



Publication numérique avec  
QuarkXPress 2016 Mise à  
jour de juillet



# Table des matières

<b>Introduction.....</b>	<b>4</b>
<b>Options de publication numérique de Quark.....</b>	<b>5</b>
<b>Définition des objectifs et des restrictions.....</b>	<b>7</b>
Caractérisation du contenu.....	7
Évaluation des besoins de vos clients.....	8
Planification de la diffusion.....	9
Évaluation des besoins d'infrastructure.....	10
<b>Matériels, systèmes d'exploitation et formats.....</b>	<b>12</b>
Matériels.....	12
Systèmes d'exploitation.....	13
Restrictions des formats multimédias.....	13
Formats de diffusion.....	13
<b>Approche de conception générale.....</b>	<b>15</b>
<b>Erreurs à éviter.....</b>	<b>17</b>
<b>Projets et mises en page.....</b>	<b>19</b>
<b>Mises en page numériques.....</b>	<b>19</b>
Création d'une mise en page numérique.....	19
Utilisation des mises en page.....	22
Ajout d'interactivité à des mises en page numériques.....	24
Utilisation des actions d'interactivité.....	44
Fonctions de langues est-asiatiques pour les mises en page numériques.....	46
Texte des mises en page numériques.....	49
Polices des mises en page numériques.....	49
Hyperliens des mises en page numériques.....	50
Groupes des mises en page numériques.....	50
Synchronisation de contenu entre des orientations.....	50
Mise à jour des fichiers manquants.....	51
Consultation de l'utilisation des éléments multimédias Digital Publishing.....	51
<b>Utilisation de la redistribution .....</b>	<b>51</b>
Création d'articles redistribués.....	52
Ajout de contenu à un article redistribué.....	54

Réorganisation des composants dans un article redistribué.....	54
Mappage des feuilles de style de redistribution.....	55
<b>Création d'une table des matières pour ePub ou Kindle.....</b>	<b>56</b>
<b>Utilisation des métadonnées de livrel.....</b>	<b>56</b>
<b>Publications HTML5.....</b>	<b>58</b>
<b>Exportation comme publication HTML5.....</b>	<b>58</b>
<b>Configuration des applis Web.....</b>	<b>58</b>
Configuration générale de la section app.....	59
Configuration de la section features.....	59
Configuration du partage social.....	60
Configuration de la section analytics.....	60
<b>Fonctionnalités d'appli Web.....</b>	<b>61</b>
<b>Hébergement d'un package HTML5 sur un serveur Web.....</b>	<b>61</b>
Exemple de déploiement sous Mac OS X.....	61
<b>Exportation pour ePub.....</b>	<b>63</b>
<b>Exportation pour Kindle.....</b>	<b>65</b>
<b>Fonction App Studio.....</b>	<b>68</b>
<b>Présentation d'App Studio.....</b>	<b>68</b>
Présentation du format App Studio.....	70
Présentation d'App Studio Publishing Portal.....	70
Présentation des applis App Studio.....	71
Présentation des familles de mises en page.....	71
<b>Création d'une parution App Studio.....</b>	<b>72</b>
Téléversement d'un article App Studio.....	73
Prévisualisation d'une parution App Studio.....	76
Publication d'une parution App Studio.....	77
<b>Création d'une appli App Studio.....</b>	<b>77</b>
Préparation à la soumission d'une appli App Studio à Apple.....	77
Préparation à la soumission d'une appli App Studio Android.....	86
Demande d'une appli App Studio.....	88
Mise à jour d'une appli App Studio.....	89
<b>Soumission d'une appli à Apple.....</b>	<b>90</b>
<b>Soumission d'une appli Android.....</b>	<b>90</b>
<b>Mentions légales.....</b>	<b>91</b>

# Introduction

La publication numérique présente des possibilités immenses. Parfois, *trop* immenses. Il existe tellement d'options, et tant d'incertitudes, que la prise de décision peut être un peu ardue. Loin de vous simplifier la tâche, la réponse à la plupart des questions que vous vous posez est probablement : « ça dépend ».

L'objectif de ce guide est de vous aider à prendre les bonnes décisions quant à la publication numérique, afin que vos efforts soient récompensés.

# Options de publication numérique de Quark

L'objectif de cette rubrique est de présenter rapidement les options en matière de publication numérique disponibles auprès de Quark®.

QuarkXPress vous permet de configurer et d'exporter des éléments pour la publication numérique dans les formats de sortie ePub, Kindle, App Studio et Publication HTML5.

Le fichier ePub est compatible avec tous les lecteurs ePub importants et avec Google Chrome. Le fichier Kindle est compatible avec les appareils Kindle. Vous pouvez également exporter des publications HTML5 à consulter dans Internet Explorer®, Safari®, Google Chrome® et Firefox®.

Vous pouvez consulter ce tableau lorsque vous en saurez davantage sur les divers aspects de la publication numérique présentés dans le reste de ce document.

Type de support	Appli et parutions App Studio	Livrel Kindle	ePub	Publications HTML5
<b>Description</b>	Format normalisé ouvert avec liseuse personnalisable et commercialisable sous une autre marque	Format permettant de publier dans le magasin Amazon Kindle	Format de livre standard pris en charge par de nombreux lecteurs	Format standard HTML5 pris en charge par tous les principaux navigateurs
<b>Recommandé pour</b>	Entreprises et magazines	Livres	Livres	Brochures, catalogues, magazines en ligne et tout autre contenu Web
<b>Liseuse</b>	Liseuse de marque (personnalisable)	Kindle	Kindle, Nook, Google, Apple iBooks	N'importe quel navigateur Web conforme aux normes, comme Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari etc.
<b>Plates-formes</b>	iPad, iPhone, tablettes Android	Plusieurs	Plusieurs	Plusieurs
<b>Mise en page</b>	QuarkXPress	Intégrée à l'application de la liseuse pour les livrels redistribués QuarkXPress pour les livrels à mise en page fixe	Intégrée à l'application de la liseuse	QuarkXPress

## OPTIONS DE PUBLICATION NUMÉRIQUE DE QUARK

Type de support	Appli et parutions App Studio	Livrel Kindle	ePub	Publications HTML5
Contenu	Texte, images, vidéos, diaporamas, HTML, interactivité, etc.	Texte et images	Texte, images, vidéos, diaporamas, HTML, interactivité, etc.	Texte, images, vidéos, diaporamas, HTML, interactivité, etc.
Distribution	App Store d'Apple, magasins d'applis Android	Magasin Amazon Kindle	Tiers	Serveur auto-hébergé
Disponible pour QuarkXPress ?	QuarkXPress 9.5 et versions supérieures	QuarkXPress 9.3 et versions supérieures	QuarkXPress 9.0 et versions supérieures	QuarkXPress 2016
Disponible pour QPS ?	QPS 9.5 et versions supérieures	—	QPS 9.0 et versions supérieures	—
Coût	Dépend du nombre de numéros que vous souhaitez vendre	Aucun coût pour la création et la publication dans la librairie, mais Amazon peut demander une partie du bénéfice des ventes	Aucun pour la création ; arrangement de diffusion selon le distributeur	Aucun pour la création ; possible pour l'hébergement du contenu

# Définition des objectifs et des restrictions

Lorsque vous réfléchissez à la publication numérique, vos premières questions sont certainement les suivantes :

- Sur quels dispositifs publier ?
- Dans quel format ?
- Quels outils utiliser ?

Toutefois, il vaut mieux ne pas commencer par là. Les différents dispositifs, formats et outils ont des avantages et des inconvénients divers, et il est difficile de faire un choix à moins d'avoir une image claire des objectifs, de besoins et des restrictions. Les rubriques suivantes peuvent vous aider à mieux appréhender ces éléments afin de prendre une décision éclairée au moment de choisir la marche à suivre.

## Caractérisation du contenu

Les choix relatifs aux dispositifs et au format vont dépendre de la nature de votre contenu. Votre contenu est-il très élaboré, comme un magazine ou une brochure ? S'agit-il principalement de texte, avec quelques images ? Doit-il avoir un impact visuel ou doit-il simplement être lu ? Les réponses à ces questions peuvent vous aider à choisir une vue de mise en page, une vue de redistribution ou les deux.

- Une **vue de mise en page** permet de créer des pages avec soin pour obtenir un impact visuel maximum et d'intégrer du contenu multimédia tel que des sons et des films. Cette vue permet de mettre en valeur votre marque le mieux possible car elle offre une souplesse maximum.
- Une **vue de redistribution** affiche uniquement du texte et des images, dans un corps et une police contrôlés par l'utilisateur. Cette vue est moins souple que la vue de mise en page, mais est intéressante car elle permet au lecteur de lire le texte sans distraction. La vue de redistribution convient parfaitement aux livres traditionnels et aux documents de référence.

Si votre contenu doit faire une forte impression visuelle, si vous souhaitez faire reconnaître votre marque et si vous voulez intégrer des composants multimédias, vous pouvez créer une mise en page fixe ePub ou un livrel Kindle, une publication HTML5 ou une appli personnalisée, ou utiliser App Studio pour créer du contenu visible dans une appli de lecture personnalisée.

## DÉFINITION DES OBJECTIFS ET DES RESTRICTIONS

Si votre contenu est principalement composé de texte et que vous n'avez pas besoin de mise en page élaborée, vous pouvez utiliser un format tel que Kindle redistribué ou livrel ePub. Ce format n'est disponible qu'en vue de redistribution. Il est compatible avec un grand nombre de lecteurs.

Si la présentation de votre contenu doit absolument être personnelle, vous pouvez créer une appli personnalisée à partir de rien ou à l'aide d'App Studio. Cette option est la plus laborieuse mais c'est également la plus souple. Notez toutefois que plus vous personnalisez une appli, plus il est difficile de la recréer pour plusieurs plates-formes.

Vous pouvez également vous poser la question suivante : ai-je besoin de prendre en charge différentes orientations de dispositifs ? Vos clients attendent-ils cette fonctionnalité ? Si ceci est important pour vous, vous pouvez aussi y réfléchir lorsque vous sélectionnez un format. De nombreux lecteurs ePub prennent en charge cette fonctionnalité automatiquement, mais pas tous. Si vous souhaitez modifier votre mise en page lorsque l'orientation change, le plus judicieux serait une appli personnalisée ou un numéro créé dans App Studio.

Si vous pensez utiliser des éléments multimédias comme l'audio et la vidéo, assurez-vous de disposer des ressources nécessaires pour les produire. Il est facile de s'enthousiasmer à l'idée d'utiliser le multimédia, mais la création et l'utilisation correctes du multimédia peuvent impliquer une planification et des dépenses importantes. Vous pourrez peut-être réutiliser des éléments que votre organisation a déjà créé pour d'autres supports, comme un site Web.

Autres éléments à prendre en compte :

- Souhaitez-vous fournir à vos utilisateurs des contrôles et des icônes de navigation standard dont ils se serviraient sans avoir à trop réfléchir ou souhaitez-vous créer des contrôles personnalisés pour une expérience unique ?
- Comptez-vous produire le même contenu sur le Web ? Si oui, quelles seront les différences (éventuelles) entre la version Web du contenu et la version destinée aux dispositifs portatifs ? S'il n'existe aucune différence tangible entre la présentation du contenu du site Web et celle de ce contenu sur un dispositif portatif, l'expérience sur appli est-elle vraiment nécessaire ?
- Avez-vous besoin de publier dans plusieurs formats ou simplement d'une présentation dans une appli ? Importez-vous du contenu d'un autre format ? Pouvez-vous utiliser une approche à source unique, au moins pour générer la version initiale d'une mise en page que vous pouvez par la suite personnaliser pour une production comme numéro d'appli ?

➡ Pour en savoir plus sur les formats indiqués ici, reportez-vous à [Matériels, systèmes d'exploitation et formats](#).

### Évaluation des besoins de vos clients

Vous souhaitez offrir à vos clients une expérience positive lors de la consultation de votre contenu. Pour cela, posez-vous les questions suivantes :

- Vos clients souhaitent-ils changer le corps du texte ? Si oui, utilisez un format qui comprend une vue de redistribution.
- Vos clients peuvent-ils télécharger votre contenu s'ils le souhaitent ? Par exemple, si vous souhaitez télécharger une appli de l'App Store d'Apple sur 3G, la taille de celle-ci doit être inférieure à 50 Mo. Pour vous assurer que cette appli est téléchargeable sur 3G, utilisez un format plus léger tel qu'ePub ou essayez de réduire la taille des éléments multimédias inclus dans vos applis.
- Vos clients souhaitent-ils télécharger votre contenu rapidement ? Même sur un réseau sans restriction, pensez à utiliser des tailles de fichiers aussi réduites que possible afin d'éviter que vos clients perdent patience.
- Dans quelles langues souhaitent-ils lire votre contenu ? Pour diffuser votre contenu dans plusieurs langues, veillez à ce que le format et le dispositif choisis prennent en charge ces langues. Par exemple, certaines langues d'Asie orientale et d'Europe de l'Est utilisent des caractères qui ne sont pas disponibles dans de nombreuses polices occidentales ; et certaines langues sont lues dans un sens différent. Le format ePub prend en charge les langues d'Asie orientale et d'Europe de l'Est sur certains dispositifs mais pas sur tous. Si vous souhaitez utiliser App Studio, vous devez uniquement utiliser la vue de mise en page car des caractères spéciaux ne s'affichent pas correctement en vue de redistribution.
- Vos clients doivent-ils disposer d'une connexion Internet lorsqu'ils consultent votre contenu ? Si oui, le contenu affiché lorsque des clients n'ont pas accès à un réseau doit être correct. Si vous créez une interactivité HTML5, vous pouvez fournir une image par défaut ou un autre élément graphique chaque fois que du contenu direct par le Web doit s'afficher.

➔ Pour en savoir plus sur les formats indiqués ici, reportez-vous à [Matériels, systèmes d'exploitation et formats](#).

### Planification de la diffusion

Il existe autant de manières de diffuser du contenu imprimé que du contenu destiné aux dispositifs portatifs. Le mode de diffusion choisi dépend de l'utilisation du contenu ou de la façon dont vous décidez de générer des revenus.

Réfléchissez à la fréquence de sortie du contenu :

- Avez-vous besoin de diffuser régulièrement un contenu limité ? Si oui, vous pouvez créer une appli de type lecteur de journal à l'aide d'un cadre comme TapLynx. Cette approche vous permet de créer et de diffuser votre appli une fois, puis de sortir des mises à jour régulières du contenu affiché dans cette appli ; il suffit au client d'ouvrir cette dernière. Dans ce modèle, les revenus proviennent généralement de la publicité.
- Souhaitez-vous publier sporadiquement du contenu à vendre ? Par exemple, êtes-vous un éditeur qui souhaite mettre des titres à la disposition de ses clients ? Dans ce cas, vous pouvez utiliser le format Kindle ou ePub. Si la vue de mise en page est inutile, pensez à un réseau de diffusion plus large comme Amazon ou Apple iBooks, ou à un réseau plus petit.

## DÉFINITION DES OBJECTIFS ET DES RESTRICTIONS

- Souhaitez-vous vendre du contenu publié de façon récurrente ? Souhaitez-vous, par exemple, diffuser un magazine numérique ? Vous pouvez alors créer une appli personnalisée pour chaque numéro mais ce procédé est laborieux et certains clients risquent de refuser de télécharger une nouvelle appli à chaque fois. Vous pouvez également créer une appli de lecture App Studio, puis vendre chaque numéro depuis un serveur Web. Si vous choisissez cette approche, vous pouvez personnaliser l'appli de manière à afficher votre marque ou utiliser une appli de consultation générique. (Remarquez toutefois que cette approche vous limite aux plates-formes prises en charge par App Studio.)

Si vous décidez de diffuser des numéros App Studio consultables dans une appli de lecture, vous pouvez mettre à la disposition du lecteur un numéro gratuit qui représentera la valeur de vos publications. Vous pouvez intégrer ce numéro à l'appli mais faites attention à la taille du fichier, en raison des restrictions de taille au téléchargement et pour éviter de faire attendre vos clients trop longtemps. Vous pouvez également proposer un accès libre à un numéro dans l'application du lecteur.

Il vous faudra évidemment un plan pour générer des revenus. Les possibilités dans ce cas comprennent la vente d'applis individuelles, de numéros consultables dans une appli de lecture, de livres (par exemple, pour la liseuse Kindle ou iBooks) et de publicités. Si vous décidez de vendre de la publicité, vous pouvez signer des accords individuels avec des publicitaires ou utiliser un réseau publicitaire existant tel qu'iAd d'Apple (pour iOS uniquement) ou Google AdMob (pour iOS et Android).

Lorsque vous pensez à la publicité, pensez aussi aux analyses. Souhaitez-vous que votre appli vous fournisse des données sur son mode d'utilisation et sur le mode de consommation de votre contenu ? iAd et AdMob comportent des options de collecte de telles données et utilisent ces dernières pour adapter la publicité.

Enfin, sur combien de plates-formes différentes souhaitez-vous livrer du contenu ? Dans ce cas, les applis personnalisées constituent l'option la moins attrayante car elles doivent être écrites séparément pour chaque plate-forme. Pour une couverture maximum, envisagez l'utilisation d'un format standard comme ePub ou HTML5 Publications.

➔ Pour en savoir plus sur les formats indiqués ici, reportez-vous à [Matériels, systèmes d'exploitation et formats](#).

### Évaluation des besoins d'infrastructure

La création de contenu à diffusion numérique n'est qu'une partie de la publication numérique. Si vous décidez de livrer du contenu pour dispositifs numériques, assurez-vous de disposer de toute l'infrastructure nécessaire.

Par exemple, si vous souhaitez héberger du contenu sur un site Web, vous devez réfléchir à l'espace dont vous aurez besoin et au nombre de téléchargements que vous anticipez car ces deux éléments affectent généralement le prix de l'hébergement. De toute façon, il est recommandé d'effectuer le suivi des données d'utilisation une fois le lancement réalisé, de l'analyser et d'apporter les modifications nécessaires au plan d'hébergement. (Si vous créez une appli comprenant du contenu diffusé sur le Web, pensez également au plan d'hébergement utilisé pour ce contenu.)

La facturation est un autre aspect important à étudier. Si vous vendez des applis ou des numéros individuels, assurez-vous de disposer de l'infrastructure nécessaire pour obtenir des règlements pour ce contenu dans chaque marché de diffusion. La méthode la plus simple consiste à utiliser un réseau établi tel qu'App Store ou Amazon, car ces entreprises sont conçues pour rendre cet aspect de l'industrie simple et transparent pour les créateurs de contenu.

Enfin, il vous faut un plan de promotion et de marketing pour votre contenu. Vous pouvez faire appel à un expert qui s'en occupera pour vous ou assurer la promotion de votre contenu à l'aide des réseaux sociaux tels que Facebook et Twitter, ou choisir une combinaison des deux.

# Matériels, systèmes d'exploitation et formats

Lorsque vous pensez à la publication sur dispositifs portatifs, il est bon d'en connaître autant que possible sur les matériels, systèmes d'exploitation et formats actuellement disponibles pour ceux-ci.

## Matériels

Il est important de connaître les types de matériels pour lesquels vous souhaitez créer du contenu car les dispositifs ont des avantages et des inconvénients différents.

Exemple :

- **Taille physique** : si vous créez du contenu destiné à un écran plus petit, vous pouvez le concevoir différemment que pour un écran plus grand. Lorsque vous créez pour un grand écran, vous pouvez augmenter la table des matières avec des vignettes de prévisualisation pour chaque élément ; sur un petit écran, vous pouvez limiter les vignettes à un minimum. Sur des écrans plus petits, vous pouvez également penser sérieusement à proposer un accès à tout votre contenu en vue de redistribution.
- **Résolution** : lors de la conception sur un écran d'ordinateur, gardez à l'esprit que la résolution affichée est différente de celle qui sera utilisée pour visualiser votre contenu. Si la résolution de votre écran est bien supérieure ou inférieure à celle du dispositif de visualisation, n'oubliez pas cette différence pendant la conception. Nous recommandons d'effectuer très tôt des tests de convivialité de votre contenu pour éviter de persister dans un concept qui risque d'être illisible sur le dispositif cible.
- **Accès réseau** : le dispositif cible dispose-t-il d'un accès constant à Internet ? Ou peut-il télécharger du contenu depuis un serveur propriétaire uniquement, comme Amazon Kindle ? Si le dispositif a un accès à Internet constant, la vitesse ou la taille des fichiers est-elle limitée ? Vous devrez connaître la réponse à ces questions si vous envisagez de fournir du contenu téléchargeable à la volée tel que des mises à jour ou des numéros de magazine.
- **Interface utilisateur** : sélectionner et agrandir constituent une grande partie de la consommation de contenu sur un dispositif numérique. Le dispositif cible a-t-il un écran tactile ? Si oui, quels gestes prend-il en charge ? Si vous créez pour plusieurs dispositifs, savez-vous quel type de gestes ils prennent tous en charge ? Chaque dispositif prend-il en charge plusieurs orientations ?

- **Changement d'orientation** : la plupart des dispositifs prennent en charge les changements d'orientation. Aussi, quelle que soit la plate-forme cible, vous devrez réfléchir à deux mises en page différentes.

### Systèmes d'exploitation

Quant on crée du contenu pour des dispositifs numériques, il faut garder à l'esprit que les divers systèmes d'exploitation nécessitent des applis différentes. Si vous souhaitez mettre à disposition du contenu natif sur autant de téléphones que possible, il vous faudra sans doute trouver ou créer un lecteur électronique pour iOS, Android, Windows OS, webOS et Blackberry OS. Un même système peut fonctionner différemment sur des dispositifs différents (par exemple, des dispositifs différents exécutent des versions différentes d'Android).

Il existe plusieurs manières d'éviter d'écrire une appli native pour chaque système d'exploitation. Exemple :

- Vous pouvez diffuser du contenu à l'aide d'une version spéciale de votre site Web conçue pour les dispositifs mobiles.
- Vous pouvez diffuser du contenu à l'aide d'une plate-forme générique qui fournit des lecteurs pour des plates-formes diverses. Vous pouvez, par exemple, visualiser du contenu Flash sur n'importe quelle plate-forme disposant d'un lecteur Flash. Cependant, vous ne pouvez pas pour le moment visualiser de contenu Flash sous iOS et la prise en charge de Flash est en constante évolution même sur les plates-formes qui l'acceptent.
- Vous pouvez diffuser du contenu à l'aide d'une plate-forme propriétaire qui fournit des lecteurs pour des plates-formes diverses. Par exemple, le contenu HTML5 peut être lu sur un grand nombre de plates-formes et permet d'inclure du contenu interactif, ainsi que du texte statique, pour plusieurs systèmes. Les publications HTML5 de QuarkXPress peuvent être lues sur différents périphériques mobiles et tablettes, navigateurs de bureau inclus.
- Vous pouvez produire du contenu dans un format générique lisible sur toutes les plates-formes, comme HTML5, ePub ou PDF.

### Restrictions des formats multimédias

Lorsque vous choisissez un format de diffusion, gardez à l'esprit que les fichiers multimédias ne sont pas pris en charge par toutes les plates-formes. Par exemple, la vidéo doit être codée au format H.264 pour être lue sous iOS et Flash n'est pas disponible pour les dispositifs iOS et limité sur d'autres dispositifs.

### Formats de diffusion

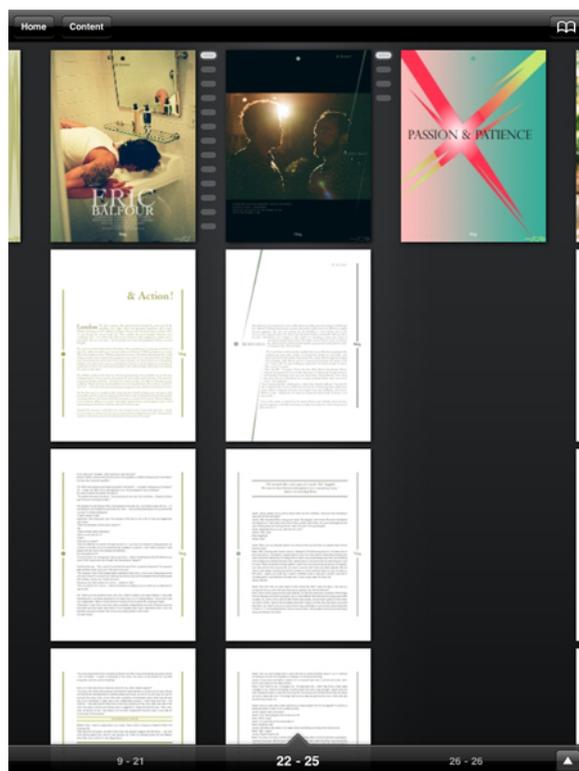
Il existe plusieurs types de formats pour la diffusion de contenu sur des dispositifs portatifs :

- Des formats ouverts tels que HTML5, ePub et PDF. Ces formats sont attractifs car ils peuvent s'afficher sur la quasi-totalité des dispositifs et des systèmes d'exploitation. Cependant, il peut être difficile de monnayer du contenu en format ouvert qui ne dispose d'aucun cadre établi de contrôle et de diffusion.
- Des formats particuliers à un dispositif ou à un système d'exploitation comme des applis pour iOS ou Android. Le contenu de ce type de format ne permettra qu'une sortie limitée mais l'auteur peut profiter de l'infrastructure existante d'une institution telle qu'Apple App Store et Android Play Store. Écrire votre propre appli vous donne la possibilité de créer presque tout ce que vous voulez, si vous êtes prêt à vous investir.
- Les formats propriétaires contrôlés exécutables sur plusieurs dispositifs et systèmes d'exploitation, tels qu'Amazon Kindle. Les formats de ce type offrent souvent l'avantage d'un système de distribution dédié, ce qui permet à un éditeur d'atteindre un large public facilement sans distribuer gratuitement du contenu.

