



# Guide App Studio 9.3

# Table des matières

<b>App Studio</b> .....	<b>4</b>
<b>Modifications dans cette version</b> .....	<b>5</b>
<b>Remarque destinée aux utilisateurs d'App Studio 9.1</b> .....	<b>6</b>
<b>Présentation d'App Studio</b> .....	<b>7</b>
<b>Présentation des formats AVE-Mag et AVE-Doc</b> .....	<b>8</b>
<b>Présentation des familles de mises en page</b> .....	<b>9</b>
<b>Présentation de la publication App Studio</b> .....	<b>10</b>
Présentation d'App Studio Publishing Portal.....	11
<b>Présentation d'App Studio Factory</b> .....	<b>14</b>
<b>Présentation de la lecture guidée</b> .....	<b>14</b>
<b>Création d'une parution App Studio</b> .....	<b>16</b>
<b>Création d'une parution App Studio pour AVE-Mag</b> .....	<b>16</b>
<b>Création d'une parution App Studio pour AVE-Doc</b> .....	<b>17</b>
<b>Ajout d'interactivité à une parution App Studio</b> .....	<b>17</b>
Ajout d'une image interactive à une parution App Studio.....	19
Ajout d'un diaporama d'images à une parution App Studio.....	20
Ajout d'un diaporama de mise en page à une parution App Studio.....	24
Ajout d'un film à une parution App Studio.....	28
Ajout de son à une parution App Studio.....	30
Ajout d'un bouton à une parution App Studio.....	32
Ajout d'une vue HTML à une parution App Studio.....	32
Ajout d'une mise en page de défilement à une parution App Studio.....	34
Suppression de l'interactivité d'un élément.....	38
<b>Utilisation des actions d'interactivité</b> .....	<b>38</b>
Création d'une action Modifier l'index de contenu.....	39
Création d'une action Aller sur le Web.....	39
Création d'une action Aller à la page.....	39
Création d'une fenêtre contextuelle.....	40
Création d'une action Afficher en plein écran.....	41
Création d'actions Lecture, Pause, Arrêt et Lecture/Pause.....	41
<b>Création des superpositions de pages</b> .....	<b>42</b>
<b>Utilisation des deux orientations</b> .....	<b>43</b>
Synchronisation de contenu entre des orientations.....	43
<b>Définition de la page Sommaire</b> .....	<b>44</b>

<b>Consultation de l'utilisation des éléments multimédias Digital Publishing.....</b>	<b>44</b>
<b>Exportation d'une parution App Studio.....</b>	<b>44</b>
Définition des options d'exportation des parutions App Studio.....	46
Remplacement des ressources dans des parutions App Studio exportées.....	48
<b>Installation de Quark App Studio Issue Previewer.....</b>	<b>49</b>
<b>Test d'une parution App Studio.....</b>	<b>50</b>
<b>Création d'une appli App Studio.....</b>	<b>53</b>
<b>Enregistrement des périphériques dans le portail de publication App Studio.</b>	<b>53</b>
Enregistrement avec Quark App Studio Issue Previewer.....	53
Enregistrement dans App Studio Publishing Portal.....	54
<b>Création d'une appli App Studio.....</b>	<b>54</b>
Préparation à la soumission d'une appli App Studio à Apple.....	54
Construction d'une appli avec App Studio Factory.....	62
Achat d'une licence de gabarit d'appli Studio App.....	64
Exportation d'une appli avec App Studio Factory.....	65
<b>Test d'une appli App Studio.....</b>	<b>66</b>
Installation d'une appli App Studio sur votre iPad.....	66
Test d'une appli App Studio dans le simulateur iOS.....	66
<b>Gestion des parutions App Studio.....</b>	<b>67</b>
<b>Création d'un compte App Studio Publishing Portal.....</b>	<b>67</b>
<b>Enregistrement d'une appli App Studio.....</b>	<b>67</b>
<b>Création d'un titre ou d'une collection App Studio Publishing Portal.....</b>	<b>69</b>
<b>Achat d'une licence de parution App Studio.....</b>	<b>70</b>
<b>Diffusion de parutions App Studio sur un serveur Web.....</b>	<b>70</b>
<b>Publication d'une parution App Studio.....</b>	<b>71</b>
<b>Définition des achats dans l'application.....</b>	<b>72</b>
Ajout d'un nouvel achat dans l'application.....	74
<b>Configuration des abonnements renouvelables automatiquement.....</b>	<b>74</b>
<b>Création d'un produit App Studio.....</b>	<b>75</b>
<b>Téléchargement d'un certificat d'appli App Studio.....</b>	<b>76</b>
<b>Soumission de votre appli à Apple.....</b>	<b>78</b>
<b>Mentions légales.....</b>	<b>79</b>

# App Studio

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

- ➔ App Studio pour Windows requiert .NET Framework 3.5 SP1 pour Windows XP. Toutes les éditions d'App Studio requièrent le module compagnon Flash le plus récent.

# Modifications dans cette version

Deux nouveaux schémas de présentation ont été ajoutés dans la rubrique [Présentation de la publication App Studio](#).

Les instructions de lancement d'App Studio Issue Previewer dans iOS Simulator ont été mises à jour pour Xcode 4.3. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Installation de Quark App Studio Issue Previewer](#).

Vous pouvez maintenant ajouter manuellement l'icône de chaque appli dans App Studio Factory, même si elle s'affiche automatiquement après que vous avez fait glisser votre certificat AVE.

Vous devez maintenant paramétrer les produits qui utilisent les achats dans l'application sur **En cours de révision** avant de soumettre une appli utilisant ce type d'achats à Apple pour révision. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Ajout d'un nouvel achat dans l'application](#).

Suite aux modifications des directives Apple, vous ne pouvez plus utiliser les achats dans l'application de type Consommable pour les parutions App Studio. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition des achats dans l'application](#).

Vous pouvez maintenant autoriser des clients à télécharger la dernière parution d'un titre immédiatement après l'achat d'un abonnement. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'un produit App Studio](#).

## Remarque destinée aux utilisateurs d'App Studio 9.1

En raison de changements relatifs à iCloud apportés aux directives d'Apple, si vous avez créé une appli utilisant des parutions non-imbriquées avec la version 9.1 d'App Studio Factory, vous devez reconstruire cette appli à l'aide d'App Studio 9.1.2, puis soumettre l'appli reconstruite à Apple comme nouvelle version de l'appli.

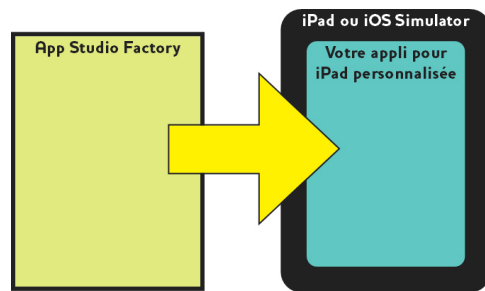
Si vous avez reçu un courriel d'Apple indiquant que votre appli stocke une quantité importante de données dans son dossier Documents et que vous devriez plutôt les stocker dans le lot de l'application, le répertoire de mémoire cache ou le répertoire temporaire, la reconstruction de votre appli avec App Studio 9.1.2 corrigera ce problème.

# Présentation d'App Studio

La fonction App Studio comporte plusieurs parties.

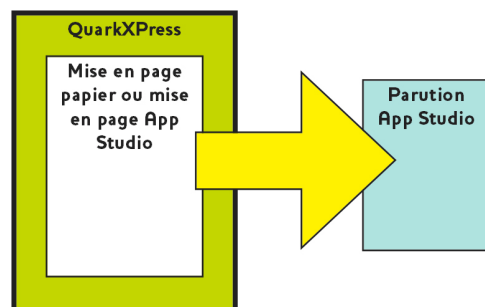
La solution App Studio est composée de deux parties :

- Une *appli App Studio* est créée avec une application appelée App Studio Factory ou avec App Studio Framework. (App Studio Factory est inclus dans QuarkXPress. Vous pouvez obtenir une licence App Studio Framework si vous souhaitez développer vos propres applis App Studio.) Après avoir construit et testé votre appli App Studio, vous pouvez la soumettre à l'App Store d'Apple. Si elle est approuvée, elle sera mise à la disposition de vos clients dans App Store.



Vous pouvez utiliser App Studio Factory pour créer vos propres applis iPad personnalisées.

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

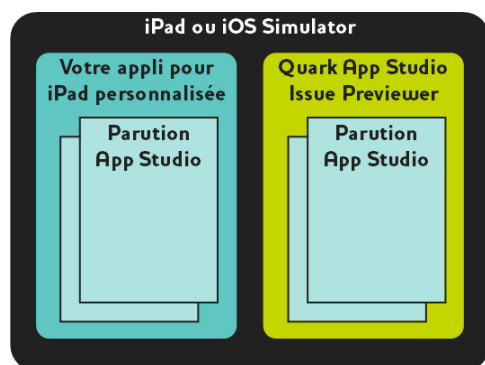


Vous pouvez utiliser QuarkXPress pour créer des parutions App Studio.

Quel que soit votre modèle d'entreprise, vous devez produire ces deux composants séparément, et vos clients utiliseront votre appli App Studio pour lire vos parutions App Studio. Vos clients et vous pouvez également lire et tester des parutions App Studio dans une appli nommée Quark App Studio Issue Previewer, disponible dans l'App Store

## PRÉSENTATION D'APP STUDIO

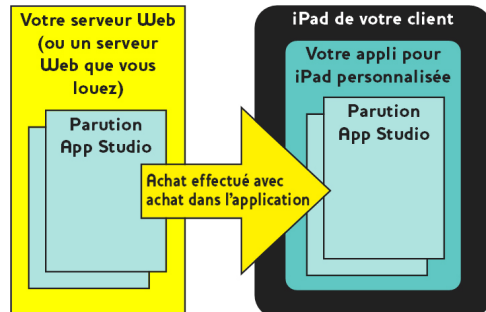
d'Apple. Vous pouvez également exécuter cette appli dans le simulateur iOS de votre ordinateur Mac OS.



Vous pouvez lire des parutions App Studio dans votre propre appli personnalisée ou dans Quark App Studio Issue Previewer.

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

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



Vos clients peuvent acheter vos parutions depuis votre appli personnalisée. À ce moment, les parutions sont téléchargées sur leur iPad depuis votre serveur Web (ou un serveur Web que vous louez).

Pour plus d'informations sur le fonctionnement de la publication de parutions App Studio, reportez-vous à [Présentation de la publication App Studio](#).

### Présentation des formats AVE-Mag et AVE-Doc

Vous pouvez créer une parution App Studio dans un de ces deux formats :

- Le format **AVE-Mag** prend en charge les mises en page de défilement et des mises en page différentes pour les orientations horizontales et verticales. Toutefois, il ne prend pas en charge la vue par planche, ni le zoom. Ce format convient tout particulièrement lorsque vous créez de toutes pièces des mises en page pour l'iPad.



- Le format **AVE-Doc** prend en charge la vue par planche et le zoom, mais non les mises en page de défilement et différentes mises en page pour des orientations diverses. Ce format convient tout particulièrement lorsque vous souhaitez convertir des mises en page pour l'iPad.

Vous pouvez exporter une parution App Studio de deux types de mises en page différents :

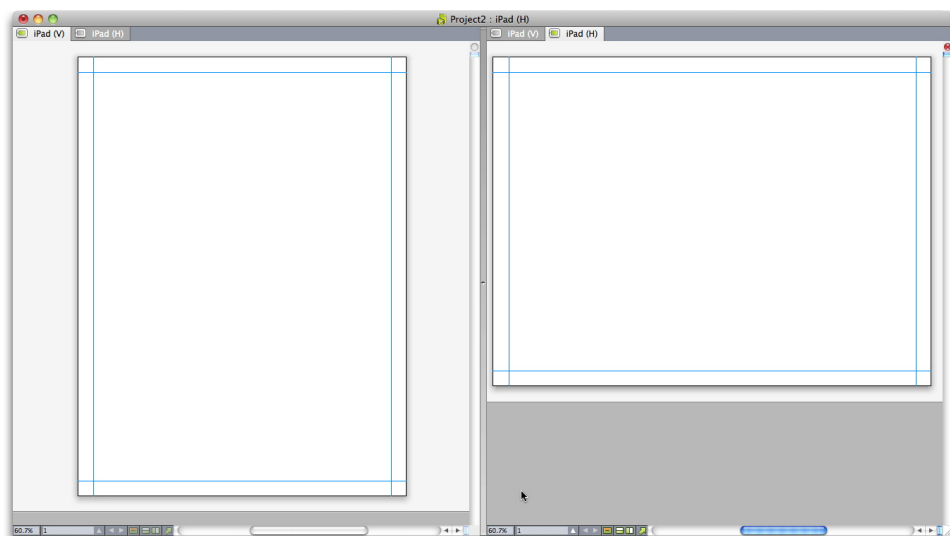
- Vous pouvez exporter une mise en page papier comme parution AVE-Mag ou AVE-Doc. Toutefois, si vous utilisez une mise en page papier, vous pouvez pas utiliser les deux orientations.
- Vous pouvez exporter une mise en page App Studio au format AVE-Mag uniquement. Pour plus d'informations sur les mises en page App Studio, reportez-vous à [Création d'une parution App Studio pour AVE-Mag](#).

Vous pouvez créer un projet avec une toute nouvelle mise en page papier ou App Studio, ou vous pouvez convertir une mise en page papier existante pour un périphérique numérique.

- ➔ Si vous décidez de créer une parution AVE-Doc, la mise en page peut être de n'importe quelle taille.

### Présentation des familles de mises en page

Un fichier de projet QuarkXPress peut contenir plusieurs mises en page (pour plus d'informations, reportez-vous à Projets et mises en page dans le *Guide QuarkXPress*). Lorsque vous créez une mise en page App Studio, QuarkXPress crée une mise en page distincte pour chaque combinaison périphérique-orientation cochée dans la boîte de dialogue **Nouveau projet**. Toutes ces mises en page sont membres d'une même *famille de mises en page*.



Famille de mises en page présentée en vue divisée. Chaque onglet au sommet représente une mise en page de la famille.

Une famille est un groupe de mises en page représentant une parution App Studio unique. Une famille de mises en page peut comporter une mise en page horizontale pour l'iPad, une mise en page verticale pour un type de tablette différent, et des mises en page verticale et horizontale pour un troisième type de tablette. Toutes les mises en page d'une famille sont liées les unes aux autres en termes de nombre de pages ; vous ajoutez ou supprimez une page dans l'une d'entre elles, cette page est ajoutée ou supprimée dans *toutes* les mises en page de la famille.

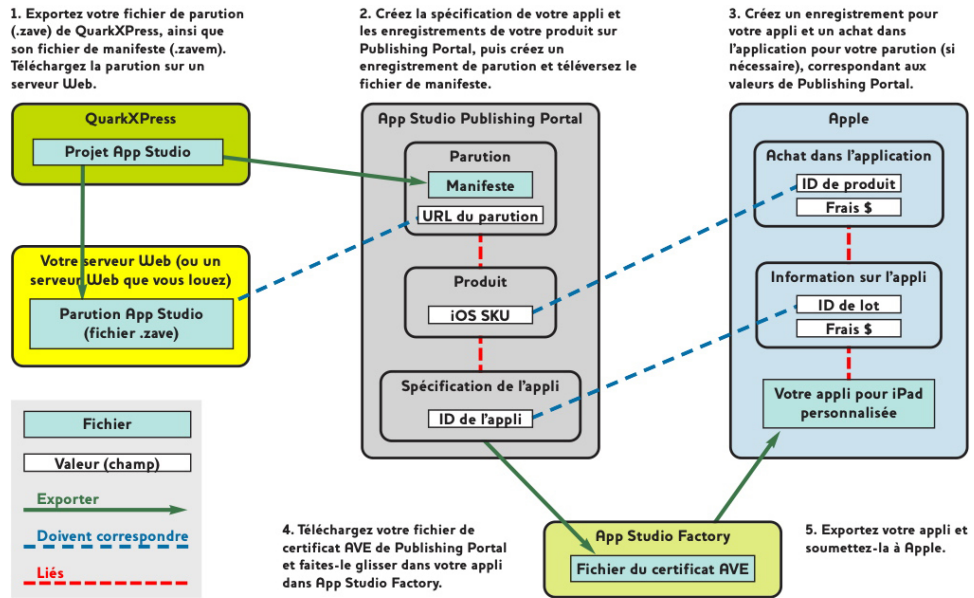
Les familles de mises en page facilitent la synchronisation de contenu entre les différentes éditions de chaque page de contenu. Par exemple, vous travaillez sur une parution de 30 pages et découvrez que vous avez besoin d'ajouter une nouvelle page après la page 12. Vous pouvez utiliser n'importe quelle mise en page de la famille pour ajouter la nouvelle page ; celle-ci est insérée automatiquement dans toutes les autres mises en page de la famille. Ceci est plus simple que d'ajouter manuellement la nouvelle page dans une mise en page à la fois.

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

Le contenu partagé est une autre fonction utile pour les parutions App Studio. Cette fonction permet de placer des copies d'une image ou d'une portion de texte dans différentes mises en page, puis de les synchroniser automatiquement. Ainsi, par exemple, si vous corrigez un nom sur la page cinq de la mise en page, ce nom peut être corrigé automatiquement dans toutes les mises en page. Pour plus d'informations, reportez-vous à Utilisation du contenu partagé dans le *Guide QuarkXPress* et [Synchronisation de contenu entre des orientations](#).

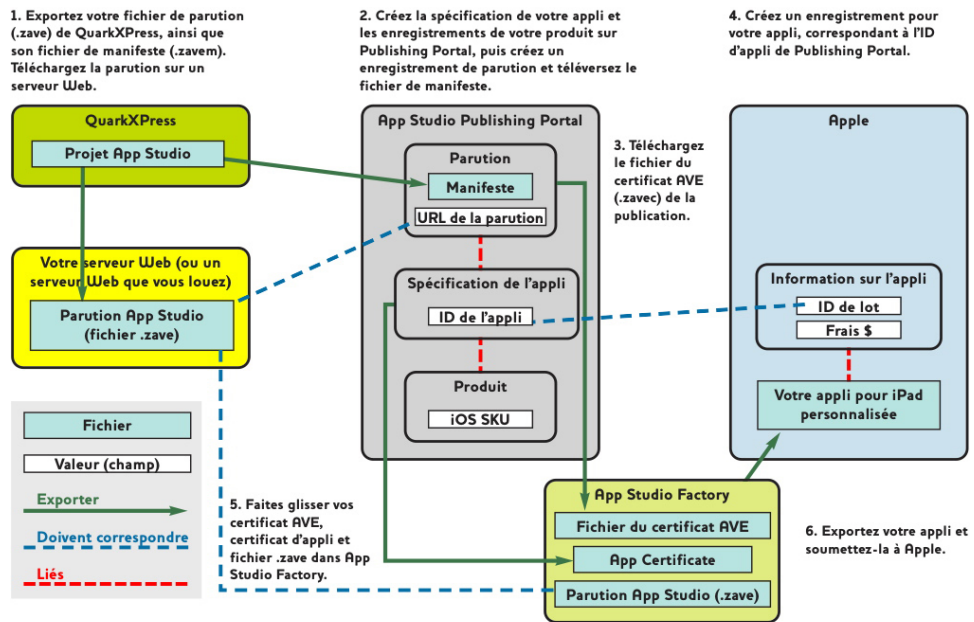
### Présentation de la publication App Studio

Les schémas ci-après présentent les composants et les procédures de base de la publication sur iPad avec App Studio. Le premier schéma présente la procédure de création d'une appli pouvant télécharger des parutions sur Internet et le second, la procédure de création d'une appli dans laquelle la parution est imbriquée. Les termes utilisés dans ce schéma seront expliqués plus tard. Revenez à ces schémas lorsque vous aurez mieux compris le système.



### Création d'une appli App Studio à parutions téléchargeables

Procédure de création d'une appli AppStudio pouvant télécharger des parutions sur Internet



### Création d'une appli App Studio à publication imbriquée

Procédure de création AppStudio à parution imbriquée

#### Présentation d'App Studio Publishing Portal

Comment du contenu arrive-t-il sur l'iPad de vos clients ? Pour comprendre comment les parutions App Studio sont livrées dans des applis App Studio, vous devez comprendre le fonctionnement de Quark App Studio Publishing Portal (<http://appstudio.quark.com>).

Chaque appli App Studio créée peut héberger un ou plusieurs *titres* ou *collections*.

- Un *titre* est un périodique, tel qu'un magazine ou un journal.
- Une *collection* est un groupe de parutions non périodiques associées. Par exemple, si vous diffusez un groupe de livres associés que vous voulez rendre disponibles dans une appli particulière, vous pouvez les placer dans une collection.

Si le gabarit d'appli utilisé prend cette fonction en charge, vous pouvez publier un ou plusieurs titres et/ou collections dans une appli. De même, vous pouvez distribuer un titre ou une collection donnée via plusieurs applis.

Une *parution* est un membre particulier d'un titre ou d'une collection. Par exemple, si vous sortez un titre donné chaque mois, vous devrez donc créer douze parutions de ce titre par an.

Vous pouvez créer une parution App Studio dans QuarkXPress, l'exporter depuis QuarkXPress comme fichier de parution App Studio (.zave), puis télécharger le fichier .zave sur votre serveur Web. Vos clients peuvent ensuite acheter et télécharger cette parution directement depuis votre appli.

- ➔ Un fichier de parution App Studio utilise un suffixe .zave, mais il s'agit en fait d'une archive ZIP qui contient la totalité des éléments multimédias et des données utilisés par la parution.

Chaque parution a un *type de parution*. Celui-ci représente un type particulier de parution associé à un prix de vente propre. Par exemple, pour un titre représentant un magazine, vous pouvez disposer d'un type de parution pour les numéros réguliers et d'un second type pour les numéros spéciaux coûtant un peu plus cher. (Le type de parution des numéros réguliers est appelé *type de parution par défaut*.) Dans le cas d'une collection de livres, vous pouvez disposer d'un type de parution par défaut pour les livres réguliers, puis d'un type supplémentaire pour les livres plus chers comportant davantage de pages ou rédigés par un auteur particulier. Vous pouvez nommer ces types de parutions comme vous le souhaitez.

