

Quark Publishing Platform 9.5.3 Benutzerhandbuch

Inhaltsverzeichnis

Einführung....8
Was wird vorausgesetzt?....8
In diesem Buch verwendete Konventionen....8

Über Quark Publishing Platform....10
Konzepte der Plattform....11
Komponenten der Plattform....13
Die Plattform-Architektur....14
Features der Plattform....15

Konfiguration....17
Der Administration-Client....17
Der Bereich System....18
Der Bereich Content Modell....18
Der Bereich Workflow....18
Der Bereich Benutzer und Gruppen....19
Konfigurieren von Speicheroptionen....19
Hinzufügen von Assetspeichern....19
Löschen von Assetspeichern....20
Arbeiten mit Inhaltstypen....20
Arbeiten mit Sammlungsarten....22
Arbeiten mit Attributen....22
Definieren von Attributen....23
Attribute mit Einschränkungen versehen....28
Arbeiten mit Beziehungen....30
Arbeiten mit Workflows....31
Erstellen eines Workflows....32
Arbeiten mit Status....32
Arbeiten mit Formularen....34
Festlegen von Rollen und Rechten....35
Rollen und Rechte....35
Erstellen und Löschen von Benutzern....36
Verwalten von Benutzerlisten mit LDAP....37
Erstellen und Löschen von Gruppen....41
Konfigurieren der Redline-Farben....42

Wartung und Asset Management....44
Überwachen der Benutzeraktivität und Abmelden von Benutzern....44

Löschen von Assets.....45
Archivieren von Assets.....45
Wiederherstellen von Assets.....46

Die Benutzerschnittstelle.....48
Übersicht über Rollen, Ansichten und Strukturen.....48
Das Fenster Arbeitsbereich-Browser.....48
Das Fenster Arbeitsberich-Browser.....48
Die Werkzeugleiste Arbeitsbereich.....50
Darstellungsoptionen.....55
Symbolspalten.....61
Der Vorschaubereich.....62
Menüs (Quark Publishing Platform Client).....63
Quark Publishing Platform Client Menü (nur Mac OS).....63
Das Menü Ablage/Datei.....64
Das Menü Bearbeiten.....64
Das Menü Ansicht.....64
Das Menü Aktionen.....65
Das Menü Gehe zu.....66
Das Menü Suche.....67
Das Menü Fenster (Mac OS).....67
Das Menü Hilfe.....67
Menüs (QCD).....67
Das Menü QuarkCopyDesk (nur Mac OS).....67
Das Menü Plattform.....68
Menüs (QXP).....69
Das Menü QuarkXPress (nur Mac OS).....69
Das Menü Hilfsmittel.....69
Das Menü Fenster.....69
Das Menü QPS.....70

Client Tasks.....73
Zum Verständnis der Funktionsweise von Quark Publishing Platform.....73
Quark Publishing Platform Server und Quark Publishing Platform Client Anwendungen.73
Administrieren eines Quark Publishing Platform Workflows.....73
Verwenden von XML Author mit Quark Publishing Platform.....74
Zuteilen und Verwalten von Assets aus QXP.....74
Weiterleitung und Nachverfolgung.....78
Automatisieren von Ausgabe und Export.....79
Archivieren und Wiederherstellen.....79
Anmelden.....80
Erstellen von Assets (QCD und QXP).....81
Arbeiten mit Sammlungen.....82
Arbeiten mit Sammlungsvorlagen.....82
Erstellen einer Sammlung.....83

Bearbeiten von Sammlungen....91
Duplizieren einer Sammlung....92
Löschen einer Sammlung....93
Anfügen von Inhalten (QCD und QXP)....93
Einchecken von Assets....93
Der Befehl Einchecken....94
Der Befehl Andere einchecken....95
Einchecken von mehreren Assets....96
Einchecken eines Projekts mit Bildern (nur QXP)....97
Zuteilen von Assets....97
Zuteilen von Assets: Quark Publishing Platform Client....98
Zuteilen von Assets: QXP....99
Durchführen einer Suche....100
Verwenden der Schnellsuche....102
Durchführen einer verschachtelten Suche....102
Durchführen einer Volltextsuche....103
Durchführen einer Sammlungssuche....105
Von hier suchen....106
Arbeiten mit gespeicherten Suchen....106
Verwalten von Suchen....106
Festlegen der Optionen für die Darstellung von Suchergebnissen....107
Auschecken von Assets....108
Auschecken eines Assets: Quark Publishing Platform Client....108
Auschecken eines Assets: QCD....108
Auschecken eines Artikels oder Projekts: QXP....109
Auschecken eines Projekts mit Zuordnungen: QXP....109
Das Auschecken und Bearbeiten von Bildern: QXP und QCD....110
Verwenden der erweiterten Suche: QCD und QXP....110
Abbruch des Auscheckens....111
Arbeiten mit Vorlagen....111
Zuordnen von Inhalten zu Layouts....112
Primärzuordnungen und Sekundärzuordnungen....112
Zuordnen von Artikelkomponenten durch Ziehen....113
Zuordnen von Artikeln durch Ziehen....114
Zuordnen von Artikeln durch Zuweisen....116
Zuordnen von Textdateien zu Layouts....116
Zuordnen von Bildern zu Layouts....117
Zuordnen von App Studio Assets....117
Zuordnen von Multimedia Assets zu Reflow-Artikeln....118
Nachverfolgen von Zuordnungen....118
Abtrennen von Komponenten....119
Zuordnen digitaler Assets zu Layouts....120
Ersetzen der Artikelgeometrie....120
Arbeiten mit Bibliotheken....121
Schreibgeschütztes Betrachten von Assets....121
Veröffentlichen von Assets....122

Betrachten und bearbeiten der Attributdaten.....123
Speichern einer Assetversion.....124
Individuelle Einrichtung des Bereichs Suchergebnisse.....124
Einstellen der Vorgaben für Quark Publishing Platform Client.....125
Bereich Allgemein.....125
Der Arbeitsbereich.....128
Bereich Startmodus.....129
Der Bereich Archiv.....130
Einstellen der Vorgaben für Quark Publishing Platform: QXP 130
QXP Vorgaben: Bereich Allgemein.....130
QXP Vorgaben: Der Arbeitsbereich.....133
QXP Vorgaben: Der Bereich Projekt und Zuordnungen.....135
QXP Vorgaben Der Bereich Artikel.....136
QXP Vorgaben: Bereich Warnmeldungen.....136
Einstellen der Vorgaben für Quark Publishing Platform: QCD.....138
QCD Vorgaben: Bereich Allgemein.....138
QCD Vorgaben: Der Arbeitsbereich.....141
QCD Vorgaben: Der Bereich Artikel.....143
QCD Vorgaben: Bereich Warnmeldungen.....143

Redlining.....145
Verwenden der Redline-Einstellungen.....145

Hinweise.....147
Arbeiten mit Notizen.....147
Öffnen und Schließen von Notizen.....147
Anzeigen und Verbergen von Notizen.....147
Löschen von Notizen.....148
Umwandeln von Noten in Text (und umgekehrt).....148
Anzeigen von Notizen anhand des Autors, des Datums, des Namens oder der Farbe.148
Verschieben und Ändern der Größe von Notizen.....148
Drucken von Notizen.....148
Notizen in PDF-Dateien.....149

Web Client.....150
Anmelden mit Quark Publishing Platform Web Client.....150
Ändern des Passworts.....151
Einrichten der Suchergebnis-Darstellung.....152
Die Suche im Web Client.....152
Archivieren und Wiederherstellen im Webclient.....153
Verwenden von Darstellungsoptionen.....153
Die Voransicht von Assets mit Quark Publishing Platform Web Client.....154
Verwenden der Funktionen zum Publizieren.....155
Bearbeiten von Asset-Attributen.....155
Betrachten von Assetversionen.....156

