

2016
**QUARK
COPYDESK**



Digital Publishing met QuarkXPress 2016 Juli Update

Inhoudsopgave

Inleiding.....	4
Digitale publicatie-opties van Quark.....	5
Uw doelstellingen en beperkingen definiëren.....	7
Kenmerken van uw content.....	7
De behoeften van uw klant beoordelen.....	9
Planning voor distributie.....	9
Uw infrastructuurbehoeften beoordelen.....	11
Hardware, besturingssystemen en indelingen.....	12
Hardware.....	12
Besturingssystemen.....	13
Beperkingen van de multimedia-indeling.....	13
Distributievormen.....	13
Algemene ontwerpaanpak.....	15
Te vermijden fouten.....	17
Projecten en opmaken.....	19
Digitale opmaken.....	19
Een digitale opmaak maken.....	19
Werken met opmaken.....	22
Interactiviteit aan digitale opmaak toevoegen.....	24
Werken met interactiviteitacties.....	45
Oost-Aziatische functies in digitale opmaken.....	48
Tekst in digitale opmaken.....	50
Fonts in digitale opmaken.....	51
Hyperlinks in digitale opmaken.....	51
Groepen in digitale opmaken.....	51
Content tussen richtingen synchroniseren.....	51
Ontbrekende bestanden bijwerken.....	52
Gebruik van digitale publicatie-assets bekijken.....	52
Werken met verloop	52
Verloopartikelen maken.....	53
Content aan verloopartikel toevoegen.....	55

Componenten in een verloopartikel opnieuw rangschikken.....	56
Typogramtoewijzing laten verlopen.....	56
Inhoudsopgave voor ePub of Kindle maken.....	57
Werken met eBook-metagegevens.....	57
HTML5-publicaties.....	59
Exporteren als HTML5-publicatie.....	59
Web-app configureren.....	59
Algemene app configureren.....	60
Functies configureren.....	60
Sociaal delen configureren.....	61
Analytics-configuratie.....	61
Mogelijkheden van de Web-app.....	62
Een HTML5-pakket op een webserver hosten.....	62
Een voorbeeld van gebruik op Mac OS X.....	62
Exporteren voor ePub.....	64
Exporteren voor Kindle.....	66
De App Studio-functie.....	69
Wat u moet weten van App Studio.....	69
Wat u moet weten van de App Studio-indeling.....	71
Wat u moet weten over het App Studio-publicatieportaal.....	71
Wat u moet weten van App Studio-apps.....	72
Wat u moet weten over opmaakfamilies.....	72
Een App Studio-uitgave maken.....	73
Een App Studio-artikel uploaden.....	74
Een App Studio-uitgave voorvertonen.....	76
Een App Studio-uitgave publiceren.....	77
Een App Studio-app maken.....	77
Verzending van App Studio-app naar Apple voorbereiden.....	77
Verzending van Android App Studio-app voorbereiden.....	86
Een App Studio-app aanvragen.....	88
Een App Studio-app bijwerken.....	89
Een app naar Apple verzenden.....	90
Een Android-app verzenden.....	90
Verantwoording.....	91

Inleiding

Digitaal publiceren biedt enorme kansen wat publiceren betreft. Misschien zelfs wel een beetje *te* veel kansen. Er zijn zo veel opties - en zo veel onzekerheden — dat het nemen van beslissen een beetje kan afschrikken. Om dit alles nog complexer te maken, is het antwoord op de meeste vragen die u zou stellen waarschijnlijk "Dat hangt ervan af".

Het doel van deze handleiding is om u te helpen bij het nemen van goede beslissingen op het gebied van digitaal publiceren, zodat uw inspanningen tot succes zullen leiden.

Digitale publicatie-opties van Quark

Het doel van dit onderwerp is een snel raadpleegbaar overzicht te geven van de digitale publicatie-opties die beschikbaar zijn via Quark®.

Met QuarkXPress kunt u items voor digitaal publiceren in ePub-, Kindle-, App Studio- en HTML5-uitvoerindelingen configureren en exporteren.

Het ePub-bestand is compatibel met alle bekende ePub-readers en Google Chrome.

Het Kindle-bestand is compatibel met Kindle-apparaten. Tevens kunt u

HTML5-publicaties exporteren die met Internet Explorer®, Safari®, Google Chrome® en Firefox® bekeken kunnen worden.

Wanneer u in de rest van het document over de verschillende aspecten omtrent digitaal publiceren leest, kunt u deze tabel raadplegen.

Mediatype	App Studio-app en -uitgaven	Kindle eBook	ePub	HTML5-publicaties
Beschrijving	Een open op standaarden gebaseerde indeling met een aanpasbare reader die van de merknaam kan worden voorzien	Een indeling waarmee u in de Amazon Kindle store kunt publiceren	Een op boeken gerichte standaardindeling die door veel readers wordt ondersteund	Een standaard op HTML5 gebaseerde indeling die door alle belangrijke browsers ondersteund wordt
Meest geschikt voor	Bedrijfsteksten en tijdschriften	Boeken	Boeken	Online brochures, catalogi, tijdschriften en andere webcontent
Lezer	Reader met merknaam (aanpasbaar)	Kindle	Kindle, Nook, Google, Apple iBooks	Iedere standaard compatibele webbrowser zoals Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari enz.
Platformen	iPad-, iPhone-, Android-tablets	Meer dan één	Meer dan één	Meer dan één
Opmaak	Van QuarkXPress	Geïntegreerd in een lezerapplicatie voor eBooks met verloop Van QuarkXPress voor eBooks met een vaste opmaak	Ingebouwd in readertoepassing	Van QuarkXPress
Content	Tekst, afbeeldingen, video,	Tekst en afbeeldingen	Tekst, afbeeldingen, video,	Tekst, afbeeldingen, video, diavoorstellingen,

Mediatype	App Studio-app en -uitgaven	Kindle eBook	ePub	HTML5-publicaties
	diavoorstellingen, HTML, interactiviteit en meer		diavoorstellingen, HTML, interactiviteit en meer	HTML, interactiviteit en meer
Verdeling	Apple App Store, Android App Store	Amazon Kindle Store	Van derden	Zelfgehoste server
Beschikbaar voor QuarkXPress?	QuarkXPress 9.5 en hoger	QuarkXPress 9.3 en hoger	QuarkXPress 9.0 en hoger	QuarkXPress 2016
Beschikbaar voor QPS?	QPS 9.5 en hoger	—	QPS 9.0 en hoger	—
Kosten	Hangt af van het aantal uitgaven dat u wilt verkopen	Geen kosten voor schrijven en publiceren in boekwinkel, maar Amazon kan een deel van de verkoopwinst opeisen	Geen kosten voor schrijven, distributieovereenkomst is verschillend per distributeur	Geen kosten voor schrijven; hosten van content kan wat kosten met zich meebrengen

Uw doelstellingen en beperkingen definiëren

Als u aan digitaal publiceren denkt, dan is het logisch dat u zich als eerste het volgende afvraagt:

- Naar welke apparaten wil ik publiceren?
- In welke indeling wil ik publiceren?
- Welke gereedschappen wil ik gebruiken?

Misschien is dit echter niet het beste uitgangspunt. Elk apparaat, elke indeling en elk gereedschap heeft zijn sterke en zwakke kanten. Het is moeilijk er een te kiezen als u geen duidelijk beeld hebt van uw doelstellingen, behoeften en beperkingen.

Onderstaande onderwerpen kunnen u helpen een beter inzicht te krijgen zodat u een weloverwogen beslissing kunt maken over de te volgen weg.

Kenmerken van uw content

In beperkte mate zouden de apparaten en indelingen die u kiest, afhankelijk moeten zijn van de aard van uw content. Bevat uw content veel opmaak, zoals een tijdschrift of een brochure? Bestaat de inhoud vooral uit tekst, met slechts hier en daar een afbeelding? Is het vooral ontworpen vanwege de visuele impact, of is het bedoeld als lectuur? Aan de hand van de antwoorden op vragen zoals deze kunt u een opmaakweergave, een tekstverloopweergave of beide kiezen.

- In een **opmaakweergave** kunt u pagina's zorgvuldig ontwerpen voor een maximale visuele impact. Ook kunt u in deze weergave multimedia-elementen zoals audio- en filmfragmenten toevoegen. Met een opmaakweergave blijft tevens uw merkbekendheid zo goed mogelijk overeind, omdat deze weergave uiterst flexibel is.
- In een **tekstverloopweergave** worden alleen tekst en afbeeldingen weergegeven. Vaak kunnen gebruikers zelf de tekstgrootte en het lettertype aanpassen. Een tekstverloopweergave is minder flexibel dan een opmaakweergave; toch kan deze handiger zijn omdat de klant de tekst zonder afleiding kan lezen. De tekstverloopweergave is uiterst geschikt voor traditionele boeken en referentiemateriaal.

Als u met uw content een grote visuele indruk wilt achterlaten, als u uw merknaam hoog moet houden en als u multimediale elementen wilt gebruiken, kunt u overwegen

een ePub of Kindle eBook met vaste opmaak, een HTML5-publicatie of een aangepaste app te maken of App Studio te gebruiken om content te maken die in een aangepaste app voor readers kan worden bekeken.

Bestaat uw content vooral uit tekst en hebt u geen indrukwekkende opmaak nodig, dan is het misschien een idee een indeling tekstverloop, ePub of Kindle eBook te gebruiken. In deze indeling is alleen een tekstverloopweergave mogelijk. Het is compatibel met veel verschillende readers.

Als uw content per se op een unieke manier moet worden gepresenteerd, kunt u overwegen een aangepaste app te maken. Dit kan een geheel nieuwe app zijn of u kunt App Studio gebruiken. Hoewel dit u het meeste werk zal kosten, is dit wel de meest flexibele manier. Het is echter wel zo dat hoe meer u een app aanpast, hoe moeilijker het zal zijn om deze app voor meerdere platforms te dupliceren.

Een andere vraag die u zichzelf kunt stellen is of u ondersteuning wilt of moet bieden voor meerdere apparaten. Verwachten uw klanten deze functionaliteit? Als dit voor u belangrijk is, moet u dit waarschijnlijk in overweging nemen als u een indeling kiest. Door veel ePub-readers wordt deze functionaliteit automatisch ondersteund, maar niet alle readers bieden deze ondersteuning. Als u wilt dat uw opmaak verandert zodra de gebruiker een andere reader gebruikt, kunt u beter een aangepaste app of een app die u met App Studio maakt, gebruiken.

Als u overweegt multimediale elementen zoals audio- en videofragmenten te gebruiken, moet u ervoor zorgen dat de bronnen bij de hand hebt om die multimediale elementen te creëren. Het is logisch dat u snel warmloopt voor het gebruik van multimedia, maar er komt heel wat planning en onkosten kijken bij multimedia op een goede manier maken en gebruiken. Mogelijk kunt u materiaal dat uw organisatie al voor andere media heeft gemaakt, zoals de website van de organisatie, hergebruiken.

Denk bijvoorbeeld ook aan het volgende:

- Wilt u de gebruikers navigatie-elementen en pictogrammen bieden die standaard zijn voor de branche, zodat ze er niet te veel bij hoeven na te denken, of wilt u eigen controle-elementen creëren die gebruikers een uniekere ervaring bieden?
- Bent u van plan om dezelfde content op internet aan te bieden? Als dat zo is: moet de internetversie zich onderscheiden van de content van de versie voor handheldapparaten en zo ja, hoe? Als de content op internet op vrijwel dezelfde wijze wordt aangeboden als de content op een handheldapparaat, kunt u zich afvragen of u eigenlijk wel een app nodig hebt.
- Is het echt nodig om de content in meerdere indelingen te publiceren, of volstaat een app? Brengt u content vanuit een andere indeling over? Kunt u volstaan met één bron, ten minste om de beginversie van een opmaak te genereren die u vervolgens kunt aanpassen voor publicatie als een app?

➡ Zie "[Hardware, besturingssystemen en indelingen](#)" voor meer informatie over de indelingen die hier zijn besproken.

De behoeften van uw klant beoordelen

Het is waarschijnlijk veilig om te veronderstellen dat u wilt dat uw klanten een positieve ervaring met uw content hebben. Om ervoor te zorgen dat dit gebeurt, kunt u zichzelf de volgende vragen stellen:

- Willen uw klanten de corps van de tekst kunnen wijzigen? Zo ja, overweeg dan een indeling die een tekstverloopweergave bevat.
- Kunnen uw klanten uw content downloaden als ze dat willen? Als u bijvoorbeeld via 3G een app uit de Apple App Store wilt downloaden, mag die app niet meer dan 50 MB groot zijn. Als u er zeker van wilt zijn dat een dergelijke app via 3G gedownload kan worden, overweeg dan een lichtere indeling zoals ePub, of probeer de grootte van de multimediamiddelen die u in uw apps opneemt tot een minimum te beperken.
- Hoe snel willen uw klanten uw content al downloaden? Zelfs op een netwerk zonder beperkingen wilt u misschien de grootte van uw bestanden zo klein mogelijk houden om te voorkomen dat uw klanten gefrustreerd raken door het wachten.
- In welke taal willen uw klanten uw content lezen? Als u content in meerdere talen wilt verspreiden, moet u ervoor zorgen dat de indeling en het apparaat die u kiest die talen ondersteunen. Een voorbeeld: sommige Oost-Aziatische en Oost-Europese talen gebruiken tekens die in veel Westerse fonts niet beschikbaar zijn, en sommige talen worden een andere richting gelezen dan Westerse talen. De ePub-indeling ondersteunt op sommige apparaten Oost-Aziatische en Oost-Europese talen, maar ondersteunt ze niet op alle apparaten. Als u App Studio wilt gebruiken, moet u alleen de opmaakweergave gebruiken omdat speciale tekens wellicht niet correct in de tekstverloopweergave weergegeven worden.
- Verwacht u dat uw klanten een internetverbinding hebben als ze de content gebruiken en lezen? Als u dat verwacht, moet u ervoor zorgen dat uw content zich netjes gedraagt als uw klanten geen toegang tot een netwerk hebben. Als u HTML5-interactiviteit maakt, kunt u op elke plek waar u live via internet content wilt weergeven een standaardillustratie of reserve-illustratie of ander grafisch element aanleveren.

➡ Zie "[Hardware, besturingssystemen en indelingen](#)" voor meer informatie over de indelingen die hier zijn besproken.

Planning voor distributie

Net zoals u gedrukte content op veel verschillende manieren kunt verspreiden, kan ook content voor handheldapparaten op verschillende manieren worden verspreid. De manier waarop u uw content wilt distribueren hangt waarschijnlijk af van het doel van de content en van de manier waarop u opbrengsten wilt genereren.

Stel uzelf de vraag hoe vaak u content wilt publiceren:

- Moet u regelmatig kleine hoeveelheden content distribueren? Zo ja, dan kunt u overwegen een nieuwsreader-app te maken met een raamwerk zoals TapLynx. Door deze aanpak hoeft u uw app maar eenmalig te bouwen en te distribueren.

Vervolgens kunt u regelmatig updates voor de in die app weergegeven content vrijgeven. De klant hoeft dan alleen maar de app te openen. In dit model komt de geldstroom vaak uit opbrengsten uit advertenties.

- Wilt u content te koop aanbieden op een onregelmatige basis? Bent u bijvoorbeeld een uitgever die boektitels beschikbaar wil stellen aan uw klanten? Als u dat bent, wilt u misschien wel de Kindle- of ePub-indeling gaan gebruiken. Als u geen opmaakweergave nodig hebt, kunt u overwegen een groot bestaand distributienetwerk zoals Amazon of Apple iBooks te gebruiken, of een van de vele kleinere distributienetwerken.
- Wilt u gepubliceerde content op herhaaldelijke basis verkopen? Maakt u bijvoorbeeld een digitaal tijdschrift? U kunt dit bewerkstelligen door een aangepaste app voor elke uitgave te maken, maar dit kan veel tijd kosten en sommige klanten willen mogelijk niet telkens een nieuwe app downloaden. U kunt ervoor kiezen een reader-app te maken met App Studio en vervolgens losse uitgaven te verkopen vanuit een webserver. Als u voor deze aanpak gaat, kunt u de app aanpassen zodat uw merknaam wordt weergegeven of een app van een algemene viewer gebruiken. (Houd er echter rekening mee dat u door deze aanpak beperkt wordt tot de platforms die door App Studio worden ondersteund.)

Als u App Studio-uitgaven die leesbaar zijn in een reader-app wilt distribueren, moet u besluiten of u een proefuitgave beschikbaar wilt stellen zodat de gebruiker een beeld krijgt van de waarde van uw publicaties. U kunt een proefuitgave met de app meeleveren, maar wees dan wel bewust van de bestandsgrootte, zowel met het oog op beperkte downloadgrootte als om te voorkomen dat u klanten te lang moeten wachten. U kunt ook gratis toegang tot een proefuitgave binnen de readertoepassing bieden.

U hebt uiteraard een plan nodig om opbrengsten te genereren. Tot de opties behoren apps verkopen op losse basis, uitgaven verkopen die in een reader-app kunnen worden bekeken, boeken verkopen (bijvoorbeeld voor de Kindle Reader of iBooks) en advertenties verkopen. Als u besluit advertenties te verkopen, kunt u individuele overeenkomsten met adverteerders aangaan of een bestaand advertentienetwerk zoals iAd van Apple (alleen voor iOS) of Google AdMob (voor iOS en Android) gebruiken.

Als u aan adverteren zit te denken, wilt u mogelijk ook nadenken over analysemiddelen. Wilt u dat u informatie van uw app krijgt over hoe deze wordt gebruikt en hoe uw content wordt gebruikt? Zowel iAd als AdMob beschikken over opties om dergelijke informatie te verzamelen en te gebruiken voor op maat gemaakt advertenties.

Tenslotte moet u zich afvragen op hoeveel verschillende platforms u uw content wilt aanbieden. Hier zijn aangepaste apps de minst aantrekkelijke optie, omdat ze voor elk platform afzonderlijk moeten worden geschreven. Voor maximale dekking kunt u een industriestandaard zoals de ePub- of HTML5-indeling gebruiken.

➡ Zie "[Hardware, besturingssystemen en indelingen](#)" voor meer informatie over de indelingen die hier zijn besproken.

Uw infrastructuurbehoeften beoordelen

Het maken van content voor digitale distributie is slechts een deel van het digitale publicatieproces. Als u van plan bent om content voor digitale apparaten te leveren, moet u ervoor zorgen dat u over alle benodigde infrastructuur beschikt.

Als u bijvoorbeeld van plan bent content op een website te hosten, moet u nagaan hoeveel ruimte u nodig denkt te hebben en hoeveel downloads u denkt te gaan krijgen, omdat dit van invloed kan zijn op het bedrag dat u voor het hosten moet betalen. In ieder geval moet u uw gebruiksinformatie na de lancering van de app bijhouden, het gebruik analyseren en de nodige aanpassingen aan uw hostingplan doorvoeren als dat nodig mocht zijn. Als u een app maakt met content die via internet aangeboden wordt, moet u ook over het hostingplan voor die content gaan nadenken.)

Facturatie is een ander belangrijk aspect dat aandacht verdient. Als u individuele apps of uitgaven verkoopt, moet u ervoor zorgen dat u over de benodigde infrastructuur beschikt om betalingen voor die content, op elke markt waar u die content beschikbaar wilt maken, te kunnen accepteren. De makkelijkste manier om dit te doen is waarschijnlijk een bestaand netwerk gebruiken, zoals de App Store of Amazon, omdat deze organisaties zijn ontworpen om dit aspect van het bedrijfsleven voor makers van content eenvoudig en transparant te maken.

Ten slotte moet u toch wel een plan hebben voor het promoten en aan de man brengen van uw content. U kunt een deskundige inhuren om dit voor u te doen, of uw content zelf via sociale media zoals Facebook en Twitter promoten, of u kunt een combinatie van beide doen.

Hardware, besturingssystemen en indelingen

Als u overweegt om te publiceren voor handheldapparaten, dan moet u zoveel mogelijk te weten komen over de hardware, besturingssystemen en indelingen die momenteel op dergelijke apparaten beschikbaar zijn.

Hardware

Het is belangrijk om te weten op welke hardware u uw content wilt publiceren, omdat verschillende apparaten verschillende voor- en nadelen hebben. Bijvoorbeeld:

- **Fysieke omvang:** Als u content voor op een kleiner scherm ontwerpt, wilt u de content waarschijnlijk anders ontwerpen dan u zou doen voor een groter scherm. Bij het ontwerpen voor een groter scherm kunt u de inhoudsopgave uitbreiden met miniaturen voor elk item, maar op een kleiner scherm wilt u het aantal miniaturen waarschijnlijk tot een minimum beperken. Op kleinere schermen wilt u uw content wellicht ook in tekstverloopweergave aanbieden.
- **Resolutie:** Houd er bij het ontwerpen op een monitor rekening mee dat de resolutie van de monitor waarop u de content ontwerpt wel eens af kan wijken van de resolutie waarmee uw content bekeken zal gaan worden. Als de resolutie van uw monitor aanzienlijk hoger of lager is dan de resolutie van het apparaat waarvoor u de content ontwerpt, moet u hier tijdens het ontwerpen rekening mee houden. Het betekent ook dat u in een vroeg stadium een gebruiksvriendelijkheidstest m.b.t. uw content moet uitvoeren, om te voorkomen dat u een ontwerp maakt dat onleesbaar zou kunnen zijn op het doelapparaat.
- **Netwerktogang:** Heeft het apparaat waarvoor u de content ontwerpt constante toegang tot internet? Of is het ontworpen om alleen content van een eigen server te downloaden, zoals de Amazon Kindle? Als het apparaat constant netwerktogang heeft, moet er dan rekening worden gehouden met een beperkte snelheid of een beperkte bestandsgrootte? U moet de antwoorden op deze vragen weten als u van plan bent om on-the-fly downloadbare content, zoals updates of tijdschriftuitgaven, wilt leveren.
- **Gebruikersinterface:** Selecteren en zoomen zijn een belangrijk onderdeel van de ervaring met content op een digitaal apparaat. Heeft het apparaat waarvoor u ontwerpt een aanraakscherm? Zo ja, welke bewegingen worden dan ondersteund? Als u content voor publicatie op meerdere apparaten ontwerpt, weet u dan welke

bewegingen ze allemaal ondersteunen? Ondersteunt elk apparaat dat u wilt gebruiken, meerdere richtingen?

- **Van richting wisselen:** De meeste apparaten ondersteunen het wisselen van richting, dus ongeacht het doelplatform zult u waarschijnlijk moeten nadenken over het ontwerpen van verschillende opmaken.

Besturingssystemen

Een triest feit van het ontwerpen van digitale apparaten is dit: verschillende besturingssystemen hebben verschillende apps nodig. Als u content op zoveel mogelijk telefoons als mogelijk is beschikbaar wilt maken, moet u een e-reader voor iOS, Android, Windows OS, webOS en Blackberry OS zoeken of maken. Hetzelfde besturingssysteem kan zelfs afwijkend werken op verschillende apparaten (bijvoorbeeld, verschillende apparaten draaien op verschillende "uitvoeringen" van Android).

Gelukkig zijn er manieren om te voorkomen dat er voor elk besturingssysteem aparte apps geschreven moeten worden. Bijvoorbeeld:

- U kunt content leveren met een speciale versie van uw website die ontworpen is voor gebruik op mobiele apparaten.
- U kunt content leveren met een algemeen platform dat spelers voor verschillende platformen bedient. U kunt bijvoorbeeld Flash-content bekijken op elk willekeurig platform waarvoor een Flash-speler beschikbaar is. Op dit moment kunt u echter geen Flash-content op iOS bekijken. Ondersteuning voor Flash blijft zich doorontwikkelen, zelfs op mobiele platformen die Flash ondersteunen.
- U kunt content leveren met een eigen platform dat spelers voor verschillende platformen bedient. HTML5-content is bijvoorbeeld leesbaar op een breed scala aan platformen en biedt de mogelijkheid om interactieve content en statische tekst voor meerdere platformen op te nemen. HTML5-publicaties van QuarkXPress kunnen op een groot aantal verschillende mobiele apparaten en tablets, waaronder bureaubladbrowsers, gelezen worden.
- U kunt content met een algemene indeling leveren die op bijna alle platformen, zoals HTML5, ePub of PDF, te lezen is.

Beperkingen van de multimedia-indeling

Als u een afleverindeling kiest, houd er dan rekening mee dat niet alle multimediatebestanden op alle platformen ondersteund worden. Video moet bijvoorbeeld gecodeerd worden in de H.264-indeling om op iOS weergegeven te kunnen worden, en ondersteuning voor Flash is momenteel niet beschikbaar op iOS-apparaten en beperkt op veel andere apparaten.

Distributievormen

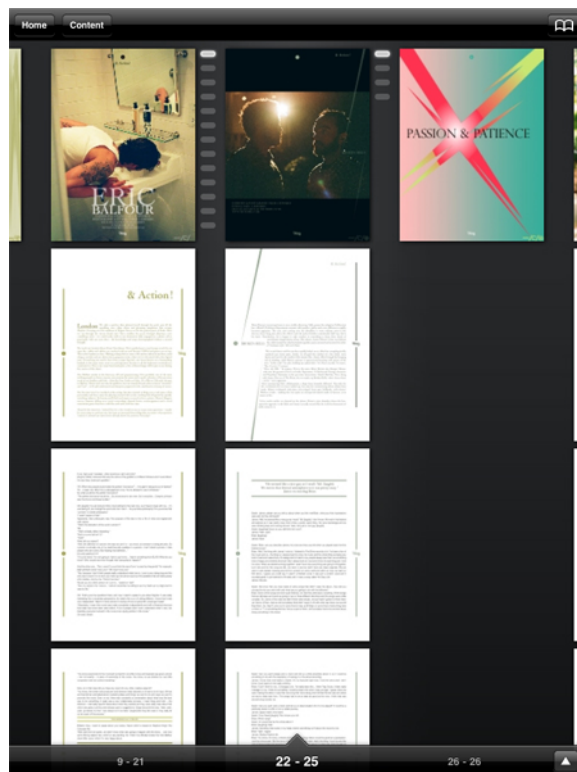
Er zijn diverse indelingstypen om content naar handheldapparaten te distribueren:

- Open indelingen zoals HTML5, ePub en PDF. Dergelijke indelingen kunnen aantrekkelijk zijn omdat ze op vrijwel elk apparaat en besturingssysteem kunnen worden weergegeven. U moet echter niet vergeten dat het moeilijk kan zijn content in een open indeling, die geen gevestigd kader heeft voor controle en distributie, in geld om te zetten.
- Indelingen die specifiek zijn voor apparaten of besturingssystemen, zoals apps voor iOS of Android. Content in dit indelingstype kan slechts beperkt worden gepubliceerd, maar de auteur kan van de bestaande infrastructuur van een instituut, zoals de Apple App Store en de Android Play Store, profiteren. Door uw eigen app te schrijven, maakt de weg vrij om vrijwel alles wat u maar wilt te creëren, als u daar tenminste de moeite voor wilt doen.
- Gecontroleerde, eigen indelingen die op meerdere apparaten en besturingssystemen werken, zoals de Amazon Kindle-indeling. Dergelijke indelingen bieden het voordeel van een speciaal distributiesysteem, waardoor een uitgever gemakkelijker een groot publiek kan bereiken zonder content gratis weg te hoeven geven.

Algemene ontwerpaanpak

Voordat u iets gaat ontwerpen, moet u zo veel mogelijk antwoorden op de eerder in dit document gestelde vragen hebben. De mogelijkheden en beperkingen van de indeling(en), besturingssyste(e)m(en) en appara(a)t(en) waaraan u denkt, kunnen uw keuzes ernstig beperken als het gaat om ontwerpen. Als u het gevoel hebt dat u al een goed idee hebt van wat u wilt maken, dan zijn hier enkele suggesties over hoe u bij het maken te werk kunt gaan.

- **Ga van een algemene aanpak uit.** Probeer het wiel niet opnieuw uit te vinden. Probeer een app/lezer te vinden die eruit ziet en werkt zoals u dat wilt. Denk vervolgens na over wat u vindt dat er zo goed aan de app/lezer is en hoe u ze zou kunnen verbeteren.
- **Bepaal hoe u wilt dat de gebruikersinterface werkt.** Zorg ervoor dat de gebruikersinterface natuurlijk overkomt. Met andere woorden, zorg ervoor dat het ontwerp van de gebruikersinterface eruit springt en elke pagina niet maar een willekeurige gebruikersinterface heeft.
- **Beslis wat voor soort indeling u wilt hebben.** Een standaard manier om een eBook te maken is om gewoon de ervaring van het lezen van een fysiek boek, met pagina's die u kunt omslaan, na te bootsen. Dit is echter niet de enige manier om een eBook op te maken. U kunt bijvoorbeeld een horizontale lijn met miniaturen, die elk een artikel voorstellen, presenteren met een schuifbare verticale lijst met paginaminiatuuren onder elk artikel (dit wordt een paginastapel genoemd). In de volledige paginaweergave kan de gebruiker met het paginastapelontwerp horizontaal vegen om door artikelen te bladeren en verticaal vegen om ze te lezen.