Comment serez-vous rémunérés pour les parutions vendues ? Il existe plusieurs manières :

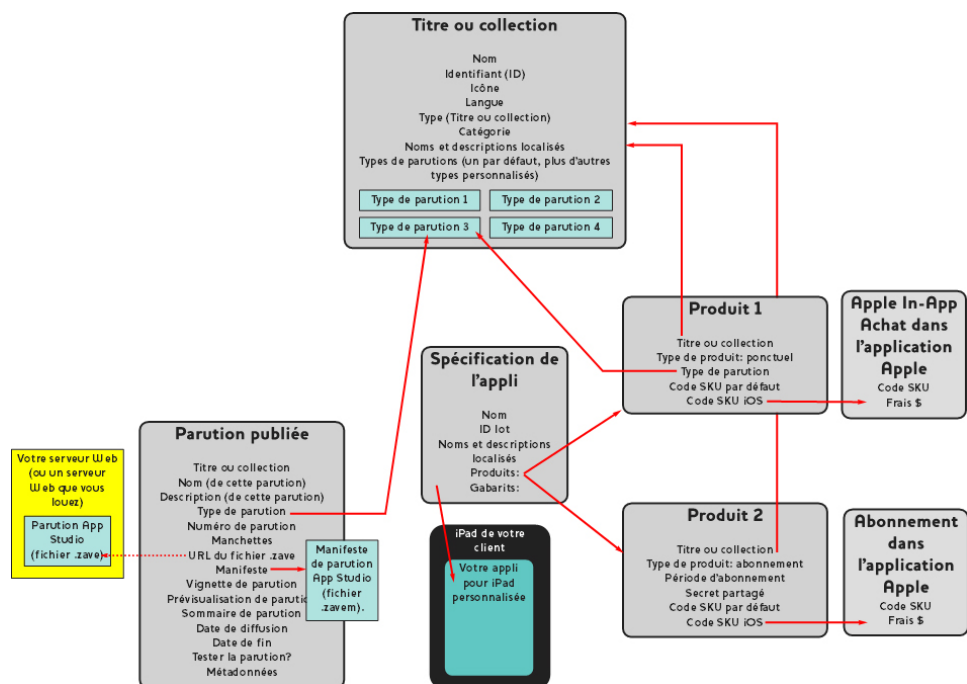
- Vous pouvez utiliser la fonction Apple Achat In-App de type non-consommable. Le client choisit d'acheter chaque parution individuellement. Vous devez créer un achat In-App de type non-consommable pour chaque parution sortie.
- Vous pouvez utiliser la fonction Apple Abonnement In-App. Le client achète un abonnement, puis télécharge chaque parution lorsqu'elle est disponible sans avoir à effectuer d'achat supplémentaire. Lorsque l'abonnement prend fin, il est renouvelé automatiquement suivant les règles d'abonnement d'Apple.
- Vous pouvez imbriquer la parution dans l'appli, puis vendre cette dernière.
- Lorsque vous créez votre propre appli avec App Studio Framework, vous pouvez l'intégrer à votre propre système de commerce électronique pour les abonnements (sous réserve de l'approbation d'Apple).

Lorsque le client achète une appli ou une parution, le produit de la vente est déposé sur votre compte par Apple.

Comment attribuez-vous un prix à chaque parution ? Vous attribuez un prix en créant des *produits*. Un produit associe un type particulier de parution à un achat dans l'application ou à un abonnement Apple spécifique. Lorsque le client achète une parution, Publishing Portal identifie le type de celle-ci, obtient l'abonnement ou l'achat dans l'application pour ce type et l'envoie vers l'appli.

Vous créez et gérez vos applis et contenus App Studio par le biais de Quark App Studio Publishing Portal (<http://appstudio.quark.com>). Avec cette application Web :

- Vous pouvez créer un titre ou une collection, ainsi que la liste des types de parutions pris en charge.
- Pour chaque type de parution dans un titre ou une collection, vous pouvez créer un produit reliant le type de parution à un achat dans l'application ou à un abonnement Apple.
- Pour chaque parution individuelle, vous pouvez définir la date de mise à disposition et, le cas échéant, la date après laquelle la parution ne sera plus disponible à la vente. (Les parutions téléchargées avant la date de retrait de la vente restent sur les périphériques des clients même après cette date, mais ne peuvent plus être téléchargées.)
- Vous pouvez créer la spécification d'une appli, qui associe une appli App Studio particulière à des produits spécifiques.



### Relations définissables dans Quark App Studio Publishing Portal

Lorsque le client lance votre appli App Studio, cette dernière demande au Publishing Portal les produits auxquels l'appli est associée. Publishing Portal recherche alors les types de parutions associés à chacun de ces produits et retourne des informations concernant toutes les parutions correspondant à ce type, comme leurs métadonnées et tarifs. Le client peut parcourir des informations sur chaque parution ou abonnement individuel, dont des images de prévisualisation, des manchettes, une description et un sommaire graphique. Lorsqu'il décide d'acheter la parution, le client appuie

simplement sur le bouton Acheter, effectue l'achat par le biais d'App Store d'Apple, puis télécharge et lit la parution.

### Présentation d'App Studio Factory

App Studio Factory est une application bureautique Mac OS permettant de créer des applis App Studio. Aucune programmation n'est nécessaire. Il vous suffit de sélectionner un des gabarits d'applis, puis de le personnaliser.

Un *gabarit d'appli* permet de créer une appli App Studio comportant un ensemble particulier de fonctionnalités. Il existe plusieurs types de gabarits d'applis, notamment :

- Avec un *gabarit d'appli imbriquée*, vous pouvez créer une appli comprenant une parution unique imbriquée au sein même de l'appli. Les clients qui achètent cette appli obtiennent automatiquement la parution, mais ne peuvent pas en acheter d'autres. Les gabarits de parutions imbriquées sont utiles lorsque vous souhaitez vendre une seule publication comme appli.
- Avec un *gabarit de kiosque*, vos clients peuvent parcourir une sélection de parutions associées à un titre ou à une collection particulière (ou, avec certains gabarits de kiosques, un ensemble particulier de titres ou de collections). Quand ils trouvent un article qui leur plaît, ils peuvent l'acheter à l'aide de la fonction Apple d'achat dans l'application ou d'abonnement. Les gabarits de kiosques conviennent mieux pour les magazines.
- Avec un *gabarit de librairie*, un client peut parcourir les parutions disponibles dans une collection ou plus. Les gabarits de librairies conviennent mieux pour les collections de livres.

Lorsque vous lancez App Studio Factory, vous pouvez sélectionner le gabarit d'appli souhaité. Une fois ce gabarit sélectionné, vous pouvez le personnaliser de différentes manières, en insérant vos propres textes et images à l'aide de l'interface utilisateur App Studio Factory. Lorsque vous avez terminé, vous pouvez tester l'appli dans iOS Simulator sur un ordinateur Mac OS en cliquant simplement sur le bouton **Exporter vers le simulateur**.

Si le gabarit d'appli choisi vous convient et que vous souhaitez soumettre l'appli ainsi créée à l'App Store d'Apple, vous devez acheter une licence pour le type de gabarit d'appli utilisé au magasin Quark (<http://shop.quark.com>) ou auprès d'un revendeur agréé Quark. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Achat d'une licence de gabarit d'appli Studio App.](#))

### Présentation de la lecture guidée

Le *mode de lecture guidée* est une fonction disponible en vue de mise en page. Le mode de lecture guidée permet aux utilisateurs de lire facilement un article du début à la fin en vue de mise en page.

Pour passer en mode lecture guidée lorsqu'une parution est affichée sur l'iPad, effectuez un zoom avant sur l'article jusqu'à ce qu'il remplisse l'écran. Lorsque le bouton **Lecture guidée** s'affiche, appuyez dessus pour passer en mode de lecture guidée. Dans ce mode,

la partie de l'article que vous lisez se met à l'échelle automatiquement pour remplir l'écran, et vous pouvez parcourir l'article vers l'avant ou vers l'arrière en appuyant sur les bords gauche et droit de l'article respectivement.

Dans les mises en page papier, App Studio active automatiquement le mode de lecture guidée pour chaque article redistribué que vous créez. L'ordre des diverses parties d'une histoire est déterminé par celui des composants dans l'article redistribué de celle-ci. Pour plus d'informations sur les articles redistribués, reportez-vous à Création d'articles redistribués dans le *guide QuarkXPress*.

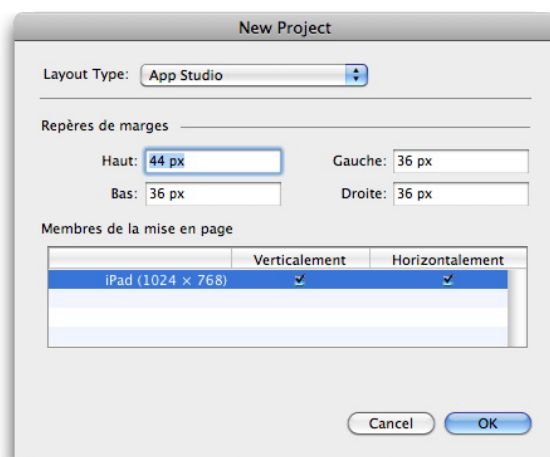
- ➔ La lecture guidée ne fonctionne que dans les parutions AVE-Doc. Vous ne pouvez créer des parutions AVE-Doc qu'à partir de mises en page papier.

# Création d'une parution App Studio

Les rubriques ci-dessous expliquent comment créer une parution App Studio et lui ajouter de l'interactivité.

## Création d'une parution App Studio pour AVE-Mag

Vous pouvez exporter une parution AVE-Mag depuis une mise en page papier, mais pour bénéficier pleinement des fonctions disponibles pour ce format, vous devez créer une mise en page App Studio. Pour créer une mise en page App Studio pour l'exporter en AVE-Mag, choisissez **Fichier > Nouveau projet**, puis sélectionnez **App Studio** dans le menu déroulant **Type de mise en page**.



Boîte de dialogue **Nouveau projet** pour une mise en page App Studio

Pour positionner les repères de marges, renseignez les champs **Repères de marges**.

➔ La valeur par défaut de la marge supérieure fournit suffisamment d'espace pour afficher la barre de navigation de l'appli de lecture AVE.

Pour indiquer les périphériques et orientations à prendre en charge, cochez les options **Vertical** et/ou **Horizontal** pour ces périphériques dans la liste **Membres de la mise en page**.

Lorsque vous cliquez sur **OK**, QuarkXPress crée un projet avec une famille contenant des mises en page pour chaque combinaison périphérique-orientation sélectionnée. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Présentation des familles de mises en page](#).



QuarkXPress affiche le nouveau projet en vue divisée, vous pouvez également travailler avec plusieurs membres de la famille de mises en page en même temps. Pour plus d'informations, reportez-vous à Division d'une fenêtre dans le *guide QuarkXPress*.

- ➔ Vous ne pouvez pas exporter une mise en page App Studio au format AVE-Doc.
- ➔ Par défaut, toutes les nouvelles mises en page App Studio comprennent une version RVB de la couleur noire nommée **Noir (RVB)**. Utilisez cette version au lieu de l'option **Noir CMJN** par défaut pour obtenir la couleur noire la plus sombre dans la parution App Studio exportée, surtout pour le texte.

### Création d'une parution App Studio pour AVE-Doc

Si vous envisagez d'exporter votre parution au format AVE-Doc, vous devez la créer sous forme de mise en page papier. (Pour plus d'informations sur la création d'une mise en page papier, reportez-vous à Utilisation de projets dans le *guide QuarkXPress*.)

Si vous créez une mise en page de toutes pièces, créez la mise en page papier à la taille de votre périphérique cible. Pour afficher la taille des périphériques courants, choisissez **Fichier > Nouveau projet**, sélectionnez **App Studio** dans le menu déroulant **Type de mise en page**, puis consultez la liste **Membres de la mise en page**. Une fois que vous avez obtenu la taille du périphérique, choisissez **Papier** dans le menu déroulant **Type de mise en page** et indiquez la taille de la mise en page en pixels (par exemple, **1028px** sur **768px**).

Si vous convertissez une mise en page papier existante pour l'utiliser comme parution, vous pouvez conserver sa taille. Lorsque vous exportez la mise en page, vous pouvez indiquer le mode d'affichage de la parution.

### Ajout d'interactivité à une parution App Studio

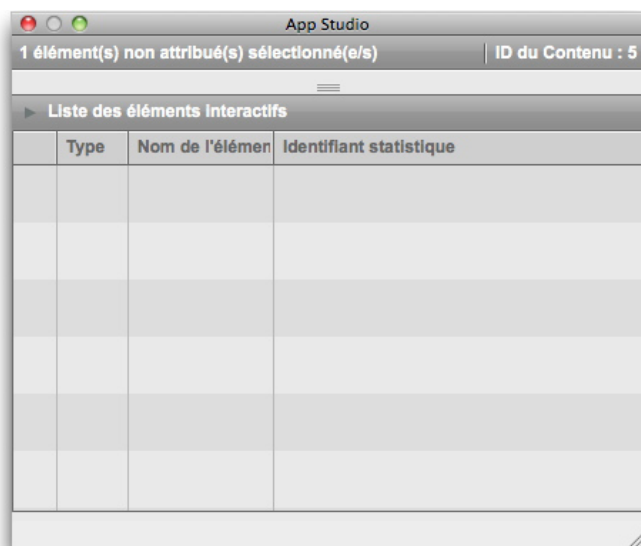
Vous pouvez ajouter divers types d'interactivité à une parution App Studio, notamment des diaporamas, des films, des boutons, du son et du code HTML grâce à la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).



### Palette **App Studio** (zone supérieure)

Le fonctionnement de cette palette est un peu différent de celui des autres palettes. Avant d'interagir avec cette palette, vous devez l'activer en cliquant dessus. Ainsi, par exemple, pour cliquer sur un de ses boutons, vous devrez cliquer sur la palette une fois pour l'activer, puis sur le bouton.

Cette palette comporte deux zones. La zone supérieure permet de travailler avec des fonctions. La zone inférieure, **Liste des éléments interactifs**, permet de consulter la liste des éléments de la mise en page actuelle auxquels une interactivité d'appli mobile a été appliquée. Si vous cliquez sur un élément interactif de cette liste, il est sélectionné et la vue active défile jusqu'à lui pour vous permettre de le modifier.



### Palette **App Studio**, zone **Liste des éléments interactifs** développée

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

-  : image
-  : diaporama
-  : film
-  : audio
-  : bouton
-  : page HTML
-  : mise en page de défilement
-  : marqueur

La palette **App Studio** comporte un certain nombre de contrôles de sélection de fichier. Si vous êtes connecté à Quark Publishing System (QPS), vous pouvez choisir de sélectionner un fichier dans le système de fichiers ou dans QPS. Si vous choisissez **QPS** depuis ce bouton, la boîte de dialogue **Sélectionneur d'éléments multimédias** permet de choisir un élément multimédia QPS.

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

### Ajout d'une image interactive à une parution App Studio

Une image interactive s'affiche initialement dans un bloc, puis occupe tout l'écran lorsqu'on appuie dessus. App Studio prend en charge les images interactives aux formats PNG, JPEG, GIF, TIFF et EPS. Pour ajouter une image interactive à une parution App Studio :

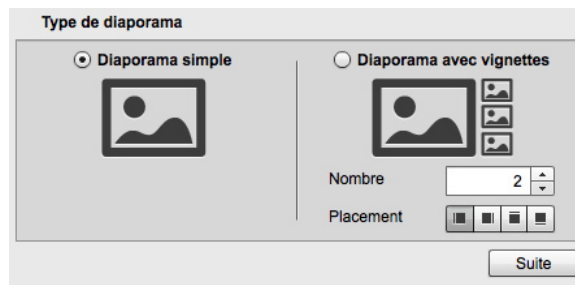
- 1 Affichez la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).
- 2 Sélectionnez le bloc qui doit contenir l'image.
- 3 Dans la palette **App Studio**, cliquez sur **Image**.
- 4 Entrez un nom interne pour l'image dans le champ **Nom de l'élément**. Ce nom s'affiche dans la zone **Liste des éléments interactifs** au bas de la palette **App Studio**. (Cette opération est facultative.)
- 5 Entrez une valeur unique dans le champ **Identifiant statistique**. À l'avenir, cette valeur pourra être utilisée pour suivre le comportement de l'utilisateur. (Cette opération est facultative.)
- 6 Pour afficher l'image en mode plein écran, cochez l'option **Activer le plein écran**. Lorsqu'un utilisateur consulte l'image, il peut la faire disparaître en appuyant dessus.
- 7 Pour afficher un fond lorsque le rapport hauteur/largeur de l'image ne correspond à celui de la zone d'affichage, choisissez une couleur avec le contrôle **Couleur du fond de la cellule**.

- 8 Pour modifier l'opacité de la couleur de fond, indiquez un pourcentage avec le contrôle **Alpha**. (100% = 100 % opaque.)
  - 9 Pour indiquer l'image à afficher, cliquez sur l'onglet **Image**, puis sur **Fichier** et choisissez un fichier d'image. Utilisez le rectangle et le curseur de rognage pour déterminer comment l'image s'affiche dans le bloc.
  - 10 Pour ajouter un effet de panoramique et de zoom sur l'image, cliquez sur l'onglet **Effet Panoramique et zoom**.
    - Cochez **Animer l'effet Panoramique et zoom** pour activer cette fonction.
    - Utilisez le champ **Délai** pour indiquer le délai avant le début du panoramique ou du zoom.
    - Utilisez le champ **Durée** pour indiquer la durée du panoramique et du zoom.
    - Utilisez le menu déroulant **Amplitude** pour indiquer l'écart maximum (en pourcentage) par rapport à la taille originale de l'image.
  - 11 Pour déclencher une action lorsque l'utilisateur appuie sur l'image, cliquez sur l'onglet **Actions**. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité](#).)
- ➔ Vous pouvez ajouter plusieurs actions à une image.
- 12 Pour afficher une légende pour l'image, cliquez sur l'onglet **Légende** et renseignez le champ. La légende s'affiche au bas de l'image.
    - Cochez l'option **Afficher la légende** pour afficher le texte sur le bloc.
    - Cochez l'option **Afficher la légende en mode plein écran** pour afficher le texte en mode plein écran.
  - 13 Pour terminer la configuration de l'image, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.
- ➔ Si vous importez une image statique dans le bloc à l'aide de la commande **Fichier > Importer**, cette image sera obscurcie par l'image interactive en vue pleine page. Seule l'image statique apparaîtra dans les vues en chemin de fer de la page.

### Ajout d'un diaporama d'images à une parution App Studio

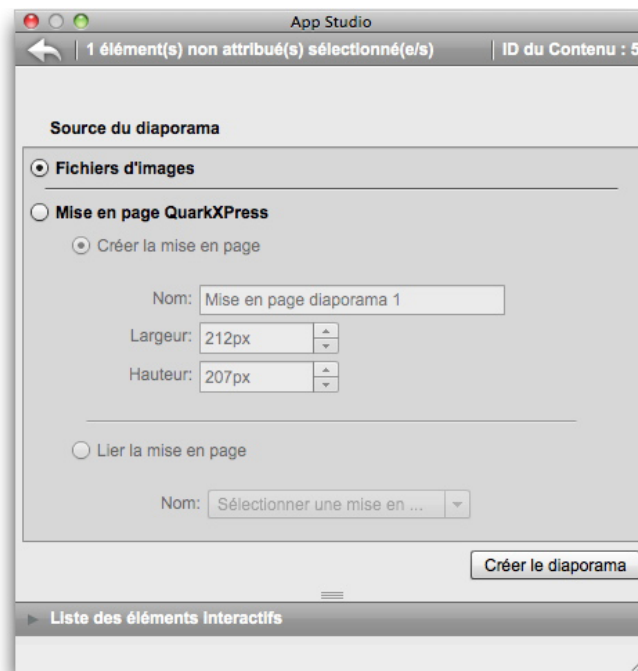
App Studio prend en charge les fichiers images aux formats PNG, JPEG, TIFF, PDF et EPS. Pour ajouter un diaporama de fichiers d'images à une parution App Studio :

- 1 Affichez la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).
- 2 Sélectionnez le bloc qui doit contenir le diaporama.
- 3 Dans la palette **App Studio**, cliquez sur **Diaporama**. Les contrôles **Type de diaporama** s'affichent dans la palette.



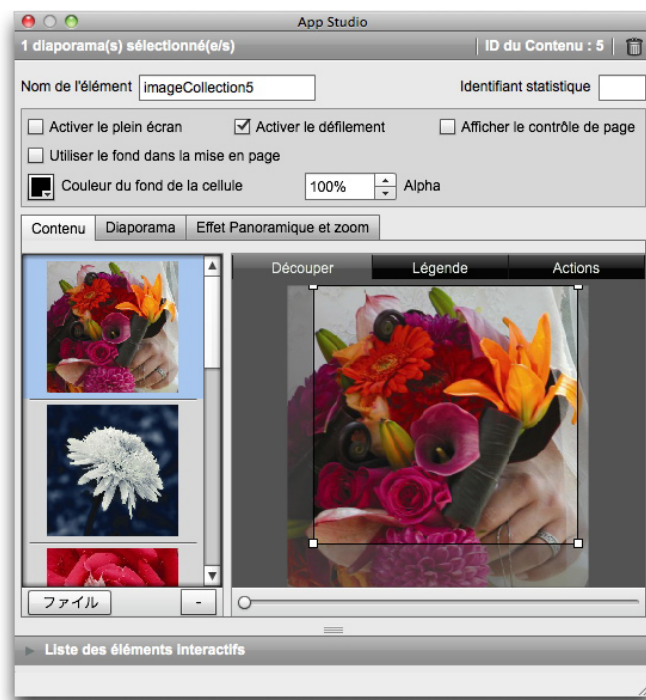
#### Options de diaporama

- 4 Pour créer un diaporama sans vignettes de prévisualisation, cliquez sur **Diaporama simple**. Pour créer un diaporama avec vignettes de prévisualisation, cliquez sur **Diaporama avec vignettes**, puis indiquez le nombre et la position des blocs de vignette. Vous pouvez déplacer ces derniers, le cas échéant.
- 5 Cliquez sur **Suivant**. Les contrôles **Source du diaporama** s'affichent dans la palette **App Studio**.



#### Contrôles **Source du diaporama**

- 6 Cliquez sur **Fichiers d'images**, puis sur **Créer le diaporama**. La rubrique **Contenu** de l'écran suivant s'affiche.



