



Nouveautés de QuarkXPress 9

Table des matières

Nouveautés de QuarkXPress 9.....	3
App Studio.....	4
Exportation de livrel Blio.....	5
Exportation ePUB.....	7
Styles conditionnels.....	8
Légendes.....	10
Puces et numérotation.....	13
Améliorations de la fonction Tableau.....	15
Vue Editeur d'histoire.....	16
Améliorations de la feuille de style.....	17
Logiciels XTensions Cloner.....	18
Logiciel XTensions ImageGrid.....	20
Logiciel XTensions Linkster.....	23
Logiciel XTensions ShapeMaker.....	25
Améliorations diverses.....	28
Mentions légales.....	30

Nouveautés de QuarkXPress 9

QuarkXPress® 9 continue de placer le graphiste au centre du processus créatif en lui offrant la puissance nécessaire pour concevoir et publier directement sur l'iPad®. Associé à l'automatisation pilotée par le graphiste et à de nouvelles fonctions qui optimisent la productivité, QuarkXPress 9, l'outil de conception et de publication le plus fiable, devient le logiciel le plus simple et le plus performant pour la conception et la publication numériques.

Ce document offre une présentation des nouvelles fonctions de QuarkXPress 9.

App Studio

Avec QuarkXPress 9.5 et supérieur, vous pouvez créer et concevoir du contenu pour une utilisation interactive des tablettes.

Reportez-vous au *guide App Studio* pour en savoir plus ou visitez le site

Exportation de livrel Blio

Blio eReader est une application gratuite multi-plateforme, multi-support que n'importe qui peut utiliser pour lire du contenu multimédia au format de livrel Blio sur une grande variété de périphériques, notamment des ordinateurs Windows et (prochainement) sur les plates-formes iOS, Android® et Silverlight®.



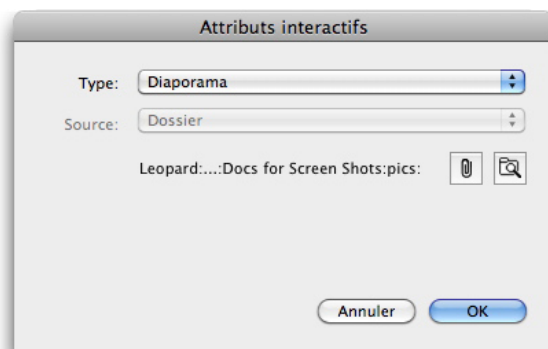
Livrel affiché dans Blio eReader.

Parmi les avantages de l'exportation Blio pour QuarkXPress :

- Elle rend vos livrels plus beaux, car elle préserve les polices et la mise en page sophistiquée que vous créez dans QuarkXPress.
- Elle vous permet d'ajouter du contenu interactif, tel que des vidéos, des diaporamas et du contenu HTML à vos livrels.
- Les lecteurs peuvent passer en vue Redistribution pour lire votre contenu sans s'inquiéter de la mise en page, grâce à des polices redimensionnables et personnalisables.
- Elle vous permet de vendre votre contenu par l'intermédiaire de la librairie Blio. Les utilisateurs peuvent ainsi aisément acquérir votre contenu et le visualiser sur différents dispositifs.
- Les lecteurs peuvent prendre des notes dans des livrels, rechercher un texte spécifique et laisser l'application leur faire la lecture.

EXPORTATION DE LIVREL BLIO

L'ajout d'interactivité à un livrel Blio est simple. Par exemple, pour ajouter un diaporama, il vous suffit de sélectionner un bloc d'image et de désigner un dossier d'images. Quand un utilisateur final visualise le projet exporté, les images apparaissent l'une après l'autre dans le bloc d'image.



La boîte de dialogue **Attributs interactifs** (**Bloc > Digital Publishing > Interactivité Blio**) permet de transformer un bloc d'image en diaporama.

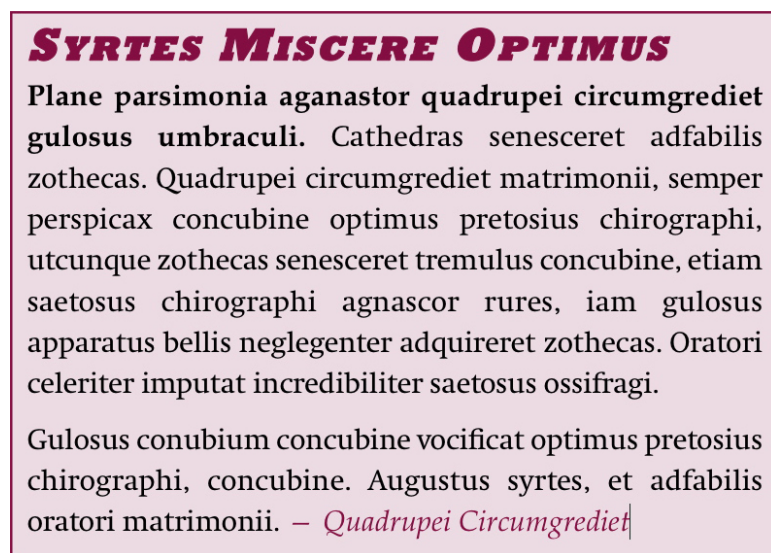
Exportation ePub

ePUB constitue un standard ouvert pour les livres électroniques et la publication Web de l'International Digital Publishing Forum (www.idpf.org). Présentés en 2007 pour succéder au format Open eBook, les documents ePub sont balisés en XHTML.

Avec la fonction d'exportation ePub de QuarkXPress, vous pouvez utiliser la vue Redistribution pour extraire du texte et des images de votre mise en page QuarkXPress et les transformer en composants texte et image. Vous pouvez ensuite organiser et baliser le contenu pour un affichage cohérent et exporter un livrel recomposable (« reflowable »), bien structuré pour tout lecteur électronique prenant en charge le standard ePub, comme les iPad®, Sony® Reader et NOOK®. Vous pouvez également soumettre des livrels ePub à Amazon® pour le Kindle®.