# Approche de conception générale

Avant de commencer un projet, vous devez avoir répondu le plus précisément possible aux questions posées précédemment dans ce document. Les fonctions et les restrictions des formats, des systèmes d'exploitation et des dispositifs destinés à recevoir votre contenu peuvent limiter grandement vos choix créatifs. Si vous pensez avoir bien réfléchi à votre concept, voici quelques suggestions d'approche créative.

- **Décidez de l'approche générale.** Ce n'est pas la peine de réinventer la roue. Recherchez une appli ou un lecteur qui affiche et fonctionne comme vous le souhaitez, puis réfléchissez à ce qui vous plaît dans ce produit et à ce que vous pouvez faire pour l'améliorer.
- **Décidez du mode de fonctionnement de l'interface utilisateur.** L'interface utilisateur doit être naturelle. En d'autres termes, le concept doit offrir des possibilités à l'interface utilisateur, plutôt que d'imposer une interface arbitraire sur chaque page.
- **Choisissez un type de mise en page.** Pour créer un livrel, la méthode standard consiste à imiter l'expérience de lecture d'un livre physique, avec des pages à tourner. Ce n'est toutefois pas la seule. Vous pouvez, par exemple, présenter une ligne horizontale de vignettes représentant chacune un article sous lequel est placée une liste défilante verticale de vignettes de page (pile de pages). En vue pleine page, une conception en pile de pages permet à l'utilisateur d'opérer un balayage horizontal pour parcourir les articles et un balayage vertical pour les lire.



### Pile de pages

- **Créez et testez vos gabarits.** Si vous créez des gabarits pour plusieurs publications, pensez à l'orientation à ce moment et effectuez de nombreux tests avant d'utiliser ces gabarits en production. Testez les polices, les couleurs, les styles et l'interface utilisateur sur tous les dispositifs choisis. Si vous convertissez du contenu conçu pour un autre support, recherchez les problèmes posés par les plus petits éléments tels que les filets étroits et maigres, cadres, petit texte, etc.
- **Créez votre contenu de manière organisée.** Décidez des conventions d'appellation pour les styles, les couleurs, les objets, etc., et respectez-les. Placez chaque élément interactif sur son calque propre afin de les afficher, de les masquer et de les isoler facilement.
- **Gardez la vue de redistribution pour la fin.** Assurez-vous que votre mise en page visuelle est FINALISÉE avant de travailler sur la vue de redistribution.
- **Testez, testez, testez.** Il vaut mieux effectuer une petite corvée que de se rendre ridicule et d'avoir à sortir à nouveau des applis et du contenu. Effectuez le test avec un utilisateur autre que les personnes qui ont créé le contenu et/ou l'appli.

# Erreurs à éviter

La publication numérique est un support extrêmement souple. Cette souplesse implique la possibilité de créer des projets extraordinaires mais également qu'il existe des problèmes dont vous n'êtes peut-être pas conscients.

Par exemple, vous pouvez utiliser des éléments multimédias tels que des films, des diaporamas et des sons dans une publication numérique, mais il n'est pas recommandé de le faire sur chaque page. En général, les éléments multimédias devraient être utilisés uniquement lorsqu'ils apportent une valeur qui ne pourrait pas être obtenue par le contenu seul. Un échantillon audio dans un article concernant un groupe peut sembler logique, une interview sur un sujet un peu rébarbatif ne l'est pas.

Lorsque vous utilisez des éléments multimédias, assurez-vous que leur contrôle est entièrement entre les mains de vos utilisateurs. Un film qui passe lorsqu'une page s'affiche peut être une bonne idée dans une publication où l'utilisateur ne reviendra pas sur cette page, mais peut devenir fatigant si l'utilisateur doit visualiser ce film à chaque retour sur la page. Au lieu de faire démarrer automatiquement de tels éléments multimédias, pensez à indiquer clairement leur présence et à laisser l'utilisateur décider de les visualiser ou de les écouter, ou non. Autre précaution importante : vérifiez que l'utilisateur dispose toujours d'une manière évidente d'arrêter la lecture d'un élément multimédia au cas où il décide de ne pas le visualiser ou de ne pas l'écouter.

Dans le cas où vous fournissez des indicateurs visuels de la présence des éléments multimédias, vous pouvez être tenté de faire preuve de créativité mais vos utilisateurs préféreront sans doute des indices visuels standard. Par exemple, si vous souhaitez indiquer qu'un bloc contient une vidéo, un triangle tourné vers la droite au centre de la fenêtre constitue probablement l'indicateur le plus clair. De même, une barre horizontale avec un bouton de lecture est préférable pour indiquer un audioclip.

Il est également important de respecter les standards du secteur pour la navigation. À l'heure où nous écrivons ceci, la navigation standard d'une page à l'autre sur un dispositif portable consiste à faire glisser un doigt horizontalement. Sur les écrans multi-tactiles, l'action actuelle pour réduire et agrandir l'image est d'écartier ou de pincer deux doigts. Sur les dispositifs qui ne prennent pas en charge ces gestes, les icônes de flèche sont parfaits pour tourner les pages ; les icônes de loupe, pour les zooms. (Ceci peut sembler évident mais cela mérite d'être mentionné.)

Si vous souhaitez créer une publication numérique sophistiquée, une des erreurs majeures à éviter est de créer un contenu qui ressemble à des éléments jetés sans réfléchir dans un gabarit. Commencer avec un gabarit n'est pas une mauvaise idée mais si vous n'utilisez aucune des fonctions de conception proposées par des outils haut de gamme tels que QuarkXPress, vous perdez une occasion de faire des bénéfices.

## ERREURS À ÉVITER

Enfin, n'oubliez jamais de tester vos publications numériques sur des utilisateurs inexpérimentés avant de les diffuser. Ceci est une excellente façon de détecter des défauts de conception qui ne sont pas visibles au premier abord. Par exemple, vous pouvez vous retrouver avec une page comprenant des éléments multimédias plein écran qui empêchent l'utilisateur de tourner cette page.

# Projets et mises en page

Chaque projet QuarkXPress contient une ou plusieurs mises en page. Toutes les mises en page sont stockées au sein d'un projet et chaque projet en contient au moins une. Chaque mise en page peut contenir jusqu'à 2 000 pages et mesurer jusqu'à 569 x 569 cm (ou 285 x 569 cm pour une planche à double page). Un projet peut contenir un nombre illimité de mises en page.

Un projet QuarkXPress peut inclure deux types de mises en page : papier et numérique. Ceci vous permet d'utiliser un projet pour créer du contenu pour des supports divers : papier, PDF, ePub, applis natives, livres Kindle et publications HTML5.

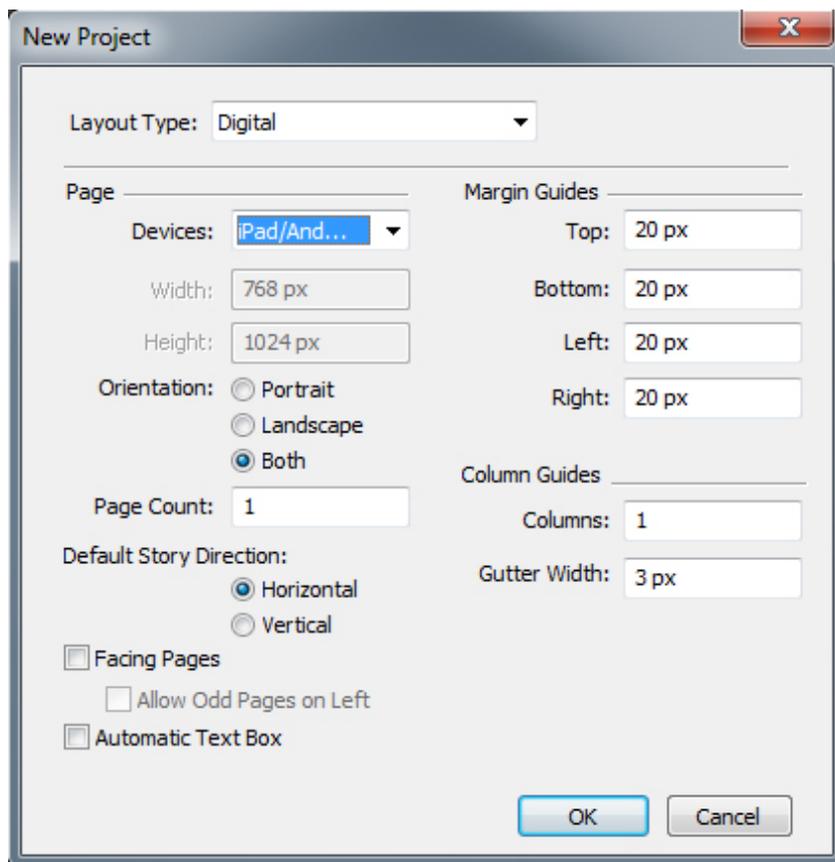
## Mises en page numériques

Les mises en page numériques permettent de créer du contenu pour la publication numérique. Vous pouvez créer du contenu et exporter la mise en page numérique pour la publication aux formats de sortie ePub, Kindle, App Studio et Publication HTML5.

### Création d'une mise en page numérique

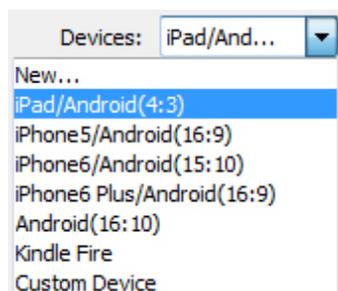
Pour créer une mise en page numérique, procédez comme suit :

- 1 Choisissez **Fichier > Créer > Projet**. La boîte de dialogue **Nouveau projet** s'affiche.



Boîte de dialogue **Nouveau projet** pour une mise en page numérique

- 2 Choisissez **Numérique** dans le menu déroulant **Type de mise en page**.
- 3 Sélectionnez un élément dans le menu déroulant **Périphériques**.



Menu déroulant **Périphériques**

Les champs **Largeur** et **Hauteur** sont automatiquement renseignés suivant le périphérique choisi.

➔ Pour définir et utiliser un dispositif personnalisé, reportez-vous à [Périphérique personnalisé](#).

- 4 Définissez l'orientation de la mise en page par défaut.

Si vous sélectionnez **Les deux**, QuarkXPress crée automatiquement deux mises en page : une avec une orientation **Portrait** et l'autre avec une orientation **Paysage**.

QuarkXPress affiche le nouveau projet en vue divisée, vous pouvez ainsi travailler avec

les deux vues de la mise en page en même temps. Pour plus d'informations, reportez-vous à Division d'une fenêtre dans *A Guide to QuarkXPress*.

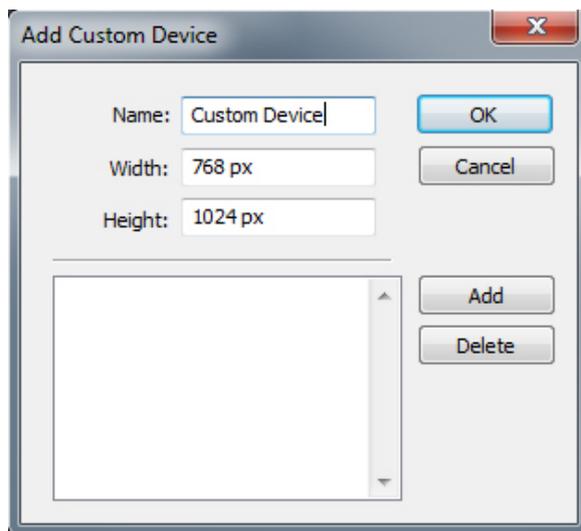
- 5 Les contrôles **Repères de marge** permettent de définir des marges par défaut pour la mise en page.
- 6 L'option **Nombre de pages** permet de définir le nombre de pages que vous souhaitez créer initialement.
- 7 Les contrôles **Repères de colonnes** permettent de créer une page à plusieurs colonnes par défaut.
- 8 Indiquez la **direction d'histoire par défaut** de la mise en page.
- 9 La case à cocher **Pages en regard** permet de créer des planches. Dans un projet dont la direction d'histoire par défaut est horizontale, la case à cocher **Autoriser pages impaires à gauche** permet de placer des pages impaires à gauche. Dans un projet dont la direction d'histoire par défaut est verticale, la case à cocher **Autoriser pages impaires à droite** permet de placer des pages impaires à droite.
- 10 La case à cocher **Bloc de texte automatique** permet d'ajouter un bloc de texte à la page maquette par défaut de la mise en page.
- 11 Cliquez sur **OK**.

Un projet contenant une mise en page numérique par défaut est créé.

### **Périphérique personnalisé**

Vous pouvez définir des périphériques personnalisés avec des tailles de page particulières et les ajouter au menu déroulant **Périphériques** de la boîte de dialogue **Nouveau projet**. Pour créer un périphérique personnalisé :

- 1 Choisissez **Fichier > Créer > Projet**. La boîte de dialogue **Nouveau projet** s'affiche.
- 2 Choisissez **Numérique** dans le menu déroulant **Type de mise en page**.
- 3 Choisissez **Créer** dans le menu déroulant **Périphériques**. La boîte de dialogue **Ajouter un périphérique personnalisé** s'affiche.



Boîte de dialogue **Ajouter un périphérique personnalisé** pour une mise en page numérique

4 Indiquez un **nom** et définissez la **largeur** et la **hauteur** du périphérique personnalisé.

➔ Pour créer plusieurs périphériques personnalisés, cliquez sur **Ajouter**. Le nouveau périphérique apparaît dans la liste et vous pouvez en créer un autre. Pour supprimer un périphérique personnalisé, sélectionnez-le dans la liste et cliquez **Supprimer**. Pour modifier un périphérique personnalisé, sélectionnez-le dans la liste et redéfinissez les champs **Largeur** et **Hauteur**.

5 Cliquez sur **OK**.

Les périphériques personnalisés que vous créez apparaissent dans le menu déroulant **Périphériques** des boîtes de dialogue **Nouveau projet** et **Nouvelle mise en page** uniquement lorsque vous créez une mise en page numérique.

➔ Les périphériques personnalisés peuvent également être créés à l'aide de la boîte de dialogue **Nouvelle mise en page**. (**Mise en page > Nouveau**).

### Utilisation des mises en page

Il est facile de passer d'une mise en page à une autre, d'ajouter, dupliquer et supprimer des mises en page.

Par défaut, des onglets s'affichent au sommet de la fenêtre du projet pour chacune des mises en page de ce dernier. Sous *Mac OS X* uniquement, vous pouvez modifier l'ordre des mises en page affichées dans la rubrique correspondante en faisant glisser et en déplaçant les onglets de nom de mise en page. Ce paramètre est enregistré avec le document et l'ordre est conservé.

Pour passer d'une mise en page à une autre, utilisez les onglets au sommet de la fenêtre de projet.

Pour ajouter une mise en page au projet actif, choisissez **Mise en page > Créer** ou cliquez sur un onglet de mise en page et choisissez **Créer** dans le menu contextuel.

Pour dupliquer une mise en page, affichez celle-ci, puis choisissez **Mise en page > Dupliquer** ou choisissez **Dupliquer** dans le menu contextuel de l'onglet de la mise en page. L'utilisateur peut dupliquer une mise en page papier en numérique en choisissant le type de mise en page **Numérique**.

Pour modifier les propriétés d'une mise en page, affichez celle-ci, puis choisissez **Mise en page > Propriétés de la mise en page** ou choisissez **Propriétés de la mise en page** dans le menu contextuel de l'onglet **Mise en page**. La boîte de dialogue **Propriétés de la mise en page** s'affiche. Vous pouvez l'utiliser pour modifier certaines propriétés limitées selon le type de mise en page, mais non pour transformer une mise en page en type de mise en page numérique et vice versa.

Pour supprimer une mise en page, affichez celle-ci, puis choisissez **Mise en page > Supprimer** ou choisissez **Supprimer** dans le menu contextuel de l'onglet **Mise en page**.

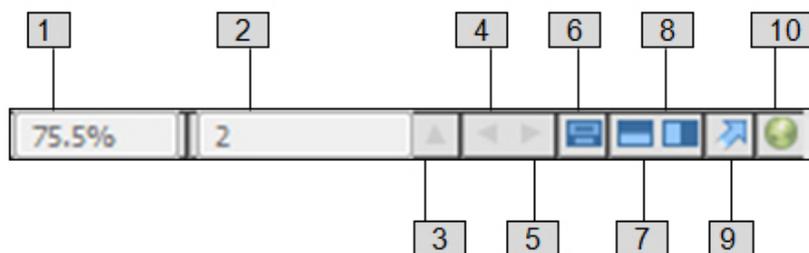
Lorsque vous utilisez les commandes ci-après, seule la mise en page active est incluse dans la sortie qui en résulte :

- Fichier > Exporter > Mise en page en PDF
- Fichier > Exporter > Mises en page en tant que projet
- Fichier > Exporter > Page en EPS
- Fichier > Exporter > Mise en page en ePub
- Fichier > Exporter > Mise en page en Kindle
- Fichier > Exporter > Mise en page en publication HTML5
- Fichier > Exporter > Mise en page comme image

- ➔ Les calques s'appliquent à la mise en page active lorsque vous les créez et modifiez.
- ➔ Lorsque vous exécutez une action au niveau du projet (**Édition > Annuler**), celle-ci est ajoutée à l'historique des annulations de toutes les mises en page.
- ➔ Lorsque vous effectuez une vérification orthographique (menu **Utilitaires**), QuarkXPress ne vérifie que la mise en page active.
- ➔ La fonction **Rechercher/Remplacer** (menu **Édition**) effectue la recherche dans la mise en page active uniquement.

### **Contrôles de mise en page**

Lorsque vous ouvrez un projet, vous avez immédiatement accès à quelques fonctionnalités de base en bas à gauche de la fenêtre du projet.

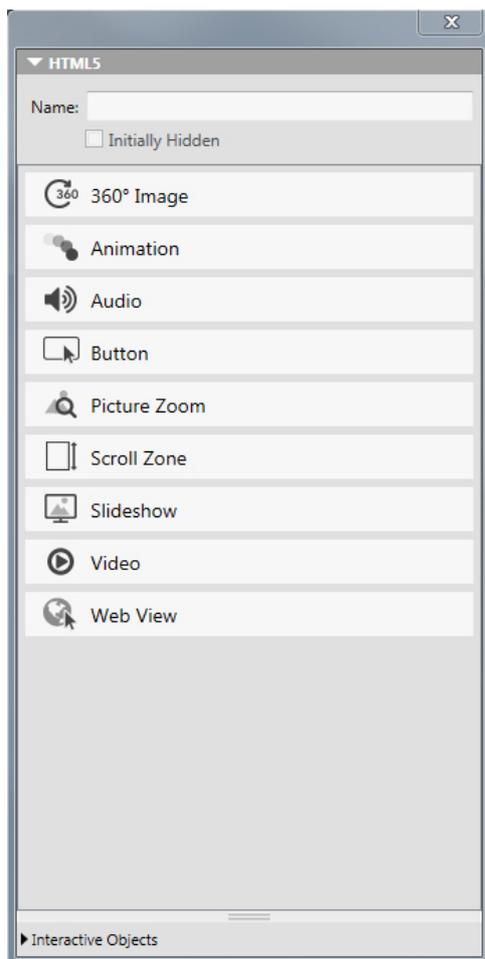


### Contrôles de mise en page

- 1 Zoom** : entrez un pourcentage de zoom ou choisissez une valeur dans le menu déroulant (la limite maximum est de 8 000 %).
- 2 Numéro page** : entrez une valeur dans le champ **Numéro page** ou choisissez une page dans la liste qui apparaît lorsque vous cliquez sur la flèche vers le haut à droite du champ.
- 3 Prévisualisation de page** : Cliquez sur la flèche haut en regard du champ **Numéro page** pour afficher une vue en chemin de fer de toutes les pages de la mise en page. Les utilisateurs *Mac OS X* peuvent continuer à cliquer sur la flèche haut pour agrandir les vignettes du chemin de fer.
- 4 Page précédente** : permet d'aller à la page précédente.
- 5 Page suivante** : permet d'aller à la page suivante.
- 6 Afficher la page maquette** : permet de permuter entre la page de mise en page active et sa page maquette.
- 7 Diviser l'écran horizontalement** : affiche la mise en page dans deux volets distincts au moins l'un au-dessus de l'autre.
- 8 Diviser l'écran verticalement** : affiche la mise en page dans deux volets distincts au moins côte à côte.
- 9 Exporter** : affiche les options d'exportation disponibles lorsque vous choisissez **Fichier > Exporter**.
- 10 Prévisualiser la publication HTML5** : cliquez sur cette icône pour générer un aperçu de la mise en page comme publication HTML5. Ceci vous permet d'afficher votre mise en page actuelle dans un navigateur avant de l'exporter ou de la téléverser vers le portail.

### Ajout d'interactivité à des mises en page numériques

Vous pouvez ajouter divers types d'interactivité à une mise en page numérique, notamment des diaporamas, des films, des boutons, du son et du code HTML grâce à la palette **HTML5** (menu **Fenêtre**). Cette palette vous permet de nommer un objet quelconque sélectionné dans la mise en page et de lui ajouter de l'interactivité.



#### Palette HTML5

- ➔ Les blocs d'image, de texte, ancrés et sans contenu prennent en charge différentes sortes d'interactivité. Les options non disponibles pour l'élément sélectionné sont désactivées.

Au bas de la palette figure une liste de tous les objets interactifs de la mise en page active, notamment chaque type d'enrichissement, le nom de l'objet et le numéro de page. Vous pouvez accéder à un objet quelconque répertorié ici en double-cliquant dessus.

Lorsque vous appliquez de l'interactivité à un bloc, l'application ajoute une icône à celui-ci pour indiquer le type d'interactivité qu'il possède. Pour afficher ces icônes, assurez-vous que l'option **Affichage > Indicateurs visuels** est cochée. Les icônes se présentent comme suit :

-  : image 360°
-  : animation
-  : audio
-  : bouton
-  : zoom image

-  : zone de défilement
-  : diaporama
-  : vidéo
-  : vue Web

La palette **HTML5** comporte un certain nombre de contrôles de sélection de fichier. Si vous êtes connecté à Quark Publishing Platform, vous pouvez choisir de sélectionner un fichier dans le système de fichiers ou dans Quark Publishing Platform. Si vous choisissez **Plate-forme** depuis ce bouton, la boîte de dialogue **Sélecteur d'éléments multimédias** permet de choisir un élément multimédia Platform.

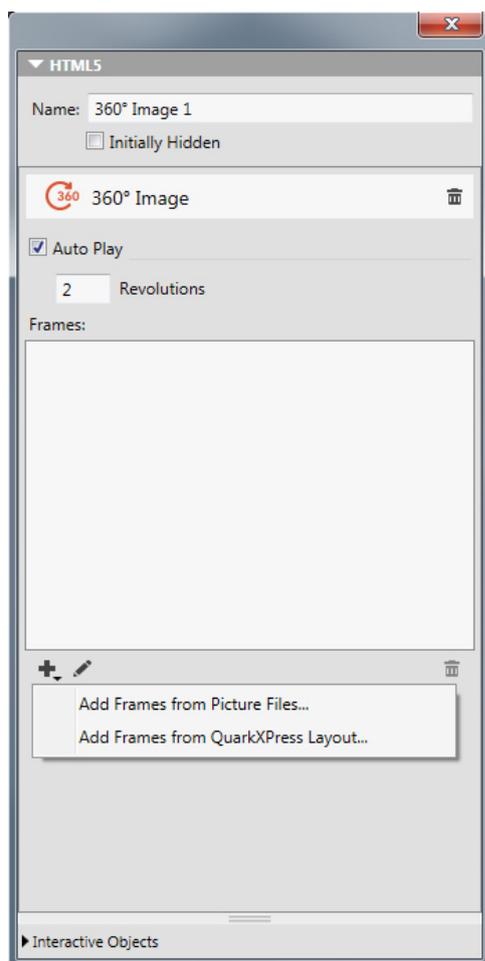
➔ Quark Publishing Platform est une plate-forme de publication dynamique qui propose une large gamme de fonctions pour rationaliser et automatiser votre processus de publication. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'App Studio avec Quark Publishing Platform, consultez le [guide Quark Publishing Platform](#). Pour obtenir des informations générales sur la plate-forme, visitez le site <http://www.quark.com>.

### **Ajout d'une image 360°**

Un utilisateur peut combiner une série d'images prises à intervalles fixes autour d'un objet pour créer une image interactive unique. L'image 360° peut pivoter automatiquement, et l'utilisateur peut la saisir et la faire pivoter selon n'importe quel angle.

Les mises en page numériques prennent en charge les images interactives aux formats PNG, JPEG, GIF, TIFF et EPS. Pour ajouter une image 360° à une mise en page numérique, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez le bloc d'image qui doit contenir l'image 360°.
- 2 Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Image 360°**.