### Rubrique **Contenu**

- 7 Entrez un nom pour le diaporama dans le champ **Nom de l'élément**. Ce nom s'affiche dans la zone **Liste des éléments interactifs** au bas de la palette **App Studio**.
  - 8 Entrez une valeur unique dans le champ **Identifiant statistique**. À l'avenir, cette valeur pourra être utilisée pour suivre le comportement de l'utilisateur.
  - 9 Pour afficher le diaporama en mode plein écran, cochez l'option **Activer le plein écran**. Lorsque l'utilisateur appuie deux fois sur le diaporama, celui-ci s'affiche en mode plein écran. L'utilisateur peut alors le faire disparaître en appuyant dessus.
  - 10 Pour permettre à l'utilisateur de faire défiler les images du diaporama en les faisant glisser, cochez l'option **Activer le défilement**. Si vous ne cochez pas cette option, vous devez définir une action **Modifier l'index de contenu** pour permuter entre les images du diaporama. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité](#).
  - 11 Pour faire apparaître un contrôle de page lorsque le diaporama est affiché, cochez l'option **Afficher le contrôle de page**.
  - 12 Pour afficher une couleur unie dans les zones du diaporama non occupées par une image, désactivez l'option **Utiliser le fond dans la mise en page**, puis utilisez **Contrôle du fond de cellule** pour indiquer une couleur et le contrôle **Alpha** pour définir la transparence de la couleur.
- ➡ La valeur **Opacité** s'applique uniquement au fond. Les images des diapositives utilisent toujours une opacité de 100 %.
- 13 Pour ajouter une image au diaporama, choisissez **Fichier** (pour un fichier du système de fichiers) ou **QPS** (pour un fichier de QPS) dans le bouton en bas de la liste à gauche, puis choisissez un fichier. Vous pouvez changer l'ordre des images d'un diaporama en les faisant glisser.

➔ Pour supprimer une image, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton (-).

**14** Pour définir le rognage de vignette pour une diapositive, sélectionnez cette dernière dans la liste à gauche et cliquez sur l'onglet **Découper**. Utilisez le curseur du bas pour redimensionner l'image, puis faites glisser un rectangle de rognage du coin supérieur gauche au coin inférieur droit.

**15** Pour ajouter une légende à une diapositive, sélectionnez-la dans la liste de gauche, puis cliquez sur l'onglet **Légende**. Entrez une légende dans le champ affiché dans cette rubrique.

- Cochez l'option **Afficher la légende** pour afficher le texte sur le bloc.
- Cochez l'option **Afficher la légende en mode plein écran** pour afficher le texte en mode plein écran.

**16** Pour déclencher une action lorsque l'utilisateur final glisse le doigt ou appuie sur une diapositive, sélectionnez-la dans la liste de gauche, puis cliquez sur l'onglet **Actions**.

- Pour ajouter une action lorsque l'utilisateur glisse le doigt sur une diapositive, choisissez une action dans le menu déroulant **Ajouter des actions de défilement**, puis cliquez sur **Créer**.
- Pour ajouter une action lorsque l'utilisateur appuie sur une diapositive, choisissez une action dans le menu déroulant **Ajouter des actions tactiles**, puis cliquez sur **Créer**.

Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité](#).

➔ Vous pouvez ajouter plusieurs actions à chaque geste sur une même diapositive.

**17** Pour contrôler la lecture du diaporama, cliquez sur l'onglet **Diaporama**.

- Pour activer l'animation, cochez l'option **Activer l'animation**.
- Utilisez le champ **Durée de transition (ms)** pour indiquer la durée de transition en secondes.
- Utilisez le champ **Durée de l'image (ms)** pour indiquer la durée d'affichage d'une image en secondes.
- Utilisez le menu déroulant **Effet** pour indiquer le type de transition.

**18** Pour effectuer un panoramique et un zoom sur le diaporama, cliquez sur l'onglet **Effet Panoramique et zoom**.

- Cochez **Animer l'effet Panoramique et zoom** pour activer cette fonction.
- Utilisez le champ **Délai (ms)** pour indiquer le délai avant le début du panoramique ou du zoom.
- Utilisez le champ **Durée (ms)** pour indiquer la durée du panoramique et du zoom.
- Utilisez le menu déroulant **Amplitude** pour indiquer l'écart maximum (en pourcentage) par rapport à la taille originale de l'image.

- 19 Pour terminer la configuration du diaporama, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

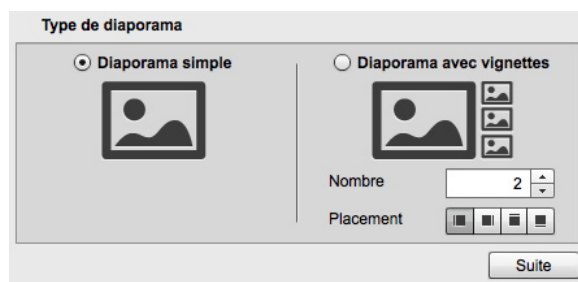
### Ajout d'un diaporama de mise en page à une parution App Studio

Un diaporama de mise en page affiche les pages d'une mise en page différente dans le projet. Ceci vous permet de concevoir chaque diapositive d'un diaporama dans QuarkXPress.

- ➔ L'interactivité App Studio dans un diaporama de mise en page ne fonctionne pas lorsque l'aperçu du diaporama est affiché, mais *fonctionne* lorsque l'utilisateur consulte le diaporama en mode Plein écran.

Pour ajouter un diaporama de mise en page à une parution App Studio :

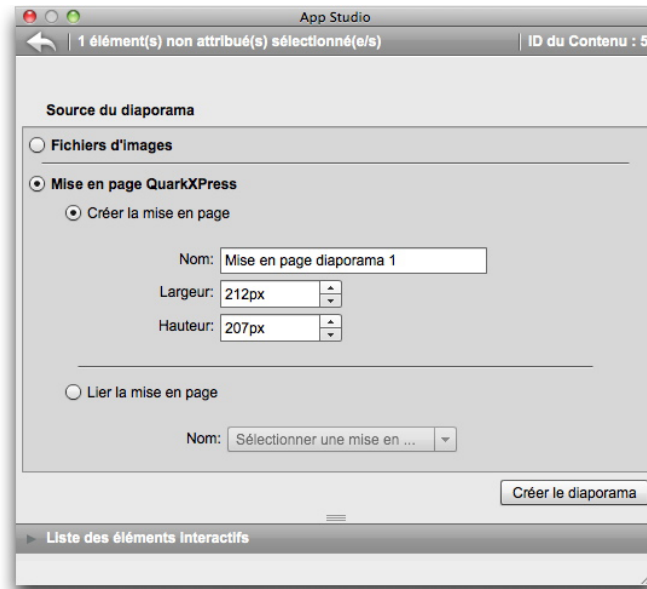
- 1 Affichez la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).
- 2 Sélectionnez le bloc qui doit contenir le diaporama.
- 3 Dans la palette **App Studio**, cliquez sur **Diaporama**. Les contrôles **Type de diaporama** s'affichent dans la palette.



#### Options de diaporama

- 4 Pour créer un diaporama sans vignettes de prévisualisation, cliquez sur **Diaporama simple**. Pour créer un diaporama avec vignettes de prévisualisation, cliquez sur **Diaporama avec vignettes**, puis indiquez le nombre et la position des blocs de vignette. Vous pouvez déplacer ces derniers, le cas échéant.
- ➔ Si vous créez une mise en page qui correspond au diaporama, l'application créera automatiquement le nombre de pages indiqué dans le champ **Nombre**.
- 5 Cliquez sur **Suivant**. Les contrôles **Source du diaporama** s'affichent dans la palette **App Studio**.

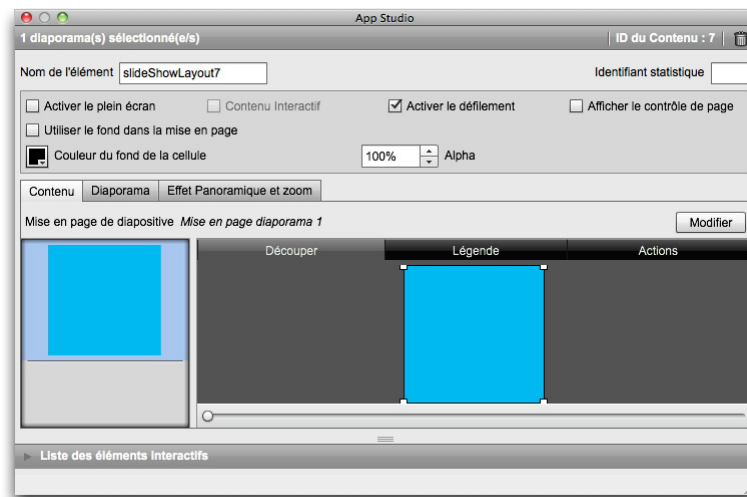




### Contrôles **Source du diaporama**

- 6** Cliquez sur **Mise en page QuarkXPress**.
- 7** Si vous souhaitez créer une mise en page qui servira de diaporama de mise en page, cliquez sur **Créer la mise en page**, puis suivez la procédure ci-après :
  - Entrez le nom de la mise en page dans le champ **Nom**.
  - Entrez une largeur et une hauteur dans les champs **Largeur** et **Hauteur**. Pour que le diaporama remplisse l'écran, le rapport hauteur/largeur de la mise en page doit correspondre à celui du périphérique cible. Par défaut, une mise en page créée de cette manière est de la même taille que la mise en page principale, le diaporama peut donc être visualisé en mode plein écran.

Si vous souhaitez utiliser une mise en page existante dans le projet actif comme mise en page de défilement, cliquez sur **Lier la mise en page** et choisissez le nom de la mise en page dans le menu déroulant. (À l'affichage, la mise en page est mise à l'échelle pour tenir dans le bloc.)
- 8** Cliquez sur **Créer le diaporama**. L'écran suivant s'affiche.



### Écran Contenu

- 9 Entrez un nom interne pour l'image dans le champ **Nom de l'élément**. Ce nom s'affiche dans la zone **Liste des éléments interactifs** au bas de la palette **App Studio**. (Cette opération est facultative.)
  - 10 Entrez une valeur unique dans le champ **Identifiant statistique**. À l'avenir, cette valeur pourra être utilisée pour suivre le comportement de l'utilisateur. (Cette opération est facultative.)
  - 11 Pour afficher le diaporama en mode plein écran, cochez l'option **Activer le plein écran**. Lorsqu'un utilisateur consulte le diaporama, il peut le faire disparaître en appuyant dessus.
  - 12 Pour activer l'interactivité App Studio dans la mise en page, cochez l'option **Contenu interactif**. Si vous ne cochez pas cette case, l'interactivité App Studio ne fonctionnera pas avec le diaporama de mise en page, mais les diapositives s'afficheront plus rapidement.
  - 13 Pour permettre à l'utilisateur de faire défiler les images du diaporama en les faisant glisser, cochez l'option **Activer le défilement**. Si vous ne cochez pas cette option, vous devez définir une action **Modifier l'index de contenu** pour permuter entre les images du diaporama. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité](#).
  - 14 Pour faire apparaître un contrôle de page lorsque le diaporama est affiché, cochez l'option **Afficher le contrôle de page**.
  - 15 Pour afficher une couleur unie dans les zones du diaporama non occupées par une image, désactivez l'option **Utiliser le fond dans la mise en page**, puis utilisez **Contrôle du fond de cellule** pour indiquer une couleur et le contrôle **Alpha** pour définir la transparence de la couleur.
- ➔ La valeur **Opacité** s'applique uniquement au fond. Les images des diapositives utilisent toujours une opacité de 100 %.
- 16 Pour modifier la mise en page utilisée dans le diaporama, cliquez sur **Modifier**.

**17** Pour définir le rognage de vignette pour une diapositive, sélectionnez cette dernière dans la liste à gauche et cliquez sur l'onglet **Découper**. Utilisez le curseur du bas pour redimensionner l'image, puis faites glisser un rectangle de rognage du coin supérieur gauche au coin inférieur droit. Vous pouvez également découper la vignette en modifiant le rognage de l'image dans le bloc.

➡ Ne pivotez pas l'image dans le bloc. Ne modifiez pas non plus son inclinaison. Ces modifications ne seront pas affichées dans la parution finale.

**18** Pour ajouter une légende à une diapositive, sélectionnez-la dans la liste de gauche, puis cliquez sur l'onglet **Légende**. Entrez une légende dans le champ affiché dans cette rubrique.

- Cochez l'option **Afficher la légende** pour afficher le texte sur le bloc.
- Cochez l'option **Afficher la légende en mode plein écran** pour afficher le texte en mode plein écran.

**19** Pour déclencher une action lorsqu'une diapositive est modifiée, sélectionnez-la dans la liste de gauche, puis cliquez sur l'onglet **Actions**. Choisissez une action dans le menu déroulant **Ajouter une action** en bas et cliquez sur le bouton **Créer**.

- Pour ajouter une action lorsque l'utilisateur glisse le doigt sur une diapositive, choisissez une action dans le menu déroulant **Ajouter des actions de défilement**, puis cliquez sur **Créer**.
- Pour ajouter une action lorsque l'utilisateur appuie sur une diapositive, choisissez une action dans le menu déroulant **Ajouter des actions tactiles**, puis cliquez sur **Créer**.

Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité](#).

➡ Vous pouvez ajouter plusieurs actions à chaque geste sur une même diapositive.

**20** Pour contrôler la lecture du diaporama, cliquez sur l'onglet **Diaporama**.

- Pour activer l'animation, cochez l'option **Activer l'animation**.
- Utilisez le champ **Durée de transition (ms)** pour indiquer la durée de transition en secondes.
- Utilisez le champ **Durée de l'image (ms)** pour indiquer la durée d'affichage d'une image en secondes.
- Utilisez le menu déroulant **Effet** pour indiquer le type de transition.

**21** Pour effectuer un panoramique et un zoom sur le diaporama, cliquez sur l'onglet **Effet Panoramique et zoom**.

- Cochez **Animer l'effet Panoramique et zoom** pour activer cette fonction.
- Utilisez le champ **Délai (ms)** pour indiquer le délai avant le début du panoramique ou du zoom.
- Utilisez le champ **Durée (ms)** pour indiquer la durée du panoramique et du zoom.

- Utilisez le menu déroulant **Amplitude** pour indiquer l'écart maximum (en pourcentage) par rapport à la taille originale de l'image.

**22** Pour terminer la configuration du diaporama, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

- ➔ Vous pouvez redimensionner le bloc contenant un diaporama de mise en page.
- ➔ Pour prévisualiser une diapositive différente, sélectionnez le bloc d'image, choisissez **Bloc > Modifier**, cliquez sur l'onglet **Mise en page**, puis modifiez la valeur du menu déroulant **Page**. (Dans une parution exportée, le diaporama démarre toujours à la première diapositive quel que soit ce paramètre.)

### Ajout d'un film à une parution App Studio

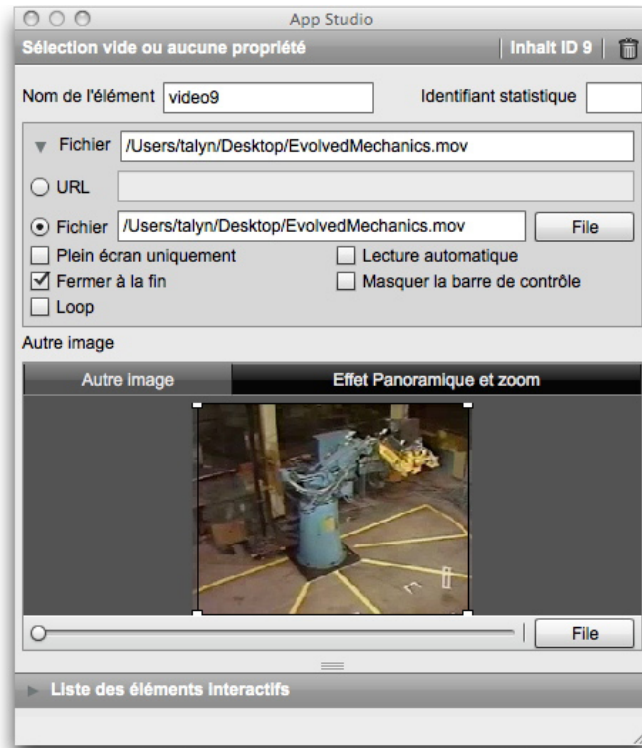
App Studio ne prend en charge que les fichiers de film pouvant être lus sur le périphérique cible. Pour le moment, il s'agit des fichiers suivants :

- vidéo H.264 jusqu'à 720 p et 30 images par seconde, profil de référence jusqu'au niveau 3.1, avec son au format AAC-LC jusqu'à 160 Kbps/48kHz stéréo, aux formats de fichier .m4v, .mp4 ou .mov
- vidéo MPEG-4 jusqu'à 2,5 Mbps/640 x 480 pixels/30 images par seconde, profil simple, avec son au format AAC-LC jusqu'à 160 Kbps par canal/48kHz stéréo, aux formats de fichier .m4v, .mp4 ou .mov

- ➔ Pour plus d'informations, consultez le site <http://www.apple.com/ipad/specs/>.
- ➔ Pour vérifier si un fichier film fonctionnera dans une parution App Studio, visualisez la vidéo dans Safari sur un iPad physique. L'édition iOS Simulator de Safari peut lire des fichiers films qu'un iPad physique ne peut pas.
- ➔ Vous pouvez démarrer et arrêter la lecture des fichiers vidéo à l'aide d'actions. Pour en savoir plus, reportez-vous à *Création d'actions Lecture, Pause, Arrêt et Lecture/Pause*.

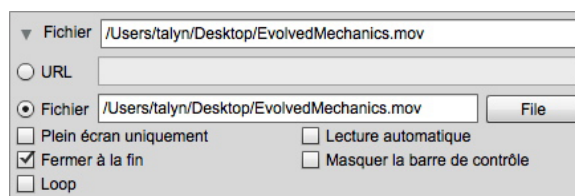
Pour ajouter un film à une parution App Studio :

- 1** Affichez la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).
- 2** Sélectionnez le bloc qui doit contenir le film.
- 3** Dans la palette **App Studio**, cliquez sur **Film**.



Options pour un film

- 4 Entrez un nom interne pour l'image dans le champ **Nom de l'élément**. Ce nom s'affiche dans la zone **Liste des éléments interactifs** au bas de la palette **App Studio**. (Cette opération est facultative.)
- 5 Entrez une valeur unique dans le champ **Identifiant statistique**. À l'avenir, cette valeur pourra être utilisée pour suivre le comportement de l'utilisateur. (Cette opération est facultative.)
- 6 Pour indiquer l'emplacement du film, développez la zone **Fichier**. Pour indiquer l'emplacement d'un film sur le Web, cliquez sur **URL**, puis entrez l'URL du film dans le champ **URL**. (Notez que l'URL doit pointer directement sur le fichier du film ; par exemple, une URL de page YouTube ne fonctionnera pas.) Pour indiquer un film figurant dans le système de fichiers local, cliquez sur **Fichier**, puis sur **Définir** et accédez au fichier du film.



Zone **Fichier** développée

- 7 Pour toujours jouer le film en mode plein écran, cochez l'option **Plein écran uniquement**.
- 8 Pour que le film démarre automatiquement lorsque la page qu'il occupe est affichée, cochez l'option **Lecture automatique**.

- 9 Pour que l'incrustation du film se ferme lorsque le film est terminé, cochez l'option **Fermer à la fin**.
- 10 Pour masquer les contrôles de film, cliquez sur **Masquer la barre de contrôles**.
- 11 Pour lire le film de manière répétée, cliquez sur **Boucle**.
- 12 Pour indiquer l'image à afficher lorsque le film n'est pas joué, cliquez sur l'onglet **Autre image**, puis choisissez **Fichier** (pour un fichier du système de fichiers) ou **QPS** (pour un fichier de QPS) dans le bouton en bas, puis choisissez un fichier. Utilisez le curseur du bas pour redimensionner l'image, puis faites glisser un rectangle de rognage du coin supérieur gauche au coin inférieur droit.
- 13 Pour effectuer un panoramique et un zoom sur l'autre image, cliquez sur l'onglet **Effet Panoramique et zoom**.
  - Cochez **Animer l'effet Panoramique et zoom** pour activer cette fonction.
  - Utilisez le champ **Délai** pour indiquer le délai avant le début du panoramique ou du zoom.
  - Utilisez le champ **Durée** pour indiquer la durée du panoramique et du zoom.
  - Utilisez le menu déroulant **Amplitude** pour indiquer l'écart maximum (en pourcentage) par rapport à la taille originale de l'image.
- 14 Pour terminer la configuration du film, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

### Ajout de son à une parution App Studio

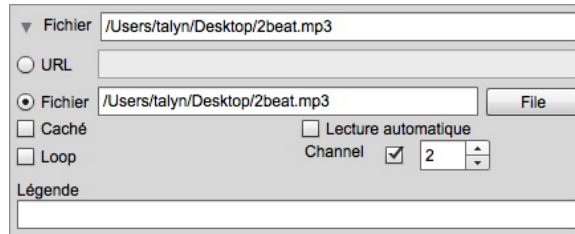
Vous pouvez associer un fichier audio à un bloc d'image. Lorsque l'utilisateur final consulte la parution, le bloc est remplacé par des contrôles audio permettant la lecture du son.

- ➔ Vous pouvez démarrer et arrêter la lecture des fichiers audio à l'aide d'actions. Pour en savoir plus, reportez-vous à *Création d'actions Lecture, Pause, Arrêt et Lecture/Pause*.
- ➔ App Studio ne prend en charge que les fichiers audio pouvant être lus sur le périphérique cible. Pour plus d'informations, consultez le site <http://www.apple.com/ipad/specs/>.

Pour ajouter du son à une parution App Studio :

- 1 Affichez la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).
- 2 Sélectionnez le bloc qui doit être remplacé par les contrôles audio.
- 3 Dans la palette **App Studio**, cliquez sur **Audio**.
- 4 Entrez un nom interne pour l'image dans le champ **Nom de l'élément**. Ce nom s'affiche dans la zone **Liste des éléments interactifs** au bas de la palette **App Studio**. (Cette opération est facultative.)
- 5 Entrez une valeur unique dans le champ **Identifiant statistique**. À l'avenir, cette valeur pourra être utilisée pour suivre le comportement de l'utilisateur. (Cette opération est facultative.)

- 6 Pour indiquer l'emplacement du fichier audio, développez la zone **Fichier**. Pour indiquer l'emplacement d'un fichier audio sur le Web, cliquez sur **URL**, puis entrez l'URL de ce fichier dans le champ **URL**. Pour indiquer un fichier audio figurant dans le système de fichiers local, cliquez sur **Fichier**, puis sur le bouton **Fichier** et accédez au fichier audio.