Een paginastapel

- **Bouw en test uw sjablonen.** Als u van meerdere publicaties sjablonen maakt, zorg er dan voor dat u tijdens het maken van de sjablonen nadenkt over de richting en voer voldoende tests uit voordat u die sjablonen echt gaat gebruiken. Test uw fonts, kleuren, stijl en gebruikersinterface op alle apparaten waarop u wilt gaan publiceren. Als u content converteert die voor een ander medium ontworpen is, zoek dan naar problemen met kleine elementen zoals smalle regels en haarlijnen, kaders, kleine tekst enz.
- **Bouw uw content op een georganiseerde manier.** Beslis over de naamgeving voor stijlen, kleuren, objecten enzovoort en houd u eraan. Overweeg om al uw interactieve items op hun eigen laag te zetten, zodat u deze gemakkelijk kunt weergeven, verbergen en isoleren.
- **Bewaar de tekstverloopweergave tot voor het einde.** Zorg ervoor dat uw visuele opmaak DEFINITIEF is voordat u aan de tekstverloopweergave gaat werken.
- **Test, test, test.** Het is de moeite waard om uzelf de gêne te besparen en de apps en content opnieuw te moeten publiceren. Zorg dat de tests uitgevoerd worden door iemand die niet bij het ontwerpen van de content en/of app betrokken was.

Te vermijden fouten

Digitale publicatie is een uiterst flexibel medium. Deze flexibiliteit betekent dat het mogelijk is om verbazingwekkende dingen te doen, maar het betekent ook dat er valkuilen zijn waar u zich misschien niet bewust van bent.

Bijvoorbeeld, gewoon omdat u multimedia-elementen zoals films, diavoorstellingen en audio in een digitale publicatie kunt gebruiken, betekent dat niet dat dit op elke pagina gedaan moet worden. In het algemeen moeten multimedia-elementen alleen worden gebruikt als ze waarde toevoegen die anders niet uit de content gehaald kon worden. Een audiomonster in een artikel over een band kan gepast zijn, maar een audiomonster van een interview over een saai onderwerp misschien niet.

Als u multimedia-elementen gebruikt, zorg er dan voor dat de controle over die multimedia-elementen volledig in de handen van de gebruikers is. Een film die afgespeeld wordt wanneer gebruikers eerst een pagina zien kan fijn zijn in een publicatie als de gebruiker die pagina hoogst zeker niet meer zal bezoeken, maar kan vermoeiend worden als de gebruiker telkens de hele film moet uitzitten als hij of zij naar de pagina terugkeert. In plaats van het automatisch starten van dergelijke multimedia-elementen, denk eens aan duidelijke visuele indicatoren m.b.t. hun aanwezigheid en de gebruiker te laten beslissen of hij/zij ze wil bekijken en/of ernaar wil luisteren. Net zo belangrijk: zorg ervoor dat de gebruiker altijd op een voor de hand liggende manier het afspelen van een multimedia-element stopt voor het geval hij of zij besluit opnieuw ernaar te kijken of te luisteren.

In situaties waarin u visuele indicatoren voor de aanwezigheid van multimedia-elementen levert, kan het verleidelijk zijn om creatief te worden, maar uw gebruikers zullen waarschijnlijk het gelukkigst zijn als u industriebrede visuele aanwijzingen gebruikt. Als u bijvoorbeeld wilt aangeven dat een doos een videofragment bevat, is een naar rechts gerichte driehoek in het midden van het venster waarschijnlijk de duidelijkste manier waarop u dit kunt aangeven. Ook een horizontale balk met een afspreeknop is de te verkiezen manier om de aanwezigheid van een geluidsfragment aan te geven.

Het is ook belangrijk om u wat de navigatie betreft te houden aan de industrie standaarden. Met ingang van dit schrijven is de standaard manier om op een handheld apparaat van de ene pagina naar de volgende te navigeren een horizontale veeg van de vinger. Op multi-aanraakschermen is de huidige standaard voor het in- en uitzoomen naar binnen en naar buiten bewegingen. Op apparaten die dergelijke bewegingen niet ondersteunen, werken pijlpictogrammen goed voor het omslaan van pagina's en vergrootglas-pictogrammen werken goed voor zoomen. (Dit lijkt vanzelfsprekend, maar het is nog steeds belangrijk genoeg om het te noemen.)

Als u een high-end digitale publicatie wilt maken, is een van de belangrijkste fouten die u zou willen vermijden, het creëren van iets dat eruit ziet alsof het gemaakt is door het gedachteloos in een sjabloon duwen van content. Er is niets mis met starten met een sjabloon, maar als u geen gebruik maakt van de ontwerpfuncties die door high-end hulpmiddelen zoals QuarkXPress aangeboden worden, loopt u wellicht geld mis.

Zorg er tot slot altijd voor dat u uw digitale publicaties test op onervaren gebruikers voordat ze vrijgeven worden. Dit is een geweldige manier om ontwerpfouten te ontdekken die anders niet zo duidelijk zou blijken te zijn. Zo is het bijvoorbeeld makkelijk om een pagina te ontwerpen die multimedia-elementen voor volledige schermen bevat, om te voorkomen dat gebruiker de pagina kan omslaan.

Projecten en opmaken

Elk QuarkXPress-project bevat een of meer opmaken. Elke opmaak wordt opgeslagen in een project, en elk project bevat ten minste één opmaak. Elke opmaak kan bestaan uit 2000 pagina's en wel 568,96 x 568,96 cm groot zijn (oftewel 284,48 x 568,96 cm voor een uit twee pagina's bestaande uitvouw). Een project kan bestaan uit een onbeperkt aantal opmaken.

Een QuarkXPress-project kan twee typen opmaak bevatten: Print en Digitaal. Op deze manier kunt u één project gebruiken om content te maken die geschikt is voor diverse media, bijvoorbeeld om print-, PDF-, ePub-, native apps, Kindle-boeken en HTML5-publicaties te maken.

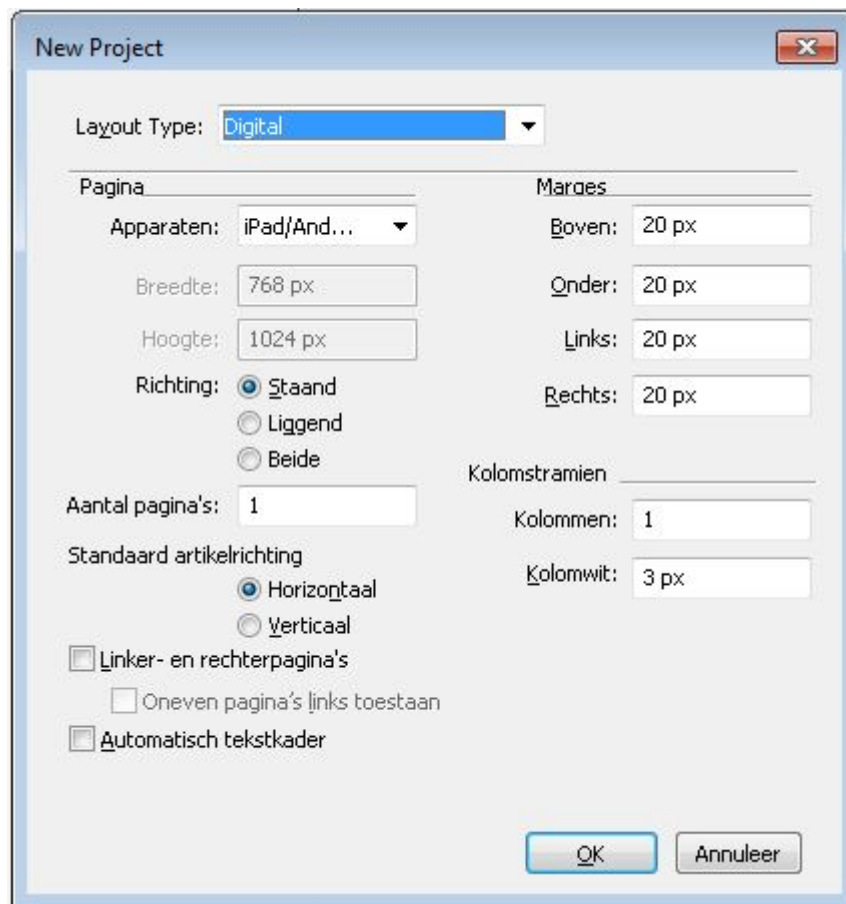
Digitale opmaken

Met digitale opmaken kunt u content voor digitale publicaties maken. U kunt content maken en de digitale opmaak exporteren voor digitale publicatie in de uitvoerindelingen ePub, Kindle, App Studio en HTML5-publicaties.

Een digitale opmaak maken

U maakt als volgt een digitale opmaak:

- 1 Kies **Archief/Bestand > Nieuw > Project**. Het dialoogvenster **Nieuw project** wordt weergegeven.



Dialogvenster **Nieuw project** voor een digitale opmaak

- 2 Kies **Digitaal** in het keuzemenu **Opmaaktype**.
- 3 Kies een apparaat in het keuzemenu **Apparaten**.



Keuzemenu **Apparaten**

De velden **Breedte** en **Hoogte** worden afhankelijk van het gekozen apparaat automatisch gevuld met waarden.

- ➔ Zie "[Aangepast apparaat](#)" voor informatie over het definiëren en gebruiken van een aangepast apparaat.

- 4 Stel de richting voor de standaardopmaak in.

Als u **Beide** selecteert, maakt QuarkXPress automatisch twee opmaken, een in de **staande** richting en een in de **liggende** richting. QuarkXPress toont het nieuwe project

in een opgesplitste weergave, zodat u tegelijkertijd met beide opmaakweergaven kunt werken. Zie "Een venster splitsen" in *A Guide to QuarkXPress* voor meer informatie.

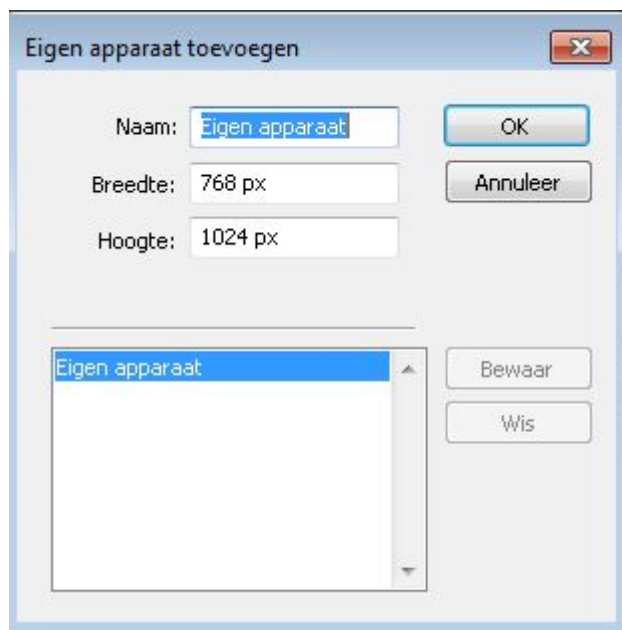
- 5 Met de regelaars voor **Marges** kunt u standaardmarges instellen voor de opmaak.
- 6 Met **Aantal pagina's** kunt u het aantal pagina's opgeven dat u aanvankelijk wilt maken.
- 7 Met **Kolomstramien** kunt u een standaard een uit meerdere kolommen bestaande pagina maken.
- 8 Specificeer de **Standaard artikelrichting** voor de opmaak.
- 9 In het selectievakje **Linker - en rechterpagina's** kunt u uitvouwen maken. In een project met een horizontale standaardartikelrichting, kunt u met het selectievakje **Oneven pagina's links toestaan** regelen of u oneven pagina's aan de linkerkant kunt hebben. In een project met een verticale standaardartikelrichting, kunt u met het selectievakje **Oneven pagina's rechts toestaan** regelen of u oneven pagina's aan de rechterkant kunt hebben.
- 10 Met het selectievakje **Automatisch tekstkader** kunt u een tekstvak aan de standaardhoofdpagina voor de opmaak toevoegen.
- 11 Klik op **OK**.

Er wordt een project met een standaard digitale opmaak gemaakt.

Aangepast apparaat

U kunt aangepaste apparaten met aangepaste paginaformaten definiëren and deze aan het keuzemenu **Apparaten** in het dialoogvenster **Nieuw project** toevoegen. U maakt als volgt een aangepast apparaat:

- 1 Kies **Archief/Bestand > Nieuw > Project**. Het dialoogvenster **Nieuw project** verschijnt.
- 2 Kies **Digitaal** in het keuzemenu **Opmaaktype**.
- 3 Kies **Nieuw** in het keuzemenu **Apparaten**. Het dialoogvenster **Add Custom Device** (Aangepast apparaat) wordt weergegeven.



Dialogvenster **Add Custom Device** (Aangepast apparaat toevoegen) voor een digitale opmaak

- 4 Geef een **Naam** op en definieer de **Breedte** en **Hoogte** voor het aangepaste apparaat.
➡ Klik op **Toevoegen** om meerdere aangepaste apparaten te maken. Het nieuwe aangepaste apparaat verschijnt in de lijst en u kunt nog een apparaat maken. Als u een aangepast apparaat wilt verwijderen, selecteert u het in de lijst en klikt u op **Verwijderen**. Als u een aangepast apparaat wilt bewerken, selecteert u het in de lijst en wijzigt u de velden **Breedte** en **Hoogte**.
- 5 Klik op **OK**.
Alle door u gemaakte aangepaste apparaten verschijnen alleen in het keuzemenu **Apparaten** in de dialogvensters **Nieuw project** en **Nieuwe opmaak** als u een digitale opmaak maakt.
➡ U kunt ook aangepaste apparaten maken met het dialogvenster **Nieuwe opmaak**. (Opmaak > Nieuw).

Werken met opmaken

Het is eenvoudig om te navigeren tussen opmaken, opmaken toe te voegen, te dupliceren en te wissen.

Standaard wordt bovenin het projectvenster voor elk van de opmaken in een project een tabblad weergegeven. Alleen onder *Mac OS X* kunt u de volgorde van opmaken die op het tabblad Opmaak wijzigen door de tabbladen met opmaaknamen te slepen en neer te zetten. Deze instelling wordt in het document opgeslagen en de volgorde wordt gehandhaafd.

Gebruik de tabbladen bovenin het projectvenster om tussen opmaken te navigeren.

Wilt u een opmaak toevoegen aan het actieve project, dan kiest u **Opmaakmodel > Nieuw** of u klikt met de rechtermuisknop op een opmaaktabblad, waarna u **Nieuw** kiest in het contextmenu.

Wilt u een opmaak dupliceren, zet dan de opmaak die u wilt dupliceren op het scherm, kies vervolgens **Opmaakmodel > Dupliceer** of kies **Dupliceer** in het contextmenu van het **opmaaktabblad**. De gebruiker kan een opmaakmodel dupliceren in een digitale opmaak door **Digitaal** als opmaaktype te kiezen.

Wilt u de eigenschappen van een opmaak wijzigen, zet dan de opmaak op het scherm, kies vervolgens **Opmaakmodel > Opmaakeigenschappen** of kies **Opmaakeigenschappen** in het contextmenu van het tabblad **Opmaak**. Het dialoogvenster **Opmaakeigenschappen** wordt weergegeven. U kunt in dit dialoogvenster beperkte opmaakkenmerken wijzigen op basis van het opmaaktype, maar u kunt geen opmaak van of naar een digitaal opmaaktype wijzigen.

Wilt u de eigenschappen van een opmaak wijzigen, zet dan de opmaak op het scherm, kies vervolgens **Opmaakmodel > Wis** of kies **Wis** in het contextmenu van het tabblad **Opmaak**.

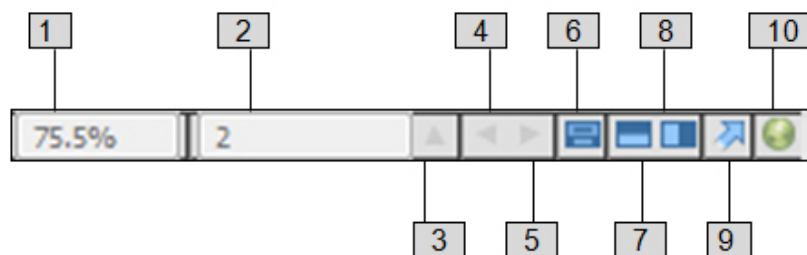
Wanneer u de volgende opdrachten gebruikt, wordt alleen de actieve opmaak opgenomen in de definitieve afdruk:

- Bestand/Archief > Exporteer > Opmaak als PDF
- Bestand/Archief > Exporteer > Opmaken als project
- Bestand/Archief > Exporteer > Bewaar pagina als EPS
- Bestand/Archief > Exporteer > Opmaak als ePUB
- Bestand/Archief > Exporteer > Opmaak als Kindle
- Bestand/Archief > Exporteer > Opmaken als HTML5-Publicatie
- Bestand/Archief > Exporteer > Opmaken als illustratie

- ➡ Lagen worden toegekend aan het opmaakmodel dat actief is wanneer u deze maakt en bewerkt.
- ➡ Wanneer u een handeling op projectniveau uitvoert (**Wijzig/Bewerk > Herstel**), wordt deze handeling toegevoegd aan de herstelhistorie in alle opmaken.
- ➡ Wanneer u een spellingscontrole uitvoert (**Functies**-menu) controleert QuarkXPress alleen het actieve opmaakmodel.
- ➡ De functie **Zoek/Verander** (**Wijzig/Bewerk**-menu) kan alleen zoeken in het actieve opmaakmodel.

Opmaakregelaars

Wanneer u een project opent, hebt u links onderaan in het projectvenster onmiddellijk toegang tot bepaalde basisfuncties.

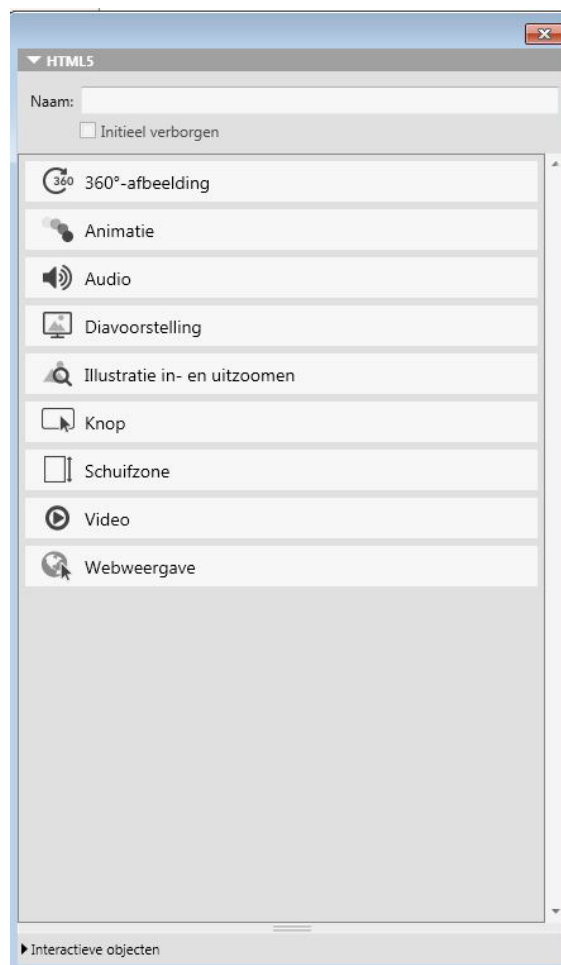


Opmaakregelaars

- 1 beeldpercentage:** Voer een beeldpercentage in of kies een waarde in het keuzemenu (maximum zoombegrenzing is 8000%).
- 2 Paginacijfer:** Voer in het veld **Paginacijfer** een paginacijfer in of kies een pagina uit de schuiflijst die verschijnt wanneer u klikt op het naar boven wijzende pijltje rechts van het veld.
- 3 Paginavorvertoning:** Klik op het naar boven wijzende pijltje naast het veld **Paginacijfer** als u een miniatuur wilt zien van alle pagina's in de opmaak. *Mac OS X*-gebruikers kunnen nogmaals op het pijltje-omhoog klikken om de miniaturen te vergroten.
- 4 Vorige pagina:** Ga naar de vorige pagina
- 5 Volgende pagina:** Ga naar de volgende pagina
- 6 Basispagina weergeven:** Schakel heen en weer tussen de actieve opmaakpagina en de daarbij horende basispagina.
- 7 Scherm horizontaal splitsen:** Bekijk de opmaak in twee of meer afzonderlijke panelen die boven elkaar staan.
- 8 Scherm verticaal splitsen:** Bekijk de opmaak in twee of meer afzonderlijke panelen die naast elkaar staan.
- 9 Exporteer:** Toont dezelfde exporteeropties als die welke beschikbaar zijn wanneer u **Bestand > Exporteer** kiest.
- 10 Voorvertoning HTML5-publicatie:** Klik op deze pictogram om een voorvertoning van de opmaak als HTML5-publicatie te genereren. Op deze manier kunt u uw huidige opmaak in een browser bekijken voordat u de publicatie werkelijk naar de portaal exporteert of uploadt.

Interactiviteit aan digitale opmaak toevoegen

Met het **HTML5-palet** (**Venster**-menu) kunt u een grote verscheidenheid aan interactiviteitstypen toevoegen aan een digitale opmaak, waaronder diavoorstellingen, video's, knoppen, geluid en HTML). Met dit palet kunt u aan elk object in de opmaak een interactiviteit toevoegen en deze interactiviteit een naam geven.



HTML5-palet

- ➔ Illustratiekaders, tekstkaders, verankerde kaders en geen-contentkaders bieden ondersteuning voor verschillende soorten interactiviteit. Opties die niet beschikbaar zijn voor een geselecteerd item, worden uitgeschakeld.

Onder aan het palet ziet u een lijst met alle interactieve objecten in de actieve opmaak, inclusief elk type verrijking, de naam van het object en het paginanummer. U kunt naar elk object navigeren dat hier wordt vermeld door erop te dubbelklikken.

Zodra u interactiviteit hebt toegepast op een kader, wordt er een pictogram toegevoegd aan het vak om aan te geven welk type interactiviteit het vak heeft. Als u deze pictogrammen wilt weergeven, zorgt u dat **Beeld > Visuele indicatoren** is ingeschakeld. De pictogrammen zijn als volgt:

- : 360°-illustratie
- : Animatie
- : Audio
- : Knop
- : Illustratie in- en uitzoomen
- : Zones verschuiven

- : Diavoorstelling
- : Video
- : Webweergave

Het **HTML5**palet bevat een aantal bestandsselectieobjecten. Als u bent aangemeld bij Quark Publishing Platform, kunt u kiezen of u een bestand uit het bestandssysteem of uit Quark Publishing Platform wilt selecteren. Als u kiest voor **Platform**, kunt u in het dialoogvenster **Object Kiezer** een Platform-asset selecteren.

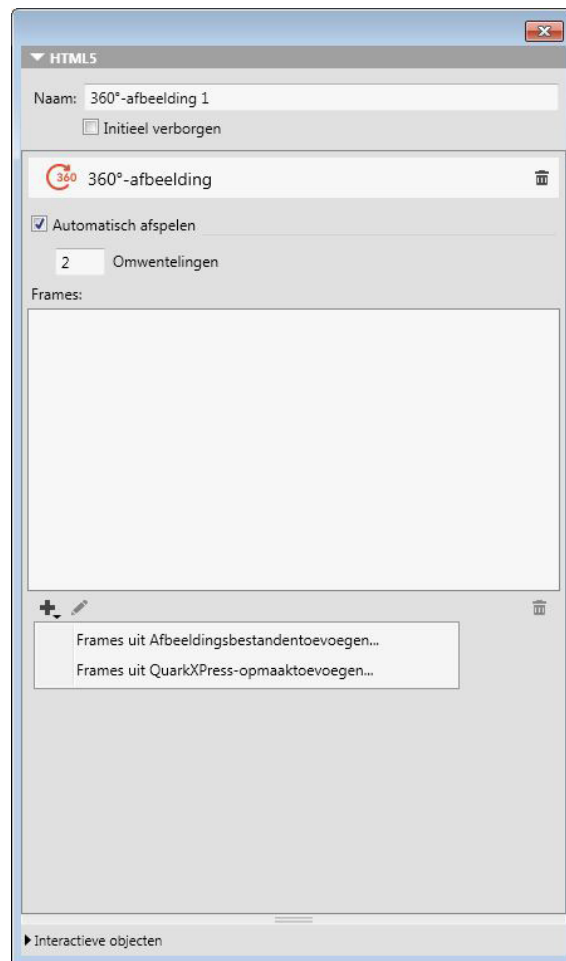
➡ Quark Publishing Platform is een dynamisch publicatieplatform dat een breed scala aan functies biedt om uw publicatieproces te stroomlijnen en automatiseren. Voor informatie over het gebruik van App Studio met Quark Publishing Platform, raadpleegt u *Een gids voor Quark Publishing Platform*. Algemene informatie over het Platform vindt u op <http://www.quark.com>.

Een 360°-illustratie toevoegen

Een gebruiker kan een aantal illustraties die op bepaalde intervallen rond een object genomen zijn, combineren om een enkele interactieve illustratie te maken. De 360°-illustratie kan automatisch roteren en de gebruiker kan de illustratie pakken en onder een bepaalde hoek roteren.

Digitale opmaken ondersteunen interactieve illustraties in de indelingen PNG, JPEG, GIF, TIFF en EPS. U voegt als volgt een 360°-illustratie toe aan een digitale opmaak:

- 1 Selecteer het illustratiekader waarin u de 360°-illustratie wilt plaatsen.
- 2 Klik op het **HTML5**-palet op **360°-illustratie**.



regelaars 360°-illustratie

- 3 Typ eventueel een naam voor de 360°-illustratie in het veld **Naam**. Deze naam wordt weergegeven in het gedeelte **Interactieve objecten** onder in het palet.
 - 4 Als u wilt dat de 360°-illustratie aanvankelijk onzichtbaar is, selecteert u **Initieel verborgen**.
 - 5 Om de 360°-illustratie initieel automatisch te laten roteren, selecteert u **Automatisch afspelen**.
 - **Revolutions** (Omwentelingen): Hiermee kunt u opgeven hoe vaak de 360°-illustratie automatisch moet roteren.
- ➡ Nadat de illustratie het aantal door u opgegeven automatische rotaties gemaakt heeft, kan de gebruiker de 360°-illustratie handmatig roteren.
- 6 Om kaders aan de 360°-illustratie toe te voegen, klikt u op de knop **+**.
 - **Add Frames from Picture Files** (Kaders uit afbeeldingsbestanden toevoegen): Hiermee kunt u afbeeldingsbestanden als kaders aan de illustratie toevoegen. U kunt afbeeldingsbestanden met de indelingen PNG, JPEG, TIFF, PDF en EPS gebruiken. U kunt meerdere bestanden selecteren door de toets Shift of Command/Ctrl te gebruiken.

- **Add Frames from QuarkXPress Layout** (Kaders uit QuarkXPress-opmaak toevoegen): Geeft het dialoogvenster **Add Frames from Layout** (Kaders uit opmaak toevoegen) weer. Via dit dialoogvenster kunt u pagina's uit een QuarkXPress-opmaak als afzonderlijk kader aan een illustratie toevoegen. U kunt een nieuwe opmaak maken of pagina's uit een bestaande opmaak kiezen.