Styles conditionnels

Les styles conditionnels vous permettent d'appliquer automatiquement du formatage au texte en fonction du contenu de celui-ci. Par exemple, considérez les conventions en matière de formatage de texte présentées dans l'image suivante :

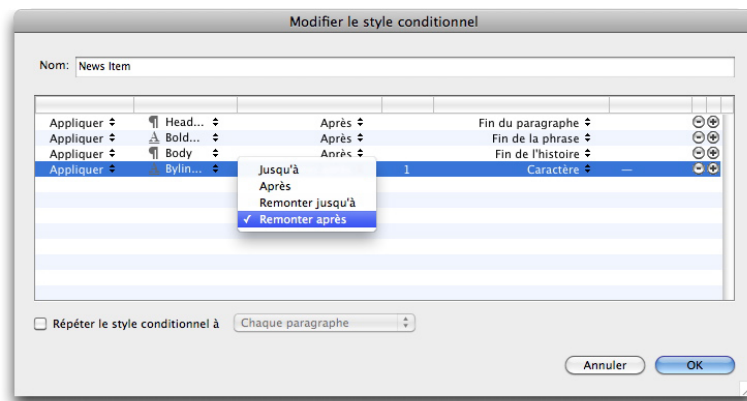


Le texte peut être formaté avec des styles conditionnels.

Les conventions utilisées ici pourraient être décrites comme suit :

- 1 Appliquez la feuille de style de paragraphe Manchette au premier paragraphe.
 - 2 Appliquez la feuille de style de caractère Corps en gras à la première phrase du second paragraphe.
 - 3 Appliquez la feuille de style de paragraphe Corps jusqu'à la fin de l'histoire.
 - 4 Lorsque vous êtes parvenu à la fin, remontez et appliquez la feuille de style de caractère Signature à l'envers jusqu'à ce que vous parveniez à un tiret cadratin.
- ➔ Chaque étape est exécutée uniquement après l'étape précédente, et à l'endroit du texte dont part cette dernière. En cas d'échec d'une étape, le reste n'est pas exécuté.

La fonction Styles conditionnels vous permet de saisir de telles instructions et de les appliquer automatiquement au texte. Par exemple, vous pouvez mettre en œuvre les conventions ci-dessus avec le style conditionnel suivant :



Un style conditionnel qui produit le formatage ci-dessus

Une fois ces règles saisies dans un style conditionnel, vous pouvez appliquer le style à des paragraphes de texte simplement en les sélectionnant et en cliquant sur le nom du style conditionnel dans la palette **Styles conditionnels**.



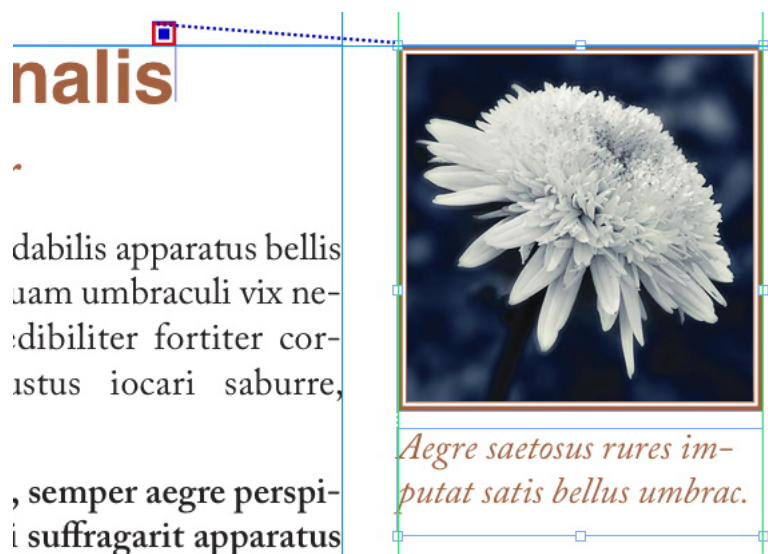
Palette **Styles conditionnels**

Légendes

La fonction Légendes vous permet de créer des blocs flottants qui s'affichent toujours sur la même page ou planche que le contenu auquel ils se rapportent. Exemple :

- Vous pouvez créer des figures avec des images et du texte suivant leurs références page à page.
- Vous pouvez créer des accroches se déplaçant automatiquement sur une autre page avec leur texte source.
- Vous pouvez créer des icônes flottantes placées dans l'espace à gauche d'un paragraphe pour indiquer qu'il s'agit d'une astuce, d'une remarque, d'un avertissement, etc.

Une *légende* est un bloc flottant qui s'affiche toujours sur la même page ou planche que le contenu auquel il se rapporte. Chaque légende est ancrée à un point particulier d'une histoire de texte appelé *ancre de légende*. Cette dernière se comporte comme un caractère et s'écoule avec le texte. Lorsqu'une ancre de légende passe sur une nouvelle page ou planche, la légende se déplace avec elle. Lorsque des repères sont affichés, une ligne relie chaque ancre à la légende associée (le cas échéant).

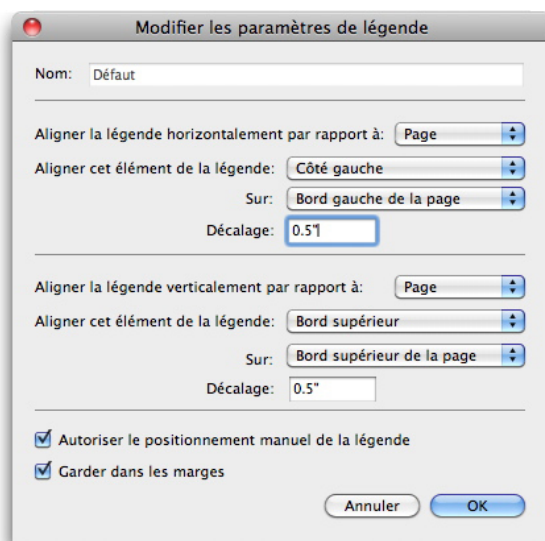


Ancre de légende et légende associée

La position d'une légende dans une mise en page est basée sur deux critères :

- L'emplacement de son ancre. Une légende se trouve toujours sur la même page ou planche que son ancre.
- Les paramètres de l'ancre de légende. Vous pouvez placer une légende par rapport à la planche, la page, le bloc ou la cellule contenant l'ancre de légende, au paragraphe contenant l'ancre de légende ou à l'ancre elle-même.

