



Digital Publishing mit QuarkXPress 2016 Juli aktualisieren



Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	4
Optionen für Quark Digital Publishing.....	5
Definieren Ihrer Ziele und Einschränkungen.....	7
Charakterisierung Ihrer Inhalte.....	7
Beurteilen der Wünsche Ihrer Kunden.....	9
Die Planung für die Distribution.....	9
Bewerten der Ansprüche an Ihre Infrastruktur.....	11
Hardware, Betriebssysteme und Formate.....	12
Hardware.....	12
Betriebssysteme.....	13
Beschränkungen der Multimediaformate.....	13
Übertragungsformate.....	14
Allgemeiner Design-Ansatz.....	15
Fehler, die es zu vermeiden gilt.....	17
Projekte und Layouts.....	19
Digitale Layouts.....	19
Erstellen eines digitalen Layouts.....	19
Arbeiten mit Layouts.....	22
Hinzufügen von Interaktivität zu digitalen Layouts.....	24
Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen.....	43
Ostasiatische Funktionen in digitalen Layouts.....	45
Text in digitalen Layouts.....	48
Schriften in digitalen Layouts.....	48
Hyperlinks in digitalen Layouts.....	49
Gruppen in digitalen Layouts.....	49
Synchronisieren von Inhalten für unterschiedliche Geräte-Ausrichtungen.....	49
Aktualisieren fehlender Dateien.....	50
Prüfen der Verwendung von Digital Publishing Assets.....	50
Arbeiten mit Reflow	50
Erstellen von Reflow-Artikeln.....	51
Reflow-Artikel mit Inhalten füllen.....	53

Neuanordnen von Komponenten in Reflow-Artikeln.....	54
Mapping von Reflow-Stilvorlagen.....	54
Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses für ePub oder Kindle.....	55
Arbeiten mit eBook Metadaten.....	56
HTML5-Publikationen.....	57
Export als HTML5-Publikation.....	57
Webapp-Konfiguration.....	57
Allgemeine App-Konfiguration.....	58
Konfiguration der Features.....	58
Konfiguration von sozialen Netzwerken.....	59
Analytics-Konfiguration.....	59
Webapp-Funktionen.....	60
Hosting eines HTML5-Pakets auf einem Webserver.....	60
Ein Beispiel für den Einsatz unter Mac OS X.....	60
Export für ePub.....	62
Export für Kindle.....	65
Die Funktion App Studio.....	68
Zum Verständnis von App Studio.....	68
Zum Verständnis des App Studio Formats.....	70
Zum Verständnis des App Studio Publishing Portals.....	70
Zum Verständnis von App Studio Apps.....	71
Zum Verständnis von Layoutfamilien.....	71
Erstellen einer App Studio Ausgabe.....	72
Upload eines App Studio Artikels.....	73
Vorschau einer App Studio Ausgabe.....	76
Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe.....	77
Erstellen einer App Studio App.....	77
Vorbereitung zum Einreichen einer App Studio App bei Apple.....	77
Vorbereitung zum Einreichen einer Android App Studio App.....	86
Anfrage für eine App Studio App.....	88
Aktualisieren einer App Studio App.....	89
Einreichen einer App bei Apple.....	89
Einreichen einer Android App.....	90
Rechtliche Hinweise.....	91

Einführung

Digitales Publishing bietet großartige Chancen zur Veröffentlichung von Inhalten. Manchmal sind es vielleicht sogar etwas *zu viele* Möglichkeiten. Es sind so viele Optionen vorhanden – und so viele Unwägbarkeiten – dass die Entscheidungsfindung eine echte Herausforderung darstellen kann. Um alles noch komplizierter zu machen: Die Antwort auf die meisten Fragen, die Sie sich stellen werden, ist „es kommt drauf an“.

Diese Anleitung soll Sie dabei unterstützen, gute Entscheidungen für Ihr digitales Publishing zu treffen, damit Ihre Anstrengungen von Erfolg gekrönt werden.

Optionen für Quark Digital Publishing

Im Folgenden werden die von Quark® für das digitale Publishing verfügbaren Optionen kurz vorgestellt.

QuarkXPress ermöglicht die Konfiguration und den Export von Objekten für das digitale Publishing in den Ausgabe-Formaten ePub, Kindle, App Studio und HTML5-Publikation.

Die ePub-Datei ist kompatibel mit allen führenden ePub-Readern und Google Chrome. Die Kindle-Datei ist kompatibel mit Kindle-Geräten. Sie haben außerdem die Möglichkeit, HTML5-Publikationen zu exportieren, die sich mithilfe von Internet Explorer®, Safari®, Google Chrome® und Firefox® betrachten lassen.

Diese Tabelle dient zum schnellen Nachschlagen der verschiedenen Aspekte des digitalen Publishing, auf die in anderen Teilen dieses Dokuments Bezug genommen wird.

Medientyp	App Studio App und Ausgaben	Kindle eBook	ePub	HTML5-Publikationen
Beschreibung	Ein offenes, auf Standards basierendes Format mit einem anpassbaren, für Branding geeigneten Reader	Ein Format, mit dem Sie im Amazon Kindle Store veröffentlichen können	Ein von vielen Readern unterstütztes, buchorientiertes Standardformat	Ein Standard-Format auf der Basis von HTML5, das von allen gängigen Browsern unterstützt wird
Am besten geeignet für	Unternehmen, Magazine	Bücher	Bücher	Online-Broschüren, Kataloge, Magazine und andere Webinhalte
Reader	Branded Reader (anpassbar)	Kindle	Kindle, Nook, Google, Apple iBooks	Alle Standard-konforme Webbrowser wie Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari etc.
Plattformen	iPad, iPhone, Android Tablets	Mehrere	Mehrere	Mehrere
Layout	Aus QuarkXPress	In Reader-Anwendung eingebaut für Reflow eBooks Aus QuarkXPress für eBooks mit festem Layout	In Reader-Anwendung eingebaut	Aus QuarkXPress

OPTIONEN FÜR QUARK DIGITAL PUBLISHING

Medientyp	App Studio App und Ausgaben	Kindle eBook	ePub	HTML5-Publikationen
Inhalt	Text, Bilder, Video, Diashows, HTML, Interaktivität und mehr	Text und Bilder	Text, Bilder, Video, Diashows, HTML, Interaktivität und mehr	Text, Bilder, Video, Diashows, HTML, Interaktivität und mehr
Distribution	Apple App Store, Android App Stores	Amazon Kindle Store	Dritte	Selbst-gehosteter Server
Verfügbar für QuarkXPress?	QuarkXPress 9.5 oder neuer	QuarkXPress 9.3 oder neuer	QuarkXPress 9.0 oder neuer	QuarkXPress 2016
Verfügbar für QPS?	QPS 9.5 oder neuer	—	QPS 9.0 oder neuer	—
Kosten	Variiert nach Anzahl der Ausgaben, die Sie verkaufen möchten	Keine Kosten für das Authoring und das Publishing im Bookstore, Amazon verlangt jedoch einen Teil der Verkaufserlöse	Keine Kosten für das Authoring; Distributionsvereinbarung je nach Distributor	Keine Kosten für das Authoring; das Hosting der Inhalte kann Kosten verursachen

Definieren Ihrer Ziele und Einschränkungen

Wenn Sie an digitales Publishing denken, werden Sie vermutlich zunächst Fragen wie diese haben:

- Auf welchen Geräten möchte ich veröffentlichen?
- In welchen Formaten möchte ich veröffentlichen?
- Welche Tools möchte ich verwenden?

Als Startpunkt sind diese Fragen jedoch eventuell nicht optimal geeignet. Unterschiedliche Geräte, Formate und Werkzeuge besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen und es ist schwer, eine Auswahl zu treffen, wenn Sie noch keine klare Vorstellung Ihrer Ziele, Anforderungen und Beschränkungen besitzen. Im Folgenden möchten wir Sie dabei unterstützen, die angesprochenen Punkte zu klären, damit Sie eine kluge Wahl treffen, wenn Entscheidungen anstehen, in welche Richtung es gehen soll.

Charakterisierung Ihrer Inhalte

In einem gewissen Ausmaß sollte Ihre Auswahl im Hinblick auf Geräte und Formate auf die Art Ihrer Inhalte ausgerichtet sein. Sind die Inhalte anspruchsvoll gestaltet, wie z. B. Magazine oder Broschüren? Oder sind sie textorientiert mit einigen wenigen Bildern? Oder sind sie primär auf visuelle Eindrücke oder zum entspannten Lesen gedacht? Die Antwort auf solche Fragen kann Sie bei der Entscheidung unterstützen, ob Sie eine Layoutansicht, eine Reflow-Ansicht oder beides benötigen.

- Eine **Layoutansicht** ermöglicht es, die Seiten für einen bestmöglichen visuellen Eindruck zu gestalten und sie gestattet die Verwendung von Multimedia-Inhalten wie Sound und Video. Eine Layoutansicht erlaubt es darüber hinaus, Ihr Branding weitestgehend zu erhalten, da sie die größte Flexibilität bietet.
- Eine **Reflow-Ansicht** zeigt nur Texte und Bilder an, gewöhnlich in einer vom Anwender einstellbaren Textgröße und Schrift. Eine Reflow-Ansicht ist weniger flexibel als die Layoutansicht, kann aber durchaus wünschenswert sein, da sie dem Kunden ein ablenkungsfreies Lesen erlaubt. Die Reflow-Ansicht ist gut für traditionelle Bücher und Nachschlagewerke geeignet.

Wenn Ihre Inhalte auf das Erzeugen eines nachhaltigen visuellen Eindrucks ausgerichtet sind, wenn Ihr Branding erhalten bleiben soll und wenn Sie Multimedia-Komponenten

DEFINIEREN IHRER ZIELE UND EINSCHRÄNKUNGEN

einsetzen möchten, sollten Sie die Entwicklung einer ePub-, einer Kindle eBook oder einer HTML5-Publikation mit festem Layout oder einer individuellen App in Erwägung ziehen oder App Studio verwenden, um Inhalte zu erstellen, die sich in einer individuellen Reader-App ansehen lassen.

Ist Ihr Content hauptsächlich textorientiert und besteht keine Notwendigkeit für ein ausgefallenes Layout? Dann könnte ein Format wie Reflow-ePUB oder Kindle eBook für Sie in Frage kommen. Dieses Format bietet ausschließlich eine Reflow-Ansicht und ist kompatibel mit einer Vielzahl von Readern.

Wenn es besonders wichtig ist, dass Ihr Content in einer für Sie typischen Weise präsentiert wird, kommt sicher die Erstellung einer ganz eigenständigen App in Frage. Diese kann vollkommen selbstständig oder mithilfe von App Studio erzeugt werden. Diese - arbeitsintensivste - Variante ist gleichzeitig auch die flexibelste. Beachten Sie jedoch, dass es mit zunehmendem Umfang der selbstständigen Arbeit, die Sie in eine Anwendung investieren, immer schwieriger wird, diese App auch für andere Plattformen zu erstellen.

Eine weitere wichtige Frage ist, ob Sie mit ihrer App unterschiedliche Geräteausrichtungen unterstützen möchten (oder müssen)? Erwarteten Ihre Kunden diesen Funktionsumfang? Falls dieser Punkt wichtig für Sie ist, sollten Sie ihn bei der Wahl eines Formats berücksichtigen. Viele ePub Reader unterstützen diese Funktion automatisch, jedoch nicht alle. Falls Sie möchten, dass sich mit der Geräteausrichtung das Layout verändert, wäre eine individuell erstellte App oder eine in App Studio erstellte Ausgabe die bessere Wahl.

Wenn Sie die Verwendung von Medienelementen wie Audio und Video in Betracht ziehen, sollten Sie sicherstellen, dass Sie über die zu ihrer Produktion nötigen Ressourcen verfügen. Die Begeisterung für die Multimedia-Idee ist schnell entfacht, die richtige Erstellung und Verwendung von Multimedia kann jedoch viel Planungsarbeit und hohe Kosten verursachen. Prüfen Sie die Möglichkeit, Materialien erneut zu verwenden, die Ihr Unternehmen bereits für andere Medien (z. B. für seine Website) erstellt hat.

Was Sie noch bedenken sollten:

- Möchten Sie Ihren Anwendern für die Navigation Einstellelemente und Symbole im Industriestandard bieten, die sie ohne langes Nachdenken verwenden können oder wünschen Sie eigens erstellte Bedienelemente im Sinne eines individuelleren Nutzererlebnisses?
- Sollen die verwendeten Inhalte auch im Web erscheinen? Falls dies so ist, worin soll sich die Webversion des Contents (gegebenenfalls) von der Version für Handheld-Geräte unterscheiden? Wenn keine wesentlichen Unterschiede zwischen der Präsentation der Inhalte auf Ihrer Website und der Darstellung auf dem Handheld-Gerät bestehen, sollten Sie überlegen, ob wirklich eine App nötig ist.
- Möchten (oder müssen) Sie in mehreren Formaten veröffentlichen oder nur in einer App-Präsentation? Portieren Sie Inhalte von einem anderen Format? Ist ein Single-Source-Ansatz möglich, zumindest, um die Anfangsversion eines Layouts zu erstellen, das Sie dann für das Erscheinen als App-Ausgabe anpassen können?

➔ Weitere Informationen zu den hier besprochenen Formaten finden Sie unter „[Hardware, Betriebssysteme und Formate](#)“.

Beurteilen der Wünsche Ihrer Kunden

Wir setzen voraus, dass Sie Ihren Kunden positive Erfahrungen mit Ihren Inhalten bereiten möchten. Damit sich dies realisieren lässt, bedenken Sie bitte auch folgende Fragen:

- Möchten Ihre Kunden in der Lage sein, die Punktgröße des Textes zu ändern? Ist dies der Fall, sollten Sie ein Format wählen, das eine Reflow-Ansicht beinhaltet.
- Sollen es Ihren Kunden möglich sein, die Inhalte auf Wunsch herunterzuladen? Wenn zum Beispiel eine App aus dem Apple App Store über 3G heruntergeladen werden soll, darf diese nicht mehr als 50 MB groß sein. Wenn Sie sicherstellen wollen, dass eine solche App über 3G heruntergeladen werden kann, sollten Sie ein „schlankeres“ Format wie ePub in Erwägung ziehen oder versuchen, die Größe der in Ihren Apps enthaltenen Multimedia-Assets zu minimieren.
- Wie schnell möchten Ihre Kunden die Inhalte herunterladen? Sogar in uneingeschränkten Netzwerken sollten Sie darüber nachdenken, die Größe Ihrer Dateien zu minimieren, damit Ihre Kunden sich nicht über Wartezeiten ärgern.
- In welchen Sprachen sollen die Kunde Ihre Inhalte lesen können? Wenn Sie Ihre Inhalte in mehreren Sprachen vertreiben möchten, sollten Sie sicherstellen, dass das Format und das gewählte Gerät diese Sprachen unterstützen. So werden beispielsweise in einigen ostasiatischen und osteuropäischen Sprachen Zeichen verwendet, die in vielen Western-Schriften nicht verfügbar sind und manche Sprachen besitzen eine andere Schreib-/Leserichtung als westliche Sprachen. Das ePub Format unterstützt ostasiatische und osteuropäische Sprachen auf einigen, aber möglicherweise nicht auf allen Geräten. Wenn Sie App Studio verwenden möchten, dürfen Sie ausschließlich die Layoutansicht verwenden, da in der Reflow-Ansicht Sonderzeichen möglicherweise nicht korrekt dargestellt werden.
- Setzen Sie bei Ihren Kunden zum Lesen und Betrachten der Inhalte einen Internetzugang voraus? Wenn dies so ist, sollten Sie sicherstellen, dass sich die Inhalte im Falle einer unterbrochenen Netzverbindung normal verhalten. Falls Sie eine HTML5-Interaktivität erstellen, können Sie für den Notfall jeweils ein Standard-Bild oder Standard-Grafikelement dort vorsehen, wo Inhalte live aus dem Web präsentiert werden.

➡ Weitere Informationen zu den hier besprochenen Formaten finden Sie unter „[Hardware, Betriebssysteme und Formate](#)“.

Die Planung für die Distribution

So, wie es viele unterschiedliche Möglichkeiten der Distribution von gedruckten Inhalten gibt, existieren auch viele unterschiedliche Arten der Verteilung von Content für Handheld-Geräte. Die Art und Weise, die Sie für die Distribution Ihrer Inhalte wählen, hängt vermutlich davon ab, wofür diese Inhalte gedacht sind und wie Sie Ihre Erträge erzielen möchten.

Überlegen Sie, wie häufig Sie Content veröffentlichen wollen:

- Müssen Sie häufige kleinere Mengen Content veröffentlichen? Falls ja, kommt die Erstellung einer App des News-Reader-Typs mithilfe eines Frameworks wie

DEFINIEREN IHRER ZIELE UND EINSCHRÄNKUNGEN

TapLynx infrage. Dieser Ansatz ermöglicht es, Ihre App einmal zu erstellen und zu verteilen und dann regelmäßig Updates der in dieser App dargestellten Inhalte zu veröffentlichen. Dabei muss der Kunde nicht mehr tun, als die Anwendung zu öffnen. In diesem Modell kommt der Cashflow gewöhnlich über Anzeigenerlöse.

- Werden Sie Inhalte selten oder unregelmäßig veröffentlichen? Sind Sie (beispielsweise) ein Herausgeber, der seinen Kunden Buchtitel zur Verfügung stellen möchte? In diesem Falle sollten Sie die Verwendung des Kindle- oder ePub-Formats in Erwägung ziehen. Wenn Sie keine Layoutansicht benötigen, sollten Sie eines der großen vorhandenen Distributionsnetzwerke wie Amazon oder Apple iBooks oder eines der vielen kleineren in Betracht ziehen.
- Möchten Sie Inhalte auf einer regelmäßigen Basis publizieren? Sind Sie beispielsweise Herausgeber einer digitalen Zeitschrift? Sie können sich für jede einzelne Ausgabe einer eigens erstellten App bedienen. Dies kann jedoch einen hohen Arbeitsaufwand bedeuten und der häufige Download einer neuen App löst bei Ihren Kunden vermutlich keine Begeisterung aus. Sie könnten auch die Erstellung einer App Studio Reader-App in Betracht ziehen und dann die jeweiligen Ausgaben über einen Webserver vertreiben. Bei diesem Ansatz können Sie die App so individualisieren, dass ihr Branding sichtbar ist, oder eine generische Viewer-App verwenden. (Bitte beachten Sie jedoch, dass Sie durch diesen Ansatz auf die von App Studio unterstützten Plattformen beschränkt sind.)

Wenn Sie sich entscheiden, App Studio Ausgaben zu verteilen, die sich in einer Reader-App betrachten lassen, sollten Sie überlegen, ob Sie eine Probeausgabe verfügbar machen möchten, damit der Anwender den Gebrauchswert Ihrer Publikationen einschätzen kann. Sie können eine Beispielausgabe mit der App bündeln. Achten Sie dabei jedoch wegen der Beschränkungen der Download-Größe und der Wartezeit für Ihre Kunden auf die Dateigröße. Sie können auch aus der Reader-Anwendung freien Zugriff auf eine Beispielausgabe gewähren.

Selbstverständlich benötigen Sie einen Plan für das Erzielen Ihrer Erlöse. Die hier vorhandenen Möglichkeiten beinhalten den Verkauf von einzelnen Apps, den Verkauf von Ausgaben, die sich in einer Reader-App betrachten lassen, den Verkauf von Büchern (z. B. für den Kindle Reader oder iBooks) und Einnahmen aus Werbung. Wenn Sie Werbung verkaufen möchten, können Sie mit den Werbepartnern individuelle Abmachungen treffen oder ein vorhandenes Netzwerk wie Apples iAd (nur für iOS) oder Google AdMob (für iOS und Android) verwenden.

Wenn Sie über Werbung nachdenken, sollten Sie auch Analysen nicht vergessen. Möchten Sie, dass Ihre App Sie mit Informationen über ihre Nutzung und die Verwendung Ihrer Inhalte versorgt? Sowohl iAd, als auch AdMob bieten Optionen zum Erfassen solcher Daten und zu ihrer Verwendung für eine maßgeschneiderte Werbung.

Schließlich stellt sich die Frage, auf wie vielen unterschiedlichen Plattformen Sie veröffentlichen möchten. Hier sind individuelle Apps die am wenigsten reizvolle Wahl, da sie für jede Plattform neu geschrieben werden müssen. Die größte Marktabdeckung erreichen Sie mit Industriestandards wie ePub oder HTML5-Publikationen.

➡ Weitere Informationen zu den hier besprochenen Formaten finden Sie unter „[Hardware, Betriebssysteme und Formate](#)“.

Bewerten der Ansprüche an Ihre Infrastruktur

Das Erstellen von Inhalten für die digitale Distribution ist nur ein Teil des digitalen Publishing-Prozesses. Wenn Sie planen, Inhalte für digitale Geräte zu vertreiben, muss sichergestellt sein, dass alle dafür erforderlichen Infrastrukturen vorhanden sind.

Wenn Sie beispielsweise planen, Inhalte auf einer Website zu hosten, müssen Sie in Betracht ziehen, welche Anforderungen an den Speicherplatz eingeplant werden müssen und wie viele Downloads erwartet werden, da sich beide Faktoren üblicherweise auf die Bezahlung für das Hosting auswirken. Auf jeden Fall sollten Sie von Beginn an die Nutzungsdaten überwachen und analysieren und bei Bedarf notwendige Änderungen am Hosting-Paket vornehmen. (Wenn Sie Apps erstellen, die über das Web bereitgestellte Inhalte einschließen, sollten Sie auch die Hosting-Pakete für diese Inhalte im Auge behalten.)

Die Fakturierung ist ein weiterer wichtiger Aspekt. Wenn Sie einzelne Apps oder Ausgaben zum Verkauf anbieten, müssen Sie sicherstellen, dass Sie über die nötigen Ressourcen verfügen, um das Entgelt für diese Inhalte in allen dafür vorgesehenen Märkten in Rechnung stellen zu können. Die vielleicht einfachste Methode dafür ist die Verwendung eines bereits vorhandenen Netzwerks wie App Store oder Amazon, da diese Organisationen eingerichtet wurden, um diesen Bereich des Geschäftes für die Ersteller von Inhalten einfach und transparent zu machen.

Schließlich sollten Sie Marketing- und Werbemaßnahmen für Ihre Inhalte planen. Für diesen Zweck können Sie Experten beauftragen oder Ihren Content mithilfe sozialer Netzwerke wie Facebook and Twitter selbst bewerben, auch eine Kombination ist selbstverständlich möglich.

Hardware, Betriebssysteme und Formate

Wenn Sie über ein Publishing für Handheld-Geräte nachdenken, sollten Sie möglichst viel über die für diese Geräte aktuell verfügbare Hardware, die Betriebssysteme und die Formate wissen.

Hardware

Es ist wichtig zu wissen, auf welcher Art von Hardware Ihr Content verfügbar sein soll, denn die unterschiedlichen Geräte besitzen verschiedene Vor- und Nachteile. Beispiel:

- **Physikalische Größe:** Wenn Sie Inhalte für die Bereitstellung auf einem kleineren Bildschirm entwickeln, sollten diese sich eventuell von denen für einen größeren Bildschirm unterscheiden. Bei der Entwicklung für einen größeren Bildschirm könnte das Inhaltsverzeichnis zum Beispiel durch Miniaturbilder der einzelnen Objekte ergänzt werden — auf einem kleineren Bildschirm sollten Sie die Verwendung solcher Miniaturen auf ein Minimum beschränken. Bei kleineren Bildschirmen sollten Sie auch über das Problem des Zugangs zu den gesamten Inhalten in der Reflow-Ansicht nachdenken.
- **Auflösung:** Bedenken Sie bei der Entwicklung an einem Computermonitor, dass die Auflösung mit der Sie entwickeln nicht unbedingt der Auflösung entspricht, mit der die Inhalte später betrachtet werden. Wenn die Auflösung Ihres Monitors signifikant höher oder geringer ist, als die Auflösung des Gerätes, für das Sie entwickeln, sollten Sie während der Designarbeit unbedingt darauf achten. Dies bedeutet auch, dass Sie bereits zu einem frühen Zeitpunkt die Verwendbarkeit Ihrer Inhalte testen sollten, um zu vermeiden, dass Sie sich auf ein auf dem Zielgerät unlesbares Design festlegen.
- **Netzwerkzugriff:** Besitzt das Gerät, für das Sie entwickeln, fortgesetzten Zugriff auf das Internet? Oder ist es so ausgelegt, dass es, wie das Kindle von Amazon, Content nur von einem proprietären Server herunterladen kann? Falls das Gerät konstant auf das Netzwerk zugreifen kann, sind die Geschwindigkeit und/oder die Dateigröße beschränkt? Sie müssen die Antworten auf diese Fragen kennen, wenn Sie spontan Download-Content wie Updates oder Magazin-Ausgaben anbieten wollen.
- **Die Benutzeroberfläche:** Das Auswählen und das Zoomen sind wesentliche Bestandteile der Erfahrung mit Inhalten auf digitalen Endgeräten. Besitzt das Gerät, für das Sie entwickeln, einen Touchscreen? Falls ja, welche Gesten werden

unterstützt? Wenn Sie für mehrere Geräte entwickeln, kennen Sie alle von diesen Geräten unterstützten Gesten? Unterstützen alle Geräte, die Sie verwenden möchten, unterschiedliche Ausrichtungen (hoch, quer)?

- **Ändern der Ausrichtung:** Die meisten Geräte unterstützen einen Wechsel der Ausrichtung, daher müssen Sie möglicherweise unabhängig von der Zielplattform die Erstellung zweier unterschiedlicher Layouts in Betracht ziehen.

Betriebssysteme

Bei der Entwicklung für digitale Geräte ergibt sich ein bedauerlicher Umstand: die verschiedenen Betriebssysteme erfordern unterschiedliche Apps. Wenn Sie Inhalte nativ auf möglichst vielen Telefonen verfügbar machen möchten, müssten Sie einen e-Reader für iOS, Android, Windows OS, webOS und BlackBerry OS finden oder erstellen. Sogar ein und dasselbe Betriebssystem kann sich auf verschiedenen Geräten unterschiedlich verhalten (z. B. verschiedene Varianten von Android auf unterschiedlichen Geräten).

Glücklicherweise gibt es mehrere Möglichkeiten, wie Sie es vermeiden können, eine native App für jedes einzelne Betriebssystem schreiben zu müssen. Beispiel:

- Sie können Inhalte veröffentlichen, indem Sie eine spezielle, für Mobilgeräte ausgelegte Version Ihrer Website verwenden.
- Sie können Inhalte mithilfe einer generischen Plattform veröffentlichen, die Player für unterschiedliche Plattformen zur Verfügung stellt. Flash Inhalte lassen sich zum Beispiel auf allen Plattformen betrachten, für die es einen Flash Player gibt. Aktuell ist es jedoch nicht möglich, Flash Inhalte unter iOS zu betrachten und die Unterstützung für Flash entwickelt sich auch auf den anderen Plattformen erst noch.
- Sie können Inhalte mithilfe einer proprietären Plattform veröffentlichen, die Player für unterschiedliche Plattformen zur Verfügung stellt. HTML5-Inhalte sind beispielsweise auf einer Vielzahl von Plattformen lesbar und bieten die Möglichkeit, interaktive Inhalte für mehrere Plattformen und statischen Text zu verwenden. HTML5-Publikationen aus QuarkXPress können auf einer Vielzahl mobiler und Tablett-Geräte einschließlich Desktop-Browsern gelesen werden.
- Es ist möglich, Content mithilfe eines generischen Formats verfügbar zu machen, das auf beinahe jeder Plattform läuft, Beispiele hierfür sind HTML5, ePub und PDF.

Beschränkungen der Multimediaformate

Bitte berücksichtigen Sie bei der Auswahl eines Übergabeformats, dass nicht alle Multimediadateien auf allen Plattformen unterstützt werden. Video muss beispielsweise im H.264 Format kodiert sein, um unter iOS betrachtet werden zu können und eine Unterstützung von Flash ist aktuell auf iOS Geräten nicht (und auf vielen anderen Geräten eingeschränkt) verfügbar.