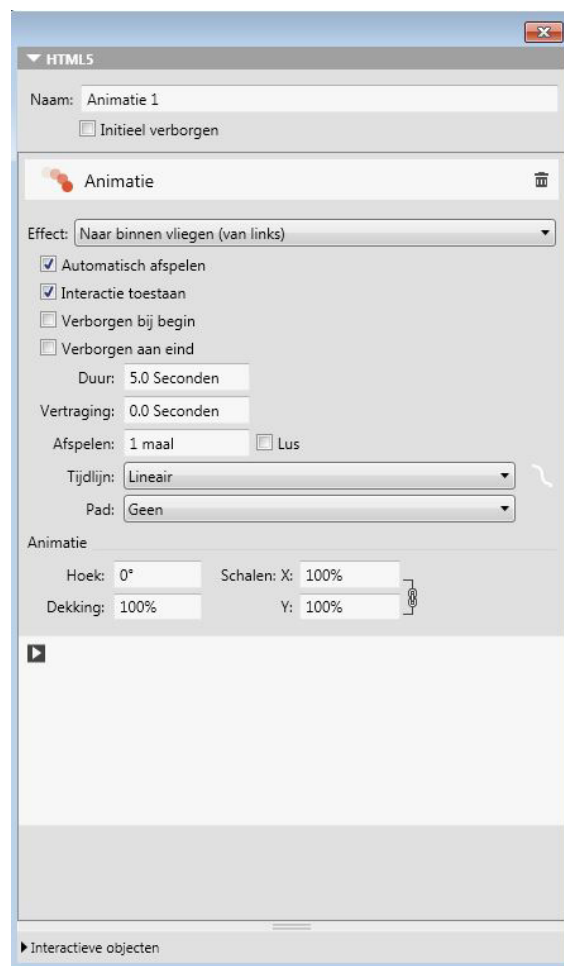
- 7 Om een enkel kader te bewerken, kiest u een kader en klikt u op de knop **Bewerk/Wijzig** .

Animatie toevoegen

Een gebruiker kan animatie-effecten op objecten in hun documenten toepassen.

U voegt als volgt een animatie toe aan een digitale opmaak:

- 1 Selecteer het object waarop u de animatie wilt toepassen. U kunt animaties toepassen op illustratiekaders, tekstkaders, kaders met achtergrond Geen en Lijnen. U kunt animaties niet toepassen op gegroepeerde kaders.
- 2 Klik in het **HTML5**-palet op **Animatie**.



Animatieopties

- 3 Typ eventueel een naam voor de animatie in het veld **Naam**. Deze naam wordt weergegeven in het gedeelte **Interactieve objecten** onder in het palet.

- 4 Kies hoe u wilt dat de animatie de eerste keer moet verschijnen met het keuzemenu **Effect**.
- 5 Om de animatie initieel automatisch af te laten spelen, selecteert u **Automatisch afspelen**.
- 6 Selecteer **Interactie toestaan** om interactie van de viewer met de animatie toe te staan.
- 7 Als u wilt dat de animatie aanvankelijk onzichtbaar is, selecteert u **Verborgen bij begin**.
- 8 Als u wilt dat de animatie na het afspelen onzichtbaar wordt, selecteert u **Verborgen aan eind**.
- 9 **Duur:** Hiermee kunt u opgeven hoe lang het duurt totdat de animatie afgespeeld gaat worden.
- 10 **Vertraging:** Hiermee kunt u opgeven hoe lang de vertraging moet duren voordat de animatie afgespeeld gaat worden.
- 11 **Afspelen:** Hiermee kunt u opgeven hoe vaak de animatie afgespeeld moet worden of schakelt u het selectievakje **Lus** in om de animatie steeds weer opnieuw af te spelen.
- 12 Kies in het keuzemenu de **Tijdslijn** op de tijdslijn voor de animatie op te geven. U kunt bijvoorbeeld kiezen of de animatie langzaam moet starten en steeds sneller afgespeeld moet worden (**Afnemen naar binnen**), of aan het einde langzamer afgespeeld moet worden (**Afnemen naar buiten**).
- 13 **Pad:** Hiermee kunt u het pad dat de animatie moet afleggen, definiëren en opgeven. Alleen het eindpunt en startpunt van een object worden bepaald voor het pad en het object beweegt op een lijn tussen de twee punten.
- 14 Stel de volgende opties in het gedeelte **Animatie** van het palet in om het eindpunt van de objecten te bepalen:
 - **Hoek:** Specificeer een rotatiehoek die het object tijdens de animatie voltooid.
 - **Dekking:** Specificeer de dekking die het object moet hebben aan het einde van de animatie.
 - **Schalen: X en Schaal: Y :** Geef een percentage op om te bepalen of het object tijdens het afspelen in grootte toe- of afneemt.

Om de animatie voor te vertonen, klikt u op de knop .

Audio toevoegen

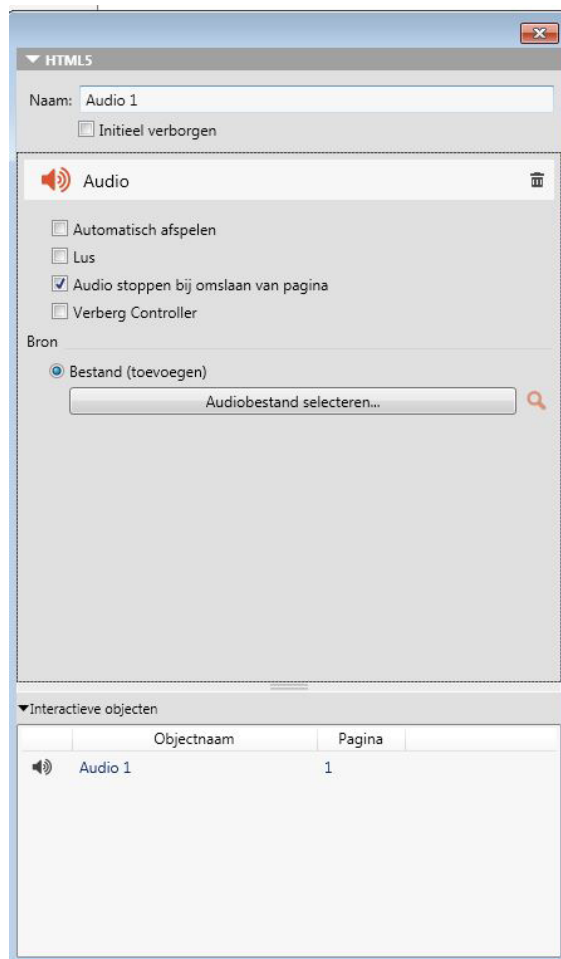
Het is mogelijk om een audiobestand te koppelen aan een illustratiekader. Wanneer de eindgebruiker de uitgave bekijkt, wordt het kader vervangen door audioregelaars waarmee het geluid kan worden afgespeeld. U kunt ook configureren dat geluidsbestanden op de achtergrond worden afgespeeld, waarbij het afspelen doorgaat wanneer de gebruiker van pagina verandert.

- ➡ U kunt het afspelen van audiobestanden met acties starten en stoppen. Zie "[Werken met interactiviteitacties](#)" voor meer informatie.
- ➡ QuarkXPress HTML5-interactiviteit ondersteunt alleen MP3-bestanden.

- ➡ Er kan slechts één audiobestand tegelijk worden afgespeeld. Als er één geluid wordt afgespeeld en een ander geluid wordt gestart, wordt het eerste geluid gepauzeerd.

U voegt als volgt audio aan een digitale opmaak toe:

- 1 Selecteer het illustratiekader dat u wilt vervangen door de audioregelaars.
- 2 Klik in het palet **HTML5** op **Audio**.



Audio-opties

- 3 U kunt eventueel ook een naam voor de audioregelaar invoeren in het veld **Naam**. Deze naam wordt weergegeven in het gedeelte **Interactieve objecten** onder in het palet.
 - 4 Als u wilt dat het audio-object aanvankelijk onzichtbaar is, selecteert u **Initieel verborgen**.
 - 5 Als u wilt dat de audio automatisch wordt afgespeeld bij weergave van de pagina waarop de audio staat, selecteert u **Automatisch afspelen**.
- ➡ **Automatisch afspelen** voor audio en video wordt niet ondersteund op mobiele apparaten (iOS en Android).
- 6 Als u wilt dat de audio herhaaldelijk wordt afgespeeld, selecteert u **Lus**.

- 7** Als u wilt dat het afspelen van de audio wordt gestopt wanneer de gebruiker naar een andere pagina gaat, selecteert u **Stoppen bij paginaomslag**. Als u deze optie niet selecteert, gaat het afspelen van de audio door totdat de gebruiker naar het volgende artikel gaat.

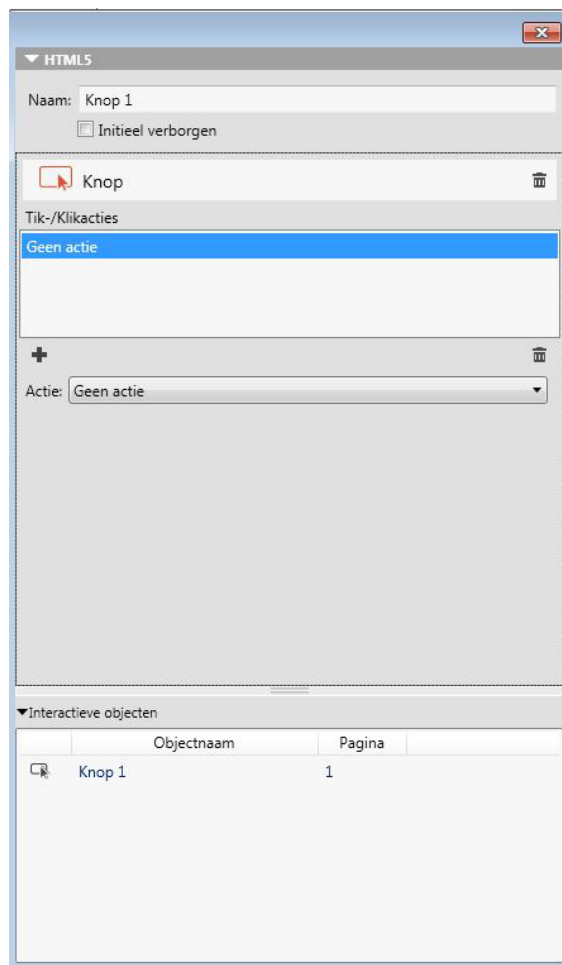
Geluiden die op artikelniveau worden afgespeeld, worden niet afgespeeld wanneer u een voorvertoning van het artikel bekijkt in een webbrowser.

- 8** Als **Stoppen bij paginaomslag** is geselecteerd, kunt u de standaardaudioregelaars verbergen door **Verberg Controller** te selecteren.
- 9** Om de locatie van het audiobestand op te geven, klikt u op een optie in het gedeelte **Bron**.
- Als u een lokaal audiobestand wilt gebruiken, klikt u op **Bestand (toevoegen)**. Vervolgens klikt u op de knop en selecteert u het audiobestand.
 - Als u een audiobestand van Quark Publishing Platform wilt gebruiken, klikt u op **Quark Publishing Platform**. Vervolgens klikt u op **Blader door platform** en selecteert u het audiobestand.
- 10** Als u klaar bent met het configureren van het audio-object, klikt u op een ander object of op een leeg deel van de opmaak.

Een knop toevoegen

Ga als volgt te werk om een knop aan een digitale opmaak toe te voegen:

- 1** Selecteer het rechthoekige illustratiekader waarvan u een knop wilt maken.
- 2** Klik in het **HTML5**-palet op **Knop**.



Acties die worden toegevoegd aan een knop

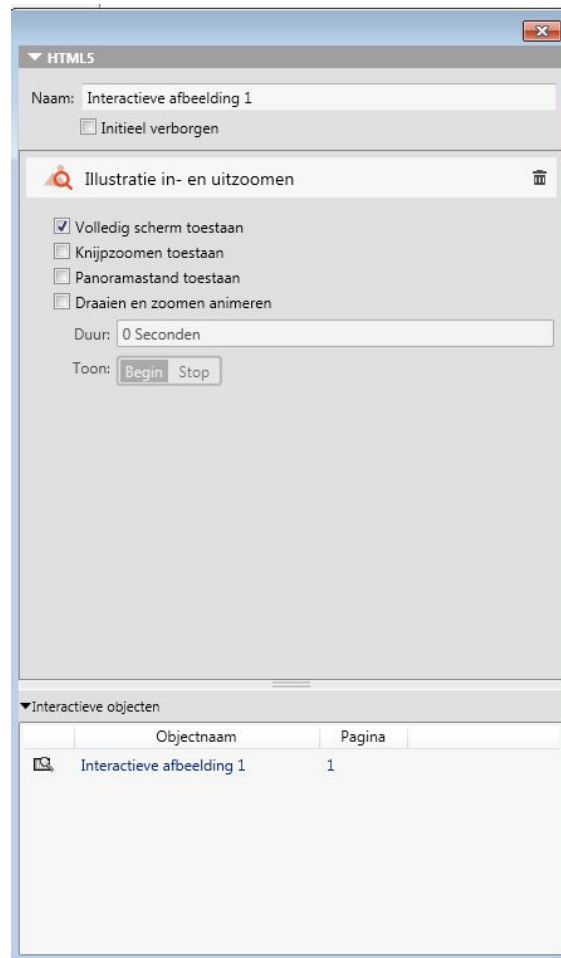
- 3 U kunt eventueel ook een interne naam voor de illustratie invoeren in het veld **Naam**. Deze naam wordt weergegeven in het gedeelte **Interactieve objecten** onder in het palet.
- 4 Als u wilt dat de knop aanvankelijk onzichtbaar is, selecteert u **Initieel verborgen**.
- 5 Als u een actie wilt toevoegen voor de knop, klikt u op . Kies een actie in het keuzemenu **Actie** onder aan het scherm en gebruik de regelaars eronder om de actie te configureren. U kunt meerdere acties toevoegen aan dezelfde knop. Zie "[Werken met interactiviteitacties](#)" voor meer informatie.
- 6 Als u klaar bent met het configureren van de knop, klikt u op een ander object of op een leeg deel van de opmaak.

Een inzoombare illustratie toevoegen

Een inzoombare illustratie wordt initieel in een kader weergegeven, maar bestrijkt het volledige scherm als erop dubbelgetikt wordt. U kunt deze functie gebruiken om een geanimeerd draai-en-zoom-effect aan een illustratie toe te voegen, of om een illustratie direct in het kader ervan te zoomen en te draaien.

Digitale opmaken ondersteunen interactieve illustraties in de indelingen PNG, JPEG, GIF, TIFF en EPS. U voegt als volgt een interactieve illustratie toe aan een digitale opmaak:

- 1 Selecteer het illustratiekader dat de illustratie bevat, die u inzoombaar wilt maken.
- 2 Klik op het HTML5-palet op **Illustratie in- en uitzoomen**.



Regelaars illustratie in- en uitzoomen

- 3 Typ eventueel een naam voor de inzoombare illustratie in het veld **Naam**. Deze naam wordt weergegeven in het gedeelte **Interactieve objecten** onder in het palet.
- 4 Als u wilt dat de inzoombare illustratie aanvankelijk onzichtbaar is, selecteert u **Initieel verborgen**.
- 5 Als u wilt toestaan dat een gebruiker tussen de uitgesneden weergave en de volledig schermmodus kan wisselen door te dubbeltikken op de illustratie, selecteert u **Volledig scherm toestaan**.
- 6 Als de gebruiker met knijpbewegingen mag in- en uitzoomen, selecteert u **Knijpzoomen toestaan**.
- 7 Als de gebruiker met een vinger de illustratie in de panoramastand mag bekijken, selecteert u **Panoramastand toestaan**.
- 8 Om ervoor te zorgen dat de illustratie aan het begin van de weergave draait en/of erop ingezoomd wordt, selecteert u **Draaien en zoomen animeren**.

- **Duur:** Hiermee kunt u instellen hoe lang het draaien/zoomen moet duren. Aan het einde van deze duur, stopt de illustratie en blijft deze in haar eindpositie staan.
- **Start en Stop:** Met deze knoppen kunt u de start- en einduitsnede instellen. Klik op **Start** en schaal/positioneer de afbeelding voor de initiële positie. Klik vervolgens op **Stop** om de eindpositie van de afbeelding te schalen/positioneren.

- 9 Als u klaar bent met het configureren van de inzoombare illustratie, klikt u op een ander object of op een leeg deel van de opmaak.

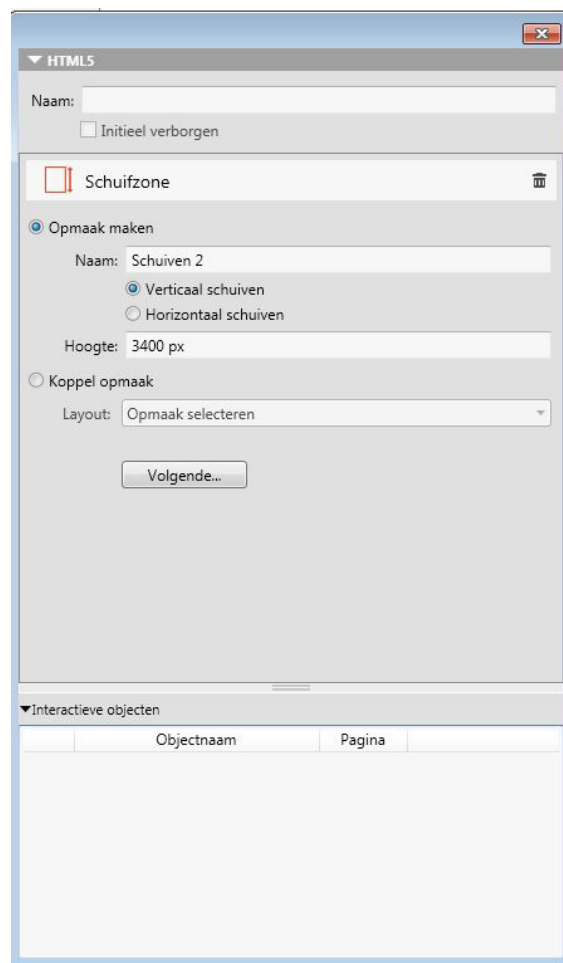
Een schuifzone toevoegen

Met de schuifzonefunctie kunt u een schuifbaar gebied aan een pagina op een opmaak toevoegen. De content voor het schuifbare gebied is afkomstig van een andere opmaak (de schuifbare opmaak). Zodra u een schuifzone instelt, kunt u deze met wat u maar wilt vullen, of het nu gaat om een lange tekst, een groot panoramisch beeld of een reeks interactieve elementen. Vervolgens kunt u die schuifbare opmaak in meerdere opmaken in een opmaakfamilie gebruiken. (Zie "[Wat u moet weten over opmaakfamilies](#)" voor meer informatie.)

- ➡ Schuifbare opmaken waarnaar wordt verwezen, worden op dezelfde manier als HTML geëxporteerd als de hostopmaak. Dit betekent dat ze op dezelfde manier werken qua fontgebruik en de optie **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** voor tekstkaders.
- ➡ Opmaken waarnaar wordt verwezen, kunnen hun eigen interactieve objecten bevatten en werken net zo als in de hostopmaak.

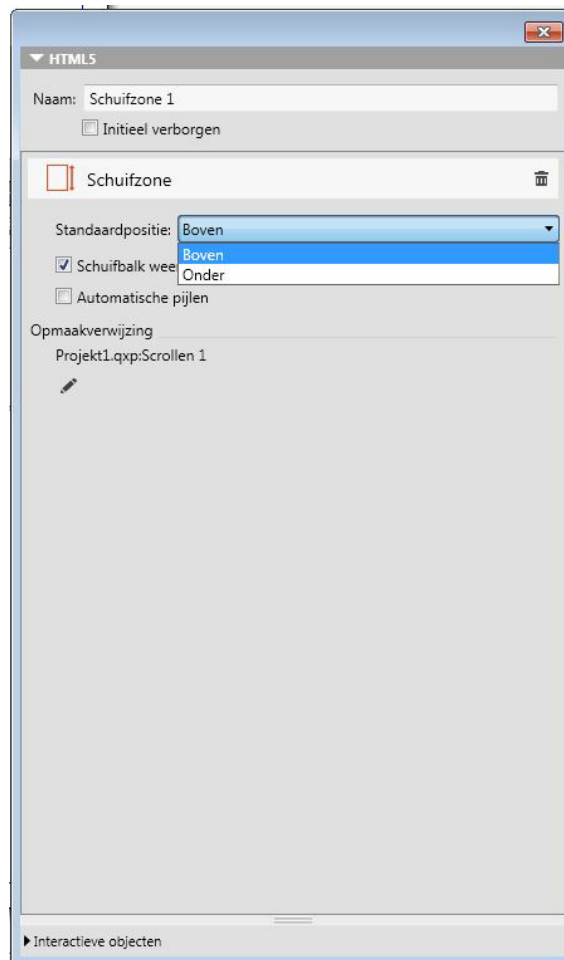
U stelt als volgt een schuifzone voor een digitale opmaak in:

- 1 Ga naar een opmaak die een onderdeel van een opmaakfamilie is.
- 2 Teken een illustratiekader die de afmetingen en locatie van de schuifzone vertegenwoordigen. Controleer of het kader geselecteerd is.
- 3 Klik op het HTML5-palet op **Zones verschuiven**.



Knoppen/regelaars schuifzone

- 4 U kunt eventueel ook een naam voor de schuifzone invoeren in het veld **Naam**. Deze naam wordt weergegeven in het gedeelte **Interactieve objecten** onder in het palet.
- 5 Kies of u een opmaak of koppeling naar een bestaande opmaak wilt maken.
 - Als u een nieuwe opmaak wilt maken die als schuifbare opmaak moet dienen, klikt u op **Opmaak maken** en voert u in het veld **Naam** een naam voor de opmaak in. U kunt beslissen of u een horizontaal of verticaal schuifkader wilt maken. Een verticaal schuifkader kan zo lang zijn als u maar wilt, een horizontaal schuifkader is beperkt tot een pagina. Voer de hoogte van de schuifbare opmaak in het veld **Hoogte** in.
 - Als u een bestaande opmaak in het actieve project als schuifbare opmaak wilt gebruiken, klikt u op **Opmaak koppelen** en kiest u de naam voor de opmaak in het keuzemenu **Opmaak**. De afmetingen van het geselecteerde kader worden aangepast aan de opmaak.
- 6 Klik op **Volgende**. Het **HTML5**-palet geeft de volgende regelaars weer.



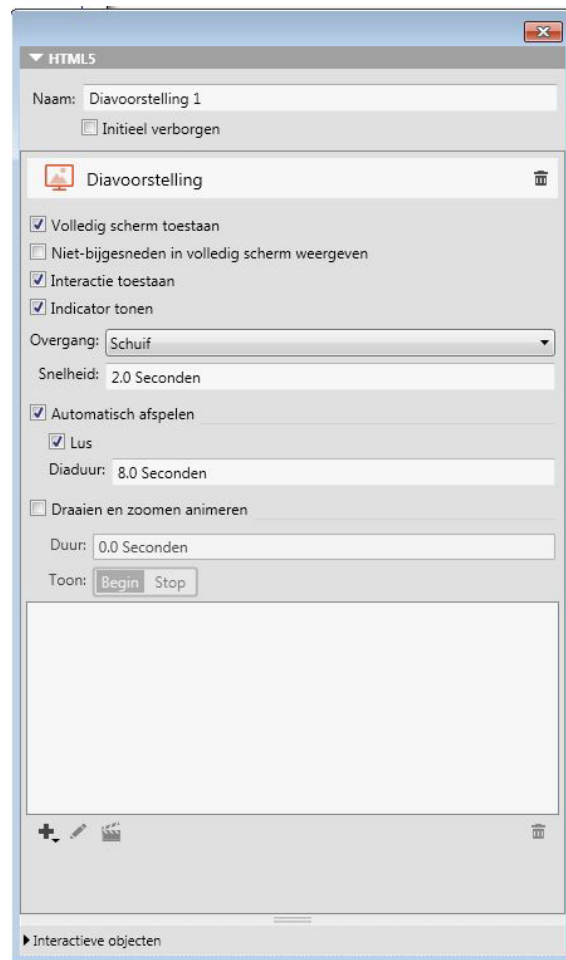
Opmaakregelaars voor schuifzone op HTML5-palet

- 7 Geef de standaardpositie van de schuifbalk op:
 - Kies **Boven** of **Onder** als u verticaal schuift.
 - Kies **Links** of **Rechts** als u horizontaal schuift.
- 8 Om schuifbalken als visuele herinnering te gebruiken die aanduidt dat het gebied schuifbaar is, selecteert u **Schuifbalk weergeven**.
- 9 Om automatisch pijlen weer te geven die de richting aanduiden waarin de schuifzone geschoven kan worden, selecteert u **Automatische pijlen**.
- 10 Om de schuifbare opmaak te bewerken, klikt u op de knop **Bewerken** ✎ onder **Opmaakverwijzing**.
- 11 Als u klaar bent met het configureren van de schuifzone, klikt u op een ander object of op een leeg deel van de opmaak.

Een diapresentatie toevoegen

Diapresentaties ondersteunen zowel afbeeldingsbestanden als pagina's van QuarkXPress-opmaken. Ga als volgt te werk om een diapresentatie toe te voegen aan een digitale opmaak:

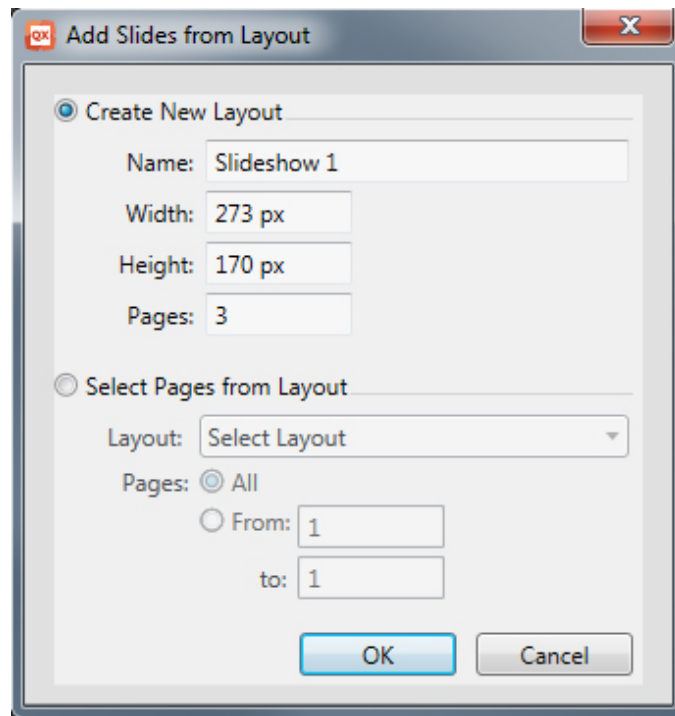
- 1 Selecteer het illustratiekader waarin u de diapresentatie wilt plaatsen.
- 2 Klik in het palet HTML5 op Diapresentatie.



Opties voor diapresentatie

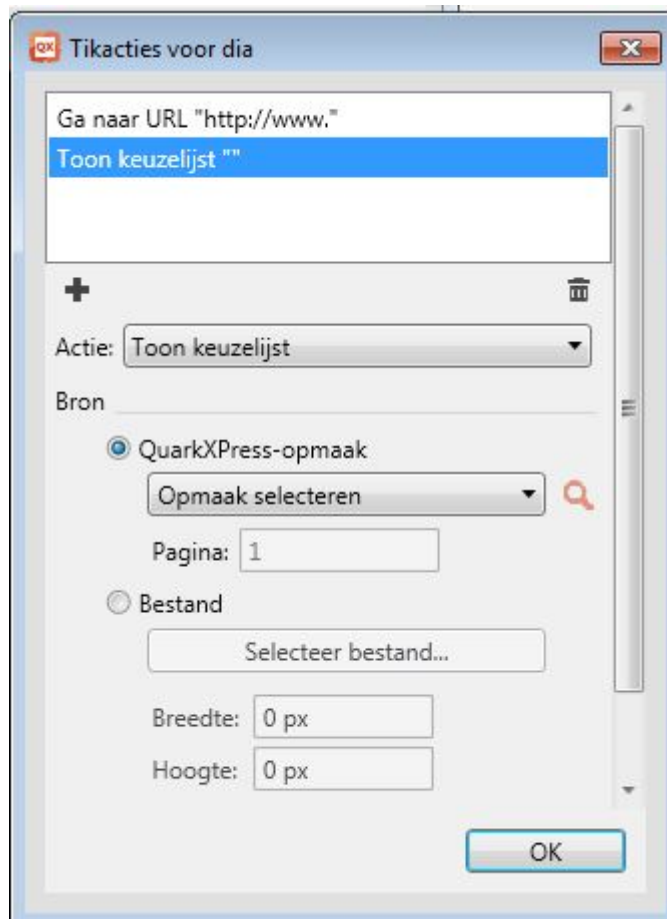
- 3 Typ eventueel een naam voor de diapresentatie in het veld **Naam**. Deze naam wordt weergegeven in het gedeelte **Interactieve objecten** onder in het palet.
- 4 Als u wilt dat de diapresentatie aanvankelijk onzichtbaar is, selecteert u **Initieel verborgen**.
- 5 Als u de gebruiker een dia over het volledige scherm wilt laten weergeven door erop te dubbeltikken, vinkt u **Volledig scherm toestaan** aan.
- 6 Als u dia's niet-bijgesneden wilt weergeven wanneer de diapresentatie in volledig scherm wordt weergegeven, vinkt u **Niet-bijgesneden in volledig scherm weergeven** aan. Als dit vakje niet is aangevinkt, worden de dia's in volledig scherm in het illustratiekader weergegeven.
- 7 Als u de gebruiker toestemming wilt geven om interacties uit te voeren met de diapresentatie, vinkt u **Interactie toestaan** aan.
- 8 Als u diapresentatie-indicatoren wilt uitschakelen, schakelt u **Indicator weergeven** uit. Standaard is de optie aangevinkt zodat er indicatoren in de diapresentatie worden weergegeven.