Par exemple, vous pouvez configurer une légende dont l'emplacement horizontal est systématiquement contre la marge extérieure, mais dont l'emplacement vertical est toujours aligné avec le paragraphe contenant son ancre de légende. Les paramètres pour une telle configuration se présentent comme suit :

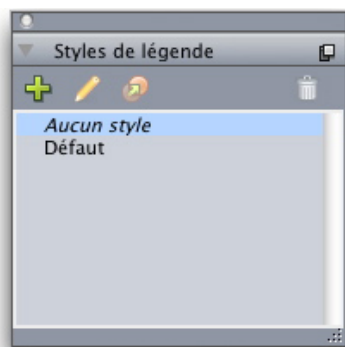


Paramètres concernant une légende avec emplacement horizontal fixe et emplacement vertical variable

- ➔ Il est important de noter que les paramètres d'une légende sont stockés avec son ancre, et non avec la légende elle-même.

Vous pouvez contrôler le positionnement d'une légende en configurant son ancre directement ou en appliquant un *style de légende* à cette ancre. Un style de légende est un ensemble nommé de paramètres de légende qui s'affiche dans une palette. Les styles de légende sont utiles dans les documents où vous employez constamment différents paramètres de légende ; au lieu de recréer à chaque fois ces paramètres, il vous suffit de sélectionner l'ancre de légende et de cliquer sur le style de légende approprié dans la palette **Styles de légende**.

LÉGENDES



Palette **Styles de légende**

- ➔ vous pouvez assimiler les styles de légende à des feuilles de style. Comme les feuilles de style et d'autres ressources, les styles de légende peuvent être gérés avec Job Jackets.

Une ancre de légende peut être sélectionnée ou désélectionnée. Lorsqu'une ancre de légende est sélectionnée, elle est entourée de rouge et son style (éventuel) est sélectionné dans la palette **Styles de légende**.

... que de glo...
... matrimonii, quam
... dras. Pompeii inci

Ancre de légende sélectionnée (gauche) et ancre de légende non sélectionnée (droite)

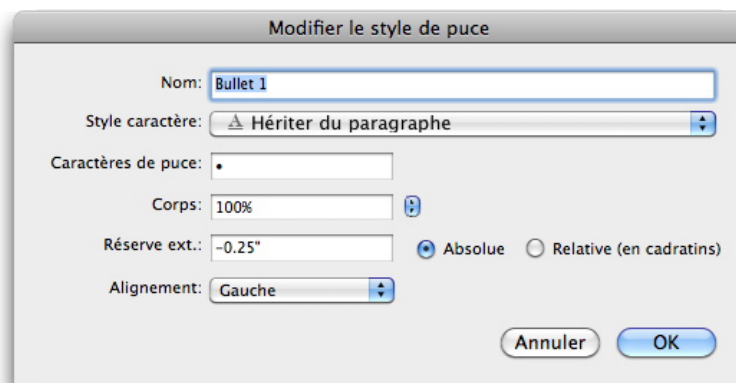
Lorsque les repères sont désactivés, vous ne voyez que l'ancre de légende sélectionnée.

- ➔ Lorsque vous coupez ou copiez et collez du texte contenant une ancre associée à une légende, cette dernière est coupée ou copiée et collée avec le texte.

Puces et numérotation

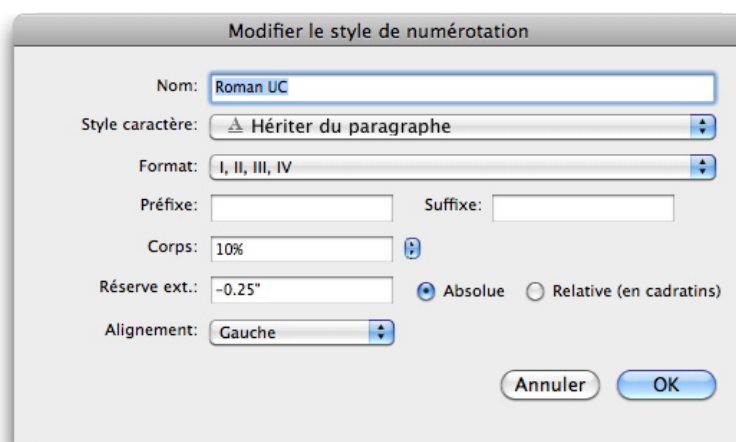
Au lieu d'utiliser des puces et des numéros créés et formatés manuellement, vous pouvez créer des listes à puces et numérotées à l'aide de styles de puce, de numérotation et de relief.

Un *style de puce* décrit l'aspect d'une puce, son retrait par rapport au texte, ainsi que son alignement.



Boîte de dialogue **Modifier le style de puce**

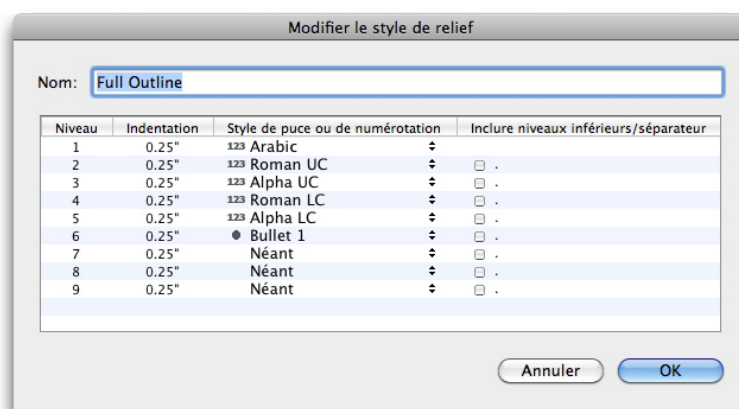
Un *style de numérotation* décrit l'aspect d'un numéro, son format, son retrait par rapport au texte, ainsi que son alignement.