Übertragungsformate

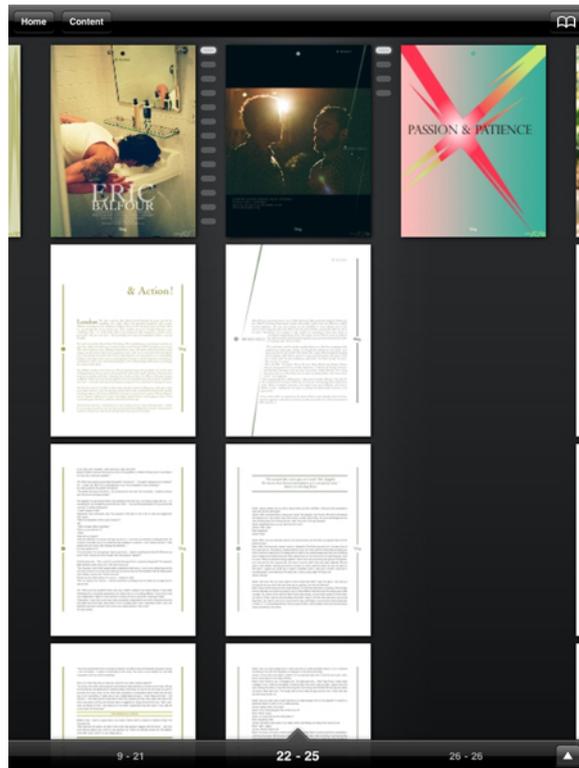
Es stehen mehrere Arten von Formaten für die Übertragung von Inhalten an Handheld-Geräte zur Verfügung:

- Offene Formate wie HTML5, ePub and PDF. Formate wie diese können interessant sein wegen ihrer Darstellungsmöglichkeiten von Inhalten auf beinahe allen Geräten und Betriebssystemen. Sie sollten jedoch berücksichtigen, dass es schwierig sein kann, Inhalte in offenen Formaten in Geld umzusetzen, wenn diese nicht über eine bewährte Struktur zur Kontrolle und Distribution verfügen.
- Gerätespezifische oder OS-spezifische Formate wie Apps für iOS oder Android. Content in diesen Formaten gestattet möglicherweise nur eine eingeschränkte Veröffentlichung, erlaubt es dem Autor jedoch, die vorhandene Infrastruktur von Institutionen wie dem Apple App Store und dem Android Play Store zu nutzen. Das Schreiben einer eigenen App gibt Ihnen außerdem den Spielraum, fast alles zu erstellen, was Sie sich wünschen, solange Sie den Aufwand nicht scheuen.
- Kontrollierte, proprietäre Formate, die auf unterschiedlichen Geräten und Betriebssystemen ausgeführt werden können, wie Amazon Kindle. Solche Formate bieten häufig den Vorzug eines eigenen Distributionssystems, welches es einem Herausgeber erleichtern kann, ein großes Publikum zu erreichen, ohne die Inhalte kostenlos abgeben zu müssen.

Allgemeiner Design-Ansatz

Bevor Sie damit beginnen, irgend etwas zu entwickeln, sollten Sie möglichst viele Antworten zu den an früherer Stelle dieses Dokuments gestellten Fragen gefunden haben. Die Features und Beschränkungen der ins Visier genommenen Formate, Betriebssysteme und Geräte können Ihre Auswahl auf schmerzliche Weise einschränken, wenn es um das Design geht. Wenn Sie das Gefühl haben, bereits recht genau zu wissen, was Sie erstellen möchten, finden Sie hier einige Vorschläge dazu, wie Sie sich der Umsetzung annähern.

- **Entscheiden Sie sich für einen „normalen“ Ansatz.** Vermeiden Sie es, das Rad neu zu erfinden. Versuchen Sie, eine App/einen Reader zu finden, der so aussieht und funktioniert, wie Sie es brauchen und denken Sie anschließend darüber nach, was Ihnen an dem Reader gefällt und wie Sie ihn verbessern könnten.
- **Entscheiden Sie, wie die Benutzeroberfläche funktionieren soll.** Stellen Sie sicher, dass sich die Benutzeroberfläche natürlich anfühlt. Mit anderen Worten, stellen Sie sicher, dass das Design charakteristisch für die Benutzerschnittstelle ist, anstatt einfach auf jeder Seite eine neue mittelmäßige Benutzeroberfläche einzuführen.
- **Entscheiden Sie sich für ein Layout.** Ein Standardverfahren für eBooks ist es, das Leseerlebnis eines „echten“ Buches mit umzublätternden Seiten nachzubilden. Dies ist jedoch nicht die einzige Gestaltungsmöglichkeit für ein eBook. Sie können zum Beispiel auch eine horizontale Linie aus Miniaturbildern anbieten, die jeweils einen Artikel symbolisieren und jeweils darunter eine scrollbare, vertikale Liste von Seitenminiaturen („Seitenstapel“). In der Vollbildansicht ermöglicht der Seitenstapel dem Anwender, durch horizontales Wischen den Artikel zu wechseln und durch vertikales Wischen die Artikel zu lesen.



Ein Seitenstapel

- **Erstellen und testen Sie Ihre Vorlagen.** Wenn Sie Vorlagen für mehrere Publikationen erstellen, denken Sie dabei unbedingt an die Ausrichtung und testen Sie ausgiebig, bevor Sie mit der Verwendung dieser Vorlagen in der Produktion beginnen. Testen Sie die Schriften, die Farben, die Stilgebung und die Benutzeroberfläche auf allen für das Publishing infrage kommenden Geräten. Wenn Sie Inhalte umwandeln, die für ein anderes Medium gestaltet wurden, achten Sie auf Probleme mit sehr kleinen Objekten wie Haarlinien, Rahmen, kleinem Text etc.
- **Bauen Sie die Inhalte strukturiert auf.** Stellen Sie Benennungsregeln für Stile, Farben, Objekte etc. auf und halten Sie sich daran! Überlegen Sie sich, ob Sie alle interaktiven Objekte auf eine eigene Ebene stellen, damit Sie sie bequem aufrufen, verbergen und voneinander trennen können.
- **Sichern Sie die Reflow-Ansicht zuletzt.** Stellen Sie sicher, dass das visuelle Layout wirklich FERTIG ist, bevor Sie beginnen, an der Reflow-Ansicht zu arbeiten.
- **Testen, testen, testen!** Es ist die Mühe wert, denn Sie vermeiden Blamagen und ein peinliches Nachbessern von Apps und Inhalten. Testen Sie NICHT mit den Personen, die den Inhalt und/oder die App entwickelt haben.

Fehler, die es zu vermeiden gilt

Digitales Publishing ist ein extrem flexibles Medium. Diese Flexibilität bedeutet, dass Sie verblüffende Dinge tun können, aber auch, dass gut versteckte Fallen auf Sie warten.

So sollten Sie beispielsweise von der Möglichkeit, Multimediaelemente wie Videos, Diashows und Audio in digitalen Publikationen zu nutzen, beileibe nicht auf jeder Seite Gebrauch machen. Allgemein ausgedrückt sollten Multimediaelemente nur dann verwendet werden, wenn Sie einen Mehrwert enthalten, der nicht auf andere Art und Weise durch Inhalte bedient werden kann. Ein Audioschnipsel in einem Artikel über eine Band mag passend sein, ein Audio von einem Interview mit einem langweiligen klingenden Interviewpartner sicher eher nicht.

Wenn Sie also Multimediaelemente einsetzen, stellen Sie sicher, dass die Kontrolle über diese Elemente offen in den Händen der Anwender liegt. Ein Video, das abgespielt wird, wenn ein Anwender das erste Mal auf eine Seite gerät, mag in einer Publikation großartig sein, in der dieser Anwender die Seite voraussichtlich nicht wieder ansieht. Es kann jedoch sehr ermüden, wenn der Betrachter der Seite jedes Mal das Video über sich ergehen lassen muss, wenn er die Seite häufig aufsucht. Anstatt solche Multimediaelemente automatisch starten zu lassen, sollten Sie deutliche visuelle Hinweise auf ihr Vorhandensein vorsehen und dem Anwender die Entscheidung überlassen, ob er sie erneut anhören oder ansehen möchte. Es ist ebenso wichtig, dass Sie sicherstellen, dass der Anwender stets eine deutlich erkennbare Möglichkeit besitzt, die Wiedergabe eines Multimediaelements auf Wunsch anzuhalten.

In Situationen, in denen Sie visuelle Hinweise auf das Vorhandensein von Multimediaelementen anbieten, mag es reizvoll sein, Ihre Kreativität auszureizen. Ihre Anwender sind jedoch vermutlich dann am glücklichsten, wenn Sie die üblicherweise verwendeten visuellen Hilfen verwenden. Wenn Sie beispielsweise darauf hinweisen möchten, dass ein Rahmen ein Videoschnipsel enthält, ist ein nach rechts zeigendes Dreieck in der Mitte des Fensters die vermutlich klarste Möglichkeit, dies zu symbolisieren. Analog hierzu ist eine horizontale Leiste mit einem Abspielbutton die bevorzugte Art, das Vorhandensein eines Audioclips anzuzeigen.

Auch bei der Navigation ist es es wichtig, sich an Industriestandards zu halten. Gegenwärtig ist das Standardverfahren zum Navigieren von Seite zu Seite auf einem Handheld-Gerät ein horizontales Wischen mit einem Finger. Auf Multitouch-Bildschirmen ist der momentane Standard zum Ein- und Auszoomen das Pinchen (das Auseinander- bzw. Zusammenziehen zweier Finger). Auf Geräten, die solche Gesten nicht unterstützen, funktionieren am besten Pfeilsymbole zum Wechseln der Seite und Vergrößerungssymbol zum Zoomen. (Dies scheint selbstverständlich, sollte aber erwähnt werden.)

FEHLER, DIE ES ZU VERMEIDEN GILT

Wenn Sie eine digitale High-End-Publikation erstellen möchten, ist einer der Fehler, die Sie unbedingt vermeiden sollten, das Erzeugen eines Produktes, das den Eindruck erweckt, als seien Inhalte gedankenlos in eine Vorlage gepresst worden. Es ist nicht falsch, mit einer Vorlage zu beginnen, aber falls Sie die Designfunktionen von so leistungsfähigen Tools wie QuarkXPress nicht nutzen, lassen Sie bares Geld liegen.

Schließlich sollten Sie sicherstellen, dass Ihre digitalen Publikationen vor der Veröffentlichung auch von unerfahrenen Anwendern getestet werden. Auf diese Weise finden Sie Designfehler, die sonst vielleicht verborgen blieben. Es kann beispielsweise leicht geschehen, dass eine Seite mit Multimediaelementen in Form von Vollbildern entworfen wird, die das Umblättern von Seiten verhindern.

Projekte und Layouts

Jedes QuarkXPress Projekt enthält ein oder mehrere Layouts. Jedes Layout wird innerhalb eines Projekts gespeichert und jedes Projekt enthält mindestens ein Layout. Jedes Layout kann aus maximal 2000 Seiten bestehen und bis 224" x 224" (568,96 x 568,96 cm) groß sein (bzw. 112" x 224" (284,48 x 568,96 cm) für eine Doppelseite). Projekte können eine unbeschränkte Anzahl von Layouts enthalten.

QuarkXPress Projekte können zwei Layouttypen enthalten: Print und Digital. So können Sie ein einziges Projekt verwenden, um Inhalte für unterschiedliche Medien wie Print, PDF, ePub, native Apps, Kindle Bücher und HTML5-Publikationen zu erzeugen.

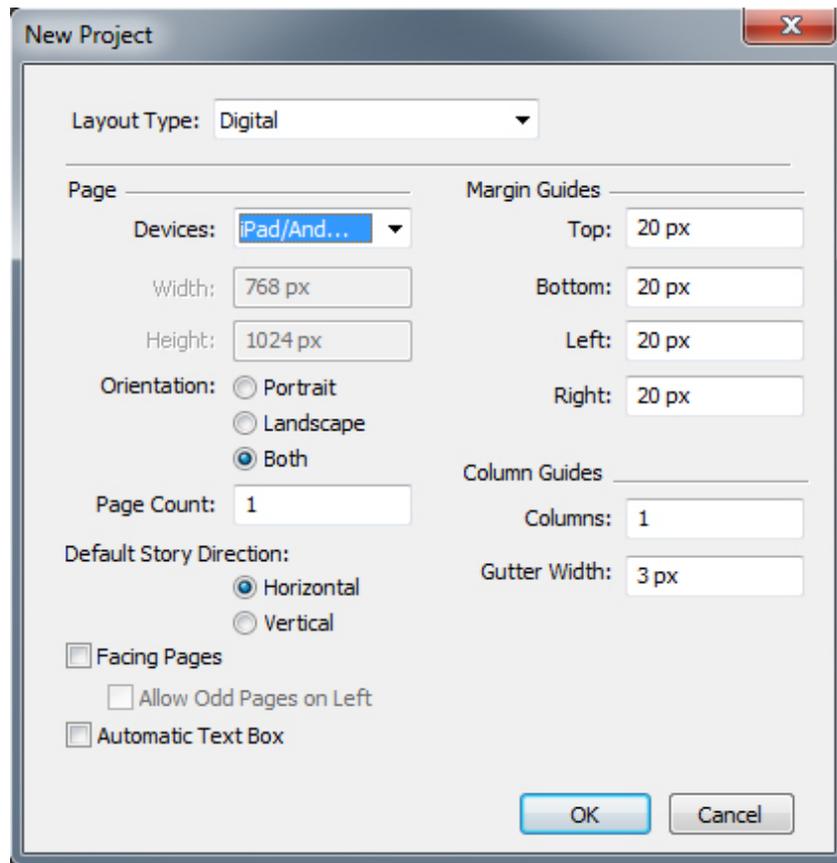
Digitale Layouts

Digitale Layouts ermöglichen die Erstellung von Inhalten für das digitale Publishing. Sie können Inhalte erstellen und das digitale Layout zum digitalen Publishing in den Ausgabeformaten ePub, Kindle, App Studio und HTML5-Publikation exportieren.

Erstellen eines digitalen Layouts

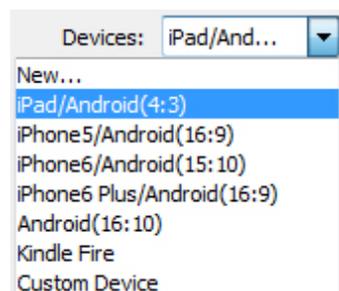
So erstellen Sie ein digitales Layout:

- 1 Wählen Sie **Ablage/Datei > Neu > Projekt**. Die Dialogbox **Neues Projekt** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Neues Projekt** für ein digitales Layout

- 2 Wählen Sie **Digital** im Dropdown-Menü **Layout-Typ**.
- 3 Wählen Sie ein Gerät aus dem Dropdown-Menü **Geräte**.



Das Dropdown-Menü **Geräte**

Die Felder **Breite** und **Höhe** werden automatisch abhängig vom gewählten Gerät ausgefüllt.

- ➔ Weitere Informationen wie Sie ein individuelle Gerät definieren und verwenden finden Sie unter „*Anwenderdefiniertes Gerät*“.

- 4 Stellen Sie die Ausrichtung für das Standard-Layout ein.

Wenn Sie **Beide** auswählen, erzeugt QuarkXPress automatisch zwei Layouts: eines im **Hochformat** und eines im **Querformat**. QuarkXPress zeigt das neue Projekt in einer geteilten Ansicht an, damit Sie mit beiden Ansichten des Layouts gleichzeitig arbeiten

können. Weitere Informationen finden Sie unter „Unterteilen eines Fensters“ in [A Guide to QuarkXPress](#).

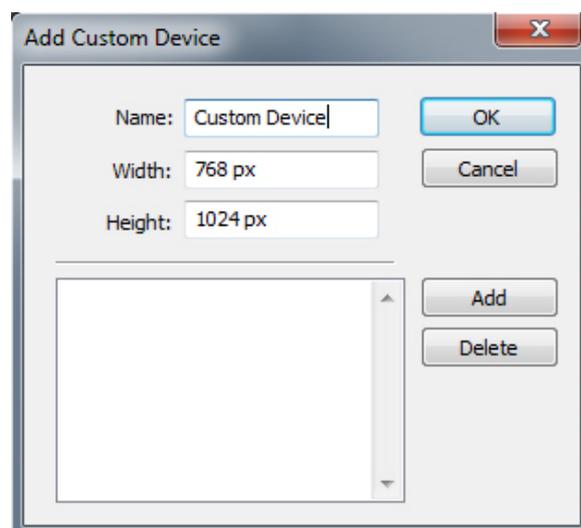
- 5 Mit den **Randhilfslinien**-Steuerelementen können Sie die Standard-Ränder für das Layout definieren.
- 6 Mit **Seitenanzahl** geben Sie die Anzahl Seiten an, die Sie zu Beginn erstellen möchten.
- 7 Mithilfe der Steuerelemente **Spaltenhilfslinien** können Sie standardmäßig eine mehrspaltige Seite erstellen.
- 8 Lege Sie die **Standard-Textlaufrichtung** für das Layout fest.
- 9 Die Checkbox **Doppelseiten** erlaubt das Erstellen von Doppelseiten. In einem Projekt mit horizontaler Textlaufrichtung ermöglicht die Checkbox **Ungerade Seiten links zulassen** die Einstellung, ob sich links ungerade Seiten befinden dürfen. In einem Projekt mit vertikaler Textlaufrichtung ermöglicht die Checkbox **Ungerade Seiten rechts zulassen** die Einstellung, ob sich rechts ungerade Seiten befinden dürfen.
- 10 Die Checkbox **Automatischer Textrahmen** ermöglicht das Hinzufügen eines Textrahmens zur Standard-Musterseite des Layouts.
- 11 Klicken Sie auf **OK**.

Ein Projekt mit einem digitalen Standard-Layout wird erstellt.

Anwenderdefiniertes Gerät

Sie können benutzerdefinierte Geräte mit individuellen Seitengrößen definieren und diese dem Dropdown-Menü **Geräte** im Dialog **Neues Projekt** hinzufügen. So erstellen Sie ein anwenderdefiniertes Gerät:

- 1 Wählen Sie **Ablage/Datei > Neu > Projekt**. Die Dialogbox Neues Projekt wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie **Digital** im Dropdown-Menü **Layout-Typ**.
- 3 Wählen Sie **Neu** im Dropdown-Menü **Geräte**. Der Dialog **Benutzerdefiniertes Gerät hinzufügen** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Benutzerdefiniertes Gerät hinzufügen** für ein digitales Layout

- 4 Geben Sie einen **Namen** für das anwenderdefinierte Gerät an und definieren Sie die **Breite** und die **Höhe** des Geräts.
 Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um mehrere benutzerdefinierte Geräte anzulegen. Das neue anwenderdefinierte Gerät wird in die Liste übernommen und Sie haben die Möglichkeit, weitere anzulegen. Um ein anwenderdefiniertes Gerät zu löschen, wählen Sie es in der Liste und klicken auf **Löschen**. Um ein anwenderdefiniertes Gerät zu bearbeiten, wählen Sie es in der Liste und ändern die Felder **Breite** und **Höhe**.
- 5 Klicken Sie auf **OK**.
Sämtliche benutzerdefinierten Geräte erscheinen nur dann im Dropdown-Menü **Geräte** in den Dialogen **Neues Projekt** und **Neues Layout**, wenn Sie ein digitales Layout erstellen.
 Anwenderdefinierte Geräte können auch mithilfe des Dialogs **Neues Layout** erstellt werden. (**Layout** > **Neu**).

Arbeiten mit Layouts

Sie können problemlos von einem Layout zu einem anderen zu navigieren, Layouts hinzufügen, duplizieren und löschen.

Standardmäßig erscheinen Register für alle Layouts des Projekts ganz oben im Projektfenster. Nur unter *Mac OS X* können Sie die Reihenfolge der Layouts, die im Register **Layout** angezeigt werden, durch Ziehen und Loslassen der Register mit den Layoutnamen ändern. Diese Einstellung wird mit dem Dokument gesichert und die Reihenfolge beibehalten.

Verwenden Sie für die Navigation die Register oben im Projektfenster.

Wenn Sie dem aktiven Projekt ein Layout hinzufügen möchten, wählen Sie **Layout** > **Neu** oder klicken Sie auf ein Layout-Register und wählen Sie **Neu** aus dem Kontextmenü.

Zum Duplizieren eines Layouts rufen Sie das entsprechende Layout auf und wählen **Layout** > **Duplizieren** oder **Duplizieren** aus dem Kontextmenü des Registers **Layout**. Sie können ein Print-Layout in ein digitales Layout duplizieren, indem Sie **Digital** als Layouttyp wählen.

Wenn Sie die Eigenschaften eines Layouts verändern möchten, rufen Sie es auf und wählen Sie **Layout** > **Layouteigenschaften** oder wählen Sie **Layouteigenschaften** aus dem Kontextmenü des Registers **Layout**. Die Dialogbox **Layouteigenschaften** wird angezeigt. Sie können diese Dialogbox verwenden, um die eingeschränkten Layouteigenschaften auf der Basis des Layouttyps zu ändern; ein Layout kann allerdings nicht in ein digitales Layout geändert werden (und umgekehrt).

Wenn Sie ein Layout löschen möchten, rufen Sie es auf und wählen Sie **Layout** > **Löschen** oder wählen Sie **Löschen** aus dem Kontextmenü des Registers **Layout**.

Wenn Sie folgende Befehle verwenden, wird nur das aktive Layout für die Endausgabe berücksichtigt:

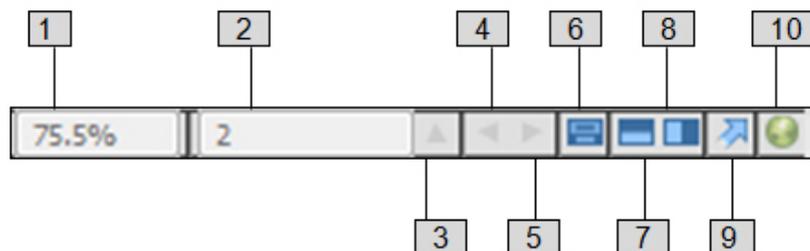
- **Ablage/Datei** > **Exportieren** > **Layout als PDF**
- **Ablage/Datei** > **Exportieren** > **Layout als Projekt**

- Ablage/Datei > Exportieren > Seite als EPS
- Ablage/Datei > Exportieren > Layout als ePub
- Ablage/Datei > Exportieren > Layout als Kindle
- Ablage/Datei > Exportieren > Layout als HTML5-Publikation
- Ablage/Datei > Exportieren > Layout als Bild

- ➔ Ebenen werden beim Erstellen und Bearbeiten auf das aktive Layout angewendet.
- ➔ Wenn Sie eine Aktion auf Projektebene ausführen (**Bearbeiten** > **Widerrufen**), wird die Aktion in allen Layouts der Liste Verlauf widerrufen hinzugefügt.
- ➔ Bei der Rechtschreibprüfung (Menü **Hilfsmittel**) wird in QuarkXPress nur das aktive Layout geprüft.
- ➔ Die Funktion **Suchen/Ersetzen** (Menü **Bearbeiten**) kann nur im aktiven Layout suchen.

Layout-Kontrollelemente

Wenn Sie ein Projekt öffnen, besitzen Sie unten links im Projektfenster sofortigen Zugriff auf einige Grundfunktionen.



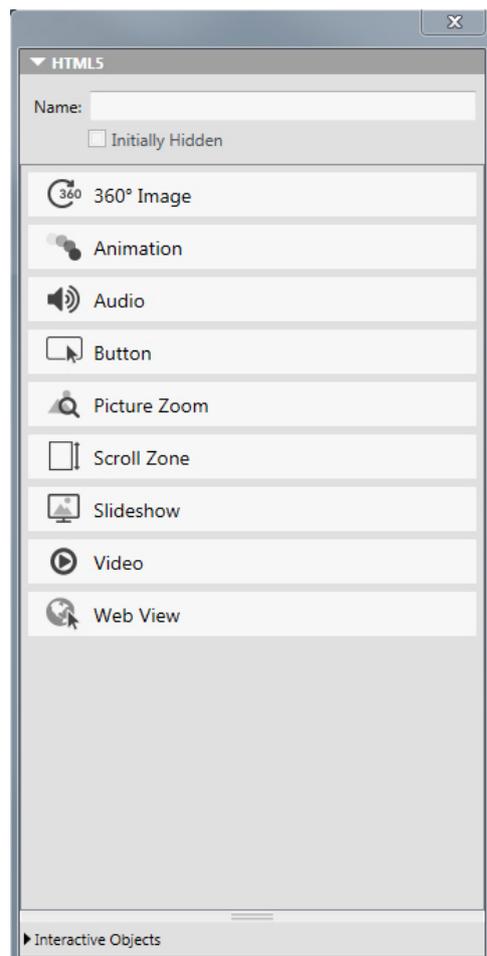
Layout-Einstellelemente

- 1 Zoom:** Geben Sie einen Zoom-Prozentwert ein oder wählen Sie einen Zoom-Wert aus dem Dropdown-Menü (die maximale Zoom-Grenze beträgt 8000 %).
- 2 Seitenzahl:** Geben Sie eine Seitenzahl in das Feld **Seitenzahl** ein oder wählen Sie eine Seite aus der Seitenliste, die angezeigt wird, wenn Sie auf den nach oben weisenden Pfeil rechts des Feldes klicken.
- 3 Seitenvorschau:** Klicken Sie auf den aufwärts weisenden Pfeil neben der **Seitenzahl**, um eine Miniaturansicht aller Layoutseiten zu betrachten. Unter *Mac OS X* können Sie die Miniaturen durch einen weiteren Klick auf den nach oben zeigenden Pfeil vergrößern.
- 4 Vorherige Seite:** Geht zur vorherigen Seite.
- 5 Nächste Seite:** Geht zur nächsten Seite.

- 6 **Musterseite betrachten:** Schalten Sie zwischen der aktiven Layoutseite und ihrer Musterseite um.
- 7 **Splitscreen horizontal:** Betrachten des Layouts in zwei oder mehr geteilten Fensterflächen (übereinander).
- 8 **Splitscreen vertikal:** Betrachten des Layouts in zwei oder mehr geteilten Fensterflächen (nebeneinander).
- 9 **Exportieren:** Zeigt die Exportoptionen, die verfügbar sind, wenn Sie **Ablage/Datei > Exportieren** wählen.
- 10 **Vorschau der HTML5-Publikation:** Klicken Sie auf dieses Symbol, um eine Vorschau des Layouts als HTML5-Publikation zu erzeugen. Damit haben Sie die Möglichkeit, Ihr aktuelles Layout in einem Browser zu betrachten bevor Sie es exportieren oder in das Portal hochladen.

Hinzufügen von Interaktivität zu digitalen Layouts

Sie können mithilfe der **HTML5-Palette** (Menü **Fenster**) eine Vielzahl von Interaktivitätstypen zu digitalen Layouts hinzufügen, z. B. Diashows, Movies, Schaltflächen, Sound und HTML. Diese Palette erlaubt das Hinzufügen und Benennen von Interaktivitäten zu jedem beliebigen im Layout markierten Objekt.



Palette **HTML5**

- ➔ Bildrahmen, Textrahmen, verankerte Rahmen und Rahmen ohne Inhalt unterstützen unterschiedliche Arten der Interaktivität. Die für das ausgewählte Objekt nicht verfügbaren Optionen sind deaktiviert.

Unten in der Palette befindet sich eine Liste aller interaktiven Objekte im aktiven Layout, einschließlich aller Enrichment-Typen, Objektname und Seitenzahl. Sie können zu jedem hier aufgeführten Objekt navigieren, indem Sie einen Doppelklick darauf ausführen.

Wenn Sie Interaktivität auf einen Rahmen angewendet haben, fügt die Anwendung dem Rahmen ein Symbol hinzu, um die Art seiner Interaktivität anzuzeigen. Stellen Sie sicher, dass **Ansicht > Sichtzeichen** markiert ist, damit Sie diese Symbole sehen können. Es gibt folgende Symbole:

- : 360°-Bild
- : Animation
- : Audio
- : Schaltfläche
- : Bildzoom
- : Scrollzone
- : Diashow
- : Video
- : Webansicht

Die **HTML5**-Palette umfasst eine Anzahl von Bedienungselementen für die Dateiauswahl. Wenn Sie an Quark Publishing Platform angemeldet sind, können Sie wählen, ob eine Datei aus dem Dateisystem oder aus Quark Publishing Platform ausgewählt werden soll. Wenn Sie **Platform** über eine solche Schaltfläche wählen, können Sie in der Dialogbox **Asset Picker** ein Platform Asset auswählen.

- ➔ Quark Publishing Platform ist eine Plattform für dynamisches Publishing, die eine breite Vielfalt von Funktionen zur Optimierung und Automatisierung Ihres Publishing Prozesses mitbringt. Informationen zur Verwendung von App Studio mit Quark Publishing Platform finden Sie in Ihrer [Anleitung zu Quark Publishing Platform](#). Allgemeine Informationen zu Platform finden Sie bei <http://www.quark.com>.