Betrachen von Beziehungs-Informationen.....156
Erstellen von Artikeln im Quark Publishing Platform Web Client.....157
Erstellen von Projekten aus Vorlagen im Quark Publishing Platform Web Client.157
Bearbeiten von Artikeln im Quark Publishing Platform Web Client.....158
Bearbeiten von Textkomponenten.....158
Bearbeiten von Bildkomponenten.....161
Verwalten von Komponenten.....162
Das Suchen und Ersetzen von Text in Artikeln.....163
Einstellen der Hintergrundfarbe für die Bearbeitung.....164
Ändern der Textgröße für die Bearbeitung.....164
Arbeiten mit Rubi.....165
Arbeiten mit gruppierten Zeichen.....166
Verwenden von Notizen in Artikeln.....166
Bearbeiten von Projekten im Quark Publishing Platform Web Client.....167
Legenden im Quark Publishing Platform Web Client.....167
Andere Dateien einchecken.....168
Bearbeiten anderer Dateien.....168
Verwenden des Web Client Vorschaubereichs.....169
Einstellen der Vorgaben für Quark Publishing Platform Web Client.....169

Script Manager 171
Konfiguration des Quark Publishing Platform Script Managers.....171
Arbeiten mit Quark Publishing Platform Script Manager.....172
Anmelden mit Quark Publishing Platform Script Manager.....173
Erstellen eines Skripts.....173
Importieren eines Skripts.....174
Löschen und Exportieren von Skripts.....175
Das Schreiben, Bearbeiten und Auslösen von Skripten.....175
Zugriff auf die Objekte von Quark Publishing Platform Server.....176
Laden eines Skripts in ein Skript.....176
Protokollieren und Debuggen von Skripten.....176
Verwenden von Utility-Methoden in Skripten.....177
Auslösen eines Skripts.....178
Quark Publishing Platform ereignisbasiertes Skriptbeispiel.....179
Manuelles Ausführen eines Skriptes.....180

Rechte.....181
Inhaltsrechte.....182
Inhaltsrechte: Allgemein.....182
Inhaltsrechte: Attribute bearbeiten.....184
Inhaltsrechte: Job Jackets.....184
Inhaltsrechte: Redlining bearbeiten.....185
Inhaltsrechte: Artikelkomponenten.....185
Inhaltsrechte: Bilder bearbeiten.....185
Inhaltsrechte: Bearbeiten.....186

Anwendungsrechte.....186
Anwendungsrechte: Administration.....186
Anwendungsrechte: Arbeitsbereich.....187

Glossar.....188

Rechtliche Hinweise.....200

Einführung

Quark® Publishing Platform™ ist ein Bündel vernetzter Anwendungen für kreative Arbeitsgruppen. Dieses Handbuch bietet eine anspruchsvolle Einführung in die Quark Publishing Platform Client Anwendung und erläutert den Funktionsumfang, um den Quark Publishing Platform die Anwendungen QuarkXPress® und QuarkCopyDesk® erweitert. Sie können dieses Handbuch verwenden, um die einzelnen Funktionen und ihren Einsatzzweck kennenzulernen und erfahren, wo Sie diese Funktionen finden. Informationen zum Verwenden von Quark Publishing Platform mit Quark XML Author finden Sie in der Dokumentation zu Quark XML Author für Quark Publishing Platform.

Was wird vorausgesetzt?

In diesem Buch wird vorausgesetzt, dass Sie mit Ihrem Computer vertraut sind und folgendes beherrschen:

- das Starten einer Anwendung
- das Öffnen, Sichern und Schließen von Dateien
- die Verwendung von Menüs, Dialogboxen und Paletten
- die Verwendung von Maus, Tastaturbefehlen und Modifiziertasten

Wenn Sie in einem dieser Bereiche Hilfe benötigen, schlagen Sie in der mit Ihrem Computer gelieferten Dokumentation (Benutzerhandbuch oder Referenzteil) nach.

In diesem Buch verwendete Konventionen

Die Formatierungsrichtlinien dieses Handbuchs heben bestimmte Information hervor, damit Sie das Gesuchte schnell finden.

- Fettschrift: Die Namen aller Dialogboxen, Felder und weiterer Steuerelemente sind fett gedruckt. Beispiel: "Klicken Sie auf **Speicherung** im Bereich **Administration**."
- Verweise: In Funktionsbeschreibungen verdeutlichen eingeklammerte Querverweise den Zugang zu diesen Funktionen. Beispiel: "Die Einstellungen für die **Speicherung** (Bereich **Administration**) erlauben das Festlegen der Assetspeicherung."
- Pfeile: Sie werden häufig auf Pfeile (>) stoßen, die Ihnen den Pfad zu einer Funktion zeigen. Beispiel: "Wählen Sie **Administration** > **Benutzerprofile**, um einen Benutzer hinzuzufügen."

- Symbole: Obwohl auf viele Werkzeuge und Schaltflächen anhand ihres Namens Bezug genommen wird, den Sie durch die Anzeige der Tooltips sehen können, werden zur leichteren Identifizierung gelegentlich Symbole verwendet.
- Probleme zwischen den Plattformen: Es muss aufgrund von Konventionen in Bezug auf die Benutzeroberfläche und wegen anderer Faktoren im Hinblick auf einige Bezeichnungen, Schaltflächen, Tastenkombinationen und andere Aspekte von Quark Publishing Platform Client Anwendungen zwischen Mac OS® und Windows® unterschieden werden. In solchen Fällen werden, durch einen Schrägstrich getrennt, die Versionen für Mac OS und Windows vorgestellt, wobei die Mac OS Version immer zuerst erscheint. Wenn zum Beispiel die Mac OS Version einer Schaltfläche mit **Auswählen** bezeichnet ist und die Windows Version mit **Durchsuchen**, lautet die Anweisung "Klicken Sie auf **Auswählen/Durchsuchen**". Komplexere Unterschiede zwischen den Plattformen werden in Hinweisen oder in Klammern gesetzt näher erläutert.

Hinweise bieten wertvolle Informationen zu bestimmten Funktionen und allgemeinen Techniken im Umgang mit der Software.

Über Quark Publishing Platform

Quark Publishing Platform ist eine hochgradig konfigurierbare Lösung für komplettes, automatisiertes, umfassendes Multichannel-Publishing. Quark Publishing Platform wurde auf die Unterstützung aller Publishing-Bedürfnisse vom Anfang bis zum Ende hin konzipiert, angefangen bei vollständigen, manuellen Publishing-Systemen bis hin zu hochgradig automatisierten Workflows.

Die Plattform besteht aus einer Reihe von Kernmodulen, die sich auf unterschiedliche Weise kombinieren und in die Workflows von Drittanbietern integrieren lassen und so nahezu jedem Workflow gerecht werden. Content Creation, Management, Publishing und Delivery bilden die Basis der unzähligen Möglichkeiten.

Erstellen

Mit Quark Publishing Platform können Sie:

- Professionelle Templates für unterschiedlichste Publikationen erstellen
- Strukturierte Inhalte in der vertrauten Umgebung von Microsoft Word verfassen
- Inhalte aus Datenbanken mit anderen Content-Formen integrieren
- Multimedia-Content wie Video, Audio und Diashows einsetzen

Verwalten

Quark Publishing Platform bietet:

- Workflow- und Collaboration-Tools
- Task- und Update-Benachrichtigungen
- Komponentenverwaltung
- Automatisierte Tests
- Versionskontrolle

Publishing

Quark Publishing Platform erlaubt es:

- Automatisch Komponenten unterschiedlicher Art aus verschiedenen Quellen zu komplexen Layouts zu vereinen
- Diese Layouts automatisch in einer Vielzahl von Formaten für eine Vielzahl von Geräten zu veröffentlichen.

Delivery

Die in Quark Publishing Platform eingebauten Automatisierungsfunktionen machen es leicht, Inhalte in öffentlichen und in abgesicherten Umgebungen an Ihr Publikum auszuliefern.

Konzepte der Plattform

Um Quark Publishing Platform effektiv nutzen zu können, sollten Sie einige der verwendeten, der Plattform zugrunde liegenden Konzepte verstehen.

Assets: Ein Asset ist eine Einheit aus unabhängigem Content. Quark Publishing Platform speichert, überwacht und verwaltet Assets zusammen mit ihren Metadaten. Die Plattform bietet darüber hinaus eine Versionskontrolle der Assets für "große" und "kleine" Versionen. Die Richtlinien der Versionierung lassen sich für die einzelnen Contenttypen einer Sammlung konfigurieren. Die Plattform unterstützt mehrere Formen der Wiedergabe von Assets (darunter Vorschauen, Miniaturen, XML-Darstellungen etc.), die sie zusammen mit jeder Version der Original-Assets speichert. Assets werden in einem konfigurierbaren Assetspeicher (Repository) gesichert, dem Standard-Repository eines Fileservers. Es werden allerdings auch als Plugin verfügbare Repositories anderer Anbieter unterstützt.