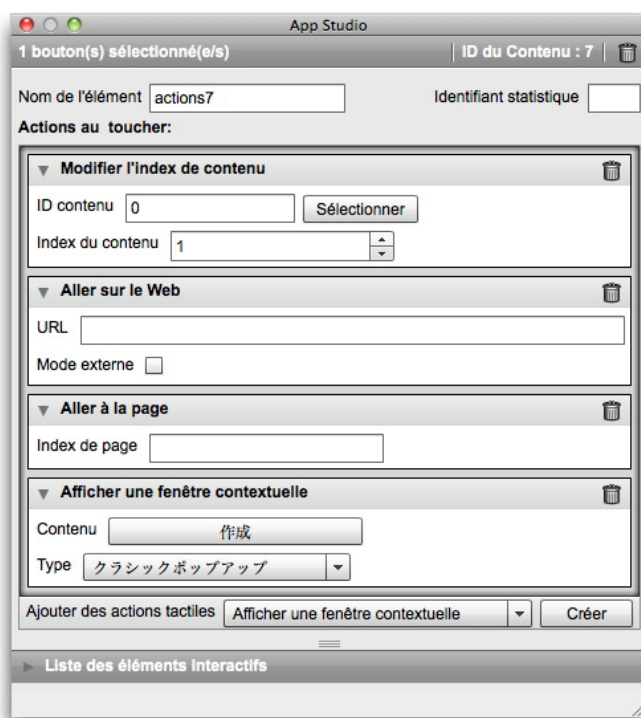
Zone **Fichier** développée

- 7 Pour masquer les contrôles audio, cliquez sur **Caché**.
- 8 Pour que le son démarre automatiquement lorsque l'utilisateur affiche la page occupée par le bloc d'image, cochez l'option **Lecture automatique**.
- 9 Pour spécifier la lecture en continu du son, choisissez **Boucle**.
- 10 Pour définir le canal de l'audio, entrez un chiffre dans le champ **Canal**. Si vous souhaitez lire deux sons en même temps, ceux-ci doivent se trouver sur des canaux différents. Lorsqu'un son sur un canal est lu et qu'un second du même canal commence à jouer, le premier son s'arrête.
- 11 Pour afficher une légende au bas du bloc audio, entrez son texte dans le champ **Légende**.
- 12 Vous pouvez indiquer une autre image qui s'affichera dans le bloc d'image si le périphérique de l'utilisateur n'est pas connecté à Internet. Pour indiquer un fichier, cliquez sur l'onglet **Autre image**, puis choisissez **Fichier** (pour un fichier du système de fichiers) ou **QPS** (pour un fichier de QPS) dans le bouton en bas, puis un fichier. Utilisez le curseur du bas pour redimensionner l'image, puis faites glisser un rectangle de rognage du coin supérieur gauche au coin inférieur droit.
- 13 Pour effectuer un panoramique et un zoom sur l'image, cliquez sur l'onglet **Effet Panoramique et zoom**.
- Cochez **Animer l'effet Panoramique et zoom** pour activer cette fonction.
  - Utilisez le champ **Délai** pour indiquer le délai avant le début du panoramique ou du zoom.
  - Utilisez le champ **Durée** pour indiquer la durée du panoramique et du zoom.
  - Utilisez le menu déroulant **Amplitude** pour indiquer l'écart maximum (en pourcentage) par rapport à la taille originale de l'image.
- 14 Pour terminer la configuration de l'élément audio, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

### Ajout d'un bouton à une parution App Studio

Pour ajouter un bouton à une parution App Studio :

- 1 Affichez la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).
- 2 Sélectionnez le bloc d'image que vous souhaitez transformer en bouton.
- 3 Dans la palette **App Studio**, cliquez sur **Bouton**.
- 4 Entrez un nom interne pour l'image dans le champ **Nom de l'élément**. Ce nom s'affiche dans la zone **Liste des éléments interactifs** au bas de la palette **App Studio**. (Cette opération est facultative.)
- 5 Entrez une valeur unique dans le champ **Identifiant statistique**. À l'avenir, cette valeur pourra être utilisée pour suivre le comportement de l'utilisateur. (Cette opération est facultative.)
- 6 Pour ajouter une action pour le bouton, utilisez la zone **Actions au toucher**. Choisissez une action dans le menu déroulant **Ajouter une action** en bas et cliquez sur le bouton **Créer**. Vous pouvez ajouter plusieurs actions au même bouton. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité](#).



Actions ajoutées à un bouton

- 7 Pour terminer la configuration du bouton, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

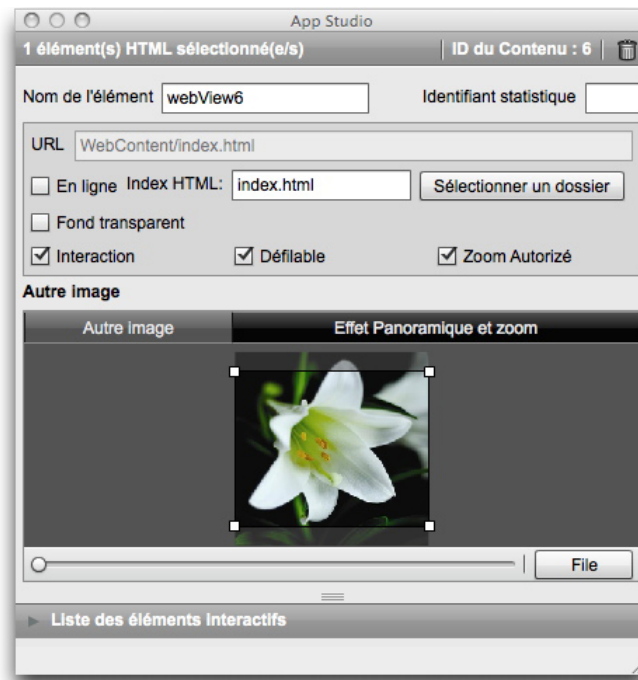
### Ajout d'une vue HTML à une parution App Studio

Vous pouvez utiliser une vue HTML (incrustation Web) pour inclure du contenu variable (tel que des publicités) ou une interactivité personnalisée à une parution App Studio. Vous pouvez utiliser une vue HTML pour afficher des fichiers HTML, PDF,



Word, Excel®, PowerPoint®, RTF et plusieurs autres types de fichiers. Sur le périphérique de sortie, le cadre WebKit sert à effectuer le rendu du contenu. Pour ajouter un vue HTML à une parution App Studio :

- 1 Affichez la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).
- 2 Sélectionnez le bloc qui doit recevoir le contenu HTML.
- 3 Dans la palette **App Studio**, cliquez sur **Page HTML**.



### Options HTML

- 4 Entrez un nom interne pour l'image dans le champ **Nom de l'élément**. Ce nom s'affiche dans la zone **Liste des éléments interactifs** au bas de la palette **App Studio**. (Cette opération est facultative.)
- 5 Entrez une valeur unique dans le champ **Identifiant statistique**. À l'avenir, cette valeur pourra être utilisée pour suivre le comportement de l'utilisateur. (Cette opération est facultative.)
- 6 Pour indiquer l'emplacement du contenu, renseignez le champ **URL**. Vous pouvez faire ceci des manières suivantes :
  - Cochez la case **En ligne** et entrez l'URL d'une page Web (par exemple, <http://www.quark.com>). L'URL doit commencer par un protocole tel que `http://`.
  - Désactivez la case **En ligne**, cliquez sur **Sélectionner un dossier**, sélectionnez le dossier du contenu HTML cible, puis entrez le nom du fichier cible dans ce dossier (par exemple, `index.html` ou `embedded.pdf`). Tout le contenu de ce dossier sera imbriqué dans la parution.
- 7 Pour afficher le contenu avec un fond transparent, cochez la case **Fond transparent**.
- 8 Pour permettre à l'utilisateur d'interagir avec le contenu, cochez la case **Interaction**.

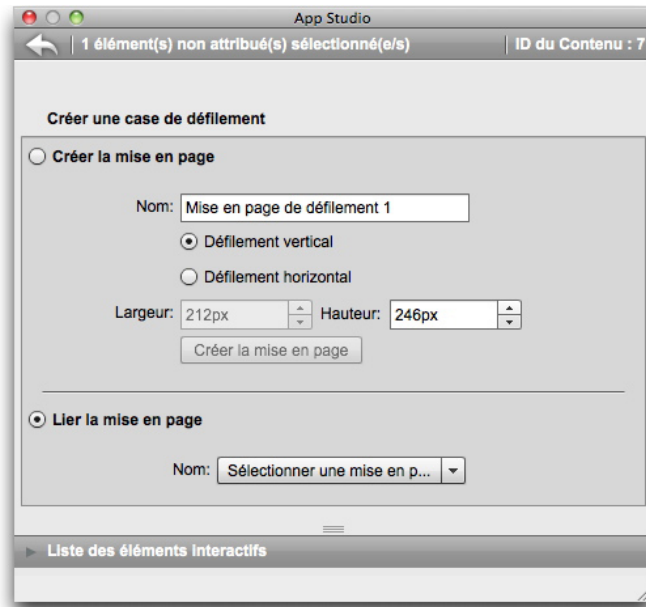
- 9 Pour faire défiler le contenu, cochez la case **Avec défilement**. Il est recommandé de désactiver ce contrôle si le contenu tient entièrement dans le bloc sinon le contenu s'affichera avec des contrôles de défilement même s'il ne peut pas être déplacé.
- 10 Pour permettre à l'utilisateur d'agrandir le contenu, cochez la case **Autoriser le zoom**.
- 11 Pour indiquer l'image à afficher lorsque le contenu n'est pas disponible, cliquez sur l'onglet **Autre image**, puis sur **Fichier** et choisissez un fichier. Utilisez le curseur du bas pour redimensionner l'image, puis faites glisser un rectangle de rognage du coin supérieur gauche au coin inférieur droit.
- 12 Pour ajouter un effet de panoramique et de zoom sur l'image, cliquez sur l'onglet **Effet Panoramique et zoom**.
  - Cochez **Animer l'effet Panoramique et zoom** pour activer cette fonction.
  - Utilisez le champ **Délai (ms)** pour indiquer le délai avant le début du panoramique ou du zoom.
  - Utilisez le champ **Durée (ms)** pour indiquer la durée du panoramique et du zoom.
  - Utilisez le menu déroulant **Amplitude (ms)** pour indiquer l'écart maximum (en pourcentage) par rapport à la taille originale.
- 13 Pour terminer la configuration de la vue HTML, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

### Ajout d'une mise en page de défilement à une parution App Studio

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

Pour définir une mise en page de défilement :

- 1 Accédez à une mise en page faisant partie d'une famille.
- 2 Tracez un bloc d'image pour représenter la taille et l'emplacement de la zone déroulante. Assurez-vous que le bloc est sélectionné.
- 3 Affichez la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).
- 4 Dans la palette **App Studio**, cliquez sur **Case de défilement**. Les contrôles de mise en page de défilement s'affichent dans la palette.



### Contrôles de mise en page de défilement


- 5 Si vous souhaitez créer une mise en page qui servira de mise en page de défilement, cliquez sur **Créer la mise en page**, puis suivez la procédure ci-après :
  - Entrez le nom de la mise en page dans le champ **Nom**.
  - Pour indiquer un sens de défilement, cliquez sur **Défilement vertical** ou **Défilement horizontal**.
  - Pour indiquer la largeur ou la hauteur de la mise en page de défilement, renseignez le champ **Largeur** ou le champ **Hauteur**. (Vous pouvez définir cette valeur uniquement dans le sens de défilement de la mise en page.)
  - Cliquez sur **Créer la mise en page**. Une nouvelle mise en page est ajoutée au projet actif et liée au bloc sélectionné.
- 6 Dans certains cas, vous pouvez envisager de lier un second bloc à la même mise en page de défilement. Si vous souhaitez utiliser une mise en page existante dans le projet actif comme mise en page de défilement, cliquez sur **Lier la mise en page** et choisissez le nom de la mise en page dans le menu déroulant. Le sens de défilement est déterminé par l'orientation de la mise en page : si elle est plus large que haute, elle défile horizontalement. Dans le cas inverse, elle défile verticalement. La taille du bloc sélectionné est ajustée pour tenir dans la mise en page.
- 7 Lorsque vous avez lié la mise en page de défilement au bloc, la palette **App Studio** affiche les contrôles suivants.



### Contrôles de mise en page de défilement

- Pour modifier la mise en page de défilement, cliquez sur **Modifier**.
- Pour changer la page qui s'affiche dans la case de défilement par défaut, modifiez la valeur du champ **Page**.
- Pour que les extrémités de la case de défilement s'estompent dans le fond sur le périphérique, cochez **Fondre aux extrémités**.
- Pour afficher des barres de défilement afin d'indiquer que la zone est déroulante, cochez **Afficher les flèches**.
- Si la mise en page de défilement comporte plusieurs pages et que vous souhaitez que ces pages soient liées ensemble pour former un long élément déroulant, cochez **Chaîner les pages à l'exportation**. Si vous ne cochez pas cette case, la transition entre les pages sera brusque.

Lorsque vous avez lié la mise en page de défilement à la case de défilement, la taille de cette dernière sera verrouillée dans le sens de non défilement. Si vous souhaitez modifier la taille de la case dans ce sens, vous devez redimensionner la mise en page associée. Vous pouvez accéder à cette mise en page à tout moment en cliquant tout en appuyant sur la touche Ctrl/à l'aide du bouton droit de la souris sur la case, et en choisissant **Composition Zones > Modifier**. Vous pouvez également choisir **Bloc > Composition Zones > Modifier**.

Si vous souhaitez visualiser d'autres parties d'une mise en page de défilement dans son bloc, double-cliquez sur le bloc à l'aide de l'outil **Modification d'image** , puis cliquez et faites glisser le contenu de l'élément dans le bloc.

### Ajout d'un marqueur à une mise en page de défilement

Une mise en page de défilement peut comporter des marqueurs, blocs qui déclenchent des actions lorsqu'ils défilent dans ou hors de la vue. Par exemple, vous pouvez créer un diaporama, puis utiliser des marqueurs dans une mise en page de défilement pour changer de diapositive lorsque des parties différentes de l'histoire apparaissent.

Pour ajouter des marqueurs à une mise en page de défilement :

- 1 Créez un diaporama d'images ou de mise en page.

- 2 Créez une mise en page de défilement sur la même page.
  - 3 Pour modifier la mise en page de défilement, sélectionnez-la, puis choisissez **Bloc > Composition Zones > Modifier**. La mise en page de défilement s'affiche dans une nouvelle fenêtre.
  - 4 Tracez un bloc pour chaque diapositive à afficher et placez-le près de l'emplacement choisi pour la diapositive dans la mise en page. Par exemple, pour que le diaporama affiche la photo d'une personne citée dans un article, placez le bloc près de la citation dans l'article.
- ➔ Vous pouvez disposer de plusieurs couches dans une mise en page de défilement unique, chaque couche étant composée d'une série distincte de blocs de marqueurs. Les blocs de marqueurs d'une couche peuvent contrôler un film, alors que ceux d'une autre contrôlent quelle diapositive apparaît. Si vous utilisez plusieurs couches, vous pouvez décider d'utiliser la même couleur de fond pour tous les blocs d'une couche ; vous pourrez ainsi les distinguer facilement.
- 5 Affichez la palette **App Studio** (menu **Fenêtre**).
  - 6 Sélectionnez un bloc à transformer en marqueur.
  - 7 Dans la palette **App Studio**, cliquez sur **Marqueur**. Les contrôles **Marqueur** s'affichent dans la palette.



#### Options de marqueur

- 8 Entrez un nom interne pour le marqueur dans le champ **Nom de l'élément**. Ce nom s'affiche dans la zone **Liste des éléments interactifs** au bas de la palette **App Studio**.
- 9 Entrez une valeur unique dans le champ **Identifiant statistique**. À l'avenir, cette valeur pourra être utilisée pour suivre le comportement de l'utilisateur.
- 10 Si le marqueur fait partie d'une couche, choisissez un identifiant de couche dans le menu déroulant **ID couche**.
- 11 Pour indiquer ce qui se passera lorsque l'élément du marqueur défile sur l'écran ou domine à l'écran les autres marqueurs de la même couche, cliquez sur l'onglet **Actions à l'activation**, puis ajoutez l'action souhaitée.

Pour modifier l'image affichée dans un diaporama, choisissez **Modifier l'index de contenu**. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une action Modifier l'index de contenu](#).

- 12 Pour indiquer ce qui se passera lorsque l'élément du marqueur défile hors de l'écran ou devient moins important à l'écran que les autres marqueurs de la même couche, cliquez sur l'onglet **Actions à la désactivation**, puis ajoutez l'action souhaitée.

Pour modifier l'image affichée dans un diaporama, choisissez **Modifier l'index de contenu**. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une action Modifier l'index de contenu](#).

- 13 Pour terminer la configuration de l'image, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

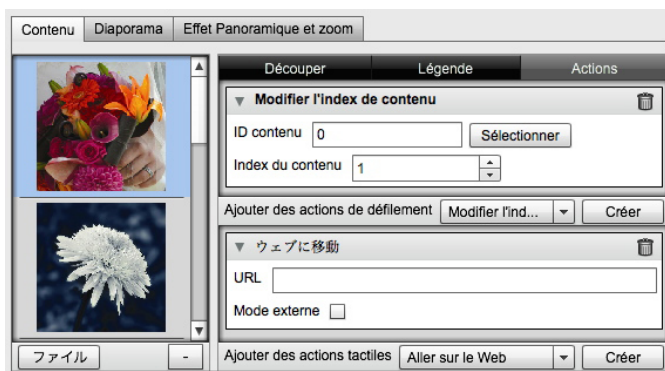
### Suppression de l'interactivité d'un élément

Pour supprimer l'interactivité d'un élément, sélectionnez-le, puis cliquez sur **Supprimer l'interactivité d'un élément** dans la palette **App Studio**. L'élément n'est pas supprimé.

### Utilisation des actions d'interactivité

Les actions vous permettent d'ajouter de l'interactivité aux éléments d'une mise en page que vous exporterez sous forme d'appli App Studio. Les actions disponibles incluent :

- **Modifier l'index de contenu** : permet de changer l'image affichée dans un diaporama.
- **Aller sur le Web** : permet d'accéder à une URL lorsque l'utilisateur touche l'élément sélectionné. L'URL apparaît dans une incrustation.
- **Aller à la page** : permet de passer à un numéro de page que vous indiquez lorsque l'utilisateur touche l'élément sélectionné.
- **Afficher une fenêtre contextuelle** : permet de créer une fenêtre contextuelle affichant un diaporama, un film ou du contenu HTML.
- **Afficher en plein écran** : permet à un objet interactif d'occuper tout l'écran.



Actions appliquées à un diaporama

### Création d'une action Modifier l'index de contenu

L'action **Modifier l'index de contenu** vous permet de remplacer l'image affichée dans un diaporama. Pour créer une action **Modifier l'index de contenu** :

- 1 Choisissez **Modifier l'index de contenu** dans le menu déroulant **Ajouter une action**, puis cliquez sur **Créer**.

Action **Modifier l'index de contenu**

- 2 Pour indiquer le diaporama à modifier, cliquez sur **Sélectionner**, puis sur le bloc de diaporama cible dans la mise en page. Vous pouvez également entrer l'ID contenu du bloc du diaporama cible dans le champ **ID contenu**. (Pour obtenir l'ID contenu, sélectionnez le bloc du diaporama et consultez le coin supérieur droit de la palette **App Studio**.)
- 3 Pour indiquer l'image à afficher, renseignez le champ **Index du contenu**. Notez que la première image d'un diaporama est l'image 1.

### Création d'une action Aller sur le Web

L'action **Aller sur le Web** affiche le contenu d'une URL dans une incrustation lorsque vous appuyez sur le bloc auquel l'action est associée. Pour créer une action **Aller sur le Web**, choisissez d'abord **Aller sur le Web** dans le menu déroulant **Ajouter une action**, puis cliquez sur **Créer**. Entrez ensuite l'URL de l'action dans le champ URL.

➔ L'URL doit commencer par un protocole, tel que `http://`.

Action **Aller sur le Web**

Pour afficher l'URL dans le navigateur Web par défaut du périphérique, cochez **Mode externe**.

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

L'action **Aller à la page** permet de passer à une page différente dans une parution. Pour créer une action **Aller à la page**, choisissez d'abord **Aller à la page** dans le menu déroulant **Ajouter une action**, puis cliquez sur **Créer**. Entrez ensuite le numéro absolu de la page cible dans le champ **Index de page**.

Action **Aller à la page**

- ➔ Pour obtenir le numéro absolu de la page cible, alt+cliquez/Alt+cliquez sur l'icône de page dans la palette **Mise en page**(menu **Fenêtre**).

Si vous entrez le numéro d'une page qui n'existe pas encore, le champ **Index de page** est surligné en rouge.

Pour passer à une page d'une mise en page différente, entrez le numéro de la mise en page suivi d'un tiret puis du numéro de la page. Par exemple, pour aller à la neuvième page de la troisième mise en page d'un projet, entrez **3-9**. (La mise en page 1 est celle représentée par le premier onglet de mise en page.) Grâce à cette méthode, vous pouvez créer une table des matières dans une mise en page de défilement.

- ➔ Si vous modifiez l'emplacement d'une page ciblée par une action **Aller à la page**, vous devez également modifier le numéro de page dans cette action **Aller à la page**. Par exemple, si vous déplacez la page 20 pour qu'elle devienne la page 18, vous devez modifier les actions **Aller à la page** qui passent à la page 20 pour qu'elles aillent à la place à la page 18.

### Création d'une fenêtre contextuelle

L'action **Afficher une fenêtre contextuelle** permet de créer une fenêtre contextuelle affichant un diaporama, un film, une page HTML, un PDF ou un autre contenu. Pour créer une fenêtre contextuelle dans une parution App Studio :

- 1 Créez une action **Afficher une fenêtre contextuelle** à l'aide du menu déroulant **Ajouter une action**. Ce menu déroulant est disponible dans la palette **App Studio** partout où vous pouvez associer une action à un élément.



Nouvelle action **Afficher une fenêtre contextuelle**

- 2 Choisissez une option dans le menu déroulant **Type** :
  - L'option **Fenêtre contextuelle classique** crée une fenêtre contextuelle avec une bordure.
  - L'option **Fenêtre contextuelle centrée** crée une fenêtre contextuelle au centre de l'écran, entourée par un fond ombré.
  - L'option **Fenêtre contextuelle plein écran** crée une fenêtre contextuelle occupant tout l'écran.

L'utilisateur peut appuyer en dehors d'une fenêtre contextuelle pour la faire disparaître.

- 3 Cliquez sur **Créer**. L'écran **Créer un élément** s'affiche dans la palette **App Studio**.