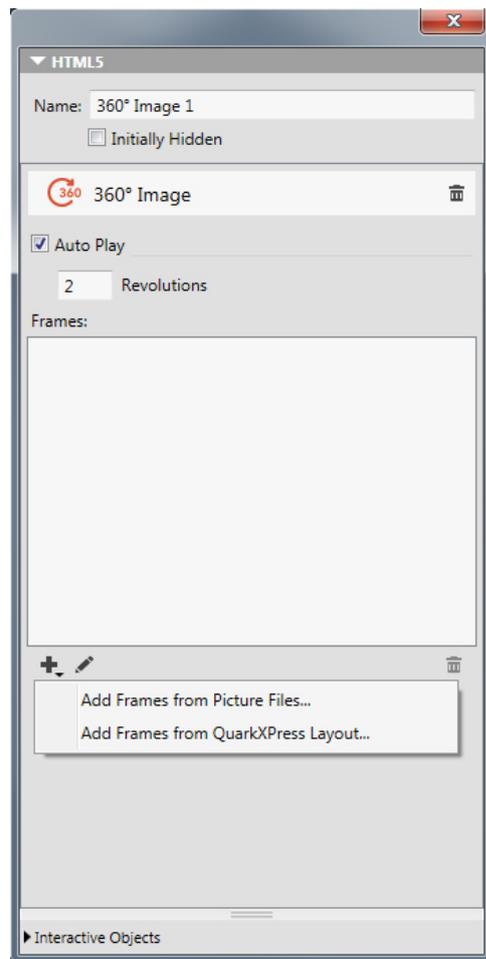
Hinzufügen eines 360°-Bildes

Ein Benutzer hat die Möglichkeit, eine Reihe von Bildern zu kombinieren, die an festen Intervallen um ein Objekt herum aufgenommen wurden, und damit ein einziges interaktives Bild zu erstellen. Das 360°-Bild kann sich automatisch drehen und der Benutzer kann das Bild festhalten und es an einen beliebigen Blickwinkel drehen.

Digitale Layouts unterstützen interaktive Bilder in den Formaten PNG, JPEG, GIF, TIFF und EPS. So fügen Sie einem digitalen Layout ein 360°-Bild hinzu:

- 1 Markieren Sie den Bildrahmen, der das 360°-Bild enthalten soll.

- 2 In der Palette **HTML5** klicken Sie dann auf **360°-Bild**.



Die Steuerelemente von „360°-Bild“

- 3 Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das 360°-Bild ein. Dieser Name erscheint im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette.
- 4 Falls das 360°-Bild anfangs unsichtbar sein soll, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
- 5 Soll sich das 360°-Bild anfangs automatisch drehen, markieren Sie **Automatisch Abspielen**.
- **Durchläufe:** Damit geben Sie an, wie oft das sich 360°-Bild automatisch drehen soll.
- ➔ Nachdem sich das Bild mit der angegebenen Anzahl von automatischen Durchläufen gedreht hat, kann der Benutzer das 360°-Bild manuell drehen.
- 6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **+**, um Einzelbilder zu dem 360°-Bild hinzuzufügen.
- **Einzelbilder aus Bilddateien hinzufügen:** Damit können Sie Bilddateien als Einzelbilder zum 360°-Bild hinzufügen. Verwenden Sie Bilddateien in den Formaten PNG, JPEG, TIFF, PDF und EPS. Sie können die Umschalttaste oder Befehlstaste/Strg verwenden, um mehrere Dateien auszuwählen.

- **Einzelbilder aus QuarkXPress Layout hinzufügen:** Zeigt die Dialogbox **Einzelbilder aus Layout hinzufügen** an. Mithilfe dieser Dialogbox fügen Sie Seiten eines QuarkXPress Layouts als separates Einzelbild zu dem 360°-Bild hinzu. Sie können ein neues Layout erstellen oder Seiten aus einem vorhandenen Layout verwenden.

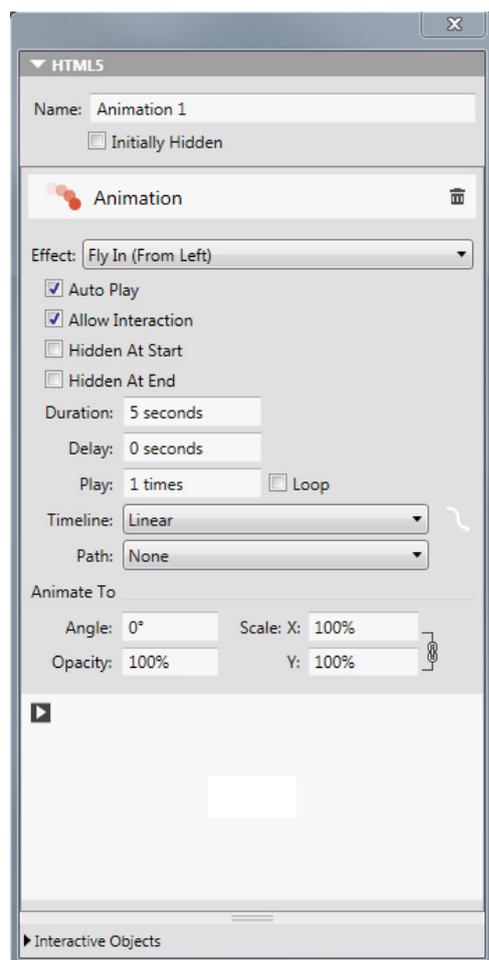
- 7 Zum Bearbeiten eines einzelnen Einzelbildes markieren Sie es und klicken auf die Schaltfläche **Bearbeiten** .

Hinzufügen von Animation

Benutzer können Animationseffekte auf Objekte in ihren Dokumenten anwenden.

So fügen Sie einem digitalen Layout eine Animation hinzu:

- 1 Wählen Sie das Objekt, dem Sie eine Animation hinzufügen möchten. Sie können Animationen zu Bildrahmen, Textrahmen, Rahmen ohne Inhalt und Linien hinzufügen. Es ist nicht möglich, Animationen auf gruppierte Rahmen anzuwenden.
- 2 In der Palette **HTML5** klicken Sie auf **Animation**.



Animationsoptionen

- 3 Optional können Sie im Feld **Name** einen Namen für die Animation eintragen. Dieser Name erscheint im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette.

- 4 Wählen Sie im Dropdown-Menü **Effekt**, wie die Animation zu Beginn erscheinen soll.
- 5 Soll die Animation anfangs automatisch starten, markieren Sie **Automatisch Abspielen**.
- 6 Um dem Anwender eine Interaktion mit der Animation zu ermöglichen, markieren Sie **Interaktion zulassen**.
- 7 Falls Sie wünschen, dass die Animation anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Am Start verborgen**.
- 8 Falls Sie möchten, dass die Animation nach dem Abspielen verborgen wird, markieren Sie **Am Ende verborgen**.
- 9 **Dauer**: Damit legen Sie fest, wie lange die Animation dauern soll.
- 10 **Verzögerung**: Damit legen Sie fest, wie groß die Verzögerung sein soll, bevor die Animation startet.
- 11 **Abspielen**: Damit stellen Sie ein, wie oft die Animation abgespielt wird, oder Sie markieren **Schleife**, damit die Animation wiederholt abläuft.
- 12 Benutzen Sie das Dropdown-Menü **Zeitleiste**, um die Zeitleiste für die Animation einzustellen. Sie können zum Beispiel wählen, dass die Animation langsam startet und schneller wird (**Beschleunigen**), oder am Ende langsamer wird (**Verlangsamen**).
- 13 **Pfad**: Damit definieren und bestimmen Sie den Pfad, auf dem die Animation ablaufen soll. Nur der Endpunkt und der Startpunkt eines Objekts werden als Pfad gewertet und das Objekt bewegt sich auf einer Linie zwischen den beiden Punkten.
- 14 Stellen Sie die folgenden Optionen im Bereich **Animieren bis** der Palette ein, um den Endpunkt des Objekts zu bestimmen:
 - **Winkel**: Legen Sie einen Drehwinkel fest, den das Objekt während der Animation durchlaufen soll.
 - **Deckkraft**: Geben Sie die Opazität des Objekts am Ende der Animation an.
 - **Skalierung: X** und **Skalierung: Y**: Geben Sie einen Prozentwert an, mit dem Sie festlegen, ob das Objekt während der Wiedergabe vergrößert oder verkleinert wird.

Für eine Vorschau der Animation klicken Sie auf die Schaltfläche .

Hinzufügen von Audios

Audiodateien lassen sich mit Bildrahmen verknüpfen. Wenn der Endanwender die Ausgabe betrachtet, wird der Rahmen durch Audio-Steuerelemente ersetzt, die das Abspielen von Sounds ermöglichen. Sie können Sounddateien auch so konfigurieren, dass sie im Hintergrund abgespielt werden und weiterspielen, wenn der Anwender die Seiten wechselt.

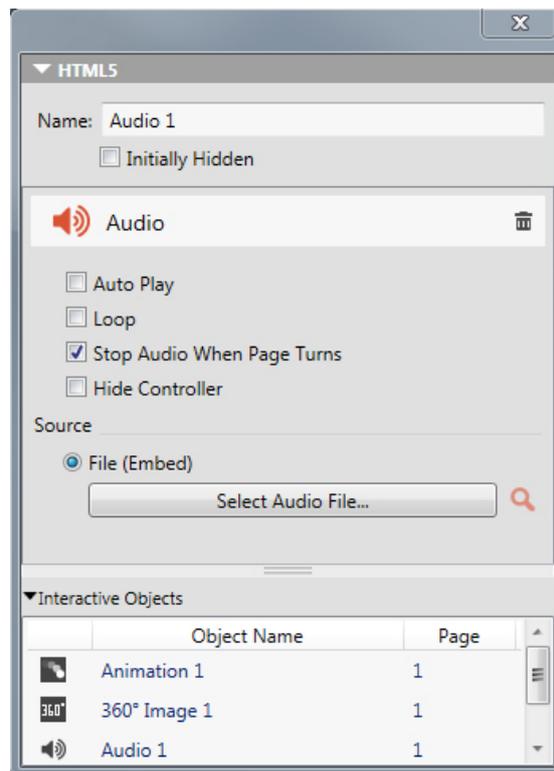
➡ Sie haben die Möglichkeit, die Wiedergabe von Audiodateien mithilfe von Aktionen zu starten und anzuhalten. Weitere Informationen finden Sie unter „[Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen](#)“.

➡ Die HTML5-Interaktivität in QuarkXPress unterstützt nur .mp3 Dateien.

- ➔ Es ist nicht möglich, mehrere Audiodateien gleichzeitig abzuspielen. Wenn ein Sound abgespielt wird und ein weiterer Sound startet, wird der erste Sound pausiert.

So fügen Sie einem digitalen Layout eine Audio hinzu:

- 1 Wählen Sie den Bildrahmen aus, den Sie durch die Audio-Steuer-elemente ersetzen möchten.
- 2 In der Palette **HTML5** klicken Sie dann auf **Audio**.



Audiooptionen

- 3 Geben Sie optional einen Namen für das Audio-Einstellelement in das Feld **Name** ein. Dieser Name erscheint im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette.
 - 4 Falls Sie wünschen, dass das Audioobjekt anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
 - 5 Wenn das Audio automatisch beim Anzeigen der betreffenden Seite abgespielt werden soll, markieren Sie **Autom. Abspielen**.
- ➔ **Automatisch Abspielen** von Audios und Videos auf mobilen Geräten (iOS & Android) ist nicht unterstützt.
- 6 Wenn das Audio wiederholt abgespielt werden soll, klicken Sie auf **Schleife**.
 - 7 Um das Abspielen des Audios zu stoppen, wenn der Anwender eine andere Seite aufsucht, markieren Sie **Audio bei Seitenwechsel stoppen**. Ist diese Box nicht markiert, wird das Audio weiter abgespielt, bis der Anwender den nächsten Artikel aufruft.

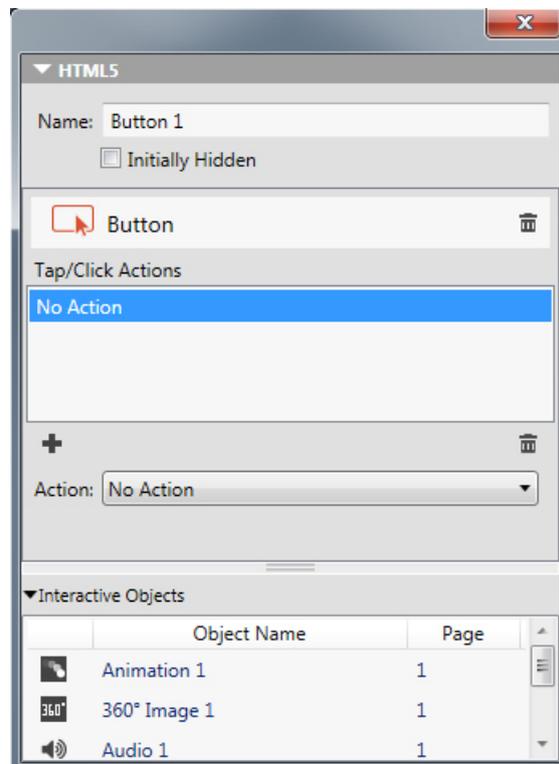
Sounds, die auf der Artikelebene abgespielt werden, werden bei einer Vorschau des Artikels auf einem Webbrowser nicht abgespielt.

- 8 Wenn **Audio bei Seitenwechsel stoppen** markiert wird, können Sie die Standard-Audiosteuererelemente verbergen, indem Sie **Controller verbergen** aktivieren.
- 9 Klicken Sie auf eine Option im Bereich **Quelle**, um den Speicherort der Audiodatei anzugeben.
 - Wenn Sie eine lokale Audiodatei verwenden möchten, klicken Sie auf **Datei (Einbetten)** und dann auf die Schaltfläche. Wählen Sie nun die Audiodatei.
 - Um eine Audiodatei aus Quark Publishing Platform zu verwenden, klicken Sie auf **Quark Publishing Platform** und dann auf **Plattform durchsuchen**. Wählen Sie nun die Audiodatei.
- 10 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Audioobjekte zu beenden.

Hinzufügen einer Schaltfläche

So fügen Sie einem digitalen Layout eine Schaltfläche hinzu:

- 1 Markieren Sie den rechteckigen Bildrahmen, aus dem eine Schaltfläche werden soll.
- 2 In der Palette **HTML5** klicken Sie dann auf **Schaltfläche**.



Schaltfläche mit Aktionen

- 3 Geben Sie optional einen internen Namen für das Bild in das Feld **Name** ein. Dieser Name erscheint im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette.

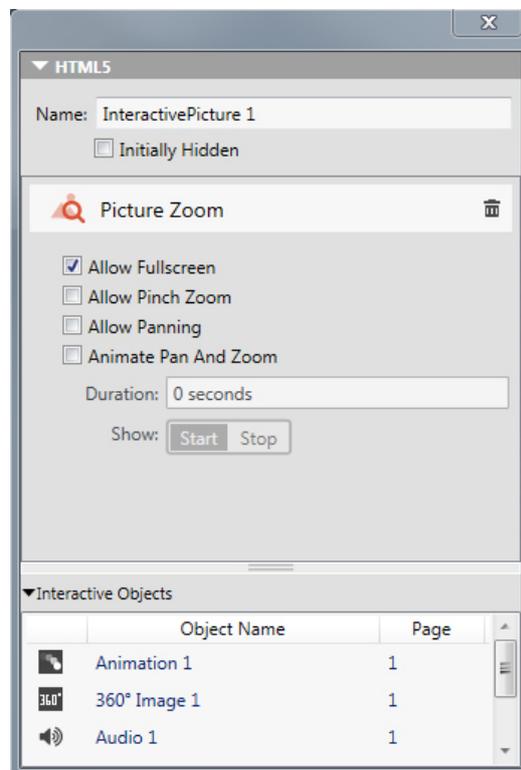
- 4 Falls Sie wünschen, dass die Schaltfläche anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
- 5 Klicken Sie auf die Schaltfläche , um eine Aktion für die Schaltfläche hinzuzufügen. Wählen Sie eine Aktion aus dem Dropdown-Menü **Aktion** (unten) und verwenden Sie die Einstellelemente (unten), um die Aktion zu konfigurieren. Einer Schaltfläche können mehrere Aktionen zugeordnet werden. Weitere Informationen finden Sie unter [„Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen“](#).
- 6 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Schaltfläche zu beenden.

Hinzufügen eines zoombaren Bildes

Ein zoombares Bild wird zunächst in einem Rahmen angezeigt, nach einem doppelten Antippen füllt es jedoch den gesamten Bildschirm. Sie können dieses Feature verwenden, um einem Bild einen animierten Ken-Burns-Effekt (Schwenken und Zoomen) hinzuzufügen oder das Zoomen und Schwenken für dieses Bild direkt in seinem Rahmen zu ermöglichen.

Digitale Layouts unterstützen interaktive Bilder in den Formaten PNG, JPEG, GIF, TIFF und EPS. So fügen Sie einem digitalen Layout ein interaktives Bild hinzu:

- 1 Markieren Sie den Bildrahmen mit dem Bild, für das das Zoomen ermöglicht werden soll.
- 2 In der Palette **HTML5** klicken Sie dann auf **Bildzoom**.



Einstellungen für Bildzoom

- 3 Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das zoombare Bild ein. Dieser Name erscheint im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette.
- 4 Falls Sie wünschen, dass das zoombare Bild anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
- 5 Um dem Anwender das Hin- und Herschalten zwischen der beschnittenen Ansicht und der Vollbildansicht durch doppeltes Tippen auf den Bildschirm zu ermöglichen, markieren Sie **Vollbild zulassen**.
- 6 Um dem Anwender mit Pinch-Gesten ein Ein- und Auszoomen zu ermöglichen, markieren Sie **Pinch-Zoom zulassen**.
- 7 Um dem Anwender das Schwenken im Bild mit einem Finger zu ermöglichen, markieren Sie **Schwenken zulassen**.
- 8 Wenn das Bild am Beginn der Darstellung schwenken und/oder zoomen soll, markieren Sie **Schwenken und Zoomen animieren**.
 - **Dauer:** Erlaubt das Einstellen der Dauer des Schwenks/Zooms. Am Ende dieses Zeitraumes wird das Bild gestoppt und bleibt in seiner Endposition stehen.
 - **Start und Stop:** Diese Schaltflächen erlauben es, den Anfangs- und End-Beschnitt einzustellen. Klicken Sie auf **Start** und skalieren/positionieren Sie das Bild für die Startposition. Klicken Sie nun auf **Stop** und skalieren/positionieren Sie das Bild für die Endposition.
- 9 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren des zoombaren Bildes zu beenden.

Hinzufügen einer Scrollzone

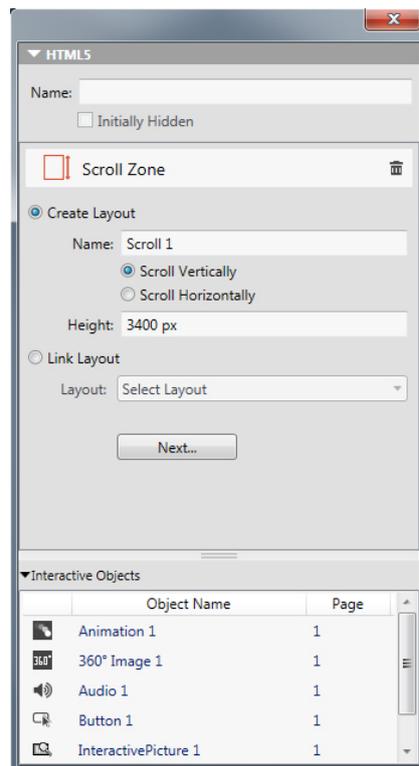
Das Feature Scrollzonen ermöglicht es, einer Seite in einem Layout einen scrollbaren Bereich hinzuzufügen. Die Inhalte für den scrollbaren Bereich stammen aus einem anderen Layout (dem scrollbaren Layout). Wenn Sie eine Scrollzone eingerichtet haben, können Sie sie mit beliebigen Inhalten füllen - z. B. mit einer langen Textpassage, einem großen Panoramabild oder einer Folge interaktiver Elemente. Anschließend können Sie das scrollbare Layout in mehreren Layouts einer Layoutfamilie verwenden. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Zum Verständnis von Layoutfamilien](#)“.)

- ➔ Referenzierte, scrollbare Layouts werden als HTML in derselben Weise wie das Host-Layout exportiert. Das bedeutet, dass beide im Hinblick auf die Verwendung von Schriften und die Option **Bei Export in Grafik konvertieren** für Textrahmen gleich funktionieren.
- ➔ Referenzierte Layouts können ihre eigenen interaktiven Objekte verwenden und diese funktionieren wie im Host-Layout.

So richten Sie eine Scrollzone für ein digitales Layout ein:

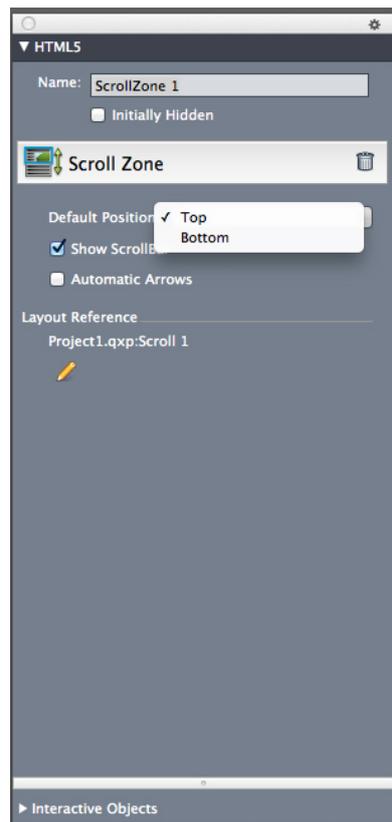
- 1 Navigieren Sie zu einem Layout, das Teil einer Layoutfamilie ist.
- 2 Ziehen Sie einen Bildrahmen auf, der Größe und Position der Scrollzone vorgibt. Stellen Sie sicher, dass der Rahmen ausgewählt ist.

- 3 In der Palette **HTML5** klicken Sie dann auf **Scrollzone**.



Einstellelemente der Scrollzonen

- 4 Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für die Scrollzone ein. Dieser Name erscheint im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette.
- 5 Wählen Sie, ob Sie ein Layout erstellen oder eine Verknüpfung mit einem vorhandenen Layout herstellen möchten.
- Wenn Sie ein neues Layout erstellen möchten, das als scrollbares Layout dienen soll, klicken Sie auf **Layout erstellen** und geben einen Namen für das Layout im Feld **Name** ein. Sie können sich entscheiden, ob Sie eine horizontale oder vertikale Scrollbox erstellen möchten. Eine vertikale Scrollbox kann beliebig lang sein, eine horizontale Scrollbox ist auf eine Seite beschränkt. Geben Sie die Höhe des scrollbaren Layouts im Feld **Höhe** ein.
 - Wenn Sie ein vorhandenes Layout im aktiven Projekt als scrollbares Layout verwenden möchten, klicken Sie auf **Layout verknüpfen** und wählen den Namen dieses Layouts aus dem Dropdown-Menü **Layout**. Die Größe des ausgewählten Rahmens wird an das Layout angepasst.
- 6 Klicken Sie auf **Weiter**. Die Palette **HTML5** zeigt folgende Einstellelemente:



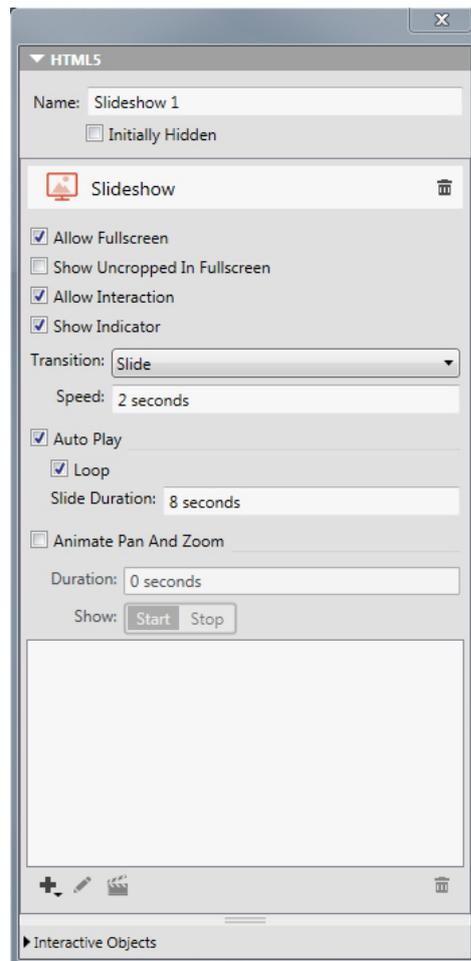
Einstellelemente für Scrollzonen in der Palette **HTML5**

- 7 Legen Sie die Standardposition der Scrollbar fest:
 - Wählen Sie **Oben** oder **Unten**, wenn vertikal gescrollt werden soll.
 - Wählen Sie **Links** oder **Rechts**, wenn horizontal gescrollt werden soll.
- 8 Wenn Sie wünschen, dass Rollbalken verdeutlichen, dass der Bereich gescrollt werden kann, markieren Sie **ScrollBar zeigen**.
- 9 Um automatisch Pfeile darzustellen, die die Richtung des möglichen Scrollens der Scrollzone angeben, markieren Sie **Automatische Pfeile**.
- 10 Um das scrollbare Layout zu bearbeiten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten**  unter **Layoutreferenz**.
- 11 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Scrollzone zu beenden.

Hinzufügen einer Diashow

Diashows unterstützen sowohl Bilddateien als auch Seiten aus QuarkXPress Layouts. So fügen Sie einem digitalen Layout eine Diashow hinzu:

- 1 Markieren Sie den Bildrahmen, der die Diashow enthalten soll.
- 2 Klicken Sie dann in der Palette **HTML5** auf **Diashow**.



Diashow-Optionen

- 3 Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für die Diashow ein. Dieser Name erscheint im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette.
- 4 Falls Sie wünschen, dass die Diashow anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
- 5 Um dem Anwender die Möglichkeit zu geben, die Diashow durch doppeltes Tippen in den Vollbildmodus (und zurück) umzuschalten, markieren Sie **Vollbild zulassen**.
- 6 Um Dias unbeschnitten darzustellen, wenn die Diashow im Vollbildmodus läuft, markieren Sie **Im Vollbild unbeschnitten anzeigen**. Wenn diese Box nicht markiert ist, verwenden die Dias im Vollbildmodus ihren Bildrahmenbeschnitt.
- 7 Um dem Anwender eine Interaktion mit der Diashow zu ermöglichen, markieren Sie **Interaktion**.
- 8 Zum Deaktivieren von Diashow-Symbolen entfernen Sie den Haken bei **Kennzeichen zeigen**. Standardmäßig ist die Option „Diashow-Symbole anzeigen“ aktiviert.
- 9 **Übergang**: Damit steuern Sie den Übergang zwischen den Dias (**Kein, Gleiten, Überblenden, Umblättern**).
- 10 **Geschwindigkeit**: Ermöglicht das Einstellen der Dauer der Übergänge.

11 Wenn Sie wünschen, dass das Abspielen der Diashow unmittelbar nach dem Aufrufen der Seite beginnt, markieren Sie **Autom. abspielen**. Wenn diese Box nicht markiert wird, muss der Anwender die Dias manuell durch Wischen oder mithilfe von Schaltflächen wechseln.

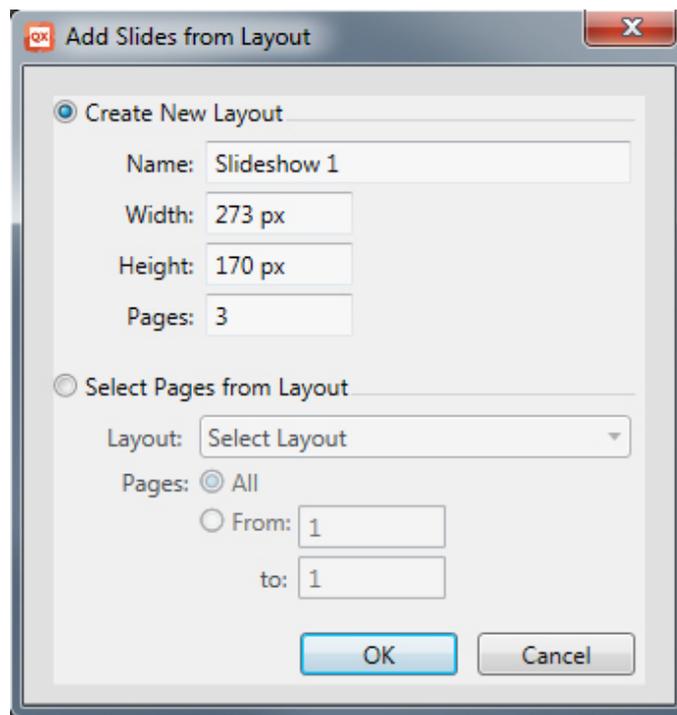
- Wenn die Diashow endlos abgespielt werden soll, klicken Sie auf **Schleife**. Ist diese Checkbox nicht aktiviert, hält die Diashow am letzten Dia an.
- **Dia-Dauer**: Ermöglicht das Einstellen der Anzeigedauer der Dias.

