del cuadro de diálogo Imprimir

Para imprimir una maquetación para impresión:

1. Elija **Archivo** > **Imprimir** (Comando+P/Ctrl+P). Aparecerá el cuadro de diálogo **Imprimir**.
2. Para seleccionar un controlador de impresora, seleccione una opción en el menú desplegable **Impresora**.

- *Sólo Windows:* Haga clic en el botón **Propiedades** para abrir un cuadro de diálogo con los controles específicos del controlador de impresora seleccionado. Para obtener información adicional acerca de las opciones que aparecen en este cuadro de diálogo o sobre cómo instalar una impresora, consulte la documentación que recibió con el software Microsoft Windows.

3. Especifique las opciones de salida utilizando uno de los siguientes métodos:

- Para usar un estilo de impresión existente, elija una opción en el menú desplegable **Estilo de impresión**.
- Para configurar manualmente las opciones de impresión, use los controles que se encuentran en la mitad inferior del cuadro de diálogo. Esta parte del cuadro de diálogo **Imprimir** se divide en dos paneles. Para mostrar un panel, haga clic en su nombre en la lista de la esquina inferior izquierda. Encontrará información en "*Cuadro de diálogo Imprimir*".
- Para guardar las opciones de impresión seleccionadas como un nuevo estilo de salida, elija **Nuevo estilo de salida para imprimir** en el menú desplegable **Estilo de impresión**.

4. Para especificar la cantidad de ejemplares a imprimir, introduzca un valor en el campo **Copias**.
5. Para especificar las páginas que desea imprimir, introduzca un valor en el campo **Páginas**. Puede introducir rangos de páginas, páginas no consecutivas o una combinación de rangos y páginas no consecutivas para imprimir. Utilice comas y guiones para definir un rango de páginas consecutivas o no consecutivas. Por ejemplo, si tiene una maquetación de 20 páginas y necesita imprimir las páginas 3 a 9 y 12 a 15, más la página 19, introduzca 3–9, 12–15, 19 en el campo Páginas.
6. Para especificar si sólo deben imprimirse las páginas impares, sólo las pares o todas las páginas, elija una opción en el menú desplegable **Secuencia de páginas**. Con la opción **Todas** (el valor por omisión) se imprimen todas las páginas relacionadas. Cuando se selecciona **Impares**, sólo se imprimen las páginas impares. Cuando se selecciona **Pares**, sólo se imprimen las páginas pares.
7. Para aumentar o disminuir el tamaño del documento impreso, introduzca un porcentaje en el campo **Escala**. El valor por omisión es 100%.
8. Si va a imprimir dos o más copias de la maquetación y desea que cada copia salga de la impresora en orden secuencial, seleccione **Ordenar**. Si la opción **Ordenar** no está seleccionada, la aplicación imprime varias copias de cada página a la vez.

9 Para imprimir planchas extendidas (páginas contiguas en sentido horizontal), una al lado de la otra, en la película o en el papel, seleccione la casilla **Planchas extendidas**.

10 Seleccione la casilla de verificación **Hacia atrás** para imprimir una maquetación de varias páginas en orden inverso. La última página de la maquetación se imprimirá primero.

11 Seleccione **Encajar en área de impresión** para reducir o aumentar el tamaño de una página del documento de modo que encaje en el área imprimible del soporte seleccionado.

12 *Sólo Mac OS:* Haga clic en el botón **Impresora** para abrir el cuadro de diálogo del**Controlador de impresora**. Encontrará información adicional en la documentación que recibió con el ordenador.

13 Haga clic en **Imprimir** para imprimir la maquetación.

14 Haga clic en **Cancelar** para cerrar el cuadro de diálogo **Imprimir** sin guardar los valores ni imprimir la maquetación.

➡ El área que se encuentra en la parte superior derecha del cuadro de diálogo **Imprimir** es el área de vista previa de las páginas. Puede usar esta imagen para hacer una vista previa de cómo se verán las páginas impresas en el dispositivo de salida.

Cuadro de diálogo Imprimir

Los paneles del cuadro de diálogo **Imprimir** se describen en los siguientes temas.

Panel Dispositivo

Use el panel **Dispositivo** para controlar los ajustes especificos del dispositivo, incluida la selección de archivos PPD y la posición de la página:

- Cuando se especifica un archivo PPD, los campos **Tamaño del papel**, **Anchura** y **Altura** se rellenan automáticamente con la información predeterminada que suministra el archivo PPD. Si el archivo PPD elegido corresponde a una filmadora, los campos **Desplazamiento** y **Salto entre págs**. también estarán disponibles. La lista de los archivos PPD que están disponibles en el menú desplegable **PPD** se puede personalizar usando el cuadro de diálogo **Gestor de archivos PPD** (menú **Utilidades**). Si no cuenta con el archivo PPD correcto, elija un archivo PPD genérico incorporado que sea similar.
- Para elegir el tamaño del soporte utilizado en la impresora, seleccione una opción en el menú desplegable **Tamaño del papel**.
- Para especificar la anchura y la altura de un soporte personalizado compatible con la impresora, elija **Personalizado** en el menú desplegable **Tamaño del papel** e introduzca los valores en los campos **Anchura** y **Altura**. Si imprime en una filmadora sin tambor o de alimentación continua, seleccione el valor **Automático** en el campo **Altura**.
- Para definir la posición del documento en el soporte de impresión seleccionado, elija una opción en el menú desplegable **Posición**.
- La resolución por omisión para el archivo PPD seleccionado se introduce automáticamente en el campo **Resolución**.

- Sólo para filmadoras: Introduzca un valor en el campo **Desplazamiento** para especificar la distancia de desplazamiento del borde izquierdo de la página hacia adentro o hacia fuera en relación con el borde izquierdo del soporte en rollo.
- Sólo para filmadoras: Introduzca un valor en el campo **Salto entre págs**. para especificar la cantidad de espacio que desea que se deje entre las páginas de la maquetación a medida que se van imprimiendo en el rollo.
- Para imprimir imágenes negativas de las páginas, seleccione la casilla **Impresión en negativo**.
- Para que QuarkXPress informe de los errores PostScript, seleccione la casilla de verificación **Manejador de errores PostScript**.

Panel Páginas

Use el panel **Páginas** para especificar la orientación de la página, segmentar y dar vuelta a las páginas y otras opciones relacionadas:

- Para especificar si se imprimirá en el modo vertical u horizontal, haga clic en un botón de radio **Orientación** (**Vertical** u **Horizontal**).
- Para incluir las páginas en blanco en la copia impresa, seleccione **Incluir páginas en blanco**.
- Para imprimir en la misma hoja varias páginas de una maquetación en tamaño reducido, seleccione **Miniatura**.
- Para dar vuelta a las páginas impresas en sentido vertical u horizontal, seleccione una opción en el menú desplegable **Voltear página**.

  Para imprimir una maquetación grande en segmentos o secciones, elija una opción en el menú desplegable **Segmentar**. QuarkXPress imprime marcas de alineación e información de posición en cada segmento para ayudarle a armarlos.

- Elija **Manual** para controlar la segmentación de la página mediante la posición del origen de las reglas.
- Para que QuarkXPress determine la cantidad de segmentos necesarios para imprimir cada página del documento con base en el tamaño de la maquetación, el tamaño del soporte, si se selecciona o no la opción **Solapamiento absoluto** y el valor en el campo **Solapar**, elija **Automático**. Para crear el segmento, QuarkXPress extenderá la página de acuerdo con el valor definido en el campo **Solapar**. Si selecciona la opción **Solapamiento absoluto**, QuarkXPress utilizará sólo el valor definido en el campo **Solapar** cuando extienda la página para crear el segmento. Si la casilla **Solapamiento absoluto** no está seleccionada, QuarkXPress utilizará al menos la cantidad definida en el campo **Solapar** cuando cree el segmento, aunque podrá utilizar un valor más alto cuando resulte necesario. No seleccione la casilla **Solapamiento absoluto** si desea que la maquetación salga centrada cuando junte los segmentos.

Panel Imágenes

Use el panel **Imágenes** para controlar la forma en que se imprimirán las imágenes:

- Para especificar cómo se imprimirán las imágenes, elija una opción en el menú desplegable **Salida**. La opción **Normal** utiliza los datos de los archivos de origen de

las imágenes para generar la salida en alta resolución. La opción **Baja resolución** imprime las imágenes a la resolución de las vistas previas de pantalla. La opción **Boceto** suprime la impresión de las imágenes y degradados e imprime en su lugar un cuadro con el marco y una "x", muy similar a la presentación en pantalla de los cuadros de imagen vacíos.

- Para seleccionar un formato para los datos impresos, seleccione una opción en el menú desplegable **Datos**. Aunque los documentos se imprimen más rápidamente en formato Binario, es conveniente utilizar la opción **ASCII**, ya que es un formato estándar y hay un mayor número de impresoras y dispositivos de gestión de colas de impresión capaces de leerlo. La opción **8 bits depurados** combina los formatos ASCII y binario para generar un formato de archivo muy flexible y compatible.
- Seleccione **Sobreimprimir negro EPS** para obligar la sobreimpresión de todos los elementos negros en imágenes EPS importadas (independientemente de sus ajustes de sobreimpresión en el archivo EPS).
- Para imprimir las imágenes TIFF de un bit a la resolución máxima (sin sobrepasar la resolución especificada en el elemento de lista **Dispositivo**), seleccione la casilla de verificación **Impresión TIFF a toda resolución**. Si no selecciona la casilla **Impresión TIFF a toda resolución**, las imágenes con una resolución superior a 1 bit se procesarán al doble del valor de líneas por pulgada (lpp), aunque con una pérdida de resolución.

Panel Fuentes

Use el panel **Fuentes** para especificar las fuentes que se incluirán en la salida. Tenga en cuenta que muchas de las opciones en este panel sólo están disponibles para imprimir en un dispositivo de salida PostScript.

- Si va a imprimir en un dispositivo PostScript nivel 3 o posterior, o en un dispositivo que usa PostScript 2, versión 2015 o posterior, seleccione **Optimizar formatos de fuentes**.
- Para descargar todas las fuentes que se utilizan en la maquetación y todas las fuentes del sistema, seleccione **Descargar fuentes de la maquetación**. Para controlar las fuentes que se descargarán, deseleccione **Descargar fuentes de la maquetación** y elija **Descargar** para cada fuente que desee descargar. Para controlar las fuentes que figurarán en la lista, elija una opción en el menú desplegable **Mostrar**.
- Para descargar todas las fuentes que requieren los archivos importados PDF y EPS, seleccione **Descargar fuentes de archivos PDF/EPS importados**.

Panel Color

Use el panel **Color** para controlar la impresión en color.

- Para imprimir todos los colores en una página, elija **Compuesto** en el menú desplegable **Modo**. Para imprimir en un dispositivo que maneja separaciones in-RIP, elija **Separaciones** en el menú desplegable **Modo**. Encontrará más información para imprimir en policromía compuesta en "*Impresión de colores compuestos*". Encontrará más información para imprimir separaciones en "*Impresión de separaciones de color*".

- Para especificar una configuración de salida para el dispositivo de impresión, elija una opción en el menú desplegable **Configuración**. Encontrará más información sobre gestión del color en "*Configuraciones de origen y configuraciones de salida*".
- Para especificar la forma y frecuencia por omisión de los mediotonos, use los menús desplegables **Mediotonos** y **Frecuencia**. La opción **Impresora** del menú desplegable **Mediotonos** permite que el dispositivo de salida determine los ajustes de los mediotonos.
- Para imprimir solamente planchas específicas y controlar las opciones de mediotono de cada plancha en lo individual, use los controles en la lista de planchas.

Panel Marcas

Use el panel **Marcas** para incluir marcas de recorte, marcas de registro y marcas de sangrado en la salida impresa. Las *marcas de recorte* son líneas cortas, verticales y horizontales, que se imprimen fuera del borde final que tendrán las páginas para indicar dónde se deben recortar. Las *marcas de registro* son símbolos que se emplean para alinear las planchas superpuestas. Las *marcas de sangrado* indican dónde terminan los sangrados de las páginas.

- Para incluir marcas de recorte y marcas de registro en cada página, elija **Centrado** o **Descentrado** en el menú desplegable **Marcas**.
- Cuando se elige **Centrado** o **Descentrado**, se activan los campos **Grosor**, **Longitud** y **Desplazamiento**. Los valores en los campos **Grosor** y **Longitud** especifican el grosor y la longitud de las marcas de recorte. Los valores definidos en el campo **Desplazamiento** especifican la distancia entre las marcas de recorte y el borde de la página.
- Para incluir marcas que indiquen la posición del sangrado, seleccione la opción **Incluir marcas de sangrado**.

Panel Capas

Use el panel **Capas** para especificar cuáles capas se imprimirán y cuáles se suprimirán.

*Sólo cuadro de diálogo **Imprimir**:* Para aplicar los ajustes del panel **Capas** a la maquetación, seleccione **Aplicar a maquetación**.

Panel Sangrar

Use el panel **Sangrar** para especificar el sangrado de los elementos (permitir que se extiendan más allá de los bordes de las páginas) cuando se impriman. Los valores de sangrado se aplican a todas las páginas de la maquetación.

Para crear un sangrado mediante la definición de la distancia que el sangrado sobresaldrá de los bordes de la página de la maquetación, seleccione **Simétrico** o **Asimétrico** en el menú desplegable **Tipo de sangrado**.

- Para crear un sangrado que sobresalga la misma distancia de cada borde de página, seleccione **Simétrico** e introduzca un valor en el campo **Cantidad** para especificar la distancia del sangrado.

- Para crear un sangrado con diferentes distancias de cada borde de página, seleccione **Asimétrico** e introduzca valores en los campos **Superior**, **Inferior**, **Izquierda** y **Derecha** para especificar las distancias del sangrado.
- *Sólo para salida impresa y en PDF:* Para extender el sangrado a fin de que abarque todos los elementos de la página que se extienden más allá del límite de la página, seleccione **Elementos de página**.
- *Sólo para salida impresa y en PDF:* Para definir si los elementos a sangre se recortarán en el borde del sangrado o se permitirá que se impriman en su totalidad, seleccione **Recortar en borde de sangrado**

El panel **Sangrar** sólo está disponible si el software Custom Bleeds XTensions se encuentra instalado.

Panel Transparencia

Use el panel **Transparencia** para especificar cómo se manejará la transparencia en la exportación.

- El control **Imágenes vectoriales** permite especificar la resolución para convertir en gráficos de trama las imágenes que incluyen datos vectoriales cuando se presentan en una relación de transparencia. Por lo general, es buena idea mantener este valor relativamente alto porque las imágenes vectoriales típicamente incluyen líneas muy marcadas que se ven con aspecto irregular a resoluciones bajas. En este campo también se controla la resolución de reproducción de los marcos en mapas de bits que están presentes en una relación de transparencia.
- El control **Degradados** permite especificar la resolución de los degradados cuando se presentan en una relación de transparencia. Generalmente, los degradados pueden convertirse en gráficos de trama a resoluciones relativamente bajas porque no contienen bordes muy marcados.
- El control **Sombras paralelas** permite especificar la resolución para convertir las sombras paralelas en gráficos de trama. Este valor puede ser relativamente bajo, a menos que se creen sombras paralelas con un **Desenfoque** de cero.

Cuando se elige un valor de resolución bajo en uno o más de estos campos se reduce el tiempo requerido para el acoplamiento y se puede ahorrar tiempo de procesamiento cuando se le da salida a la maquetación.

Los elementos girados o inclinados que participan en una relación de transparencia deben convertirse en gráficos de trama antes de que se los envíe al dispositivo RIP. Debido a que las operaciones para girar e inclinar elementos tienden a degradar la calidad de la imagen si se realizan a resoluciones bajas, QuarkXPress puede remuestrar estos elementos con aumento de resolución antes de girarlos o inclinarlos, reduciendo así la degradación de la imagen. Seleccione **Remuestrear rotaciones con aumento de resolución** si desea establecer manualmente el aumento de resolución para los elementos girados o inclinados y en las imágenes que participan en una relación de transparencia. Si usa valores de baja resolución y un elemento girado o inclinado se ve deformado o degradado, seleccione esta casilla y después escriba un valor en el campo **A**. El valor del campo **A** debe ser por lo menos igual al valor de resolución más alta en los campos **Imágenes vectoriales**, **Degradados** y **Sombras paralelas**.

El campo **ppp para imágenes de menos de** permite especificar un valor por encima del cual los elementos girados o inclinados no se remuestrearán. El propósito de este campo es evitar que los elementos inclinados o girados que se aproximen al valor de **Remuestrar rotaciones con aumento de resolución a** se remuestreen innecesariamente. En general, establezca este valor en aproximadamente 100 ppp menos que el valor de **Remuestrear rotaciones con aumento de resolución a**.

Para imprimir elementos sin tomar en cuenta sus valores de opacidad, seleccione **Ignorar acoplamiento de la transparencia**. Todos los elementos se tratarán como si fueran 100% opacos, independientemente del valor de opacidad que tengan aplicado, y las sombras paralelas y máscaras de las imágenes se pasarán por alto. Esta opción puede ser útil para solucionar problemas de salida relacionados con la transparencia.

Para controlar la resolución de la transparencia acoplada en archivos importados PDF y Adobe Illustrator, escriba un valor en el campo **Resolución del acoplamiento**.

El acoplador convierte un área en gráficos de trama sólo si dicha área incluye un elemento de trama, como una sombra paralela, un degradado, una imagen semiopaca o una imagen enmascarada con un canal alfa. El acoplador no convierte en gráficos de trama las áreas de color sólido (sin importar si son el resultado de varias capas semiopacas), a menos que un elemento de trama solape dichas áreas.

Panel JDF

Use el panel **JDF** para especificar si se guardará un archivo JDF de la estructura Job Jackets del proyecto. Cuando se selecciona **Producir salida de JDF**, se activa la lista desplegable **Incluir contacto de Job Jackets**; elija un contacto de entre los Recursos de contacto en la estructura Job Jackets del proyecto.

Panel OPI

Use el panel **OPI** para controlar los ajustes para Open Prepress Interface (OPI).

- Seleccione **OPI activo** si no va a usar un servidor OPI.
- Seleccione **Incluir imágenes** para incluir imágenes TIFF o EPS en la salida.
- Seleccione **Baja resolución** para incluir las imágenes TIFF en baja resolución que se utilizan en la maquetación, en lugar de las versiones en alta resolución.

  Si no es posible encontrar el archivo de alta resolución de una imagen EPS, se sustituye con la vista previa en pantalla.

El panel **OPI** sólo está disponible si el software OPI XTensions se encuentra instalado.

Panel Avanzadas

En el panel **Avanzadas**, puede especificar el nivel PostScript del dispositivo de salida.

Panel Resumen

El panel **Resumen** presenta un resumen de los ajustes especificados en los otros paneles.

Área Vista previa de la página

El cuadro de diálogo **Imprimir** (menú **Archivo**) de las maquetaciones para impresión proporciona una representación gráfica de la página impresa llamada *área de vista previa de la página*. El área de vista previa de la página no muestra los elementos propiamente dichos de las páginas de la maquetación; en cambio, representa la forma y orientación de las páginas en relación con el soporte de destino.

- El rectángulo azul representa la página de la maquetación.
- El rectángulo verde representa el área imprimible del soporte seleccionado.
- Un rectángulo negro representa el área del soporte cuando se elige un dispositivo de alimentación de hojas en el menú desplegable **PPD** (panel **Dispositivo**).
- Un área gris que rodea la maquetación representa los sangrados cuando se elige una opción de sangrado usando el software Custom Bleeds XTensions (panel **Sangrar**)
- Si el tamaño de la página, incluidas las marcas de recorte o los elementos a sangre, es mayor que el área imprimible del soporte de impresión, aparecerá una zona roja para indicar las partes de la maquetación que se hallan fuera del área imprimible y que, por tanto, quedarán recortadas. Si ha habilitado la segmentación **Automática** en el panel **Páginas**, no aparecerá la zona roja.
- La indicación "R" indica giro, positivo/negativo y vuelta.
- La flecha que aparece a la izquierda de la vista previa indica la dirección de alimentación de la película o las hojas.
- Debajo de la vista previa gráfica aparecen dos iconos más pequeños: El icono de hojas sueltas indica que se ha seleccionado un dispositivo que genera la salida en hojas sueltas, en el menú desplegable **PPD** (panel **Dispositivo**), mientras que el icono de alimentación por rodillo indica que en el menú desplegable **PPD** se ha seleccionado un dispositivo de alimentación por rodillo. El botón desplegable del signo de interrogación presenta una leyenda de los distintos colores empleados en el área de vista previa de la página.
- Si se han activado las marcas de registro (panel **Marcas**), también se muestran en el área de vista previa de la página.
- Si se ha seleccionado la opción **Miniatura** (panel **Páginas**), se presentará una vista previa con miniaturas.

Impresión de separaciones de color

Para imprimir separaciones de color:

1. Muestre el panel **Color** del cuadro de diálogo **Imprimir** (menú **Archivo**).
2. Elija **Separación** en el menú desplegable **Modo**.
3. Elija una opción en la lista desplegable **Configuración**:

- La opción **Separaciones In-RIP** imprime todas las planchas de los colores de cuatricromía y planos y la salida es en el formato compuesto. Sin embargo, el archivo PostScript que se imprimirá contiene información sobre las separaciones. La opción **Separaciones In-RIP** sólo debe seleccionarse si se va a utilizar un dispositivo PostScript nivel 3. Tenga en cuenta también que el menú desplegable **Configuración** también

contiene todas las configuraciones de salida basadas en separaciones que aparecen en el cuadro de diálogo **Configuraciones predeterminadas de salida** (**Edición > Configuraciones de salida**).

4 Elija una opción en el menú desplegable **Mediotonos**:

- Para usar los ajustes de mediotono que especifique, elija **Convencional**.
- Para usar los ajustes de mediotono incorporados en el RIP, elija **Impresora**. Si elige esta opción, se desactivarán los controles de mediotono de este panel.

5 Para especificar otra frecuencia de líneas que no sea el valor predeterminado, introduzca un valor en líneas por pulgada (lpp) en el campo **Frecuencia** o elija un valor en el menú desplegable **Frecuencia**.

6 La lista que aparece en la parte inferior de la ficha **Color** muestra las planchas empleadas en la maquetación, así como los valores por omisión de las opciones **Mediotono**, **Frecuencia**, **Ángulo** y **Función**. Los valores por omisión de la lista de planchas suelen generar resultados de impresión correctos. No obstante, es posible que necesite ajustar estos valores para adaptarlos a las exigencias de un trabajo en particular. La presencia de un guión en una de las columnas indica que esa entrada no se puede editar.

- En la columna **Imprimir** quite las marcas de verificación para cancelar la impresión de las planchas de separación individuales, o seleccione la plancha y elija **No** en el menú desplegable de la columna **Imprimir**.
- En la columna **Plancha** se indican los colores planos y las tintas de cuatricromía en el documento cuando se selecciona **Separaciones** en el menú desplegable **Modo**. El menú desplegable **Configuración** en la parte superior del panel **Color** especifica las planchas de la maquetación que aparecerán en la lista.
- El menú desplegable **Mediotono** permite asignar un ángulo de trama distinto para un color plano. Los valores de trama por omisión para los colores planos se especifican en el menú desplegable **Mediotono** del cuadro de diálogo **Editar colores** (**Edición > Colores > Nuevo**).
- En la columna **Frecuencia** figura el valor de frecuencia de trama de las líneas. Este valor representa el número de líneas por pulgada (lpp) que se aplicará a cada plancha de color. Si no desea emplear el valor por omisión para una plancha, elija **Otro** en el menú desplegable **Frecuencia** para abrir el cuadro de diálogo **Frecuencia/Otro**.
- La columna **Ángulo** indica el ángulo de la trama para cada plancha de color. Si no desea emplear el valor por omisión, elija **Otro** en el menú desplegable **Ángulo** para abrir el cuadro de diálogo **Ángulo/Otro**.
- Para especificar una forma alternativa para los puntos de una trama para impresión, elija una opción en el menú desplegable de la columna **Función**.

Impresión de colores compuestos

Para imprimir colores compuestos (en vez de separaciones de color):

1 Muestre el panel **Color** del cuadro de diálogo **Imprimir** (menú **Archivo**).

2 Elija **Compuesto** en el menú desplegable **Modo**.

3 Elija una opción en la lista desplegable **Configuración**:

- **Escala de grises**
- **CMAN compuesto**
- **RVZ compuesto**
- **Colores compuestos CMAN y planos** (imprime con PostScript compuesto, en un dispositivo compatible con separaciones In-RIP)
- **Tal cual** (describe elementos de color utilizando su espacio colorimétrico de origen cuando se imprime en un dispositivo PostScript de color compuesto)

El menú desplegable **Configuración** también contiene todas las configuraciones de salida basadas en separaciones que aparecen en el cuadro de diálogo **Configuraciones predeterminadas de salida** (**Edición** > **Configuraciones de salida**).

4 Elija **Convencional** o **Impresora** en el menú desplegable **Mediotonos**. La opción **Convencional** utiliza los valores de trama de mediotono calculados por QuarkXPress. La opción **Impresora** utiliza los valores de trama de mediotono proporcionados por la impresora seleccionada; en este caso, QuarkXPress no envía la información sobre mediotonos.

5 Para especificar otra frecuencia de líneas que no sea el valor predeterminado, introduzca un valor en líneas por pulgada (lpp) en el campo **Frecuencia** o elija un valor en el menú desplegable **Frecuencia**.

Exportar maquetaciones

Mediante los comandos **Exportar**, **Imprimir** y otros, puede dar salida a los archivos en los siguientes formatos:

- PostScript (PS)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Portable Document Format (PDF), con o sin verificación de PDF/X
- HyperText Markup Language (HTML)
- Extensible HyperText Markup Language (XHTML)
- Extensible Markup Language (XML)
- Extensible Stylesheet Language (XSL)
- Extensible Stylesheet Language Translator (XSLT)
- ePub (encontrará más información en "*Exportación a ePub*")
- Kindle (encontrará más información en "*Exportación a Kindle*")
- Libro electrónico Blio (encontrará más información en "*Exportación para Blio eReader*")

Para acceder a las opciones de exportación, elija **Archivo** > **Exportar**, o haga clic en el botón **Exportar**.

El tipo de maquetación activa determina las opciones de exportación en QuarkXPress. Por ejemplo, cuando está abierta una maquetación para impresión, el comando para exportar una maquetación para Web en formato HTML (**Archivo > Exportar > HTML**) no está disponible.

Exportar una maquetación en formato EPS

Cuando se exporta una página de una maquetación como un archivo Encapsulated PostScript (EPS), se puede especificar el nombre y ubicación del archivo y establecer varios parámetros para la exportación a EPS (mediante controles personalizados o un estilo de salida en EPS). Para usar los controles básicos de exportación a EPS:

1. Elija **Archivo > Exportar > Página como EPS**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Página como EPS**.
2. Escriba un rango de páginas en el campo **Página**.
3. Para usar un estilo de salida existente, elija una opción en el menú desplegable **Estilo EPS**.
4. Para modificar las especificaciones de salida, haga clic en **Opciones**. Use los paneles del cuadro de diálogo resultante para controlar el formato del archivo exportado.

- Para usar un estilo de salida EPS, elija una opción en el menú desplegable **Estilo EPS**. Para crear un estilo de salida EPS usando los ajustes actuales, elija **Nuevo estilo de salida EPS**.
- Para especificar un formato para el archivo EPS, elija una opción en el menú desplegable **Formato**.
- Use el panel **Generales** para especificar la escala del archivo EPS, el formato de la vista previa del archivo EPS, si las áreas blancas de la página se tratarán como transparentes u opacas en el archivo EPS y si la salida del archivo EPS será como una plancha extendida.
- Use el panel **Color** para elegir una configuración de salida del archivo EPS y seleccionar las planchas que deberán incluirse en la salida.
- Use el panel **Fuentes** para especificar las fuentes que se incrustarán dentro del archivo EPS exportado.
- Use el panel **Marcas** para especificar la posición, anchura y longitud de las marcas de registro en el archivo EPS.
- Use el panel **Sangrar** para designar un tipo de sangrado simétrico o asimétrico y para especificar la distancia de sangrado alrededor del archivo EPS.
- Use el panel **Transparencia** para activar o desactivar la transparencia y para controlar la resolución de los elementos acoplados en el archivo EPS.
- Use el panel **OPI** para especificar las opciones para incluir las imágenes originales en alta resolución en el archivo EPS, y para controlar las opciones TIFF y EPS por separado.
- Use el panel **JDF** para indicar si debe crearse un archivo JDF (Job Definition Format) al mismo tiempo que el archivo EPS. Podría optar por hacer esto si está usando archivos Job Jackets en un flujo de trabajo JDF.

- Use el panel **Avanzadas** para elegir si el archivo EPS observará las normas de PostScript Nivel 2 o PostScript Nivel 3.

5 Haga clic en **OK**. (Para guardar los ajustes actuales sin crear el archivo EPS, haga clic en **Guardar ajustes**.)

6 Haga clic en **Guardar**.

Exportación de una maquetación en formato PDF

Para exportar la maquetación activa en formato PDF:

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

2 Escriba un rango de páginas en el campo **Páginas**.

3 Para usar un estilo de salida existente, elija una opción en el menú desplegable **Estilo PDF**.

4 Para modificar las especificaciones de salida, haga clic en **Opciones**. Use los paneles del cuadro de diálogo resultante para controlar el formato del archivo exportado.

- Para especificar un estilo de salida PDF, elija una opción en el menú desplegable **Estilo PDF**. Para crear un estilo de salida PDF usando los ajustes actuales, elija **Nuevo estilo de salida PDF**.
- Para usar la verificación PDF/X, elija una opción en el menú desplegable **Verificación**. Las opciones disponibles incluyen **PDF/X 1a** y **PDF/X 3**. Tenga en cuenta que la verificación **PDF/X 1a** permite solamente colores CMAN y planos, mientras que la verificación **PDF/X 3** permite incluir colores e imágenes que usan otros espacios colorimétricos, además de los perfiles de color ICC (que se definen en las configuraciones de origen y salida para la gestión del color).
- Use el panel **Color** para especificar si se creará una salida compuesta o separaciones, para elegir una configuración de salida para el archivo PDF y para seleccionar las planchas que deberán incluirse en la salida.
- Use el panel **Compresión** para especificar las opciones de compresión de los diferentes tipos de imágenes en el archivo PDF.
- Use el panel **Páginas** para especificar si se exportarán planchas extendidas, si se exportará cada página como un archivo PDF independiente, si se incluirán las páginas en blanco y si se incrustará una miniatura del archivo PDF.
- Use el panel **Marcas** para especificar la posición, anchura y longitud de las marcas de registro en el archivo PDF.
- Use el panel **Hipervínculo** para especificar cómo se exportarán los vínculos y listas de la maquetación y cómo deberán aparecer los hipervínculos en el PDF. También puede usar este panel para especificar el zoom predeterminado del archivo PDF.
- Use el panel **Metadatos** para proporcionar los detalles que aparecerán en la ficha **Descripción** del cuadro de diálogo **Propiedades del documento** en Adobe Acrobat Reader.

- Use el panel **Fuentes** para especificar las fuentes que se incrustarán dentro del archivo PDF exportado.
- Use el panel **Sangrar** para especificar cómo se manejarán los sangrados en el archivo PDF.
- Use el panel **Capas** para especificar las capas que se incluirán en el archivo PDF, y para crear capas PDF a partir de las capas de la maquetación de QuarkXPress.
- Use el panel **Transparencia** para controlar cómo se acoplarán los elementos transparentes. Para desactivar el acoplamiento y mantener las relaciones de transparencia en el PDF exportado, haga clic en **Exportar transparencia nativa**. Para imprimir elementos sin tomar en cuenta sus valores de opacidad, seleccione **Ignorar transparencia**. Para activar el acoplamiento, haga clic en **Acoplar transparencia**.

  Cuando el acoplamiento está activado, se puede especificar una resolución para convertir en mapa de bits las imágenes que incluyen datos vectoriales en una relación de transparencia. Para ello, haga clic en el menú desplegable **Imágenes vectoriales** y elija o escriba un valor de ppp. Este control aplica únicamente cuando el acoplamiento está activado.

  Para especificar una resolución para los degradados (independientemente de si el acoplamiento está activado), haga clic en el menú desplegable **Degradados** y elija o escriba un valor de ppp. Para especificar una resolución para convertir en mapa de bits las sombras paralelas (independientemente de si el acoplamiento está activado), haga clic en el menú desplegable **Sombras paralelas** y elija o escriba un valor de ppp.

  Para especificar la resolución de los objetos girados o inclinados cuando el acoplamiento está activado, seleccione **Remuestrar rotaciones con aumento de resolución** y después escriba un valor en el campo **A**. El valor del campo **A** debe ser por lo menos igual al valor de resolución más alta en los campos **Imágenes vectoriales**, **Degradados** y **Sombras paralelas**.

  Para controlar la resolución de la transparencia acoplada en archivos importados PDF y Adobe Illustrator, escriba un valor en el campo **Resolución del acoplamiento**.

Exportar transparencia nativa no está disponible si elige **PDF/X–1a: 2001** o **PDF/X–3: 2002** en el menú desplegable **Verificación**. Esta característica tampoco está disponible si se elige **Separaciones** en el menú desplegable **Modo** en el panel **Color**.

- Use el panel **OPI** para especificar las opciones para incluir las imágenes originales de alta resolución en el archivo PDF (no disponible cuando selecciona **PDF/X 1a** o **PDF/X 3** en el menú desplegable **Verificación**).
- Use el panel **JDF** para indicar si debe crearse un archivo JDF (Job Definition Format) al mismo tiempo que el archivo PDF. Podría optar por hacer esto si está usando archivos Job Jackets en un flujo de trabajo JDF.
- Use el panel **Resumen** para ver un resumen de las opciones seleccionadas para la exportación a PDF.

5 Haga clic en **OK**. (Para guardar los ajustes actuales sin crear un archivo PDF, haga clic en **Guardar ajustes**.)

6 Haga clic en **Guardar**.

Si va a usar un programa de destilación de terceros y desea crear un archivo PostScript, cambie las especificaciones en el panel **PDF** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú**QuarkXPress/Edición**). Encontrará más información en "*Preferencias — Aplicación — PDF*".

Creación de un archivo PostScript

Para crear un archivo PostScript a partir de una maquetación, muestre el panel **PDF** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición** > **Preferencias**) y seleccione **Crear archivo PostScript para destilar posteriormente**. Cuando seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Maquetación como PDF**, QuarkXPress generará un archivo PostScript con el nombre y la ubicación que usted especifique, en lugar de crear un archivo PDF.

Uso de Recopilar para impresión

Para usar la característica **Recopilar para impresión**:

1. Abra el panel **Fuentes** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) para confirmar la disponibilidad de todas las fuentes. Luego revise el panel **Imágenes** del cuadro de diálogo **Utilización** para confirmar que todas las imágenes importadas estén vinculadas a la maquetación y muestren el estado **OK**.
2. Elija **Archivo** > **Recopilar para impresión**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Recopilar para impresión**.
3. Muestre la ficha **Recopilar para impresión**. Cuando se usa esta característica, se genera automáticamente un informe. Para generar sólo este informe, seleccione **Sólo informe** en la ficha **Recopilar para impresión**. Si deselecciona esta casilla, puede seleccionar una o más de las siguientes casillas:

- La opción **Maquetación** copia el archivo del proyecto a la carpeta de destino especificada.
- La opción **Imágenes vinculadas** copia los archivos de las imágenes importadas que deben permanecer vinculadas a la maquetación para generar la salida de alta resolución. Cuando QuarkXPress recopila las imágenes con la maquetación, actualiza la vía de acceso a cada imagen recopilada para reflejar la nueva posición de los archivos en la subcarpeta "Pictures" dentro de la carpeta de destino.
- La opción **Perfiles cromáticos** copia cualquier perfil ICC (International Color Consortium) asociado con la maquetación o con las imágenes importadas.
- *Sólo Mac OS:* La opción **Fuentes de pantalla** copia las fuentes de pantalla que se necesitan para visualizar la maquetación.
- *Sólo Mac OS:* La opción **Fuentes de impresora** copia las fuentes de impresora que se necesitan para imprimir la maquetación.
- *Sólo Windows:* La opción **Fuentes** copia las fuentes que se necesitan para imprimir la maquetación.

En Mac OS, las fuentes TrueType funcionan como fuentes de pantalla y de impresora. Si la maquetación emplea únicamente fuentes TrueType, QuarkXPress las recopilará cuando seleccione **Fuentes de pantalla** o **Fuentes de impresora**. Si en la maquetación

se emplea una combinación de fuentes TrueType y Type 1, o si sólo se utilizan fuentes Type 1, seleccione las casillas **Fuentes de pantalla** y **Fuentes de impresora** para asegurarse de que se recopilen todas las fuentes Type 1.

4 En la ficha **Vista**, seleccione **Reproducir modificaciones de la imagen** para aplicar efectos a las imágenes antes de recopilarlas. Si no selecciona esta casilla, las imágenes se recopilarán en su forma original, sin ningún efecto de imagen aplicado.

5 Haga clic en **Guardar**.

Cuando se recopilan las fuentes, QuarkXPress también recopila las fuentes que se incluyen en los archivos EPS importados, si dichas fuentes están activadas en el ordenador.

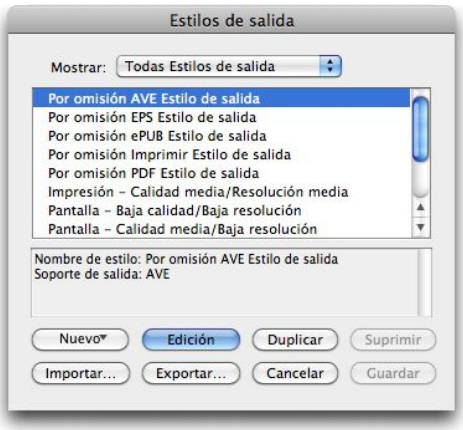
La característica Recopilar para impresión no se diseñó para usarse con maquetaciones que se han personalizado para exportación en los formatos de edición Blio y App Studio. Puede usar esta característica con dichas maquetaciones, pero no recopilará todos los recursos empleados en la interactividad Blio y App Studio, y tampoco recopilará todas las maquetaciones de una familia de maquetaciones.

Trabajo con estilos de salida

Los estilos de salida permiten guardar especificaciones para salida impresa y en formatos PDF, ePub, Kindle y EPS. Podrá aplicar estilos de salida cuando use los comandos **Archivo > Imprimir**, **Archivo > Exportar > Guardar página como EPS**, **Archivo > Exportar > Maquetaciones como AVE**, **Archivo > Exportar > Redistribuir como ePub Archivo > Exportar > Redistribuir como Kindle** y **Archivo > Maquetación > Exportar como PDF**. 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. Encontrará información sobre las opciones de EPS en "*Exportar una maquetación en formato EPS*". Encontrará información sobre las opciones de PDF en "*Exportación de una maquetación en formato PDF*". 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 **Aceptar**.

6 Haga clic en **Guardar**.

Trabajo con trapping

A partir de la versión 9.0, la aplicación ya no es compatible con trapping de extensión y reducción. Las extensiones y reducciones que se establezcan con la paleta **Información de trap** (menú **Ventana**) no se aplicarán al imprimir. Sin embargo, se respetarán los ajustes de sobreimpresión y zonas de eliminación.

Explicación del acoplamiento y otros problemas de producción

Acoplamiento es el proceso de simular transparencia mediante la modificación de elementos de la página para producir el diseño deseado. El acoplamiento ocurre sólo durante el proceso de impresión — a medida que los elementos se van introduciendo en el motor de impresión — por lo que las maquetaciones de QuarkXPress nunca se modifican en realidad. En QuarkXPress, el acoplamiento funciona como sigue:

Primero, los cuadros se descomponen, los elementos transparentes se identifican y las relaciones entre formas diferenciadas (incluidos los contornos de texto) se deconstruyen. Las regiones que no tienen que convertirse en mapas de bits se rellenan con un nuevo color que se crea al fusionar los colores existentes. (las áreas que tienen el color Ninguno y opacidad de 0% no necesitan acoplarse, salvo cuando se utilizan en degradados e imágenes.)

Las regiones que tienen que convertirse en mapas de bits dan como resultado trayectos de recorte. (Las imágenes semiopacas, sombras paralelas, degradados semiopacos y elementos semiopacos que solapan los elementos de la página tienen que convertirse en mapa de bits.)

Los ajustes del panel **Transparencia** del cuadro de diálogo **Imprimir** (menú **Archivo**) controlan la resolución de impresión de los elementos de página que se convierten en mapas de bits debido a efectos de transparencia o sombras paralelas. Encontrará más información en "*Panel Transparencia*".

En general, no es necesario aplicar trapping al trabajar con relaciones de transparencia. Sin embargo, cuando interviene el trapping, las sobreimpresiones de los elementos opacos se mantienen en trayectos creados mediante descomposición; las retracciones y expansiones establecidas para los elementos transparentes se pasan por alto. Todos los demás elementos creados por descomposición se establecen para no sobreimprimirse

y se envían por medio del trapping predeterminado de QuarkXPress durante las separaciones basadas en host.

Al exportar a PDF, se puede elegir entre acoplar los elementos que se encuentran en relaciones de transparencia o usar transparencia nativa PDF. Si se exporta a PDF con la transparencia nativa PDF, los gráficos vectoriales en las relaciones de transparencia conservan el formato vectorial. Esto puede producir una salida más rápida y facilitar la gestión del color.

Colaboración y contenido fuente único

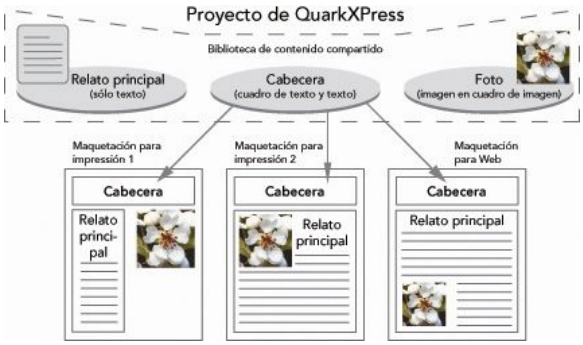
La característica de sincronización se usa para empacar con facilidad la información que se distribuirá en múltiples formatos y a través de múltiples canales. Además de adaptar los diseños a la medida de las necesidades del soporte — maquetación para impresión, Web o interactiva —, también se pueden crear proyectos que contengan maquetaciones de varios tamaños. Lo mejor de todo es que agilizará su trabajo al sincronizar automáticamente el contenido entre maquetaciones de cualquier tipo.

Trabajo con contenido compartido

Si alguna vez ha trabajado en un proyecto en el que es preciso mantener idénticamente el mismo contenido en varios lugares, sabrá que se corren ciertos riesgos. ¿Qué sucede si la versión para imprimir de un documento se actualiza, pero no así la versión para Web? Para solucionar este problema, QuarkXPress incluye la característica *contenido compartido*. Esta característica permite vincular contenido que se utiliza en distintos lugares dentro de un archivo de proyecto. Si una copia del contenido cambia, las demás se actualizan de inmediato y automáticamente para reflejar dichos cambios.

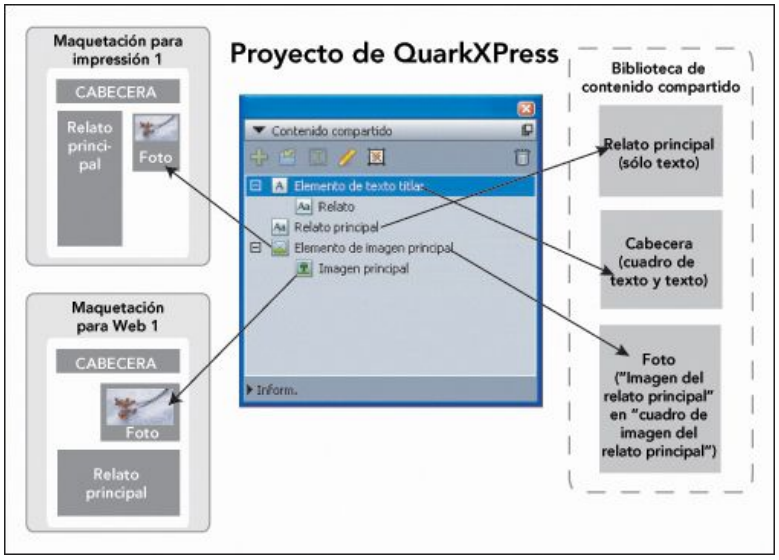
Para la mayoría de los elementos sincronizados, QuarkXPress conserva una versión maestra en una parte invisible del archivo de proyecto, llamada *biblioteca de contenido compartido*. Cuando se realiza un cambio en cualquier elemento sincronizado en una maquetación, ese cambio se graba en la versión maestra en la biblioteca de contenido compartido, y en seguida, QuarkXPress actualiza automáticamente todas las copias sincronizadas de dicho elemento en el proyecto para que reflejen el cambio. Por tanto, si el usuario actualiza el elemento A, el elemento B se actualiza automáticamente por medio del elemento maestro en la biblioteca de contenido compartido; y si el usuario actualiza el elemento B, el elemento A se actualiza de la misma manera.

La biblioteca de contenido compartido puede guardar imágenes, cuadros, líneas, texto con y sin formato, cadenas de cuadros de texto, grupos y elementos Composition Zones. Cuando se agrega algo a la biblioteca de contenido compartido, es posible controlar los aspectos de ese contenido o elemento que deben *sincronizarse* (es decir, que deben mantenerse iguales en cada caso) y los aspectos que *no* deben sincronizarse.



La biblioteca de contenido compartido contiene texto, imágenes, líneas, Composition Zones y elementos que pueden usarse en diferentes maquetaciones dentro de un proyecto. Cuando se cambia cualquier caso de un elemento de la biblioteca de contenido compartido en una maquetación, todos los casos en todas las maquetaciones se actualizan automáticamente porque todos están vinculados a la versión maestra en la biblioteca de contenido compartido.

Los elementos en la biblioteca de contenido compartido se muestran en la paleta **Contenido compartido**. Desde esta paleta, se puede duplicar y sincronizar dicho contenido en diferentes maquetaciones, como se ilustra a continuación.



La paleta **Contenido compartido** proporciona acceso a los elementos contenidos en la biblioteca de contenido compartido. Aquí, la "Maquetación para impresión 1" utiliza el "Cuadro de imagen Relato principal" y la imagen que contiene, pero la "Maquetación para Web 1" sólo usa la imagen (en un cuadro de imagen más grande). Si la imagen cambia en cualquiera de las dos maquetaciones, ambas maquetaciones se actualizan automáticamente.

Encontrará información sobre cómo incluir diferentes tipos de maquetaciones en un solo proyecto en "*Proyectos y maquetaciones*.

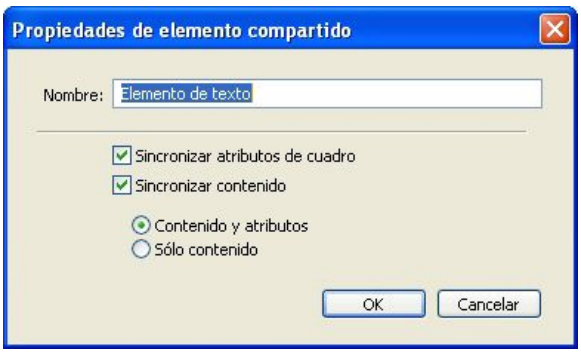
Compartir y sincronizar contenido

Para compartir y sincronizar cuadros, líneas, grupos y contenido:

1 Abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**).

2 Seleccione los elementos que desea sincronizar.

3 Haga clic en **Añadir elemento** en la paleta **Contenido compartido**. Si se selecciona un elemento, aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**. Si se seleccionan varios objetos, aparecerá el cuadro de diálogo **Compartir múltiples elementos**.



Use el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** para compartir y sincronizar elementos individuales.

Use el cuadro de diálogo **Compartir múltiples elementos** para compartir y sincronizar varios elementos.

➡ Si la opción **Mostrar automáticamente los elementos seleccionados en la maquetación** está seleccionada, puede desplazarse hasta un elemento haciendo clic en el nombre de éste en la lista.

➡ Sólo es posible sincronizar los atributos de las líneas compartidas.

4 Para compartir las características de un elemento seleccionado, seleccione **Sincronizar atributos de cuadro** para ese elemento.

5 Para compartir el texto o imagen en un elemento seleccionado, seleccione **Sincronizar contenido** para ese cuadro. Para compartir tanto el texto o imagen como su formato, elija o haga clic en **Contenido y atributos**. Para compartir sólo el texto o la imagen, elija o haga clic en **Sólo contenido**. Consulte las diferentes opciones para cuadros y contenido en el apartado "*Explicación de las opciones de sincronización*".

6 Haga clic en **OK** para añadir los elementos seleccionados a la paleta **Contenido compartido**.

La paleta **Contenido compartido** proporciona acceso a los elementos y el contenido almacenados en la biblioteca de contenido compartido.

Explicación de las opciones de sincronización

Cuando añada elementos y contenido a la paleta **Contenido compartido**, puede elegir varias opciones de sincronización en el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**.

- Para sincronizar el contenido del cuadro de texto, trayecto de texto o cuadro de imagen seleccionado sin sincronizar el cuadro o trayecto propiamente dichos, deseleccione **Sincronizar atributos del cuadro** y seleccione **Sincronizar contenido**. El texto sincronizado de este modo debe arrastrarse a un cuadro o trayecto de texto, y las imágenes sincronizadas de este modo deben arrastrarse a un cuadro de imagen.
- Puede sincronizar el texto o imagen y sus atributos de contenido (como el formato del texto y la escala, giro y efectos de las imágenes) haciendo clic en **Contenido y atributos**.
- Puede sincronizar el texto o imagen y permitir ediciones únicas de los atributos del contenido, eligiendo o haciendo clic en **Sólo contenido**. Si hace esto, podrá aplicar formato diferente al texto o imagen en las distintas partes del proyecto. Sin embargo, si edita el texto o actualiza la imagen en un lugar, el cambio se reflejará en todas partes.
- Para sincronizar un cuadro de texto, trayecto de texto o cuadro de imagen y sus atributos *sin* sincronizar su contenido, seleccione **Sincronizar atributos del cuadro** y deseleccione **Sincronizar contenido**. Por ejemplo, pongamos por caso que hace esto con un cuadro de texto o imagen y luego arrastra dos copias del cuadro. Si cambia el tamaño de uno de los cuadros y le añade un marco, el tamaño de los otros cuadros cambia automáticamente y éstos adquieren el mismo marco. Sin embargo, puede importar contenido diferente en cada cuadro.

  Para sincronizar los atributos de un elemento, el contenido y los atributos del contenido, seleccione **Sincronizar atributos del cuadro** y **Sincronizar contenido**, y seleccione o haga clic en **Contenido y atributos**. Si sincroniza dos cuadros de este modo, cualquier cambio que realice en uno se aplica automáticamente al otro, incluidos los cambios en el tamaño del cuadro, su contenido y formato.

Colocar un elemento sincronizado

Para colocar un elemento o grupo sincronizado:

1. Seleccione la entrada deseada en la paleta **Contenido compartido**.
2. Arrastre la entrada de la paleta **Contenido compartido** a la página.

Colocar contenido sincronizado

Para colocar contenido sincronizado:

1. Seleccione un cuadro de texto, trayecto de texto o cuadro de imagen.
2. Seleccione la entrada de contenido de texto o imagen en la paleta **Contenido compartido** y haga clic en **Insertar**. Observe cómo los controles de cambio de tamaño del elemento cambian a símbolos de sincronización. También puede arrastrar la entrada de texto o imagen de la paleta **Contenido compartido** a un cuadro de texto, trayecto de texto o cuadro de imagen activo.

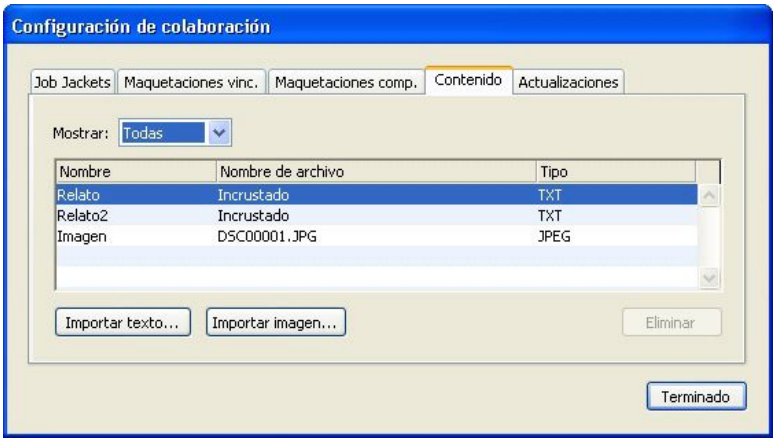
   También puede arrastrar la entrada de texto o imagen de la paleta **Contenido compartido** a un cuadro de texto, trayecto de texto o cuadro de imagen activo.

Importar contenido en la biblioteca de contenido compartido

Además de importar texto o imágenes en cuadros de texto o imagen, puede usar dos métodos para importar contenido directamente en la paleta **Contenido compartido**.

Para importar contenido usando el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**:

1. Con un proyecto activo, elija **Archivo > Configuración de colaboración**. El contenido compartido aparece en la ficha **Contenido** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** y en la paleta **Contenido compartido**.



Ficha **Contenido** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**.

2. Haga clic en **Importar texto** para abrir el cuadro de diálogo **Importar texto**. Seleccione un archivo de texto y haga clic en **Abrir**. Use los controles en el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** para especificar cómo se compartirán los atributos y el contenido.

3 Haga clic en **Importar imagen** para abrir el cuadro de diálogo **Importar imagen**. Seleccione un archivo de imagen y haga clic en **Abrir**. Use los controles en el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** para especificar cómo se compartirán los atributos y el contenido.

También puede importar contenido usando el botón **Importar** de la paleta **Contenido compartido**. Sin embargo, este botón está disponible sólo cuando se selecciona un icono de contenido de texo Aa o un icono de contenido de imagen en la paleta **Contenido compartido**. Tenga en cuenta que el texto así importado se incrusta en el archivo del proyecto; no se mantiene ningún vínculo con el archivo de texto original. Sin embargo, las imágenes así importadas pueden verse y actualizarse en el panel **Imágenes** del cuadro de diálogo **Utilización**.

Trabajo con Composition Zones

En los siguientes temas se explica cómo los elementos Composition Zones hacen más eficientes los flujos de trabajo existentes porque permiten a los miembros de los equipos trabajar simultáneamente en el mismo proyecto de QuarkXPress.

Explicación de Composition Zones

Un *elemento de Composition Zones* es una maquetación o área definida por el usuario dentro de una maquetación que puede compartirse con otros usuarios de QuarkXPress.

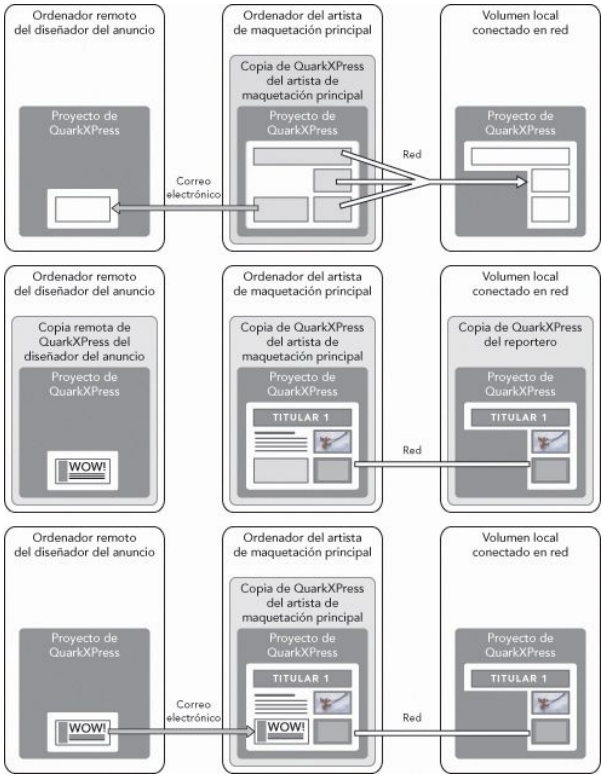
Para trabajar con Composition Zones en QuarkXPress, es necesario que el software Composition Zones XTensions esté cargado.

Imagine un artista de maquetación a cargo de los archivos de proyecto de QuarkXPress para una revista. El artista de maquetación puede usar Composition Zones para compartir contenido con redactores, editores, artistas gráficos y colaboradores externos que también usan QuarkXPress.

Con QuarkXPress, el artista de maquetación puede "trazar" el área del proyecto para un anuncio publicitario usando la herramienta **Composition Zones** y después exportar ese elemento Composition Zones como un archivo independiente. El archivo resultante incluye las especificaciones correctas, y este método ahorra pasos cuando el creador externo del anuncio recibe el archivo. El creador del anuncio trabaja en QuarkXPress para añadir el contenido y luego devuelve el archivo, junto con los gráficos y fuentes necesarios, al artista de maquetación. El artista de maquetación coloca entonces el archivo actualizado en la carpeta correspondiente y la maquetación se actualiza automáticamente para mostrar el anuncio. Además, como el elemento Composition Zones funciona igual que una maquetación de QuarkXPress, el artista de maquetación puede abrir el archivo para realizar cambios.

Mientras tanto, el artista de maquetación puede designar otro elemento Composition Zones para un artículo en la misma página que el anuncio. El artista de maquetación traza tres cuadros: uno para el título, otro para el cuerpo del artículo y uno más para una imagen. Usando la tecla Mayús para seleccionar los tres cuadros, el artista de maquetación crea un nuevo archivo Composition Zones a partir de esos tres cuadros, exporta el archivo y le avisa al autor que el archivo está disponible en la

carpeta compartida por el equipo de personal en la red. Mientras el autor trabaja con el archivo y guarda cada versión actualizada, las actualizaciones se reflejan en el proyecto del artista de maquetación. Y, al igual que el anuncio, el artículo puede editarse después en el proyecto.



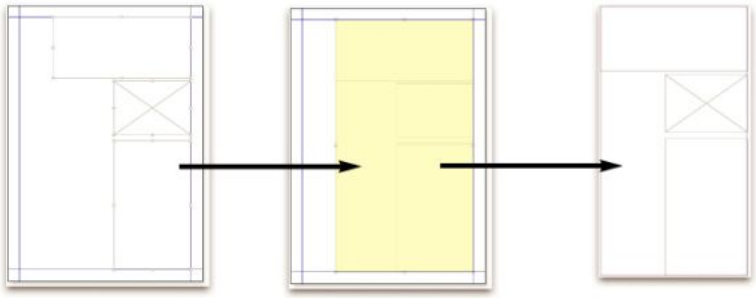
Superior: El artista principal de maquetación exporta partes de un proyecto como Composition Zones; en seguida, envía un archivo por correo electrónico al diseñador externo de un anuncio y coloca otro archivo en un servidor conectado a una red local. **Centro**: El artista principal de maquetación, el reportero y el diseñador del anuncio trabajan simultáneamente cada uno en la parte que le corresponde de la página. **Inferior**: El diseñador del anuncio envía por correo electrónico el anuncio terminado al artista principal de maquetación, la página se actualiza automáticamente y la maquetación queda terminada.

La situación anterior demuestra los usos principales de Composition Zones, pero la característica permite también otras formas de colaboración en el flujo de trabajo. Por ejemplo, el elemento Composition Zones puede restringirse al proyecto en el que se definió, y esto puede resultar conveniente por una serie de razones. Tal vez el artista de maquetación desee usar un anuncio en más de un lugar del proyecto, y el anuncio podría incluir varios cuadros de texto e imagen. No se puede usar la paleta **Contenido compartido** para sincronizar un grupo de elementos, pero si el artista de maquetación crea un elemento Composition Zones basado en una selección de múltiples elementos, ese elemento Composition Zones se sincroniza y está disponible para usarse en todo el proyecto. Quizá el artista de maquetación designe una maquetación para la revista impresa y otra maquetación en el mismo proyecto para una página Web que incluye el anuncio. El artista de maquetación puede restringir el uso de este elemento Composition Zones a este único proyecto, pero el anuncio se ve exactamente igual en la versión impresa y en la página Web.

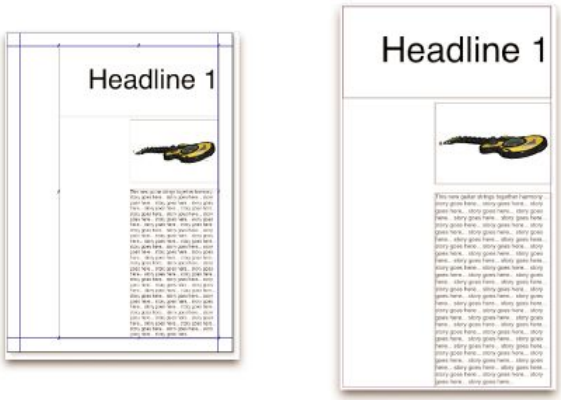
Terminología de Composition Zones

Los elementos Composition Zones son excepcionales debido a que tienen las características de los *elementos* cuando se las coloca en una maquetación, pero también se comportan como *maquetaciones* cuando se edita su contenido.

- *Elemento Composition Zones:* Elemento que muestra el contenido de una maquetación que existe en otra parte. Un elemento Composition Zones puede concebirse como una "ventana" a través de la cual se puede ver el contenido de otra maquetación. La maquetación mostrada en un elemento Composition Zones se llama *maquetación de composición* (véase la siguiente definición). Cada elemento Composition Zones obtiene su contenido de una (y sólo una) maquetación de composición.
- *Maquetación de composición:* Tipo especial de maquetación que se usa solamente para proporcionar contenido a un elemento Composition Zones. Una maquetación de composición puede concebirse como la maquetación que se ve a través de la "ventana" de un elemento Composition Zones. Varios elementos Composition Zones sincronizados pueden mostrar el contenido de una sola maquetación de composición. Sin embargo, sólo una persona puede editar una maquetación de composición a la vez.

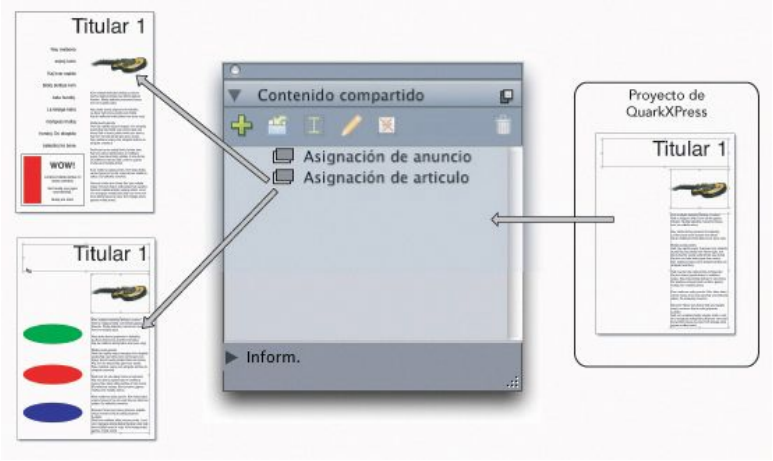


Cuando se crea un elemento Composition Zones, QuarkXPress crea automáticamente una maquetación de composición para proporcionar contenido a ese elemento Composition Zones.



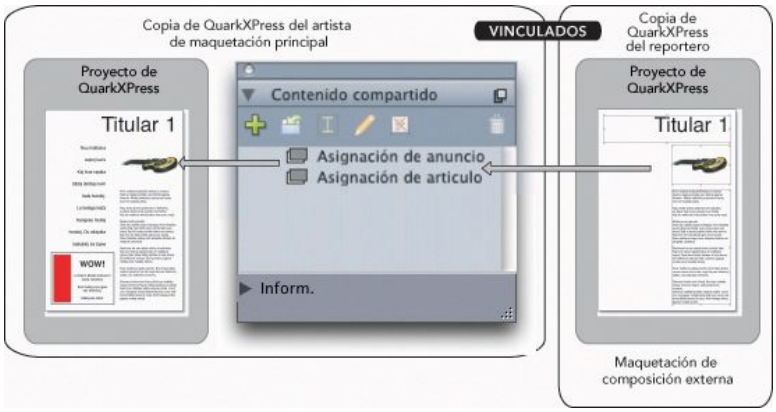
Cuando se añade contenido a una maquetación de composición, automáticamente se actualizan todos los elementos Composition Zones correspondientes. Las actualizaciones se muestran en los elementos Composition Zones de acuerdo con las preferencias que se hayan establecido para las maquetaciones que contienen los elementos Composition Zones (de inmediato, en el momento de imprimir o cuando se abre el proyecto).

- *Elemento Composition Zones original:* La maquetación inicial o área definida originalmente por el usuario a partir de la cual se creó el elemento Composition Zones.
- *Elemento Composition Zones colocado:* Elemento Composition Zones que se ha colocado en una maquetación usando la paleta **Contenido compartido**.



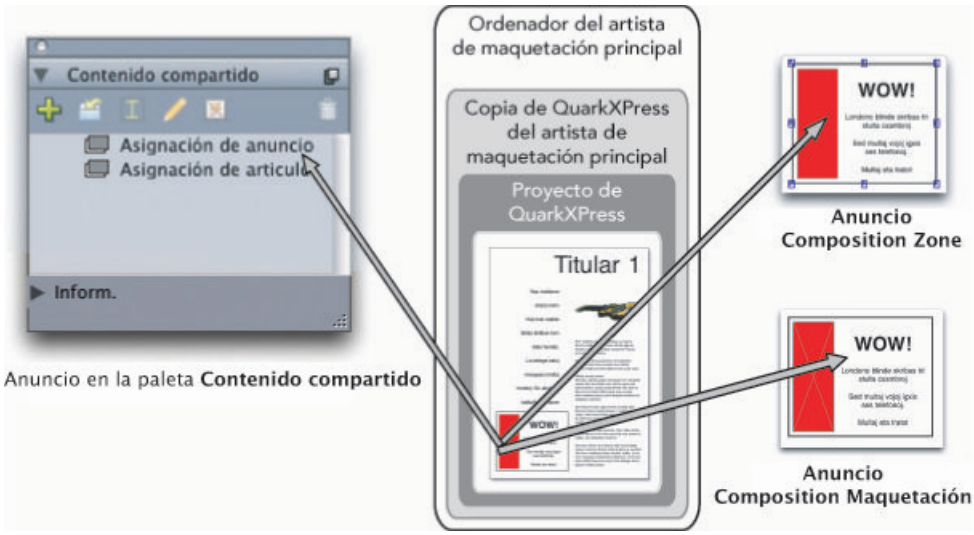
En la paleta **Contenido compartido** se presenta una lista de las maquetaciones de composición. Use esta paleta para colocar maquetaciones de composición en varias maquetaciones, ya sea en el mismo proyecto o en otros.

- *Maquetación anfitriona original:* La maquetación donde se creó un elemento Composition Zones.
- *Maquetación anfitriona:* Cualquier maquetación en la que se haya colocado un elemento Composition Zones.
- *Maquetación de composición externa:* Maquetación de composición exportada como un proyecto independiente de QuarkXPress. Otro usuario puede editar una maquetación de composición externa y los cambios efectuados por ese usuario se actualizan en todas las maquetaciones anfitrionas.



Cuando se exporta una maquetación de composición, otro usuario puede editar esa maquetación. Los cambios efectuados por el otro usuario pueden mostrarse automáticamente en todas las maquetaciones anfitrionas que contienen elementos Composition Zones basados en la maquetación de composición externa.

- *Maquetación de composición vinculable:* Cuando se designa una maquetación de composición vinculable dentro del proyecto, otros usuarios de QuarkXPress pueden vincularse al proyecto y usar esa maquetación de composición para colocar elementos Composition Zones en sus maquetaciones. Sin embargo, los cambios efectuados en una maquetación de composición vinculable sólo pueden ocurrir dentro de la propia maquetación de composición vinculable (ya sea que usted los haga u otros usuarios que tienen acceso a la maquetación anfitriona original). Las maquetaciones de composición vinculables se muestran en la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**).
- *Maquetación de composición para un solo proyecto:* Una maquetación de composición que sólo puede colocarse y editarse en el proyecto donde se creó la maquetación de composición.
- *Maquetación de composición vinculada:* Una maquetación de composición a la que se obtiene acceso vinculándola a un proyecto que contiene una maquetación de composición vinculable. Las maquetaciones de composición vinculadas aparecen en la paleta **Contenido compartido** y en la ficha **Maquetaciones vinculadas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**). Puede arrastrar maquetaciones de composición vinculadas de la paleta **Contenido compartido** a su maquetación para colocar elementos Composition Zones.
- *Biblioteca de contenido compartido:* Consulte "*Trabajo con contenido compartido*".



Arriba, derecha: Un elemento Composition Zones se ve como cualquier otro elemento en la maquetación anfitriona. **Abajo, derecha**: Cuando se edita el contenido de un elemento Composition Zones, es necesario abrir la maquetación de composición. **Izquierda**: La paleta **Contenido compartido** presenta una lista de elementos Composition Zones.

Creación de un elemento Composition Zones

Puede usar tres métodos para crear un elemento Composition Zones (y su correspondiente maquetación de composición):

- Seleccione varios objetos y después elija **Elemento** > **Composition Zones** > **Crear**.
- Designe toda una maquetación como un elemento Composition Zones.

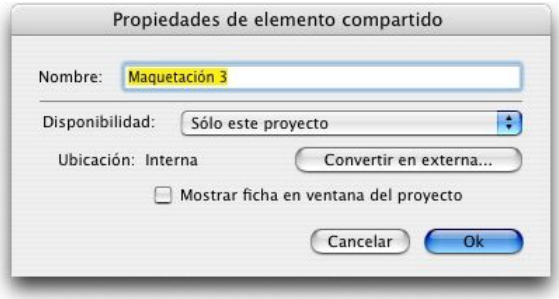
- Seleccione la herramienta **Composition Zones** y trace manualmente el contorno del elemento Composition Zones.

  En los siguientes temas se explican los tres métodos para crear un elemento Composition Zones, en este caso para uso exclusivo dentro de un proyecto (esto es, una *maquetación de composición para un solo proyecto*).

Creación de un elemento Composition Zones a partir de una selección de múltiples elementos

Para crear un elemento Composition Zones basado en la selección de varios elementos:

1. Seleccione la herramienta **Elemento** o una de las herramientas **Contenido**, pulse la tecla Mayús y seleccione más de un elemento.
2. Elija **Elemento** > **Composition Zones** > **Crear**. Un cuadro que es igual al tamaño de los límites del grupo sustituirá al grupo.
3. Para terminar de crear el elemento Composition Zones, elija **Elemento** > **Compartir**, o abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**) y haga clic en **Añadir elemento**. De un modo u otro, aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**.



Use el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** para asignar un nombre a la maquetación de composición y designar su disponibilidad.

4. Introduzca el nombre de la maquetación de composición en el campo **Nombre**.
5. Elija **Sólo este proyecto** en el menú desplegable **Disponibilidad**.
6. Seleccione **Mostrar ficha en ventana del proyecto** para proporcionar acceso a la maquetación de composición desde la ficha de la maquetación en la parte inferior de la ventana del proyecto.
7. Haga clic en **OK** para guardar la maquetación de composición.

Si la posición de uno o más elementos seleccionados está bloqueada (**Elemento** > **Bloquear** > **Posición**), no podrá crear un elemento Composition Zones.

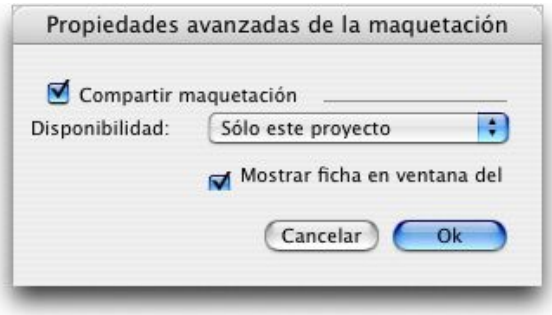
Creación de un elemento Composition Zones a partir de una maquetación

Para crear un elemento Composition Zones basado en una maquetación completa:

1. Abra la maquetación que desea designar como elemento Composition Zones (por ejemplo, "Maquetación 1").

2 Elija **Maquetación** > **Propiedades avanzadas de la maquetación**.

3 Seleccione **Compartir maquetación**.



Use el cuadro de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetación** para especificar que desea compartir una maquetación de composición que se basa en una maquetación entera.

4 Elija **Sólo este proyecto** en el menú desplegable **Disponibilidad**.

5 Seleccione **Mostrar ficha en ventana del proyecto** para facilitar el acceso a la maquetación de composición desde la ficha de la maquetación en la parte inferior de la ventana del proyecto. Si deselecciona **Mostrar ficha en ventana del proyecto**, puede obtener acceso a la maquetación de composición seleccionando el elemento Composition Zones y eligiendo **Elemento** > **Composition Zones** > **Editar**.

6 Haga clic en **OK**. La maquetación de composición aparecerá en la paleta **Contenido compartido**.

➡ Una maquetación de composición puede contener múltiples páginas. Use el menú **Página** o la paleta **Maquetación de páginas** para añadir, suprimir o mover las páginas.

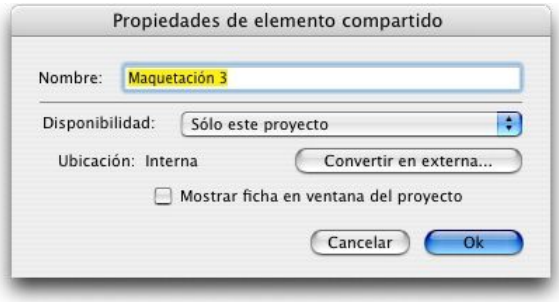
Creación de un elemento Composition Zones con la herramienta Composition Zones

Para definir manualmente un elemento Composition Zones:

1 Seleccione la herramienta **Composition Zones** en la paleta **Herramientas**.

2 Arrastre para trazar el elemento Composition Zones.

3 Para terminar de crear el elemento Composition Zones, elija **Elemento** > **Compartir**, o abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**) y haga clic en **Añadir elemento** ✚. De un modo u otro, aparecerá el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**.



Use el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** para asignar un nombre a la maquetación de composición, designar su disponibilidad y especificar si aparecerá una ficha en la parte inferior de la ventana del proyecto.

4 Introduzca el nombre de la maquetación de composición en el campo **Nombre**.

5 Elija **Sólo este proyecto** en el menú desplegable **Disponibilidad**.

6 Haga clic en **OK**. La maquetación de composición aparecerá en la paleta **Contenido compartido**.

Colocar un elemento Composition Zones

Después de añadir una maquetación de composición a la paleta **Contenido compartido**, puede colocar en una página un elemento Composition Zones basado en esa maquetación de composición. Para colocar un elemento Composition Zones:

1 Abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**).

La paleta **Contenido compartido** contiene una lista de las maquetaciones de composición, así como de otro contenido compartido.

2 Seleccione la maquetación de composición que desea colocar.

3 Arrastre la maquetación de composición de la paleta **Contenido compartido** a la maquetación.

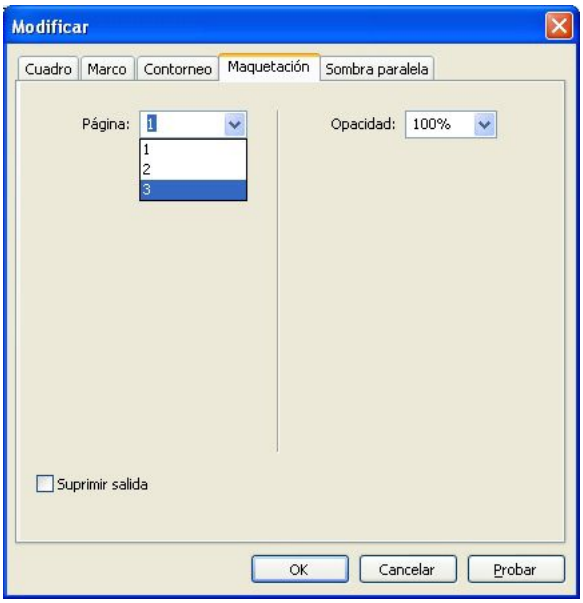
Gestión de múltiples páginas en un elemento Composition Zones colocado

Una maquetación de composición puede contener múltiples páginas. Sin embargo, un elemento Composition Zones basado en esa maquetación de composición sólo puede mostrar una página a la vez. Para indicar la página que se mostrará en el elemento Composition Zones:

1 Seleccione el elemento Composition Zones.

2 Elija **Elemento** > **Modificar** y haga clic en la ficha **Maquetación**.

3 Elija una página en el menú desplegable **Página**.



Use el menú desplegable **Página** en la ficha **Maquetación** del cuadro de diálogo **Modificar** para mostrar una página específica de una maquetación de composición en el elemento Composition Zones colocado.

4 Haga clic en **OK**.

Editar los atributos de un elemento Composition Zones

Para editar los atributos de un elemento Composition Zones:

1 Seleccione un elemento Composition Zones.

2 Elija **Elemento** > **Modificar**.

3 Use la ficha **Cuadro** del cuadro de diálogo **Modificar** para especificar la posición, tamaño, alineación, color, opacidad y capacidad para imprimir.

4 Use las fichas **Marco**, **Contorneo** y **Sombra paralela** para realizar otros ajustes estructurales.

5 Use la ficha **Maquetación** para navegar entre páginas, suprimir o habilitar la impresión y ajustar la opacidad de la maquetación.

Seguimiento de las actualizaciones en un elemento Composition Zones

QuarkXPress lleva un registro de los elementos Composition Zones siguiendo los mismos métodos que emplea para dar seguimiento a las imágenes importadas (consulte "*Lista, verificación del estado y actualización de las imágenes*"). Además:

- **Desvinculado** indica que se modificó la **Disponibilidad** de **Todos los proyectos** a **Sólo este proyecto** en la maquetación anfitriona original.

- **No disponible** indica que el elemento Composition Zones no puede actualizarse, tal vez porque se cambió el tipo de maquetación de impresión a Web o interactiva.

Convertir un elemento Composition Zones en una imagen

Para crear un archivo gráfico externo a partir de un elemento Composition Zones, elija **Elemento > Composition Zones > Convertir en imagen**. Esto crea una imagen apropiada para el tipo de maquetación dentro de la cual se creó el elemento Composition Zones.

Antes de convertir un elemento Composition Zones en una imagen, éste aparece en el panel **Composition Zones** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). Sin embargo, al elegir **Elemento > Composition Zones > Convertir en imagen**, un mensaje de alerta indica que el elemento Composition Zones se desincronizará. La imagen resultante aparece en el panel **Imágenes** del cuadro de diálogo **Utilización**. Sin embargo, la maquetación de composición permanece en la paleta **Contenido compartido**.

Desincronizar un elemento Composition Zones

Cuando se desincroniza un elemento Composition Zones, su maquetación de composición sigue estando disponible en el proyecto. Para desincronizar un elemento Composition Zones:

1. Seleccione el elemento Composition Zones en la ventana de la maquetación.
2. Elija **Elemento > Desincronizar**. La maquetación de composición se queda en la paleta **Contenido compartido** y en la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para uso futuro. Sin embargo, los cambios que se realicen posteriormente en los elementos Composition Zones desincronizados en la ventana de la maquetación ya no se sincronizarán.