#### contrôles d'image 360°

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour l'image 360° dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
  - 4 Pour que l'image 360° soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
  - 5 Pour permettre à l'image 360° de pivoter automatiquement initialement, cochez la case **Lecture automatique**.
    - **Rotations** : permet d'indiquer le nombre de rotations effectuées automatiquement par l'image 360°.
- ➔ Une fois que l'image a effectué le nombre de rotations automatiques indiqué, l'utilisateur pourra faire pivoter l'image 360° manuellement.
- 6 Pour ajouter des cadres à l'image 360°, cliquez sur le bouton **+**.
    - **Ajouter des cadres des fichiers image** : permet d'ajouter des fichiers image sous forme de cadres à l'image. Vous pouvez ajouter des fichiers image aux formats PNG, JPEG, TIFF, PDF et EPS. Vous pouvez utiliser la touche Majuscule ou Commande/Ctrl pour sélectionner plusieurs fichiers.
    - **Ajouter des cadres de la mise en page QuarkXPress** : affiche la boîte de dialogue **Ajouter des cadres de la mise en page**. Celle-ci permet d'ajouter à l'image des

pages d'une mise en page QuarkXPress dans un cadre séparé. Vous pouvez créer une mise en page ou choisir des pages d'une mise en page existante.

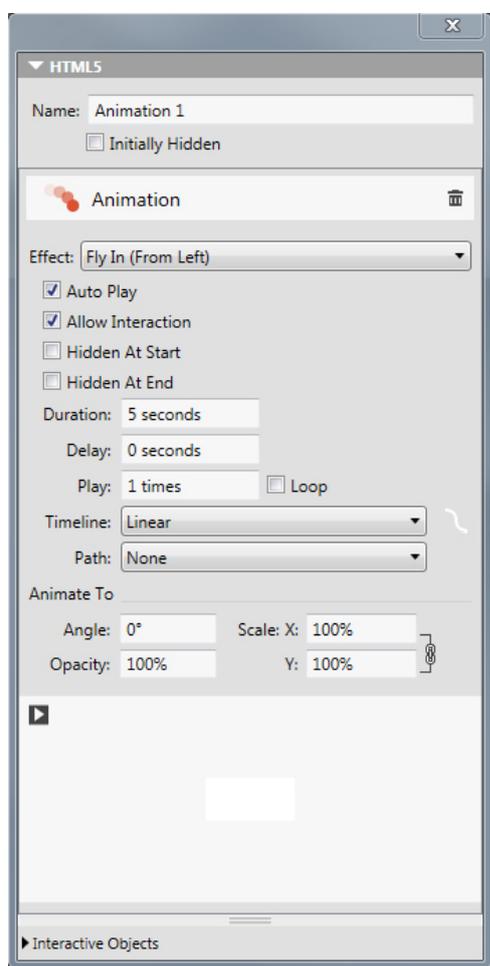
- 7 Pour modifier un cadre, choisissez-le et cliquez sur le bouton **Modifier** .

### Ajout d'une animation

Un utilisateur peut appliquer des effets d'animation à des objets dans ses documents.

Pour ajouter une animation à une mise en page numérique, procédez comme suit :

- 1 Sélectionnez l'objet auquel vous souhaitez appliquer l'animation. Vous pouvez appliquer des animations aux blocs d'image, de texte et Néant, et à des traits. Vous ne pouvez pas appliquer d'animation aux blocs groupés.
- 2 Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Animation**.



#### Options d'animation

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour l'animation dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Choisissez dans le menu déroulant **Effet** comment l'animation apparaîtra la première fois

- 5 Pour qu'elle soit jouée automatiquement au départ, cochez la case **Lecture automatique**.
- 6 Pour permettre à l'utilisateur d'interagir avec l'animation, cochez la case **Autoriser interaction**.
- 7 Pour que l'animation soit invisible initialement, cochez la case **Masquée au début**.
- 8 Pour que l'animation disparaisse après la lecture, cochez la case **Masquée à la fin**.
- 9 **Durée** : permet de définir combien de temps l'animation se produit.
- 10 **Différé** : permet de définir le temps qui doit s'écouler avant que débute la lecture de l'animation.
- 11 **Lire** : permet de définir le nombre de fois où l'animation est lue. Cochez **Boucle** pour jouer l'animation de manière répétée.
- 12 Choisissez dans le menu déroulant **Chronologie** pour définir le déroulement de l'animation. Par exemple, vous pouvez décider que l'animation démarre lentement et accélère (**Accélération**) ou qu'elle ralentisse à la fin (**Décélération**).
- 13 **Chemin** : permet de définir le chemin que prendra l'animation. Seuls les points d'arrivée et de départ d'un objet sont définis comme chemin et l'objet voyage sur un trait entre les deux.
- 14 Définissez les options suivantes dans la section **Animation jusqu'à** de la palette pour déterminer le point d'arrivée des objets :
  - **Angle** : définissez l'angle de rotation qu'effectue l'objet pendant l'animation.
  - **Opacité** : définissez l'opacité qu'aura l'objet à la fin de l'animation.
  - **Échelle X** et **Échelle Y** : définissez un pourcentage pour déterminer si la taille de l'objet augmente ou rétrécit pendant la lecture.

Pour prévisualiser l'animation, cliquez sur le bouton .

### Ajout de son

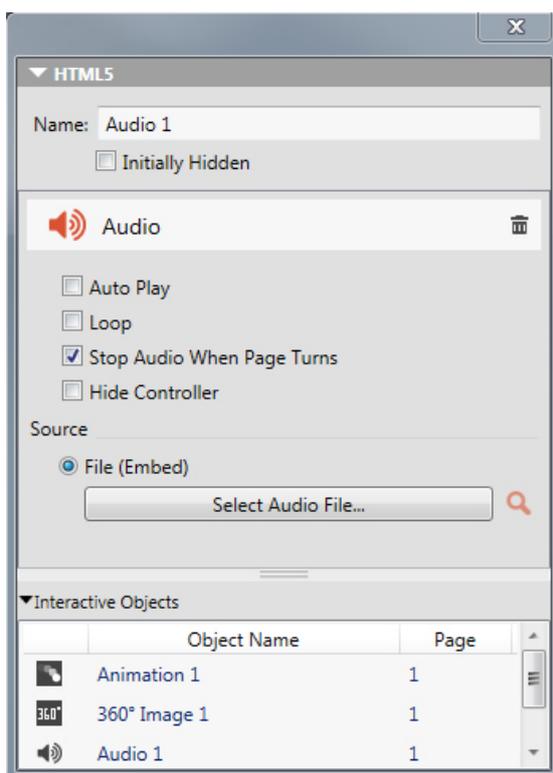
Vous pouvez associer un fichier audio à un bloc d'image. Lorsque l'utilisateur final consulte la parution, le bloc est remplacé par des contrôles audio permettant la lecture du son. Vous pouvez également configurer des fichiers son qui seront lus en arrière-plan et dont la lecture continuera lorsque l'utilisateur changera de page.

- ➔ Vous pouvez démarrer et arrêter la lecture des fichiers audio à l'aide d'actions. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité](#).
- ➔ L'interactivité HTML5 de QuarkXPress ne prend en charge que les fichiers .mp3.
- ➔ Un seul fichier audio peut être lu à la fois. Lorsqu'un son est lu et que la lecture d'un autre commence, le premier est interrompu.

Pour ajouter du son à une mise en page numérique :

- 1 Sélectionnez le bloc d'image qui doit être remplacé par les contrôles audio.

- 2 Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Audio**.



### Options audio

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour le contrôleur audio dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que l'objet audio soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour que le son démarre automatiquement lorsque la page qu'il occupe est affichée, cochez l'option **Lecture automatique**.  
➔ Celle-ci n'est pas prise en charge sur les dispositifs mobiles (iOS et Android) pour le son et la vidéo.
- 6 Pour lire le son de manière répétée, cliquez sur **Boucle**.
- 7 Pour que le son s'arrête lorsque l'utilisateur passe à une autre page, cochez **Arrêter le son quand la page tourne**. Si vous laissez cette case désactivée, la lecture du son continuera jusqu'à ce que l'utilisateur passe à l'article suivant.  
Les sons lus au niveau de l'article ne le sont pas lorsque vous prévisualisez l'article dans un navigateur Web.
- 8 Si la case **Arrêter le son quand la page tourne** est cochée, vous pouvez masquer les contrôles audio par défaut en cochant **Masquer le contrôleur**.
- 9 Pour indiquer l'emplacement du fichier audio, cliquez sur une option de la zone **Source**.
  - Pour utiliser un fichier audio local, cliquez sur **Fichier (Imbriquer)**, puis sur le bouton et sélectionnez le fichier audio.

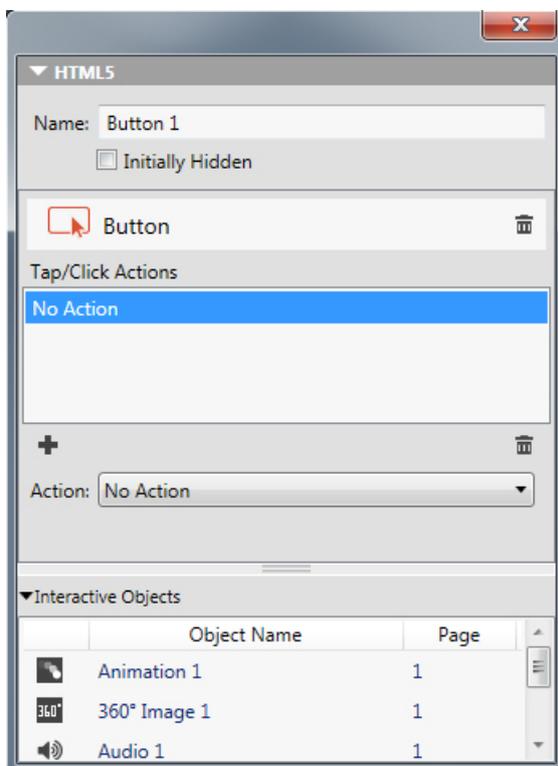
- Pour utiliser un fichier audio depuis Quark Publishing Platform, cliquez sur **Quark Publishing Platform**, puis sur **Parcourir la plate-forme** et sélectionnez le fichier souhaité.

**10** Pour terminer la configuration de l'objet audio, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

### Ajout d'un bouton

Pour ajouter un bouton à une mise en page numérique :

- 1** Sélectionnez le bloc d'image rectangulaire que vous souhaitez transformer en bouton.
- 2** Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Bouton**.



#### Actions ajoutées à un bouton

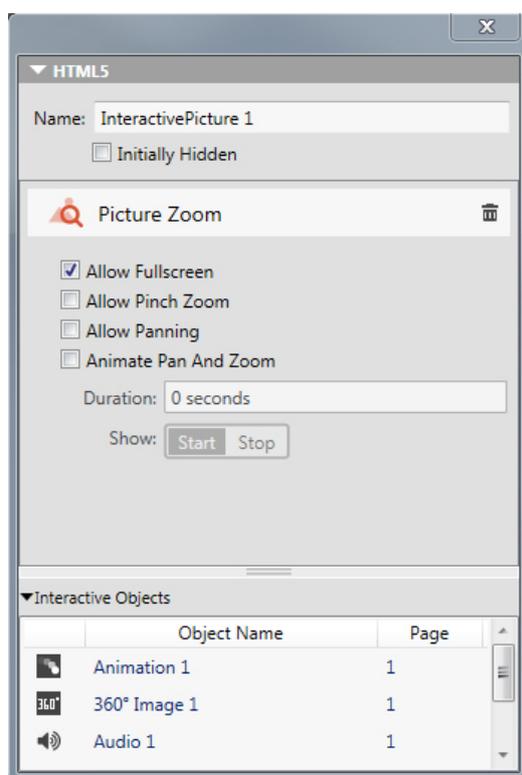
- 3** Si vous le souhaitez, entrez un nom interne pour l'image dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4** Pour que le bouton soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5** Pour ajouter une action pour le bouton, cliquez sur le bouton **+**. Choisissez une action dans le menu déroulant **Action** en bas, puis utilisez les contrôles en dessous pour configurer l'action. Vous pouvez ajouter plusieurs actions au même bouton. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité](#).
- 6** Pour terminer la configuration du bouton, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

### Ajout d'une image agrandissable

Une image agrandissable s'affiche initialement dans un bloc, puis occupe tout l'écran lorsqu'on appuie dessus deux fois. Vous pouvez utiliser cette fonction pour ajouter un effet panoramique et de zoom animé à une image, ou pour permettre à l'utilisateur de l'agrandir ou d'effectuer un panoramique directement dans son bloc.

Les mises en page numériques prennent en charge les images interactives aux formats PNG, JPEG, GIF, TIFF et EPS. Pour ajouter une image interactive à une mise en page numérique :

- 1 Sélectionnez le bloc contenant l'image que vous souhaitez rendre agrandissable.
- 2 Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Zoom image**.



#### Contrôles de zoom d'image

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour l'image agrandissable dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que l'image agrandissable soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour permettre à l'utilisateur de passer de la vue rognée au plein écran, et inversement, en appuyant deux fois sur l'image, cochez **Autoriser plein écran**.
- 6 Pour permettre à l'utilisateur d'effectuer des zooms avant et arrière avec les doigts, cochez la case **Autoriser zoom en écartant les doigts**.
- 7 Pour permettre à l'utilisateur de faire défiler l'image avec un doigt, cochez la case **Autoriser panoramique**.

- 8 Pour que l'image effectue un panoramique et/ou un zoom au début de son affichage, cochez **Animer panoramique et zoom**.
- **Durée** : permet de contrôler la durée du panoramique ou du zoom. À la fin de cette période, l'image s'arrête et reste à sa position finale.
  - **Démarrer** et **Arrêter** : ces boutons permettent de définir le rognage de début et de fin. Cliquez sur **Démarrer**, réduisez/placez l'image pour la position initiale, puis sur **Arrêter** et réduisez/placez l'image pour la position finale.
- 9 Pour terminer la configuration de l'image agrandissable, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

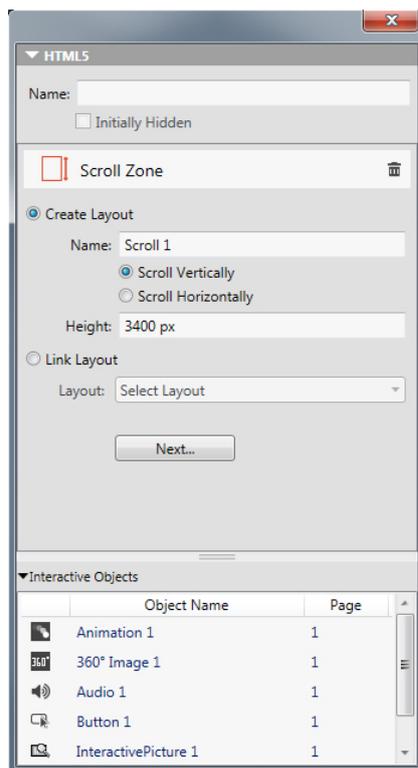
### **Ajout d'une zone de défilement**

La fonction de zone de défilement permet d'ajouter une zone déroulante à une page de mise en page. Le contenu de cette zone déroulante provient d'une autre mise en page (la mise en page de défilement). Une fois la zone de défilement paramétrée, vous pouvez l'alimenter avec n'importe quel contenu, que ce soit un long texte, une grande image panoramique ou une série d'éléments interactifs. Vous pouvez alors utiliser cette mise en page de défilement dans plusieurs mises en page d'une même famille. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Présentation des familles de mises en page](#).)

- ➔ Les mises en page de défilement référencées sont exportées au format HTML de la même manière que la mise en page hôte. Cela signifie qu'elles fonctionnent de la même façon quant à l'utilisation de polices et à l'option **Convertir en graphique à l'exportation** pour les blocs de texte.
- ➔ Les mises en page référencées peuvent contenir leurs propres objets interactifs qui fonctionneront comme dans la mise en page hôte.

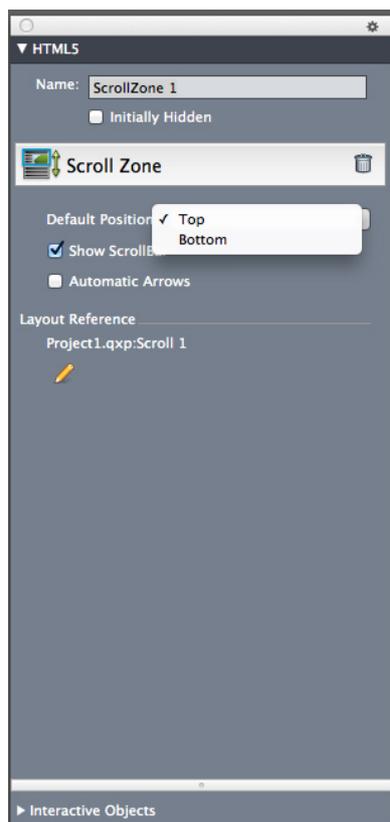
Pour définir une zone de défilement pour une mise en page numérique :

- 1 Accédez à une mise en page faisant partie d'une famille.
- 2 Tracez un bloc d'image pour représenter la taille et l'emplacement de la zone de défilement. Assurez-vous que le bloc est sélectionné.
- 3 Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Zone de défilement**.



### Contrôles de zone de défilement

- 4 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour la zone de défilement dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 5 Choisissez de créer une mise en page ou un lien vers une mise en page existante.
  - Si vous souhaitez créer une mise en page qui servira de mise en page de défilement, cliquez sur **Créer la mise en page** et renseignez le champ **Nom** : Vous pouvez créer un bloc de défilement horizontal ou vertical. Un bloc vertical sera aussi long que vous le souhaitez, un bloc horizontal est limité à une page. Entrez la hauteur de la mise en page de défilement dans le champ **Hauteur**.
  - Si vous souhaitez utiliser une mise en page existante dans le projet actif comme mise en page de défilement, cliquez sur **Lier la mise en page** et choisissez son nom dans le menu déroulant **Mise en page**. La taille du bloc sélectionné est ajustée pour tenir dans la mise en page.
- 6 Cliquez sur **Suivant**. La palette **HTML5** présente les contrôles suivants :



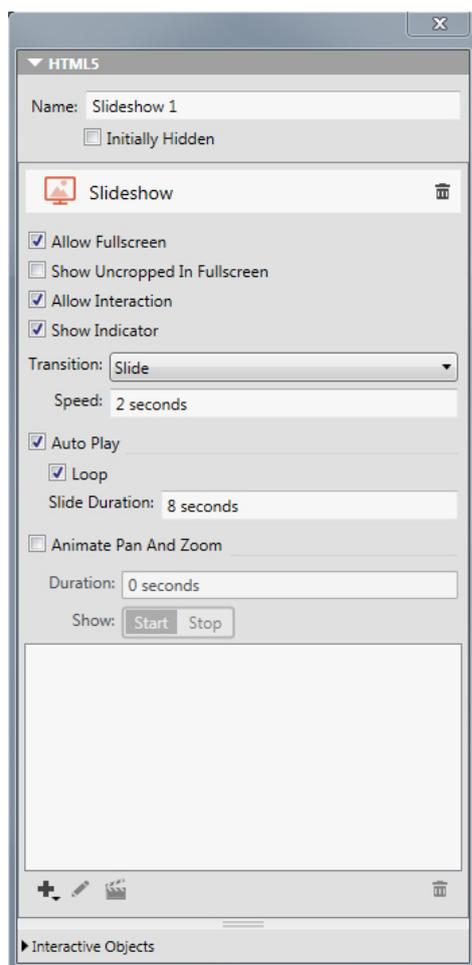
Contrôles de mise en page de zone de défilement dans la palette **HTML5**

- 7 Indiquez la position par défaut de la barre de défilement :
  - Choisissez **Haut** ou **Bas** pour un défilement vertical.
  - Choisissez **Gauche** ou **Droite** pour un défilement horizontal.
- 8 Pour afficher des barres de défilement afin d'indiquer que la zone est déroulante, cochez **Afficher barre de défilement**.
- 9 Pour afficher automatiquement des flèches indiquant le sens de défilement de la zone, cochez **Flèches automatiques**.
- 10 Pour modifier la mise en page de défilement, cliquez sur le bouton **Modifier** ✎ sous **Référence de mise en page**.
- 11 Pour terminer la configuration de la zone de défilement, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

### **Ajout d'un diaporama**

Les diaporamas prennent en charge les fichiers image et les pages des mises en page QuarkXPress. Pour ajouter un diaporama à une mise en page numérique :

- 1 Sélectionnez le bloc d'image qui doit contenir le diaporama.
- 2 Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Diaporama**.



### Options de diaporama

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour le diaporama dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que le diaporama soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour permettre à l'utilisateur de faire passer une diapositive en mode plein écran et de le quitter en appuyant deux fois dessus, cochez **Autoriser plein écran**.
- 6 Pour afficher les diapositives entières lorsque le diaporama est en mode plein écran, cochez l'option **Afficher non rognés en plein écran**. Lorsque cette case est désactivée, les diapositives affichent l'image rognée de leur bloc en mode plein écran.
- 7 Pour permettre à l'utilisateur d'interagir avec le diaporama, cochez la case **Autoriser interaction**.
- 8 Pour désactiver les indicateurs de diaporama, décochez **Afficher l'indicateur**. Par défaut, cette option est cochée.
- 9 **Transition** : permet de contrôler la transition entre les diapositives (**Néant**, **Glisser**, **Fondu**, **Retourner**).
- 10 **Vitesse** : permet de régler la durée de chaque transition.
- 11 Pour que le diaporama démarre automatiquement lorsque l'utilisateur affiche la page, cochez l'option **Lecture automatique**. Lorsque cette case est désactivée, l'utilisateur

doit manuellement modifier les diapositives d'un glissement de doigt ou avec des boutons.

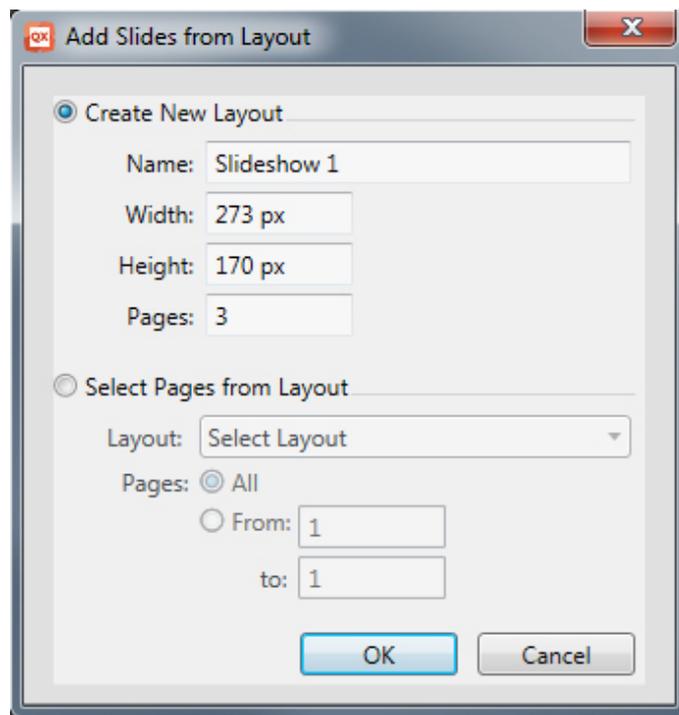
- Pour lire le diaporama en continu, cochez la case **Boucle**. Si cette case n'est pas cochée, le diaporama s'interrompt après la dernière diapositive.
- **Durée diapositive** : permet de contrôler la durée d'affichage de chaque diapositive à l'écran.

**12** Pour que la diapositive effectue un panoramique et/ou un zoom au début de son affichage, cochez **Animer panoramique et zoom**.

- **Durée** : permet de contrôler la durée du panoramique ou du zoom. À la fin de cette période, la diapositive s'arrête et reste à sa position finale jusqu'à ce que la diapositive suivante s'affiche.
- **Démarrer** et **Arrêter** : ces boutons permettent de définir le rognage de début et de fin de chaque image. Cliquez sur **Démarrer**, réduisez/placez l'image pour la position initiale, puis sur **Arrêter** et réduisez/placez l'image pour la position finale.

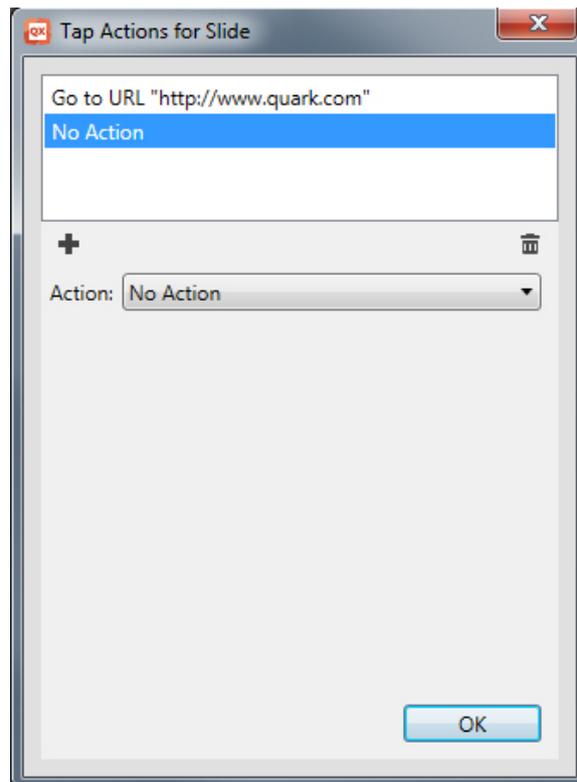
**13** Pour ajouter une diapositive, cliquez sur  au bas de la liste de diapositives et choisissez une des options suivantes :

- **Ajouter des diapositives des fichiers d'image** : permet d'ajouter des fichiers image au diaporama. Vous pouvez ajouter des fichiers image aux formats PNG, JPEG, TIFF, PDF et EPS. Vous pouvez utiliser la touche Majuscule ou Commande/Ctrl pour sélectionner plusieurs fichiers.
- **Ajouter des diapositives de la mise en page QuarkXPress** : affiche la boîte de dialogue **Ajouter des diapositives de la mise en page**. Celle-ci permet d'ajouter des pages d'une mise en page QuarkXPress au diaporama. Vous pouvez créer une mise en page ou choisir des pages d'une mise en page existante.