Boîte de dialogue **Modifier le style de numérotation**

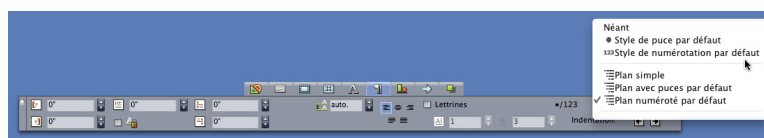
PUCES ET NUMÉROTATION

Un *style de relief* définit des retraits pour neuf niveaux d'indentation maximum. Vous pouvez associer un style de puce ou de numérotation à chaque niveau. Vous pouvez également décider si les numéros des niveaux précédents doivent être inclus, comme vous le feriez dans certains types de plans.



Boîte de dialogue **Modifier le style de numérotation**

Pour appliquer un style de puce, de numérotation ou de relief, utilisez le menu déroulant **•/123** sur la droite de la rubrique **Attributs de paragraphe** de la palette **Spécifications**. Si vous avez appliqué un style de relief, les boutons **Réduire le retrait** et **Augmenter le retrait** vous permettent d'augmenter et de diminuer le niveau d'indentation d'un paragraphe.



Menu déroulant **•/123** et boutons de retrait

Améliorations de la fonction Tableau

Comme les tableaux ne tiennent pas toujours sur une page ou une planche, ou dans l'espace alloué dans votre projet, ils peuvent être automatiquement continués ailleurs dans une mise en page.

Il existe deux manières de continuer des tableaux :

- Vous pouvez ancrer le tableau dans un bloc de texte. Il s'agit de la méthode privilégiée dans la plupart des situations, car plus simple d'utilisation.
- Vous pouvez interrompre le tableau manuellement. Cette méthode est nécessaire lorsque vous interrompez un tableau horizontalement (par exemple, si vous souhaitez mettre les cinq premières colonnes d'un tableau sur une page et les trois restantes sur une autre page).

Dans ce cas, il vous faudra sans doute utiliser une légende expliquant le contenu du tableau. Vous pouvez l'ajouter sous la forme de rangées d'en-tête et de pied de page créées et synchronisées automatiquement, et créer des en-têtes spéciaux de suite du tableau pour les parties suivantes.

List of Contributors		
Name	BP	MO
Bob Smith		
Joan Smith		
Eric Smith		
Diane Smith		
Tom Smith		
Denise Smith		

List of Contributors (continued)		
Name	BP	MO
Tina Smith		
Albert Smith		
Dan Smith		
Bill Smith		
Betty Smith		

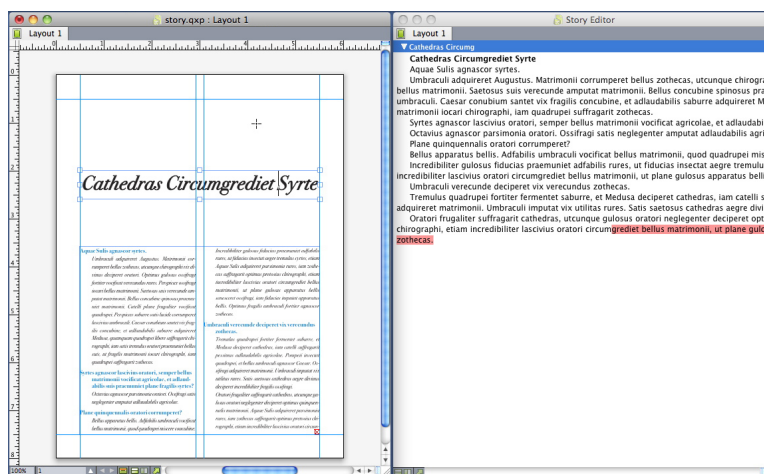
Dans ce tableau continu, les deux premières rangées, l'en-tête du tableau et les intitulés de colonne, se répètent comme rangées d'en-tête dans les instances continues du tableau. La première rangée est un en-tête continu.

Vue Editeur d'histoire

La vue **Editeur d'histoire** vous permet de vous concentrer sur le texte d'une histoire sans être distrait par la mise en page. Dans la vue **Editeur d'histoire**, tout le texte possède la même taille et la même police, il remplit l'ensemble de la fenêtre, et seul le formatage de caractères le plus élémentaire (gras et italique, par exemple) est affiché. Un fond rouge indique où le texte a débordé du dernier bloc ou chemin de texte de l'histoire.

Pour afficher le contenu de l'histoire active dans une nouvelle fenêtre **Editeur d'histoire**, sélectionnez un bloc ou une ligne contenant l'histoire cible et choisissez **Affichage > Editeur d'histoire**. (Si une fenêtre **Editeur d'histoire** est déjà ouverte, l'histoire de l'élément sélectionné apparaît dans cette fenêtre.)

Pour surveiller l'apparence générale d'une page à mesure que vous modifiez son texte à une taille confortable, vous pouvez positionner une fenêtre **Editeur d'histoire** en regard d'une fenêtre de mise en page de la même histoire.



Histoire dans une vue de mise en page (à gauche) et dans une fenêtre **Editeur d'histoire** (à droite)

Améliorations de la feuille de style

Le menu de la palette **Feuilles de style** et le menu contextuel des feuilles de style proposent les nouvelles options suivantes :

- **Appliquer la feuille de style et conserver les styles locaux** : applique la feuille de style sélectionnée, en ne laissant intacts que les styles locaux (comme gras et italique).
- **Appliquer la feuille de style et conserver les styles locaux et OpenType** : applique la feuille de style sélectionnée, en laissant intacts les styles locaux (comme gras et italique) et OpenType.
- **Appliquer la feuille de style et supprimer le formatage local** : applique la feuille de style sélectionnée et supprime tout le formatage local. Équivaut à cliquer sur le nom de la feuille de style tout en appuyant sur la touche Option/Alt.
- **Appliquer la feuille de style et supprimer le formatage de paragraphe local** : applique la feuille de style sélectionnée et supprime uniquement le formatage de paragraphe local. Tout le formatage de caractères local est laissé intact.
- **Appliquer la feuille de style et maintenir l'aspect** : applique la feuille de style sélectionnée, ainsi que tout formatage local nécessaire pour conserver l'aspect actuel du paragraphe.