12 Wenn Sie ein Schwenken und/oder Zoomen am Anfang der Darstellung eines Dias wünschen, markieren Sie **Schwenken und Zoomen animieren**.

- **Dauer**: Erlaubt das Einstellen der Dauer des Schwenks/Zooms. Am Ende dieses Zeitraumes wird das Dia gestoppt und bleibt in seiner Endposition, bis das nächste Dia angezeigt wird.
- **Start und Stop**: Diese Schaltflächen erlauben es, den Anfangs- und End-Bildbeschnitt einzustellen. Klicken Sie auf **Start** und skalieren/positionieren Sie das Bild für die Startposition. Klicken Sie nun auf **Stop** und skalieren/positionieren Sie das Bild für die Endposition.

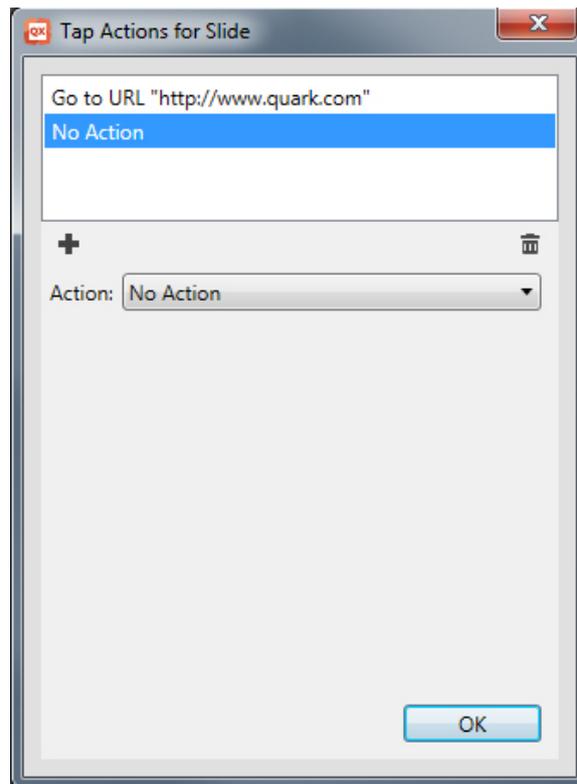
13 Um ein Dia hinzuzufügen, klicken Sie auf  unten in der Liste der Dias und wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **Dias aus Bilddateien hinzufügen**: Erlaubt das Hinzufügen von Bilddateien zur Diashow. Verwenden Sie Bilddateien in den Formaten PNG, JPEG, TIFF, PDF und EPS. Sie können die Umschalttaste oder Befehlstaste/Strg verwenden, um mehrere Dateien auszuwählen.
- **Dias aus QuarkXPress Layout hinzufügen**: Zeigt die Dialogbox **Dias aus Layout hinzufügen** an. Mithilfe dieser Dialogbox fügen Sie der Diashow Seiten aus einem QuarkXPress Layout hinzu. Sie können ein neues Layout erstellen oder Seiten aus einem vorhandenen Layout verwenden.



Die Dialogbox **Dias aus Layout hinzufügen**

- 14 Um ein Dia zu bearbeiten, markieren Sie es und klicken Sie auf . Wenn es sich bei dem Dia um eine Bilddatei handelt, wird diese in der Standard-Bildbearbeitungsanwendung geöffnet. Wenn es sich bei dem Dia um eine Seite aus einem QuarkXPress Layout handelt, wird das Layout geöffnet und zur entsprechenden Seite gescrollt.
- 15 Wenn beim Tippen auf ein Dia durch den Anwender eine Aktion ausgeführt werden soll, markieren Sie es und klicken Sie auf . Die Dialogbox **Tippen-Aktionen für Dia** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Tippen-Aktionen für Dia**

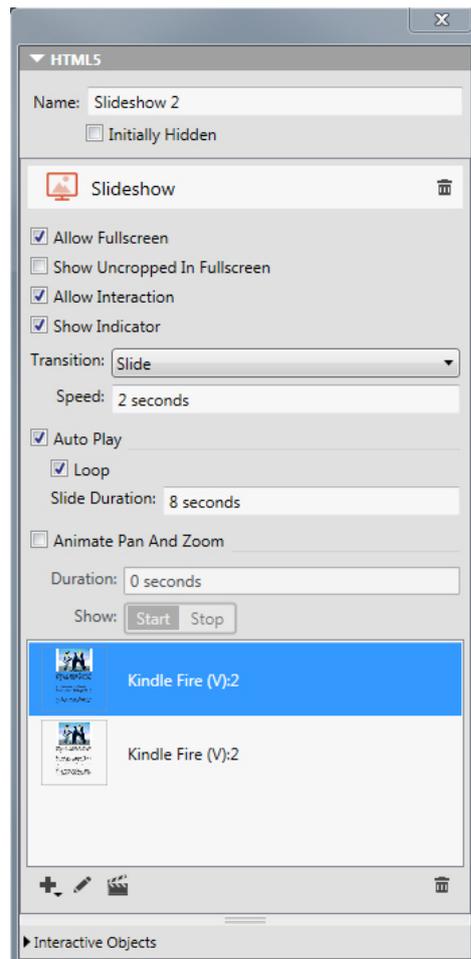
Klicken Sie **+**, wählen Sie die Aktion aus dem Dropdown-Menü **Aktion** und konfigurieren Sie sie wie gewünscht, um eine Aktion hinzuzufügen. (Weitere Informationen finden Sie unter „*Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*“.)

- 16** Um den Beschnitt für ein Dia einzustellen, markieren Sie sein Symbol in der Liste und skalieren und positionieren die Vorschau des Dias im Bildrahmen.
- 17** Um ein Dia zu löschen, markieren Sie sein Symbol in der Liste und klicken auf .
- 18** Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Diashow zu beenden.

Hinzufügen des Effekts Seite spiegeln (mithilfe einer Diashow)

Sie können zu einer Seite den Effekt Seite spiegeln hinzufügen und damit dem Leser den Eindruck vermitteln, dass die gerade angezeigte Seite umgeblättert wird. So erstellen Sie diesen Effekt:

- 1** Richten Sie eine Vollbild-Diaschau mithilfe der Palette **HTML5** und folgenden Optionen ein:
 - Deaktivieren Sie **Vollbild zulassen**
 - Deaktivieren Sie **Interaktion zulassen**
 - Deaktivieren Sie **Auto-Abspielen**
 - Deaktivieren Sie **Schwenken und Zoomen animieren**
 - Stellen Sie den **Übergang Spiegeln** ein



Diashow-Optionen

- 2 Fügen Sie zur Diaschau zwei Dias mithilfe eines QuarkXPress Layouts hinzu. Klicken Sie auf **+** unten in der Liste der Dias und wählen Sie **Dias aus QuarkXPress Layout hinzufügen**.
- 3 Gestalten Sie die neue Diaschau; Seite 1 des neuen Layouts ist Ihre Titelseite, Seite 2 die Rückseite.
- 4 Gehen Sie zurück zu Ihrem Haupt-Layout und fügen einen Bildrahmen hinzu.
- 5 Machen Sie aus dem Bildrahmen eine **Schaltfläche** mithilfe der Palette **HTML5**.
- 6 Weisen Sie der Schaltfläche folgende Aktion zu: **Nächstes Dia** und benennen Sie Ihre neu erstellte Diaschau mit **Diaschau**.

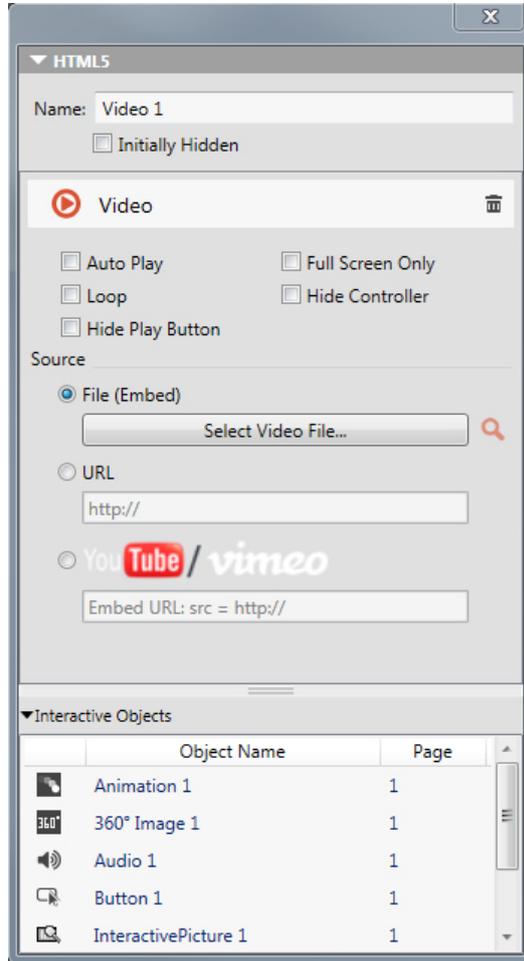
Hinzufügen eines Videos

Digitale Layouts unterstützen nur H.264 Video bis 720p und 30 Frames pro Sekunde, Main Profile Level 3.1 mit AAC-LC Stereo Audio bis 160 Kbps je Kanal, 48kHz im Dateiformat .mp4.

- ➔ Sie können die Wiedergabe von Videodateien mithilfe von Aktionen starten und anhalten. Weitere Informationen finden Sie unter „[Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen](#)“.

So fügen Sie einem digitalen Layout ein Video hinzu:

- 1 Markieren Sie den Bildrahmen, der das Video enthalten soll.
- 2 In der **HTML5-Palette** klicken Sie dann auf **Video**.



Videoptionen

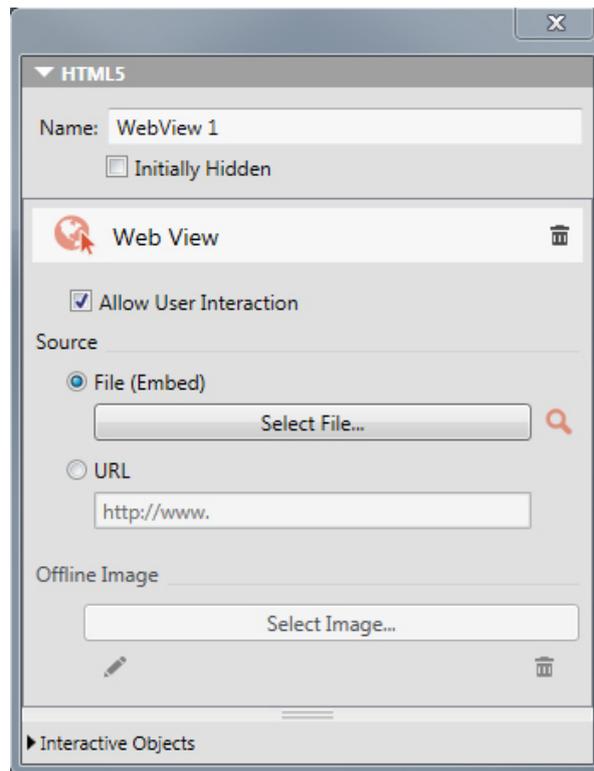
- 3 Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das Bild ein. Dieser Name erscheint im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette.
- 4 Falls Sie wünschen, dass das Video anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
- 5 Wenn das Video automatisch beim Anzeigen „seiner“ Seite abgespielt werden soll, markieren Sie **Autom. Abspielen**.
- ➔ **Automatisch Abspielen** von Audios und Videos auf mobilen Geräten (iOS & Android) ist nicht unterstützt.
- 6 Wenn das Video sofort beim Beginn des Abspielens in den Vollbildmodus wechseln soll, markieren Sie **Nur Vollbild**.
- 7 Wenn das Video wiederholt abgespielt werden soll, klicken Sie auf **Schleife**.

- 8 Markieren Sie **Einstellelemente verbergen**, um die Standard-Videoeinstellelemente zu verbergen.. Beachten Sie: Wenn der Anwender in der Lage sein soll, das Video zu bedienen, müssen Sie eine Möglichkeit der Kontrolle mithilfe von Aktionen bieten.
- 9 Um den Abspiel-Button zu verbergen setzen Sie eine Haken bei **Abspiel-Schaltfläche verbergen**.
- 10 Klicken Sie auf eine Option im Bereich **Quelle**, um den Speicherort des Videos anzugeben.
 - Wenn Sie eine lokale Videodatei verwenden möchten, klicken Sie auf **Datei (Einbetten)** und dann auf die Schaltfläche. Wählen Sie nun die Videodatei.
 - Um ein Video aus einer URL zu verwenden, klicken Sie auf **URL** und geben Sie die URL in das Feld ein.
 - Um eine Videodatei aus Quark Publishing Platform zu verwenden, klicken Sie auf **Quark Publishing Platform** und dann auf **QPP durchsuchen**. Wählen Sie nun die Videodatei.
 - Falls Sie eine Videodatei von YouTube oder Vimeo verwenden möchten, klicken Sie auf **YouTube/Vimeo** und setzen Sie die URL des Videos in das Feld **src=** ein. (Die URL eines Vimeo- oder YouTube-Videos erhalten Sie durch einen Control-Klick/Rechtsklick auf das Video und die Auswahl von **Code zum Einbetten kopieren**. Setzen Sie nun den Code in einen Texteditor ein und markieren Sie den teil des Codes, der folgendermaßen aussieht:
`http://www.[site].com/embed/XXXXXXXXXX`. Setzen Sie ihn in das Feld ein.)
- 11 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren des Videos zu beenden.

Hinzufügen einer Webansicht

In einer Webansicht versehen Sie digitale Layouts mit veränderlichen Inhalten (wie Anzeigen) oder anwenderdefinierter Interaktivität. In einer Webansicht könne Sie Dateitypen für HTML, PDF, Word, Excel®, PowerPoint®, RTF und andere anzeigen. Auf dem Ausgabegerät wird das WebKit Framework zur Wiedergabe der Inhalte verwendet. So fügen Sie einem digitalen Layout eine Webansicht hinzu:

- 1 Markieren Sie den Bildrahmen, der den Webcontent enthalten soll.
- 2 Klicken Sie dann in der Palette **HTML5** auf **Webansicht**.



Optionen der Webansicht

- 3 Wenn Sie dies wünschen, geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für die Webansicht ein. Dieser Name erscheint im Bereich **Interaktive Objekte** unten in der Palette.
 - 4 Falls Sie wünschen, dass die Webansicht anfangs unsichtbar ist, markieren Sie **Anfangs verborgen**.
 - 5 Um dem Anwender eine Interaktion mit den Inhalten zu ermöglichen, markieren Sie **Benutzerinteraktion zulassen**.
 - 6 Klicken Sie auf eine Option im Bereich **Quelle**, um den Speicherort der Inhalte anzugeben.
 - Klicken Sie auf **Datei (Einbetten)**, um eine lokale Datei zu verwenden. Legen Sie die Datei und alle anderen von dieser verwendeten Dateien (wie Bilder) in einem eigenen Ordner ab. Dann klicken Sie auf die Schaltfläche und markieren die Datei. Um sicherzustellen, dass die Verknüpfungen funktionieren, werden alle Dateien in dem Ordner, der diese Datei enthält, dem Artikel hinzugefügt.
 - Um eine URL zu verwenden, klicken Sie auf **URL** und geben Sie die URL in das Feld ein.
 - 7 Wenn der Inhalt in der Webansicht nicht eingebettet ist, können Sie ein Bild angeben, das angezeigt wird, wenn keine Internetverbindung vorhanden ist. Klicken Sie dazu auf **Bild auswählen** im Bereich **Offlinebild** und wählen Sie eine Bilddatei aus. Verwenden Sie die Symbole unter dieser Schaltfläche, um das Offlinebild zu bearbeiten oder zu löschen.
- ➔ Offlinebilder müssen im Format PNG oder JPEG vorliegen.

- 8 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Webansicht zu beenden.

Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen

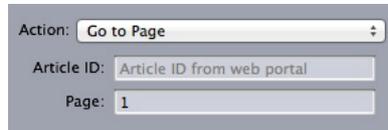
Aktionen ermöglichen Interaktivität für Objekte in einem digitalen Layout, das Sie später exportieren möchten. Die verfügbaren Aktionen sind:

- **Keine Aktion:** Die Standardaktion. Es findet keine Aktion statt.
- **Gehe zu URL:** Navigiert zu einer URL, wenn der Anwender das ausgewählte Objekt berührt. Bei der Interaktivität **Schaltfläche** können Sie zu der Aktion **Gehe zu URL** auch Ortsdaten hinzufügen.
- **Gehe zu Seite:** Springt zu einer anderen Seite. Weitere Informationen finden Sie unter „[Erstellen der Aktion Gehe zu Seite](#)“.
- **Gehe zur nächsten Seite:** Springt zur nächsten Seite.
- **Gehe zur vorherigen Seite:** Springt eine Seite zurück.
- **Gehe zur ersten Seite der Ausgabe:** Springt zur ersten Seite der Ausgabe.
- **Gehe zu Dia:** Zeigt das angegebene Dia der entsprechenden Diashow an.
- **Nächstes Dia:** Zeigt das nächste Dia der entsprechenden Diashow an.
- **Vorheriges Dia:** Zeigt das vorherige Dia der entsprechenden Diashow an.
- **Objekt abspielen:** Startet das Abspielen des angegebenen Audio- oder Videoobjekts.
- **Objekt pausieren (Umschaltung):** Pausiert das Abspielen des angegebenen Audio- oder Videoobjekts oder setzt es fort.
- **Sounddatei abspielen:** Erlaubt das Abspielen einer Sounddatei. Weitere Informationen finden Sie unter „[Erstellen einer Aktion „Sounddatei abspielen](#)““.
- **Sounddateien pausieren (Umschaltung):** Erlaubt das Pausieren und Wiederaufnehmen der Wiedergabe aller Sounddateien.
- **Popup zeigen:** Erlaubt die Darstellung eines Popup. Weitere Informationen finden Sie unter „[Erstellen einer Aktion „Popup zeigen](#)““.
- **Popup verbergen:** Erlaubt das Verbergen des gegenwärtig angezeigten Popups.
- **Objekt zeigen:** Erlaubt das Anzeigen des angegebenen Objekts (falls es verborgen ist).
- **Objekt verbergen:** Erlaubt das Verbergen des angegebenen Objekts (falls es sichtbar ist).
- **Öffnen:** Erlaubt das Öffnen und Anzeigen von Dateien innerhalb Ihrer Anwendung. Diese müssen in einem Format vorliegen, das das Gerät darstellen kann. Sie können zum Beispiel eine PDF-Datei auf einem Gerät, das die Anzeige von PDF-Dateien unterstützt, öffnen und innerhalb Ihrer App anzeigen.
- **Animation abspielen:** Erlaubt das Abspielen der angegebenen Animation.
- **Seite zurücksetzen:** Erlaubt das Zurücksetzen der Seite, sodass alle Animationen auf ihre Startposition zurückgesetzt werden.
- **Schnappschuss aufnehmen:** Erlaubt die Aufnahme eines Schnappschusses (Screenshot) der Seite, der im Standard-Bildverzeichnis Ihres Geräts gesichert wird.

Erstellen der Aktion **Gehe zu Seite**

Eine Aktion des Typs **Gehe zu Seite** erlaubt es dem Anwender, zu einer anderen Seite zu springen. So erstellen Sie eine Aktion **Gehe zu Seite**:

- 1 Wählen Sie in QuarkXPress **Gehe zu Seite** im Dropdown-Menü **Aktion**.



- 2 Geben Sie die Projektnamen in das Feld **Artikel-ID** ein. (optional)
- 3 Geben Sie die absolute Seitenzahl der Zielseite in das Feld **Seite** ein. (Beispiel: Geben Sie 2 ein, um zur zweiten Seite im Zielartikel zu springen.)

Erstellen einer Aktion „**Sounddatei abspielen**“

Die Aktion **Sounddatei abspielen** ermöglicht das Abspielen einer Sounddatei.

➔ Nur .mp3 Dateien werden unterstützt.

So erstellen Sie eine Aktion **Sounddatei abspielen**:

- 1 Wählen Sie **Sounddatei abspielen** im Dropdown-Menü **Aktion**.



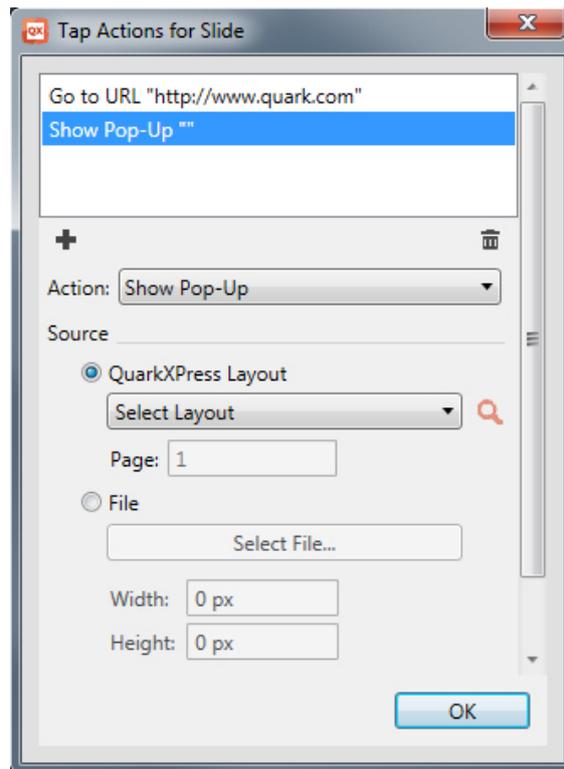
- 2 Wenn der Sound immer wieder von neuem abgespielt werden soll, wählen Sie **Schleife**.
- 3 Um das Abspielen des Sounds zu stoppen, wenn der Anwender eine andere Seite aufsucht, markieren Sie **Audio bei Seitenwechsel stoppen**.
- 4 Um den Speicherort der Audiodatei anzugeben, klicken Sie auf **Datei (Einbetten)** und dann auf die Schaltfläche. Wählen Sie nun die Audiodatei.

Erstellen einer Aktion „**Popup zeigen**“

Eine Aktion **Popup zeigen** erlaubt die Anzeige einer Popup-Ansicht, die entweder die Inhalte eines QuarkXPress Layout in derselben Projektdatei oder die Inhalte einer externen Datei enthält. Wenn Sie ein QuarkXPress Layout wählen, sollte jede Interaktivität in diesem Layout im Popup funktionieren. Wenn Sie die Darstellung einer externen Datei wünschen, können Sie jede beliebige Datei wählen, die sich im nativen mobilen Browser Ihres Gerätes darstellen lässt.

So erstellen Sie eine Aktion **Popup zeigen**:

- 1 Wählen Sie **Popup zeigen** aus dem Dropdown-Menü **Aktion**.



2 Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Um die Inhalte eines anderen QuarkXPress Layouts darzustellen, klicken Sie auf **QuarkXPress Layout** und wählen Sie das Ziellayout aus dem Dropdown-Menü oder wählen Sie **Neues Layout erstellen** und erzeugen Sie ein neues Layout. Geben Sie eine Seitenzahl in das Feld **Seite** ein, um anzugeben, welche Seite im Popup angezeigt werden soll. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Bearbeiten** , um das Layout anzuzeigen.
- Um den Inhalt einer externen Datei anzuzeigen, klicken Sie auf **Ablage/Datei** und dann auf **Durchsuchen**. Navigieren Sie nun zu der gewünschten Datei und geben Sie die Breite und Höhe, mit der sie dargestellt werden soll. Verwenden Sie die Werte für **Breite** und **Höhe**, um die Größe festzulegen, mit der die Datei angezeigt werden soll. Wenn Sie eine externe Datei verwenden, enthält das Popup eine eingebaute Schaltfläche zum Schließen.

3 Für einen Versatz der Inhalte des Popups geben Sie Werte in die Felder **Positionsversatz** ein.

Ostasiatische Funktionen in digitalen Layouts

Textfunktionen aus dem ostasiatischen Funktionsumfang sind nur verfügbar, wenn Sie die Vorgabe Ostasiatisch aktiviert haben (**QuarkXPress/Bearbeiten > Vorgaben > Ostasiatisch**).

Dieses Kapitel beschreibt die ostasiatischen Funktionen, die in einem digitalen Layout angewendet werden können.

Ausführlichere Informationen über die Anwendungen von ostasiatischen Textfunktion finden Sie in „Text und Typographie“ in *A Guide to QuarkXPress*.

Verwenden von Ersatz-Schriften

Wenn die Option Fallback-Schrift aktiviert ist und die Anwendung auf ein Zeichen stößt, das in der aktuellen Schrift nicht verfügbar ist, durchsucht sie die aktiven Schriften des Systems, um eine Schrift zu finden, die das Zeichen enthält. Wird beispielsweise am Texteinfügepunkt Helvetica verwendet und Text eingefügt oder importiert, der ein Kanji-Zeichen enthält, könnte die Anwendung dieses Zeichen in einer Hiragino-Schrift anzeigen. Falls die Anwendung keine aktive Schrift findet, die das Zeichen enthält, wird es dennoch als Kästchen oder Symbol dargestellt.

Schrift-Fallback (Schriftersatz) ist als Programmvorgabe implementiert, d. h. dass die Funktion für Ihr Exemplar von QuarkXPress entweder ein- oder ausgeschaltet ist. Die Funktion ist standardmäßig aktiviert, aber falls Sie sie ausschalten möchten, deaktivieren Sie **Font Fallback** in der Fensterfläche **Font Fallback** der Dialogbox **Vorgaben** (QuarkXPress/Bearbeiten > Vorgaben).

Festlegen der Textlaufrichtung

Sie haben die Möglichkeit Text so zu positionieren, dass er von links nach rechts und von oben nach unten oder von oben nach unten und von rechts nach links läuft. Zum Festlegen der Textlaufrichtung wählen Sie **Stil > Textlaufrichtung** und anschließend **Horizontal** oder **Vertikal**.

Arbeiten mit gruppierten Zeichen

Verwenden Sie die Dialogbox **Zeichen gruppieren** (Menü **Stil**), um eine Gruppe horizontaler Zeichen (z. B. lateinische Zeichen) in einer vertikalen Textzeile einzufügen. Gruppierte Zeichen werden stets horizontal angezeigt und am Ende einer Zeile nicht umbrochen. So gruppieren Sie ausgewählte Zeichen:

- 1 Wählen Sie **Stil > Zeichen gruppieren**.
- 2 Wählen Sie **Vertikal** oder **Horizontal** im Dropdown-Menü **Skalieren** und geben Sie einen Prozentwert in das Feld rechts neben dem Dropdown-Menü **Skalieren** ein.
- 3 Wenn Sie die Zeichenabstände ändern möchten, geben Sie einen Wert in das Feld **Größe Spationieren/Senden** ein.
- 4 Klicken Sie auf **OK**.

Arbeiten mit Rubi Text

Rubi Text verdeutlicht die Bedeutung oder die Aussprache von Basistext. Basistext kann vertikal oder horizontal verlaufen und Rubi Text folgt gewöhnlich seiner Richtung. Rubi Text kann rechts oder links von Basistext in einem vertikalen Text und über oder unter dem Basistext in einem horizontalen Text platziert werden.

- ➔ Die Platzierung auf der linken Seite in einem vertikalen Text und die Platzierung am unteren Rand in einem horizontalen Text werden nur korrekt abgebildet, wenn der Rahmen als Grafik exportiert wird.

Sie können die Ausrichtung, die Platzierung, die Skalierung, die Schrift, die Farbe, die Opazität, den Tonwert, den Schriftstil und die relative Größe von Rubi Text bearbeiten. Darüber hinaus haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Optionen auszuwählen, mit denen Sie Rubi Text einstellen, der einem nicht im Zusammenhang stehenden Basistext überhängt.

➔ Einige dieser Funktionen sind nur verfügbar, wenn der Rahmen als Grafik exportiert wird.

Verwenden Sie die Dialogbox **Rubi** (Menü **Stil**), das Register **Home/Zeichenattribute** der **Maßpalette** oder ein Kontextmenü, um Rubi Text zu einem markierten Basistext hinzuzufügen.

Automatisches Rubi kann mithilfe folgender Tastaturbefehle angewendet werden:

- (Mac OS X) **Befehl+Wahl+Umschalt+R**
- (Windows) **Strg+Alt+Umschalt+R**

Hinzufügen von Betonungszeichen

Um ein Betonungszeichen auf ein Zeichen anzuwenden, wählen Sie das Zeichen aus und gehen zum Register **Zeichen/Zeichenattribute** der **Maßpalette**; klicken Sie auf das Symbol **Textstile** und rufen Sie das Dropdown-Menü **Betonungszeichen** auf, um die Optionen für Betonungszeichen anzuzeigen. Klicken Sie anschließend auf eine der Optionen. Diese Optionen sind auch im Register **Home/Classic** der **Maßpalette** und unter **Stil > Schriftstil** verfügbar.