- 9 Overgang:** Hiermee kunt u de overgangen tussen dia's bedienen (**Geen, Verschuiven, In-/uitvloeien, Omklappen**).
- 10 Snelheid:** Hiermee kunt u aangeven hoe lang elke overgang duurt.
- 11** Als u wilt dat de diapresentatie meteen wordt afgespeeld wanneer de gebruiker de pagina weergeeft, vinkt u **Automatisch afspelen** aan. Als dit vakje is uitgeschakeld, moet de gebruiker handmatig de dia's wisselen door te vegen met de vingers of door op knoppen te drukken.
- Als u wilt dat de audio voor onbepaalde tijd wordt afgespeeld, selecteert u **Lus**. Als dit vakje niet is aangevinkt, wordt het afspelen van de diapresentatie bij de laatste dia gestopt.
 - **Diaduur:** Hiermee kunt u bepalen hoe lang elke dia op het scherm wordt weergegeven.
- 12** Als u de dia wilt draaien of erop wilt inzoomen aan het begin van de weergave, vinkt u **Draaien en zoomen animeren** aan.
- **Duur:** Hiermee kunt u aangeven hoe lang het draaien/zoomen moet duren. Aan het eind van deze duur wordt de dia gestopt en blijft deze in de eindstand staan totdat de volgende dia wordt weergegeven.
 - **Start en Stop:** Met deze knoppen kunt u het begin en het einde voor het bijsnijden van elke afbeelding instellen. Klik op **Start** en schaal/positioneer de afbeelding voor de uitgangspositie, en klik vervolgens op **Stop** en schaal/positioneer de afbeelding voor de eindstand.
- 13** Als u een dia wilt toevoegen, klikt u op  onder aan de lijst met dia's en kiest u een van de volgende opties:
- **Dia's toevoegen uit afbeeldingsbestanden:** Hiermee kunt u afbeeldingsbestanden aan de diapresentatie toevoegen. U kunt afbeeldingsbestanden in PNG-, JPEG-, TIFF-, PDF- en EPS-indeling gebruiken. U kunt Shift of de Command/Ctrl-toets gebruiken om meerdere bestanden te selecteren.
 - **Dia's toevoegen uit QuarkXPress-opmaak:** Hiermee wordt het dialoogvenster **Dia's toevoegen uit opmaak** weergegeven. In dit dialoogvenster kunt u pagina's uit een QuarkXPress-opmaak aan de diapresentatie toevoegen. U kunt een nieuwe opmaak maken of pagina's uit een bestaande opmaak kiezen.



Dialogovenster **Dia's toevoegen uit opmaak**

- 14 Als u een dia wilt bewerken, selecteert u deze en klikt u op . Als de dia een afbeeldingsbestand is, wordt het bestand geopend in de standaardtoepassing voor het bewerken van afbeeldingen. Als de dia een pagina van een QuarkXPress-opmaak is, wordt de opmaak geopend en schuift deze naar die pagina.
- 15 Als u een actie wilt uitvoeren wanneer de gebruiker op een dia tikt, selecteert u deze en klikt u op . Het dialogovenster **Tikacties voor dia** wordt weergegeven.



Dialogvenster **Tikacties voor dia**

Als u een actie wilt toevoegen, klikt u op , en kiest u vervolgens de actie in het vervolgkeuzemenu **Actie** en configureert u het naar wens. (Zie "[Werken met interactiviteitacties](#)" voor meer informatie.

- 16 Als u bijsnijden wilt instellen voor een dia, selecteert u het pictogram van de dia in de lijst, een schaal en herpositioneert u het voorbeeld van de dia in het illustratiekader.
- 17 Als u een dia wilt verwijderen, selecteert u het pictogram van de dia in de lijst en klikt u op .
- 18 Als u klaar bent met het configureren van de diapresentatie, klikt u op een ander object of op een leeg deel van de opmaak.

Een paginaspiegelingseffect toevoegen (met een diavoorstelling)

U kunt een paginaspiegelingseffect aan een pagina toevoegen, waardoor uw lever de indruk krijgt dat de momenteel weergegeven pagina gespiegeld is. We maken dit effect als volgt:

- 1 Maak een diavoorstelling over de volledige pagina met behulp van het **HTML5**-palet en de volgende opties:
 - Schakel **Volledig scherm toestaan** uit
 - Schakel **Interactie toestaan** uit

- Schakel **Automatisch afspelen** uit
- Schakel **Draaien en zoomen animeren** uit
- Stel **Overgang** in op **Spiegelen**



Opties voor diavoorstelling

- Voeg met een QuarkXPress-opmaak twee dia's toe aan de diavoorstelling. Klik op onder op de lijst met dia's en kies **Add Slides from QuarkXPress Layout** (Voeg dia's van QuarkXPress-opmaak toe).
- Ontwerp de nieuwe diavoorstelling, pagina 1 van de nieuwe opmaak is uw voorblad, pagina 2 is het achterblad.
- Ga terug naar de hoofdopmaak en voeg een illustratiekader toe.
- Maak van het illustratiekader een **knop** met het **HTML5**-palet.
- Ken de volgende acties aan de knop toe: **Volgende dia** en **Diavoorstelling** als de naam van uw nieuw aangemaakte diavoorstelling.

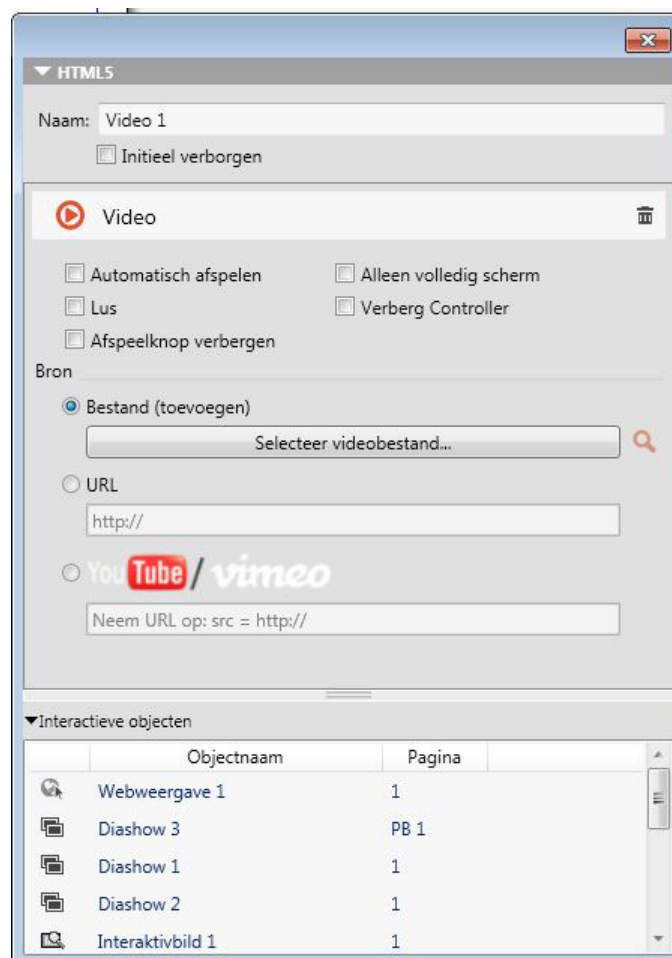
Een video toevoegen

Digitale opmaken bieden alleen ondersteuning voor H.264-video's van maximaal 720p, 30 frames per seconde, hoofdprofiel niveau 3.1, met AAC-LC-stereo-audio tot 160 Kbps per kanaal, 48 kHz, in .mp4-bestandsindeling.

- ➔ U kunt het afspelen van videobestanden starten en stoppen door middel van acties. Zie "[Werken met interactiviteitacties](#)" voor meer informatie.

Ga als volgt te werk om een video toe te voegen aan een digitale opmaak:

- 1 Selecteer het illustratiekader waarin u de video wilt plaatsen.
- 2 Klik in het HTML5-palet op **Video**.



Video-opties

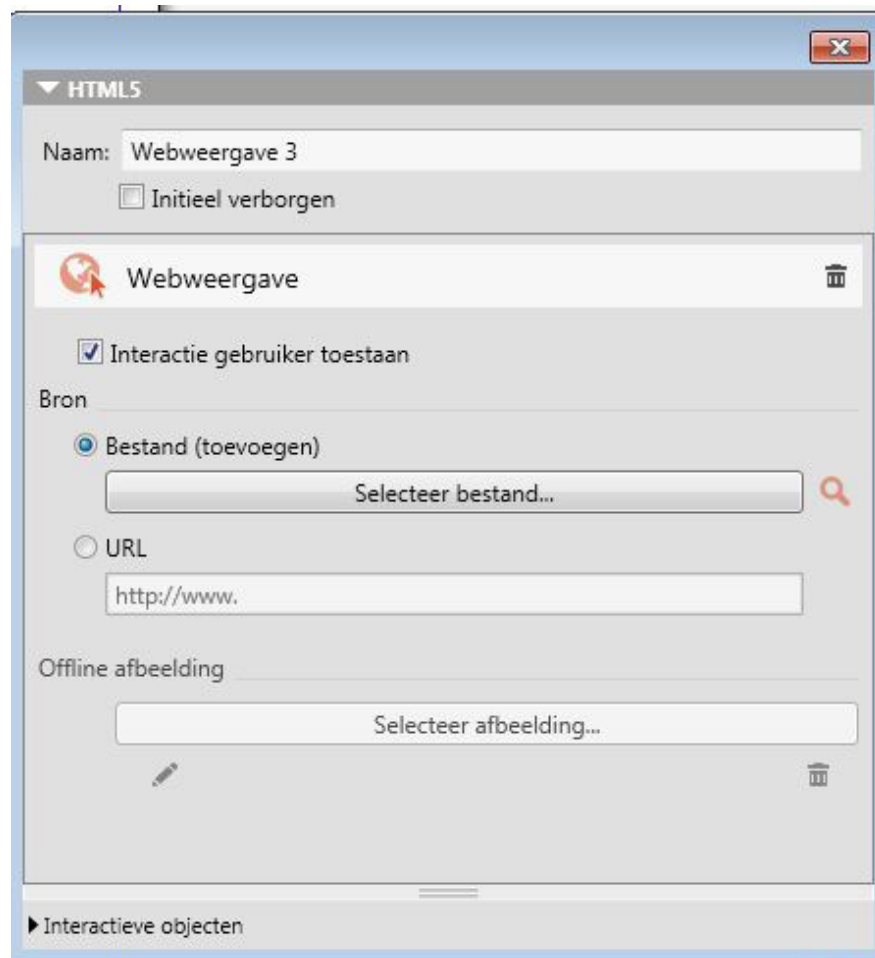
- 3 Typ eventueel een naam voor de illustratie in het veld **Naam**. Deze naam wordt weergegeven in het gedeelte **Interactieve objecten** onder in het palet.
- 4 Als u wilt dat de video aanvankelijk onzichtbaar is, selecteert u **Initieel verborgen**.
- 5 Als u wilt dat de video automatisch wordt afgespeeld bij weergave van de pagina waarop de video staat, selecteert u **Automatisch afspelen**.

- ➔ **Automatisch afspelen** voor audio en video wordt niet ondersteund op mobiele apparaten (iOS en Android).
- 6 Als u de video in de modus Volledig scherm wilt afspelen zodra deze wordt afgespeeld, vinkt u **Alleen volledig scherm** aan.
 - 7 Als u wilt dat de video herhaaldelijk wordt afgespeeld, selecteert u **Lus**.
 - 8 Als u de standaardvideoregelaars wilt verbergen, selecteert u **Verberg Controller**. Als u wilt dat de gebruiker de film kan bedienen, moet u wel een manier bieden waarop de video met acties kan worden bediend.
 - 9 Als u de afspreeknop wilt verbergen, vinkt u **Afspreeknop verbergen** aan.
 - 10 Om de locatie van het videobestand op te geven, klikt u op een optie in het gebied **Bron**.
 - Als u een lokaal videobestand wilt gebruiken, klikt u op **Bestand (insluiten)**. Vervolgens klikt u op de knop en selecteert u het videobestand.
 - Als u een video van een URL wilt gebruiken, klikt u op **URL** en geeft u de URL op in het veld.
 - Als u een videobestand van Quark Publishing Platform wilt gebruiken, klikt u op **Quark Publishing Platform**. Vervolgens klikt u op **Blader door QPP** en selecteert u het videobestand.
 - Als u een videobestand van YouTube of Vimeo wilt gebruiken, klikt u op **YouTube/Vimeo**, en plakt u vervolgens de URL van de video in het veld **src=**. (Als u deze waarde wilt ophalen voor een Vimeo- of YouTube-video, Control+klikt/rechtsklikt u op de video, en kiest u **Insluitcode kopiëren**. Vervolgens plakt u de code in een tekstbewerker en selecteert u het gedeelte van de code die er als volgt uitziet: [http://www.\[site\].com/embed/XXXXXXXXXX](http://www.[site].com/embed/XXXXXXXXXX) en plakt u deze in het veld.)
 - 11 Als u klaar bent met het configureren van de video, klikt u op een ander object of op een leeg deel van de opmaak.

Webweergave toevoegen

U kunt een webweergave gebruiken om wijzigbare content (zoals advertenties) of aangepaste interactiviteit aan een digitale opmaak toe te voegen. U kunt een webweergave gebruiken om HTML, PDF, Word, Excel®, PowerPoint®, RTF en andere bestandstypen weer te geven. Op het uitvoerapparaat wordt het WebKit-raamwerk gebruikt om de content weer te geven. U voegt als volgt een webweergave aan een digitale opmaak toe:

- 1 Selecteer het illustratiekader waarin u de webcontent wilt plaatsen.
- 2 Klik in het **HTML5**-palet op **Webweergave**.



Webweergaveopties

- 3 U kunt eventueel ook een naam voor de webweergave invoeren in het veld **Naam**. Deze naam wordt weergegeven in het gedeelte **Interactieve objecten** onder in het palet.
- 4 Als u wilt dat de webweergave aanvankelijk onzichtbaar is, selecteert u **Initieel verborgen**.
- 5 Selecteer **Interactie toestaan** om interactie van de gebruiker met de content toe te staan.
- 6 Om de locatie van de content op te geven, klikt u op een optie in het gedeelte **Bron**.
 - Klik op **Bestand (toevoegen)** om een lokaal bestand te gebruiken. Zet het bestand en alle andere bestanden die het gebruikt (zoals illustraties) in een eigen map en klik vervolgens op de knop en selecteer het bestand. Om er zeker van te zijn dat koppelingen werken, worden alle bestanden in de map die dit bestand bevatten, aan het artikel toegevoegd.
 - Om een URL te gebruiken, klikt u op **URL** en voert u de URL in het veld in.
- 7 Als de content in de webweergave niet ingesloten is, kunt u een afbeelding opgeven die weergegeven moet worden als er geen internetverbinding beschikbaar is. U doet dit als volgt. Klik op **Selecteer afbeelding** in het gedeelte **Offline afbeelding** en kies

een afbeeldingsbestand. U kunt de pictogrammen onder deze knop gebruiken om de offline afbeelding te bewerken of te verwijderen.

➡ Offline afbeeldingen moeten de PNG- of JPEG-indeling hebben.

- 8 Als u klaar bent met het configureren van de webweergave, klikt u op een ander object of op een leeg deel van de opmaak.

Werken met interactiviteitacties

Met acties kunt u interactiviteit toevoegen aan items in een digitale opmaak die u later exporteert. De beschikbare acties zijn onder andere:

- **Geen actie:** De standaardactie. Doet niets.
- **Ga naar URL:** Navigeert naar een URL wanneer de gebruiker het geselecteerde item aanraakt. Voor **Knop**-interactiviteit kunt u ook een waarde voor een geografische locatie toevoegen voor de actie **Ga naar URL**.
- **Ga naar pagina:** Springt naar een andere pagina. Zie "[Actie 'Ga naar pagina' maken](#)" voor meer informatie.
- **Ga naar volgende pagina:** Springt naar de volgende pagina.
- **Ga naar vorige pagina:** Springt naar de voorgaande pagina.
- **Ga naar eerste pagina van uitgave:** Springt naar de eerste pagina in de uitgave.
- **Ga naar dia:** Geeft de opgegeven dia van de opgegeven diavoorstelling weer.
- **Volgende dia:** Geeft de volgende dia van de opgegeven diavoorstelling weer.
- **Vorige dia:** Geeft de vorige dia van de opgegeven diavoorstelling weer.
- **Speel object af:** Gebruikt u om het opgegeven audio- of video-object af te spelen.
- **Pauzeer object (schakelen):** Gebruikt u om het afspelen van het opgegeven audio- of video-object te pauzeren en hervatten.
- **Speel geluidsbestand af:** Gebruikt u om een geluidsbestand af te spelen. Meer informatie is te vinden in "[Een actie 'Speel geluidsbestand af' maken](#)".
- **Pauzeer geluidsbestanden (schakelen):** Gebruikt u om het afspelen van alle geluidsbestanden te pauzeren en hervatten.
- **Pop-up weergeven:** Gebruikt u om een pop-up weer te geven. Meer informatie is te vinden in "[Een actie 'Pop-up weergeven' maken](#)".
- **Pop-up verbergen:** Gebruikt u om de pop-up te verbergen die momenteel wordt weergegeven.
- **Toon object:** Gebruikt u om het opgegeven object te tonen (als dit verborgen is).
- **Verberg object:** Gebruikt u om het opgegeven object te verbergen (als dit zichtbaar is).
- **Open:** Gebruikt u op bestanden te openen en ze zonder uw applicatie weer te geven. De bestandsstructuur moet door het apparaat worden ondersteund om een bestand te kunnen weergeven. U kunt bijvoorbeeld op een apparaat die PDF ondersteunen, een PDF-bestand openen en in uw applicatie weergeven.

- **Speel animatie af:** Gebruikt u om het afspelen van de opgegeven animatie te starten.
- **Beginwaarden pagina:** Gebruikt u om de beginwaarden van de pagina te herstellen, zodat alle animaties worden teruggezet in hun beginpositie.
- **Momentopname maken:** Gebruikt u om een momentopname (schermafbeelding) van de pagina te maken en deze in de standaardmap voor afbeeldingen van uw apparaat op te slaan.

Actie 'Ga naar pagina' maken

Met een actie **Ga naar pagina** kan de gebruiker naar een andere pagina gaan. U maakt als volgt een actie **Ga naar pagina**:

- 1 Kies in QuarkXPress **Ga naar pagina** in het keuzemenu **Actie**.



- 2 Voer in het veld **Artikel-ID** de projectnaam in. (optioneel)
- 3 Voer in het veld **Pagina** het absolute paginacijfer van de doelpagina in. (Voorbeeld: om naar de tweede pagina in het doelartikel te gaan, voert u **2** in.)

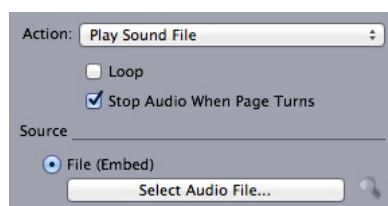
Een actie 'Speel geluidsbestand af' maken

Met een actie **Speel geluidsbestand af** kunt u een geluidsbestand afspelen.

➡ Alleen MP3-bestanden worden ondersteund.

Ga als volgt te werk om een actie **Speel geluidsbestand af** te maken:

- 1 Kies **Speel geluidsbestand af** in het keuzemenu **Actie**.



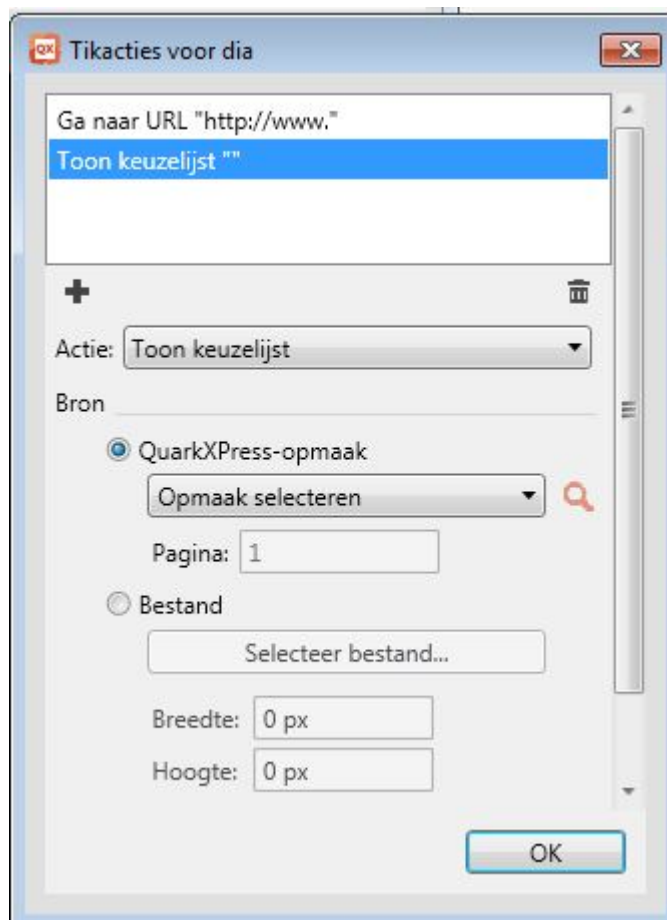
- 2 Om het geluid oneindig af te spelen, schakelt u het selectievakje **Lus** in.
- 3 Als u wilt dat het geluid wordt gestopt wanneer de gebruiker naar een andere pagina navigeert, schakelt u het selectievakje **Stoppen bij paginaomslag** in.
- 4 Als u de locatie van het geluidsbestand wilt opgeven, klikt u op **Bestand (toevoegen)**. Vervolgens klikt u op de knop en selecteert u het geluidsbestand.

Een actie 'Pop-up weergeven' maken

Met een actie **Pop-up weergeven** kunt u een pop-upweergave maken die de content van een QuarkXPress-opmaak in hetzelfde projectbestand bevat of de content van een extern bestand. Als u kiest voor een QuarkXPress-opmaak, werkt alle eventuele interactiviteit in die opmaak ook in de pop-up. Als u ervoor kiest een extern bestand weer te geven, kunt u elk bestand gebruiken dat kan worden weergegeven in de mobiele browser op uw apparaat.

U maakt als volgt een actie **Pop-up weergeven**:

- 1 Kies **Pop-up weergeven** in het keuzemenu **Actie**.



- 2 Verricht een van de volgende handelingen:

- Als u de content van een andere QuarkXPress-opmaak wilt weergeven, klikt u op **QuarkXPress-opmaak**. Vervolgens kiest u de doelopmaak in het keuzemenu of kiest u **Nieuwe opmaak maken** om een nieuwe opmaak te maken. Geef in het veld **Pagina** een paginanummer op om aan te geven welke pagina moet worden weergegeven in de pop-up. Klik op de knop **Bewerk**  om de opmaak weer te geven.
- Als u de content van een extern bestand wilt weergeven, klikt u op **Bestand**. Vervolgens klikt u op **Bladeren** en navigeert u naar het bestand dat u wilt weergeven. Geef hierna de breedte en hoogte op waarop u het bestand wilt weergeven. Gebruik de waarden **Breedte** en **Hoogte** om op te geven op welke

grootte u het bestand wilt weergeven. Als u een extern bestand gebruikt, bevat de pop-up een ingebouwde knop Sluiten.

- 3 Als u de afstand van de content in de pop-up wilt wijzigen, geeft u waarden op in de velden **Afstand**.

Oost-Aziatische functies in digitale opmaken

Tekstfuncties die als Oost-Aziatische functies worden beschouwd, zijn alleen beschikbaar wanneer u de Oost-Aziatische voorkeursinstelling ingeschakeld hebt (QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren > Oost-Aziatisch).

In dit hoofdstuk gaan we in op de Oost-Aziatische functies die in een digitale opmaak kunnen worden toegepast.

Voor gedetailleerde informatie over het toepassen van Oost-Aziatische tekstfuncties, zie "Tekst en typografie" in [A Guide to QuarkXPress](#).

Het gebruik van reservefonts

Als Reservefont actief is en het programma een teken tegenkomt dat niet beschikbaar is in het huidige font, zoekt het in de actieve fonts in uw systeem naar een font waarin dat teken wel aanwezig is. Als op het tekstinvoegpunt bijvoorbeeld Helvetica actief is en u importeert of plakt tekst met daarin een Kanji-teken, kan het programma een Hiragino-font aan dat letterteken toekennen. Als het programma geen actief font kan vinden om het teken weer te geven, verschijnt het teken nog steeds als een vakje of symbool.

Reservefont is geïmplementeerd als een programma voorkeursinstelling, wat inhoudt dat de functie voor uw exemplaar van het programma is in- of uitgeschakeld. De functie is standaard ingeschakeld, maar als u deze wilt uitschakelen, schakel dan het selectievakje **Reservefont** in het paneel **Reservefont** in het dialoogvenster **Voorkeuren** (QuarkXPress/Bewerk > Voorkeuren).

Artikelrichting specificeren

U kunt tekst zodanig positioneren dat deze van links naar rechts en van boven naar beneden, of van boven naar beneden en rechts naar links loopt. Om een artikelrichting te specificeren, kiest u **Opmaak > Artikelrichting**, en kiest u vervolgens **Horizontaal** of **Verticaal**.

Werken met gegroepeerde tekens

Via het dialoogvenster **Tekens groeperen** (menu **Opmaak**) kunt u een groep horizontale tekens, zoals Latijnse lettertekens, laten opnemen in een verticaal geschreven tekst. Gegroepeerde tekens worden altijd horizontaal weergegeven en breken niet af aan het eind van een regel. Een reeks geselecteerde tekens groeperen:

- 1 Selecteer **Opmaak > Tekens groeperen**.
- 2 Selecteer **Verticaal** of **Horizontaal** in de vervolgkeuzelijst **Schalen**. Voer in het veld rechts van de vervolgkeuzelijst **Schalen** een percentage in.
- 3 Als u ook de tekenafstand wilt wijzigen, voer dan een waarde in in het veld **Hoeveelheid afspatiëren/vast**.

4 Klik op OK.

Werken met rubi-tekst

Rubi-tekst verduidelijkt de betekenis of uitspraak van basistekst. Basistekst kan verticaal of horizontaal lopen, en meestal volgt rubi-tekst de richting van de basistekst. Rubi-tekst kan rechts of links van basistekst in een verticaal artikel en boven of onder basistekst in een horizontaal artikel worden geplaatst.

➡ De linkerpositie in een verticaal artikel en de onderpositie in een horizontaal artikel worden alleen correct weergegeven als het kader als afbeelding geëxporteerd wordt.

U kunt de uitlijning, plaatsing, schaal, font, kleur, dekking, tint, stijl en relatieve afmeting van rubi-tekst aanpassen. Daarnaast kunt u verschillende opties configureren waarmee u rubi-tekst die over niet-gerelateerde basistekst hangt, kunt instellen.

➡ Sommige functies zijn alleen beschikbaar als het kader als afbeelding geëxporteerd wordt.

Gebruik het dialoogvenster **Rubi (Opmaak-menu)**, het tabblad **Home/Tekstspecificaties** van het **Parameter**-palet of een contextmenu om rubi-tekst aan geselecteerde basistekst toe te voegen.

Auto Rubi (Automatische rubi-tekst) kan op de volgende toetscombinaties worden toegepast:

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

Nadrukmarkeringen toekennen

Om een nadrukmarkering aan een teken toe te kennen, gaat u naar het tabblad **Teken/Tekstspecificaties** van het **Parameter**-palet, klikt u op het pictogram **Tekststijlen**, selecteert u het keuzemenu **Nadruktekens** om de nadruktekenopties weer te geven en klikt u vervolgens op een van de opties. Deze opties zijn ook beschikbaar op het tabblad **Home/Klassiek** van het **Parameter**-palet en onder **Opmaak > Stijl**.