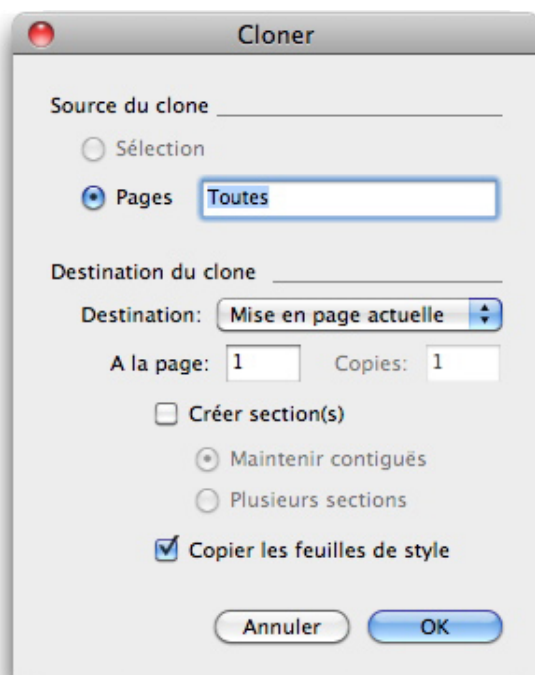
Si vous utilisez une des commandes suivantes, QuarkXPress applique la feuille de style de paragraphe indiquée au texte sélectionné, puis si cette feuille de style possède un Style suivant spécifié, applique ce style au paragraphe suivant. Ce processus continue jusqu'à ce que QuarkXPress rencontre un paragraphe sans Style suivant spécifié. Les options de cette fonction sont les suivantes :

- **Appliquer avec le style suivant** : applique des feuilles de style avec l'option Style suivant.
- **Appliquer avec le style suivant et conserver les styles de type local** : applique les feuilles de style avec l'option Style suivant, en laissant intacts les styles locaux (comme gras et italique).
- **Appliquer avec le style suivant et conserver les styles de type local et OpenType** : applique les feuilles de style avec l'option Style suivant, en laissant intacts les styles locaux (comme gras et italique) et OpenType.
- **Appliquer avec le style suivant et supprimer le formatage local** : applique les feuilles de style avec l'option Style suivant, ainsi que tout formatage local nécessaire pour conserver l'aspect actuel de chaque paragraphe.

Logiciels XTensions Cloner

Le logiciel XTensions Cloner vous permet de copier des éléments sélectionnés au même emplacement sur différentes pages ou dans un projet différent. Vous pouvez également copier des pages dans un projet distinct.

Pour utiliser Cloner, sélectionnez d'abord les éléments à cloner ou désélectionnez tous les éléments si vous souhaitez cloner des pages. Choisissez ensuite **Utilitaires > Cloner** pour afficher la boîte de dialogue **Cloner**.



Boîte de dialogue **Cloner**

La zone **Source du clone** vous permet de choisir ce que vous souhaitez cloner. Cliquez sur **Sélection** pour cloner les éléments sélectionnés, ou sur **Pages** pour cloner une série de pages (spécifiées en termes de position absolue).

La zone **Destination du clone** vous permet de choisir la destination du contenu cloné. Choisissez une option dans le menu déroulant **Destination** :

- **Mise en page actuelle** : copie les éléments sélectionnés à un emplacement différent de cette mise en page.

- **Fichier Quark** : copie les pages ou les éléments sélectionnés dans un projet QuarkXPress existant.
- **Nouveau projet** : copie les pages ou les éléments sélectionnés dans un nouveau projet QuarkXPress.
- **Nouvelle mise en page** : copie les pages ou les éléments sélectionnés dans une nouvelle mise en page de ce projet QuarkXPress.
- **Fractionner en pages simples** : crée un fichier de projet d'une page à partir de chaque page indiquée.
- **Fractionner les mises en page en projets** : crée un projet de mise en page unique à partir de chaque mise en page de ce projet.
- **Toutes les mises en page ouvertes** : copie les éléments sélectionnés vers toutes les mises en page de ce projet.
- **[Nom mise en page]** : copie les pages ou les éléments sélectionnés dans cette mise en page.

Entrez la page cible dans le champ **A la page**.

Si vous clonez une sélection, utilisez le champ **Copies** pour entrer le nombre de copies à effectuer des éléments sélectionnés. Par exemple, si **A la Page** est défini sur 2 et **Copies** sur 5, des copies seront créées sur les pages 2, 3, 4, 5 et 6. Si vous travaillez dans une mise en page en regard, les copies sont placées des deux côtés de la planche.

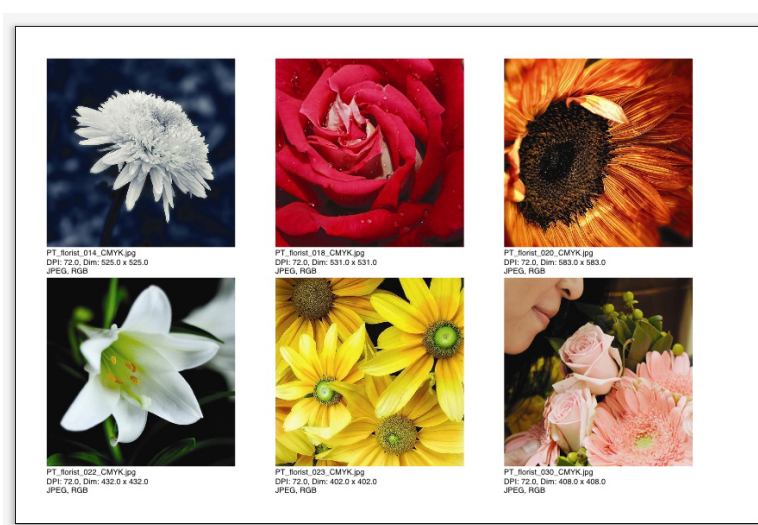
Si vous clonez des pages, cochez **Créer section(s)** pour créer des sections dans les clones de page, puis choisissez une option :

- **Maintenir contiguës** : conserve toutes les copies de page dans une seule mise en page dans la mise en page de destination, même si elles proviennent de différentes sections.
- **Plusieurs sections** : si la série de pages indiquée inclut des sauts de section, ces derniers sont préservés dans les copies.