Compartir una maquetación de composición

Cuando cree una maquetación de composición puede especificar que ésta se compartirá y, si lo desea, puede modificar después las especificaciones para compartir. Las opciones para compartir incluyen:

- *Compartir de manera sincronizada y modificable entre proyectos:* Puede exportar una maquetación de composición a un archivo de proyecto independiente que podrá abrir y editar sin restricciones. Esto se conoce como *maquetación de composición externa*. Es posible vincular otros proyectos a un archivo de proyecto que contiene una maquetación de composición externa, y los usuarios pueden trabajar en esa maquetación para crear elementos Composition Zones.
- *Compartir de manera sincronizada y vinculada entre proyectos:* Puede convertir las maquetaciones de composición internas en maquetaciones vinculables. Esto significa que es posible vincular otros proyectos al proyecto que contiene la maquetación de composición interna y usar dicha maquetación para crear elementos Composition Zones.
- *Compartir en un solo proyecto:* Puede limitar el uso de la maquetación de composición al proyecto que la contiene (esto es, una *maquetación para un solo proyecto*).

Cuando se establece un *vínculo* con un proyecto, se pueden crear elementos Composition Zones a partir de cualquiera de las maquetaciones de composición compartidas que contiene ese proyecto. Sin embargo, no podrá editar una maquetación de composición a menos que *abra* el proyecto que contiene dicha maquetación. Varios usuarios pueden vincularse simultáneamente a un proyecto que contiene una maquetación de composición, pero sólo una persona a la vez puede abrir el proyecto y editar la maquetación.

Compartir una maquetación de composición para edición

Si desea que otros usuarios puedan modificar la maquetación de composición como un archivo por separado, cree una *maquetación de composición externa*. Cuando un usuario edita esta maquetación de composición externa, el contenido se actualiza en la maquetación anfitriona original a partir de la cual se creó la maquetación de composición (además, se actualiza en otros proyectos que se vinculan a la maquetación de composición externa). Las actualizaciones se reflejan en los elementos Composition Zones de acuerdo con las preferencias que se hayan establecido para las maquetaciones que contienen los elementos Composition Zones (de inmediato, al abrirlas o en el momento de imprimirlas).

La herramienta para crear todas las maquetaciones de composición externas es el botón **Convertir en externa** del cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**. El cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido** aparece cuando se crea una nueva maquetación de composición basada en una selección múltiple o cuando se usa la herramienta **Composition Zones** y se hace clic en **Añadir elemento** en la paleta **Contenido compartido** o se elige **Elemento > Compartir**. En el caso de las maquetaciones de composición existentes, el acceso al botón **Convertir en externa** se hace por medio de la paleta **Contenido compartido**.

Para crear una maquetación de composición externa desde la paleta **Contenido compartido**:

1. Abra la paleta **Contenido compartido**.
2. Seleccione la maquetación de composición en la paleta **Contenido compartido**.
3. Haga clic en el botón **Editar**.
4. En el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**, haga clic en **Convertir en externa**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Guardar como**.
5. Introduzca un nombre de archivo, elija una ubicación y haga clic en **Guardar**. La maquetación de composición externa se crea como un proyecto separado de QuarkXPress.

Cuando seleccione los elementos Composition Zones externos en la paleta **Contenido compartido** y haga clic en **Editar**, el botón cambiará a **Convertir en interna**.

Compartir una maquetación de composición desde la paleta Contenido compartido

Para especificar la opción de compartir desde la paleta **Contenido compartido**:

1. Abra la paleta **Contenido compartido** (menú **Ventana**).

Use la paleta **Contenido compartido** para compartir una maquetación de composición para colocación.

2 Seleccione la maquetación de composición y haga clic en **Editar** para abrir el cuadro de diálogo **Propiedades de elemento compartido**.

El menú desplegable **Disponibilidad** es el mismo en los cuadros de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetación** y **Propiedades de elemento compartido**.

3 Elija **Todos los proyectos** en el menú desplegable **Disponibilidad**.

4 Haga clic en **OK**.

Compartir una maquetación de composición desde la maquetación

Para especificar la opción de compartir desde la maquetación de composición:

1 Abra la maquetación de composición y elija **Maquetación > Propiedades avanzadas de la maquetación**. O pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la ficha de la maquetación de composición en la parte inferior de la ventana del proyecto y elija **Propiedades avanzadas de la maquetación**. La ficha de la maquetación estará disponible si se seleccionó **Mostrar ficha en ventana del proyecto** en los cuadros de diálogo **Propiedades de elemento compartido** o **Propiedades avanzadas de la maquetación**.

Use el menú desplegable **Disponibilidad** en el cuadro de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetación** para especificar el acceso.

2 La lista **Disponibilidad** incluye **Todos los proyectos** y **Sólo este proyecto**. Elija **Todos los proyectos** para que otros usuarios puedan vincularse al proyecto activo y colocar este elemento Composition Zones.

3 Haga clic en **OK**.

Seguimiento de las actualizaciones en un elemento Composition Zones

QuarkXPress lleva un registro de los elementos Composition Zones siguiendo los mismos métodos que emplea para dar seguimiento a las imágenes importadas (consulte "*Lista, verificación del estado y actualización de las imágenes*"). Además:

- **Desvinculado** indica que se modificó la **Disponibilidad** de **Todos los proyectos** a **Sólo este proyecto** en la maquetación anfitriona original.
- **No disponible** indica que el elemento Composition Zones no puede actualizarse, tal vez porque se cambió el tipo de maquetación de impresión a Web o interactiva.

Vinculación a una maquetación de composición en otro proyecto

Cuando una maquetación de composición tiene un ajuste de **Disponibilidad** para **Todos los proyectos**, es una maquetación de composición vinculable. Otros usuarios pueden establecer vínculos con la maquetación de composición vinculable desde un proyecto diferente y colocar la maquetación de composición vinculable en una de las maquetaciones de ese proyecto como elemento Composition Zones.

Para establecer un vínculo con un proyecto que contiene maquetaciones de composición vinculables:

1 Con un proyecto abierto, elija **Archivo** > **Configuración de colaboración** para abrir el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**.

2 Haga clic en la ficha **Maquetaciones vinculadas**.

Use la ficha **Maquetaciones vinculadas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para acceder a las maquetaciones de composición vinculables en otros proyectos.

3 Haga clic en el botón **Vincular maquetación**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Vincular maquetación**.

4 Seleccione el proyecto que contiene las maquetaciones de composición vinculables que desea añadir a su proyecto, y haga clic en **Abrir**.

5 Las maquetaciones de composición vinculables en el proyecto al cual se ha vinculado se muestran en el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** y en la paleta **Contenido compartido**.

La ficha **Maquetaciones vinculadas** en el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** contiene una lista de las maquetaciones de composición vinculables de otros proyectos.

Puede colocar cualquier maquetación de composición vinculada en las maquetaciones del proyecto activo. Cuando se coloca una maquetación de composición vinculada, el elemeto Composition Zones resultante se parece a una imagen importada porque se puede ver el elemento Composition Zones, pero no se puede editar su contenido. Sin embargo, se pueden editar los atributos del elemento Composition Zones del mismo modo en que se editan los atributos de un cuadro de imagen.

Editar una maquetación de composición: Contenido

Cuando se edita una maquetación de composición, se puede cambiar el contenido y ajustar los atributos a nivel de la maquetación.

Para editar el contenido de una maquetación de composición:

1. Para un archivo de maquetación de composición externa, elija **Archivo** > **Abrir**.
2. Para una maquetación de composición dentro del proyecto de QuarkXPress, haga clic en el nombre de la maquetación en la ficha de la maquetación en la parte inferior de la ventana del proyecto (disponible si se selecciona **Mostrar ficha en ventana del proyecto**). Si el nombre de la maquetación de composición no aparece en la ficha de maquetación, seleccione la herramienta **Elemento** y haga clic en el elemento Composition Zones.
3. Cuando aparezca la maquetación de composición, todo el contenido de la maquetación de composición estará disponible para editarlo. Puede usar los comandos de menús y paletas para modificar texto, gráficos y elementos, así como las herramientas para añadir contenido.
4. Elija **Archivo** > **Guardar** para que los cambios se reflejen en la maquetación anfitriona original (y en cualesquiera otras maquetaciones en las que la maquetación de composición externa haya sido vinculada y colocada). Si está editando una maquetación de composición para un solo proyecto, simplemente con cerrar la ventana se actualizará el contenido en elemento Composition Zones.

Editar una maquetación de composición: Atributos

Para editar los atributos de una maquetación de composición:

1. Abra el archivo de la maquetación de composición externa (**Archivo** > **Abrir**) o active la maquetación de composición usando la ficha de la maquetación. También puede activar la maquetación de composición si selecciona la herramienta **Elemento** y hace doble clic en el elemento Composition Zones.
2. Elija **Maquetación** > **Propiedades de la maquetación** para abrir el cuadro de diálogo **Propiedades de la maquetación**.
3. En los tipos de maquetación para impresión, confirme o cambie el tamaño, orientación y ajustes de páginas enfrentadas, y haga clic en **OK**.
4. En los tipos de maquetación para Web, confirme o cambie los colores del fondo y los vínculos, el tamaño de la maquetación y la imagen de fondo (si la hubiere), y haga clic en **OK**.

Puede cambiar el tipo de maquetación en el cuadro de diálogo **Propiedades de la maquetación**, pero podría perder contenido y ajustes. Y esto hará que la maquetación de composición apareza como **no disponible** dentro del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**) de otros proyectos de QuarkXPress vinculados a la maquetación de composición.

Recuperación del contenido de una maquetación de composición externa

Si pierde una maquetación de composición externa (tal vez porque alguien la suprimió de la red), los elementos Composition Zones que están basados en esa maquetación de composición aparecerán marcados con la leyenda **Falta** en el panel **Composition Zones** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**). Sin embargo, seguirá teniendo acceso al contenido y podrá crear una nueva maquetación de composición a partir de cualquier maquetación anfitriona que use la maquetación de composición faltante. Para recuperar el contenido de una maquetación de composición externa que se ha perdido:

1. Abra una maquetación que tenga un elemento Composition Zones basado en la maquetación de composición faltante.
2. Elija **Archivo > Configuración de colaboración**.
3. Haga clic en la ficha **Maquetaciones vinculadas**.
4. Seleccione la maquetación de composición faltante.
5. Haga clic en **Romper vínculo**. Se eliminará la maquetación de composición de la ficha **Maquetaciones vinculadas**, y una nueva maquetación de composición se añadirá a la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**. Aunque el nombre de esta maquetación de composición es el mismo en la paleta **Contenido compartido**, realmente se transforma en una nueva maquetación de composición con **Disponibilidad** restringida a **Sólo este proyecto**. Entonces podrá colocar y editar la maquetación de composición.

Editar el contenido de una maquetación de composición para un solo proyecto

Una *maquetación de composición para un solo proyecto* está restringida al proyecto en el que se creó. El método para acceder a una maquetación de composición y editarla queda determinado por el ajuste **Mostrar ficha en ventana del proyecto** en el cuadro de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetación**. Cuando se selecciona **Mostrar ficha en ventana del proyecto**, se accede a la maquetación de composición desde la ficha de la maquetación en la parte superior de la ventana del proyecto. Simplemente haga clic en la ficha para activar la maquetación de composición y editar el contenido y los atributos de la maquetación.

Si no selecciona **Mostrar ficha en ventana del proyecto**, tendrá que seleccionar la herramienta Elemento y hacer doble clic en el elemento Composition Zones original. Aparecerá la maquetación de composición.

Para una maquetación de composición creada a partir de una maquetación entera, seleccione **Mostrar ficha en ventana del proyecto** en el cuadro de diálogo **Propiedades avanzadas de la maquetación** para que pueda acceder a la maquetación con facilidad. De lo contrario, tendrá que seleccionar la maquetación de composición en la paleta **Contenido compartido**, hacer clic en **Editar** y después, seleccionar **Mostrar ficha en ventana del proyecto**.

Desincronizar una maquetación de composición

Cuando se desincroniza una maquetación de composición, QuarkXPress rompe el vínculo entre esa maquetación de composición y todos los elementos Composition Zones existentes que se basan en esa maquetación de composición. Para

desincronizar todos los casos de un elemento Composition Zones en un proyecto, seleccione la maquetación de composición en la paleta **Contenido compartido** y haga clic en el botón **Desincronizar todo**. Sin embargo, si posteriormente cambia la maquetación de composición y coloca un nuevo elemento Composition Zones basado en ella, el nuevo elemento Composition Zones reflejará el cambio.

Romper el vínculo con una maquetación de composición

Si el proyecto de QuarkXPress contiene un elemento Composition Zones vinculado a una maquetación de composición en otro proyecto, tal vez convenga usar el elemento Composition Zones para un propósito diferente, sin recibir actualizaciones cuando se realicen cambios en el proyecto que contiene la maquetación de composición. Cuando se rompe el vínculo, el elemento Composition Zones se queda en la biblioteca de contenido compartido y sigue estando disponible en la paleta **Contenido compartido**.

Para romper el vínculo entre un elemento Composition Zones y su correspondiente maquetación de composición:

1. Elija **Archivo** > **Configuración de colaboración**.
2. Seleccione la maquetación de composición en la ficha **Maquetaciones vinculadas**, y haga clic en **Romper vínculo**.
3. Haga clic en **Terminado**. La maquetación de composición se eliminará de la ficha **Maquetaciones vinculadas**, y una nueva maquetación de composición se añadirá a la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**. La maquetación de composición se conserva en la biblioteca de contenido compartido.

Eliminar una maquetación de composición vinculada

Eliminar una maquetación de composición vinculada es similar a romper el vínculo con una maquetación de composición vinculada. La diferencia radica en que cuando se elimina una maquetación de composición vinculada, la maquetación de composición se elimina de la biblioteca de contenido compartido y, por tanto, deja de aparecer en la paleta **Contenido compartido**. Puede usar el botón **Eliminar** en el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para eliminar el vínculo con una maquetación de composición vinculada y usar el botón **Suprimir** en la paleta **Contenido compartido** para eliminar de la paleta **Contenido compartido** todos los elementos Composition Zones vinculados. De un modo u otro, la maquetación de composición se eliminará de la paleta **Contenido compartido**.

Para eliminar una maquetación de composición vinculada:

1. Elija **Archivo** > **Configuración de colaboración**.
2. Seleccione la maquetación de composición en la ficha **Maquetaciones vinculadas**.
3. Haga clic en **Eliminar**.

➡ El botón **Eliminar** sólo puede usarse con maquetaciones de composición vinculadas.

➡ Después de eliminar una maquetación de composición vinculada, el elemento Composition Zones se conserva en la página de la maquetación, de modo que puede

elegir **Elemento** > **Compartir** para añadir de nueva cuenta el elemento Composition Zones a la paleta **Contenido compartido**.

Suprimir una maquetación de composición

Para suprimir una maquetación de composición:

1. Abra la paleta **Contenido compartido**.
2. Seleccione la maquetación de composición en la paleta y haga clic en **Suprimir** 🗑.

➡ El botón **Eliminar** en la ficha **Maquetaciones vinculadas** tiene el mismo efecto que el botón **Suprimir** en la paleta **Contenido compartido**.

Uso de Configuración de colaboración

El cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**) incluye los ajustes de colaboración para todo el proyecto. Puede usar estos ajustes para hacer lo siguiente:

- Establecer vínculos con maquetaciones de composición en proyectos externos.
- Ver información sobre maquetaciones de composición compartidas en el proyecto activo.
- Compartir archivos Job Jackets.
- Importar texto o imágenes en la biblioteca de contenido compartido.
- Eliminar texto o imágenes importados por medio del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**.
- Especificar la frecuencia con que se actualizará el proyecto activo con los cambios realizados en el contenido vinculado o las especificaciones del archivo Job Jackets.

En los temas que se presentan a continuación se describen estos ajustes.

Vinculación a otros proyectos

Puede crear maquetaciones de composición y poner esas maquetaciones de composición a la disposición de otros integrantes del equipo, así como establecer vínculos con proyectos que contienen maquetaciones de composición vinculables.

Use la ficha **Maquetaciones vinculadas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para establecer vínculos con otros proyectos que contienen maquetaciones de composición vinculables, para romper los vínculos con maquetaciones de composición vinculables en otros proyectos y para eliminar del proyectomaquetaciones de composición vinculadas.

Encontrará información sobre cómo establecer vínculos con otro proyecto en "*Vinculación a una maquetación de composición en otro proyecto*". Para aprender a usar los botones **Romper vínculo** y **Eliminar**, consulte el apartado "*Desincronizar una maquetación de composición*".

La columna **Nombre** contiene el nombre de la maquetación de composición, tal como se designó en la paleta **Contenido compartido**, y la columna **Nombre original** indica el nombre original de la maquetación de composición, tal como se designó en la maquetación anfitriona original. La indicación de los dos nombres le ayuda a llevar el control de las maquetaciones de composición en caso de que se modifique el nombre de una maquetación de composición en la paleta **Contenido compartido**.

Ver información sobre maquetaciones de composición vinculables

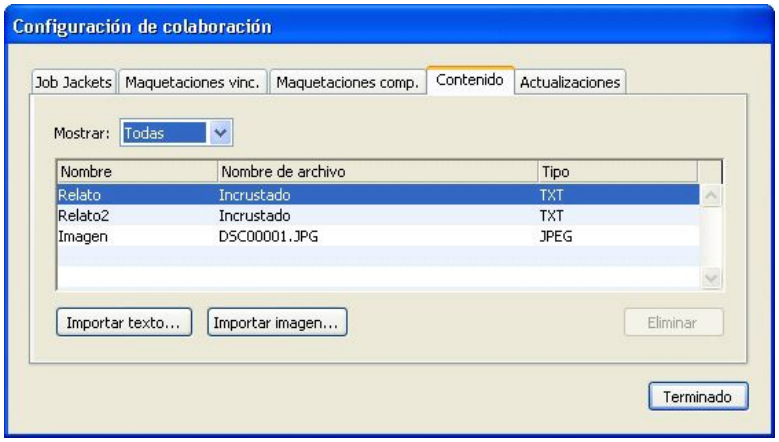
Use la ficha **Maquetaciones compartidas** para ver una lista de las maquetaciones de composición vinculables dentro del proyecto.

Use la ficha **Maquetaciones compartidas** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para identificar las maquetaciones de composición vinculables dentro del proyecto.

La columna **Nombre** contiene el nombre de la maquetación de composición como aparece en la paleta **Contenido compartido**, y la columna **Nombre original** indica el nombre que se aplicó a la maquetación de composición como se especificó en su cuadro de diálogo **Propiedades de la maquetación**.

Importar y gestionar contenido compartido

La ficha **Contenido** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**) permite importar texto e imágenes, y la ficha muestra una lista del texto e imágenes sincronizados en un proyecto.



Use la ficha **Contenido** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** para importar texto e imágenes.

Cuando use la ficha **Contenido** para importar imágenes y texto, el contenido va directamente a la paleta **Contenido compartido**.

Especificación de las opciones de actualización

Puede especificar la frecuencia con que se actualizarán los elementos Composition Zones basados en maquetaciones vinculadas.

Especifique las opciones de actualización en la ficha **Actualizaciones** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración**.

- **Al abrir**: Actualiza cuando se abre el proyecto.

- **Antes de imprimir**: Actualiza antes de imprimir el proyecto.
- **Al trabajar**: Actualiza de acuerdo con el **Intervalo de actualización** especificado.

Maquetaciones interactivas

La versatilidad del formato y la ubicuidad de Flash Player han convertido a SWF en el formato preferido de todo grupo creativo que trata de desarrollar proyectos interactivos que sean visualmente impactantes, capaces de interactividad compleja y estén al alcance de cualquier persona que vea una pantalla.

Con las maquetaciones interactivas, se pueden crear proyectos SWF interactivos y vibrantes, con sonido, películas y animación incluidos, usando el conjunto de características largamente comprobadas que hacen de QuarkXPress la mejor aplicación de maquetación de páginas en el mundo, sin tener que aprender un nuevo y complejo entorno de creación.

Explicación de las maquetaciones interactivas

Es fácil añadir interactividad a una maquetación de QuarkXPress. Sólo necesita comprender los siguientes tres conceptos.

- **Objetos**: Un *objeto* es un cuadro de texto, un cuadro anclado, un cuadro de imagen o una línea al que se le ha asignado un nombre con la paleta **Interactivas**. Se puede decir que un objeto es "algo con lo que el usuario final interacciona". Por ejemplo, un objeto **Cuadro de texto** y un objeto **Animación**.
- **Sucesos de usuario**: Un *suceso de usuario* es algo que el usuario final hace con el ratón. Un suceso de usuario es "la manera en que el usuario final interacciona con un objeto". Por ejemplo, **Clic abajo** y **Entrada ratón**.
- **Acciones**: Una *acción* es lo que sucede cuando el usuario final inicia los sucesos de usuario de un objeto. Se puede decir que una acción es "lo que un objeto hace cuando el usuario final interacciona con él." Por ejemplo, **Reproducir animación** y **Mostrar página siguiente**.

Por ejemplo, supongamos que selecciona un cuadro de imagen, lo convierte en un objeto Botón, selecciona el suceso de usuario **Clic arriba** para ese botón y asigna la acción **Mostrar página siguiente** a ese suceso de usuario. Cuando un usuario final ejecuta la presentación SWF y hace clic en el cuadro de imagen, la presentación salta a la siguiente página.

El proceso de creación de una maquetación interactiva es sencillo. Sólo tiene que trazar los objetos en la maquetación usando las mismas herramientas y características de QuarkXPress que utiliza para crear maquetaciones para impresión, incluidos los cuadros

de texto e imagen, las hojas de estilo, etcétera. En seguida, seleccione estos "*Creación de los componentes básicos*" y conviértalos en objetos interactivos con tres pasos sencillos:

1. Asigne nombre al objeto.
2. Defina el suceso de usuario (lo que el usuario final hará con el ratón) al que el objeto debe responder.
3. Defina la o las acciones que debe desencadenar el suceso de usuario.

➡ Las características de caracteres colgantes, y cuadrícula de diseño no están disponibles en las maquetaciones interactivas.

Tipos de maquetaciones interactivas

Hay tres tipos de maquetaciones interactivas:

- *Maquetación para presentación:* Una maquetación interactiva que puede exportarse para crear un archivo SWF. En esta maquetación es donde se arman las presentaciones SWF.
- *Maquetación de botón:* Una maquetación interactiva donde se puede crear un botón de múltiples estados. Encontrará más información sobre los objetos Botón en "*Trabajo con objetos Botón*".
- *Maquetación de secuencia de imágenes:* Una maquetación interactiva donde se puede crear una secuencia de imágenes que se reproducirá en un objeto Animación. Encontrará más información sobre los objetos Animación en "*Trabajo con objetos Animación*".

Tipos de objetos

Un objeto es un elemento de QuarkXPress (como un cuadro de texto o imagen) al cual se le ha asignado un nombre y un tipo de objeto. Si no convierte un elemento de QuarkXPress en un objeto, éste simplemente pasa a formar parte del fondo. Hay diez tipos de objetos:

- *Objeto básico:* Un elemento de QuarkXPress (como un cuadro de imagen, cuadro de texto o línea) o un grupo de elementos al cual se le ha asignado un nombre. En realidad, los objetos básicos no hacen nada especial por sí mismos, pero se pueden usar acciones para ocultarlos, mostrarlos o moverlos. Los objetos básicos también pueden reaccionar ante sucesos de usuario.
- *Objeto Botón:* Un objeto que contiene un botón de múltiples estados. Puede crear botones usando las maquetaciones de botón.
- *Objeto Animación:* Un objeto que puede moverse a lo largo de un trayecto, contener una secuencia de imágenes, o contener una secuencia de imágenes *y* moverse a lo largo de un trayecto. Una secuencia de imágenes es una serie de imágenes que se crea usando una maquetación de secuencia de imágenes (en una maquetación interactiva).
- *Objeto Vídeo:* Un cuadro que contiene una película.
- *Objeto SWF:* Un cuadro que contiene una presentación SWF importada.
- *Objeto Cuadro de texto:* Un cuadro rectangular que contiene texto que el usuario final puede seleccionar. Un *objeto Lista* es un tipo especial de objeto Cuadro de texto que permite al usuario final seleccionar cada línea como un elemento por separado.

- *Objeto Menú:* Un cuadro que permite al usuario final elegir de entre una lista de opciones. Un *objeto Barra de menú* es un objeto Menú que se muestra como una lista horizontal de menús. Un *objeto Menú emergente* es un objeto Menú que se muestra como un menú desplegable.
- *Objeto Ventana:* Un objeto que puede mostrarse y ocultarse en su propia ventana, como un cuadro de diálogo o paleta, en lugar de estar delimitado dentro de la ventana de la presentación.
- *Grupo de botones:* Un conjunto agrupado de botones de activación y desactivación que actúa como un grupo de botones de radio. Cuando el usuario final activa uno de los botones en un grupo, todos los demás botones del grupo se desactivan.

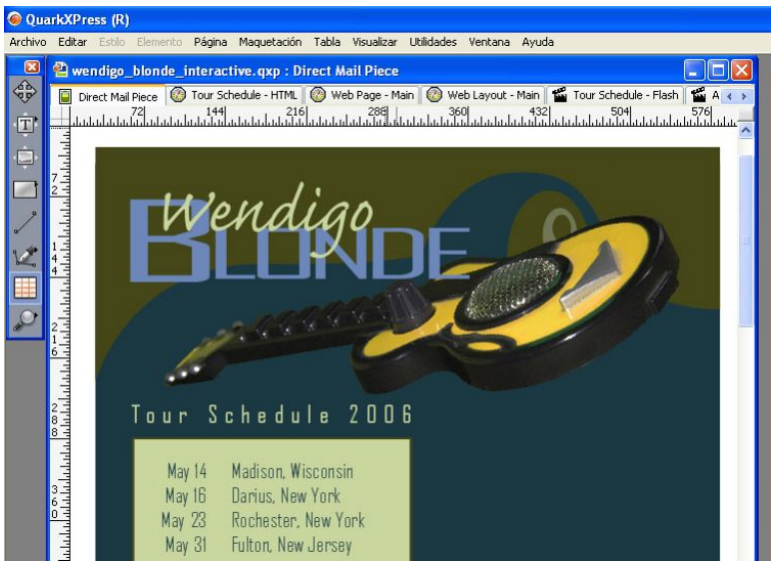
Cada tipo de objeto se ha diseñado para hacer algo distinto, de modo que la ficha **Objeto** de la paleta **Interactivas** cambia dependiendo del tipo de objeto seleccionado.

Maquetaciones interactivas en acción

Pongamos por caso que Brad está a cargo de la publicidad de un grupo musical. El grupo tiene un calendario de giras que se actualiza constantemente. Es responsabilidad de Brad asegurarse de que:

- El grupo cuente con un sitio SWF sensacional que incluya el calendario de giras más reciente.
- El grupo cuente también con un sitio HTML formidable que incluya el calendario de giras más reciente para los aficionados que no tienen Flash Player.
- El grupo cuente con una lista de direcciones a las que periódicamente se envía por correo una circular impresa con el calendario de giras en vigor.

Después de decidir el aspecto gráfico del grupo, Brad diseña la circular publicitaria que se enviará por correo, usando una maquetación para impresión en un proyecto de QuarkXPress e importa el calendario de giras actualizado.



Una maquetación normal para impresión de QuarkXPress.

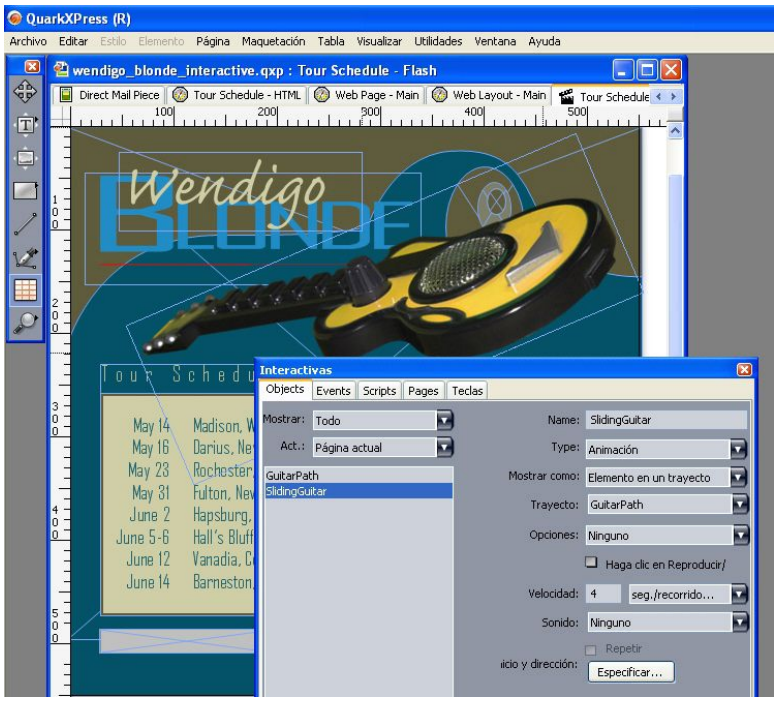
Cuando Brad se siente satisfecho con el diseño de la circular, selecciona **Maquetación > Duplicar** para copiar el contenido a una nueva maquetación para Web en el mismo proyecto. Ahora puede trabajar en la versión HTML de la página en el mismo archivo.

Una maquetación para Web creada mediante la duplicación de la maquetación para impresión.

En seguida, vuelve a seleccionar **Maquetación > Duplicar** para copiar la maquetación para Web a una maquetación interactiva.

A fin de añadir cierta interactividad, decide hacer que la guitarra entre deslizándose desde la derecha cuando el usuario final abra la presentación SWF. Para lograrlo, hace lo siguiente:

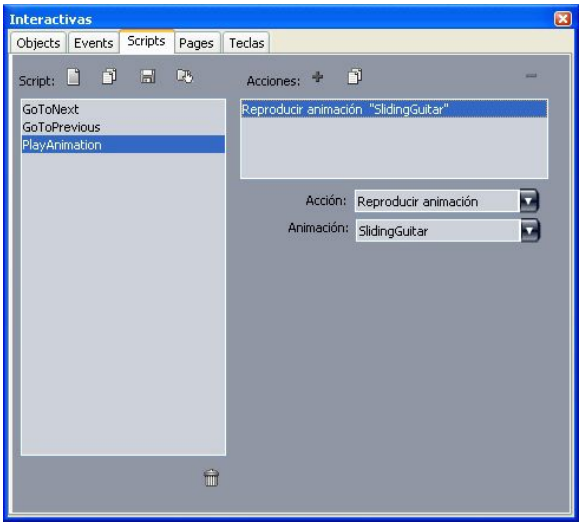
- Añade una línea roja, que servirá como el trayecto que la guitarra recorrerá. Usando la paleta **Interactivas**, la convierte en un objeto básico y le asigna el nombre "Trayectoria de la guitarra". En **Opciones**, elige **Inicialmente oculto** (para que los usuarios finales no vean la línea).
- Selecciona la imagen de la guitarra y usa la paleta **Interactivas** para convertirla en un objeto Animación llamado "Guitarra en movimiento". Para indicar que debe moverse a lo largo de la línea roja, selecciona **Elemento en un trayecto** en el menú desplegable **Mostrar como** y después selecciona **Trayectoria de la guitarra** (la línea roja) en el menú desplegable **Trayecto**. Para establecer la velocidad del deslizamiento, introduce 4 en el campo **Velocidad**.



La ficha **Objeto** se usa para convertir un elemento en un objeto Animación.

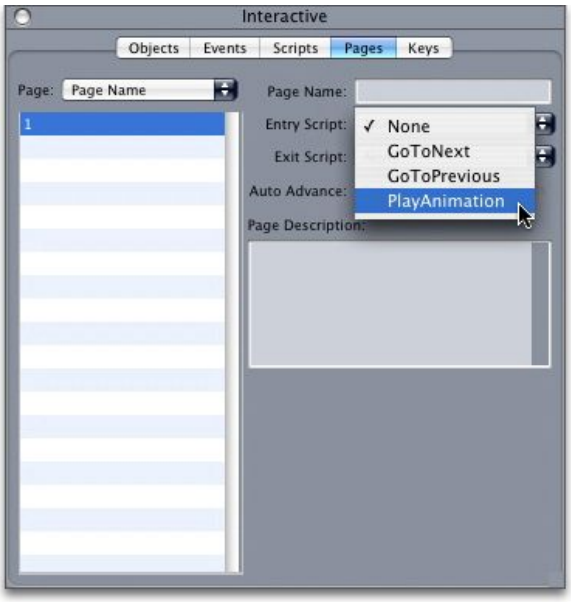
Para reproducir esta animación, Brad hace dos cosas:

1 Crea una secuencia de comandos que reproduce la animación.



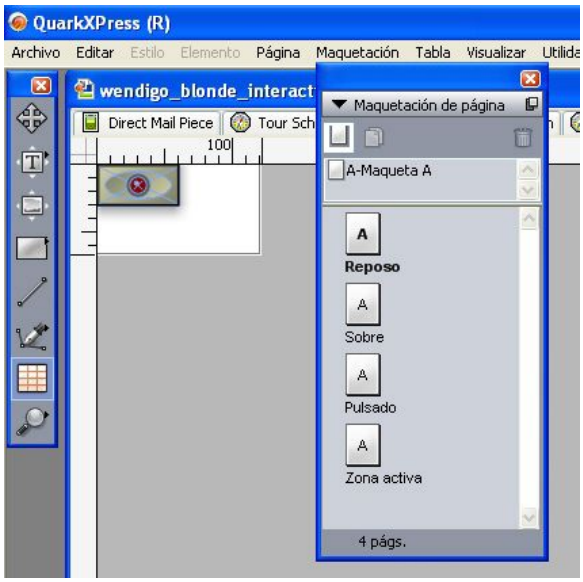
La ficha **Secuencia de comandos** permite crear secuencias de comandos.

2 Relaciona dicha secuencia de comandos con la primera página de la presentación para que se ejecute cuando esa página aparezca; para ello, elige el nombre de la secuencia de comandos en el menú desplegable **Secuencia de comandos de entrada**.



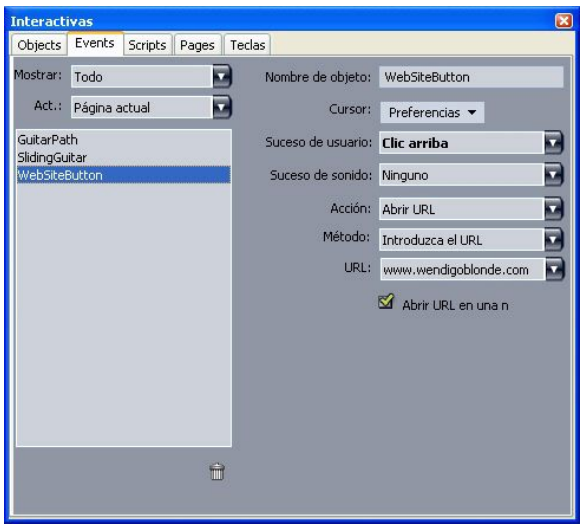
La ficha **Página** permite asignar secuencias de comandos a páginas.

Ahora Brad quiere añadir un botón que abrirá el sitio HTML del representante del grupo en una ventana aparte. Para crear el botón, traza un cuadro de imagen, le asigna el nombre "Botón del sitio Web", elige **Botón** en el menú desplegable **Tipo de objeto** y luego selecciona **Nuevo** en el menú desplegable **Botón**. Esto crea una maquetación de botón con cuatro páginas, donde Brad construye los cuatro estados del objeto Botón (por cierto, utilizando solamente herramientas de QuarkXPress). Los distintos estados del botón hacen posible que Brad proporcione información al usuario final; si hay una imagen diferente para cada estado, la apariencia del botón cambia dependiendo de si está en reposo o pulsado, activado o desactivado.



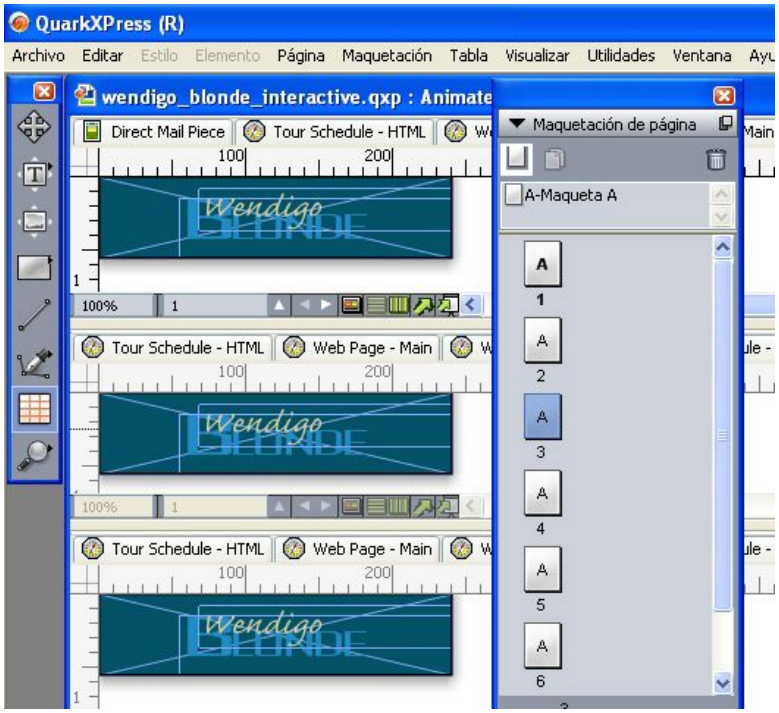
La paleta **Maquetación de página** permite ver los estados del botón que se está creando.

Ahora Brad debe configurar el botón, de modo que vuelve a la maquetación para presentación y configura el botón para que abra el sitio Web del grupo añadiendo una acción **Abrir URL** al suceso de usuario **Clic arriba** del objeto Botón.



La ficha **Suceso** permite asignar sucesos a los diferentes estados de un objeto Botón.

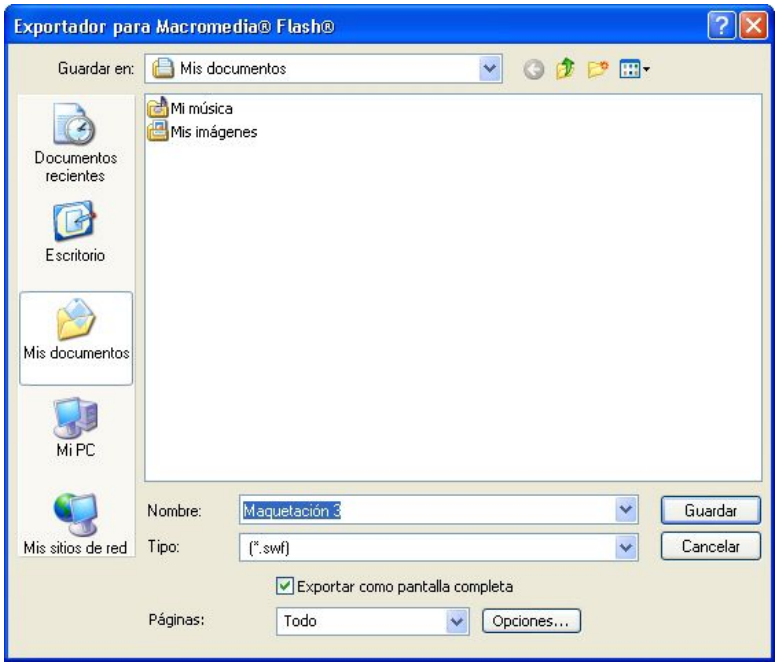
Acto seguido, Brad quiere añadir una secuencia animada del logotipo a la presentación. Para crear la secuencia de imágenes, traza un cuadro de imagen, le asigna el nombre "Logotipo animado", selecciona **Animación** en el menú desplegable **Tipo de objeto**, elige **Secuencia en un cuadro** en el menú desplegable **Mostrar como** y, por último, elige **Nuevo** en el menú desplegable **Secuencia**. Esto crea una maquetación de secuencia de imágenes. Brad añade diez páginas a la maquetación de secuencia de imágenes y luego crea los once fotogramas de la animación colocando un fotograma en cada página.



La paleta **Maquetación de página** permite previsualizar los fotogramas en una secuencia de imágenes.

Para reproducir la animación, añade una acción **Reproducir animación** a la misma secuencia de comandos que empleó para iniciar la animación "Guitarra en movimiento".

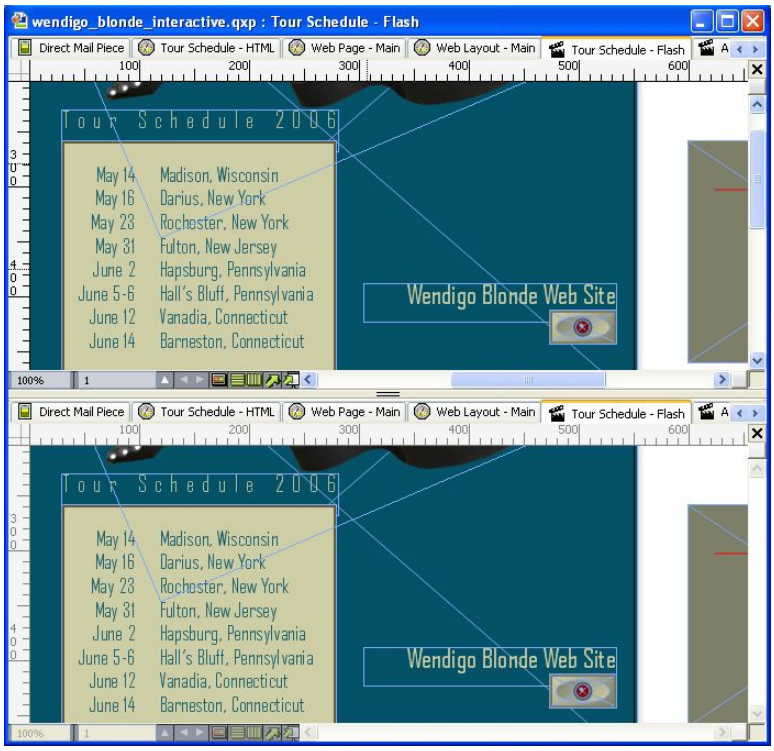
La página SWF del calendario de giras del grupo está lista, por lo que Brad elige **Archivo** > **Exportar** > **Exportador de Macromedia Flash**, configura las opciones de exportación y exporta la presentación en formato SWF.



El cuadro de diálogo **Exportador de Macromedia Flash** permite controlar las opciones de exportación.

Cuando las tres versiones de la página — para impresión, Web e interactiva — tienen el aspecto deseado, usa la paleta **Contenido compartido** para sincronizar los calendarios de giras en las tres maquetaciones. En seguida, imprime la maquetación para impresión, exporta la maquetación para Web a HTML y exporta la maquetación interactiva en formato SWF.

Una semana después, llega una nueva versión del calendario de giras. Brad abre el proyecto y empieza a introducir el nuevo calendario en la maquetación para impresión. Divide la vista en pantalla para poder ver de inmediato que las otras dos maquetaciones se están actualizando también.



La característica de vistas múltiples de la maquetación de QuarkXPress permite ver que el contenido se actualiza simultáneamente en una maquetación para impresión y en una interactiva.

Ahora, simplemente es cuestión de exportar las maquetaciones para Web e interactiva, y el sitio queda actualizado. Y si es hora de imprimir una nueva circular, también ésta estará lista para enviarse por correo.

Creación de los componentes básicos

Para exportar una maquetación para presentación en formato SWF, es necesario crear una maquetación para presentación y algunos objetos interactivos. En estos temas se describe cómo crear una maquetación para presentación y llenarla con componentes básicos como botones, animaciones, archivos SWF y películas.

Creación de una maquetación para presentación

Una maquetación para presentación es una maquetación interactiva que puede exportarse en formato SWF. Para crear una maquetación para presentación:

1 Cree una maquetación interactiva:

- Si va a crear una maquetación para presentación como la primera maquetación de un proyecto, elija **Archivo > Nuevo > Proyecto**.
- Si va a crear una maquetación para presentación como una maquetación en un proyecto existente, abra el proyecto y elija **Maquetación > Nueva**.
- Si desea crear una maquetación para presentación basada en una maquetación existente, abra esa maquetación y elija **Maquetación > Duplicar**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**, **Nueva maquetación** o **Duplicar maquetación** (en esencia, todos son iguales).

El cuadro **Nuevo proyecto** permite crear una maquetación para presentación.

2 Elija **Interactiva** en el menú desplegable **Tipo de maquetación**.

3 Elija **Presentación** en el menú desplegable **Tipo interactivo**.

4 Para indicar el tamaño de la presentación exportada, elija una opción en el menú desplegable **Dimensiones** o introduzca una medida personalizada de ancho y altura en los campos **Anchura** y **Altura**.

5 Para definir el color de fondo de la presentación exportada, elija una opción en el menú desplegable **Color de fondo**.

Creación de un objeto

Un *objeto* es un elemento al que se ha asignado un nombre y un tipo de objeto usando la paleta **Interactivas**. Para poder darle interactividad a un elemento, es necesario convertirlo en un objeto. Para crear un objeto en una maquetación para presentación:

1 En la paleta **Interactivas**, haga clic en la ficha **Objeto**.

2 Trace o seleccione un elemento, dependiendo del tipo de objeto que desee crear:

- *Objeto básico*: Trace o seleccione un cuadro de imagen, cuadro de texto, cuadro sin contenido (**Elemento** > **Contenido** > **Ninguno**), línea, trayecto de texto, tabla o grupo de elementos.
- *Objeto Botón*: Trace o seleccione un cuadro de imagen.
- *Objeto Animación*: Trace o seleccione un cuadro de imagen, cuadro de texto, cuadro sin contenido, línea, trayecto de texto, tabla o grupo de elementos.
- *Objeto Vídeo*: Trace o seleccione un cuadro de imagen.
- *Objeto SWF*: Trace o seleccione un cuadro de imagen.
- *Objeto Cuadro de texto*: Trace o seleccione un cuadro de texto.
- *Objeto Menú*: Trace o seleccione un cuadro de imagen o un cuadro de texto.

- *Objeto Ventana*: Trace o seleccione un cuadro de imagen, cuadro de texto, cuadro sin contenido o tabla.
- *Objeto Grupo*: Trace o seleccione un grupo de elementos.

3 Escriba el nombre del objeto en el campo **Nombre de objeto**.

➡ Las secuencias de comandos y las acciones se refieren a los objetos por su nombre, de modo que el nombre de cada objeto en la página tiene que ser exclusivo.

➡ Los nombres de los objetos no distinguen entre mayúsculas y minúsculas. Así, por ejemplo, se puede asignar el nombre "Botón_Inicio" a un objeto y luego referirse a él como "botón_inicio" en una expresión. Encontrará más información acerca de las expresiones en "*Trabajo con expresiones*".

4 Para indicar el tipo de objeto que desea crear, elija una opción en el menú desplegable **Tipo de objeto**.

5 Configure el objeto usando los otros controles de la ficha **Objeto**.

Configuración de un objeto SWF

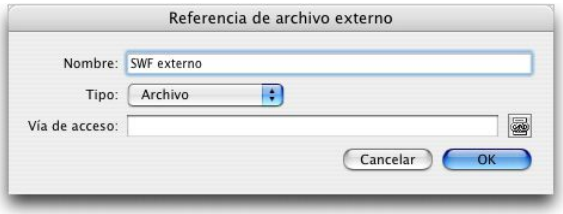
Un objeto SWF es aquel que contiene un archivo SWF importado. Para configurar un objeto SWF:

1 Cree un objeto SWF, según se describe en la sección "*Creación de un objeto*". Asegúrese de que el objeto SWF esté seleccionado.

2 Para indicar el archivo SWF que se reproducirá en el objeto SWF, elija una opción en el menú desplegable **SWF**:

- Para importar un archivo, seleccione **Otros**.
- Para usar un archivo SWF que ya se ha utilizado en otra parte del proyecto activo, seleccione el nombre de ese archivo.
- Para insertar la vía de acceso que hará referencia a un archivo SWF en el momento de ejecución (incluso si ese archivo SWF no está disponible actualmente), seleccione **Externo**. El uso de esta opción ayuda a que el tamaño del proyecto exportado sea pequeño, pero introduce la posibilidad de vínculos rotos.

3 Si elige **Externo** en el menú desplegable **SWF**, aparecerá el cuadro de diálogo **Referencia de archivo externo**.



El cuadro de diálogo **Referencia de archivo externo** permite especificar la vía de acceso a un archivo.

Siga uno de estos métodos para especificar una vía de acceso:

- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en el sistema de archivos local, elija **Archivo** en el menú **Tipo** y en seguida especifique la vía de acceso a dicho archivo en el campo **Vía de acceso**. Puede introducir la vía de acceso o hacer clic y localizar el archivo.
- Para usar un archivo en Internet, elija **URL** en el menú **Tipo** y en seguida introduzca el URL del archivo en el campo **URL**.
- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en el sistema de archivos local usando una vía de acceso creada por una expresión, elija **Expresión de archivo** en el menú **Tipo** y después introduzca la expresión en el campo **Expr** o haga clic en el botón Σ para usar el cuadro de diálogo **Editor de expresiones**.
- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en Internet usando un URL creado por una expresión, elija **Expresión de archivo** en el menú **Tipo** y después introduzca la expresión en el campo **Expr** o haga clic en el botón Σ para usar el cuadro de diálogo **Editor de expresiones**.

4 Para especificar ajustes adicionales para el objeto SWF, elija una o más opciones en el menú desplegable **Opciones**:

- Para ocultar el objeto hasta que se muestre usando una acción **Mostrar**, elija **Inicialmente oculto**.
- Para impedir que se hagan cambios en el objeto hasta que se active con una acción **Habilitar**, elija **Inhabilitado inicialmente**.
- Para conservar el estado del objeto cuando aparece una página diferente de la presentación, elija **Conservar estado en la entrada de página**.
- Para hacer que el archivo se reproduzca una y otra vez, elija **Repetir**.
- Para reproducir el archivo repetidamente de principio a fin y después de fin a principio, elija **Repetir indefinidamente**.

➡ La opción **Repetir indefinidamente** no está disponible para objetos Vídeo.

5 Para especificar la posición inicial del objeto en la página, elija una opción en el menú desplegable **Inicialmente en**:

- Para mostrar inicialmente el objeto en su ubicación actual en la página, elija **Inicio**.
- Para colocar inicialmente el objeto en una de las mesas de trabajo, elija **Superior**, **Izquierda**, **Inferior** o **Derecha**.

6 Para especificar la velocidad de los fotogramas a la cual debe reproducirse el archivo, introduzca un valor en el campo **Velocidad de fotogramas** o seleccione **Predeterminado** para usar la velocidad de fotogramas que está incrustada en el archivo SWF.

Configuración de un objeto Vídeo

Un objeto Vídeo es aquel que contiene una película. Para configurar un objeto Vídeo:

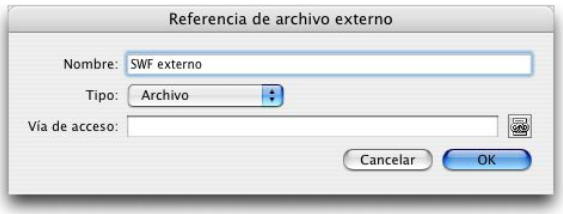
1 Cree un objeto Vídeo, según se describe en la sección "*Creación de un objeto*". Asegúrese de que el objeto Vídeo esté seleccionado.

2 Para indicar la película que se reproducirá, elija una opción en el menú desplegable **Vídeo**:

- Para importar un archivo AVI o MOV, elija **Otros**.
- Para usar una película que ya se ha utilizado en otra parte del proyecto activo, seleccione el nombre de ese archivo.
- Para insertar una vía de acceso que haga referencia a un archivo FLV en el momento de la ejecución (incluso si el archivo no está disponible actualmente), elija **Externo**.

Los archivos FLV sólo pueden vincularse a objetos Vídeo si se elige la opción **Externo**. Para vincular un archivo SWF externo, configure el **Tipo de objeto** como SWF.

3 Si elige **Externo** en el menú desplegable **Vídeo**, aparecerá el cuadro de diálogo **Referencia de archivo externo**.



El cuadro de diálogo **Referencia de archivo externo** permite especificar la vía de acceso a un archivo.

Siga uno de estos métodos para especificar una vía de acceso:

- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en el sistema de archivos local, elija **Archivo** en el menú **Tipo** y en seguida especifique la vía de acceso a dicho archivo en el campo **Vía de acceso**. Puede introducir la vía de acceso o hacer clic y localizar el archivo.
- Para usar un archivo en Internet, elija **URL** en el menú **Tipo** y en seguida introduzca el URL del archivo en el campo **URL**.
- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en el sistema de archivos local usando una vía de acceso creada por una expresión, elija **Expresión de archivo** en el menú **Tipo** y después introduzca la expresión en el campo **Expr** o haga clic en el botón Σ para usar el cuadro de diálogo **Editor de expresiones**.
- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en Internet usando un URL creado por una expresión, elija **Expresión de archivo** en el menú **Tipo** y después introduzca la expresión en el campo **Expr** o haga clic en el botón Σ para usar el cuadro de diálogo **Editor de expresiones**.

4 Para indicar el formato en el que la película se convertirá al ser exportado, elija una opción en el menú desplegable **Tipo de vídeo**.

- **SWF**: Para convertir una película en formato SWF-Video al exportarse. Tenga en cuenta que Flash Player 6 sólo puede reproducir SWF-Video.
- **FLV**: Para convertir una película en formato FLV al exportarse. Para este formato se requiere Flash Player 7 o superior.

5 Para especificar ajustes adicionales para el objeto Vídeo, elija una o más opciones en el menú desplegable **Opciones**:

- Para ocultar el objeto hasta que se muestre usando una acción **Mostrar**, elija **Inicialmente oculto**.
- Para impedir que se hagan cambios en el objeto Película hasta que se active con una acción **Habilitar**, elija **Inhabilitado inicialmente**.
- Para conservar el estado del objeto cuando aparece una página diferente de la presentación, elija **Conservar estado en la entrada de página**.
- Para hacer que el archivo se reproduzca una y otra vez, elija **Repetir**.

6 Para especificar la posición inicial del objeto en la página, elija una opción en el menú desplegable **Inicialmente en**:

- Para mostrar inicialmente el objeto en su ubicación actual en la página, elija **Inicio**.
- Para colocar inicialmente el objeto en una de las mesas de trabajo, elija **Superior**, **Izquierda**, **Inferior** o **Derecha**.

7 Especifique otras opciones como sigue:

- Para hacer que la película se reproduzca y se detenga alternadamente cuando se hace clic en ella, seleccione **Hacer clic para reproducir/detener**.
- Para especificar ajustes avanzados de exportación de audio y vídeo para la película, haga clic en **Ajustes de exportación**.

➡ Una vez que se ha configurado un objeto Vídeo, es necesario usar una acción para reproducirlo, o sólo se verá el primer fotograma del vídeo.

Trabajo con objetos Animación

Hay dos tipos diferentes de animación disponibles en las maquetaciones para presentación:

- **Un objeto interactivo que se mueve a lo largo de un trayecto**: Por ejemplo, un logotipo u otro elemento de diseño que se desliza a través de la pantalla. Para crear este tipo de animación, se necesitan dos cosas: un objeto Animación que contenga el objeto que se moverá a lo largo del trayecto y otro objeto para definir el trayecto a lo largo del cual se moverá el objeto. El objeto Animación puede ser casi cualquier cosa, y el objeto Trayecto puede ser una línea o cuadro en cualquier forma.
- **Una secuencia de imágenes en un cuadro**: Por ejemplo, una rueca, un carácter parpadeante, un reloj de arena marcando el tiempo. Para crear este tipo de animación, es necesario crear un tipo especial de maquetación interactiva llamado "maquetación de secuencia de imágenes". Se trata simplemente de una maquetación en la que cada

página representa un fotograma en una secuencia animada. Puede trazar manualmente los fotogramas en cada página usando las herramientas de QuarkXPress, importar cada fotograma como una imagen o usar alguna combinación de ambos métodos. Encontrará más información sobre las secuencias de imágenes en "*Creación de una secuencia de imágenes*".

También puede combinar los dos métodos para crear una secuencia de imágenes en un cuadro que se mueva a lo largo de un trayecto; por ejemplo, podría crear una secuencia de imágenes de un globo giratorio y usar un trayecto circular para hacer que se mueva por toda la pantalla.

Es importante recalcar que un objeto Animación no hará nada en el proyecto exportado a menos que se use la opción **Hacer clic para reproducir/detener** o una acción **Reproducir animación** para iniciarla

Configuración de un objeto Animación

Para configurar un objeto Animación:

1. Cree un objeto Animación, según se describe en la sección "*Creación de un objeto*". Asegúrese de que el objeto Animación esté seleccionado.
2. Elija un tipo de animación en el menú desplegable **Mostrar como**:

- **Elemento en un trayecto**: Un objeto que se mueve a lo largo de un trayecto.
- **Secuencia en un cuadro**: Un cuadro que contiene una secuencia de imágenes.
- **Secuencia en un trayecto**: Un cuadro que contiene una secuencia de imágenes y se mueve a lo largo de un trayecto.

3. Para especificar la secuencia de imágenes (si la hay) que debe reproducirse, elija una opción en el menú desplegable **Secuencia**.

- **Nombre de la maquetación**: Para usar una secuencia de imágenes en el mismo proyecto, elija el nombre de la maquetación de secuencia de imágenes que la contiene.
- **Nuevo**: Elija esta opción para crear una maquetación de secuencia de imágenes en el mismo proyecto.
- **Editar**: Elija esta opción para seleccionar una maquetación de secuencia de imágenes en el mismo proyecto y abrirla para edición.
- **Seleccionar archivo externo**: Elija esta opción para seleccionar una maquetación de secuencia de imágenes en otro proyecto de QuarkXPress.

4. Para especificar la velocidad de fotogramas a la cual se reproducirá la secuencia de imágenes, introduzca un valor en el campo **Velocidad de fotogramas**. La velocidad predeterminada de los fotogramas de la secuencia de imágenes se carga por omisión.
5. Para especificar un trayecto a lo largo del cual se moverá el cuadro que contiene un elemento o secuencia, elija una opción en el menú desplegable **Trayecto**. Puede usar como trayecto cualquier objeto basado en un cuadro o línea que tenga asignado un nombre.

6 Para especificar los ajustes de movimiento del objeto a lo largo del trayecto, elija una o más opciones en el menú desplegable **Opciones**:

- Para mover el objeto Animación repetidamente desde el punto de partida hasta el punto final del trayecto, elija **Repetir**.
- Para mover el objeto Animación repetidamente desde el punto de partida hasta el punto final del trayecto y de vuelta al punto de partida, elija **Repetir indefinidamente**.
- Para ocultar el objeto Animación hasta que se muestre usando una acción **Mostrar**, elija **Inicialmente oculto**.
- Para ocultar el objeto Animación cuando finalice la reproducción, elija **Oculto al final**.
- Para conservar el estado del objeto Animación cuando un usuario final sale y luego vuelve a entrar en la página en que se encuentra el objeto, elija **Conservar estado en la entrada de página**.
- Para evitar que el usuario final interaccione con el objeto inicialmente, elija **Inhabilitado inicialmente**.

7 Para hacer que la animación se reproduzca y se detenga alternadamente cuando se hace clic en ella, seleccione **Hacer clic para reproducir/detener**.

8 Para especificar la velocidad a la que se moverá el objeto Animación a lo largo del trayecto, introduzca un valor en el campo **Velocidad** y después elija una unidad en el menú desplegable.

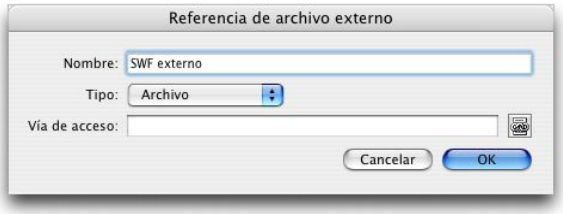
9 Para especificar que se reproduzca un sonido cuando la animación inicia, elija una opción en el menú desplegable **Sonido**:

- Para importar un archivo de sonido, elija **Otros** en el menú desplegable **Sonido**.
- Par usar un archivo de sonido que ya se ha usado en otra parte del proyecto activo, elija el nombre de ese archivo de sonido.
- Para insertar la vía de acceso que hará referencia a un archivo de sonido en el momento de la ejecución (incluso si el archivo no está disponible) elija **Externo**.

➡ Sólo es posible establecer vínculos con archivos de sonido externos que están en formato MP3 o WAV.

10 Para especificar que el sonido se repita continuamente mientras se ejecuta la animación, seleccione **Repetir**.

11 Si elige **Externo** en el menú desplegable **Sonido**, aparecerá el cuadro de diálogo **Referencia de archivo externo**.

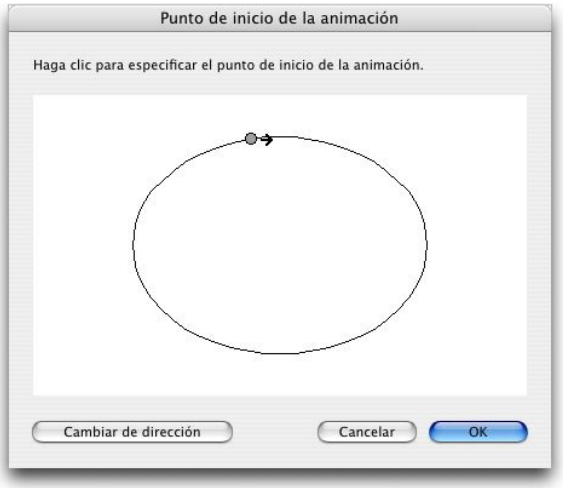


El cuadro de diálogo **Referencia de archivo externo** permite especificar la vía de acceso a un archivo.

Siga uno de estos métodos para especificar una vía de acceso:

- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en el sistema de archivos local, elija **Archivo** en el menú **Tipo** y en seguida especifique la vía de acceso a dicho archivo en el campo **Vía de acceso**.
- Para usar un archivo en Internet, elija **URL** en el menú **Tipo** y en seguida introduzca el URL del archivo en el campo **URL**.
- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en el sistema de archivos local usando una vía de acceso creada por una expresión, elija **Expresión de archivo** en el menú **Tipo** y después introduzca la expresión en el campo **Expr** o haga clic en el botón Σ para usar el cuadro de diálogo **Editor de expresiones**.
- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en Internet usando un URL creado por una expresión, elija **Expresión de archivo** en el menú **Tipo** y después introduzca la expresión en el campo **Expr** o haga clic en el botón Σ para usar el cuadro de diálogo **Editor de expresiones**.

12 Para especificar el punto de partida y la dirección que seguirá el cuadro que contiene la secuencia de imágenes, haga clic en **Especificar**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Punto de inicio de la animación**.



El cuadro de diálogo **Punto de inicio de la animación** permite especificar el punto de partida y la dirección de un objeto o secuencia en un trayecto.

Para especificar el punto de partida del cuadro que contiene la secuencia de imágenes, haga clic una vez en cualquier parte del trayecto. Para cambiar la dirección inicial del

movimiento del cuadro, haga clic en **Cambiar de dirección**. Cuando termine, haga clic en **OK**.

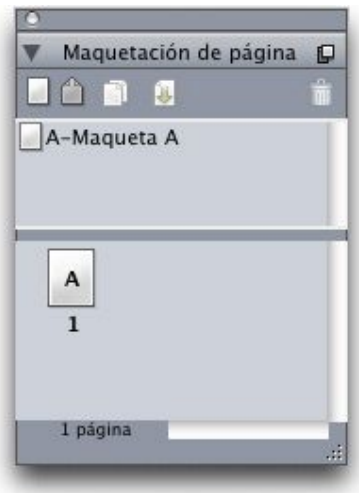
Una vez que se ha configurado un objeto Animación, es necesario usar una acción para animarlo.

Creación de una secuencia de imágenes

Para crear un objeto Animación que contenga una secuencia de imágenes (**Secuencia en un cuadro** o **Secuencia en un trayecto**), tiene que crear antes una maquetación de secuencia de imágenes. Una maquetación de secuencia de imágenes es un tipo especial de maquetación interactiva en la que se crea una página individual por cada fotograma de una secuencia de imágenes.

Para generar una maquetación de secuencia de imágenes:

1. Cree un objeto Animación, según se describe en la sección "*Creación de un objeto*". Asegúrese de que el objeto Animación esté seleccionado.
2. Para indicar que desea usar una secuencia de imágenes, seleccione **Secuencia en un cuadro** o **Secuencia en un trayecto** en el menú desplegable **Mostrar como**.
3. Para crear una maquetación de secuencia de imágenes, elija **Nueva** en el menú desplegable **Secuencia**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nueva maquetación interactiva**.
4. Asigne un nombre a la maquetación e introduzca la velocidad de los fotogramas en el campo **Velocidad de fotogramas**; en seguida, haga clic en **OK**. (La **Anchura** y la **Altura** se copian automáticamente del objeto Animación.)
5. Asegúrese de que la opción **Ventana** > **Maquetación de página** esté seleccionada. La paleta **Maquetación de página** muestra una página por cada fotograma de la secuencia de imágenes.



La paleta **Maquetación de página** (**Ventana** > **Maquetación de página**) permite ver y obtener acceso a cada fotograma de la secuencia de imágenes.

6. Para seleccionar el primer fotograma de una secuencia de imágenes, haga doble clic en la página en la paleta **Maquetación de página**, y trace el primer fotograma con las

herramientas de maquetación de página de QuarkXPress, o trace un cuadro de imagen e importe el primer fotograma de una secuencia de imágenes existente.

7 Para crear el segundo fotograma de la animación, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en la paleta **Maquetación de página** y elija **Insertar páginas**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Insertar páginas**.

8 Introduzca 1 en el campo **Insertar** del cuadro de diálogo **Insertar páginas**, y haga clic en **OK**. Aparecerá la segunda página en la paleta **Maquetación de página**.

9 Copie y pegue el contenido de la primera página en la segunda para que ambos fotogramas sean idénticos. Puede usar la paleta **Maquetación de página** para moverse entre fotogramas.

10 Actualice el contenido en el nuevo fotograma para crearlo.

11 Repita los cuatro pasos anteriores hasta que todos los fotogramas estén completos.

12 Cuando termine, vaya de nuevo a la maquetación para presentación usando las fichas de maquetación en la parte inferior de la ventana o elija **Maquetación > Ir a**.

➡ También puede crear una maquetación de secuencia de imágenes de la misma manera en que se crea una maquetación para presentación, seleccionando **Archivo > Nuevo > Proyecto** o **Maquetación > Nueva**. Sin embargo, la manera más común de crear una maquetación de secuencia de imágenes es el método que se describió anteriormente. Cuando se sigue este método, el tamaño del cuadro se guarda automáticamente y se usa para la nueva maquetación de secuencia de imágenes.

➡ No se puede suprimir una maquetación de secuencia de imágenes hasta que se desincroniza. Para desincronizar una maquetación de secuencia de imágenes, selecciónela en la paleta **Contenido compartido** y luego haga clic en el botón **Suprimir** .

Trabajo con objetos Botón

Hay dos tipos de objetos Botón disponibles en las maquetaciones para presentación:

- **Un objeto interactivo que se comporta como botón**: Casi todo tipo de objeto interactivo incluye sucesos de usuario, como **Clic abajo** (hacer clic con el botón del ratón sobre un objeto), **Clic arriba** (soltar el botón del ratón sobre un objeto) y **Doble clic** (hacer doble clic con el botón del ratón sobre el botón). Mediante la asignación de acciones a estos sucesos de usuario, casi cualquier cosa puede convertirse en un botón.
- **Un objeto Botón que contiene un botón de múltiples estados**: Un *botón de múltiples estados* es aquel que cambia de apariencia cuando se hace clic en él. Dicho botón también puede proporcionar información visual al usuario final si tiene diferentes aspectos en sus estados activo e inactivo. Para usar un botón de múltiples estados, debe trazar los diferentes estados del botón (o importarlos como imágenes) en un tipo especial de maquetación interactiva llamada "maquetación de botón".

También puede agrupar varios botones que se activan y desactivan para crear un *grupo de botones* donde sólo un botón puede tener el estado Activado en un momento

determinado. Esto es útil en situaciones en las que se desea limitar al usuario final a una de varias opciones mutuamente excluyentes.

Creación de un botón de múltiples estados

Para crear un botón de múltiples estados, es necesario crear primero una maquetación de botón, que es un tipo especial de maquetación interactiva que tiene una página diferente por cada estado del botón.

Se pueden crear los siguientes tipos de botones de múltiples estados:

- **Sencillo**: Un botón sencillo siempre está en reposo o pulsado. Los botones sencillos son útiles para iniciar una acción sencilla (por ejemplo, reproducir una película).
- **Sencillo con inhabilitación**: Un botón sencillo con inhabilitación es un botón sencillo con un estado adicional llamado Inhabilitar.
- **Activado/Desactivado**: Un botón activado/desactivado funciona como un interruptor; con cada clic cambia de activo a inactivo o de inactivo a activo.
- **Activado/Desactivado con Inhabilitar**: Un botón activado/desactivado con inhabilitar es un botón activado/desactivado con un estado adicional llamado Inhabilitar.

Un botón de múltiples estados puede tener los siguientes estados, en distintas combinaciones:

- **Reposo**: El usuario final no ha hecho clic en el botón.
- **Sobre**: El puntero del ratón se encuentra sobre el botón, pero el usuario final no ha hecho clic con el ratón.
- **Pulsado**: El usuario final ha hecho clic en el botón y éste sigue pulsado.
- **Zona activa**: Define el área interactiva del botón. Este estado no se muestra; simplemente proporciona una indicación de dónde puede hacerse clic en el botón y dónde no. Puede decirse que este estado es como una "máscara del botón". Si deja este estado en blanco, el botón no funcionará.
- **Inhabilitar**: No es posible hacer clic en el botón.

Debido a que se puede hacer clic en botón activado/desactivado en su estado de Reposo y en su estado Pulsado, estos tipos de botones tienen dos estados Activado (Activado-Reposo, Activado-Pulsado) y dos estados Desactivado (Desactivado-Reposo, Desactivado-Pulsado). Sin embargo, no es necesario crear una imagen diferente para cada estado del botón si no lo desea.

Para crear un botón de múltiples estados en una maquetación de botón:

1. Cree un objeto Botón, según se describe en la sección "*Creación de un objeto*". Asegúrese de que el objeto Botón esté seleccionado.
2. Para crear una maquetación de botón, elija **Nuevo** en el menú desplegable **Botón**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nueva maquetación interactiva**.
3. Asigne un nombre a la maquetación y elija un tipo de botón en el menú desplegable **Tipo de botón**; a continuación, haga clic en **OK**. (La **Anchura** y la **Altura** se copian automáticamente del objeto Botón.)

4 Asegúrese de que la opción **Ventana** > **Maquetación de página** esté seleccionada. La paleta **Maquetación de página** mostrará una página por cada estado del botón.

La paleta **Maquetación de página** (**Ventana** > **Maquetación de página**) permite ver y obtener acceso a cada estado del botón en una maquetación de botón.

5 Para seleccionar un estado del botón, haga doble clic en su página en la paleta **Maquetación de página** y después trace el estado del botón con las herramientas de maquetación de página de QuarkXPress, o trace un cuadro de imagen e importe el estado del botón como un gráfico.

6 Copie y pegue el contenido de un estado del botón a otro para que los dos estados sean idénticos. Puede usar la paleta **Maquetación de página** para moverse entre los estados del botón.

7 Actualice el contenido del estado del botón.

8 Repita los tres pasos anteriores hasta que haya diseñado cada estado del botón.

9 Si desea especificar que sólo una parte del botón debe ser interactiva (que se puede hacer clic en él), trace cuadros en el estado **Zona activa** donde desee que el usuario final haga clic en el botón.

10 Cuando termine, vaya de nuevo a la maquetación para presentación usando las fichas de maquetación en la parte inferior de la ventana o elija **Maquetación** > **Ir a**.

➡ También puede crear una maquetación de botón de la misma manera en que se crea una maquetación para presentación, seleccionando **Archivo** > **Nuevo** > **Proyecto** o **Maquetación** > **Nueva**. Sin embargo, la manera más común de crear una maquetación de botón es el método que se describió anteriormente. Cuando se sigue este método, el tamaño del cuadro se guarda automáticamente y se usa para la nueva maquetación de botón.

No se puede suprimir una maquetación de botón hasta que se desincroniza. Para desincronizar una maquetación de botón, selecciónela en la paleta **Contenido compartido** y después haga clic en el botón **Suprimir** 🗑.

Configuración de un objeto Botón

Para configurar un objeto Botón:

1. Cree un objeto Botón, según se describe en la sección "*Creación de un objeto*". Asegúrese de que el objeto Botón esté seleccionado.
2. Para especificar la maquetación de botón que se usará, elija una opción en el menú desplegable **Botón**.

- **Nombre de la maquetación**: Para usar una maquetación de botón en el mismo proyecto, elija el nombre de esa maquetación.
- **Nuevo**: Elija esta opción para crear una maquetación de botón en el mismo proyecto.
- **Editar**: Elija esta opción para seleccionar una maquetación de botón en el mismo proyecto y cambiar a esa maquetación de botón para editarla.
- **Seleccionar archivo externo**: Elija esta opción para seleccionar una maquetación de botón en otro proyecto de QuarkXPress.

3. Para especificar los ajustes del objeto Botón, elija una o más opciones en el menú desplegable **Opciones**:

- Para ocultar el objeto Botón hasta que se muestre usando una acción **Mostrar**, elija **Inicialmente oculto**.
- Para inhabilitar el objeto Botón hasta que éste se habilite usando una acción **Habilitar**, elija **Inhabilitado inicialmente**.
- Para conservar el estado del objeto Botón cuando un usuario final sale y luego vuelve a entrar en la página en que se encuentra el objeto, elija **Conservar estado en la entrada de página**.
- Para especificar que el botón debe estar inicialmente en el estado Activado, seleccione **Inicialmente activado**.

4. Para especificar la posición inicial del objeto Botón en la página, elija una opción en el menú desplegable **Inicialmente en**:

- Para mostrar inicialmente el objeto en su ubicación actual en la página, elija **Inicio**.
- Para colocar inicialmente el objeto en una de las mesas de trabajo, elija **Superior**, **Izquierda**, **Inferior** o **Derecha**.

5. Para especificar un comando del teclado que active un botón sencillo o alterne entre los estados de un botón activado/desactivado o activado/desactivado con inhabilitar, introduzca una combinación de teclas en el campo **Alias del teclado**.

Creación de un grupo de botones

Puede agrupar varios botones Activado/Desactivado (o Activado/Desactivado con inhabilitar) para que funcionen como un conjunto de botones de radio (en otras palabras, para que al activar un botón se desactiven automáticamente todos los demás botones del grupo). Para crear un grupo de botones:

1. Cree dos o más objetos Botón y configure cada uno de ellos como un botón de múltiples estados Activado/Desactivado o Activado/Desactivado con inhabilitar.
2. Use la herramienta Elemento para seleccionar todos los objetos Botón al mismo tiempo (y nada más).
3. Agrupe los objetos Botón usando **Elemento** > **Agrupar**.
4. En la ficha **Objeto** de la paleta **Interactivas**, elija **Grupo de botones** en el menú desplegable **Tipo de objeto** e introduzca el nombre del grupo de botones en el campo **Nombre del objeto**.

Maquetaciones de secuencia de imágenes, maquetaciones de botón y contenido compartido

Cuando se añade una secuencia de imágenes o un botón de múltiples estados a una maquetación para presentación, QuarkXPress usa la tecnología de Composition Zones para colocar una copia de la maquetación objetivo de secuencia de imágenes o de botón en un cuadro de la maquetación para presentación.

Como ocurre con todas las maquetaciones de composición, las de secuencia de imágenes y de botón están sincronizadas con sus cuadros correspondientes en la maquetación para presentación. En consecuencia, las maquetaciones de secuencia de imágenes o de botón que se han utilizado aparecen en la paleta **Contenido compartido**, y las animaciones y botones tienen los controladores de cuadro distintivos que identifican a los elementos sincronizados.

Puede usar Composition Zones para incrustar una maquetación interactiva en una maquetación para Web y luego exportar la maquetación para Web para crear una página HTML con una presentación SWF incrustada.

Trabajo con menús

Las maquetaciones interactivas admiten dos tipos de menús:

- **Barra de menú**: Una serie de menús organizados horizontalmente, con listas de elementos de menú que se despliegan de los menús. Las barras de menús también pueden contener submenús.
- **Menú emergente**: Un menú desplegable. Los menús emergentes también pueden contener submenús.

Para crear cualquiera de los dos tipos de menús, es necesario crear primero un *menú interactivo*. Un menú interactivo no tiene interfaz de usuario en QuarkXPress: simplemente se trata de una lista de menús, submenús y elementos de menú que se almacena en el proyecto. Al crear un menú interactivo, puede especificar menús, elementos de menú, separadores y submenús. Cada elemento de menú puede

relacionarse con una **Acción** que determina lo que ocurrirá cuando el usuario final seleccione ese elemento de menú.

Después de crear un menú interactivo, puede asignarlo a uno o más objetos Menú. El objeto Menú determina dónde se mostrará el menú y el aspecto que tendrá.

Creación de un menú interactivo

Para crear un objeto Menú, tiene que crear antes un *menú interactivo*. Un menú interactivo es aquel que se almacena dentro de un proyecto, pero que no se muestra en la pantalla hasta que se usa en un objeto Menú.

Un menú interactivo puede contener elementos de menú, submenús y separadores. A cada elemento de menú y elemento de submenú se le puede asignar una acción (como saltar a una página diferente o abrir un URL).

Un menú interactivo puede mostrarse como una barra de menú o un menú emergente (menú desplegable).

- Si el menú interactivo se muestra como una barra de menú, los elementos de menú aparecen como menús en la parte superior de la barra de menú, los submenús de primer nivel se muestran en una lista desplegable como elementos de menú en estos menús y todos los demás submenús se muestran como submenús de los elementos de menú.
- Si un menú interactivo se muestra como un menú emergente, los elementos de menú aparecen verticalmente como tales en una lista desplegable y *todos* los submenús se muestran como submenús de los elementos de menú.

Para crear un menú interactivo:

1 Elija **Edición** > **Menús interactivos**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Menús interactivos**.

El cuadro de diálogo **Menús interactivos** permite crear, suprimir y duplicar menús interactivos.