Arbeiten mit Mojigumi-Sets und -Klassen

Mithilfe der Mojigumi-Funktionalität haben Sie die Möglichkeit, Abstände für einzelne Interpunktionszeichen einzustellen, wenn diese an bestimmten Stellen vorkommen. Dazu müssen Sie eine *Mojigumi-Zeichenklasse* und ein *Mojigumi-Set* auswählen oder erstellen.

- Eine *Mojigumi-Zeichenklasse* ist eine benannte Gruppe von Interpunktionszeichen, die stets mit bestimmten Abständen versehen sein sollen.
- Ein *Mojigumi-Set* ist eine Gruppe von Abstandspezifikationen, die auf der Breite der Geviertrahmen der Zeichen basieren. Ein Mojigumi-Set kann beispielsweise vorschreiben, dass eine öffnende Interpunktion mit einem festen Abstand halber Breite gesetzt werden soll, wenn sie am Anfang der Zeile steht, und dass eine schließende Interpunktion einen Abstand voller oder halber Breite verwenden soll, wenn sie am Zeilenende steht. Jedes Mojigumi-Set ist mit einer Mojigumi-Zeichenklasse verknüpft.

Sie benutzen die Mojigumi-Funktionalität, indem Sie einem Absatz ein Mojigumi-Set zuweisen. Die Einstellungen des Mojigumi-Sets werden auf die Zeichen in der verknüpften Mojigumi-Zeichenklasse angewendet.

Wenn Sie beispielsweise nicht möchten, dass eine Klammer die gesamte Breite eines Geviertrahmens ausfüllt, wenn sie zwischen zwei Zeichen mit voller Breite steht, können Sie eine Mojigumi-Zeichenklasse erstellen, die Klammern enthält, und

anschließend in den Einstellungen des Mojigumi-Sets angeben, dass diese Zeichen immer eine halbe Geviertbreite ausfüllen sollen, wenn sie zwischen zwei Zeichen mit voller Geviertbreite stehen.

Arbeiten mit Gruppen geschützter Zeichen

Geschützte Zeichen sind Zeichen, die nicht am Anfang oder am Ende einer Zeile stehen können und die außerdem an Zeilenumbrüchen nicht voneinander getrennt werden können. Die Dialogbox **Gruppen geschützter Zeichen (Bearbeiten > Gruppen geschützter Zeichen)** enthält geschützte Standardzeichensätze für **Japanisch – Stark**, **Japanisch – Schwach**, **Standard-Koreanisch**, **Standard vereinfachtes Chinesisch** und **Standard traditionelles Chinesisch**.

So erstellen Sie Gruppen geschützter Zeichen:

- 1** Wählen Sie **Bearbeiten > Gruppen geschützter Zeichen**. Die Dialogbox **Gruppen geschützter Zeichen** wird aufgerufen.
 - 2** Klicken Sie auf **Neu**
 - 3** Geben Sie den Namen im Feld **Name** ein.
 - 4** Geben Sie die entsprechenden Zeichen in die Felder **Zeichen, die nicht am Anfang einer Zeile stehen können**, **Zeichen, die nicht am Ende einer Zeile stehen können** und **Nicht trennbare Zeichen** ein.
 - 5** Klicken Sie auf **OK**.
 - 6** Klicken Sie auf **Sichern**.
- ➡ Um eine Gruppe geschützter Zeichen auf einen Absatz anzuwenden, wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Geschützter Zeichensatz** in der Dialogbox **Silbentrennung & Blocksatz bearbeiten (Bearbeiten > S&B > Bearbeiten)**.

Text in digitalen Layouts

Standardmäßig sind Textrahmen in digitalen Layouts so eingestellt, dass sie als HTML-Text exportiert werden. Auf diese Weise können sie durchsucht und markiert werden. Das bedeutet jedoch auch, dass Sie einige der komplexeren Texteneinstellungen (wie OpenType Features, Textkonturen, Textrahmen mit Schatten, verankerte Textrahmen usw.) auf Text in solchen Rahmen nicht anwenden können.

Wenn Sie die vollständige typografische Kontrolle über Text in einem Rahmen behalten möchten, markieren Sie **Bei Export in Grafik konvertieren** in der **Maßpalette**. Der Rahmen wird nun nicht als Text, sondern als Bild exportiert; der Text kann dann nicht mehr durchsucht oder markiert werden. Dafür lässt er sich jedoch genau nach Ihrem Wunsch präsentieren.

Schriften in digitalen Layouts

Wenn Sie einen Textrahmen nicht in eine Grafik umwandeln (siehe „*Text in digitalen Layouts*“), müssen Sie sicherstellen, dass Sie Schriften verwenden, die auf den Geräten verfügbar sind, auf denen sie dargestellt werden sollen. Eine Liste der unter iOS unterstützten Schriften finden Sie unter <http://iosfonts.com>. Android-Geräte unterstützen

standardmäßig nur Droid Serif, Droid Sans und Droid Sans Mono, es können jedoch weitere Schriften installiert werden.

- ➔ Wenn Sie in digitale Formate wie ePub, Kindle, App Studio und HTML5-Publikationen exportieren, können Sie nun eigene Schriften verwenden, wenn diese im TTF- oder OTF-Format vorliegen. Diese werden eingebettet und können deshalb in der Ausgabe dargestellt werden. Durch die Einbettung großer Schriftdateien wird die Dateigröße Ihrer Inhalte allerdings wesentlich wachsen.
- ➔ Standardmäßig werden iOS Geräteschriften beim Upload in App Studio nicht hochgeladen. Um das zu ändern, können Sie die Datei „StandardFontList.xml“ im Ordner `Installationsspeicherort von QuarkXPress 10/XTensions/AppStudio` bearbeiten.

Hyperlinks in digitalen Layouts

Um einen Hyperlink auf Text anzuwenden, markieren Sie ihn und verwenden Sie die Palette **Hyperlinks** (weitere Informationen finden Sie in [A Guide to QuarkXPress](#)).

Um einen ganzen Rahmen mit einem Hyperlink zu versehen, markieren Sie ihn und verwenden Sie die Palette **HTML5** (siehe [„Hinzufügen einer Schaltfläche“](#)).

Gruppen in digitalen Layouts

Wenn mehrere einander überlappende Bildrahmen und grafische Textrahmen vorhanden sind, können Sie den Export unter Umständen verschlanken, indem Sie die Rahmen gruppieren und für die Gruppe **Bei Export in Grafik konvertieren (Objekt > Modifizieren)** wählen. Wenn Sie solche Rahmen nicht gruppieren, werden alle als einzelne HTML-Elemente exportiert. Wenn Sie sie jedoch gruppieren, wird ein einziges Grafikobjekt exportiert.

Synchronisieren von Inhalten für unterschiedliche Geräte-Ausrichtungen

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Befehle erlauben das Synchronisieren des Inhaltes einer Seite für die unterschiedlichen Layouts einer Layoutfamilie. Wenn Sie zum Beispiel auf Seite 2 eines vertikalen Layouts für das iPad ein Inhaltsverzeichnis erstellen, können Sie mithilfe der hier beschriebenen Befehle dieses Inhaltsverzeichnis automatisch in mehrfach genutzte Inhalte umwandeln und es auf Seite 2 des horizontalen Layouts für das iPad kopieren. Der Inhalt muss in den anderen Layouts möglicherweise neu positioniert und in seiner Größe verändert werden, aber diese Befehle automatisieren den Prozess, mit dem Sie Inhalte in die entsprechenden Seiten der einzelnen Geräte und in unterschiedliche Ausrichtungen bringen und sie tragen dazu bei, dass Inhalte auf allen Seiten, auf denen sie erscheinen, konsistent sind.

- ➔ Weitere Informationen zu mehrfach genutzten Inhalten finden Sie unter „Arbeiten mit mehrfach genutzten Inhalten“ in [A Guide to QuarkXPress](#). Um zu verstehen, wie die unten beschriebenen Befehle funktionieren, müssen Sie zunächst verstehen, wie mehrfach genutzte Inhalte funktionieren.

Objekt > In andere Layouts kopieren: Dieser Befehl wandelt alle ausgewählten Rahmen in mehrfach genutzte Inhalte um und platziert Kopien dieser Rahmen auf

derselben Seite anderer Layouts der Layoutfamilie. Mit dem Untermenü dieses Befehls können Sie die Art und Weise präzisieren, mit der dies geschieht:

- **Gleiche Position:** Setzt die Kopien, wenn möglich, in dieselbe Position relativ zur linken, oberen Ecke der Seite. Diese Option kopiert Objekte in alle anderen Layouts der Layoutfamilie.
- **Relative Positionierung verwenden:** Setzt die Kopien in dieselbe Position relativ zur Seitengröße und zum Gesamtumriss. Diese Option kopiert Objekte in alle anderen Layouts der Layoutfamilie.

Aktualisieren fehlender Dateien

Mehrere fehlende digitale Dateien können nun im Dialog **Verwendung** auf einmal aktualisiert werden.

Prüfen der Verwendung von Digital Publishing Assets

Um sehen zu können, welche Assets in der Interaktivität des aktiven Layouts verwendet werden, rufen Sie den Bereich **Digital Publishing** der Dialogbox **Verwendung** auf (Menü **Hilfsmittel**). Ähnlich wie der Bereich **Bilder** listet der Bereich **Digital Publishing** die Seitenzahlen für alle Assets des digitalen Publishing im Layout auf. Außerdem ist eine Spalte **Typ** vorhanden, die den Assettyp anzeigt, und eine Spalte **Quelle**, die angibt, ob das Asset eine Datei oder ein Ordner ist. Wenn Sie weitere Informationen zu dem gewählten Asset wünschen, erweitern Sie unten den Bereich **Weitere Informationen**.

Arbeiten mit Reflow

Beim Export eines digitalen Layouts zu einem ePub- und Kindle eBook-Format wird angeboten, entweder feststehend oder als Reflow zu exportieren. Durch Reflow können Endanwender Inhalte in einem Vollbild-Format mit einem sich anpassenden Layout und skalierbaren Text betrachten. Diese Ansicht wurde entwickelt, um Endanwendern die Möglichkeit zu geben, Inhalte zu betrachten, ohne durch das Layout abgelenkt zu werden.

Möchten Sie diese Funktion nutzen, dann müssen Sie in QuarkXPress mindestens einen Reflow-Artikel erstellen. Wenn Sie es für Ihr Unternehmen oder Ihre Organisation nützlich finden, können Sie für jedes Kapitel oder jeden Abschnitt einen Artikel erstellen, erforderlich ist dies jedoch nicht.

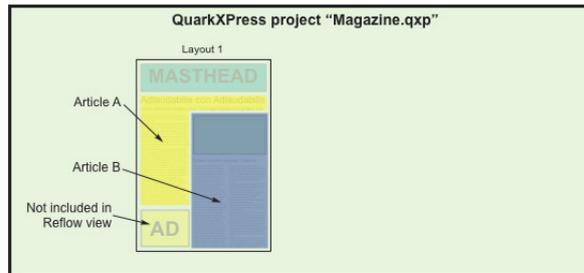
Die Palette **Reflow-Tagging** ermöglicht das Kennzeichnen von Inhalten für Reflow ePub. Außerdem bietet die Palette **Reflow-Tagging** die Möglichkeit, Inhalte nach Artikeln zu gruppieren und damit die Neuordnung von Komponenten innerhalb eines Artikels neu zu ordnen.

Wenn Sie ein digitales Layout in ein ePub oder Kindle eBook exportieren, exportiert QuarkXPress stets die erste Seite des Layouts als Bild und benutzt sie als Deckblatt Ihres eBooks.

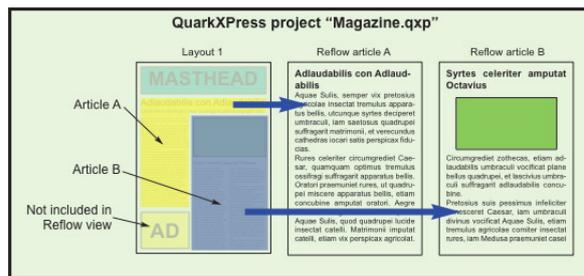
Wenn Sie sich entscheiden, einen Reflow-Artikel aus einem digitalen Layout zu erzeugen, betrachten Sie den Prozess einmal in den folgenden Schaubildern:



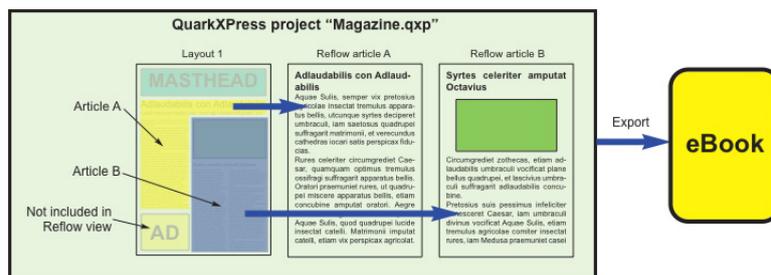
Schritt 1: Erstellen Sie das Layout.



Schritt 2: Legen Sie Kapitel oder Abschnitte fest und definieren Sie, welche Teile des Layouts nicht Bestandteil der Text-Reflow-Ansicht sein sollen.



Schritt 3: Verwenden Sie die Palette **Reflow-Tagging**, um Artikel zu erstellen, Artikelkomponenten (Text und Bilder) hinzuzufügen und die Flussrichtung für die Reflow ePub Ansicht zu definieren.



Schritt 4: Exportieren Sie das Layout als eBook und betrachten Sie es im Reader.

Erstellen von Reflow-Artikeln

Es gibt zwei Möglichkeiten, Reflow-Artikel zu erstellen:

- *Aus einer Auswahl.* Bei dieser Vorgehensweise können Sie die Rahmen auswählen, die in den Reflow-Artikel aufgenommen werden sollen. Dieser Ansatz ist optimal,

wenn das Layout über viele Inhalte verfügt, die in der Reflow-Ausgabe nicht sichtbar sein sollen.

- *Aus Seiten.* Bei diesem Ansatz wird alles, was sich auf den angegebenen Seiten befindet, in den Reflow-Artikel kopiert. Dieser Ansatz ist optimal, wenn der gesamte oder fast der gesamte Inhalt im Layout in der Reflow-Ausgabe sichtbar sein soll. (Sämtliche Inhalte der Musterseiten, z. B. Kopfzeilen und Fußzeilen und sämtliche Inhalte auf Seite eins werden ignoriert.)

➔ Mit Quark Publishing Platform® erzeugte oder mit QuarkCopyDesk® bearbeitete Projekte verfügen unter Umständen bereits über einen oder mehrere Artikel. Wenn Sie QuarkCopyDesk Artikel oder Projektdateien öffnen, die Artikel mit Komponenten enthalten, wird der Reflow-Inhalt beibehalten. Alle für den Reflow gekennzeichnete Komponenten sind nach wie vor im Reflow-Inhalt inbegriffen.

➔ Zum Hervorheben von Komponenten, die für den Reflow markiert wurden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Artikelhervorhebung**  in der Palette Reflow-Tagging.

➔ In einem exportierten eBook werden alle Reflow-Artikel durch Seitenumbrüche getrennt.

Erstellen eines Reflow-Artikels aus einer Auswahl

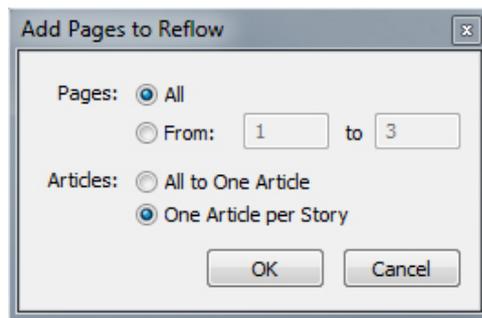
So erstellen Sie aus einem oder mehreren ausgewählten Objekten einen Reflow-Artikel:

- 1 Markieren Sie den Inhalt, den Sie einem Reflow-Artikel hinzufügen möchten.
- 2 Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen Reflow-Artikel zu erstellen:
 - Wählen Sie **Objekt > Digitales Publishing > Zur Reflow-Ansicht hinzufügen > Neuer Artikel**. QuarkXPress erzeugt einen neuen Reflow-Artikel und fügt den gesamten Text und alle Bilder aus den markierten Rahmen ein.
 - Klicken Sie auf **Neuer Artikel**  in der Palette **Reflow-Tagging** und dann auf **Objekt hinzufügen** . QuarkXPress fügt den gewählten Inhalt ein.
- 3 Wenn Sie den Namen des neuen Artikels ändern möchten, markieren Sie ihn und klicken Sie auf **Eigenschaften bearbeiten** . Geben Sie einen Namen für den Artikel ein und klicken Sie auf **OK**.

Erstellen eines Reflow-Artikels aus vorhandenen Seiten

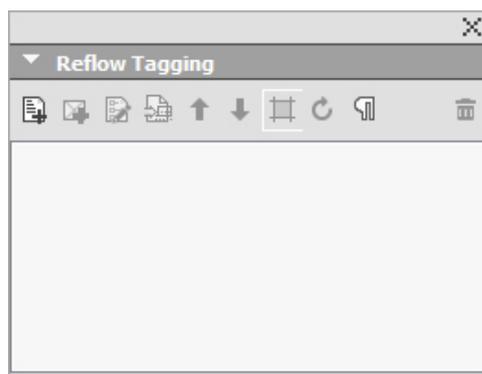
Wenn Sie aus dem Inhalt einer oder mehrerer Seiten gleichzeitig einen oder mehrere Reflow-Artikel erzeugen möchten, verwenden Sie folgendes Verfahren.

- 1 Wählen Sie **Layout > Seiten zu Reflow-Ansicht hinzufügen**. Die Dialogbox **Seiten zu Reflow hinzufügen** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Seiten zu Reflow hinzufügen**

- 2 Verwenden Sie den Bereich **Seiten**, um festzulegen, ob alle Seiten des Layouts hinzugefügt werden sollen, oder nur ein bestimmter Seitenbereich. Verwenden Sie den Bereich **Artikel**, um festzulegen, ob aus allen Seiten ein einziger Artikel zusammengesetzt werden soll, oder ob aus jedem Text ein Artikel entstehen wird.
- 3 Klicken Sie auf OK. QuarkXPress erzeugt die nötigen Reflow-Artikel und fügt den gesamten Inhalt aus den markierten Seiten ein.
- 4 Um die Erstellung des Reflow-Artikels zu verifizieren, rufen Sie die Palette **Reflow-Tagging** auf (Menü **Fenster**).



Die Palette **Reflow-Tagging** für ein Layout kann einen oder mehrere Artikel enthalten. Jeder Artikel kann einen oder mehrere Bildrahmen und Texte, die sich über mehrere Textrahmen erstrecken, enthalten.

- 5 Wenn Sie den Namen des neuen Artikels ändern möchten, markieren Sie ihn und klicken Sie auf **Eigenschaften bearbeiten** . Geben Sie einen Namen für den Artikel ein und klicken Sie auf OK.

Reflow-Artikel mit Inhalten füllen

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, einem vorhandenen Reflow-Artikel Inhalte hinzuzufügen:

- Markieren Sie einen oder mehrere Bild- oder Textrahmen und wählen Sie **Objekt > Digital Publishing > Zum Reflow hinzufügen > [Name des Reflow-Artikels]**.
- Rufen Sie die Palette **Reflow-Tagging** (Menü **Fenster**) auf, wählen Sie den Ziel-Reflow-Artikel, markieren Sie einen oder mehrere Bild- oder Textrahmen und klicken Sie auf **Komponente hinzufügen** in der Palette **Reflow-Tagging**.

- ➔ Wenn Sie ein ganzseitiges Bild zu einem ePub Layout hinzufügen möchten, das in iBooks betrachtet werden soll, sollten die Abmessungen 1024 x 768 (oder 2048 x 1536 für Retina-Displays) betragen.

Neuanordnen von Komponenten in Reflow-Artikeln

Alle von Ihnen einem Reflow-Artikel hinzugefügten Textrahmen, Texte oder Bilder werden als *Komponente* hinzugefügt. Die Komponenten in einem Reflow-Artikel erscheinen in der Regel zunächst nicht in der korrekten Reihenfolge. So ändern Sie die Reihenfolge der Komponenten in einem Reflow-Artikel:

- 1 Rufen Sie die Palette **Reflow-Tagging** auf (Menü **Fenster**).
- 2 Erweitern Sie den entsprechenden Reflow-Artikel und wählen Sie die zu verschiebende Komponente aus.
- 3 Arbeiten Sie in der Palette **Reflow-Tagging** mit Ziehen und Ablegen oder verwenden Sie die Schaltflächen **Nach oben** ↑ oder **Nach unten** ↓, um die Komponente neu zu positionieren.

Mapping von Reflow-Stilvorlagen

Beim Export in Reflow ePub können Sie nun wählen, dass die vorhandenen Absatz- und Zeichenstilvorlagen auf andere Stilvorlagen abgebildet werden.

- 1 Rufen Sie die Palette **Reflow-Tagging** auf (Menü **Fenster**).



Die Palette **Reflow-Tagging**

- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Reflow-Stilvorlagen-Zuordnung**. Die Palette **Reflow-Stilvorlagen-Zuordnung** wird angezeigt.



Die Palette Reflow-Stilvorlagen-Zuordnung

➔ Wählen Sie **Nur verwendete Stilvorlagen zeigen**, um nur die im aktuellen Projekt benutzten Stilvorlagen aufzulisten.

➔ Klicken Sie auf **Alle zurücksetzen**, um zu den Standards zurückzukehren.

- 3 Für jede Absatz- und Zeichenstilvorlage, die Sie beim Export überschreiben möchten, markieren Sie die Stilvorlage auf der linken Seite und wählen die neue Stilvorlage, auf die abgebildet werden soll, aus dem Dropdown-Menü auf der rechten Seite. Diese Stilvorlagen werden nur auf die Reflow ePub-Ausgabe angewendet.

Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses für ePub oder Kindle

Wenn Sie einen Reflow-Artikel als ePub oder Kindle eBook exportieren, können Sie das Inhaltsverzeichnis des eBooks auf zwei Arten erstellen:

- Verwenden Sie die Reihenfolge der Reflow-Artikel mit einem Eintrag im Inhaltsverzeichnis für jeden Artikel. Sie können die Reihenfolge der Reflow-Artikel mithilfe der Palette **Reflow-Tagging** (Menü **Fenster**) ändern. Um einen Artikel in der Abfolge nach oben oder unten zu verschieben, markieren Sie den Artikel in der Palette **Reflow-Tagging** und klicken auf die Schaltfläche **Nach oben** ↑ oder **Nach unten** ↓. Klicken Sie zum Aktualisieren des Inhaltsverzeichnisses auf **Aktualisieren** ↻.
- Wenn Sie eine Liste zur Definition des Inhaltsverzeichnisses manuell erstellen möchten, finden Sie weitere Informationen unter „Arbeiten mit Listen“ in [A Guide to QuarkXPress](#).

Arbeiten mit eBook Metadaten

Es ist empfehlenswert, mit den von Ihnen erstellten eBooks einige Metadaten zu verknüpfen, damit Ihre Endanwender einen bequemen Zugang zu den Informationen über die eBooks erhalten. So erstellen oder bearbeiten Sie Metadaten für ein Layout, das als eBook exportiert werden soll:

- 1 Rufen Sie das Layout in der Layoutansicht auf.
- 2 Wählen Sie **Layout > eBook Metadaten**. Die Dialogbox **eBook Metadaten** wird angezeigt.



The screenshot shows a dialog box titled "eBook Metadata". It contains the following fields and controls:

- Title: [Text input field]
- Author: [Text input field]
- Publisher: [Text input field]
- Copyright: [Text input field]
- ISBN: [Text input field]
- Language: [Dropdown menu showing "English (US)"]
- Description: [Large text area]
- Keywords: [Text input field]

At the bottom of the dialog box, there is a note: "Use commas to separate entries." and two buttons: "Cancel" and "OK".

Die Dialogbox **eBook Metadaten**

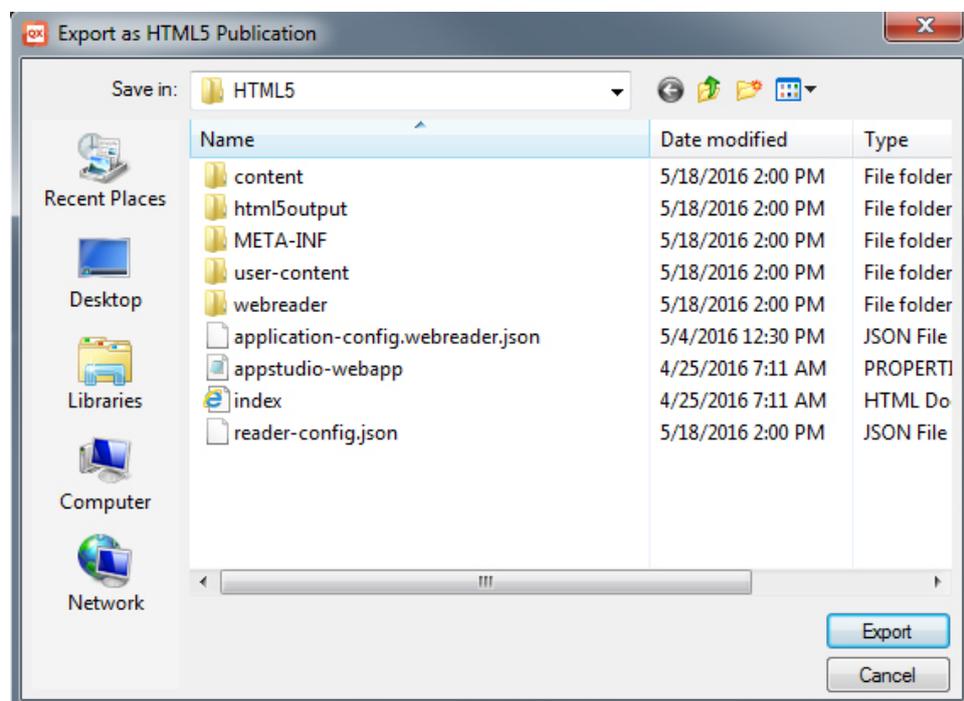
- 3 Verwenden Sie die Felder dieser Dialogbox, um Informationen zu Ihrem eBook einzugeben. Verwenden Sie im Feld **Stichwörter** ein Komma als Trennzeichen.
 - 4 Verwenden Sie das Popup-Menü Sprache, um die Sprache Ihres eBooks festzulegen. Damit haben Leser die Möglichkeit, nach dem richtigen Buch zu suchen.
- ➔ Wenn Sie keine Titel-Metadaten hier vergeben, fügt QuarkXPress folgenden Standardtext dem exportierten eBook hinzu: „Erstellt mit QuarkXPress“. Das wird automatisch entfernt, sobald Sie Ihren eigenen Titel eingeben.

HTML5-Publikationen

Export als HTML5-Publikation

So exportieren Sie ein Layout als HTML5-Publikation:

- 1 Wählen Sie **Ablage/Datei > Exportieren > Layout als HTML5-Publikation**. Die Dialogbox **Als HTML5-Publikation exportieren** wird angezeigt.



Die Dialogbox Als HTML5-Publikation exportieren

- 2 Navigieren Sie zu dem Ordner, in dem Sie die HTML5-Publikation speichern möchten.
- 3 Klicken Sie auf **Export**.

Webapp-Konfiguration

Konfigurieren Sie Ihre Webapp mithilfe der Datei `reader-config.json`, die sich in der Root Ihrer Ausgabe befindet.