Inhaltstypen: Jedes Asset gehört zu einem Inhaltstyp. Das Konzept der Inhaltstypen ist ein vereinheitlichter Mechanismus zur Zuordnung von Metadaten, Workflows, Beziehungen, Rechten, Rendering und Publishing-Handlungen zu unterschiedlichen Arten von Inhalten. Die Plattform kann automatisch eine Vielzahl unterschiedlicher Inhaltstypen wie Bilder, QuarkXPress Projekte, DITA Topics und DITA for Business Dokumente erkennen. Das Zuordnen von Inhaltstypen zu Assets ermöglicht es der Plattform, unterschiedliche Lifecycles, Workflows und Publishing-Anforderungen für die verschiedenen Arten von Content anzuwenden. Inhaltstypen sind hierarchisch organisiert, wobei nachgeordnete Inhaltstypen von den übergeordneten Inhaltstypen im Sinne einer einfachen und logischen Konfiguration erben. Nachgeordnete Inhaltstypen können durch die Zuordnung spezifischer Metadaten und Publishing-Aktivitäten genau angepasst werden. Über die Standard-Inhaltstypen hinaus ermöglicht es die Plattform, eigene Inhaltstypen zu definieren und mithilfe eines automatischen Erkennungsmechanismus zu identifizieren.

Attribute: Assets können Attribute besitzen, die Container für Metadaten sind, welche die spezifischen Eigenschaften solcher Assets abbilden. Die Auswahl von Attributen für ein Asset wird von seinem Inhaltstyp bestimmt. Sie können Attribute verwenden, um eigene Workflows und Publishing-Prozesse zu steuern und vom System verwaltete Zustände wiederzugeben. Attribute werden global erzeugt und können auf einen oder mehrere Inhaltstypen angewendet werden.

Beziehungen: Eine Beziehung verbindet zwei Assets miteinander, wobei ein Asset das übergeordnete (Eltern-) und das andere das untergeordnete (Kind-) Element ist. Zu einer Beziehung gehört eine Anzahl von Metadaten. Es gibt unterschiedliche Arten von Beziehungen mit verschiedenen Sätzen von zugehörigen Metadaten. Beziehungen können spezifisch für eine bestimmte Version eines untergeordneten Assets oder für alle Versionen gelten. Beziehungen aktivieren Component Content Management Anwendungsfälle Es gibt vordefinierte Beziehungen zwischen QuarkXPress Projekten und Artikelkomponenten, sowie zwischen QuarkCopyDesk Artikelkomponenten und

Bildern und eine vordefinierte Beziehung für XML Komponentenverweise. Auch die Erstellung eigener Beziehungen ist möglich.

Funktionen zur **Komponentenverwaltung und Referenzierung** sind für XML Content und für QuarkXPress/QuarkCopyDesk Komponenten verfügbar. In diesem Kontext kann ein Asset ein einzelner Topic, ein Konzept, ein Bild oder eine Mediadatei sein. Aggregierte Dokumente (einschließlich DITA Maps und QuarkXPress Layouts) sind ebenfalls als Assets geformt. Der Inhaltstyp eines Assets legt seine Rolle fest.

Die Plattform verwendet Asset-Beziehungen zum Modellieren von Content Component Referenzen. Im Falle der Wiederverwertung von Content (Reuse) erzeugt die Plattform mehrere Beziehungen, die z. B. den Ort der Komponente, ihren Aktualisierungsstatus etc. festlegen. Im Sinne einer einfacheren Wiederverwendung können Sie Content selektiv "aufbrechen", wenn Sie ihn in die Plattform einchecken. Content lässt sich an eine bestimmte Version "anheften" oder automatisch aktualisieren, wenn die Master-Version des Content sich ändert.

Sammlungen: Eine Sammlung ist eine generische Hierarchie, die Sie zum Ordnen und Strukturieren von Assets verwenden können. Sie haben die Möglichkeit, bereichsspezifische Hierarchien, Ordner oder Jobs zu erstellen. Anschließend können Sie mit jeder Sammlung einen oder mehrere Workflows verknüpfen und die Assets in jeder Sammlung werden dem Workflow dieser Sammlung folgen. Mit Sammlungen sind auch Benutzer verknüpft und verschiedene User können in unterschiedlichen Sammlungen unterschiedliche Rollen besitzen. Sie können sammlungsspezifische Routing-Vorschriften und Einstellungen für die Versionsüberwachung anwenden, sammlungsspezifische Attribute zuweisen und auf sammlungsspezifischer Basis Suchen durchführen. Die Job Jackets Datei einer Sammlung definiert die für die Projekte und Artikel dieser Sammlung verfügbaren Ressourcen.

Workflows: Ein Workflow unterstützt Sie bei der Verwaltung des Lebenszyklus von Assets durch einen mit einem Namen versehenen, strukturierten Status-Satz, den die Assets durchlaufen. Eine statusbasierte Autorouting-Funktion sorgt dafür, dass alles auf dem richtigen Weg bleibt. Es lassen sich für die unterschiedlichen Inhaltstypen unterschiedliche Workflows erstellen, für die Präsentation von Attributen in den verschiedenen Workflows können unterschiedliche Formen verwendet werden und die Status in einem Workflow können zur leichteren Erkennbarkeit farbcodiert werden. Jeder Workflow kann eigene Einstellungen für die Redline-Einstellungen und Job Jacket Regel-Evaluierungen von QuarkXPress/QuarkCopyDesk mitbringen und es lassen sich für jedes Attribut statusbasierte Beschränkungen anwenden.

Publishing Services: Das Publishing Service Framework ist ein serverseitiges Framework zur Automatisierung von Publishing- und Delivery-Aufgaben. Sie können konfigurierbare und erweiterbare Publishing-Prozesse erzeugen und mit diesen eine Vielzahl von Renderern, auch solche von Drittanbietern, verwenden.

- Ein **Publishing-Prozess** ist eine Pipeline aus wiederverwendbaren Aktivitäten, die verbreitete Aufgaben umfassen, darunter das Auflösen von XML Component Referenzen und QuarkXPress Zuordnungen, das Anwenden von Transformationen, die Übergabe von Content an die geeignete Rendering Engine, das Zusammenstellen und Sammeln des Output und die Auslieferung des gerenderten Output an ein CMS oder per FTP oder HTTP.

- Ein **Publishing Channel** ist eine spezifische Konfiguration eines Publishing-Prozesses, die mit bestimmten Inhaltstypen verknüpft werden kann. Die Plattform kommt mit einer Bibliothek häufig benötigter Aktivitäten und mehreren vorkonfigurierten Publishing Channels.
- Darüber hinaus ist ein SDK für die Entwicklung individueller Aktivitäten verfügbar.

Komponenten der Plattform

Quark Publishing Platform besteht aus einer Reihe von Core-Modulen, die sich auf unterschiedliche Weise miteinander und mit anderen Systemen kombinieren lassen. Abhängig von den Bedürfnissen Ihres Unternehmens können Sie einige oder alle diese Module nutzen.

Quark Publishing Platform Server: Das Herz von Quark Publishing Platform. Der Server verwaltet Content, steuert und koordiniert Workflows, bietet ein hierarchisches Schema zum Organisieren von Assets und überwacht die Beziehungen zwischen diesen Assets, implementiert eine automatisierte Versionsführung und hält Sie auf dem Laufenden, was User und ihre Rechte angeht. Eine Web basierte administrative Schnittstelle ermöglicht die Einrichtung und Kontrolle des Servers.

Quark Publishing Platform Clients: Ein Plattform Client ist jede Applikation, die mit Quark Publishing Platform Server kommunizieren kann. Zu den verfügbaren Clients zählen QuarkXPress für Quark Publishing Platform, Quark XML Author für Quark Publishing Platform, Quark Publishing Platform Web Client, QuarkCopyDesk für Quark Publishing Platform und der Desktop Client für Mac und Windows. Darüber hinaus können Sie mithilfe des Quark Publishing Platform SDK eigene Clients implementieren und integrieren. "Gateway Starter App", ein Beispiel-Client für iOS, ist Bestandteil des SDK.