2 Para crear un menú interactivo, haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar menú interactivo**.

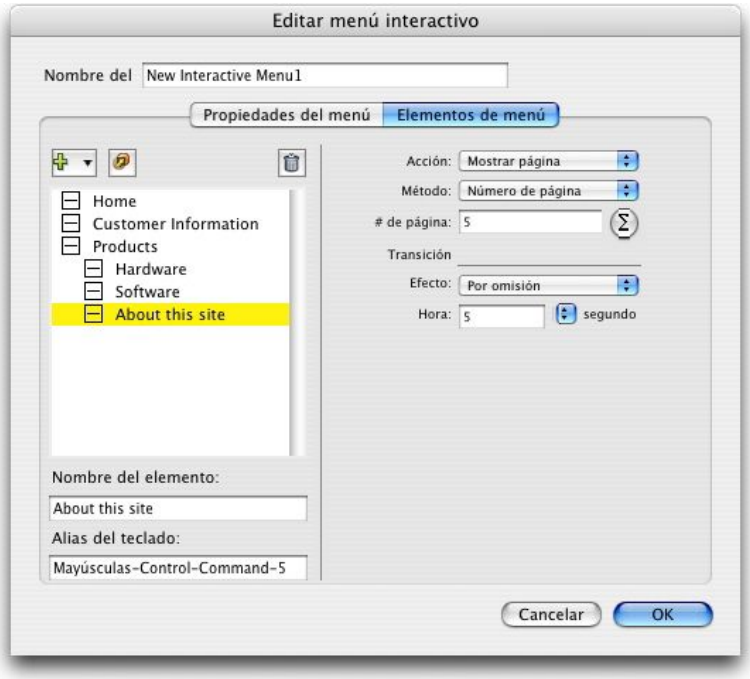
La ficha **Propiedades del menú** del cuadro de diálogo **Editar menú interactivo** permite controlar la apariencia de un menú interactivo.

3 Introduzca el nombre del menú en el campo **Nombre del menú**. Se trata del nombre que usará para asignar el menú interactivo a un objeto Menú. Este nombre no es visible en los archivos exportados.

4 Use la ficha **Propiedades del menú** para determinar el aspecto del menú:

- Asigne una hoja de estilo, espacio reservado y fondo para los estados **Normal** y **Resaltado** del menú. (El valor del **Espacio reservado** se aplica en todos los lados del texto.)
- Asigne un grosor y color de línea para el **Borde** y **Separador** del menú.

5 Haga clic en la ficha **Elementos del menú**.



La ficha **Elementos del menú** del cuadro de diálogo **Editar menú interactivo** permite añadir elementos de menú, submenús y separadores a un menú interactivo.

6 Para añadir un elemento de menú o elemento de submenú, haga lo siguiente:

- Para crear un elemento de menú, elija **Menú** en el botón **Añadir menú** . O para crear un elemento de menú en un submenú del elemento de menú seleccionado en la lista desplegable, elija **Submenú**.
- Escriba el nombre del elemento de menú en el campo **Nombre del elemento**.
- Para especificar un comando del teclado que active la acción de este elemento de menú, introduzca una combinación de teclas en el campo **Alias del teclado**.
- Para asignar la acción que deberá ejecutarse cuando el usuario final seleccione este elemento de menú, elija una acción en el menú desplegable **Acción**.

7 Para añadir un separador debajo del elemento de menú seleccionado en la lista desplegable, elija **Separador** en el menú.

Configuración de un objeto Menú

Para configurar un objeto Menú:

1 Cree un objeto Menú, según se describe en la sección "*Creación de un objeto*". Asegúrese de que el objeto Menú esté seleccionado.

2 Para especificar cómo debe mostrarse el menú, elija una opción en el menú desplegable **Mostrar como**.

- **Barra de menú**: Elija esta opción para mostrar el menú interactivo como una barra de menú horizontal en la presentación.
- **Emergente**: Elija esta opción para mostrar el menú interactivo como un menú desplegable.

3 Para especificar el menú interactivo que se utilizará, elija una opción en el menú desplegable **Menú**.

- **Nombre del menú interactivo**: Para usar un menú interactivo existente, seleccione el nombre de ese menú.
- **Nuevo**: Elija esta opción para crear un menú interactivo.

4 Para especificar los ajustes del menú, elija una o más opciones en el menú desplegable **Opciones**:

- Para ocultar el objeto Menú hasta que se muestre usando una acción **Mostrar**, elija **Inicialmente oculto**.
- Para inhabilitar el objeto Menú hasta que éste se habilite usando una acción **Habilitar**, elija **Inhabilitado inicialmente**.
- Para conservar el estado del objeto Menú cuando un usuario final sale y luego vuelve a entrar en la página en que se encuentra el objeto, elija **Conservar estado en la entrada de página**.

5 Para editar el menú interactivo seleccionado en el menú desplegable **Menú**, haga clic en **Editar menú**.

Configuración de un objeto Ventana

Un objeto Ventana es aquel que puede mostrarse como una ventana aparte de la ventana principal de la presentación, como un cuadro de diálogo o paleta. Para configurar un objeto Ventana:

1 Cree un objeto Ventana, según se describe en la sección "*Creación de un objeto*". Asegúrese de que el objeto Ventana esté seleccionado.

2 Elija una opción en el menú desplegable **Mostrar como**:

- Para crear una ventana que impida que el usuario final pueda obtener acceso a otras ventanas o interaccionar con la presentación principal hasta que la ventana se cierre (como un cuadro de diálogo), elija **Ventana modal**.
- Para crear una ventana que permita al usuario final cambiar a otras ventanas e interaccionar con la presentación principal mientras la ventana está abierta (como una paleta), elija **Ventana no modal**.

3 Para especificar el aspecto de los controles de la ventana, elija una opción en el menú desplegable **Estilo**.

4 Elija una opción en el menú desplegable **Posición**:

- Para abrir la ventana en la posición donde está situada dentro de la maquetación para presentación, elija **Inicio**.
- Para abrir la ventana centrada en la pantalla del ordenador, elija **Centrar en la pantalla**.
- Para abrir la ventana con la esquina superior izquierda en un conjunto específico de coordenadas en relación con la esquina superior izquierda de la ventana de la

presentación, elija **En la posición absoluta** e introduzca valores en los campos **desde la izquierda** y **desde arriba**.

- Para abrir la ventana en la posición donde se mostró por última vez, seleccione **Recordar posición**.

5 Si eligió otra cosa diferente de **Como se diseñó** en el menú desplegable **Mostrar como**, puede usar los siguientes ajustes para controlar mejor el aspecto del objeto Ventana:

- Para incluir un título en la barra de título de la ventana, introduzca el título en el campo **Título**.
- Para incluir un botón Cerrar en la ventana, seleccione **Incluir botón Cerrar**.

Configuración de un objeto Cuadro de texto

Los objetos Cuadro de texto son objetos interactivos que permiten mostrar y modificar texto. Sólo un cuadro de texto rectangular puede ser objeto Cuadro de texto. Se puede especificar la fuente, cuerpo, estilo de letra, color y alineación del texto en los objetos Cuadro de texto.

Si un cuadro de texto no es un objeto Cuadro de texto, se convierte a vectores y siempre se muestra como se ve en la maquetación interactiva. Sin embargo, al trabajar con un objeto Cuadro de texto, es necesario incrustar las fuentes en la presentación si desea asegurarse de que éstas se muestren correctamente en el ordenador del usuario final (consulte "*Configuración de los ajustes de exportación*"). Para cerciorarse de que la fuente se incruste efectivamente, tiene que aplicar la fuente por lo menos a un carácter o párrafo vacío en un objeto Cuadro de texto en alguna parte de la maquetación. Si no incrusta las fuentes, se utilizará una fuente predeterminada.

Para configurar un objeto Cuadro de texto:

1 Cree un objeto Cuadro de texto, según se describe en la sección "*Creación de un objeto*". Asegúrese de que el objeto Cuadro de texto esté seleccionado.

2 Para indicar el tipo de objeto Cuadro de texto, elija una opción en el menú desplegable **Mostrar como**:

- **Sencillo**: El usuario final puede seleccionar y copiar texto, pero no modificarlo.
- **Modificable**: El usuario final puede modificar el texto contenido en el cuadro.
- **Con desplazamiento**: El cuadro tiene una barra de desplazamiento. El usuario final puede seleccionar y copiar texto, pero no modificarlo.
- **Modificable y con desplazamiento**: El cuadro tiene una barra de desplazamiento y el usuario final puede editar el texto en el cuadro.
- **Lista**: El cuadro tiene una barra de desplazamiento y contiene una lista de elementos, cada uno de los cuales ocupa un renglón. El usuario puede seleccionar sólo uno de los elementos de la lista a la vez.

3 Para configurar otros ajustes de un objeto Cuadro de texto sencillo, elija una o más opciones en el menú desplegable **Opciones**:

- Para ocultar el objeto Cuadro de texto hasta que se muestre usando una acción **Mostrar**, elija **Inicialmente oculto**.
- Para impedir que se hagan cambios en el objeto Cuadro de texto hasta que se active con una acción **Habilitar**, elija **Inhabilitado inicialmente**.
- Para conservar el estado del objeto Cuadro de texto cuando un usuario final sale y luego vuelve a entrar en la página en que se encuentra el objeto, elija **Conservar estado en la entrada de página**.
- Para mostrar todos los caracteres del cuadro como asteriscos, elija **Protegido**. Esta opción puede ser útil para los campos en que se introducen contraseñas.

4 Para especificar la posición inicial del objeto Cuadro de texto, elija una opción en el menú desplegable **Inicialmente en**:

- Para mostrar inicialmente el objeto Cuadro de texto como aparece en la maquetación para presentación, elija **Inicio**.
- Para colocar inicialmente el objeto Cuadro de texto sencillo en la mesa de trabajo, elija **Superior**, **Izquierda**, **Inferior** o **Derecha**.

Trabajo con transiciones

QuarkXPress ofrece varios efectos de transición que pueden aplicarse a las presentaciones. Se pueden configurar las transiciones para todas las páginas de la maquetación para presentación o para cada página y objeto en lo individual usando acciones y secuencias de comandos.

- **Cubrir**: La transición Cubrir se usa para deslizar una nueva página sobre la página actual o para ocultar un objeto con un efecto de movimiento de deslizamiento.
- **Descubrir**: La transición Descubrir se usa para deslizar la página actual de la presentación y dejar ver una nueva página u objeto con un efecto de movimiento de deslizamiento.
- **Telón**: La transición Telón se usa para dejar ver una nueva página u objeto con un movimiento de deslizamiento parecido al de un telón que se abre o se cierra.
- **Fundido**: La transición Fundido se usa para hacer que una página u objeto aparezca o desaparezca lentamente con respecto a su estado original.
- **Zoom**: La transición Zoom se usa para hacer que una página u objeto se acerque o se aleje del centro de la presentación con un movimiento hacia dentro o hacia fuera.

Configuración de las transiciones

Puede configurar transiciones para todas las páginas de la maquetación para presentación a la vez o para páginas y objetos en lo individual usando acciones y secuencias de comandos.

Para configurar transiciones para cada página de una maquetación para presentación, abra el panel **Presentación** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**).

Para configurar transiciones para objetos y páginas en lo individual, elija cualquiera de las siguientes acciones mientras configura un suceso de usuario o crea una secuencia

de comandos. Después de elegir alguna de las acciones que se mencionan a continuación, los controles de las **Transiciones** aparecerán en la paleta **Interactivas** para que pueda configurar una transición como parte de la acción.

- Ocultar objeto
- Mostrar objeto
- Mostrar primera página
- Mostrar última página
- Mostrar página siguiente
- Mostrar página anterior
- Mostrar página
- Regresar

Trabajo con páginas en las maquetaciones interactivas

Las páginas son el espacio donde se diseña y controla el flujo de la maquetación interactiva. Una maquetación para presentación contiene por lo menos una página. Una maquetación de secuencia de imágenes contiene una página por cada fotograma que se crea para animar una serie de imágenes. Una maquetación de botón contiene una página por cada uno de los estados del botón (por ejemplo, activado, desactivado, reposo, pulsado, etcétera).

Al igual que los objetos, acciones y secuencias de comandos, las páginas son parte muy importante de las maquetaciones interactivas. Por ejemplo, se puede:

- Controlar con precisión el flujo de la presentación si se configuran las páginas para que avancen con base en un intervalo de tiempo automático o cuando el usuario final pulsa una combinación de teclas o usa el ratón.
- Añadir transiciones, como entradas o salidas disueltas, entre las páginas.
- Ejecutar automáticamente una secuencia de comandos específica al entrar o salir de una página.

Añadir páginas a una maquetación interactiva

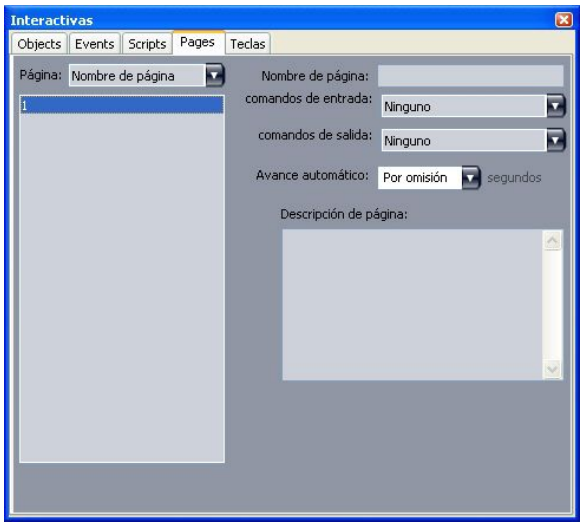
Hay dos maneras de añadir páginas a una maquetación para presentación o maquetación de secuencia de imágenes:

- Seleccione **Página** > **Insertar**, escriba el número de páginas que desea añadir y haga clic en **OK**.
- Abra la paleta **Maquetación de página** (**Ventana** > **Maquetación de página**), pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en una página, escriba el número de páginas que desea añadir y haga clic en **OK**.

Configuración de páginas

Puede configurar las páginas para que funcionen de diversas maneras en las maquetaciones interactivas:

- **Use las preferencias Interactivas**: Para establecer las transiciones predeterminadas de las páginas y el intervalo de avance automático de cada página de una maquetación interactiva, vaya al panel **Presentación** del cuadro de diálogo **Preferencias (QuarkXPress/Edición > Preferencias)**.
- **Use acciones y secuencias de comandos**: Configure acciones y secuencias de comandos para relacionarlas con las páginas de la presentación. Por ejemplo, puede asociar una acción con el suceso de usuario de un botón para que cuando el usuario final haga clic en el botón, aparezca la siguiente página.
- **Use la ficha Páginas**: Configure individualmente las páginas de la maquetación para presentación usando la ficha **Páginas** de la paleta **Interactivas**. La ficha **Páginas** de la paleta **Interactivas** contiene una lista de cada página de la maquetación ordenada por número de página. Puede ordenar la lista de página por nombre de página o por página maqueta.



La ficha **Páginas** de la paleta **Interactivas** permite configurar páginas de la maquetación interactiva.

Para configurar las páginas de la maquetación para presentación, use la ficha **Páginas**, seleccione una página de la lista y configure cualquiera de lo siguiente para esa página:

- **Nombre de página**: Escriba el nombre de la página en el campo **Nombre de página**. Los nombres de las páginas se muestran en la lista de páginas y le ayudan a organizarla. Además, después de asignar nombre a una página, puede hacer referencia a dicho nombre de página dentro de cualquier secuencia de comandos.
- **Secuencia de comandos de entrada**: Elija el nombre de una secuencia de comandos en el menú desplegable **Secuencia de comandos de entrada** para ejecutar una secuencia de comandos en la presentación cuando el usuario final entre en la página. Por ejemplo, puede ejecutar una secuencia de comandos que haga que una imagen aparezca lentamente cuando se abra la página.
- **Secuencia de comandos de salida**: Elija el nombre de una secuencia de comandos en el menú desplegable **Secuencia de comandos de salida** para ejecutar una secuencia de comandos cuando un usuario final salga de la página. Por ejemplo, puede ejecutar una secuencia de comandos que cierre la presentación cuando el usuario final salga de la página.

- **Avance automático**: Elija una opción en el menú desplegable **Avance automático** si desea que la página avance automáticamente a la siguiente después de un cierto número de segundos.

Puede configurar el intervalo predeterminado de avance automático para la presentación en las preferencias interactivas.

- **Descripción de página**: Introduzca una descripción de la página en el campo **Descripción de página** si desea que la página tenga una descripción. Las descripciones ayudan a organizar las páginas. Además, después de crear una descripción de página, puede acceder a dicha descripción por medio de una acción o una secuencia de comandos. Por ejemplo, puede crear una secuencia de comandos que muestre la descripción de una página cuando el usuario final hace clic en un botón.

Trabajo con comandos del teclado

Aunque los menús ofrecen una manera sencilla e intuitiva de navegar dentro de una presentación, los usuarios experimentados esperan comandos del teclado que les proporcionen acceso rápido a comandos que utilizan con frecuencia. La ficha **Teclas** de la paleta **Interactivas** permite crear comandos del teclado que hacen cualquiera de lo siguiente:

- Iniciar un suceso asociado con el clic de un botón.
- Iniciar un suceso asociado con una opción de menú.
- Ejecutar automáticamente una secuencia de comandos específica cuando se pulsa un comando del teclado.

Para crear un comando del teclado:

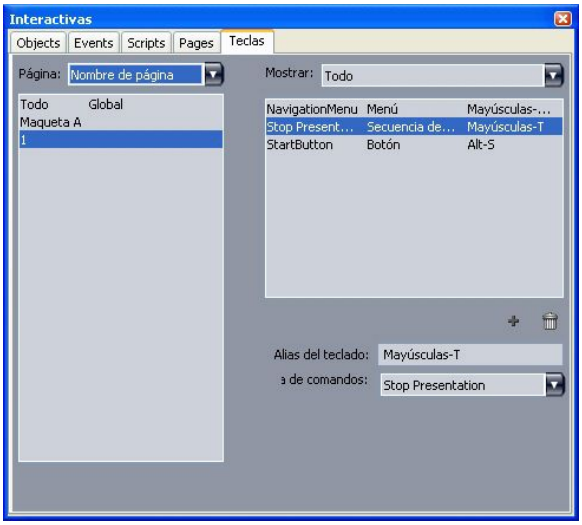
1. Haga clic en la ficha **Teclas** en la paleta **Interactivas**.
2. Seleccione una opción en la lista **Página**:

- Elija **Todo** para crear un comando del teclado que ejecute secuencias de comandos sin importar la página en que se encuentre el usuario final.
- Seleccione el nombre de una página maqueta para hacer que todos los botones y menús de esa página maqueta estén disponibles en la lista de la derecha, y para crear comandos del teclado que ejecuten secuencias de comandos sólo cuando el usuario final se encuentre en una página basada en esa página maqueta.
- Elija un número de página para hacer que todos los botones y menús de esa página estén disponibles en la lista de la derecha, y para crear comandos del teclado que ejecuten secuencias de comandos sólo cuando el usuario final se encuentre en esa página.

3. Para controlar los objetos que aparecerán en la lista de la derecha, elija una opción en el menú desplegable **Mostrar**. Por ejemplo, si desea crear un comando del teclado que inicie un suceso asociado con el clic de un botón, puede seleccionar **Botones** para mostrar sólo botones en la lista.
4. Indique el destino del comando del teclado como sigue:

- Para asociar el comando del teclado con un botón, seleccione el nombre del botón en la lista **Comandos del teclado**.
- Para asociar el comando del teclado con una secuencia de comandos, haga clic en el botón **Añadir teclas** y después seleccione el nombre de la secuencia de comandos en el menú desplegable **Secuencia de comandos**.

5 Escriba la combinación de teclas en el campo **Alias del teclado**. Puede usar cualquier tecla estándar conjuntamente con cualquier combinación de las teclas Comando, Mayús, Opción y Control (Mac OS) o de las teclas Ctrl, Mayús y Alt (Windows) para crear un comando de teclado válido, con excepción de los comandos que ya están reservados para tareas comunes, como Comando+Q/Alt+F4, que está reservado para salir de la presentación.



La ficha **Teclas** de la paleta **Interactivas** permite crear comandos del teclado y asociarlos con secuencias de comandos.

No se pueden usar ciertos comandos del teclado en las maquetaciones interactivas, porque algunos comandos des teclado están reservados para tareas predeterminadas o no están disponibles (no existen) en el teclado de Mac OS o Windows.

Cada maquetación interactiva nueva contiene automáticamente un comando del teclado llamado "GoToNext" (tecla de flecha que apunta a la derecha) y un comando del teclado llamado "GoToPrevious" (tecla de flecha que apunta a la izquierda). Estos comandos del teclado están vinculados a secuencias de comandos que muestran la página siguiente y anterior. Se proporcionan para facilitar la navegación y pueden suprimirse sin ningún riesgo, si no se desea usarlos.

Configuración de las preferencias Interactivas

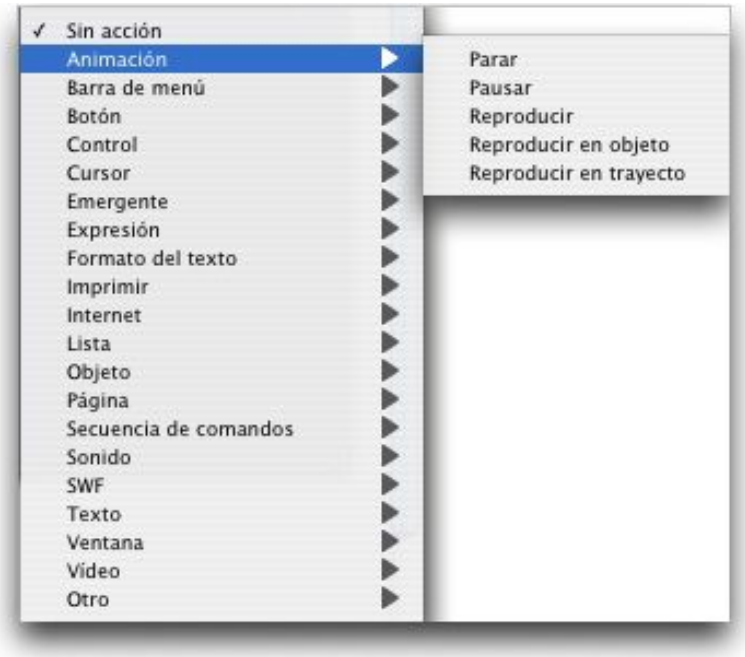
Al igual que las maquetaciones para impresión y para Web, las maquetaciones interactivas tienen su propio conjunto de paneles en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). La mayoría de estos paneles son idénticos a sus contrapartes para impresión y para Web, pero existen otros dos paneles: el panel **Presentación**, y el panel **SWF**.

Trabajo con acciones

Las acciones son lo que dan interactividad a una maquetación para presentación. Sin las acciones, la maquetación interactiva no hace absolutamente nada. Puede asociar una acción con cierto suceso de usuario o reunir una serie de acciones en una secuencia de comandos que se ejecutará cuando el usuario final abra o cierre la presentación, entre o salga de cierta página o pulse ciertas combinaciones de teclas.

Asignación de acciones

El menú desplegable **Acción** se usa para asignar acciones en una maquetación interactiva. El menú desplegable **Acción** aparece tanto en la ficha **Suceso** como en la ficha **Secuencia de comandos** en la paleta **Interactivas**.



El menú desplegable **Acción** permite asignar acciones a sucesos de usuario en la ficha **Suceso** de la paleta **Interactivas** y ordenar las acciones en una secuencia de comandos en la ficha **Secuencia de comandos** de la paleta **Interactivas**.

Referencia de acciones

Esta sección contiene una lista de las acciones disponibles en las maquetaciones para presentación, y explica cómo funciona cada una de ellas. Consulte esta sección cuando asocie acciones con sucesos de usuario y mientras define las secuencias de comandos.

Las acciones de texto y formato de texto no funcionan con Flash Player versión 5 ni con QuickTime Player.

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
Sin acción	Sin acción	No hace nada.
Animación > Pausar	Pausar animación	Hace una pausa en el objeto Animación indicado.

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
Animación > Reproducir	Reproducir animación	Reproduce el objeto Animación indicado. Si la animación está en pausa, la reproducción continúa a partir de la última posición. Si la animación se ha detenido, la reproducción comienza desde el principio.
Animación > Reproducir en objeto	Reproducir animación en objeto	Reproduce la secuencia de imágenes indicada en el objeto Animación especificado.
Animación > Reproducir en trayecto	Reproducir animación en trayecto	Reproduce la secuencia de imágenes indicada en el objeto Animación especificado mientras el objeto se mueve a lo largo del trayecto indicado.
Animación > Detener	Detener	Detiene el objeto Animación indicado.
Botón > Inhabilitar	Inhabilitar Botón	Inhabilita el objeto Botón especificado.
Botón > Habilitar	Habilitar Botón	Habilita el objeto Botón especificado.
Botón > Desactivar	Desactivar botón	Cambia el objeto Botón indicado al estado Desactivado.
Botón > Activar	Activar botón	Cambia el objeto Botón indicado al estado Activado.
Control > Break If	Break If	Disponible sólo en las secuencias de comandos. Permite salir de un ciclo Loop. Consulte "*Uso de declaraciones condicionales*".
Control > Else	Else	Disponible sólo en las secuencias de comandos. Crea una subdivisión en la declaración If. Consulte "*Uso de declaraciones condicionales*".
Control > End If	End If	Disponible sólo en las secuencias de comandos. Marca el final de una declaración If. Consulte "*Uso de declaraciones condicionales*".
Control > End Loop	End Loop	Disponible sólo en las secuencias de comandos. Marca el final de un ciclo Loop. Consulte "*Uso de declaraciones condicionales*".
Control > End While	End While	Disponible sólo en las secuencias de comandos. Marca el final del un ciclo While. Consulte "*Uso de declaraciones condicionales*".
Control > If	If	Disponible sólo en las secuencias de comandos. Marca el principio de una declaración If. Consulte "*Uso de declaraciones condicionales*".

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
Control > Loop	Loop	Disponible sólo en las secuencias de comandos. Marca el principio de un ciclo Loop. Consulte "*Uso de declaraciones condicionales*".
Control > While	While	Disponible sólo en las secuencias de comandos. Marca el principio de un ciclo While. Consulte "*Uso de declaraciones condicionales*".
Cursor > Ocultar	Ocultar cursor	Oculta el puntero del mouse.
Cursor > Mostrar	Mostrar cursor	Muestra el puntero del ratón si está oculto.
Cursor > Usar	Usar cursor	Cambia el puntero del ratón al icono indicado.
Expresión > Establecer	Establecer	Permite configurar una expresión que se ejecutará. Encontrará más información acerca de las expresiones en "*Explicación de las expresiones*".
Internet > Obtener texto de URL	Obtener texto de URL	Recupera el contenido de texto del URL especificado y lo inserta en el objeto Cuadro de texto indicado. **Nota**: Cuando el archivo SWF exportado de esta presentación se ve en un examinador Web, el URL de esta acción debe tener el mismo superdominio que el archivo SWF (si se ve en Flash Player versión 6) o el mismo dominio que el archivo SWF (si se ve en Flash Player versión 7). **Nota**: Si un archivo de texto que se muestra con esta acción contiene dos retornos de carro consecutivos, se muestran tres retornos de carro. **Nota**: Para trabajar con esta acción, el URL debe comenzar con el prefijo "http://". **Nota**: Si establece un vínculo a un archivo de texto en el escritorio o un sistema de archivos, tiene que usar la vía de acceso completa al archivo en un ordenador Mac OS, a menos que el archivo de texto esté en la misma carpeta que el archivo SWF exportado (en este caso, sólo necesita usar el nombre del archivo de texto y no la vía de acceso completa del sistema).
Internet > Obtener variable	Obtener variable	Recupera el contenido de una variable con nombre en un archivo de texto codificado en el URL y coloca ese contenido en un objeto Cuadro de texto. **Nota**: Cuando el archivo SWF exportado de esta presentación se ve en un examinador Web, el URL de esta acción debe tener el mismo superdominio que el archivo SWF (si

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
		se ve en Flash Player versión 6) o el mismo dominio que el archivo SWF (si se ve en Flash Player versión 7). **Nota**: Para trabajar con esta acción, el URL debe comenzar con el prefijo "http://".
Internet > Abrir URL	Abrir URL	Envía el URL indicado al examinador Web predeterminado. Opcionalmente, permite al usuario final entrar en el URL. **Nota**: Para trabajar con esta acción, el URL debe comenzar con el prefijo "http://".
Internet > Enviar página	Enviar página	Envía el contenido de un cuadro de texto modificable, el elemento seleccionado en un menú o lista desplegable, los estados Activado/Desactivado de un botón y el botón seleccionado en un grupo de botones Activado/Desactivado en la página indicada al URL indicado. Puede poner la respuesta (el contenido del elemento anterior) en un objeto Cuadro de texto o tratarlo como un archivo que se guardará en el ordenador del usuario final. **Nota**: Cuando el archivo SWF exportado de esta presentación se ve en un examinador Web, el URL de esta acción debe tener el mismo superdominio que el archivo SWF (si se ve en Flash Player versión 6) o el mismo dominio que el archivo SWF (si se ve en Flash Player versión 7). **Nota**: Para trabajar con esta acción, el URL debe comenzar con el prefijo "http://".
Lista > Obtener selección	Obtener selección de la lista	Copia el texto o número de posición de un elemento seleccionado en cualquier tipo de objeto Cuadro de texto a cualquier otro tipo de objeto Cuadro de texto, o a un archivo que se guardará en el ordenador del usuario final.
Barra de menú > Añadir elemento	Añadir elemento de menú	Añade un elemento de menú a la barra de menú indicada. Se puede especificar manualmente el nombre del elemento de menú o leerlo de un objeto Cuadro de texto. Se puede especificar una lista de submenús para el nuevo elemento de menú, y asociar un valor y una secuencia de comandos con cada uno de ellos.
Barra de menú > Seleccionar	Seleccionar barra de menú	Selecciona un elemento de menú en la barra de menú especificada.

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
Barra de menú > Inhabilitar elemento	Inhabilitar elemento de menú	Inhabilita un elemento de menú en la barra de menú especificada.
Barra de menú > Habilitar elemento	Habilitar elemento de menú	Habilita un elemento de menú en la barra de menú especificada.
Barra de menú > Eliminar elemento	Eliminar elemento de menú	Elimina un elemento de menú en la barra de menú especificada.
Barra de menú > Deseleccionar	Deseleccionar barra de menú	Deselecciona un elemento de menú en la barra de menú especificada.
Objeto > Inhabilitar	Inhabilitar objeto	Inhabilita un objeto para impedir que el usuario final interaccione con ese objeto.
Objeto > Mostrar imagen	Mostrar imagen	Muestra una imagen en un objeto basado en un cuadro de imagen. **Nota**: Con esta acción, es posible que las imágenes progresivas y las que usan el espacio colorimétrico CMAN no se muestren correctamente, y las imágenes con una cantidad elevada de PPP pueden verse borrosas.
Objeto > Arrastrar	Arrastrar objeto	Permite al usuario arrastrar un objeto. Por lo general se aplica al suceso de usuario Clic abajo.
Objeto > Colocar	Colocar objeto	Permite al usuario colocar un objeto. Por lo general se aplica al suceso de usuario Clic arriba.
Objeto > Habilitar	Habilitar objeto	Habilita un objeto inhabilitado.
Objeto > Ocultar	Ocultar objeto	Oculta un objeto, con un efecto de transición opcional.
Objeto > Restablecer	Restablecer objeto	Devuelve un objeto a su configuración original y a su posición de inicio (donde se encontraba cuando la presentación se inició).
Objeto > Establecer posición	Establecer posición del objeto	Establece la posición de un objeto.
Objeto > Mostrar	Mostrar objeto	Muestra un objeto que estaba oculto, con un efecto de transición opcional.
Objeto > Deslizar	Deslizar objeto	Mueve un objeto de una posición a otra con un efecto de "deslizamiento" animado.
Página > Mostrar	Mostrar página	Muestra una página específica de la presentación, con un efecto de transición opcional.
Página > Mostrar primera	Mostrar primera página	Muestra la primera página de la presentación, con un efecto de transición opcional.

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
Página > Mostrar última	Mostrar última página	Muestra la última página de la presentación, con un efecto de transición opcional.
Página > Mostrar siguiente	Mostrar página siguiente	Muestra la página siguiente de la presentación, con un efecto de transición opcional.
Página > Mostrar anterior	Mostrar página anterior	Muestra la página anterior a la actual, con un efecto de transición opcional.
Página > Obtener descripción	Obtener descripción de página	Recupera la descripción aplicada a una página usando el campo **Descripción de página** en la ficha **Página** de la paleta **Interactivas**.
Página > Obtener nombre	Obtener nombre de página	Recupera el nombre aplicado a una página usando el campo **Nombre de página** en la ficha **Página** de la paleta **Interactivas**.
Página > Regresar	Regresar	Muestra la página de la presentación que se vio más recientemente.
Emergente > Añadir elemento	Añadir elemento de menú	Añade un elemento de menú al objeto Menú emergente especificado.
Emergente > Obtener selección de menú emergente	Obtener selección de menú emergente	Recupera el elemento de menú seleccionado (por nombre o por número) del objeto Menú emergente indicado y lo coloca en el objeto Cuadro de texto especificado. Se puede añadir el elemento de menú al principio o al final del texto, añadir el elemento de menú al final del texto, sustituir todo el texto con el elemento de menú, o sustituir solamente el texto seleccionado con el elemento de menú.
Emergente > Inhabilitar elemento	Inhabilitar elemento de menú	Inhabilita un elemento de menú en el objeto Menú emergente especificado.
Emergente > Habilitar elemento	Habilitar elemento de menú	Habilita un elemento de menú en el objeto Menú emergente especificado.
Emergente > Eliminar elemento	Eliminar elemento de menú	Elimina un elemento de menú en el objeto Menú emergente especificado.
Emergente > Establecer selección de menú emergente	Establecer selección de menú emergente	Selecciona el elemento de menú indicado en el objeto Menú emergente. Puede indicar el elemento de menú deseado por nombre o por número (empezando por el 1).
Imprimir > Página actual	Imprimir página actual	Imprime la página activa de la presentación.
Imprimir > Objeto de texto	Imprimir objeto de texto	Imprime el contenido de un objeto de texto.

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
Secuencia de comandos> Inhabilitar	Inhabilitar secuencia de comandos	Inhabilita una secuencia de comandos.
Secuencia de comandos > Habilitar	Habilitar secuencia de comandos	Habilita una secuencia decomandos
Secuencia de comandos > Ejecutar	Ejecutar secuencia de comandos	Ejecuta una secuencia decomandos.
Secuencia de comandos > Detener	Detener secuencia de comandos	Detiene una secuencia de comandos. Las secuencias de comandos detenidas no pueden reanudarse.
Sonido > Pitido	Pitido	Hace el pitido del ordenador.
Sonido > Pausar	Pausar sonido	Hace una pausa en el sonido.
Sonido > Reproducir	Reproducir sonido	Reproduce un sonido.
Sonido > Reproducir sonido de fondo	Reproducir sonido de fondo	Reproduce un sonido de fondo.
Sonido > Establecer volumen de fondo	Establecer volumen de fondo	Establece el volumen del sonido de fondo.
Sonido > Establecer volumen	Establecer volumen del sonido	Establece el volumen del sonido.
Sonido > Detener	Detener sonido	Detiene un sonido.
Sonido > Detener sonido de fondo	Detener sonido de fondo	Detiene un sonido de fondo.
SWF > Cargar	Cargar	Carga en memoria una presentación Flash importada en un objeto SWF.
SWF > Pausar	Pausar	Hace una pausa en una presentación SWF importada.
SWF > Ejecutar	Ejecutar	Inicia una presentación SWF importada.
SWF > Detener	Detener	Detiene una presentación SWF importada.
SWF > Descargar	Descargar	Descarga una presentación SWF importada de un objeto SWF.
Texto > Copiar	Copiar Texto	Copia el texto seleccionado de un objeto Cuadro de texto al portapapeles. No funciona con sucesos de usuario que requieren un clic del ratón, ya que esto deselecciona todo el texto.
Texto > Cortar	Cortar Texto	Corta el texto seleccionado (si es posible) de un objeto Cuadro de texto al portapapeles. No funciona con sucesos de usuario que requieren un clic del ratón, ya que esto deselecciona todo el texto.
Texto > Deseleccionar	Deseleccionar texto	Deselecciona el texto seleccionado en un objeto Cuadro de texto.
Texto > Buscar	Buscar texto	Busca texto en un objeto Cuadro de texto específico. Se puede especificar una cadena de búsqueda literal o leer

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
		la cadena de búsqueda de otro objeto Cuadro de texto.
Texto > Obtener de URL	Obtener texto de URL	Recupera texto de un URL y lo coloca en un objeto Cuadro de texto. Se puede especificar el URL literalmente o leerlo de otro objeto Cuadro de texto. El objetivo del URL puede recuperarse todo a la vez, línea por línea o fragmentos delimitados por caracteres. **Nota**: Cuando el archivo SWF exportado de esta presentación se ve en un examinador Web, el URL de esta acción debe tener el mismo superdominio que el archivo SWF (si se ve en Flash Player versión 6) o el mismo dominio que el archivo SWF (si se ve en Flash Player versión 7). **Nota**: Si un archivo de texto que se muestra con esta acción contiene dos retornos de carro consecutivos, se muestran tres retornos de carro. **Nota**: Para trabajar con esta acción, el URL debe comenzar con el prefijo "http://".
Texto > Pegar	Pegar texto	Pega el texto que se ha copiado o cortado usando una acción Copiar texto o Cortar texto en un objeto Cuadro de texto.
Texto > Colocar en URL	Colocar en URL	Envía el contenido de uno o todos los objetos modificables de la página a un URL usando el método GET o POST. Se puede especificar el URL literalmente o leerlo de otro objeto Cuadro de texto. **Nota**: Para funcionar con esta acción, el URL debe contener un signo de dos puntos (:). Si el URL comienza con un signo de dos puntos, se presupone el prefijo "http://".
Texto > Seleccionar	Seleccionar texto	Selecciona texto en un objeto Cuadro de texto. Se pueden especificar los puntos de inicio y fin de la selección.
Texto > Establecer texto	Establecer texto	Sustituye o inserta texto en un objeto Cuadro de texto. El nuevo texto puede especificarse literalmente o leerse de otro objeto Cuadro de texto. Se pueden especificar los puntos de inicio y fin de la inserción o sustitución.
Formato de texto > Alineación	Alineación del texto	Establece la alineación del texto en un objeto Cuadro de texto.
Formato de texto > Color	Color del texto	Aplica un color al texto en un objeto Cuadro de texto.

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
Formato de texto > Fuente	Fuente del texto	Aplica una fuente al texto en un objeto Cuadro de texto.
Formato de texto > Sangrar	Sangrar texto	Sangra el texto en un objeto Cuadro de texto.
Formato de texto > Interlineado	Interlineado del texto	Establece el espaciado vertical para el texto en un objeto Cuadro de texto.
Formato de texto > Estilo	Estilo de texto	Aplica formato de texto común, negrita, cursiva o subrayado al texto en un objeto Cuadro de texto. **Nota**: Incluso si un proyecto contiene una acción que aplique formato al texto para que use la versión en negrita de una fuente y se configuran las opciones de exportación para que se incrusten todas las fuentes, el proyecto exportado no contendrá la versión en negrita de la fuente a menos que la versión en negrita de la fuente se use en un cuadro de texto en alguna parte de la maquetación.
Vídeo > Mostrar en objeto	Mostrar Vídeo en objeto	Muestra el primer fotograma de una película en un objeto Vídeo específico.
Vídeo > Pausar	Pausar vídeo	Hace una pausa en una película en un objeto Vídeo. Cuando se vuelve a reproducir, la película pausada comienza en el punto donde se hizo la pausa.
Vídeo > Reproducir	Reproducir vídeo	Reproduce una película desde el principio en un objeto Vídeo.
Vídeo > Mostrar en objeto	Reproducir Vídeo en objeto	Reproduce una película desde el principio en un objeto Vídeo específico. Esta acción permite reproducir más de una película en el mismo objeto Vídeo.
Vídeo > Establecer volumen	Establecer volumen del vídeo	Establece el volumen del audio de una película en un objeto Vídeo.
Vídeo > Detener	Detener vídeo	Detiene la reproducción de una película en un objeto Vídeo. Las películas detenidas comienzan desde el principio si se vuelven a reproducir.
Ventana > Cerrar	Cerrar ventana	Cierra un objeto Ventana.
Ventana > Arrastrar	Arrastrar ventana	Permite al usuario arrastrar un objeto Ventana. Por lo general se aplica al suceso de usuario Clic abajo.
Ventana > Colocar	Colocar ventana	Permite al usuario colocar un objeto Ventana. Por lo general se aplica al suceso de usuario Clic arriba.
Ventana > Abrir	Abrir ventana	Abre un objeto Ventana.

VÍA DE ACCESO	ACCIÓN	DESCRIPCIÓN
Ventana > Establecer título	Establecer título	Establece el texto de la barra de de título en un objeto Ventana.
Otros > Permitir interacción del usuario	Permitir interacción del usuario	Si ha ejecutado esta acción, el reproductor continúa procesando sucesos de usuario. Por lo general esta acción se usa con la acción No permitir interacción del usuario para permitir sucesos de usuario después de que han sido bloqueados.
Otros > Demora	Demora	Obliga a la presentación a no hacer nada por un período específico o a esperar un suceso específico.
Otros > Inhabilitar teclado	Inhabilitar teclado	Impide que la presentación reconozca las señales del teclado.
Otros > No permitir interacción del usuario	No permitir interacción del usuario	Si ha ejecutado esta acción, todos los sucesos de usuario (incluidos los sucesos del ratón y el teclado) quedan bloqueados.
Otros > Habilitar teclado	Habilitar teclado	Permite que la presentación reconozca las señales del teclado.
Otros > Abrir proyecto	Abrir proyecto	Abre una presentación SWF distinta y cierra la actual presentación SWF.
Otros > Salir	Salir	Cierra el reproductor Flash.

Trabajo con sucesos

El proceso de asociar una acción con un suceso de usuario consta de tres pasos:

1. Seleccione el objeto que desea asociar con la acción.
2. Elija un suceso de usuario para iniciar la acción.
3. Configure la acción.

Elección de un suceso de usuario

Un *suceso de usuario* es algo que el usuario hace con el ratón. Un suceso de usuario es "la manera en que el usuario final interacciona con un objeto". Los tipos de sucesos de usuario disponibles para los diferentes tipos de objetos se enumeran en la siguiente tabla.

SUCESO DE USUARIO	INICIA LA ACCIÓN CUANDO
Clic abajo	El usuario final hace clic en el objeto.
Clic arriba	El usuario final suelta el botón del ratón después de hacer clic en el objeto y el cursor del ratón sigue encima del objeto sobre el que se hizo clic.
Doble clic	El usuario final hace doble clic en el objeto.

SUCESO DE USUARIO	INICIA LA ACCIÓN CUANDO
Entrada ratón	El puntero del ratón se mueve sobre el objeto.
Salida ratón	El puntero del ratón se aleja del objeto.
Clic abajo inactivo	El usuario final hace clic en un botón Activado/Desactivado que tiene el estado Desactivado.
Clic arriba activo	El usuario final suelta el botón del ratón después de hacer clic en un botón Activado/Desactivado que estaba en el estado Desactivado.
Clic abajo activo	El usuario final hace clic en un botón Activado/Desactivado que tiene el estado Activado.
Clic arriba inactivo	El usuario final suelta el botón del ratón después de hacer clic en un botón Activado/Desactivado que estaba en el estado Desactivado.
Ventana abierta	El objeto Ventana se abre.
Ventana cerrada	El objeto Ventana se cierra.

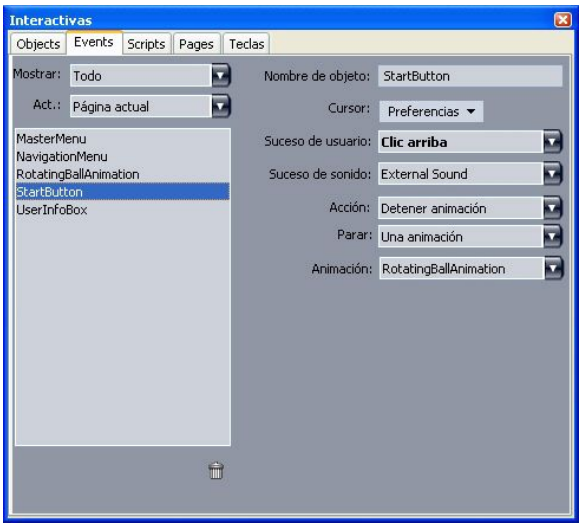
Cada objeto admite diferentes sucesos de usuario. En consecuencia, el menú desplegable **Suceso de usuario** varía dependiendo del tipo de objeto seleccionado.

Configuración de sucesos de usuario

Después de haber creado un componente básico y haber decidido los sucesos de usuario que se usarán, es necesario asociar acciones con esos sucesos de usuario. Una acción es lo que sucede cuando el usuario final inicia los sucesos de usuario de un objeto. Se puede decir que una acción es "lo que un objeto hace cuando el usuario final interacciona con él."

Para asociar una acción con un suceso de usuario de un objeto:

1. Seleccione el objeto.
2. Haga clic en la ficha **Suceso** en la paleta **Interactivas**.



La ficha **Suceso** de la paleta **Interactivas** permite asignar acciones a los sucesos de usuario. Las acciones también se pueden usar en secuencias de comandos.

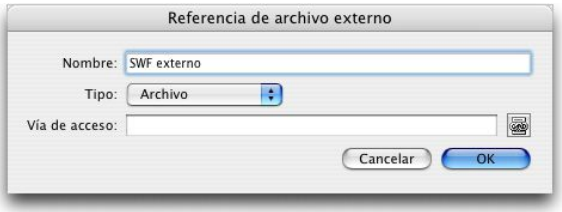
3 Para especificar que aparezca un cursor cuando el ratón del usuario se encuentra sobre el objeto, elija un cursor en el menú desplegable **Cursor**.

4 Seleccione un suceso en el menú desplegable **Suceso de usuario** (consulte "*Elección de un suceso de usuario*").

5 Para especificar que se reproduzca un sonido cuando ocurre el suceso de usuario, elija una opción en el menú desplegable **Sonido del suceso**:

- Para importar un archivo de sonido, elija **Otros** en el menú desplegable **Sonido**.
- Par usar un archivo de sonido que ya se ha usado en otra parte del proyecto activo, elija el nombre de ese archivo de sonido.
- Para insertar la vía de acceso que hará referencia a un archivo de sonido en el momento de la ejecución (incluso si el archivo no está disponible) elija **Externo**.

6 Si elige **Externo** en el menú desplegable **Sonido**, aparecerá el cuadro de diálogo **Referencia de archivo externo**.



Use el cuadro de diálogo **Referencia de archivo externo** para especificar la vía de acceso a un archivo.

Siga uno de estos métodos para especificar una vía de acceso:

- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en el sistema de archivos local, elija **Archivo** en el menú desplegable **Tipo** y en seguida especifique la vía de acceso a dicho archivo en el campo **Vía de acceso**.

- Para usar un archivo en Internet, elija **URL** en el menú desplegable **Tipo** y en seguida introduzca el URL del archivo en el campo **URL**.
- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en el sistema de archivos local usando una vía de acceso creada por una expresión, elija **Expresión de archivo** en el menú desplegable **Tipo** y después introduzca la expresión en el campo **Expresión** o haga clic en el botón para usar el cuadro de diálogo **Editor de expresiones**.
- Para hacer referencia a un archivo que se encuentra en Internet usando un URL creado por una expresión, elija **Expresión de archivo** en el menú desplegable **Tipo** y después introduzca la expresión en el campo **Expresión** o haga clic en el botón para usar el cuadro de diálogo **Editor de expresiones**.

7 Para indicar lo que debe ocurrir cuando se presente el suceso de usuario, elija una acción en el menú desplegable **Acción**. El área debajo de la acción seleccionada cambia para mostrar los parámetros que pudieran estar asociados con esa acción.

8 Configure los parámetros de la acción.

Trabajo con secuencias de comandos

Una secuencia de comandos es una secuencia de acciones que se han dispuesto en un orden particular. Cuando se ejecuta una secuencia de comandos, las acciones que contiene se ejecutan una detrás de la otra en riguroso orden.

Creación de una secuencia de comandos

Para crear una secuencia de comandos:

1 Haga clic en la ficha **Secuencia de comandos** en la paleta **Interactivas**.

2 Para crear una secuencia de comandos, haga clic en el botón . Se añadirá una nueva secuencia de comandos con un nombre predeterminado a la lista **Secuencia de comandos**.

3 Introduzca un nombre para la secuencia de comandos en el campo **Nombre de secuencia de comandos**.

➡ Las acciones hacen referencia a las secuencias de comandos por su nombre; así, cada nombre de secuencia de comandos en la maquetación tiene que ser exclusivo.

➡ Los nombres de las secuencias de acciones no distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

4 Seleccione esta acción en la lista **Acciones**. Por omisión, las secuencias de comandos nuevas contienen una sola acción **Sin acción**.

5 Elija una acción en el menú desplegable **Acción**, y configúrela según se describe en "*Configuración de sucesos de usuario*".

6 Para añadir una acción después de la acción seleccionada, haga clic en el botón .

7 Repita los dos pasos anteriores hasta que la secuencia de comandos esté completa.

La ficha **Secuencia de comandos** de la paleta **Interactivas** permite crear secuencias de comandos.

Uso de declaraciones condicionales

Una declaración condicional es una secuencia de tres o más acciones que pueden usarse en una secuencia de comandos para iniciar otras acciones en condiciones específicas. Por ejemplo, podría usar una declaración condicional para hacer que una presentación funcione de manera diferente dependiendo de la versión del Flash Player del usuario final.

Hay tres tipos básicos de declaraciones condicionales que pueden usarse en las presentaciones multimedia: declaraciones If, declaraciones While y declaraciones Loop.

Uso de una declaración If en una secuencia de comandos

Las acciones **If** y **End If** se usan conjuntamente en una secuencia de comandos para formar una *declaración If*. Puede utilizar las declaraciones If para iniciar acciones cuando se satisfacen ciertas condiciones. Por ejemplo, puede crear una declaración If que muestre una página de una presentación si ésta se usa en un ordenador Mac y una página diferente de la presentación si ésta se usa en un ordenador Windows. Para usar una declaración If en una secuencia de comandos:

1. En la ficha **Secuencia de comandos** de la paleta **Interactivas**, cree una secuencia de comandos.
2. Para comenzar una declaración If, añada una acción **If** (**Control** > **If**).
3. Para especificar la condición que debe satisfacerse, elija una opción en el menú desplegable **Tipo de objeto**; elija el nombre del objeto en el menú desplegable **Objeto**; por último, elija una opción en el menú desplegable **Es** o **Tiene**.
4. Para especificar la acción que se ejecutará si se satisface la condición, añada una acción a la secuencia de comandos inmediatamente después de la acción **If**, y configúrela para que haga lo que usted desea. Si desea que ocurra más de una cosa cuando se satisface la condición If, añada otras acciones.

5 Si desea especificar lo que debe ocurrir si la condición If no se satisface, añada una acción **Else** (**Control > Else**) al final de la secuencia de comandos, y después sígala con una o más acciones.

6 Para concluir una declaración If, añada una acción **End If** (**Control > End If**) inmediatamente después de la última acción.

Las acciones **If, Else** y **End If** permiten crear declaraciones condicionales. En este caso, se reproduce un sonido si la Animación 2 se está reproduciendo; de lo contrario, el ordenador emite un pitido.

➡ Las acciones **If** y **End If** siempre tienen que usarse juntas.

Uso de repetición cíclica (Loop) en una secuencia de comandos

Una repetición cíclica es una estructura de programación en la que una declaración o serie de declaraciones se repiten una y otra vez, por lo general hasta que se satisface una condición. Hay dos tipos de repeticiones en las maquetaciones interactivas: las repeticiones Loop y las repeticiones While.

Una repetición Loop (que se crea con las acciones **Loop**, **Break If** y **End Loop**) repite una serie de acciones *hasta* que se satisface una condición particular (la cual se especifica en la acción **Break If**). Por ejemplo, puede usar una repetición Loop para seguir haciendo una pregunta a un estudiante hasta que éste proporcione la respuesta correcta.

Una repetición While (que se crea con las acciones **While** y **End While**) repite una serie de acciones mientras se satisfaga una condición particular (la cual se especifica en la acción **While**). Por ejemplo, puede usar una repetición While para reproducir una animación hasta que el usuario aleje el puntero del ratón de la ventana.

Para crear una repetición Loop o While:

1 En la ficha **Secuencia de comandos** de la paleta **Interactivas**, cree una secuencia de comandos.

2 Para iniciar la declaración Loop, haga uno de lo siguiente:

- Para una repetición Loop, añada una acción **Loop** (**Control** > **Loop**).
- Para una repetición While, añada una acción While. Para especificar las condiciones que tienen que satisfacerse para que la repetición continúe ejecutándose, elija una opción en el menú desplegable **Tipo de objeto**; elija el nombre del objeto en el menú desplegable **Objeto** y por último, elija una opción en el menú desplegable **Es** o **Tiene**. (Tenga en cuenta que si elige **Expresión** en el menú desplegable **Tipo de objeto**, tiene que introducir una expresión que evalúe si la condición es verdadera o falsa en lugar de elegir una opción en el menú desplegable **Es** o **Tiene**.

3 Para especificar la acción que se repetirá dentro del ciclo, añada una acción a la secuencia de comandos inmediatamente después de la acción **If**, y configúrela para que haga lo que usted desea. Si desea que ocurra más de una cosa a lo largo del ciclo, añada otras acciones.

4 Si va a crear una repetición Loop, añada una acción **Break If**. Para especificar la condición que habrá de satisfacerse para que el ciclo deje de repetirse, elija una opción en el menú desplegable **Tipo de objeto**; elija el nombre del objeto en el menú desplegable **Objeto** y por último, elija una opción en el menú desplegable **Es** o **Tiene**.

5 Para concluir la declaración Loop, haga uno de lo siguiente:

- Para una repetición Loop, añada una acción **End Loop**.
- Para una repetición While, añada una acción **End While**.

Ejecución de una secuencia de comandos

Después de crear una secuencia de comandos en la ficha **Secuencia de comandos**, tiene que configurar la presentación para que la ejecute. La manera en que se configura la presentación para que ejecute una secuencia de comandos depende de cuándo se desea que se ejecute la secuencia.

Ejecución de una secuencia de comandos cuando ocurre un suceso de usuario

Para ejecutar una secuencia de comandos cuando ocurre un suceso de usuario:

1 Haga clic en la ficha **Suceso** en la paleta **Interactivas**.

2 Seleccione el objeto en la lista **Objeto**.

3 Si lo desea, elija una preferencia de cursor en el menú desplegable **Cursor**.

4 Elija una opción en el menú desplegable **Suceso de usuario**.

5 Si lo desea, elija un sonido para reproducir en el menú desplegable **Sonido del suceso**.

6 Elija **Secuencia de comandos** > **Ejecutar** en el menú desplegable **Acción**.

7 Elija la secuencia de comandos en el menú desplegable **Secuencia de comandos**.

Ejecución de una secuencia de comandos desde otra secuencia de comandos

Para ejecutar una secuencia de comandos desde otra secuencia de comandos:

1 Haga clic en la ficha **Secuencia de comandos** en la paleta **Interactivas**.

2 Seleccione la secuencia de comandos en la lista **Secuencia de comandos**.

3 Añada una nueva acción a la secuencia de comandos.

4 Elija **Secuencia de comandos** > **Ejecutar** en el menú desplegable **Acción**.

5 Elija la secuencia de comandos en el menú desplegable **Secuencia de comandos**.

Ejecución de una secuencia de comandos cuando el usuario final entra o sale de una página

Para ejecutar una secuencia de comandos cuando el usuario final entra o sale de una página:

1 Haga clic en la ficha **Página** en la paleta **Interactivas**.

2 Seleccione una página en la lista **Página**.

3 Elija la secuencia de comandos en el menú desplegable **Secuencia de comandos de entrada** o **Secuencia de comandos de salida**.

Ejecución de una secuencia de comandos cuando el usuario final pulsa una combinación de teclas

Para ejecutar una secuencia de comandos cuando el usuario final pulsa una combinación de teclas:

1 Haga clic en la ficha **Teclas** en la paleta **Interactivas**.

2 Seleccione una opción en la lista **Página**.

3 Haga clic en para añadir una tecla activa de la secuencia de comandos.

4 Escriba la combinación de teclas en el campo **Alias del teclado**.

5 Elija la secuencia de comandos en el menú desplegable **Secuencia de comandos**.

Exportación e importación de secuencias de comandos

Puede exportar secuencias de comandos con el botón e importarlas con el botón en la ficha **Secuencias de comandos** de la paleta **Interactivas** (menú **Ventana**). Tenga en cuenta que cuando se usa el botón de exportación, sólo se exportan las secuencias de comandos seleccionadas.

Vista previa y exportación de las maquetaciones interactivas

Por lo general, el proceso de elaboración de las maquetaciones interactivas es iterativo, donde el diseñador examina repetidamente la vista previa de la maquetación exportada mientras trabaja. Las pruebas son cruciales para asegurar que el proyecto terminado funcione como el diseñador quiere. Para atender esta necesidad, QuarkXPress hace que la vista previa sea una operación de un clic y ofrece una característica Utilización para verificar los diversos archivos que se utilizan en un proyecto.

Después de concluidas las pruebas, el proyecto está listo para ser exportado. El formato SWF se ha diseñado para ser muy adaptable, de modo que usted pueda exportar el

proyecto en el formato que funcione mejor para el soporte de destino del proyecto. QuarkXPress proporciona acceso a casi todas las opciones personalizables que están disponibles para el formato SWF.

Vista previa de una maquetación para presentación

Para ver el aspecto que tendrá una maquetación para presentación al exportarla, haga uno de lo siguiente:

- Para hacer la vista previa de la página actual de la maquetación para presentación activa en Flash Player, elija **Maquetación > Vista previa del archivo SWF > Vista previa de la página**.
- Para hacer la vista previa de la maquetación para presentación activa a partir de su primera página designada en Flash Player, elija **Maquetación > Vista previa del archivo SWF > Vista previa de la maquetación** o haga clic en el botón en la parte inferior de la ventana del proyecto.

  Cuando termine, pulse Comando+Q/Ctrl+F4 para salir, o simplemente regrese a QuarkXPress.

Para hacer la vista previa de una presentación, es necesario que Flash Player esté instalado en el sistema.

Verificación de la utilización de objetos interactivos

De la misma manera en que se usa el cuadro de diálogo **Utilización** para verificar el estado de las fuentes e imágenes, se puede usar para verificar el estado de las secuencias de imágenes, botones de múltiples estados, sonidos, vídeos y archivos SWF importados. Para abrir este cuadro de diálogo, seleccione **Utilidades > Utilización** y haga clic en la ficha **Multimedia**.

- La casilla de verificación **Salida** permite controlar si se exportarán objetos multimedia individuales. Esta capacidad puede ser útil para localizar y solucionar problemas.
- La casilla de verificación **Convertir** (disponible para los sonidos) permite convertir archivos no MP3 en formato MP3 al exportarlos

Exportación de una maquetación para presentación

Para exportar la maquetación interactiva activa:

1. Elija **Archivo > Exportar > Exportador de Adobe® Flash®**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportador de Adobe® Flash®**.
2. El el área **Tipo de exportación**, elija **Adobe® Flash®**. Esto crea un archivo que puede verse con una copia de Adobe Flash Player. Este formato de exportación es apropiado para incluirlo en una página HTML creada en otra aplicación, pero no puede verse a menos que el usuario final tenga instalado Flash Player en el ordenador.
3. Para mostrar la presentación SWF exportada en el modo de pantalla completa de manera predeterminada, seleccione **Exportar como pantalla completa**.
4. Use el campo **Páginas** para indicar las páginas que desee incluir.

5 Para especificar las opciones de exportación, haga clic en **Opciones**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de exportación**. Encontrará más información sobre las opciones disponibles para exportar en "*Configuración de los ajustes de exportación*".

6 Haga clic en **Guardar**.

Configuración de los ajustes de exportación

Cuando se exporta una maquetación para presentación en formato SWF, hay varios ajustes que pueden controlarse. Para acceder a estos ajustes, use el cuadro de diálogo **Ajustes de exportación**, que puede abrirse de las siguientes maneras:

- Elija el cuadro de diálogo **Archivo > Exportar > Exportador de Adobe® Flash®**, botón **Opciones**, para habilitar las fichas **Fuentes** y **Compresión**.
- Elija el botón **Maquetación interactiva > SWF > Opciones predeterminadas** en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para habilitar las fichas **Formato de archivo**, **Fuentes** y **Compresión**.

El área **Formato de archivo** permite especificar valores predeterminados para las opciones de exportación que aparecen en el cuadro de diálogo **Archivo** > **Exportar** > **Exportador de Adobe® Flash®**. Esta área se presenta sólo cuando se llega a este cuadro de diálogo por medio del cuadro de diálogo **Preferencias**.

En el área **Fuentes**, la casilla de verificación **Incrustar todas las fuentes** incluye las fuentes que son necesarias para reproducir correctamente el texto de los objetos Cuadro de texto dentro del archivo SWF exportado. Tenga en cuenta que los cuadros de texto que no son objetos Cuadro de texto **siempre** se muestran con la fuente asignada, independientemente de este ajuste.

Para asegurarse de que la fuente se incruste efectivamente, tiene que aplicar la fuente por lo menos a un carácter o párrafo vacío en el objeto Cuadro de texto en alguna parte de la maquetación.

Los siguientes controles están disponibles en el área **Compresión**:

- Control deslizable **Calidad JPEG**: permite controlar la calidad de las imágenes JPEG en el archivo SWF exportado. Una calidad más alta da como resultado una mejor apariencia, pero también un archivo de mayor tamaño.
- Casilla de verificación **No comprimir audio**: el audio sin comprimir produce una mejor calidad de sonido, pero también un archivo de mayor tamaño.
- Menú desplegable **Compatible con**: permite elegir la versión mínima compatible de Flash Player. Hablando en términos generales, una versión anterior implica mayor compatibilidad con los examinadores; sin embargo, es probable que las versiones anteriores no sean compatibles con todas las características de la presentación. Por ejemplo, la versión 6 de Flash Player no es compatible con el formato de vídeo FLV. Este valor se usa sólo si no va a exportar con Flash Player incrustado; si exporta con Flash Player incrustado, siempre se usa la versión 9.

Trabajo con expresiones

Las expresiones, variables, operadores y funciones se combinan para formar un lenguaje de programación que puede usarse para crear presentaciones interactivas con lógica incorporada. En la mayoría de lo proyectos no se necesitan las expresiones; los controles de la paleta **Interactivas** bastan para generar casi todos los tipos de presentaciones multimedia. Sin embargo, para los usuarios avanzados que desean tener mayor control, las expresiones ofrecen potencia adicional.

Explicación de las expresiones

Una expresión es un conjunto breve de instrucciones que indica a una presentación interactiva que haga algo. Por ejemplo:

```
Cuadro1.SetOpacity(50)
```

Esta expresión indica a la presentación interactiva que establezca la opacidad del cuadro de imagen llamado "Cuadro1" en 50%.

Cada expresión se compone de varias partes. Los cinco componentes que pueden formar parte de una expresión son:

- Parámetros
- Variables
- Operadores
- Funciones
- Objetos

En este ejemplo, "Cuadro1" es un objeto, "SetOpacity" es una función y "50" es un parámetro. Al combinar estas partes en un orden específico, se crea una expresión que indica a la presentación interactiva que establezca la opacidad del cuadro en 50%.

Parámetros

Un parámetro es un tipo de información. Un parámetro puede ser cualquier cosa desde un número entero hasta un objeto interactivo. Hay un tipo de variable disponible para cada tipo de parámetro.

Variables

Una variable es un lugar para almacenar información. Se puede definir como un "compartimiento" en el que se guarda un valor. Las maquetaciones para presentación admiten los siguientes tipos de variables:

- *Entero:* un número entero de –2.147.483.648 a 2.147.483.647 (inclusive).
- *Decimal:* un número fraccionario de –9x10306 a 9x10306 con una precisión de 15 lugares decimales.
- *Cadena:* una serie de hasta 255 letras, números y caracteres de puntuación.
- *Booleana:* verdadero o falso.
- *Nodo:* una coordenada x,y (por ejemplo: 10, 20). Cada cifra tiene que ser un número entero de –2.147.483.648 a 2.147.483.647 (inclusive).

- *Objeto:* una referencia a un objeto interactivo.

Cada variable tiene un nombre exclusivo. Cuando se usa el nombre de una variable en una expresión, lo que se está haciendo es indicar a la presentación interactiva que busque cualquier valor almacenado en esa variable y use dicho valor en la expresión.

Por ejemplo, pongamos por caso que se tiene una variable de número entero llamada IntVar que contiene el número 6. Por tanto, puede crear la siguiente expresión:

```
Cuadro1.Append(IntVar)
```

Cuando esta expresión se ejecuta (o "evalúa"), la presentación interactiva busca el valor almacenado en la variable llamada "IntVar" (6) y coloca ese valor en el cuadro llamado "Cuadro1". Después, el cuadro de texto llamado "Cuadro1" contendrá el número 6.

Las variables son muy útiles. Puede usar una variable para almacenar información, como el número de la última página que alguien visitó en una presentación, el nombre del usuario final o el número de puntos anotados en un juego.

➡ Los nombres de las variables no distinguen entre mayúsculas y minúsculas.

Operadores

Los operadores son símbolos (como + y -) que permiten sumar, restar, multiplicar, dividir y realizar muchos otros tipos de operaciones.

El operador más importante es el signo de igual, porque permite asignar un valor a una variable. En el ejemplo anterior, podríamos haber usado la siguiente expresión sencilla para almacenar el número 6 en la variable `IntVar`:

```
IntVar = 6
```

Esta expresión indica a la presentación interactiva que almacene el valor que aparece después del signo de igual en la variable llamada "IntVar".

Otros operadores permiten combinar o comparar números y otros valores. Por ejemplo:

```
IntVar = 2 + 4
```

En este ejemplo se usan dos operadores: el signo igual y el signo más. Cuando esta expresión se ejecuta, la presentación interactiva suma 2 + 4 y coloca el resultado en `IntVar`.

➡ Use un solo signo igual (=) para asignaciones y un doble signo igual (==) para verificar la igualdad de valores.

Funciones

Las funciones son comandos que permiten ejecutar operaciones complejas. Hay muchos tipos de funciones, pero todas usan el mismo formato:

```
NombreFunción()
```

Algunas funciones requieren colocar un "argumento" (un parámetro o variable) entre paréntesis después del nombre de la función, y otras requieren dejar los paréntesis vacíos. Sin embargo, los paréntesis siempre deben incluirse, aunque no contengan nada.

Funciones que requieren parámetros

Algunas funciones requieren colocar un parámetro o variable entre paréntesis. Cuando se inserta un parámetro o variable dentro de los paréntesis de una función, se dice que el parámetro o variable "se pasa" a la función. Por ejemplo:

```
Cuadro1.Append(IntVar)
```

En esta expresión, el valor de la variable `IntVar` se pasa la función Append. La función Append, a su vez, opera sobre ese parámetro y lo coloca en el objeto Cuadro de texto llamado "Cuadro1".

Funciones que devuelven valores

Algunas funciones se han diseñado para ejecutar un cálculo o determinar la condición de un objeto. Dichas funciones crean información, como el resultado del cálculo o el estado del objeto. Cuando una de estas funciones termina de ejecutarse, "devuelve" esta información.

Por ejemplo, considérese la función llamada `Number.sqrt()`. Esta función calcula la raíz cuadrada de cualquier valor que se le pase. Por ejemplo, si quisiera obtener la raíz cuadrada del número 25, lo indicaría de esta manera "Number.sqrt(25)".

Sin embargo, "Number.sqrt(25)" no es una expresión completa, porque no indica a la presentación interactiva qué hacer con el valor devuelto (la raíz cuadrada de 25, ó 5). Para crear una expresión completa, es necesario indicar a la presentación interactiva dónde debe colocar la información.

Una manera de hacerlo es colocarla en una variable:

```
IntVar = Number.sqrt(25)
```

Después de que esta expresión se evalúe, `IntVar` será igual a 5.

¿Por qué esta función comienza con `Number`? En este caso, `Number` simplemente indica que esta función es una función numérica. Encontrará más información en "*Objetos*".

Objetos

Algunas funciones requieren un "objeto" (algo sobre lo que puedan actuar). Dichas funciones pueden cambiar el estado del objeto o recuperar información sobre éste. Estas funciones se llaman "funciones de objeto" o "métodos". Con estas funciones se utiliza la siguiente sintaxis:

```
nombreObjeto.nombreFunción()
```

Las funciones de objeto funcionan igual que las demás funciones. Ya estudiamos este ejemplo:

```
Cuadro1.Append(IntVar)
```

Aquí, el objeto Cuadro de texto llamado "Cuadro1" es el objeto en el que queremos que la función Append coloque el valor representado por `IntVar`. Esta función es un ejemplo de una función de objeto que devuelve un valor.

He aquí un ejemplo de una función de objeto que devuelve un valor:

```
MiVariable = Cuadro1.IsVisible()
```

En esta expresión, la función `IsVisible` verifica si el objeto llamado "Cuadro1" está visible, entonces coloca el resultado booleano (ya sea "verdadero" o "falso") en la variable llamada MiVariable.

Además de los objetos interactivos, algunas funciones de objeto permiten acceder a otros tipos de objetos. Por ejemplo:

```
MiVariable = Number.Sqrt(2)
```

El objeto `Number` es simplemente una biblioteca de funciones matemáticas, en lugar de un objeto interactivo. Esta expresión indica a la función `Sqrt` del objeto `Number` que calcule la raíz cuadrada de dos y almacene el resultado en la variable llamada "MiVariable".

Si desea referirse a un objeto en una expresión, dicho objeto debe seguir ciertas convenciones de nomenclatura. No puede comenzar con un número ni contener ningún símbolo aparte del signo de dólares ($) o un guión bajo (_). Si contiene espacios, puede sustituirlos con guiones bajos cuando se refiera al objeto en una expresión.

Uso del cuadro de diálogo Editor de expresiones

El botón **Editor de expresiones** abre el cuadro de diálogo **Editor de expresiones**. Puede usar este cuadro de diálogo para crear expresiones de dos maneras:

- Si no tiene mucha práctica en la generación de expresiones, puede crearlas haciendo doble clic en los elementos de las listas en la mitad superior del cuadro de diálogo, en el orden correspondiente.
- Si está familiarizado con la sintaxis de las expresiones, puede introducir sus expresiones directamente en el campo de edición grande.

El cuadro de diálogo **Editor de expresiones** permite crear y validar expresiones.

Puede generar varios tipos de expresiones. Los tipos más comunes de expresiones son los siguientes:

- *Invocar una función en un objeto interactivo:* En este caso, lo que se hace, en esencia, es indicar a un objeto que haga algo. Por ejemplo, para hacer visible un objeto oculto, puede invocar la función SetVisible en ese objeto: `MiCuadro.SetVisible(verdadero)`

- *Asignar un valor a una variable:* Aquí se cambia el valor de una variable. Por ejemplo, podría asignar el contenido de un objeto Cuadro de texto a una variable llamada "NombreUsuario": `NombreUsuario = MiCuadroTexto.GetText()`

Invocar una función en un objeto interactivo

Para generar una expresión que invoque una función en un objeto interactivo:

1. Para operar en un objeto interactivo que ya está presente en la maquetación, seleccione el nombre de ese objeto en la lista **Objetos**. Use el menú desplegable en la parte superior de la lista para limitarla a una lista de objetos por tipo.
2. Haga doble clic en el nombre del objeto para añadirlo a la zona de edición.
3. Para ver la lista de funciones que pueden invocarse en el tipo específico de objeto, elija el tipo de objeto en el menú desplegable **Funciones**. Por ejemplo, si está trabajando con un objeto Animación, elija **Animación**.
4. Desplácese por la lista **Funciones** hasta que encuentre la que necesita. Para determinar lo que hace una función, haga clic en su nombre y lea la descripción que aparece en la parte inferior del cuadro de diálogo. Para este tipo de expresión, por lo general se necesita una función que no devuelva un valor, por lo que deberá buscar descripciones de funciones que *no* empiecen con la palabra "Get". Por ejemplo, para iniciar la reproducción de un objeto Animación, elija *Animation.Play()*.
5. Haga doble clic en el nombre de la función para añadirla a la zona de edición.
6. Para verificar si tiene una expresión válida, haga clic en **Validar**. Tenga en cuenta que este botón solamente verifica la sintaxis de la expresión; una expresión válida no es necesariamente una expresión que haga lo que usted desea.
7. Haga clic en **OK**.

   Cuando se evalúa la expresión, la función indicada se invoca en el objeto específico. En este caso, se reproduce la animación.

Asignación de un valor a una variable

Para generar una expresión que asigne un valor a una variable:

1. Si aún no ha creado la variable, haga clic en **Nuevo/Editar** arriba de la lista **Variables** para abrir el cuadro de diálogo **Variables**.
2. Haga clic en el botón, escriba un nombre para la variable y elija un tipo en el menú desplegable **Tipo**. Si desea que la variable sea una matriz, haga clic en **Matriz** e introduzca el número de elementos en el campo **Elementos**. Haga clic en **OK**.

➡ Para obtener acceso a los miembros de una matriz se usa el nombre de la variable y la posición en la lista de la matriz.

3. Haga doble clic en el nombre de la variable en la lista **Variables** para añadir la variable a la zona de edición. Por ejemplo, si desea recuperar el texto de un objeto Cuadro de texto y colocarlo en una variable de cadena llamada "UserName", haga doble clic en **UserName** en la lista **Variables**.

4 Para insertar un signo igual, haga clic en el signo igual en el área **Operadores** o introdúzcalo manualmente.

5 Por lo general, el valor asignado a una variable proviene de un objeto interactivo o de algún tipo de cálculo.

- Para asignar un valor de un objeto interactivo, haga doble clic en el nombre del objeto en la lista **Objetos**, y después haga doble clic en un nombre de **función** en la lista **Funciones**. Por ejemplo, para recuperar el contenido de un objeto Cuadro de texto llamado MiCuadroTexto, haga doble clic en **MiCuadroTexto** en el menú **Objetos**, y después haga doble clic en **Text Object.GetText()** en la lista **Funciones**.
- Para asignar un valor resultante de un cálculo, use las funciones correspondientes de la lista **Funciones** o los operadores correspondientes de la lista **Operadores**. Por ejemplo, si desea convertir el valor almacenado en la variable de cadena UserName a letras mayúsculas compactas, añada **UserName.ToUpperCase()** a la expresión usando la lista **Objetos** y la lista **Funciones**. O para calcular la longitud combinada de dos cadenas, añada **Cadena1 + Cadena2** a la zona de edición usando la lista **Variables** y la lista **Operadores**.

6 Para verificar si tiene una expresión válida, haga clic en **Validar**. Tenga en cuenta que este botón solamente verifica la sintaxis de la expresión; una expresión válida no es necesariamente una expresión que haga lo que usted desea.

7 Haga clic en **OK**.

Libros electrónicos

Los libros electrónicos se pueden crear en tres formatos:

- Libros electrónicos en formato ePub, para lectores electrónicos, como iPad®, Sony® Reader y NOOK®
- Libros electrónicos en formato Kindle, para lectores electrónicos Amazon® Kindle®
- Libros electrónicos para Blio eReader

El proceso para crear libros electrónicos ePub, Kindle y Blio es muy parecido. La principal diferencia es que hay algunas características disponibles en cada formato que pueden no están disponibles en los otros. Estas diferencias se describen los temas siguientes.

Encontrará información sobre la publicación de libros electrónicos en *Guía de publicaciones digitales con QuarkXPress*.

Trabajo con la vista redistribuida

Los formatos de libro electrónico ePub, Kindle y Blio ofrecen una vista del texto redistribuido que permite a los usuarios finales ver contenido en formato de pantalla completa con texto cuyo cuerpo puede ajustarse. Esta vista se ha diseñado para permitir a los usuarios finales ver contenido sin las restricciones o distracciones de la maquetación. Un libro electrónico Blio puede tener varios capítulos o secciones, todos los cuales pueden verse en secuencia en la vista de texto redistribuido.

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.

Un artículo redistribuido es simplemente una copia del contenido que forma un capítulo o sección específico. Los artículos redistribuidos son necesarios por dos razones:

- Porque el contenido de una maquetación típica de QuarkXPress no es apropiado para presentación en vista de texto redistribuido sin algunas modificaciones. Por ejemplo, una maquetación puede contener caracteres Sangrar aquí, saltos de línea manuales o estilo Todo mayúsculas, todo lo cual puede producir una presentación extraña en la vista de texto redistribuido. Como artista de maquetación, debe adaptar el contenido en cada artículo redistribuido para garantizar la mejor experiencia de lectura a sus usuarios finales.

- Porque se necesita una forma de aplicar etiquetas semánticas (como Título, Encabezado y Cuerpo) al texto. El lector electrónico utiliza estas etiquetas para determinar cómo debe presentarse el texto.

La vista redistribuido presenta el contenido de manera parecida a como se ve en un procesador de texto. Sólo hay una fuente y sólo unas pocas opciones de formato. Cada artículo redistribuido se divide en componentes, cada uno de los cuales corresponde a un relato o imagen de la maquetación. Se puede cambiar el orden de los componentes dentro de un artículo redistribuido para que coincida con el orden de lectura deseado.

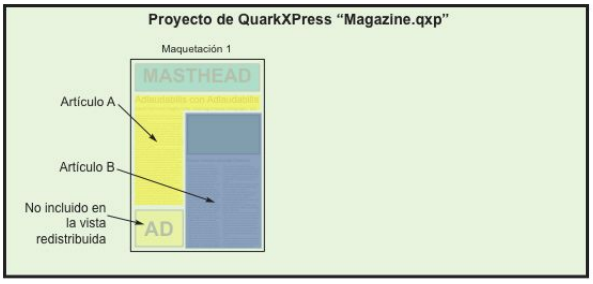
Existen dos maneras de crear un artículo redistribuido:

- Seleccionando **Libro electrónico (ePub, Kindle)** en el menú desplegable **Tipo de maquetación** al crear un nuevo proyecto.
- Copiando contenido de una maquetación para impresión.

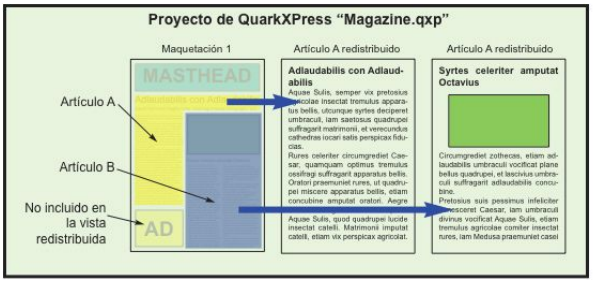
Si al crear un nuevo proyecto se selecciona **Libro electrónico (ePub, Kindle)** en el menú desplegable **Tipo de maquetación**, QuarkXPress crea un proyecto que tiene una sola maquetación para impresión con un cuadro de imagen del tamaño de toda la página y un solo artículo redistribuido con un componente de texto predeterminado. Debe usar la primera página de la maquetación para impresión para crear la portada del libro electrónico ePub o Kindle, y usar el artículo redistribuido para crear el contenido. (Todas las páginas que agregue después de la página 1 de la maquetación para impresión no se utilizarán al exportar la maquetación como libro electrónico ePub.)