Boîte de dialogue **Ajouter des diapositives de la mise en page**

- 14 Pour modifier une diapositive, sélectionnez-la et cliquez sur . S'il s'agit d'un fichier image, il s'ouvre dans l'application de retouche par défaut. S'il s'agit d'une page d'une mise en page QuarkXPress, cette dernière s'ouvre et défile jusqu'à cette page.
- 15 Pour exécuter une action lorsque l'utilisateur appuie sur une diapositive, sélectionnez-la et cliquez sur . La boîte de dialogue **Actions tactiles pour diapositive** s'affiche.



#### Boîte de dialogue **Actions tactiles pour diapositive**

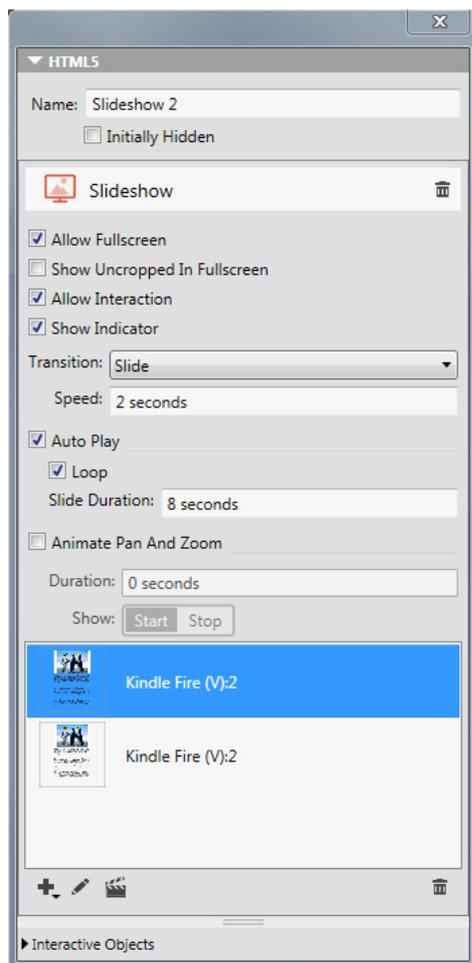
Pour ajouter une action, cliquez sur **+**, puis choisissez une action dans le menu déroulant **Action** et configurez-la comme vous le souhaitez. (Pour plus d'informations, reportez-vous à *Utilisation des actions d'interactivité.*)

- 16** Pour définir le rognage (découpage) d'une diapositive, sélectionnez son icône dans la liste, puis réduisez et repositionnez la prévisualisation de la diapositive dans le bloc d'image.
- 17** Pour supprimer une diapositive, sélectionnez son icône dans la liste et cliquez sur .
- 18** Pour terminer la configuration du diaporama, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

#### **Ajout d'un effet de feuilletage (dans un diaporama)**

Vous pouvez ajouter un effet de feuilletage à une page, donnant au lecteur l'impression que la page affichée est en train d'être tournée. Pour créer cet effet :

- 1** Paramétrez un diaporama pleine page à l'aide de la palette **HTML5** et des options suivantes :
  - Désactivez **Autoriser plein écran**.
  - Désactivez **Autoriser interaction**.
  - Désactivez **Lecture automatique**.
  - Désactivez **Animer panoramique et zoom**.
  - Réglez la **transition** sur **Retourner**.



### Options de diaporama

- 2 Ajoutez deux diapositives au diaporama à l'aide d'une mise en page QuarkXPress. Cliquez sur  au bas de la liste de diapositives et choisissez **Ajouter des diapositives de la mise en page QuarkXPress**.
- 3 Créez le nouveau diaporama, la page 1 de la nouvelle mise en page est votre page de couverture ; la page 2, la dernière page.
- 4 Retournez à la mise en page principale et ajoutez un bloc d'image.
- 5 Transformez ce bloc en **bouton** à l'aide de la palette **HTML5**.
- 6 Affectez l'action suivante au bouton : **Diapositive suivante** et **Diaporama** comme nom du diaporama que vous venez de créer.

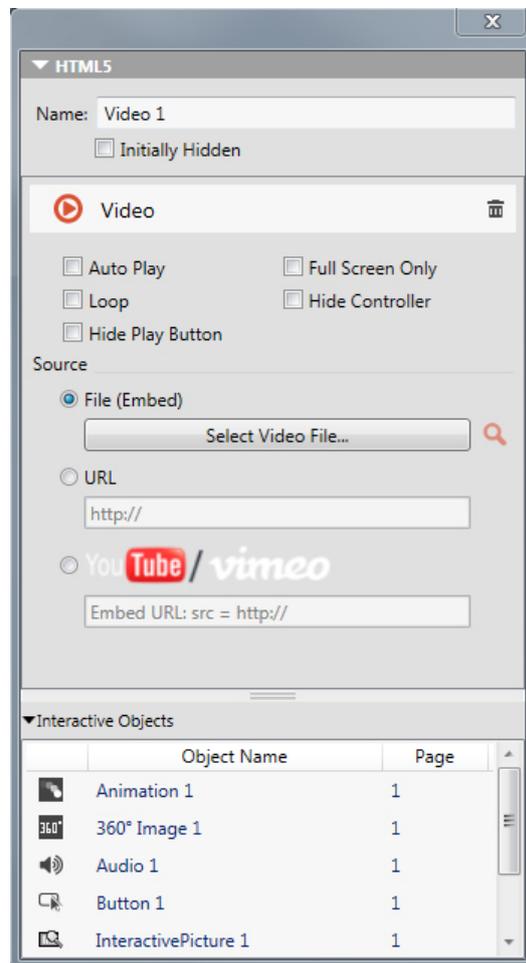
### Ajout d'une vidéo

Les mises en page numériques prennent en charge uniquement la vidéo H.264 jusqu'à 720 p, 30 images par seconde, profil de référence de niveau 3.1, avec son stéréo AAC-LC jusqu'à 160 Kbps par canal, 48kHz, au format de fichier mp4.

- ➔ Vous pouvez démarrer et arrêter la lecture des fichiers vidéo à l'aide d'actions. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité](#).

Pour ajouter une vidéo à une mise en page numérique :

- 1 Sélectionnez le bloc d'image qui doit contenir la vidéo.
- 2 Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Vidéo**.



#### Options vidéo

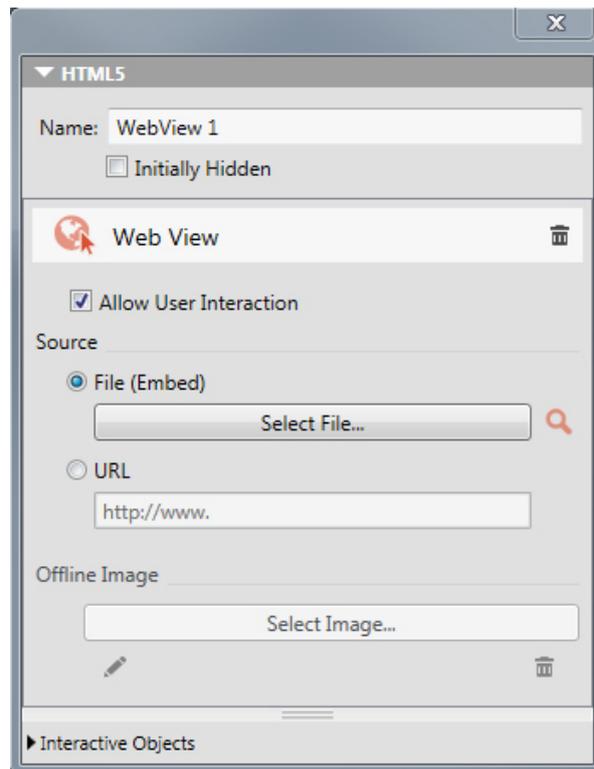
- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour l'image dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que la vidéo soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour que la vidéo démarre automatiquement lorsque la page qu'elle occupe est affichée, cochez l'option **Lecture automatique**.
- ➔ Celle-ci n'est pas prise en charge sur les dispositifs mobiles (iOS et Android) pour le son et la vidéo.
- 6 Pour que la vidéo passe en mode plein écran dès que la lecture commence, cochez **Plein écran uniquement**.
- 7 Pour lire la vidéo de manière répétée, cliquez sur **Boucle**.

- 8 Pour masquer les contrôles de vidéo par défaut, cliquez sur **Masquer le contrôleur**. Notez que pour permettre à l'utilisateur de contrôler la vidéo, vous devrez lui en offrir la possibilité au moyen d'actions.
- 9 Pour masquer le bouton de lecture, cochez **Masquer le bouton Lecture**.
- 10 Pour indiquer l'emplacement de la vidéo, cliquez sur une option de la zone **Source**.
  - Pour utiliser un fichier vidéo local, cliquez sur **Fichier (Imbriquer)**, puis sur le bouton et sélectionnez le fichier vidéo.
  - Pour utiliser une vidéo à partir d'une URL, cliquez sur **URL** et entrez l'URL dans le champ.
  - Pour utiliser un fichier vidéo depuis Quark Publishing Platform, cliquez sur **Quark Publishing Platform**, puis sur **Parcourir QPP** et sélectionnez le fichier souhaité.
  - Pour utiliser un fichier vidéo depuis YouTube ou Vimeo, cliquez sur **YouTube/Vimeo**, puis collez l'URL de la vidéo dans le champ **src=**. (Pour obtenir cette valeur pour une vidéo Vimeo ou YouTube, cliquez en appuyant sur la touche Contrôle/cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vidéo et choisissez **Copier le code à imbriquer**. Collez ensuite le code dans un éditeur de texte, puis sélectionnez la partie du code se présentant comme suit :  
[http://www.\[site\].com/embed/XXXXXXXXXX](http://www.[site].com/embed/XXXXXXXXXX) et collez-la dans le champ.)
- 11 Pour terminer la configuration de la vidéo, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

### **Ajout d'une vue Web**

Vous pouvez utiliser une vue Web pour inclure du contenu variable (tel que des publicités) ou une interactivité personnalisée à une mise en page numérique. Vous pouvez utiliser une vue Web pour afficher des fichiers HTML, PDF, Word, Excel®, PowerPoint®, RTF et plusieurs autres types de fichiers. Sur le périphérique de sortie, le cadre WebKit sert à effectuer le rendu du contenu. Pour ajouter une vue Web à une mise en page numérique :

- 1 Sélectionnez le bloc d'image qui doit accueillir le contenu Web.
- 2 Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Vue Web**.



#### Options d'affichage Web

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour la vue Web dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
  - 4 Pour que la vue Web soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
  - 5 Pour permettre à l'utilisateur d'interagir avec le contenu, cochez la case **Autoriser interaction utilisateur**.
  - 6 Pour indiquer l'emplacement du contenu, cliquez sur une option de la zone **Source**.
    - Pour utiliser un fichier local, cliquez sur **Fichier (Imbriquer)**. Placez le fichier et tous les autres qu'il utilise (tels que des images) dans leur propre dossier, puis cliquez sur le bouton et sélectionnez le fichier. Pour assurer le bon fonctionnement des liens, tous les fichiers du dossier contenant ce fichier seront ajoutés à l'article.
    - Pour utiliser une URL, cliquez sur **URL** et entrez l'URL dans le champ.
  - 7 Si le contenu de la vue Web n'est pas imbriqué, vous pouvez indiquer l'image à afficher lorsque la connexion à Internet n'est pas disponible. Pour ce faire, cliquez sur **Sélectionner image** dans la zone **Image hors ligne** et choisissez un fichier image. Vous pouvez utiliser les icônes placées sous ce bouton pour modifier ou supprimer l'image hors ligne.
- ➔ Les images hors ligne doivent être au format PNG ou JPEG.
- 8 Pour terminer la configuration de la vue Web, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

### Utilisation des actions d'interactivité

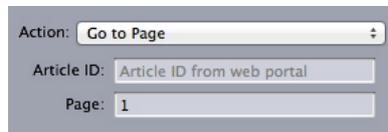
Les actions vous permettent d'ajouter de l'interactivité aux éléments d'une mise en page numérique que vous exporterez. Les actions disponibles incluent :

- **Aucune action** : action par défaut. Ne fait rien.
- **Aller à l'URL** : permet d'accéder à une URL lorsque l'utilisateur touche l'élément sélectionné. Pour l'interactivité **Bouton**, vous pouvez également ajouter une valeur de géolocalisation pour l'action **Aller à l'URL**.
- **Aller à la page** : passe à une page différente. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une action Aller à la page](#).
- **Aller à la page suivante** : passe à la page suivante.
- **Aller à la page précédente** : passe à la page précédant la page en cours.
- **Aller à la première page de la parution** : passe à la première page de la parution.
- **Aller à la diapositive** : affiche la diapositive indiquée du diaporama spécifié.
- **Diapositive suivante** : affiche la diapositive suivante du diaporama spécifié.
- **Diapositive précédente** : affiche la diapositive précédente du diaporama spécifié.
- **Lecture objet** : vous permet de démarrer la lecture de l'objet audio ou vidéo indiqué.
- **Pause objet (Basculer)** : vous permet d'interrompre et de reprendre la lecture de l'objet audio ou vidéo indiqué.
- **Lecture fichier son** : permet de lire un fichier son. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une action Lecture fichier son](#).
- **Pause fichiers son (Basculer)** : vous permet d'interrompre et de reprendre la lecture de tous les fichiers son.
- **Afficher une fenêtre contextuelle** : vous permet d'afficher une fenêtre contextuelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une action Afficher une fenêtre contextuelle](#).
- **Masquer la fenêtre contextuelle** : vous permet de masquer la fenêtre contextuelle actuellement affichée.
- **Afficher objet** : vous permet d'afficher l'objet indiqué (s'il est masqué).
- **Masquer objet** : vous permet de masquer l'objet indiqué (s'il est visible).
- **Ouvrir** : vous permet d'ouvrir des fichiers et de les afficher au sein de votre application. Il doit s'agir d'un format que le périphérique reconnaît. Par exemple, vous pouvez ouvrir un fichier PDF et l'afficher dans votre appli sur un périphérique prenant en charge la visualisation des fichiers PDF.
- **Lire animation** : vous permet de démarrer la lecture de l'animation indiquée.
- **Réinitialiser la page** : vous permet de réinitialiser la page afin que toutes les animations reviennent à leur point de départ.
- **Prendre un cliché** : vous permet de faire une capture de la page et de l'enregistrer dans le dossier d'images par défaut de votre dispositif.

### Création d'une action Aller à la page

Une action **Aller à la page** permet à l'utilisateur de passer à une page différente. Pour créer une action **Aller à la page** :

- 1 Dans QuarkXPress, choisissez **Aller à la page** dans le menu déroulant **Action**.



- 2 Entrez le nom du projet dans le champ **ID article**. (facultatif)
- 3 Entrez le numéro absolu de la page cible dans le champ **Page**. (Par exemple, pour aller à la deuxième page de l'article cible, entrez 2.)

### Création d'une action Lecture fichier son

Une action **Lecture fichier son** permet de lire un fichier son.

➔ Seuls les fichiers .mp3 sont pris en charge.

Pour créer une action **Lecture fichier son** :

- 1 Choisissez **Lecture fichier son** dans le menu déroulant **Action**.



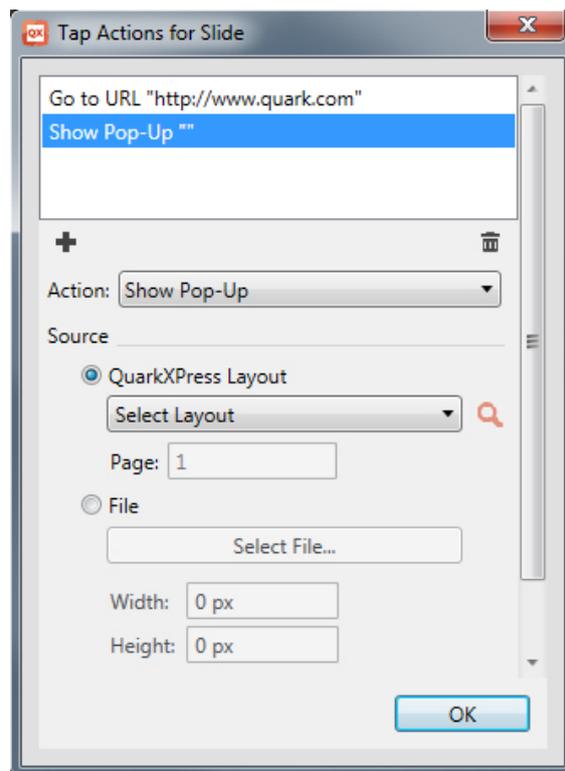
- 2 Pour que le son joue en continu, cochez **Boucle**.
- 3 Pour que le son s'arrête lorsque l'utilisateur passe à une autre page, cochez **Arrêter le son quand la page tourne**.
- 4 Pour indiquer l'emplacement du fichier son, cliquez sur **Fichier (Imbriquer)**, puis sur le bouton et sélectionnez le fichier souhaité.

### Création d'une action Afficher une fenêtre contextuelle

Une action **Afficher une fenêtre contextuelle** permet d'ouvrir une vue en incrustation affichant le contenu d'une mise en page QuarkXPress du même fichier de projet ou celui d'un fichier externe. Si vous choisissez une mise en page QuarkXPress, toute interactivité qu'elle contient doit fonctionner dans la fenêtre contextuelle. Si vous décidez d'afficher un fichier externe, vous pouvez utiliser n'importe quel fichier pouvant être affiché dans le navigateur mobile natif de votre périphérique.

Pour créer une action **Afficher une fenêtre contextuelle** :

- 1 Choisissez **Afficher une fenêtre contextuelle** dans le menu déroulant **Action**.



2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour afficher le contenu d'une autre mise en page QuarkXPress, cliquez sur **Mise en page QuarkXPress**, puis choisissez la mise en page cible dans le menu déroulant ou **Créer une mise en page** et créez une mise en page. Entrez un numéro de page dans le champ **Page** pour indiquer la page à afficher dans la fenêtre contextuelle. Cliquez sur le bouton **Modifier**  pour afficher la mise en page.
- Pour afficher le contenu d'un fichier externe, cliquez sur **Fichier**, puis sur **Parcourir** et accédez au fichier que vous souhaitez afficher. Définissez ensuite la largeur et la hauteur auxquelles le placer. Utilisez les valeurs **Largeur** et **Hauteur** pour indiquer la taille d'affichage du fichier. Si vous utilisez un fichier externe, la fenêtre contextuelle comporte un bouton de fermeture.

3 Pour décaler le contenu de la fenêtre contextuelle, renseignez les champs **Décalage de position**.

### Fonctions de langues est-asiatiques pour les mises en page numériques

Les fonctions de texte pour les langues est-asiatiques ne sont disponibles que lorsque la préférence Est-asiatique est activée (**QuarkXPress/Édition > Préférences > Est-asiatique**).

Ce chapitre décrit les fonctions de langues est-asiatiques pouvant être appliquées dans une mise en page numérique.

Pour plus d'informations sur ces fonctions de texte, reportez-vous à Texte et typographie dans [A Guide to QuarkXPress](#).

### Utilisation de Font Fallback

Lorsque Font Fallback est activé, si l'application détecte un caractère non disponible dans la police actuelle, il recherche parmi les polices actives de votre système une qui contient ce caractère. Par exemple, si Helvetica est appliqué au point d'insertion de texte et que vous importez ou collez du texte contenant un caractère Kanji, l'application peut lui appliquer une police Hiragino. Si l'application ne trouve pas de police active contenant le caractère, celui-ci s'affiche sous forme de carré ou de symbole.

Font Fallback est mis en œuvre en tant que préférence pour l'application, c'est-à-dire que la fonction est activée ou désactivée dans votre exemplaire du programme. Elle est activée par défaut. Pour la désactiver, décochez **Font Fallback** dans le volet **Font Fallback** de la boîte de dialogue **Préférences (QuarkXPress/Édition > Préférences)**.

### Définition de la direction d'une histoire

Vous pouvez positionner du texte afin qu'il s'écoule de gauche à droite et de haut en bas, ou de haut en bas et de droite à gauche. Pour indiquer la direction d'une histoire, choisissez **Style > Direction histoire**, puis **Horizontal** ou **Vertical**.

### Utilisation des caractères groupés

Utilisez la boîte de dialogue **Caractères de groupe** (menu **Style**) pour inclure un groupe de caractères horizontaux, tels que des caractères romains, dans une ligne de texte verticale. Les caractères groupés s'affichent systématiquement à l'horizontal et ne sont pas coupés en fin de ligne. Pour grouper des caractères sélectionnés :

- 1 Choisissez **Style > Grouper les caractères**.
- 2 Choisissez **Verticale** ou **Horizontale** dans le menu déroulant **Échelle** et entrez un pourcentage dans le champ placé à droite.
- 3 Pour modifier l'espacement des caractères, renseignez le champ **Approche de groupe/Distance fixe**.
- 4 Cliquez sur **OK**.

### Manipulation du texte rubi

Le texte Rubi clarifie la signification ou la prononciation du texte de base. Le texte de base peut s'écouler verticalement ou horizontalement, et le texte rubi suit généralement la direction de celui-ci. Le texte rubi peut être placé à droite ou à gauche du texte de base dans une histoire verticale, et au-dessus ou au-dessous dans une histoire horizontale.

- ➔ La position à gauche dans une histoire verticale et celle du dessous dans une histoire horizontale ne sont rendues correctement que si le bloc est exporté sous forme de graphique.

Vous pouvez manipuler l'alignement, le placement, l'échelle, la police, la couleur, l'opacité, la teinte, le style typographique et la taille relative du texte rubi. En outre, vous pouvez choisir parmi plusieurs options qui vous permettent de contrôler le texte rubi qui dépasse du texte de base non associé.

- ➔ Certaines fonctions ne sont disponibles que si le bloc est exporté sous forme de graphique.

Utilisez la boîte de dialogue **Rubi** (menu **Style**), la rubrique **Accueil/Attributs de caractère** de la palette **Spécifications** ou un menu contextuel pour ajouter du texte rubi à un texte de base sélectionné.

Rubi peut être appliqué automatiquement à l'aide des raccourcis clavier suivants :

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

### **Application de marques d'accentuation**

Pour appliquer une marque d'accentuation à un caractère, sélectionnez celui-ci, allez à l'onglet **Caractère/Attributs de caractère** de la palette **Spécifications**, cliquez sur l'icône **Styles de texte** et sélectionnez le menu déroulant **Marque d'accentuation** pour afficher les options de marque d'accentuation, puis cliquez sur l'une d'entre elles. Ces options sont également disponibles dans la rubrique **Accueil/Classique** de la palette **Spécifications** et sous **Style > Style**.

### **Utilisation des jeux et des classes mojigumi**

La fonction Mojigumi vous permet de contrôler l'espacement de caractères de ponctuation spécifiques lorsqu'ils apparaissent à des emplacements particuliers. Pour utiliser cette fonction, vous devez choisir ou créer une *classe de caractères mojigumi* et un *jeu mojigumi*.

- Une *classe de caractères mojigumi* représente un jeu nommé de caractères de ponctuation devant toujours être espacés d'une manière particulière.
- Un *jeu mojigumi* représente un jeu de spécifications d'espacement de caractères basé sur la largeur des carrés cadratin de caractère. Par exemple, un jeu mojigumi peut indiquer que la ponctuation d'ouverture doit utiliser un espacement de demi-chasse fixe lorsqu'elle figure en début de ligne, et celle de fermeture, un espacement de pleine chasse ou demi-chasse lorsqu'elle figure en fin de ligne. Chaque jeu mojigumi est associé à une classe de caractères mojigumi.

Pour utiliser la fonction Mojigumi, appliquez un jeu mojigumi à un paragraphe. Les paramètres du jeu mojigumi sont appliqués aux caractères de la classe de caractères mojigumi associée.

Par exemple, si vous souhaitez qu'une parenthèse figurant entre deux caractères de pleine chasse occupe un cadratin pleine chasse, vous pouvez créer une classe de caractères mojigumi contenant des parenthèses, puis indiquer dans les paramètres du jeu mojigumi que ces caractères doivent toujours utiliser un demi-cadratin lorsqu'ils figurent entre deux caractères cadratin pleine chasse.

### **Utilisation des jeux de caractères insécables**

Les caractères insécables sont des caractères qui ne peuvent ni débiter ni terminer une ligne, et ne peuvent pas être séparés l'un de l'autre aux sauts de ligne. La boîte de

dialogue **Jeu de caractères insécables** (Édition > Jeux de caractères insécables) inclut des jeux de caractères insécables pour **Japonais - Fort**, **Japonais - Faible**, **Coréen standard**, **Chinois simplifié standard** et **Chinois traditionnel standard**.