Werken met Mojigumi-sets en -klassen

Met de Mojigumi-functie kunt u de spatiëring voor bepaalde interpunctietekens instellen, wanneer deze voorkomen op bepaalde plekken. Om deze functie te kunnen gebruiken, moet u een *Mojigumi-tekenklasse* en een *Mojigumi-set* selecteren of maken.

- Een *Mojigumi-tekenklasse* is een reeks interpunctietekens die altijd op een bepaalde wijze moeten worden gespatieerd, waaraan een naam is toegekend.
- Een *Mojigumi-set* is een reeks specificaties voor spatiëring van tekens op basis van de breedte van het em-kader. Zo kan bijvoorbeeld een Mojigumi-set bepalen dat openende interpunctie een vaste halfbrede spatiëring moet gebruiken wanneer het aan het begin van een regel voorkomt, en dat sluitende interpunctie spatiëring op volle of halve breedte moet gebruiken wanneer het aan het einde van een regel voorkomt. Elke Mojigumi-set is gekoppeld aan een bepaalde Mojigumi-tekenklasse.

U kunt gebruik maken van de Mojigumi-functie door een Mojigumi-set toe te passen op de gewenste alinea. De instellingen van de Mojigumi-set worden toegepast op de tekens in de gekoppelde Mojigumi-tekenklasse.

U wilt bijvoorbeeld niet dat een ronde haak de volle breedte van een em-kader inneemt wanneer hij tussen twee tekens met volle breedte staat. U kunt dan een Mojigumi-tekenklasse definiëren, waarin u deze ronde haken opneemt. In de instellingen van de Mojigumi-set bepaalt u dat deze tekens altijd de halve breedte van een em-kader moeten innemen, wanneer ze tussen twee tekens staan die een volle em-breedte hebben.

Werken met niet-afbrekende tekensets

Niet-afbrekende lettertekens zijn lettertekens die niet aan het begin of eind van een regel kunnen staan, en die ook niet bij nieuwe regels van elkaar kunnen worden gescheiden. Het dialoogvenster **Niet-afbrekende tekenset** (**Bewerk > Niet-afbrekende tekensets**) bevat standaard niet-afbrekende tekensets voor **Japanese Strong**, **Japanese Weak**, **Korean Standard**, **Simplified Chinese Standard** en **Traditional Chinese Standard**.

U maakt als volgt niet-afbrekende tekensets:

- 1 Kies **Wijzig > Niet-afbrekende tekensets**. Het dialoogvenster **Niet-afbrekende tekenset** verschijnt.
 - 2 Klik op **Nieuw**.
 - 3 Voer in het **Naam**-veld een naam in.
 - 4 Voer in het veld **Enter characters that cannot begin a line** (Voer lettertekens in die niet aan het begin van een regel kunnen staan), het veld **Enter characters that cannot end a line** (Voer lettertekens in die niet aan het eind van een regel kunnen staan) en het veld **Enter non-separable characters** (Voer niet-scheidbare lettertekens) in.
 - 5 Klik op **OK**.
 - 6 Klik op **Bewaar**.
- ➡ Om een niet-afbrekende tekenset aan een alinea toe te kennen, kiest u een tekenset in het keuzemenu **Niet-afbrekende tekenset** in het dialoogvenster **Bewerk Afbreking & Uitvulling** (**Bewerk > A&U's > Bewerk**).

Tekst in digitale opmaken

In een digitale opmaak worden tekstkaders standaard ingesteld voor export als HTML-tekst. Hierdoor kunnen tekstkaders worden doorzocht en geselecteerd. Dit betekent echter ook dat sommige van de geavanceerdere tekstobjecten (zoals Open Type-functies, tekst-outlines, slagschaduw toegepast op tekstkaders, verankerde tekstkaders enz.) niet op tekst in dergelijke tekstkaders toegepast kan worden.

Als u volledige typografische controle over tekst in een kader wilt hebben, kruist u het vakje **Convert to Graphic on Export** op de **Parameter**-palet aan. Het tekstkader wordt vervolgens als afbeelding en niet als tekst geëxporteerd, waardoor de tekst niet meer doorzoekbaar of selecteerbaar is. U kunt de tekst er echter wel exact zo laten uitzien zoals u wilt.

Fonts in digitale opmaken

Tenzij u een tekstkader naar een afbeelding omzet (zie "*Tekst in digitale opmaken*"), moet u ervoor zorgen dat u fonts gebruikt die op het apparaat dat u gaat gebruiken, beschikbaar zijn. Voor een lijst met fonts die op iOS ondersteund worden, zie <http://iosfonts.com>. Android-apparaten ondersteunen standaard alleen Droid Serif, Droid Sans en Droid Sans Mono, maar er kunnen andere fonts geïnstalleerd worden.

- ➡ Als u exporteert naar digitale indelingen zoals ePub, Kindle, App Studio en HTML5-publicaties, kunt u nu aangepaste fonts gebruiken als ze niet in de TTF- of OTF-indeling staan. Deze zijn ingesloten en kunnen daarom in de uitvoer weergegeven worden weergegeven. Als u grote fontbestanden insluit, neemt de bestandsomvang van uw content aanzienlijk toe.
- ➡ Standaard worden fonts voor iOS-apparaten niet geüpload wanneer opmaken naar App Studio geüpload worden. Om dit te wijzigen, kunt u het bestand "StandardFontList.xml" in de QuarkXPress installed location/XTensions/AppStudio-map bewerken.

Hyperlinks in digitale opmaken

Om een hyperlink op een tekst toe te passen, selecteert u de tekst en gebruikt u **Hyperlinks**-palet (zie *A Guide to QuarkXPress* voor meer informatie).

Om een hyperlink op een heel tekstkader toe te passen, selecteert u het tekstkader en gebruikt u het **HTML5**-palet (zie "*Een knop toevoegen*").

Groepen in digitale opmaken

Als u meerdere overlappende illustratiekaders en bitmaptekstkaders hebt, kunt u uw export stroomlijnen door de kaders te groeperen en vervolgens **Converteer naar bitmap tijdens exporteren** (Item > Wijzig) voor de groep te controleren. Als u dergelijke kaders niet groepeerd, worden ze allemaal als aparte HTML-elementen geëxporteerd. Als u de kaders echter groepeerd, worden ze als een enkel grafisch object geëxporteerd.

Content tussen richtingen synchroniseren

Met de in dit onderwerp beschreven opdrachten kunt u de content van een pagina tussen meerdere opmaken in een opmaakfamilie synchroniseren. Als u bijvoorbeeld een inhoudsopgave op pagina 2 van de verticale opmaak voor de iPad maakt, kunt u de hier beschreven opdrachten gebruiken om die inhoudsopgave automatisch in gedeelde content om te zetten en deze naar pagina 2 van de horizontale opmaak voor de iPad te kopiëren. In de andere opmaken moet u de content mogelijk opnieuw positioneren en/of het formaat aanpassen, maar deze opdrachten helpen bij het automatiseren van het verplaatsingsproces van content naar de juiste pagina's in elk apparaat en richting, en zorgen ervoor dat de content op alle pagina's waarop deze verschijnt consistent blijft.

- ➡ Zie "Werken met gedeelde content" in *A Guide to QuarkXPress* voor meer informatie over gedeelde content. Om te begrijpen hoe de hieronder beschreven opdrachten werken, moet u eerst begrijpen hoe gedeelde content werkt.

Item > Kopiëren naar andere opmaken: De opdracht zet alle geselecteerde kaders om in gedeelde content en plaatst kopieën ervan op dezelfde pagina van de andere opmaken in de opmaakfamilie. Met het submenu voor deze opdracht kunt u aanvullende functies m.b.t. het kopiëren uitvoeren:

- **Zelfde positie:** Zet de kopieën indien mogelijk in dezelfde positie t.o.v. de linkerbovenhoek van de pagina. Deze optie kopieert items naar alle ander opmaken in de opmaakfamilie.
- **Relatieve positionering toepassen:** Zet de kopieën in dezelfde positie t.o.v. het paginaformaat en de algehele vorm. Deze optie kopieert items naar alle ander opmaken in de opmaakfamilie.

Ontbrekende bestanden bijwerken

U kunt nu meerdere ontbrekende digitale bestanden in één keer bijwerken in het dialoogvenster **Gebruikte**.

Gebruik van digitale publicatie-assets bekijken

Om te bekijken welke assets interactief in de actieve opmaak gebruikt zijn, opent u het **Digitaal publiceren**-paneel van het dialoogvenster **Gebruikte** (menu **Functies**). Net als het **Illustraties**-paneel geeft het **Digitaal publiceren**-paneel een overzicht van de paginacijfers voor elke digitale publicatie-asset in de opmaak. Het dialoogvenster bevat tevens een kolom **Type** die het type asset aangeeft en een kolom **Bron** die aangeeft of de asset een bestand of map is. Als u meer informatie over de geselecteerde asset wilt bekijken, vouwt u het deel **Meer informatie** onder in het dialoogvenster uit.

Werken met verloop

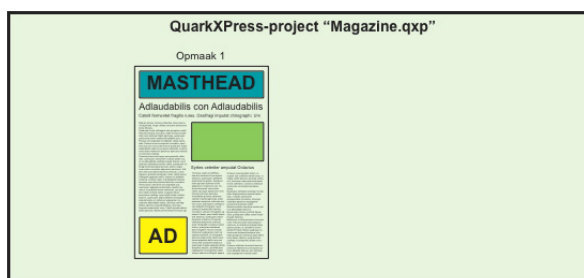
Bij het exporteren van een digitale opmaak naar een ePub- en Kindle eBook-indeling kan er gekozen worden om met de optie **Vast of Verloop** te exporteren. Bij tekstverloop kunnen eindgebruikers content schermvullend weergeven, met een adaptieve opmaak en tekst waarvan het formaat kan worden gewijzigd. Deze weergave is ontworpen om content aan eindgebruikers te tonen zonder dat zij worden beperkt of afgeleid door de opmaak.

Als u van deze functie wilt profiteren, dan moet u ten minste een verloopartikel in QuarkXPress maken. Als u dit handig vindt, kunt u een artikel voor elk boekhoofdstuk of hoofdstuk maken. Dit is echter niet noodzakelijk.

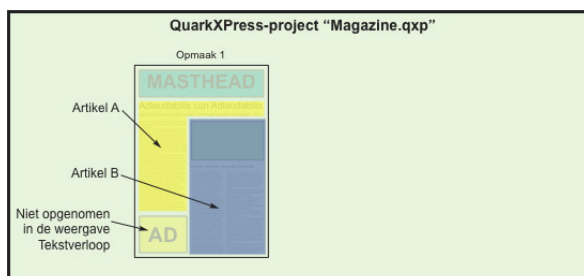
In het palet **Tagging laten verlopen** kunt u de content taggen voor verloop-ePub. In het palet **Tagging laten verlopen** kunt u bovendien de content groeperen aan de hand van artikelen, wat u in staat stelt de volgorde van componenten binnen een artikel te wijzigen.

Wanneer u een digitale opmaak exporteert als ePub- of Kindle-eBook, exporteert QuarkXPress altijd de eerste pagina van de digitale opmaak als een afbeelding; deze afbeelding wordt dan gebruikt als voorblad van uw eBook.

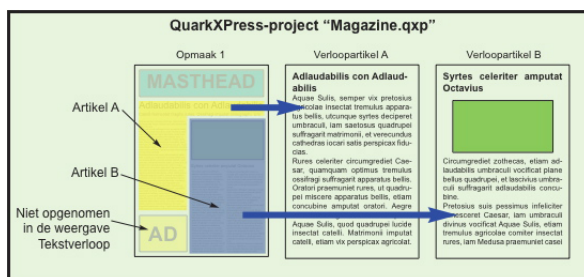
Als u een verloopartikel maakt in de printopmaak, wordt de procedure weergegeven in de volgende diagrammen:



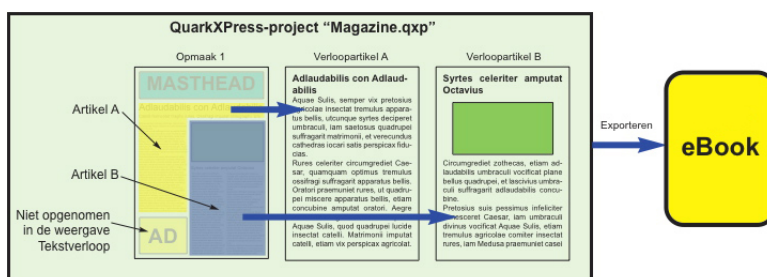
Stap 1: Maak de opmaak.



Stap 2: Geef de boekhoofdstukken en hoofdstukken op en geef aan welke delen van de opmaak u helemaal niet aan de tekstverloopweergave wilt toevoegen.



Stap 3: Gebruik het palet **Tagging laten verlopen** om artikelen te maken, artikelcomponenten (tekst en illustraties) toe te voegen en de doorloopvolgorde voor de verloop-ePub-weergave te definiëren.



Stap 4: Exporteer de opmaak als eBook en bekijk deze in de eReader.

Verloopartikelen maken

Er zijn twee manieren om verloopartikelen te maken:

- *Van selectie.* Via deze methode kunt u specifieke kaders selecteren die u aan het verloopartikel wilt toevoegen. Dit is de beste methode als de opmaak veel content bevat die in de verloopuitvoer niet zichtbaar moet zijn.

- *Van pagina's.* Via deze methode kopieert u alles op de door u aangegeven pagina's naar het verloopartikel. Deze methode is de beste als (bijna) alle content in de opmaak, zichtbaar moet zijn in de verloopuitvoer. (Inhoud van basispagina's, zoals kop- en voettekst, en inhoud van de eerste pagina wordt genegeerd.)

➡ Projecten die gemaakt zijn met Quark Publishing Platform® of met QuarkCopyDesk® bewerkt zijn, kunnen al een of meer artikelen bevatten. Als u een QuarkCopyDesk-artikel of een projectbestand opent dat artikelen met componenten bevat, blijft de verloopcontent behouden. Alle componenten die zijn gecodeerd voor verloop, zijn nog steeds inbegrepen in de verloopcontent.

➡ Als u componenten wilt markeren die zijn gecodeerd voor verloop, klikt u op de knop **Artikelmarkering**  op het palet **Tagging** laten verlopen.

➡ In een geëxporteerd eBook staat tussen elk verloopartikel een pagina-einde.

Verloopartikel van een selectie maken

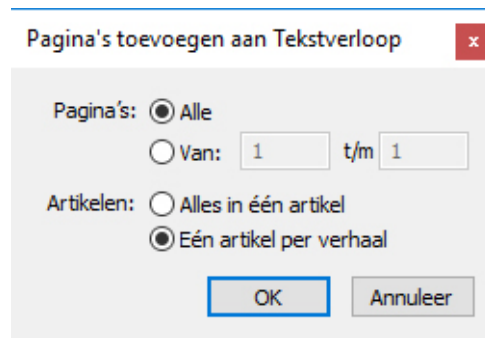
Ga als volgt te werk om een verloopartikel van een of meer geselecteerde items te maken:

- 1 Selecteer de content die u wilt toevoegen aan een verloopartikel.
- 2 Er zijn diverse manieren om verloopartikelen te maken:
 - Kies **Item > Digitaal publiceren > Toevoegen aan tekstverloop > Nieuw artikel**. QuarkXPress maakt een nieuw verloopartikel aan en plaatst alle tekst en illustraties in de geselecteerde kaders.
 - Klik op **Nieuw artikel**  in het palet **Tagging laten verlopen** en klik vervolgens op **Item toevoegen** . De geselecteerde content wordt toegevoegd.
- 3 Om de naam van het nieuwe artikel te wijzigen, selecteert u het artikel en klikt u op **Edit Properties**  (Bewerk eigenschappen). Voer een nieuwe naam voor het artikel in en klik vervolgens op **OK**.

Verloopartikel van pagina's maken

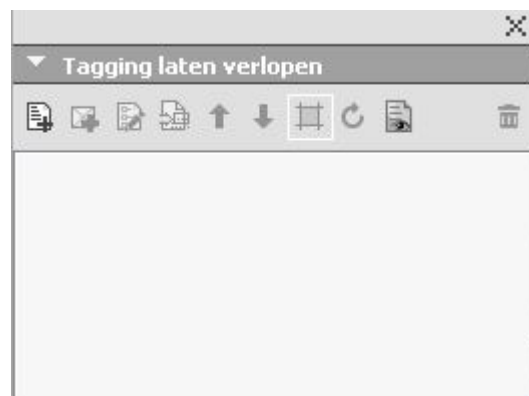
Als u een of meer pagina's met content tegelijkertijd in een artikel of artikelen omzet, gebruik dan de volgende procedure.

- 1 Kies **Opmaak > Pagina's toevoegen aan Tekstverloop**. Het dialoogvenster **Pagina's toevoegen aan Tekstverloop** wordt weergegeven.



Dialogvenster **Pagina's toevoegen aan Tekstverloop**

- 2 Gebruik de opties onder **Pagina's** om aan te geven of u alle pagina's of slechts een bepaald bereik aan de opmaak wilt toevoegen. Gebruik de opties onder **Artikelen** om aan te geven of alle pagina's in hetzelfde artikel moeten worden opgenomen, of dat een apart artikel voor elk verhaal moet worden gemaakt.
- 3 Klik op **OK**. QuarkXPress maakt de benodigde verloopartikelen en plaatst alle content van de geselecteerde pagina's in de verloopartikelen.
- 4 Om een gemaakt verloopartikel te controleren, geeft u het **Tagging laten verlopen**-palet (**Venster**-menu) weer.



Het palet **Tagging laten verlopen** voor een opmaak kan een of meer artikelen bevatten. Elk artikel kan een of meer illustratiekaders bevatten, evenals verhalen die zijn verdeeld over meerdere tekstkaders.

- 5 Om de naam van het nieuwe artikel te wijzigen, selecteert u het artikel en klikt u op **Edit Properties** (Bewerk eigenschappen). Voer een nieuwe naam voor het artikel in en klik vervolgens op **OK**.

Content aan verloopartikel toevoegen

Er zijn verschillende manieren om content aan een bestaand verloopartikel toe te voegen:

- Selecteer een of meer illustratie- of tekstkaders en kies vervolgens **Item > Digitaal publiceren > Toevoegen aan tekstverloop > [verloopartikelnaam]**.
- Geef het palet **Tagging laten verlopen** (**Venster**-menu) weer, selecteer het doelverloopartikel en vervolgens een of meer illustratie- of tekstkaders en klik vervolgens op **Component toevoegen** in het palet **Tagging laten verlopen**.

- ➔ Als u een afbeelding ter grootte van een volledige pagina wilt toevoegen aan een ePub-opmaak die bestemd is voor weergave in iBooks, moeten de afmetingen 1024 x 768 bedragen (of 2048 x 1536 voor retina).

Componenten in een verloopartikel opnieuw rangschikken

Elk tekstkader, artikel of elke illustratie die u aan een verloopartikel toevoegt, wordt als een *component* toegevoegd. De componenten in een verloopartikel staan mogelijk standaard niet in de juiste volgorde. Ga als volgt te werk om de volgorde van de componenten in een verloopartikel te wijzigen:

- 1 Geef het palet **Tagging laten verlopen** (menu **Venster**) weer.
- 2 Vouw het doelverloopartikel uit en selecteer het component dat u wilt verplaatsen.
- 3 Gebruik in het **Tagging laten verlopen**-palet de knop **Verplaats naar boven** ↑ of **Verplaats naar beneden** ↓ om het component opnieuw te positioneren.

Typogramtoewijzing laten verlopen

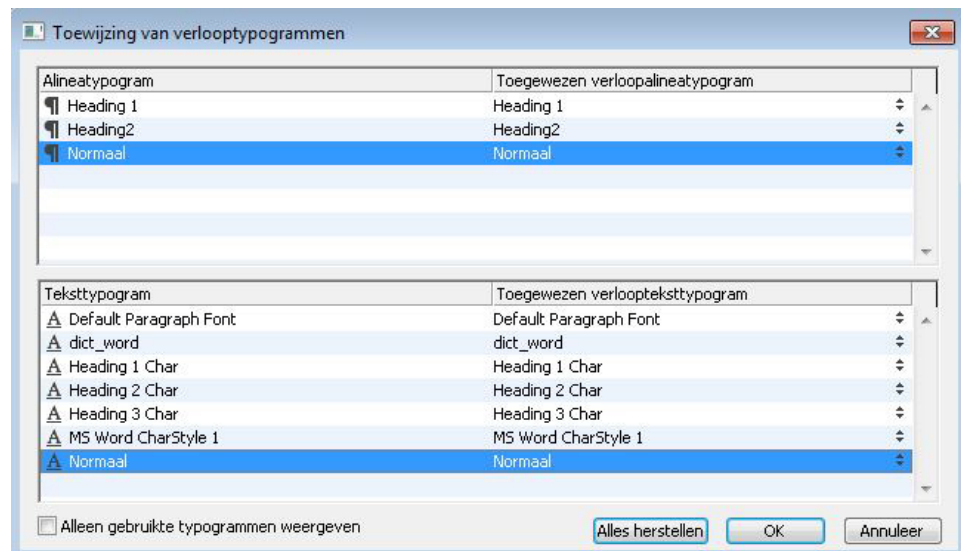
Als u tekstverloop naar ePub exporteert, kunt u ervoor kiezen de bestaande paragraaf- en teksttypogrammen aan andere typogrammen toe te wijzen.

- 1 Geef het palet **Tagging laten verlopen** (menu **Venster**) weer.



Het palet **Tagging laten verlopen**

- 2 Klik op de knop **Typogramtoewijzing laten verlopen**. Het palet **Typogramtoewijzing laten verlopen** wordt weergegeven.



Het palet **Typogramtoewijzing** laten verlopen

- ➔ Selecteer **Toon alleen gebruikte typogram** als u alleen een lijst wilt weergeven met de typogrammen die in het huidige project in gebruik zijn.
 - ➔ Klik op **Alles herstellen** als u de standaardinstellingen wilt herstellen.
- 3 Selecteer voor elk paragraaf- en teksttypogram dat u bij het exporteren wilt overschrijven, links het betreffende typogram en rechts (in het vervolgkeuzemenu) het nieuwe typogram waaraan u de gegevens wilt toewijzen. Deze typogrammen worden alleen toegepast op de ePub-verloopuitvoer.

Inhoudsopgave voor ePub of Kindle maken

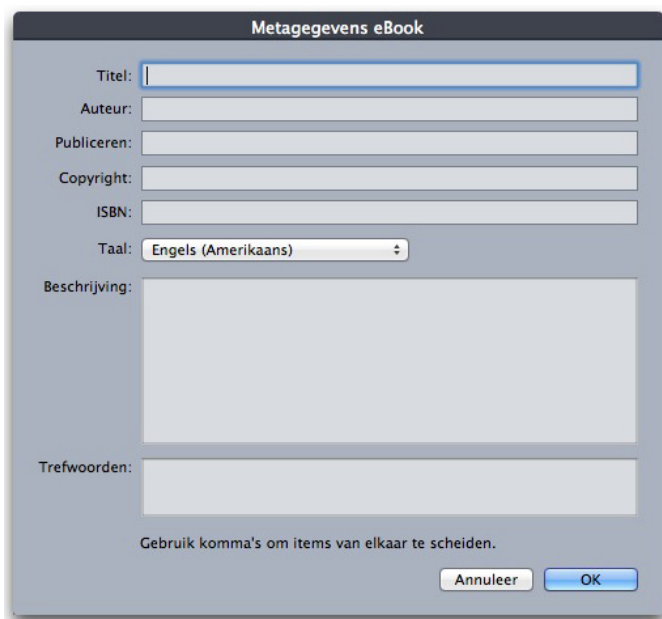
Wanneer u een verloopartikel als ePub- of Kindle-eBook exporteert, kunt u op twee manieren een inhoudsopgave voor dat eBook maken:

- Aan de hand van de volgorde van de verloopartikelen, met één ingang voor elk verloopartikel. Via het palet **Tagging laten verlopen** (Venster-menu) kunt u de volgorde van de verloopartikelen wijzigen. Selecteer het artikel in het palet **Tagging laten verlopen** en klik op de knop **Verplaats naar boven** ↑ of **Verplaats naar beneden** ↓ om een artikel in de volgorde naar boven of beneden te verplaatsen. Klik op **Bijwerken** ↻ om de inhoudsopgave bij te werken.
- Als u handmatig een lijst wilt maken om de inhoudsopgave te definiëren, raadpleegt u "Werken met lijsten" in [A Guide to QuarkXPress](#).

Werken met eBook-metagegevens

Het is verstandig om sommige metagegevens aan de eBooks die u maakt, te koppelen zodat gebruikers op een eenvoudige manier informatie over de eBooks kan zoeken en ophalen. Ga als volgt te werk om metagegevens voor een opmaak die u als eBook wilt exporteren, toe te voegen of te wijzigen:

- 1 Geef de opmaak in de opmaakweergave weer.
- 2 Kies **Opmaak > Metagegevens eBook**. Het dialoogvenster **Metagegevens eBook** wordt weergegeven.



The image shows a software dialog box titled "Metagegevens eBook". It contains several input fields: "Titel:", "Auteur:", "Publiceren:", "Copyright:", and "ISBN:". Below these is a dropdown menu for "Taal:" with "Engels (Amerikaans)" selected. There is a large text area for "Beschrijving:" and a field for "Trefwoorden:". At the bottom, a note says "Gebruik komma's om items van elkaar te scheiden." and there are "Annuleer" and "OK" buttons.

Dialoogvenster **Metagegevens eBook**

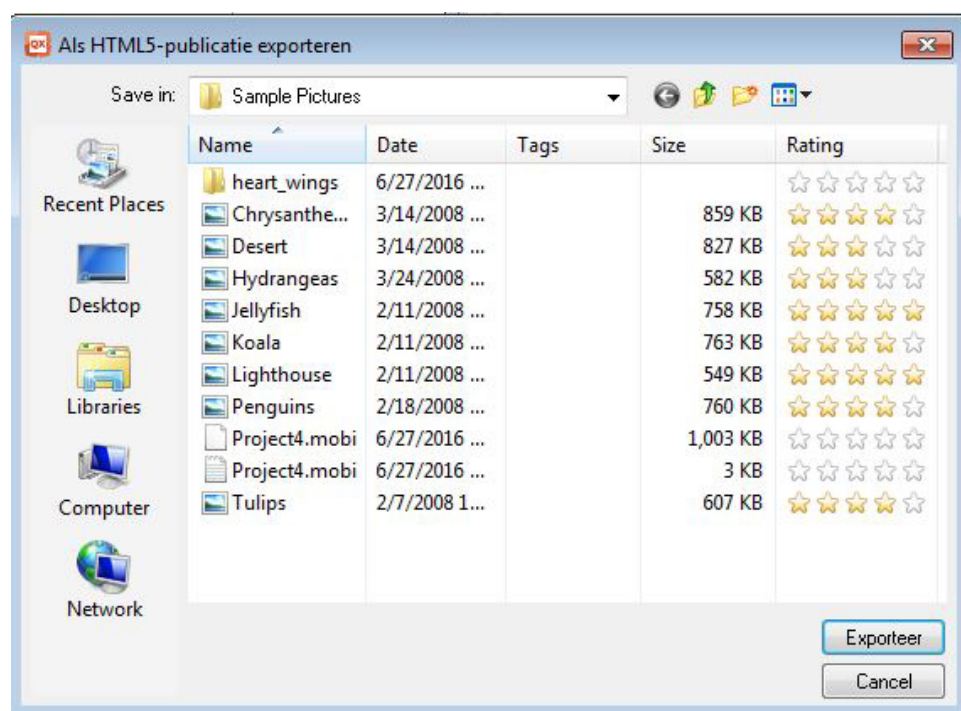
- 3 Gebruik de velden in dit dialoogvenster om informatie over uw eBook in te voeren. Gebruik in het veld **Trefwoorden** een komma om trefwoorden te scheiden.
 - 4 Gebruik de taalpop-up om de taal van uw eBook te specificeren. Lezers kunnen deze taal gebruiken wanneer ze een boek zoeken.
- ➔ Als u hier geen titelmetagegevens specificeert, voegt QuarkXPress de volgende standaardtekst toe aan het geëxporteerde eBook: "Gemaakt met QuarkXPress". Deze tekst wordt automatisch verwijderd nadat u uw eigen titel hebt toegevoegd.

HTML5-publicaties

Exporteren als HTML5-publicatie

U exporteert als volgt een opmaak als HTML5-publicatie:

- 1 Kies **Archief/Bestand > Exporteer > Opmaak als HTML5-publicatie**. Het dialoogvenster **Exporteer als HTML5-publicatie** verschijnt.