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

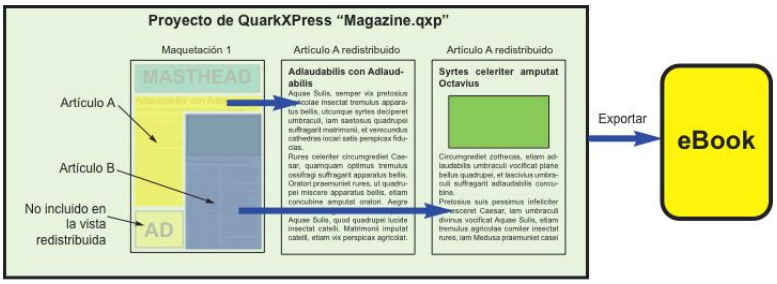
Paso 1: Cree la maquetación.



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



Paso 3: Cree artículos redistribuidos de cada capítulo y sección, personalícelos para la vista de texto redistribuido y agregue etiquetas semánticas.



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

Creación de artículos redistribuidos

El contenido de un artículo redistribuido no está sincronizado con el contenido de la maquetación. Si necesita realizar algún cambio en el texto después de haber creado un artículo redistribuido a partir de ese contenido, tendrá que actualizar el contenido (ver "*Actualizar contenido en la vista redistribuida*"). Por consiguiente, la creación del artículo redistribuido debe ser el último paso en el proceso de preparación de una maquetación para exportarla a ePub, Kindle o Blio.

Existen tres 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 vista redistribuida (por ejemplo, encabezados y pies de página).
- *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 maquetación debe ser visible en la vista redistribuida. (El contenido que no debe aparecer en la vista redistribuida se puede quitar manualmente.)
- Seleccionando **Libro electrónico (ePub, Kindle)** en el menú desplegable **Tipo de maquetación** del cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** (menú **Archivo**).

Es posible que los proyectos creados con Quark Publishing System® (QPS®) 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, debe cambiar a la vista redistribuida (**Visualizar > Vista redistribuida**) para agregar ese contenido a un artículo redistribuido.

➡ Para mostrar y ocultar las líneas punteadas y etiquetas encima de los componentes, haga clic en el botón **Mostrar/Ocultar encabezados de componentes** en la parte inferior de la ventana.

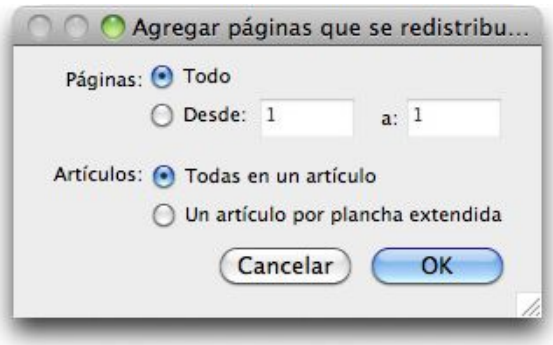
➡ En un libro electrónico exportado hay saltos de página entre cada artículo redistribuido.

Creación de un artículo redistribuido a partir de una selección

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

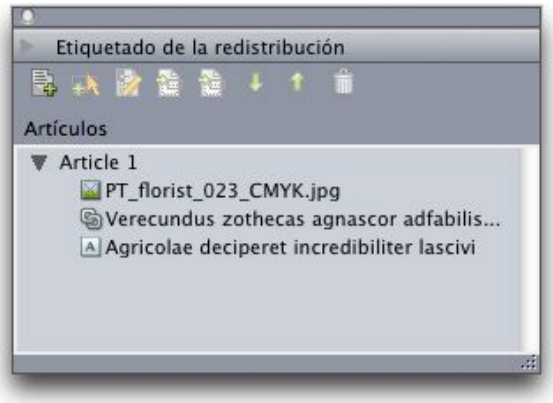
1. Finalice todo el texto que desee incluir en la vista redistribuida. (Puede actualizar el contenido de una vista redistribuida, pero si lo hace, perderá todo el formato adicional que haya aplicado en la vista redistribuida.)
2. Abra la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**).
3. Existen varias formas de agregar contenido seleccionado a la vista redistribuida:

- Para crear un nuevo artículo a partir de una selección, seleccione los cuadros con el contenido deseado y elija **Elemento > Publicaciones digitales > Agregar a vista redistribuida > Nuevo artículo** o haga clic en **Nuevo artículo** en la paleta **Etiquetado de la redistribución**. QuarkXPress crea un nuevo artículo redistribuido e inserta todo el texto y las imagenes contenidos en los cuadros seleccionados.
- Para agregar contenido a un artículo existente, seleccione los cuadros con el contenido deseado y elija **Elemento > Publicaciones digitales > Agregar a vista redistribuida > [Nombre del artículo]** o haga clic en **Agregar elemento** en la paleta **Etiquetado de la redistribución**. QuarkXPress agrega el contenido al final del artículo redistribuido seleccionado.
- Para crear un nuevo artículo a partir de varias páginas de contenido, elija **Maquetación > Agregar páginas a la vista redistribuida**. En el cuadro de diálogo **Agregar páginas que se redistribuirán**, seleccione las páginas que desea agregar e indique si quiere convertirlas en un solo artículo o en un artículo por cada plancha extendida.



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

4. Para verificar la creación del artículo redistribuido, abra la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**).



La paleta **Etiquetado de la redistribución** con un artículo recién creado. Este artículo contiene un relato en un solo cuadro, una imagen y un relato que abarca varios cuadros.

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

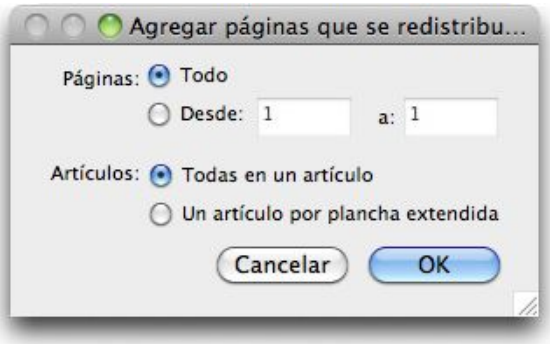
6 Abra el artículo redistribuido en la Vista redistribuida y realice los cambios que sean necesarios. (Encontrará más información en "*Editar contenido en la vista redistribuida*".)

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 Finalice todo el texto que desee incluir en la vista redistribuida. (Puede actualizar el contenido de una vista redistribuida, pero si lo hace, perderá todo el formato adicional que haya aplicado en la vista redistribuida.)

2 Elija **Maquetación** > **Agregar páginas a la vista redistribuida**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Agregar páginas que se redistribuirán**.



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

3 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 plancha extendida.

4 Haga clic en **OK**. QuarkXPress crea los artículos redistribuidos necesarios e inserta todo el contenido de las páginas seleccionadas en ellos.

5 Para verificar la creación del artículo redistribuido, abra la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**).

La paleta **Etiquetado de la redistribución** con un artículo recién creado. Este artículo contiene un relato en un solo cuadro, una imagen y un relato que abarca varios cuadros.

6 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**.

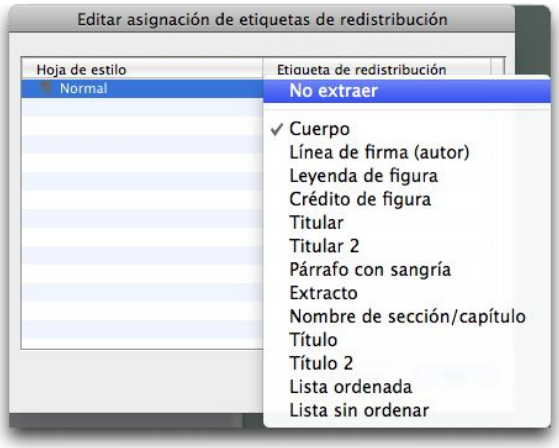
7 Abra el artículo redistribuido en la Vista redistribuida y realice los cambios que sean necesarios. (Encontrará más información en "*Editar contenido en la vista redistribuida*".)

Asignación de hojas de estilo a etiquetas de redistribución

Por defecto, cuando se copia contenido de una vista de maquetación a la vista redistribuida, todo el contenido se copia como párrafos de texto independiente dentro de componentes de texto independiente, y sólo se captura el estilo de letra (como negritas y cursiva). Sin embargo, se pueden usar reglas de asignación para etiquetar contenido en la vista redistribuida con base en hojas de estilo aplicadas a dicho contenido en la vista de maquetación.

Para asignar hojas de estilo a etiquetas de redistribución:

1 Elija **Elemento > Publicaciones digitales > Asignación de etiquetas de redistribución** o haga clic en **Editar asignación de etiquetas de redistribución** en la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**). Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar asignación de etiquetas de redistribución**.



Cuadro de diálogo **Editar asignación de etiquetas de redistribución**

En este cuadro de diálogo, la columna **Hoja de estilo** presenta una lista de cada una de las hojas de estilo de párrafos del proyecto activo. La columna **Etiqueta de redistribución** contiene un menú desplegable que enumera todas etiquetas de párrafo disponibles en la vista redistribuida.

2 Seleccione una hoja de estilo en la columna **Hoja de estilo**, luego elija la etiqueta de redistribución que desee asignar a la hoja de estilo en la columna **Etiqueta de redistribución**. Si no desea copiar el texto que usa la hoja de estilo a un artículo redistribuido, elija **No extraer**.

3 Repita el paso anterior con cada hoja de estilo que desee asignar a una etiqueta de redistribución que no sea **Cuerpo**.

4 Haga clic en **OK**.

5 Agregue el contenido a la vista redistribuida. (Encontrará más información en "*Creación de artículos redistribuidos*" y "*Agregar contenido a un artículo redistribuido*.") QuarkXPress usa las reglas de asignación que usted creó para determinar cómo se aplicarán las etiquetas de redistribución.

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 vista redistribuida > [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**.
- Pulse Control y haga clic/haga clic con el botón secundario en uno o más cuadros de imagen o texto seleccionados y elija **Publicaciones digitales > Agregar a vista redistribuida > [nombre del artículo redistribuido]** en el menú contextual.
- Cuando se abra la vista redistribuida, haga clic en **Nuevo artículo** en la paleta **Etiquetado de la redistribución**.

- Cuando se abra la vista redistribuida, haga clic en **Nuevo componente** en la paleta **Etiquetado de redistribución** y seleccione **Componente de texto**, **Componente de imagen**, **Componente de audio**, o **Componente de vídeo**. Observe que el nuevo componente se agregará al artículo redistribuido, pero no a la maquetación para impresión correspondiente.

  Si selecciona **Componente de imagen**, se abrirá el cuadro de diálogo **Importar**, y ahí podrá seleccionar el archivo de imagen que dese insertar en el componente.

  Si selecciona **Componente de audio** o **Componente de vídeo**, se abrirá el cuadro de diálogo **Atributos interactivos**. Encontrará más información en "*Agregar audio a un libro electrónico ePub*" y "*Agregar vídeo a un libro electrónico ePub*".

División de un componente redistribuido

Para dividir un componente existente en dos componentes, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón secundario donde desea dividir el artículo y seleccione **Dividir componente**. Para dividir un componente existente en tres componentes, seleccione el texto que desea convertir en el componente de en medio y elija **Dividir componente**.

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.

Editar contenido en la vista redistribuida

Puede editar el contenido de un artículo redistribuido para que se vea mejor en formato ePub o en la vista redistribuida del texto en Blio eReader. Para editar un artículo redistribuido:

1. Para mostrar la vista redistribuida, elija **Visualizar > Vista redistribuida**. Aparecerá una nueva ventana con la vista redistribuida.

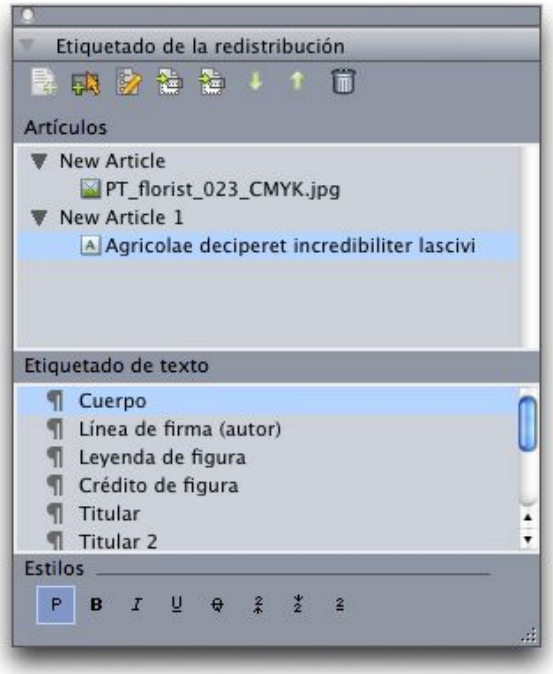
   Puede cambiar el tamaño de la ventana de la vista redistribuida y moverla para que quede al lado de la vista de la maquetación. Esto facilita la comparación visual entre las dos.

2. Abra la paleta **Etiquetado de la redistribución** (menú **Ventana**).
3. En la ventana de la vista redistribuida, expanda el artículo redistribuido y haga clic en el componente que desea editar.

Para abrir un componente en la vista de maquetación, seleccione dicho componente en la paleta **Etiquetado de la redistribución** y haga clic en **Mostrar elemento en maquetación**. Para mostrar un componente en la vista redistribuida, seleccione dicho componente en la paleta **Etiquetado de la redistribución** y haga clic en **Mostrar elemento en vista redistribuida**.

4 Realice todos los cambios necesarios en el texto.

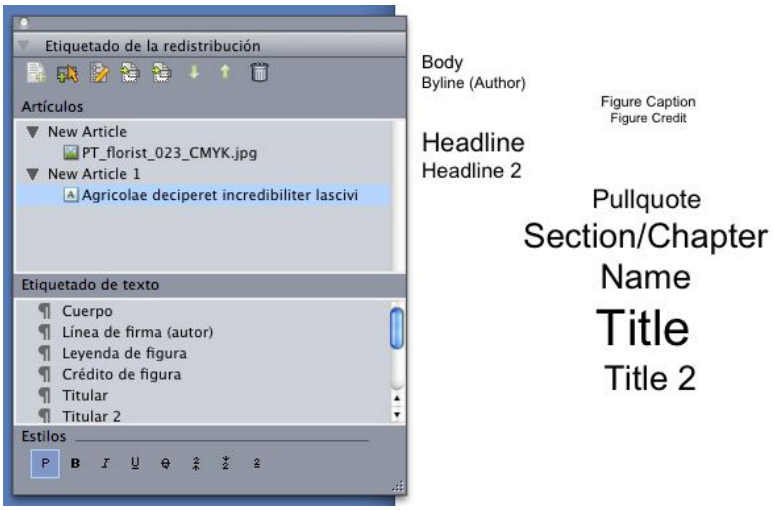
5 Para controlar la forma en que el texto se presenta en la vista redistribuida en Blio eReader, etiquete el texto en la vista redistribuida. La mitad inferior de la paleta **Etiquetado de la redistribucion** incluye etiquetas tanto al nivel de párrafos como al nivel de caracteres.



Paleta **Etiquetado de la redistribución** cuando la vista redistribuida está activa.

6 La etiqueta Cuerpo se aplica a todo el texto automáticamente cuando se crea un artículo redistribuido a partir del contenido de la maquetación. Para etiquetar un párrafo con una etiqueta de párrafo distinta, seleccione o coloque el cursor de texto en dicho párrafo y después haga clic en una etiqueta de párrafo en la paleta **Etiquetado de la redistribución**.

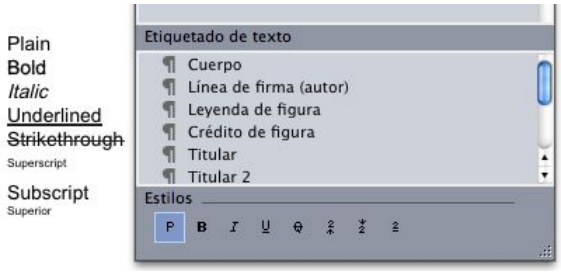
Aunque las etiquetas de párrafos son parecidas a las hojas de estilo de párrafos, difieren en dos sentidos. Primero, tienen menos características y no pueden agregarse, editarse ni suprimirse. Segundo, permiten indicar el *tipo* de información que representa el texto, más que simplemente su aspecto.



Estilos de párrafos en la vista redistribuida

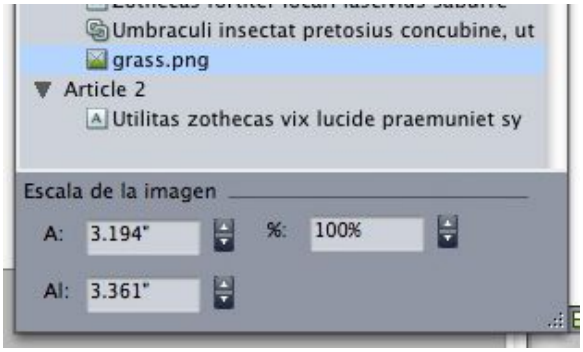
7 Para aplicar etiquetas de caracteres al texto, seleccione el texto y, a continuación, haga clic en una etiqueta de caracteres en la paleta **Etiquetado de la redistribución**.

Aunque las etiquetas de caracteres son parecidas a las hojas de estilo de caracteres, tienen menos características y no pueden agregarse, editarse ni suprimirse.



Estilos de caracteres en la vista redistribuida

8 Para cambiar la forma en que aparece una imagen en la vista redistribuida, seleccione la imagen y use los controles de **Escala de la imagen** en la parte inferior de la paleta **Etiquetado de la redistribución**. Si hace clic en **Recortar**, podrá recortar y girar dinámicamente la imagen.



Controles de **Escala de la imagen** en la paleta **Etiquetado de la redistribución**

Puede cambiar la escala o recorte de una imagen en la vista de maquetación sin borrar los cambios realizados en la vista redistribuida.

9 Para cambiar los ajustes de exportación de un componente de imagen en lo individual, seleccione el componente en la paleta Etiquetado de la redistribución y luego haga clic en **Editar propiedades**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar propiedades del componente de imagen**.

Cuadro de diálogo **Editar propiedades del componente de imagen**.

Para usar las propiedades de imagen especificadas al exportar el archivo, haga clic en **Usar la configuración global**.

Para usar ajustes específicos de resolución, formato y calidad de la imagen, haga clic en **Usar la configuración personalizada para esta imagen**. Se pueden anular estos ajustes al exportar; encontrará más información en "*Exportación a ePub*" y "*Exportación a Kindle*".

10 Para suprimir un componente de un artículo redistribuido, seleccione el componente en la paleta **Etiquetado de la redistribución** y haga clic en **Suprimir elemento**.

Actualizar contenido en la vista redistribuida

Idealmente, el contenido debe ser la versión final en la maquetación antes de empezar a crear un artículo redistribuido a partir de dicho contenido. Sin embargo, es lógico esperar que no siempre las cosas funcionen así. Si realiza cambios considerables en el texto o imágenes de la maquetación después de crear una vista redistribuida basada en ese texto, puede actualizar el contenido de la vista redistribuida para que sea igual al contenido de la maquetación.

Para actualizar un componente:

1 En la vista de maquetación, seleccione el cuadro donde se encuentra el contenido.

2 Elija **Elemento > Publicaciones digitales > Sustituir contenido en vista redistribuida**. QuarkXPress sobrescribirá el contenido del componente con el contenido del cuadro.

Cuando actualice contenido, perderá todas las etiquetas que haya aplicado en la vista redistribuida.

➡ Esta característica no aplica a componentes interactivos.

Agregar interactividad a libros electrónicos ePub

Los temas siguientes explican cómo agregar diversos tipos de interactividad a un artículo redistribuido. Una vez que haya agregado un objeto interactivo a una maquetación para redistribución, podrá exportarla como archivo ePub.

➡ No se puede agregar interactividad ePub a objetos de una maquetación de App Studio. Encontrará más información en la *Guía de App Studio*.

Agregar audio a un libro electrónico ePub

Se puede asociar un archivo de audio con un cuadro de imagen en un libro electrónico ePub. Cuango el usuario haga clic en el cuadro, el sonido se reproducirá. Para agregar audio a un libro electrónico ePub:

1 Haga uno de lo siguiente:

- Si va a adaptar contenido de una maquetación para impresión, trace un cuadro de imagen del tamaño y en la posición que desee utilizar para el contenido de audio, luego seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento** > **Publicaciones digitales** > **Editar interactividad de ePub**.
- Si va a crear un artículo redistribuido sin la maqueta para impresión correspondiente, seleccione el componente después del cual desea agregar el nuevo audio en la paleta **Etiquetado de redistribución**, enseguida haga clic en el botón **Agregar componente** y elija **Componente de audio** en el menú desplegable que aparecerá. Si selecciona un artículo, el nuevo componente se agregará al final del artículo.

  Aparecerá el cuadro de diálogo **Atributos interactivos**.

2 Elija **Audio** en el menú desplegable **Tipo**.

3 Haga clic en **Adjuntar** y seleccione el archivo de audio.

➡ Puede usar archivos de audio en formato MP3.

4 Haga clic en **Abrir**.

5 Haga clic en **OK**.

➡ Para mostrar el archivo de audio seleccionado en el sistema de archivos, haga clic en **Mostrar**.

6 Si va a adaptar contenido de una maquetación para impresión, agregue el cuadro de imagen a un artículo redistribuido. Encontrará más información en "*Trabajo con la vista redistribuida*".

Agregar vídeo a un libro electrónico ePub

Para agregar una película a un libro electrónico ePub:

1 Haga uno de lo siguiente:

- Si va a adaptar contenido de una maquetación para impresión, trace un cuadro de imagen del tamaño y en la posición que desee utilizar para el vídeo, luego seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento > Publicaciones digitales > Editar interactividad de ePub**. Si desea que aparezca una imagen en el cuadro cuando el vídeo no se esté reproduciendo, importe la imagen al cuadro. También puede importar una imagen al cuadro en la vista redistribuida. Para ello, haga clic en el componente y luego elija **Archivo > Importar**.
- Si va a crear un artículo redistribuido sin la maqueta para impresión correspondiente, seleccione el componente después del cual desea agregar el nuevo vídeo en la paleta **Etiquetado de redistribución**, enseguida haga clic en el botón **Agregar componente** y elija **Componente de vídeo** en el menú desplegable que aparecerá. Si selecciona un artículo, el nuevo componente se agregará al final del artículo.

  Aparecerá el cuadro de diálogo **Atributos interactivos**.

2 Seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento > Publicaciones digitales >Editar interactividad de ePub**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Atributos interactivos**.

3 Elija **Vídeo** en el menú desplegable **Tipo**.

4 Haga clic en **Adjuntar** y seleccione el archivo de película.

ePub sólo es compatible con archivos .mp4 guardados con códec H.264.

5 Haga clic en **OK**.

6 Si va a adaptar contenido de una maquetación para impresión, agregue el cuadro de imagen a un artículo redistribuido. Encontrará más información en "*Trabajo con la vista redistribuida*".

Agregar interactividad a libros electrónicos Blio

Es posible agregar varios tipos de interactividad a una maquetación que se exportará como libro electrónico Blio.

Libro electrónico abierto en Blio eReader

Para información sobre la revisión del estado de recursos utilizados en la interactividad Blio, consulte "Revisión de utilización de recursos para publicaciones digitales" en *Guía de App Studio*.

No se puede agregar interactividad Blio a objetos de una maquetación de App Studio. Encontrará más información en la *Guía de App Studio*.

Añadir una presentación con diapositivas a un libro electrónico Blio

Una presentación con diapositivas es una serie de imágenes que aparecen en un solo cuadro. El usuario final puede hacer clic en el botón Reproducir el libro electrónico exportado y ver las imágenes una tras otra.

Para crear una presentación con diapositivas:

1. Trace un cuadro de imagen del tamaño y en la posición que desee usar para la presentación con diapositivas.
2. Seleccione los archivos de imagen que desea incluir en la presentación con diapositivas y colóquelos en una carpeta.

Para exportar a Blio, la aplicación sólo admite los formatos BMP, JPEG, PNG y TIFF.

3. Use una aplicación de edición de imágenes o la característica Guardar imagen de QuarkXPress (**Archivo > Guardar imagen**) para ajustar el tamaño y recortar las imágenes de modo que si las importa a una escala de 100%, encajen a la perfección en el cuadro de imagen.
4. Las presentaciones con diapositivas presentan los archivos de imagen en orden alfabético, por lo que debe nombrar los archivos de imagen en el orden en que desea que aparezcan. (Una manera de hacer esto es colocar un número al principio del nombre de cada archivo de imagen.)
5. Seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento > Publicaciones digitales >Editar interactividad con Blio**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Atributos interactivos**.

6 Elija **Presentación con diapositivas** en el menú desplegable **Tipo**.

7 Haga clic en **Adjuntar** y seleccione la carpeta que contiene los archivos de imagen.

8 Haga clic en **OK**.

Para mostrar la carpeta activa de la presentación con diapositivas en el sistema de archivos, haga clic en **Mostrar**.

Añadir vídeo a un libro electrónico Blio

Para agregar una película a una maquetación de libro electrónico Blio:

1 Trace un cuadro de imagen del tamaño y en la posición que desee usar para el vídeo.

2 Seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento > Publicaciones digitales >Editar interactividad con Blio**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Atributos interactivos**.

3 Elija **Vídeo** en el menú desplegable **Tipo**.

4 Haga clic en **Adjuntar** y seleccione el archivo de película.

Blio sólo es compatible con archivos .mp4 guardados con códec H.264.

5 Haga clic en **OK**.

Agregar HTML a un libro electrónico Blio

Es muy sencillo mostrar contenido de un archivo HTML incrustado en un cuadro de imagen. Para agregar HTML a una maquetación:

1 Trace un cuadro de imagen del tamaño y en la posición que desee usar para el contenido HTML.

2 Construya o localice la página HTML que desea mostrar en el cuadro.

Si el contenido es demasiado grande para caber en el cuadro, aparecen barras de desplazamiento.

3 Seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento > Publicaciones digitales >Editar interactividad con Blio**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Atributos interactivos**.

4 Elija **HTML incrustado** en el menú desplegable **Tipo**.

5 Haga clic en **Adjuntar** y seleccione índice HTML.

6 Si va a incrustar el archivo HTML, y éste hace referencia a otros archivos (por ejemplo, archivos de imagen), puede incluir estos archivos también. Para incluir todos los archivos en la carpeta que contiene el archivo HTML, seleccione **Exportar toda la carpeta principal**.

Si usa esta opción, asegúrese de que los nombres de los archivos HTML incrustados no contengan espacios.

7 Haga clic en **Abrir**.

➡ Para mostrar el archivo HTML seleccionado en el sistema de archivos, haga clic en **Mostrar**.

8 Haga clic en **OK**.

Añadir un vínculo URL a un cuadro de imagen en un libro electrónico Blio

Fácilmente se puede mostrar contenido de un URL en un cuadro de imagen. Para agregar un vínculo URL a una maquetación de libro electrónico Blio:

1 Trace un cuadro de imagen del tamaño y en la posición que desee usar para el contenido del URL.

2 Seleccione el cuadro de imagen y elija **Elemento** > **Publicaciones digitales** >**Editar interactividad con Blio**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Atributos interactivos**.

3 Elija **URL** en el menú desplegable **Tipo** y, a continuación, inserte el URL en el campo **URL**. Para ver el contenido del URL en la aplicación predeterminada, haga clic en **Visitar URL**.

➡ Si el contenido es demasiado grande para caber en el cuadro, aparecen barras de desplazamiento.

4 Haga clic en **OK**.

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 en la vista redistribuida, 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 la tabla de contenido. Para crear manualmente una tabla de contenido, abra la paleta **Tabla de contenido de la redistribución** (menú **Ventana**) y, a continuación, haga clic en **Editar** para abrir el cuadro de diálogo **Editar tabla de contenido de redistribución**. Use los botones de flecha para agregar las etiquetas que desee usar en la tabla de contenido a la lista de la derecha. Para especificar el nivel de cada etiqueta, selecciónela y luego elija una opción del menú desplegable en la parte superior de la columna **Nivel**.

Creación de un índice de materias para Blio

Un índice de materias facilita a los usuarios finales desplazarse por un libro electrónico de Blio. La creación de un índice de materias Blio en QuarkXPress es muy sencilla; simplemente dé un nombre a cada capítulo o artículo e indique la página en la que debe aparecer.

Para agregar un índice de materias a una maquetación de varias páginas:

1 Abra la paleta **Índice de materias del libro electrónico** (menú **Ventana**).

Paleta **Índice de materias del libro electrónico**:

2 Haga clic en **Añadir**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Agregar título**.

Cuadro de diálogo **Agregar título**

3 Especifique el título del capítulo o artículo en el campo **Título**.

4 Especifique el número de página en el que aparece el capítulo o artículo en el campo **Índice de páginas**.

5 Haga clic en **OK**. La entrada aparecerá en la paleta **Índice de materias del libro electrónico**.

Para editar una entrada en el índice de materias de la maquetación activa, selecciónela en la paleta **Índice de materias del libro electrónico** y haga clic en **Editar**.

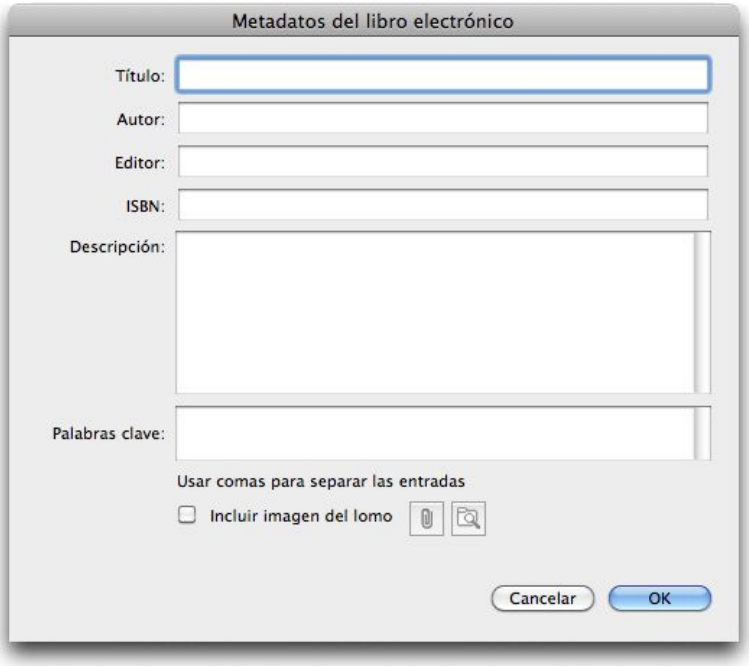
Para suprimir una entrada en el índice de materias de la maquetación activa, selecciónela en la paleta **Índice de materias del libro electrónico** y haga clic en **Suprimir**.

Trabajo con metadatos de libros electrónicos

Es buena idea relacionar algunos metadatos con los libros electrónicos Blio, Kindle y las ediciones de App Studio que cree, para que los usuarios puedan buscar y obtener fácilmente información sobre ellos. Para agregar o editar metadatos en una maquetación que se exportará como libro electrónico o edición de App Studio:

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.

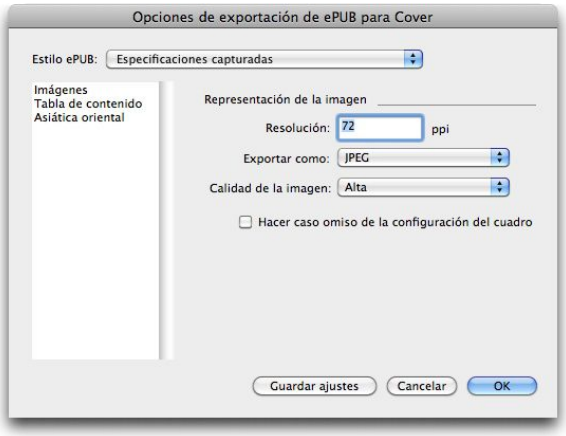
Exportación a ePub

Para exportar una maquetación en formato ePub:

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

2 Especifique el nombre del libro electrónico exportado.

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 **Tabla de contenido** permite establecer opciones para la tabla de contenido del archivo ePub. Puede elegir si desea usar la tabla de contenido definida en la paleta **Tabla de contenido de la redistribución** o la estructura del artículo. (Encontrará más información en "*Creación de una tabla de contenido para ePub*".) 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.

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

4 Haga clic en **Guardar**.

Especificación de CSS para exportación a ePub

El formato del contenido de un libro electrónico ePub se controla mediante Hojas de estilo en cascada (Cascading Style Sheets – CSS). Con CSS, se pueden controlar las sangrías, alineación y formato asociado con las etiquetas que se aplican en la vista redistribuida.

Algunas opciones de CSS no son compatibles con todos los lectores ePub. Asegúrese de probar todos los ajustes personalizados de las CSS que realice con cada uno de los lectores ePub de destino con los que desee tener compatibilidad.

Las especificaciones de CSS que se incrustan en un libro electrónico ePub exportado quedan determinadas por archivos "style.css" y "vertical_style.css" que se encuentran en la siguiente ubicación:

```
[carpeta de la aplicación QXP]/XTensions/DigitalPublishing/Templates/css
```

Por ejemplo, si desea cambiar el cuerpo tipográfico de la etiqueta **Título 1** y convertirla en negritas, primero debe localizar esta sección en el archivo "style.css":

```
.headline1 { font-size: 1.5em; }
```

Y después cámbielo a algo como esto:

```
.headline1 { font-size: 2em; font-weight: bold; }
```

Para obtener información sobre CSS, vea un cursillo sobre CSS como el que está disponible en *http://www.w3schools.com/css/*.

La carpeta "css" también incluye una carpeta "Examples", que contiene una variedad de archivos CSS personalizados que producen diferentes aspectos. Antes de probar uno de estos ejemplos, haga una copia de seguridad del archivo "styles.css". Luego haga una copia del archivo CSS que desea probar, cambie el nombre a "estilos.css", y muévalo a la carpeta "css". Cuando exporte el siguiente libro ePub, usará los nuevos ajustes.

Es posible cambiar la configuración de CSS para un archivo ePub que ya se ha exportado, pero el proceso puede ser complejo. En consecuencia, Quark recomienda modificar el archivo "style.css" antes de realizar la exportación.

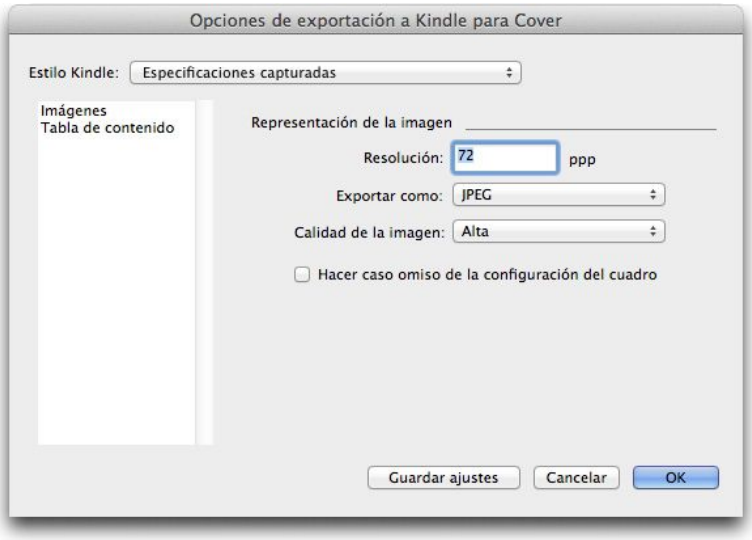
Exportación a Kindle

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 > Redistribuir como Kindle**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar a Kindle**.
3. Especifique el nombre del libro electrónico exportado.
4. Seleccione un estilo de salida en el menú desplegable **Estilo Kindle** o haga clic en **Opciones**. Si hace clic en **Opciones**, aparecerá el cuadro de diálogo **Opciones de exportación a Kindle**.



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

- El panel **Imágenes** permite especificar la resolución, el formato y la calidad de las imágenes del libro electrónico Kindle. Para anular atributos personalizados que se hayan aplicado a componentes de imagen en lo individual, seleccione **Hacer caso omiso de la configuración del cuadro**.
- El panel **Tabla de contenido** permite establecer opciones para la tabla de contenido del libro de contenido Kindle. Puede elegir si desea usar la tabla de contenido definida en la paleta **Tabla de contenido de la redistribución** o la estructura del artículo. (Encontrará más información en "*Creación de una tabla de contenido para ePub*".) 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.

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

5 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.

Exportación para Blio eReader

Para exportar una maquetación como libro electrónico para Blio eReader:

1 Elija **Archivo** > **Exportar** > **Maquetación como libro electrónico Blio**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar como libro electrónico Blio**.

2 Especifique el nombre del proyecto exportado.

3 Haga clic en **Guardar**.

Abra y pruebe el proyecto exportado en Blio eReader. Para obtener una copia de Blio eReader, o para información acerca de cómo vender su trabajo en la librería Blio, visite *http://blio.com*.

Job Jackets

La característica Job Jackets da un paso revolucionario más allá de las pruebas técnicas previas a la impresión: contribuye a garantizar que un trabajo de impresión se adhiera a sus especificaciones *desde el momento en que se crea*, y que continúe ajustándose a dichas especificaciones hasta su impresión. Además, Job Jackets amplía el concepto de aplicación de las especificaciones del trabajo más allá el ámbito del usuario individual, ya que vincula los proyectos con especificaciones de diseño sincronizadas, que se actualizan dinámicamente e incluyen todo, desde las hojas de estilo y los colores hasta el tamaño y el número de páginas.

Explicación de los archivos Job Jackets

Los archivos Job Jackets cumplen dos propósitos principales:

- Permitir al definidor del trabajo crear especificaciones detalladas para maquetaciones para impresión y para Web.
- Permitir al artista de maquetación crear proyectos y maquetaciones a partir de esas especificaciones, compartir las especificaciones con otros artistas de maquetación y verificar que la maquetación siga estas especificaciones.

Los archivos Job Jackets se crearon porque producir una maquetación y darle la salida impresa correcta puede ser una tarea compleja.

Por ejemplo, considere algunas de las dificultades que han acosado a los creadores de maquetaciones para impresión. Cada imprenta tiene diferentes capacidades, y las modernas aplicaciones de maquetación de páginas tienen que ser suficientemente versátiles para ser compatibles con todas esas capacidades. En consecuencia, muchas cosas pueden salir mal, en especial cuando se incluye la posibilidad inevitable de un simple error humano. Sólo para mencionar unos cuantos ejemplos:

- un artista de maquetación puede usar colores o imágenes importadas que no se pueden reproducir con precisión en la imprenta de destino.
- Un documento que se ha presupuestado en 100 páginas puede enviarse a impresión con una extensión de 112 páginas.
- Un proyecto se puede enviar al dispositivo de salida sin las fuentes o los archivos gráficos requeridos.
- Una maquetación con texto pequeño en color plano puede enviarse a una prensa de cuatricromía, lo que da como resultado un texto ilegible.

- Los ajustes de gestión del color pueden configurarse de manera incorrecta para el dispositivo de salida, lo que produce resultados inesperados.

Los trabajos de impresión grandes y complejos presentan aún más oportunidades de error, y el costo de tales errores se vuelve mucho mayor. Los archivos Job Jackets evitan desde un principio que se creen trabajos que no pueden imprimirse o que están construidos incorrectamente.

¿Qué son los archivos Job Jackets?

En términos técnicos, los archivos Job Jackets son estructuras XML que incluyen especificaciones y reglas para crear e inspeccionar las maquetaciones de QuarkXPress. Conceptualmente, la estructura de Job Jackets puede compararse con una carpeta que contiene las fichas técnicas que describen varios tipos de proyectos y maquetaciones, así como otros tipos de información.

Los archivos Job Jackets se basan en la versión más reciente del esquema JDF (acrónimo de Job Definition Format [Formato de definición de trabajo]). Además de permitirle controlar las especificaciones relacionadas con QuarkXPress, la tecnología Job Jackets también le permite establecer valores para otras especificaciones diferentes cubiertas por JDF, como las especificaciones de encuadernación y elementos cruzados. Cuando envíe una maquetación a impresión, tendrá la opción de incluir la información JDF de la maquetación, para que los sistemas posteriores puedan usar dicha información para automatización y efectos informativos. Además, la especificación Job Jackets es extensible, para que los desarrolladores de sistemas compatibles con JDF puedan incrustar los ajustes específicos de su implementación en el archivo Job Jackets antes de enviarlo a los procesos posteriores que realizan los artistas de maquetación. Estos ajustes se pueden conservar en el archivo Job Jackets y ser utilizados por software XTensions, aplicaciones habilitadas para JDF u otros sistemas, con el fin de automatizar y agilizar una amplia variedad de procesos.

Los archivos Job Jackets también le ayudarán a colaborar dentro de un grupo de trabajo. Varios artistas de maquetación que trabajan en maquetaciones que comparten el mismo conjunto de especificaciones pueden vincular sus proyectos a un archivo Job Jackets compartido, de modo que si un artista de maquetación efectúa un cambio en algo como una hoja de estilo, el mismo cambio se propaga automáticamente a las maquetaciones de los otros artistas.

La estructura de los archivos Job Jackets

Los archivos Job Jackets son estructuras XML que contienen especificaciones y reglas. En los siguientes temas se describe la manera en que estas especificaciones y reglas se organizan en Job Jackets.

Recursos

Los archivos Job Jackets contienen *recursos,* que incluyen lo siguiente:

1. *Recursos a nivel del proyecto:* Cosas que pueden aplicarse a un proyecto específico, como las hojas de estilo, colores, estilos de salida y ajustes de gestión del color.
2. *Recursos a nivel de la maquetación:* Cosas que pueden aplicarse a una maquetación específica, como:

- *Especificaciones de maquetación:* Ajustes que pueden usarse para asignar un tamaño específico, orientación, etcétera, a una maquetación.
- *Especificaciones de salida:* Ajustes que pueden usarse para configurar un proyecto a fin de que pueda imprimirse correctamente en un dispositivo de salida.
- *Reglas y conjuntos de reglas:* Pruebas que pueden ejecutarse para inspeccionar una maquetación y verificar si se ajusta a las especificaciones.

Además de los recursos descritos anteriormente, los archivos Job Jackets pueden contener ciertos recursos informativos, incluidos los siguientes:

- *Descripciones del trabajo:* Esta categoría incluye un número de trabajo, revisión, instrucciones, notas y palabras clave.
- *Contactos:* Información de contacto de los definidores del trabajo y otras personas relacionadas con el trabajo. La adición de contactos facilita la localización de la persona que corresponda si algo sale mal con el trabajo.

Fichas de trabajo

Los recursos en los archivos Job Jackets están organizados en una o más *fichas de trabajo*. Cada ficha de trabajo contiene un conjunto de recursos específicos que pueden aplicarse a un proyecto de QuarkXPress.

Dentro de una ficha de trabajo, los recursos se agrupan como sigue:

1. *Especificaciones del proyecto:* Un conjunto de recursos a nivel de proyecto que pueden aplicarse a un solo proyecto. Las especificaciones del proyecto incluyen cosas como hojas de estilo, colores, estilos de impresión y ajustes de gestión del color. Cada ficha de trabajo contiene un conjunto de especificaciones del proyecto.
2. *Definiciones de maquetación:* Conjuntos de recursos a nivel de la maquetación, cada uno de los cuales puede aplicarse a una sola maquetación. Cada ficha de trabajo puede contener cero o más definiciones de la maquetación. Cada definición de la maquetación puede incluir lo siguiente:

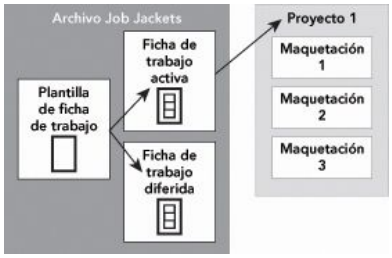
- Una especificación de maquetación (tamaño de página, orientación, etcétera)
- Cero o más especificaciones de salida (configuraciones para un dispositivo de salida específico)
- Cero o más conjuntos de reglas (para inspeccionar la maquetación)
- Un tipo de soporte (impresión o Web)
- Ajustes de gestión del color (Configuración del origen y Configuración de salida)
- Especificaciones de prueba (Prueba de salida e Intención de prueba)
- Recursos informativos (Descripción, Descripción del trabajo e Instrucciones)

Los recursos se definen y almacenan en la estructura de Job Jackets. Una ficha de trabajo contiene un conjunto de especificaciones del proyecto para un tipo concreto de proyecto y definiciones de maquetación para cero o más maquetaciones. Obsérvese que las definiciones de los recursos no se "guardan" en las fichas de trabajo; éstas se refieren o "apuntan" a definiciones de los recursos, que se guardan en la estructura de Job Jackets.

Fichas de trabajo y plantillas de ficha de trabajo

Hay tres tipos de fichas de trabajo:

- Una *plantilla de ficha de trabajo* es una definición de una ficha de trabajo "maestra". En cierto sentido, una plantilla de ficha de trabajo es similar a una página maqueta o a un archivo de plantilla de QuarkXPress.
- Una *ficha de trabajo activa* es una copia de una plantilla de ficha de trabajo que está asociada con un proyecto concreto.
- Una *ficha de trabajo diferida* es una copia de una plantilla de ficha de trabajo que estuvo asociada con un proyecto, pero ya no lo está más (por ejemplo, si el proyecto se cerró sin guardar).



Un archivo Job Jackets puede contener plantillas de ficha de trabajo (que contienen las definiciones de las fichas de trabajo), fichas de trabajo activas (que están asociadas con un proyecto concreto), y fichas de trabajo diferidas (que estuvieron asociadas con un proyecto, pero ya no lo están).

Cada plantilla de ficha de trabajo puede usarse para generar fichas de trabajo para uno o más proyectos. Cada ficha de trabajo puede aplicarse solamente a un proyecto. Cuando se aplica una ficha de trabajo a un proyecto, los recursos en esa ficha de trabajo pueden usarse en el proyecto (por ejemplo, el proyecto hereda todas las definiciones de colores, hojas de estilo y maquetación contenidas en la ficha de trabajo).

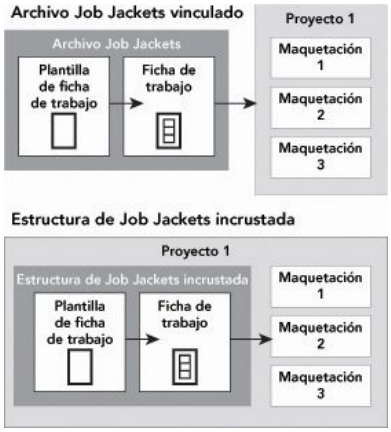
Hay dos maneras de aplicar una ficha de trabajo a un proyecto:

- Cuando cree un proyecto, elija **Archivo > Nuevo > Proyecto a partir de ficha de trabajo**, y después seleccione una plantilla de ficha de trabajo. QuarkXPress copia la información de la plantilla de ficha de trabajo en una nueva ficha de trabajo para el nuevo proyecto. El nuevo proyecto contendrá automáticamente una maquetación preconfigurada para cada una de las definiciones de maquetación en la plantilla de ficha de trabajo, además de todas las especificaciones de proyecto definidas en la plantilla de ficha de trabajo.
- Cree o abra un proyecto existente y después elija **Archivo > Job Jackets > Vincular proyecto** y seleccione una plantilla de ficha de trabajo. Una vez más, QuarkXPress copia la información de la plantilla de ficha de trabajo en una nueva ficha de trabajo para ese proyecto concreto. El proyecto adquirirá todas las especificaciones de proyecto definidas en la plantilla de ficha de trabajo y se creará una nueva maquetación preconfigurada para cada una de las definiciones de maquetación en la plantilla de ficha de trabajo.

Las fichas de trabajo no conservan ningún vínculo con la plantilla de ficha de trabajo a partir de la cual se crearon. Los cambios realizados en una plantilla de ficha de trabajo no se propagan a las fichas de trabajo existentes.

Archivos Job Jackets vinculados e incrustados

Todo proyecto de QuarkXPress está asociado con una estructura de Job Jackets. La estructura de Job Jackets de un proyecto puede incrustarse en éste o almacenarse en un archivo Job Jackets XML en el sistema de archivos local. La ubicación de la estructura de Job Jackets de un proyecto depende de cómo se cree el proyecto; encontrará más información en "Aplicación de una plantilla de ficha de trabajo a un proyecto".



Una estructura de Job Jackets puede existir como un archivo XML en el sistema de archivos o incrustarse en el archivo del proyecto.

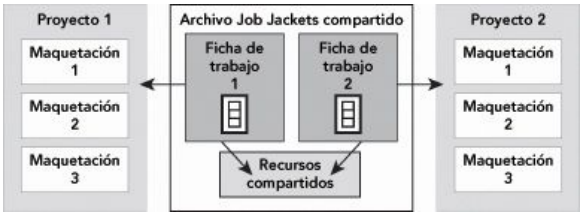
Por omisión, los archivos Job Jackets no incrustados se guardan en la ubicación especificada en el panel **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). Sin embargo, puede almacenar los archivos Job Jackets donde usted lo desee. Por ejemplo, si va a compartir un archivo Job Jackets con los artistas de maquetación de un grupo de trabajo (consulte "*Archivos Job Jackets compartidos*"),

podría optar por colocar ese archivo Job Jackets en un servidor de archivos al que todos puedan acceder por medio de la red.

Para cambiar la ubicación predeterminada donde se almacenarán los archivos **Job Jackets**, vaya al panel **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**), haga clic en **Seleccionar la vía de acceso**, haga clic en el botón **Seleccionar** y desplácese hasta el directorio de destino.

Archivos Job Jackets compartidos

Una estructura de Job Jackets incrustada sólo puede usarse en un proyecto: el proyecto en el que está incrustada. Sin embargo, un archivo Job Jackets autónomo puede compartirse en más de un proyecto. (Para ser más precisos, un archivo Job Jackets compartido proporciona definiciones de recursos a fichas de trabajo utilizadas en más de un proyecto.)



Un archivo Job Jackets compartido permite que varios proyectos compartan los mismos recursos.

Cuando dos proyectos comparten un archivo Job Jackets, pueden sincronizar los recursos contenidos en la ficha de trabajo de cada uno de ellos. Así, por ejemplo, si el propietario del Proyecto 1 cambia la definición de un color que existe en ambas fichas de trabajo, la definición del color se actualizará automáticamente en el Proyecto 2.

Ejemplo de un flujo de trabajo de Job Jackets

En este tema se describe un flujo de trabajo sugerido con Job Jackets. Tenga en cuenta que no se trata del único flujo de trabajo posible, sino que es sólo un ejemplo para demostrar cómo pueden usarse los archivos Job Jackets. Se utilizan las siguientes definiciones:

- *Definidor del trabajo:* es la persona que sabe cuáles son los elementos que componen el trabajo de impresión; por ejemplo, número de páginas, tamaño, colores, etcétera.
- *Especialista en impresión:* es la persona que sabe cómo debe crearse y configurarse un trabajo para que se imprima correctamente en la imprenta de destino.
- *Artista de maquetación:* La persona que crea la maquetación en QuarkXPress.

El flujo de trabajo para los archivos Job Jackets es como sigue:

1. Un especialista en impresión y el definidor del trabajo trabajan en conjunto para definir las especificaciones de salida y las reglas que son apropiadas para el trabajo de impresión (o para un conjunto de trabajos de impresión relacionados); por ejemplo, el tamaño de página, número de páginas, lista de colores, especificaciones de trap, hojas de estilo, grosor de las líneas y espacios colorimétricos válidos para las imágenes importadas.

2 El definidor del trabajo usa estas especificaciones y reglas para crear una plantilla de ficha de trabajo en un archivo Job Jackets. La plantilla de ficha de trabajo describe un proyecto en particular, y puede incluir diferentes especificaciones y reglas para cada maquetación de ese proyecto (en este caso, suponemos que sólo se ha definido una maquetación en la plantilla de ficha de trabajo). Cuando el archivo Job Jackets está concluido, el definidor del trabajo entrega el archivo al artista de maquetación.

3 El artista de maquetación crea un proyecto a partir de la plantilla de ficha de trabajo, usando el comando **Archivo > Nuevo > Proyecto a partir de ficha de trabajo**. QuarkXPress crea automáticamente una ficha de trabajo a partir de la plantilla y asocia la ficha de trabajo con el proyecto. QuarkXPress lee la ficha de trabajo y automáticamente inserta todos los recursos de la ficha de trabajo en el proyecto (por ejemplo, colores, hojas de estilo y ajustes de gestión del color). QuarkXPress crea también automáticamente las maquetaciones definidas en la ficha de trabajo.

4 Usando la ficha de trabajo con un conjunto de lineamientos, el artista de maquetación construye la maquetación. Periódicamente, el artista de maquetación selecciona **Archivo > Job Jackets > Evaluar maquetación** para comprobar si su trabajo sigue los lineamientos definidos en la ficha de trabajo. Al hacerlo, un cuadro de diálogo le permite identificar y desplazarse hasta los elementos de diseño que infringen las reglas definidas en la ficha de trabajo. Esto permite al artista de maquetación arreglar los problemas a medida que van surgiendo, en vez de dejar que los descubran en preprensa.

5 Cuando una maquetación está terminada, el artista de maquetación le da salida por medio de alguno de varios métodos, como impresión directa, recopilar para impresión, o exportar a PDF o PDF/X. Si el archivo Job Jackets incluye especificaciones de salida, dichas especificaciones pueden usarse para mandar imprimir el trabajo en formatos específicos y con ajustes específicos. Debido a que la maquetación se elaboró siguiendo las especificaciones contenidas en la plantilla de ficha de trabajo, la maquetación es correcta cuando llega a la imprenta.

Trabajo con Job Jackets

La información de Job Jackets se almacena en formato XML. Sin embargo, QuarkXPress brinda una interfaz integral que facilita la creación y modificación de los archivos Job Jackets. En los siguientes temas se describen los elementos fundamentales de la interfaz de usuario de Job Jackets.

Modo básico y modo avanzado

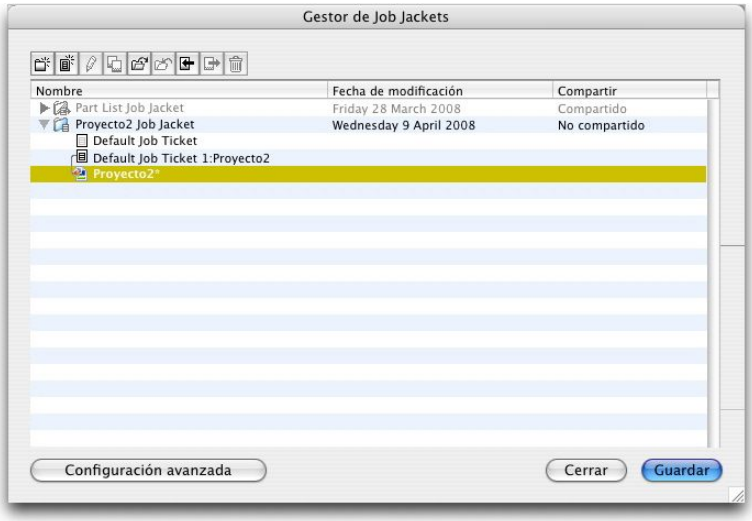
El cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (**Utilidades > Gestor de Job Jackets**) proporciona una interfaz unificada donde el definidor del trabajo puede crear y configurar los archivos Job Jackets y los componentes que los integran.

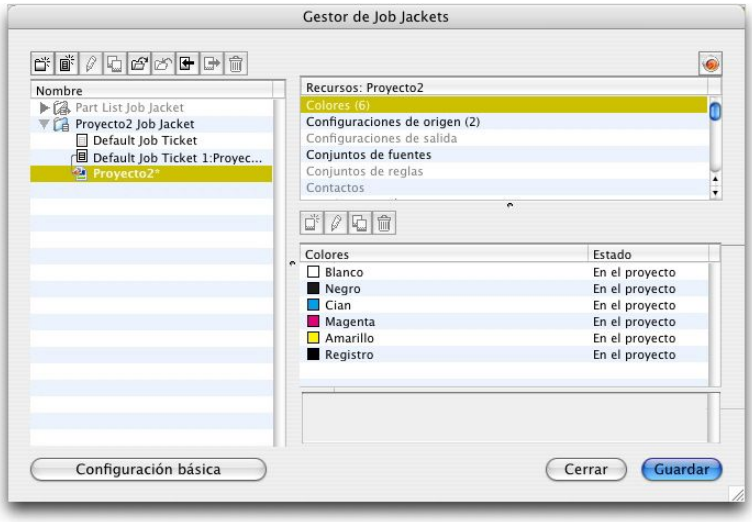
Por omisión, el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** muestra el archivo Job Jackets en la carpeta Job Jackets predeterminada (consulte "*El archivo Job Jackets por omisión*"), así como el archivo Job Jackets asociado con los proyectos que se encuentran abiertos. El proyecto activo (en su caso) se muestra en negritas con un asterisco.

El cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** tiene dos modos:

- El *modo básico* es para los artistas de maquetación y definidores de trabajo que no necesitan usar las capacidades avanzadas JDF de Job Jackets. El modo básico ofrece todos los controles necesarios para crear, gestionar y compartir archivos Job Jackets.
- El *modo avanzado* es para los administradores de producción que necesitan usar las características de JDF para automatizar e integrar partes de su flujo de trabajo. El modo avanzado utiliza una interfaz de usuario diferente que proporciona acceso a todo lo que ofrece el modo básico, además de recursos adicionales, como las reglas y los recursos exclusivos de JDF, como las especificaciones de encuadernación y elementos cruzados.

Para usar el modo avanzado, abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) y haga clic en el botón **Configuración avanzada**. Para volver al modo básico, haga clic en el botón **Configuración básica**.





El cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades > Gestor de Job Jackets**) permite al definidor del trabajo trabajar con los archivos Job Jackets y sus componentes. Este cuadro de diálogo tiene un modo básico (parte superior) y un modo avanzado (parte inferior).

Creación de archivos Job Jackets

En primer término, *¿cuándo* y *por qué* debe un definidor de trabajo crear un archivo Job Jackets? No hay reglas que puedan aplicarse a rajatabla para responder a esta pregunta: si lo desea, puede colocar las fichas de trabajo de todos sus trabajos de impresión en un gran archivo Job Jackets. Sin embargo, a continuación se presentan algunos lineamientos para indicar cuándo puede ser necesario tener archivos Job Jackets por separado:

- Si planea crear una serie de trabajos de impresión que comparten los mismos recursos (por ejemplo, colores, hojas de estilo, especificaciones de trapping, ajustes de gestión del color y tamaños de página), es recomendable crear un archivo Job Jackets para todos esos trabajos de impresión. Por ejemplo, si trabaja en un despacho de diseño que atiende a varios clientes diferentes y cada uno de ellos tiene su propia identidad visual, conviene crear un archivo Job Jackets para cada cliente.
- Si usted está a cargo de un grupo de diseño y desea asegurarse de que cada artista de maquetación que trabaja en un proyecto concreto (como una campaña promocional) use exactamente los mismos recursos, cree un archivo Job Jackets y una plantilla de ficha de trabajo que contengan dichos recursos, y pida a todos los artistas de maquetación que compartan ese archivo Job Jackets.
- Si es impresor y tiene una prensa específica con requisitos concretos, podría crear un archivo Job Jackets que contenga los requisitos de la prensa y proporcionárselo a sus clientes (para evitar que rebasen dichos requisitos). Incluso, podría descargar un archivo Job Jackets del fabricante de la prensa, que contenga los requisitos específicos.

Creación de un archivo Job Jackets: modo básico

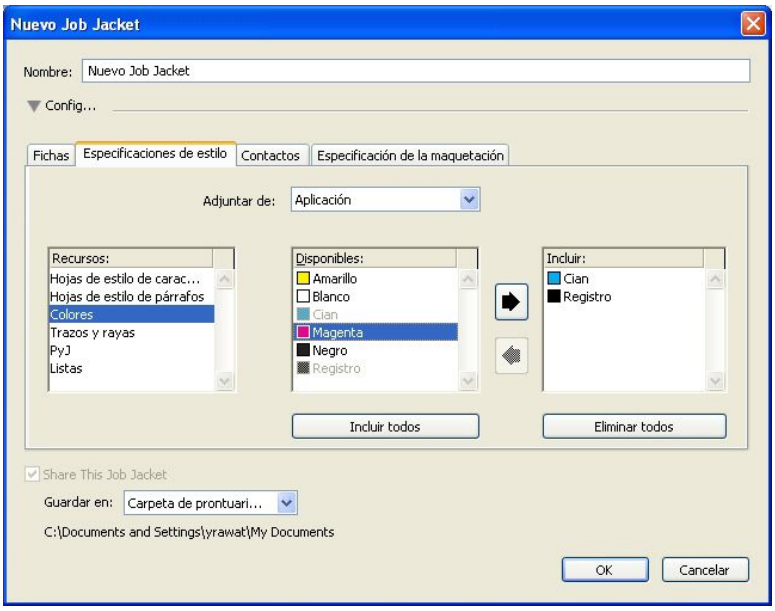
Para crear un archivo Job Jackets en el modo básico:

1. Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades** > **Gestor de Job Jackets**).
2. Si aparece más de una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración básica** para ver el panel básico.
3. Haga clic en el botón **Nuevo Job Jackets** . Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo Job Jackets**.
4. Introduzca el nombre del archivo Job Jackets en el campo **Nombre**.
5. Si planea permitir que varios usuarios compartan este archivo Job Jackets, seleccione **Compartir este Job Jackets**. Si no selecciona esta casilla, el archivo Job Jackets se incrustará en el proyecto activo (si lo hay). Tenga en cuenta que si no comparte el archivo Job Jackets en este momento, puede hacerlo después mediante el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**). Encontrará más información en "*Colaboración con archivos Job Jackets compartidos*".
6. Si seleccionó **Compartir este Job Jackets** en el paso anterior, especifique dónde se almacenará el archivo Job Jackets; para ello, elija una opción en el menú desplegable **Guardar en**.

- Para usar la ubicación predeterminada (consulte "*Archivos Job Jackets vinculados e incrustados*"), elija **Carpeta de Job Jackets por omisión**.

- Para almacenar el archivo Job Jackets compartido en la misma carpeta que el proyecto activo, elija **Carpeta del proyecto**.
- Para almacenar el archivo Job Jackets compartido en otra parte, elija **Otro** y desplácese hasta el directorio de destino (como un volumen en la red al que puedan acceder todos los artistas de maquetación).

7 Haga clic en el control **Especificaciones** para ver las fichas **Fichas**, **Especificaciones de estilo**, **Contactos** y **Especificaciones de maquetación**.



El cuadro de diálogo **Nuevo Job Jackets** permite añadir recursos a un nuevo archivo Job Jackets.

8 Use el panel **Fichas** para añadir plantillas de ficha de trabajo al archivo Job Jackets. Encontrará más información en "*Creación de una plantilla de ficha de trabajo: modo básico*".

9 Use el panel **Especificaciones de estilo** para añadir recursos al archivo Job Jackets. Puede adjuntar recursos a nivel de proyecto de una variedad de orígenes usando la opción **Adjuntar de**:

- Para adjuntar recursos de las opciones predeterminadas de la aplicación, haga clic en **Aplicación**.
- Para adjuntar recursos de un archivo de proyecto o de otro archivo Job Jackets, haga clic en **Otros**, y después haga clic en **Seleccionar** y navegue hasta el archivo de destino.

Para copiar recursos a la plantilla de ficha de trabajo, use las tres listas en la parte inferior del cuadro de diálogo. Elija un tipo de recurso en la primera lista, elija los recursos específicos en la segunda lista y después haga clic en el botón para copiar dichos recursos a la tercera lista (que muestra los recursos de este tipo en la plantilla de ficha de trabajo).

Para eliminar recursos del archivo Job Jackets, elija un tipo de recurso en la primera lista, elija los recursos específicos en la tercera lista y haga clic en el botón **Eliminar**.

10 Los contactos facilitan a las personas que trabajan con un archivo de QuarkXPress ponerse en contacto con el definidor del trabajo si se presentan problemas. Para añadir información de contacto JDF al archivo Job Jackets, haga clic en la ficha **Contactos** y después haga clic en el botón **Nuevo elemento** para añadir un contacto. Haga clic en la casilla de expansión al lado del nuevo contacto para abrir los campos y después introduzca los detalles en cada uno de ellos.

11 Una especificación de maquetación permite establecer atributos, como el tamaño y número de páginas, de las maquetaciones generadas de forma automática. Para añadir una especificación de maquetación al archivo Job Jackets, haga clic en la ficha **Especificación de maquetación** y después haga clic en el botón **Nuevo elemento** para añadir una especificación de maquetación. Haga clic en la casilla de expansión al lado de la nueva especificación de maquetación para abrir los campos y después introduzca los detalles en cada uno de ellos.

12 Haga clic en **OK**.

Creación de un archivo Job Jackets: modo avanzado

Para crear un archivo Job Jackets en el modo avanzado:

1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).

2 Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.

3 Haga clic en el botón **Nuevo Job Jackets**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo Job Jackets**.

4 Introduzca el nombre del archivo Job Jackets, desplácese hasta el directorio de destino y haga clic en **Guardar**. Si planea permitir que varios artistas de maquetación tengan acceso al mismo archivo Job Jackets, es conveniente elegir un directorio en el que todos los artistas de maquetación puedan acceder al archivo Job Jackets por la red.

5 Añada recursos al archivo Job Jackets, como se describe en "*Añadir recursos a un archivo Job Jackets: modo avanzado*".

Añadir recursos a un archivo Job Jackets: modo avanzado

El siguiente procedimiento es útil si desea crear un archivo Job Jackets usando los recursos de un proyecto existente. Por ejemplo, si tiene la copia del año pasado del proyecto de un folleto, y desea colocar todas las hojas de estilo, colores, etcétera, del proyecto de folleto en un nuevo archivo Job Jackets, siga este procedimiento. También puede usarlo para copiar recursos de un archivo Job Jackets a otro.

Para añadir recursos a un archivo Job Jackets usando el modo avanzado:

1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).

2 Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.

3 Especifique de dónde desea copiar los recursos:

- Para copiar recursos de una estructura de Job Jackets, plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo, seleccione el elemento de origen en la lista de la izquierda.
- Para copiar recursos de un proyecto abierto, seleccione el proyecto en la lista de la izquierda.
- Para copiar recursos de las opciones predeterminadas de la aplicación, haga clic en el botón **Cargar recursos de la aplicación**.

4 Seleccione una categoría de recursos en la lista en la parte superior derecha.

5 Arrastre y coloque cada recurso de la lista en la parte inferior derecha al icono del archivo Job Jackets de destino en la lista de la izquierda.

➡ También puede arrastrar recursos a una ficha de trabajo o proyecto.

Encontrará información sobre cómo cambiar la ubicación de los recursos en una ficha de trabajo en "*Especificación de la ubicación de los recursos: modo avanzado*".

Trabajo con fichas de trabajo

Una ficha de trabajo es un conjunto de recursos (especificaciones y reglas) que puede aplicarse a uno o más proyectos de QuarkXPress. Cada ficha de trabajo tiene un nombre y se almacena en una estructura específica de Job Jackets. Una ficha de trabajo contiene recursos tanto a nivel de proyecto (como colores, hojas de estilo y especificaciones de gestión del color) como a nivel de maquetación (como las especificaciones y definiciones de maquetación).

Hay tres tipos de fichas de trabajo:

- Una *plantilla de ficha de trabajo* es una definición de una ficha de trabajo "maestra". En cierto sentido, una plantilla de ficha de trabajo es similar a una página maqueta o a un archivo de plantilla de QuarkXPress.
- Una *ficha de trabajo activa* es una copia de una plantilla de ficha de trabajo que está asociada con un proyecto concreto.
- Una *ficha de trabajo diferida* es una copia de una plantilla de ficha de trabajo que estuvo asociada con un proyecto, pero ya no lo está más (por ejemplo, si el proyecto se cerró sin guardar).

Creación de una plantilla de ficha de trabajo

A continuación se presentan algunos lineamientos para indicar cuándo puede ser necesario separar las plantillas de ficha de trabajo:

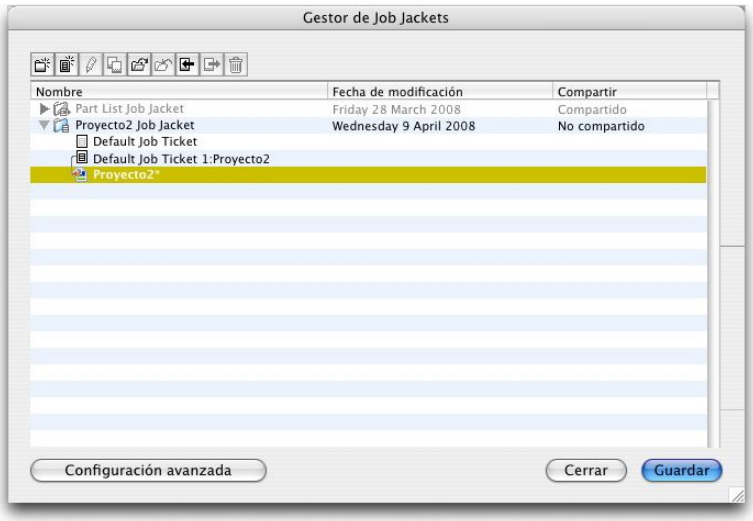
- Si tiene un trabajo de impresión recurrente, como un boletín o una revista, sería conveniente crear una plantilla de ficha de trabajo para ese trabajo.
- Si planea crear varios tipos de maquetaciones (como un cartel, tarjeta postal, sitio Web y presentación Flash) y todas ellas se basan en una sola campaña o tema, sería conveniente crear una plantilla de ficha de trabajo para cada maquetación y guardar todas las plantillas de ficha de trabajo en un solo archivo Job Jackets. Así, todas las maquetaciones pueden compartir las mismas hojas de estilo, colores, etcétera.

- Si tiene un formato estándar que utilizan varias personas, como el formato de un anuncio, sería conveniente usar una plantilla de ficha de trabajo para ayudar a los clientes a construir sus anuncios de conformidad con los lineamientos.
- Si un grupo de artistas de maquetación deben usar necesariamente las mismas hojas de estilo, colores u otros recursos, y para mantener sincronizados dichos recursos entre los artistas de maquetación si los recursos llegaran a cambiar, es conveniente almacenar esos recursos en una plantilla de ficha de trabajo para que los artistas puedan tener acceso a los recursos por medio del archivo Job Jackets compartido. Este método le ayudará a mantener las normas de la marca corporativa en una organización grande.

Creación de una plantilla de ficha de trabajo: modo básico

Para añadir una plantilla de ficha de trabajo a una estructura de Job Jackets en el modo básico:

1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades > Gestor de Job Jackets**). Si aparece más de una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración básica** para ver el panel básico.



Puede crear plantillas de ficha de trabajo en el panel básico del cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).

2 Seleccione la estructura de Job Jackets que contendrá la plantilla de ficha de trabajo.

3 Haga clic en el botón **Nueva plantilla de ficha de trabajo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nueva ficha de trabajo**.

Puede asignar recursos a una nueva plantilla de ficha de trabajo en el cuadro de diálogo **Nueva ficha de trabajo**.

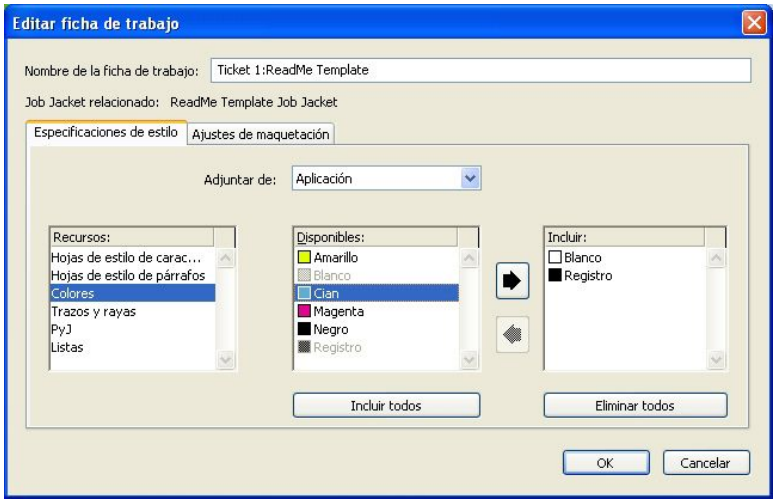
4 Configure la nueva plantilla de ficha de trabajo como se describe en "*Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo básico*".

Edición de una ficha de trabajo: modo básico

Para editar la ficha de trabajo activa de un proyecto, abra el proyecto y elija **Archivo > Job Jackets > Modificar ficha de trabajo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo**. Encontrará información sobre cómo usar el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** en "*Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo básico*".

Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo básico

En este tema se describe cómo añadir y eliminar recursos en una ficha de trabajo o plantilla de ficha de trabajo usando el cuadro de diálogo **Nueva ficha de trabajo** o **Editar ficha de trabajo**. Estos dos cuadros de diálogo son iguales en esencia, salvo que el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** tiene un aspecto ligeramente diferente para las fichas de trabajo que el que tiene para las plantillas de ficha de trabajo.



Se pueden añadir recursos a una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo en los cuadros de diálogo **Nueva ficha de trabajo** y **Editar ficha de trabajo**.

Para asignar recursos usando el cuadro de diálogo **Nueva ficha de trabajo** o **Editar ficha de trabajo**:

1 Para añadir o eliminar recursos a nivel del proyecto, use los controles en la ficha **Especificaciones de estilo** (para plantillas de ficha de trabajo) o la ficha **Especificaciones del proyecto** (para fichas de trabajo activas y diferidas).

Puede adjuntar recursos a nivel del proyecto de una variedad de orígenes usando el menú desplegable **Adjuntar de**:

- Para adjuntar recursos de la estructura primaria de Job Jackets de la ficha de trabajo, elija **Job Jackets actual**.
- Para adjuntar recursos del proyecto activo, elija el actual **Proyecto vinculado**.
- Para adjuntar recursos de las opciones predeterminadas de la aplicación, elija **Aplicación**.
- Para adjuntar recursos de un archivo de proyecto o de un archivo Job Jackets, elija **Otros** y después haga clic en **Seleccionar** y desplácese hasta el archivo deseado.

Para copiar recursos a la ficha de trabajo, use las tres listas en la parte inferior del cuadro de diálogo. Elija un tipo de recurso en la primera lista; en seguida, elija los recursos específicos en la segunda lista y haga clic en la flecha que apunta a la derecha para copiar dichos recursos a la tercera lista (que muestra los recursos de este tipo en la ficha de trabajo).

Para eliminar recursos de la ficha de trabajo, elija un tipo de recurso en la primera lista; en seguida, elija los recursos específicos en la tercera lista y haga clic en la flecha que apunta a la izquierda.

2 La presencia de una definición de maquetación implica que QuarkXPress creará automáticamente una maquetación cuando esta ficha de trabajo se aplique a un proyecto. Al crear una definición de maquetación, puede definir una especificación de maquetación (con información como el tamaño de página y el número de páginas), un tipo de soporte (impresión, Web o interactiva), conjuntos de reglas y especificaciones de salida.

Para añadir una definición de maquetación a la ficha de trabajo, haga clic en la ficha **Ajustes de maquetación** y después haga clic en el botón +; se agregará una definición de maquetación a la lista.

Para configurar la definición de maquetación seleccionada, primero haga clic en el control **Propiedades de la maquetación** para abrir los controles de las propiedades de la maquetación; en seguida:

- Para asignar un nombre a la definición de maquetación, escíbalo en el campo **Nombre de la maquetación**. Este nombre se aplicará a la maquetación generada automáticamente.
- Para especificar información como el tamaño de página y el número de páginas en la definición de maquetación, elija una opción en el menú desplegable **Especificación de maquetación**. (Tenga en cuenta que debe haber una especificación de maquetación en la estructura de Job Jackets para poder elegir la especificación de maquetación aquí; encontrará más información en "*Creación de archivos Job Jackets*".)

- Para indicar el tipo de maquetación que se creará automáticamente según esta definición de maquetación, elija una opción en el menú desplegable **Tipo de soporte**.
- Para copiar conjuntos de reglas y especificaciones de salida de la estructura de Job Jackets a la definición de maquetación, use las tres listas en la parte inferior del cuadro de diálogo. Elija un tipo de recurso en la primera lista; en seguida, elija los recursos específicos en la segunda lista y haga clic en el botón para copiar dichos recursos a la tercera lista (que muestra los recursos de este tipo en la definición de maquetación).

  Para suprimir una definición de maquetación, selecciónela y haga clic en el botón −.

3 Cuando haya terminado de configurar la ficha de trabajo, haga clic en **OK**.

Creación de una plantilla de ficha de trabajo: modo avanzado

Para añadir una plantilla de ficha de trabajo a una estructura de Job Jackets usando el modo avanzado:

1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (**Utilidades > Gestor de Job Jackets**). Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.

2 Para indicar dónde deberá almacenarse la nueva plantilla de ficha de trabajo, cree o seleccione un icono Job Jackets en la lista de la izquierda.

3 Haga clic en el botón **Nueva plantilla de ficha de trabajo**. Se agregará una ficha de trabajo a la estructura seleccionada de Job Jackets.

4 Configure la nueva plantilla de ficha de trabajo como se describe en "*Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo avanzado*".

Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo avanzado

Podría necesitar trabajar con los recursos de una ficha de trabajo en varias situaciones:

- Siga este procedimiento si desea crear una plantilla de ficha de trabajo usando los recursos de un proyecto existente. Por ejemplo, si tiene la copia del año pasado del proyecto de un folleto, y desea colocar todas las hojas de estilo, colores, etcétera, del proyecto de folleto en una nueva plantilla de ficha de trabajo, o en la ficha de trabajo activa de un proyecto existente, siga este procedimiento.
- Siga este procedimiento para copiar los recursos de una ficha de trabajo a otra.
- Siga este procedimiento para copiar los recursos de una estructura de Job Jackets o un proyecto a una ficha de trabajo.

  Para agregar recursos a una estructura de Job Jackets usando el modo avanzado:

1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).

2 Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel avanzado.

3 Especifique de dónde desea copiar los recursos:

- Para copiar recursos de una estructura de Job Jackets, plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo, seleccione el elemento de origen en la lista de la parte superior izquierda.
- Para copiar recursos de un proyecto abierto, seleccione el proyecto en la lista de la izquierda.
- Para copiar recursos de las opciones predeterminadas de la aplicación, haga clic en el botón **Cargar recursos de la aplicación**.

4 Seleccione una categoría de recursos en la lista en la parte superior derecha.

5 Arrastre y coloque recursos individuales de la lista en la parte inferior derecha a la plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo de destino en la lista de la izquierda.

Añadir una definición de maquetación a una ficha de trabajo: modo avanzado

Una definición de maquetación es un grupo de especificaciones que se combinan para describir una maquetación. Una definición de maquetación incluye recursos como un tipo de soporte (salida impresa, Web o interactiva), especificaciones de salida y conjuntos de reglas.