Pour créer des jeux de caractères insécables personnalisés :

- 1 Choisissez **Édition > Jeux de caractères insécables**. La boîte de dialogue **Jeu de caractères insécables** s'affiche.
  - 2 Cliquez sur **Créer**.
  - 3 Renseignez le champ **Nom**.
  - 4 Entrez des caractères dans les champs **Entrer les caractères ne pouvant pas débiter une ligne**, **Entrer les caractères ne pouvant pas terminer une ligne** et **Entrer des caractères inséparables**.
  - 5 Cliquez sur **OK**.
  - 6 Cliquez sur **Enregistrer**.
- ➔ Pour appliquer un jeu de caractères insécables à un paragraphe, choisissez-en un dans le menu déroulant **Jeu de caractères insécables** de la boîte de dialogue **Modification de la césure et de la justification** (Édition > C&J > Modifier).

### Texte des mises en page numériques

Par défaut, les blocs de texte d'une mise en page numérique sont définis pour une exportation en texte HTML. Ils peuvent ainsi faire l'objet de recherche et de sélection. Toutefois, ceci signifie également que vous ne pouvez pas appliquer certains contrôles plus sophistiqués (tels que les fonctions OpenType, le contour de texte, les blocs de texte à ombre portée, les blocs de texte ancrés, etc.) au texte de ces blocs.

Pour exercer un contrôle typographique total sur le texte d'un bloc, cochez la case **Convertir en graphique à l'exportation** de la palette **Spécifications**. Le bloc sera exporté sous forme d'image et non de texte. Il ne sera donc pas possible d'effectuer des recherches ou des sélections dessus. Son aspect sera toutefois exactement tel que vous le souhaitez.

### Polices des mises en page numériques

À moins de convertir un bloc de texte en graphique (voir *Texte des mises en page numériques*), veillez à utiliser des polices disponibles sur les dispositifs d'affichage. Pour obtenir la liste des polices prises en charge par iOS, consultez <http://iosfonts.com>. Par défaut, les dispositifs Android ne prennent en charge que Droid Serif, Droid Sans et Droid Sans Mono, mais des polices supplémentaires peuvent être installées.

- ➔ Lors de l'exportation aux formats numériques tels que ePub, Kindle, App Studio et publications HTML5, vous pouvez maintenant utiliser des polices personnalisées si elles sont au format TTF ou OTF. Elles seront imbriquées et peuvent donc être affichées dans la sortie. Si vous imbriquez des fichiers de polices volumineux, la taille de fichier du contenu sera augmentée de manière substantielle.

- ➔ Par défaut, lors du téléversement de mises en page vers App Studio, les polices de périphérique iOS ne sont pas téléversées. Pour changer ce paramètre, vous pouvez modifier le fichier StandardFontList.xml situé dans le dossier emplacement d'installation de QuarkXPress/XTensions/AppStudio.

### Hyperliens des mises en page numériques

Pour appliquer un hyperlien à du texte, sélectionnez le texte et utilisez la palette **Hyperliens** (pour plus d'informations, voir [A Guide to QuarkXPress](#)).

Pour appliquer un hyperlien à la totalité d'un bloc, sélectionnez ce dernier et utilisez la palette **HTML5** (reportez-vous à [Ajout d'un bouton](#)).

### Groupes des mises en page numériques

Si plusieurs blocs d'image et blocs de texte graphique se chevauchent, vous pouvez rationaliser l'exportation en groupant les blocs, puis en cochant **Convertir en graphique à l'exportation** (**Bloc > Modifier**) pour le groupe. Si vous ne les groupez pas, ils s'exportent en tant qu'éléments HTML séparés. Au contraire, si vous les groupez, ils s'exportent sous forme d'objet graphique unique.

### Synchronisation de contenu entre des orientations

Les commandes décrites dans cette rubrique permettent de synchroniser le contenu d'une page entre les différentes mises en page d'une famille. Par exemple, si vous créez une table des matières à la page 2 de la mise en page verticale pour iPad, vous pouvez utiliser les commandes décrites ici pour transformer automatiquement cette table des matières en contenu partagé et la copier sur la page 2 de la mise en page horizontale pour iPad. Il vous faudra repositionner et/ou redimensionner le contenu dans les autres mises en page, mais ces commandes automatisent le placement du contenu sur les pages appropriées de chaque périphérique et pour chaque orientation, et permettent d'assurer que ce contenu reste homogène sur toutes les pages où il apparaît.

- ➔ Pour plus d'informations sur le contenu partagé, reportez-vous à Utilisation du contenu partagé dans le [A Guide to QuarkXPress](#). Pour comprendre le fonctionnement des commandes décrites ci-après, vous devez tout d'abord comprendre celui du contenu partagé.

**Bloc > Copier vers d'autres mises en page** : cette commande transforme tous les blocs sélectionnés en contenu partagé et place des copies de ceux-ci sur la page correspondante des autres mises en page de la famille. Le sous-menu de cette commande permet de préciser le mode de copie utilisé :

- **Même position** : place les copies dans la même position par rapport au coin supérieur gauche de la page, si possible. Cette option copie les éléments sur toutes les autres mises en page de la famille.
- **Utiliser positionnement relatif** : place les copies dans la même position par rapport à la taille et à la forme générales de la page. Cette option copie les éléments sur toutes les autres mises en page de la famille.

### Mise à jour des fichiers manquants

Plusieurs fichiers numériques manquants peuvent maintenant être mis à jour simultanément dans la boîte de dialogue **Usage**.

### Consultation de l'utilisation des éléments multimédias Digital Publishing

Pour visualiser les éléments multimédias utilisés dans l'interactivité de la mise en page active, affichez le volet **Digital Publishing** de la boîte de dialogue **Usage** (menu **Utilitaires**). Comme le volet **Images**, le volet **Digital Publishing** répertorie le numéro de la page pour chaque élément multimédia Digital Publishing de la mise en page. Il inclut également une colonne **Type** qui indique le type d'élément multimédia et une colonne **Source** qui indique si l'élément est un fichier ou un dossier. Pour afficher plus de détails sur l'élément multimédia sélectionné, développez la zone **Informations supplémentaires** en bas.

### Utilisation de la redistribution

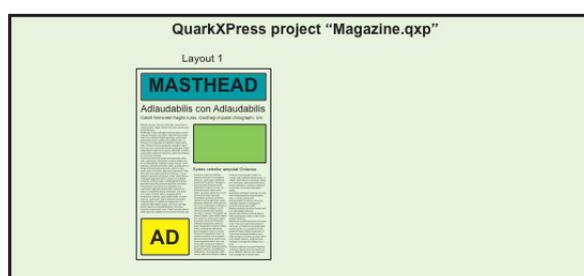
L'exportation d'une mise en page numérique aux formats de livrel ePub et Kindle offrent deux options : Fixe ou Redistribution. La vue Redistribution permet aux utilisateurs finals de visualiser du contenu en format plein écran grâce à une mise en page adaptative et du texte redimensionnable. Cette vue est conçue pour permettre à l'utilisateur final de visualiser le contenu sans être contraint ni distrait par la mise en page.

Pour profiter de cette fonction, vous devez créer au moins un article redistribué dans QuarkXPress. Si cela s'avère utile pour votre organisation, vous pouvez créer un article par chapitre ou section, mais ce n'est pas une obligation.

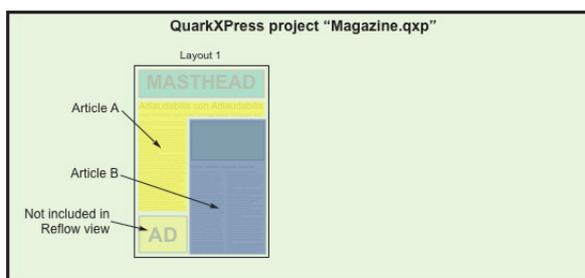
La palette **Balissage de redistribution** permet de baliser du contenu pour ePub redistribué. Elle offre la possibilité de regrouper du contenu par article permettant la réorganisation des composants au sein de ce dernier.

Lorsque vous exportez une mise en page numérique en livrel ePub ou Kindle, QuarkXPress exporte systématiquement la première page de celle-ci comme image pour l'utiliser comme couverture du livrel.

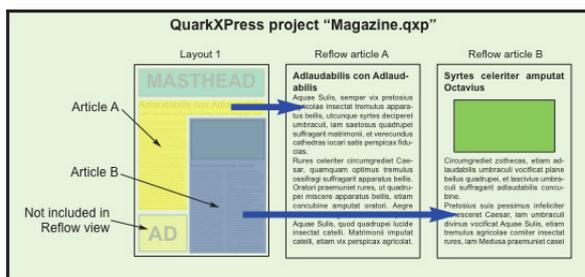
Si vous choisissez de créer un article redistribué à partir d'une mise en page numérique, la procédure à suivre est présentée dans les schémas ci-après :



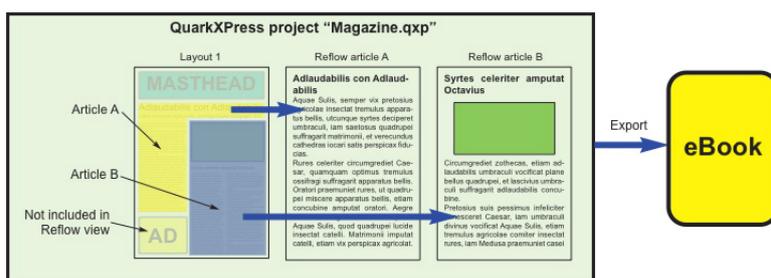
Étape 1 : créez la mise en page.



Étape 2 : identifiez les chapitres ou sections, ainsi que les parties de la mise en page à exclure totalement de la vue de redistribution du texte.



Étape 3 : Utilisez la palette **Balissage de redistribution** pour créer des articles, ajouter des composants d'articles (texte et images) et définir l'ordre du flux pour la vue ePub redistribué.



Étape 4 : exportez la mise en page comme livrel et visualisez-la sur la liseuse.

### Création d'articles redistribués

Il existe deux manières de créer des articles redistribués :

- *À partir d'une sélection.* Cette approche vous permet de sélectionner les blocs spécifiques à inclure dans l'article redistribué. Elle est préférable si la mise en page comporte beaucoup de contenu ne devant pas être visible dans la sortie Redistribution.
- *À partir de pages.* Cette approche consiste à tout copier sur les pages indiquées dans l'article redistribué. Elle convient mieux si l'ensemble ou presque du contenu de la mise en page doit être visible dans la sortie Redistribution. (Le contenu des pages maquettes tel que les en-têtes et les pieds de page et celui de la page un sont ignorés.)

➔ Les projets créés avec Quark Publishing Platform® ou modifiés avec QuarkCopyDesk® peuvent déjà comporter un ou plusieurs articles. Si vous ouvrez un article QuarkCopyDesk ou un fichier de projet comprenant des articles avec des composants,

le contenu redistribué est mis à jour. Tous les composants balisés pour la redistribution sont toujours inclus dans le contenu redistribué.

➔ Pour mettre en surbrillance des composants balisés pour la redistribution, cliquez sur le bouton **Mise en évidence d'article**  de la palette Balisage de redistribution.

➔ Dans un livrel exporté, des sauts de page sont insérés entre les articles redistribués.

### **Création d'un article redistribué à partir d'une sélection**

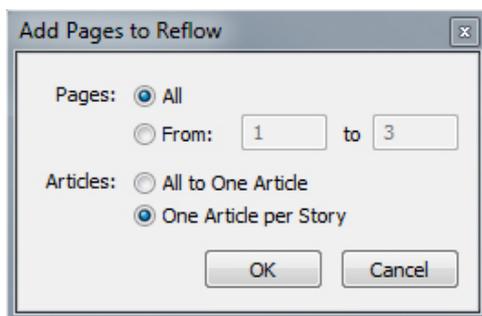
Pour créer un article redistribué à partir d'un ou de plusieurs éléments sélectionnés :

- 1 Sélectionnez le contenu que vous souhaitez ajouter à un article redistribué.
- 2 Il existe plusieurs manières de créer un article redistribué :
  - Choisissez **Bloc > Digital Publishing > Ajouter à la redistribution > Nouvel article**. QuarkXPress crée un nouvel article redistribué et insère tout le texte et les images dans les blocs sélectionnés.
  - Cliquez sur **Nouvel article**  dans la palette **Balisage de redistribution**, puis sur **Ajouter élément** . QuarkXPress ajoute le contenu sélectionné.
- 3 Pour changer le nom du nouvel article, sélectionnez-le et cliquez sur **Modifier les propriétés** . Saisissez un nouveau nom et cliquez sur **OK**.

### **Création d'un article redistribué à partir de pages**

Utilisez la procédure suivante pour convertir le contenu d'une ou de plusieurs pages dans un ou plusieurs articles simultanément.

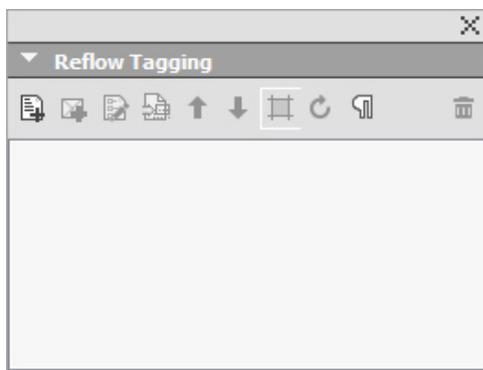
- 1 Choisissez **Mise en page > Ajouter des pages pour redistribuer**. La boîte de dialogue **Ajouter des pages pour redistribuer** s'affiche.



Boîte de dialogue **Ajouter des pages pour redistribuer**

- 2 Utilisez la zone **Pages** pour indiquer si vous souhaitez ajouter toutes les pages dans la mise en page ou uniquement une page spécifique. Utilisez la zone **Articles** pour indiquer si vous souhaitez insérer toutes les pages dans le même article, ou pour créer un article distinct par planche.

- 3 Cliquez sur **OK**. QuarkXPress crée les articles redistribués nécessaires et y insère tout le contenu des pages sélectionnées.
- 4 Pour vérifier la création de l'article redistribué, affichez la palette **Balisage de redistribution** (menu **Fenêtre**).



La palette **Balisage de redistribution** pour une mise en page peut contenir un ou plusieurs articles. Chaque article peut contenir un ou plusieurs blocs d'image, et des histoires s'étendant sur plusieurs blocs de texte.

- 5 Pour changer le nom du nouvel article, sélectionnez-le et cliquez sur **Modifier les propriétés** . Saisissez un nouveau nom et cliquez sur **OK**.

### Ajout de contenu à un article redistribué

Il existe différentes manières d'ajouter du contenu à un article redistribué existant :

- Sélectionnez un ou plusieurs blocs d'image ou de texte, puis choisissez **Bloc > Digital Publishing > Ajouter à la redistribution > [nom de l'article redistribué]**.
- Affichez la palette **Balisage de redistribution** (menu **Fenêtre**), sélectionnez l'article redistribué cible, puis un ou plusieurs blocs d'image ou de texte, et cliquez sur **Ajouter composant**  dans la palette **Balisage de redistribution**.

➔ Si vous souhaitez ajouter une image pleine page à une mise en page ePub qui sera visualisée dans iBooks, ses dimensions doivent être 1024 x 768 (ou 2048 x 1536 pour Retina).

### Réorganisation des composants dans un article redistribué

Chaque bloc de texte, histoire ou image ajoutés à un article redistribué le sont en tant que *composant*. Par défaut, les composants d'un article redistribué peuvent ne pas apparaître dans le bon ordre. Pour changer l'ordre des composants dans un article redistribué :

- 1 Affichez la palette **Balisage de redistribution** (menu **Fenêtre**).
- 2 Agrandissez l'article redistribué cible et sélectionnez le composant à déplacer.
- 3 Dans la palette **Balisage de redistribution**, faites un glisser-déplacer ou utilisez le bouton **Déplacer vers le haut**  ou **Déplacer vers le bas**  pour repositionner le composant.

## Mappage des feuilles de style de redistribution

Lors de l'exportation en ePub de redistribution, vous pouvez choisir de mapper les feuilles de style de paragraphe et de caractère existantes sur des feuilles de style différentes.

- 1 Affichez la palette **Balisage de redistribution** (menu Fenêtre).



Palette **Balisage de redistribution**

- 2 Cliquez sur le bouton **Mappage des feuilles de style de redistribution**. La boîte de dialogue **Mappage des feuilles de style de redistribution** s'affiche.



Palette **Mappage des feuilles de style de redistribution**

- ➔ Sélectionnez **Afficher les feuilles de style utilisées uniquement** pour ne faire apparaître que les feuilles de style utilisées dans le projet en cours.
  - ➔ Cliquez sur **Tout réinitialiser** pour rétablir les valeurs par défaut.
- 3 Sélectionnez sur la gauche chaque feuille de style de paragraphe et de caractère à remplacer à l'exportation, puis choisissez la nouvelle feuille de mappage dans le menu

déroulant à droite. Ces feuilles de style seront appliquées à la sortie ePub de redistribution uniquement.

### Création d'une table des matières pour ePub ou Kindle

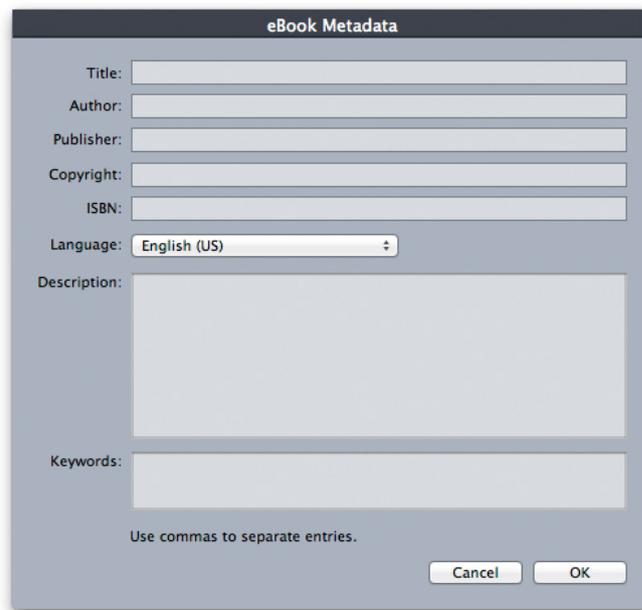
Lorsque vous exportez un article redistribué comme livrel ePub ou Kindle, vous pouvez créer la table des matières de ce dernier de deux manières :

- Utilisez l'ordre des articles redistribués et une entrée de table des matières pour chacun d'entre eux. Vous pouvez changer l'ordre des articles redistribués à l'aide de la palette **Balisage de redistribution** (menu **Fenêtre**). Pour déplacer un article vers le haut ou vers le bas dans la séquence, sélectionnez-le dans la palette **Balisage de redistribution** et cliquez sur le bouton **Déplacer vers le haut** ↑ ou **Déplacer vers le bas** ↓. Pour mettre à jour la table des matières, cliquez sur **Mettre à jour** ↻.
- Pour créer manuellement une liste pour définir la table des matières, reportez-vous à Utilisation des listes dans *A Guide to QuarkXPress*.

### Utilisation des métadonnées de livrel

Il est souhaitable d'associer certaines métadonnées aux livrels créés, pour que les utilisateurs puissent aisément chercher et obtenir des informations les concernant. Pour ajouter ou modifier des métadonnées pour une mise en page à exporter comme livrel :

- 1 Affichez la mise en page dans la vue de mise en page.
- 2 Choisissez **Mise en page > Métadonnées du livrel**. La boîte de dialogue **Métadonnées du livrel** s'affiche.



The screenshot shows a dialog box titled "eBook Metadata". It contains the following fields from top to bottom: "Title:" with a text input field; "Author:" with a text input field; "Publisher:" with a text input field; "Copyright:" with a text input field; "ISBN:" with a text input field; "Language:" with a dropdown menu currently set to "English (US)"; "Description:" with a large text area; and "Keywords:" with a text input field. Below the "Keywords" field, there is a small instruction: "Use commas to separate entries." At the bottom right of the dialog, there are two buttons: "Cancel" and "OK".

#### Boîte de dialogue **Métadonnées du livrel**

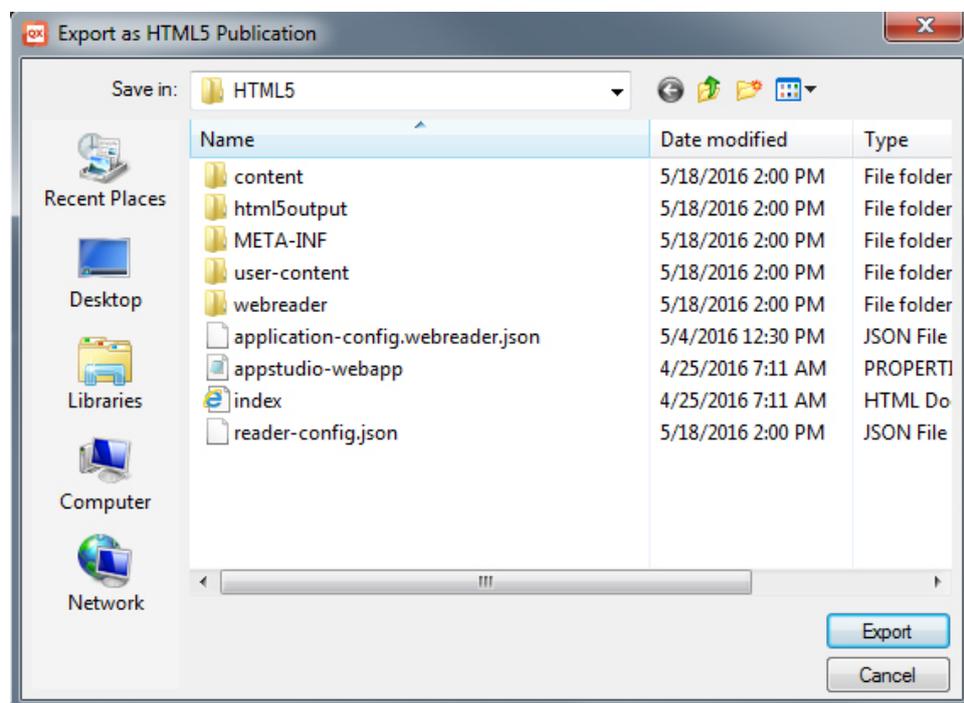
- 3** Utilisez les champs de cette boîte de dialogue pour saisir des informations concernant votre livrel. Dans le champ **Mots-clés**, utilisez une virgule pour séparer les mots-clés.
  - 4** Utilisez la fenêtre contextuelle pour indiquer la langue du livrel. Elle peut être utilisée par les lecteurs pour rechercher le livre correct.
- ➔ Si vous n'indiquez aucune métadonnée de titre ici, QuarkXPress ajoutera le texte par défaut suivant au livrel exporté : Créé avec QuarkXPress. Dès que vous ajouterez votre propre titre, ce texte sera automatiquement supprimé.

# Publications HTML5

## Exportation comme publication HTML5

Pour exporter une mise en page comme publication HTML5 :

- 1 Choisissez **Fichier > Exporter > Mise en page en publication HTML5**. La boîte de dialogue **Exporter comme publication HTML5** s'affiche.



Boîte de dialogue **Exporter comme publication HTML5**

- 2 Allez au dossier dans lequel vous souhaitez enregistrer la publication HTML5.
- 3 Cliquez sur **Exporter**.

## Configuration des applis Web

Configurez votre appli Web à l'aide du fichier `reader-config.json` placé à la racine de votre production.

Utilisez ce fichier pour configurer ce qui suit :

- Aspect et convivialité
- Fonctions
- Analyses
- Partage social

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

### Configuration générale de la section app

Utilisez la section `app` pour configurer certains attributs généraux d'application.

- Pour activer le téléchargement progressif des pages (vous pouvez décider de charger des pages en arrière-plan), utilisez le paramètre `backgroundLoading`.
- Pour activer ou désactiver les cookies, utilisez le paramètre `enableCookies`.
- Définissez les paramètres de l'écran de chargement (l'image de chargement, la couleur de la police et celle du fond) dans la section `<loading>` à l'aide des paramètres `color`, `backgroundColor` et `image`.

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

### Configuration de la section features

Utilisez la section `features` pour configurer certaines fonctions générales de votre appli.

➡ Ces paramètres utilisent les valeurs true/false.

- Pour afficher ou masquer les vignettes de parution dans la lecture de chronologie, utilisez le paramètre `timelineScrubber`.
- Pour empêcher l'utilisateur de naviguer vers d'autres pages, sauf au moyen des interactivités ou de la barre de lecture, utilisez le paramètre `pageNavigation`.
- Pour afficher ou masquer la barre d'outils, utilisez le paramètre `toolbarView`.
- Pour activer ou désactiver l'opacité des pages précédentes et suivantes, utilisez le paramètre `opaqueOverlay`.
- Pour afficher ou masquer la lecture de chronologie (barre du navigateur), utilisez le paramètre `navigatorView`.

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

### Configuration du partage social

Utilisez les sections `sharing` et `toolbarItems` pour configurer les options de partage sur médias sociaux pour votre appli.

- Pour activer ou désactiver le bouton de partage social de la barre d'outils, utilisez le paramètre `socialSharing` de la section `<toolbarItems>`.
  - Pour activer ou désactiver les options de partage disponibles, utilisez les paramètres de la section `<options>` (par exemple, `twitterShare`, `facebookShare`, `emailShare`, `linkedinShare`).
- ➡ Pour le partage Facebook, il vous faut générer votre propre AppID Facebook et la mettre à jour dans la propriété `AppID`. Pour plus d'informations, voir [developers.facebook.com/docs/apps/register](https://developers.facebook.com/docs/apps/register).

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

### Configuration de la section analytics

Utilisez la section `analytics` pour configurer le suivi des analyses Google pour votre appli.