Dialoogvenster **Exporteer als HTML5-publicatie**

- 2 Ga naar de map waarin in de HTML5-publicatie wilt opslaan.
- 3 Klik op **Exporteer**.

Web-app configureren

Configureer uw web-app met het bestand `reader-config.json` dat zich in de hoofdmap van uw uitvoer bevindt.

Gebruik dit bestand om het volgende te configureren:

- Uiterlijk
- Functies
- Analyses
- Sociaal delen

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

Algemene app configureren

Gebruik de sectie **app** om enkele algemene applicatieattributen te configureren:

- gebruik de parameter **backgroundLoading** voor het inschakelen van het progressief downloaden van pagina's (u kunt pagina's op de achtergrond laten laden)
- gebruik de parameter **enableCookies** om cookies in of uit te schakelen
- Om de instellingen voor het laadscherm (laadafbeelding, fontkleur en achtergrondkleur) op te geven, definieert u deze in de sectie **<loading>**. Gebruik hiervoor de parameters **color**, **backgroundColor** en **image**.

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

Functies configureren

Gebruik de sectie **features** enkele algemene functies van uw app te configureren.

➡ Deze parameters kunnen de waarde waar/niet waar hebben.

- Gebruik de parameter `timelineScrubber` om de uitgaveschetsen van de schrobber weer te geven/te verbergen.
- Gebruik de parameter `pageNavigation` om ervoor te zorgen dat de gebruiker niet naar andere pagina's gaat, uitgezonderd via interactiviteiten of de schrobber.
- Gebruik de parameter `toolbarView` om de werkbalk weer te geven/te verbergen.
- Gebruik de parameter `opaqueOverlay` om de dekking voor vorige en volgende pagina's in of uit te schakelen.
- Gebruik de parameter `navigatorView` om de schrobber (navigatiebalk) weer te geven/te verbergen.

```
"functies": { "timelineScrubber": waar, "tableOfContents": waar,
"pageNavigation": waar, "toolbarView": waar, "storeAccessibility": waar,
"opaqueOverlay": niet waar, "navigatorView": waar }
```

Sociaal delen configureren

Gebruik de sectie `sharing` en `toolbarItems` om de deeloptyes van sociale media voor uw app te configureren.

- Gebruik de parameter `socialSharing` van de sectie `<toolbarItems>` om de knoop voor sociaal delen op de werkbalk in of uit te schakelen.
- Gebruik de parameters van de sectie `<options>` (d.w.z. `twitterShare`, `facebookShare`, `emailShare`, `linkedinShare`) om de beschikbare deeloptyes in of uit te schakelen.

➡ Voor delen op Facebook moet u uw eigen Facebook AppID genereren en deze in de eigenschap `AppID` bijwerken. Zie voor meer informatie ["developers.facebook.com/docs/apps/register"](https://developers.facebook.com/docs/apps/register).

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

Analytics-configuratie

Gebruik het gedeelte `analytics` om het bijhouden van Google Analytics voor uw app te configureren.

- Als u een Google tracking-ID voor uw app wilt opgeven, gebruikt u de parameter `trackingId` om het gedeelte `<GoogleAnalytics>` bij te werken met uw eigen tracking-ID.

➡ Zie ['www.google.com/analytics/'](https://www.google.com/analytics/) voor meer informatie.

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

Mogelijkheden van de Web-app

HTML 5-publicatie automatisch aanpassen

Ongeacht de afmetingen van de opmaak, kunnen gebruikers de output op elk apparaat bekijken zonder dat de tekst wordt afgebroken. De opmaak wordt automatisch aangepast aan de afmetingen van het apparaat, en proportioneel verkleind om volledig binnen de schermgrootte van het apparaat te passen. Inhoud die voor een iPad is gemaakt, kan bijvoorbeeld ook worden weergegeven op kleinere apparaten, zoals iPhones.

In-/uitzoomen op pagina's op mobiele apparaten

Gebruikers kunnen in-/uitzoomen op de inhoud met behulp van de zoomregelknoppen. Voor een betere leeservaring kunnen gebruikers op mobiele apparaten ook inhoud slepen in de zoommodus.

Een HTML5-pakket op een webserver hosten

Om uw HTML5-publicaties in een webbrowser te zien, (mobiele apparaten, Windows of Mac) gebruikt u een webserver waarop u het geëxporteerde pakket kunt hosten, op dezelfde manier als u een website zou hosten.

U gebruikt als volgt een web-app:

- 1 Configureer de webserver.
- 2 Host het HTML5-publicatiepakket.
- 3 Bekijk de uitvoer.

Voor informatie over het aanpassen van het uiterlijk, de merknaam en de functies die in de gehoste web-app beschikbaar zullen zijn, zie "[Web-app configureren](#)".

Een voorbeeld van gebruik op Mac OS X

Apache Web Sharing op Mac OS X inschakelen

- 1 Open the terminal onder `/Applications/Utilities/Terminal`.
- 2 Voer de opdracht "sudo apachectl start" uit.
- 3 Voer het hoofdwachtwoord in.

Kijk of de webserver draait

- 1 Open de browser en ga naar `http://localhost`.
- 2 "It Works!" moet op het scherm staan. .

➡ De Apache-versie die met OSX El Capitan meegeleverd wordt, is Apache 2.4.16

De digitale uitvoer op het web delen

- 1 Maak een map aan (d.w.z. 'Digital') en kopieer de map voor de digitale uitvoer naar `/Library/WebServer/Documents/Digital`.
- 2 Open de mapeigenschappen en ontgrendel de beveiliging.

- 3 Geef lees- en schrijfmachtigingen aan de juiste gebruikers en alleen-lezenmachtigingen aan iedereen en pas ze toe op de bijgesloten items.

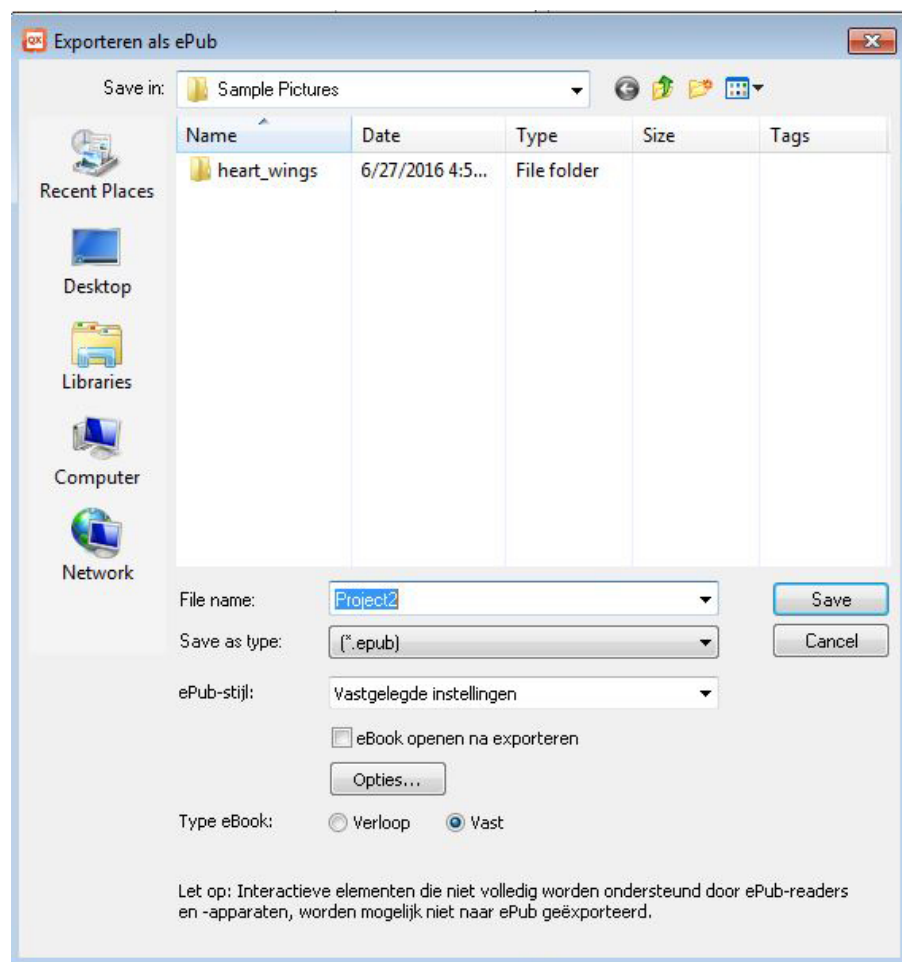
De digitale uitvoer weergeven

- 1 Open de browser en ga naar <http://localhost/Digital>.
- 2 U wordt doorgeleid naar de eerste pagina in de uitgave.

Exporteren voor ePub

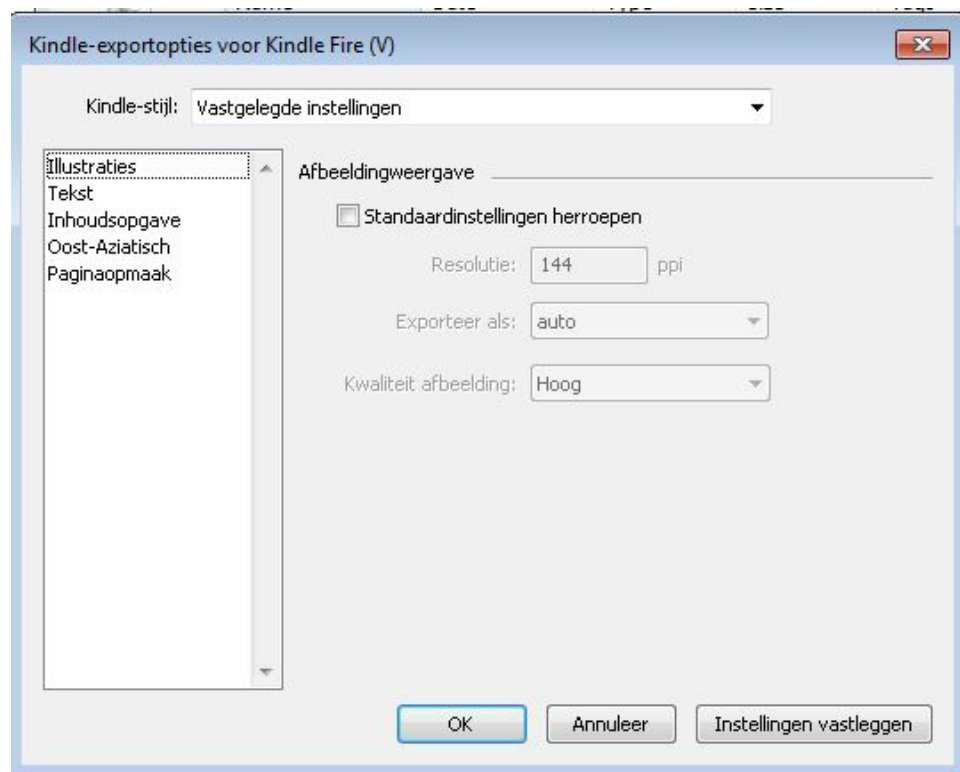
U exporteert als volgt een opmaak in ePub-indeling:

- 1 Kies **Archief/Bestand > Exporteer > Opmaak als ePub**. Het dialoogvenster **Exporteer als ePub** wordt weergegeven.



Dialoogvenster **Exporteer als ePub**

- 2 Voer een naam voor het geëxporteerde eBook in. QuarkXPress voegt de juiste bestandsextensie toe.
- 3 Kies een uitdraaistijl uit het vervolgkeuzemenu **ePub-stijl** of klik op **Opties**. Als u op **Opties** klikt, wordt het dialoogvenster **ePub-exportopties** weergegeven.



Dialogvenster ePub-exportopties

- Op het paneel **Illustraties** kunt u de resolutie, indeling en afbeeldingskwaliteit voor het ePub-bestand opgeven. Als u aangepaste specificaties die zijn toegepast op individuele illustratiecomponenten wilt herroepen, schakelt u **Kaderinstellingen herroepen** in.
- In het deelvenster **Tekst** kunt u opgeven hoe u initialen wilt exporteren naar verloop-eBooks: als **Native tekst** of **Negeren**.
- In het deelvenster **Inhoudsopgave** kunt u de opties voor de inhoudsopgave in het ePub-bestand instellen. U kunt kiezen of u de verloopartikelnamen wilt gebruiken die zijn gedefinieerd in het palet **Tagging laten verlopen** of u kunt een vooraf gedefinieerde lijst gebruiken als inhoudsopgave. (Zie "[Inhoudsopgave voor ePub of Kindle maken](#)" voor meer informatie.) Ook kunt u de naam van de inhoudsopgavemelding voor het voorblad en de titel die boven de inhoudsopgave in de HTML-versie van de inhoudsopgave staat, opgeven.
- Op het paneel **Oost-Azië** kunt u een standaardartikelrichting kiezen en aangeven of u Rubi natuurlijk of tussen haakjes wilt exporteren.
- In het deelvenster **Paginaopmaak** kunt u kiezen hoe voetnoten worden geëxporteerd in eBooks met verloop, en kunt u tevens richting- en uitvouwopties voor eBooks met een vast opmaak opgeven.
- Via het **Diversen**-paneel kunt u een doelplatform kiezen.

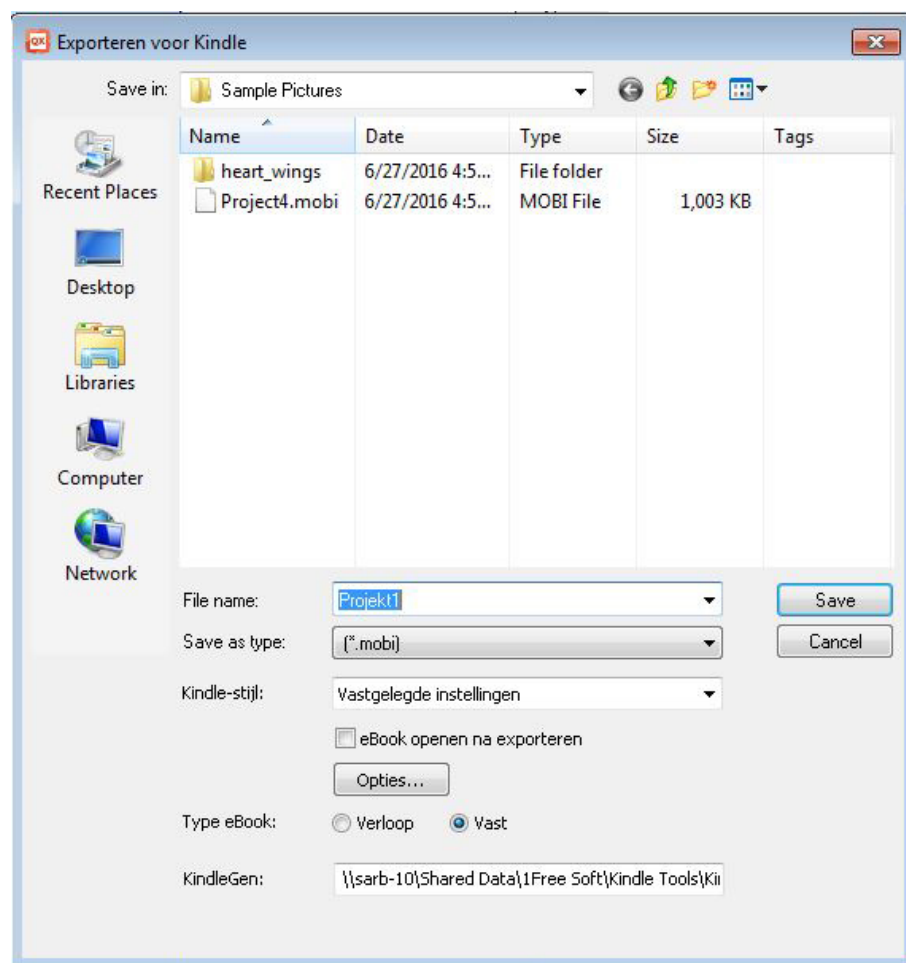
Wanneer u klaar bent met het configureren van de opties, klikt u op **OK**.

- 4 Kies **Tekstverloop** of **Vast** in de sectie Type eBook.
- 5 Klik op **Bewaar**.

Exporteren voor Kindle

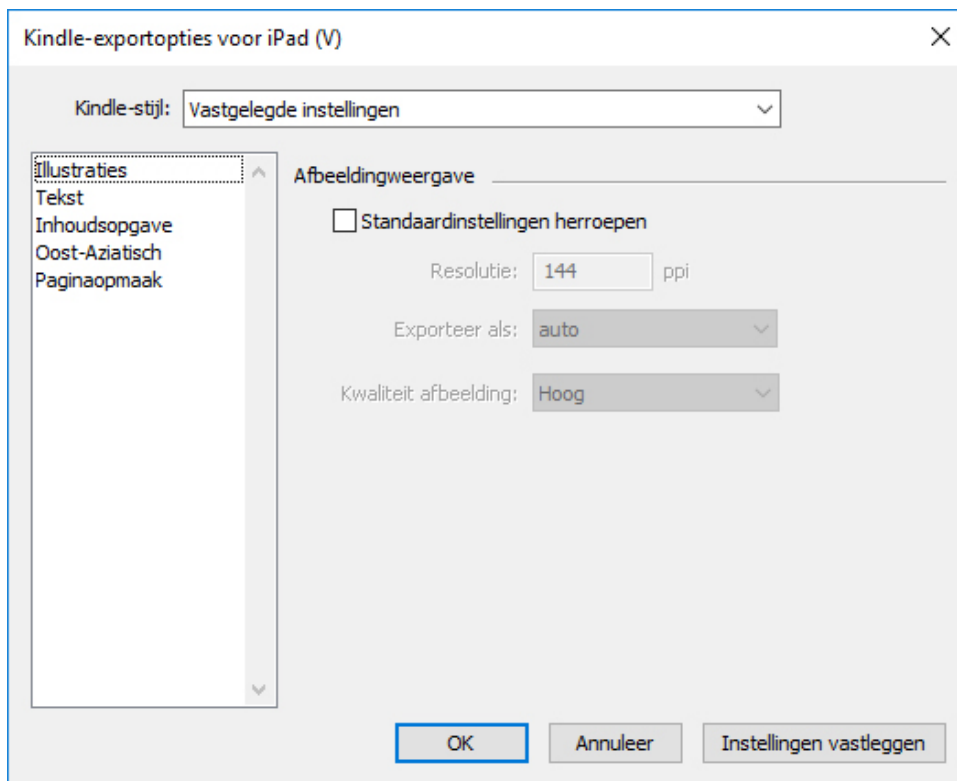
U exporteert als volgt een opmaak in Kindle-indeling:

- 1 Download KindleGen van de Amazon-website en installeer dit naar de standaardlocatie.
- ➡ Ten tijde van het schrijven van deze tekst kunt u KindleGen downloaden via <http://amzn.to/HHMgj8>, maar dit kan inmiddels zijn gewijzigd.
- 2 Kies **Bestand > Exporteer > Opmaak als Kindle**. Het dialoogvenster **Exporteer voor Kindle** verschijnt.



Dialoogvenster **Exporteer voor Kindle**

- 3 Voer een naam voor het geëxporteerde eBook in. QuarkXPress voegt de juiste bestandsextensie toe.
- 4 Kies een uitvoerstijl in het keuzemenu **Kindle-stijl** of klik op **Opties**. Als u op **Opties** klikt, wordt het dialoogvenster **Kindle-exportopties** weergegeven.



Dialoogvenster **Kindle-exportopties**

- Op het paneel **Illustraties** kunt u de resolutie, indeling en afbeeldingskwaliteit voor het Kindle eBook opgeven. Als u aangepaste specificaties die zijn toegepast op individuele illustratiecomponenten wilt herroepen, schakelt u **Kaderinstellingen herroepen** in.
- In het deelvenster **Tekst** kunt u opgeven hoe u initialen wilt exporteren naar verloop-eBooks: als **Native tekst** of **Negeren**.
- In het deelvenster **Inhoudsopgave** kunt u de opties voor de inhoudsopgave in het ePub-bestand instellen. U kunt kiezen of u de verloopartikelnamen wilt gebruiken die zijn gedefinieerd in het palet **Tagging laten verlopen** of u kunt een vooraf gedefinieerde lijst gebruiken als inhoudsopgave. (Zie "[Inhoudsopgave voor ePub of Kindle maken](#)" voor meer informatie.) Ook kunt u de naam van de inhoudsopgavemelding voor het voorblad en de titel die boven de inhoudsopgave in de HTML-versie van de inhoudsopgave staat, opgeven.
- Op het paneel **Oost-Azië** kunt u een standaardartikelrichting kiezen en aangeven of u Rubi natuurlijk of tussen haakjes wilt exporteren.
- In het deelvenster **Paginaopmaak** kunt u kiezen hoe voetnoten worden geëxporteerd in eBooks met verloop, en kunt u tevens richting- en uitvouwopties voor eBooks met een vast opmaak opgeven.

Wanneer u klaar bent met het configureren van de opties, klikt u op **OK**.

5 Kies **Tekstverloop** of **Vast** in de sectie Type eBook.

6 Klik op **Bewaar**.

➡ Als u KindleGen niet hebt geïnstalleerd, of als deze op een andere dan de standaardlocatie is geïnstalleerd, wordt een dialoogvenster weergegeven met de vraag dit te downloaden of te zoeken.

De App Studio-functie

Wat u moet weten van App Studio

Met de App Studio-functie kunt u een aangepaste app voor een iPad®, iPhone®- of Android-apparaat maken, die app via de Apple® App Store of een Android App Store distribueren en vervolgens content maken en publiceren die uw klanten in de app kunnen kopen en downloaden.

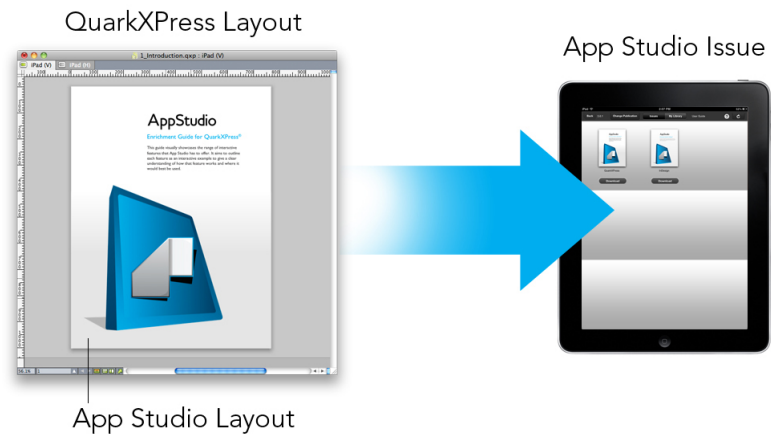
Een App Studio-oplossing bestaat uit twee delen:

- Een *App Studio-app* is een app die u met het App Studio-publicatieportaal bouwt. Na het bouwen en testen van uw App Studio-app kunt u de app naar de Apple App Store of een Android App Store verzenden. Als de app goedgekeurd wordt, wordt de app beschikbaar gesteld aan uw klanten.



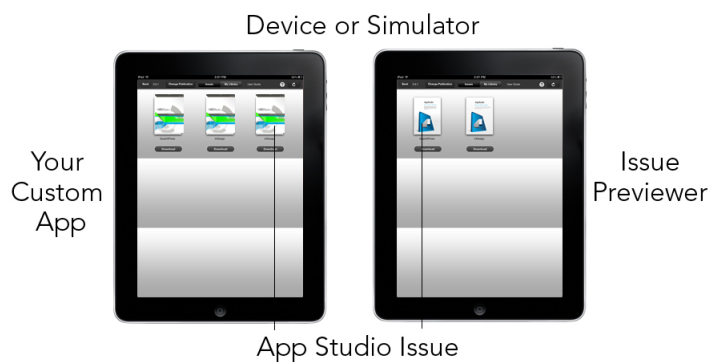
U kunt het App Studio-publicatieportaal gebruiken om uw eigen aangepaste apps te maken.

- Een *App Studio-uitgave* is de digitale equivalent van een boek of tijdschrift. U kunt QuarkXPress App Studio-uitgaven maken en exporteren.



U kunt QuarkXPress gebruiken om App Studio-uitgaven te maken.

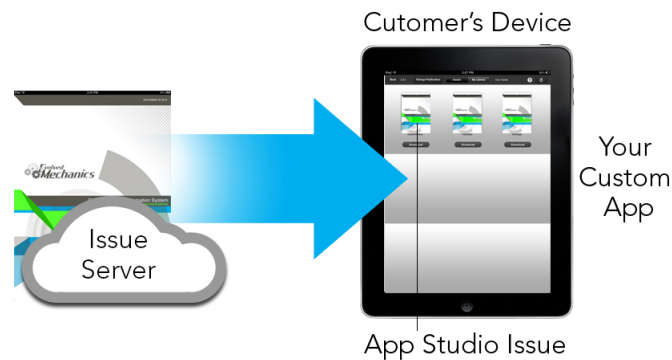
Uw klanten gebruiken uw App Studio-app om uw App Studio-uitgaven te bekijken. U en uw klanten kunnen App Studio-uitgaven ook bekijken en testen in een gratis Previewer iPad-app die verkrijgbaar is in de Apple App Store.



U kunt App Studio-uitgaven in uw eigen aangepaste app of in een Previewer-app bekijken.

Na het maken van uw app en uw uitgaven kunt u de uitgaven beschikbaar stellen op een webserver, aankopen-in-app voor elk van uw uitgaven op de website voor Apple-ontwikkelaars of in een Android App Store instellen en vervolgens uw app naar de App Store verzenden.

Nadat uw app en de content ervan goedgekeurd zijn, kunnen uw klanten uw App Studio-app downloaden uit de App Store en de app gebruiken om uw App Studio-uitgaven te doorzoeken, te kopen en te lezen. En u hoeft niet eens uw eigen eCommerce-oplossing te creëren — het geld uit de verkoop van uitgaven gaat automatisch via de functie voor aankopen-in-app naar uw account.



Uw klanten kunnen uw uitgaven in uw aangepaste app kopen. Als ze dat doen, worden de uitgaven vanaf een webserver naar hun apparaat gedownload.

Wat u moet weten van de App Studio-indeling

Met de App Studio-indeling kunt u met HTML5 en JavaScript uitgaven maken. Omdat HTML5 een platformafhankelijke indeling is, kunt u in elke willekeurige webbrowser met een compatibele HTML5-renderer App Studio-uitgaven lezen.

U kunt drie typen apps gebruiken om App Studio-uitgaven te bekijken:

- App Studio Issue Previewer. Deze gratis app is ontworpen om App Studio-uitgaven op een fysiek apparaat te bekijken en te testen.
- Een aangepaste App Studio-app. Als u bijvoorbeeld een tijdschrift publiceert, hebt u wellicht een app die speciaal voor dat tijdschrift gebouwd is.
- Een web-app - een internetreader om publicaties op bureaublad- en apparaatbrowsers te bekijken.

Elke App Studio-uitgave bestaat uit een of meer *artikelen*. Elk artikel komt overeen met een enkel QuarkXPress-projectbestand en kan bestaan uit een digitale opmaak (als het artikel slechts een richting ondersteunt) of twee digitale opmaken (als het artikel twee richtingen ondersteunt). Een artikel kan een of meer pagina's lang zijn en hoeft geen afzonderlijke contentgroep te vertegenwoordigen.

➡ App Studio-artikelen zijn niet hetzelfde als QuarkCopyDesk-artikelen.

Geëxporteerde App Studio-uitgaven worden op het App Studio-publicatieportaal gehost. Omdat de uitgaven de HTML5-indeling hebben, kunt u ze in een webbrowser zien door u bij het App Studio-publicatieportaal aan te melden. In dit portaal kunt u naar uw uitgaven bladeren, de artikelen eruit weergeven en afzonderlijke pagina's in elke willekeurige richting bekijken.

Wat u moet weten over het App Studio-publicatieportaal

In het App Studio-publicatieportaal (<http://my.appstudio.net>) is content onderverdeeld in organisaties, publicaties, uitgaven en artikelen.

- *Organisatie*: Vertegenwoordigt de organisatie die voor een of meer Publicaties verantwoordelijk is. Als u in het App Studio-publicatieportaal een account aanmaakt, is een van de eerste dingen die u moet doen een organisatie aanmaken.