Écran **Créer un élément**

- 4 Cliquez sur **Diaporama** pour créer un diaporama contextuel, sur **Page HTML** pour créer une vue HTML contextuelle ou sur **Film** pour créer un film contextuel. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Ajout d'un diaporama d'images à une parution App Studio](#), [Ajout d'une vue HTML à une parution App Studio](#) et [Ajout d'un film à une parution App Studio](#).
- 5 Pour indiquer la taille de la fenêtre contextuelle, entrez des valeurs en pixels dans les champs **Largeur** et **Hauteur** au sommet de la palette.

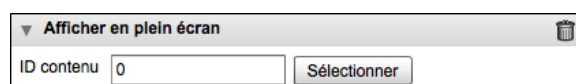
Lorsque vous avez commencé à manipuler le diaporama ou la page HTML contextuels que vous ajoutez, vous pouvez revenir à l'action qui les a affichés en cliquant sur

**Création d'une action Afficher en plein écran**

L'action **Afficher en plein écran** affiche l'élément cible en mode plein écran.

➔ L'action **Afficher en plein écran** ne fonctionne pas avec les éléments sonores.

Pour créer une action **Afficher en plein écran**, choisissez d'abord **Afficher en plein écran** dans le menu déroulant **Ajouter une action**, puis cliquez sur **Créer**. Pour indiquer l'objet cible, cliquez sur **Sélectionner**, puis sur un objet interactif ou entrez l'ID de contenu de l'élément dans le champ correspondant. (L'ID de contenu d'un élément s'affiche au sommet de la palette App Studio lorsque cet élément est sélectionné.)



Action **Afficher en plein écran**

**Création d'actions Lecture, Pause, Arrêt et Lecture/Pause**

Les actions **Lecture**, **Pause**, **Arrêt** et **Lecture/Pause** permettent de créer des contrôles de démarrage et d'arrêt des films et des sons.

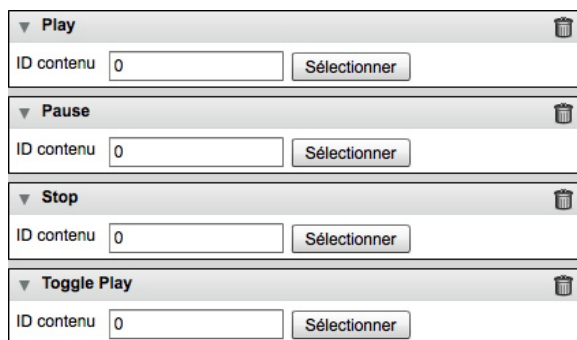
➔ Ces actions ne fonctionnent qu'avec des éléments film et son.

- L'action **Lecture** démarre un film ou un son depuis le début.
- L'action **Pause** arrête un film ou un son. Si vous exécutez une action **Lecture** après une action **Pause**, le film ou le son reprend au point d'arrêt.
- L'action **Arrêt** arrête un film ou un son. Si vous exécutez une action **Lecture** après une action **Arrêt**, le film ou le son reprend depuis le début.

## CRÉATION D'UNE PARUTION APP STUDIO

- L'action **Lecture/Pause** arrête un film ou un son si sa lecture est en cours et reprend la lecture d'un film ou d'un son s'il a été interrompu.

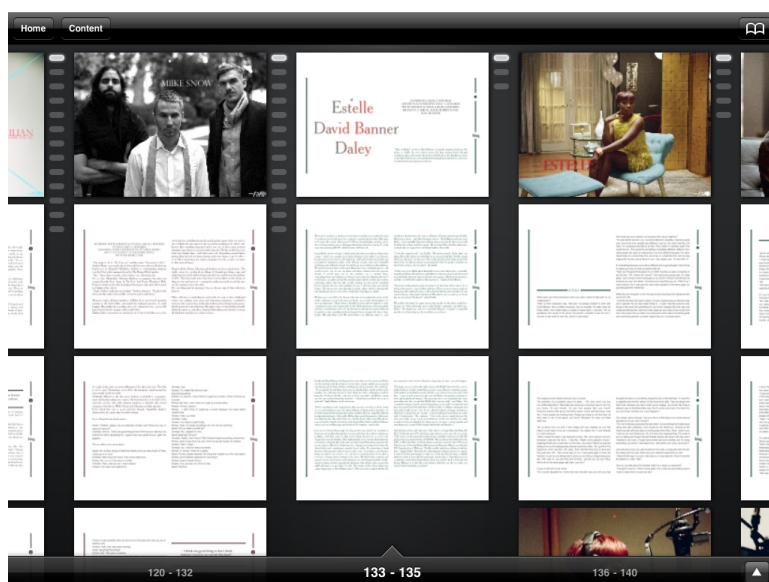
Pour créer une de ces actions, choisissez d'abord son nom dans le menu déroulant **Ajouter une action**, puis cliquez sur **Créer**. Pour indiquer l'objet cible, cliquez sur **Sélectionner**, puis sur un objet interactif ou entrez l'ID de contenu de l'élément dans le champ correspondant. (L'ID de contenu d'un élément s'affiche au sommet de la palette App Studio lorsque cet élément est sélectionné.)



Actions **Lecture**, **Pause**, **Arrêt** et **Lecture/Pause**

### Création des superpositions de pages

La fonction de superposition de pages permet d'organiser des sections de contenu dans des « piles » de pages. Sur l'iPad, par exemple, l'utilisateur peut présenter une ligne horizontale de vignettes représentant chacune une section de contenu (telle qu'un article de magazine) sous laquelle est placée une liste défilante verticale de vignettes de page.



Piles de pages

En vue pleine page, une conception en piles de pages permet à l'utilisateur d'opérer un glissement horizontal pour parcourir les articles et un glissement vertical pour les lire.

Pour organiser une parution App Studio en superpositions de pages, vous devez diviser votre mise en page en sections, chaque section représentant la première page d'une pile. De plus, vous devez paramétrer le numéro de départ de chaque section sur le numéro absolu de sa page.

Pour créer une superposition de pages :

- 1 Dans la palette **Disposition de page**, cliquez sur la page affichée tout en appuyant sur la touche alt/Alt. Le numéro absolu de la page s'affiche au bas de la palette, précédé d'un +.
- 2 Choisissez **Page > Section** et entrez le numéro de page absolu provenant de la palette **Disposition de page** dans le champ **Numéro**.
- 3 Cliquez sur **OK**.
- 4 Répétez ces étapes pour chaque page de début d'une pile de pages.
- 5 Lorsque vous exportez la mise en page, n'oubliez pas d'activer les superpositions de pages dans la boîte de dialogue **Options AVE**. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition des options d'exportation des parutions App Studio](#).

### Utilisation des deux orientations

Si vous envisagez de publier au format AVE-Mag, vous pouvez définir votre parution pour qu'elle s'affiche différemment selon les orientations horizontale et verticale. Pour ce faire, vous devez créer une mise en page **App Studio**, ce qui générera automatiquement deux mises en page dans le même projet : l'une pour l'affichage horizontal et l'autre pour l'affichage vertical.

Pour ajouter une mise en page à un projet QuarkXPress, choisissez **Mise en page > Créer**, choisissez **App Studio** dans le menu Type de mise en page, puis cliquez sur **OK**. QuarkXPress crée automatiquement une mise en page pour l'affichage horizontal et une autre pour l'affichage vertical.

### Synchronisation de contenu entre des orientations

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

- ➔ Pour plus d'informations sur le contenu partagé, reportez-vous à Utilisation du contenu partagé dans le *guide QuarkXPress*. Pour comprendre le fonctionnement des commandes décrites ci-après, vous devez tout d'abord comprendre celui du contenu partagé.

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

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

### Définition de la page Sommaire

Si vous envisagez d'exporter une parution au format AVE-Mag, vous pouvez définir la page qui contient la table des matières. Lorsque l'utilisateur consulte la parution, il peut appuyer une fois pour afficher en haut une barre comprenant un bouton Contenu, puis appuyer sur ce dernier pour aller à la page de la table des matières.

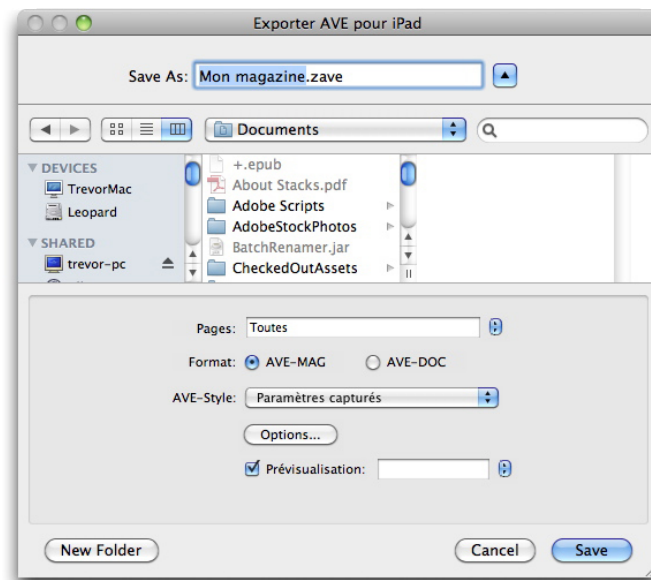
Pour indiquer la page contenant la table des matières, choisissez **Mise en page > AVE-Page Sommaire**, entrez le numéro de page absolu dans le champ **N° page Sommaire**, puis cliquez sur **OK**.

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

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

### Exportation d'une parution App Studio

Pour exporter une parution App Studio, choisissez **Fichier > Exporter > Mise en page en AVE**. La boîte de dialogue **Exporter AVE pour iPad** s'affiche.



### Boîte de dialogue **Exporter AVE pour iPad**

Nommez le fichier .zave exporté dans le champ **Enregistrer sous/Nom de fichier**. Pour éviter des problèmes dans App Studio Publishing Portal, utilisez un nom ne contenant pas d'espaces et de caractères spéciaux.

Utilisez le champ **Pages** pour indiquer les pages à inclure dans la parution. Notez que vous ne pouvez entrer qu'une seule page ou qu'une seule série de pages, telle que **5-10**.

Les contrôles **Format** permettent de préciser si vous souhaitez exporter au format AVE-Mag ou AVE-Doc. Pour plus d'informations sur ces options, reportez-vous à [Présentation d'App Studio](#).

Le menu déroulant **Style AVE** permet de choisir un style de sortie AVE. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des styles de sortie dans le guide QuarkXPress](#).) Pour appliquer les derniers paramètres utilisés au fichier de ce projet, choisissez **Paramètres capturés**.

Si vous cliquez sur le bouton **Options**, la boîte de dialogue **Options AVE** s'affiche. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition des options d'exportation des parutions App Studio](#).

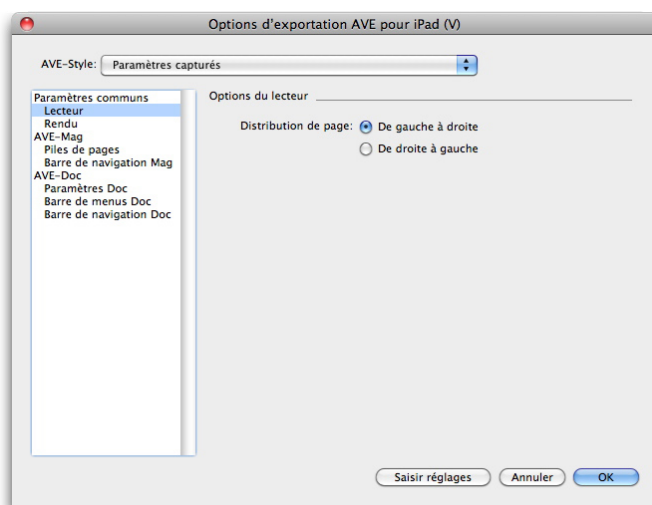
Pour prévisualiser la parution immédiatement après l'exportation dans l'appli Quark App Studio Issue Previewer sur votre iPad, lancez l'appli sur votre iPad, cochez **Prévisualisation** et entrez l'URL de téléchargement pour votre iPad ou l'instance d'iOS Simulator (sans le préfixe `http://`). (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Test d'une parution App Studio](#).)

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Enregistrer**. QuarkXPress exporte deux fichiers :

- le fichier (.zave) de la parution ;
- le fichier du manifeste (.zavem) de la parution. Vous aurez besoin de ce fichier si vous décidez de publier le fichier de parution au moyen de Quark App Studio Publishing Portal (pour plus d'informations, reportez-vous à [Publication d'une parution App Studio](#)).

### Définition des options d'exportation des parutions App Studio

Si vous cliquez sur le bouton **Options** de la boîte de dialogue **Exporter AVE pour iPad**, la boîte de dialogue **Options AVE** s'affiche. Elle permet de contrôler différents paramètres de l'exportation AVE.



#### Boîte de dialogue **Options AVE**

Le volet **Lecteur** permet de contrôler si les pages vont de gauche à droite ou de droite à gauche.

Le volet **Rendu** comprend les contrôles suivants :

- **Style de sortie PDF** : permet de contrôler le style de la sortie PDF utilisé pour créer la parution.
- **Qualité JPEG** : permet de contrôler la qualité JPEG utilisée pour créer la parution.
- **Résolution du périphérique** : permet de définir la résolution du périphérique de sortie.
- **Utiliser la résolution de la ressource du périphérique si disponible** : permet d'utiliser la résolution du périphérique indiquée dans la boîte de dialogue **Nouveau projet** ou **Nouvelle mise en page** plutôt que de définir une résolution particulière.
- **Inclure les prévisualisations de pages** : si vous incluez des prévisualisations de pages, le fichier sera plus volumineux mais les pages seront tournées plus rapidement.

Le volet **Pile de pages** permet de définir si les sections doivent être convertis en piles de pages et si oui, de préciser l'orientation de la pile.

Le volet **Barre de navigation Mag** permet de spécifier une qualité et une dimension pour les barres de navigation horizontale et verticale. (Exportation AVE-Mag uniquement.)

Le volet **Paramètres Doc** permet de définir le mode d'affichage des pages, d'activer ou de désactiver la lecture guidée, de contrôler la magnétisation d'une page à l'autre, et d'indiquer si le zoom fonctionne ou non. (Exportation AVE-Doc uniquement.)

Le volet **Barre de menus Doc** permet de contrôler l'affichage de la barre de menus qui devient disponible lorsque l'utilisateur final appuie sur la parution. Vous pouvez manipuler la visibilité et la translucidité de la barre de menus, le type de la barre, sa

hauteur, sa couleur et les options de menu qu'elle contient. (Exportation AVE-Doc uniquement.) Les options de chaque option de menu sont les suivantes :

- **Type** : permet de choisir le type de l'option de menu :
  - **Espace variable** : ajoute un espace variable sans commande associée.
  - **Fermer** : ferme la parution et retourne dans l'appli.
  - **Paramètres** : affiche un menu contextuel permettant à l'utilisateur final de contrôler l'affichage de la page, sa magnétisation, le zoom maximum et s'il faut inclure ou non le menu de lecture.
  - **Aide** : affiche l'aide de l'appli. Ce contenu est particulier au gabarit de chaque appli.
  - **Navigateur** : permet à l'utilisateur final de parcourir les vignettes des pages de la parution.
  - **Sommaire** : affiche la page Sommaire. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition de la page Sommaire](#).
  - **Libellé** : permet d'ajouter un libellé à la barre de menus.
  - **Libellé de page** : ajoute un libellé de page dans le format suivant (Page X / Total)
  - **Ajouter/supprimer un signet** : permet à l'utilisateur final d'ajouter un signet pointant vers la page de la parution active. Valable pour AVE-Doc uniquement.
  - **Ajouter/supprimer une note** : permet à l'utilisateur final d'ajouter une note pointant vers la page de la parution active. Valable pour AVE-Doc uniquement.
  - **Afficher les signets et les notes** : affiche la totalité des signets et des notes de la parution active.
  - **Afficher toutes les pages** : affiche la totalité des pages de la parution active dans une grille.
- **Titre** : permet d'entrer un titre pour l'option de menu.
- **Couleur** : permet de définir une couleur pour le titre.
- **Image** : permet d'afficher une image au lieu d'un titre.
- **Fond** : permet d'indiquer une image à afficher derrière l'option de menu.

Vous pouvez utiliser les boutons plus (+) et moins (-) pour ajouter et supprimer des options de menu.

Le volet **Barre de navigation Doc** permet de contrôler l'affichage de la barre de navigation de document, qui apparaît au bas de l'écran, ainsi que de parcourir aisément la parution. Il comprend les contrôles suivants :

- **Néant** : supprime la barre de navigation de document.
- **Vue Planche** : affiche une barre de navigation pour un document basé sur une planche.
  - **Toujours visible** : lorsque cette option n'est pas activée, l'utilisateur final peut afficher la barre de navigation de document en appuyant sur la parution.

- **Translucide** : lorsque cette options est cochée, la barre de navigation de document est translucide.
- **Hauteur** : permet de contrôler la hauteur de la barre de navigation de document.
- **Couleur** : permet de contrôler la couleur du cadre entourant la vignette.
- **Dessin** : cliquez sur **Utiliser la vignette** pour afficher des vignettes de pages dans la barre de navigation ou **Utiliser le numéro de page** pour y afficher les numéros de pages.
- **Utiliser une fenêtre contextuelle** : cochez cette case pour afficher des prévisualisations de pages contextuelles au-dessus de la barre de navigation.
- **Taille de fenêtre contextuelle** : permet de définir en pixels la plus longue taille des prévisualisations contextuelles.
- **Afficher le bouton en plein écran** : inclut un bouton qui emplit l'écran d'une grille de prévisualisations de pages. L'utilisateur final peut alors appuyer sur la page qu'il veut afficher.
- **Vue Superposition** : affiche une barre de navigation pour un document basé sur une pile de pages.
  - **Toujours visible** : lorsque cette option n'est pas activée, l'utilisateur final peut afficher la barre de navigation de document en appuyant sur la parution.
  - **Largeur** : permet de définir en pixels la largeur des vignettes de la pile.
  - **Hauteur** : permet de définir en pixels la hauteur des vignettes de la pile.
  - **Intervalle d'article** : permet de définir en pixels la distance entre des articles.
  - **Intervalle de page** : permet de définir en pixels la distance entre des pages.
  - **Décélération de défilement** : permet de contrôler la vitesse de défilement des pages.

### Remplacement des ressources dans des parutions App Studio exportées

Un fichier App Studio (.zave) est un fichier .zip dont le suffixe est différent. Si vous décompressez un fichier .zave, vous pouvez accéder aux fichiers qui composent la parution, comme les fichiers .jpg et .png. Si vous devez mettre à jour certaines de ces ressources, c'est possible. Toutefois dans ce cas, vous devez créer un fichier de manifeste (.zavem) correspondant au fichier .zave mis à jour.

Pour mettre à jour un fichier .zave et créer un manifeste .zavem :

- 1 Remplacez le suffixe du fichier .zave par **.zip**.
- 2 Décompressez le fichier .zip.
- 3 Mettez à jour ou remplacez des ressources, le cas échéant.
- 4 Comprimez le contenu du dossier des éléments multimédias de la parution pour créer un fichier .zip.
- 5 Remplacez le suffixe du fichier .zip par **.zave**.



- 6 Lancez l'application AVE Manifest Generator. Ce fichier se trouve dans le dossier App Studio du répertoire d'application QuarkXPress. La fenêtre **AVE Manifest Generator** s'affiche.



### Fenêtre **AVE Manifest Generator**

- 7 Faites glisser le nouveau fichier .zave dans la fenêtre. Une boîte de dialogue apparaît.
- 8 Cliquez sur **OK**. Le fichier de manifeste est généré. Son nom est identique à celui du fichier .zave, mais comporte le suffixe `.manifest`. Une autre boîte de dialogue apparaît.
- 9 Cliquez sur **OK**.
- 10 Remplacez le suffixe du fichier de manifeste par `.zavem`.

Lorsque vous publiez ce fichier avec Quark App Studio Publishing Portal, vous devez également télécharger le nouveau fichier .zave. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Publication d'une parution App Studio](#).

## Installation de Quark App Studio Issue Previewer

Quark App Studio Issue Previewer permet de tester vos parutions App Studio sous Mac OS. Vous pouvez télécharger gratuitement cette appli sur votre iPad depuis l'App Store d'Apple ou vous pouvez l'installer sur votre Mac et l'exécuter dans iOS Simulator. Pour installer Quark App Studio Issue Previewer sur votre Mac :

- 1 Vérifiez que Xcode 4.0 ou supérieur est installé.
- 2 Recherchez le fichier Issue Previewer for iOS Simulator.zip dans le dossier App Studio.
- ➡ Pour plus de facilité, ce fichier est fourni sous Mac OS et Windows. Toutefois, il ne fonctionnera que sur un ordinateur Mac OS.
- 3 Décompressez le fichier zip dans ce dossier. Ceci crée un dossier dont le nom comporte une longue série de caractères.
- 4 Copiez le dossier décompressé dans `[Disque dur]/Users/[Nom de l'utilisateur]/Library/Application Support/iPhone Simulator/[version iOS]/Applications`.
- ➡ Sous Mac OS 10.7 et supérieur, le dossier Library est masqué par défaut. Pour accéder à ce dossier, choisissez **Aller > Aller au dossier** dans le Finder, puis entrez `~/Library` et cliquez sur **Aller**.

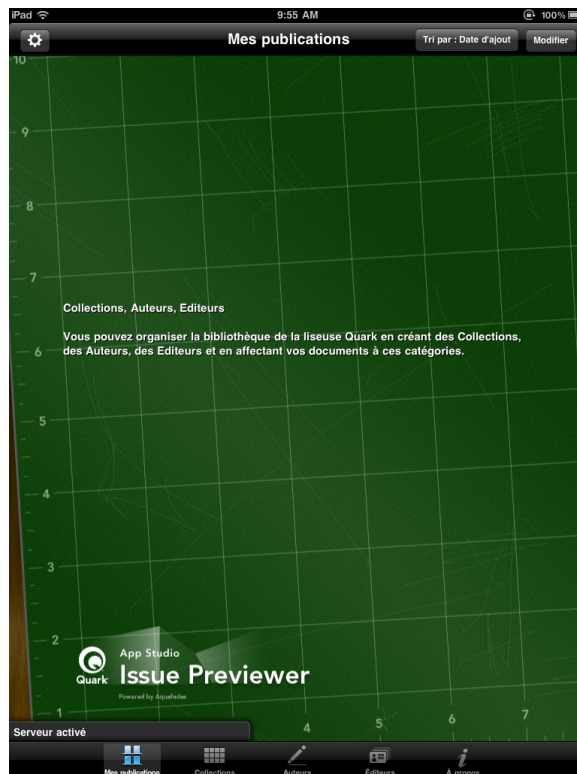
- 5 Lancez iOS Simulator :
  - Si vous avez installé une version de Xcode antérieure à 4.3, accédez à [[Disque dur](#)]/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/Applications et double-cliquez sur le fichier iOS Simulator.
  - Si vous avez installé Xcode 4.3 ou supérieur, accédez à votre dossier Applications, puis cliquez sur le fichier Xcode tout en appuyant sur la touche Option et choisissez Afficher le contenu du paquet. Dans la fenêtre qui s'affiche, accédez à [Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/Applications](#) et double-cliquez sur le fichier iOS Simulator.
- 6 Dans iOS Simulator, choisissez **Matériel > Périphérique > iPad**.
- 7 Dans iOS Simulator, faites glisser votre doigt vers la gauche pour afficher le second écran si nécessaire afin de révéler l'icône Issue Previewer.
- 8 Pour vérifier que l'appli d'essai est installée correctement, cliquez sur cette icône. L'appli Quark App Studio Issue Previewer devrait se lancer.