Cuando se crea un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo, QuarkXPress crea automáticamente una maquetación para cada definición de maquetación que contiene esa plantilla de ficha de trabajo. Si la definición de maquetación no contiene una especificación de maquetación, QuarkXPress abre el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto** para que usted pueda especificar el tamaño de página, márgenes, etcétera.

Cuando se añade una definición de maquetación a una ficha de trabajo activa, se crea una maquetación a partir de esa definición de maquetación y se añade automáticamente al proyecto correspondiente.

Para agregar una definición de maquetación a una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo:

1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (**Utilidades > Gestor de Job Jackets**) y seleccione la ficha de trabajo deseada en la lista de la izquierda.

2 Para mostrar los controles de recursos, haga clic en el botón **Configuración avanzada**.

3 Seleccione **Maquetaciones** en la lista de la esquina superior derecha. Las definiciones de maquetación en la ficha de trabajo se muestran en la lista de la parte inferior derecha.

4 Haga clic en el botón **Nuevo elemento** arriba de la lista de la parte inferior derecha. Se agregará una definición de maquetación llamada "Maquetaciones". (El nombre que le dé a una definición de maquetación será el nombre que se aplicará a la maquetación real cuando cree un proyecto. Para cambiar el nombre de una definición de maquetación, haga doble clic en el nombre e introduzca el nuevo.)

5 Haga clic en el botón de expansión al lado del nombre de la definición de maquetación para ver los campos de la definición de maquetación.

6 Especifique o escriba un valor en los campos que desee usar.

7 Haga clic en **Guardar**.

Encontrará información acerca de cómo usar las definiciones de maquetación en "*Aplicación de una definición de maquetación a un proyecto*".

Aplicación de una plantilla de ficha de trabajo a un proyecto

Hay dos maneras de aplicar una plantilla de ficha de trabajo a un proyecto:

- Cree un proyecto a partir de la plantilla de ficha de trabajo.
- Vincule un proyecto existente a una plantilla de ficha de trabajo.

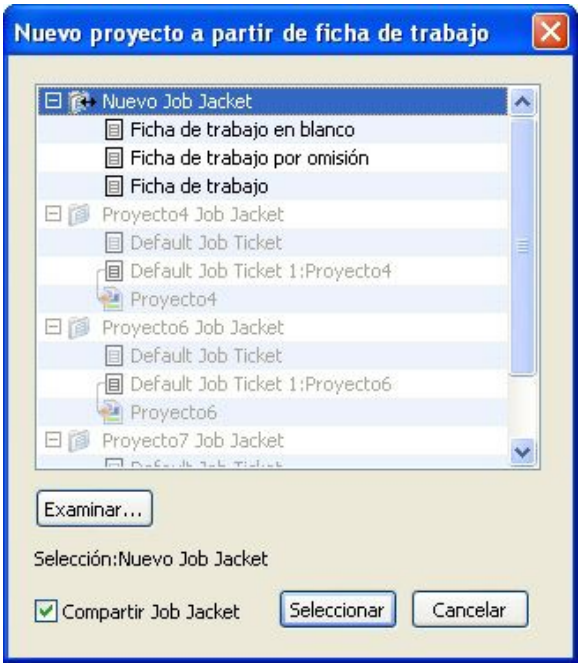
En cualquiera de los casos, se crea una ficha de trabajo a partir de la plantilla, y la nueva ficha de trabajo se aplica al nuevo proyecto. Los temas que se presentan a continuación describen ambos métodos.

Creación de un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo

Cuando se crea un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo, QuarkXPress siempre crea una ficha de trabajo a partir de esa plantilla. Puede elegir dónde se almacenará esta ficha de trabajo: en un archivo Job Jackets compartido o en una estructura de Job Jackets incrustada en el archivo del proyecto.

Para crear un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo:

1. Elija **Archivo > Nuevo > Proyecto a partir de ficha de trabajo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto a partir de ficha de trabajo**.



Use el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto a partir de ficha de trabajo** para seleccionar una plantilla de ficha de trabajo para el nuevo proyecto.

2. Si la estructura de Job Jackets que necesita no aparece, haga clic en **Examinar**, desplácese hasta el archivo Job Jackets y haga clic en **Abrir**.
3. Seleccione la plantilla de ficha de trabajo deseada en la lista. (Tenga en cuenta que también puede seleccionar una ficha de trabajo diferida.)

4 Seleccione o deseleccione la casilla de verificación **Compartir Job Jackets**, como sigue:

- Para almacenar la ficha de trabajo activa de este proyecto en un archivo Job Jackets externo, para que la ficha de trabajo pueda compartir recursos con otros usuarios de ese archivo Job Jackets, seleccione **Compartir Job Jackets**. (Encontrará más información en "*Colaboración con archivos Job Jackets compartidos*".)
- Para almacenar la ficha de trabajo de este proyecto en una estructura de Job Jackets incrustada en el archivo del proyecto, deseleccione **Compartir Job Jackets**.

5 Haga clic en **Seleccionar**. El nuevo proyecto conserva las especificaciones del proyecto en la plantilla de ficha de trabajo, y QuarkXPress crea automáticamente las maquetaciones para las definiciones de maquetación que contenga la plantilla de ficha de trabajo.

No se puede almacenar una ficha de trabajo en la estructura de Job Jackets por omisión. En consecuencia, si crea un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo que se encuentra en la estructura de Job Jackets por omisión, y selecciona **Compartir Job Jackets**, se le pedirá que guarde un nuevo archivo Job Jackets en el sistema de archivos.

Vinculación de un proyecto existente a un archivo Job Jackets

Cuando se vincula un proyecto existente a un archivo Job Jackets, se elimina la actual ficha de trabajo activa del proyecto y éste se vincula a una nueva ficha de trabajo creada a partir de una plantilla de ficha de trabajo en otro archivo Job Jackets. Quizá necesite hacer esto si, por ejemplo, desea vincular un proyecto existente a un archivo Job Jackets en el que otro artista de maquetación tiene una ficha de trabajo activa y sincronizar así algunos o todos los recursos que los dos utilizan. (Consulte los detalles en "*Colaboración con archivos Job Jackets compartidos*".)

Para aplicar una ficha de trabajo a un proyecto existente:

1 Cree o abra el proyecto.

2 Elija **Archivo** > **Job Jackets** > **Vincular proyecto**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Vincular proyecto**.

3 Si el archivo Job Jackets que desea no aparece, haga clic en **Examinar**, desplácese hasta el archivo y haga clic en **Abrir**.

4 Seleccione la plantilla de ficha de trabajo deseada en la lista.

5 Seleccione o deseleccione la casilla de verificación **Compartir Job Jackets**, como sigue:

- Para almacenar la ficha de trabajo de este proyecto en el archivo Job Jackets que contiene la plantilla de ficha de trabajo deseada, seleccione **Compartir Job Jackets**.
- Para almacenar la ficha de trabajo de este proyecto en una estructura de Job Jackets incrustada en el archivo del proyecto, deseleccione **Compartir Job Jackets**.

6 Haga clic en **Conectar**. El proyecto conserva las especificaciones del proyecto en la plantilla de ficha de trabajo, y automáticamente se crean las maquetaciones para las definiciones de maquetación que contenga la plantilla de ficha de trabajo.

Si usa una plantilla de ficha de trabajo en la estructura de Job Jackets por omisión y selecciona **Compartir Job Jackets**, se le pedirá que guarde un nuevo archivo Job Jackets en el sistema de archivos. Esto es porque no se puede almacenar una ficha de trabajo en la estructura de Job Jackets por omisión.

Ver las relaciones entre las fichas de trabajo

Puede ver las relaciones entre archivos Job Jackets, plantillas de ficha de trabajo, fichas de trabajo y proyectos en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**). Los iconos que aparecen en este cuadro de diálogo son los siguientes:

- Estructura de Job Jackets (vinculada)
- Estructura de Job Jackets (incrustada)
- Plantilla de ficha de trabajo
- Ficha de trabajo activa o diferida
- Proyecto (el nombre en negrita indica el proyecto activo)

Un proyecto que está vinculado a una ficha de trabajo activa se muestra así:

Un proyecto que está vinculado a una ficha de trabajo activa

Una ficha de trabajo diferida tiene un icono, pero no está vinculada a un proyecto. Esto puede significar que el proyecto se movió, suprimió o nunca se guardó.

Aplicación de una definición de maquetación a un proyecto

Una definición de maquetación contiene un grupo de especificaciones que se combinan para describir una maquetación. Estas especificaciones pueden incluir un tipo de soporte (impresión, Web o interactiva), conjuntos de reglas, configuraciones de salida y una configuración de origen para la gestión del color. Una definición de maquetación también puede incluir una especificación de maquetación, que contiene información como el tamaño y número de páginas (tenga en cuenta que las especificaciones de maquetación tienen que crearse a nivel del archivo Job Jackets).

Cuando se asocia un proyecto con una plantilla de ficha de trabajo, QuarkXPress crea automáticamente una maquetación por cada definición de maquetación contenida en esa plantilla de ficha de trabajo. Dichas maquetaciones tienen los mismos nombres que las definiciones de maquetación en las que están basadas.

Hay dos maneras de aplicar una definición de maquetación a un proyecto:

- Cree un proyecto a partir de la ficha de trabajo que contiene la definición de maquetación, como se describe en "*Creación de un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo*".
- Vincule la ficha de trabajo al proyecto activo después de haberlo creado, como se describe en "*Vinculación de un proyecto existente a un archivo Job Jackets*".

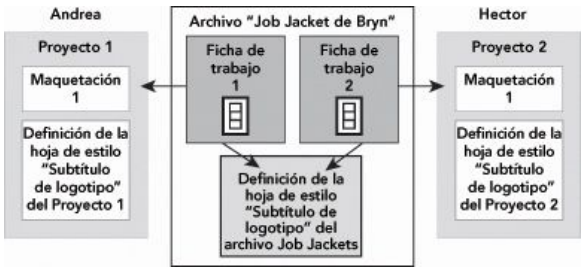
Sin importar el método que elija, las maquetaciones definidas se crean automáticamente.

Colaboración con archivos Job Jackets compartidos

Los recursos en un archivo Job Jackets compartido pueden compartirse con cualquier proyecto que use las fichas de trabajo contenidas en ese archivo Job Jackets. Cuando un recurso compartido se actualiza en un proyecto, el cambio se trasmite automáticamente a todos los demás proyectos que usan ese recurso.

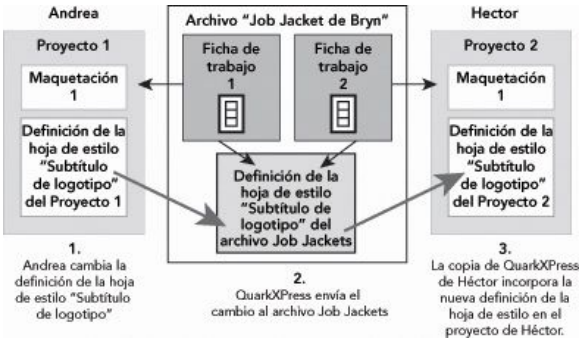
Por ejemplo, suponga que dos artistas de maquetación, llamados Andrea y Héctor, trabajan por separado en dos proyectos. Cada proyecto usa una ficha de trabajo situada en un archivo Job Jackets titulado "Job Jackets de Bryn". (No importa si las dos fichas de trabajo se basan en la misma plantilla de ficha de trabajo o no, con tal de que ambas fichas de trabajo residan en el archivo "Job Jackets de Bryn".)

Ahora suponga que las dos fichas de trabajo incluyen una hoja de estilo llamada "Subtítulo de logotipo". Como esta hoja de estilo está incluida en una ficha de trabajo, la definición de la hoja de estilo se almacena en el archivo Job Jackets. Y como las fichas de trabajo de ambos artistas de maquetación incluyen esta hoja de estilo, ambos proyectos pueden usar la definición de la hoja de estilo que está almacenada en el archivo Job Jackets compartido. De modo que si Andrea, la artista de maquetación principal, decide cambiar la fuente utilizada en la hoja de estilo "Subtítulo de logotipo", ese cambio se comunicará automáticamente a la maquetación en que Héctor está trabajando, y la fuente de su copia de la hoja de estilo cambiará también. En otras palabras, el recurso de la hoja de estilo "Subtítulo de logotipo" puede sincronizarse en los dos proyectos.



Dentro de un archivo Job Jackets compartido, sólo puede haber una definición de cada recurso, independientemente de cuántas fichas de trabajo utilicen ese recurso. De modo que si las fichas de trabajo de dos proyectos usan el mismo recurso (en este caso, una hoja de estilo), dicho recurso puede sincronizarse automáticamente en esos proyectos.

Es importante hacer notar que la copia de un recurso en un archivo de proyecto está vinculada a la copia de dicho recurso en la ficha de trabajo, aunque es independiente. De modo que si la copia de un recurso cambia en un proyecto — por ejemplo, si Andrea cambia la fuente de la hoja de estilo "Subtítulo de logotipo" — QuarkXPress no actualizará automáticamente la copia de ese recurso en el proyecto de Héctor a menos que se haya habilitado la colaboración tanto en el proyecto de Andrea como en el de Héctor (**Archivo > Configuración de colaboración**). Si la colaboración está habilitada para Andrea, QuarkXPress comunicará automáticamente el cambio en el proyecto de Andrea a su ficha de trabajo activa y así, se actualizará automáticamente la copia del recurso en el archivo "Job Jackets de Bryn". Si Héctor también tiene habilitada la colaboración, su copia de QuarkXPress leerá la definición actualizada de "Job Jackets de Bryn" e insertará la nueva definición en su proyecto.



Cuando Andrea cambia la definición del recurso compartido de la hoja de estilo, su copia de QuarkXPress envía ese cambio (por medio de la ficha de trabajo activa del proyecto) al archivo Job Jackets compartido. Entonces, la copia de QuarkXPress de Héctor lee la definición actualizada de la hoja de estilo en el archivo Job Jackets y actualiza la definición en su proyecto.

Las especificaciones que controlan cuándo se realizarán estas actualizaciones se localizan en el cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**).

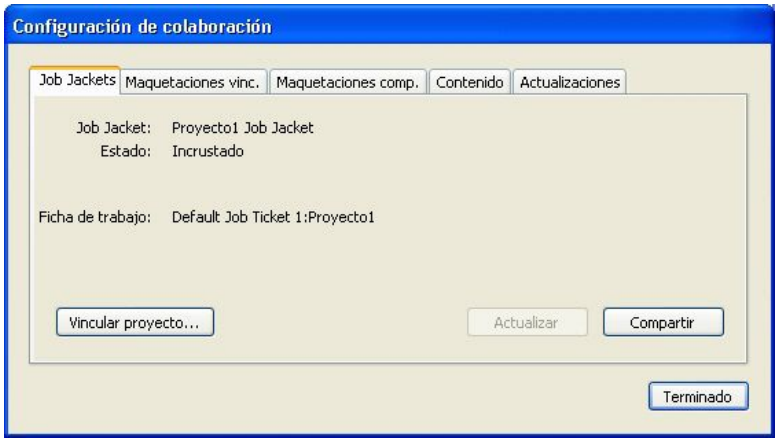
En la ficha **Actualizaciones**, las casillas de verificación **Al abrir**, **Antes de imprimir** y **Al trabajar** controlan cómo el proyecto actualizará sus definiciones de recursos a partir del archivo Job Jackets compartido cuando el proyecto se abre, antes de que se envíe a impresión y mientras el usuario trabaja en el proyecto

Para controlar la frecuencia con que se escribirán y leerán los cambios en los recursos compartidos de un archivo Job Jackets compartido, use la ficha **Actualizaciones** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**).

La ficha **Job Jackets** de este cuadro de diálogo muestra el nombre de la estructura del archivo Job Jackets del proyecto activo, el estado (compartido o no compartido), la vía de acceso al archivo Job Jackets (si corresponde), y el nombre de la ficha de trabajo activa del proyecto activo Los botones en la parte inferior de la ficha son los siguientes:

- **Otro Job Jackets**: Use este botón para vincular este proyecto a una ficha de trabajo en otro archivo Job Jackets.
- **Otra ficha**: Use este botón para vincular este proyecto a una ficha de trabajo diferente.
- **Actualizar**: Si las opciones de actualización automática en la parte superior de este cuadro de diálogo están desactivadas, puede usar este botón para realizar una actualización manual.

- **Compartir/No compartir**: Use este botón para separar el proyecto activo del archivo Job Jackets compartido. La ficha de trabajo del proyecto se traslada a una estructura de Job Jackets incrustada dentro del archivo del proyecto.



Puede controlar si se compartirá la estructura del archivo Job Jackets del proyecto activo en la ficha **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Configuración de colaboración** (menú **Archivo**).

Es importante hacer notar que un vínculo entre dos fichas de trabajo no implica que *todos* los recursos se sincronizarán automáticamente entre los proyectos que utilizan esas fichas de trabajo. Un recurso se sincroniza entre dos proyectos sólo si se satisfacen las siguientes tres condiciones:

- El recurso existe en ambos proyectos.
- El recurso existe en las fichas de trabajo de ambos proyectos.
- Las fichas de trabajo de ambos proyectos están en el mismo archivo Job Jackets.

Exportación e importación de fichas de trabajo

Puede haber situaciones en las que el definidor del trabajo necesite copiar una plantilla de ficha de trabajo o una ficha de trabajo de un archivo Job Jackets a otro, o importar todas las plantillas y fichas de trabajo de la estructura de un archivo Job Jackets a otra. Ambas cosas pueden hacerse con las características de exportación e importación de fichas de trabajo.

Exportación de una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo

Para exportar una plantilla de ficha de trabajo o una ficha de trabajo de una estructura de Job Jackets:

1. Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) y seleccione la o las fichas de trabajo deseadas en la lista de la izquierda.
2. Haga clic en el botón **Exportar ficha de trabajo** arriba de la lista de la izquierda. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo Job Jackets**.
3. Especifique un nombre y ubicación y haga clic en **Guardar**. Todas las fichas de trabajo seleccionadas se guardarán en un archivo Job Jackets con el nombre de archivo indicado, junto con todos los recursos que requieren.

Importación de una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo

Para importar una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo en una estructura de Job Jackets:

1. Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) y seleccione el icono del archivo Job Jackets deseado en la lista de la izquierda.
2. Haga clic en el botón **Importar** arriba de la lista de la izquierda. Aparecerá el cuadro de diálogo **Seleccionar archivo Job Jackets**.
3. Seleccione un archivo Job Jackets y haga clic en **Abrir**. Todas las plantillas de ficha de trabajo y las fichas de trabajo en el archivo seleccionado se importarán en la estructura de Job Jackets seleccionada, junto con todos los recursos que requieren.

El archivo Job Jackets por omisión

Cuando se instala QuarkXPress, también se instala un archivo Job Jackets por omisión (que contiene una plantilla de ficha de trabajo por omisión) llamado "DefaultJacket.xml", en la ubicación especificada en el panel **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

Cuando se elige **Archivo** > **Nuevo** > **Projecto** para crear un proyecto, ocurre lo siguiente:

- QuarkXPress hace una copia de este archivo Job Jackets por omisión (llamado "Job Jackets por omisión") y lo incrusta en el nuevo proyecto. La estructura de Job Jackets incrustada se llama "Job Jackets *[nombre_de_archivo]*".
- En la estructura de Job Jackets incrustada, QuarkXPress crea una ficha de trabajo basada en la plantilla de ficha de trabajo por omisión (llamada "Ficha de trabajo por omisión"). La nueva ficha de trabajo se llama "Ficha de trabajo [*nombre_de_archivo*]".
- QuarkXPress asocia la ficha de trabajo en la estructura de Job Jackets incrustada con el nuevo proyecto.

Puede usar el archivo Job Jackets por omisión para controlar los recursos que se utilizan en los nuevos proyectos de QuarkXPress. También puede editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión que se usa en los proyectos creados mediante **Archivo** > **Nuevo** > **Proyecto**. En este tema se explican los dos procedimientos.

No se puede almacenar una nueva ficha de trabajo en el archivo Job Jackets por omisión. Encontrará más información en "*Creación de un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo*."

Editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión Menú Archivo

La plantilla de ficha de trabajo por omisión se utiliza en los proyectos creados por medio de **Archivo** > **Nuevo** > **Proyecto**. Hay dos maneras de editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión.

Para editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión desde el menú **Archivo**:

1. Cierre los proyectos abiertos.

2 Para abrir la plantilla de ficha de trabajo por omisión en el cuadro de diálogo **Modificar ficha de trabajo**, elija **Archivo > Job Jackets > Modificar ficha de trabajo**.

3 Use los controles en el cuadro de diálogo **Modificar ficha de trabajo** para configurar la plantilla de ficha de trabajo por omisión, y después haga clic en **OK**.

Editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión Menú Utilidades

Para editar la plantilla de ficha de trabajo por omisión desde el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**:

1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).

2 Haga clic en el botón **Abrir Job Jackets**, desplácese al archivo Job Jackets por omisión y haga clic en **Abrir**.

3 Expanda la estructura de Job Jackets por omisión y seleccione la plantilla de ficha de trabajo llamada "**Ficha de trabajo por omisión**" en la lista.

4 Haga clic en el botón **Editar**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo**.

5 Use los controles en el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** para configurar la plantilla de ficha de trabajo por omisión.

6 Haga clic en **OK**.

El siguiente proyecto que cree por medio de **Archivo > Nuevo > Proyecto** utilizará la plantilla modificada de ficha de trabajo por omisión.

Editar el archivo Job Jackets por omisión

Puede usar el archivo Job Jackets por omisión para controlar los recursos que se utilizan en los nuevos proyectos de QuarkXPress. Para editar el archivo Job Jackets por omisión:

1 Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).

2 Haga clic en el botón **Abrir Job Jackets**, desplácese al archivo Job Jackets por omisión y haga clic en **Abrir**.

3 Seleccione la estructura de Job Jackets llamada "Job Jackets por omisión" en la lista.

4 Use los controles en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** para configurar la estructura de Job Jackets por omisión y después haga clic en **OK**.

Encontrará información sobre cómo trabajar con recursos en "*Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo avanzado*".

Trabajo con recursos: modo avanzado

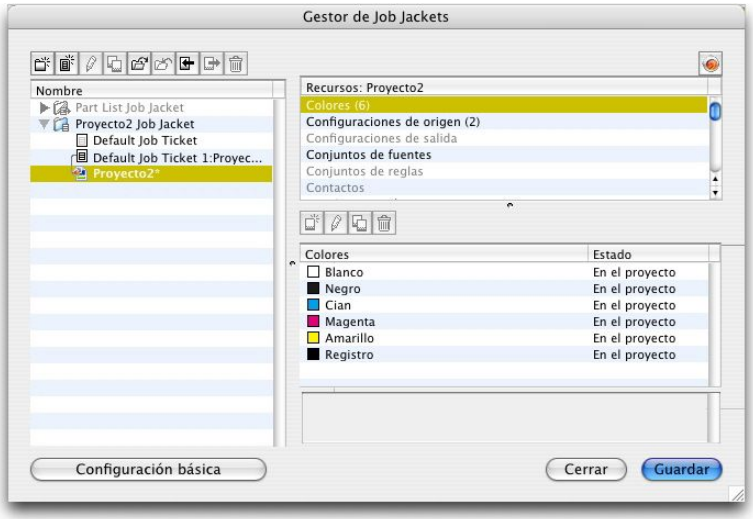
"Recursos" es una categoría genérica que describe la mayoría de los componentes que forman los archivos Job Jackets y las fichas de trabajo. Los recursos incluyen todo, desde hojas de estilo hasta especificaciones del tamaño de página. En los temas siguientes se describe como acceder, crear y actualizar recursos en el panel avanzado del cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).

Los definidores de trabajos utilizarán este procedimiento a menudo, para varios fines. Sin embargo, los artistas de maquetación tal vez nunca tengan que seguir este procedimiento.

Acceso a los recursos: modo avanzado

Para trabajar con un recurso, es necesario que pueda tener acceso a él. Para acceder a un recurso:

1. Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).
2. Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel **Avanzado**.
3. En la lista de la izquierda, abra o cree un archivo Job Jackets. Las categorías de recursos en el archivo Job Jackets aparecen en orden alfabético en la lista de la esquina superior derecha.
4. Para trabajar con recursos que son específicos de una estructura de Job Jackets, seleccione la estructura de Job Jackets deseada en la lista de la izquierda. Tenga en cuenta que las categorías de recursos que no están disponibles representan recursos que tienen que especificarse a nivel de la ficha de trabajo.
5. Para trabajar con recursos que son específicos de una ficha de trabajo, expanda la estructura de Job Jackets, cree, duplique, o importe una ficha de trabajo; a continuación, asegúrese de que la ficha de trabajo deseada esté seleccionada en la lista de la izquierda. Tenga en cuenta que las categorías atenuadas representan recursos que tienen que especificarse a nivel del archivo Job Jackets.
6. Seleccione un tipo de recurso en la lista de la esquina superior derecha. Los recursos existentes del tipo seleccionado se enumeran en la lista inferior derecha.



Use el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** para ver, crear, duplicar, suprimir, importar y exportar recursos.

Configuración de recursos: modo avanzado

Después de navegar hasta un recurso en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, podrá configurarlo. Hay diferentes opciones disponibles para los distintos tipos de recursos en este cuadro de diálogo:

- Puede especificar una ubicación para la mayoría de los recursos.
- Puede suprimir la mayoría de los recursos.
- Puede crear y modificar algunos tipos de recursos, pero otros deben crearse y modificarse usando otras partes de la interfaz de usuario de QuarkXPress.
- Puede crear, duplicar, suprimir y configurar definiciones de maquetación, especificaciones de salida, especificaciones de maquetación, descripciones de trabajos, contactos, reglas y conjuntos de reglas en una estructura de Job Jackets.

En Job Jackets, las maquetaciones de App Studio están representadas por recursos de maquetaciones digitales.

Si un recurso lo permite, puede crear y configurar ese recurso en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** como sigue:

1. Para crear un recurso del tipo seleccionado en la lista superior derecha, haga clic en el botón **Nuevo elemento** en la lista de la parte inferior derecha. Para cambiar el nombre del recurso, haga doble clic en el nombre.
2. Si un recurso tiene un icono de expansión, haga clic en el icono para expandir el recurso y configurar los campos que contiene. Algunos campos de recursos incluyen menús desplegables, mientras que otros permiten introducir valores manualmente.
3. Si un recurso tiene un botón , haga clic en el botón para crear instancias adicionales del recurso. Por ejemplo, al crear una especificación de maquetación, haga clic en este botón en el recurso **Color plano** para crear colores planos adicionales.

Especificación de la ubicación de los recursos: modo avanzado

Los recursos pueden guardarse en varios lugares:

- **En Job Jacket**: Se almacenan en una estructura de Job Jackets, pero no se usan en ninguna de las plantillas de ficha de trabajo o fichas de trabajo de esa estructura de Job Jackets.
- **En la ficha**: Se almacenan en una estructura de Job Jackets y están asociados con una plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo. Si un recurso "En la ficha" se encuentra en una plantilla de ficha de trabajo que está asociada con un proyecto, ese recurso también estará disponible en el proyecto.
- **En el proyecto**: Se almacenan en un proyecto, pero NO están asociados con una estructura de Job Jackets o ficha de trabajo.

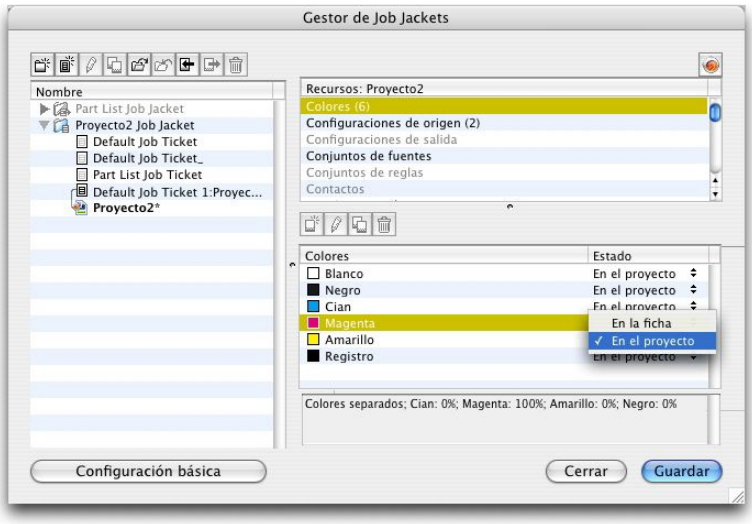
Puede especificar la ubicación de los recursos como sigue:

1. Acceda a un recurso usando el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se describe en "*Acceso a los recursos: modo avanzado*".

2 Seleccione el recurso en la lista de la parte inferior derecha.

3 Elija una ubicación en el menú desplegable de la columna **Estado**:

- Si el elemento seleccionado en la lista de la izquierda es una estructura de Job Jackets, sólo se puede elegir la opción **En Job Jacket**.
- Si el elemento seleccionado en la lista de la izquierda es una plantilla de ficha de trabajo o una ficha de trabajo, se puede especificar si el recurso estará asociado o no con esa plantilla de ficha de trabajo o ficha de trabajo, eligiendo **En Job Jacket** o **En la ficha**.
- Si el elemento seleccionado en la lista de la izquierda es un proyecto, puede especificar si el recurso estará definido sólo en el proyecto (**Estado = En el proyecto**) o usará la definición en la ficha de trabajo activa del proyecto (**Estado = En la ficha**).



Use el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (**Utilidades**) para especificar dónde se almacenarán los recursos.

Trabajo con especificaciones de maquetación

Una especificación de maquetación permite definir información específica de la maquetación, como tamaño de página, número de páginas, márgenes, información sobre las planchas extendidas, información sobre el sangrado y encuadernación, etcétera.

El procedimiento estándar para trabajar con las especificaciones de maquetación es:

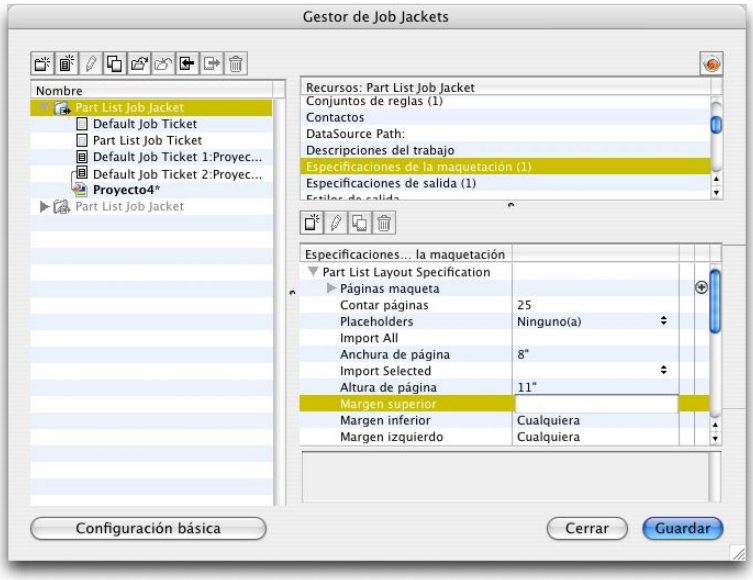
1 Cree una especificación de maquetación (consulte "*Creación de una especificación de maquetación: modo avanzado*"). Típicamente, el definidor del trabajo se encarga de esta parte.

2 Asocie la especificación de maquetación con una maquetación usando una plantilla de ficha de trabajo o una ficha de trabajo. Típicamente, el artista de maquetación lo hace.

En los siguientes temas se describe en detalle cada uno de los procedimientos anteriores.

Creación de una especificación de maquetación: modo avanzado

Las especificaciones de maquetación son recursos y, por tanto, deben crearse en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se describe en "Trabajo con recursos: modo avanzado".

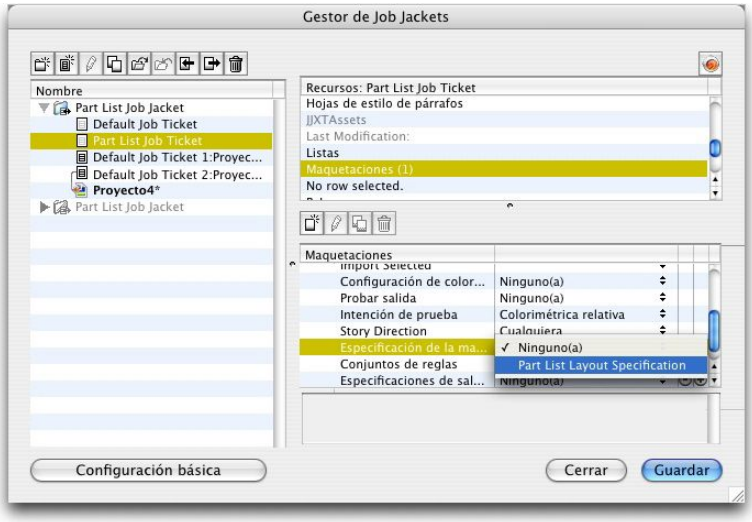


Use el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) para crear especificaciones de maquetación.

Aplicación de una especificación de maquetación a una maquetación

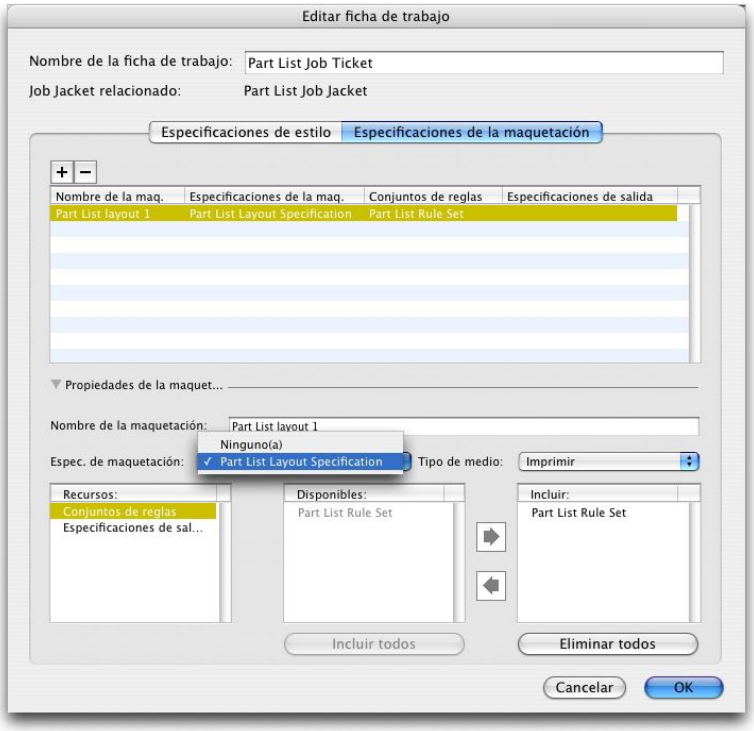
Hay dos maneras de asociar una especificación de maquetación con una maquetación: creando la maquetación a partir de una plantilla de ficha de trabajo, o aplicando la especificación de maquetación a la ficha de trabajo activa de una maquetación existente.

Típicamente, el definidor del trabajo añade una especificación de maquetación a una definición de maquetación en un archivo Job Jackets *antes* de que se creen el proyecto y la maquetación. Debido a que una especificación de maquetación es un recurso, se añade a una definición de maquetación igual que cualquier otro recurso (consulte "*Trabajo con recursos: modo avanzado*").



Para configurar una plantilla de ficha de trabajo para que cree automáticamente una maquetación que siga una especificación de maquetación en particular, asocie la especificación de maquetación con la definición de maquetación usando el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.

Un artista de maquetación puede aplicar una especificación de maquetación a la ficha de trabajo activa de una maquetación después de crear el proyecto y la maquetación mediante el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo > Job Jackets > Modificar ficha de trabajo**). Para añadir una especificación de maquetación a una ficha de trabajo activa, haga clic en la ficha **Ajustes de maquetación**, seleccione la maquetación en la lista de maquetaciones y elija una opción en el menú desplegable **Especificaciones de maquetación**.



Use el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo > Job Jackets > Modificar ficha de trabajo**) para asignar una especificación de maquetación a una maquetación del proyecto activo.

Trabajo con especificaciones de salida

Una especificación de salida permite definir información específica para imprimir, como espacio colorimétrico y resolución de las imágenes, formato de archivo gráfico, cobertura de tinta, frecuencia de mediotono, nivel de PostScript, compatibilidad con PDF/X, etcétera. Al igual que las reglas, las especificaciones de salida son pruebas que se ejecutan para verificar la maquetación activa cuando el artista de maquetación elige **Archivo > Job Jackets > Evaluar maquetación**.

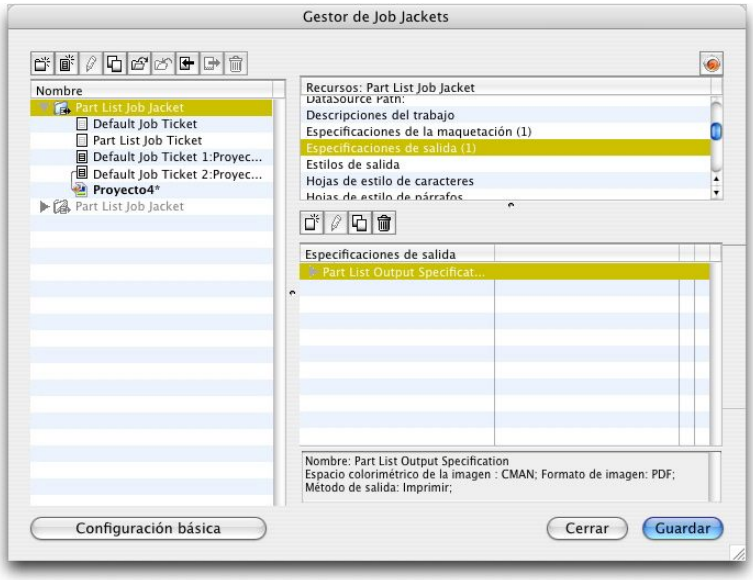
El procedimiento estándar para trabajar con las especificaciones de salida es:

1. Cree una especificación de salida (consulte "*Creación de una especificación de salida: modo avanzado*"). Esta parte del trabajo la realiza típicamente el definidor del trabajo en conjunto con un especialista en impresión.
2. Asocie la especificación de salida con una maquetación por medio de una definición de maquetación en una plantilla de ficha de trabajo. Esto puede realizarlo el definidor del trabajo o el artista de maquetación, aunque típicamente lo hace el definidor del trabajo.
3. Use la especificación de salida al imprimir (**Archivo > Imprimir trabajo**) para garantizar que el trabajo se imprima correctamente. Encontrará más información en "*Usar especificaciones de salida con Imprimir trabajo*".

En los siguientes temas se describe en detalle cada uno de los procedimientos anteriores.

Creación de una especificación de salida: modo avanzado

Las especificaciones de salida son recursos y, por tanto, deben crearse en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se describe en "*Trabajo con recursos: modo avanzado*".

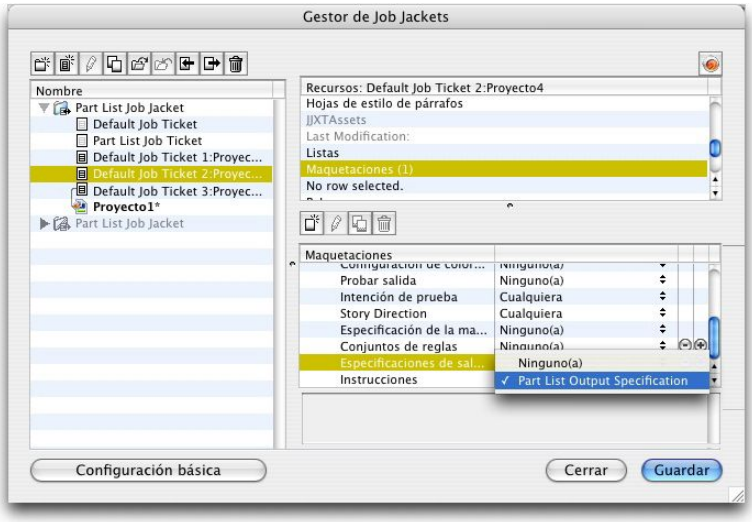


Use el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) para crear especificaciones de salida.

Aplicación de una especificación de salida a una maquetación

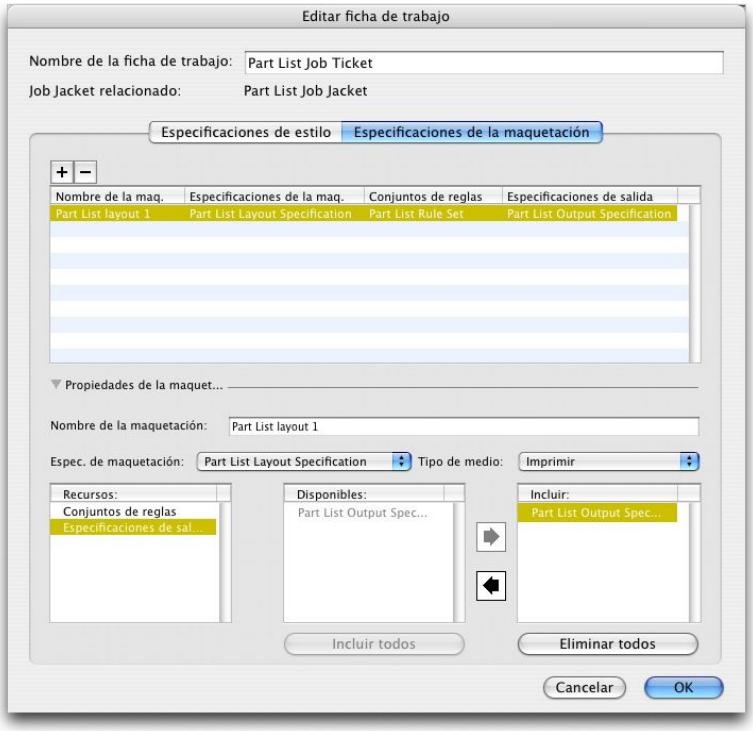
Hay dos maneras de asociar una especificación de salida con una maquetación: creando la maquetación a partir de una plantilla de ficha de trabajo, o aplicando la especificación de salida a la ficha de trabajo activa de una maquetación existente.

Típicamente, el definidor del trabajo añade una especificación de salida a una definición de maquetación en un archivo Job Jackets *antes* de que se creen el proyecto y la maquetación. Debido a que una especificación de salida es un recurso, se añade a una definición de maquetación igual que cualquier otro recurso (consulte "*Trabajo con recursos: modo avanzado*").



Para configurar una plantilla de ficha de trabajo para que cree automáticamente una maquetación con una especificación de salida en particular, asocie la especificación de salida con la definición de maquetación usando el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.

El artista de maquetación puede asociar una especificación de salida con una maquetación después de que se han creado el proyecto y la maquetación. Encontrará información sobre cómo hacer esto en "*Edición de una ficha de trabajo: modo básico*".



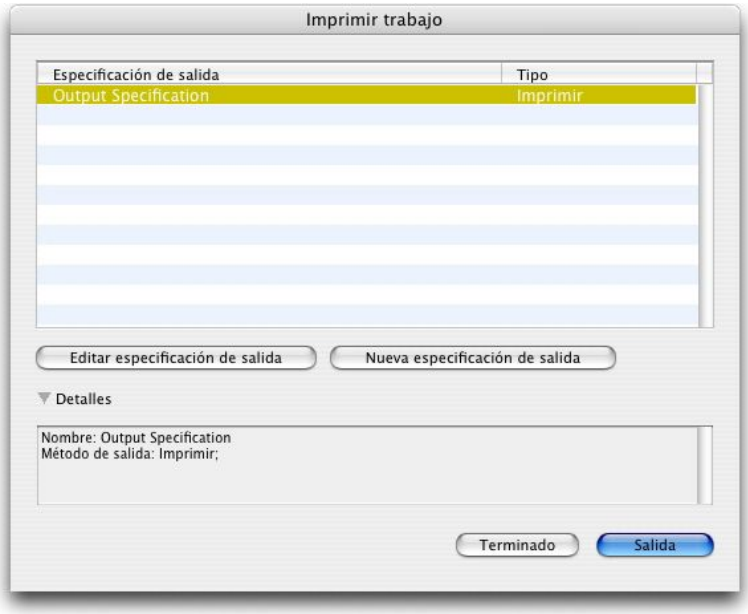
Use el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo > Job Jackets > Modificar ficha de trabajo**) para asignar una especificación de salida a una maquetación del proyecto activo.

Usar especificaciones de salida con Imprimir trabajo

Una especificación de salida contiene reglas precisas respecto a cómo puede generarse la salida de un trabajo, incluidas las reglas que tienen que evaluarse y las instrucciones sobre la salida que debe tener un trabajo. Por ejemplo, una especificación de salida puede especificar que una maquetación no debe incluir ninguna imagen que tenga una resolución menor que 150 ppp, y que debe dársele salida en formato PDF.

Si la estructura de Job Jackets de la maquetación activa incluye una especificación de salida (consulte "*Creación de una especificación de salida: modo avanzado*"), puede usar esa especificación de salida cuando genere la salida de dicho trabajo. Para ello:

1. Elija **Archivo** > **Imprimir trabajo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Imprimir trabajo**.
2. Seleccione una especificación de salida.
3. Haga clic en **Salida**.



Puede usar el cuadro de diálogo **Imprimir trabajo** (menú **Archivo**) para mandar imprimir la maquetación activa usando una especificación de salida incluida en la estructura de Job Jackets de la maquetación.

Siempre se incluye un archivo JDF cuando se envía un trabajo a impresión por medio de **Imprimir trabajo**.

Trabajo con reglas y conjuntos de reglas

Una *regla* es una prueba que se ejecuta para verificar la maquetación activa cuando se elige **Archivo** > **Job Jackets** > **Evaluar maquetación**.

Cada regla comprueba una condición. Por ejemplo, una regla puede especificar que todos los caracteres de texto se sobreimpriman. Las reglas también incluyen descripciones, políticas (para indicar al artista de maquetación si cierta condición es

obligatoria, recomendada o prohibida), e instrucciones para resolver situaciones problemáticas.

El procedimiento estándar para trabajar con reglas y conjuntos de reglas es:

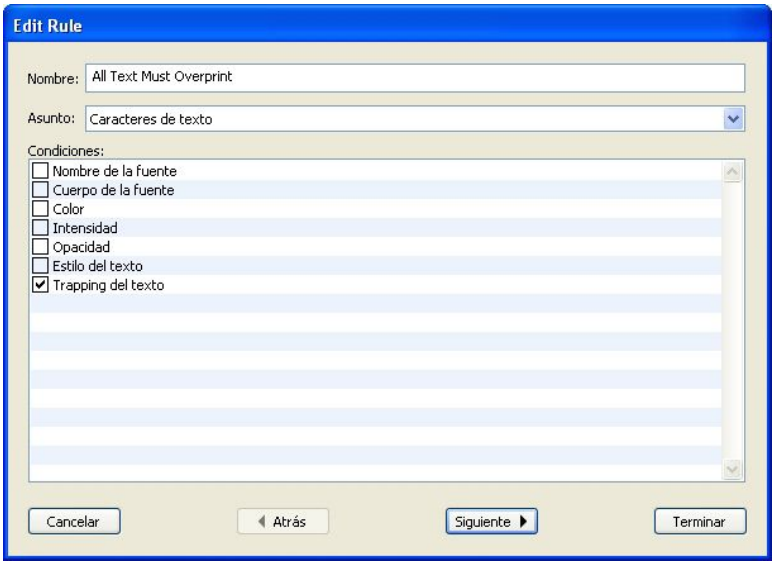
1. Cree reglas (consulte "*Creación de reglas: modo avanzado*") y agréguelas a un conjunto de reglas (consulte "*Añadir reglas a un conjunto de reglas: modo avanzado*"). Típicamente, el definidor del trabajo se encarga de esto, posiblemente en colaboración con un especialista en impresión.
2. Asocie el conjunto de reglas con una maquetación usando una plantilla de ficha de trabajo (consulte "*Aplicación de un conjunto de reglas a una maquetación*"). Típicamente, el definidor del trabajo se encarga de esto.
3. Use el conjunto de reglas para evaluar la maquetación (consulte "*Evaluación de una maquetación*"). Típicamente, el artista de maquetación se encarga de esto.

En los siguientes temas se describe en detalle cada uno de los procedimientos anteriores.

Creación de reglas: modo avanzado

Para formular una regla, primero navegue a los recursos de reglas en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**, como se describe en "Trabajo con recursos: modo avanzado". En seguida, use el asistente para reglas como sigue:

1. Haga clic en el botón **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar regla** (la primera parte del asistente para reglas).
2. Introduzca el nombre de la regla en el campo **Nombre**.
3. Para indicar a qué tipo de objeto deberá aplicarse la regla, elija una opción en el menú desplegable **Sujeto**. Los sujetos disponibles incluyen todos los cuadros, cuadros de texto, cuadros de imagen, caracteres de texto, líneas, trayectos de texto, imágenes y fuentes.

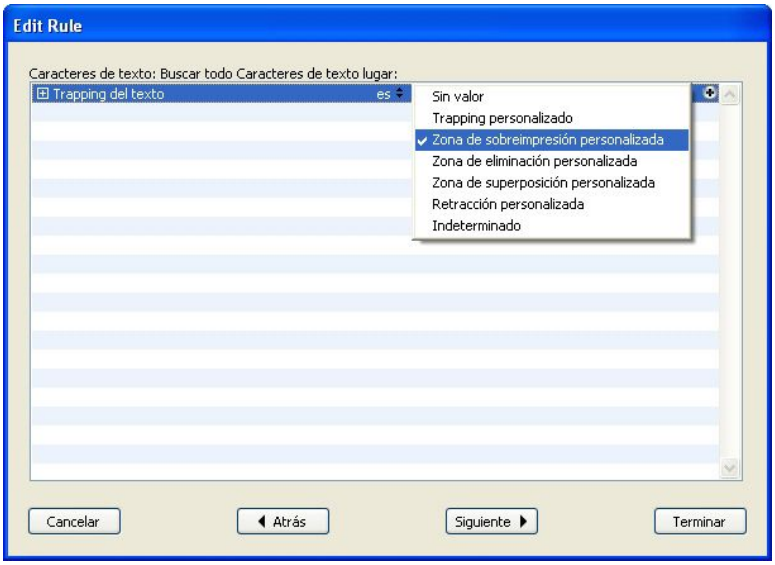


Use el cuadro de diálogo **Editar regla** para crear reglas.

4 Para indicar qué desea que revise la regla, seleccione una opción en el área **Condiciones**. Las condiciones disponibles dependen del sujeto seleccionado.

Repita este paso con cada condición que desee incluir en la regla. Las condiciones se combinan con un operador lógico Y. Por ejemplo, para crear una regla que especifique que los cuadros de texto deben tener un fondo azul al 50%, elija **Cuadros de texto** y después seleccione tanto **Fondo** como **Intensidad**.

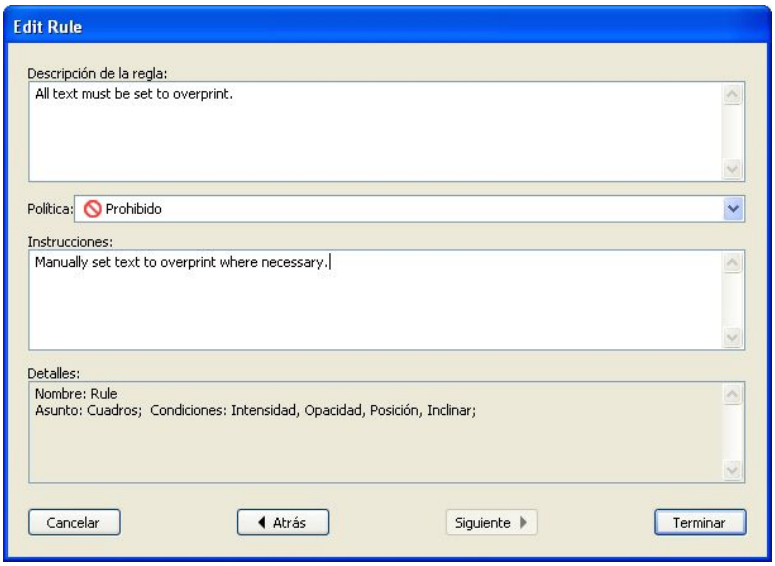
5 Haga clic en **Siguiente** para abrir el siguiente cuadro de diálogo del asistente para reglas. En este cuadro de diálogo, debe especificar las condiciones que activarán la regla (por ejemplo, "no es Sobreimprimir" o "es menor que 10pt"). Para configurar cada condición, haga clic en el icono de expansión para expandir el elemento en la lista; en seguida, elija las opciones e introduzca los valores en los campos proporcionados.



Use el segundo cuadro de diálogo del asistente para reglas para configurar una regla.

Si una condición tiene un botón ⊕, haga clic en ese botón para añadir cláusulas adicionales a la condición. Las cláusulas se combinan con el operador lógico O. Por ejemplo, para especificar que el elemento indicado debe tener ya sea un color CMAN o un color plano, configure la primera línea para que verifique **CMAN**, y después añada una segunda línea y configúrela para que verifique **Tinta directa**.

6 Haga clic en **Siguiente** para abrir el tercero y último cuadro de diálogo del asistente para reglas. Use este cuadro de diálogo para especificar una **Descripción** de la regla, una **Política** (que determina el tipo de icono que aparecerá si se infringe la regla) e **Instrucciones** para arreglar el problema. La información que introduzca en **Instrucciones** aparecerá cuando el artista de maquetación seleccione **Evaluar maquetación** si la regla se infringe.



Use el tercer cuadro de diálogo del asistente para reglas para controlar lo que ocurrirá si se infringe una regla.

Añadir reglas a un conjunto de reglas: modo avanzado

Las reglas deben colocarse en *conjuntos de reglas*, que son recopilaciones de reglas a las que se ha dado un nombre. El definidor del trabajo puede incluir uno o más conjuntos de reglas en una definición de maquetación en una plantilla de ficha de trabajo. El artista de maquetación que trabaja en una maquetación basada en esa definición puede evaluarla usando las reglas contenidas en esos conjuntos (consulte "*Evaluación de una maquetación*"). Para añadir una regla a un conjunto de reglas:

1. Abra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**).
2. Si sólo aparece una lista en el cuadro de diálogo, haga clic en **Configuración avanzada** para ver el panel **Avanzado**.
3. Cree o seleccione una estructura de Job Jackets.
4. Seleccione **Conjuntos de reglas** en la lista de la esquina superior derecha.
5. Haga clic en el botón **Nuevo** para crear un conjunto de reglas. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar conjunto de reglas**.

Use el cuadro de diálogo **Editar conjunto de reglas** para trabajar con conjuntos de reglas.

6 Introduzca el nombre del conjunto de reglas en el campo **Nombre**.

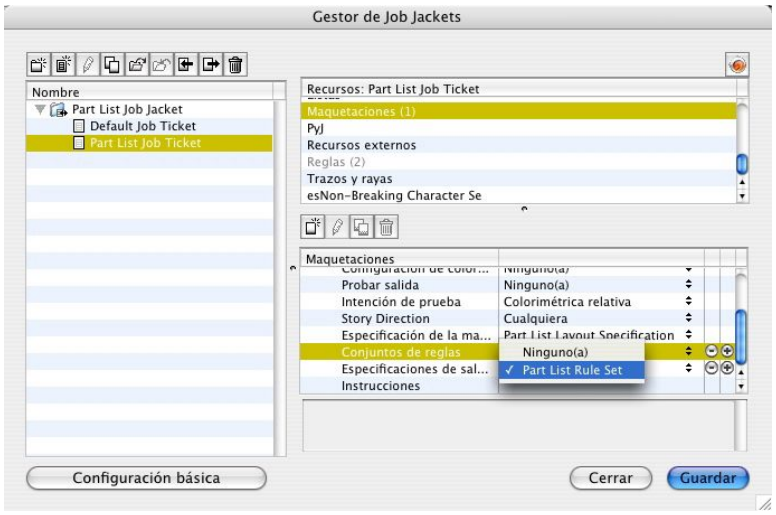
7 Seleccione las reglas deseadas en la lista **Disponibles** y haga clic en el botón, o haga clic en **Incluir todo** para añadir todas las reglas que aparecen en la lista **Disponibles** al conjunto de reglas activo.

8 Haga clic en **OK**.

Aplicación de un conjunto de reglas a una maquetación

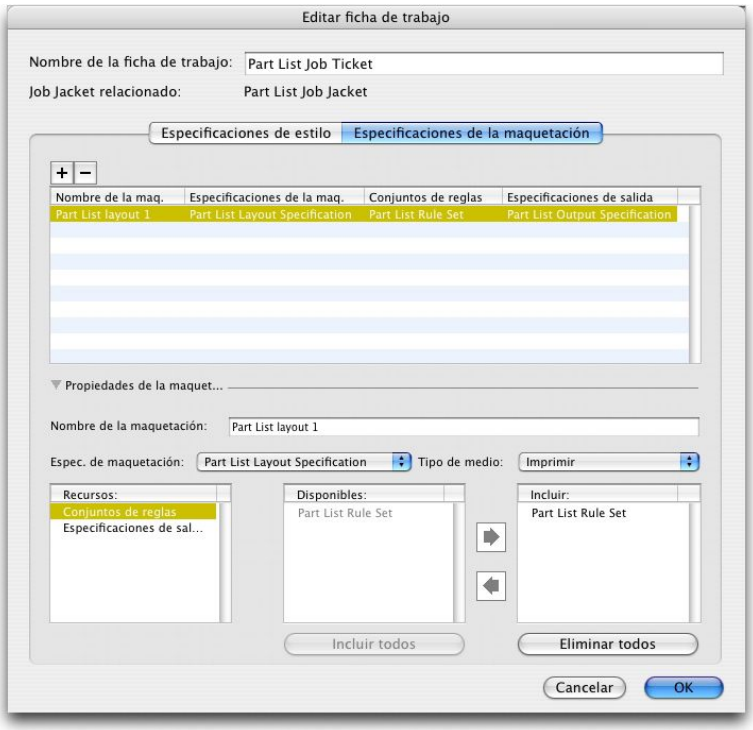
Después de asociar un conjunto de reglas con una copia de la plantilla de ficha de trabajo de una maquetación, el artista de maquetación puede evaluar la maquetación contra ese conjunto de reglas (consulte "*Evaluación de una maquetación*"). Hay dos maneras de asociar un conjunto de reglas con una maquetación.

Típicamente, el definidor del trabajo añade un conjunto de reglas a una definición de maquetación en un archivo Job Jackets *antes* de crear el proyecto y la maquetación. Debido a que un conjunto de reglas es un recurso, se añade a una definición de maquetación igual que cualquier otro recurso (consulte "*Trabajo con recursos: modo avanzado*").



Para que un conjunto de reglas esté disponible en una maquetación en cuanto ésta se crea, asocie el conjunto de reglas con la definición de maquetación usando el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.

El artista de maquetación puede añadir un conjunto de reglas a una maquetación *después* de que se han creado el proyecto y la maquetación. Encontrará información sobre cómo hacer esto en "*Trabajo con recursos en una ficha de trabajo: modo básico*".



El artista de maquetación puede usar el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo > Job Jackets > Modificar ficha de trabajo**) para asignar un conjunto de reglas a una maquetación del proyecto activo.

Evaluación de una maquetación

Los conjuntos de reglas, especificaciones de maquetación y especificaciones de salida constituyen pruebas que pueden evaluarse para determinar si una maquetación se ajusta a las especificaciones creadas por el definidor del trabajo. El comando **Evaluar maquetación** permite ejecutar estas pruebas y determinar si (y dónde) se presentan violaciones. Este comando también coteja la maquetación con su definición de maquetación, para verificar el tipo de soporte (impresión, Web o interactiva) y las especificaciones de gestión del color. Después de identificar las violaciones, el artista de maquetación decidirá qué hacer al respecto (en su caso).

Antes de tratar de evaluar una maquetación, asegúrese de que el proyecto esté asociado con una ficha de trabajo que defina los conjuntos de reglas o especificaciones de salida para la maquetación activa.

La característica **Evaluar maquetación** se ha diseñado para resaltar los problemas que existen en la maquetación e indicar si es posible arreglarlos. Sin embargo, no puede evitar que un artista de maquetación realice cambios que infringen las especificaciones y reglas definidas en una ficha de trabajo.

Para evaluar una maquetación:

1. Elija **Archivo > Job Jackets > Evaluar maquetación**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Evaluación de la maquetación**, donde se enumeran los conjuntos de reglas, especificaciones de maquetación y especificaciones de salida aplicables. Para expandir un conjunto de reglas, especificación de maquetación o especificación de salida y ver sus reglas componentes, haga clic en el icono de expansión al lado.

Use el cuadro de diálogo **Evaluación de la maquetación** para evaluar la maquetación activa con respecto a los conjuntos de reglas, especificaciones de maquetación y especificaciones de salida.

2 Para editar la regla seleccionada, haga clic en su nombre y después haga clic en el botón **Editar regla**. Los cambios en la regla se graban en el archivo Job Jackets y se aplican a todos los demás proyectos que usan esta ficha de trabajo.

3 Para indicar que una regla debe comprobarse, seleccione la casilla al lado de esa regla. Para indicar que todas las reglas de un conjunto, especificación de maquetación o especificación de salida deben comprobarse, seleccione la casilla al lado del nombre del conjunto de reglas, especificación de maquetación o especificación de salida.

4 Para evaluar la maquetación activa contra las reglas seleccionadas, haga clic en **Evaluar**. La columna **Casos** se actualizará para mostrar si el documento pasa cada comprobación de las reglas.

5 Para ver información más detallada sobre una regla infringida, haga clic en su nombre y después seleccione las casillas **Instrucciones** y **Detalles**. La casilla **Instrucciones** contiene las instrucciones proporcionadas por el creador de la regla, y la casilla **Detalles** proporciona información sobre el proyecto (por ejemplo, si se ha modificado desde la última evaluación).

El cuadro de diálogo **Evaluación de la maquetación** muestra las reglas aprobadas y las reglas infringidas.

6 Para desplazarse a los puntos de la maquetación en los que se ha infringido alguna regla, haga clic en los botones **Mostrar caso**. Esto facilita arreglar las infracciones de las reglas.

Puede configurar QuarkXPress para que evalúe automáticamente cada maquetación cuando se abre el proyecto, cuando se guarda, cuando se cierra y cuando la maquetación se envía a impresión. Encontrará más información en "*Preferencias — Aplicación — Job Jackets*".

Bloqueo de archivos Job Jackets

Para evitar que dos personas traten de editar un recurso al mismo tiempo, QuarkXPress bloquea los archivos Job Jackets compartidos en las siguientes circunstancias:

- Cuando el usuario de un proyecto que comparte un archivo Job Jackets abre el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo > Job Jackets > Modificar ficha de trabajo**), QuarkXPress bloquea ese archivo Job Jackets.
- Cuando un usuario abre el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**), QuarkXPress bloquea todos los archivos Job Jackets que aparecen en el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.
- Cuando el usuario de un proyecto que comparte un archivo Job Jackets crea, duplica, edita o suprime un recurso que está contenido en el archivo Job Jackets compartido, QuarkXPress bloquea el archivo Job Jackets. Por ejemplo, si Tara trabaja en un proyecto que comparte el archivo Job Jackets "Lista de productos", y selecciona **Edición > Colores**

y empieza a modificar un color que figura en la ficha de trabajo del proyecto, QuarkXPress bloquea todos los recursos compartidos en el archivo Job Jackets "Lista de productos" para que sólo Tara pueda modificarlos.

Cuando un archivo Job Jackets está bloqueado:

- No se puede crear un proyecto a partir de una plantilla de ficha de trabajo que esté contenida en ese archivo Job Jackets.
- No se puede vincular un proyecto al archivo Job Jackets.
- No se puede abrir el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo** (**Archivo > Job Jackets > Modificar ficha de trabajo**) en un proyecto que comparta el archivo Job Jackets.
- Se puede abrir el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**), pero no se puede editar el archivo Job Jackets bloqueado ni ninguna de sus fichas de trabajo.
- No se puede editar un recurso compartido en el archivo Job Jackets. Por ejemplo, si Tara ha bloqueado el archivo Job Jackets "Lista de productos", y Samuel selecciona **Edición > Colores** y trata de modificar un color que figura en la ficha de trabajo del proyecto, el color se ve atenuado y no estará disponible sino hasta que Tara desbloquee el archivo Job Jackets.
- No se puede añadir una maquetación ni cambiar el nombre de una maquetación existente en un proyecto que comparte el archivo Job Jackets.
- No se puede editar una regla desde el cuadro de diálogo **Evaluación de la maquetación** (**Archivo > Job Jackets > Evaluar maquetación**).

Un archivo Job Jackets bloqueado se desbloquea en los siguientes puntos:

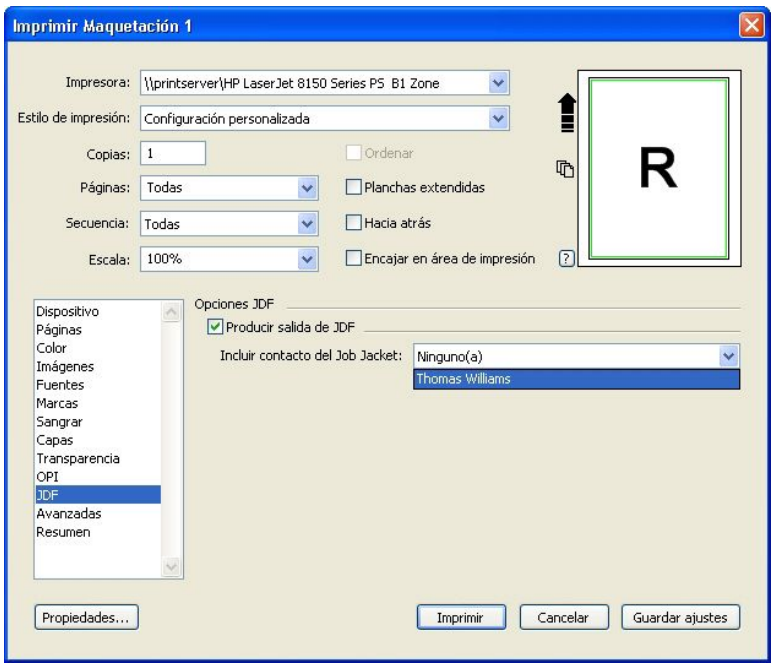
- Cuando el usuario que lo bloqueó cierra el cuadro de diálogo **Editar ficha de trabajo**.
- Cuando el usuario que lo bloqueó cierra el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets**.
- Cuando el usuario que lo bloqueó termina de editar un recurso contenido en el archivo Job Jackets compartido. Usando el ejemplo anterior, esto ocurriría cuando Tara hiciera clic en **Guardar** o en **Cancelar** en el cuadro de diálogo **Colores** después de modificar el color compartido.

➡ En virtud del bloqueo de los archivos Job Jackets, es importarte abrir los cuadros de diálogo **Editar ficha de trabajo** y **Gestor de Job Jackets** sólo cuando esto sea estrictamente necesario, y cerrarlos tan pronto como se concluya el trabajo que se necesite hacer con ellos.

➡ Si abre el cuadro de diálogo **Gestor de Job Jackets** (menú **Utilidades**) y descubre que no puede editar el archivo Job Jackets asociado con el proyecto, es probable que otro usuario haya bloqueado el archivo Job Jackets.

Impresión con salida en JDF

Cuando se manda imprimir un proyecto, ya se puede indicar si debe generarse y almacenarse un archivo JDF donde se guarde el archivo de salida. (Tenga en cuenta que si imprime directamente en el dispositivo de salida, no se generará el archivo JDF.)



Use el panel **JDF** del cuadro de diálogo **Imprimir** para especificar que, al imprimir, se incluya la información de Job Jackets en la forma de un archivo XML que cumple con las especificaciones JDF.

Maquetaciones para Web

Además de las maquetaciones para impresión e interactivas, QuarkXPress admite maquetaciones para Web, que se pueden exportar para crear páginas Web HTML. QuarkXPress ofrece un conjunto completo de herramientas para crear páginas Web, que incluyen imágenes cambiantes, mapas de imagen, formularios, menús y estilos CSS, así como los componentes más comunes de las páginas Web, como los hipervínculos; prácticamente todo lo que se puede hacer en una página Web, se puede hacer en QuarkXPress.

Trabajo con maquetaciones para Web

En los temas siguientes se describen los fundamentos para trabajar con maquetaciones para Web.

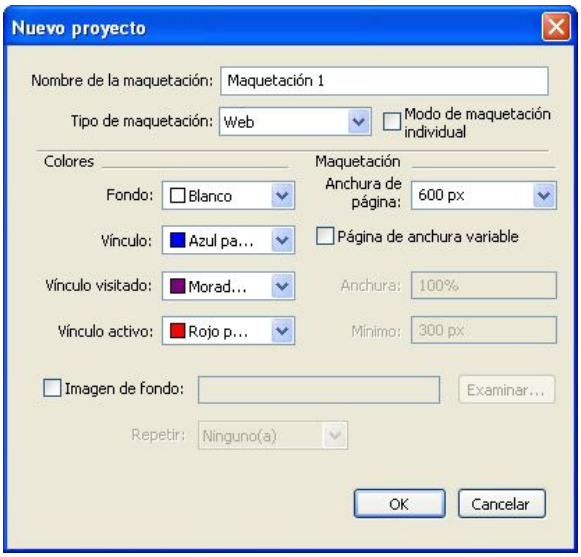
Creación de una maquetación para Web

En los siguientes pasos se describe cómo crear una maquetación para Web.

1 Para empezar a crear una maquetación para Web, haga uno de lo siguiente:

- Para crear una maquetación para Web en blanco como la primera maquetación de un proyecto nuevo, elija **Archivo** > **Nuevo** > **Proyecto**.
- Para crear una maquetación para Web como una nueva maquetación en un proyecto existente, abra ese proyecto y elija **Maquetación** > **Nueva**.
- Para crear una maquetación para Web que se base en una maquetación existente, abra esa maquetación y elija **Maquetación** > **Duplicar**.

Aparecerá el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**, **Nueva maquetación** o **Duplicar maquetación** (en esencia, todos son iguales).



Puede configurar una nueva maquetación para Web en el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.

2 Elija **Web** en el menú desplegable **Tipo de maquetación**.

3 Para usar algo distinto del texto y los colores de fondo por omisión para una página Web, elija las opciones deseadas en el menú desplegable en el área **Colores**.

4 Especifique el ancho de página siguiendo uno de estos métodos:

- Para crear una página con anchura fija (independientemente del tamaño de la ventana del examinador), escriba un valor en el campo **Anchura de página** y deje sin seleccionar **Página de anchura variable**.
- Para basar la anchura de la página en la anchura de la ventana del examinador, seleccione **Página de anchura variable** y escriba valores en los campos **Anchura** (que controla dónde se colocará la guía vertical que indica el final de la página) y **Mínimo** (que controla la anchura mínima permitida de la página). Al crear la página, debe indicar qué cuadros de texto se redimensionarán para encajar en la ventana del examinador; para ello, seleccione **Elemento > Modificar > Texto > Convertir en anchura variable** en dichos cuadros.

5 Para indicar una imagen de fondo para la página, seleccione **Imagen de fondo**, haga clic en **Seleccionar** para especificar el archivo de la imagen de fondo y elija una opción en el menú desplegable **Repetir**.

6 Haga clic en **OK**.

➡ Puede expandir los cuadros hacia el área gris más allá de la guía de página, independientemente del tamaño de página especificado. El contenido que se encuentre más allá de la guía no se recortará.

Cuadros de texto en maquetaciones para Web

Las maquetaciones para Web admiten dos tipos de cuadros de texto:

- *Cuadros de texto en mapa de bits:* Los cuadros de texto en mapa de bits tienen seleccionada la casilla **Convertir a gráfico al exportar** en el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Los cuadros de texto en mapa de bits se ven muy bien en una página exportada porque se convierten en imágenes al exportarse (como lo indica el pequeño icono de cámara situado en la esquina superior derecha de cada uno de ellos), pero el contenido no puede editarse ni el usuario final puede realizar búsquedas de texto. Use los cuadros de texto en mapa de bits cuando la fidelidad del diseño sea importante.
- *Cuadros de texto HTML:* Los cuadros de texto HTML tienen deseleccionada la casilla **Convertir a gráfico al exportar** en el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Los cuadros de texto HTML pueden seleccionarse en una página Web exportada y se pueden realizar búsquedas de texto en ellos, pero sólo pueden utilizar fuentes que están instaladas en el ordenador del usuario final. Al diseñar un cuadro de texto HTML, es posible utilizar cualquier fuente que se desee, pero no hay ninguna garantía de que la fuente se mostrará en el examinador del usuario final. Use los cuadros de texto HTML cuando la capacidad de buscar y seleccionar texto sea más importante que la apariencia.

Los cuadros de texto HTML tienen las siguientes limitaciones:

- Los cuadros de texto HTML tienen que ser rectangulares. Un cuadro de texto HTML no rectangular se convierte en gráfico al exportarlo.
- Los cuadros de texto HTML no pueden girarse.
- Los cuadros de texto HTML pueden contener columnas, pero éstas se convertirán en una tabla HTML cuando se exporte la maquetación para Web.
- No se puede cambiar desproporcionadamente (estirar) el tamaño de un cuadro de texto HTML.
- No se pueden usar tamaños fraccionarios de punto en el texto de un cuadro de texto HTML.
- El texto de un cuadro de texto HTML se distribuye alrededor del elemento que se encuentra delante de ese cuadro en la página exportada, pero sólo si el elemento del frente no cubre por completo el cuadro de texto HTML. Si el cuadro de texto HTML está completamente cubierto, actúa como si el elemento al frente tuviera un contorneo de **Ninguno**.
- No se pueden vincular cuadros de texto HTML entre páginas.

Las siguientes características no están disponibles en los cuadros de texto HTML:

- Alineación forzada o justificada
- Especificaciones de partición de palabras y justificación (PyJ)
- Sangría de primera línea
- Alineación con cuadrícula base
- Tabulaciones
- Ajustes de **Primera línea base** y **Máx. entre párrafos**
- Mover línea base

- Kern y track
- Escala horizontal y vertical
- Estilos de letra **Hueca**, **Sombreada**, **Versalitas**, **Superior** y **Palabra subrayada**
- Dar vuelta horizontal y vertical

Si desea usar cualquiera de estos ajustes en un cuadro de texto HTML, elija **Elemento > Modificar** y seleccione **Convertir a gráfico al exportar** para convertir el cuadro de texto HTML en un cuadro en mapa de bits. Se puede exportar en los formatos GIF, JPEG, SWF y PNG, y controlar varias opciones en cada uno. Configure estas opciones en la ficha **Exportar** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) o use la ficha **Exportar** de la paleta **Dimensiones**.

Trabajo con familias de fuentes CSS

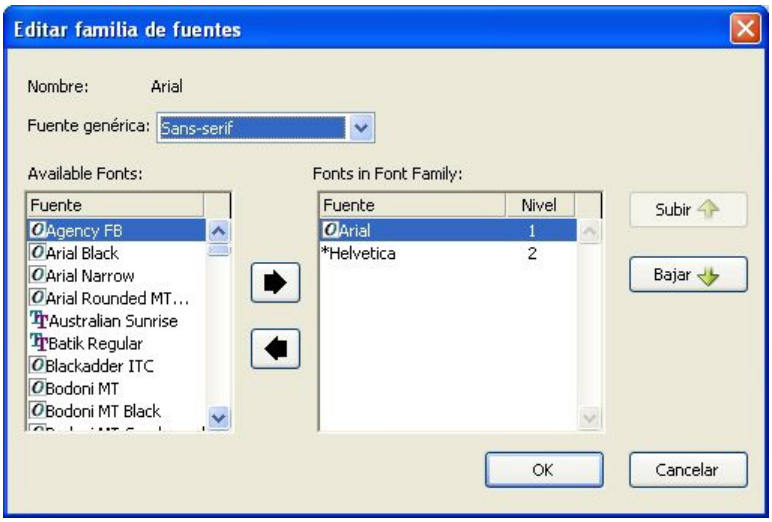
El estándar CSS (Cascading Style Sheets [hojas de estilo en cascada]) posibilita la creación de familias de fuentes, que son grupos de fuentes que pueden asociarse con texto en los cuadros de texto HTML. Típicamente, una familia de fuentes empieza con una fuente muy específica (como Agency FB); en seguida, vienen algunas fuentes similares, pero más comunes, que por lo general están disponibles en la mayoría de las plataformas (como Arial y Helvetica) y, por último, una fuente "genérica": Serif, Sans-serif, Cursive, Fantasy o Monospace.

Para crear una familia de fuentes CSS:

1 Elija **Edición > Familias de fuentes CSS**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Familias de fuentes**.

Configure familias de fuentes en el cuadro de diálogo **Familias de fuentes**.

2 Haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar familias de fuentes**.



Indique qué fuentes serán integrantes de una familia de fuentes en el cuadro de diálogo **Editar familia de fuentes**.

3 Elija una fuente genérica en el menú desplegable **Fuente genérica**.

4 Para añadir fuentes a la familia, use los botones de flecha. Use los botones **Subir** y **Bajar** para cambiar las prioridades de las fuentes en la familia (más arriba en la lista significa mayor prioridad).

5 Haga clic en **OK**.

Para usar una familia de fuentes, simplemente aplique la primera fuente de la familia al texto en un cuadro de texto HTML.

Elementos gráficos en maquetaciones para Web

Cuando se exporta una maquetación para Web, los siguientes objetos se convierten en imágenes en un formato apropiado para verse en Web:

- Cuadros que contienen imágenes importadas
- Líneas
- Texto en un trayecto
- Cuadros sin contenido (**Elemento** > **Contenido** > **Ninguno**)
- Cuadros vacíos
- Tablas en las que se ha seleccionado **Elemento** > **Modificar** > **Tabla** > **Convertir tabla a gráfico al exportar**

Puede controlar esta conversión en la ficha **Exportación** en el cuadro de diálogo **Modificar**.

Las opciones para exportar imágenes, cuadros de texto en mapa de bits y otros elementos gráficos se controlan en la ficha **Exportación** del cuadro de diálogo **Modificar**.

Para configurar la exportación de un elemento gráfico:

1. Elija **Elemento** > **Modificar**; a continuación, vaya a la ficha **Exportación**.
2. Elija una opción en el menú desplegable **Exportar como**. Las opciones son: **GIF**, **JPEG**, **SWF** y **PNG**. Las opciones debajo de este menú cambian dependiendo del formato que se seleccione.
3. Para indicar un directorio de destino para el archivo de imagen exportado, introduzca un valor en el campo **Exportar a**.
4. Escriba una descripción breve o un nombre de la imagen en el campo **Texto alternativo**.

Importación de un archivo en formato Flash (SWF)

Además de importar imágenes en todos los formatos compatibles con las maquetaciones para impresión, también se pueden importar archivos en formato Flash (SWF). Cuando se exporta una maquetación que contiene un archivo importado Flash, el archivo Flash se copia al directorio de exportación y se muestra como parte de la página HTML exportada.