- *Publicatie*: Vertegenwoordigt een reeks gerelateerde uitgaven. Een publicatie kan bijvoorbeeld een bepaalde tijdschrifttitel vertegenwoordigen.
- *Uitgave*: Vertegenwoordigt een afzonderlijke contentgroep die als een geheel gedownload kan worden. Een uitgifte kan bijvoorbeeld een enkele uitgave van een tijdschrifttitel vertegenwoordigen.
- *Artikel*: Uitgaven worden onderverdeeld in een of meer artikelen. Elk artikel wordt gemaakt uit een enkel QuarkXPress-project. Met artikelen kunnen de makers van uitgaven deze in meerdere QuarkXPress-projecten opdelen. Elk artikel wordt als vermelding in een automatisch gegenereerde inhoudsopgave weergegeven.

De content van uw uitgaven wordt in het App Studio-portaal opgeslagen, die de content naar uw App Studio-apps doorleidt. Zie "[Een App Studio-uitgave maken](#)" voor meer informatie over het maken van App Studio-uitgaven.

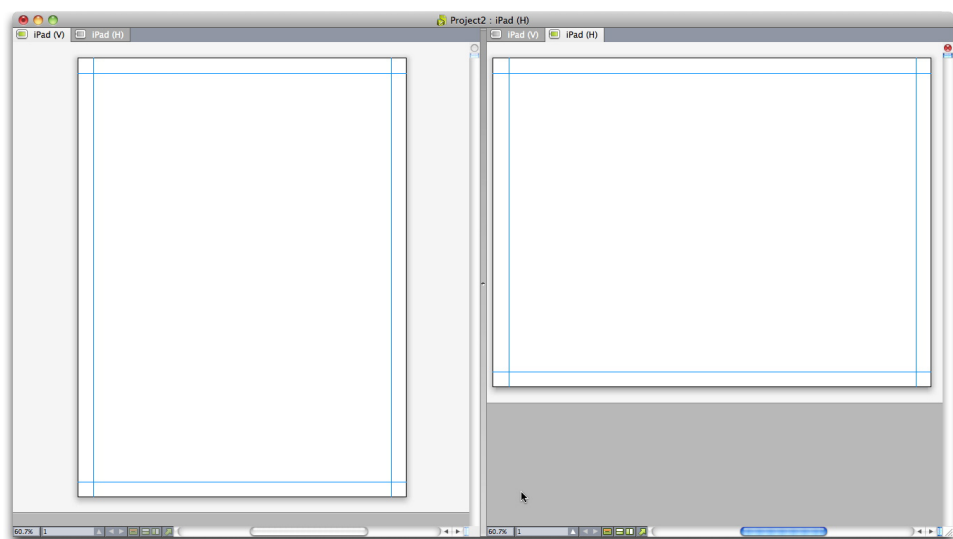
U kunt in het App Studio-publicatieportaal ook uw eigen App Studio-app maken. Dit komt in feite neer op het verstrekken van beschrijvende informatie over uw app en het uploaden van een aantal grafische hulpmiddelen. Zie "[Een App Studio-app maken](#)" voor meer informatie.

Wat u moet weten van App Studio-apps

Om een App Studio-app te maken, voert u heel eenvoudig wat beschrijvende tekst in en uploadt u uw ontwikkelaargegevens. Het publicatieportaal bouwt twee versies van de app: een versie voor tests op uw apparaat en een versie voor publicatie in de App Store. Zie "[Een App Studio-app maken](#)" voor meer informatie.

Wat u moet weten over opmaakfamilies

Een QuarkXPress-projectbestand kan meerdere opmaken bevatten (zie "Projecten en opmaken" in [A Guide to QuarkXPress](#) voor meer informatie). Als u een digitale opmaak maken en **Beide** onder **Richting** selecteert, maakt QuarkXPress automatisch twee opmaken voor het gekozen apparaat, een met een **staande** richting en een met een **liggende** richting.



Een opmaakfamilie weergegeven in de opgesplitste weergave.

Deze twee opmaken zijn met elkaar verbonden wat de paginatelling betreft. Als u in een van de opmaken een pagina toevoegt of verwijdert, wordt die pagina aan *beide* opmaken toegevoegd of uit beide opmaken verwijderd.

Dit maakt het voor u gemakkelijk om de content tussen de twee richtingen gesynchroniseerd te houden. Stel bijvoorbeeld dat u aan een uitgave van 30 pagina's werkt en ontdekt dat u achter pagina 12 een nieuwe pagina moet toevoegen. U kunt naar een van de opmaken gaan en de nieuwe pagina toevoegen, waarna de pagina automatisch in de andere opmaak ingevoegd wordt. Dit is veel eenvoudiger dan het handmatig een voor een toevoegen van de nieuwe pagina aan beide opmaken. Zie "Werken met gedeelde content" in *A Guide to QuarkXPress* en "*Content tussen richtingen synchroniseren*" voor meer informatie.

Als u twee opmaken voor een enkel apparaat maakt, geeft QuarkXPress het project in een opgesplitste weergave weer. U hoeft niet aan de opmaak te werken in de opgesplitste weergave, maar het kan handig zijn wanneer u probeert verschillende richtingen van een pagina consistent te houden.

Een App Studio-uitgave maken

App Studio-uitgaven worden in het App Studio-publicatieportaal opgeslagen. Voordat u van start kunt gaan met het maken van content, moet u in het publicatieportaal een gratis account aanmaken en een organisatie, publicatie en uitgave voor die account instellen. Nadat u een uitgave gemaakt hebt, kunt u artikelen aan de uitgave toevoegen. U maakt als volgt een App Studio-uitgave:

- 1 Ga naar <http://my.appstudio.net>.
- 2 Als u geen account hebt, maak dan een gratis account aan.
- 3 Meld u aan met uw gebruikersnaam en wachtwoord.
- 4 Als u uw organisatie niet geregistreerd hebt, doe dat dan nu.
- 5 Als u nog geen publicatie voor uw uitgaven gemaakt hebt, maak die dan nu.
- 6 Selecteer de publicatie waaraan u een uitgave wilt toevoegen.
- 7 Klik op **Create Issue** (Uitgave maken).
 - Voer in het veld **Titel** een titel voor de uitgave in. U kunt dit veld gebruiken om een uitgavenummer in te voeren.
 - Voer in het veld **Ondertitel** een ondertitel voor de uitgave in. Deze extra informatie wordt in uitgavebibliotheek van de app weergegeven.
 - Voer in het veld **Deadline** een deadline in. Bijvoorbeeld de publicatiedatum van de uitgave (uitgaven worden besteld op deze datum in de uitgavenbibliotheek en de datum wordt gebruikt om de gebruikersrechten bij een abonnement te controleren).
 - Voer in het veld **Beschrijving** een beschrijving voor uw uitgave in.
 - Kies een **Reading Direction** (Leesrichting) (bijvoorbeeld **Links-naar-rechts**).

- Onder **Select Target platforms for issue publishing** (Doelplatformen voor publiceren van uitgaven selecteren) kunt u optioneel willekeurige **In-App Purchase IDs** (ID's voor aankopen-in-app) invoeren voor de doelplatformen (iOS, Android), die uw klanten kunnen gebruiken om de uitgave te kopen. (Zie "[Aankopen-in-app instellen](#)" voor meer informatie.

- 8 Klik op **Maak aan**. De uitgave wordt op de server gemaakt. U kunt nu in QuarkXPress artikelen naar deze uitgave uploaden. (Zie "[Een App Studio-artikel uploaden](#)" voor meer informatie.)

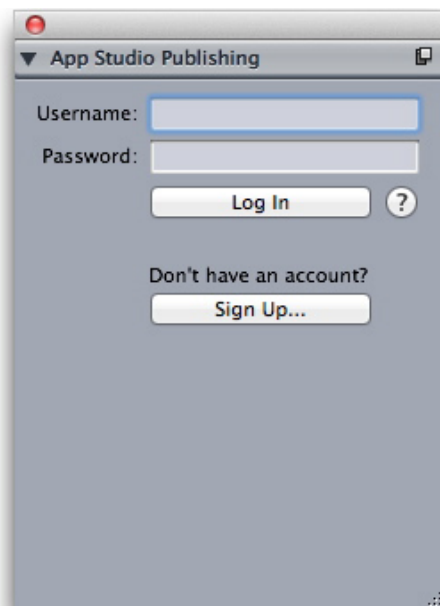
Een App Studio-artikel uploaden

Exporteren werkt anders bij App Studio-uitgaven dan bij andere indelingen. In plaats van dat u één lokaal geëxporteerd uitgavebestand op uw harde schijf maakt, uploadt u de geëxporteerde artikelen die een uitgave vormen naar het App Studio-publicatieportaal. Zodra een artikel is geüpload naar de server, kunt u er een voorbeeld van bekijken in het App Studio-publicatieportaal en in uw exemplaar van de App Studio-uitgavepreviewer. Wanneer de inhoud klaar is, kunt u het rechtstreeks aan uw klanten weergeven via het App Studio-publicatieportaal.

- ➔ Voordat u een App Studio-artikel kunt exporteren en uploaden, moet u over een account in het App Studio-publicatieportaal beschikken. Zie "[Wat u moet weten over het App Studio-publicatieportaal](#)" en "[Een App Studio-uitgave maken](#)" voor meer informatie.

Ga als volgt te werk om de actieve opmaak als artikel te exporteren in een App Studio-uitgave:

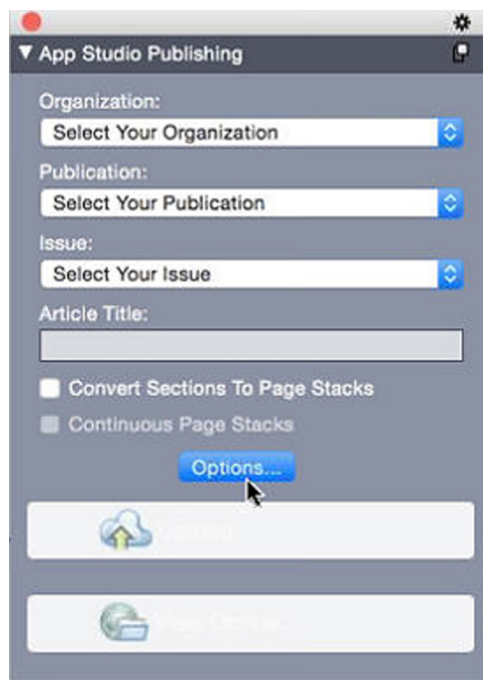
- 1 Open het **App Studio Publishing**-palet (Venster-menu).



App Studio Publishing-palet - aanmeldversie

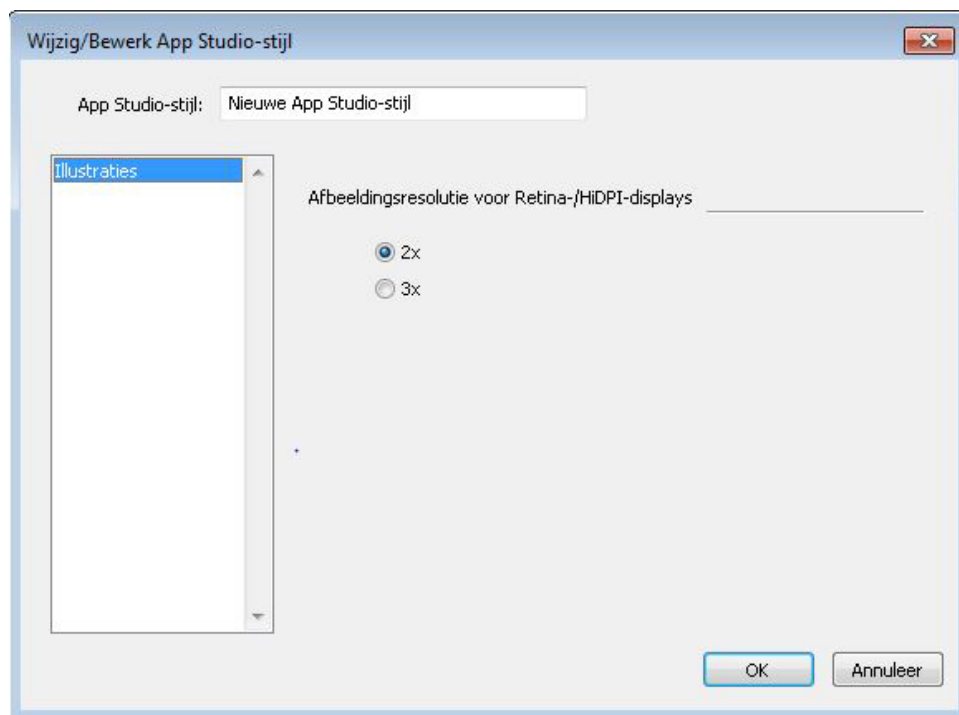
- 2 Als u een proxyserver gebruikt, kiest u **Proxy-instellingen** in het paletmenu. Het dialoogvenster **Proxy-instellingen** wordt weergegeven.

- Als u de proxyserver van het netwerk automatisch wilt detecteren, vinkt u **Proxy-instellingen voor dit netwerk automatisch detecteren** aan. Als u dit vakje uitschakelt, moet u het hostadres en het poortnummer van de proxyserver handmatig invoeren.
 - Voer de gebruikersnaam en het wachtwoord voor de proxyserver in.
 - Klik op OK.
- 3** Als u nog geen gratis account voor het App Studio-publicatieportaal hebt, klikt u op **Registreren** en maakt u een account aan.
- 4** Geef uw gebruikersnaam en wachtwoord op, en klik vervolgens op Aanmelden. Het **App Studio Publishing**-palet verandert in de uploadinterface.



App Studio Publishing-palet - uploadversie

- 5** Kies uw organisatie in het vervolgkeuzemenu **Organisatie**.
- 6** Kies uw publicatie in het vervolgkeuzemenu **Publicatie**.
- 7** Kies de doeluitgave in het keuzemenu **Uitgave**.
- 8** Voer in het veld **Artikeltitel** een naam in voor het artikel. Deze naam wordt weergegeven in de inhoudsopgave met miniatuurafbeeldingen van de app.
- 9** Eventueel kunt u het selectievakje **Secties converteren in paginastapels** aanvinken als u paginastapels wilt maken. Als u het selectievakje hebt ingeschakeld, wordt met elk hoofdstukbegin (zoals gedefinieerd in het **Paginaopmaak**-palet) een nieuwe paginastapel begonnen.
- 10** Klik op **Opties** om de beeldresolutie voor Retina/HiDPI-beeldschermen in te stellen.



Dialogovenster **App Studio-exportopties**

➔ Deze instellingen zijn alleen van toepassing op de Retina/HiDPI-bundel. De niet-Retina-bundel wordt nog geüpload met een beeldresolutie van 1x.

- 11 Als u het artikel wilt uploaden, klikt u op **Uploaden**.
- 12 Als u het geüploade artikel in uw standaardbrowser wilt weergeven, klikt u op **Online weergeven**. De uitgave met het artikel wordt weergegeven in uw standaardbrowser.
- 13 Als u de uitgave waarin het artikel staat, beschikbaar wilt maken in de testomgeving zodat u er een voorbeeld van kunt bekijken, klikt u op **Testen** in het App Studio-publicatieportaal.

Een App Studio-uitgave voorvertonen

U kunt op twee manieren een App Studio-uitgave voorvertonen.

De meest nauwkeurige manier is met de gratis app Quark App Studio Previewer. Download deze app uit de App Store, start hem op, tik op **Change Publication** (Publicatie wijzigen) en voer de aanmeldingsgegevens voor de account van het App Studio-publicatieportaal in. Kies vervolgens de publicatie waar u zich voor wilt aanmelden.

➔ Elke publicatie is beschikbaar in twee versies: de publicatieversie en de testversie. De testversie is beschikbaar zodat u uw uitgaven op een fysiek apparaat kunt testen voordat u ze vrijgeeft. Een uitgave wordt alleen in de testpublicatie weergegeven als u op **Test** voor die uitgave in het App Studio-publicatieportaal hebt geklikt. Een uitgave wordt alleen in de normale publicatie weergegeven als u de uitgave in het App Studio-publicatieportaal gepubliceerd hebt. (Zie "[Een App Studio-uitgave publiceren](#)" voor meer informatie.)

De tweede manier om uw uitgaven vooraf te bekijken is in het App Studio-publicatieportaal. U kunt op een willekeurige uitgave klikken en deze in een compatibele webbrowser weergeven. (App Studio ondersteunt Google Chrome, Firefox, Safari en elke andere browser die gebruik maakt van de WebKit-browser-engine. App Studio ondersteunt Internet Explorer niet.) U moet dit zien als een tweede manier om uw uitgaven weer te geven, omdat niet alle vormen van interactiviteit in een browser bekeken kunnen worden.

De derde manier om uitgaven in de web-app weer te geven, is webhosting van de publicatie.

Een App Studio-uitgave publiceren

Om een App Studio-uitgave in de apps van uw klanten beschikbaar te maken, klikt u op **Publiceren** voor die uitgave in het App Studio-publicatieportaal. Deze uitgave wordt automatisch beschikbaar op alle platformen waarop de uitgave gepubliceerd wordt (iOS, Android, WebReader enz.).

Voordat u een App Studio-uitgave publiceert, kunt u de metagegevens van de uitgave eerst bewerken.

Een App Studio-app maken

In dit hoofdstuk gaan we in op het voorbereidingsproces voor het verzenden van een App Studio-app naar de Apple Store of de Android App Store.

Verzending van App Studio-app naar Apple voorbereiden

De algemene procedure voor het voorbereiden van het verzenden van een App Studio-app naar Apple is:

- 1 Maak uw Apple iOS-ontwikkelaaraccount aan.
- 2 Vraag de apparaat-ID van uw iPad op.
- 3 Maak uw iOS-ontwikkelaarscertificaat.
- 4 Maak uw iOS-distributiecertificaat.
- 5 Registreer uw iPad zodat u hierop tests kunt uitvoeren.
- 6 Maak uw app-ID aan.
- 7 Maak uw ontwikkelinrichtingsprofiel aan.
- 8 Maak het distributie-inrichtingsprofiel voor App Store aan.
- 9 Maak de beschrijving van uw app aan.
- 10 Als u kosten in rekening brengt voor uw content, dan moet u de functie voor aankopen in apps configureren.

De volgende onderwerpen geven een uitgebreide beschrijving van dit proces. Voor meer informatie, zie de iTunes Connect Developer Guide, die Apple-ontwikkelaars kunnen vinden onder itunesconnect.apple.com.

Uw ontwikkelaaraccount maken

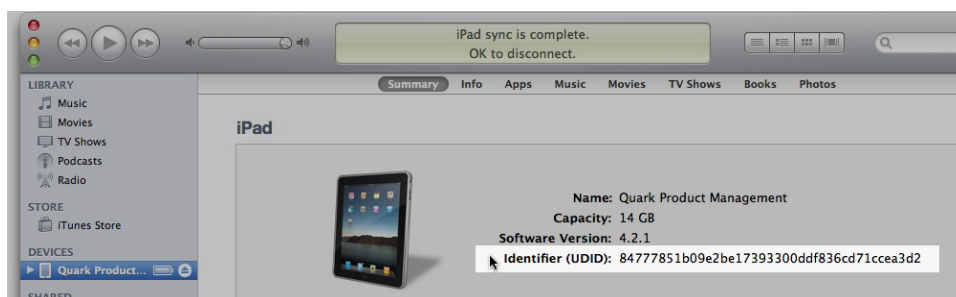
Voordat u kunt beginnen, moet u eerst een Apple iOS-ontwikkelaaraccount maken. Dit doet u als volgt:

- 1 Ga naar <http://developer.apple.com/programs/ios/> en klik op **Enroll Now** (Nu inschrijven).
- 2 Klik op **Doorgaan** en volg de aanwijzingen op het scherm. Als u gevraagd wordt u als individu of als bedrijf in te schrijven, kies dan de juiste optie.
- 3 Ga naar itunesconnect.apple.com, klik op **Contracts, Tax, and Banking** (Contracten, belastingen en bankzaken) en stel met Apple een contract voor betaalde iOS-applicaties op. Als u kosten in rekening wilt brengen voor uw app of uitgaven, moet dit contract van kracht zijn, waarbij alle geldige bankgegevens vermeld worden, voordat u uw app naar de Apple App Store verzendt.

De apparaat-ID van uw iPad opvragen

Om uw app op uw iPad te testen, moet u de apparaat-ID van de iPad (d.w.z. de UDID ervan) opgeven. U vraagt als volgt de UDID van uw iPad op:

- 1 Sluit uw iPad aan op uw computer.
- 2 Start iTunes 7.7 of later.
- 3 Selecteer de iPad in iTunes.
- 4 Klik op het **Serienummer**-label. Het label wordt in **Identificatie (UDID)** gewijzigd.



- 5 Druk op Command+C om de apparaat-ID naar het klembord te kopiëren.
- 6 Plak de apparaat-ID in een tekstbestand. Het moet een zeer lange code met zowel cijfers als kleine letters zijn, en mag geen streepjes of andere tekens bevatten.

Uw iOS-ontwikkelingscertificaat maken

U hebt een iOS-ontwikkelingscertificaat nodig om apps te ontwikkelen en op een iPad te testen. U maakt als volgt dit certificaat:

- 1 Ga naar <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> en meld u aan.
- 2 Klik onder **iOS Developer Program** (iOS-ontwikkelaarprogramma) in de zijbalk op **iOS Provisioning Portal** (iOS-inrichtingsportaal).
- 3 Klik in de linker zijbalk op **Certificaten**.
- 4 Klik op het tabblad **Development** (Ontwikkeling).

- 5 Klik op **Request Certificate** (Certificaat aanvragen).
- 6 Volg de instructies op het scherm voor het maken, downloaden en installeren van uw ontwikkelaarcertificaat.

Uw iOS-distributiecertificaat maken

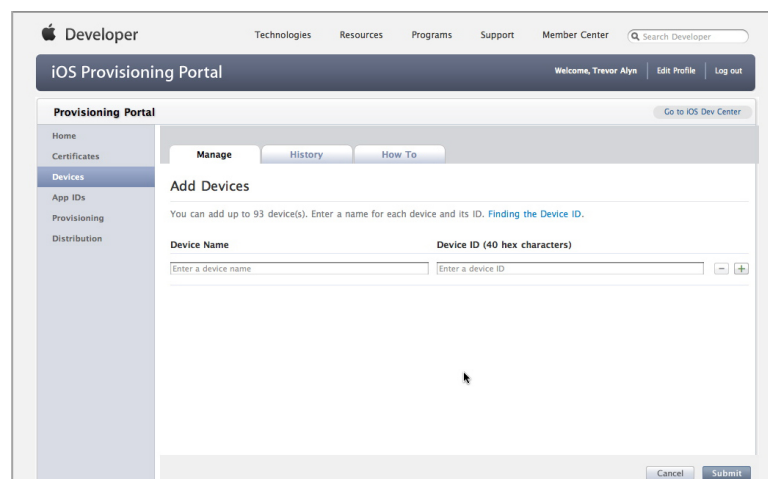
U moet een iOS-distributiecertificaat hebben om een app naar App Store te kunnen verzenden. U maakt als volgt dit certificaat:

- 1 Ga naar <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> en meld u aan.
- 2 Klik onder **iOS Developer Program** (iOS-ontwikkelaarprogramma) in de zijbalk op **iOS Provisioning Portal** (iOS-inrichtingsportaal).
- 3 Klik in de linker zijbalk op **Certificaten**.
- 4 Klik op het tabblad **Verdeling**.
- 5 Klik op **Request Certificate** (Certificaat aanvragen).
- 6 Volg de instructies op het scherm voor het maken, downloaden en installeren van uw distributiecertificaat.

Apparaten registreren

Apps kunnen tot ze in de App Store opgenomen zijn, alleen op apparaten draaien die hiervoor geregistreerd zijn. U registreert uw iPad als volgt voor tests:

- 1 Klik in de linker zijbalk op **Apparaten**.
- 2 Klik op **Add Devices** (Voeg apparaten toe). Het scherm **Add Devices** (Voeg apparaten toe) wordt weergegeven.

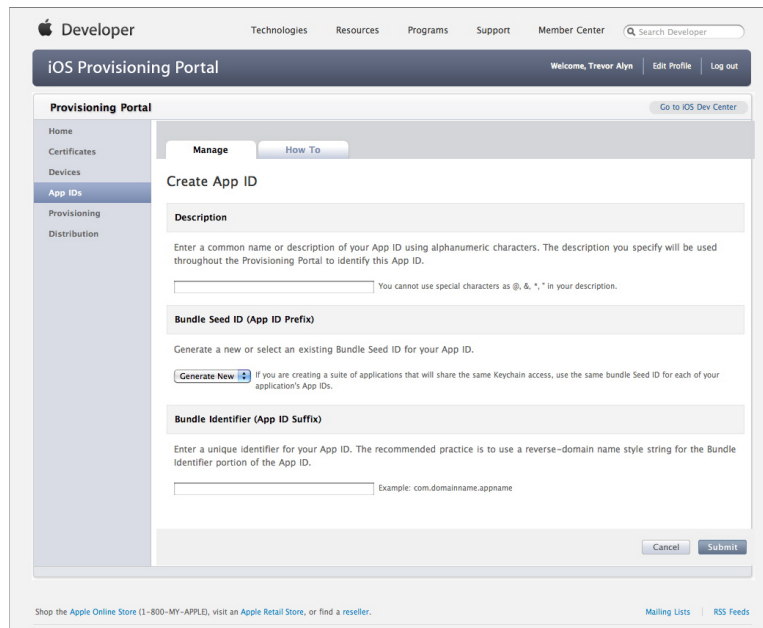


- 3 Voer in het veld **Apparaatnaam** een naam voor uw iPad (bijvoorbeeld "Jans iPad") in en plak de UDID van de iPad in het veld **Device ID** (Apparaat-ID).
- 4 Om een extra apparaat toe te voegen, klikt u rechts van het veld **Device ID** (Apparaat-ID) op de knop +.
- 5 Klik op **Verzend**.

Een app-ID aanmaken

Elke app moet een unieke ID hebben. U maakt als volgt een app-ID aan:

- 1 Klik in de linker zijbalk op **App IDs** (App-ID's). Het scherm **App IDs** (App-ID's) wordt weergegeven.
- 2 Klik op **New App ID** (Nieuwe app-ID). Het scherm **Create App ID** (App-ID aanmaken) wordt weergegeven.



- 3 Voer de naam van uw app in het veld **Beschrijving** in. Houd er rekening mee dat dit NIET de naam is die voor de app in de App Store gebruikt zal worden.
- 4 Laat het keuzemenu **Bundle Seed ID (App ID Prefix)** (Seed-ID bundel (Voorvoegsel app-ID)) ingesteld staan op **Generate New** (Nieuwe genereren).
- 5 Voer in het veld **Bundle Identifier (App ID Suffix)** (Bundelidentificatie (Voorvoegsel app-ID)) een unieke identificatie voor uw app in. Gebruik hiervoor de indeling **com.[naam van uw organisatie].[naam van uw app]**. Als de app bijvoorbeeld gemaakt is voor 123 Productions, zou de bundelidentificatie **com.123productions.123magazine** kunnen zijn.

➡ Bundel-ID's zijn hoofdlettergevoelig.

- 6 Klik op **Verzend**.

Pushberichten instellen

U kunt pushberichten gebruiken om uw klanten op de hoogte te stellen van een nieuwe uitgave van uw publicatie.

➡ Voltooi deze stap voordat u uw inrichtingsprofielen gaat maken. (Zie "[Een ontwikkelinrichtingsprofiel maken](#)" en "[Een App Store-inrichtingsprofiel maken](#)" voor meer informatie .)