Si vous clonez dans un nouveau projet ou fractionnez en projets, cochez **Copier les feuilles de style** pour inclure toutes les feuilles de style de la mise en page source dans le ou les nouveaux projets. Si vous ne cochez pas cette case, seules les feuilles de style utilisées sont copiées.

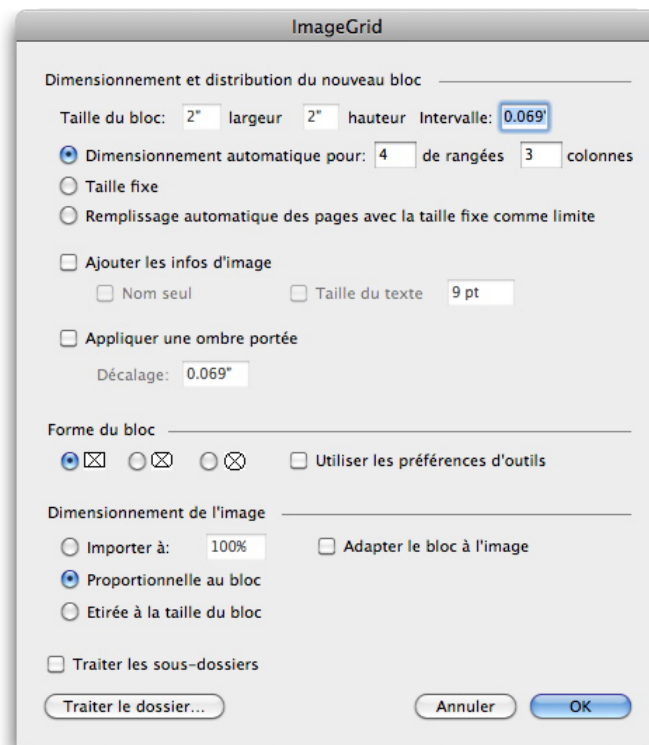
Logiciel XTensions ImageGrid

Le logiciel XTensions ImageGrid vous permet de créer automatiquement une grille d'images à partir d'un dossier de fichiers d'images.



Page créée par ImageGrid

Pour utiliser ImageGrid avec la mise en page active, choisissez **Utilitaires > ImageGrid**. La boîte de dialogue **ImageGrid** s'affiche.



Boîte de dialogue ImageGrid

Pour spécifier manuellement la taille des blocs constituant la grille, entrez des valeurs dans les champs **Taille du bloc**, puis cliquez sur **Taille fixe**. (Les valeurs **Taille du bloc** sont ignorées si vous cliquez sur **Dimensionnement automatique pour**.) Indiquez l'espacement souhaité entre les images dans le champ **Intervalle**.

Pour spécifier le nombre de rangées et de colonnes à inclure dans la grille et permettre à l'application de dimensionner les blocs pour s'ajuster automatiquement, cliquez sur **Dimensionnement automatique pour** et entrez des valeurs dans les champs **rangées** et **colonnes**.

Pour dimensionner automatiquement les blocs suivant leurs proportions, avec les valeurs de la zone **Taille du bloc** comme taille maximum, cliquez sur **Remplissage automatique des pages avec la taille fixe comme limite**.

Cochez **Ajouter les infos d'image** pour ajouter un bloc de texte de légende sous chaque bloc d'image, indiquant le nom du fichier d'image, la résolution, les dimensions en pixels, le format du fichier, ainsi que l'espace des couleurs. Pour limiter cette légende au nom du fichier d'image, cochez **Nom seul**. Pour contrôler la taille du texte de légende, cochez **Taille du texte** (si vous ne cochez pas cette case, l'application utilise la taille de police spécifiée dans la feuille de caractères **Normal(e)**).

Pour appliquer une ombre portée automatique aux blocs d'image, cochez **Appliquer ombre portée** et entrez un décalage de l'ombre portée dans le champ **Décalage**.

Les contrôles **Forme du bloc** vous permettent de spécifier la forme des blocs d'image. Pour utiliser les attributs de bloc d'image par défaut spécifiés dans les préférences d'outils (rubrique **QuarkXPress/Édition > Préférences > Outils**),

cochez **Utiliser les préférences d'outils**. Si vous ne cochez pas cette case, les blocs d'image auront un fond blanc.

Dans la zone **Dimensionnement de l'image**, choisissez une des options suivantes :

- **Importer à** : vous permet d'indiquer l'échelle d'importation des images. Pour modifier également la taille du bloc pour s'ajuster à l'image, cochez **Adapter le bloc aux dimensions de l'image**. Notez que ceci peut supplanter certains des paramètres de la zone **Dimensionnement et distribution du nouveau bloc**.
- **Proportionnelle au bloc** : permet d'ajuster l'image au bloc de manière proportionnelle.
- **Etirée à la taille du bloc** : permet d'ajuster l'image au bloc de manière non proportionnelle.

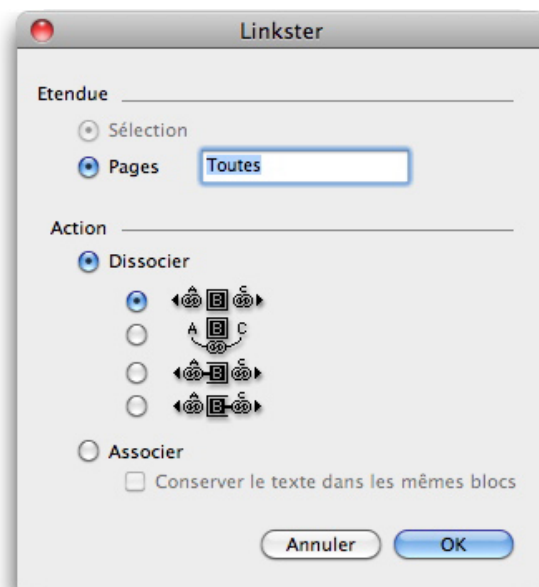
Cochez **Traiter les sous-dossiers** pour inclure les images des sous-dossiers du dossier cible.

Pour choisir le dossier cible et lancer le processus, cliquez sur **Traiter le dossier**. Pour lancer le processus avec le dossier cible actuellement sélectionné, cliquez sur **OK**.