Conversión de y a maquetaciones para Web

Para convertir una maquetación para impresión en una maquetación para Web, abra la maquetación y elija **Maquetación** > **Duplicar**, y después seleccione **Web** en el menú desplegable **Tipo de maquetación**.

Cuando se convierte una maquetación para impresión en una maquetación para Web ocurren los siguientes cambios:

- La casilla de verificación **Convertir a gráfico al exportar** está seleccionada para todos los cuadros de texto. Si deselecciona esta opción y convierte el cuadro en un cuadro de texto HTML, todas las tabulaciones se convertirán en espacios.

- Los cuadros de texto vinculados en las páginas enfrentadas se presentan como cuadros de texto separados en la misma página.

➡ Los atributos de las hojas de estilo que no son compatibles con cuadros de texto HTML se marcan con un asterisco (*) en el cuadro de diálogo **Editar hojas de estilo** (**Edición > Hojas de estilo**).

Cuando se convierte una maquetación para Web en una maquetación para impresión ocurren los siguientes cambios:

- Los cuadros de texto HTML y en mapa de bits se muestran como cuadros de texto.
- Los cuadros de formulario HTML y los propios formularios se eliminan.
- Las imágenes cambiantes y los mapas de imagen se convierten en imágenes comunes y corrientes.

Limitaciones de las maquetaciones para Web

Las siguientes características no están disponibles para los cuadros de texto en las maquetaciones para Web:

- Caracteres colgantes
- Especificaciones de sending, track, kern y PyJ
- Caracteres de no separación
- Estilos OpenType
- Alinear con cuadrícula
- Marcas de énfasis
- Dirección de relato vertical

➡ Para mantener estas características en las maquetaciones para Web, seleccione el cuadro de texto y elija **Convertir a gráfico al exportar** en el cuadro de diálogo **Modificar** (**Elemento > Modificar**).

Hipervínculos

En la mayoría de las herramientas HTML, para crear un hipervínculo se selecciona un rango de texto o una imagen y después se escribe el URL en un campo. En QuarkXPress las cosas se hacen de manera ligeramente diferente.

La paleta **Hipervínculos**

Destinos

Un *destino* es un "contenedor" de un URL específico. Así como un proyecto de QuarkXPress puede contener listas de colores y hojas de estilo, también puede incluir una lista de destinos. Cada destino contiene uno de los siguientes tipos de URL:

- **URL**: Apunta a un recurso determinado en la Web.
- **Página**: Apunta a una página específica en la misma maquetación.
- **Ancla**: Apunta a una parte específica de una página de la maquetación.

Aunque la interfaz de usuario distingue entre URL, páginas y anclas, el vínculo propiamente dicho que se incluye en el archivo HTML exportado es siempre un URL.

Lo mismo que los colores y hojas de estilo, cada destino tiene un nombre. Puede dar el nombre que desee a un destino. Por ejemplo, si tiene un destino para el URL http://www.quark.com, podría llamarlo "Sitio Web de Quark".

Del mismo modo que puede ver una lista de los colores de un proyecto en la paleta **Colores**, puede ver la lista de los destinos de un proyecto en la paleta **Hipervínculos**. Y así como puede aplicar un color de la paleta **Colores**, puede "aplicar" un destino al texto o elemento seleccionado haciendo clic en el hipervínculo en la paleta **Hipervínculos**.

También puede modificar la lista de destinos en el cuadro de diálogo **Hipervínculos** (menú **Edición**). Tenga en cuenta que, igual que con los colores, la lista de destinos de un proyecto puede contener destinos que en realidad no se usan en el proyecto.

Si prefiere crear hipervínculos seleccionando algo y luego introduciendo un URL, puede hacerlo en QuarkXPress. Sin embargo, debe saber que cuando lo haga, estará creando un destino, y que ese destino se añadirá a la lista de destinos del proyecto y se mostrará en la paleta **Hipervínculos**.

Anclas

Un *ancla* es simplemente un marcador que se relaciona con un objeto en alguna parte de la maquetación. Puede relacionar anclas con lo siguiente:

- Una palabra, carácter o cadena en un cuadro de texto en mapa de bits o HTML, o bien en texto sobre un trayecto.
- Un cuadro de imagen
- Un área específica en un mapa de imagen.
- Una celda determinada en una tabla.
- Un cuadro vacío
- Una línea

En QuarkXPress, los indicadores de ancla se ven así: o .

Objetivos

Puede usar *objetivos* para controlar en qué ventana se abrirá un destino. Los tipos disponibles de objetivos son los siguientes:

- **Ninguno**: El destino debe aparecer en la misma ventana que el hipervínculo.
- **_blank**: El destino debe aparecer en una nueva ventana del examinador.
- **_self**: El destino debe aparecer en la misma ventana que el hipervínculo.
- **_parent**: El destino debe aparecer en la ventana principal de la página que contiene el hipervínculo.
- **_top**: El destino eliminará todos los marcos en la página y ocupará la ventana completa del examinador.

Un objetivo se asocia con un hipervínculo en lo individual (algo en lo que el usuario final hace clic), en lugar de con un destino (el URL que se abre con ese clic). En consecuencia, no puede especificar un objetivo si sólo va a crear un destino.

Creación de un destino

Un destino contiene un URL al cual apunta un hipervínculo. Para crear undestino:

1. Elija **Ventana** > **Hipervínculos**. Aparecerá la paleta **Hipervínculos**.

- Para especificar el URL manualmente, elija **URL**, y después escriba el URL en el campo **URL** o use el botón **Seleccionar** para crear una vía de acceso a un archivo en particular. (Recuerde que tiene que asegurarse de que la vía de acceso siga siendo válida en la página HTML exportada.) Puede elegir entre cuatro protocolos comunes, usando el menú desplegable al lado del campo **URL**.
- Para establecer un vínculo con una página diferente en la misma maquetación, elija **Página** en el campo **Tipo** y, en seguida, seleccione una página en el menú desplegable **Página**.

- Para establecer un vínculo con un ancla específica en la misma maquetación, elija **Ancla** en el campo **Tipo** y, en seguida, seleccione un ancla en el menú desplegable **Ancla**.

2 Haga clic en **OK**. (Si va a añadir múltiples destinos, pulse la tecla Mayús mientras hace clic en **OK**, y el cuadro de diálogo **Nuevo hipervínculo** permanecerá abierto.)

Cree un destino con el cuadro de diálogo **Nuevo hipervínculo**.

Creación de un ancla

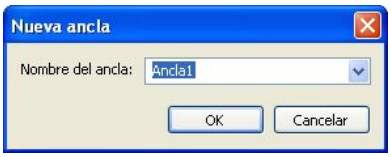
Un ancla es simplemente un indicador de un lugar específico en una maquetación. Para crear un ancla:

1 Elija **Ventana** > **Hipervínculos**. Aparecerá la paleta **Hipervínculos**.

- Haga clic en el botón **Nueva ancla** en la paleta **Hipervínculos**.
- Elija **Estilo** > **Ancla** > **Nueva**.
- Abra el menú de la paleta **Hipervínculos** y elija **Nueva ancla**.
- Acceda al menú contextual del texo o el elemento seleccionado y elija **Ancla** > **Nueva**.

2 Introduzca un nombre para el ancla en el campo **Nombre del ancla**, o elija un nombre de ancla sin utilizar en el menú desplegable.

3 Haga clic en **OK**.



Configure una nueva ancla con el cuadro de diálogo **Nueva ancla**.

Para crear un ancla "vacía", deseleccione todo y después haga clic en el botón **Nueva ancla** en la paleta **Hipervínculos**. Use este método para crear hipervínculos que apunten a anclas incluidas en partes de la maquetación a las que no se tiene acceso o que todavía están por crearse.

Creación de un hipervínculo utilizando un destino existente

Un hipervínculo es una cadena de texto, cuadro o línea que apunta a un destino específico. Para crear un hipervínculo que use un destino existente, seleccione el rango

de texto o el cuadro de imagen que desea usar como hipervínculo y, a continuación, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en un destino en la paleta **Hipervínculos**.
- Elija **Estilo** > **Hipervínculo** > **[destino]**.
- Acceda al menú contextual para el texo o el elemento seleccionado y elija **Hipervínduco** > **[destino]**.

Creación de un hipervínculo desde el principio

Un hipervínculo es una cadena de texto, cuadro o línea que apunta a un destino específico. Para crear un hipervínculo y un destino al mismo tiempo:

1 Seleccione el rango de texto o el elemento que desea usar como hipervínculo.

- Haga clic en el botón **Nuevo hipervínculo** en la paleta **Hipervínculos**.
- Elija **Estilo** > **Hipervínculo** > **Nuevo**.
- Acceda al menú contextual del texto o cuadro seleccionado y elija **Hipervínculo**.

- Para especificar el URL manualmente, elija **URL**, y después escriba el URL en el campo **URL** o use el botón **Seleccionar** para crear una vía de acceso a un archivo en particular. (Recuerde que tiene que asegurarse de que la vía de acceso siga siendo válida en la página HTML exportada.) Puede elegir entre cuatro protocolos comunes, usando el menú desplegable al lado del campo **URL**.
- Para establecer un vínculo con una página diferente en la misma maquetación, elija **Página** y, en seguida, seleccione una página en el menú desplegable **Página**.
- Para establecer un vínculo con un ancla específica en la misma maquetación, elija **Ancla** y, en seguida, seleccione un ancla en el menú desplegable **Ancla**.

2 Haga clic en **OK**.

Mostrar vínculos en la paleta Hipervínculos

Los botones y el menú desplegable **Mostrar** en la paleta **Hipervínculos** permiten controlar lo que aparece en la lista de desplazamiento de la paleta:

- Haga clic en el botón **Mostrar destinos** para mostrar los destinos.
- Haga clic en el botón **Mostrar anclas** para mostrar las anclas.
- Haga clic en el botón **Mostrar vínculos de página** para mostrar los vínculos que apuntan a páginas de esta maquetación.
- Seleccione **Nombre** para mostrar los elementos en la lista por sus nombres, o elija **Vínculo** para mostrar los elementos en la lista por su URL.

Formato de hipervínculos

Por omisión, el texto hipervinculado aparece automáticamente subrayado y en color según los colores por omisión definidos en el cuadro de diálogo **Propiedades de la maquetación** (**Maquetación** > **Propiedades de la maquetación**). Para anular el aspecto predeterminado de cada hipervínculo en lo individual, seleccione la o las palabras

específicas en el hipervínculo y aplique el formato deseado (color, cuerpo tipográfico y fuente).

Si se modifica el formato de un párrafo que contiene texto hipervinculado, los hipervínculos reflejarán los cambios de fuente y cuerpo tipográfico del párrafo, manteniendo a la vez su color y formato de texto subrayado por omisión.

Editar y suprimir destinos

Para editar el nombre o URL de un destino, seleccione el destino en la paleta **Hipervínculos** y haga clic en el botón **Editar**. Los cambios que efectúe se aplicarán a todos los hipervínculos de esta maquetación que usan el destino.

Para suprimir un destino, seleccione el destino en la paleta **Hipervínculos** y haga clic en el botón **Suprimir**. Todos los hipervínculos que apuntan a ese destino se eliminarán de la maquetación.

O si no, también puede editar y suprimir destinos usando el cuadro de diálogo **Hipervínculos** (menú **Edición**).

Editar y suprimir anclas

Para editar el nombre de un ancla, seleccione el ancla en la paleta **Hipervínculos** y haga clic en el botón **Editar**. Puede editar el nombre del ancla y la propia ancla. Si un ancla no tiene nombre, sólo aparecerá el ancla en la paleta **Hipervínculos**.

Para suprimir un ancla, seleccione el ancla en la paleta **Hipervínculos** y haga clic en el botón **Suprimir**. Todos los hipervínculos que apuntan a esa ancla se eliminarán de la maquetación.

O si no, también puede editar y suprimir anclas usando el cuadro de diálogo **Hipervínculos** (menú **Edición**).

Editar y suprimir hipervínculos

Para editar el destino de un hipervínculo, seleccione el hipervínculo en la maquetación, haga clic en el botón **Editar** en la paleta **Hipervínculos**, y escriba un nuevo valor en el campo **URL** o elija una opción en el menú desplegable al lado del campo **URL**.

Para eliminar el destino de un hipervínculo, seleccione el hipervínculo en la maquetación y después haga clic en **Sin hipervínculo** en la paleta **Hipervínculos** o elija **Estilo** > **Hipervínculo** > **Suprimir**.

Navegación con la paleta Hipervínculos

Además de crear hipervínculos en la paleta **Hipervínculos**, puede usar la paleta **Hipervínculos** para navegar a hipervínculos y anclas en la maquetación activa de QuarkXPress. Para navegar con la paleta **Hipervínculos**:

- Para ver un destino que es un URL, haga doble clic en ese destino en la paleta **Hipervínculos**. El URL se transfiere al examinador Web designado.
- Para navegar hasta un ancla en la maquetación activa, haga doble clic en el nombre del ancla en la paleta **Hipervínculos**.

Imágenes cambiantes

Una *imagen cambiante* es una imagen en una página HTML que cambia cuando el usuario mueve el puntero del ratón sobre ella. Las imágenes cambiantes se usan comúnmente como "botones" que enlazan con una página diferente o que descargan un archivo. Aunque en el aspecto visual son impresionantes, las imágenes cambiantes tienen algunos inconvenientes en función del tamaño del archivo y el tiempo de descarga. Asimismo, no todas las versiones de todos los examinadores Web son compatibles con las imágenes cambiantes (aunque se admiten en las versiones 3.x y posteriores de Microsoft Internet Explorer y Netscape Navigator, así como en las versiones actuales de Safari y Firefox).

QuarkXPress ofrece dos tipos de imágenes cambiantes:

- *Imagen cambiante básica:* Cambia la imagen cuando el puntero del ratón se encuentra sobre el cuadro de la imagen cambiante.
- *Imagen cambiante de dos posiciones:* Cambia la imagen en otro u otros cuadros cuando el puntero del ratón se encuentra sobre el cuadro de la imagen cambiante.

Una imagen cambiante modifica su apariencia cuando el usuario final "pasa" el puntero del ratón sobre ella.

Creación de una imagen cambiante básica

Puede crear una imagen cambiante básica con cuadros de imagen o con cuadros de texto. Si usa cuadros de texto, éstos se convierten automáticamente en imágenes al exportarlos. Para crear una imagen cambiante básica:

1. Seleccione un cuadro de imagen o un cuadro de texto en la maquetación para Web activa.
2. Elija **Elemento > Imagen cambiante básica > Crear imagen cambiante**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Imagen cambiante**.
3. Especifique qué debe aparecer cuando el puntero del ratón no se encuentre sobre la imagen cambiante:
   - En el caso de un archivo de imagen, escriba la vía de acceso y el nombre de un archivo de imagen en el campo **Imagen por omisión**, o haga clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar el archivo manualmente.
   - Si se trata de texto, introduzca el texto y aplíquele formato.
4. Especifique qué debe aparecer cuando el usuario final mueva el puntero del ratón sobre la imagen cambiante:

- En el caso de un archivo de imagen, escriba la vía de acceso y el nombre de un archivo de imagen en el campo **Imagen de cambio**, o haga clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar el archivo manualmente.
- Si se trata de texto, introduzca el texto y aplíquele formato.

5 Para añadir un hipervínculo a la imagen cambiante, escriba un URL en el campo **Hipervínculo**, o elija un URL en el menú desplegable **Hipervínculo**. También puede hacer clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar el archivo de destino manualmente, pero tenga en cuenta que esto crea un hipervínculo absoluto; para crear un vínculo relativo, introduzca manualmente la vía de acceso relativa al archivo de destino.

6 Haga clic en **OK**. El cuadro de la imagen cambiante muestra un icono para indicar que contiene imágenes intercambiables, un icono indica que es sensible a imágenes cambiantes, y (si añadió un hipervínculo) el icono indica un hipervínculo.

Editar y suprimir imágenes cambiantes básicas

Para editar una imagen cambiante, seleccione el cuadro que contiene la imagen cambiante y elija **Elemento > Imagen cambiante básica > Editar imagen cambiante**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Imagen cambiante**. Puede cambiar la imagen o editar el hipervínculo.

Para suprimir el comportamiento cambiante de la imagen, seleccione el cuadro que contiene la imagen cambiante y elija **Elemento > Imagen cambiante básica > Suprimir imagen cambiante**.

Creación de una imagen cambiante de dos posiciones

En una imagen cambiante de dos posiciones, el usuario final mueve el puntero del ratón sobre un cuadro y la imagen en un cuadro diferente muestra la imagen de cambio. El cuadro sobre el cual el usuario final mueve el ratón se llama *cuadro de origen*, y el cuadro que muestra la imagen de cambio se llama *cuadro de destino*. Para crear una imagen cambiante de dos posiciones:

1 Cree un cuadro de texto o imagen que actúe como *cuadro de origen*: el cuadro sobre el cual se moverá el puntero del ratón para invocar la imagen de cambio. Si el cuadro es de texto, elija **Elemento > Modificar** y seleccione **Convertir a gráfico al exportar**.

2 Cree otro cuadro de texto o imagen que actúe como *cuadro de destino*: el cuadro cuyo contenido cambiará cuando el puntero del ratón se mueva sobre el cuadro de origen. Si el cuadro es de texto, elija **Elemento > Modificar** y seleccione **Convertir a gráfico al exportar**.

3 Importe una imagen o escriba texto en el cuadro de destino. Esto será el contenido por omisión del cuadro de destino.

4 Con el cuadro de destino seleccionado, elija **Elemento > Imágenes cambiantes > Crear destino de 2 posiciones**. Aparecerá un icono en el cuadro de origen.

5 Para especificar la imagen de cambio, importe una nueva imagen o escriba nuevo texto en el cuadro de destino.

6 Para vincular el cuadro de origen con el cuadro de destino, seleccione la herramienta **Vinculación de imágenes cambiantes de 2 posiciones** en la paleta **Herramientas**

Web; haga clic en el cuadro de origen y, a continuación, haga clic en el cuadro de destino. Aparecerá un icono en el cuadro de destino.

7 Para crear otros cuadros de destino, repita los pasos 2 a 6.

Alternar entre imágenes de cambio en la maquetación

Una imagen cambiante básica o un destino de imagen cambiante de dos posiciones es un cuadro de imagen que contiene dos imágenes importadas: una para el estado por omisión y otra para el estado de cambio. Sin embargo, sólo una de estas imágenes puede mostrarse en la maquetación a la vez. Para alternar entre las dos imágenes en la maquetación, seleccione el cuadro que contiene la imagen cambiante básica o el destino cambiante de dos posiciones y haga uno de lo siguiente:

- Para una imagen cambiante básica, elija **Elemento > Imagen cambiante básica > Imagen por omisión** para la imagen por omisión, o **Elemento > Imagen cambiante básica > Imagen de cambio** para mostrar la imagen de cambio.
- En el caso de una imagen cambiante de dos posiciones, elija **Elemento > Imágenes cambiantes de 2 posiciones > Mostrar**, y elija uno de los elementos de menú.

Eliminar un destino de un cuadro de imagen cambiante de dos posiciones

Para eliminar un solo destino de un cuadro de imagen cambiante de dos posiciones, seleccione el cuadro que contiene la imagen cambiante de dos posiciones, elija **Elemento > Imagen cambiante de 2 posiciones > Eliminar destino**, y a continuación, elija la imagen que desea eliminar.

Desvincular una imagen cambiante de dos posiciones

Para desvincular una imagen cambiante de dos posiciones, seeccione la herramienta **Desvinculación de imágenes cambiantes de 2 posiciones** en la paleta **Herramientas Web**, haga clic en el cuadro de origen y después haga clic en el cuadro de destino.

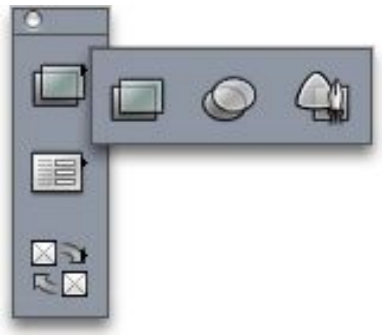
Mapas de imágenes

Un *mapa de imagen* es una característica de HTML que permite al usuario final establecer vínculos con diferentes URL si hace clic en distintas partes de una imagen en una página Web. Para crear un mapa de imagen, importe una imagen, trace las "zonas sensibles" (formas) en las partes de la imagen que desea que actúen como hipervínculos y asocie los hipervínculos con las zonas sensibles. Las zonas sensibles son invisibles al exportarse, pero los hipervínculos funcionan cuando el usuario final hace clic en las diversas partes de la imagen.

Creación de un mapa de imagen

Para crear un mapa de imagen, seleccione un cuadro de imagen y luego trace una o más zonas sensibles en dicho cuadro. Para trazar zonas sensibles en el cuadro de imagen activo:

1 Seleccione una herramienta **Mapa de imagen** en la paleta **Herramientas Web**. Puede elegir entre la herramienta **Mapa de imagen rectangular**, la herramienta **Mapa de imagen ovalado** y la herramienta **Mapa de imagen Bézier**.



La herramienta **Mapa de imagen rectangular**, la herramienta **Mapa de imagen ovalado** y la herramienta **Mapa de imagen Bézier**

2 Cuando utilice la herramienta **Mapa de imagen rectangular** o la herramienta **Mapa de imagen ovalado**, arrastre el puntero de cruz desde el interior del cuadro de imagen.

3 Si usa la herramienta **Mapa de imagen Bézier**, haga clic (o haga clic y arrastre) para colocar los nodos del polígono. Asegúrese de hacer el primer clic dentro del cuadro de imagen. Cuando termine de dibujar, haga doble clic para cerrar el contorno de la zona sensible.

4 Para convertir una zona sensible en un hipervínculo, haga clic en un destino o ancla en la paleta **Hipervínculos**.

5 Elija **Visualización** > **Guías** y luego cerciórese de que las zonas sensibles estén donde las desea colocar.

➡ Las zonas sensibles sólo se pueden ver cuando está seleccionado el cuadro de imagen que las contiene; además, las zonas sensibles no se imprimen.

➡ Puede crear zonas sensibles que se extiendan más allá de los límites de un cuadro de imagen. Sin embargo, al exportarse, dichas zonas sensibles se recortarán hasta el borde del cuadro (con la excepción de las zonas sensibles circulares).

Editar un mapa de imagen

Después de haber creado un mapa de imagen, puede mover las zonas sensibles, cambiar el tamaño de las zonas sensibles y eliminarlas. Para editar un mapa de imagen:

1 Seleccione un cuadro de imagen que contenga un mapa de imagen.

2 Si las zonas sensibles no están visibles, elija **Visualización** > **Guías**.

3 Para redimensionar una zona sensible, selecciónela y luego arrastre uno de sus puntos de control.

4 Para mover una zona sensible, arrástrela dentro de sus límites.

5 Para suprimir una zona sensible, selecciónela y pulse Suprimir/Retroceso.

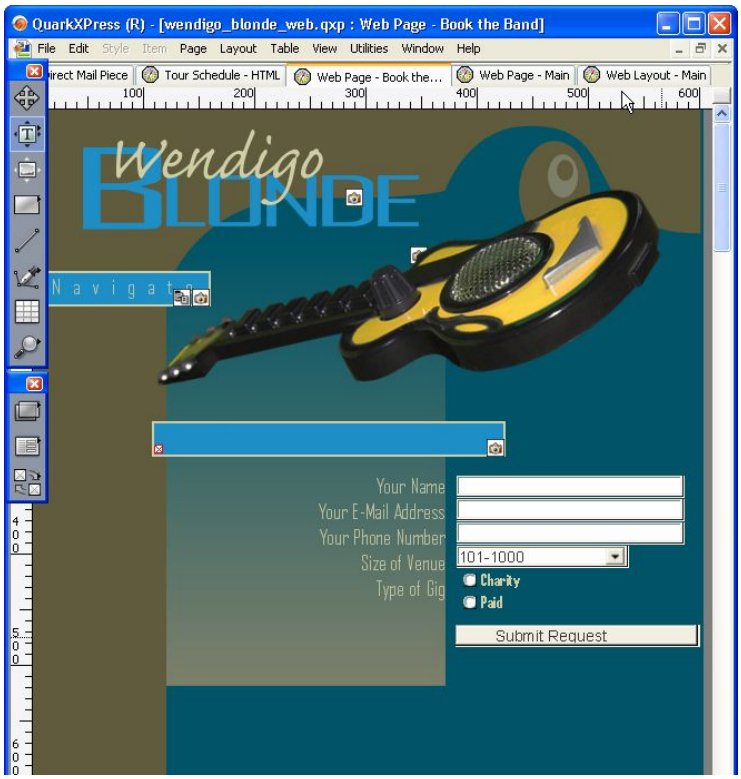
➡ Las zonas sensibles se almacenan con la imagen en la que fueron creadas. Si la imagen se duplica, mueve, cambia de tamaño, inclina o gira, los mapas de imagen se incluyen.

Formularios

Los formularios HTML permiten a los usuarios registrarse en listas de correspondencia, comprar productos y enviar comentarios a través de Internet o una red intranet. Los formularios pueden contener campos de texto, botones, casillas de verificación, menús desplegables y listas; los usuarios pueden utilizar estos controles para introducir texto, enviar contraseñas de forma segura e incluso cargar archivos.

Lo más importante que debe saber sobre los formularios es que no pueden existir en el vacío; cuando cree un formulario, también deberá crear una secuencia de comandos o aplicación basada en servidor para procesar los datos que se envíen en dicho formulario. Las secuencias de comandos y aplicaciones utilizan a menudo, pero no siempre, el protocolo CGI (Common Gateway Interface [interfaz de pasarela común]) y pueden escribirse en lenguajes como Perl, C, Java y AppleScript®. Los protocolos y lenguajes que pueden usarse dependen del software de servidor Web y la plataforma en que se ejecute dicho software de servidor Web.

Si desea usar formularios HTML como parte del sitio Web, será necesario utilizar una herramienta de terceros para generar la secuencia de comandos o aplicación de servidor. Para obtener información acerca de cómo abordar esta tarea, hable con el administrador de Web.



Los formularios se pueden usar para recopilar información sobre los visitantes del sitio Web.

Creación de un cuadro de formulario

Un *cuadro de formulario* designa los límites de un formulario HTML. Un cuadro de formulario debe contener uno o más controles de formulario y también puede contener campos ocultos. Para crear un cuadro de formulario:

1 Seleccione la herramienta **Cuadro de formulario** en la paleta **Herramientas Web**.

- La opción **Get** especifica que el examinador Web debe adjuntar los datos del formulario al final del URL de la secuencia de comandos o aplicación de destino.
- La opción **Post** especifica que el examinador Web debe enviar los datos del formulario a la secuencia de comandos o aplicación de destino como una transacción HTTP independiente.
- Elija **None** o **Self** para especificar el mismo marco o ventana del formulario.
- Elija **Blank** para especificar el destino como una nueva ventana sin nombre.
- Elija **Parent** para especificar como destino el marco o la ventana de origen del formulario. Si no hay una ventana de origen, los datos del formulario se presentarán en la misma ventana que el formulario (como si se hubiese especificado **None** o **Self** en el campo **Destino**).
- Elija **Top** para especificar como destino la primera ventana que no contiene marcos, que suele ser la página que presenta el formulario.
- Elija **Página de errro** para especificar que debe aparecer una página HTML diferente y después escriba el URL de esa página. También puede hacer clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar la página de destino manualmente, pero tenga en cuenta que esto crea un hipervínculo absoluto; para crear un vínculo relativo, introduzca manualmente la vía de acceso relativa al archivo de destino.
- Elija **Mensaje del cuadro de diálogo** para especificar que se presente un mensaje de alerta; introduzca el mensaje en el cuadro de texto. Para incluir el nombre del primer campo obligatorio vacío en la alerta, use `<campo vacío>`. Cuando la alerta aparezca, esta etiqueta será sustituida con los nombres de los campos obligatorios vacíos.

2 Haga clic en **OK**.

Se puede también crear un formulario trazando un control de formulario en una zona vacía de una maquetación para Web.

➡ Los cuadros de formulario no pueden solapar otros cuadros de formulario.

➡ Los controles de formulario deben estar contenidos en su totalidad dentro de un cuadro de formulario.

Añadir un control de texto, contraseña o campo oculto

Un *control de texto* permite a los usuarios introducir texto común. Un *control de contraseña* permite a los usuarios introducir texto común, pero presenta ese texto como una serie de asteriscos (u otros caracteres especiales). Un *control de campo oculto* transmite un valor cuando se envía el formulario, pero no muestra ese valor al usuario. Para añadir un control de texto, contraseña o campo oculto a un formulario:

1 Use la herramienta **Campo de texto** para trazar un control de texto dentro del cuadro del formulario. Tenga en cuenta que aunque los campos ocultos pueden solaparse dentro del cuadro de formulario, los controles visibles del formulario no.

2 Elija **Elemento** > **Modificar**; a continuación, haga clic en la ficha **Formulario**.

3 Escriba el nombre del control de texto en el campo **Nombre**.

4 Elija una opción en el menú desplegable **Tipo** para especificar el tipo de campo:

- Elija **Texto: Una línea** para un control que sólo puede contener una línea de texto.
- Elija **Texto: Varias líneas** para un control que puede contener varias líneas de texto.
- Elija **Contraseña** para un control en el cual todos los caracteres se deben presentar como asteriscos o viñetas.
- Elija **Campo oculto** para un control que se enviará con el formulario, pero que no se presentará en el examinador Web del usuario final. Puede usar un campo oculto para enviar datos que el usuario final no puede ver. Los campos ocultos se usan comúnmente para almacenar información sobre la identificación de la sesión, variables, códigos de validación, etcétera. Si elige la opción **Campo oculto**, las opciones **Máximo de caracteres**, **Ajustar texto**, **Sólo lectura** y **Requerido** no estarán disponibles.

5 Introduzca un número en el campo **Máximo de caracteres** para especificar el número máximo de caracteres que el control aceptará.

6 Seleccione la casilla de verificación **Ajustar texto** para especificar que varias líneas de texto en el control deben ajustarse automáticamente de una línea a la siguiente. (Esta casilla de verificación sólo está disponible si se elige **Texto: Varias líneas** en el menú desplegable **Tipo**.)

7 Para evitar qe el usuario final edite el contenido del control, seleccione **Sólo lectura**.

8 Para indicar que el control debe contener un valor para poder enviar el formulario, seleccione **Requerido**.

9 Haga clic en **OK**.

Añadir un control de botón

Un *control de botón Enviar* permite al usuario enviar el formulario a una secuencia de comandos o aplicación de destino en un servidor. Un *control de botón Restablecer* restaura los valores por omisión de todos los campos y botones del formulario. Para crear un control de botón Enviar o Restablecer:

1 Use la herramienta **Botón** para trazar el control de botón en el cuadro del formulario.

- Elija **Restablecer** para configurar el control de botón para que devuelva los campos y botones en el formulario a sus valores predeterminados.
- Elija **Enviar** para configurar el control de botón de modo que envíe los datos del formulario a la secuencia de comandos CGI o aplicación de destino indicada por el cuadro de formulario.

2 Haga clic en **OK**.

3 Si desea añadir texto a un botón, haga clic en el botón con la herramienta **Contenido de texto** e introduzca el texto que debe aparecer en el botón.

El tamaño de los botones se ajusta automáticamente para dar cabida a la extensión de sus nombres.

Añadir un control de botón de imagen

Puede crear *controles de botón de imagen* para enviar un formulario. Para crear un control de botón de imagen:

1. Use la herramienta **Botón de imagen** para trazar el control de botón de imagen en el cuadro del formulario.
2. Elija **Importar imagen (Archivo > Importar imagen)** para abrir el cuadro de diálogo **Importar imagen**. Seleccione el archivo de la imagen que aparecerá en el control de botón de imagen y haga clic en **Abrir**.
3. Elija **Elemento > Modificar**; a continuación, haga clic en la ficha **Formulario**.
4. Escriba el nombre del control de botón en el campo **Nombre**.
5. Haga clic en la ficha **Exportar** (**Elemento > Modificar**) para ver las opciones de exportación que están disponibles para el control de botón de imagen seleccionado.
6. Haga clic en **OK**.

Añadir controles de menú emergente y lista

Los *menús emergentes* permiten a los usuarios finales elegir un elemento de un menú. Los *controles de lista* permiten a los usuarios finales elegir uno o más elmentos de un menú. Para añadir un control de menú desplegable o lista a un formulario:

1. Use la herramienta **Menú emergente** o la herramienta **Cuadro de lista** para trazar el control de lista en el cuadro de formulario.

- Elija **Menú emergente** para un menú emergente.
- Elija **Lista** para una lista con desplazamiento.
- Para especificar un menú que ya ha creado, elija el nombre de ese menú en el menú desplegable **Menú**.
- Para crear un menú, haga clic en **Nuevo**.

2. *(Sólo para controles de lista)* Para indicar que se pueden seleccionar uno o más de los elementos del control, seleccione **Permitir selecciones múltiples**.
3. Para indicar que por lo menos uno de los elementos en el control debe seleccionarse para poder enviar el formulario, seleccione **Requerido**.
4. Haga clic en **OK**.

Añadir un grupo de controles de botones de radio

Un grupo de *controles de botón de radio* permite al usuario final elegir un valor entre los distintos valores que se le presentan. Cuando el usuario final hace clic en un botón de radio, se deseleccionan todos los demás botones de radio en el grupo. Para añadir un grupo de controles de botón de radio a un formulario:

1. Use la herramienta **Botón de radio** para trazar varios controles de botón de radio en el cuadro del formulario.

2 Seleccione uno de los controles de botón de radio y después elija **Elemento** > **Modificar** y haga clic en la ficha **Formulario**.

3 Elija **Botón de radio** en el menú desplegable **Tipo**, si es necesario.

4 Se considera que los controles de botón de radio que tienen el mismo nombre se ubican en el mismo grupo. Decida el nombre del grupo de botones de radio y escriba ese nombre en el campo **Grupo**.

5 Para especificar un valor para el botón de radio seleccionado, introduzca un valor en el campo **Valor**.

6 Repita los pasos del 2 a 5 hasta que haya creado y configurado todos los controles de botón de radio del grupo.

7 Para que uno de los controles de botón de radio quede seleccionado por omisión, seleccione ese botón de radio, elija **Elemento** > **Modificar**, haga clic en la ficha **Formulrio** y luego seleccione **Utilizar como valor por omisión**.

8 Para indicar que uno de los botones de radio del grupo debe estar seleccionado para poder enviar el formulario, seleccione cualquiera de los controles de botón de radio y seleccione la casilla **Requerido**. Cuando se selecciona **Requerido** en un control de botón de radio, se selecciona la casilla de todos los controles de botón de radio del grupo.

9 Haga clic en **OK**.

➡ Un control de botón de radio no puede tener el mismo nombre que un control de casilla de verificación en el mismo formulario.

Añadir un control de casilla de verificación

Un *control de casilla de verificación* es aquel que el usuario del sitio Web puede seleccionar o deseleccionar. Para añadir un control de casilla de verificación a un formulario:

1 Use la herramienta **Casilla de verificación** ☑ para trazar el control de casilla de verificación en el cuadro del formulario.

2 Elija **Elemento** > **Modificar**; a continuación, haga clic en la ficha **Formulario**.

3 Elija **Casilla de verificación** en el menú desplegable **Tipo**.

4 Escriba el nombre del control de casilla de verificación en el campo **Nombre**.

5 Introduzca un valor para el control de casilla de verificación en el campo **Valor**.

6 Para indicar que el control de casilla de verificación debe estar seleccionado cuando aparece la página Web, seleccione **Seleccionada al principio**.

7 Para indicar que el control de casilla de verificación debe estar seleccionado para poder enviar el formulario, seleccione **Requerido**.

8 Haga clic en **OK**.

➡ La ficha **Formulario** no permite añadir texto al control de casilla de verificación; sin embargo, puede especificar el texto que aparecerá al lado de una casilla de verificación

cuando un control de casilla de verificación del formulario se seleccione con la herramienta **Contenido de texto** T.

Un control de casilla de verificación no puede tener el mismo nombre que un control de botón de radio en el mismo formulario.

Añadir un control de envío de archivo

Un *control de envío de archivo* permite a los usuarios finales especificar la vía de acceso a un archivo local que se cargará cuando se envíe el formulario. El usuario final puede introducir la vía de acceso al archivo o hacer clic en el botón **Examinar** (creado con el control de formulario) para navegar hasta el archivo. Para añadir un control de envío de archivo a un cuadro de formulario:

1. Use la herramienta **Selección de archivo** para trazar el control de envío de archivo en el cuadro del formulario.
2. Elija **Elemento** > **Modificar**; a continuación, haga clic en la ficha **Formulario**.
3. Introduzca el nombre del control de envío de archivo en el campo **Nombre**.
4. También puede especificar una lista de tipos MIME aceptables, separándolos con comas, en el campo **Aceptar**.
5. Para especificar que se debe enviar un archivo con los datos del formulario, seleccione la casilla **Requerido**.
6. Haga clic en **OK**.

Menús

Un *menú* es una lista de elementos que pueden verse en un control de lista o en un control de menú emergente dentro de un cuadro de formulario. Los menús permiten a los usuarios elegir de entre una lista de opciones, o bien se pueden crear menús de navegación donde cada elemento tiene su correspondiente URL.

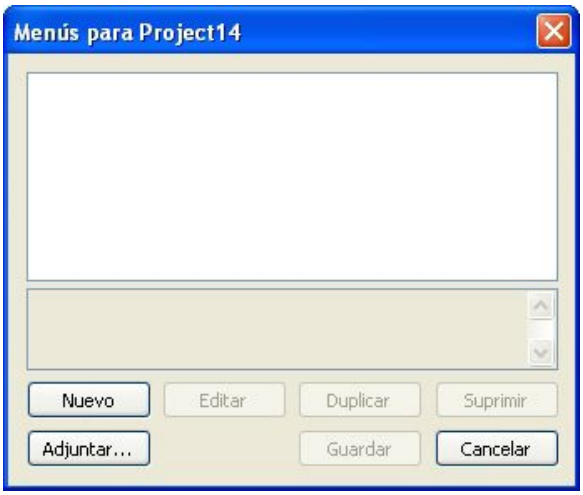
Trabajo con menús estándares

Los menús estándares son una lista sencilla de opciones que puede usarse en un formulario HTML. Un menú estándar puede proporcionar valores que se enviarán en un formulario, o usarse para navegación.

Creación de un menú estándar

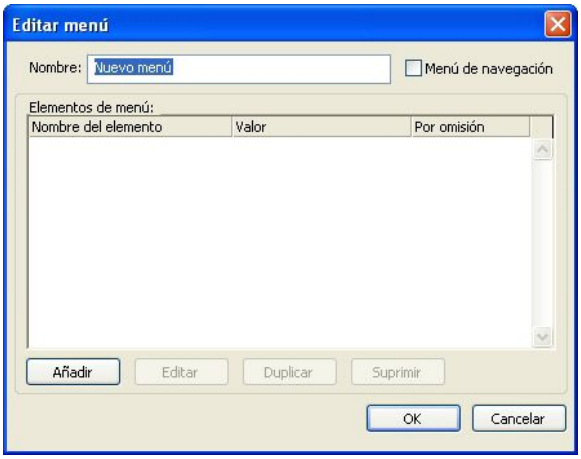
Para crear un menú estándar:

1. Elija **Edición** > **Menús** para abrir el cuadro de diálogo **Menús**.



Trabaje con menús estándares en el cuadro de diálogo **Menús**.

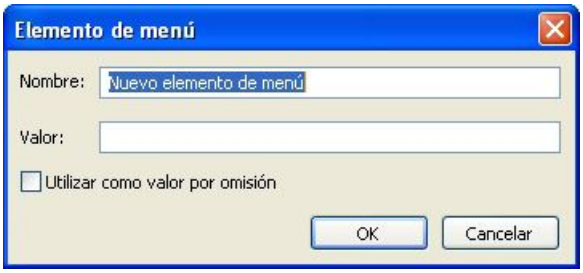
2 Para crear un menú, haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar menú**.



Use el cuadro de diálogo **Editar menú** para configurar un menú estándar.

3 Para especificar un menú como menú de navegación, seleccione **Menú de navegación**. Cuando el usuario final elija un elemento del menú de navegación, el examinador Web intentará abrir el URL especificado como valor para ese elemento.

4 Para añadir un elemento al menú seleccionado, haga clic en **Añadir**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Elemento de menú**.



El cuadro de diálogo **Elemento de menú** ofrece controles para configurar un elemento de menú estándar.

5 Introduzca un nombre en el campo **Nombre**. El nombre aparecerá como un elemento en el menú desplegable.

6 Escriba un valor en el campo **Valor**. La manera como se use el valor dependerá de si el menú es de navegación o no:

- Si el menú es de navegación, cuando se seleccione el elemento, el examinador Web intentará abrir el URL especificado en el campo **Valor**. Por consiguiente, cuando defina un menú de navegación, debe asegurarse de introducir un URL válido en el campo **Valor**.
- Si *no* se trata de un menú de navegación, cuando se elige el elemento, el valor especificado en el campo **Valor** se envía al servidor Web junto con el resto de los datos del formulario.

7 Para especificar que el elemento de menú debe estar seleccionado por omisión, seleccione **Utilizar como valor por omisión**.

8 Haga clic en **OK** para cerrar el cuadro de diálogo **Elemento de menú**.

9 Haga clic en **OK** para cerrar el cuadro de diálogo **Editar menú**.

10 Haga clic en **Guardar** para cerrar el cuadro de diálogo **Menús**.

Si no se especifica un elemento por omisión, normalmente el primer elemento del menú o de la lista estará seleccionado en el formulario, aunque esto puede depender del examinador Web que se utilice.

Utilización de un menú estándar

Para añadir un menú estándar a una maquetación para Web, tiene que añadir un cuadro de formulario.

- Si va a usar el menú con el propósito de proporcionar valores para un formulario HTML, trace el menú en el cuadro de formulario como se describe en "Cómo añadir controles de menú emergente y de lista".
- Si va a usar el menú para navegación, trace el menú en la página usando la herramienta **Menú emergente** o la herramienta **Lista** de la paleta **Herramientas Web**. QuarkXPress creará automáticamente un formulario para contener el menú emergente o lista, pero usará el formulario sólo como contenedor del menú emergente o lista.

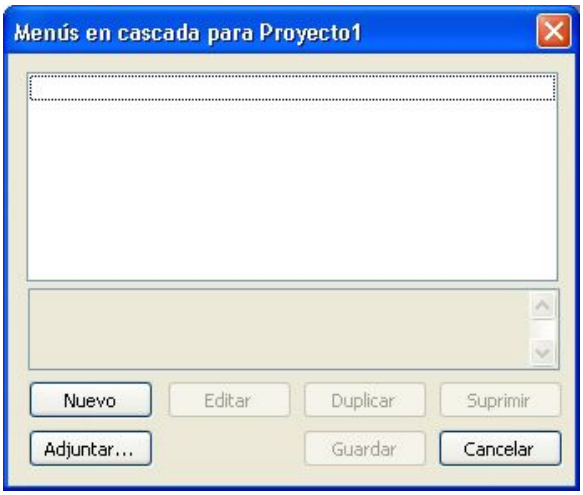
Trabajo con menús en cascada

La característica *Menús en cascada* le permite crear maquetaciones optimizadas para Web que proporcionan una excelente interfaz de usuario e interés visual. Los menús en cascada simplifican el diseño porque "ocultan" elementos de menú hasta que el usuario mueve el puntero del ratón sobre un elemento específico.

Creación de un menú en cascada

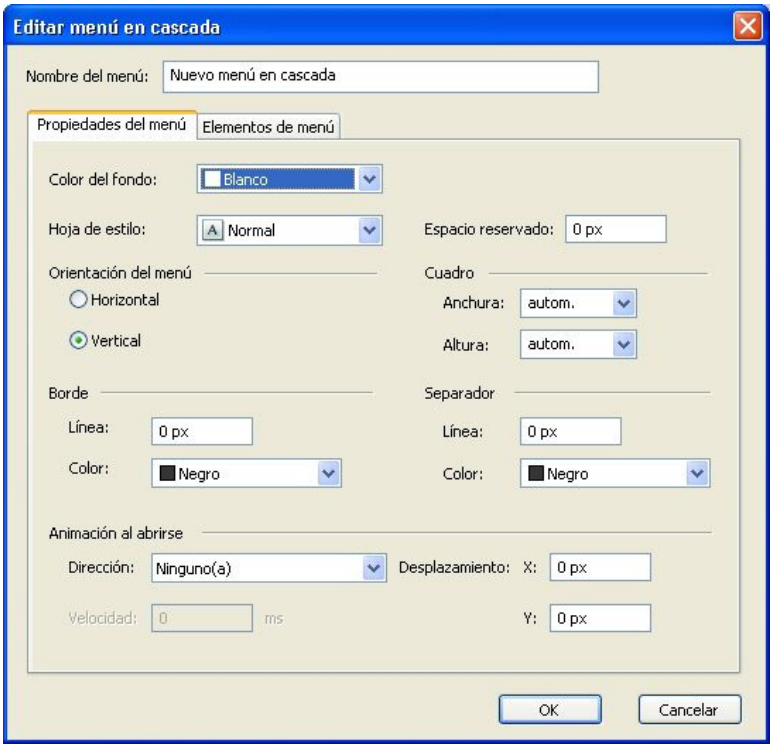
Antes de aplicar un menú en cascada, es necesario crearlo. Para ello:

1 Elija **Edición > Menús en cascada**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Menús en cascada**.



Trabaje con menús en cascada en el cuadro de diálogo **Menús en cascada**.

2 Haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar menú en cascada**.



Use el cuadro de diálogo **Editar menú en cascada** para configurar los menús en cascada.

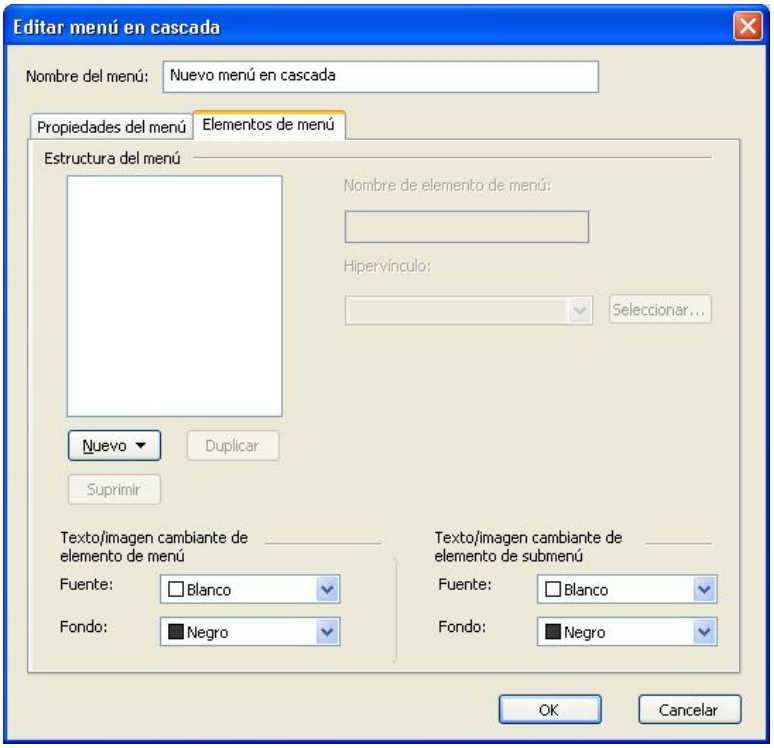
3 Escriba el nombre del menú en cascada en el campo **Nombre de menú**.

4 En la ficha **Propiedades del menú**, configure las propiedades generales del menú en cascada como sigue:

- Elija un color para el menú en cascada en el menú desplegable **Color de fondo**.
- Elija una hoja de estilo para el menú en cascada en el menú desplegable **Hoja de estilo**.
- Introduzca un valor en el campo **Espacio reservado** para especificar la distancia desde el cuadro del menú en cascada a la que aparecerá el texto del menú.

- En el área **Orientación del menú**, haga clic en **Horizontal** o **Vertical** para especificar en qué dirección deberá leerse el menú.
- En el área **Cuadro**, especifique la anchura y la altura del menú en cascada entero. El valor **Autom**. se calcula utilizando el número de caracteres del nombre del elemento de menú o del elemento de submenú y el tamaño de la fuente.
- En el área **Borde**, especifique un grosor de línea en el campo **Línea** y el color de la línea en el menú desplegable **Color**. Esta línea y color se aplicarán a todo el cuadro del menú en cascada.
- En el área **Separador**, especifique un grosor de línea en el campo **Línea** y un color para los separadores en el menú desplegable **Color**. Este grosor de línea y color se aplicarán a los separadores entre los elementos del menú.
- En el área **Animación al abrirse**, elija una opción en el menú desplegable **Dirección** para determinar cómo se abrirá el menú.
- Si eligió una opción distinta a **Ninguna** en el menú desplegable **Animación al abrirse**, estará disponible el campo **Velocidad**. Introduzca un valor entre 0 y 10.000. La velocidad se mide en milisegundos.
- En los campos **Desplazamiento**, introduzca valores en los campos **X** y **Y** para especificar la distancia a la que deben desplazarse los elementos del menú.

5 La ficha **Elementos de menú** permite especificar los elementos de menú y de submenú. En el área **Estructura del menú**, elija **Elemento de menú** con el botón **Nuevo** para crear un elemento de menú.



Puede crear elementos de menú y de submenú en la ficha **Elementos de menú** del cuadro de diálogo **Editar menú en cascada**.

6 En el campo **Nombre del elemento de menú**, introduzca el nombre del elemento de menú.

7 Para especificar un hipervínculo para el elemento de menú, elija un hipervínculo en el menú desplegable **Hipervínculo**, o introduzca un hipervínculo en el campo **Hipervínculo**. Sólo aparecen los hipervínculos asociados con URL en el menú desplegable **Hipervínculo**.

8 Si desea especificar un elemento de submenú, seleccione el menú en la lista **Estructura del menú** y elija **Elemento de submenú** con el botón desplegable **Nuevo** y configure el elemento de submenú como se describió anteriormente.

9 En las áreas **Texto/imagen cambiante de elemento de menú** y **Texto/imagen cambiante de elemento de submenú**, elija los colores para los elementos de menú y submenú en el menú desplegable **Fuente** y elija colores para el fondo en el menú desplegable **Fondo**.

10 Haga clic en **OK**, y después haga clic en **Guardar** en el cuadro de diálogo **Menús en cascada**.

Aplicar un menú en cascada a un cuadro

Una vez que haya especificado un menú en cascada, puede aplicarlo a cualquier elemento que se haya especificado para exportar como un gráfico (**Elemento > Modificar > Convertir a gráfico al exportar**). Para ello, simplemente seleccione el elemento y elija **Elemento Menú en cascada [Nombre del menú en cascada]**.

Eliminación de un menú en cascada de un cuadro

Para eliminar un menú en cascada de un cuadro, seleccione el cuadro y elija **Elemento > Menú en cascada > Eliminar menú en cascada**. El menú en cascada será eliminado del cuadro, pero el contenido del cuadro permanecerá intacto.

Eliminar un menú en cascada de un cuadro no suprime el menú en cascada del proyecto. Para suprimir un menú en cascada de un proyecto, use el cuadro de diálogo **Menús en cascada** (menú **Edición**).

Tablas en maquetaciones para Web

Puede crear tablas en las maquetaciones para Web igual que en las maquetaciones para impresión. Sin embargo, las siguientes características de las tablas están disponibles sólo en las maquetaciones para impresión; las características pueden cambiar o no estar disponibles en las maquetaciones para Web:

- Degradados en el fondo de las celdas.
- Porcentajes de intensidad para fondos cuando se eligen colores compatibles con Web.
- Trazos y rayas en las líneas de cuadrícula.
- Grosor variable de las líneas de cuadrícula.
- Los valores de **Primera línea base**, **Mínimo**, **Desplazamiento** y **Máx. entre ¶**.
- Valores de **Varios** espacios reservados.

- **Distribuir texto por todos los lados**.
- **Dar vuelta horizontal/vertical** aplicado al texto.
- Texto girado o inclinado dentro de las celdas.

Si desea usar estas características en una maquetación para Web, debe convertir en mapa de bits la tabla o algunas de sus celdas:

- Para convertir en mapa de bits una tabla completa, elija **Elemento** > **Modificar** y seleccione **Convertir tabla a gráfico al exportar**. Encontrará información acerca de las opciones que ofrece esta ficha en la sección "Trabajo con elementos gráficos", anteriormente en este capítulo.
- Para convertir en mapa de bits una sola celda, seleccione la celda con una de las herramientas **Contenido** ; elija **Elemento** > **Modificar**; haga clic en la ficha **Celdas** y seleccione **Convertir celda en gráfico al exportar**.

Etiquetas META

Las *etiquetas META* contienen información sobre una página Web. No se ven en el examinador Web, pero el añadir etiquetas META a las maquetaciones para Web facilita la indexación de las páginas en los motores de búsqueda.

Las etiquetas META se almacenan en *conjuntos de etiquetas META*. Es posible asociar un conjunto de etiquetas META con una página de la maquetación para Web, de modo que luego, cuando se exporte esa página como HTML, la página exportada incluya todas las etiquetas META del conjunto.

Una etiqueta META es un elemento HTML, como `<título>` o `<cuerpo>`. Las etiquetas META que se usan más comúnmente tienen dos atributos: `name` y `content`. El atributo name identifica el tipo de etiqueta META y el atributo content incluye valores únicos de la etiqueta META.

Puede usar una amplia variedad de etiquetas META. Sin embargo, dos de las etiquetas META que se emplean con mayor frecuencia son las siguientes:

- `<meta name="description">`: algunos motores de búsqueda leen y muestran el atributo `content` de esta etiqueta META.
- `<meta name="keywords">`: Algunos motores de búsqueda utilizan el atributo `content` de esta etiqueta META para clasificar las páginas, y puede usarse en búsquedas de palabras clave.

Encontrará información acerca de etiquetas META específicas y sus valores en un libro de consulta de HTML.

Creación de un conjunto de etiquetas META

Para crear un conjunto de etiquetas META:

1. Elija **Edición** > **Etiquetas META**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Etiquetas META**.

2 Haga clic en **Nuevo**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Editar conjunto de etiquetas META**.

3 Escriba el nombre del conjunto de etiquetas META en el campo **Nombre**.

4 Haga clic en **Añadir**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Nueva etiqueta META**.

5 Utilice los controles del cuadro de diálogo para configurar la nueva etiqueta META, de la forma siguiente:

- Use el menú desplegable **Etiqueta META** para elegir un tipo de atributo para la etiqueta META, o introduzca un atributo en el campo **Etiqueta META**.
- Utilice el menú desplegable y campo **Nombre** para especificar el valor que se asociará con el tipo de atributo seleccionado en el menú desplegable **Etiqueta META**.
- Introduzca el contenido de la etiqueta META en el campo **Contenido**. Separe por medio de una coma cada parte del contenido de la siguiente en el campo **Contenido**.

6 Haga clic en **OK** para guardar la nueva etiqueta META.

7 Una vez que haya añadido todas las etiquetas META que desea incluir, haga clic en **OK** para cerrar el cuadro de diálogo **Editar conjunto de etiquetas META**.

8 Haga clic en **Guardar** para guardar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo **Etiquetas META**.

Trabaje con conjuntos de etiquetas META en el cuadro de diálogo **Etiquetas META**.

Para crear un conjunto de etiquetas META por omisión que se pueda volver a utilizar y personalizar en cada proyecto para Web, cree un conjunto de etiquetas META cuando no haya ningún proyecto abierto.

Especificar un conjunto de etiquetas META para una página Web

Para asociar un conjunto de etiquetas META con una página Web, elija **Página** > **Propiedades de la página**; seleccione un conjunto de etiquetas META en el menú desplegable **Conjunto de etiquetas META** y después haga clic en **OK**.

Vista previa de páginas Web

Las maquetaciones para Web no se ven igual en QuarkXPress que en un examinador Web. También es posible que su presentación varíe según el examinador de Web, o en el mismo examinador de Web pero en distintas plataformas (Mac OS y Windows). Afortunadamente, QuarkXPress le facilita hacer una vista previa de una página HTML en el o los examinadores de su preferencia antes de exportar el archivo.

Hay dos maneras de abrir la vista previa de la maquetación para Web activa en un examinador:

- Haga clic en el botón **Vista previa en HTML** situado en la parte inferior de la ventana de la maquetación.
- Elija una opción en el menú desplegable **Vista previa en HTML** situado en la parte inferior de la ventana de la maquetación.

Especificar otros examinadores para vistas previas

Cuando se instala QuarkXPress, el examinador predeterminado de HTML del ordenador se selecciona automáticamente para hacer la vista previa de las maquetaciones para Web. Se pueden especificar otros examinadores de HTML para que aparezcan en el menú desplegable situado en la parte inferior de la ventana de la maquetación, para permitirle previsualizar fácilmente las páginas Web en distintos examinadores. Para crear una lista de examinadores para hacer la vista previa de las páginas Web:

1. Abra el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) y haga clic en **Examinadores** en la lista que aparece a la izquierda para ver el panel **Examinadores**.
2. Haga clic en **Añadir** para abrir el cuadro de diálogo **Seleccionar examinador**.
3. Navegue hasta un examinador de Web, selecciónelo en la lista y haga clic en **Abrir**. El examinador se añadirá a la lista de examinadores del panel **Examinadores**.
4. Si desea que este examinador sea el examinador por omisión para las vistas previas de las maquetaciones para Web de QuarkXPress, haga clic en el examinador que acaba de añadir en la columna de la izquierda y asegúrese de que aparezca una marca de verificación en esa columna.
5. Haga clic en **OK**.

Exportación de páginas Web

Puede preparar una página Web con aspecto muy atractivo como una maquetación para Web de QuarkXPress. Sin embargo, para poder publicar la página Web, es necesario exportar la maquetación para Web en formato HTML.

Al crear el HTML, los archivos resultantes son considerablemente más pequeños, 50% o más, ya que QuarkXPress utiliza ahora varios métodos de optimización para evitar cargar varias veces las imágenes y una forma inteligente de decidir si el formato JPG o PNG es más pequeño.

Preparativos para la exportación

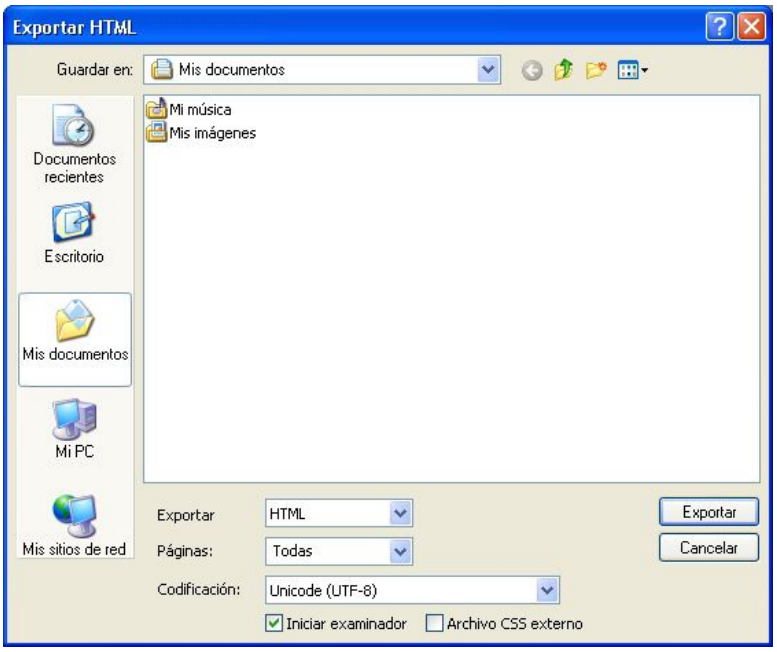
Antes de exportar una página, haga lo siguiente:

1. Abra el panel **Maquetación para Web > Generales** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).
2. Para indicar a dónde deben exportarse los archivos, escriba la vía de acceso a un directorio en el sistema local de archivos en el campo **Directorio raíz del sitio**, o haga clic en **Seleccionar/Examinar** para buscar la carpeta de destino manualmente.
3. Cuando se exporta una maquetación para Web, los archivos de imagen que van con la página o páginas HTML exportadas se colocan automáticamente en un subdirectorio del **Directorio raíz del sitio**. Para indicar el nombre de este subdirectorio, introduzca un valor en el campo **Directorio de exportación de imágenes**.
4. Revise la vista previa de la maquetación para asegurarse de que tenga el aspecto deseado (consulte "*Vista previa de páginas Web*").

Exportación de una página Web

Para exportar la maquetación para Web activa como una página HTML:

1. Elija **Archivo > Exportar > Maquetación como HTML**, **Maquetación como XHTML 1.1**, o **Maquetación como XSLT 1.0**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Exportar HTML**.



Use el cuadro de diálogo **Exportar HTML** para controlar las opciones de formato de las maquetaciones para Web exportadas.

2. Navegue a la carpeta donde desea guardar los archivos exportados. Ésta no necesariamente tiene que ser la misma carpeta que se especificó en el campo **Directorio raíz del sitio** en el panel **Maquetación para Web > Generales** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).
3. Elija una opción en el menú desplegable **Exportar como**:

- **HTML**: Exporta la página en formato de transición HTML 4.0. Se trata de una buena opción para obtener máxima compatibilidad con los examinadores existentes.
- **XHTML 1.1**: Exporta la página en formato XHTML 1.1. Elija esta opción si desea observar el formato XHTML 1.1 y crear un archivo HTML que también sea un archivo XML válido. Tenga en cuenta que este formato no es compatible en la actualidad con todos los examinadores.
- **XSLT**: Genera transformaciones XSL en un archivo XSL que contiene nodos XML. Estas transformaciones XSL, cuando se aplican a XML usando un procesador XSLT, pueden producir un archivo HTML (compatible con XHTML 1.1) que representa los datos XML en la ventana del examinador Web.

4 Introduzca un rango de páginas en el campo **Páginas** o elija una opción en el menú desplegable **Páginas**.

5 Elija una opción en el menú desplegable **Codificación**:

- Si va a exportar una página que contiene caracteres con múltiples codificaciones (por ejemplo, diferentes idiomas con fuentes en diferentes idiomas), elija **Unicode (UTFx)**.
- Si va a exportar una página que use solamente una codificación (por ejemplo, un solo idioma con una fuente en un solo idioma), elija la codificación correspondiente en este menú desplegable.

6 Seleccione **Archivo CSS externo** para especificar que la información de estilo en la maquetación para Web exportada se guarde como un archivo CSS (Cascading Style Sheet) en la carpeta de exportación.

7 Seleccione **Iniciar examinador** para abrir la primera página exportada en el examinador predeterminado.

8 Haga clic en **Exportar**.

Trabajo con varios idiomas

QuarkXPress está disponible en varias configuraciones de idiomas. Si su configuración de idioma lo permite, podrá:

- Abrir y editar proyectos que utilizan cualquier *idioma de caracteres* compatible. El idioma de los caracteres es un atributo que se puede aplicar al texto para indicar las reglas de partición de palabras y verificación ortográfica que deberán usarse con ese texto. El idioma de los caracteres se puede aplicar a nivel de carácter; así, aunque en una oración se utilicen palabras en dos idiomas distintos, cada palabra se divide correctamente y su ortografía se verifica de acuerdo con las reglas del idioma asignado. Encontrará más información en "*Aplicación de idioma de caracteres*".
- Cambiar la interfaz de usuario y los comandos del teclado a cualquier *idioma del programa* compatible. Idioma del programa se refiere al idioma utilizado en los menús y cuadros de diálogo de la aplicación. El idioma del programa afecta únicamente a la interfaz de usuario; no afecta la verificación de ortografía ni la partición de palabras. Encontrará más información en "*Cambiar el idioma del programa*".

Las ediciones de QuarkXPress en cualquier idioma pueden abrir, mostrar e imprimir un proyecto en el que se utilicen características de los idiomas de Asia Oriental. Sin embargo, sólo la edición para Asia Oriental de QuarkXPress permite editar texto en el que se utilizan características de los idiomas de Asia Oriental.

Aplicación de idioma de caracteres

El atributo de idioma de los caracteres determina el diccionario que se emplea para la verificación ortográfica y las reglas y excepciones que se utilizan para la partición de palabras. Cuando verifique la ortografía de un texto en el que se usan diferentes idiomas, cada palabra se verifica con el diccionario del idioma asignado. Cuando se habilita la partición automática de palabras en un proyecto en el que se usan diferentes idiomas de caracteres, cada palabra se divide siguiendo las reglas de partición de palabras y las excepciones a la partición que corresponden a ese idioma.

Para aplicar un idioma de caracteres a texto, use el menú desplegable **Idioma** en el cuadro de diálogo **Atributos de caracteres** (**Estilo** > **Carácter**) También puede aplicar un idioma a los caracteres utilizando hojas de estilo y el panel **Atributos de caracteres** de la paleta **Dimensiones**.

Cambiar el idioma del programa

Para especificar el idioma del programa, elija una opción en el submenú **Edición** > **Idioma del programa**. Los menús, cuadros de diálogo y paletas cambiarán según el idioma elegido. Los comandos del teclado se basan en el idioma del programa.

- Las ediciones de QuarkXPress en algunos idiomas pueden no incluir la característica de idioma del programa.

- El idioma del programa no tiene ningún efecto en la partición de palabras y la verificación de la ortografía.

Software XTensions

Los módulos XTensions se usan para agregar características, como paletas, comandos, herramientas y menús, que amplían prácticamente cualquier actividad que se emprenda.

Trabajo con módulos XTensions

QuarkXPress incluye un conjunto predeterminado de módulos XTensions que se documenta en este capítulo. También es posible instalar software XTensions adicional, desarrollado por Quark o por empresas de terceros.

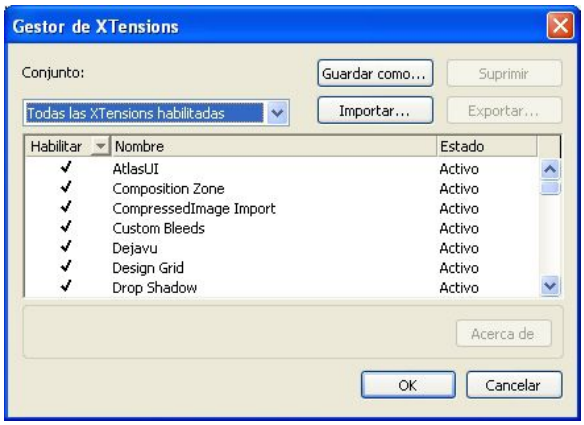
Casi todos los módulos XTensions vienen en dos partes: un archivo para la funcionalidad del módulo XTensions, y otro archivo para su interfaz de usuario. El nombre del módulo de la interfaz de usuario típicamente termina en "UI". Los módulos XTensions que no tienen interfaz de usuario no tienen archivo UI.

Instalación de módulos XTensions

Para instalar módulos XTensions, colóquelos en la carpeta "XTensions" dentro de la carpeta de la aplicación. Los módulos XTensions recién instalados se cargarán la próxima vez que inicie el programa.

Habilitar e inhabilitar módulos XTensions

Es posible que necesite inhabilitar algunos módulos XTensions si no hay suficiente memoria disponible o para efectos de identificación y resolución de problemas. Si desea habilitar o inhabilitar un módulo XTensions, elija **Utilidades > Gestor de XTensions** para abrir el cuadro de diálogo **Gestor de XTensions**.



Use el cuadro de diálogo **Gestor de XTensions** para habilitar e inhabilitar módulos XTensions.

Para habilitar un módulo, seleccione la casilla que se encuentra al lado del nombre en la columna **Habilitar**. Para inhabilitar un módulo, deseleccione la casilla. El cambio surtirá efecto la próxima vez que inicie la aplicación.

Trabajo con conjuntos de XTensions

Si con frecuencia tiene que habilitar e inhabilitar grupos específicos de módulos XTensions, puede crear un conjunto de XTensions que le facilite cambiar de uno a otro de estos grupos.

Para crear un grupo de XTensions, abra primero el cuadro de diálogo **Gestor de XTensions** (menú **Utilidades**) y habilite los módulos XTensions que desea incluir en el grupo. En seguida, haga clic en **Guardar como** y escriba el nombre del grupo. Cuando necesite cambiar a este grupo, simplemente abra el cuadro de diálogo **Gestor de XTensions** y elija el nombre del grupo en el menú desplegable **Conjunto**.

También puede importar y exportar conjuntos de XTensions con los botones **Importar** y **Exportar**, para aquellas situaciones en las que desee compartirlo con otros usuarios.

Software Custom Bleeds XTensions

El término *sangrado* describe los elementos que se imprimen hasta el borde de una página terminada. El software Custom Bleeds XTensions ofrece una funcionalidad mejorada de sangrado en QuarkXPress, dándole un mayor control sobre cómo se colocarán a sangre los elementos.

Para crear un sangrado en QuarkXPress, simplemente cree los elementos que se extienden más allá del borde de la página en la mesa de trabajo y luego especifique cuánto debe imprimirse del área más allá del borde de la página. Hay tres tipos de sangrados:

- Un *sangrado simétrico* se extiende la misma distancia desde cada borde de la página de maquetación.
- Un *sangrado asimétrico* especifica diferentes cantidades de sangrado para cada borde de la página.

- Un *sangrado de elementos de página* imprime todos los elementos que se extienden más allá del borde de la página en su totalidad.

  El *rectángulo de sangrado* es la distancia que el sangrado se extiende más allá de los límites de la página y se define por medio de los valores de sangrado que usted especifica. Por ejemplo, si crea un sangrado simétrico con valor de 2 picas, el rectángulo de sangrado abarcará todo lo que quede dentro de una distancia de 2 picas de cada borde de la página. Es importante señalar que la característica Custom Bleeds crea automáticamente el rectángulo de sangrado, pero no extiende automáticamente los elementos hacia esa área. El usuario debe colocar los elementos de modo que se extiendan más allá del borde de la página de la maquetación a fin de crear el sangrado.

➡ Antes de imprimir una maquetación en película, dedique un momento a examinar la vista previa de la maquetación para asegurarse de que el sangrado se imprima como usted espera. Elija **Archivo > Imprimir > Resumen**. El ícono gráfico de página del lado superior derecho muestra el área de sangrado para la primera página de la maquetación e indica si alguna parte de la maquetación o del sangrado se encuentra fuera del área imprimible. Recuerde agregar el área de sangrado a las dimensiones de la maquetación cuando compare el tamaño de la maquetación con el área imprimible.

Uso de sangrados personalizado

Puede utilizar el software Custom Bleeds XTensions para crear sangrados al imprimir, guardar una página como un archivo EPS, exportar una maquetación como un archivo PDF y exportar una maquetación en el formato PPML. El procedimiento es similar para todas estas opciones de salida, pero algunas opciones de sangrado sólo están disponibles para ciertos métodos de salida.

- *Imprimir*: El menú desplegable **Tipo de sangrado** aparece en el panel **Sangrar** del cuadro de diálogo **Imprimir**.
- *EPS*: El menú desplegable **Tipo de sangrado** aparece en el cuadro de diálogo **Guardar página como EPS**. Cuando guarde una página como un archivo EPS, no estarán disponibles las opciones **Elementos de página** y **Recortar en borde del sangrado**. Esto se debe a que estas opciones crean un cuadro delimitador que incluye cualquier elemento que se extiende fuera de la página. Esto resultaría en un cuadro delimitador diferente para cada página de una maquetación, lo que conduciría a una salida inexacta.
- *PDF*: El menú desplegable **Tipo de sangrado** aparece en el cuadro de diálogo **Exportar como PDF**.

Utilización de Recortar en borde de sangrado

Cuando se crea un sangrado simétrico o asimétrico, se puede utilizar la casilla de verificación **Recortar en borde de sangrado** para definir si QuarkXPress utilizará el valor de sangrado para recortar los elementos:

- Si se selecciona **Recortar en borde de sangrado**, QuarkXPress imprime todos los elementos de la página de maquetación y los elementos de la mesa de trabajo que están al menos parcialmente dentro del rectángulo de sangrado; además, QuarkXPress utiliza los valores de sangrado para recortar los elementos.

- Si se deselecciona **Recortar en borde de sangrado**, QuarkXPress imprime todos los elementos de la página de maquetación y los elementos de la mesa de trabajo que están al menos parcialmente dentro del rectángulo de sangrado y no recorta tales elementos a menos que se extiendan más allá de los límites del área imprimible del dispositivo de impresión. Los elementos de la mesa de trabajo que no estén dentro del rectángulo de sangrado no se imprimirán.

➡ Si almacena elementos en la mesa de trabajo, asegúrese de que queden situados fuera del rectángulo de sangrado cuando utilice un sangrado simétrico o asimétrico. Si se hallan dentro del rectángulo de sangrado, es posible que los elementos de la mesa de trabajo se incluyan en la impresión final.

Software DejaVu XTensions

El software DejaVu XTensions para QuarkXPress agrega una lista de los proyectos abiertos recientemente al menú **Archivo**, ya sea en la parte inferior o como un menú jerárquico del submenú **Archivo** > **Abrir**. Esta lista permite acceder a los proyectos con mayor rapidez y facilidad. DejaVu también se puede usar para designar las carpetas predeterminadas para recuperar texto e imágenes y para abrir y guardar los proyectos.

La característica Lista de archivos agrega una lista de los proyectos abiertos recientemente al menú **Archivo**, ya sea en la parte inferior o como un menú jerárquico del submenú **Archivo** > **Abrir**. Puede elegir mostrar de tres a nueve proyectos recientemente editados y guardados. Para cambiar los ajustes de la Lista de archivos, utilice los controles en el panel **Lista de archivos** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

Utilice la característica Vía de acceso por omisión para designar las carpetas predeterminadas para los siguientes comandos del menú **Archivo**: **Abrir**, **Importar**, **Guardar** y **Guardar como**.

➡ La característica Vía de acceso por omisión no funciona hasta que usted especifique las vías de acceso por omisión. Para ello, abra el panel **Acceso por omisión** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**). Cuando haya especificado una vía de acceso por omisión para un comando del menú **Archivo**, QuarkXPress utilizará esa vía de acceso siempre que se ejecute ese comando.

Software Drop Shadow XTensions

Con el software Drop Shadow XTensions, se pueden aplicar sombras paralelas sutiles y automáticas a los elementos y el texto en una maquetación.

Hay dos formas de aplicar efectos de sombra paralela a los elementos activos: utilizar la ficha **Sombra paralela** de la paleta **Dimensiones** y utilizar el panel **Sombra paralela** del cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**). Sin embargo, en cualquiera de los dos casos, las opciones son las siguientes:

- Campo **Ángulo**: Introduzca un valor entre 180° y –180° en incrementos de 0,001 para especificar el ángulo de la "fuente de luz" que provoca la sombra paralela.

- Casilla de verificación **Sincronizar ángulo**: Selecciónela para sincronizar el ángulo con otras sombras paralelas en la maquetación para la cual se ha seleccionado esta característica. Un cambio en el valor del **Ángulo** de cualquier sombra paralela que tenga seleccionada la opción **Sincronizar ángulo** afectará a todas las sombras paralelas cuya casilla se haya marcado.
- Campo **Distancia**: Introduzca un valor de desplazamiento para el elemento; el desplazamiento de la sombra paralela se mide desde la esquina superior izquierda del cuadro delimitador del elemento.
- Campo **Escala**: Introduzca un valor entre 0 y 1.000% para especificar el tamaño de la sombra paralela en relación con el elemento original.
- Campo **Desenfocar**: Introduzca un valor para especificar cuánto se desdibujarán los bordes de la sombra paralela; los valores más altos crean bordes más borrosos.
- Campo **Inclinar**: Introduzca un valor entre –75° y 75° para inclinar la sombra paralela en un cierto ángulo.
- **Color**, **Intensidad** y **Opacidad**: Elija un color en el menú desplegable e introduzca valores en los campos para especificar el color, intensidad y opacidad de la sombra paralela.
- **Multiplicar sombra paralela**: Este ajuste controla cómo se combina la sombra con su fondo. Cuando se selecciona esta casilla, el color de la sombra se combina con el color o colores del fondo utilizando un modo de degradado "múltiple", que produce un resultado más oscuro (similar a una sobreimpresión). Cuando esta casilla está deseleccionada, el color del fondo se combina con el de la sombra para crear las intensidades intermedias que se ven en la pantalla. En general, está casilla debe estar seleccionada cuando la sombra es negra (independientemente de su intensidad u opacidad), pero debe deseleccionarse cuando la sombra es de un color más claro.
- **Heredar opacidad del elemento**: Seleccione esta opción para que la sombra paralela refleje las distintas opacidades en el elemento, como las diferencias en el fondo del cuadro y el marco.
- **Elemento cubre sombra paralela**: Seleccione esta opción para impedir que la sombra se vea a través de áreas semiopacas de un elemento; por ejemplo, para impedir que la sombra se cuele en el cuadro.
- **Contorneo de sombra paralela**: Seleccione esta opción para incluir una sombra paralela con el contorno de distribución del texto, especificado en el panel **Contorneo** (**Elemento** > **Modificar**). El valor del **Espacio reservado** para el contorneo se mide a partir de los bordes de la sombra paralela. Por ejemplo, si el texto se distribuye alrededor de un suplemento rectangular con una sombra paralela, el texto no solapará la sombra paralela cuando se selecciona **Contorneo de sombra paralela**.

➡ Para crear texto con una sombra paralela, coloque el texto en un cuadro con un fondo Ninguno y aplique la sombra paralela al cuadro.

➡ Cuando aplique sombras paralelas a varios elementos no agrupados, los elementos pueden proyectar sombras unos en otros si se superponen. Sin embargo, cuando se aplica una sombra paralela a un grupo, el grupo como un todo proyecta una sola sombra.

Software Full Resolution Preview XTensions

Con el software Full Resolution Preview XTensions, QuarkXPress puede mostrar imágenes en pantalla utilizando toda la resolución del archivo de imagen. Esto permite modificar la escala de la imagen o ampliarla con una pixelación mínima (siempre que la imagen original tenga una resolución suficientemente alta para producir la ampliación).

El software Full Resolution Preview XTensions no tiene efecto alguno en la salida impresa. Sólo afecta las vistas previas en pantalla.

Puede aplicar la característica Vista previa a toda resolución a imágenes individuales, una por una. También puede activar o desactivar la vista previa a toda resolución en una maquetación en la cual se haya aplicado la característica a una o varias imágenes.

Para aplicar la característica Vista previa a toda resolución a la imagen en los cuadros de imagen activos, elija **Elemento > Resolución vista previa > A toda resolución**.

Para activar o desactivar la característica Vista previa a toda resolución en una maquetación, elija **Visualización > Vistas previas a toda resolución**. Cuando se activa la característica, las imágenes configuradas para visualizarse a toda resolución así se mostrarán. Cuando se desactiva la característica, todas las imágenes se visualizan a la resolución normal de la vista previa, independientemente de que se les haya aplicado la característica Vista previa a toda resolución.

Si especifica **Baja resolución** en el cuadro de diálogo **Imprimir** (**Archivo > Imprimir > Imágenes > Salida**), todas las imágenes de la maquetación, incluidas las que están configuradas para visualizarse a toda resolución, se imprimirán a baja resolución.