- Quark XML Author für die Plattform: Für das Authoring von XML Content und die Wiederverwendung in Microsoft Word.
- QuarkXPress: Für die Entwicklung von Vorlagen (Templates), individuelle Layouts, Content Authoring, sowie die Prüfung von Layouts und Inhalten.
- QuarkCopyDesk: Für das Schreiben und Prüfen von Inhalten.
- Quark Publishing Platform Web Client: Für das Schreiben (Content Authoring) und Prüfen (Reviewing) in einem Webbrowser.
- Quark Publishing Platform Client: Ein generischer Desktop-Client für Windows und Mac OS.

Work-in-Progress Repository: Ein Assetspeicher mit Funktionen zur Versionierung und Verwaltung von Komponenten für XML Assets, QuarkXPress Assets und QuarkCopyDesk Assets. Nach Abschluss einer Publikation können die veröffentlichten Dateien mit einem Ablagesystem archiviert werden.

Quark Publishing Platform Renderer: QuarkXPress Server, eine Engine, die aus Komponenten-Assets publizierte Dateien erzeugt. QuarkXPress Server kann Output in einer Vielzahl von Formaten wie PDF, ePub und AVE herstellen (für den Einsatz auf dem iPad und auf anderen Geräten).

DITA Open Toolkit: Eine Engine, die publizierte Dateien aus XML Inhalten erzeugt, für die das DITA-Schema Verwendung findet. Zusammen mit einem XSL-FO-Prozessor wie Antenna House kann das DITA Open Toolkit Output in den Formaten PDF, HTML, RTF und HTML Help erstellen.

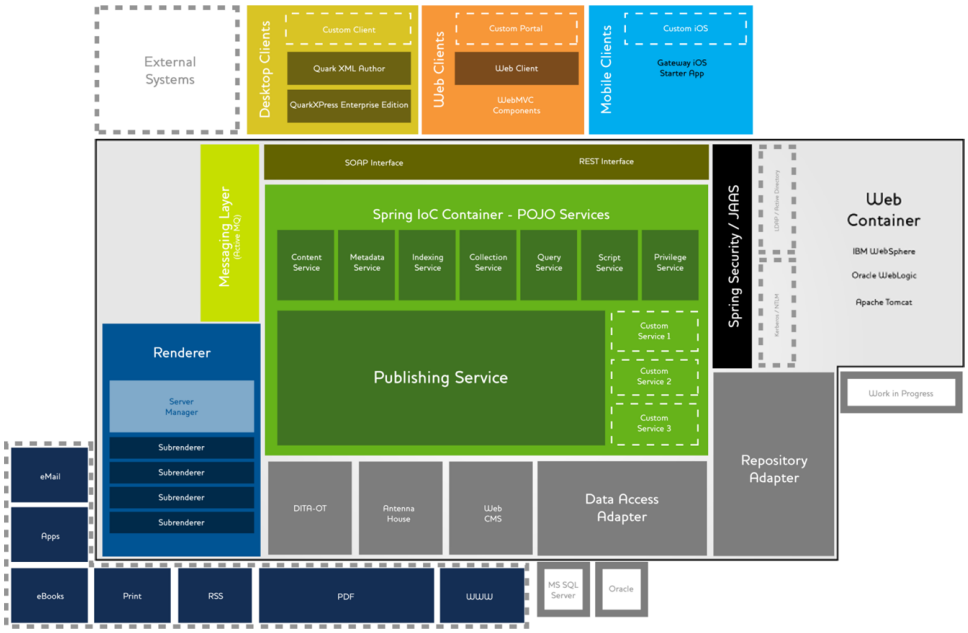
Quark Publishing Platform Script Manager: Eine Scripting Engine, die es Ihnen ermöglicht, komplexe, individuelle Funktionen in Quark Publishing Platform Server "einzubauen", ohne eine Programmiersprache beherrschen zu müssen.

Quark Publishing Platform SDK und REST Interface: Robuste Schnittstellen, die es erlauben, ganz einfach Ihre eigenen Quark Publishing Platform Clients zu entwickeln.

Zusätzlich zu den oben aufgeführten Clients kann Quark Publishing Platform eigene, mobile Client-Anwendungen unterstützen. Die Plattform beinhaltet den Quellcode für ein Beispiel einer Mobile Application, die "Gateway iOS Starter App", die zeigt, wie ein individueller Plattform Client für das iPhone oder das iPad erstellt wird.

Die Plattform-Architektur

Quark Publishing Platform wurde unter Verwendung offener Industriestandards wie SOA und dem Spring Framework geschaffen, um eine einfache Integration in vorhandene Business-Systeme zu ermöglichen. Die folgende Grafik zeigt die Architektur von Quark Publishing Platform.



Die Architektur von Quark Publishing Platform

Im Zentrum befindet sich Quark Publishing Platform Server, eine a Spring basierte Java Anwendung, die in einem Webcontainer ausgeführt wird. Diese Anwendung verfügt über eine Anzahl von mithilfe des Spring Frameworks gehosteten Diensten, die verwendet werden, um unterschiedliche Operationen wie Abfragen, das Berücksichtigen von Rechten und die Verwaltung von Metadaten zu handhaben. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, für die Integration von Business-Systemen eigene Services zu schreiben.

Der Publishing Service bietet ein komponentenbezogenes Publishing Framework für die Integration mit einer Anzahl von Renderern und Delivery-Systemen, um Content in verschiedenen Formaten wie PDF, eBooks, iPad Content, RSS Feeds, Syndications etc. zu veröffentlichen.

An der Spitze der Grafik befinden sich die Quark Publishing Platform Client Anwendungen. Hierzu zählen Desktop Applications (wie QuarkXPress, QuarkCopyDesk und Quark XML Author), Web Applications (z. B. der Webclient und der Web Administrator) und mobile Clients wie die Gateway iOS Starter App. Solche Client Anwendungen können - abhängig von der besseren Eignung - mit Quark Publishing Platform Server über SOAP oder das REST Interface kommunizieren.

Ebenfalls im Webcontainer befinden sich Adapter, die Quark Publishing Platform Sever benötigt, um mit dem Work-in-Progress Repository (Assetspeicher) oder Datenbanken zu kommunizieren. Weitere Adapter verbinden Quark Publishing Platform Server mit Ausgabetechnologien wie dem DITA Open Toolkit und dem Antenna House XSL-FO Formatter.

Der Webcontainer hostet darüber hinaus den Quark Publishing Platform Renderer, der Output in einer Vielzahl von Formaten liefert (in den Boxen in der Ecke unten links gezeigt). Der Renderer beinhaltet einen Load Balancer (Lastverteilung) namens Server Manager und eine Anzahl von Subrenderern, die separat betrieben werden, um Requests möglichst effizient abzuarbeiten.

Das Messaging im System wird mit Nachrichten des Java Message Service (JMS), gemanagt mit ActiveMQ, durchgeführt.

Die Plattform kann mithilfe von Kerberos oder der NTLM Verschlüsselung eine sichere Kommunikation mit externen Ressourcen wie LDAP Servern durchführen. Daher ist die Plattform in der Lage, Single Signon User und Domain User zu unterstützen.

Features der Plattform

Über die bereits erwähnten Features hinaus bietet Quark Publishing Platform folgendes:

- **Leistungsfähige Funktionen zur Content-Wiederverwertung**: Asstes und XML Inhalte lassen sich in einer Benutzeroberfläche verwenden und wiederverwenden, die es Ihnen erlaubt, Ihre Änderungen als Vorschau so zu betrachten, wie sie in Outlook aussehen würden - ohne Microsoft Word zu verlassen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation von Quark XML Author für Quark Publishing Platform.
- **Vielseitige Automatisierungs-Funktionen**: Durch die Verwendung des Publishing-Frameworks von Quark Publishing Platform können Sie *Publishing Channels* (für den automatischen Aufbau von Output) und *Delivery Channels* (für die Auslieferung der veröffentlichten Inhalte an das Ziel) erstellen.
- **Workflow-Management**: Quark Publishing Platform ermöglicht die Konstruktion von Workflows, die Dateien automatisch anhand des Status an die passenden Beteiligten weiterleiten, diese Beteiligten über ihnen zugewiesene Tasks benachrichtigen, Dokumentenentwürfe mit Kommentaren versehen, Änderungen nachverfolgen und prüfen und die Arbeit an einem Dokument so aufteilen, dass mehrere User gleichzeitig daran arbeiten können.