- Pour définir un ID de suivi Google pour votre appli, utilisez le paramètre `trackingId` de la section `GoogleAnalytics` afin de mettre à jour votre propre ID.
- ➡ Pour plus d'informations, voir [www.google.com/analytics/](http://www.google.com/analytics/).

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

## Fonctionnalités d'appli Web

### Publication HTML 5 à ajustement automatique

Quelle que soient les dimensions de la mise en page, les utilisateurs pourront voir la sortie sur n'importe quel périphérique sans qu'elle ne soit tronquée. La mise en page sera ajustée automatiquement selon la taille du périphérique et réduite proportionnellement afin d'être affichée entièrement sur l'écran de celui-ci. Par exemple, un contenu créé pour un iPad peut être également visualisé sur des périphériques plus petits, tels que des iPhone.

### Agrandissement et réduction de page sur des périphériques mobiles

Les utilisateurs pourront agrandir et réduire le contenu à l'aide des contrôles de bouton correspondants. Ils pourront également effectuer des panoramiques en mode zoom sur des périphériques mobiles pour une meilleure lecture.

## Hébergement d'un package HTML5 sur un serveur Web

Pour afficher vos publications HTML5 dans un navigateur Web, (périphériques mobiles, Windows ou Mac), déployez un serveur Web où sera hébergé le package exporté, comme vous hébergeriez n'importe quel site Web.

Pour déployer une appli Web, procédez comme suit :

- 1 Configurez le serveur Web.
- 2 Hébergez le package de publication HTML5.
- 3 Affichez la sortie.

Pour personnaliser l'aspect et la convivialité, la valorisation de la marque et les fonctions qui seront disponibles dans l'appli Web hébergée, reportez-vous à [Configuration des applis Web](#).

## Exemple de déploiement sous Mac OS X

### Activation du partage Web Apache sous Mac OS X

- 1 Ouvrez le terminal à l'emplacement suivant : `/Applications/Utilities/Terminal`.
- 2 Exécutez la commande "sudo apachectl start".
- 3 Entrez le mot de passe racine.

### Test de fonctionnement du serveur Web

- 1 Ouvrez le navigateur et allez à `http://localhost`.
  - 2 Le message It Works! (Ça fonctionne !) devrait s'afficher. .
- ➡ La version d'Apache fournie dans OSX El Capitan est Apache 2.4.16.

### Partage Web de la sortie numérique

- 1 Créez un dossier (par exemple, Digital) et copiez le dossier de sortie numérique sous `/Library/WebServer/Documents/Digital`.

## PUBLICATIONS HTML5

- 2 Ouvrez les propriétés du dossier et déverrouillez la sécurité.
- 3 Donnez les autorisations **Lecture & écriture** aux utilisateurs requis et **Lecture seule** à tout le monde, puis choisissez **Appliquer aux éléments inclus**.

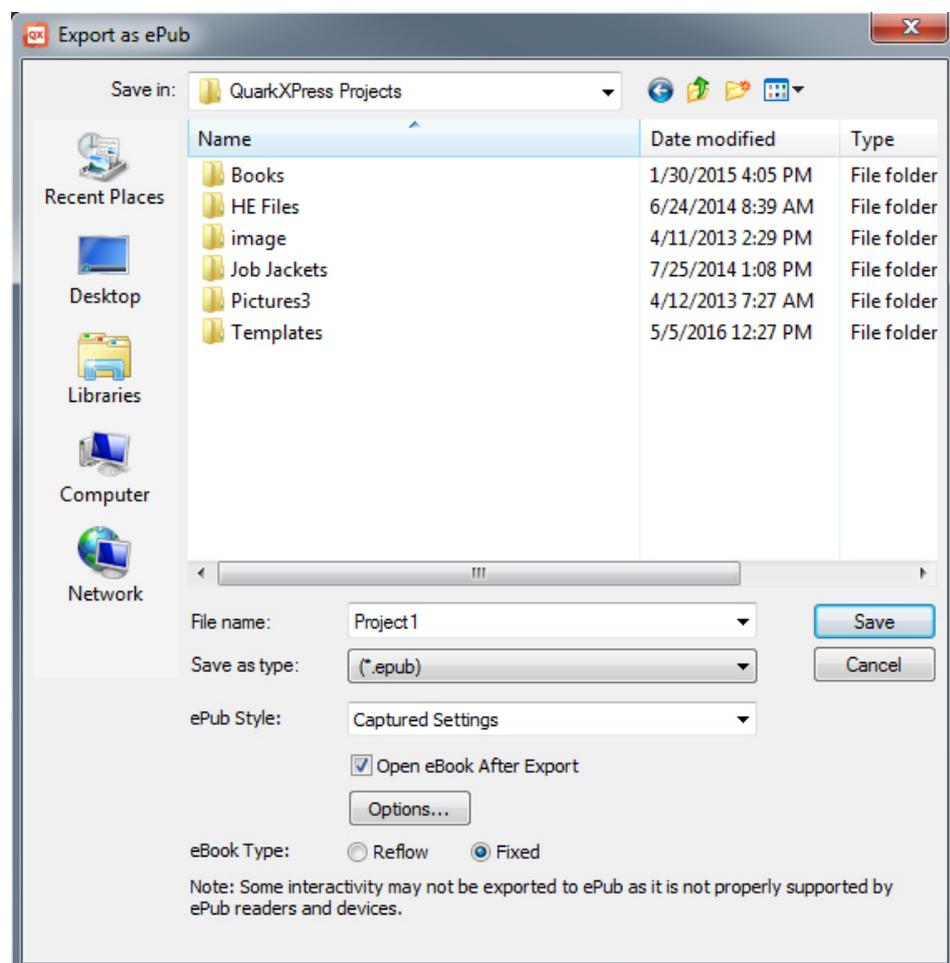
### **Affichage de la sortie numérique**

- 1 Ouvrez le navigateur et allez à <http://localhost/Digital>.
- 2 Vous serez redirigé vers la première page de la parution.

# Exportation pour ePub

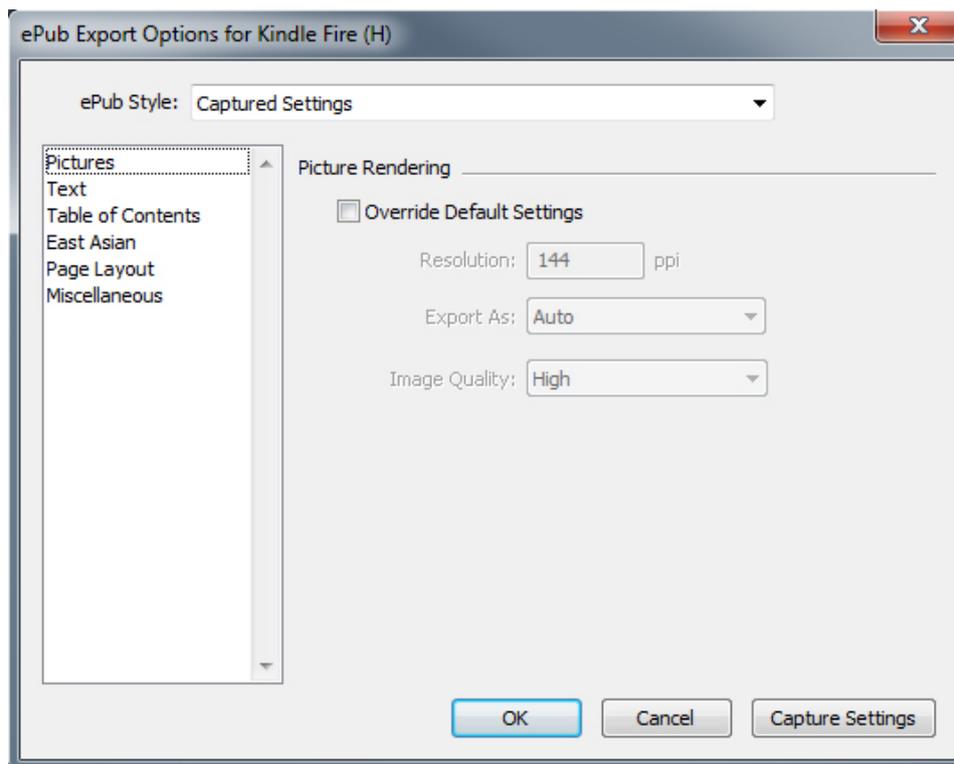
Pour exporter une mise en page au format ePub, procédez comme suit :

- 1 Choisissez **Fichier > Exporter > Mise en page en ePub**. La boîte de dialogue **Exporter en ePub** s'affiche.



Boîte de dialogue **Exporter en ePub**

- 2 Entrez un nom pour le livrel exporté. QuarkXPress ajoutera l'extension de fichier correcte.
- 3 Choisissez un style de sortie dans le menu déroulant **Style ePub** ou cliquez sur le bouton **Options**. Si vous cliquez sur le bouton Options, la boîte de dialogue **Options d'exportation ePub** s'affiche.



Boîte de dialogue **Options d'exportation ePub**

- Le volet **Images** permet de définir la résolution, le format et la qualité des images dans le fichier ePub. Pour supplanter des attributs personnalisés appliqués à des composants image particuliers, cochez la case **Supplanter les paramètres de bloc**.
- Le volet **Texte** permet de définir comment exporter des lettrines dans des livrels redistribués : en **texte natif** ou **Ignorer**.
- Le volet **Table des matières** permet de définir des options pour la table des matières du fichier ePub. Vous pouvez décider d'utiliser les noms d'articles redistribués définis dans la palette **Balisateur de redistribution** ou une liste prédéfinie comme table des matières. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une table des matières pour ePub ou Kindle](#). Vous pouvez également définir le nom de l'entrée TdM pour la couverture et le titre affiché au-dessus de la table des matières dans la version HTML de cette dernière.
- Le volet **Est-asiatique** permet de définir une direction d'histoire par défaut et de choisir d'exporter du Rubi natif ou entre parenthèses.
- Le volet **Disposition de page** permet de choisir le mode d'exportation des notes de bas de page dans les livrels redistribués et de définir l'orientation et les options de planche des livrels à mise en page fixe.
- Le volet **Divers** vous permet de choisir une plateforme cible.

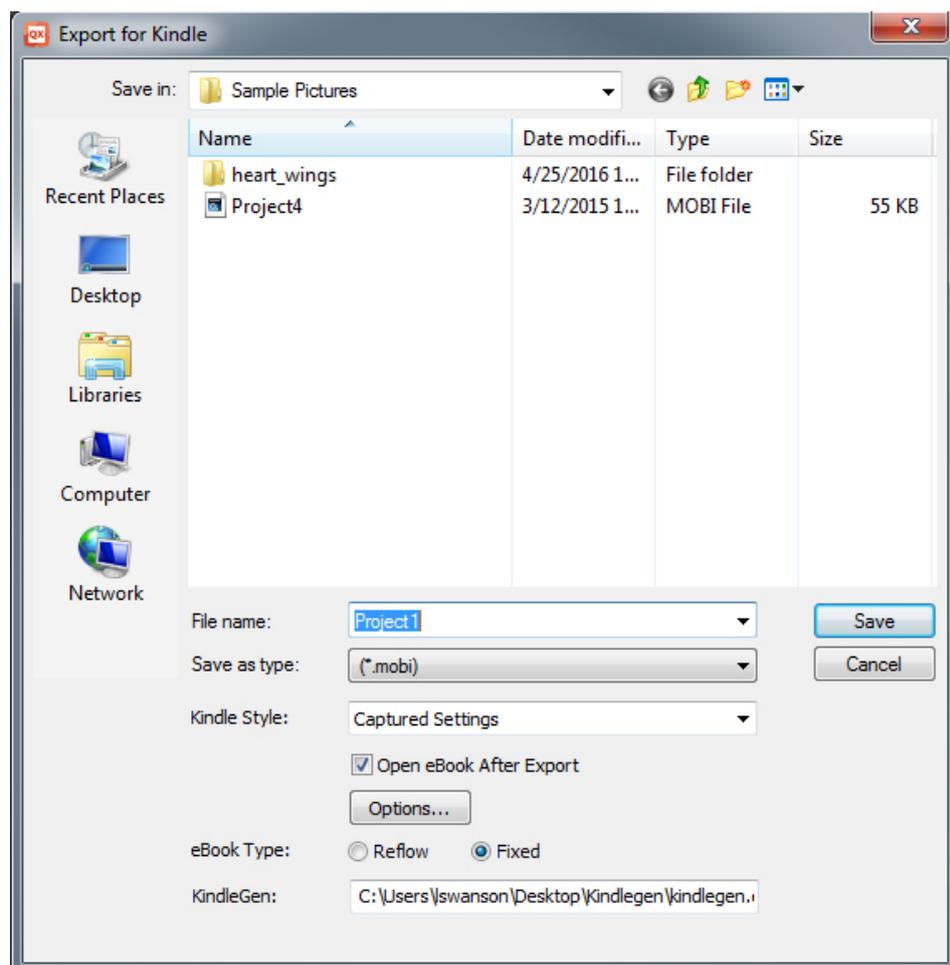
Lorsque vous avez terminé de configurer les options, cliquez sur **OK**.

- 4 Choisissez **Redistribution** ou **Fixe** dans la section Type de livre électronique.
- 5 Cliquez sur **Enregistrer**.

# Exportation pour Kindle

Pour exporter une mise en page au format Kindle, procédez comme suit :

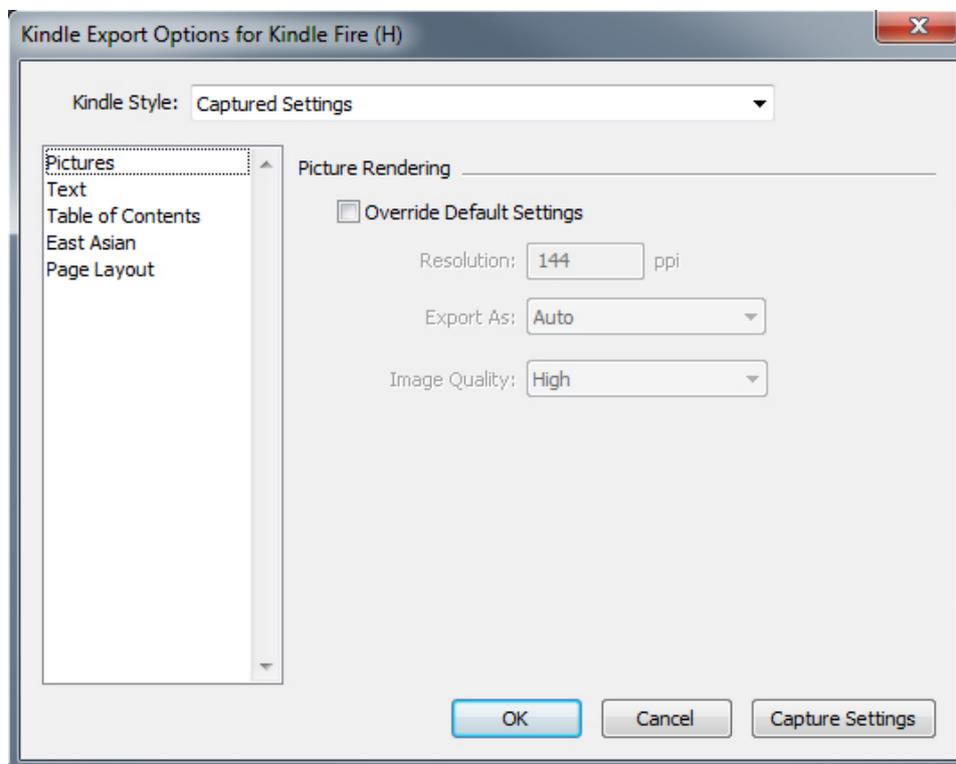
- 1 Téléchargez KindleGen du site Web d'Amazon et installez-le à son emplacement par défaut.
- ➔ Au moment de la rédaction de ceci, le téléchargement de KindleGen s'effectue à partir du site <http://amzn.to/HHMgj8>, mais cette adresse peut changer.
- 2 Choisissez **Fichier > Exporter > Mise en page sous Kindle**. La boîte de dialogue **Exportation pour Kindle** s'affiche.



Boîte de dialogue **Exportation pour Kindle**

## EXPORTATION POUR KINDLE

- 3 Entrez un nom pour le livrel exporté. QuarkXPress ajoutera l'extension de fichier correcte.
- 4 Choisissez un style de sortie dans le menu déroulant **Style Kindle** ou cliquez sur le bouton **Options**. Si vous cliquez sur le bouton **Options**, la boîte de dialogue **Options d'exportation Kindle** s'affiche.



Boîte de dialogue **Options d'exportation Kindle**

- Le volet **Images** permet de définir la résolution, le format et la qualité des images dans le fichier Kindle. Pour supplanter des attributs personnalisés appliqués à des composants image particuliers, cochez la case **Supplanter les paramètres de bloc**.
- Le volet **Texte** permet de définir comment exporter des lettrines dans des livrels redistribués : en **texte natif** ou **Ignorer**.
- Le volet **Table des matières** permet de définir des options pour la table des matières du fichier ePub. Vous pouvez décider d'utiliser les noms d'articles redistribués définis dans la palette **Balisage de redistribution** ou une liste prédéfinie comme table des matières. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une table des matières pour ePub ou Kindle](#). Vous pouvez également définir le nom de l'entrée TdM pour la couverture et le titre affiché au-dessus de la table des matières dans la version HTML de cette dernière.
- Le volet **Est-asiatique** permet de définir une direction d'histoire par défaut et de choisir d'exporter du Rubi natif ou entre parenthèses.
- Le volet **Disposition de page** permet de choisir le mode d'exportation des notes de bas de page dans les livrels redistribués et de définir l'orientation et les options de planche des livrels à mise en page fixe.

Lorsque vous avez terminé de configurer les options, cliquez sur **OK**.

- 5** Choisissez **Redistribution** ou **Fixe** dans la section Type de livre électronique.
  - 6** Cliquez sur **Enregistrer**.
- ➡ Si KindleGen n'est pas installé ou s'il est installé à un emplacement autre que celui par défaut, une boîte de dialogue s'affiche pour vous demander de le télécharger ou de le rechercher.

# Fonction App Studio

## Présentation d'App Studio

La fonction App Studio vous permet de créer une appli personnalisée pour iPad®, iPhone® ou dispositif Android, de la diffuser par l'intermédiaire d'Apple® App Store ou d'un magasin d'applications Android, de créer et de publier ensuite du contenu que vos clients peuvent acheter et télécharger depuis l'appli.

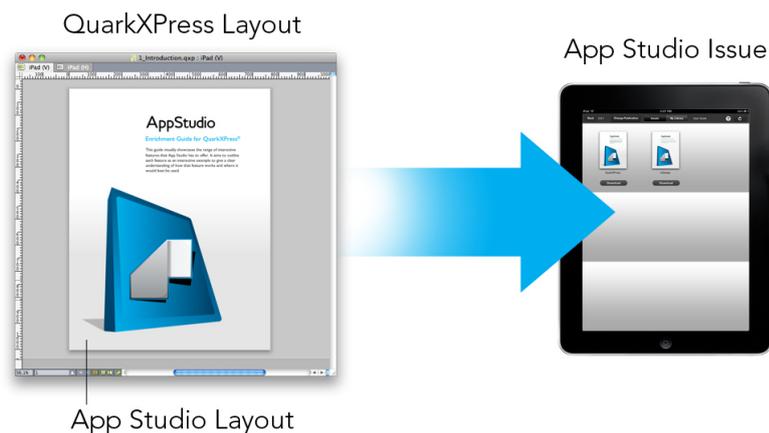
La solution App Studio est composée de deux parties :

- Une *appli App Studio* est une application créée avec App Studio Publishing Portal. Après avoir construit et testé votre appli App Studio, vous pouvez la soumettre à l'App Store d'Apple ou à un magasin d'applications Android. Si elle est approuvée, elle sera mise à la disposition de vos clients.



Vous pouvez utiliser App Studio Publishing Portal pour créer vos propres applis personnalisées.

- Une *publication App Studio* est l'équivalent numérique d'un livre ou d'un magazine. Vous pouvez créer et exporter des parutions App Studio dans QuarkXPress.



Vous pouvez utiliser QuarkXPress pour créer des parutions App Studio.

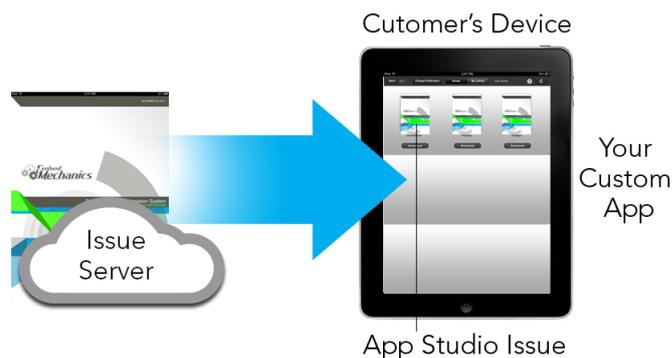
Vos clients utiliseront votre appli App Studio pour visualiser vos parutions App Studio. Vos clients et vous pouvez également visualiser et tester des parutions App Studio dans une appli gratuite Previewer iPad, disponible dans l'App Store d'Apple.



Vous pouvez consulter des parutions App Studio dans votre propre appli personnalisée ou dans une appli Previewer.

Lorsque vous avez créé votre appli et vos parutions, vous pouvez rendre ces dernières disponibles sur un serveur Web, définir des achats dans l'application pour chaque parution sur le site Web pour développeurs Apple ou un magasin d'applications Android, puis soumettre votre appli au magasin d'applications.

Une fois votre appli et son contenu approuvés, vos clients pourront télécharger votre appli App Studio du magasin d'applications et s'en servir pour parcourir, acheter et lire vos parutions App Studio. Pas besoin de configurer votre propre solution de commerce électronique : l'argent provenant de la vente des parutions est automatiquement placé sur votre compte par le biais de la fonction d'achat dans l'application.



Vos clients peuvent acheter vos parutions depuis votre appli personnalisée. Les parutions sont alors téléchargées sur leur dispositif depuis un serveur Web.

### Présentation du format App Studio

Le format App Studio vous permet de créer des parutions avec HTML5 et JavaScript. Étant donné qu'HTML5 est un format indépendant de la plate-forme, vous pouvez lire les parutions App Studio dans n'importe quel navigateur Web doté d'un moteur de rendu HTML5 compatible.

Vous pouvez utiliser trois types d'applis pour visualiser des parutions App Studio :

- App Studio Issue Previewer. Cette appli gratuite est conçue pour vous permettre de visualiser et de tester les parutions App Studio sur un dispositif physique.
- Appli App Studio personnalisée. Par exemple, si vous publiez un magazine, vous pouvez avoir une appli créée spécialement pour livrer ce magazine.
- Appli Web App. Liseuse Web permettant de consulter les parutions d'une publication sur les navigateurs de bureau ou de dispositif.

Chaque parution App Studio se compose d'un ou de plusieurs *articles*. Chaque article correspond à un fichier de projet QuarkXPress unique et peut être composé d'une mise en page numérique (si l'article ne prend en charge qu'une orientation) ou de deux (si l'article prend en charge deux orientations). Un article peut comporter une page ou plus, et ne doit pas nécessairement représenter une unité de contenu discrète.

➡ Les articles App Studio sont différents des articles QuarkCopyDesk.

Les parutions App Studio exportées sont hébergées sur App Studio Publishing Portal. Étant donné que leur contenu est au format HTML5, vous pouvez les visualiser dans un navigateur Web en vous connectant à App Studio Publishing Portal. De là, vous pouvez accéder à vos parutions, afficher leurs articles composants et visualiser des pages individuelles dans n'importe quelle orientation.

### Présentation d'App Studio Publishing Portal

Dans App Studio Publishing Portal (<http://my.appstudio.net>), le contenu est classé en organisations, publications, parutions et articles.

- *Organisation* : représente l'organisation responsable d'une ou de plusieurs publications associées. Lorsque vous créez un compte sur App Studio Publishing Portal, l'une des premières opérations à effectuer est la création d'une organisation.
- *Publication* : représente un ensemble de parutions associées. Par exemple, une publication pourrait représenter un titre de magazine particulier.
- *Parution* : représente une unité de contenu discrète à télécharger en totalité. Par exemple, une parution pourrait représenter un numéro unique d'un magazine.
- *Article* : les parutions sont divisées en un ou plusieurs articles, chacun d'entre eux étant créé à partir d'un projet QuarkXPress unique. Les articles permettant également aux créateurs de décomposer des parutions en plusieurs projets QuarkXPress. Chaque article apparaît sous forme d'entrée dans la table des matières générée automatiquement.

Le contenu de vos parutions est stocké dans App Studio Portal, qui les distribue à vos applis App Studio. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une parution App Studio](#).