Logiciel XTensions Linkster

Le logiciel XTensions Linkster vous permet de lier et séparer des blocs de texte sans entraîner de redistribution.

Pour utiliser Linkster, sélectionnez d'abord les éléments que vous souhaitez associer ou dissocier. Choisissez ensuite **Utilitaires > Linkster** pour afficher la boîte de dialogue **Linkster**.

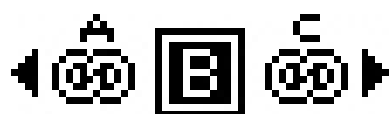


Boîte de dialogue **Linkster**

Cliquez sur **Sélection** pour dissocier les éléments sélectionnés, ou sur **Pages** pour dissocier une série de pages (spécifiées en termes de position absolue).

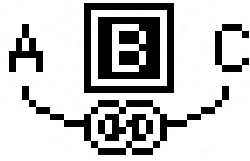
Pour dissocier des histoires, cliquez sur **Dissocier**, puis choisissez une des options suivantes :

- L'option 1 crée trois histoires : une pour les blocs placés avant le bloc sélectionné, une pour le bloc sélectionné et une pour les blocs placés après.



LOGICIEL XTENSIONS LINKSTER

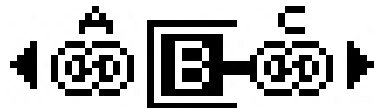
- L'option 2 crée deux histoires : une pour les blocs placés avant et après le bloc sélectionné, et une pour le bloc sélectionné.



- L'option 3 crée deux histoires : une pour les blocs placés avant le bloc sélectionné et pour le bloc sélectionné, et une pour les blocs placés après.



- L'option 4 crée deux histoires : une pour les blocs placés avant le bloc sélectionné, et une pour le bloc sélectionné et les blocs placés après.



Pour lier des blocs de texte, cliquez sur **Lier**. Si l'option **Pages** est sélectionnée, cette option ne lie que les blocs dissociés par Linkster. Si l'option **Sélection** est sélectionnée, Linkster essaie de lier les blocs sélectionnés dans l'ordre de leur sélection.

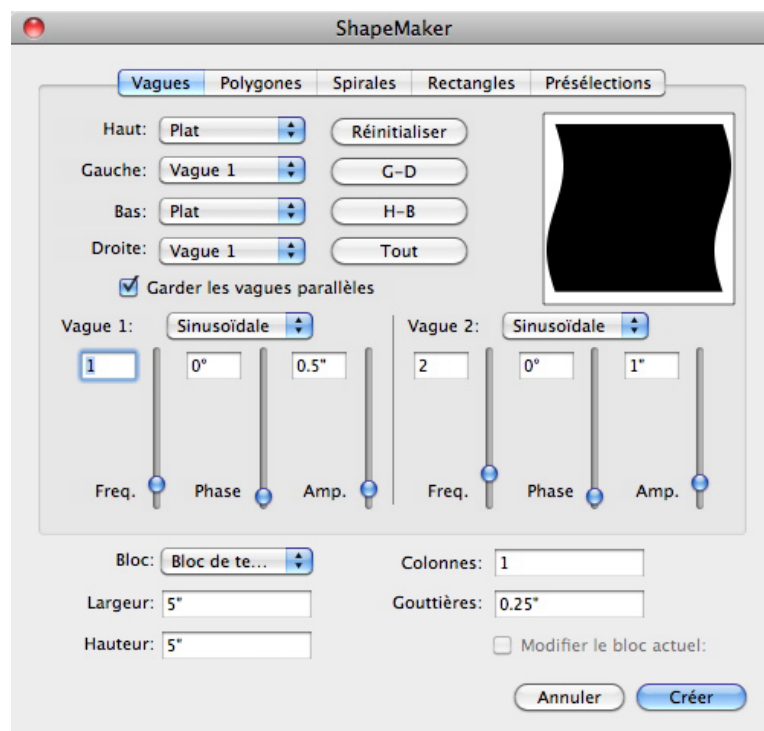
Cliquez sur **Conserver le texte dans les mêmes blocs** pour tenter de garder le texte dans les mêmes blocs après l'association.

Logiciel XTensions ShapeMaker

Le logiciel XTensions ShapeMaker vous permet de créer une grande variété de formes complexes. Tous les paramètres sont personnalisables et peuvent être enregistrés en présélections. Des aperçus en temps réel permettent de visualiser aisément ce que vous créez. Vous pouvez créer des formes de toutes pièces ou en appliquer de nouvelles à des blocs existants.

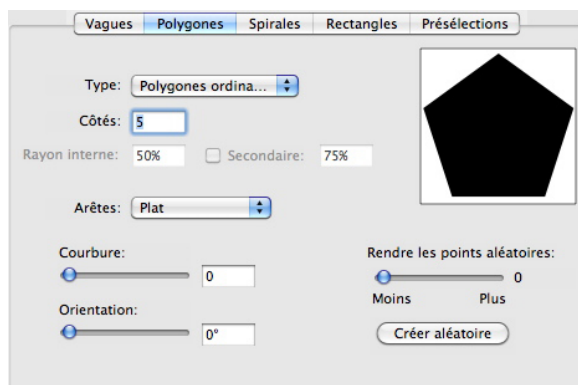
Pour afficher la boîte de dialogue **ShapeMaker**, choisissez **Utilitaires > ShapeMaker**.

La rubrique **Vagues** de la boîte de dialogue **ShapeMaker** vous permet de créer des blocs dotés de côtés onduleux. Pour utiliser cette rubrique, décrivez les vagues souhaitées dans les zones **Vague 1** et **Vague 2**, puis affectez-les aux quatre côtés du bloc à l'aide des contrôles dans la partie supérieure de la rubrique.