Verwenden Sie diese Datei zur Konfiguration von:

- Erscheinungsbild
- Funktionalität
- Analyse
- Sozialen Netzwerken

```
{ "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, } }
```

Allgemeine App-Konfiguration

Verwenden Sie den Abschnitt `app` zur Konfiguration einiger allgemeiner Anwendungsattribute:

- Mit dem Parameter `backgroundLoading` aktivieren Sie den progressiven Download von Seiten (Sie können auch Seiten im Hintergrund laden lassen).
- Mit dem Parameter `enableCookies` schalten Sie Cookies ein- oder aus.
- Zum Festlegen der Einstellungen für den Ladebildschirm (das Ladebild, die Schriftfarbe und die Hintergrundfarbe), definieren Sie diese im Abschnitt `<loading>` mithilfe der Parameter `color`, `backgroundColor` und `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 } }
```

Konfiguration der Features

Verwenden Sie den Abschnitt `Funktionen`, um einige allgemeine Funktionen für Ihre App zu konfigurieren.

➡ Diese Parameter nehmen die Werte true/false an.

- Mit dem Parameter `timelineScrubber` zeigen/verbergen Sie die Miniaturbilder der Ausgaben im Scrubber.
- Mit dem Parameter `pageNavigation` verhindern Sie, dass der Anwender zu anderen Seiten navigiert, außer über Interaktivitäten oder die Scrubberleiste.
- Mit dem Parameter `toolbarView` zeigen/verbergen Sie die Toolbar.
- Mit dem Parameter `opaqueOverlay` schalten Sie die Opazität für vorherige und nachfolgende Seiten ein-/aus.
- Mit dem Parameter `navigatorView` zeigen/verbergen Sie den Scrubbers (die Navigationsleiste).

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

Konfiguration von sozialen Netzwerken

Verwenden Sie den Abschnitt `sharing` und `toolbarItems`, um die Optionen für das Teilen in sozialen Netzwerken für Ihre App zu konfigurieren.

- Mit dem Parameter `socialSharing` des Abschnitts `<toolbarItems>` aktivieren/deaktivieren Sie den Teilen-Button in der Toolbar.
 - Zum Aktivieren/Deaktivieren der verfügbaren Teilen-Optionen verwenden Sie die Parameter des Abschnitts `<options>` (d. h. `twitterShare`, `facebookShare`, `emailShare`, `linkedinShare`).
- ➔ Um auf Facebook zu teilen, müssen Sie Ihre eigene Facebook AppID generieren und diese in der Property `AppID` einsetzen. Weitere Informationen finden Sie unter „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 } }
```

Analytics-Konfiguration

Verwenden Sie den Abschnitt `Analytics`, um Google Analytics für Ihre App zu konfigurieren.

- Zur Angabe einer Google Tracking ID für Ihre App verwenden Sie den Parameter `trackingId` im Abschnitt `<GoogleAnalytics>` und aktualisieren Sie ihn mit Ihrer eigenen trackingID.
- ➔ Weitere Informationen finden Sie unter „www.google.com/analytics/“.

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

Webapp-Funktionen

Automatische Anpassung von HTML 5-Publikationen

Unabhängig von der Layoutgröße können Anwender die Ausgabe auf jedem beliebigen Gerät ohne Beschnitt betrachten. Das Layout wird automatisch an die Gerätegröße angepasst und proportional herunterskaliert, damit es vollständig in die Abmessungen des Gerätebildschirms passt. Inhalte, die beispielsweise für das iPad erstellt wurden, können auch auf kleineren Geräten wie das iPhone betrachtet werden.

Ein-/Auszoomen von Seiten auf mobilen Geräten

Leser können die Inhalte mithilfe der Zoom-Button-Steuerung ein-/auszoomen. Außerdem haben Leser auf mobilen Geräten die Möglichkeit, Inhalte für ein besseres Leseerlebnis hin- und herzuschieben.

Hosting eines HTML5-Pakets auf einem Webserver

Um Ihre HTML5-Publikationen in einem Webbrowser (mobile Geräte, Windows oder Mac) betrachten zu können, nutzen Sie einen Webserver, auf dem das exportierte Paket gehostet werden kann, genauso wie Sie jede andere Website hosten würden.

So installieren Sie ein Web-Layout:

- 1 Richten Sie den Webserver ein.
- 2 Hosten Sie das Paket der HTML5-Publikation.
- 3 Betrachten Sie die Ausgabe.

Weitere Informationen zum Anpassen des Erscheinungsbildes, des Branding und der in der gehosteten Webapp bereitgestellten Funktionalität finden Sie unter „[Webapp-Konfiguration](#)“.

Ein Beispiel für den Einsatz unter Mac OS X

Aktivieren des Apache Web Sharing unter Mac OS X

- 1 Öffnen Sie Terminal; Sie finden es unter `/Programme/Dienstprogramme/Terminal`.
- 2 Führen Sie den Befehl "sudo apachectl start" aus.
- 3 Geben Sie das Root-Passwort ein.

Prüfen Sie, ob der Webserver läuft

- 1 Öffnen Sie den Browser und rufen Sie `http://localhost` auf.
 - 2 Sie sollten "It Works!" auf dem Bildschirm sehen. .
- ➔ Die Apache Version, die mit OS X El Capitan ausgeliefert wird, ist Apache 2.4.16.

Teilen Sie die digitale Ausgabe im Web

- 1 Erstellen Sie ein Verzeichnis (d. h. 'Digital') und kopieren Sie den Ordner der digitalen Ausgabe nach `/Library/WebServer/Documents/Digital`.
- 2 Öffnen Sie die Verzeichniseigenschaften und entsperren Sie die Sicherheitsoptionen.

- 3 Erteilen Sie den entsprechenden Anwendern die Rechte **Lesen & Schreiben** und allen anderen das Recht **nur Lesen** und weisen Sie dies allen darin enthaltenen Elementen zu.

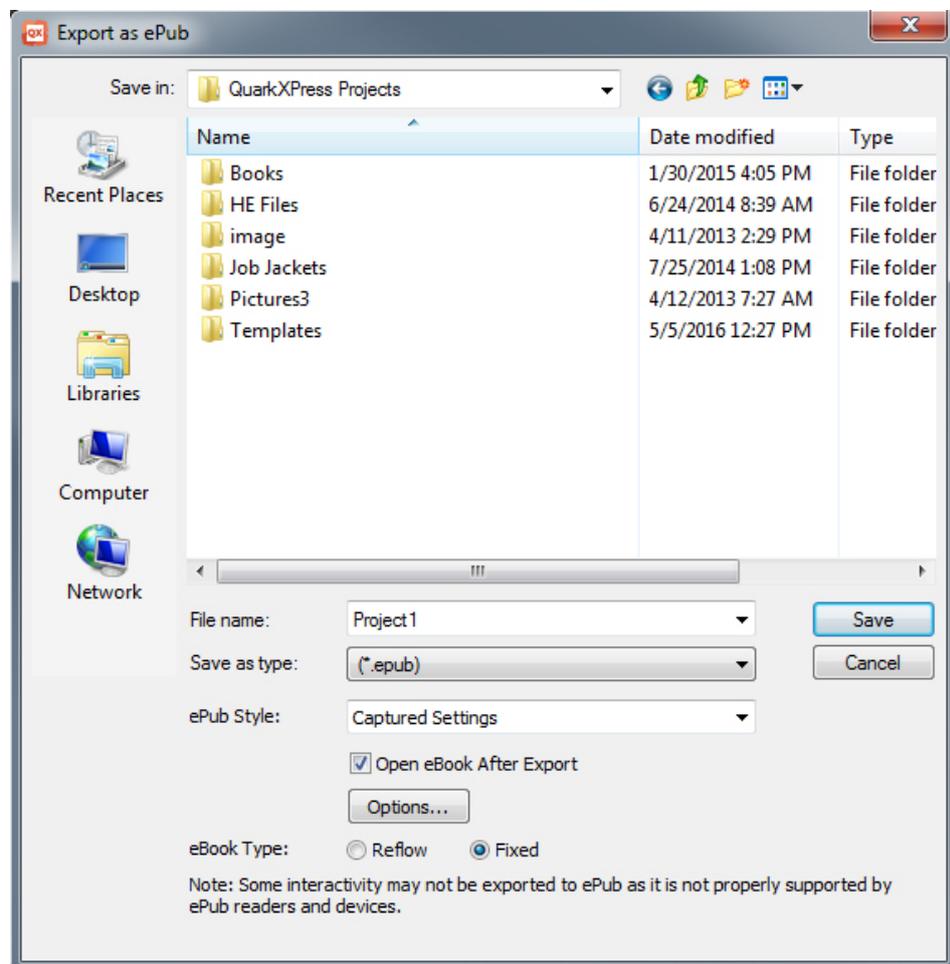
Betrachten Sie die digitale Ausgabe

- 1 Öffnen Sie den Browser und navigieren Sie zu <http://localhost/Digital>.
- 2 Sie werden zur ersten Seite der Ausgabe weitergeleitet.

Export für ePub

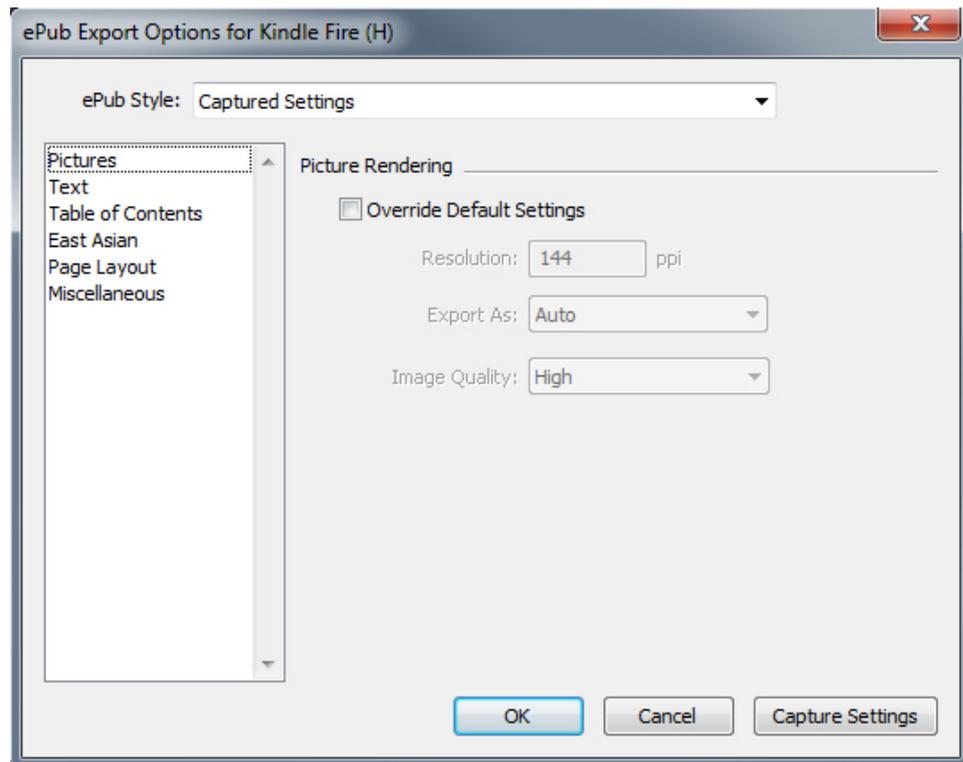
So exportieren Sie ein Layout in das ePub-Format:

- 1 Wählen Sie **Ablage/Datei > Exportieren > Layout als ePub**. Die Dialogbox **Als ePub exportieren** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Als ePub exportieren**

- 2 Geben Sie einen Namen für das exportierte eBook ein. QuarkXPress fügt die korrekte Dateierweiterung hinzu.
- 3 Wählen Sie einen Ausgabestil aus dem Dropdown-Menü **ePub Stil** oder klicken Sie auf **Optionen**. Wenn Sie auf Optionen klicken, wird die Dialogbox **ePub Exportoptionen** angezeigt.



Die Dialogbox **ePub Exportoptionen**

- Der Bereich **Bilder** ermöglicht die Eingabe der Auflösung, des Formats und der Qualität von Bildern in der ePub Datei. Um individuell auf einzelne Bildkomponenten angewendete Attribute außer Kraft zu setzen, markieren Sie **Rahmeneinstellungen überschreiben**.
- Im Bereich **Text** können Sie festlegen, wie hängende Initialen in Reflow eBooks exportiert werden sollen: mit den Optionen **Nativer Text** oder **Ignorieren**.
- Der Bereich **Inhaltsverzeichnis** erlaubt das Einstellen von Optionen für das Inhaltsverzeichnis der ePub Datei. Sie können wählen, ob Sie die in der Palette **Reflow-Tagging** definierten Reflow-Artikelnamen oder eine vordefinierte Liste als Inhaltsverzeichnis verwenden möchten. (Weitere Informationen finden Sie unter *„Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses für ePub oder Kindle“*.) Darüber hinaus können Sie den Namen des Inhaltsverzeichnis-Eintrags für das Cover und den in der HTML-Version des Inhaltsverzeichnisses über diesem angezeigten Titel festlegen.
- Der Bereich **Ostasiatisch** erlaubt die Angabe einer Standard-Textlaufrichtung und die Festlegung, ob Rubi nativ oder in Klammern exportiert werden soll.
- Im Bereich **Seitenlayout** können Sie festlegen, wie Fußnoten in Reflow eBooks exportiert werden sollen, und die Seitenausrichtung und Montageflächen-Optionen für eBooks mit feststehendem Layout definieren.
- Im Bereich **Verschiedenes** können Sie eine Zielplattform wählen.

Klicken Sie nach dem Konfigurieren der Optionen auf **OK**.

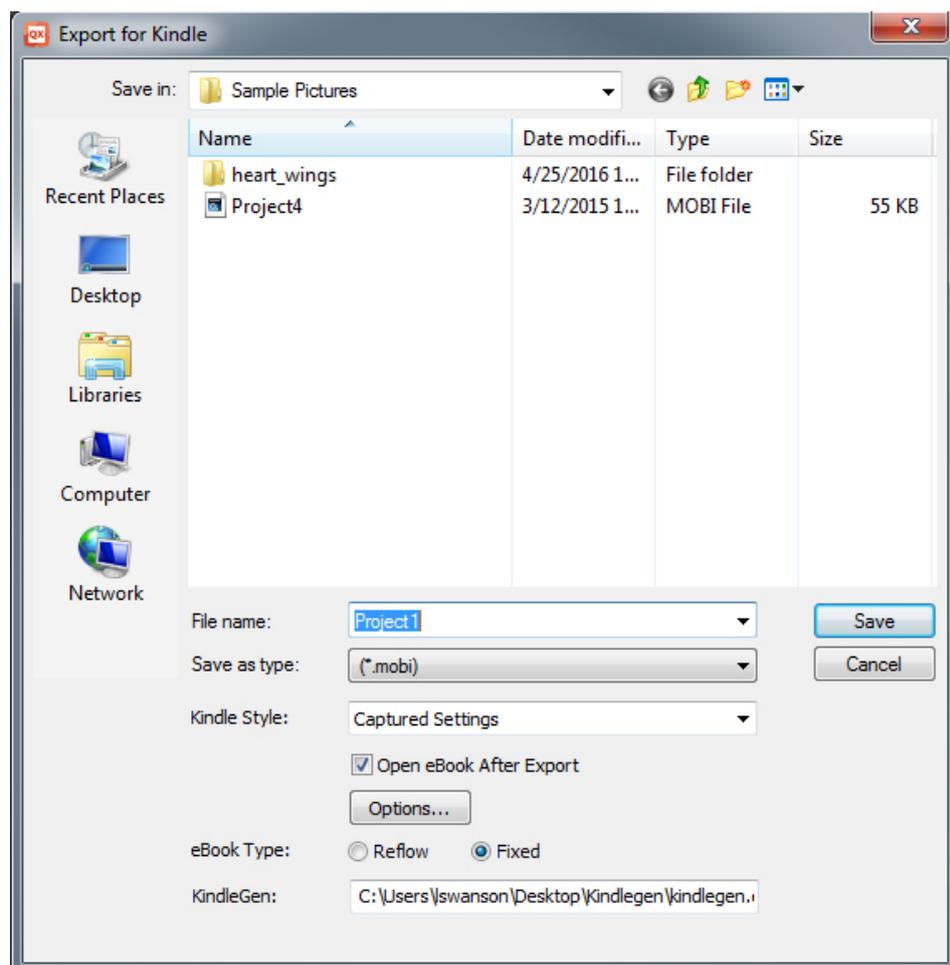
- 4 Wählen Sie **Reflow** oder **feststehend** im Abschnitt eBook-Typ.

- 5 Klicken Sie auf **Sichern**.

Export für Kindle

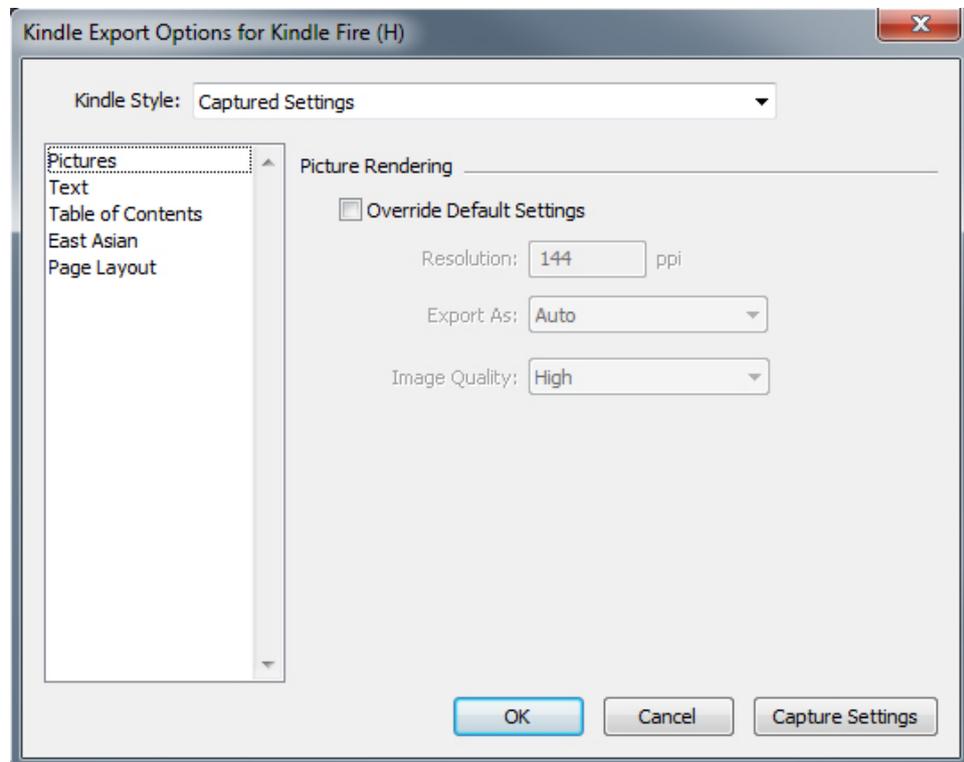
So exportieren Sie ein Layout in das Kindle Format:

- 1 Laden Sie KindleGen von der Amazon Website herunter und installieren Sie es am Standard-Installationsort.
- ➔ Zum jetzigen Zeitpunkt können Sie KindleGen unter <http://amzn.to/HHMgj8> herunterladen.
- 2 Wählen Sie **Ablage/Datei > Exportieren > Layout als Kindle**. Die Dialogbox **Export für Kindle** erscheint.



Dialogbox **Export für Kindle**

- 3 Geben Sie einen Namen für das exportierte eBook ein. QuarkXPress fügt die korrekte Dateierweiterung hinzu.
- 4 Wählen Sie einen Ausgabestil aus dem Dropdown-Menü **Kindle Stil** oder klicken Sie auf **Optionen**. Wenn Sie auf **Optionen** klicken, wird die Dialogbox **Kindle Exportoptionen** angezeigt.



Die Dialogbox **Kindle Exportoptionen**

- Der Bereich **Bilder** ermöglicht die Eingabe der Auflösung, des Formats und der Qualität von Bildern im Kindle eBook. Um individuell auf einzelne Bildkomponenten angewendete Attribute außer Kraft zu setzen, markieren Sie **Rahmeneinstellungen überschreiben**.
- Im Bereich **Text** können Sie festlegen, wie hängende Initialen in Reflow eBooks exportiert werden sollen: mit den Optionen **Nativer Text** oder **Ignorieren**.
- Der Bereich **Inhaltsverzeichnis** erlaubt das Einstellen von Optionen für das Inhaltsverzeichnis der ePub Datei. Sie können wählen, ob Sie die in der Palette **Reflow-Tagging** definierten Reflow-Artikelnamen oder eine vordefinierte Liste als Inhaltsverzeichnis verwenden möchten. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses für ePub oder Kindle](#)“.) Darüber hinaus können Sie den Namen des Inhaltsverzeichnis-Eintrags für das Cover und den in der HTML-Version des Inhaltsverzeichnisses über diesem angezeigten Titel festlegen.
- Der Bereich **Ostasiatisch** erlaubt die Angabe einer Standard-Textlaufrichtung und die Festlegung, ob Rubi nativ oder in Klammern exportiert werden soll.

- Im Bereich **Seitenlayout** können Sie festlegen, wie Fußnoten in Reflow eBooks exportiert werden sollen, und die Seitenausrichtung und Montageflächen-Optionen für eBooks mit feststehendem Layout definieren.

Klicken Sie nach dem Konfigurieren der Optionen auf **OK**.

5 Wählen Sie **Reflow** oder **feststehend** im Abschnitt eBook-Typ.

6 Klicken Sie auf **Sichern**.

➔ Falls KindleGen nicht (oder an einem anderen als dem Standard-Installationsort) installiert ist, erscheint eine Dialogbox, die Sie zum Download oder zum Suchen von KindleGen auffordert.

Die Funktion App Studio

Zum Verständnis von App Studio

Die App Studio Funktionen ermöglichen das Erstellen einer eigenen App für das iPad®, das iPhone® oder ein Android Gerät, die Distribution dieser App im Apple® App Store oder einem Android Appstore und die Erstellung und Veröffentlichung von Inhalten, die Ihre Kunden aus der App heraus kaufen und herunterladen können.

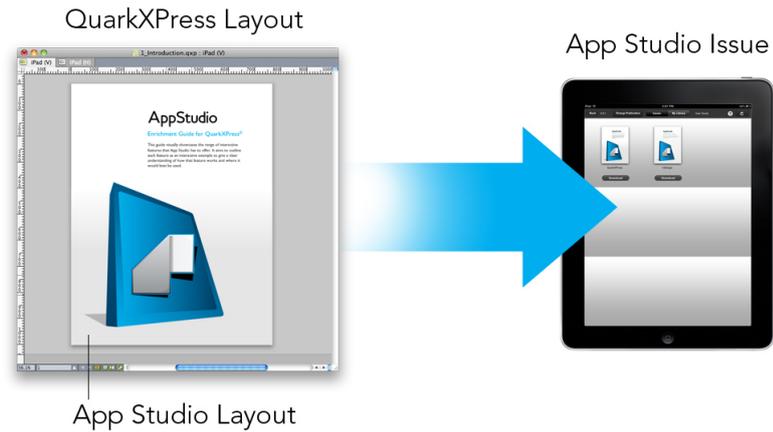
Jede App Studio Lösung ist zweiteilig:

- Eine *App Studio App* ist eine App, die Sie mit dem App Studio Publishing Portal aufbauen. Nach dem Aufbau und Test Ihrer App Studio App können Sie sie im Apple App Store oder einem Android Appstore einreichen. Falls sie zugelassen wird, wird sie für Ihre Kunden verfügbar gemacht



Sie können das App Studio Publishing Portal verwenden, um Ihre eigenen, individuellen Apps zu erstellen.

- Eine *App Studio Ausgabe* ist das digitale Gegenstück zu einem Buch oder einem Magazin. App Studio Ausgaben können in QuarkXPress erstellt und exportiert werden.



QuarkXPress lässt sich zum Erstellen von App Studio Ausgaben verwenden.

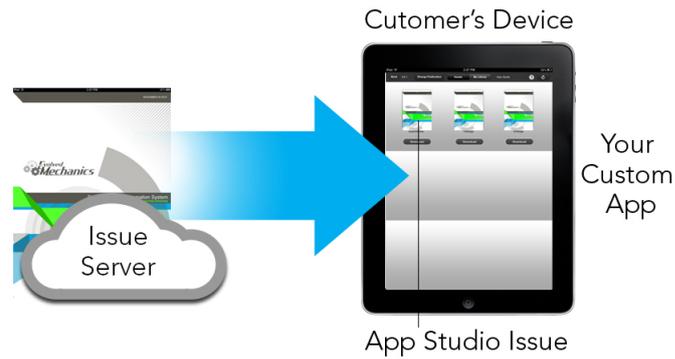
Ihre Kunden verwenden dann Ihre App Studio App, um Ihre App Studio Ausgaben zu betrachten. Sie und Ihre Kunden besitzen darüber hinaus die Möglichkeit, App Studio Ausgaben in einer kostenlosen Previewer App für das iPad zu betrachten und zu testen. Diese App ist im Apple App Store erhältlich.



Sie können App Studio Ausgaben in Ihrer eigenen, individuellen App oder in einer Previewer App ansehen.

Nachdem Sie Ihre App und Ihre Ausgaben erstellt haben, können Sie die Ausgaben auf einem Webserver verfügbar machen, In-App-Käufe für Ihre Ausgaben auf der Apple Developer Website oder in einem Android Appstore einrichten und Ihre App dann im Appstore einreichen.

Nach der Freigabe Ihrer App und der Inhalte können Ihre Kunden Ihre App Studio App vom Appstore herunterladen und zum Durchsuchen, Kaufen und Lesen Ihrer App Studio Ausgaben verwenden. Und Sie müssen dazu nicht einmal eine eigene eCommerce Lösung einrichten — die Einnahmen aus dem Verkauf der Ausgaben gehen automatisch per In-AppKauf auf Ihr Konto.



Ihre Kunden kaufen Ihre Ausgaben aus Ihrer individuellen App. Dabei werden die Ausgaben von einem Webserver auf das jeweilige Gerät heruntergeladen.

Zum Verständnis des App Studio Formats

Das App Studio Format erlaubt das Erstellen von Ausgaben unter Verwendung von HTML5 und JavaScript. Da es sich bei HTML5 um ein plattformunabhängiges Format handelt, können Sie App Studio Ausgaben in einem beliebigen Webbrowser betrachten, der einen kompatiblen HTML5 Renderer besitzt.

Sie können drei Arten von Apps verwenden, um App Studio Ausgaben zu betrachten:

- App Studio Issue Previewer. Diese kostenlose App wurde entwickelt, um Ihnen das Betrachten und Testen von App Studio Ausgaben auf einem „echten“ Gerät zu ermöglichen.
- Eine individuelle App Studio App. Wenn Sie beispielsweise eine Zeitschrift herausgeben, besitzen Sie vielleicht eine App, die speziell für dieses Magazin erstellt wurde.
- Eine Webapp – ein Web-basierter Reader, mit dem Publikationen in Desktop und Geräte-Browsern betrachtet werden können.

Jede App Studio Ausgabe besteht aus einem oder mehreren *Artikeln*. Jeder Artikel entspricht einer einzelnen QuarkXPress Projektdatei und kann aus einem digitalen Layout (wenn der Artikel nur eine Ausrichtung unterstützt) oder aus zwei digitalen Layouts bestehen (wenn er beide Ausrichtungen unterstützt). Ein Artikel kann aus eine oder mehrere Seiten umfassen und muss nicht unbedingt eine eigene inhaltliche Einheit darstellen.

➔ App Studio Artikel sind nicht identisch mit QuarkCopyDesk Artikeln.

Exportierte App Studio Ausgaben werden im App Studio Publishing Portal gehostet. Da sie HTML5 Content verwenden, können Sie sie in einem Webbrowser betrachten, wenn Sie sich im App Studio Publishing Portal anmelden. Dort können Sie zu Ihren Ausgaben navigieren, ihre Komponentenartikel darstellen und einzelne Seiten in beliebiger Ausrichtung betrachten.

Zum Verständnis des App Studio Publishing Portals

Im App Studio Publishing Portal (<http://my.appstudio.net>) sind Inhalte nach Organisationen, Publikationen, Ausgaben und Artikeln geordnet.

- *Unternehmen:* Steht für die Organisation, die für eine oder mehrere zusammengehörende Publikationen verantwortlich ist. Wenn Sie ein Konto im App Studio Publishing Portal erstellen, besteht eine Ihrer ersten Tätigkeiten im Anlegen einer Organisation.
- *Publikation:* Entspricht einer Reihe von zusammengehörenden Ausgaben. Eine Publikation könnte beispielsweise für einen bestimmten Magazintitel stehen.
- *Ausgabe:* Stellt eine geschlossene inhaltliche Einheit dar, die als Ganzes heruntergeladen wird. Eine Ausgabe könnte zum Beispiel eine Einzelausgabe eines Magazintitels sein.
- *Artikel:* Ausgaben bestehen aus einem oder mehreren Artikeln, von denen jeder aus einem einzelnen QuarkXPress Projekt erzeugt wird. Artikel ermöglichen es den Erstellern von Ausgaben, diese in mehrere QuarkXPress Projekte aufzuteilen. Jeder Artikel wird im automatisch erzeugten Inhaltsverzeichnis als eigener Eintrag angezeigt.

Die Inhalte Ihrer Ausgaben werden im App Studio Portal gespeichert, der sie an Ihre App Studio Apps übergibt. Weitere Informationen zum Erstellen von App Studio Ausgaben finden Sie unter „[Erstellen einer App Studio Ausgabe](#)“.