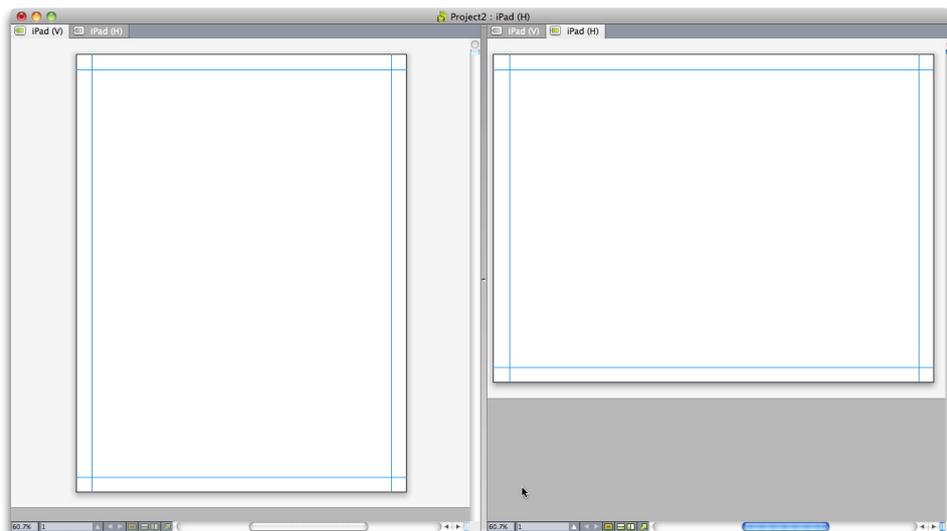
App Studio Publishing Portal vous fournit également un moyen de créer votre propre appli App Studio. Il vous suffit de fournir des données descriptives sur votre appli et de télécharger certaines ressources graphiques. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une appli App Studio](#).

### Présentation des applis App Studio

Pour créer une appli App Studio, il vous suffit d'entrer des données descriptives et de télécharger vos informations d'identification de développeur. Publishing Portal crée deux versions de l'appli : une version à tester sur votre dispositif et une version pour soumission au magasin d'applications. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une appli App Studio](#).

### Présentation des familles de mises en page

Un fichier de projet QuarkXPress peut contenir plusieurs mises en page (pour plus d'informations, reportez-vous à Projets et mises en page dans [A Guide to QuarkXPress](#)). Lorsque vous créez une mise en page numérique, si vous sélectionnez **Les deux** sous **Orientation**, QuarkXPress en génère automatiquement deux pour le dispositif choisi, une à l'orientation **Portrait** et l'autre à l'orientation **Paysage**.



### Famille de mises en page présentée en vue divisée

Ces deux mises en page sont liées ensemble par le nombre de pages ; si vous ajoutez ou supprimez une page dans l'une d'entre elles, cette page est ajoutée ou supprimée dans *les deux*.

Ceci facilite la synchronisation de contenu entre les deux orientations. Par exemple, vous travaillez sur une parution de 30 pages et découvrez que vous avez besoin d'ajouter une nouvelle page après la page 12. Vous pouvez ouvrir n'importe quelle mise en page pour ajouter la nouvelle page ; celle-ci est insérée automatiquement dans l'autre. Ceci est plus simple que d'ajouter manuellement la nouvelle page dans une des deux mises en page à la fois. Pour plus d'informations, reportez-vous à Utilisation du contenu partagé dans *A Guide to QuarkXPress* et *Synchronisation de contenu entre des orientations*.

Lorsque vous créez deux mises en page pour un seul dispositif, QuarkXPress affiche le projet dans une vue divisée. La manipulation de la mise en page en vue divisée n'est pas obligatoire, mais elle peut être utile si vous essayez de conserver une homogénéité entre les différentes orientations d'une page.

### Création d'une parution App Studio

Les parutions App Studio sont hébergées sur App Studio Publishing Portal. Avant de commencer à créer du contenu, vous devez créer un compte gratuit sur Publishing Portal et paramétrer une organisation, une publication et une parution pour ce compte. Lorsque vous avez créé une parution, vous pouvez commencer à y ajouter des articles. Pour créer une parution App Studio :

- 1 Accédez à <http://my.appstudio.net>.
- 2 Si vous n'avez pas de compte, créez-en un.
- 3 Connectez-vous à l'aide de vos nom d'utilisateur et mot de passe.
- 4 Si vous n'avez pas inscrit votre organisation, faites-le maintenant.
- 5 Si vous n'avez pas encore créé de publication pour vos parutions, faites-le.
- 6 Sélectionnez la publication à laquelle vous souhaitez ajouter une parution.

## 7 Cliquez sur **Créer une parution**.

- Entrez le nom de la parution dans le champ **Titre**. Vous pouvez entrer un numéro de parution dans ce champ.
- Entrez un sous-titre pour la parution dans le champ **Sous-titre**. Cette information supplémentaire est affichée dans la bibliothèque des parutions de l'appli.
- Renseignez le champ **Date limite**. Par exemple, la date de publication de la parution (les parutions sont classées par cette date dans la bibliothèque des parutions et elle servira à vérifier si l'abonnement de l'utilisateur lui permet d'en bénéficier).
- Entrez une description de la parution dans le champ **Description**.
- Choisissez un **sens de lecture** (par exemple, **Gauche à droite**).
- Sous **Sélectionnez des plates-formes cible pour la publication de la parution**, vous pouvez, si vous le souhaitez, entrer n'importe quel **ID achat dans l'appli** pour les plateformes cible (iOS, Android) que vos clients peuvent utiliser pour acheter la parution. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition des achats dans l'application](#).

## 8 Cliquez sur **Créer**. La parution est créée sur le serveur. Vous pouvez à présent télécharger des articles dans cette parution depuis QuarkXPress. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Téléversement d'un article App Studio](#).)

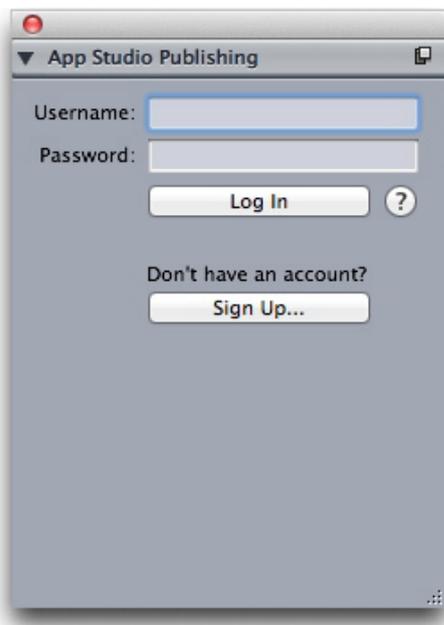
### Téléversement d'un article App Studio

L'exportation des parutions App Studio s'effectue différemment de celle des autres formats. Au lieu de créer un fichier local unique de la parution exportée sur votre disque dur, vous téléchargez les articles exportés qui composent une parution dans App Studio Publishing Portal. Lorsqu'un article est téléchargé sur le serveur, vous pouvez le prévisualiser dans App Studio Publishing Portal et dans votre exemplaire d'App Studio Issue Previewer. Une fois le contenu finalisé, vous pouvez le distribuer à vos clients directement depuis App Studio Publishing Portal.

- ➔ Avant d'exporter et de télécharger un article App Studio, vous devez disposer d'un compte App Studio Publishing Portal. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Présentation d'App Studio Publishing Portal](#) et [Création d'une parution App Studio](#).

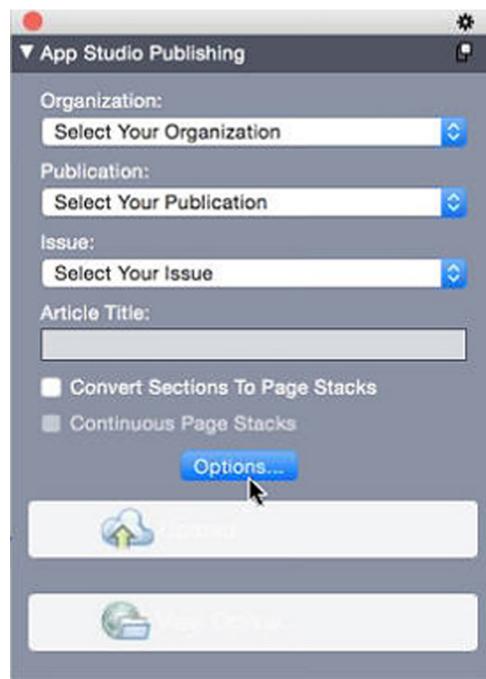
Pour exporter la mise en page active sous forme d'article d'une parution App Studio :

## 1 Affichez la palette **App Studio Publishing** (menu **Fenêtre**).



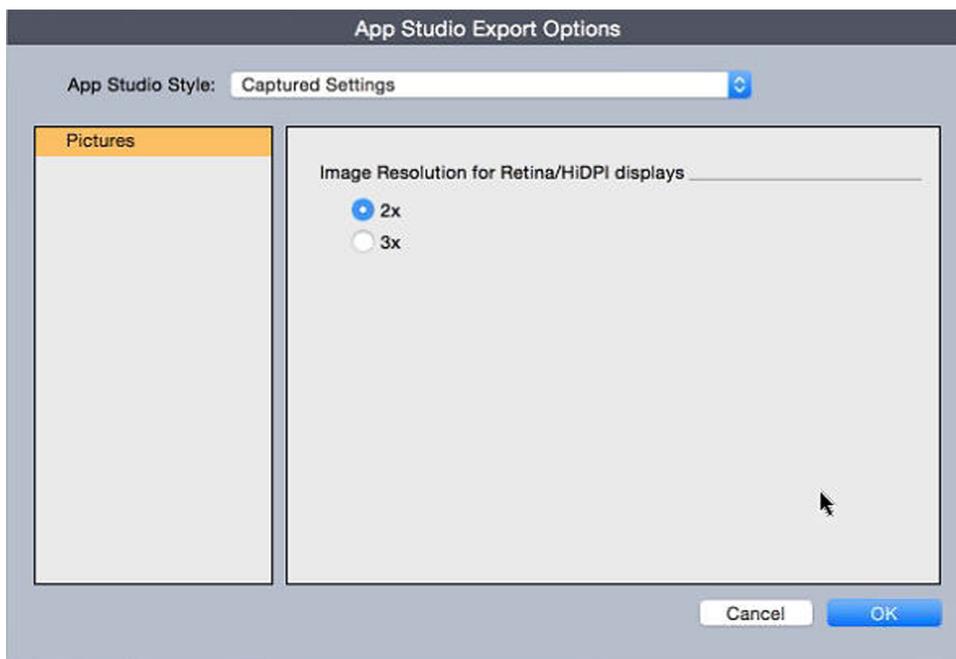
Palette **App Studio Publishing** - version de connexion

- 2** Si vous utilisez un serveur proxy, choisissez **Paramètres de proxy** dans le menu de la palette. La boîte de dialogue **Paramètres de proxy** s'affiche.
  - Pour détecter automatiquement le serveur proxy du réseau, cochez **Détecter automatiquement les paramètres de proxy pour ce réseau**. Si vous désactivez cette case, vous devez entrer l'adresse de l'hôte et le numéro de port du serveur proxy manuellement.
  - Entrez le nom d'utilisateur et le mot de passe du serveur proxy.
  - Cliquez sur OK.
- 3** Si vous n'avez pas encore de compte App Studio Publishing Portal gratuit, cliquez sur **Inscription** et créez-en un.
- 4** Entrez vos nom d'utilisateur et mot de passe, puis cliquez sur **Se connecter**. La palette **App Studio Publishing** est remplacée par l'interface de téléchargement.



Palette **App Studio** - version de téléchargement

- 5** Faites une sélection dans le menu déroulant **Organisation**.
- 6** Faites une sélection dans le menu déroulant **Publication**.
- 7** Choisissez la parution cible dans le menu déroulant **Parution**.
- 8** Entrez le nom de l'article dans le champ **Titre d'article**. Ce nom apparaîtra dans la table des matières en vignettes de l'appli.
- 9** Le cas échéant, cochez la case **Convertir les sections en piles de pages** afin de créer des piles de pages. Alors, tous les débuts de section (définis dans la palette **Disposition de page**) démarreront une nouvelle pile de pages.
- 10** Cliquez sur **Options** pour définir la résolution de l'image pour les écrans Retina/HiDPI.



Boîte de dialogue **Options d'exportation App Studio**

➔ Ces paramètres s'appliquent uniquement au lot Retina/HiDPI. Le lot non-Retina est toujours téléversé avec une résolution d'image 1x.

- 11 Pour télécharger l'article, cliquez sur **Télécharger**.
- 12 Pour visualiser l'article téléchargé dans votre navigateur Web par défaut, cliquez sur **Afficher en ligne**. La parution de l'article s'affiche dans votre navigateur Web par défaut.
- 13 Pour rendre la parution dont fait partie l'article disponible dans l'environnement de test afin de la prévisualiser, cliquez sur **Tester** dans App Studio Publishing Portal.

### Prévisualisation d'une parution App Studio

Il existe deux méthodes pour prévisualiser une parution App Studio.

La méthode la plus précise consiste à utiliser l'appli gratuite Quark App Studio Previewer. Téléchargez cette appli depuis le magasin d'applications, lancez-la, appuyez sur **Modifier la publication**, et entrez vos informations de connexion pour votre compte App Studio Publishing Portal. Choisissez ensuite la publication à laquelle vous souhaitez vous connecter.

➔ Chaque publication dispose de deux versions : la version publiée et la version de test. Cette dernière est fournie pour vous permettre de tester vos parutions sur un dispositif physique avant leur sortie. Une parution n'apparaît dans la publication de test que si vous avez cliqué sur son option **Test** dans App Studio Publishing Portal, et dans la publication normale si vous l'avez publiée depuis App Studio Publishing Portal. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Publication d'une parution App Studio](#).)

App Studio Publishing Portal constitue le deuxième support de prévisualisation des parutions. Vous pouvez cliquer sur une parution et la consulter dans un navigateur

Web compatible. (App Studio prend en charge Google Chrome, Firefox, Safari et tout autre navigateur utilisant le moteur WebKit. Il ne prend pas en charge Internet Explorer.) N'utilisez cette méthode qu'en second recours, car tous les types d'interactivité ne peuvent pas être visualisés dans un navigateur.

La troisième manière de visualiser les parutions dans l'appli Web consiste en l'hébergement Web de la publication.

### **Publication d'une parution App Studio**

Pour rendre une parution App Studio disponible parmi les applis de vos clients, cliquez sur l'option **Publier** correspondante dans App Studio Publishing Portal. Cette parution devient disponible automatiquement sur toutes ses plateformes de publication (iOS, Android, WebReader, etc.).

Avant de publier une parution App Studio, vous pouvez modifier ses métadonnées.

### **Création d'une appli App Studio**

Ce chapitre décrit la préparation à la soumission d'une appli App Studio à Apple ou à un magasin d'applications Android.

#### **Préparation à la soumission d'une appli App Studio à Apple**

En règle générale, la procédure de préparation à la soumission d'une appli App Studio à Apple est la suivante :

- 1** Créez votre compte développeur Apple iOS.
- 2** Obtenez l'ID périphérique de votre iPad.
- 3** Créez votre certificat de développement iOS.
- 4** Créez votre certificat de distribution iOS.
- 5** Enregistrez votre iPad pour effectuer des tests dessus.
- 6** Créez l'ID de votre appli.
- 7** Créez votre profil d'approvisionnement de développement.
- 8** Créez votre profil d'approvisionnement de distribution App Store.
- 9** Créez la description de votre appli.
- 10** Si vous faites payer votre contenu, paramétrez vos achats dans l'application.

Les rubriques ci-après détaillent cette procédure. Pour plus d'informations, reportez-vous au guide iTunes Connect Developer, mis à la disposition des développeurs Apple sur le site [itunesconnect.apple.com](http://itunesconnect.apple.com).

#### **Création de votre compte développeur**

Avant de poursuivre, vous devez créer un compte développeur Apple iOS. Pour ce faire :

- 1 Accédez à la page <http://developer.apple.com/programs/ios/> et cliquez sur **Enroll Now** (S'inscrire immédiatement).
- 2 Cliquez sur **Continue** et suivez les instructions affichées. Lorsqu'il vous est demandé de vous inscrire en tant qu'individu ou que société, choisissez l'option appropriée.
- 3 Allez à [itunesconnect.apple.com](http://itunesconnect.apple.com), cliquez sur **Contracts, Tax, and Banking** (Contrats, taxes et coordonnées bancaires) et concluez un contrat iOS® Paid Applications avec Apple. Si vous envisagez de facturer votre appli ou vos parutions, ce contrat doit être en vigueur, vos coordonnées bancaires valides entrées, avant que vous ne soumettiez votre appli à l'App Store d'Apple.

### **Obtention de l'ID périphérique de votre iPad**

Pour tester votre appli sur votre iPad, vous devez indiquer son ID périphérique (soit son UDID). Pour obtenir l'UDID de votre iPad :

- 1 Branchez votre iPad sur votre ordinateur.
- 2 Lancez iTunes 7.7 ou supérieur.
- 3 Sélectionnez l'iPad dans iTunes.
- 4 Cliquez sur l'étiquette **Numéro de série**. L'étiquette devient **Identifiant (UDID)**.



- 5 Appuyez sur cmd+C pour copier l'ID périphérique dans le Presse-papiers.
- 6 Collez l'ID périphérique dans un fichier texte. Il s'agit d'un code très long contenant des chiffres et des lettres en minuscule, mais aucun tiret ni autre caractère.

### **Création de votre certificat de développement iOS**

Vous devez disposer d'un certificat de développement iOS pour élaborer des applis et les tester sur un iPad. Pour créer ce certificat :

- 1 Accédez à la page <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> et connectez-vous.
- 2 Sous **iOS Developer Program** dans l'encadré, cliquez sur **iOS Provisioning Portal**.
- 3 Cliquez sur **Certificates** dans l'encadré de gauche.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Development**.
- 5 Cliquez sur **Request Certificate** (Demander un certificat).
- 6 Suivez les instructions affichées pour créer, télécharger et installer votre certificat de développement.

### Création de votre certificat de distribution iOS

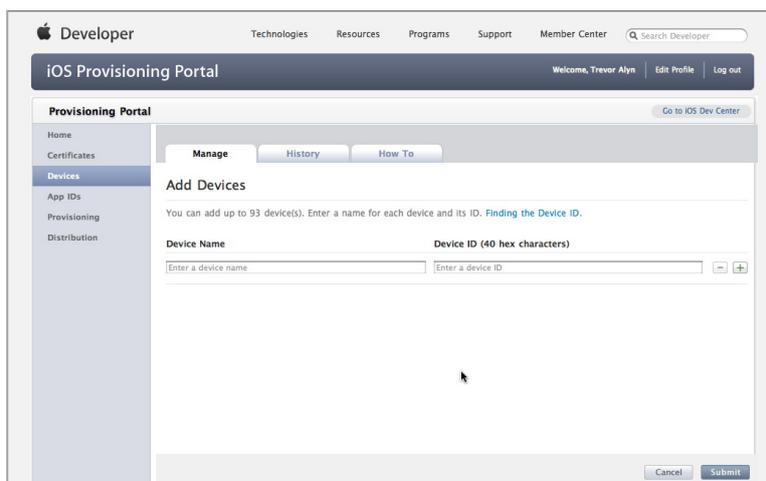
Vous devez disposer d'un certificat de distribution iOS pour soumettre une appli à App Store. Pour créer ce certificat :

- 1 Accédez à la page <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> et connectez-vous.
- 2 Sous iOS Developer Program dans l'encadré, cliquez sur **iOS Provisioning Portal**.
- 3 Cliquez sur **Certificats** dans l'encadré de gauche.
- 4 Cliquez sur l'onglet **Distribution**.
- 5 Cliquez sur **Request Certificate** (Demander un certificat).
- 6 Suivez les instructions affichées pour créer, télécharger et installer votre certificat de distribution.

### Enregistrement des périphériques

Tant qu'elles n'apparaissent pas dans App Store, les applis peuvent être exécutées uniquement sur les périphériques pour lesquels elles sont enregistrées. Pour enregistrer votre iPad pour effectuer des essais :

- 1 Cliquez sur **Périphériques** dans l'encadré de gauche.
- 2 Cliquez sur le bouton **Ajouter des périphériques**. L'écran correspondant apparaît.



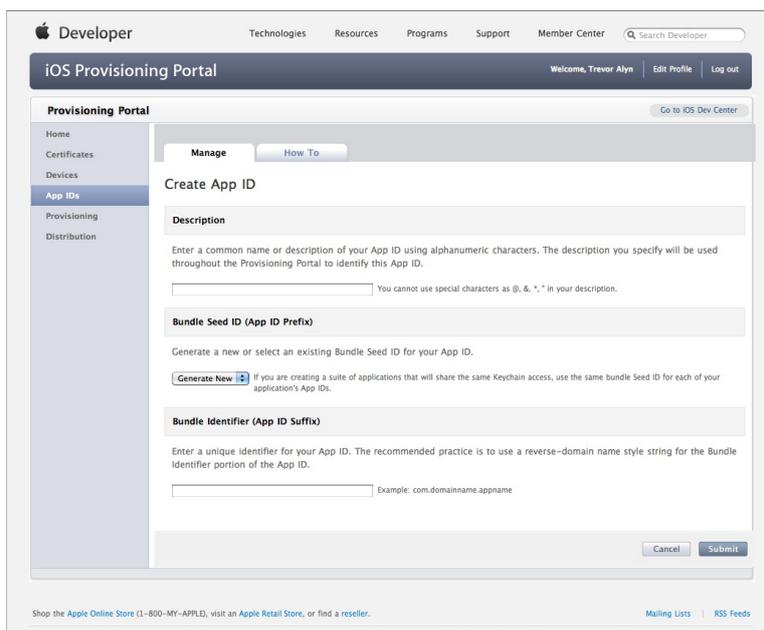
- 3 Entrez un nom pour votre iPad (par exemple, iPad de Jeanne) dans le champ **Nom du périphérique**, puis collez l'UDID de l'iPad dans le champ **ID périphérique**.
- 4 Pour ajouter un autre périphérique, cliquez sur le bouton + à droite du champ **ID périphérique**.
- 5 Cliquez sur **Soumettre**.

### Création d'un ID d'appli

Chaque appli doit avoir un ID unique. Pour créer l'ID de votre appli :

- 1 Cliquez sur **ID d'applis** dans l'encadré de gauche. L'écran **ID d'applis** s'affiche.

2 Cliquez sur **Nouvel ID d'appli**. L'écran **Créer un ID d'appli** s'affiche.



3 Entrez le nom de votre appli dans le champ **Description**. Notez qu'il NE S'AGIT PAS du nom qui s'affichera pour l'appli dans App Store.

4 Laissez le menu déroulant **ID de départ du lot (préfixe d'ID d'appli)** réglé sur **Générer un nouveau**.

5 Dans le champ **Identifiant de lot (suffixe d'ID d'appli)**, entrez un identifiant unique pour votre appli en suivant la forme **com.[nom de votre organisation].[non de votre appli]**. Par exemple, si l'appli est créée pour 123 Productions, l'identifiant de lot pourrait être **com.123productions.123magazine**.

➡ Les ID de lots sont sensibles à la casse.

6 Cliquez sur **Soumettre**.

### Paramétrage des notifications Push

Vous pouvez utiliser des notifications Push pour prévenir vos clients de la sortie d'un nouveau numéro de votre publication.

➡ Vous devez effectuer cette opération avant de créer les profils d'approvisionnement. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'un profil d'approvisionnement de développement](#) et à [Création d'un profil d'approvisionnement App Store](#).)

Pour paramétrer des notifications Push :

1 Cliquez sur **ID d'applis** dans l'encadré de gauche. L'écran **ID d'applis** s'affiche.

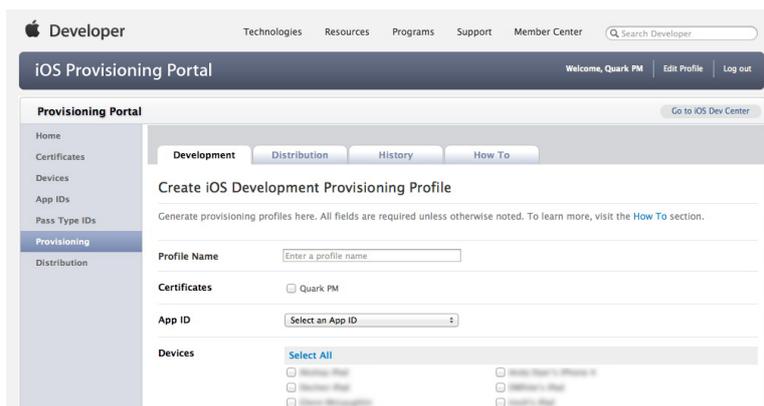
2 Entrez le nom de l'appli pour laquelle vous souhaitez activer les notifications. La page **Configure App ID** (Configurer un ID d'appli) s'affiche.

- 3 Cochez **Enable for Apple Push Notification Service** (Activer pour le service de notifications Push d'Apple).
- ➔ Ne cochez pas **Enable for iCloud** (Activer pour iCloud), **Enable for Passes**, **Enable for Data Protection** (Activer pour la protection des données) ou **Enable for Game Center**.
- 4 Cliquez sur le bouton **Configure** pour **Development Push SSL Certificate**. L'écran **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** s'affiche.
- 5 Suivez les instructions affichées. Elles vous indiqueront comment créer une demande de signature de certificat, la télécharger dans l'écran **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant**, puis télécharger un certificat Apple Push Notification Service SSL. Ce fichier devrait porter un nom semblable à `aps_development_identity.cer`.
- 6 Doublez-cliquez sur le fichier de certificat pour l'installer.
- 7 Répétez les trois dernières étapes pour **Production Push SSL Certificate**.
- 8 Lancez l'application Keychain Access (Applications > Utilitaires) et cliquez sur **My Certificates** dans la liste à gauche. Une liste de certificats s'affiche.
- 9 Développez le certificat nommé **Apple Development iOS Push Services**. Une icône de clé apparaît.
- 10 Sélectionnez **Apple Production iOS Push Services** et la ligne comportant l'icône de clé.
- 11 Appuyez sur Contrôle+cliquez sur les deux lignes sélectionnées, choisissez **Export 2 items** (Exporter les deux éléments), puis enregistrez les éléments au format Personal Information Exchange (.p12) sous le nom de fichier `monappli_development_push.p12`. N'entrez pas de mot de passe. Si une boîte de dialogue indique que Keychain Access souhaite exporter une clé, entrez votre mot de passe de connexion, puis cliquez sur **Allow** (Autoriser).
- 12 Répétez les trois dernières étapes pour **Apple Production iOS Push Services** et enregistrez le fichier .p12 file sous `monappli_production_push.p12`.
- 13 Paramétrez un compte Urban Airship (<http://urbanairship.com/>). Vous utiliserez celui-ci pour envoyer des notifications Push.
- 14 Gardez les fichiers .p12 à portée de main. Vous en aurez besoin lorsque vous enverrez votre demande d'appli sur App Studio Publishing Portal. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Demande d'une appli App Studio](#).