- **Sammlungshierarchie**: Das Work-in-Progress Repository lässt sich in einer bliebigen, für Ihr Unternehmen am besten geeigneten Hierarchie strukturieren.
- **Hoch entwickelte Query Engine**: Quark Publishing Platform Clients können für die Suche nach Metadaten und für Volltextsuchen eine leistungsfähige Query Engine mit einer intuitiv verwendbaren Benutzeroberfläche nutzen. Abfragen können benannt, gespeichert und mit anderen Usern geteilt werden.
- **Serverseitiges Skripting**: Quark Publishing Platform Server ist mit der Rhino Scripting Engine für JavaScript vorkonfiguriert. Skripting ist unter Verwendung des Apache Bean Scripting Frameworks (BSF) implementiert. Alle Services, Data Transfer Objects (DTOs) und JMS Messages stehen den Script Engines zur Verfügung. Skripte werden auf dem Server in einem separaten Thread des Serverprozesses ausgeführt, um maximale Sicherheit und Effizienz zu gewährleisten. Der Start von Skripten kann manuell, terminiert oder durch ein serverseitiges Ereignis ausgelöst werden. Weitere Informationen finden Sie unter "*Script Manager* ".
- **Integration des Verzeichnis-Servers**: User lassen sich von LDAP Servern importieren, um ein Single-Signon zu ermöglichen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Verwalten von Benutzerlisten mit LDAP*".

Konfiguration

Benutzer mit der Administrierungsrolle können den Quark Publishing Platform Workflow einer Arbeitsgruppe konfigurieren und warten. Über das Einrichten von Strukturen für Benutzer und die von ihnen erzeugten Inhalte hinaus können Administratoren die Sicherheit kontrollieren, Standards festsetzen, Speicherorte definieren und die Parameter für die Überwachung aller Assets in ihrem Workflow anpassen.

Der Administration-Client

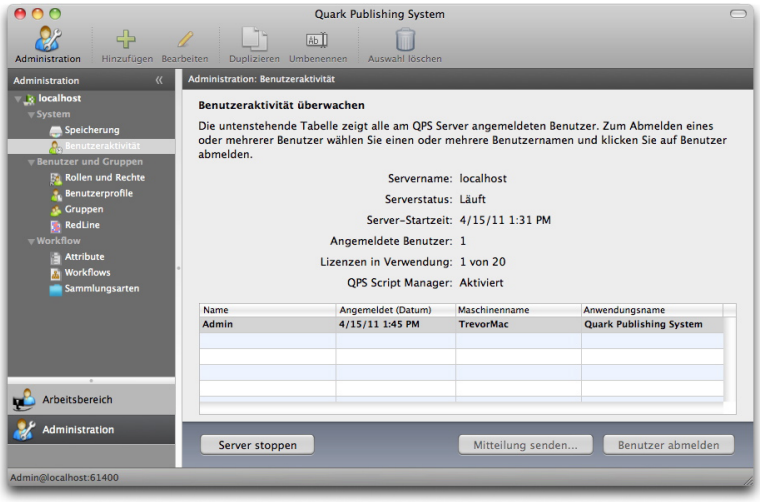
Um Quark Publishing Platform Server zu administrieren, navigieren Sie in einem Webbrowser zu folgender URL:

```
http://[IP-Adresse des Platform Server Computers]:61400/admin
```

➡ Sie können die Administrierung auch über die Homepage `http://[IP-Adresse des Platform Server Computers]:61400` anzeigen.

Der Quark Publishing Platform Webadministrator wird angezeigt.

Wenn Sie **Benutzeraktivität** auswählen, zeigt der Admin-Client die Liste aller angemeldeten Benutzer mit den Benutzernamen, den Anmeldezeitpunkt und das Anmeldedatum, den Gerätenamen für den jeweiligen User und die von ihm benutzte Anwendung. Wenn Sie einen Benutzer abmelden möchten, markieren Sie seinen Namen in der Liste und klicken Sie auf **Benutzer abmelden**. Sie können User auch abmelden und angemeldeten Usern eine Nachricht senden.



Admin-Client im Webclient

Der Bereich System

Der Bereich **System** enthält folgende Einstellmöglichkeiten:

- **Speicherung**: Verwenden Sie diese Einstellungen, um einen oder mehrere Ordner zum Speichern von Assets festzulegen, sowie für das Aufstellen von Regeln zum Speichern unterschiedlicher Dateitypen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Konfigurieren von Speicheroptionen*".
- **Benutzeraktivität**: Erlaubt es, die angemeldeten User zu sehen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Der Administration-Client*".

Der Bereich Content Modell

Der Bereich **Content Modell** enthält folgende Einstellmöglichkeiten:

- **Inhaltstypen**: Verwenden Sie diese Einstellmöglichkeiten, um festzulegen, welche Inhaltstypen die Plattform verwaltet. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Inhaltstypen*".
- **Attribute** (auch "Metadaten" oder "Kopfdaten"): Verwenden Sie diese Einstellelemente, um Attribute anzulegen und zu konfigurieren, die mit Assets, Artikelkomponenten, Sammlungsarten und Layouttypen verknüpft werden können. Sie könnten hier beispielsweise ein Attribut "Bild freigegeben" für Bilddateitypen erzeugen. Wenn ein Anwender ein Bild freigibt, kann er für dieses Bild "Bild freigegeben" aktivieren. Wenn ein anderer Anwender nach freigegebenen Bildern sucht, kann er das Attribut "Bild freigegeben" in die Suchkriterien aufnehmen und die Suchergebnisse auf freigegebene Bilder eingrenzen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Definieren von Attributen*".
- **Beziehungen**: Verwenden Sie diese Einstellmöglichkeiten, um die zwischen Plattform-Assets verfügbaren Beziehungen zu konfigurieren. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Beziehungen*".

Der Bereich Workflow

Der Bereich **Workflow** enthält folgende Einstellmöglichkeiten:

- **Workflow-Definition**: Verwenden Sie diese Einstellelemente, um Workflows zu erstellen und zu konfigurieren. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Workflows*".

Der Bereich Benutzer und Gruppen

Der Bereich **Benutzer und Gruppen** enthält folgende Einstellmöglichkeiten:

- **Rollen und Rechte**: Verwenden Sie diese Einstellmöglichkeiten, um Rollen und die dazu gehörenden Rechte zu erstellen, zu löschen, umzubenennen und zu bearbeiten. Einzelheiten zum Einrichten von Rechten finden Sie unter "*Rechte*". Sie können beispielsweise eine Rolle "Redaktion" einrichten und diese Rolle Ihren Textern und Redakteuren zuweisen. Alle zu dieser Rolle gehörenden Benutzer besitzen nun dieselben Rechte zur Durchführung redaktioneller Aufgaben.
- **Benutzerprofile**: Verwenden Sie diese Einstellmöglichkeiten, um einen Benutzer anzulegen, ihn einer Rolle zuzuweisen, ihm ein Passwort zuzuteilen und seine Möglichkeit, sich anzumelden zu aktivieren und zu deaktivieren. Daneben können Sie hier auch Benutzerkonten löschen, umbenennen und bearbeiten.
- **Gruppen**: Verwenden Sie diese Einstellmöglichkeiten, um Benutzerprofile in Gruppen zusammenzufassen, denen Assets zugeleitet werden können. Wenn Sie eine Zuteilung an eine Gruppe weiterleiten, erscheint das Asset in den Zuteilungen für jedes Mitglied der Gruppe. Die erste Person in der Gruppe, die das Asset auscheckt, erhält die Kontrolle über dieses Asset. Daneben können Sie hier auch Gruppen löschen, umbenennen und bearbeiten.
- **Redline**: Verwenden Sie diese Einstellelemente, um die Standardfarben für die Redline-Nachverfolgung für die einzelnen Benutzer festzulegen.