### Test d'une parution App Studio

Vous pouvez tester une parution App Studio à l'aide d'une appli nommée Quark App Studio Issue Previewer. Cette appli est téléchargeable gratuitement depuis l'App Store d'Apple, ou exécutable dans le simulateur iOS de votre ordinateur Mac OS. Dans les deux cas, vous devez télécharger la parution vers l'appli.

Pour tester une parution App Studio (un fichier .zave) :

- 1 Exportez une parution App Studio (un fichier .zave). Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une parution App Studio](#).
- 2 Si vous souhaitez utiliser le simulateur iOS, assurez-vous que l'appli de test est installée. Pour obtenir des instructions sur l'installation de l'appli Quark App Studio Issue Previewer dans le simulateur iOS, reportez-vous à [Installation de Quark App Studio Issue Previewer](#).  
  
Si vous souhaitez utiliser votre iPad, téléchargez l'appli gratuite Quark App Studio Issue Previewer depuis l'App Store d'Apple.
- 3 Lancez l'appli Quark App Studio Issue Previewer.



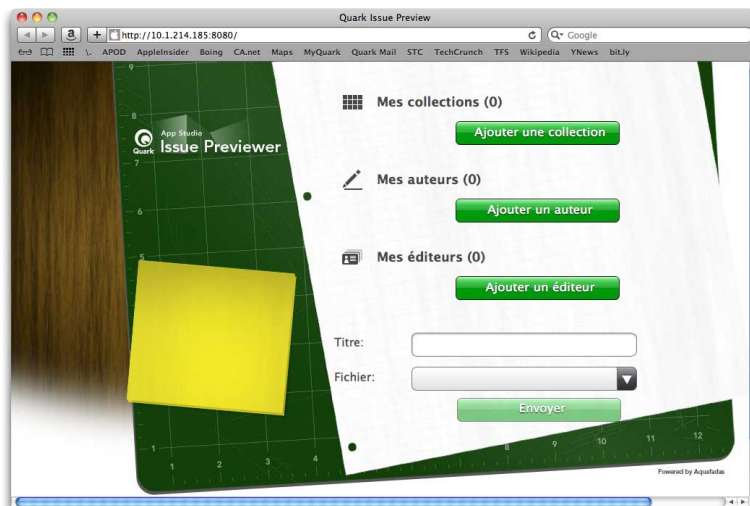
Ecran de bibliothèque de l'appli Issue Preview

- 4 Appuyez sur le bouton en haut à gauche de l'écran et paramétrez **Activer les transferts** sur ON. L'appli affiche une URL.



URL de téléchargement affichée dans l'appli Issue Preview

- 5 Sur l'ordinateur où figure le fichier .zave, lancez un navigateur Web et entrez l'URL affichée dans l'appli. Une page de téléchargement s'affiche.



Page de téléchargement de l'appli Issue Previewer

- 6 Entrez le nom de la parution dans le champ **Titre** (facultatif).
- 7 Cliquez sur le champ **Fichier**, accédez au fichier .zave et cliquez sur **Ouvrir**.
- 8 Pour définir une collection, un auteur ou un éditeur pour la parution, cliquez sur le bouton approprié.
- 9 Cliquez sur **Envoyer**. La parution est téléchargée dans la bibliothèque de l'appli.
- 10 Pour visualiser la parution, appuyez dessus une fois, puis sur **Lire**.
  - Pour passer du mode horizontal au mode vertical dans le simulateur iOS, choisissez **Matériel > Pivoter à gauche** ou **Matériel > Pivoter à droite**.
  - Pour effectuer un zoom en mode mise en page, faites le geste d'écarter deux doigts. Dans le simulateur iOS, vous pouvez appuyer sur alt, puis cliquer et faire glisser le curseur sur la parution.
  - Pour passer du mode Redistribution au mode de mise en page, utilisez le bouton en haut de l'écran.
- 11 Pour retirer la parution de la bibliothèque, appuyez sur le bouton **Modifier** en haut à droite, puis sur le X noir dans le coin de la parution. Pour retourner au mode normal, appuyez sur **Terminer**.

# Création d'une appli App Studio

L'application App Studio Factory facilite la création et l'exportation de votre propre appli iPad personnalisée.

Chaque appli App Studio est basée sur un gabarit d'appli. Il existe différents gabarits pour les types divers d'applis App Studio. Par exemple, un gabarit permet de créer une appli de magazine, où les clients peuvent télécharger des parutions périodiquement, et un autre qui permet d'imbriquer une parution unique dans l'appli sans possibilité d'en acheter d'autres.

Vous pouvez utiliser n'importe quel gabarit d'appli pour effectuer des essais, mais vous devez acheter une licence avant d'utiliser le gabarit pour construire votre appli finale et la soumettre à l'App Store. Tant que vous n'avez pas acheté votre gabarit d'appli, les applis App Studio construites ne pourront afficher que des parutions d'essai et ce uniquement sur les iPads et instances d'iOS Simulator enregistrés dans App Studio Publishing Portal.

Pour plus d'informations, reportez-vous à [Enregistrement des périphériques dans le portail de publication App Studio](#) et [Achat d'une licence de gabarit d'appli Studio App](#).

➔ Vous pouvez également développer vos propres applis App Studio avec App Studio Framework.

## Enregistrement des périphériques dans le portail de publication App Studio

Avant de tester votre appli App Studio dans iOS Simulator ou sur un iPad, vous devez enregistrer votre instance d'iOS Simulator et vos iPad dans le portail de publication App Studio. Il existe deux manières d'effectuer cette opération.

### Enregistrement avec Quark App Studio Issue Previewer

Pour enregistrer un périphérique ou une instance d'iOS Simulator à l'aide de Quark App Studio Issue Previewer :

- 1 Lancez l'appli sur l'iPad ou dans iOS Simulator. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Installation de Quark App Studio Issue Previewer](#).
- 2 Cliquez sur l'onglet **Tester**.
- 3 Entrez vos nom de connexion et mot de passe App Studio Publishing Portal.
- 4 Cliquez sur **Connect**.

Lorsque vous avez enregistré un périphérique ou une instance d'iOS Simulator dans le portail App Studio, vous pouvez utiliser ceux-ci pour tester votre appli et vos parutions App Studio.

### Enregistrement dans App Studio Publishing Portal

Pour enregistrer un périphérique au moyen d'App Studio Publishing Portal :

- 1 Accédez à <http://appstudio.quark.com> et connectez-vous.
- 2 Cliquez sur **Profil**. L'écran correspondant s'affiche.
- 3 Cliquez sur le bouton **Périphériques d'essai**. Le volet correspondant s'affiche.
- 4 Cliquez sur **Ajouter un périphérique**, entrez l'UDID de votre iPad, cliquez sur l'icône Apple sous **Plate-forme**, puis cliquez sur **Ajouter**. (Pour plus d'informations, consultez <http://support.apple.com/kb/HT4061>.)
- 5 Cliquez sur **Mettre à jour**.

Lorsque vous avez enregistré un périphérique dans le portail App Studio, vous pouvez utiliser celui-ci pour tester votre appli et vos parutions App Studio.

### Création d'une appli App Studio

En règle générale, la procédure de création d'une appli App Studio est la suivante :

- 1 Créez les ressources de l'appli. Il s'agit des fichiers image qui donnent à l'appli son apparence et sa marque distinctes.
- 2 Construisez l'appli dans App Studio Factory.

Les rubriques ci-dessous détaillent chacune de ces étapes.

- ➔ Pour plus de facilité, App Studio Factory est inclus dans le dossier d'application de Mac OS et Windows. Toutefois, il ne fonctionne que sur un ordinateur Mac OS.

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

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

- 1 Créez votre compte développeur Apple iOS.
- 2 Obtenez l'ID périphérique de votre iPad.
- 3 Créez votre certificat de développement iOS.
- 4 Enregistrez votre iPad pour effectuer des tests dessus.
- 5 Créez l'ID de votre appli.
- 6 Créez votre profil d'approvisionnement de développement.
- 7 Créez votre profil d'approvisionnement de distribution App Store.
- 8 Créez la description de votre appli.

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

### Création de votre compte développeur

Avant de poursuivre, vous devez créer un compte développeur Apple iOS. Procédez comme suit :

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

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

Pour tester votre appli sur votre iPad, vous devez indiquer son ID périphérique (soit son UDID). Vous pouvez faire ceci avec Issue Previewer (pour en savoir plus, reportez-vous à [Enregistrement avec Quark App Studio Issue Previewer](#)). Il existe un autre moyen d'obtenir l'UDID de votre iPad :

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

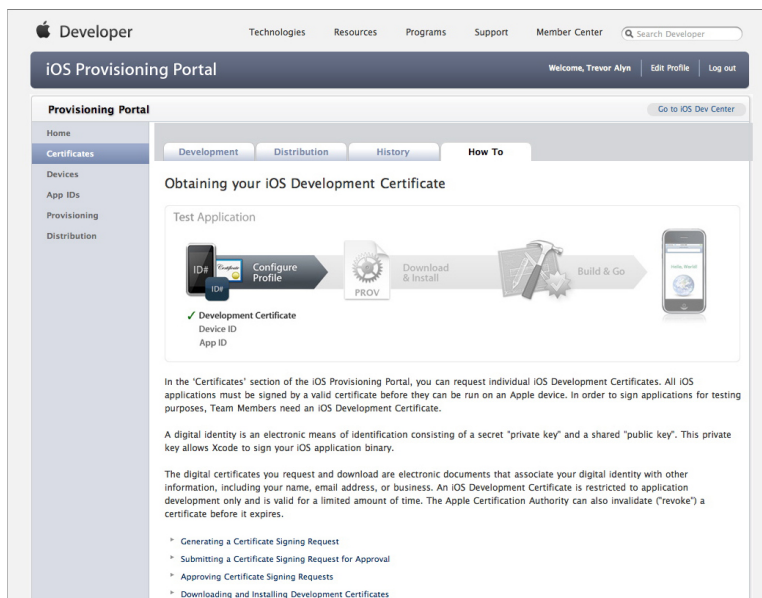


- 5 Appuyez sur cmd+C pour copier l'ID périphérique dans le Presse-papiers.
- 6 Collez l'ID périphérique dans un fichier texte. Il s'agit d'un code très long contenant des chiffres et des lettres en minuscule, mais aucun tiret ni autre caractère.

### Création de votre certificat de développement iOS

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

- 1 Accédez à la page <http://developer.apple.com/devcenter/ios/> et connectez-vous.
- 2 Sous **iOS Developer Program** dans l'encadré, cliquez sur **iOS Provisioning Portal**.
- 3 Cliquez sur **Certificates** dans l'encadré de gauche.
- 4 Cliquez sur l'onglet **How To** (Comment faire). L'écran **Obtaining your iOS Development Certificate** (Obtention de votre certificat de développement iOS) s'affiche.



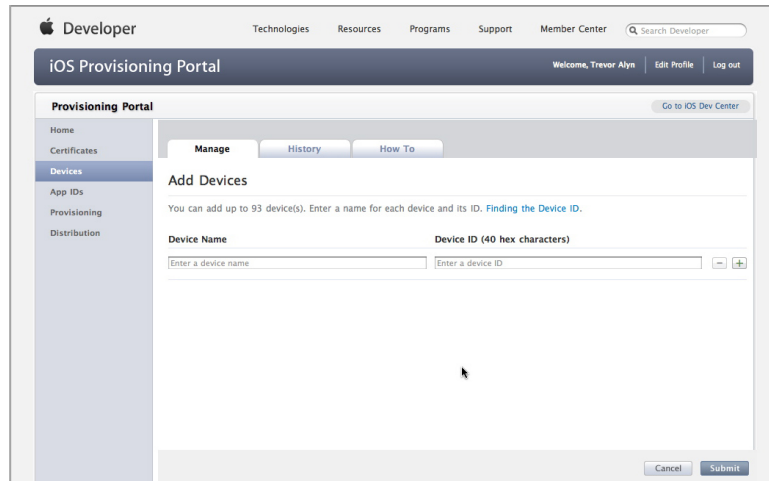
- 5 Suivez les instructions, notamment celles figurant sous **Generating a Certificate Signing Request** (Génération d'une demande de signature de certificat), **Submitting a Certificate Signing Request for Approval** (Soumission d'une demande de signature de certificat pour approbation), **Approving Certificate Signing Requests** (Approbation des demandes de signature de certificat) et **Downloading and Installing Development Certificates** (Téléchargement et installation des certificats de développement).

### **Enregistrement des périphériques**

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

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



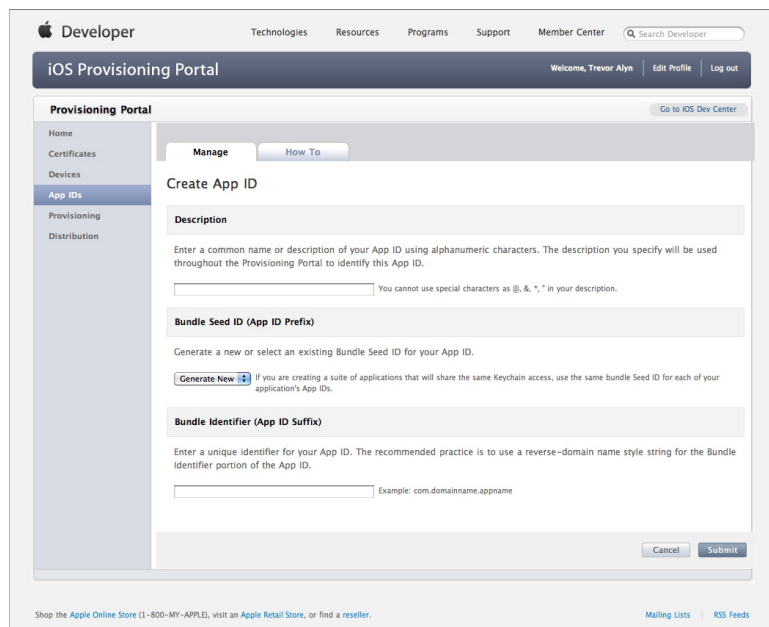


- 3 Entrez un nom pour votre iPad (par exemple, iPad de Jeanne) dans le champ **Nom du périphérique**, puis collez l'UDID de l'iPad dans le champ **ID périphérique**.
- 4 Pour ajouter un autre périphérique, cliquez sur le bouton + à droite du champ **ID périphérique**.
- 5 Cliquez sur **Soumettre**.

### Création d'un ID d'appli

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

- 1 Cliquez sur **ID d'applis** dans l'encadré de gauche. L'écran **ID d'applis** s'affiche.
- 2 Cliquez sur **Nouvel ID d'appli**. L'écran **Créer un ID d'appli** s'affiche.



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

- 4 Laissez le menu déroulant **ID de départ du lot (préfixe d'ID d'appli)** réglé sur **Générer un nouveau**.
- 5 Dans le champ **Identifiant de lot (suffixe d'ID d'appli)**, entrez un identifiant unique pour votre appli en suivant la forme `com.[nom de votre organisation].[non de votre appli]`. Par exemple, si l'appli est créée pour 123 Productions, l'identifiant de lot pourrait être `com.123productions.123magazine`.

➔ Les ID de lots sont sensibles à la casse.

- 6 Cliquez sur **Soumettre**.

### **Configuration pour les notifications Push**

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

➔ Vous devez effectuer cette opération avant de créer les profils d'approvisionnement. (Pour plus d'informations, reportez-vous aux deux rubriques suivantes.)

Pour configurer des notifications Push :

- 1 Cliquez sur **ID d'applis** dans l'encadré de gauche. L'écran **ID d'applis** s'affiche.
- 2 Entrez le nom de l'appli pour laquelle vous souhaitez activer les notifications. La page **Configure App ID** (Configurer un ID d'appli) s'affiche.
- 3 Cochez **Enable for Apple Push Notification Service** (Activer pour le service de notifications Push d'Apple).
- 4 Cliquez sur le bouton **Configure** pour **Production Push SSL Certificate**. (Vous n'avez pas besoin de certificat Development Push SSL). L'écran **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** s'affiche.
- 5 Suivez les instructions affichées. Elles vous indiqueront comment créer une demande de signature de certificat, la télécharger dans l'écran **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant**, puis télécharger un certificat Apple Push Notification Service SSL. Ce fichier devrait porter un nom semblable à `aps_production_identity.cer`.
- 6 Doublez-cliquez sur le fichier de certificat pour l'installer.
- 7 Lancez l'application Keychain Access (Applications > Utilitaires) et cliquez sur **My Certificates** dans la liste à gauche. Une liste de certificats s'affiche.
- 8 Développez le certificat nommé **Apple Production iOS Push Services**. Une icône de clé apparaît.
- 9 Sélectionnez **Apple Production iOS Push Services** et la ligne comportant l'icône de clé.
- 10 Appuyez sur **Contrôle**+cliquez sur les deux lignes sélectionnées, choisissez **Export 2 items** (Exporter les deux éléments), puis enregistrez les éléments au format Personal Information Exchange (.p12) sous le nom de fichier `server_certificates_bundle_sandbox.p12`. N'entrez pas de mot de passe. Si une boîte de dialogue indique que Keychain Access souhaite exporter une clé, entrez votre

mot de passe de connexion, puis cliquez sur **Allow** (Autoriser). (Il vous faudra peut-être effectuer cette opération deux fois.)

- 11** Placez le fichier `server_certificates_bundle_sandbox.p12` dans un dossier nommé temp.
- 12** Lancez l'application Terminal (Applications > Utilitaires). Une fenêtre **Terminal** s'affiche. Dans cette fenêtre, entrez les lettres `cd` suivies d'un espace.
- 13** Faites glisser le dossier temp sur la fenêtre **Terminal**. Le chemin d'accès du dossier temp est inséré automatiquement.
- 14** Cliquez sur la barre de titre de la fenêtre **Terminal** pour vérifier que cette dernière est active et appuyez sur la touche Retour (Entrée).
- 15** Entrez la commande ci-après dans la fenêtre **Terminal** et appuyez sur la touche Retour (Entrée) :
 

```
openssl pkcs12 -in server_certificates_bundle_sandbox.p12 -out
server_certificates_bundle_sandbox.pem -nodes -clcerts
```

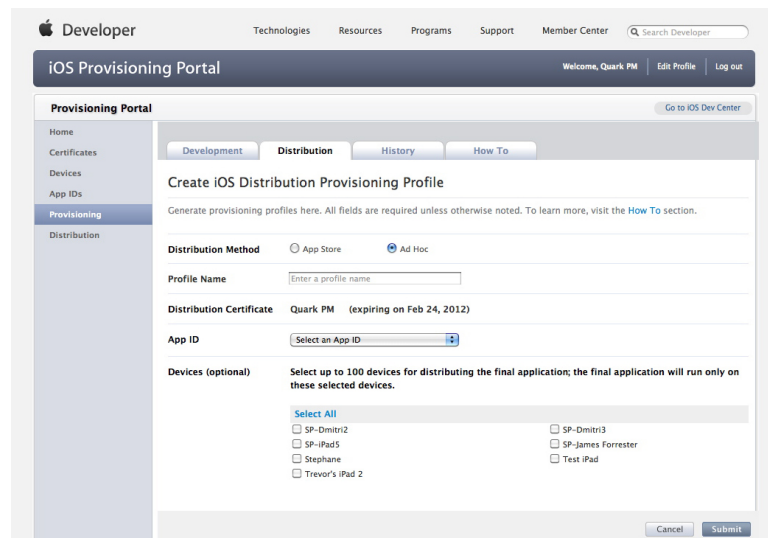
 La phrase `Enter Import Password` apparaît.
- 16** Appuyez sur Retour. La phrase `MAC verified OK` s'affiche.
- 17** Quittez l'application Terminal.
- 18** Ouvrez le fichier temp et recherchez le fichier nommé `server_certificates_bundle_sandbox.pem`. Conservez ce fichier, vous en aurez besoin plus tard. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Enregistrement d'une appli App Studio](#).)

➔ Des étapes supplémentaires sont nécessaires pour les abonnements renouvelables automatiquement. Elles seront expliquées dans des rubriques ultérieures.

### **Création d'un profil d'approvisionnement ad hoc**

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

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

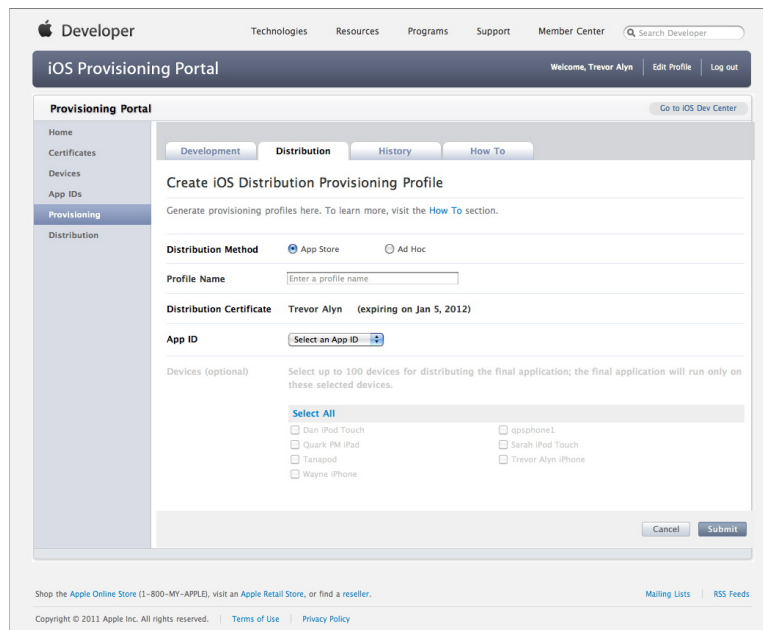


- 5 Dans le champ **Profile Name**, entrez [Nom de l'appli] Ad Hoc Provisioning Profile.
- 6 Choisissez l'ID de votre appli dans le menu déroulant **App ID**.
- 7 Cliquez sur **Soumettre**. L'écran **Distribution Provisioning Profiles** (Profils d'approvisionnement de distribution) s'affiche.
- 8 Avant de télécharger le profil d'approvisionnement ad hoc, vous devez recharger la page. Une fois la page rechargée, le bouton **Download** (Télécharger) doit être accessible pour le profil d'approvisionnement de distribution que vous venez de créer.
- 9 Cliquez sur **Download** pour télécharger le profil d'approvisionnement de distribution sur votre bureau. Ce fichier portera un nom semblable à `Nom_appli_Ad_Hoc_Provisioning_Profile.mobileprovision`.
- 10 Doublez-cliquez sur le fichier téléchargé pour l'installer.