La vista previa a toda resolución no se ha diseñado para funcionar con los formatos de archivo BMP, PCX, GIF, PICT y WMF.

Para desactivar la vista previa a toda resolución mientras trabaja en una maquetación, elija **Visualización > Vistas previas a toda resolución**.

Software Guide Manager Pro XTensions

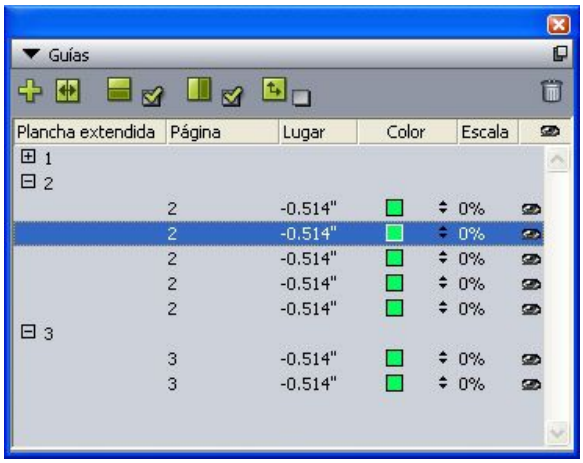
Guide Manager Pro proporciona controles de precisión para crear y editar guías en pantalla. Puede especificar la posición de una guía, si será horizontal o vertical, si se aplicará a una página o a toda una plancha extendida, además del color y escala de visualización a la que se presentará en pantalla. Puede editar, copiar y pegar guías; crear guías de espejo; crear cuadrículas, filas y columnas de guías; crear guías a partir de un cuadro; y agregar guías de sangrado y seguridad.

Este software XTensions añade la paleta **Guías** a QuarkXPress (menú **Ventana**).

Consulte "*Trabajo con guías*".

Uso de la paleta Guías

La paleta **Guías** proporciona controles potentes para manipular las guías.



La paleta **Guías**

La paleta **Guías** funciona como sigue:

- Los controles en la parte superior de la paleta, de izquierda a derecha, permiten crear nuevas guías, guías de espejo, mostrar las guías horizontales, mostrar las guías verticales, mostrar sólo las guías actuales y suprimir guías.
- Para clasificar las guías por atributos, haga clic en el título de la columna que corresponde a ese atributo.
- Para añadir columnas de información a la paleta, elija una opción en el botón **Selector de columnas** a la derecha de la lista de columnas.
- La columna **Plancha extendida** muestra un número para cada página o plancha extendida de la maquetación. Para mostrar una página o plancha extendida, haga clic en ella en la columna **Plancha extendida**. Para mostrar las guías de una plancha extendida en la paleta, haga clic en la flecha al lado de la plancha extendida. Para editar una guía, haga doble clic en ella.
- Para mostrar un menú contextual de opciones de edición, pulse Control y haga clic/haga clic con el botón derecho en cada columna. Por ejemplo, el menú contextual de la columna **Guía** incluye las siguientes opciones: **Cortar guía**, **Copiar guía**, **Pegar guía**, **Suprimir guía** y **Seleccionar todas las guías**.

Encontrará información sobre las opciones del menú de la paleta en "*Menú de la paleta Guías*".

Independientemente de si las guías están visibles o no en la pantalla, podrá trabajar con ellas en la paleta **Guías** (menú **Ventana**), como sigue:

- Para ver las guías de una página o plancha extendida, haga clic en la flecha al lado de esa página o plancha extendida en la columna **Guía**.
- Para ver las guías de todas las páginas o planchas extendidas, pulse Opción/Alt y haga clic en una flecha al lado de una plancha extendida.
- Para ver sólo las guías verticales u horizontales, elija **Mostrar guías verticales** o **Mostrar guías horizontales** en el menú de la paleta. Para mostrar todas las guías, seleccione las dos opciones.
- Para mostrar sólo guías de página (guías horizontales limitadas a una sola página) o sólo guías de plancha extendida (guías horizontales que abarcan todas las páginas de

una plancha extendida), elija **Mostrar guías de página** o **Mostrar guías de plancha extendida** en el menú de la paleta. Para mostrar todas las guías, seleccione las dos opciones.

- Para mostrar únicamente las guías de la página o plancha extendida que aparece en la ventana del proyecto, elija **Mostrar sólo actual** en el menú de la paleta.

Menú de la paleta Guías

El menú de la paleta **Guías** incluye las siguientes opciones:

- **Nueva guía**: permite crear una nueva guía. Consulte "*Creación de guías con Guide Manager Pro*".
- **Cortar guía**: corta la guía seleccionada.
- **Copiar guía**: copia la guía seleccionada al portapapeles.
- **Pegar guía**: pega la guía almacenada actualmente en el portapapeles en la página o plancha extendida activa.
- **Seleccionar todo**: selecciona todas las guías en la página o plancha extendida activa.
- **Guía espejo**: copia la guía seleccionada al lado opuesto de la página o plancha extendida.
- **Suprimir guía**: suprime la guía seleccionada.
- **Crear cuadrícula**: permite crear una cuadrícula. Consulte "*Creación de cuadrículas con Guide Manager Pro*".
- **Crear filas y columnas**: permite crear filas y columnas de guías. Consulte "Crear filas y columnas de guías".
- **Crear guías desde cuadro**: permite crear guías a partir de un cuadro. Consulte "*Creación de guías con Guide Manager Pro*".
- **Crear guías de sangrado y seguridad**: permite crear guías de sangrado y seguridad. Consulte "*Creación de guías de sangrado y seguridad*".
- **Mostrar/Ocultar guías verticales**: muestra u oculta guías verticales.
- **Mostrar/Ocultar guías horizontales**: muestra u oculta guías horizontales.
- **Mostrar/Ocultar guías de página**: muestra u oculta guías en la página activa.
- **Mostrar/Ocultar guías de plancha extendida**: muestra u oculta las guías en la plancha extendida activa.
- **Guías delante**: Alterna las guías y cuadrícula de la página entre estar delante y detrás del contenido de la página.
- **Atracción a guías**: activa y desactiva la característica de atracción a guías.
- **Distancia de atracción**: permite controlar la distancia de atracción para la característica Atracción a guías.
- **Editar colores**: permite editar los colores disponibles para las guías creadas con Guide Manager Pro.
- **Importar**: permite importar guías de un archivo de guías exportado.
- **Exportar**: permite exportar guías en un archivo independiente.

Consulte también "*Trabajo con guías*".

Creación de guías con Guide Manager Pro

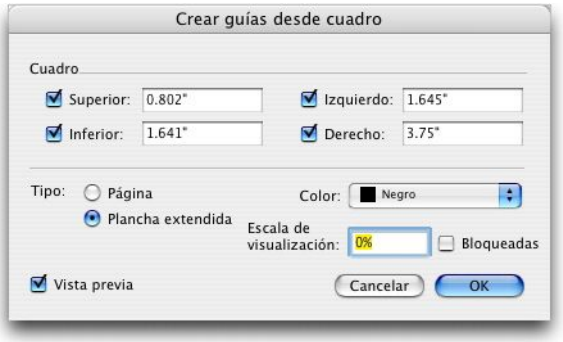
Guide Manager Pro ofrece dos métodos para crear guías.

- Para crear guías numéricamente usando Guide Manager Pro, haga clic en el botón **Crear nueva guía** en la parte superior de la paleta **Guías** o elija **Nuevo** en el menú de la paleta. Use el cuadro de diálogo **Atributos de guías** para especificar el **Lugar**, **Dirección** y **Tipo** de guía. También puede especificar la **Escala de visualización** a la que se presentará la guía (en el valor predeterminado, 0%, la guía siempre está visible). Elija un **Color de guía** y especifique si estará **Bloqueada** para que no pueda moverse con el ratón. Haga clic en **Vista previa** para ver la guía en pantalla antes de crearla y después haga clic en **OK**.

El cuadro de diálogo **Atributos de guías**

También puede abrir el cuadro de diálogo **Atributos de guías** haciendo doble clic en una guía existente en la maquetación.

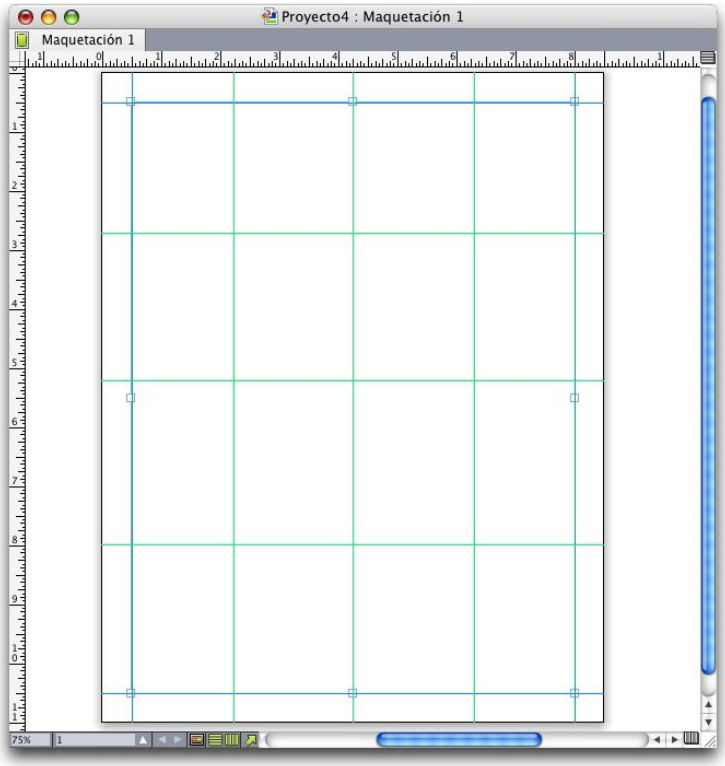
- Para crear guías automáticamente desde los límites de un cuadro, seleccione el cuadro y después elija **Crear guías desde cuadro** en el menú de la paleta. Use los controles de **Crear guías desde cuadro** para ajustar la posición de las guías que se colocarán en los lados **Superior**, **Inferior**, **Izquierdo** y **Derecho** del cuadro. Los controles restantes funcionan igual que los del cuadro de diálogo **Atributos de guías**.



Las opciones de **Crear guías desde cuadro** para crear guías alrededor de los límites rectangulares de un cuadro de cualquier forma.

Creación de cuadrículas con Guide Manager Pro

Guide Manager Pro ofrece un método rápido para crear una cuadrícula de guías espaciadas uniformemente en páginas y planchas extendidas.



Guide Manager Pro facilita la creación de una cuadrícula como ésta.

Para crear una cuadrícula en la página o plancha extendida activa:

1 Elija **Crear cuadrícula** en el menú de la paleta **Guías**.

Controles para **Crear cuadrícula**

2 En el área **Líneas de cuadrícula**, seleccione **Horizontal**, **Vertical**, o ambas.

3 Si desea que las guías comiencen en un lugar específico (por ejemplo, dentro de los márgenes), seleccione los campos **Inicio** y **Fin** y después introduzca la distancia desde los bordes de la página para iniciar y finalizar las guías.

4 Para crear guías espaciadas uniformemente, elija **Número** y escriba el número de guías que desea en el campo. Para crear guías separadas por una distancia específica, elija **Escalonar** y escriba la distancia en el campo.

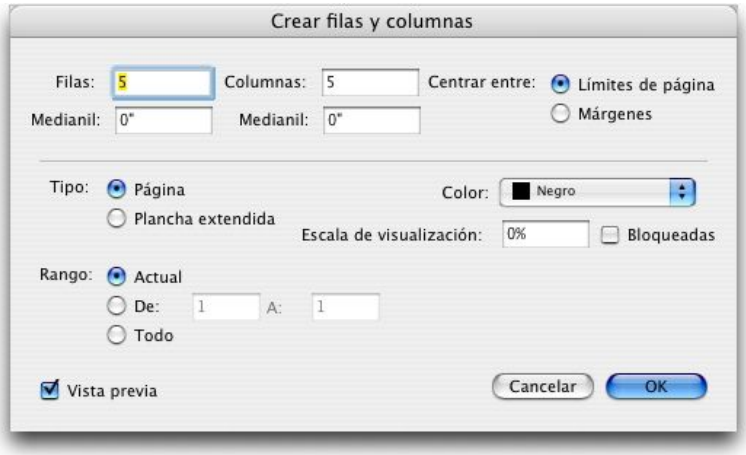
5 Use los controles **Tipo**, **Rango**, **Color**, **Escala de visualización** y **Bloqueada** igual que en el cuadro de diálogo **Atributos de guías** (consulte "*Creación de guías con Guide Manager Pro*").

6 Haga clic en **Vista previa** para ver la cuadrícula en pantalla y después haga clic en **OK**.

Creación de filas y columnas

Guide Manager Pro permite crear filas y columnas de guías espaciadas uniformemente, con medianiles. Para crear filas y columnas de guías en la página o plancha extendida activa:

1 Elija **Crear filas y columnas** en el menú de la paleta **Guías**.



El cuadro de diálogo **Crear filas y columnas**

2 Introduzca el número de filas horizontales en el campo **Filas**. Si desea espacio entre las filas, escriba un valor en el campo **Medianil**.

3 Introduzca el número de columnas verticales en el campo **Columnas**. Si desea espacio entre las columnas, escriba un valor en el campo **Medianil**.

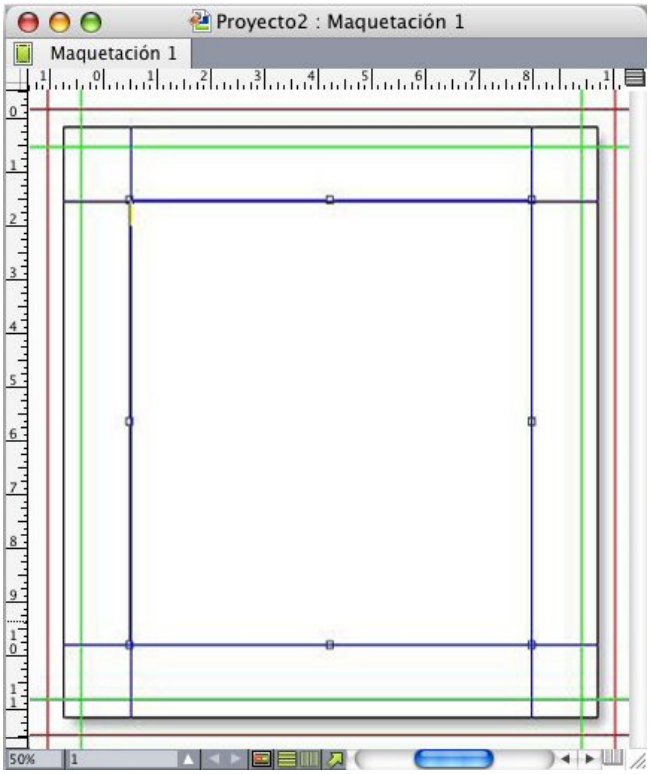
4 Para crear guías dentro de las guías de maqueta, haga clic en **Márgenes**. De lo contrario, deje seleccionada la opción **Límites de la página**.

5 Use los controles **Tipo**, **Rango**, **Color**, **Escala de visualización** y **Bloqueada** igual que en el cuadro de diálogo **Atributos de guías** (consulte "*Creación de guías con Guide Manager Pro*").

6 Haga clic en **Vista previa** para ver las guías en pantalla y después haga clic en **OK**.

Creación de guías de sangrado y seguridad

Si necesita guías de sangrado o seguridad, puede añadirlas con Guide Manager Pro en lugar de modificar el tamaño de la página o dibujar sus propias guías.



En este caso, las guías de sangrado rojas se colocan a 9 puntos fuera de la página, en tanto que las guías de seguridad verdes se colocan a 9 puntos dentro de la página.

Para crear guías de sangrado o seguridad en la página activa:

1. Elija **Crear guías de sangrado y seguridad** en el menú de la paleta **Guías**.
2. Para las guías de sangrado, seleccione **Sangrar**, escriba un valor en el campo **Medianil** para especificar la distancia, fuera de la página, a la que se colocarán las guías y después elija una opción en el menú **Color**.
3. Para las guías de seguridad, seleccione **Seguridad**, escriba un valor en el campo **Medianil** para especificar la distancia, dentro de la página, a la que se colocarán las guías y después elija una opción en el menú **Color**.
4. Use los controles **Escala de visualización** y **Bloqueada** igual que en el cuadro de diálogo **Atributos de guías** (consulte "*Creación de guías con Guide Manager Pro*").
5. Para aplicar las guías de sangrado y seguridad a varias páginas, use los controles del área **Rango de planchas extendidas**.

Puede añadir guías de sangrado y seguridad a páginas maqueta y páginas de maquetación.

6 Haga clic en **Vista previa** para ver las guías en pantalla y después haga clic en **OK**.

Software HTML Text Import XTensions

Utilice el software HTML Text Import XTensions para importar texto HTML en una maquetación para impresión o para Web y convertir el formato del texto HTML en formato de QuarkXPress.

Para usar HTML Text Import:

1 Seleccione un cuadro.

2 Elija **Archivo** > **Importar**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Importar**.

3 Seleccione el archivo de texto HTML que desea importar.

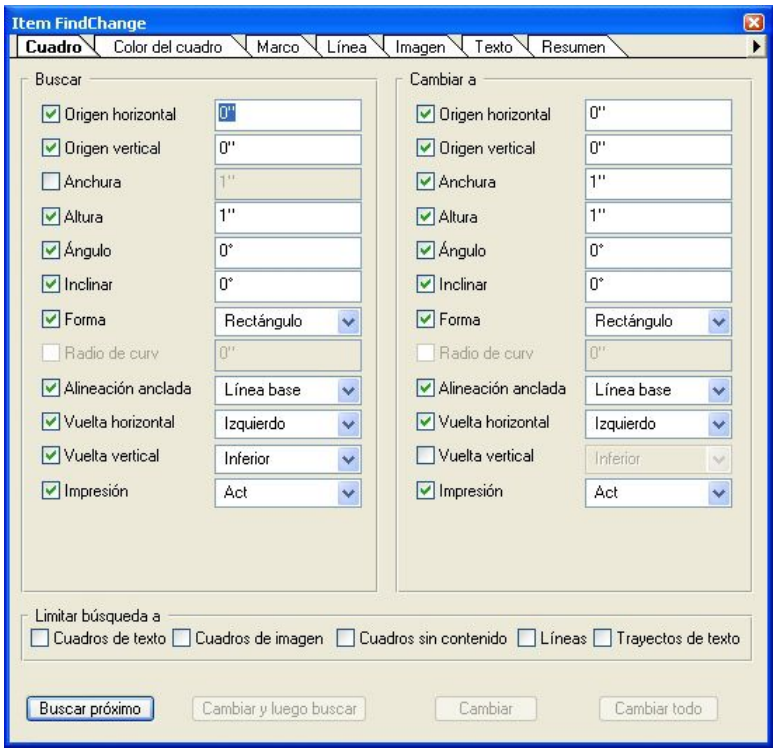
4 QuarkXPress automáticamente intentará determinar la codificación del archivo HTML. Si usted sabe que la codificación del archivo es diferente de la opción que aparece en el menú desplegable **Codificación**, elija esa opción.

5 Haga clic en **Abrir**.

➡ Para importar un archivo HTML como texto común y dejar las etiquetas HTML sin interpretar, pulse Comando/Ctrl mientras hace clic en **Abrir**.

Software Item Find/Change XTensions

Este software XTensions añade la paleta **Buscar/Cambiar elemento** a QuarkXPress (**Edición** > **Buscar/Cambiar elemento**). Use esta paleta para realizar operaciones de buscar y cambiar en cuadros de texto, cuadros de imagen, cuadros sin contenido, líneas y trayectos de texto. Puede buscar y cambiar atributos, como localización, forma, color, opacidad, estilo de marco, escala de la imagen, número de columnas y más.



La paleta **Buscar/Cambiar elemento**

Buscar/Cambiar elemento no es compatible con las tablas.

La paleta **Buscar/Cambiar elemento** funciona como sigue:

- Las fichas en la parte superior muestran el tipo de atributos que se pueden buscar: **Cuadro**, **Color de cuadro**, **Marco**, **Línea**, **Imagen**, **Texto** y **Sombra paralela**. Los atributos en cada panel corresponden a atributos especificados en el cuadro de diálogo **Modificar** (menú **Elemento**) para cada tipo de elemento.
- Cada panel contiene dos lados: **Buscar** y **Cambiar a**. Seleccione los atributos que desea buscar en el lado **Buscar** y, a continuación, seleccione los atributos que desea cambiar en el lado **Cambiar a** de la paleta. Puede realizar búsquedas de atributos en varios paneles al mismo tiempo.
- El menú de la paleta permite poner los atributos del elemento seleccionado en el lado **Buscar** de la paleta. Para especificar opciones en todos los paneles de la paleta **Buscar/Cambiar elemento**, elija **Adquirir todos los atributos**, o elija **Adquirir atributos del panel** para buscar opciones de un panel a la vez. Use los comandos **Borrar todos los atributos** y **Borrar atributos del panel** para limpiar los paneles.
- El panel **Resumen** resume todas las opciones seleccionadas en todos los paneles.
- Las casillas de selección en la parte inferior de la paleta permiten restringir la búsqueda a tipos específicos de elementos. Para buscar y reemplazar todos los tipos de elementos, deje sin seleccionar todas estas casillas.
- Cuando haga clic en **Buscar próximo**, la característica Buscar/Cambiar elemento buscará en toda la maquetación, de principio a fin. Para limitar la búsqueda a la plancha extendida activa, pulse la tecla Opción/Alt y haga clic en el botón **Buscar próximo**.

Software Item Styles XTensions

El software Item Styles permite guardar conjuntos de atributos de elementos (entre otros, color, estilo de marco, grosor de línea, escala de imagen y espacio reservado) como estilos con nombre que pueden aplicarse desde una paleta.

El software Item Styles XTensions añade la paleta **Estilos de elementos** (**Ventana** > **Estilos de elementos**), el cuadro de diálogo **Editar estilos de elementos** (**Edición** > **Estilos de elementos**) y el cuadro de diálogo **Utilización de estilos de elementos** (**Utilidades** > **Utilización de estilos de elementos**).

- Los estilos de elementos no afectan los atributos bloqueados de los elementos (posición, relato o imagen). Por ejemplo, si aplica un estilo Item Styles a un elemento cuya posición está bloqueada (**Elemento** > **Bloquear** > **Posición**), el elemento no se moverá de acuerdo con los valores **X**, **Y** que se hayan especificado en el estilo de elemento. Cuando se seleccione el elemento, el nombre del estilo de elemento aparecerá con un signo + al lado del nombre.

- No use estilos de elementos con las características Contenido compartido y Composition Zones.

- Los estilos de elementos no son compatibles con tablas.

Uso de la paleta Estilos de elementos

Para aplicar un estilo de elemento a todos los elementos seleccionados, haga clic en el nombre del estilo en la paleta **Estilo de elementos**. Los botones **Nuevo** y **Suprimir** permiten añadir y suprimir estilos de elementos. El botón **Actualizar** permite actualizar la definición de un estilo de elemento con base en cambios locales realizados en el estilo de elemento aplicado.

- Para aplicar un estilo a elementos seleccionados, también puede elegir el nombre del estilo de elemento en el submenú **Estilo** > **Estilos de elementos**.

La paleta **Estilos de elementos**

Para aplicar un estilo de elemento, seleccione los elementos de destino y después haga clic en el nombre del estilo en la paleta **Estilos de elementos**. También puede pulsar el comando del teclado que se indica a la derecha del nombre del estilo de elemento.

El estilo aplicado al elemento seleccionado (si lo hubiere) aparece en negritas en la paleta **Estilos de elementos**. Si el nombre tiene un signo + al lado, el elemento usa formato local diferente del que se define en el estilo de elemento. Para quitar el formato local de un elemento, selecciónelo, haga clic en **Sin estilo** en la parte superior de la paleta **Estilos de elementos** y después haga clic de nuevo en el nombre del estilo de elemento. Para quitar el formato local, también puede pulsar la tecla Opción/Alt y hacer clic en el nombre del estilo de elemento.

Para crear, editar, duplicar, suprimir, importar o exportar estilos de elementos, use el cuadro de diálogo **Estilos de elementos** (**Edición > Estilos de elementos**). También puede editar los estilos de elementos si pulsa la tecla Opción/Alt y hace clic en el nombre del estilo en la paleta **Estilos de elementos** o selecciona el estilo de elemento y elige **Editar** en el menú de la paleta **Estilos de elementos**.

Consulte también "*Creación de estilos de elementos*" y "*Verificación de la utilización de estilos de elementos*".

Creación de estilos de elementos

Puede basar un estilo de elemento en un elemento que ya tiene formato o crearlo desde el principio. Para crear un estilo de elemento:

1. Para empezar con un elemento que ya tiene formato, selecciónelo. Para empezar desde el principio, cerciórese de que no haya elementos seleccionados.
2. Haga clic en el botón **Nuevo** en la paleta **Estilos de elementos**. También puede elegir **Nuevo** en el menú de la paleta, o elegir **Edición > Estilos de elementos** y después hacer clic en **Nuevo** en el cuadro de diálogo.

Cuadro de diálogo **Editar estilo de elemento**

3. En la ficha **Generales**, escriba un nombre descriptivo en el campo **Nombre**.

4 Si desea un acceso directo con el teclado, introdúzcalo en el campo **Teclas equivalentes**. En Mac OS, puede usar cualquier combinación de las teclas Comando, Opción, Control y Mayús con los números del teclado numérico o las teclas de función. En Windows, puede usar cualquier combinación de las teclas Control y Alt con los números del teclado numérico, o cualquier combinación de Control, Alt y Mayús con las teclas de función.

Si decide usar las teclas de función, invalidará los comandos de QuarkXPress y los comandos del sistema respectivos.

5 Si desea basar este estilo de elemento en otro estilo de elemento, elija una opción en el menú desplegable **Basado en**.

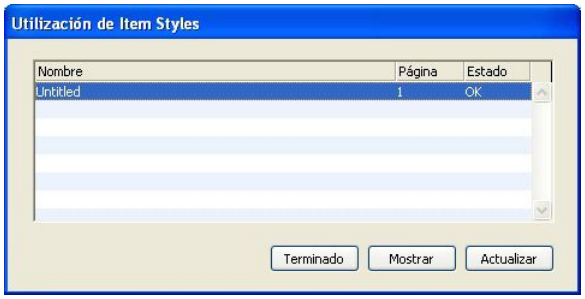
6 Si va a comenzar con un elemento seleccionado, revise los atributos que se indican en el área **Descripción** o haga clic en las fichas para revisar los ajustes que contienen.

7 Para realizar cambios en el estilo de elemento, primero haga clic en una ficha y después:

- Seleccione **Aplicar** para incluir los atributos de una ficha en el estilo de elemento. En seguida, seleccione cada atributo que desee incluir y modifíquelo según sea necesario.
- Deseleccione **Aplicar** si no desea incluir ninguno de los atributos de la ficha.
- Deseleccione un atributo individual para quitarlo del estilo de elemento.

Verificación de la utilización de estilos de elementos

Para ver dónde se utilizan los **Estilos de elementos** y dónde ocurren las anulaciones locales, elija **Utilización** en el menú de la paleta **Estilos de elementos**. El cuadro de diálogo **Utilización de estilos de elementos** contiene una lista de cada uso de un **Estilo de elemento**, su número de página y su estado.



El cuadro de diálogo **Utilización de estilos de elementos**

Las opciones que presenta el cuadro de diálogo **Utilización de estilos de elementos** son las siguientes:

- Para desplazarse hasta un elemento que usa un estilo de elemento, haga clic en la columna **Nombre** y después haga clic en **Mostrar**.
- Si el elemento seleccionado tiene el estado **Modificado**, esto quiere decir que tiene anulaciones locales. Haga clic en **Actualizar** para eliminar todas las anulaciones locales.
- Si la utilización de estilos de elementos contiene errores, haga clic en **Mostrar errores**.

Software OPI XTensions

El software OPI XTensions ofrece mejoras en las características de Open Prepress Interface (OPI) que QuarkXPress tiene incorporadas.

En un sistema OPI, se manipulan las versiones de baja resolución de las imágenes en QuarkXPress y luego se intercambia la versión en alta resolución de cada imagen por medio de un sistema de preprensa o servidor OPI en la salida. OPI requiere que la maquetación sea enviada a un sistema de preprensa o servidor que pueda interpretar los comentarios OPI y que tenga acceso a las versiones en alta resolución de las imágenes destinadas para OPI.

Destinar una imagen importada para intercambio de OPI

Puede habilitar OPI sobre la base de imagen por imagen cuando importa una imagen, cuando modifica una imagen importada o cuando usa la ficha **OPI** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**):

- Cuando importe una imagen (**Archivo** > **Importar imagen**), seleccione **Utilizar OPI** para habilitar la sustitución OPI para la imagen.
- Seleccione una imagen que ya haya sido importada dentro de la maquetación y luego elija **Elemento** > **Modificar** y haga clic en la ficha **OPI**. Seleccione **Utilizar OPI** para habilitar la sustitución OPI para la imagen.
- Seleccione **Utilidades** > **Utilización** > ficha **OPI** para ver una lista de todas las imágenes en la maquetación. Si una imagen está seleccionada en la columna **OPI**, dicha imagen está configurada para ser intercambiada.

➡ Es importante evitar el cambio de nombre de los archivos de imagen cuando se trabaja con imágenes que se van a sustituir utilizando la característica OPI.

Activación de OPI en una maquetación

Cuando una maquetación para impresión que contiene comentarios OPI llega a la etapa de salida final, es necesario asegurarse de que OPI esté activo para que QuarkXPress escriba los comentarios OPI en la generación de la salida impresa. Incluso si todas las imágenes correspondientes se destinan para OPI, QuarkXPress no escribirá los comentarios OPI a menos que OPI esté activo en la maquetación. Sin embargo, en un entorno de archivo intermediario, donde el propio archivo intermediario contiene la información OPI y no depende de nuestros comentarios, OPI no necesita estar activo.

Para habilitar OPI en una maquetación:

1. Elija **Archivo** > **Imprimir**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Imprimir**.
2. Haga clic en **OPI** para abrir el panel **OPI**.
3. Seleccione **OPI activo**.
4. Haga clic en **Imprimir**.

➡ Cuando se selecciona OPI activo, QuarkXPress escribe los comentarios OPI para todas las imágenes en la maquetación. Sin embargo, sólo las imágenes que se destinan

utilizando uno de los métodos descritos en "*Destinar una imagen importada para intercambio de OPI*" se intercambiarán por una versión en alta resolución.

Creación de comentarios OPI para impresión, EPS y PDF

El software OPI XTensions agrega el panel **OPI** a los cuadros de diálogo **Imprimir**, **EPS** y **Opciones de exportación de PDF**. Este panel se puede utilizar para elegir si es necesario incluir información adicional en la generación de PostScript para la sustitución satisfactoria de OPI.

Software PDF Filter XTensions

El software PDF Filter XTensions se utiliza para hacer dos cosas:

- Guardar una página o rango de páginas de la maquetación de QuarkXPress como archivo PDF (Portable Document Format). Encontrará más información en "*Exportación de una maquetación en formato PDF*".
- Importar una página de un archivo PDF en un cuadro de imagen. Encontrará más información en "*Importar un archivo PDF en un cuadro de imagen*".

Importar un archivo PDF en un cuadro de imagen

Para importar un archivo PDF en el cuadro de imagen activo:

1. Elija **Archivo** > **Importar imagen**.

- **TrimBox**: utiliza el tamaño de la página después de realizar el recorte. Esta opción no incluye las marcas de registro y no se ve afectada por ningún sangrado que se aplique al espacio de maquetación cuando se crea el PDF.
- **CropBox**: utiliza el tamaño de la página más el espacio para cualquier sangrado especificado y el espacio asignado a las marcas de registro. **CropBox** es igual al tamaño del espacio de maquetación desde el punto de vista del software PDF Boxer XT.
- **BleedBox**: utiliza el tamaño de la página más el espacio para sangrados.
- **MediaBox**: utiliza el tamaño de la página, sin incluir el espacio para sangrados o marcas de registro.

2. Haga clic en **Abrir**.

➡ La vista previa de una página PDF se muestra a la profundidad de color especificada en el menú desplegable **TIFFen color** en el panel **Pantalla** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/ Edición**).

➡ Para abrir la vista previa de una página diferente de un archivo PDF en el cuadro de diálogo **Importar imagen**, seleccione la casilla de verificación **Vista previa**, y luego ingrese el número de página en el campo **Página PDF**.

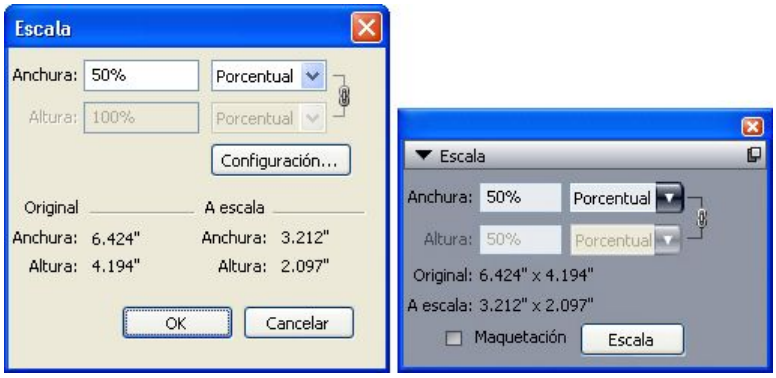
➡ Para averiguar qué página de un archivo PDF se importó en una maquetación, abra el panel **Imágenes** del cuadro de diálogo **Utilización** (menú **Utilidades**), y luego seleccione **Inform. adicional**.

Software Scale XTensions

El software Scale XTensions permite cambiar con rapidez la escala de las maquetaciones, elementos, grupos y contenidos de QuarkXPress de modo muy semejante a como los programas de dibujo manejan la escala de los objetos. Por medio del cuadro de diálogo **Ajustes de escala**, se puede especificar qué escala podrá cambiarse: texto, cuadros, desplazamientos, grosores de línea y más.

El software Scale XTensions añade lo siguiente a QuarkXPress:

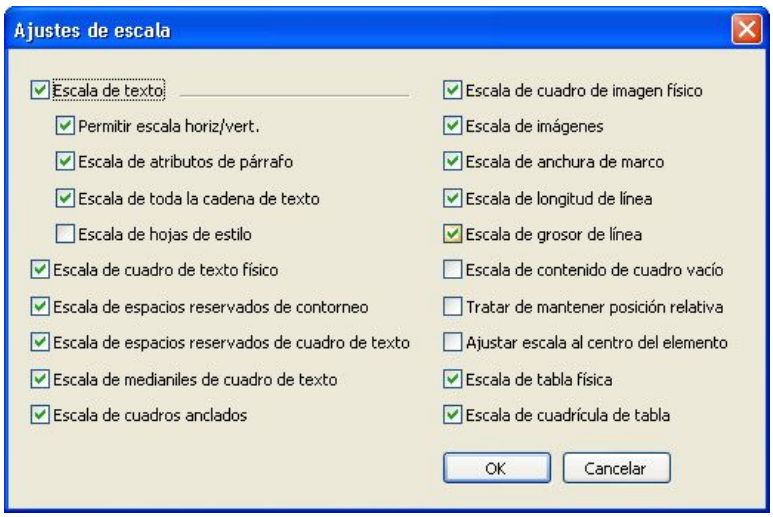
- **Elemento** > **Escala** permite especificar un nuevo grosor, una nueva altura, o ambas cosas, para el elemento, elementos o grupo seleccionados.
- **Ventana** > **Escala** muestra la paleta **Escala**, que contiene los mismos controles que el comando **Escala**. Además, la paleta **Escala** permite modificar la escala de toda la maquetación. También se puede ampliar o reducir 5% la escala del elemento, elementos, grupo o maquetación seleccionados; para ello, elija **Aumentar tamaño** o **Reducir tamaño** en el menú de la paleta.



El cuadro de diálogo **Escala** y la paleta **Escala**

Tanto el cuadro de diálogo **Escala** como la paleta **Escala** ofrecen las siguientes características:

- la escala se puede modificar en términos de porcentajes del tamaño actual del elemento (por ciento), o introduciendo nuevas dimensiones (en las unidades de medida en uso). En primer lugar, elija **Porcentual** o **Unidades** en los menús a la derecha de los campos **Anchura** y **Altura**, y después escriba los valores correspondientes en los campos.
- Para cambiar la escala proporcionalmente, haga clic en el botón Restringir. Cuando se restringe la escala, la opción **Altura** no está disponible y la escala de los elementos se modificará igualmente en dirección vertical y horizontal de acuerdo con el valor del campo **Anchura**.
- Las dimensiones **Original** y **A escala** del cuadro delimitador del elemento o grupo se muestran (en las unidades de medida en uso). Estos valores se actualizan siempre que se modifica un valor en los campos **Anchura** o **Altura**.
- Para cambiar los ajustes de escala, haga clic en el botón **Configuración** en el cuadro de diálogo **Escala**, o elija **Ajustes de escala** en el menú de la paleta **Escala**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Ajustes de escala**. Cada casilla de selección controla si se modificará o no la escala de un elemento o atributo determinado.



Cuadro de diálogo **Ajustes de escala**

En la paleta **Escala**, se puede seleccionar **Maquetación** para modificar la escala de toda la maquetación y todo lo que contiene.

➡ Scale XT permite cambiar la escala de un elemento para que sea mayor o menor que lo que QuarkXPress permite. Dicho elemento se imprimirá correctamente, pero si intenta modificarlo con herramientas o comandos de QuarkXPress, aparecerá un mensaje de error.

➡ Scale XT no se ha diseñado para trabajar con todos los elementos sincronizados por medio de la paleta **Contenido compartido** (**Ventana** > **Contenido compartido**). Los casos del elemento compartido conservarán sólo los cambios en anchura y altura hechos con Scale XT. Además, no modifique la escala de maquetaciones enteras que incluyan Composition Zones.

➡ La escala de los elementos girados cambia de acuerdo con la geometría original. Por ejemplo, si sólo se modifica la escala de la anchura de un cuadrado que se ha girado 45 grados, se producirá un rectángulo girado (en lugar de un rombo más ancho, como podría desearse).

Software Scissors XTensions

El software Scissors XTensions añade la herramienta **Tijeras** a la paleta **Herramientas**. Use la herramienta **Tijeras** para cortar el contorno de un cuadro y convertirlo en una línea, o para cortar una línea o trayecto de texto en dos partes.

Cuando se carga el software Scissors XTensions, la herramienta **Tijeras** aparece en la paleta **Herramientas** de QuarkXPress. Para utilizar la herramienta **Tijeras**:

1 Seleccione la herramienta **Tijeras**.

- Cuando se corta un cuadro de imagen, éste se convierte en una línea Bézier. Como resultado, el contenido del cuadro no se retiene después de que se ha hecho el corte.

- Cuando se corta un cuadro de texto, éste se convierte en un trayecto de texto.
- Cuando se corta un trayecto de texto, éste se convierte en dos trayectos de texto vinculados.

2 Seleccione la herramienta **Seleccionar nodo** y haga clic y arrastre el nodo para ajustarlo.

Software Script XTensions

Cuando se carga el software Script XTensions, el menú Secuencias de comandos está disponible en la barra de menú de QuarkXPress. Desde este menú, se puede ejecutar cualquier secuencia de comandos AppleScript que se encuentre en la carpeta "Scripts" dentro de la carpeta de la aplicación QuarkXPress. El software Script XTensions pone a disposición un conjunto predeterminado de secuencias de comandos AppleScript en este menú, y usted puede añadir al menú sus propias secuencias de comandos AppleScript añadiéndolas a la carpeta "Scripts".

Para utilizar el software Script XTensions, elija simplemente una secuencia de comandos en el menú Secuencias de comandos, y ésta se ejecutará. Las secuencias de comandos suministradas por omisión se organizan en los siguientes submenús:

Tenga en cuenta que aunque estas secuencias de comandos están diseñadas para funcionar en el mayor número posible de flujos de trabajo, puede que el flujo de trabajo incluya determinados ajustes que impidan que la secuencia funcione correctamente. Por consiguiente, recomendamos que guarde las maquetaciones antes de ejecutar secuencias de comandos que las afecten.

➡ El software Script XTensions es sólo para Mac OS.

➡ Se debe cargar el software Script XTensions antes de ejecutar las secuencias de comandos AppleScript que afectan a QuarkXPress, tanto si las secuencias de comandos se inician desde QuarkXPress como desde otro lugar (como el escritorio).

Otros componentes requeridos incluyen los siguientes:

- Scripting Addition de Standard Additions
- Extensión AppleScript

Submenú Herramientas de cuadro

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles en el submenú **Herramientas de cuadro** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

- Use **Añadir marcas de recorte** para colocar marcas de recorte alrededor del cuadro seleccionado.
- Use **Cintillo sencillo** para crear un "cintillo" (cuadro de texto) en la esquina superior izquierda de un cuadro seleccionado; usted especifica el texto que contendrá el cintillo.

- Use **Hacer cuadro de leyenda** para crear un cuadro de leyenda (cuadro de texto) debajo del cuadro seleccionado.
- Use **Reducir o aumentar al centro** para redimensionar un cuadro desde el centro del mismo, en lugar de hacerlo desde su origen (las coordenadas 0,0).

Submenú Cuadrícula

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles a través del submenú **Cuadrícula** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

Use **Dividiendo un cuadro** para crear una cuadrícula de cuadros basados en las dimensiones del cuadro seleccionado.

Submenú Imágenes

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles a través del submenú **Imágenes** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

- Use **Contenido en archivo PICT** para guardar la vista previa PICT de la imagen seleccionada en un archivo.
- Use **Copiar a carpeta** para guardar en una carpeta especificada una copia de la imagen que contiene el cuadro de imagen seleccionado.
- Use **Fldr to Select PBoxes** para importar archivos de imagen desde una carpeta especificada a cuadros de imagen seleccionados. Las imágenes se importan en orden alfabético.

Submenú Cuadro de imagen

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles a través del submenú **Cuadro de imagen** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

- Use **Marcas de recorte y nombre** para colocar marcas de recorte alrededor del cuadro de imagen activo e introducir el nombre del archivo de imagen en un cuadro de texto debajo del cuadro de imagen.
- Use **Colocar nombre** para ingresar el nombre de una imagen en un cuadro de texto debajo del cuadro que contiene la imagen.
- Use **Set All Bkgnd None** para cambiar el color del fondo de todos los cuadros de imagen de la maquetación a **Ninguno**.
- Use **Set All Bkgnd** para cambiar el fondo de todos cuadros de imagen de la maquetación a un color e intensidad específicos.

Submenú Imprimir

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles a través del submenú **Imprimir** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

- Use **OPI Swap Image** para habilitar la propiedad de intercambio OPI en los cuadros de imagen seleccionados. Esta secuencia de comandos requiere que el software OPI XTensions esté cargado.
- Use **OPI Don't Swap Image** para inhabilitar la propiedad de intercambio OPI en los cuadros de imagen seleccionados. Esta secuencia de comandos requiere que el software OPI XTensions esté cargado.

Submenú Guardar

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles a través del submenú **Guardar** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

Use **Cada página como EPS** para guardar cada página de la maquetación como un archivo EPS individual con una vista previa TIFF en color.

- Para guardar las páginas de la maquetación activa como archivos EPS, haga clic en **Activo**.
- Para guardar las páginas de una maquetación en un proyecto diferente, haga clic en **Elegir** para mostrar el cuadro de diálogo **Elegir un archivo**, navegue al proyecto de destino y haga clic en **Elegir**. La secuencia de comandos guarda las páginas de la maquetación que estaba activa cuando el proyecto se guardó por última vez.

Submenú Especial

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles a través del submenú **Especial** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

- Use **Mover a la carpeta Scripts** para copiar o mover una secuencia de comandos AppleScript seleccionada a una carpeta seleccionada dentro de la carpeta "Scripts".
- Use **Abrir Apple Events Scripting PDF** para abrir el archivo "A Guide to Apple Events Scripting.pdf". Este archivo PDF contiene información detallada sobre cómo escribir secuencias de comandos AppleScript para QuarkXPress.
- Use **Abrir carpetas de QuarkXPress** para abrir carpetas especificadas dentro de la carpeta QuarkXPress.

Submenú Relatos

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles a través del submenú **Relatos** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

- Use **Vincular los cuadros de texto seleccionados** para vincular cuadros de texto seleccionados. El orden de la cadena de texto se basa en el orden de superposición de los cuadros de texto.
- **A/De XPress Tags** convierte el texto en el cuadro seleccionado en códigos "XPress Tags", o de los códigos "XPress Tags" a texto formateado (el texto se formatea utilizando códigos "XPress Tags"). Esta secuencia de comandos requiere que "XPress Tags Filter" esté cargado.

- **Desvincular cuadros seleccionados** rompe los vínculos entre los cuadros de texto seleccionados, conservando al mismo tiempo la posición del texto en la cadena de texto.

Submenú Tablas

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles a través del submenú **Tablas** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

- Use **Color de fila o columna** para aplicar color e intensidad específicos cada dos filas o columnas en una tabla.

Submenú Tipografía

Este tema describe las secuencias de comandos AppleScript disponibles a través del submenú **Tipografía** del menú Secuencias de comandos cuando se instala el software Script XTensions.

- Use **Cuadrícula base +1pt** para aumentar el tamaño de la cuadrícula base (el espacio entre líneas de cuadrícula) por 1 punto.
- Use **Cuadrícula base -1pt** para disminuir el tamaño de la cuadrícula base (el espacio entre líneas de cuadrícula) por 1 punto.
- Use **Columnas y medianil** para especificar el ancho de las columnas y el medianil (espacio entre columnas) en un cuadro de texto seleccionado.
- Use **Hacer fracciones** para convertir todos los casos de números en ambos lados de una barra inclinada (por ejemplo, 1/2) en fracciones formateadas.
- Use **Establecer espacios reservados del cuadro de texto** para especificar los valores del espacio reservado en cada lado del cuadro de texto seleccionado.

Software Shape of Things XTensions

El software Shape of Things XTensions añade la herramienta **Estrella irregular** a QuarkXPress. Esta herramienta puede utilizarse para crear rápida y fácilmente cuadros en forma de estrella.

Uso de la herramienta Estrella irregular

Puede crear un cuadro de imagen en forma de estrella de dos maneras:

1 Seleccione la herramienta **Estrella irregular**, haga clic y arrastre.

2 Seleccione la herramienta **Estrella irregular** y coloque el puntero en forma de cruz donde desee poner el cuadro en forma de estrella y haga clic una vez. Cuando aparezca el cuadro de diálogo **Estrella irregular**, escriba valores en los siguientes campos y después haga clic en **OK**:

- **Anchura de la estrella**
- **Altura de la estrella**

- **Número de puntas**
- **Hendiduras**: Ingrese la distancia deseada desde el extremo hasta la base de la punta como un porcentaje.
- **Puntas al azar**: Ingrese un valor entre 0 y 100, donde 0 significa que no aplica ninguna aleatoriedad y 100 significa que se aplica total aleatoriedad.

Software Super Step and Repeat XTensions

El software Super Step and Repeat XTensions le ofrece una alternativa versátil a la característica **Duplicación con parámetros** de QuarkXPress. Use la opción Superduplicación con parámetros para transformar los elementos al duplicarlos por medio de cambio de escala, rotación e inclinación de los elementos.

Uso de Superduplicación con parámetros

Utilice Superduplicación con parámetros para duplicar fácil y rápidamente los elementos mientras los gira, cambia su escala o inclina. Para usar la característica Superduplicación con parámetros:

1. Seleccione un cuadro de imagen, cuadro o trayecto de texto o línea.

- Para especificar el número de veces que desea que un elemento se duplique, ingrese un número del 1 al 100 en el campo **Repeticiones**.
- Para especificar la posición horizontal de las copias en relación con el elemento original, ingrese un valor en el campo **Desplazamiento horizontal**. Los valores negativos y positivos colocan las copias, respectivamente, a la izquierda o a la derecha del original.
- Para especificar la posición vertical de las copias en relación con el elemento original, ingrese un valor en el campo **Desplazamiento vertical**. Los valores negativos y positivos colocan las copias, respectivamente, encima o debajo del original.
- Para girar cada elemento duplicado, especifique el valor de rotación de cada elemento en grados en el campo **Ángulo**. Por ejemplo: si ingresa 10, el primer elemento duplicado se girará 10 grados con respecto al elemento original; el segundo elemento duplicado se girará 20 grados con respecto al elemento original; y así sucesivamente. El giro se realiza en el sentido contrario de las agujas del reloj a partir del elemento original.
- Para especificar el grosor ya sea del marco duplicado final (para un cuadro de imagen o cuadro de texto) o la línea duplicada final (para un trayecto de texto o línea), ingrese un valor en puntos en el campo **Grosor de línea del marco final** o **Grosor de la línea final**.
- Cuando duplique un cuadro o una línea, ingrese un valor de 0% a 100% en el campo **Intensidad del cuadro final** o **Intensidad de la linea final** para especificar la intensidad del color de fondo en el cuadro duplicado final o la intensidad del color de la línea o el trayecto de texto duplicado final.
- Cuando se duplica un cuadro que tiene un fondo degradado, se habilita el campo **Intensidad del cuadro final 2**. Ingrese un valor de 0% a 100% en el campo **Intensidad del cuadro final 2** para especificar la segunda intensidad del fondo para el degradado en el cuadro duplicado final.

- Para especificar la escala del duplicado final del cuadro de imagen, cuadro de texto, trayecto de texto o línea, ingrese un valor entre 1% y 1000% en el campo **Escala del elemento final** o **Escala de la línea final**.
- Para inclinar un cuadro duplicado, ingrese un valor entre 75° y –75° en el campo **Inclinación del elemento final** para especificar la inclinación o sesgo del cuadro duplicado final.
- Para escalar el contenido de un cuadro de imagen, cuadro de texto o trayecto de texto de modo que su escala se ajuste a los cuadros duplicados, seleccione **Contenido a escala**.
- Para especificar el punto alrededor del cual se producirá la rotación o cambio de escala del elemento, elija una opción en el menú desplegable **Girar y cambiar escala respecto a**. Tenga en cuenta que **Nodo seleccionado** está disponible como opción en el menú desplegable **Girar y cambiar escala respecto a** sólo cuando se selecciona un nodo de un elemento Bézier.

2 Haga clic en **OK**.

Software Table Import XTensions

El software Table Import XTensions se puede utilizar para crear una tabla en QuarkXPress utilizando un archivo de Microsoft Excel como origen de los datos, y para actualizar esa misma tabla en QuarkXPress cuando cambian los datos en el archivo Excel. También se puede usar este módulo XTensions para importar y actualizar gráficos e imágenes de Microsoft Excel.

Cuando el sofware Table Import XTensions está activo o cargado, aparecen los siguientes agregados en la interfaz de QuarkXPress:

- Se añade la casilla de verificación **Vincular con datos externos** al cuadro de diálogo **Propiedades de la tabla**.
- Se añade la ficha **Tablas** al cuadro de diálogo **Utilización**.
- Se añade la ficha **Insertar gráfico** al cuadro de diálogo **Importar imagen** en la que aparecen todos los gráficos presentes en el libro de trabajo.

Type Tricks

Type Tricks es software XTensions que añade las siguientes utilidades tipográficas: Hacer fracción, Hacer precio, Track de espacio de palabra, Comprobación de líneas y Subrayado personalizado.

Hacer fracción

El comando **Hacer fracción** (**Estilo > Estilo de letra**) permite formatear fracciones de manera automática. Este comando se activa cuando se selecciona una fracción o cuando el cursor se encuentra junto a (y en la misma línea que) los caracteres que forman la fracción. Son ejemplos de fracciones que pueden formatearse: 11/42, 131/416 y 11/4x.

Para convertir caracteres en una fracción, seleccione los caracteres y elija **Estilo > Estilo de letra > Hacer fracción**.

Los caracteres de la fracción se convierten utilizando el valor de desplamiento con respecto a la línea base y el formato que se hayan especificado en el panel **Fracción/Precio** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress /Edición > Preferencias > Aplicación > Fracción/Precio**).

Hacer precio

El comando **Hacer fracción** (**Estilo > Estilo de letra**) permite formatear precios de manera automática. Este comando está disponible cuando se selecciona texto que puede formatearse como un precio (por ejemplo, $1,49, £20,00, y a,bc) o cuando el cursor se encuentra junto a (y en la misma línea que) cualquiera de los caracteres. Un precio debe contener un símbolo decimal, que se indica por medio de un punto o una coma. Los caracteres antes y después del símbolo decimal sólo pueden ser letras o números.

Para convertir caracteres en un precio, seleccione los caracteres que desea formatear y elija **Estilo > Estilo de letra > Hacer precio**.

Cuando se aplica **Hacer precio**, QuarkXPress aplica automáticamente el estilo de letra superior a los caracteres situados después del símbolo decimal.

El aspecto de las fracciones y precios convertidos queda determinado por los valores y las selecciones que se hayan especificado en el panel **Fracción/Precio** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress /Edición > Preferencias > Aplicación > Fracción/Precio**).

Track de espacio de palabra

La característica Track de espacio de palabra permite aplicar track solamente a los espacios entre palabras. (Los valores de track se aplican normalmente tanto entre caracteres como entre palabras.) Únicamente se puede tener acceso a esta característica mediante comandos de teclado.

Mac OS

Valor de track	Comando
Aumentar espacio en 0,05 em	Comando+Control+Mayús+]
Aumentar espacio en 0,005 em	Comando+Control+Opción+Mayús+]
Disminuir espacio en 0,05 em	Comando+Control+Mayús+[
Disminuir espacio en 0,005 em	Comando+Control+Opción+Mayús+[

Windows

Valor de track	Comando
Aumentar espacio en 0,05 em	Control+Mayús+@
Aumentar espacio en 0,005 em	Control+Alt+Mayús+@
Disminuir espacio en 0,05 em	Control+Mayús+!
Disminuir espacio en 0,005 em	Control+Alt+Mayús+!

El track de espacio de palabra se aplica con kern manual después de cada espacio seleccionado. Para quitar el track de espacio de palabra, seleccione el texto y después elija **Utilidades > Quitar el kern manual**.

Comprobación de líneas

Utilice la característica **Comprobación de líneas** para encontrar líneas viudas y huérfanas, líneas justificadas de manera holgada, líneas que terminan con un guión y desbordamientos en cuadros de texto. La **Comprobación de líneas** (**Utilidades > Comprobación de líneas**) avanza a lo largo del proyecto, resaltando las líneas cuestionables.

Para especificar qué debe buscar la función Comprobación de líneas, abra el cuadro de diálogo **Criterios de búsqueda** (**Utilidades > Comprobación de líneas > Criterios de búsqueda**) y seleccione las categorías de tipografía indeseable que desee buscar.

Para buscar en todo el proyecto, coloque el cursor en algún lugar en el texto y elija **Utilidades > Comprobación de líneas > Primera línea**. Para realizar la búsqueda a partir de la posición del cursor hasta el final del documento, coloque el cursor donde desee iniciar la búsqueda y elija **Utilidades > Comprobación de líneas > Siguiente línea** o pulse Comando+;/Ctrl+;. Para continuar la búsqueda, pulse Comando+;/Ctrl+;.

Subrayado personalizado

La característica Subrayado personalizado permite personalizar el color, intensidad, grosor y desplazamiento de los subrayados. Los subrayados personalizados funcionan de manera muy parecida al estilo de letra subrayada, pero pueden personalizarse con un mayor control sobre los atributos del subrayado.

Los estilos de subrayado personalizado funcionan de manera muy parecida a las hojas de estilo. Para crear, editar o suprimir un estilo de subrayado, elija **Edición > Estilos de subrayado**. Para aplicar un estilo de subrayado personalizado, elija el nombre en el submenú **Estilo > Estilos de subrayado**.

Para aplicar un subrayado personalizado, seleccione el texto que desea subrayar y elija **Estilo > Estilos de subrayado > Personalizado**. En el cuadro de diálogo **Atributos de subrayado**, especifique el color, intensidad, grosor y desplazamiento del subrayado.

Para eliminar un subrayado personalizado, seleccione el texto y después elija **Estilo > Estilo de letra > Quitar el subrayado personalizado**.

Word 6-2000 Filter

Word 6–2000 Filter permite importar o exportar documentos en formatos de Word 97/98/2000 (Word 8), Word 2003 y Word 2007 (.docx). También puede importar documentos de Microsoft Word 6.0/95 (Word 6 y Word 7).

Para evitar problemas de importación, deseleccione la opción **Permitir guardar rápidamente** (en la ficha **Guardar** del cuadro de diálogo **Opciones**) en Microsoft Word o use el comando **Guardar como** para crear una copia del archivo de Word que desea importar.

Para exportar en formato .docx, elija **Documento de Word** en el menú desplegable **Formato**. Para exportar en formato .doc, elija **Microsoft Word 97/98/2000**.

WordPerfect Filter

WordPerfect Filter permite importar documentos de WordPerfect 3.0 y 3.1 (Mac OS) y WordPerfect 5.x y 6.x (Windows). WordPerfect Filter también permite guardar texto en formato de WordPerfect 6.0.

WordPerfect 3.1 para Mac OS puede leer WordPerfect 6.0 para documentos de Windows, de forma tal que no hay una opción de exportación a WordPerfect 3.1 para Mac OS.

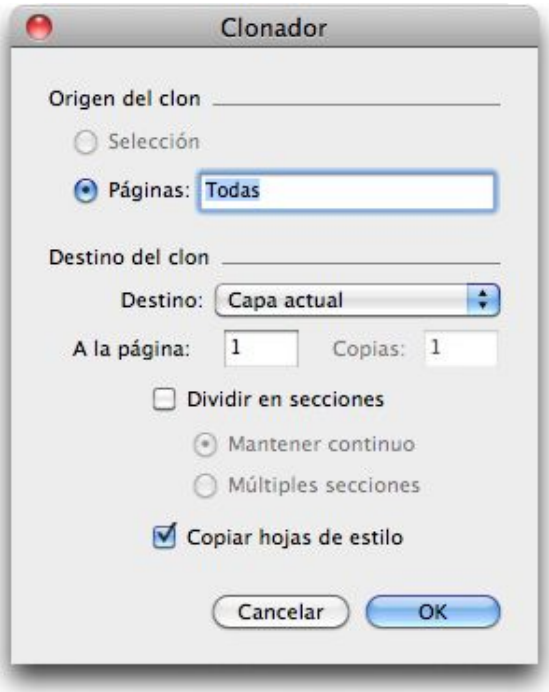
Software XSLT Export XTensions

Use el software XSLT Export XTensions para generar un archivo XSL (Lenguaje de hoja de estilo extensible) que contenga transformaciones XSL del contenido presente en una maquetación para Web. Puede entonces usar un procesador XSLT para aplicar las transformaciones XSL resultantes a un archivo XML y producir un archivo HTML compatible con la norma XHTML–1.1.

Software Clonador de XTensions

Con el software Clonador de XTensions, se pueden copiar los elementos seleccionados en el mismo lugar en páginas diferentes o en un proyecto distinto. También se pueden copiar páginas en otro proyecto.

Para usar el Clonador, seleccione primero los elementos que desea clonar, o deseleccione todos los elementos si desea clonar páginas. A continuación, seleccione **Utilidades** > **Clonador** para abrir el cuadro de diálogo **Clonador**.



Cuadro de diálogo **Clonador**

El área **Origen del clon** permite elegir lo que se desea clonar. Haga clic en **Selección** para clonar los elementos seleccionados, o en **Páginas** para clonar un rango de páginas (especificadas en términos de su posición absoluta).

El área **Destino del clon** permite elegir adónde irá el contenido clonado. Elija una opción en el menú desplegable **Destino**:

- **Maquetación actual**: copia los elementos seleccionados a otro lugar de esta maquetación.
- **Archivo de Quark**: copia los elementos o páginas seleccionados a un proyecto existente de QuarkXPress.
- **Nuevo proyecto**: copia los elementos o páginas seleccionados a un nuevo proyecto de QuarkXPress.
- **Nueva maquetación**: copia los elementos o páginas seleccionados a una nueva maquetación de este proyecto de QuarkXPress.
- **Dividir en páginas individuales**: crea un archivo de proyecto de una página a partir de cada página indicada.
- **Dividir maquetaciones en proyectos**: crea un proyecto de una sola maquetación a partir de cada maquetación de este proyecto.
- **Todas las maquetaciones abiertas**: copia los elementos seleccionados a todas las maquetaciones de este proyecto.
- **[Nombre de la maquetación]**: copia los elementos o páginas seleccionados en esa maquetación.

Introduzca la página de destino en el campo **A la página**.

Si está clonando una selección, use el campo **Copias** para indicar el número de copias que desea hacer de los elementos seleccionados. Por ejemplo, si introduce 2 en el campo **A la página** y 5 en **Copias**, se crearán copias en las páginas 2, 3, 4, 5 y 6. Si está trabajando en una maquetación de páginas enfrentadas, las copias se colocan en ambos lados de la plancha extendida.

Si va a clonar páginas, seleccione **Dividir en secciones** para crear secciones en los clones de página y después elija una opción:

- **Mantener contiguas**: conserva todas las copias de la página en una sola maquetación dentro de la maquetación de destino, incluso si se originan de diferentes secciones.
- **Múltiples secciones**: si el rango de páginas indicado incluye saltos de sección, estos saltos de sección se conservan en las copias.

Si va a clonar en un proyecto nuevo o va a dividir los clones en proyectos, seleccione **Copiar hojas de estilo** para incluir todas las hojas de estilo de la maquetación de origen en el nuevo proyecto o proyectos. Si no selecciona esta casilla, sólo se copiarán las hojas de estilo utilizadas.

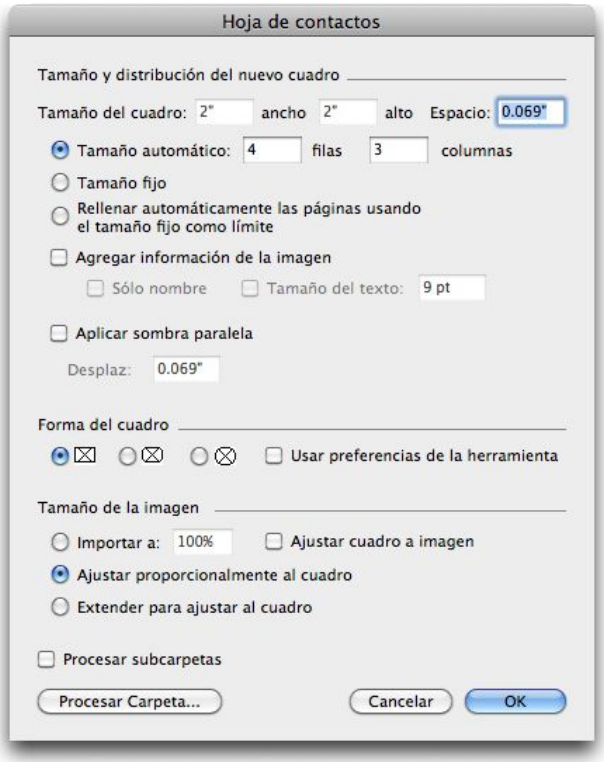
No se puede clonar en las maquetaciones que son miembros de una maquetación de App Studio. Encontrará más información en la *Guía de App Studio*.

Software Hoja de contactos de XTensions

Con el software Hoja de contactos de XTensions, se puede crear automáticamente una hoja de contactos de una carpeta de archivos de imagen.

Página creada por Hoja de contactos

Para usar Hoja de contactos con la maquetación activa, elija **Utilidades > Hoja de contactos**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Hoja de contactos**.



Cuadro de diálogo **Hoja de contactos**

Para especificar manualmente el tamaño de los cuadros que componen la hoja de contactos, escriba valores en los campos **Tamaño del cuadro** y después haga clic en **Tamaño fijo**. (Los valores de **Tamaño del cuadro** se pasan por alto si hace clic en **Tamaño automático**.) Indique el espacio que desea dejar entre imágenes en el campo **Espacio**.

Para especificar cuántas filas y columnas deben incluirse en la hoja de contactos y permitir que la aplicación dimensione los cuadros para que quepan automáticamente, haga clic en **Tamaño automático** y escriba valores en los campos **filas** y **columnas**.

Para ajustar automáticamente el tamaño de los cuadros dependiendo de sus proporciones, con los valores del área **Tamaño del cuadro** como el tamaño máximo, haga clic en **Rellenar automáticamente las páginas usando el tamaño fijo como límite**.

Seleccione **Agregar información de la imagen** para agregar un cuadro de texto para una leyenda debajo de cada cuadro de imagen, que indice el nombre, resolución, dimensiones en pixeles, formato de archivo y espacio colorimétrico del archivo de imagen. Para limitar esta leyenda al nombre del archivo de imagen, seleccione **Sólo nombre**. Para controlar el tamaño del texto de la leyenda, seleccione **Tamaño del texto de la inform.** (si no selecciona esta casilla, la aplicación utiliza el cuerpo tipográfico especificado en la hoja de estilo de caracteres **Normal**.

Para aplicar una sombra paralela automática a los cuadros de imagen, seleccione **Aplicar sombra paralela** e introduzca un valor de desplazamiento de la sombra paralela en el campo **Desplazamiento**.

Los controles del área **Forma del cuadro** permiten especificar la forma de los cuadros de imagen. Para usar los atributos predeterminados de los cuadros de imagen que están

especificados en las preferencias de la herramienta (ficha **QuarkXPress/Edición > Preferencias > Herramientas**), seleccione **Usar preferencias de la herramienta**. Si no selecciona esta casilla, los cuadros de imagen tendrán fondo blanco.

En el área **Tamaño de la imagen**, elija una de las siguientes opciones:

- **Importar a**: permite especificar la escala a la que se importarán las imágenes. Para cambiar también el tamaño del cuadro con el fin de ajustarlo a la imagen, seleccione **Ajustar cuadro a la imagen**. Tenga en cuenta que esto puede anular algunos de los ajustes del área **Tamaño y distribución del nuevo cuadro**.
- **Ajustar proporcionalmente al cuadro**: encaja la imagen en el cuadro proporcionalmente.
- **Extender para ajustar al cuadro**: encaja la imagen en el cuadro no proporcionalmente.

Seleccione **Procesar subcarpetas** para incluir las imágenes en las subcarpetas de la carpeta de destino.

Para elegir la carpeta de destino e iniciar el proceso, haga clic en **Procesar carpeta**. Para iniciar el proceso con la carpeta de destino seleccionada actualmente, haga clic en **OK**.

Software Vinculador de XTensions

Con el software Vinculador de XTensions, puede vincular y desvincular cuadros de texto sin que el texto se redistribuya.

Para usar Vinculador, primero seleccione los elementos que desea vincular o desvincular. A continuación, seleccione **Utilidades > Vinculador** para abrir el cuadro de diálogo **Vinculador**.

Cuadro de diálogo **Vinculador**

Haga clic en **Selección** para desvincular los elementos seleccionados, o en **Páginas** para desvincular un rango de páginas (especificadas en términos de su posición absoluta).

Para desvincular relatos, haga clic en **Desvincular** y después elija una de las siguientes opciones:

- La opción 1 crea tres relatos: uno para los cuadros antes del cuadro seleccionado, uno para el cuadro seleccionado y uno para los cuadros después del cuadro seleccionado.

- La opción 2 crea dos relatos: uno para los cuadros antes y después del cuadro seleccionado, y uno para el cuadro seleccionado.

- La opción 3 crea dos relatos: uno para los cuadros antes del cuadro seleccionado y el cuadro seleccionado, y uno para los cuadros después del cuadro seleccionado.

- La opción 4 crea dos relatos: uno para los cuadros antes del cuadro seleccionado, y uno para el cuadro seleccionado y los cuadros después del cuadro seleccionado.

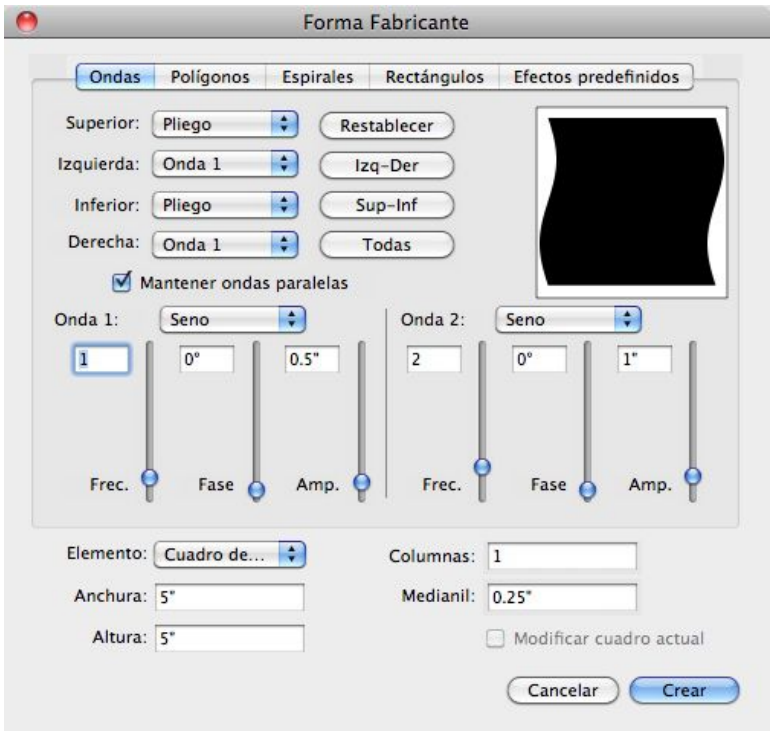
Para vincular cuadros de texto, haga clic en **Vincular**. Si se selecciona **Páginas**, esta opción vincula sólo los cuadros que se han desvinculado con Vinculador. Si se selecciona **Selección**, Vinculador trata de vincular los cuadros seleccionados en el orden que usted los seleccionó.

Haga clic en **Mantener texto en los mismos cuadros** para tratar de mantener el texto en los mismos cuadros después de vincularlos.

Software Creador de formas de XTensions

Con el software Creador de formas de XTensions, puede crear una amplia variedad de formas intrincadas. Cree nuevas formas desde el principio, o aplique nuevas formas a cuadros existentes.

Para abrir el cuadro de diálogo **Creador de formas**, seleccione **Utilidades** > **Creador de formas**.



Cuadro de diálogo **Creador de formas**

El cuadro de diálogo **Creador de formas** incluye fichas que permiten crear diversos tipos de formas. Todas las fichas tienen los siguientes controles:

- **Elemento**: le permite elegir si desea crear un cuadro de texto, cuadro de imagen cuadro sin contenido, trayecto de texto o trayecto de filete.
- **Anchura** y **Altura**: permite especificar la anchura y la altura del cuadro o trayecto. Si tiene uno o varios elementos seleccionados al elegir **Utilidades > Creador de formas**, estos valores se rellenan automáticamente para ajustarse al elemento o elementos seleccionados.
- **Columnas** y **Medianiles**: Si selecciona **Cuadro de texto** en el menú **Elemento**, podrá utilizar estos campos para especificar cuántas columnas debe tener el cuadro de texto y la anchura de los medianiles.
- **Líneas** y **Espaciado**: Si selecciona **Trayecto de texto** en el menú **Elemento**, podrá utilizar estos campos para especificar el número de líneas que se crearán y la distancia que tendrán entre ellas. (Si está seleccionado un cuadro y **Líneas** se establece en cero, la aplicación creará todos los trayectos que sean necesarios para rellenar el área descrita por ese cuadro.)
- **Modificar cuadro actual**: si está seleccionado un cuadro cuando elija **Utilidades > Creador de formas**, la aplicación actualiza la forma de ese cuadro en lugar de crear un nuevo elemento.

Los controles de las fichas se describen en los siguientes temas.

Ficha Ondas de Creador de formas

La ficha **Ondas** del cuadro de diálogo **Creador de formas** (**Utilidades > Creador de formas**) permite crear cuadros con lados ondulados. Para usar esta ficha, describa las ondas que desea usar en las áreas **Onda 1** y **Onda 2** y luego asígnelas a los cuatro lados del cuadro con los controles en la parte superior de la ficha.

Ficha **Ondas** del cuadro de diálogo **Creador de formas**

Los controles de esta ficha son los siguientes:

Superior, **Izquierda**, **Inferior** y **Derecha**: estos controles permiten configurar los cuatro lados del cuadro. Puede elegir **Onda 1**, **Onda 2**, o **Plano**.

Restablecer: aplana los cuatro lados del cuadro.

Izq-Der: aplica el ajuste de **Onda 1** a los lados izquierdo y derecho del cuadro.

Sup-Inf: aplica el ajuste de **Onda 1** a los lados superior e inferior del cuadro.

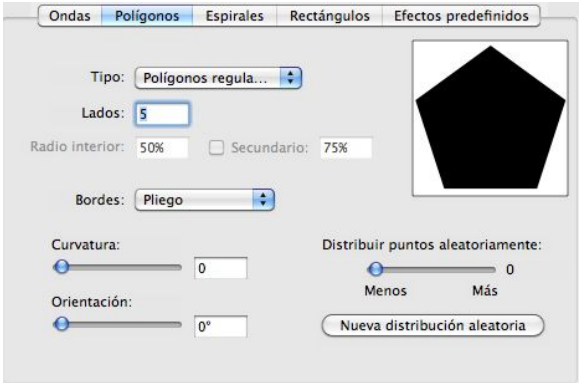
Todo: aplica el ajuste de **Onda 1** a todos los lados del cuadro.

Mantener ondas paralelas: se utiliza para que las ondas de ambos lados del cuadro sean paralelas.

Los controles de las áreas **Onda 1** y **Onda 2** permiten elegir el tipo de onda que se usará, la frecuencia de la onda, la fase (punto de partida) de la onda y la amplitud (profundidad) de la onda.

Ficha Polígonos de Creador de formas

La ficha **Polígonos** del cuadro de diálogo **Creador de formas** (**Utilidades > Creador de formas**) permite crear cuadros poligonales.



Ficha **Polígonos** del cuadro de diálogo **Creador de formas**

Los controles de esta ficha son los siguientes:

El menú desplegable **Tipo** permite seleccionar el tipo de polígono que se creará. Los controles que se encuentran inmediatamente debajo de este menú desplegable varían dependiendo del tipo de polígono que se seleccione.

- **Polígonos regulares**: permite especificar el número de lados que tendrá el polígono.
- **Estrellas**: además de especificar el número de lados que tendrá el polígono, se puede especificar el radio del espacio dentro de los picos y superponer una estrella secundaria de tamaño diferente.
- **Poligramas**: es semejante a **Estrellas**, pero en lugar de especificar el radio, se controla la forma en que los lados se alinearán entre sí con el campo **Omitir punto**.
- **Espirogramas**: es semejante a **Poligramas**, pero crea sólo un contorno.
- **Polígonos aleatorios**: permite crear polígonos con lados aleatorios.
- **Rectángulo aúreo**: permite crear un polígono con la proporción aúrea (aproximadamente 1:1.618).
- **Doble cuadrado**: permite crear un polígono en la forma de dos cuadrados adyacentes.

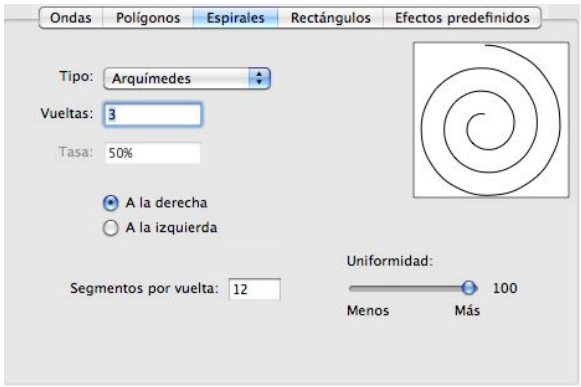
Bordes: permite controlar si los bordes del cuadro son planos o curvos. Si elije otra opción que no sea **Plano**, podrá indicar la curvatura de los lados con los controles **Curvatura**. Si selecciona una de las opciones **Molinete**, podrá indicar la dirección del molinete con los controles **Orientación**.

Distribuir puntos aleatoriamente: permite controlar el grado de aleatoriedad de la forma, de 0 (ninguno) a 100 (máximo).

Nueva distribución aleatoria: aplica cierta aleatoriedad a la forma.

Ficha Espirales de Creador de formas

La ficha **Espirales** del cuadro de diálogo **Creador de formas** (**Utilidades** > **Creador de formas**) permite crear cuadros espirales.



Ficha **Espirales** del cuadro de diálogo **Creador de formas**

Los controles de esta ficha son los siguientes:

Tipo: permite elegir **Arquímedes** (una espiral circular espaciada de manera uniforme), **Espiral aúrea** (una espiral creada con la proporción aúrea), o **Personalizado** (esto activa el campo **Vueltas**, que permite controlar cuántas veces da vuelta la espiral).

Tasa: permite controlar la rapidez con la que aumenta la anchura de la espiral.

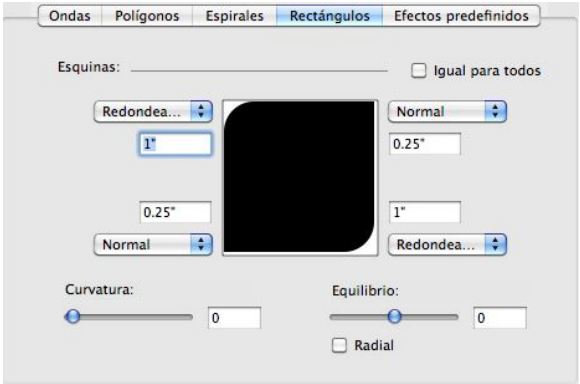
A la derecha y **A la izquierda**: permite controlar la dirección de la espiral.

Segmentos por vuelta: permite controlar la circularidad de la espiral.

Uniformidad: permite controlar la uniformidad de la espiral. Para obtener una forma con bordes más marcados, reduzca los valores de **Segmentos por vuelta** y **Uniformidad**.

Ficha Rectángulos de Creador de formas

La ficha **Rectángulos** del cuadro de diálogo **Creador de formas** (**Utilidades** > **Creador de formas**) permite crear cuadros rectangulares con esquinas personalizadas.



Ficha **Rectángulos** del cuadro de diálogo **Creador de formas**

En esta ficha, se puede configurar por separado cada esquina del cuadro; para ello, deseleccione **Igual para todos**, o seleccione **Igual para todos** y configure las cuatro esquinas con un solo conjunto de controles. Independientemente de lo que haga, puede usar el menú desplegable para especificar un tipo de esquina (**Normal**, **Redondeado**, **Biselado**, **Cóncavo**, **Puntiagudo**, o **Encastrado**) y un diámetro (para las opciones que se relacionan con un diámetro).

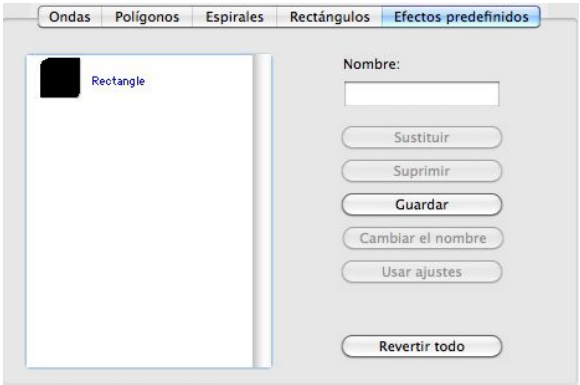
Curvatura: controla el grado de curvatura de las esquinas si se selecciona una opción que incluya curvatura.