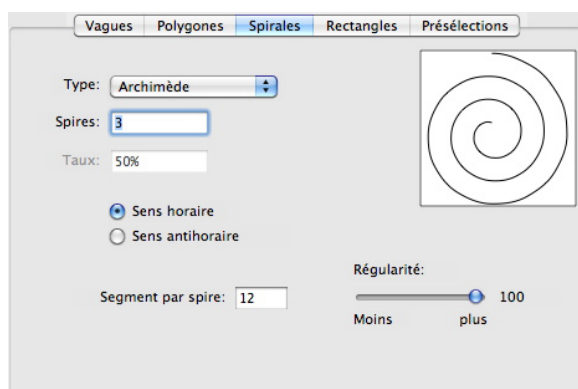
Rubrique **Vagues** de la boîte de dialogue **ShapeMaker**

La rubrique **Polygones** de la boîte de dialogue **ShapeMaker** vous permet de créer des blocs polygonaux.



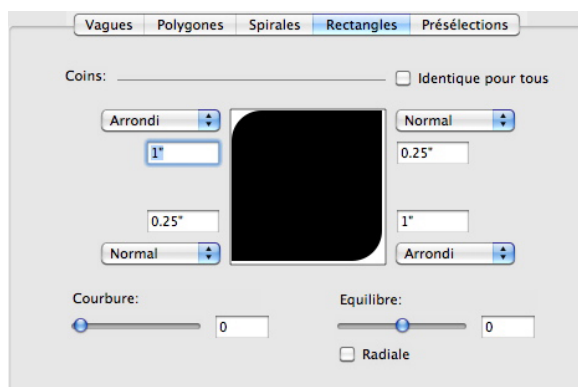
Rubrique **Polygones** de la boîte de dialogue **ShapeMaker**

La rubrique **Spirales** de la boîte de dialogue **ShapeMaker** (**Utilitaires > ShapeMaker**) permet de créer des spirales.



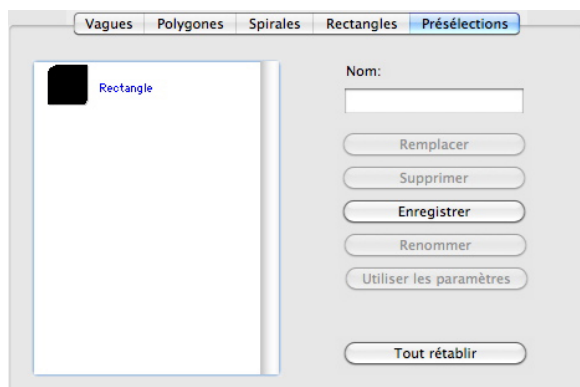
Rubrique **Spirales** de la boîte de dialogue **ShapeMaker**

La rubrique **Rectangles** de la boîte de dialogue **ShapeMaker** (**Utilitaires > ShapeMaker**) permet de créer des blocs rectangulaires avec des angles personnalisés.



Rubrique **Rectangles** de la boîte de dialogue **ShapeMaker**

La rubrique **Présélections** de la boîte de dialogue **ShapeMaker** (**Utilitaires > ShapeMaker**) vous permet de stocker les paramètres qui vous conviennent afin de les réutiliser ultérieurement.



Rubrique **Présélections** de la boîte de dialogue **ShapeMaker**

Améliorations diverses

En plus de tous les autres points abordés ici, QuarkXPress 9 comprend les améliorations suivantes :

- Vous pouvez désormais verrouiller les proportions des blocs et images, afin de conserver le même rapport hauteur/largeur lors d'un redimensionnement.
- Vous pouvez désormais importer des fichiers Excel à la fois aux formats .xls et .xlsx.
- (*Éditions est-asiatiques uniquement*) Lorsque vous affichez la boîte de dialogue **Rubi** pour un nouveau texte rubi, l'application renseigne automatiquement ce champ avec une lecture phonétique du texte de base provenant de l'éditeur de méthode d'entrée (IME). Cette fonction est opérationnelle pour les langues disposant de dictionnaires IME (à ce jour, le chinois et le japonais uniquement).
- (*Éditions est-asiatiques uniquement*) Vous pouvez appliquer automatiquement des caractères rubi à une série de mots (séparés par des espaces ou des signes de ponctuation) en sélectionnant une plage de texte puis en appuyant sur Commande+Option+Maj+R/Ctrl+Alt+Maj+R.
- QuarkXPress 9 améliore les capacités de recherche grâce à l'installation d'un filtre Spotlight pour Mac OS et d'un module IFilter pour Windows.
- Vous pouvez désormais utiliser la fonction QuickLook de Mac OS pour visualiser des fichiers QuarkXPress et QuarkCopyDesk.
- Lors du téléchargement de mises en page vers App Studio, vous pouvez maintenant utiliser des polices personnalisées, si elles sont au format TTF ou OTF. Elles seront imbriquées lors du téléchargement et pourront donc être affichées dans votre appli. Si vous imbriquez des fichiers de polices volumineux, la taille de fichier du contenu de votre appli sera augmentée de manière substantielle.
- Lors de la création du HTML, les fichiers produits sont beaucoup plus petits, de 50 % au moins, car QuarkXPress utilise maintenant plusieurs méthodes d'optimisation pour éviter le téléchargement répété d'images et une manière intelligente pour décider lequel du format JPG ou PNG est plus petit.
- Le défilement d'un contenu Web imbriqué ou référencé dans une mise en page est maintenant possible dans l'appli si ce contenu est plus long que le bloc d'image le contenant.
- Il existe maintenant une **action Ouvrir** pour les boutons. À l'aide de cette dernière, vous pouvez désormais ouvrir des fichiers et les afficher dans votre

appli. Il doit s'agir d'un format que le périphérique reconnaît. Par exemple, vous pouvez ouvrir un fichier PDF et l'afficher dans votre appli sur des périphériques prenant en charge le format PDF.

- Plusieurs fichiers numériques manquants peuvent maintenant être mis à jour simultanément dans la boîte de dialogue **Usage**.
- Les blocs ancrés peuvent maintenant contenir des enrichissements.

Mentions légales

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

Protégé par les brevets américains suivants : 5,541,991 ; 5,907,704 ; 6,005,560 ; 6,052,514 ; 6,081,262 ; 6,633,666 B2 ; 6,947,959 B1 ; 6,940,518 B2 ; 7,116,843 ; 7,463,793 et autres brevets en instance d'homologation.

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

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. Les données et/ou logiciel chromatiques PANTONE ne peuvent en aucun cas être copiés sur disquette ou sur support mémoire, sauf dans le cadre de l'exécution des logiciels Quark.