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

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

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



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

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

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

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

Pour créer la description d'une appli :

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

- 3 Cliquez sur **Add New App** (Ajouter une nouvelle appli). L'écran **App Information** s'affiche.
- 4 Dans le champ **App Name**, entrez le nom de l'appli tel que vous souhaitez l'afficher dans App Store.
- 5 Dans le champ **SKU Number** (Numéro de code SKU), entrez une valeur unique qui servira à identifier votre appli.
- 6 Choisissez l'ID de votre appli dans le menu déroulant **Bundle ID** (ID lot). (Il s'agit de l'identifiant d'appli créé dans *Création d'un ID d'appli*.) NE SÉLECTIONNEZ PAS **Xcode: Wildcard AppID - \***.
- 7 Cliquez sur **Continuer**. L'écran de date de mise à disposition et de niveau de prix s'affiche. Suivez les instructions affichées pour définir le prix de vente et la date de mise à disposition de votre appli. Vous pouvez choisir la date du jour pour poster l'appli le plus tôt possible.
- 8 Cliquez sur **Continuer**. L'écran de métadonnées et d'évaluation s'affiche. Complétez les formulaires à l'écran.
- 9 Si vous faites payer vos parutions, vous devez associer vos achats dans l'application à l'appli. Pour cela, cliquez sur **Edit** (Modifier) dans la zone **In-App Purchases** (Achats In-App), puis cochez tous les achats dans l'application que vous souhaitez associer à l'appli et cliquez sur **Save** (Enregistrer).
- 10 Dans la zone **Uploads** (Téléchargements), téléchargez un fichier PNG de 512 x 512 pixels à l'emplacement indiqué **Large 512x512 Icon** et téléchargez une capture d'écran factice à l'emplacement indiqué **iPad Screenshots**. Vous pourrez changer ces deux images ultérieurement.
- 11 Cliquez sur **Ready to Upload Binary** (Prêt à télécharger le fichier binaire).

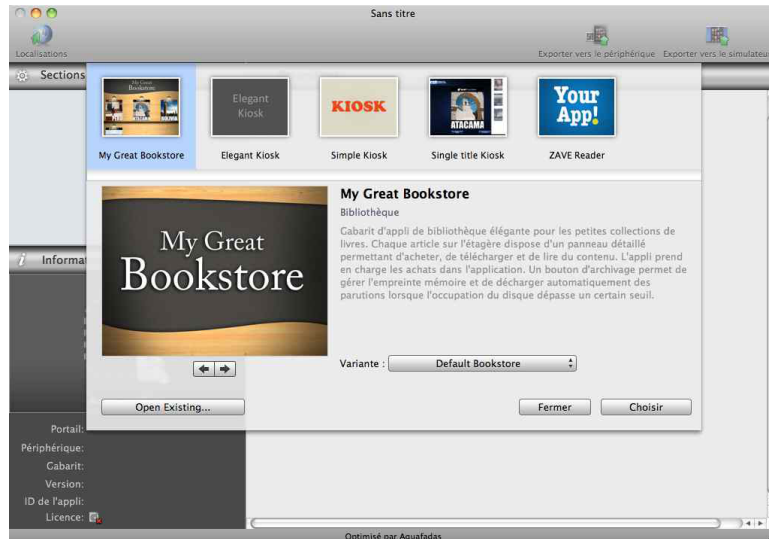
### Construction d'une appli avec App Studio Factory

App Studio Factory est une application pour Mac OS (10.6 et supérieur) permettant de créer des applis App Studio sans effectuer de programmation. Avant de créer votre appli dans App Studio, il vous faut obtenir un fichier de certificat App Studio. Pour plus d'informations, reportez-vous à *Téléchargement d'un certificat d'appli App Studio*.

Xcode 4.0 ou supérieur doit également être installé. Vous pouvez obtenir Xcode gratuitement sur le site Web pour développeurs d'Apple <http://developer.apple.com>.

Pour créer une appli dans App Studio Factory :

- 1 Lancez App Studio Factory (situé dans le dossier d'application QuarkXPress). La fenêtre App Studio Factory apparaît.



### Fenêtre App Studio Factory

- 2 Un gabarit d'appli App Studio détermine la fonctionnalité et la mise en page générale d'une appli. Vous pouvez choisir entre plusieurs gabarits d'applis différents. Pour consulter la description d'un gabarit d'appli, cliquez sur son icône en haut de la fenêtre. Lorsque vous avez décidé quel gabarit utiliser, sélectionnez-le et cliquez sur **Choisir**.
  - 3 Pour authentifier votre appli, faites glisser votre certificat App Studio dans la zone en bas à gauche. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Téléchargement d'un certificat d'appli App Studio](#).) Ceci remplira automatiquement plusieurs champs App Studio Factory pour l'appli, notamment l'ID de lot.
  - 4 Pour définir l'icône à afficher pour l'appli sur le périphérique, faites glisser un fichier PNG RVB 72x72 pixels à plat sur le champ  **Icône**.
  - 5 La liste **Sections** à gauche comporte une entrée pour chaque type d'informations sur l'appli que vous pouvez personnaliser. Lorsque vous cliquez sur une section, tous ses éléments configurables s'affichent dans la zone **Paramètres** à droite. Cliquez sur chacune de ces sections, une à une, et personnalisez tout ce que vous voulez.  
 Pour les images, vous pouvez afficher une grande prévisualisation en cliquant sur la loupe. Pour remplacer une image, il suffit de faire glisser un fichier PNG de remplacement sur cette image dans App Studio Factory. La taille (en pixels) de chaque image doit être affichée sous cette dernière.
- ➔ Certains champs ne sont pas modifiables. Par exemple, la valeur **ID lot** est déterminée par le certificat. Ceci est voulu.
  - ➔ L'icône dans le champ **Icône** de l'appli est automatiquement réduite pour s'adapter aux exigences du gabarit. Vous pouvez remplacer cette icône par une version optimisée si vous le souhaitez.
  - ➔ Vous pouvez afficher tous les champs et les ressources pour l'appli en sélectionnant tous les éléments dans la liste **Sections**.

- 6 Si vous créez une appli contenant une parution imbriquée, la liste **Sections** comporte une entrée nommée **Contenu AVE**. Faites glisser la parution à imbriquer dans la zone du **fichier AVE (.zave)**.

Pour obtenir le fichier AVE Certificate, connectez-vous à App Studio Publishing Portal, cliquez sur **Publier**, choisissez le titre ou la collection dont fait partie la parution, cliquez sur l'icône de crayon à côté de cette parution, cliquez sur le volet **Téléchargements**, puis sur **Télécharger le certificat AVE**. Une fois le fichier téléchargé, faites-le glisser sur la zone **Certificat AVE**.

- 7 Certains gabarits sont disponibles avec des chaînes traduites dans plusieurs langues. Pour inclure plusieurs langues dans votre appli, cliquez sur **Localisations** en haut à gauche, puis cochez les langues à inclure dans l'appli. Lorsque le système d'exploitation correspond à une de ces langues, l'appli affiche les chaînes dans cette langue.

➔ Si vous intégrez (par exemple) des ressources en français dans votre appli, mais que vos parutions ne sont pas disponibles en français, vos clients seront sans doute mécontents. Il est donc recommandé de cocher uniquement la langue correspondant à celle des parutions que vous vendez.

- 8 Pour tester l'appli dans l'application iOS Simulator, cliquez sur **Exporter vers le simulateur**.

➔ Pour plus d'informations sur les tests de parutions dans une appli App Studio, reportez-vous à [Test d'une parution App Studio](#).

➔ Même si votre appli peut afficher des parutions dans le simulateur iOS, elle ne peut pas extraire des tarifs de l'App Store. Aussi, le prix des parutions ne correspondra probablement pas à celui que vous avez défini dans iTunes Connect.

Pour en savoir plus sur l'exportation d'une appli pour effectuer des tests sur votre iPad ou la soumettre à Apple, reportez-vous à [Exportation d'une appli avec App Studio Factory](#).

### Achat d'une licence de gabarit d'appli Studio App

Avant de créer une appli finale et la soumettre à l'App Store d'Apple, vous devez acheter une licence pour le type de gabarit utilisé pour créer votre appli. Pour acheter un gabarit de type d'appli :

- 1 Dans App Studio Factory, cliquez sur le bouton Acheter en bas à gauche de la fenêtre principale, au-dessus du certificat d'appli. La page appropriée s'ouvre dans votre navigateur Web par défaut.
- 2 Suivez les instructions affichées pour acheter la licence pour le type de gabarit d'appli que vous souhaitez utiliser. Lorsque vous avez terminé, vous recevez un numéro de série.
- 3 Connectez-vous à Quark App Studio Publishing Portal à l'adresse <http://appstudio.quark.com> et cliquez sur **Appli**. L'écran **App Specifications** s'affiche.
- 4 Cliquez sur votre appli dans la liste à gauche.



- 5 Sous **Templates for this App** (Gabarits pour cette appli), cliquez sur **Add an App Template** (Ajouter un gabarit d'appli). L'écran **Store** s'affiche.
- 6 Entrez le numéro de série dans le champ et cliquez sur **Entrée**.
- 7 Cliquez sur **OK**. Votre certificat d'appli est mis à jour dans le portail.
- 8 Téléchargez et installez le certificat d'appli mis à jour. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Téléchargement d'un certificat d'appli App Studio](#) et à [Construction d'une appli avec App Studio Factory](#).)
- 9 Exportez l'appli. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Exportation d'une appli avec App Studio Factory](#).

### Exportation d'une appli avec App Studio Factory

Lorsque vous exportez une appli depuis App Studio Factory, vous pouvez l'exporter pour l'essayer sur votre iPad ou la soumettre à Apple.

Pour démarrer le processus, cliquez sur **Exporter vers le périphérique**. La boîte de dialogue **Enregistrer sous** s'affiche.

Si vous souhaitez exporter pour effectuer un essai sur votre iPad :

- Choisissez **Mise à jour** dans le menu déroulant **Configuration**.
- Choisissez votre profil d'approvisionnement ad hoc dans le menu déroulant **Profil**. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'un profil d'approvisionnement ad hoc](#).)
- Choisissez le certificat d'appli App Studio approprié dans le menu déroulant **Certificat**.

Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, App Studio Factory crée un dossier contenant un fichier au suffixe **.ipa**. Pour installer votre appli sur votre iPad, faites glisser le fichier .ipa sur l'icône iTunes sur le Dock, puis synchronisez votre iPad avec iTunes. (Vous pouvez également utiliser iPhone Configuration Utility ; pour plus d'informations, voir <http://www.apple.com/support/iphone/enterprise/>.)

- ➔ L'appli ne fonctionnera pas sur l'iPad si ce dernier n'est pas enregistré pour les essais. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Enregistrement des périphériques](#).

Pour exporter vos soumissions dans l'App Store d'Apple :

- Choisissez **Distribution** dans le menu déroulant **Configuration**.
- Choisissez votre profil d'approvisionnement App Store dans le menu déroulant **Profil**. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'un profil d'approvisionnement App Store](#).)
- Choisissez le certificat d'appli App Studio approprié dans le menu déroulant **Certificat**.

Lorsque vous cliquez sur **Enregistrer**, App Studio Factory crée un fichier au suffixe **.ipa**. Pour plus d'informations sur la soumission de ce fichier à Apple, reportez-vous à [Soumission de votre appli à Apple](#).

### Test d'une appli App Studio

Lorsque vous avez terminé de créer vos appli et parution App Studio, vous pouvez les tester sur votre iPad le cas échéant, ou sur un ordinateur exécutant Mac OS 10.6.6 ou supérieur.

- ➔ Avant de tester une publication, vous devez enregistrer le périphérique ou l'exemplaire d'iOS Simulator sur lequel vous souhaitez le tester. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Enregistrement des périphériques dans le portail de publication App Studio](#).
- ➔ Veillez à toujours tester votre appli sur un périphérique réel avant de la soumettre. Les périphériques réels fonctionnent souvent différemment du simulateur iOS.
- ➔ Pour obtenir des instructions sur le test d'une parution une fois que l'appli fonctionne, reportez-vous à [Test d'une parution App Studio](#).

### Installation d'une appli App Studio sur votre iPad

Pour tester vos appli et parution sur votre iPad :

- 1 Utilisez App Studio Factory pour générer un fichier .ipa. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une appli App Studio](#).
  - 2 Dans le Finder Mac OS, faites glisser le fichier .ipa sur l'icône iTunes. Notez qu'il doit s'agir de la copie d'iTunes synchronisée avec votre iPad.
  - 3 Synchronisez l'iPad et iTunes. Cette opération doit installer votre appli sur votre iPad.
- ➔ Vous pouvez également utiliser iPhone Configuration Utility ; pour plus d'informations, reportez-vous à <http://www.apple.com/support/iphone/enterprise/>.

### Test d'une appli App Studio dans le simulateur iOS

Pour tester vos appli et parution dans l'application de simulation iOS :

- 1 Vérifiez que vous exécutez Mac OS® 10.6.6 ou supérieur.
- 2 Téléchargez et installez Xcode® 4.0 ou supérieur. Vous pouvez télécharger Xcode à l'adresse <http://developer.apple.com/xcode/index.php>.
- 3 Dans App Studio Factory, ouvrez votre projet d'appli et cliquez sur **Exporter vers le simulateur**. L'appli s'ouvre dans le simulateur iOS.

# Gestion des parutions App Studio

Pour tester une parution App Studio et la mettre à la disposition des clients utilisant votre appli App Studio, vous devez effectuer les opérations suivantes :

- 1 Téléchargez la parution sur un serveur Web disponible publiquement et obtenez son URL. Notez qu'il doit s'agir d'une URL directe se terminant par le nom du fichier .zave ; une URL de redirection ne fonctionnerait pas. Il vous faudra sans doute demander à votre fournisseur d'hébergement d'ajuster les paramètres de type MIME du serveur pour autoriser la gestion des fichiers .zave.
- 2 Créez un compte dans App Studio Publishing Portal.
- 3 Créez-y également une entrée de titre ou de collection. Pour les parutions d'un magazine, créez un titre utilisant le nom de celui-ci. Pour des livres, créez une collection identifiant celle des livres (par exemple, le nom d'un éditeur ou d'une série).
- 4 Enregistrez votre appli dans App Studio Publishing Portal. Ceci vous permet de lier vos parutions App Studio à votre appli App Studio.
- 5 Achetez une licence pour le gabarit App Studio que vous souhaitez utiliser pour la publication.
- 6 Achetez une licence pour votre parution dans App Studio Publishing Portal.

Pour la première étape, vous pouvez utiliser le service d'hébergement Web de votre choix, tant qu'il vous permet de poster le fichier de parution avec une URL directe. Les sections suivantes expliquent comment effectuer les étapes restantes.

## Création d'un compte App Studio Publishing Portal

Avant de mettre vos parutions App Studio à la disposition de vos clients, vous devez créer un compte sur App Studio Publishing Portal. La création d'un compte est gratuite. Pour créer un compte App Studio Publishing Portal :

- 1 Dans un navigateur Web, accédez au site <http://appstudio.quark.com>. La page de connexion à App Studio Publishing Portal s'affiche.
- 2 Cliquez sur **Vous n'avez pas de compte** et suivez les instructions affichées.

## Enregistrement d'une appli App Studio

- ➔ Avant d'enregistrer une appli App Studio dans App Studio Publishing Portal, vous devez créer un compte pour ce portail (voir [Création d'un compte App Studio Publishing Portal](#)),

et un titre ou une collection (voir [Création d'un titre ou d'une collection App Studio Publishing Portal](#)).

Pour tester vos parutions App Studio et les mettre à la disposition de vos clients, vous devez en premier lieu enregistrer votre appli App Studio dans App Studio Publishing Portal. Ceci vous permet de lier vos parutions App Studio à votre appli App Studio. Pour enregistrer une appli :

- 1 Dans un navigateur Web, accédez au site <http://appstudio.quark.com>. Connectez-vous au portail à l'aide de vos nom de connexion et mot de passe. La page d'accueil s'affiche.
  - 2 Si vous n'avez pas encore créé de titre ou de collection, faites-le. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'un titre ou d'une collection App Studio Publishing Portal](#).
  - 3 Si vous n'avez pas encore créé votre appli dans iTunes Connect, faites-le. Pour en savoir plus, reportez-vous à [Création d'une description d'appli dans iTunes Connect](#).
  - 4 Sous **Gérer les spécifications de votre appli**, cliquez sur **Entrée**. La page **Assistant de spécifications d'appli** s'affiche.
  - 5 Dans le champ **Nom de spécifications d'appli**, entrez le nom de votre appli tel qu'il doit apparaître sur le site, dans App Studio Factory et sur le périphérique de l'utilisateur final. Le nombre de caractères possible dans ce nom dépend des caractères utilisés. En général, vous pouvez utiliser 12 caractères au plus.
  - 6 Entrez l'**ID de lot** créé pour votre appli sur le site Web des développeurs d'Apple. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'un ID d'appli](#).
- ➔ Les ID d'applis et de lots sont sensibles à la casse.
- 7 Dans la zone **Nom et description localisés**, cliquez sur **Ajouter** pour ajouter un nom et une description de l'appli dans une langue particulière. Vous pouvez ajouter des noms et des descriptions dans autant de langues différentes que vous le souhaitez.
  - 8 Dans le champ **Icône de l'appli**, téléchargez une image au format PNG ou JPEG dont la taille est 72 x 72 pixels. Cette icône sera affichée sur le périphérique.
  - 9 Si vous souhaitez utiliser des notifications Push, cliquez sur **Add a Certificate for Notifications** (Ajouter un certificat pour les notifications), puis cliquez sur **Parcourir** pour télécharger votre fichier `server_certificates_bundle_sandbox.pem`. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Configuration pour les notifications Push](#). Ceci permet à votre appli de prévenir les clients de la mise à disposition de nouvelles parutions.
  - 10 Sous **Télécharger le certificat d'appli**, cliquez sur l'icône du certificat. Un fichier de certificat d'appli nécessaire à la création de votre appli dans App Studio Factory est téléchargé.
- ➔ Si vous n'avez pas encore acquis de licence de parution et de gabarit d'appli App Studio Factory, vous pouvez télécharger un nouvel exemplaire du certificat après avoir acheté ces articles. Cependant, ils ne sont pas obligatoires pour tester l'appli et les parutions publiées. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Téléchargement d'un certificat d'appli App Studio](#).

- 11 Avant de publier une parution, vous devez créer un produit. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'un produit App Studio](#).
- 12 Sous **Licences de gabarits d'applis**, vous pouvez acheter une licence pour le gabarit d'appli App Studio Factory que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez le faire immédiatement, mais ce n'est pas obligatoire. Pour plus d'informations sur les gabarits d'applis, reportez-vous à [Construction d'une appli avec App Studio Factory](#).
- 13 Cliquez sur **OK**. Les spécifications de l'appli sont ajoutées.
- 14 Cliquez sur **Accueil** pour revenir à l'écran d'accueil.

### Création d'un titre ou d'une collection App Studio Publishing Portal

- ➔ Avant de créer un titre ou une collection App Studio Publishing Portal, vous devez disposer d'un compte pour ce portail (voir [Création d'un compte App Studio Publishing Portal](#)).

Pour mettre vos parutions App Studio à la disposition de vos clients, vous devez en premier lieu générer un titre ou une collection correspondante dans App Studio Publishing Portal. Pour les parutions d'un magazine, créez un titre utilisant le nom de celui-ci. Pour des livres, créez une collection identifiant celle des livres (par exemple, le nom d'un éditeur ou d'une série). Pour créer un titre ou une collection :

- 1 Dans un navigateur Web, accédez au site <http://appstudio.quark.com>. Connectez-vous au portail à l'aide de vos nom de connexion et mot de passe. La page d'accueil s'affiche.
- 2 Sous **Gérer vos titres et collections**, cliquez sur **Entrée**. La boîte de dialogue **Titres et collections** s'affiche.
- 3 Dans l'encadré, cliquez sur **Ajouter un titre ou une collection**.
- 4 Dans le champ **Identifiant**, entrez une valeur suivant la formule `[domaine].[société].[nom de titre ou de collection]`. Par exemple : `com.quark.quarkmagazine`. Il s'agit de l'identifiant de votre titre ou collection App Studio. Vous l'utiliserez pour lier un titre particulier à votre appli.
- 5 Renseignez le champ **Nom de titre ou de collection**.
- 6 Dans le champ **Icône**, téléchargez une image au format PNG ou JPEG dont la taille est 128 x 128 pixels.
- 7 Dans le menu déroulant **Langue**, sélectionnez la langue de publication principale du titre ou de la collection. Elle n'est pas nécessairement identique de celle de l'appli ou des parutions.
- 8 Dans le menu déroulant **Type**, sélectionnez **Collection** pour des livres ou **Titre** pour des parutions périodiques. Si vous choisissez **Titre**, vous pouvez indiquer la fréquence de parution du titre.
- 9 Dans la zone **Catégorie**, sélectionnez les catégories pertinentes. Celles-ci servent à l'optimisation pour les moteurs de recherche.
- 10 Dans la zone **Nom et description localisés**, cliquez sur **Ajouter** pour ajouter un nom et une description du titre ou de la collection dans une langue particulière. Vous pouvez

ajouter des noms et des descriptions dans autant de langues différentes que vous le souhaitez.

- 11 Dans la zone **Type de parution**, vous pouvez créer différents types de parutions qui seront vendues à des prix divers. Par exemple, vous pouvez disposer d'un type de parution **par défaut** pour la plupart des numéros d'un magazine, un type **Spécial fêtes** qui se vendrait à un prix différent, etc. Utilisez cette zone pour créer un nom pour chaque type de parution souhaité.
- 12 Cliquez sur **OK**. Le titre ou la collection est ajoutée.
- 13 Cliquez sur **Accueil** pour revenir à l'écran d'accueil.