### **Création d'un profil d'approvisionnement de développement**

Vous devez disposer d'un profil d'approvisionnement de développement pour exécuter votre appli sur un iPad physique. Pour créer un profil d'approvisionnement de développement :

- 1 Dans l'encadré de gauche, cliquez sur **Provisioning** (Approvisionnement).
- 2 Cliquez sur l'onglet **Development**.
- 3 Cliquez sur **New Profile** (Nouveau profil).

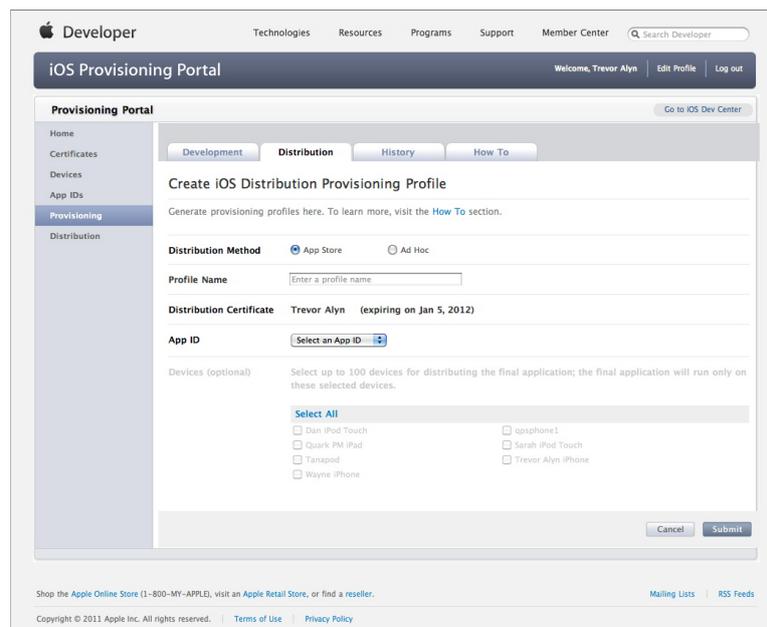


- 4 Dans le champ **Profile Name**, entrez [Nom de l'appli] Ad Hoc Provisioning Profile.
- 5 Dans la zone **Certificates**, cochez la case de votre certificat.
- 6 Choisissez l'ID de votre appli dans le menu déroulant **App ID**.
- 7 Dans la zone **Périphériques**, cliquez sur **Tout sélectionner** ou sur les périphériques que vous souhaitez utiliser pour des tests.
- 8 Cliquez sur **Soumettre**. L'écran **Development Provisioning Profiles** (Profils d'approvisionnement de développement) s'affiche.
- 9 Avant de télécharger le profil d'approvisionnement de développement, vous devez recharger la page. Une fois la page rechargée, le bouton **Download** (Télécharger) doit être accessible pour le profil d'approvisionnement de développement que vous venez de créer.
- 10 Cliquez sur **Download** pour télécharger le profil d'approvisionnement de développement sur votre bureau. Ce fichier portera un nom semblable à Nom\_appli\_development\_Provisioning\_Profile.mobileprovision.
- 11 Doublez-cliquez sur le fichier téléchargé pour l'installer.
- 12 Conservez le fichier .mobileprovisioning. Vous en aurez besoin pour demander votre appli.

### **Création d'un profil d'approvisionnement App Store**

Vous devez disposer d'un profil d'approvisionnement de distribution App Store pour construire une appli et la soumettre à l'App Store. Pour créer un profil d'approvisionnement App Store :

- 1 Dans l'encadré de gauche, cliquez sur **Provisioning** (Approvisionnement).
- 2 Cliquez sur l'onglet **Distribution**.
- 3 Cliquez sur **New Profile** (Nouveau profil).
- 4 Sous **Distribution Method**, cliquez sur **App Store**.



- 5 Dans le champ **Profile Name**, entrez Profil approv dist [Nom de l'appli].
- 6 Choisissez l'ID de votre appli dans le menu déroulant **App ID**.
- 7 Cliquez sur **Soumettre**. L'écran **Distribution Provisioning Profiles** (Profils d'approvisionnement de distribution) s'affiche.
- 8 Avant de télécharger le profil d'approvisionnement de distribution, vous devez recharger la page. Une fois la page rechargée, le bouton **Download** (Télécharger) doit être accessible pour le profil d'approvisionnement de distribution que vous venez de créer.
- 9 Cliquez sur **Download** pour télécharger le profil d'approvisionnement de distribution sur votre bureau. Ce fichier portera un nom semblable à Profil\_approv\_dist\_Nom\_appli.mobileprovisioning.
- 10 Doublez-cliquez sur le fichier téléchargé pour l'installer.
- 11 Conservez le fichier .mobileprovisioning. Vous en aurez besoin pour demander votre appli.

### **Création d'une description d'appli dans iTunes Connect**

Avant de soumettre votre appli à Apple, vous devez créer la description de celle-ci sur le site Web des développeurs d'Apple.

- ➔ Si vous souhaitez vendre vos parutions, vous devez créer des achats dans l'application (Achats In-App) avant d'exécuter les étapes qui suivent. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition des achats dans l'application](#).

Pour créer la description d'une appli :

- 1 Accédez à <http://itunesconnect.apple.com> et connectez-vous (si nécessaire). L'écran **iTunes Connect** s'affiche.
- 2 Cliquez sur **Manage Your Applications** (Gérer vos applications). L'écran **Manage Your Apps** (Gérer vos applis) s'affiche.

- 3 Cliquez sur **Add New App** (Ajouter une nouvelle appli). L'écran **App Information** s'affiche.
- 4 Dans le champ **App Name**, entrez le nom de l'appli tel que vous souhaitez l'afficher dans App Store.
- 5 Dans le champ **SKU Number** (Numéro de code SKU), entrez une valeur unique qui servira à identifier votre appli.
- 6 Choisissez l'ID de votre appli dans le menu déroulant **Bundle ID** (ID lot). (Il s'agit de l'identifiant d'appli créé dans *Création d'un ID d'appli*.) NE SÉLECTIONNEZ PAS **Xcode: Wildcard AppID - \***.
- 7 Cliquez sur **Continuer**. L'écran de date de mise à disposition et de niveau de prix s'affiche. Suivez les instructions affichées pour définir le prix de vente et la date de mise à disposition de votre appli. Vous pouvez choisir la date du jour pour poster l'appli le plus tôt possible.
- 8 Cliquez sur **Continuer**. L'écran de métadonnées et d'évaluation s'affiche. Complétez les formulaires à l'écran.
- 9 Si vous faites payer vos parutions, vous devez associer vos achats dans l'application à l'appli. Pour cela, cliquez sur **Edit** (Modifier) dans la zone **In-App Purchases** (Achats In-App), puis cochez tous les achats dans l'application que vous souhaitez associer à l'appli et cliquez sur **Save** (Enregistrer).
- 10 Dans la zone **Uploads** (Téléchargements), téléchargez un fichier PNG de 1024 x 1024 pixels à l'emplacement indiqué **Large App Icon** et téléchargez une capture d'écran factice à l'emplacement indiqué **iPad Screenshots**. Vous pourrez changer ces deux images ultérieurement.
- 11 Cliquez sur **Ready to Upload Binary** (Prêt à télécharger le fichier binaire).

### **Définition des achats dans l'application**

Si vous décidez de vendre vos parutions ou de proposer des abonnements, vous devez paramétrer un achat dans l'application pour chaque parution avec Apple. Pour en savoir plus sur cette opération, reportez-vous à *Managing Your In-App Purchases* (Gestion des achats dans l'application) dans le guide *iTunes Connect Developer* (mis à la disposition des développeurs Apple iOS enregistrés sur le site <http://developer.apple.com>).

Ce processus, au moment de la rédaction de ce guide, s'effectue comme suit :

- 1 Accédez à <http://itunesconnect.apple.com> et connectez-vous (si nécessaire).
- 2 Cliquez sur **Manage Your Applications** (Gérer vos applications). La page **Manage Your Apps** (Gérer vos applis) s'affiche.
- 3 Cliquez sur votre appli. La page de l'appli s'affiche.
- 4 Cliquez sur **Manage In-App Purchases** (Gérer les achats dans l'application). La page **In-App Purchases** (Achats In-App) s'affiche.
- 5 Cliquez sur **Create New** (Créer nouveau). L'écran **Select Type** (Sélectionner un type) s'affiche.

**6** Pour indiquer le type d'achat dans l'application que vous souhaitez créer, cliquez sur un des boutons suivants.

- **Consumable** (Consommable) : n'utilisez pas cette option.
- **Non-Consumable** (Non consommable) : cliquez sur cette option pour créer un achat dans l'application pour une parution unique.
- **Auto-Renewable Subscription** : cochez cette option pour créer un abonnement payé renouvelable automatiquement.
- **Non-Renewing Subscription** : cochez cette option pour créer un abonnement payé non renouvelable automatiquement.
- **Free Subscription** : cochez cette option pour créer un abonnement gratuit. (Utilisez cette option si vous souhaitez utiliser Kiosque avec des parutions gratuites.)

L'écran suivant s'affiche.

**7** Dans le champ **Reference Name** (Nom de référence), entrez le titre et la date de la parution d'achat dans l'application. Exemple :

- Si vous créez un achat dans l'application de type Non-Consumable, entrez `Magazine 123 - Parution unique`.
- Si vous créez un achat dans l'application d'abonnement, entrez par exemple `Abonnement magazine 123`.

**8** Si vous créez un achat dans l'application ou un abonnement de type Non-Consumable, entrez l'identifiant de lot, suivi du nom et de la date de la parution, dans le champ **Product ID**. Exemple : `com.123productions.123magazine.price.issue.default`.

- Pour associer cet achat dans l'application à une parution App Studio, affichez la page principale de la parution dans App Studio Publishing Portal, puis entrez cet ID produit dans le champ **ID Apple**.
- Pour associer cet achat dans l'application à un abonnement, vous devrez entrer les données de l'abonnement lorsque vous soumettrez votre demande d'appli dans App Studio Publishing Portal. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Demande d'une appli App Studio](#).

**9** Pour indiquer la langue ou les langues de votre parution, cliquez sur **Add Language** et suivez les instructions affichées.

**10** Si vous créez un achat dans l'application de type Non-Consumable, cochez **Cleared for Sale** (Vente autorisée) et choisissez le niveau de prix souhaité dans le menu déroulant **Price Tier**. (Pour la liste de prix correspondante, cliquez sur **View Pricing Matrix**.)

**11** Si vous créez un achat dans l'application d'un abonnement, vous devez définir une ou plusieurs durées d'abonnement disponibles. Cliquez sur **Add Duration** (Ajouter une durée) et suivez les instructions affichées. La page de création des achats dans l'application s'affiche.

- Dans le champ de l'ID du produit, entrez l'identifiant de lot, suivi de la durée de la parution. Exemple : `com.123productions.123magazine.6months`.

- Cochez **Cleared for Sale** (Vente autorisée).
- Si vous créez un abonnement payé, choisissez le niveau de prix souhaité dans le menu déroulant **Price Tier**. (Pour la liste de prix correspondante, cliquez sur **View Pricing Matrix**.)

**12** Dans la zone **Screenshot for Review** (Capture d'écran pour examen), cliquez sur **Choose File** (Choisir un fichier) et téléchargez une capture d'écran de l'apparence qu'aura une parution de votre appli sur iPad. Notez que cette image est utilisée simplement aux fins d'examen et ne sera pas affichée dans l'App Store.

➡ Cette capture d'écran peut être modifiée ultérieurement.

**13** Si vous envisagez de proposer des abonnements, cliquez sur **View or generate a shared secret** (Afficher ou générer un secret partagé) dans l'écran des achats dans l'application de votre appli. Vous aurez besoin de votre secret partagé lors de la soumission de votre demande d'appli dans App Studio Publishing Portal. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Demande d'une appli App Studio](#).

**14** Cliquez sur **Enregistrer**.

➡ Si vous souhaitez modifier le prix d'une parution après son approbation, changez le prix de l'achat dans l'application correspondant. Apple n'aura pas besoin de vérifier cette modification.

### Préparation à la soumission d'une appli App Studio Android

Il existe un certain nombre de magasins d'applications Android vous permettant de soumettre une appli, notamment :

- **Google Play** (<https://play.google.com/apps/publish>) : au moment de la rédaction de ce guide, vous pouvez soumettre des applis au magasin d'applications Google Play moyennant des frais d'inscription de 25 \$.
- **Amazon Appstore** (<https://developer.amazon.com/welcome.html>) : au moment de la rédaction de ce guide, vous pouvez soumettre des applis à Amazon Appstore moyennant des frais annuels de 99 \$ (dispense de frais actuellement). Les applis soumises à Amazon Appstore sont automatiquement prises en compte pour une inclusion dans Kindle Fire Appstore.

Le processus de soumission d'une appli aux magasins ci-dessus est similaire à celui d'Apple. Vous devez créer un compte développeur, puis une description de l'appli avec images de support et autres ressources. Vous pouvez maintenant soumettre la même appli aux deux magasins d'applications ci-dessus. Ils proposent une fonction d'achat dans l'application vous permettant de facturer vos parutions.

Pour plus d'informations, reportez-vous au site Web de chaque magasin d'applications.

## Création d'un keystore

### Création d'un keystore Google pour Mac

Consultez la documentation sur ce site :

<http://docs.appstudio.net/display/AppStudio/2.+Create+a+Google+Keystore>. Pour en savoir plus, veuillez consulter la documentation Android sur ce site :

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

Pour créer un keystore Google pour Mac :

- 1 Modifiez : `Your_personal_file_title` (Titre de votre fichier personnel) et `Your_personal_alias` (Votre alias personnel) dans l'exemple suivant de commande Keytool générant une clé privée : `keytool -genkey -v -keystore Your_personal_file_title.keystore -alias Your_personal_alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000`.
- 2 Il vous faudra modifier plusieurs éléments de votre nouvelle clé :
  - a Ouvrez Terminal sur votre ordinateur (`Applications/Utilitaires/Terminal`)
  - b Sur la ligne de commande, copiez et collez la clé Google que vous venez de créer et appuyez sur ENTRÉE.
  - c À l'invite, entrez les données de profil suivantes :
    - Mot de passe keystore
    - Prénom et nom
    - Unité organisationnelle
    - Nom de l'organisation
    - Ville ou localité
    - État ou province
    - Code en deux lettres du pays de l'unité
  - d Répondez YES pour confirmer que les données sont correctes.
- 3 Votre clé est générée et les données suivantes vous sont demandées :
  - Mot de passe keystore Il s'agit du mot de passe du keystore entré sur le formulaire.
  - Mot de passe de clé
- 4 Votre clé est générée et les données suivantes vous sont demandées : La clé est enregistrée dans `Users/nom du disque dur (icône d'accueil)/mykeys.keystore`. Si la clé ne se trouve pas à cet endroit, retournez au Terminal, appuyez sur retour et entrez `pwd my-macbook-pro-2:~ nomdudisqueur$ pwd`. Cette commande retourne `Users/emplacement/`. Il s'agit de l'emplacement de votre clé.
- 5 Remplissez le formulaire de soumission d'applis Android App Studio et joignez votre clé Google.

### Création d'un keystore Google pour Windows

Consultez la documentation sur ce site :

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

Vérifiez que le Java Development Kit est bien installé sur votre ordinateur avant de commencer. Vous en aurez besoin pour créer le fichier Keystore. Pour télécharger le fichier d'installation JDK, cliquez sur ce lien :

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/> et installez JDK.

Pour créer un keystore Google pour Windows :

- 1 Ouvrez l'invite de commande et allez à `Program Files/Java/jdk1.7.0_03/bin`.
- 2 Entrez la commande Keytool ci-après pour générer une clé privée : `keytool -genkey -v -keystore Your_personal_file_title.keystore -alias Your_personal_alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000` en modifiant ce qui suit : `Your_personal_file_title` (Titre de votre fichier personnel) et `Your_personal_alias` (Votre alias personnel).
- 3 Vous devrez modifier plusieurs éléments de votre nouvelle clé. Entrez les données de profil ci-après à l'invite :
  - Mot de passe keystore
  - Prénom et nom
  - Unité organisationnelle
  - Nom de l'organisation
  - Ville ou localité
  - État ou province
  - Code en deux lettres du pays de l'unité

Répondez **YES** pour confirmer que les données sont correctes.

- 4 Votre clé sera générée dans votre répertoire `C:\Program files\Java\jdk1.7.0_03\bin` et portera le nom que vous lui avez donnée.

### Demande d'une appli App Studio

Pour obtenir la génération d'une appli App Studio iOS ou Android, vous devez remplir un formulaire en ligne et soumettre les graphiques personnalisés que vous souhaitez ajouter à l'appli. Lorsque nous recevrons le formulaire chez Quark, nous utiliserons ces informations pour créer une version personnalisée à tester et une autre à soumettre au magasin d'applications. Si vous demandez une appli Apple, assurez-vous que vous disposez des éléments suivants :

- votre certificat de développement
- votre certificat de distribution
- votre profil d'approvisionnement ad hoc
- votre profil d'approvisionnement App Store
- l'ID de votre appli
- l'icône de votre écran d'accueil au format PNG, à 144 x 144 pixels

- votre écran de démarrage Paysage au format PNG, à 2048 x 1536 pixels
- votre écran de démarrage Portrait au format PNG, à 1536 x 20148 pixels
- l'ID des achats dans l'application éventuels que vous souhaitez utiliser
- vos fichiers .p12 (si vous utilisez des notifications)

Pour demander une appli App Studio :

- 1 Dans App Studio Publishing Portal (<http://my.appstudio.net>), allez à la publication pour laquelle vous souhaitez créer une appli.
  - 2 Localisez l'entrée correspondant à l'application à générer et cliquez sur l'option Afficher associée.
  - 3 Cliquez sur **Gestionnaire d'applis**.
  - 4 Cliquez sur l'option **Générer** correspondant à la plate-forme concernée. Un formulaire s'affiche.
  - 5 Remplissez le formulaire et indiquez les diverses ressources demandées. Si vous avez des questions sur une partie du formulaire, cliquez sur le point d'interrogation correspondant dans le formulaire.
  - 6 Une fois la génération terminée, vous recevrez un courriel. Téléchargez les versions en suivant les instructions du courriel.
  - 7 Pour tester l'appli, faites glisser la version de test sur l'icône iTunes, puis effectuez la synchronisation avec votre iPad.
- ➡ Si l'appli n'apparaît pas sur l'iPad, vérifiez que l'UDID de l'iPad est associé à votre profil d'approvisionnement de développement. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Enregistrement des périphériques](#) et à [Création d'un profil d'approvisionnement de développement](#).

### Mise à jour d'une appli App Studio

Lorsque vous créez une nouvelle version d'une appli App Studio, vous devez incrémenter le numéro de version, sinon Apple refusera l'appli.

Pour préparer le téléchargement d'une nouvelle version d'appli sur le site pour développeurs Apple, connectez-vous à <http://itunesconnect.apple.com>, cliquez sur **Manage Your Applications** (Gérer vos applications), sur l'icône de votre application, sur **Add Version** (Ajouter une version), puis suivez les instructions affichées. Lorsque vous indiquez le numéro de la nouvelle version, assurez-vous qu'il est supérieur à celui de la version en cours.

Pour mettre à jour une appli App Studio, entrez le numéro de la nouvelle version dans le formulaire lorsque vous demandez la génération de la nouvelle version de l'appli.

### Soumission d'une appli à Apple

Avant de soumettre votre appli à l'App Store, assurez-vous que vous avez suivi toutes les instructions de la section *Préparation à la soumission d'une appli App Studio à Apple*. Lorsque vous avez terminé :

- 1 Connectez-vous à votre compte développeur Apple à l'adresse <http://itunesconnect.apple.com>.
- 2 Cliquez sur **Manage Your Applications** (Gérer vos applications). L'écran **Manage Your Apps** (Gérer vos applis) s'affiche.
- 3 Cliquez sur l'icône de votre appli. L'écran de description de l'appli s'affiche.
- 4 Effectuez les modifications nécessaires. Dans la zone **Uploads** (Téléchargements), téléchargez les captures d'écran finales. (Pour effectuer une capture d'écran sur l'iPad, appuyez sur le bouton Home (Accueil), puis, en le maintenant enfoncé, appuyez une fois sur le bouton Power (Marche/veille). La capture d'écran sera disponible dans l'appli Photos.
- ➔ Si vous faites payer vos parutions, vous devez associer vos achats dans l'application à l'appli. Pour cela, cliquez sur **Edit** (Modifier) dans la zone **In-App Purchases** (Achats In-App), puis cochez tous les achats dans l'application que vous souhaitez associer à l'appli et cliquez sur **Save** (Enregistrer).
- 5 Lorsque vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur **Enregistrer**.
- 6 Cliquez sur **Ready to Upload Binary** (Prêt à télécharger le fichier binaire). Si vous omettez cette étape, vous ne pourrez pas télécharger votre appli à l'étape 9.
- 7 Lancez Xcode et choisissez **Xcode > Open Developer Tool > Application Loader**.
- 8 Cliquez sur **Deliver Your App** (Livrer votre appli).
- 9 Suivez les instructions affichées. Lorsque l'écran **Choisir une application** s'affiche, choisissez le nom de votre appli.
- 10 Lorsque l'écran **Informations sur l'application** s'affiche, cliquez sur **Choisir**, sélectionnez le fichier .ipa que vous avez téléchargé depuis App Studio Publishing Portal et cliquez sur **Ouvrir**.
- 11 Suivez les instructions affichées. Lorsqu'un message vous demande si votre appli contient de la cryptographie, cliquez sur **No**.

Une fois votre appli soumise, Apple l'examinera et vous contactera pour vous informer de son approbation.

### Soumission d'une appli Android

Pour obtenir des instructions de soumission d'applis Android, consultez le site pour les développeurs du magasin d'applications cible.

# Mentions légales

©2022 Quark Software Inc. et ses concédants de licence. Tous droits réservés.

Protégé par les brevets américains suivants : 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 et autres brevets en instance d'homologation.

Quark, le logo Quark, QuarkXPress et QuarkCopyDesk sont des marques déposées ou non de Quark Software Inc. et de ses filiales aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont détenues par leur propriétaire respectif.

# Index

## A

achats dans l'application 84  
 action Afficher objet 44  
 action Afficher une fenêtre contextuelle 44, 45  
 action Aller à l'URL 44  
 action Aller à la diapositive 44  
 action Aller à la page 44, 45  
 action Aller à la page précédente 44  
 action Aller à la page suivante 44  
 action Aller à la première page de la parution 44  
 action Diapositive précédente 44  
 action Diapositive suivante 44  
 action Lecture fichier son 44, 45  
 action Lecture objet 44  
 action Lire animation 44  
 action Masquer la fenêtre contextuelle 44  
 action Masquer objet 44  
 action Ouvrir 44  
 action Pause fichiers son (Basculer) 44  
 action Pause objet (Basculer) 44  
 action Prendre un cliché 44  
 action Réinitialiser la page 44  
 actions 44  
 actions d'interactivité 44  
 App Store d'Apple 90  
 applis 71  
 applis App Studio 68  
 articles 70  
 articles redistribués 51  
 Aucune action 44  
 audio 29

## B

basculement de page maquette 23  
 boutons 31

## C

captures d'écran 84  
 caractères groupés 47  
 certificat de développement 78

certificat de distribution 79  
 certificats 78, 79  
 composants 51, 54  
 comptes développeur Apple iOS 77  
 contenu HTML 42  
 contenu imbriqué 42  
 contenu partagé 71  
 contenu PDF 42

## D

diaporamas 35, 39  
 diviser l'écran 23

## E

éléments de chevauchement 50  
 éléments multimédias App Studio 51  
 ePub 51, 63

## F

familles de mises en page 71  
 format App Studio 70

## H

HTML5 70  
 hyperliens 50

## I

ID d'applis 79  
 ID de lots 84

## K

keystore 87  
 Kindle 51, 65

## L

livrels 63, 65

**M**

marques d'accentuation 48  
métadonnées 56  
mises en page 22

**O**

organisations 70  
orientation horizontale 71  
orientation Paysage 71  
orientation Portrait 71  
orientation verticale 71  
orientations 71

**P**

palette HTML5 24  
parutions 70  
parutions App Studio 68  
police de remplacement 47  
polices 49  
Profils d'approvisionnement 81, 82  
publications 70  
Publications HTML5 58

**R**

redistribution 51  
redistribution du texte 51  
rubi 47

**T**

tarification des parutions 84  
texte rubi 47  
texte, rastérisation 46, 49

**U**

UDID 78, 79  
usage 51

**V**

vidéos 40

**Z**

zones de défilement 33  
zoom 23