Konfigurieren von Speicheroptionen

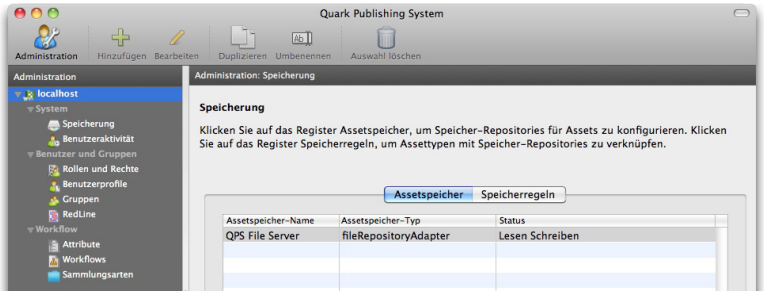
In Versionen von Quark Publishing Platform vor Version 9.5 konnten Sie für unterschiedliche Dateitypen separate Assetspeicher einrichten. In Version 9.5 und danach können Sie einfach ein einziges Repository für alle Assettypen einrichten. Sie haben die Möglichkeit, zusätzliche Assetspeicher hinzuzufügen, wenn Sie zusätzlichen Platzbedarf haben und die Priorität Ihrer Assetspeicher zu ändern, um einzustellen, in welchem Repository neue Assets abgelegt werden.

Klicken Sie zum Konfigurieren der Speicheroptionen auf **Speicherung**.

Hinzufügen von Assetspeichern

So fügen Sie einen Assetspeicher hinzu:

1. Klicken Sie auf das Register **Assetspeicher** im Fenster **Administration: Speicherung**.



Verwenden Sie das Register **Assetspeicher** im Fenster **Administration: Speicherung**, um die Ordner zu betrachten und zu verwalten, in denen Quark Publishing Platform Assets gespeichert werden.

2. Klicken Sie auf +, um die Dialogbox **Neuer Assetspeicher** aufzurufen.
3. Geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für den Assetspeicher ein.
4. Um ein bestimmtes Dateisystem-Verzeichnis anzugeben, wählen Sie **fileRepositoryAdapter** und geben Sie eine URL in das Feld **URL** ein (zum Beispiel: `/Users/Name/QPP Repository` für Mac OS oder `C:\QPP Repository` für Windows).

➡ Informationen zum Erstellen eines SharePoint Repository finden Sie in der *Quark Publishing Platform SharePoint Adapter* ReadMe-Datei.

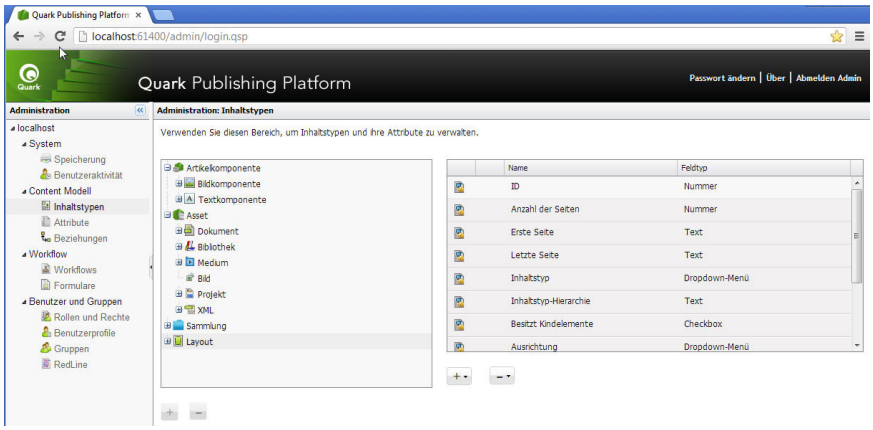
➡ Der Speicherort muss Lese-/Schreibrechte bieten.

Löschen von Assetspeichern

Um einen Assetspeicher zu entfernen, klicken Sie auf das Register **Assetspeicher** im Fenster **Administration: Speicherung**, markieren den zu löschenden Assetspeicher und klicken auf – (Minuszeichen). Eine Warnmeldung fordert Sie auf, das Löschen zu bestätigen.

Arbeiten mit Inhaltstypen

Quark Publishing Platform unterstützt eine Vielzahl verschiedener Inhaltstypen, darunter QuarkXPress Projekte, QuarkCopyDesk Artikel, Bilddateien, Multimediadateien und XML-Dateien. Im Bereich **Inhaltstypen** können Sie einstellen, wie Informationen zu den einzelnen Inhaltstypen in Quark Publishing Platform Benutzeroberflächen dargestellt werden.



Der Bereich **Inhaltstypen**

Unterschiedliche Inhaltstypen besitzen unterschiedliche Attribute. Die Liste der Attribute für ein Bild enthält beispielsweise Werte für "Pixelbreite", "Pixelhöhe" und "Auflösung", während die Liste für eine Textkomponente Werte für "Wortanzahl" und "Zeilenanzahl" enthält. Einige Attribute (z. B. "Dauer des Auscheckens") sind nur für Quark Publishing Platform von Bedeutung und werden nur in Quark Publishing Platform gespeichert.

Für XML-Dateien, die den Schemas DITA und BusDocs folgen, bietet Quark Publishing Platform Zugriff auf bestimmte Element- und Attributwerte auf Dateiebene. Sie können die Quark Publishing Platform Benutzeroberfläche z. B. verwenden, um die Werte des Elements `<title>` und `<author>` einer DITA XML-Datei zu betrachten, ohne die Datei öffnen zu müssen.

Standardmäßig ist Quark Publishing Platform so konfiguriert, dass Zugriff auf eine Vielzahl von Attributen für vier Kategorien von Inhaltstypen besteht:

- Artikelkomponenten
- Assets (unterschiedlicher Art)
- Quark Publishing Platform Sammlungstypen (weitere Informationen finden Sie unter "*Arbeiten mit Sammlungsarten*")
- QuarkXPress Layouts

Sie können neue Inhaltstypen für Assets, Textkomponenten und Bildkomponenten erstellen. Sie können auch neue Sammlungstypen erzeugen. Wenn Sie einen neuen Inhaltstyp hinzufügen möchten, wählen Sie einen infrage kommenden, übergeordneten Inhaltstyp und klicken Sie auf die Plus-Schaltfläche unterhalb der Liste der Inhaltstypen links.

Sie können jedem Inhaltstyp neue Attribute hinzufügen. Dabei kann es sich um vorhandene Attribute aus dem Bereich **Attribute** oder um gänzlich neue Attribute handeln.

- Um dem ausgewählten Inhaltstyp ein vorhandenes Attribut hinzuzufügen, klicken Sie auf die Plus-Schaltfläche unter der Attributliste rechts und wählen Sie **Aus vorhandenen auswählen**.
- Um ein neues Attribut zu erstellen, klicken Sie auf die Plus-Schaltfläche unterhalb der Attributliste rechts und wählen Sie **Neues erstellen**. (Weitere Informationen finden

Sie unter "*Zum Verständnis von Attributtypen*".) Alle von Ihnen neu erstellten Attribute werden automatisch der im Bereich **Attribute** angezeigten Attributliste hinzugefügt.

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Verbindung eines Attributes mit einem Inhaltstyp zu lösen:

- Um das Attribut dauerhaft zu löschen markieren Sie es, klicken auf die Minus-Schaltfläche unterhalb der Attributliste rechts und wählen **Löschen**.
- Um die Verbindung des Attributes mit dem markierten Inhaltstyp zu lösen, das Attribut jedoch im Attribut-Pool zu belassen, markieren Sie es, klicken auf die Minus-Schaltfläche unterhalb der Attributliste rechts und wählen **Verknüpfung aufheben**.

Arbeiten mit Sammlungsarten

Eine Sammlungsart ähnelt einem Assettyp, da sie auch eine bestimmte Gruppe von Attributen besitzt. Durch das Anwenden einer Sammlungsart auf eine Sammlung versetzen Sie Benutzer in die Lage, Attribute für diese Sammlung zu betrachten und zu bearbeiten und ein Formular für die Bearbeitung dieser Attribute zu erstellen.

Wenn Sie einen Sammlungstyp konfigurieren möchten, erweitern Sie die Kategorie **Sammlung** im Inhaltstyp-Baum und markieren Sie den zu konfigurierenden Inhaltstyp.