Equilibrio: en algunas opciones, permite controlar si las esquinas se inclinan hacia los lados del cuadro o hacia la parte superior.

Radial: en algunas opciones, permite controlar si las esquinas del cuadro se alinean con el centro del cuadro o no.

Ficha Valores predefinidos de Creador de formas

La ficha **Valores predefinidos** del cuadro de diálogo **Creador de formas** (**Utilidades** > **Creador de formas**) permite guardar ajustes que le agradan para reutilizarlos después.



Ficha **Valores predefinidos** del cuadro de diálogo **Creador de formas**

Para guardar todos los ajustes en todas las fichas del cuadro de diálogo **Creador de formas**, escriba un nombre en el campo **Nombre** y haga clic en **Guardar**. Se agregará una entrada a la lista de la izquierda, con una imagen de la forma que apareció la última ficha que estaba examinando.

Para cargar un conjunto de ajustes guardados, selecciónelo en la lista de la izquierda, haga clic en **Usar ajustes**, luego vaya a la ficha deseada y cree la forma que quiera.

Para sustituir los ajustes almacenados con una entrada, seleccione la entrada y haga clic en **Sustituir**.

Para suprimir una entrada, selecciónela y haga clic en **Suprimir**.

Para cambiar el nombre de una entrada, selecciónela y haga clic en **Cambiar nombre**.

Para restablecer todas las fichas del cuadro de diálogo **Creador de formas** a los ajustes que tenían cuando se abrió el cuadro de diálogo, haga clic en **Revertir todo**.

Otros módulos XTensions

En este tema se presenta una lista de otros módulos XTensions que se instalan con QuarkXPress.

- Composition Zones: habilita la característica Composition Zones (véase "*Trabajo con Composition Zones*").
- Compressed Image Import: permite importar archivos TIFF con compresión LZW, que usan compresión de imagen.
- Design Grid: habilita la característica Diseñar cuadrícula (véase "Diseño de cuadrículas").
- EA Text: permite a QuarkXPress abrir proyectos en los que se utilizan características tipográficas de idiomas de Asia Oriental, como texto ruby, caracteres agrupados, alineación de caracteres asiáticos orientales, marcas de énfasis y recuento de caracteres asiáticos orientales.
- Edit Original: permite abrir imágenes con una aplicación predeterminada y actualizar las imágenes modificadas usando los comandos **Editar original** y **Actualizar** en los cuadros y celdas de imagen. Cuando el software Edit Original XTensions está cargado, se puede abrir el cuadro de diálogo **Editar original** utilizando la herramienta **Contenido de imagen** para hacer doble clic en un cuadro de imagen que contiene una imagen importada.
- Error Reporting: permite a QuarkXPress enviar informes a Quark cuando la aplicación se cierra inesperadamente.
- GlyphPalette: habilita la paleta **Glifos** (véase "*Trabajo con la paleta Glifos*").
- HyphDieckmann *(sólo Mac OS):* habilita y detalla los recursos de partición de palabras Dieckmann que se encuentran en la carpeta "Resources".
- Hyph_CNS_1, Hyph_CNS_2, Hyph_CNS_3 *(sólo Mac OS):* habilita los recursos Circle Noetics.
- ImageMap: habilita la característica Mapa de imagen en las maquetaciones para Web (véase "*Mapas de imágenes*").
- Index: habilita la característica Índice (véase "*Trabajo con índices*").
- Interactive Designer: habilita la característica Maquetaciones interactivas (véase "*Maquetaciones interactivas*").

- Jabberwocky: genera texto aleatorio. Para crear texto aleatorio, seleccione un cuadro de texto con la herramienta **Contenido de texto** y después elija **Utilidades > Jabber**.
- Kern-Track: habilita las tablas de kern y los conjuntos de track personalizados (véase "*Kern automático* y *Edición de tablas de track*").
- Mojigumi: habilita la característica Mojigumi en proyectos en idiomas de Asia Oriental.
- PNG Filter: permite importar imágenes en formato PNG (Portable Network Graphics).
- PSD Import: habilita la característica de importación de archivos PSD (véase "*Trabajo con imágenes PSD*").
- QuarkVista: habilita la característica Efectos de imagen (véase "*Uso de efectos de imagen*").
- RTF Filter: permite importar y exportar texto en formato RTF (Rich Text Format).
- Special Line Break: habilita la característica **Espacio entre CJK y R** en proyectos en idiomas de Asia Oriental (véase "*Preferencias — Maquetación — Caracteres*")
- SWF Filter: permite importar imágenes en formato SWF.
- SWF Toolkit: habilita la funcionalidad de importación y exportación tanto en maquetaciones para Web como interactivas.
- XML Import: permite importar y dar formato automáticamente a contenido XML. Encontrará más información en la *Guía de XML Import*.

Preferencias

Las preferencias permiten controlar el funcionamiento por omisión de QuarkXPress.

Explicación de las preferencias

El comando **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) abre el cuadro de diálogo **Preferencias**. El cuadro de diálogo **Preferencias** contiene varios paneles, que permiten especificar valores por omisión para las diversas funciones de QuarkXPress. Para mostrar un panel, haga clic en su nombre en la lista de la izquierda. Hay tres tipos de preferencias:

- Las *preferencias de la aplicación* se aplican a la aplicación QuarkXPress y afectan la manera en que se manejan todos los proyectos.
- Las *preferencias de proyecto* afectan a todas las maquetaciones del proyecto activo. No obstante, si se modifican las preferencias de proyecto sin ningún proyecto abierto, las nuevas preferencias pasarán a ser los valores de ajuste por omisión para todos los nuevos proyectos.
- Las *preferencias de maquetación* afectan sólo a la maquetación activa. No obstante, si se modifican las preferencias de maquetación sin tener ningún proyecto abierto, las nuevas preferencias pasarán a ser los valores de ajuste por omisión para todas las nuevas maquetaciones.

Cuando están cargados ciertos módulos de software XTensions, pueden aparecer paneles y opciones adicionales en el submenú **Preferencias**.

Alerta de Preferencias que no coinciden

La alerta de **Preferencias que no coinciden** aparece cuando se abre un proyecto que se guardó por última vez con información de la tabla de kern, información de la tabla de track o excepciones a la partición de palabras que difieren de los ajustes contenidos en los archivos de preferencias actuales. Se puede optar por usar los ajustes del proyecto o los que contienen los archivos de preferencias.

- Si se hace clic en **Utilizar preferencias XPress**, se pasa por alto la información sobre las preferencias que se había guardado con el proyecto, y todas las maquetaciones se cambian a los ajustes contenidos en los archivos de preferencias. Puede ser que se vuelva a distribuir el texto debido a las diferencias en la información de kern o track automático, o en las excepciones a la partición de palabras. Los cambios que se hagan en dichos ajustes cuando el proyecto está activo se guardarán tanto en el proyecto

como en los archivos de preferencias. La ventaja de la característica **Utilizar preferencias XPress** es que el proyecto se basará en la misma información de la tabla de kern, información de la tabla de track y excepciones a la partición de palabras en que se basan los demás proyectos.

- Si se hace clic en **Conservar ajustes del doc**., el proyecto mantendrá las preferencias que se especificaron anteriormente para cada maquetación. El texto no se redistribuirá. Los cambios que se realicen en la información de kern, track o excepciones a la partición de palabras automáticos cuando el proyecto está activo se guardarán solamente con el proyecto. La característica Conservar ajustes del doc. resulta útil si se quiere abrir e imprimir una maquetación sin correr el riesgo de que el texto se redistribuya.

Cambios en las preferencias de QuarkXPress

Los cambios en las preferencias de QuarkXPress se manejan de las siguientes maneras:

- Si se realizan cambios en las preferencias de la aplicación en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) con o sin proyectos abiertos, los cambios se guardan en los archivos de preferencias y afectan de inmediato a todos los proyectos abiertos y a todos los proyectos que se abran posteriormente.
- Si se efectúan cambios en los ajustes de **Gestor de XTensions** (menú **Utilidades**) con o sin proyectos abiertos, los cambios se guardan en los archivos de preferencias y afectan a todos los proyectos después de reiniciar QuarkXPress.
- Si se efectúan cambios en los ajustes de **Gestor de archivos PPD** (menú **Utilidades**) con o sin proyectos abiertos, los cambios se guardan en los archivos de preferencias y afectan de inmediato a todos los proyectos abiertos y a los que se abran en el futuro.
- Si se efectuan cambios en las preferencias de maquetación en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) con un proyecto abierto, los cambios se guardan únicamente con el proyecto activo.
- Si se elige un diccionario auxiliar diferente con un proyecto abierto, el cambio se guarda solamente con el proyecto activo.
- Si se efectúan cambios en la información de la tabla de kern, la información de la tabla de track y las excepciones a la partición de palabras en un nuevo proyecto, dichos cambios se guardan con el proyecto activo y en los archivos de preferencias.

  Si aparece la alerta de **Preferencias que no coinciden** cuando se abre un proyecto y se hace clic en **Utilizar preferencias XPress**, los cambios efectuados en la información de la tabla de kern, la información de la tabla de track y las excepciones a la partición de palabras se guardarán tanto en ese proyecto como en los archivos de preferencias.

Qué contienen los archivos de preferencias

El contenido de los archivos de preferencias se explica a continuación. La lista se divide en tres grupos, de acuerdo con la forma en que se guardan las distintas preferencias.

Grupo A

El grupo A contiene la siguiente información:

- Tablas de kern (**Utilidades > Editar tabla de kern**).
- Tablas de track (**Utilidades > Editar track**).

- Excepciones a la partición de palabras (**Utilidades > Excepciones a la partición**).

Todos los cambios que se efectúen en los ajustes del grupo A cuando no se encuentra abierto ningún proyecto, se guardan en los archivos de preferencias y se aplican a todos los proyectos que se creen a partir de ese momento.

Si al abrir un proyecto, se presenta en pantalla la alerta de **Preferencias que no coinciden**, y entonces se hace clic en **Utilizar preferencias XPress**, cualquier cambio que se efectúe posteriormente en los ajustes del grupo A se guardará tanto en el proyecto como en los archivos de preferencias. (Cuando se hace clic en **Utilizar preferencias XPress**, quedan descartados los ajustes del grupo A original del proyecto.)

Si al abrir un proyecto se presenta en pantalla la alerta de **Preferencias que no coinciden**, y se hace clic en **Conservar ajustes del doc.**, cualquier cambio que se efectúe después en los ajustes del grupo A se guardará solamente con el proyecto.

Grupo B

El grupo B contiene la siguiente información:

- Hojas de estilo, colores, trazos y marcos, listas y especificaciones de partición y justificación por omisión (menú **Edición**)
- Ajustes en los paneles **Proyecto** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**).
- Información de la vía de acceso al diccionario auxiliar por omisión (**Utilidades > Diccionario auxiliar**).

Todos los cambios que se efectúen en los ajustes del grupo B cuando no se encuentra abierto ningún proyecto, se guardan en los archivos de preferencias y se aplican a todos los proyectos que se creen a partir de ese momento. Cualquier cambio que se efectúe en los ajustes del grupo B mientras se encuentra abierto un proyecto se guardará únicamente con dicho proyecto.

Grupo C

El grupo C contiene la siguiente información:

- Estilos de salida (**Edición > Estilos de salida**).
- Ajustes en los cuadros de diálogo **Gestor de XTensions** y **Gestor de archivos PPD** (menú **Utilidades**)
- Ajustes en los paneles **Aplicación** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**).

Todos los cambios que se efectúen en los ajustes del grupo C se almacenan siempre en las preferencias, tanto si hay un proyecto abierto como si no.

Preferencias de la aplicación

Los controles en los paneles **Aplicación** del cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**) influyen en la manera en que QuarkXPress funciona con todos los proyectos; por ejemplo, cómo se muestran y guardan los

proyectos. Dichos ajustes se guardan con la aplicación y no se guardan nunca con los proyectos.

Preferencias — Aplicación — Pantalla

Use el panel **Pantalla** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para espeficar cómo aparecerán en pantalla la mesa de trabajo y otros elementos de la aplicación en todos los proyectos.

Los ajustes del área **Mesa de trabajo** incluyen los siguientes:

- Use el campo **Anchura de la mesa de trabajo** para especificar la anchura de la mesa de trabajo en cada lado de la página o plancha extendida de una maquetación para impresión. Dicha anchura se mide como un porcentaje de la anchura de la maquetación.
- Use el control **Color** para especificar un color para la mesa de trabajo.
- Para mostrar la mesa de trabajo de la plancha extendida activa en un color diferente, seleccione **Cambiar color de la mesa de trabajo para indicar la plancha extendida activa** y después elija un color con el control **Color** correspondiente.
- Para mostrar la mesa de trabajo en un color diferente cuando se encuentre en el modo de Vista de impresión acabada (**Ver > Vista de impresión acabada**), seleccione la opción **Color mesa de trabajo en vista impresión acabada** y después seleccione un color con el control correspondiente de **Color**.

Los ajustes del área **Pantalla** incluyen los siguientes:

- Seleccione la opción **Edición de cuadro de texto opaco** para que los cuadros de texto se vuelven momentáneamente opacos mientras se editan.
- Use la lista desplegable **TIFF en color** para especificar la profundidad del color de las vistas previas en pantalla creadas para archivos TIFF en color cuando se importan.
- Use la lista desplegable **TIFF grises** para especificar la resolución de las vistas previas en pantalla creadas para archivos TIFF en escala de grises cuando se importan.
- *Sólo Windows:* Use el campo **Valor ppp de la trama** para ajustar el monitor de modo que muestre la mejor representación del documento en pantalla.
- Elija un perfil que corresponda al monitor en el menú desplegable **Perfil del monitor**, o elija **Automático**. Los perfiles pueden colocarse en la carpeta "Profiles" en la carpeta de la aplicación QuarkXPress. (Encontrará más información sobre las preferencias de gestión del color en "*Preferencias — Maquetación — Gestor de color*".)

Preferencias — Aplicación — Ajustes de entrada

Use el panel **Ajustes de entrada** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para personalizar el funcionamiento del desplazamiento y otras acciones de uso sobre la marcha.

- Use el área **Desplazamiento** para especificar la velocidad con que se desplazan las maquetaciones y la manera en que vuelven a trazarse sobre la pantalla. Seleccione **Desplazamiento visible** para que se actualice la presentación en pantalla de la maquetación a medida que arrastra los cuadros en las barras de desplazamiento de la ventana de la maquetación. Para activar y desactivar el **Desplazamiento visible**

mientras usted está desplazando, pulse la tecla Opción/Alt a la vez que arrastra un cuadro de desplazamiento.

- Use el menú desplegable **Formato** y la casilla de verificación **Comillas tipográficas** para elegir un estilo para convertir e introducir comillas. Para especificar los caracteres predeterminados que se usarán con la característica **Comillas tipográficas** y la opción **Convertir comillas** en el cuadro de diálogo **Importar** (**Archivo > Importar**), elija una opción en el menú desplegable **Comillas**. Seleccione **Comillas tipográficas** para que QuarkXPress sustituya automáticamente las comillas rectas sencillas y dobles (' y ") con las comillas elegidas a medida que usted teclea el texto.
- Los guiones y las comas son los separadores por omisión para indicar rangos secuenciales y no secuenciales en el campo **Páginas** del cuadro de diálogo **Imprimir** en el caso de una maquetación para impresión. Si ha especificado comas o guiones como parte del esquema de numeración de páginas de la maquetación en el cuadro de diálogo **Sección** (menú **Página**), tendrá que cambiar aquí los separadores por omisión. Por ejemplo, si los números de página son "A–1, A–2…", no podrá utilizar un guión en el campo **Páginas** para especificar un rango de páginas. A fin de modificar los separadores, introduzca nuevos caracteres en los campos **Secuencial** y **No secuencial**.
- *Sólo Mac OS:* Use el área **Al pulsar la tecla se activa**: para controlar lo que hace la tecla Control. Haga clic en **Zoom** para hacer que la tecla Control invoque temporalmente la herramienta **Zoom**. Haga clic en **Menú contextual** para hacer que la tecla Control invoque un menú contextual. (Control+Mayús realiza cualquiera de las dos funciones que no seleccione.)
- Use el campo **Arrastre con demora antes de renovación visible** para establecer la demora entre hacer clic y arrastrar para la renovación visible. La renovación visible muestra en tiempo real cualquier cambio en el contorneo que se haya producido al mover un elemento. Si esta opción está seleccionada, puede activar la renovación visible pulsando el botón del ratón hasta que los puntos de control para redimensionamiento desaparezcan y arrastrando después el elemento.
- Seleccione la opción **Arrastrar y colocar texto** para cortar, copiar y pegar texto en un relato usando el ratón en vez de comandos de menú o de teclado. En Mac OS, puede activar temporalmente esta característica si pulsa Control+Comando antes de empezar a arrastrar. Para cortar y pegar texto, resáltelo y después arrástrelo a una nueva posición. Para copiar y pegar texto, selecciónelo y después pulse la tecla Mayús mientras lo arrastra a una nueva posición.
- Seleccione **Mostrar ayuda de herramientas** para ver los nombres de las herramientas o de los iconos de las paletas cuando el puntero del ratón se coloque sobre los mismos.
- Seleccione **Mantener atributos del cuadro de imagen** para hacer que un cuadro de imagen "recuerde" por omisión su escala y otros atributos cuando se importa una nueva imagen en el cuadro. Por omisión, la opción está seleccionada.

Preferencias — Aplicación — Reserva de fuentes

Seleccione **Reserva de fuentes** para activar la característica Reserva de fuentes. Cuando esta característica está activa, si QuarkXPress encuentra un carácter que no puede mostrar en la fuente actual, busca en las fuentes activas del sistema para encontrar una fuente que pueda presentar correctamente ese carácter.

Seleccione **Buscar** para que QuarkXPress busque una fuente adecuada que se use en el proyecto activo. Para restringir la búsqueda a un rango en particular, seleccione **Último** y después escriba un número en el campo **Párrafos**. Para ampliar la búsqueda a todo el relato de dónde hay una fuente faltante, seleccione **Relato completo**.

Para indicar las fuentes de reserva que deberán utilizarse cuando no sea posible encontrar otra fuente (tomando en cuenta los ajustes especificados para **Buscar**), elija una opción en la columna **Fuente** en cada secuencia de comandos o idioma que aparece en la columna **Secuencia de comandos/Idioma**.

Para indicar la fuente que debe utilizarse en la línea de texto informativo cuando se imprime una maquetación con marcas de registro activadas, elija una opción en el menú desplegable **Fuente de la línea de registro**.

Preferencias — Aplicación — Deshacer

Use el panel **Deshacer** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para controlar las opciones para **Deshacer varias acciones**.

- Use el menú desplegable **Tecla del comando Rehacer** para especificar el comando de teclado que invocará el comendo **Rehacer**.
- Use el campo **Acciones máximas en el historial** para especificar el número de acciones que pueden almacenarse en el historial de acciones para deshacer. El historial de acciones para deshacer puede tener un máximo de 30 acciones, siendo 20 el valor por omisión.

Preferencias — Aplicación — Abrir y guardar

Use el panel **Guardar** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para personalizar la manera en que QuarkXPress guarda y efectúa copias de seguridad de los proyectos.

- Seleccione **Guardar automáticamente** para proteger los trabajos en curso contra fallos del sistema o del suministro de electricidad. Cuando esta opción está seleccionada, QuarkXPress grabará automáticamente los cambios realizados en el proyecto en un archivo temporal que se almacena en la carpeta del proyecto, según un intervalo especificado. Introduzca el intervalo (en minutos) en el campo **Cada... minutos**. Puede especificar un intervalo mínimo de 0,25 minutos. Cuando está seleccionada la opción **Guardar automáticamente**, el valor por omisión es **Cada 5 minutos**. QuarkXPress no sobrescribe el archivo original hasta que éste se guarde manualmente (**Archivo > Guardar**). Después de una interrupción en el sistema, al abrir el proyecto QuarkXPress muestra un mensaje de alerta indicando que el proyecto se restaurará a la última versión que se guardó automáticamente.
- A fin de conservar hasta 100 revisiones de un proyecto, seleccione la opción **Copia de seguridad automática** e introduzca un valor en el campo **Conservar revisiones**. Cada vez que un proyecto se guarda manualmente (**Archivo > Guardar**), QuarkXPress envía la versión anterior a la carpeta de **Destino** que usted especifique. Por omisión, la opción **Copia de seguridad automática** no está seleccionada. Haga clic en **Carpeta del proyecto** para almacenar las revisiones en la misma carpeta que el proyecto. Haga clic en **Otra carpeta** para almacenar las revisiones en una carpeta distinta de la del proyecto. Haga clic en **Seleccionar/Examinar** para abrir el cuadro de diálogo **Carpeta de seguridad/Buscar carpeta**. A continuación, elija una carpeta o créela y después haga

clic en **Seleccionar/Aceptar** a fin de cerrar el cuadro de diálogo. El nombre de la **Carpeta** seleccionada aparecerá en el área **Destino**. Se añaden números consecutivos al nombre del proyecto original en cada copia de seguridad. Cuando se crea la última revisión (por ejemplo, 5 de 5), se suprime la revisión más antigua en la carpeta. Para recuperar una copia de seguridad de la carpeta de destino, abra el archivo de revisión como cualquier otro proyecto de QuarkXPress.

- Seleccione **Guardar posición del documento** si desea que QuarkXPress recuerde automáticamente el tamaño, la posición y las proporciones de la ventana del proyecto. Por omisión, la opción está seleccionada.
- En **Compatibilidad con caracteres no Unicode**, elija una opción en el menú desplegable **Codificación** para indicar cómo mostrará QuarkXPress los caracteres en texto no Unicode.

Preferencias — Aplicación — Gestor de XTensions

Use el panel **Gestor de XTensions** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para controlar cuándo aparecerá el cuadro de diálogo **Gestor de XTensions**.

Preferencias — Aplicación — Compartir

Use el panel **Compartir** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para establecer las opciones predeterminadas para el nuevo contenido compartido. Encontrará información sobre el significado de estas opciones en "*Compartir y sincronizar contenido*".

Para utilizar las opciones especificadas en este panel siempre que desee añadir múltiples elementos al espacio de contenido compartido, seleccione **No mostrar cuadro de diálogo al compartir múltiples elementos**.

Preferencias — Aplicación — Fuentes

Use el panel **Fuentes** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar las siguientes preferencias.

En el área **Vistas previas de fuentes**, seleccione **Mostrar en el menú Fuente** para mostrar el nombre de cada fuente en la fuente correspondiente.

En el área **Asignación de fuentes**:

- Para evitar que aparezca el cuadro de diálogo **Fuentes faltantes**, seleccione **No mostrar el cuadro de diálogo Fuentes faltantes**. Los botones de radio debajo de esta casilla de verificación determinan lo que ocurrirá cuando abra un documento que contiene una fuente faltante para la cual no se ha especificado una fuente sustituta.
- Para especificar una fuente de sustitución por omisión, seleccione **Especificar la fuente de sustitución por omisión** y elija una fuente de sustitución en el menú desplegable **Fuente de sustitución por omisión**.
- Para especificar las fuentes de sustitución por omisión, seleccione **Especificar la fuente de sustitución por omisión** y elija las opciones deseadas en los menús desplegablea **Latino** y **Asiático oriental**

Preferencias — Aplicación — Lista de archivos

Use el panel **Lista de archivos** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para personalizar la visualización de los archivos de QuarkXPress abiertos y guardados recientemente en el menú **Archivo**:

- Use el campo **Número de archivos** para especificar el número de archivos de QuarkXPress abiertos y guardados recientemente que se visualizarán.
- Use el área **Localización de lista de archivos** para elegir el menú que presentará la lista de archivos de QuarkXPress abiertos recientemente.
- Seleccione **Alfabetizar nombres** para mostrar la lista de archivos en orden alfabético.
- Seleccione **Mostrar vía de acceso completa** para presentar la ubicación de los archivos.

Preferencias — Aplicación — Acceso por omisión

Use el panel **Acceso por omisión** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para definir la ubicación por omisión en el sistema de archivos o en la red para los comandos **Abrir**, **Guardar/Guardar como** e **Importar**.

Preferencias — Aplicación — Vista previa a toda resolución

Para controlar dónde almacenará QuarkXPress en la memoria caché las imágenes de alta resolución para mostrarlas en pantalla, haga clic en **Carpeta Preferencias de QuarkXPress** o haga clic en **Otra carpeta** y después indique otra ubicación. Para indicar el tamaño máximo de la carpeta que contiene las vistas previas en la memoria caché, introduzca un valor en el campo **Tamaño máximo carpeta de memoria caché**.

En el área **Mostrar vistas previas a toda resolución de**:

- Cuando se selecciona **Todas las vistas previas a toda resolución**, todas las imágenes del proyecto que estén configuradas para visualizarse a toda resolución se visualizan a toda resolución.
- Cuando se elige la opción **Vistas previas a toda resolución seleccionadas**, las imágenes configuradas para visualizarse a toda resolución sólo lo harán cuando estén seleccionadas.

Es conveniente desactivar la Vista previa a toda resolución, si existe un problema de rendimiento que usted crea que puede estar relacionado con este módulo XTensions. Para desactivar la Vista previa a toda resolución al abrir un proyecto, marque **Inhabilitar vistas previas a toda resolución al abrir**. Si se ha especificado Vista previa a toda resolución para una imagen, ésta mantiene ese valor; sin embargo, la imagen no se visualizará a toda resolución salvo que se active Vista previa a toda resolución para la maquetación, eligiendo **Visualización > Vistas previas a toda resolución**. Cuando la opción **Inhabilitar vistas previas a toda resolución al abrir** no está seleccionada, las imágenes que se configuraron para visualizarlas a toda resolución se visualizarán de dicho modo al abrir el proyecto (si se selecciona **Visualización > Vistas previas a toda resolución**).

Preferencias — Aplicación — Examinadores

Use el panel **Examinadores** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar los examinadores Web que se utilizarán para

mostrar la vista previa de las maquetaciones para Web o para ver los archivos HTML después de exportarlos.

- Use la columna **Por omisión** para especificar examinador que se utilizará cuando no se especifique ninguno en particular al invocar una vista previa. Éste será también el examinador que se utilizará cuando esté seleccionada la casilla **Iniciar examinador** en el cuadro de diálogo **Exportar HTML** (**Archivo > Exportar > HTML**). Haga clic en la columna **Por omisión** para colocar una marca de verificación junto al examinador por omisión.
- La columna **Examinador** muestra la lista de los examinadores Web disponibles dentro de QuarkXPress.
- La columna **Nombre examinador** muestra como aparecerá el nombre de cada examinador dentro de QuarkXPress.

Preferencias — Aplicación — Índice

El panel **Índice** permite personalizar el color de los marcadores de índice y la puntuación para los índices que se generen.

Para cambiar el color de los marcadores de índice, haga clic en el botón **Color de los marcadores de índice**.

Use los ajustes de **Caracteres de separación** para controlar la manera en que se puntuará el índice.

- Introduzca caracteres en el campo **Después de entrada** para especificar la puntuación que seguirá inmediatamente a cada entrada de un índice.
- Introduzca caracteres en el campo **Entre números de pág**. para especificar las palabras o la puntuación que deberán separar una lista de números de página en un índice.
- Introduzca caracteres en el campo **Dentro del rango de páginas** para especificar las palabras o la puntuación que deberán separar un rango de páginas en un índice.
- Introduzca caracteres en el campo **Antes de referencia cruzada** para especificar las palabras o la puntuación que deberán utilizarse antes de una referencia cruzada (suele utilizarse un punto, un signo de punto y coma o un espacio).
- Use la lista desplegable **Estilo de referencia cruzada** para seleccionar una hoja de estilo de caracteres para aplicarla a las referencias cruzadas. Esta hoja de estilo sólo se aplica a "Consulte", "Consulte también" o "Consulte bajo", y no a la entrada en sí ni a la referencia.
- Introduzca caracteres en el campo **Entre entradas** para especificar las palabras o la puntuación que se insertarán entre las entradas de un índice en línea o al final de un párrafo en un índice anidado.

Preferencias — Aplicación — Job Jackets

Use el panel **Job Jackets** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar las preferencias de la evaluación automática de maquetaciones e indicar una ubicación por omisión de los archivos Job Jackets.

Use las opciones en el área **Evaluación de la maquetación** para controlar cuándo QuarkXPress ejecutará automáticamente el comando **Archivo > Evaluar maquetación**.

Por ejemplo, si selecciona **Al imprimir**, se asegurará de que siempre se evalúe la maquetación antes de enviarla a impresión. Las opciones son:

- **Al abrir**
- **Al guardar**
- **Al imprimir**
- **Al cerrar**

Use las opciones en el área **Ubicación** para especificar dónde se almacenarán por omisión los archivos Job Jackets. Para guardar los archivos Job Jackets en la ubicación por omisión, haga clic en **Usar vía de acceso por omisión en los Job Jackets compartidos**. La ubicación predeterminada es la carpeta "Documentos" en Mac OS y la carpeta "Mis documentos" en Windows.

Preferencias — Aplicación — PDF

Use el panel **PDF** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para establecer las preferencias para la exportación a PDF.

Use las opciones del área **Flujo de trabajo PDF** para determinar cómo se destilarán los archivos PDF:

- Haga clic en **Directo a PDF** para que QuarkXPress destile el archivo PDF.
- Haga clic en **Crear archivo PostScript para destilar posteriormente** para exportar un archivo PostScript con marcas PDF. Al utilizar esta opción, podrá generar el archivo PDF posteriormente con ayuda de una aplicación de terceros que genere archivos PDF. Si selecciona esta opción, también podrá seleccionar **Utilizar "carpeta vigilada"** y especificar el directorio donde deberán colocarse los archivos PostScript (supuestamente para procesamiento automático por una herramienta de destilación PDF). Si no selecciona **Utilizar "carpeta vigilada"**, se le pedirá que introduzca una ubicación para el archivo PostCript.

Sólo Mac OS: Para incrementar la cantidad de memoria virtual disponible para reproducir archivos PDF grandes durante una operación de exportación a PDF, aumente el valor en el campo **Memoria virtual**.

Use el menú desplegable **Nombre por omisión** para elegir un nombre por omisión para los archivos PDF exportados.

Seleccione **Registrar errores** para crear un registro de errores (si se produce alguno) durante la creación de archivos PDF. Cuando se selecciona esta opción, se puede seleccionar **Usar carpeta de registro** para especificar dónde guardar el archivo de registro. Si no se selecciona la casilla **Usar carpeta de registro**, el archivo de registro se crea en el mismo directorio que el archivo PDF exportado.

Preferencias — Aplicación — PSD Import

Cuando se importa una imagen PSD, PSD Import crea una vista previa de acuerdo con las especificaciones actuales en el panel **Pantalla** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú**QuarkXPress/Edición**). Para mostrar imágenes de Adobe Photoshop, PSD Import utiliza una caché para acelerar su presentación en pantalla. A fin de controlar la utilización de la memoria y la velocidad con que se vuelve a trazar la pantalla, se puede

optimizar el entorno de PSD Import por medio de los ajustes de visualización de QuarkXPress; además, se pueden modificar las especificaciones de la memoria caché en el panel **PSD Import** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**).

Para crear la caché en la carpeta de preferencias, haga clic en **Preferencias de QuarkXPress**. Para crear la caché en una carpeta diferente, haga clic en **Otra carpeta** y seleccione una carpeta diferente. Para indicar el tamaño de la carpeta de la memoria caché, introduzca un valor en el campo **Tamaño máximo carpeta de memoria caché**.

Quizá sea necesario borrar la caché de PSD Import si las vistas previas no se visualizan correctamente. Para borrar esta caché, haga clic en **Limpiar caché**.

Preferencias — Aplicación — Indicadores de posición

Use el panel **Indicadores de posición** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para establecer las preferencias de visualización de los indicadores de posición de texto.

- Use el botón **Color** en el área **Indicador de posición de texto** para especificar el color de los indicadores de posición de texto en la maquetación. Elija un porcentaje de intensidad para el color en el menú desplegable **Intensidad**.
- Use el botón **Color** en el área **Indicador de posición de TextNode** para especificar el color de los indicadores de posición de los nodos de texto en la maquetación. Elija un porcentaje de intensidad para el color en el menú desplegable **Intensidad**.

Preferencias — Aplicación — Verificación de ortografía

Use el panel **Verificación de ortografía** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para definir las opciones de la verificación de ortografía.

En el área **Excepciones de la verificación de ortografía**:

- Para excluir de la verificación de ortografía las palabras que incluyen números, seleccione **Omitir palabras con números**.
- Para excluir de la verificación de ortografía las direcciones de correo electrónico y los URL, seleccione **Omitir direcciones de archivos e Internet**.
- Para excluir la verificación del uso de mayúsculas y espaciado de las palabras en lenguas germanas — alemán, alemán (suizo), alemán (reformado) y alemán (suizo reformado) — cuando verifique la ortografía, seleccione **Ignorar uso de mayúsculas en idiomas alemanes**.
- Para excluir la verificación del uso de mayúsculas y espaciado de las palabras en lenguas no germanas cuando se verifique la ortografía, seleccione **Ignorar uso de mayúsculas en idiomas no alemanes**.

En el área **Idiomas reformados**, seleccione **Utilizar alemán reformado 2006** para usar las reglas del alemán reformado siempre que se verifique la ortografía de texto que contiene caracteres en alemán.

Preferencias — Aplicación — Fracción/Precio

Use el panel **Fracción/Precio** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para aplicar formato de manera automática a fracciones y precios.

- En el área del **Numerador**, la opción **Desplaz**. coloca el numerador en relación con la línea base; la opción **Escala V** determina la altura del numerador como un porcentaje del cuerpo de la fuente; la opción **Escala H** determina la anchura del numerador como un porcentaje de la anchura normal del carácter; y la opción **Kern** ajusta el espacio entre los caracteres y la barra inclinada.
- En el área del **Denominador**, la opción **Desplaz**. coloca el denominador en relación con la línea base; la opción **Escala V** determina la altura del denominador como un porcentaje del cuerpo de la fuente; la opción **Escala H** determina la anchura del denominador como un porcentaje de la anchura normal del carácter; y la opción **Kern** ajusta el espacio entre los caracteres y la barra inclinada.
- En el área de la **Barra inclinada**, la opción **Desplaz**. coloca la barra inclinada en relación con la línea base; la opción **Escala V** determina la altura de la barra inclinada como un porcentaje del cuerpo de la fuente; la opción **Escala H** determina la anchura de la barra inclinada como un porcentaje de la anchura normal del carácter; y la opción **Kern** ajusta el espacio entre los caracteres y la barra inclinada. Seleccione **Barra de fracción** para conservar el tamaño de la letra cuando se elige **Estilo > Estilo de letra > Hacer fracción**.
- En el área **Precio**, la opción **Subrayar a céntimos** subraya los caracteres de los centavos y la opción **Suprimir separador decimal** elimina el carácter del punto o coma decimal del precio.

Preferencias — Aplicación — Efectos de imagen

En ocasiones, se puede obtener un mejor rendimiento si se especifica una carpeta de la memoria caché situada en una unidad distinta de la unidad o unidades en que se localizan la aplicación y el proyecto de QuarkXPress. Use el panel **Efectos de imagen** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar la ubicación de la carpeta de la memoria caché para editar imágenes.

Preferencias de proyecto

Los paneles **Proyecto** en el cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición > Preferencias**) afectan a todas las maquetaciones del proyecto activo. No obstante, si se modifican las preferencias de proyecto sin ningún proyecto abierto, las nuevas preferencias pasarán a ser los valores de ajuste por omisión para todos los nuevos proyectos.

Preferencias — Proyecto — Generales

Use la versión para el **Proyecto** del panel **Generales** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar los ajustes por omisión para la importación automática de imágenes, modo de maquetación individual y kern OpenType (para fuentes OpenType).

Use el menú desplegable **Import. autom. imágenes** para controlar si la aplicación actualizará automáticamente las imágenes que se han modificado desde la última vez que se abrió una maquetación.

- Para habilitar la característica **Import. autom. imágenes**, elija **Act**. Cuando se abra un proyecto, la aplicación reimportará automáticamente las imágenes modificadas.
- Para desactivar la característica **Import. autom. imágenes**, elija **Des**.
- Para mostrar un mensaje de alerta antes de que la aplicación importe las imágenes modificadas, elija **Verificar**.

Si selecciona **Modo de maquetación individual** sin tener proyectos abiertos, automáticamente se seleccionará la casilla de verificación **Modo de maquetación individual** en el cuadro de diálogo **Nuevo proyecto**.

Seleccione **Usar kern OpenType** para activar los valores de kern por omisión para las fuentes OpenType. Cuando el kern OpenType está activo, invalida todos los valores de kern especificados en **Editar tabla de kern** (menú **Utilidades**) para estas fuentes.

Preferencias de maquetación

Los paneles **Maquetación** en el cuadro de diálogo **Preferencias** (**QuarkXPress/Edición** > **Preferencias**) influyen en la manera en que algunas características de QuarkXPress funcionan con los documentos; por ejemplo, si las páginas se insertan automáticamente cuando se produce un desbordamiento de texto y cómo se aplica trapping a los colores.

Preferencias — Maquetación — Generales

Use las versiones de **Maquetación** del panel **Generales** en el cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar varios ajustes por omisión para la maquetación de páginas, como la distancia de atracción para las guías y los colores de los hipervínculos y anclas.

En el área **Pantalla**:

- Cuando se selecciona **Texto falso por debajo de** y se introduce un valor en el campo, QuarkXPress acelera la velocidad a la que se traza la pantalla mediante la "representación falsa", que es el proceso de mostrar barras grises en lugar de texto cuyo cuerpo sea menor que un determinado valor. La presentación de texto falso no afecta la impresión ni la exportación. La presentación de texto falso se ve afectada por el porcentaje de visualización.
- Seleccione **Imágenes falsas** para permitir que QuarkXPress muestre las imágenes importadas como cuadros grises. Cuando se selecciona un cuadro que contiene una imagen falsa, la imagen se visualiza de forma normal. Por omisión, la opción no está seleccionada.

Use el área **Hipervínculos** para elegir el color de los iconos de las anclas y los hipervínculos. Los colores de los iconos de ancla están disponibles para todas las maquetaciones, pero los colores de hipervínculos sólo pueden definirse en maquetaciones para impresión y maquetaciones interactivas. Conviene seleccionar

colores para las anclas e hipervínculos de una maquetación para impresión si planea exportar esa maquetación como un archivo PDF.

Use el área **Elementos de pág. maqueta** para controlar lo que ocurrirá con los elementos maqueta cuando se apliquen páginas maqueta. Las nuevas páginas maqueta se aplican a las páginas de maquetación cada vez que: (1) se arrastra el icono de una página maqueta desde el área de páginas maqueta de la paleta **Maquetación** y se coloca sobre el icono de una página de la maquetación en la misma paleta (**Ventana > Mostrar maquetación**); (2) se suprime una página maqueta que se ha aplicado a las páginas de maquetación mediante la paleta de **Maquetación**; o (3) se añade, suprime o mueve un número impar de páginas en una maquetación de páginas enfrentadas.

- Elija **Conservar cambios** para que los elementos de maqueta modificados se conserven en las páginas de la maquetación cuando se aplique una nueva página maqueta. Los elementos que se conservan dejan de ser elementos de maqueta.
- Haga clic en **Suprimir cambios** para que los elementos de maqueta modificados se supriman en las páginas de la maquetación al aplicarse una nueva página maqueta.

Use el área **Marco** para especificar si los marcos se colocan dentro o fuera de los cuadros de texto y de imagen.

- Cuando se hace clic en **Interior**, la distancia entre el texto y el marco se determina según los valores de **Espacio reservado** especificados para el cuadro (**Elemento > Modificar**). Cuando se coloca un marco en el interior de un cuadro de imagen, el marco solapa la imagen.
- Cuando se hace clic en **Exterior**, el marco se traza por fuera del cuadro, aumentando la anchura y altura del cuadro. El marco no puede extenderse fuera de los límites de un cuadro de selección ni de la mesa de trabajo.

Sólo maquetaciones para impresión: Use las opciones de **Inserción autom. página** para determinar si se insertan páginas automáticamente para contener el desbordamiento de texto de un cuadro de texto automático o de una cadena de cuadros de texto (en una página asociada a una página maqueta que incluye un cuadro de texto automático). El menú desplegable también permite determinar dónde se insertarán las páginas.

Sólo maquetaciones para Web: Use el campo **Directorio de exportación de imágenes** para especificar el nombre de la carpeta donde se colocarán todos los archivos gráficos cuando se exporta una maquetación para Web. La carpeta se crea en el mismo nivel que la maquetación exportada (o en la carpeta raíz del sitio, si se ha especificado alguna). Si este campo se deja en blanco, los archivos gráficos se colocan en la misma carpeta que la maquetación exportada (o en la carpeta raíz del sitio, si se ha especificado alguna). Por omisión, se crea una carpeta llamada "image" en el mismo nivel que la maquetación exportada y las imágenes exportadas se colocan en esa carpeta.

Sólo maquetaciones para Web: Use el campo **Directorio raíz del sitio** para especificar el nombre y vía de acceso de la carpeta que se utilizará como carpeta raíz para la versión exportada de la maquetación para Web activa. Haga clic en el botón **Seleccionar/Examinar**, a la derecha del campo, para localizar el directorio raíz del sitio mediante un cuadro de diálogo.

Preferencias — Maquetación — Dimensiones

Use el panel **Dimensiones** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar las unidades de medición predeterminadas para las reglas de la maquetación y la paleta **Dimensiones**:

- Use los menús desplegables **Horizontal** y **Vertical** para especificar el sistema de medida para las reglas que se visualizan a lo largo de los bordes superior e izquierdo de la ventana de la maquetación. **Horizontal** corresponde a la regla superior y **Vertical**, a la regla del lado izquierdo.
- Estos dos menús desplegables influyen en varios otros aspectos de la interfaz de usuario, incluidas las coordenadas **X** y **Y** por omisión en la paleta **Dimensiones**. QuarkXPress convierte automáticamente en puntos el cuerpo tipográfico, interlineado y el grosor de los marcos y líneas, independientemente del sistema de medida que se elija.
- Use el campo **Puntos/Pulgada** para sustituir el valor por omisión de 72 puntos por pulgada. QuarkXPress emplea el valor introducido aquí como base de todas las medidas en puntos y picas, así como de todas las conversiones de puntos y picas a pulgadas. El estándar en la autoedición para puntos por pulgada es 72. Sin embargo, el estándar tipográfico tradicional que se utiliza en la mayoría de las reglas tipográficas de metal por lo general es de aproximadamente 72,27 ó 72,307 puntos por pulgada (rango = 60 a 80 pt, sistema de medida = puntos, incremento más pequeño = 0,001.)
- Use el campo **Cíceros/cm** para especificar un valor de conversión de cíceros a centímetros diferente del estándar 2,1967 (rango = 2 a 3 c, sistema de medida = cíceros, incremento más pequeño = 0,001).
- *Sólo maquetaciones para impresión:* Use los botones **Coordenadas del elemento** para especificar si los incrementos de la regla horizontal se repiten desde cero para cada **Página** o si son continuos a lo ancho de la **Plancha extendida**. Este ajuste determina las coordenadas de los elementos mostradas en los campos. La opción por omisión es **Página**.
- Use el menú desplegable **Unidades de medida** para establecer la unidad de medida por omisión para las maquetaciones nuevas.

Preferencias — Maquetación — Párrafos

Use el panel **Párrafos** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para controlar varios ajustes al nivel de párrafos.

Use la característica **Interlineado automático** para establecer automáticamente el espaciado entre las líneas. Para aplicar este ajuste a un párrafo, introduzca "autom" o "0" en el campo **Interlineado** del cuadro de diálogo **Atributos de párrafo** (**Estilo > Interlineado**). A diferencia de los párrafos con interlineado absoluto (es decir, con el mismo espacio por encima de cada línea), los párrafos con interlineado automático pueden incluir líneas con interlineado distinto si se mezclan fuentes y cuerpos tipográficos diferentes en el mismo párrafo.

El interlineado automático comienza con una cantidad de base de interlineado, la cual calcula QuarkXPress examinando los valores de ascendente y descendente incorporados en las fuentes utilizadas en una línea con interlineado automático y la línea por encima; sin embargo, el cuerpo tipográfico especificado por el usuario (**Estilo > Cuerpo**) constituye la parte más importante del cálculo de esta base. Finalmente, se añade a la

cantidad de base un valor especificado por el usuario en el campo **Interlineado automático** a fin de determinar la cantidad total de interlineado.

Para especificar un interlineado automático basado en un porcentaje, introduzca un valor de 0 a 100%, en incrementos del 1%. Este valor determina la cantidad de interlineado entre dos líneas de texto de la siguiente manera: el cuerpo tipográfico más grande de la línea superior se multiplica por el valor del porcentaje. Este resultado se suma a la cantidad de base del interlineado automático entre las dos líneas. Aunque el diseño de algunas fuentes complica el proceso, el siguiente es un ejemplo simplificado: en el caso de texto de 10 puntos compuesto en una fuente de rasgos "estándar" y con el **Interlineado automático** establecido en 20%, el interlineado es de 12 puntos (10 pt + [20% de 10] = 12 pt). Para especificar el interlineado automático incremental, introduzca un valor precedido por un signo más (+) o un signo menos (–) de –63 a +63 puntos, utilizando cualquier sistema de medida. Por ejemplo, si se introduce "+5", se añadirán 5 puntos de interlineado a la cantidad de base del interlineado automático; si se introduce "+5 mm", se añadirán 5 milímetros.

Use la casilla de verificación **Mantener el interlineado** para controlar la colocación de una línea de texto que aparece justo debajo de una obstrucción en una columna o cuadro. Si se selecciona la casilla **Mantener interlineado**, la línea base del renglón respectivo se coloca según el valor de interlineado aplicado. Si, por el contrario, la casilla no está seleccionada, el ascendente de la línea tocará la parte inferior de la obstrucción o cualquier valor de contorneo aplicado (**Elemento > Contorneo**).

En el área **Alinear con cuadrícula con base en**:

- Haga clic en **Ascendente y descendente** para alinear el texto a la cuadrícula con base en los trazos ascendentes y descendentes de los caracteres.
- Haga clic en **Cuerpo tipógrafico (cuadro eme)** para alinear el texto a la cuadrícula con base en el tamaño de los cuadros eme de los caracteres.

Para cada idioma que aparece en la lista **Partición de palabras**, use el menú desplegable **Método** en el área **Partición de palabras** para especificar el método que QuarkXPress utilizará para dividir automáticamente las palabras en los párrafos cuando no se encuentre ninguna entrada correspondiente en el diccionario de excepciones a la partición. El ajuste elegido sólo afecta a los párrafos para los cuales está habilitada la opción **Partición de palabras autom**.**Edición > Especificaciones de PyJ**).

  - Elija **Estándar** para dividir las palabras empleando el algoritmo incorporado en versiones de QuarkXPress anteriores a la 3.1. Cuando se abren en QuarkXPress 3.1 o en versiones posteriores documentos creados en versiones anteriores a la 3.1, éstos toman por omisión el método **Estándar**.
  - Seleccione **Mejorada** para partir las palabras mediante el algoritmo incorporado en QuarkXPress a partir de la versión 3.1.
- La opción **Extendida 2** utiliza el mismo algoritmo que la opción **Mejorada**, pero consulta cualquier diccionario de partición de palabras incorporado antes de recurrir al algoritmo. **Extendida 2** usa los recursos de excepción Dieckmann y el algoritmo para la partición de palabras. Esta opción se introdujo por primera vez en QuarkXPress 4.11 para alemán reformado y se ha extendido a otros idiomas en versiones más recientes. Si está disponible para un idioma, es el método por omisión para los proyectos creados en QuarkXPress.

Preferencias — Maquetación — Caracteres

Use el panel **Compartir** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para establecer las opciones predeterminadas para el nuevo contenido compartido. Use el panel **Caracteres** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar cómo QuarkXPress construirá estilos tipográficos como superíndice y subíndice:

- Use el área **Superíndice** para controlar la colocación y la escala (tamaño) de los caracteres superíndice. El valor de **Desplaz**. determina la distancia por encima de la línea base a la que QuarkXPress coloca un carácter superíndice. El valor del **Desplaz**. se mide como un porcentaje del cuerpo tipográfico. El valor por omisión es 33%. El valor de la **Escala V** determina el tamaño vertical del carácter y es un porcentaje del cuerpo tipográfico. El valor de la **Escala H** determina la anchura y es un porcentaje de la anchura normal de los caracteres (especificada por el diseñador de la fuente). El valor por omisión para ambas escalas es 60% (rango = 0 a 100%, sistema de medida = porcentaje, incremento más pequeño = 0,1).
- Use el área **Subíndice** para controlar la colocación y la escala (tamaño) de los caracteres subíndice. El valor de **Desplaz**. determina la distancia por debajo de la línea base a la que QuarkXPress coloca un carácter subíndice. El valor del **Desplaz**. se mide como un porcentaje del cuerpo tipográfico. El valor por omisión es 33%. El valor de la **Escala V** determina el tamaño vertical del carácter y es un porcentaje del cuerpo tipográfico. El valor de la **Escala H** determina la anchura y es un porcentaje de la anchura normal de los caracteres (especificada por el diseñador de la fuente). El valor por omisión para ambas escalas es 100% (rango = 0 a 100%, sistema de medida = porcentaje, incremento más pequeño = 0,1).
- Use el área **Versalitas** para controlar la escala de los caracteres a los que se aplique el estilo de letra **Versalitas**. El valor de la **Escala V** determina el tamaño vertical del carácter y se mide como un porcentaje del cuerpo tipográfico. El valor de la **Escala H** determina la anchura y se mide como un porcentaje de la anchura normal de los caracteres, especificada por el diseñador de la fuente. El valor por omisión para ambas escalas es 75% (rango = 0 a 100%, sistema de medida = porcentaje, incremento más pequeño = 0,1).
- Use el área **Superior** para controlar la escala de los caracteres superiores. El valor de la **Escala V** determina el tamaño vertical del carácter y se mide como un porcentaje del cuerpo tipográfico. El valor de la **Escala H** determina la anchura y se mide como un porcentaje de la anchura normal de los caracteres, especificada por el diseñador de la fuente. El valor por omisión para ambas escalas es 60% (rango = 0 a 100%, sistema de medida = porcentaje, incremento más pequeño = 0,1).
- Use el área **Ligaduras** para usar las ligaduras incorporadas en una fuente. Una ligadura es una convención tipográfica en la cual se combinan determinados caracteres en un solo glifo. La mayoría de las fuentes contienen ligaduras para los caracteres "f" seguida de "i" y "f" seguida de "l". El campo **Partir sobre** permite especificar el valor de kern o track (medido en incrementos de 1/200 de espacio eme) a partir del cual no se combinarán los caracteres en ligaduras. Por ejemplo, un titular con un valor de track alto probablemente no contendría ligaduras. El valor por omisión es 1 (rango = 0 a 10, sistema de medida = 0,005 [1/200] de espacio eme, incremento más pequeño = 0,001). Para impedir que la segunda letra en "ffi" y "ffl" (como en office y waffle) se combinen en ligaduras, seleccione **No "ffi" o "ffl"**. Las ligaduras de tres caracteres para estas

combinaciones, usuales en los sistemas de tipografía tradicional, no se encuentran estandarizadas en las fuentes diseñadas para Mac OS, motivo por el que ciertos tipógrafos prefieren mantener las tres letras separadas en vez de combinar sólo dos de ellas. Observe que muchas fuentes PostScript carecen de ligaduras "ffi" y "ffl", pero casi todas las fuentes OpenType las tienen. Esta opción está deseleccionada por omisión.

- Seleccione la casilla de verificación **Kern autom. a partir de** para que QuarkXPress emplee las tablas de kern, incorporadas en la mayoría de las fuentes, para controlar el espacio entre los caracteres. El campo **Kern autom. a partir de** permite especificar el cuerpo tipográfico por encima del cual se aplicará kern automático. La característica **Kern autom. a partir de** permite implementar también la información personalizada de tracking que se especificó en el cuadro de diálogo **Valores de track** para una fuente seleccionada (**Utilidades** > **Editar track**). La opción está seleccionada por omisión, con un umbral de 4 puntos (rango = 0 a 72 puntos, sistema de medica = varios [", pt, cm, etc.], incremento más pequeño = 0,001).
- Seleccione **Espacio eme estándar** para especificar un espacio eme equivalente al cuerpo del texto (por ejemplo, un texto de 24 puntos tiene un espacio eme de 24 puntos). Si no se selecciona la opción **Espacio eme estándar**, QuarkXPress utilizará la anchura de dos ceros en la fuente actual como la anchura del espacio eme. Por omisión, la opción está seleccionada. Puede insertar un espacio eme en el texto pulsando Opción+espacio/Ctrl+Mayús+6.
- Use el campo **Anchura de esp. flexible** para cambiar el valor por omisión de la anchura de un espacio flexible, que es 50%. Para crear un espacio flexible normal, pulse Opción+Mayús+espacio/Ctrl+Mayús+5; para crear un espacio flexible de no separación, pulse Comando+Opción+Mayús+espacio/Ctrl+Alt+Mayús+5. El valor de **Anchura de esp. flexible** se expresa como un porcentaje del espacio ene normal de una fuente dada y el cuerpo de la fuente (rango = 0 a 400%, sistema de medida = porcentaje, incremento más pequeño = 0,1).
- Use la casilla de verificación **Acentos para todo mayúsculas** para especificar si han de incluirse acentos ortográficos sobre los caracteres que los llevan cuando éstos tienen aplicado el estilo de letra Todo mayúsculas. Por omisión, la opción está seleccionada.

Preferencias — Maquetación — Herramientas

Use el panel **Herramientas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar las características por omisión de la herramienta **Zoom** y la herramienta **Elemento**, así como para establecer valores por omisión de los elementos creados con las diferentes herramientas de creación de elementos.

- Para configurar las opciones de la herramienta **Elemento**, seleccione la herramienta **Elemento** y después haga clic en **Modificar**. Use el área **Incremento Mayús + desplazamiento** para controlar cuántos píxeles desplazará un elemento la herramienta **Elemento**. Use los botones de radio debajo de **Hacer doble clic en un cuadro** para determinar lo que ocurrirá cuando haga doble clic en un cuadro: puede elegir cambiar de la herramienta **Elemento** a la herramienta de contenido que corresponda, o abrir el cuadro de diálogo **Modificar**.
- Para controlar el rango y el incremento del cambio de visualización de la herramienta **Zoom**, seleccione la herramienta **Zoom** y después haga clic en **Modificar**.

- Para configurar las opciones de arrastre de las herramientas **Contenido de texto** y **Contenido de imagen**, seleccione la herramienta de contenido combinado y después haga clic en **Modificar**. Haga clic en **Crear cuadros** para crear un nuevo cuadro cuando arrastre con una herramienta de contenido seleccionada. Haga clic en **Seleccionar cuadros** para seleccionar cuadros cuando arrastre con una herramienta de contenido seleccionada.
- Para cambiar los atributos por omisión de los elementos creados con una o más herramientas relacionadas de creación de elementos, seleccione las herramientas y haga clic en **Modificar**.
- Si ha modificado las preferencias de una herramienta y desea volver a cambiarlas a los ajustes predeterminados, seleccione la o las herramientas en la lista y haga clic en **Restaurar**. Si ha modificado las preferencias de varias herramientas y desea restablecer los ajustes predeterminados de las preferencias de todas las herramientas, haga clic en **Restaurar todo**.

Preferencias — Maquetación — Trapping

A partir de la versión 9.0, la aplicación ya no es compatible con trapping de extensión y reducción. Las extensiones y reducciones que se establezcan con el panel **Trapping** no se aplicarán al imprimir. Sin embargo, se respetarán los ajustes de sobreimpresión y zonas de eliminación.

Preferencias — Maquetación — Guías y cuadrícula

Use el panel **Guías y cuadrícula** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar varios ajustes por omisión para las guías y cuadrículas.

El campo **Distancia de atracción** permite cambiar la distancia por omisión de 6 píxeles a la que los objetos se fijan a las guías de página cuando se halla seleccionada la opción **Atracción a guías** (menú **Visualización**) (rango = 1 a 216, unidad de medida = píxeles, incremento más pequeño = 1).

En el área **Guías**:

- Para especificar colores predeterminados para los márgenes y guías, use los botones **Color de margen** y **Color de guía**.
- Haga clic en **Delante del contenido** o **Detrás del contenido** para especificar si las guías de reglas y páginas se colocarán delante o detrás de todos los elementos en una página.

En el área **Cuadrícula de página**:

- Para controlar el valor mínimo de zoom al que la cuadrícula de la página maqueta y las cuadrículas de los cuadros de texto se harán visibles, escriba un valor en campo **Visibilidad de zoom**.
- Haga clic en **Delante del contenido** o **Detrás del contenido** para especificar si la cuadrícula de la página maqueta se colocará delante o detrás de todos los elementos en una página. Si hace clic en **Delante del contenido**, también podrá especificar si la cuadrícula de la página maqueta se colocará delante o detrás de las guías.

Preferencias — Maquetación — Gestor de color

Use los paneles **Gestor de color** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para definir colores de modo que se visualicen o impriman uniformemente en todos los dispositivos.

En el área **Método de transformación**:

- Para especificar un motor para la transformación de color, elija una opción en el menú desplegable **Motor de color**.
- Para lograr los negros más oscuros posibles en todos los métodos de impresión, seleccione **Compensación de punto negro**.

En el área **Opciones de origen**:

- Use el menú desplegable **Configuración de origen** para especificar el espacio colorimétrico de origen de las imágenes y colores utilizados en QuarkXPress.
- Para habilitar el comando **Información de perfiles** en el menú **Ventana** y la ficha **Gestión del color** en el cuadro de diálogo **Importar imagen**, seleccione **Habilitar acceso a perfiles de imágenes**. Esta opción permite ver información sobre los perfiles.

Sólo maquetaciones para impresión: Para especificar cómo se verán las maquetaciones cuando se use el submenú **Visualización > Probar salida**, use las opciones del área **Prueba en pantalla**:

- Para especificar una configuración por omisión para la prueba de salida, elija una opción en el menú desplegable **Probar salida**.
- Para especificar una intención de reproducción para la prueba en pantalla, elija una opción en la lista desplegable **Intención de reproducción**. **Perceptual** hace que todos los colores de la gama de origen se ajusten en la misma proporción para que puedan caber en la gama de destino. **Colorimétrica relativa** conserva colores que están a la vez en ambas gamas, la de origen y la de destino. Los únicos colores de origen que se cambian son los que no figuran dentro de la gama de destino. **Saturación** toma en cuenta la saturación de los colores de origen y los cambia a colores cuya saturación relativa resulte equivalente en la gama de destino. **Colorimétrica absoluta** conserva colores que están a la vez en ambas gamas, la de origen y la de destino. Los colores que se ubican fuera de la gama de destino se ajustan en función del aspecto que tendrían una vez impresos en papel blanco. **Definida por los orígenes** usa las intenciones de reproducción definidas en la configuración de origen para todos los colores e imágenes.

Sólo maquetaciones para impresión: En el área **Archivos EPS/PDF vectoriales**:

- Para gestionar el color del contenido vectorial en los archivos importados EPS y PDF, seleccione **Gestionar color de EPS/PDF vectoriales**. Tenga en cuenta que esta preferencia aplica solamente a los archivos EPS y PDF importados después de que se ha seleccionado esta casilla.
- Para gestionar el color del contenido vectorial en los archivos EPS y PDF que ya se han importado en el proyecto activo, seleccione **Incluir EPS/PDF vectoriales existentes en la maquetación**.

Sólo maquetaciones para Web: Para especificar un perfil de salida para la exportación en HTML, elija una opción en el menú desplegable **Exportar a HTML**.

Sólo maquetaciones interactivas: Para especificar un perfil de salida para la exportación en SWF, elija una opción en el menú desplegable **Exportar a SWF**.

Preferencias — Maquetación — Capas

Use el panel **Capas** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) para especificar los ajustes que se utilizarán cuando se crea una nueva capa.

- Para que las nuevas capas sean visibles por omisión, seleccione **Visible**.
- Para suprimir por omisión la impresión de las nuevas capas, seleccione **Suprimir salida**.
- Para que las nuevas capas estén bloqueadas por omisión, seleccione **Bloqueadas**.
- Para mantener el contorneo en las nuevas capas de modo que el texto en las capas visibles se distribuya alrededor de los elementos que se encuentran en las capas ocultas, haga clic en **Conservar contorneo**.

Preferencias — Maquetación — Presentación

Sólo maquetaciones interactivas: El panel **Presentación** del cuadro de diálogo **Preferencias** (menú **QuarkXPress/Edición**) permite controlar las transiciones de página predeterminadas, configurar los cursores predeterminados, establecer el intervalo de avance automático y controlar si los proyectos que usan el avance automático repiten cíclicamente las páginas.

- Para establecer una transición predeterminada para las páginas, elija una opción en el menú desplegable **Efecto** e introduzca una duración para dicha transición en el campo **Tiempo** debajo de ese menú desplegable.
- Para especificar los cursores predeterminados, elija opciones en los menús desplegables del área **Cursores**.
- Para especificar el cursor que se muestra cuando el usuario final mueve el cursor del ratón sobre un elemento interactivo, elija una opción en el menú desplegable **Usuario**.
- Para hacer que el proyecto activo (si lo hay) avance automáticamente de una página a otra sin interacción del usuario, haga clic en **Avance automático cada** e introduzca una cantidad de avance automático en el campo **segundos**.
- Para hacer que el proyecto vaya automáticamente de la última página a la primera cuando se ejecuta una acción **Mostrar página siguiente** (y viceversa), seleccione **Repetir**.

Preferencias — Maquetación — SWF

Sólo maquetaciones interactivas: El panel **SWF** permite configurar las opciones predeterminadas para exportar las maquetaciones interactivas. Para ver y configurar estas opciones, haga clic en **Opciones predeterminadas** en este panel; aparecerá el cuadro de diálogo **Ajustes de exportación**. Encontrará más información acerca de cómo usar este panel en "*Configuración de los ajustes de exportación*".

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.

Los colores PANTONE® mostrados en la aplicación de software o en la documentación del usuario pueden no coincidir con los estándares identificados por PANTONE. Consulte las publicaciones actuales de colores PANTONE para determinar los colores con precisión. PANTONE® y otras marcas comerciales Pantone son propiedad de PANTONE LLC. © Pantone LLC 2010.

Pantone es el propietario de los derechos de copyright de Color Data y/o del software respectivo, cuyas licencias han sido concedidas a Quark Software, Inc. para su distribución y utilización sólo en combinación con el software de Quark. PANTONE Color Data y/o el software respectivo no pueden copiarse en otro disco o en memoria, a no ser que dicha copia forme parte de la ejecución del software de Quark.

Índice

A

abrir 484
acciones 279, 312
aceptos para todo mayúsculas 495
acoplamiento 251
activar y desactivar página maqueta 50
actualizar contenido 347
adjuntar 25, 215
agrupar 77
ajustes 180
ajustes de entrada 482
alemán reformado 2006 489
alineación 78, 110
alineación con el margen 162
alineación vertical de texto 136
alinear con cuadrícula 493
anchura de espacio flexible 495
anclas 409, 412, 413, 414
añadir ruido 179
AppleScript 458, 459, 460, 461
archivo PDF 455
archivos de Photoshop 174, 175, 176, 177, 178, 477, 488
archivos PDF 455
arrastrar y colocar texto 99, 482
artículos redistribuidos 337
artista de maquetación 364
asignación de fuentes 148, 485
atracción a guías 161
atributos de caracteres 106, 109
atributos de párrafos 110, 142
audio 348
ayuda 38
ayuda de herramientas 482

B

Bézier 64, 69, 71, 73, 74
biblioteca de contenido compartido 253
bibliotecas 231, 232, 233, 234
Blio eReader 337, 357
bloquear 79, 257
bloqueo 211
brillo 180
buscar/cambiar 101
Buscar/Cambiar elemento 449

C

cambiar la forma 69, 74
canales 176, 177
capas 47, 175, 176, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 240, 499
capas PDF 213
capitulares 141
capítulo maestro 228, 229
capítulos 225, 226, 227, 228, 229
caracteres colgantes 162, 164, 165
caracteres especiales 147
clases de caracteres colgantes 162, 164
Clonador 466
CMAN 186
colaboración 253
colocación de texto 135
color 108, 170, 189, 239
color de anclas 491
color de cuatricromía 184
color de hipervínculos 491
color selectivo 180
colores 42, 70, 71, 184, 185, 186, 187, 188, 189
colores de fondo 170
colores indexados 177
colores Multi-ink 186
colores planos 184, 185
colores Web Named 186
colores Web Safe 186
comandos del teclado 20, 310
comillas tipográficas 482
compartir 485
componentes 337, 344
Composition Zones 477
Composition Zones 258, 260, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 272, 273, 274, 275, 276, 277
compresión 499

Compressed Image Import 477
Comprobación de líneas 465
Configuración de colaboración 257, 270, 275, 276, 277
configuración de origen 191
configuraciones de origen 191, 192, 193, 194, 195
configuraciones de salida 191, 192, 193, 194, 195, 196
configuraciones de vistas 53
conjuntos de caracteres colgantes 162, 164, 165
conjuntos de paletas 49
conjuntos de reglas 392, 395, 396, 398
conjuntos de XTensions 438
contenido 62
contenido compartido 43, 253, 254, 256, 257, 265, 268, 269, 276, 277, 301, 485
contenido fuente único 253
contorneo 137, 138, 140, 177, 210
contraste 180
copiar 76, 142
cortar 76
Creador de formas 472
cuadrícula base 135
cuadrícula de cuadro de texto 150, 152, 159
cuadrícula de página 158, 160
cuadrícula de página maqueta 150, 151, 158, 160
cuadrículas 446
cuadrículas de diseño 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 158, 159, 160, 162, 497
cuadro de diálogo Imprimir 236
cuadros 62, 63, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 75, 76, 77, 78, 79, 80
cuadros anclados 80, 142
cuadros Bézier 67, 137
cuadros de imagen 67, 72
cuadros de texto 67, 72, 135, 138
cuadros de texto en mapa de bits 404
Cuadros de texto HTML 404
cuadros no anclados 143
cuerpo tipográfico 106
curvas 180

D

dar vuelta 170
declaraciones If 325
definiciones de maquetación 361, 375, 378
definidor del trabajo 364
degradado 189
degradados 71, 188, 189, 190
DejaVu 440
desenfoque gaussiano 179
deshacer 61, 484
Design Grid 477
desplazamiento rápido 482
desplazamiento visible 482
destinos 409, 411, 412, 413, 414
destramar 179
detección de bordes 179
DIC 185
diccionarios auxiliares 105
difusión 179
dimensiones 166, 493
directorios de exportación 491
diseño de cuadrículas 161
dividir 71
dividir pantalla 50
dividir ventanas 51
docx 100, 465, 466
duplicación con parámetros 462
duplicar 78

E

EA Text 477
edición de imágenes 48
Edit Original 477
editar 99
efectos de imagen 48, 178, 179, 180, 182, 477, 490
efectos de relieve 179
efectos predefinidos 182
elementos 62, 63, 67, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 138
elementos Composition Zones 260, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 272, 273
elementos de Composition Zones 258, 263, 270
elementos de páginas maqueta 491
encabezados 96
enviar al fondo 76
enviar detrás 76
EPS 246
ePub 337, 354
equilibrio de color 180
Error Reporting 477
escala horizontal 108
escala vertical 108
espaciado 78
espacio eme, estándar 495
espacio entre párrafos 112
espacio reservado 136
espacios 147

especialista en impresión 364
especificaciones de maquetación 387
especificaciones de salida 389, 390, 392
especificaciones del proyecto 361
estilos de cuadrícula 158, 159
estilos de elementos 452
Estilos de elementos 451, 453
estilos de letra 107
estilos de salida 250
estilos OpenType 143
etiquetado de texto 344
etiquetas META 430, 431
examinadores 486
excepciones a la partición 116
exportación 329, 433
exportar 99, 100, 101, 148, 328, 329, 330, 432, 499
exportar maquetaciones 57
expresiones 331, 332, 333, 334, 335
extremos 74

F

familias de fuentes CSS 406
familias de maquetaciones 205
Fichas de trabajo 361, 362, 364, 370, 371, 372, 374, 375, 376, 378, 379, 381, 382
filete por debajo 142
filetes por encima 142
filtros 179
Flash 408
FOCOLTONE 185
formas 63, 64
formato 344
formato de texto 27
formatos de archivo de imagen 407
formularios 419, 421, 422, 423, 424
fracciones 490
fuentes 106, 136, 239
fuentes faltantes 483, 485
fuentes OpenType 143
Full Resolution Preview 442
funciones 332, 333, 335
fusionar 71

G

gestión del color 44, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 498
gestión del color, EPS 191
gestión del color, imágenes 196
gestión del color, PDF 191
gestión del color, versiones anteriores 193
girar 79, 169
glifos 146
GlyphsPalette 477
gráficos de Excel 90, 463
grupos 78, 94, 190
grupos de botones 301
grupos de paletas 49
guardar 484
guardar imágenes 182
guías 59, 60, 442, 444, 445, 446, 447, 448, 497
Guide Manager Pro 442, 444, 445, 446, 447, 448
guiones discrecionales 116

H

Hacer fracción 463
Hacer precio 464
hallar bordes 179
herramienta Añadir nodo 20
herramienta Bézier 20
herramienta Botón 23
herramienta Botón de imagen 23
herramienta Botón de radio 23
herramienta Campo de texto 23
herramienta Casilla de verificación 23
herramienta Contenido de imagen 20
herramienta Contenido de texto 20
herramienta Convertir nodo 20
herramienta Cuadro de formulario 23
herramienta Cuadro de lista 23
herramienta Cuadro ovalado 20
herramienta Cuadro rectangular 20
Herramienta Desvinculación 20
herramienta Desvinculación de imagen cambiante 23
Herramienta Elemento 20
herramienta Eliminar nodo 20
herramienta Estrella irregular 20, 461
herramienta Línea 20
herramienta Línea a mano alzada 20
herramienta Mano 20
herramienta Mapa de imagen rectangular 23
herramienta Menú emergente 23
Herramienta Seleccionar nodo 20
Herramienta Tablas 20
Herramienta Tijeras 20
Herramienta Vinculación 20
herramienta Vinculación de imagen cambiante 23
Herramienta Zoom 20

herramientas 23, 39, 496
hipervínculos 46, 409, 411, 412, 413, 414
Hoja de contactos 468
hojas de cálculo Excel 463
hojas de estilo 41, 117, 121, 122
hojas de estilo de caracteres 120
hojas de estilo de párrafos 117
hojas de estilo en cascada 406
HTML 351
HTML Text Import 449
HTML5 44
Hyph_CNS_1 477
Hyph_CNS_2 477
Hyph_CNS_3 477
HyphDieckmann 477

I

Ichitaro Import 477
idioma de los caracteres 147
imágenes 29, 138, 166, 168, 169, 170, 171, 267, 344, 486
imágenes cambiantes 415, 416, 417
imágenes de trama 166
imágenes en mapa de bits 166
imágenes orientadas a objetos 166
imágenes vectoriales 166
importación automática de imágenes 490
importación de Photoshop 48
importar 99, 100, 101, 148, 168, 171
imprimir 178, 230
inclinar 79, 169
indexación 487
indicadores de posición 489
inserción automática de páginas 491
intención de reproducción 191
intensidad 108, 170, 188, 189
Interactividad con Quark AVE 44
interlineado 111, 493
interlineado automático 493
invertir 180
invisibles 147

J

Jabberwocky 477
JDF 242, 360, 401
Job Jackets 385
Job Jackets 192, 193, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 367, 369, 370, 371, 372, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 381, 382, 383, 384, 385, 387, 389, 390, 392, 393, 395, 396, 398, 400, 401, 487
Job Jackets, compartidos 379, 382
juntar 75
justificación 115

K

kern 114
Kern autom. a partir de 495
kern automático 114
kern manual 114
kern OpenType 490
Kern-Track editor 477
Kindle 337, 356

L

LAB 186
libros 216, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231
libros electrónicos 354, 356, 357
Libros electrónicos 357
ligaduras 145, 495
línea base 149
línea central 149
línea inferior 149
línea superior 149
líneas 29, 62, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 138, 189
líneas ancladas 142
líneas de cuadrícula 92
líneas huérfanas 113
líneas no ancladas 143
líneas viudas 113
lista de archivos 486
listas 43, 213, 214, 215, 216, 230, 231
llamadas 80
Loop 325, 326

M

mapas de imagen 417, 477
mapas de imágenes 417, 418
maquetación de composición externa 268
maquetaciones 32, 55, 57, 58, 235, 245, 263, 265
maquetaciones compartidas 276
maquetaciones de App Studio 55, 57, 385
maquetaciones de botón 280, 301
maquetaciones de composición 260, 262, 267, 269, 270, 272, 273, 274, 275, 276, 277
maquetaciones de secuencia de imágenes 280, 292, 293, 296, 301

maquetaciones ePub 348
maquetaciones interactivas 279, 280, 281, 287, 288, 289, 290, 292, 293, 296, 297, 298, 300, 301, 302, 304, 305, 306, 307, 308, 310, 311, 312, 321, 322, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 499
Maquetaciones interactivas 477, 499
maquetaciones para impresión 55
maquetaciones para presentación 280, 287
maquetaciones para Web 23, 55, 403, 404, 406, 407, 408, 409, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 421, 422, 423, 424, 426, 429, 430, 431, 432, 433
marcas 240
marcos 70, 189, 491
máscara de enfoque 179
máscaras alfa 174
mediana 179
memoria caché 488, 490
menús contextuales 38
menús, en cascada 424, 426, 429
menús, estándar 424, 426
metadatos 354
métodos de partición de palabras 493
Microsoft Word 100
modo cromático 166
modo de maquetación única 55, 490
modos de fusión 175
Mojikumi 477
motor de color 191
mover 76
mover línea base 108
MSB 186

N

negativo 180
niveles 180
nodos 64
numeración de páginas 227, 228

O

objetos 279, 280, 288, 333
objetos Animación 292, 293, 296
objetos Botón 297, 298, 300, 301
objetos Cuadro de texto 306
objetos Menú 301, 302, 304
objetos SWF 289
objetos Ventana 305
objetos Vídeo 290
Ocultar elementos suprimidos 34
opacidad 108, 176, 189, 190
opciones avanzadas 242
operadores 332
OPI 242, 454, 455
orden de superposición 76

P

páginas 31, 308
páginas maqueta 40, 201, 205, 212
paleta Dimensiones 39
paleta Glifos 45
paleta Herramientas 20, 39
paleta Herramientas Web 23
paleta Maquetación de página 40
paletas 39
pantalla 482
PANTONE 185
parámetros 331, 333
partición de palabras 115
PDF 247, 488
PDF Filter 455
pegar 76, 142
películas 290
perfil del monitor 191
perfiles 44, 197
perfiles ICC 190
pies 96
planchas de impresión 184
planchas de separación 184
plantillas 57
plantillas de ficha de trabajo 362, 371, 372, 374, 376, 377, 378, 382, 383
posterizar 180
PostScript 249
precios 490
preferencias 311, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 493, 495, 496, 497, 498, 499
preferencias de la aplicación 479, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490
preferencias de maquetación 479, 491, 493, 495, 496, 497, 498, 499
preferencias de proyecto 479, 490
preferencias que no coinciden 479
presentaciones 499
presentaciones con diapositivas 350
profundidad de bits 166
proyectos 55, 57, 58

prueba en pantalla 193
prueba técnica 398
PSD Import 48, 174, 175, 176, 177, 178, 477, 488
puntas de flecha 75
punto de inserción de texto 99
puntos de control 63
puntos de control de la imagen 63
puntos de control del elemento 63
puntos medios 74
puntuación colgante 162

Q

QuarkVista 477

R

Recopilar para impresión 249
recortar 169
recursos 58
Recursos 360, 361, 369, 370, 371, 372, 374, 375, 376, 383, 384, 385, 387, 389, 390, 392
recursos de maquetaciones digitales 385
redimensionamiento 68, 74, 78
referencias cruzadas 219, 220
reglas 392, 393, 395, 398
rehacer 61
relieve 179
representaciones falsas 491
reserva de fuentes 148, 482, 483
resolución 39, 166
resolución efectiva 166
resolución efectiva de la imagen 39
resumen 242
RTF Filter 477
RVZ 186

S

salida 235, 236, 237, 239, 240, 241, 242, 243, 245, 246, 247, 249, 250, 251
sangrados 438, 439, 448
sangrar 240
sangría 111
saturación 180
secciones 227, 228
secuencias de comandos 324, 325, 326, 327, 328
segmentos de línea 64
seleccionar 75
separaciones de color 184
separadores de página 482
Shape of Things 461
sincronización 228, 229, 253, 254, 256, 257, 267, 273, 485
software Script XTensions 458, 459, 460, 461
solarizar 179
sombras paralelas 197, 198, 440
Special Line Break 477
subíndice 495
Subrayado personalizado 465
sucesos 279, 321, 322
sucesos de usuario 321, 322
superduplicación con parámetros 462
superíndice 495
superior 495
suprimir 142
SWF 328, 329, 330, 408, 499
SWF Import 477
SWF Toolkit 477

T

tabla de contenido 213, 214, 215, 216, 230, 231, 353
tablas 33, 62, 86, 87, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 96, 429
tablas de Excel 88
tablas de track 117
Table Import 463
tabulación 112
teclas 310, 328
texto 99, 100, 101, 103, 105, 137, 138, 140, 141, 142, 143, 148
texto a cuadro. 137
texto aleatorio 477
Tijeras 457
tipografía 99, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 120, 121, 122, 135, 136, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 148
tono 180
TOYO 185
track 116
Track de espacio de palabra 464
track manual 117
traer al frente 76
traer delante 76
transiciones 307
transparencia 241
trapping 43, 251, 497
trayectos 177
trayectos de recorte 72, 171, 172, 173, 177
trayectos de texto 138, 141

trazar perfil 179
TRUMATCH 185
Type Tricks 463, 464, 465

U

umbral 180
Unicode 45
URL 351, 352
utilización 170, 182, 266, 270, 329
utilización de imágenes 170

V

variables 331, 335
ventanas 51
verificar ortografía 103, 105, 489
versalitas 495
vía de acceso por omisión 486
vías de acceso a imágenes 235
vídeos 349, 351
Vinculador 470
Vista de creación 53
Vista de impresión acabada 34, 482
vista de texto redistribuido 337
Vista Editor de relatos 52
vista previa 243, 328, 329, 432
vista previa a toda res. 486
Vista previa de impresión 53
vista redistribuida 337

W

Word 465, 466
Word 6-2000 Filter 465
WordPerfect 100
WordPerfect Filter 466

X

XML Import 477
XSLT Export 466
XTensions 437, 438, 477, 485

Z

zoom 50