### Achat d'une licence de parution App Studio

- ➔ Avant d'acheter une licence de parution, vous devez créer un compte App Studio Publishing Portal (voir *Création d'un compte App Studio Publishing Portal*), un titre ou une collection (voir *Création d'un titre ou d'une collection App Studio Publishing Portal*) et enregistrer votre appli (voir *Enregistrement d'une appli App Studio*).

Pour mettre vos parutions App Studio à la disposition de vos clients, vous devez en premier lieu acheter une ou plusieurs licences de parutions dans App Studio Publishing Portal. Chaque licence permet de publier une parution App Studio pour une seule application. Pour acheter des licences de parutions :

- 1 Dans un navigateur Web, accédez au site <http://appstudio.quark.com>. Connectez-vous au portail à l'aide de vos nom de connexion et mot de passe. La page d'accueil s'affiche.
- 2 Sous **Purchase Publishing Licenses** (Acheter des licences de publication), cliquez sur **Entrée**. L'écran Publishing License Store (Magasin de licences de publication) s'affiche.
- 3 Cliquez sur **Purchase a License Serial Number** (Acheter un numéro de série de licence). L'écran **Store** s'affiche.
- 4 Cliquez sur **Purchase a License Serial Number** (Acheter un numéro de série de licence). Ce lien vous mène à Quark eStore, où vous pouvez acquérir des licences pour des parutions et des gabarits d'applis. Suivez les instructions affichées pour acheter un numéro de série pour une licence de parution App Studio.
- 5 Retournez au portail de publication et entrez ou collez le numéro de série dans le champ **Enter License Serial Number**, puis cliquez sur **Entrée**.
- 6 Cliquez sur **OK**.
- 7 Cliquez sur **Accueil** pour revenir à l'écran d'accueil. Vous pouvez maintenant publier autant de parutions que le nombre de licences vous le permet. Après cela, vous ne pourrez publier que des parutions d'essai.

### Diffusion de parutions App Studio sur un serveur Web

Avant de soumettre votre appli à l'App Store, vous devez poster vos parutions sur un serveur Web. Vous pouvez utiliser votre propre serveur ou louer de l'espace à peu de frais sur un autre. Pour obtenir des instructions sur le téléchargement de parutions sur

le serveur Web, adressez-vous à votre Webmestre ou à votre fournisseur de serveurs Web.

- ➔ Ne compressez pas vos fichiers .zave avant de les poster. L'URL qui pointe vers une parution doit se terminer par `.zave`.

Une fois vos parutions postées sur le serveur Web, veillez à enregistrer l'URL de chacune. Ces URL vous serviront à publier les parutions. Pour plus d'informations, reportez-vous à *Publication d'une parution App Studio*.

### Publication d'une parution App Studio

- ➔ Avant de mettre vos parutions App Studio à la disposition de vos clients, vous devez créer un compte App Studio Publishing Portal (voir *Création d'un compte App Studio Publishing Portal*), créer un titre ou une collection (voir *Création d'un titre ou d'une collection App Studio Publishing Portal*), enregistrer votre appli (voir *Enregistrement d'une appli App Studio*) et acheter une licence de parution (voir *Achat d'une licence de parution App Studio*).
- ➔ Vous n'avez pas à acheter de licence de parution pour publier des parutions d'essai.

Pour publier une parution App Studio :

- 1 Dans un navigateur Web, accédez au site <http://appstudio.quark.com>. Connectez-vous au portail à l'aide de vos nom de connexion et mot de passe. La page d'accueil s'affiche.
- 2 Cliquez sur **Publier**. L'écran **Publier** s'affiche.
- 3 Choisissez le titre ou la collection pour lesquels vous souhaitez publier une parution dans le menu déroulant **Titre ou collection**. Toutes les parutions de ce titre ou de cette collection s'affichent.
- 4 Cliquez sur **Créer une parution**. Le volet **Généralités** de l'écran **Ajouter une parution** s'affiche.
- 5 Entrez un nom pour la parution dans le champ **Nom parution**.
- 6 Entrez une description de la parution dans le champ **Description**. Lorsqu'un client appuie sur une parution dans une appli de bibliothèque ou de kiosque, cette description s'affiche dans une fenêtre contextuelle contenant une prévisualisation, le prix et un sommaire.
- 7 Sélectionnez un type de parution dans le menu déroulant **Nom de la parution**.
- 8 Si la parution fait partie d'un titre de série, renseignez le champ **Numéro de parution**.
- 9 Pour afficher une manchette dans le champ **Description** de votre appli, entrez celle-ci dans le champ **Manchettes de parution**. Vous pouvez cliquer sur le bouton + à droite pour ajouter des manchettes supplémentaires.
- 10 Cliquez sur **Téléchargements** pour afficher le volet du même nom.

- Dans le champ **Vignette de parution**, téléchargez une image de la couverture de votre parution au format PNG ou JPEG. La largeur et la hauteur de l'image ne doivent pas dépasser 256 pixels.
- Dans le champ **Prévisualisation de parution**, téléchargez une image de prévisualisation à haute résolution pour la parution au format PNG ou JPEG. La largeur et la hauteur de l'image ne doivent pas dépasser 1024 pixels.
- Dans le champ **Sommaire de parution**, téléchargez une image résumant le contenu de votre parution au format PNG ou JPEG. Cette image s'affiche si un client appuie sur le bouton **Sommaire** lorsqu'il recherche une parution à acheter. La largeur et la hauteur de l'image ne doivent pas dépasser 1024 pixels.

**11** Cliquez sur **Informations de diffusion** pour afficher le volet correspondant.

- Utilisez le champ **Date de diffusion** pour indiquer la date à laquelle la parution sera mise à la disposition des utilisateurs disposant de l'appli correspondante.
- Si vous souhaitez que la parution cesse d'être disponible à une certaine date, indiquez celle-ci dans le champ **Date de fin**.
- Si vous souhaitez faire de cette parution un numéro d'essai et qu'elle soit disponible uniquement dans les éditions test de votre appli, cochez l'option **Parution d'essai**. (Si vous ne possédez pas de licences de parutions, vous ne pouvez pas désélectionner cette case.)

**12** Cliquez sur **Fichier .zave** pour afficher le volet du même nom.

- Entrez l'URL du fichier .zave dans le champ **URL du fichier .zave**. Ce doit être une URL directe se terminant par le nom du fichier .zave.
- Dans le champ **Manifeste**, téléchargez le fichier .zavem que QuarkXPress a exporté avec votre fichier .zave. Ceci est nécessaire pour des raisons de sécurité.

**13** Si vous développez votre propre appli à l'aide d'App Studio Framework et que cette appli utilise des métadonnées, cliquez sur **Métadonnées** pour afficher le volet du même nom et y entrer les métadonnées souhaitées.

**14** Cliquez sur **OK**.

➡ La parution ne sera pas disponible dans votre appli tant qu'elle ne lui sera pas associée. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'un produit App Studio](#).

➡ Une fois la parution publiée, vous pouvez effectuer de petites modifications, réexporter la parution et remplacer le fichier .zave et le manifeste sur le serveur jusqu'à cinq fois. Après cela, il ne vous sera plus possible de télécharger de nouveau fichier de manifeste.

### Définition des achats dans l'application

Si vous décidez de vendre vos parutions, vous devez configurer un achat dans l'application pour chaque parution avec Apple. Pour en savoir plus sur cette opération, reportez-vous à [Managing Your In-App Purchases](#) (Gestion des achats dans l'application)



dans le guide *iTunes Connect Developer* (mis à la disposition des développeurs Apple iOS enregistrés sur le site <http://developer.apple.com>).

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

- 1 Accédez à <http://itunesconnect.apple.com> et connectez-vous (si nécessaire).
- 2 Cliquez sur **Manage Your Applications** (Gérer vos applications). La page **Manage Your Apps** (Gérer vos applis) s'affiche.
- 3 Cliquez sur votre appli. La page de l'appli s'affiche.
- 4 Cliquez sur **Manage In-App Purchases** (Gérer les achats dans l'application). La page **In-App Purchases** (Achats In-App) s'affiche.
- 5 Cliquez sur **Create New** (Créer nouveau). L'écran **Select Type** (Sélectionner un type) s'affiche.
- 6 Pour indiquer le type d'achat dans l'application que vous souhaitez créer, cliquez sur un des boutons suivants.
  - **Consumable** (Consommable) : n'utilisez pas cette option.
  - **Non-Consumable** (Non consommable) : cliquez sur cette option pour créer un achat dans l'application pour une parution unique.
  - **Auto-Renewable Subscription** : cochez cette option pour créer un abonnement renouvelable automatiquement.

L'écran suivant s'affiche.
- 7 Dans le champ **Reference Name** (Nom de référence), entrez le titre et la date de la parution d'achat dans l'application. Par exemple :
  - Si vous créez un achat dans l'application de type Non-Consumable, entrez **Magazine 123 - Parution unique**.
  - Si vous créez un achat dans l'application de type Auto-Renewable Subscription, entrez **Magazine 123 - Abonnement au magazine**.
- 8 Si vous créez un achat dans l'application de type Non-Consumable, entrez l'identifiant de lot, suivi du nom et de la date de la parution, dans le champ **Product ID**. Par exemple : **com.123productions.magazine123.prix.parution.défaut**.
- 9 Pour indiquer la langue ou les langues de votre parution, cliquez sur **Add Language** et suivez les instructions affichées.
- 10 Si vous créez un achat dans l'application de type Non-Consumable, cochez **Cleared for Sale** (Vente autorisée) et choisissez le niveau de prix souhaité dans le menu déroulant **Price Tier**. (Pour la liste de prix correspondante, cliquez sur **View Pricing Matrix**.)
- 11 Si vous créez un achat dans l'application de type Auto-Renewable Subscription, vous devez définir une ou plusieurs durées d'abonnements disponibles. Cliquez sur **Add Duration** (Ajouter une durée) et suivez les instructions affichées. La page de création des achats dans l'application s'affiche.

- Dans le champ de l'ID du produit, entrez l'identifiant de lot, suivi de la durée de la parution. Par exemple : `com.123productions.magazine123.6mois`.
- Cochez **Cleared for Sale** (Vente autorisée).
- Choisissez le niveau de prix souhaité dans le menu déroulant **Price Tier**. (Pour la liste de prix correspondante, cliquez sur **View Pricing Matrix**.)

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

➡ Cette capture d'écran peut être modifiée ultérieurement.

**13** Cliquez sur **Enregistrer**.

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

### Ajout d'un nouvel achat dans l'application

Lorsque vous créez un achat dans l'application pour une appli déjà approuvée, vous devez soumettre cet achat à Apple pour révision. La procédure est la suivante.

- 1** Créez la parution dans App Studio Publishing Portal.
  - 2** Accédez au produit et paramétrez son **état** sur **En cours de révision**. (La parution doit être à l'état **En cours de révision** pour qu'Apple puisse la tester.)
- ➡ Cette étape est obligatoire pour les parutions uniques et les abonnements.
- 3** Soumettez l'achat dans l'application à Apple.
  - 4** Lorsqu'Apple l'approuve, accédez au produit et faites passer l'**état** de la parution d'**en cours de révision** à **Prêt pour la vente**.

### Configuration des abonnements renouvelables automatiquement

Certains gabarits App Studio permettent aux clients d'acheter des abonnements renouvelables automatiquement pour des parutions App Studio. Un client achète des parutions individuelles en appuyant sur leur vignette dans l'appli. Pour acheter un abonnement, par contre, il appuie sur un bouton Abonnements de l'appli.

➡ Pour proposer une parution par abonnement, vous devez également la proposer en achat individuel.

Si vous souhaitez vendre des abonnements renouvelables automatiquement dans votre appli App Studio, vous devez en premier lieu créer un secret partagé sur le site Web des développeurs d'Apple, puis configurer les abonnements renouvelables automatiquement dont vous avez besoin. Pour en savoir plus sur cette opération,

reportez-vous à Creating Auto-Renewable Subscription (Création d'un abonnement renouvelable automatiquement) dans le guide *iTunes Connect Developer* (mis à la disposition des développeurs Apple iOS enregistrés sur le site <http://developer.apple.com>).

Vous aurez besoin de votre secret partagé pour créer un produit pour un abonnement. Pour plus d'informations, reportez-vous à *Création d'un produit App Studio*.

### Création d'un produit App Studio

Une fois la parution App Studio publiée, vous devez lier son type à l'appli (ou aux applis) dans laquelle vous souhaitez la mettre en vente.

Dans le portail de publication App Studio, un *produit* est un lien entre une appli et le type de parution d'un titre. Lorsque vous avez créé un produit, l'appli affiche toutes les parutions du titre correspondant au type sélectionné (en supposant que les dates correspondent à la date actuelle).

Pour créer un produit App Studio :

- 1 Créez un titre ou une collection App Studio. (Pour plus d'informations, reportez-vous à *Création d'un titre ou d'une collection App Studio Publishing Portal*.) Créez en même temps un type correspondant à la parution que vous souhaitez publier.
- 2 Créez un achat dans l'application ou un abonnement iOS adapté au type de parution. Pour plus d'informations, reportez-vous à *Définition des achats dans l'application*.
- 3 Dans App Studio Publishing Portal (<http://appstudio.quark.com>), sous **Gérer les spécifications de votre appli**, cliquez sur **Entrée**, puis sélectionnez l'appli pour laquelle vous souhaitez publier la parution.
- 4 Sous **Produits pour cette appli**, cliquez sur **Ajouter un produit**. L'écran **Création de produit** s'affiche.
- 5 Sélectionnez le titre ou la collection cible dans le menu déroulant **Titre ou collection**.
- 6 Choisissez une option cible dans le menu déroulant **Type de produit**.
  - Pour une parution unique (telle un livre), choisissez **Publication**.
  - Pour une parution récurrente (telle un magazine), choisissez **Abonnement**.
- 7 Renseignez le champ **Nom du produit**. Ce nom doit décrire le produit en général, non une parution spécifique du produit (par exemple, Parution standard de magazine ou Livre à prix moyen).
- 8 *Publications uniquement* : entrez un code SKU interne dans le champ **Code SKU par défaut**. Vous pouvez définir cette valeur comme vous le souhaitez.
- 9 *Publications uniquement* : si le produit est gratuit, cochez **Produit gratuit**. Sinon, entrez le code SKU de l'achat dans l'application ou de l'abonnement dans le champ **SKU iOS**.
- 10 *Abonnements uniquement* : pour exclure une parution particulière de l'abonnement, cochez-en le type.
- 11 *Abonnements uniquement* : cliquez sur **Détails de l'abonnement** pour afficher la boîte de dialogue du même nom. Puis :

- Sélectionnez une fréquence d'abonnement dans la boîte de dialogue correspondante.
- Entrez votre secret partagé dans le champ du même nom. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Configuration des abonnements renouvelables automatiquement](#). Pour rendre le secret partagé visible, cochez la case **Afficher secret partagé**.
- Pour autoriser des clients à télécharger la dernière parution immédiatement après l'achat d'un abonnement, cochez la case **Include Current Issue** (Inclure dernière parution). (Notez que si vous ne cochez pas cette case, Apple peut rejeter l'appli.)
- Entrez un code SKU interne dans le champ **SKU interne**. Vous pouvez définir cette valeur comme vous le souhaitez.
- Entrez le code SKU de l'abonnement dans le champ **SKU IOS**.
- Cliquez sur **OK**.

**12** Cliquez sur **OK**.

➔ La liste des types de parutions associée à une appli donnée est stockée dans le fichier de certificat d'appli App Studio. Pour rendre les parutions disponibles dans l'appli, vous devez utiliser ce fichier de certificat d'appli lorsque vous créez votre appli. Si vous ajoutez des types de parutions après la création de l'appli, vous devez télécharger un nouvel exemplaire du certificat d'appli et vous en servir pour créer une nouvelle version de votre appli. Pour plus d'informations, reportez-vous au [Construction d'une appli avec App Studio Factory](#).

### Téléchargement d'un certificat d'appli App Studio

Avant de construire une appli App Studio dans App Studio Factory, vous devez télécharger un certificat d'appli App Studio.

➔ Avant cela, vous devez créer un compte App Studio Publishing Portal (voir [Création d'un compte App Studio Publishing Portal](#)), un titre ou une collection (voir [Création d'un titre ou d'une collection App Studio Publishing Portal](#)) et enregistrer votre appli (voir [Enregistrement d'une appli App Studio](#)).

Pour télécharger un certificat d'appli App Studio :

- 1** Dans un navigateur Web, accédez au site <http://appstudio.quark.com>. Connectez-vous au portail à l'aide de vos nom de connexion et mot de passe. La page d'accueil s'affiche.
  - 2** Cliquez sur **Spécifications d'appli**. La page du même nom s'affiche.
  - 3** Dans la liste à gauche, sélectionnez les spécifications de l'appli cible.
  - 4** Cliquez sur l'icône placée à côté de **Télécharger le certificat d'appli**. Ce certificat est téléchargé sur votre Bureau.
- ➔ Avant de créer l'appli finale à soumettre à l'App Store d'Apple, vous devrez lier au moins une parution App Studio à votre certificat d'appli (pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'un produit App Studio](#)). Toutefois, cette action n'est pas nécessaire pour télécharger un certificat d'appli. Vous pouvez télécharger un certificat

simple, vous en servir pour développer votre appli dans App Studio Factory, puis remplacer le certificat simple par un autre mis à jour lorsque vous êtes prêt à créer l'appli finale pour la soumettre à App Store.

# Soumission de votre appli à Apple

Avant de soumettre votre appli à l'App Store, assurez-vous que vous avez suivi toutes les instructions de la section [Gestion des parutions App Studio](#). Lorsque vous avez terminé :

- 1 Connectez-vous à votre compte développeur iOS dans l'iOS Dev Center.
- 2 Cliquez sur **iTunes Connect** dans l'encadré de droite. L'écran **iTunes Connect** s'affiche.
- 3 Cliquez sur **Manage Your Applications** (Gérer vos applications). L'écran **Manage Your Apps** (Gérer vos applis) s'affiche.
- 4 Cliquez sur l'icône de votre appli. L'écran de description de l'appli s'affiche.
- 5 Effectuez les modifications nécessaires. Dans la zone **Uploads** (Téléchargements), téléchargez les captures d'écran finales. (Pour effectuer une capture d'écran sur l'iPad, appuyez sur le bouton Home (Accueil), puis, en le maintenant enfoncé, appuyez une fois sur le bouton Power (Marche/veille). La capture d'écran sera disponible dans l'appli Photos.
- ➔ Si vous faites payer vos parutions, vous devez associer vos achats dans l'application à l'appli. Pour cela, cliquez sur **Edit** (Modifier) dans la zone **In-App Purchases** (Achats In-App), puis cochez tous les achats dans l'application que vous souhaitez associer à l'appli et cliquez sur **Save** (Enregistrer).
- 6 Lorsque vous êtes satisfait du résultat, cliquez sur **Enregistrer**.
- 7 Dans le Finder, accédez à `[drive]/Developer/Applications/Utilities` et double-cliquez sur **Chargeur d'applications**.
- 8 Suivez les instructions affichées. Lorsque l'écran **Choisir une application** s'affiche, choisissez le nom de votre appli.
- 9 Lorsque l'écran **Informations sur l'application** s'affiche, cliquez sur **Choisir**, sélectionnez le fichier .ipa que vous avez exporté d'App Studio Factory et cliquez sur **Ouvrir**.
- 10 Suivez les instructions affichées. Lorsqu'un message vous demande si votre appli contient de la cryptographie, cliquez sur **No**.

Une fois votre appli soumise, Apple l'examinera et vous contactera pour vous faire savoir quand elle sera approuvée.

# Mentions légales

© 1986-2022 Quark Software Inc. et ses concédants de licence. Tous droits réservés.

Protégé par les brevets américains suivants : 5,541,991 ; 5,907,704 ; 6,005,560 ; 6,052,514 ; 6,081,262 ; 6,633,666 B2 ; 6,947,959 B1 ; 6,940,518 B2 ; 7,116,843 et autres brevets en instance d'homologation.

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

Les couleurs PANTONE® utilisées dans le logiciel ou la documentation utilisateur peuvent être différentes des normes identifiées PANTONE. Consultez la dernière documentation PANTONE Color pour obtenir les couleurs exactes. PANTONE® et les autres marques Pantone sont la propriété de PANTONE LLC. © Pantone LLC 2010.

Pantone est détenteur du droit d'auteur sur les données et/ou les logiciels chromatiques, pour lesquels Quark Software Inc. est détenteur d'une licence de distribution dans le cadre de leur utilisation exclusive avec les logiciels Quark. Il est interdit de copier les données et/ou les logiciels chromatiques PANTONE sur une autre disquette ou dans la mémoire, à moins que cela ne fasse partie de l'exécution des logiciels Quark.

# Index

## A

abonnements 12  
achats dans l'application 12, 72  
actions 38  
actions d'interactivité 38  
App Store d'Apple 78  
App Studio Factory 14, 53  
Apple 12  
applis App Studio 7  
applis iPad 53  
applis, App Studio 12  
audio 30  
AVE-Doc 8, 17  
AVE-Mag 8, 16, 43

## B

barre de navigation 46, 47  
boutons 32

## C

captures d'écran 62  
certificat de développement iOS 55  
certificats 55  
collections 12  
comptes développeur Apple iOS 55  
contenu HTML 32  
contenu imbriqué 32  
contenu partagé 9  
contenu PDF 32

## D

diaporamas 20  
diaporamas de mises en page 24

## F

familles de mises en page 9  
fenêtres contextuelles 40  
fichiers .zave 12, 48  
fichiers .zavem 48

fichiers ipa 66  
films 28

## G

gabarit de librairie 14  
gabarits d'applis 14  
gabarits d'applis, kiosque 14  
gabarits d'applis, parution imbriquée 14

## I

ID d'applis 57  
ID de lots 62  
images, ajout 19

## L

lecture guidée 14, 46

## M

manifestes 48  
marqueurs 36  
menus 47  
mises en page de défilement 34

## O

orientation horizontale 43  
orientation verticale 43  
orientations 8, 43

## P

palette App Studio 17  
parutions 12  
parutions App Studio 7  
parutions imbriquées 12  
planches 8  
produits 13  
Profils d'approvisionnement 59, 60



**S**

sections 42  
simulateur iOS 50, 66  
spécifications de l'appli 13  
superpositions de pages 8, 42, 46

**T**

taille de mise en page 9  
tarification des parutions 72  
test 50  
titres 12

types de parutions 12

**U**

UDID 55, 56  
usage 44

**W**

Windows 49, 53

**Z**

zoom 8, 46