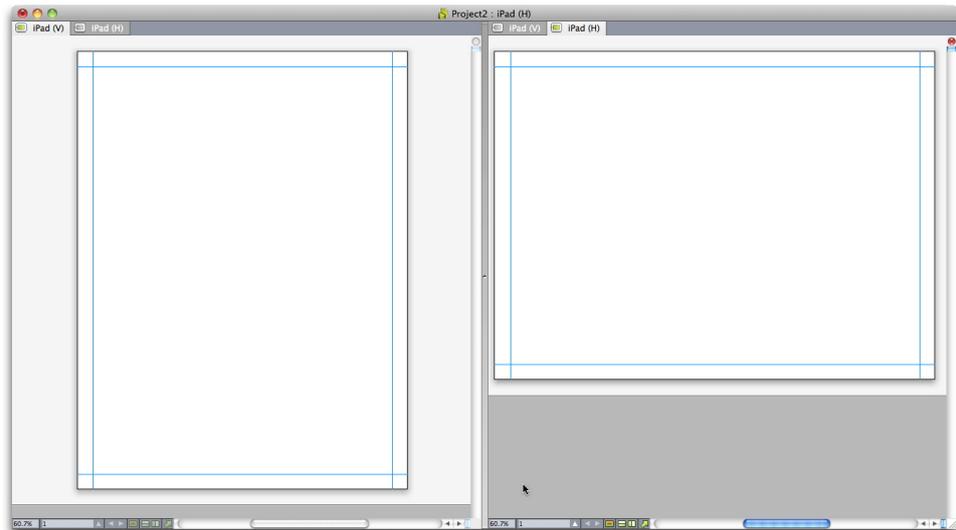
Das App Studio Publishing Portal bietet darüber hinaus eine Möglichkeit, Ihre eigene App Studio App zu erstellen. Hierbei handelt es sich hauptsächlich um das Einreichen beschreibender Informationen zu Ihrer App und das Hochladen einiger grafischer Ressourcen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Erstellen einer App Studio App](#)“.

Zum Verständnis von App Studio Apps

Um eine App Studio App zu erstellen, geben Sie einfach einige beschreibende Informationen ein und laden Ihre Entwicklerdaten hoch. Das Publishing Portal erzeugt zwei Versionen der App: eine zum Testen auf Ihrem Gerät und eine zweite zum Einreichen im App Store. Weitere Informationen finden Sie unter „[Erstellen einer App Studio App](#)“.

Zum Verständnis von Layoutfamilien

Eine QuarkXPress Projektdatei kann mehrere Layouts enthalten (weitere Informationen hierzu unter „Projekte und Layouts“ in Ihrer [A Guide to QuarkXPress](#)). Wenn Sie ein digitales Layout erstellen und **Beide** unter **Ausrichtung** wählen, erzeugt QuarkXPress automatisch zwei Layouts für das gewählte Gerät, eines im **Hochformat** und eines im **Querformat**.



Eine Layoutfamilie in der geteilten Bildschirmansicht.

Diese beiden Layouts sind miteinander verbunden in Bezug auf die Seitenzahl. Wenn Sie in einem der Layouts eine Seite hinzufügen oder löschen, wird diese Seite in *beiden* Layouts hinzugefügt oder gelöscht.

Das erleichtert die Synchronisation der Inhalte zwischen den beiden Ausrichtungen. Angenommen, Sie arbeiten beispielsweise an einer 30-seitigen Ausgabe und bemerken, dass Sie eine neue Seite nach Seite 12 einfügen müssen, dann können Sie eines der beiden Layouts auswählen und die neue Seite einfügen. Die Seite wird automatisch auch in das andere Layout eingefügt. Dieses Verfahren ist viel einfacher, als die neue Seite einzeln manuell in beide Layouts einzusetzen. Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit mehrfach genutzten Inhalten“ in Ihrer *A Guide to QuarkXPress* und unter „*Synchronisieren von Inhalten für unterschiedliche Geräte-Ausrichtungen*“.

Wenn Sie eine zwei Layouts für ein einziges Gerät erstellen, zeigt QuarkXPress das Projekt in einer geteilten Ansicht an. Sie müssen das Layout nicht in der geteilten Ansicht bearbeiten, sie kann jedoch hilfreich sein, wenn Sie versuchen, die verschiedenen Ausrichtungen einer Seite konsistent zu halten.

Erstellen einer App Studio Ausgabe

App Studio Ausgaben werden im App Studio Publishing Portal gespeichert. Bevor Sie mit dem Erstellen von Inhalten beginnen können, müssen Sie im Publishing Portal ein kostenloses Konto einrichten und eine Organisation, eine Publikation und eine Ausgabe für dieses Konto anlegen. Nach dem Anlegen einer Ausgabe können Sie damit beginnen, sie mit Artikeln zu bestücken. So erstellen Sie eine App Studio Ausgabe:

- 1 Gehen Sie zu <http://my.appstudio.net>.
- 2 Wenn Sie noch kein Konto besitzen, richten Sie sich ein kostenloses Konto ein.
- 3 Melden Sie sich mit Ihrem Usernamen und Passwort an.
- 4 Falls Sie Ihr Unternehmen noch nicht registriert haben, tun Sie dies jetzt.

- 5 Falls Sie noch keine Publikation für Ihre Ausgaben angelegt haben, erstellen Sie Sie jetzt.
- 6 Wählen Sie die Publikation aus, der Sie eine Ausgabe hinzufügen möchten.
- 7 Klicken Sie auf **Ausgabe erstellen**.
 - Geben Sie in das Feld **Titel** einen Titel für die Ausgabe ein. Sie können dieses Feld auch zum Eingeben einer Ausgabenummer verwenden.
 - Geben Sie in das Feld **Untertitel** einen Untertitel für die Ausgabe ein. Diese Zusatzinformation wird in der Ausgaben-Bibliothek der App angezeigt.
 - Geben Sie in das Feld **Endtermin** einen Endtermin ein. Zum Beispiel das Erscheinungsdatum der Ausgabe (Ausgaben werden in der Ausgaben-Bibliothek nach diesem Datum sortiert und es wird benutzt, um die Berechtigung des Lesers im Rahmen eines Abonnements zu prüfen).
 - Geben Sie in das Feld **Beschreibung** eine Beschreibung für die Ausgabe ein.
 - Wählen Sie eine **Leserichtung** (zum Beispiel **von links nach rechts**).
 - Unter **Zielpattformen für das Veröffentlichen von Ausgaben wählen** können Sie optional eine beliebige **In-App Purchase IDs** für die Zielpattformen (iOS, Android) eingeben, die Ihre Kunden zum Kauf der Ausgabe nutzen können. (Weitere Informationen finden Sie unter [„Einrichten von In-App-Käufen“](#).)
- 8 Klicken Sie auf **Anlegen**. Die Ausgabe wird auf dem Server erzeugt. Jetzt können Sie aus QuarkXPress Artikel in die Ausgabe hochladen. (Weitere Informationen finden Sie unter [„Upload eines App Studio Artikels“](#).)

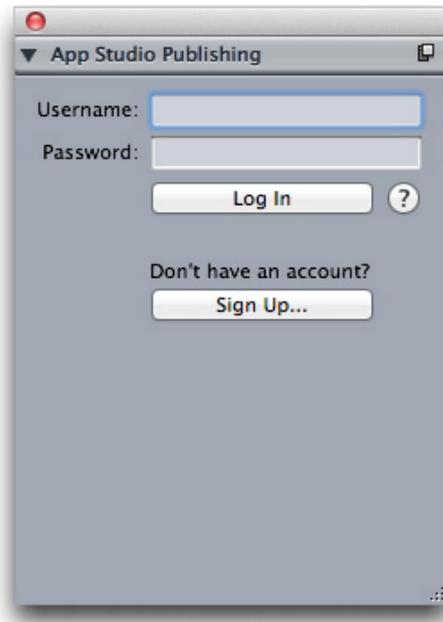
Upload eines App Studio Artikels

Der Export von App Studio Ausgaben unterscheidet sich von dem anderer Formate. Anstelle eine einzige lokale exportierte Ausgabendatei auf Ihrer Festplatte zu erstellen, laden Sie die exportierten Artikel, aus denen eine Ausgabe besteht, zum App Studio Publishing Portal hoch. Nach dem Hochladen eines Artikels auf den Server können Sie eine Vorschau dieses Artikels im App Studio Publishing Portal und in Ihrem Exemplar des App Studio Issue Previewers betrachten. Wenn der Inhalt endgültig feststeht, können Sie ihn Ihren Kunden direkt aus dem App Studio Publishing Portal heraus liefern.

- ➡ Bevor Sie einen App Studio Artikel exportieren und hochladen können, müssen Sie über ein Konto im App Studio Publishing Portal verfügen. Weitere Informationen finden Sie unter [„Zum Verständnis des App Studio Publishing Portals“](#) und [„Erstellen einer App Studio Ausgabe“](#).

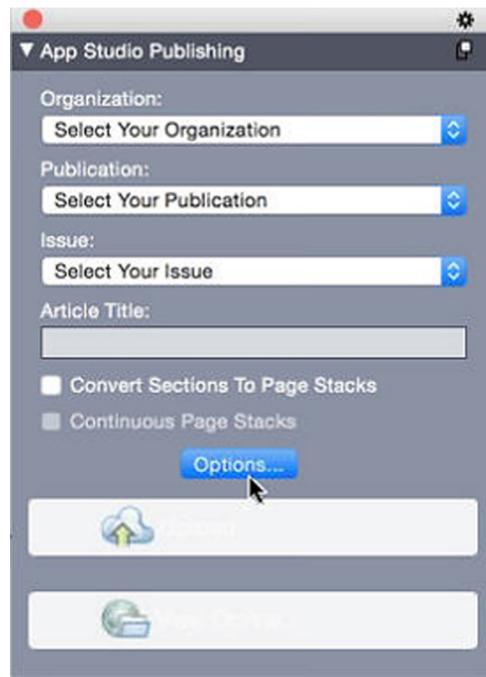
So exportieren Sie das aktive Layout als Artikel einer App Studio Ausgabe:

- 1 Rufen Sie die Palette **App Studio Publishing** auf (Menü **Fenster**).



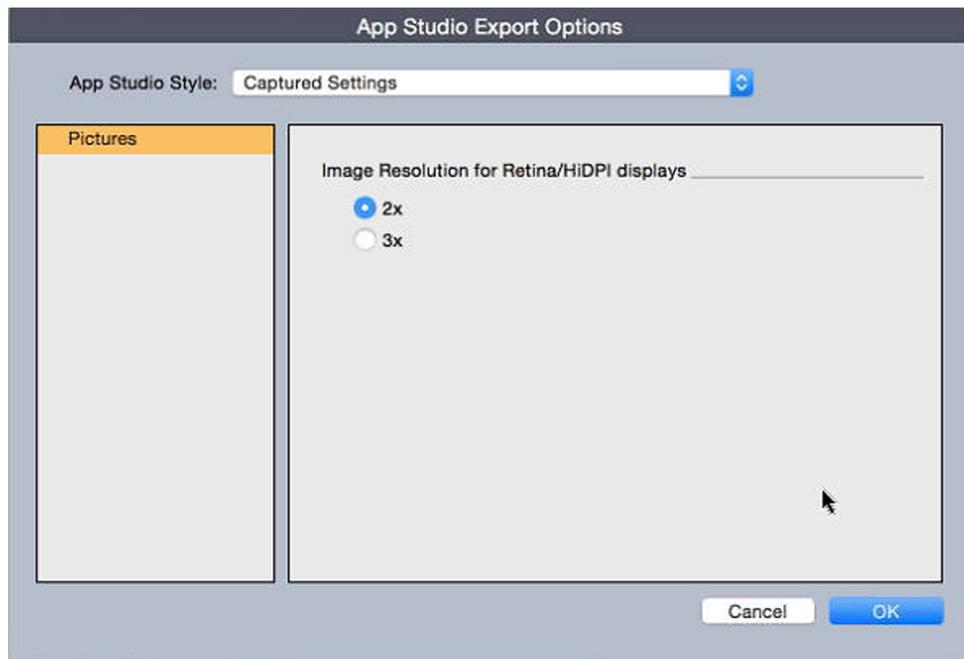
Die Palette **App Studio Publishing** - Loginversion

- 2 Falls Sie einen Proxyserver verwenden, wählen Sie **Proxycinstellungen** aus dem Palettenmenü. Die Dialogbox **Proxycinstellungen** wird angezeigt.
 - Um den Proxyserver des Netzwerkes automatisch zu ermitteln, markieren Sie **Proxycinstellungen für dieses Netzwerk automatisch ermitteln**. Wenn Sie diese Box deaktivieren, müssen Sie die Hostadresse und die Portnummer des Proxyserver manuell eingeben.
 - Geben Sie den Usernamen und das Passwort für den Proxyserver ein.
 - Klicken Sie auf **OK**.
- 3 Falls Sie noch nicht das kostenlose Konto im App Studio Publishing Portal besitzen, klicken Sie auf **Anmelden**.
- 4 Geben Sie Ihren Benutzernamen und das Passwort ein und klicken Sie auf **Anmeldung**. Aus der Palette **App Studio Publishing** wird die Benutzeroberfläche für den Upload.



Die Palette **App Studio Publishing** - Uploadversion

- 5 Wählen Sie Ihre Organisation aus dem Dropdown-Menü **Organisation**.
- 6 Wählen Sie Ihre Publikation aus dem Dropdown-Menü **Publikation**.
- 7 Wählen Sie die Zielausgabe aus dem Dropdown-Menü **Ausgabe** aus.
- 8 Geben Sie einen Namen für den Artikel in das Feld **Artikeltitel** ein. Dieser Name wird im Miniaturen-Inhaltsverzeichnis der App angezeigt.
- 9 Falls Sie Seitenstapel erstellen möchten, markieren Sie optional die Checkbox **Abschnitte in Seitenstapel konvertieren**. Wenn diese markiert ist, wird durch alle Abschnittsanfänge (wie in der Palette **Seitenlayout** definiert) ein neuer Seitenstapel begonnen.
- 10 Klicken Sie auf **Optionen**, um die Bildauflösung für Retina-/HiDPI-Displays festzulegen.



Der Dialog App Studio Exportoptionen

➔ Diese Einstellungen gelten nur für das Retina-/HiDPI-Bundle. Das Nicht-Retina-Bundle wird nach wie vor in einfacher Bildauflösung hochgeladen.

- 11 Klicken Sie auf **Hochladen**, um den Artikel hochzuladen.
- 12 Klicken Sie auf **Online betrachten**, um den hochgeladenen Artikel in Ihrem Standard-Webbrowser zu betrachten. Die Ausgabe des Artikels wird in Ihrem Standard-Webbrowser angezeigt.
- 13 Um die Ausgabe, zu der der Artikel gehört, in der Testumgebung verfügbar zu machen und so eine Vorschau zu ermöglichen, klicken Sie im App Studio Publishing Portal auf **Test**.

Vorschau einer App Studio Ausgabe

Es gibt zwei Möglichkeiten der Vorschau einer App Studio Ausgabe.

Die Quark App Studio Previewer App bietet die genaueste Möglichkeit, eine Voransicht Ihrer Ausgaben zu betrachten. Laden Sie diese App aus dem App Store herunter, starten Sie sie, tippen Sie auf **Publikation ändern** und geben Sie die Anmeldedaten für Ihr App Studio Publishing Portal Konto ein. Wählen Sie nun die Publikation, für die sich anmelden möchten.

➔ Von jeder Publikation sind zwei Versionen vorhanden: die veröffentlichte Version und die Testversion. Die Testversion wird zur Verfügung gestellt, damit Sie Ihre Ausgaben auf einem „echten“ Gerät testen können, bevor Sie sie freigeben. Eine Ausgabe wird in der Testpublikation nur angezeigt, wenn Sie für diese Ausgabe im App Studio Publishing Portal auf **Test** geklickt haben und sie wird in der regulären Ausgabe nur angezeigt, wenn sie aus dem App Studio Publishing Portal veröffentlicht haben. (Weitere Informationen finden Sie unter „[Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe](#)“.)

Die zweite Möglichkeit einer Vorschau Ihrer Ausgaben ist das App Studio Publishing Portal. Sie können auf eine beliebige Ausgabe klicken und sie in einem kompatiblen Webbrowser betrachten. (App Studio unterstützt Google Chrome, Firefox, Safari und andere Browser, die die WebKit Browserengine verwenden. Internet Explorer wird nicht unterstützt.) Sie sollten dies als sekundäre Möglichkeit einer Vorschau Ihrer Ausgaben betrachten, da sich nicht alle Interaktivitätstypen in einem Browser wiedergeben lassen.

Als dritte Möglichkeit können Sie Ausgaben in der Webapp betrachten, wenn die Publikation auf einem Server gehostet wird.

Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe

Klicken Sie für die entsprechende Ausgabe im App Studio Publishing Portal auf **Veröffentlichen**, um eine App Studio Ausgabe in den Apps Ihrer Kunden verfügbar zu machen. Diese Ausgabe ist automatisch verfügbar auf allen Plattformen, auf der sie veröffentlicht wurde (iOS, Android, WebReader etc.).

Bevor Sie eine App Studio Ausgabe veröffentlichen, können Sie die Metadaten der Ausgabe bearbeiten.

Erstellen einer App Studio App

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie das Einreichen einer App Studio App bei Apple oder für einen Android Appstore vorbereitet wird.

Vorbereitung zum Einreichen einer App Studio App bei Apple

Die allgemeine Vorbereitung des Einreichens einer App Studio App bei Apple gestaltet sich folgendermaßen:

- 1** Erstellen Sie Ihren Apple iOS Developer Account.
- 2** Ermitteln Sie die Geräte-ID Ihres iPads
- 3** Erstellen Sie Ihr iOS Development Certificate
- 4** Erstellen Sie Ihr iOS Distribution Certificate.
- 5** Registrieren Sie Ihr iPad, damit Sie darauf testen können.
- 6** Erstellen Sie eine App ID
- 7** Erstellen Sie ein Development Provisioning Profile.
- 8** Erstellen Sie ein App Store Distribution Provisioning Profile.
- 9** Erstellen Sie eine App-Beschreibung.
- 10** Wenn Sie Ihre Inhalte gegen Berechnung anbieten, richten Sie die In-App-Käufe ein.

Im Folgenden wird dieser Prozess näher erläutert. Weitere Informationen finden Sie im iTunes Connect Developer Guide, der für Apple Developer unter itunesconnect.apple.com zur Verfügung steht.

Erstellen Ihres Developer Accounts

Bevor Sie fortfahren können, müssen Sie einen Apple iOS Developer Account einrichten. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Gehen Sie zu <http://developer.apple.com/programs/ios/> und klicken Sie auf **Enroll Now**.
- 2 Klicken Sie auf **Weiter** und folgen Sie der Anleitung am Bildschirm. Wenn Sie gefragt werden, ob Sie sich als Einzelperson oder als Unternehmen anmelden möchten, treffen Sie die entsprechende Wahl.
- 3 Gehen Sie auf itunesconnect.apple.com, klicken Sie auf **Contracts, Tax, and Banking** und treten Sie in einen iOS Paid Applications Contract mit Apple ein. Wenn Sie vorhaben, Ihre App oder Ausgaben vom Kunden bezahlen zu lassen, muss dieser Vertrag inklusive gültiger Bankdaten wirksam sein, bevor Sie Ihre App im Apple App Store einreichen.

Ermitteln der Geräte-ID Ihres iPads

Um Ihre App auf dem iPad testen zu können, müssen Sie seine Gerätenummer, die Geräte-ID, angeben (auch: UDID). So ermitteln Sie die UDID Ihres iPads:

- 1 Verbinden Sie Ihr iPad mit Ihrem Computer.
- 2 Starten Sie iTunes 7.7 oder neuer.
- 3 Wählen Sie das iPad in iTunes aus.
- 4 Klicken Sie auf das Label **Seriennummer**. Das Label ändert sich in **Identifier (UDID)**.



- 5 Drücken Sie Befehl+C, um die Device ID in die Zwischenablage zu kopieren.
- 6 Setzen Sie die Device ID in eine Textdatei ein. Es handelt sich um eine sehr lange Codenummer mit Zahlen und Kleinbuchstaben, jedoch ohne Bindestriche oder ähnliche Zeichen.

Erstellen Ihres iOS Development Certificate

Sie müssen ein iOS Development Certificate besitzen, um Apps zu entwickeln und auf einem iPad zu testen. So erstellen Sie dieses Zertifikat:

- 1 Gehen Sie zu <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> und melden Sie sich an.
- 2 Klicken Sie unter **iOS Developer Program** in der Seitenleiste auf **iOS Provisioning Portal**.
- 3 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Certificates**.

- 4 Klicken Sie auf das Register **Entwicklung**.
- 5 Klicken Sie auf **Zertifikat anfordern**.
- 6 Befolgen Sie die Anleitung auf dem Bildschirm, um Ihr Development Certificate zu erstellen, herunterzuladen und zu installieren.

Erstellen Ihres iOS Distribution Certificate

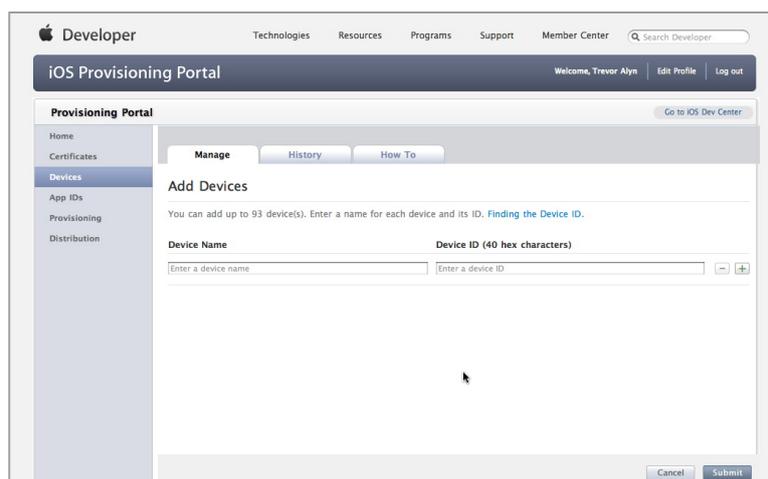
Sie müssen ein iOS Distribution Certificate besitzen, um eine App im App Store einzureichen. So erstellen Sie dieses Zertifikat:

- 1 Gehen Sie zu <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> und melden Sie sich an.
- 2 Klicken Sie unter **iOS Developer Program** in der Seitenleiste auf **iOS Provisioning Portal**.
- 3 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Certificates**.
- 4 Klicken Sie auf das Register **Distribution**.
- 5 Klicken Sie auf **Zertifikat anfordern**.
- 6 Befolgen Sie die Anleitung auf dem Bildschirm, um Ihr Distribution Certificate zu erstellen, herunterzuladen und zu installieren.

Registrieren von Geräten

Apps können - bis sie im App Store erscheinen - nur auf Geräten ausgeführt werden, auf denen sie dafür registriert sind. So registrieren Sie Ihr iPad zum Testen:

- 1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Geräte**.
- 2 Klicken Sie auf **Geräte Hinzufügen**. Der Bildschirm **Geräte hinzufügen** wird angezeigt.

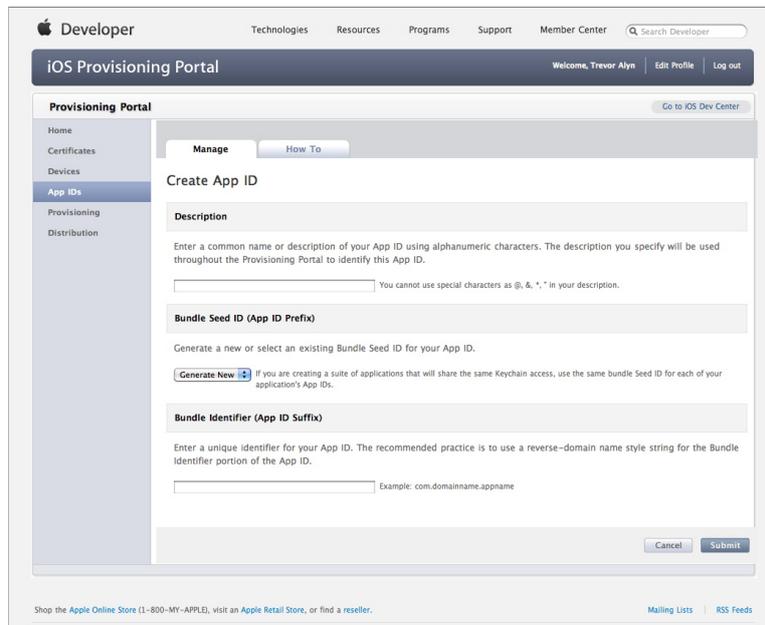


- 3 Geben Sie in das Feld **Gerätename** einen Namen für Ihr iPad ein (z. B. „Brittas iPad“) und fügen Sie die UDID des iPad in das Feld **Device ID** ein.
- 4 Um ein weiteres Gerät hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche + rechts des Feldes **Device ID**.
- 5 Klicken Sie auf **Absenden**.

Erstellen einer App ID

Jede App muss eine nur einmal vorkommende App ID besitzen. So erzeugen Sie Ihre App ID:

- 1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **App IDs**. Der Bildschirm **App IDs** wird angezeigt.
- 2 Klicken Sie auf **Neue App ID**. Der Bildschirm **App ID erstellen** wird angezeigt.



The screenshot shows the 'Create App ID' form in the Apple Developer iOS Provisioning Portal. The form has three main sections: 'Description', 'Bundle Seed ID (App ID Prefix)', and 'Bundle Identifier (App ID Suffix)'. The 'Description' field is a text input with a note: 'You cannot use special characters as @, &, *, " in your description.' The 'Bundle Seed ID' section has a 'Generate New' button and a note: 'If you are creating a suite of applications that will share the same Keychain access, use the same bundle Seed ID for each of your application's App IDs.' The 'Bundle Identifier' section has a text input with an example: 'Example: com.domainname.appname'. At the bottom right, there are 'Cancel' and 'Submit' buttons. The top navigation bar includes 'Developer', 'Technologies', 'Resources', 'Programs', 'Support', 'Member Center', and a search bar. The left sidebar shows 'App IDs' selected.

- 3 Geben Sie den Namen Ihrer App in das Feld **Beschreibung** ein. Beachten Sie, dass dies NICHT der Name ist, der für die App im App Store angezeigt wird.
- 4 Lassen Sie das Dropdown-Menü **Bundle Seed ID (App ID Prefix)** auf **Generate New** eingestellt.
- 5 Geben Sie in das Feld **Bundle Identifier (App ID Suffix)** einen eindeutigen Identifier für ihre App im Format `com.[name ihrer organisation].[name ihrer app]` ein. Wenn die App beispielsweise für 123 Productions erstellt wird, könnte der Bundle Identifier `com.123productions.123magazine` lauten.

➔ Bei Bundle IDs werden Klein- und Großschreibung unterschieden.

- 6 Klicken Sie auf **Absenden**.

Einrichten für Push-Benachrichtigungen

Sie können Push-Benachrichtigungen verwenden, um Ihre Kunden darüber zu informieren, wenn eine neue Ausgabe Ihrer Publikation verfügbar wird.

➔ Dies muss vor der Erstellung von Provisioning Profiles geschehen. (Weitere Informationen erhalten Sie in „[Erstellen eines Development Provisioning Profiles](#)“ und „[Erstellen eines App Store Provisioning Profile](#)“.)