Konfigurieren eines Sammlungstyps

Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Sammlungsarten*".

Arbeiten mit Attributen

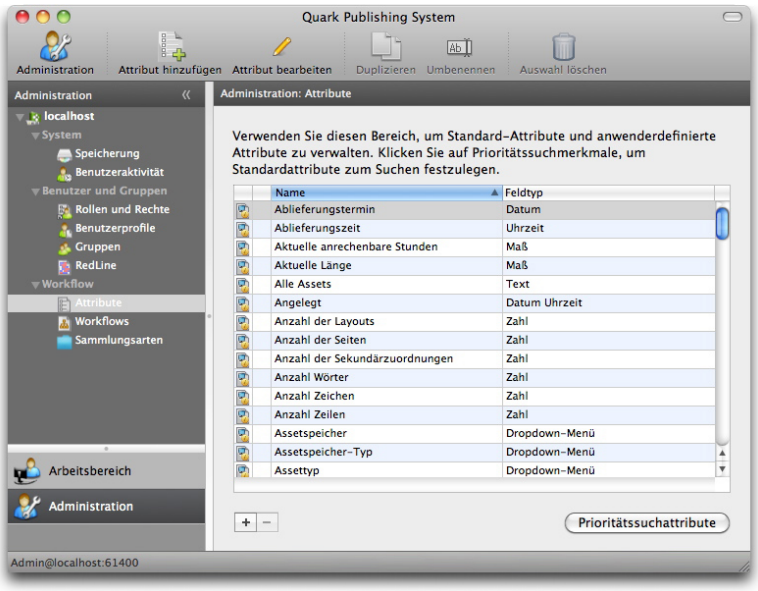
Jeder Inhaltstyp besitzt einen eigenen Satz von Attributen. Alle Attribute sind im Bereich **Attribute** übersichtlich aufgelistet. Im Bereich **Inhaltstypen** können Sie den Inhaltstypen Attribute zuweisen. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Inhaltstypen*".

Definieren von Attributen

Jedes Asset in Quark Publishing Platform besitzt eine entsprechende Anzahl von Attributen, die das Asset und seinen Status im Quark Publishing Platform Workflow beschreiben. Jeder Inhaltstyp kann einen eigenen Satz von Attributen besitzen. Zu diesen Attributen zählen vom System erzeugte Informationen wie das Datum und die Uhrzeit der letzten Änderung, Quark Publishing Platform Standardattribute wie **Ausgecheckt von** und alle anwenderdefinierten Attribute, die Sie anhand der Anforderungen Ihres Workflows erstellen. Sie könnten hier beispielsweise ein Attribut **Bild freigegeben** für Bilddateitypen erzeugen. Wenn ein Anwender ein Bild freigibt, kann er für dieses Bild **Bild freigegeben** aktivieren. Wenn ein anderer Anwender nach freigegebenen Bildern sucht, kann er das Attribut **Bild freigegeben** in die Suchkriterien aufnehmen und die Suchergebnisse auf freigegebene Bilder eingrenzen.

Es lassen sich acht Attributtypen erstellen: **Text**, **Datum**, **Uhrzeit**, **Nummer**, **Maße**, **Checkbox**, **Dropdown-Menü** und **Datum Uhrzeit**. Jeder Attributtyp kann einen Standardwert besitzen. Für jedes Attribut lässt sich der Zugriff so beschränken, dass nur Anwender mit den Rechten zum Bearbeiten von Feldern mit "beschränktem Zugriff" die Attributwerte bearbeiten können. Attribute werden auf der Serverebene definiert, damit jedes Attribut von mehreren Asset-Typen und Sammlungsarten verwendet werden kann.

Zum Erstellen, Löschen und Bearbeiten von Attributen klicken Sie im Navigationsbereich auf **Attribute**. Der rechte Bereich zeigt die Liste der im System verfügbaren Attribute.



Verwenden Sie den Bereich **Attribute**, um Attribute zu erstellen, zu bearbeiten und zu löschen, die dem Auffinden von Quark Publishing Platform Assets dienen.

Erstellen eines Attributs

So erstellen Sie ein Attribut:

1 Klicken Sie auf +, um die Dialogbox **Attribut erstellen** anzuzeigen.



Geben Sie den Attributnamen und -typ in die Dialogbox **Attribut erstellen** ein.

2. Wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Typ**. (Weitere Informationen zu Attributtypen finden Sie unter "*Zum Verständnis von Attributtypen*".)
3. Geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das Attribut ein.
4. Markieren Sie **Beschränkter Zugriff**, um nur Benutzern mit dem Recht **Felder mit normalem und beschränktem Zugriff bearbeiten** den Zugriff auf das Attribut zu erlauben. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Festlegen von Rollen und Rechten*".)
5. Konfigurieren Sie die übrigen Einstellungen. Diese Einstellelemente sind unterschiedlich, in Abhängigkeit von dem gewählten Attributtyp. Weitere Informationen finden Sie unter "*Zum Verständnis von Attributtypen*."
6. Um einzustellen, auf welche Inhaltstypen das Attribut anwendbar ist, markieren Sie die entsprechenden Checkboxen in der Liste **Anwendbare Typen**.

Zum Verständnis von Attributtypen

Es sind acht Arten von Attributen vorhanden: **Text**, **Datum**, **Uhrzeit**, **Nummer**, **Maße**, **Checkbox**, **Dropdown-Menü** und **Datum Uhrzeit**.

Text

Verwenden Sie den Attributtyp **Text** zum Erstellen von Textattributen.

- Geben Sie einen Standardwert in das Feld **Standardtext** ein.
- Geben Sie einen Wert in das Feld **Maximale Länge** ein, um die Maximallänge des Textes im Feld festzulegen.

Datum

Verwenden Sie den Attributtyp **Datum** zum Erstellen von Datumsattributen.

- Geben Sie ein Standarddatum in das Feld **Standarddatum** ein.
- Um für Benutzer nur einen bestimmten Datumsbereich zuzulassen, geben Sie ein Startdatum in das Feld **Startdatum** und ein Enddatum in das Feld **Enddatum** ein.

Zeit

Verwenden Sie den Attributtyp **Zeit**, um Attribute zu erstellen, bei denen Benutzer ausschließlich Zeiten eingeben können.

- Geben Sie eine Standardzeit in das Feld **Standardzeit** ein.
- Um für Benutzer nur einen bestimmten Zeitraum zuzulassen, wählen Sie eine Startzeit aus dem Dropdown-Menü **Startzeit** und eine Endzeit aus dem Dropdown-Menü **Endzeit**.

➡ Der Wert für die Zeit richtet sich nach den lokalen Einstellungen des Benutzers von Quark Publishing Platform.

Zahl

Verwenden Sie den Attributtyp **Zahl**, um Attribute zu erstellen, bei denen Benutzer ausschließlich Zahlen eingeben können.

- Geben Sie einen Standardwert in das Feld **Standardwert** ein.
- Um für Benutzer nur einen bestimmten Zahlenbereich zuzulassen, geben Sie die niedrigste Zahl in das Feld **Mindestwert** und die höchste Zahl in das Feld **Höchstwert** ein.

Maß

Verwenden Sie den Attributtyp **Maß**, um Attribute zu erstellen, bei denen Benutzer ausschließlich Maße eingeben können.

- Geben Sie einen Standardwert in das Feld **Standardwert** ein.
- Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Angezeigt in** um die Maßeinheit festzulegen (zum Beispiel **Picas** oder **Millimeter**).
- Um für Benutzer nur einen bestimmten Maßebereich zuzulassen, geben Sie einen Mindestwert in das Feld **Mindestwert** und einen Höchstwert in das Feld **Höchstwert** ein.

Checkbox

Verwenden Sie den Attributtyp **Checkbox** zum Erstellen von Checkbox-Attributen. Um das Attribut standardmäßig mit einem Häkchensymbol darzustellen, aktivieren Sie **Standardmäßig markiert**.

Dropdown-Menü

Verwenden Sie den Attributtyp **Dropdown-Menü**, um Dropdown-Menü-Attribute zu erstellen.



Wählen Sie **Dropdown-Menü** aus dem Dropdown-Menü **Typ**, um einen Attributtyp **Dropdown-Menü** zu erstellen.