U configureert als volgt pushberichten:

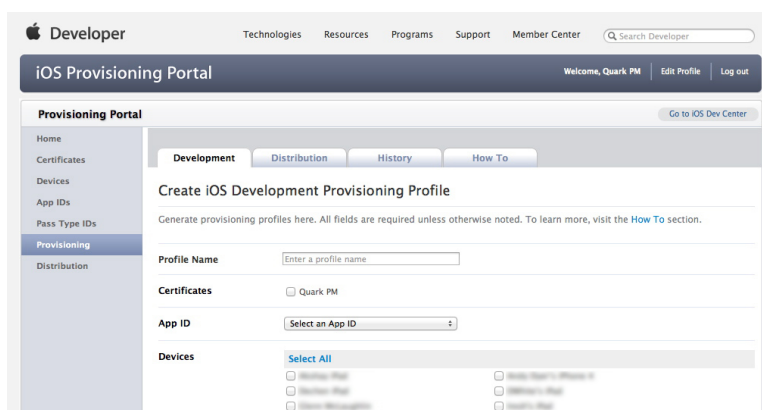
- 1 Klik in de linker zijbalk op **App IDs** (App-ID's). Het scherm **App IDs** (App-ID's) wordt weergegeven.
- 2 Klik op de naam van de app waarvoor u berichten wilt inschakelen. De pagina **Configure App ID** (App-ID configureren) wordt weergegeven.
- 3 Schakel het selectievakje **Enable for Apple Push Notification Service** (Inschakelen voor Apple-pushberichtenservice) in.
- ➡ Schakel de selectievakjes **Enable for iCloud** (Inschakelen voor iCloud), **Enable for Passes** (Inschakelen voor passes), **Enable for Data Protection** (Inschakelen voor gegevensbescherming) of **Enable for Game Center** (Inschakelen voor spelcentrum) niet in.
- 4 Klik op de knop **Configureren** voor **Development Push SSL Certificate** (SSL-pushcertificaat voor ontwikkeling). Het scherm **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** (Assistent voor SSL-certificaten van Apple-pushberichtenservice) wordt weergegeven.
- 5 Volg de instructies op het scherm. De instructies begeleiden u bij het maken van een ondertekeningsverzoek voor een certificaat, het uploaden ervan naar het scherm **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** ((Assistent voor SSL-certificaten van Apple-pushberichtenservice) en het downloaden van een SSL-certificaat voor de Apple-pushberichtenservice. Dit bestand moet een naam zoals "aps_development_identity.cer" hebben.
- 6 Dubbelklik op het certificaatbestand om het te installeren.
- 7 Herhaal de laatste drie stappen voor **Production Push SSL Certificate** (SSL-pushcertificaat voor productie).
- 8 Start de applicatie Keychain Access (Sleutelketentoeegang) (Applicaties > Functies) en klik in de lijst aan de linkerkant op **My Certificates** (Mijn certificaten). Er wordt een lijst met certificaten weergegeven.
- 9 Vouw het certificaat met de naam **Apple Development iOS Push Services** (Apple iOS-pushberichtenservices voor ontwikkeling) uit. Een sleutelpictogram verschijnt.
- 10 Selecteer beide **Apple iOS-pushberichtenservices voor productie** en de regel met de sleutelpictogram.
- 11 Control+klik op de twee geselecteerde regels en kies **Export 2 items** (Exporteer 2 items) en sla vervolgens de items in P12-indeling (Personal Information Exchange) met de bestandsnaam **myapp_development_push.p12** op. Voer geen wachtwoord in. Als een dialoogvenster verschijnt die meldt dat Keychain Access (Sleutelketentoeegang) een sleutel wil exporteren, voert u uw aanmeldingswachtwoord in en klikt u op **Allow** (Toestaan).
- 12 Herhaal de laatste drie stappen voor **Apple iOS-pushberichtenservices voor productie** en sla het P12-bestand op als **myapp_production_push.p12**.
- 13 Stel een account in bij Urban Airship (<http://urbanairship.com/>). U kunt deze account gebruiken voor het verzenden van pushberichten.

- 14 Houd de P12-bestanden bij de hand. U hebt deze nodig wanneer u uw app-aanvraag naar het App Studio-publicatieportaal verzendt. Zie "[Een App Studio-app aanvragen](#)" voor meer informatie.

Een ontwikkelinrichtingsprofiel maken

U moet een ontwikkelinrichtingsprofiel hebben om uw app op een fysieke iPad te kunnen draaien. U maakt als volgt een ontwikkelinrichtingsprofiel:

- 1 Klik in de linker zijbalk op **Provisioning** (Inrichting).
- 2 Klik op het tabblad **Development** (Ontwikkeling).
- 3 Klik op **New Profile** (Nieuw profiel).



- 4 Voer in het veld **Profile Name** (Profielnaam) "[app-naam] ad-hoc inrichtingsprofiel" in.
- 5 Schakel in het gedeelte **Certificaten** het selectievakje van uw certificaat in.
- 6 Kies in het keuzemenu **App ID** (App-ID) de app-ID van uw app.
- 7 Klik in het gedeelte **Apparaten** op **Selecteer alles** of klik op de apparaten waarop u uw app wilt testen.
- 8 Klik op **Verzend**. Het scherm **Development Provisioning Profiles** (Ontwikkelinrichtingsprofielen) wordt weergegeven.
- 9 Voordat u het ontwikkelinrichtingsprofiel kunt downloaden, moet u eerst de pagina opnieuw laden. Na het opnieuw laden van de pagina moet de knop **Downloaden** beschikbaar worden voor het net door u gemaakte ontwikkelinrichtingsprofiel.
- 10 Klik op **Downloaden** om het ontwikkelinrichtingsprofiel naar uw bureaublad te downloaden. Dit bestand heeft een naam zoals "App_Name_Development_Provisioning_Profile.mobileprovision."
- 11 Dubbelklik op het gedownloade bestand om het te installeren.
- 12 Bewaar het .mobileprovisioning-bestand. U hebt dit nodig wanneer u uw app aanvraagt.

Een App Store-inrichtingsprofiel maken

U moet een App Store-distributie-inrichtingsprofiel hebben om een app te kunnen bouwen en naar de App Store te kunnen verzenden. U maakt als volgt een App Store-inrichtingsprofiel:

- 1 Klik in de linker zijbalk op **Provisioning** (Inrichting).
- 2 Klik op het tabblad **Verdeling**.
- 3 Klik op **New Profile** (Nieuw profiel).
- 4 Klik onder **Distribution Method** (Verdelingsmethode) op **App Store**.

The screenshot shows the Apple Developer iOS Provisioning Portal. The left sidebar has a menu with 'Provisioning' selected. The main area is titled 'Create iOS Distribution Provisioning Profile'. It includes a 'Distribution Method' section with 'App Store' selected. Below this are fields for 'Profile Name', 'Distribution Certificate' (Trevor Allyn, expiring on Jan 5, 2012), and 'App ID' (with a 'Select an App ID' button). There is also a 'Devices (optional)' section with a 'Select All' button and a list of devices: Dan iPod Touch, Quark PM iPad, Tanapod, Wayne iPhone, apphone1, Sarah iPod Touch, and Trevor Allyn iPhone. At the bottom right are 'Cancel' and 'Submit' buttons.

- 5 Voer in het veld **Profile Name** (Profielnaam) "[app-naam] distributie-inrichtingsprofiel" in.
- 6 Kies in het keuzemenu **App ID** (App-ID) de app-ID van uw app.
- 7 Klik op **Verzend**. Het scherm **Distribution Provisioning Profiles** (Distributie-inrichtingsprofielen) wordt weergegeven.
- 8 Voordat u het distributie-inrichtingsprofiel kunt downloaden, moet u eerst de pagina opnieuw laden. Na het opnieuw laden van de pagina moet de knop **Downloaden** beschikbaar worden voor het net door u gemaakte distributie-inrichtingsprofiel.
- 9 Klik op **Downloaden** om het distributie-inrichtingsprofiel naar uw bureaublad te downloaden. Dit bestand heeft een naam zoals "App_Name_Dist_Provisioning_Profile.mobileprovision."
- 10 Dubbelklik op het gedownloade bestand om het te installeren.
- 11 Bewaar het .mobileprovisioning-bestand. U hebt dit nodig wanneer u uw app aanvraagt.

Een app-beschrijving in iTunes Connect maken

Voordat u uw app naar Apple kunt verzenden, moet u op de website van de Apple-ontwikkelaar een beschrijving van die app maken.

➡ Als u uw uitgaven wilt verkopen, moet u aankopen-in-app maken voordat u de volgende stappen gaat uitvoeren. Zie "[Aankopen-in-app instellen](#)" voor meer informatie.

U maakt als volgt een beschrijving van een app:

- 1 Ga naar <http://itunesconnect.apple.com> en meld u indien nodig aan. Het scherm **iTunes Connect** wordt weergegeven.
- 2 Klik op **Uw applicaties beheren**. Het scherm **Uw apps beheren** wordt weergegeven.
- 3 Klik op **Add New App** (Nieuwe app toevoegen). Het scherm **App Information** (App-informatie) wordt weergegeven.
- 4 Voer in het veld **App Name** (App-naam) de naam van uw app in zoals u die in App Store weer wilt geven.
- 5 Voer in het veld **SKU Number** (SKU-nummer) een unieke waarde in waarmee uw app geïdentificeerd kan worden.
- 6 Kies de ID van uw app in het keuzemenu **Bundle ID** (Bundel-ID). (Dit is de app-ID die u in "[Een app-ID aanmaken](#)" gemaakt hebt.) Let op dat u **Xcode: Wildcard AppID - *** NIET selecteert.
- 7 Klik op **Doorgaan**. Het scherm met beschikbaarheidsdatums en prijsniveaus wordt weergegeven. Volg de instructies op het scherm om de prijs en beschikbaarheidsdatum van uw app in te stellen. U kunt de huidige datum kiezen om de app zo snel mogelijk te publiceren.
- 8 Klik op **Doorgaan**. Het scherm met de metagegevens en beoordelingen wordt weergegeven. Vul de formulieren in dit scherm in.
- 9 Als u kosten in rekening brengt voor publicaties, dan moet u uw aankopen die u in de app doet aan de app koppelen. Dit gaat als volgt. Klik op **Wijzig** onder **In-App Purchases** (Aankopen-in-app), controleer vervolgens alle aankopen die in de app gedaan zijn en die u aan de app wilt koppelen en klik op **Bewaar**.
- 10 Upload in het gedeelte **Uploads** een PNG-bestand (1024 x 1024 pixels) op de plek waar **Large App Icon** (Groot applicatiepictogram) staat en upload een dummy-schermopname waar **iPad Screenshots** (iPad-schermopnames) staat. U kunt beide afbeeldingen op elk gewenst moment wijzigen.
- 11 Klik op **Ready to Upload Binary** (Gereed voor uploaden van binair bestand).

Aankopen-in-app instellen

Als u kosten in rekening wilt brengen voor uw uitgaven of abonnementen wilt aanbieden, dan moet u voor elke uitgave met Apple een aankoop-in-de-app instellen. Voor informatie over het instellen, zie "Uw aankopen-in-app beheren" in de *iTunes Connect Developer Guide* (beschikbaar voor geregistreerde Apple iOS-ontwikkelaars onder <http://developer.apple.com>).

Het proces, zoals dat bestaat vanaf dit schrijven, is als volgt:

- 1 Ga naar <http://itunesconnect.apple.com/> meld u indien nodig aan.
- 2 Klik op **Uw applicaties beheren**. De pagina **Manage Your Apps** (Uw apps beheren) wordt weergegeven.
- 3 Klik op uw app. De pagina van de app wordt weergegeven.
- 4 Klik op **Manage In-App Purchases** (Aankopen-in-app beheren). De pagina **In-App Purchases** (Aankopen-in-app) wordt weergegeven.
- 5 Klik op **Create New** (Nieuwe maken). Het scherm **Type selecteren** wordt weergegeven.
- 6 Klik op een van de volgende knoppen om op te geven welk type aankoop-in-app u maakt.

- **Consumable** (Verbruiksartikel): Gebruik deze optie niet.
- **Non-Consumable** (Geen verbruiksartikel): Klik op deze optie om een aankoop-in-app voor een enkele uitgave aan te maken.
- **Auto-Renewable Subscription** (Automatisch verlengbaar abonnement): Schakel deze optie in om een betaald abonnement dat automatisch verlengd wordt, aan te maken.
- **Non-Renewing Subscription** (Niet-verlengbaar abonnement): Schakel deze optie in om een betaald abonnement dat niet verlengbaar is, aan te maken.
- **Free Subscription** (Gratis abonnement): Schakel deze optie in om een gratis abonnement aan te maken. (Gebruik deze optie als u een nieuwsstand met gratis uitgaven wilt gebruiken.)

Het Volgende-scherm verschijnt.

- 7 Voer in het veld **Reference Name** (Referentienaam) de titel en datum van de uitgave voor de aankoop-in-app in. Bijvoorbeeld:
 - Als u een aankoop-in-app voor niet-verbruiksartikelen aanmaakt, voer dan iets in als **123 Tijdschrift - Enkele uitgave**.
 - Als u een aankoop-in-app voor abonnementen aanmaakt, voer dan iets in als **123 Tijdschriftabonnement**.
- 8 Als u een aankoop-in-app of abonnement voor niet-verbruiksartikelen aanmaakt, voer dan uw bundelidentificatie gevolgd door de uitgavenaam en datum in het veld **Product ID** in. Bijvoorbeeld: **com.123productions.123magazine.price.issue.default**.
 - Om deze aankoop-in-app aan een App Studio-uitgave te koppelen issue, geeft u de hoofdpagina van de uitgave weer in het App Studio-publicatieportaal en voert u vervolgens deze product-ID in het veld **Apple ID**.
 - Om deze aankoop-in-app aan een abonnement te koppelen, moet u de gegevens van het abonnement invoeren wanneer u de aanvraag voor uw app naar het App Studio-publicatieportaal verzendt. Zie "[Een App Studio-app aanvragen](#)" voor meer informatie.
- 9 Om de taal of talen van uw uitgave te specificeren, klikt u op **Add Language** (Taal toevoegen) en volgt u de instructies op het scherm.

10 Als u een aankoop-in-app voor niet-verbruiksartikelen aanmaakt, selecteert u **Cleared for Sale** (Goedgekeurd voor verkoop) en kiest u het prijsniveau in het keuzemenu **Price Tier** (Prijsniveau). (Klik op **View Pricing Matrix** (Prijsmatrix weergeven) voor een bijbehorende prijslijst.)

11 Als u een aankoop-in-app voor een abonnement aanmaakt, moet u een of meer beschikbare tijdsperiodes voor het abonnement opgeven. Klik op **Add Duration** (Tijdsperiode toevoegen) en volg de aanwijzingen op het scherm. De pagina **Create New In-App Purchase** (Nieuwe aankoop-in-app aanmaken) wordt weergegeven.

- Voer in het veld **Product ID** uw bundelidentificatie gevolgd door de uitgaveduur in. Bijvoorbeeld: **com.123productions.123magazine.6months**.
- Schakel het selectievakje **Cleared for Sale** (Goedgekeurd voor verkoop) in.
- Als u een betaalabonnement aanmaakt, kiest u het prijsniveau dat u wilt in het keuzemenu **Price Tier** (Prijsniveau). (Klik op **View Pricing Matrix** (Prijsmatrix weergeven) voor een bijbehorende prijslijst.)

12 Klik in het gedeelte **Screenshot for Review** (Schermopname voor beoordeling) op **Kies archief/bestand** en upload een schermopname van hoe uw app eruit zal zien wanneer deze op een iPad weergegeven wordt. Houd er wel rekening mee dat deze afbeelding alleen ter beoordeling is en niet in de App Store weergegeven zal worden.

➡ Deze schermopname kan op elk gewenst moment gewijzigd worden.

13 Als u abonnementen wilt aanbieden, klikt u op **View or generate a shared secret** (Een gedeeld geheim weergeven of genereren) in het scherm voor aankopen-in-app voor uw app. U hebt uw gedeelde geheim nodig wanneer u uw app-aanvraag naar het App Studio-publicatieportaal verzendt. Zie "[Een App Studio-app aanvragen](#)" voor meer informatie.

14 Klik op **Bewaar**.

➡ Als u de prijs van een uitgave wilt wijzigen nadat deze goedgekeurd is, wijzig dan de prijs van de bijbehorende aankoop-in-app. Apple moet de wijziging beoordelen.

Verzending van Android App Studio-app voorbereiden

Er zijn een aantal Android App Stores waar u een app naar kunt sturen, waaronder:

- **Google Play** (<https://play.google.com/apps/publish>): Vanaf dit schrijven kunt u apps naar de Google Play App Store verzenden. De inschrijfkosten voor de App Store bedragen \$25.
- **Amazon Appstore** (<https://developer.amazon.com/welcome.html>): Vanaf dit schrijven kunt u apps naar de Amazon Appstore verzenden. De kosten per jaar hiervoor bedragen \$99 (hier wordt momenteel van afgezien). Apps die naar de Amazon Appstore verzonden worden, worden automatisch opgenomen in de Kindle Fire Appstore.

Het verzenden van een app naar bovenstaande App Stores is identiek aan het verzenden van een app naar Apple. U moet een ontwikkelaarsaccount aanmaken, vervolgens een

beschrijving van de app aanmaken en bijbehorende foto's en andere hulpbronnen toevoegen. Momenteel kunt u dezelfde app naar beide bovengenoemde App Stores verzenden. Beide apps hebben een functie voor aankopen-in-apps waarmee u kosten voor uitgaven van u in rekening kunt brengen.

Zie de website van elke App Store voor meer informatie.

Een sleutelarchiefbestand maken

Een Google-sleutelarchiefbestand voor Mac aanmaken

Lees onderstaande documentatie:

<http://docs.appstudio.net/display/AppStudio/2.+Create+a+Google+Keystore>. Lees de volgende Android-documentatie voor meer informatie over dit onderwerp:

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

U maakt als volgt een Google-sleutelarchiefbestand voor een Mac aan:

- 1 Bewerk: **Titel van Your_personal_file title** en **Your_personal_alias** in het volgende voorbeeld van een Keytool-opdracht die een persoonlijke sleutel genereert:
`keytool -genkey -v -keystore Your_personal_file_title.keystore
-alias Your_personal_alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000`
- 2 U moet verschillende elementen van uw nieuw gemaakte sleutel bewerken:
 - a Open de terminal-app op uw Mac (**Applications / Utilities / Terminal**)
 - b Kopieer en plak op de opdrachtregel de Google-sleutel die u gemaakt hebt, en druk op **ENTER**
 - c Voer de volgende profielinformatie in als daarom gevraagd wordt:
 - Sleutelarchiefwachtwoord
 - Voornaam en achternaam
 - Uw bedrijfsunit
 - Naam van uw organisatie
 - Stad of plaats
 - Staat of provincie
 - De tweeletterige landcode voor uw unit
 - d Beantwoord met **JA** wanneer u gevraagd wordt om te bevestigen of de informatie correct is.
- 3 Uw sleutel wordt gegenereerd en u wordt naar het volgende gevraagd:
 - Sleutelarchiefwachtwoord. Dit is het sleutelarchiefwachtwoord dat u op het formulier ingevuld hebt.
 - Sleutelwachtwoord.
- 4 Uw sleutel wordt gegenereerd en u wordt naar het volgende gevraagd: De sleutel wordt in uw **Users/hardrive name (home icon)/ mykeys.keystore** opgeslagen. Als u de sleutel niet kunt vinden op deze locatie, ga dan terug naar de terminal, druk op

return en typ **pwd my-macbook-pro-2:~ harddrivename\$ pwd**. U ziet dan **Users/location/**. Dit is de locatie van uw sleutel.

- 5 Vul het inschrijvingsformulier voor de Android App Studio App in en koppel uw Google-sleutel.

Een Google-sleutelarchiefbestand voor Windows aanmaken

Lees onderstaande documentatie:

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

Zorg dat de Java Development Kit op uw machine geïnstalleerd is voordat u van start gaat. U hebt de kit nodig om uw sleutelarchiefbestand aan te maken. Om het JDK-installatiebestand te downloaden, klikt u op deze koppeling:

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/> en installeert u de JDK.

U maakt als volgt een Google-sleutelarchiefbestand voor Windows aan:

- 1 Open de opdrachtprompt en ga naar **Program Files/Java/jdk1.7.0_03/bin**
- 2 Typ de volgende Keytool-opdracht om een persoonlijke sleutel te genereren: **keytool -genkey -v -keystore Your_personal_file_title.keystore -alias Your_personal_alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000**, en bewerk het volgende: **Your_personal_file title** en **Your_personal_alias**.
- 3 U moet verschillende elementen van uw nieuw aangemaakte sleutel bewerken. Voer de volgende profielinformatie in als daarom wordt gevraagd:
 - Sleutelarchiefwachtwoord
 - Voornaam en achternaam
 - Uw bedrijfsunit
 - Naam van uw organisatie
 - Stad of plaats
 - Staat of provincie
 - De tweeletterige landcode voor uw unit

Beantwoord met **JA** wanneer u gevraagd wordt om te bevestigen of de informatie correct is.

- 4 Uw sleutel wordt gegenereerd in uw **C:\Program files\Java\jdk1.7.0_03\bin-map** en krijgt de naam die u eraan gegeven hebt.

Een App Studio-app aanvragen

Om een versie van een iOS of Android App Studio-app te ontvangen, vult u online een formulier in en verzend u aangepaste afbeeldingen die u aan de app wilt toevoegen. Als Quark een formulier ontvangt,, gebruik Quark de informatie van het formulier om een aangepaste versie voor tests en een andere aangepaste versie voor het verzenden naar App Studio te maken. Als u een Apple-app aanvraagt zorg dan dat u over het volgende beschikt:

- Uw ontwikkelaarcertificaat
- Uw distributiecertificaat

- Uw ad-hoc inrichtingsprofiel
- Uw App Store-inrichtingsprofiel
- De app-ID van uw app
- Het pictogram van uw openingsschermbild in PNG-indeling, met 144 x 144 pixels
- Uw liggende openingsschermbild in PNG-indeling, met 2048 x 1536 pixels
- Uw staande openingsschermbild in PNG-indeling, met 1536 x 2048 pixels
- De ID's van alle in de app gedane aankopen die u wilt gebruiken
- Uw bestanden in P12-indeling (als u berichten gebruikt)

U vraagt als volgt een App Studio-app aan:

- 1 Ga in het App Studio-publicatieportaal (<http://my.appstudio.net>) naar de publicatie waarvoor u een app wilt maken.
 - 2 Zoek de ingang voor de applicatie die u wilt bouwen en klik op **Bekijk** voor die applicatie.
 - 3 Klik op **App Manager** (Manager toevoegen).
 - 4 Klik op **Genereer** voor het platform waarvoor u een app wilt bouwen. Er verschijnt een formulier.
 - 5 Vul het formulier in en zorg voor de resources waar het om vraagt. Als u vragen over het formulier hebt, klikt u het bijbehorende vraagteken op het formulier.
 - 6 Als de app gereed is, ontvangt u een e-mail. Download de apps volgens de instructies in de e-mail.
 - 7 Om de app te testen, sleept u de testversie boven uw iTunes-pictogram en synchroniseert u de testversie met uw iPad.
- ➡ Als de app niet op de iPad weergegeven wordt, controleert u of de UDID van de iPad aan uw ontwikkelinrichtingsprofiel gekoppeld is. Zie "[Apparaten registreren](#)" en "[Een ontwikkelinrichtingsprofiel maken](#)" voor meer informatie.

Een App Studio-app bijwerken

Als u een nieuwe versie van een App Studio-app maakt, moet u het versienummer verhogen. Als u dat niet doet, weigert Apple de app.

Om een nieuwe versie van een app naar de Apple Developer-website te uploaden, meldt u zich aan op <http://itunesconnect.apple.com>, klikt u op **Uw applicaties beheren**, klikt u op het pictogram voor uw applicatie, klikt u op **Add Version** (Versie toevoegen) en volgt u vervolgens de instructies op het scherm. Als u het nieuwe versienummer opgeeft, zorg er dan voor dat het nummer hoger is dan het huidige versienummer.

Om een App Studio-app bij te werken, vult u het nieuwe versienummer op het formulier in wanneer u een nieuwe versie van de app aanvraagt.

Een app naar Apple verzenden

Voordat u uw app naar de App Store verzendt, moet u ervoor zorgen dat u alle instructies uit de sectie "[Verzending van App Studio-app naar Apple voorbereiden](#)" hebt gevolgd. Ga als volgt te werk wanneer u klaar bent:

- 1 Meld u aan bij uw Apple-ontwikkelaaraccount onder <http://itunesconnect.apple.com>.
- 2 Klik op **Uw applicaties beheren**. Het scherm **Uw apps beheren** wordt weergegeven.
- 3 Klik op het pictogram van uw app. Het scherm met de beschrijving van de app wordt weergegeven.
- 4 Maak de gewenste wijzigingen. Upload de uiteindelijke schermopnames onder **Uploads**. (Om een schermopname met de iPad te maken, drukt u op de knop Home en vervolgens drukt u, terwijl u de knop Home ingedrukt houdt, een keer op de aan/uit-knop. De schermopname is beschikbaar in de Photos-app.
- ➡ Als u kosten in rekening brengt voor publicaties, dan moet u uw aankopen die u in de app doet aan de app koppelen. Dit gaat als volgt. Klik op **Wijzig** onder **In-App Purchases** (Aankopen-in-app), controleer vervolgens alle aankopen die in de app gedaan zijn en die u aan de app wilt koppelen en klik op **Bewaar**.
- 5 Als u zeker weet dat alles definitief is, klikt u op **Bewaar**.
- 6 Klik op **Ready to Upload Binary** (Gereed voor uploaden van binair bestand). Als u deze stap overslaat, kunt u uw app in stap 9 niet uploaden.
- 7 Start Xcode en kies **Xcode > Open Developer Tool (Open ontwikkelaargereedschap) > Application Loader (Applicatielader)**.
- 8 Klik op **Deliver Your App** (Verzend uw app).
- 9 Volg de instructies op het scherm. Als het scherm **Choose an application** (Kies een applicatie) wordt weergegeven, kiest u de naam van uw app.
- 10 Als het scherm **Application Information** (Applicatiegegevens) wordt weergegeven, klikt u op **Kies** en selecteert u het .ipa-bestand dat u van het App Studio-publicatieportaal hebt gedownload en klikt u op **Open**.
- 11 Volg de instructies op het scherm. Als u gevraagd wordt of uw app cryptografie bevat, klikt u op **Nee**.

Na het verzenden van uw app beoordeelt Apple de app, waarna Apple u laat weten of de app goedgekeurd is.

Een Android-app verzenden

Raadpleeg de website voor ontwikkelaars van de doel-App-Store voor de instructies voor het verzenden van de Android-app.

Verantwoording

©2022 Quark Software Inc. en haar licentiegevers. Alle rechten voorbehouden.

Beschermd door de volgende Amerikaanse patenten: 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; en andere patenten aangevraagd.

Quark, het Quark-logo, QuarkXPress en QuarkCopyDesk zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Quark Software Inc. en zijn filialen in de VS en/of in andere landen. Alle andere merken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

Trefwoordenregister

A

aankopen-in-app 84
 actie 'Beginwaarden pagina' 46
 actie 'Ga naar dia' 45
 actie 'Ga naar eerste pagina van uitgave' 45
 actie 'Ga naar pagina' 45, 46
 actie 'Ga naar URL' 45
 actie 'Ga naar volgende pagina' 45
 actie 'Ga naar vorige pagina' 45
 actie 'Momentopname maken' 46
 Actie 'Open' 45
 actie 'Pauzeer geluidsbestanden (schakelen)' 45
 actie 'Pauzeer object (schakelen)' 45
 actie 'Pop-up verbergen' 45
 actie 'Pop-up weergeven' 45, 47
 actie 'Speel animatie af' 46
 actie 'Speel geluidsbestand af' 45, 46
 actie 'Speel object af' 45
 actie 'Toon object' 45
 actie 'Verberg object' 45
 actie 'Volgende dia' 45
 actie 'Vorige dia' 45
 acties 45
 App Studio-apps 69
 App Studio-assets 52
 App Studio-indeling 71
 App Studio-uitgaven 69
 app-ID's 80
 Apple App Store 90
 Apple iOS-ontwikkelaaraccounts 78
 apps 72
 artikelen 71
 audio 29

B

beeldpercentage 23
 bundel-ID's 84

C

certificaten 78, 79

componenten 52, 56

D

diapresentaties 36
 diavoorstellingen 40
 distributiecertificaat 79

E

e-books 64, 66
 ePub 52, 64

F

fonts 51

G

gebruik 52
 gedeelde content 72
 Geen actie 45
 gegroepeerde tekens 48
 gesplitst scherm 23

H

horizontale richting 72
 HTML-content 43
 HTML5 71
 HTML5-palet 24
 HTML5-publicaties 59
 hyperlinks 51

I

illustraties, 360 26
 illustraties, animatie 28
 illustraties, inzoombaar 32
 illustraties, toevoegen 26, 28, 32
 ingesloten content 43
 Inrichtingsprofielen 82, 83
 interactiviteitacties 45

K

Kindle 52, 66
knoppen 31

L

liggende richting 72

M

metagegevens 57

N

naar basispagina 23
nadrukmarkeringen 49

O

ontwikkelingscertificaat 78
opmaakfamilies 72
opmaken 22
organisaties 71
overlappende items 51

P

PDF-content 43
prijzen voor uitgaven 84
publicaties 71

R

reservefont 48
richtingen 72
rubi 49
rubi-tekst 49

S

schermopnames 84
schuifzones 34
sleutelarchiefbestand 87
staande richting 72

T

tekst, rasteren 48, 50
tekstverloop 52

U

UDID's 78, 79
uitgaves 71

V

verloop 52
verloopartikelen 52
verticale richting 72
video's 42