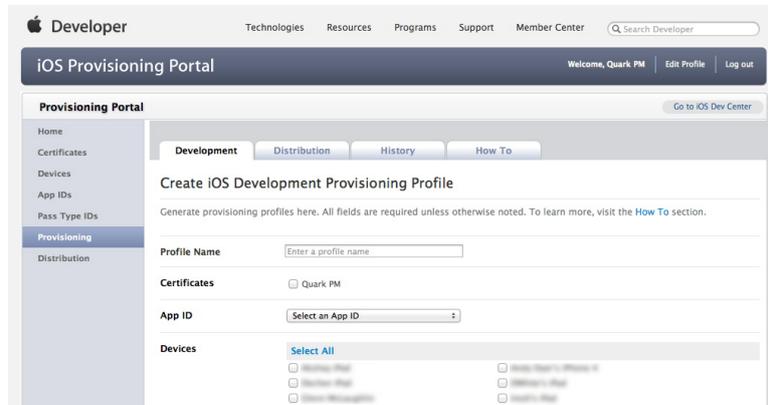
Das Einrichten für Push-Benachrichtigungen:

- 1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **App IDs**. Der Bildschirm **App IDs** wird angezeigt.
- 2 Klicken Sie auf den Namen der App, für die Sie Benachrichtigungen aktivieren möchten. Der Bildschirm **Configure App ID** wird angezeigt.
- 3 Markieren Sie **Enable for Apple Push Notification Service**.
- ➔ Markieren Sie nicht **Enable for iCloud**, **Enable for Passes**, **Enable for Data Protection** oder **Enable for Game Center**.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Configure** für **Development Push SSL Certificate**. Der Bildschirm **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** erscheint.
- 5 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden aufgefordert, ein Certificate Signing Request zu erzeugen, es im Bildschirm **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** hochzuladen und ein Apple Push Notification Service SSL Certificate herunterzuladen. Diese Datei sollte einen Namen wie "aps_development_identity.cer" besitzen.
- 6 Doppelklicken Sie auf das Zertifikat, um es zu installieren.
- 7 Wiederholen Sie die letzten drei Schritte für **Production Push SSL Certificate**.
- 8 Starten Sie die Anwendung Schlüsselbund (Anwendungen > Hilfsmittel) und klicken Sie in der Liste links auf **My Certificates**. Eine Liste der Zertifikate wird angezeigt.
- 9 Erweitern Sie das Zertifikat **Apple Development iOS Push Services**. Es wird ein Schlüsselsymbol angezeigt.
- 10 Markieren Sie **Apple Production iOS Push Services** und die Zeile mit dem Schlüsselsymbol.
- 11 Führen Sie einen Control-Klick auf die beiden markierten Zeilen aus und wählen Sie **2 Objekte exportieren**. Sichern Sie anschließend die Objekte im Format Personal Information Exchange (.p12) unter dem Dateinamen `myapp_development_push.p12`. Geben Sie kein Passwort ein. Wenn eine Dialogbox Sie darüber informiert, dass Keychain Access einen Key exportieren möchte, geben Sie Ihr Anmeldepasswort ein und klicken auf **Zulassen**.
- 12 Wiederholen Sie die letzten drei Schritte für **Apple Production iOS Push Services** und sichern Sie die .p12 Datei als `myapp_production_push.p12`.
- 13 Richten Sie ein Konto bei Urban Airship (<http://urbanairship.com/>) ein. Sie werden dieses Konto für den Versand Ihrer Push-Benachrichtigungen verwenden.
- 14 Halten Sie die .p12 Dateien griffbereit. Sie werden sie benötigen, wenn Sie Ihre App-Anforderung im App Studio Publishing Portal einreichen. Weitere Informationen finden Sie unter „[Anfrage für eine App Studio App](#)“.

Erstellen eines Development Provisioning Profiles

Sie müssen ein Development Provisioning Profile besitzen, um Ihre App auf einem nicht simulierten („echten“) iPad auszuführen. So erstellen Sie ein Development Provisioning Profile:

- 1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Provisioning**.
- 2 Klicken Sie auf das Register **Entwicklung**.
- 3 Klicken Sie auf **Neues Profil**.

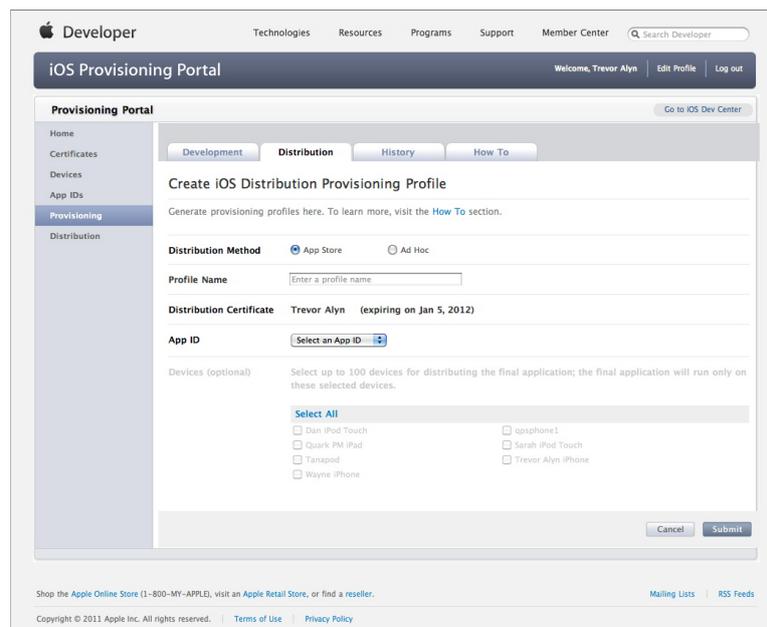


- 4 Geben Sie in das Feld **Profile Name** "[Appname] Ad Hoc Provisioning Profile" ein.
- 5 Markieren Sie im Bereich **Zertifikate** die Checkbox Ihres Zertifikats.
- 6 Wählen Sie die App ID Ihrer App aus dem Dropdown-Menü **App ID**.
- 7 Klicken Sie im Bereich **Geräte** auf **Alle auswählen** oder auf die Geräte, auf denen Sie testen möchten.
- 8 Klicken Sie auf **Absenden**. Der Bildschirm **Development Provisioning Profiles** wird angezeigt.
- 9 Bevor Sie das Development Provisioning Profile herunterladen können, müssen Sie die Seite neu laden. Nach dem erneuten Laden der Seite sollte die Schaltfläche **Download** für das soeben erzeugte Development Provisioning Profile verfügbar sein.
- 10 Klicken Sie auf **Download**, um das Development Provisioning Profile auf Ihren Desktop herunterzuladen. Diese Datei besitzt einen Namen wie "App_Name_Development_Provisioning_Profile.mobileprovision".
- 11 Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Datei, um sie zu installieren.
- 12 Bewahren Sie die Datei .mobileprovisioning auf. Sie werden Sie beim Anfordern Ihrer App benötigen.

Erstellen eines App Store Provisioning Profile

Sie müssen ein App Store Distribution Provisioning Profile besitzen, um eine App zum Einreichen im App Store aufzubauen. So erstellen Sie ein App Store Provisioning Profile:

- 1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Provisioning**.
- 2 Klicken Sie auf das Register **Distribution**.
- 3 Klicken Sie auf **Neues Profil**.
- 4 Klicken Sie unter **Distributionsmethode** auf **App Store**.



- 5 Geben Sie in das Feld **Profilname** "[App Name] Dist Provisioning Profile" ein.
- 6 Wählen Sie die App ID Ihrer App aus dem Dropdown-Menü **App ID**.
- 7 Klicken Sie auf **Absenden**. Der Bildschirm **Distribution Provisioning Profiles** wird angezeigt.
- 8 Bevor Sie das Distribution Provisioning Profile herunterladen können, müssen Sie die Seite neu laden. Nach dem erneuten Laden der Seite sollte die Schaltfläche **Download** für das soeben erzeugte Distribution Provisioning Profile verfügbar sein.
- 9 Klicken Sie auf **Download**, um das Distribution Provisioning Profile auf Ihren Desktop herunterzuladen. Diese Datei trägt einen Namen wie "App_Name_Dist_Provisioning_Profile.mobileprovision".
- 10 Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Datei, um sie zu installieren.
- 11 Bewahren Sie die Datei .mobileprovisioning auf. Sie werden Sie beim Anfordern Ihrer App benötigen.

Erstellen einer App Beschreibung in iTunes Connect

Bevor Sie Ihre App bei Apple einreichen können, müssen Sie auf der Apple Developer Website eine Beschreibung für diese App einrichten.

- ➔ Wenn Sie Ihre Ausgaben verkaufen möchten, müssen Sie In-App Käufe einrichten, bevor Sie die folgenden Schritte ausführen. Weitere Informationen finden Sie unter [„Einrichten von In-App-Käufen“](#).

So erstellen Sie eine App-Beschreibung:

- 1 Gehen Sie zu <http://itunesconnect.apple.com> und melden Sie sich (falls nötig) an. Der Bildschirm **iTunes Connect** wird angezeigt.
- 2 Klicken Sie auf **Manage Your Applications**. Der Bildschirm **Manage Your Apps** wird angezeigt.

- 3 Klicken Sie auf **Add New App**. Der Bildschirm **App Information** wird angezeigt.
- 4 Geben Sie in das Feld **App Name** den Namen Ihrer App so ein, wie er im App Store angezeigt werden soll.
- 5 Geben Sie in das Feld **SKU Number** einen eindeutigen Wert ein, der zur Identifizierung Ihrer App verwendet werden kann.
- 6 Wählen Sie die ID Ihrer App aus dem Dropdown-Menü **Bundle-ID**. (Dies ist die App ID, die Sie in „*Erstellen einer App ID*“ erzeugt haben.) Wählen Sie NICHT **Xcode: Wildcard AppID - ***.
- 7 Klicken Sie auf **Weiter**. Es erscheint der Bildschirm für das Verfügbarkeitsdatum und die Preisstufe. Folgen Sie der Anleitung auf dem Bildschirm, um die Preisstufe und das Verfügbarkeitsdatum Ihrer App festzulegen. Sie können das aktuelle Datum wählen, wenn die App baldmöglichst erscheinen soll.
- 8 Klicken Sie auf **Continue**. Der Bildschirm für Metadaten und Rating erscheint. Füllen Sie die Formulare auf diesem Bildschirm aus.
- 9 Wenn Sie für die Ausgaben eine Bezahlung fordern, müssen Sie Ihre In-App Käufe mit der App verknüpfen. Klicken Sie dazu auf **Edit** im Bereich **In-App Purchases**, markieren Sie alle In-App Käufe, die mit der App verknüpft werden sollen und klicken Sie auf **Save**.
- 10 Laden Sie im Bereich **Uploads** eine PNG-Datei mit 1024 x 1024 Pixeln unter **Large App Icon** und einen Dummy-Screenshot unter **iPad Screenshots** hoch. Beide Bilder lassen sich später ändern.
- 11 Klicken Sie auf **Ready to Upload Binary**.

Einrichten von In-App-Käufen

Wenn Sie kostenpflichtige Ausgaben planen oder Abonnements anbieten möchten, müssen Sie für jede Ausgabe einen In-App-Kauf bei Apple einrichten. Informationen dazu finden Sie unter „Managing Your In-App Purchases“ im *iTunes Connect Developer Guide* (erhältlich für registrierte Apple iOS Entwickler unter <http://developer.apple.com>).

Zum jetzigen Zeitpunkt funktioniert dies folgendermaßen:

- 1 Gehen Sie zu <http://itunesconnect.apple.com> und melden Sie sich (falls nötig) an.
- 2 Klicken Sie auf **Manage Your Applications**. Die Seite **Manage Your Apps** wird angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf Ihre App. Die Seite der App wird angezeigt.
- 4 Klicken Sie auf **Manage Your In App Purchases**. Die Seite **In-App Purchases** wird angezeigt.
- 5 Klicken Sie auf **Create New**. Der Bildschirm **Select Type** erscheint.
- 6 Um festzulegen, welche Art von In-App Kauf Sie erstellen, klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen.
 - **Consumable**: Verwenden Sie nicht diese Option.

- **Non-Consumable:** Klicken Sie auf diese Option, um einen In-App Kauf für eine einzelne Ausgabe anzulegen.
- **Auto-Renewable Subscription:** Markieren Sie diese Option, um eine sich automatisch erneuernde, bezahlte Subskription zu erzeugen.
- **Non-Renewing Subscription:** Markieren Sie diese Option, um eine sich NICHT automatisch erneuernde, bezahlte Subskription zu erzeugen.
- **Free Subscription:** Markieren Sie diese Option, um eine kostenlose Subskription zu erzeugen. (Verwenden Sie diese Option, wenn Sie Newsstand mit kostenlosen Ausgaben verwenden möchten.)

Der nächste Bildschirm wird angezeigt.

7 Geben Sie in das Feld **Reference Name** den Titel und das Datum der In-App Kaufausgabe ein. Beispiel:

- Wenn Sie einen Non-Consumable In-App Kauf anlegen, geben Sie z. B. `123 Magazin - Einzelausgabe` ein.
- Wenn Sie einen Subscription (Abonnement) In-App Kauf anlegen, geben Sie z. B. `123 Magazin - Abonnement` ein.

8 Wenn Sie einen Non-Consumable In-App Kauf oder eine Subscription (Abonnement) anlegen, geben Sie Ihren Bundle Identifier gefolgt vom Namen und Datum der Ausgabe in das Feld **Product ID** ein. Beispiel:

`com.123productions.123magazin.preis.ausgabe.standard.`

- Um diesen In-App-Kauf mit einer App Studio Ausgabe zu verknüpfen, rufen Sie die Hauptseite der Ausgabe im App Studio Publishing Portal auf und geben diese Produkt-ID in das Feld **Apple ID** ein.
- Um diesen In-App-Kauf mit einer Subskription zu verknüpfen, müssen Sie die Daten dieser Subskription eingeben, wenn Sie Ihre App-Anforderung im App Studio Publishing Portal einreichen. Weitere Informationen finden Sie unter [„Anfrage für eine App Studio App“](#).

9 Um die Sprache(n) für Ihre Ausgabe festzulegen, klicken Sie auf **Add Language** und folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm.

10 Wenn Sie einen Non-Consumable In-App Kauf anlegen, markieren Sie **Cleared for Sale** und wählen die gewünschte Preiskategorie aus dem Dropdown-Menü **Price Tier**. (Eine entsprechende Liste mit Preisen finden Sie unter **See Pricing Matrix**.)

11 Wenn Sie einen Subscription In-App Kauf anlegen, müssen Sie einen oder mehr verfügbare Zeiträume für die Subskriptionen angeben. Klicken Sie auf **Add Duration** und führen Sie die Anleitung am Bildschirm durch. Die Seite **Create New In App Purchase** wird angezeigt.

- Geben Sie in das Feld **Product ID** Ihren Bundle Identifier ein, gefolgt vom Zeitraum für die Ausgabe. Beispiel: `com.123productions.123magazin.6monate.`
- Markieren Sie **Cleared for Sale**.

- Wenn Sie eine bezahlte Subskription (Abonnement) anlegen, wählen Sie die gewünschte Preisstufe aus dem Dropdown-Menü **Price Tier**. (Eine entsprechende Liste mit Preisen finden Sie unter **View Pricing Matrix**.)

12 Klicken Sie im Bereich **Screenshot for Review** auf **Choose File** und laden Sie einen Screenshot einer Ausgabe hoch, die das Aussehen auf dem iPad wiedergibt. Beachten Sie: Dieses Bild wird nur für Prüfungszwecke hochgeladen, es erscheint nicht im App Store.

➔ Dieser Screenshot kann später geändert werden.

13 Wenn Sie planen, Subskriptionen anzubieten, klicken Sie im Bildschirm für In-App-Käufe auf **View or generate a shared secret**. Sie das Shared Secret benötigen, wenn Sie Ihre App-Anforderung im App Studio Publishing Portal einreichen. Weitere Informationen finden Sie unter „*Anfrage für eine App Studio App*“.

14 Klicken Sie auf **Sichern**.

➔ Wenn Sie den Preis einer Ausgabe nach ihrer Zulassung durch Apple ändern möchten, ändern Sie den Preis des entsprechenden In-App-Kaufs. Eine Prüfung dieser Änderung durch Apple ist nicht erforderlich.

Vorbereitung zum Einreichen einer Android App Studio App

Es existiert eine ganze Reihe von Android Appstores, bei denen Sie Apps einstellen können, darunter auch folgende:

- **Google Play** (<https://play.google.com/apps/publish>): Gegenwärtig können Sie Apps im Google Play Appstore gegen eine Registrierungsgebühr von \$25 einstellen.
- **Amazon Appstore** (<https://developer.amazon.com/welcome.html>): Zurzeit können Sie Apps im Amazon Appstore gegen einen Jahresbeitrag von \$99 einreichen (wird gegenwärtig nicht erhoben). Im Amazon Appstore eingereichte Apps werden automatisch für die Aufnahme in den Kindle Fire Appstore in Betracht gezogen.

Der Prozess des Einreichens einer App bei einem der oben genannten Appstores ähnelt dem Einreichen einer App bei Apple. Sie müssen zunächst ein Entwicklerkonto einrichten und dann eine Beschreibung der App mit unterstützenden Bildern und anderen Ressourcen erstellen. Aktuell ist es möglich, dieselbe App in beiden oben genannten Appstores einzustellen, und beide bieten eine Funktion für In-App-Käufe, die es ermöglicht, einzelne Ausgaben zu berechnen.

Weitere Informationen finden Sie auf der Website des entsprechenden Appstore.

Erstellen eines Keystores

Erstellen eines Google Keystores für Mac

Lesen Sie die Dokumentation hier:

<http://docs.appstudio.net/display/AppStudio/2.+Create+a+Google+Keystore>. Weiterführende Informationen dazu finden Sie in der Android-Dokumentation hier:

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

So erstellen Sie einen Google Keystore für Mac:

- 1 Bearbeiten: `Titel_Ihrer_persönlichen_Datei` und `Ihr_persönlicher_Alias` im folgenden Beispiel eines Keytool-Befehls, der einen privaten Schlüssel generiert:


```
keytool -genkey -v -keystore Titel_Ihrer_persönlichen_Datei.keystore
      -alias Ihr_persönlicher_Alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity
      10000 .
```
- 2 Sie müssen nun verschiedene Elemente Ihres neu erstellten Schlüssels bearbeiten:
 - a Öffnen Sie die Terminal App auf Ihrem Mac (`Programme / Dienstprogramme / Terminal`)
 - b In der Befehlszeile kopieren Sie den erstellten Google Key, setzen ihn ein und drücken die **Eingabetaste**
 - c Geben Sie folgende Profildaten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden:
 - Keystore Passwort
 - Vor- und Nachname
 - Ihre Organisationseinheit
 - Name Ihrer Organisation
 - Stadt oder Ort
 - Land oder Region
 - Den zweibuchstabigen Länder-Code für Ihre Organisationseinheit
 - d Antworten Sie mit **JA**, wenn Sie gefragt werden, ob die Daten korrekt sind.
- 3 Ihr Schlüssel wird generiert und Sie werden nach folgenden Angaben gefragt:
 - Keystore Passwort Das ist das Keystore Passwort, das Sie in das Formular eingegeben haben.
 - Schlüsselpasswort.
- 4 Ihr Schlüssel wird generiert und Sie werden um folgende Angaben gebeten: Der Schlüssel wird in `Benutzer/Festplattenname (Home-Symbol)/meineSchlüssel.keystore` gespeichert. Wenn Sie den Schlüssel an diesem Speicherort nicht finden können, gehen Sie zurück zu Terminal, drücken die **Eingabetaste** und geben `pwd mein-macbook-pro-2:~ festplattenname$ pwd` ein. Damit erhalten Sie `Benutzer/Speicherort/`. Das ist der Speicherort Ihres Schlüssels.
- 5 Vervollständigen Sie Ihr Android App Studio App Submission Formular und hängen Sie Ihren Google Schlüssel an.

Erstellen eines Google Keystores für Windows

Lesen Sie die Dokumentation hier:

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

Stellen Sie sicher, dass das Java Development Kit auf Ihrem Computer installiert ist, bevor Sie beginnen. Sie benötigen es für die Erzeugung Ihrer Keystore-Datei. Zum Herunterladen der JDK Installationsdatei klicken Sie auf diesen Link

<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/> und installieren das JDK.

So erstellen Sie einen Google Keystore für Windows:

- 1 Öffnen Sie die Eingabeaufforderung und navigieren Sie zu `Program Files/Java/jdk1.7.0_03/bin`
- 2 Geben Sie folgenden Keytool-Befehl ein und generieren Sie einen privaten Schlüssel:
`keytool -genkey -v -keystore Your_personal_file_title.keystore -alias Your_personal_alias -keyalg RSA -keysize 2048 -validity 10000`, wobei Sie folgende Teile bearbeiten: `Titel_Ihrer_persönlichen_Datei` und `Ihr_persönlicher_Alias`.
- 3 Sie müssen anschließend mehrere Elemente Ihres neu generierten Schlüssels bearbeiten; geben Sie die folgenden Profildaten ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden:
 - Keystore Passwort
 - Vor- und Nachname
 - Ihre Organisationseinheit
 - Name Ihrer Organisation
 - Stadt oder Ort
 - Land oder Region
 - Den zweibuchstabigen Länder-Code für Ihre Organisationseinheit

Antworten Sie mit JA, wenn Sie gefragt werden, ob die Daten korrekt sind.

- 4 Ihr Schlüssel wird mit dem von Ihnen angegebenen Namen im Ordner `C:\Program files\Java\jdk1.7.0_03\bin` erzeugt.

Anfrage für eine App Studio App

Um ein Build einer iOS oder Android App Studio App zu erhalten, müssen Sie online ein Formular ausfüllen und alle individuellen Grafiken einreichen, die Sie der App beifügen möchten. Wenn Quark das Formular empfängt, werden diese Informationen verwendet, um ein individuell erstelltes Build zum Testen und ein weiteres zum Einreichen im Appstore zu erzeugen. Wenn Sie eine Apple App anfordern, muss folgendes vorhanden sein:

- Ihr Development Certificate
- Ihr Distribution Certificate
- Ihr Ad Hoc Provisioning Profile
- Ihr App Store Provisioning Profile
- Die App ID Ihrer App
- Ihr Homescreen-Symbol im PNG Format mit 144 x 144 Pixeln
- Ihr Querformat-Eröffnungsbildschirm im PNG Format mit 2048 x 1536 Pixeln
- Ihr Hochformat-Eröffnungsbildschirm im PNG Format mit 1536 x 2048 Pixeln
- Die IDs aller In-App-Käufe, die Sie verwenden möchten
- Ihre .p12 Dateien (falls Sie Benachrichtigungen verwenden)

So fordern Sie eine App Studio App an:

- 1 Gehen Sie im App Studio Publishing Portal (<http://my.appstudio.net>) zu der Publikation, für die eine App erstellt werden soll.
 - 2 Suchen Sie den Eintrag für die Applikation, die Sie aufbauen möchten und klicken Sie für diese Anwendung auf Betrachten.
 - 3 Klicken Sie auf **App Manager**.
 - 4 Klicken Sie auf **Build** für die Plattform, für die Sie ein Build wünschen. Es wird ein Formular angezeigt.
 - 5 Füllen Sie es aus und machen Sie die unterschiedlichen verlangten Ressourcen verfügbar. Wenn Sie Fragen zu dem Formular haben, klicken Sie im Formular auf das entsprechende Fragezeichen.
 - 6 Wenn das Build fertiggestellt ist, erhalten Sie eine Email. Laden Sie die Builds anhand der Anweisungen in der Email herunter.
 - 7 Ziehen Sie zum Testen der App die Testversion des Build auf Ihr iTunes Symbol und synchronisieren Sie mit Ihrem iPad.
- ➔ Falls die App nicht auf dem iPad angezeigt wird, prüfen Sie, ob die UDID des iPad mit Ihrem Development Provisioning Profile verknüpft ist. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter „[Registrieren von Geräten](#)“ und „[Erstellen eines Development Provisioning Profiles](#)“.

Aktualisieren einer App Studio App

Wenn Sie eine neue Version einer App Studio App erstellen, muss die Versionsnummer erhöht werden, da Apple die App sonst zurückweist.

Um den Upload einer neuen Version der App auf der Apple Developer Site vorzubereiten, melden Sie sich unter <http://itunesconnect.apple.com> an, klicken Sie auf **Verwalten Sie Ihre Anwendungen**, klicken Sie nun auf das Symbol für Ihre Anwendung und dann auf **Version hinzufügen**. Führen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm aus. Stellen Sie bei der Angabe der neuen Versionsnummer sicher, dass sie größer ist, als die aktuelle Versionsnummer.

Zum Aktualisieren einer App Studio App geben Sie die neue Versionsnummer in das Formular ein, wenn Sie ein Build der neuen App-Version anfordern.

Einreichen einer App bei Apple

Bevor Sie Ihre App im App Store einreichen, stellen Sie bitte sicher, dass Sie alle Hinweise unter „[Vorbereitung zum Einreichen einer App Studio App bei Apple](#)“ beachtet haben. Führen Sie anschließend folgendes aus:

- 1 Melden Sie sich unter <http://itunesconnect.apple.com> an Ihrem Apple Entwicklerkonto an.
- 2 Klicken Sie auf **Manage Your Applications**. Der Bildschirm **Manage Your Apps** wird angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf das Symbol Ihrer App. Der Bildschirm App Description wird angezeigt.

- 4 Nehmen Sie alle nötigen Änderungen vor. Laden Sie im Bereich **Uploads** die endgültigen Screenshots hoch. (Um einen Screenshot auf dem iPad zu machen, halten Sie die Taste Home gedrückt und drücken Sie dann die Powertaste. Der Screenshot wird in der Photo-App verfügbar.)
- ➔ Wenn Sie für die Ausgaben eine Bezahlung fordern, müssen Sie Ihre In-App Käufe mit der App verknüpfen. Klicken Sie dazu auf **Edit** im Bereich **In-App Purchases**, markieren Sie alle In-App Käufe, die mit der App verknüpft werden sollen und klicken Sie auf **Save**.
- 5 Wenn Sie sicher sind, dass alles nach Wunsch eingerichtet ist, klicken Sie auf **Save**.
- 6 Klicken Sie auf **Ready to Upload Binary**. Wenn Sie diesen Schritt auslassen, werden Sie Ihre App nicht in Schritt 9 hochladen können.
- 7 Starten Sie Xcode und wählen Sie **Xcode > Open Developer Tool > Application Loader**.
- 8 Klicken Sie auf **Deliver Your App**.
- 9 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn der Bildschirm **Choose an application** erscheint, wählen Sie den Namen Ihrer App.
- 10 Wenn der Bildschirm **Application Information** erscheint, klicken Sie auf **Choose** und wählen Sie die .ipa Datei, die Sie aus dem App Studio Publishing Portal heruntergeladen haben. Klicken Sie auf **Open**.
- 11 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Beantworten Sie die Frage, ob Ihre App Kryptographie enthält, mit **No**.

Wenn Ihre App erfolgreich hochgeladen wurde, wird sie von Apple geprüft. Apple benachrichtigt Sie, wenn die App genehmigt wurde.

Einreichen einer Android App

Hinweise zum Einreichen von Android Apps finden Sie auf der Entwickler-Website des jeweiligen Appstores.

Rechtliche Hinweise

© 2022 Quark Software Inc. und seine Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

Geschützt durch folgende Patente der Vereinigten Staaten: 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. Weitere Patente sind angemeldet.

Quark, das Quark Logo, QuarkXPress und QuarkCopyDesk sind Marken oder eingetragene Marken von Quark Software Inc. und der entsprechenden verbundenen Unternehmen in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Index

A

Aktion Animation abspielen 43
 Aktion Gehe zu Dia 43
 Aktion Gehe zu Seite 43, 44
 Aktion Gehe zu URL 43
 Aktion Gehe zur ersten Seite der Ausgabe 43
 Aktion Gehe zur nächsten Seite 43
 Aktion Gehe zur vorherigen Seite 43
 Aktion Nächstes Dia 43
 Aktion Objekt abspielen 43
 Aktion Objekt pausieren (Umschaltung) 43
 Aktion Objekt verbergen 43
 Aktion Objekt zeigen 43
 Aktion Öffnen 43
 Aktion Popup verbergen 43
 Aktion Popup zeigen 43, 44
 Aktion Schnappschuss aufnehmen 43
 Aktion Seite zurücksetzen 43
 Aktion Sounddatei abspielen 43, 44
 Aktion Sounddateien pausieren (Umschaltung) 43
 Aktion Vorheriges Dia 43
 Aktionen 43
 App IDs 80
 App Studio Apps 68
 App Studio Assets 50
 App Studio Ausgaben 68
 App Studio Format 70
 Apple App Store 89
 Apple iOS Developer Accounts 78
 Apps 71
 Artikel 70
 Audio 28
 Ausgaben 70
 Ausrichtungen 71

B

Betonungszeichen 47
 Bilder, 360 25
 Bilder, Animation 27
 Bilder, hinzufügen 25, 27, 31
 Bilder, zoombar 31

Bundle-IDs 84

D

Diashows 34, 38
 Distributionszertifikat 79

E

eBooks 62, 65
 Eingebettete Inhalte 41
 Entwicklungszertifikat 78
 ePub 50, 62

F

Fallback-Schrift 46

G

Gruppierte Zeichen 46

H

Hochformat 71
 Horizontale Ausrichtung 71
 HTML-Inhalte 41
 HTML5 70
 HTML5 Palette 24
 HTML5-Publikationen 57
 Hyperlinks 49

I

In-App-Käufe 84
 Interaktivitäts-Aktionen 43

K

Keine Aktion 43
 Keystore 86
 Kindle 50, 65
 Komponenten 50, 54

L

Layoutfamilien 71
Layouts 22

M

Mehrfach genutzte Inhalte 71
Metadaten 56
Musterseitenumschaltung 23

P

PDF-Inhalte 41
Preise für Ausgaben 84
Provisioning Profile 81, 82
Publikationen 70

Q

Querformat 71

R

Reflow 50
Reflow-Artikel 50
Rubi 46
Rubi Text 46

S

Schaltflächen 30
Schriften 48
Screenshots 84
Scrollzonen 32
Splitscreen 23

T

Text-Reflow 50
Text, Rastern 45, 48

U

überlappende Objekte 49
UDIDs 78, 79
Unternehmen 70

V

Vertikale Ausrichtung 71
Verwendung 50
Videos 39

Z

Zertifikate 78, 79
Zoom 23