Dropdown-Menü-Attribute können Listen mit Werten, den so genannten *Attribut-Domains* anzeigen. Wenn Sie beispielsweise ein neues Dropdown-Menü-Attribut erstellen, für das eine Liste der Benutzer in Ihrem System erforderlich ist, können Sie die vorhandene Benutzerliste für das Attribut verwenden, ohne alle Namen manuell einzugeben.

1. Um eine Attribut-Domain einem Dropdown-Menü-Attribut zuzuordnen, markieren Sie die Attribut-Domain im Menü **Domain auswählen**. Die Inhalte der Attribut-Domain werden in der Liste **Menüobjekte** angezeigt.
2. Um eine eigene Attribut-Domain zu erstellen, klicken Sie rechts neben dem Dropdown-Menü **Domain auswählen** auf ..... Die Dialogbox **Attribut-Domain** wird aufgerufen.



Verwenden Sie die Einstellungen der Dialogbox **Attribut-Domain**, um Listen zu erstellen und zu betrachten, die Sie Dropdown-Menü-Attributen hinzufügen können.

Die Spalte **Domain-Name** verzeichnet die verfügbaren Attribut-Domains. Die Spalte **Domain-Werte** verzeichnet die Werte für die markierte Attribut-Domain.

3 Wenn Sie eine Attribut-Domain hinzufügen möchten, klicken Sie unterhalb der Spalte **Domain-Name** auf +.

4 Wenn Sie es Anwendern gestatten möchten, dem Dropdown-Menü-Attribut Einträge hinzuzufügen, markieren Sie die Box in der Spalte **Erweiterung zulassen**.

5 Falls Sie Anwender warnen möchten, wenn sie dem Dropdown-Menü-Attribut Einträge hinzufügen, markieren Sie die Box in der Spalte **Warnung anzeigen**.

6 Um die Objekte im Dropdown-Menü-Attribut alphabetisch zu sortieren, markieren Sie die Box in der Spalte **Objekte sortieren**.

7 Doppelklicken Sie auf den Domain-Namen, um die Domain umzubenennen.

8 Wenn Sie der ausgewählten Attribut-Domain Werte hinzufügen möchten, klicken Sie unterhalb der Spalte **Domain-Werte** auf +.

9 Klicken Sie auf **Fertig**, um die Dialogbox **Attribut-Domain** zu schließen und mit der Erstellung Ihres Dropdown-Menü-Attributs fortzufahren.

Datum Uhrzeit

Verwenden Sie den Attributtyp **Datum Uhrzeit**, um Attribute zur Überwachung von Datum und Uhrzeit zu erstellen.

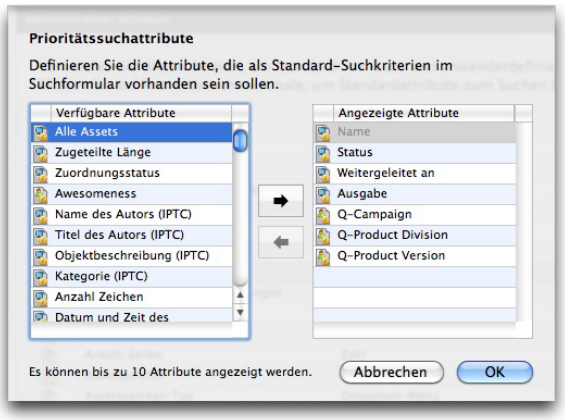
- Geben Sie ein Standarddatum und eine Standarduhrzeit in das Feld **Standarddatum** ein.

- Um für Benutzer nur einen bestimmten Datums-/Uhrzeitbereich zuzulassen, geben Sie ein Startdatum und eine Startuhrzeit in das Feld **Startdatum** und ein Enddatum und eine Enduhrzeit in das Feld **Enddatum** ein.

➡ Der Wert für die Zeit richtet sich nach den lokalen Einstellungen des Benutzers von Quark Publishing Platform.

Einstellen von Prioritäts-Suchmerkmalen

Prioritäts-Suchmerkmale werden oben in der Liste der Suchkriterien (in den Einstellelementen für die Suche) angezeigt. Hinter den Prioritäts-Suchmerkmalen werden alle Suchmerkmale alphabetisch angezeigt.



Die Dialogbox **Prioritäts-Suchmerkmale**

Klicken Sie auf **Attribute** im Navigationsbereich und anschließend auf **Prioritäts-Suchmerkmale**, um Prioritäts-Suchmerkmale zu bestimmen. Die Dialogbox **Prioritäts-Suchmerkmale** wird angezeigt. Um der Liste ein Attribut hinzuzufügen, wählen Sie es in der Liste links aus und klicken auf den nach rechts weisenden Pfeil.

Attribute mit Einschränkungen versehen

Benutzer können Assetattribute bearbeiten, wenn sie ein Asset einchecken, wenn sie eine Version speichern und wenn sie ein Asset markieren und auf **Attribute bearbeiten** klicken. Einschränkungen erlauben es einem Quark Publishing Platform Administrator, die Art und Weise zu kontrollieren, wie Benutzer zu den genannten Zeitpunkten Attribute bearbeiten. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass Benutzer mit der Rolle Redakteur ein Asset ausdrücklich freigeben müssen, wenn es den Endstatus erreicht, können Sie die Einschränkung **Wert verlangen** verwenden, damit diese Benutzer erklären müssen, ob das Asset freigegeben oder nicht freigegeben ist. Wenn ein Benutzer keinen Wert eingibt, wird in Rot unten in der Dialogbox **Einchecken**, **Version sichern** oder **Attribut bearbeiten** die Meldung "Fehler gefunden" angezeigt. Das Attribut wird ebenfalls rot hervorgehoben und der Benutzer kann nicht fortfahren, ohne einen Wert einzugeben.

➡ Es können nur durch Benutzer bearbeitbare Attribute mit Einschränkungen versehen werden. Darüber hinaus ist es nicht möglich, Workflow- und Sammlungsattribute zu beschränken, weil es durch Rechte bestimmt wird, ob diese Attribute verändert werden können.

So beschränken Sie ein Attribut für einen bestimmten Workflow:

1. Klicken Sie auf **Workflows**. Der Bereich **Workflows** wird angezeigt.
2. Wählen Sie einen Workflow aus der Liste **Workflow Name**.
3. Klicken Sie auf das Register **Attributeinschränkungen**.
4. Wählen Sie das zu beschränkende Attribut aus und klicken Sie auf **Beschränkungen hinzufügen**. Die Dialogbox **Beschränkungen hinzufügen** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Beschränkungen hinzufügen**

5. Wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Ansehen als** aus. Dieser Wert legt fest, wie die Informationen in den Listen mit Status und Rollen angezeigt werden, wenn Sie eine Einschränkung einstellen. Die Optionen sind:

- **Status dann Rolle**: Zeigt eine hierarchische Liste mit Status als Titel und Rollen als Untertitel. Sie können die Einschränkung auf einzelne Rollen bei bestimmten Status anwenden.
- **Rolle, dann Status**: Zeigt eine hierarchische Liste mit Rollen als Titel und Status als Untertitel. Sie können die Einschränkung auf einzelne Status bei bestimmten Rollen anwenden.

➡ Wenn Sie die Option **Ansehen als** ändern, bleibt die aktive Einstellung erhalten, wird jedoch entsprechend der Dropdown-Menühierarchie von **Ansehen als** angezeigt.

6. Markieren Sie die Checkbox für den Status oder die Benutzerrolle, für den oder die die Einschränkung gelten soll.
7. Wenn Sie in der Liste eine Rolle oder einen Status markieren, werden die Einschränkungstypen der ausgewählten Zeile in der Liste verfügbar. Es gibt drei Arten von Job Einschränkungen:

- **Änderung untersagen**: Verhindert das Ändern des Attributwertes durch den Benutzer.
- **Wert verlangen**: Verhindert, das Benutzer einen Attributwert undefiniert lassen.
- **Änderung verlangen**: Zwingt Benutzer zum Ändern des Attributwerts.

8 Markieren Sie **Alle auswählen**, um nur den Status anzuzeigen. Sie können die Einschränkung auf alle Rollen oder auf keine Rolle bei bestimmten Status anwenden. Durch das Deaktivieren von **Alle auswählen** werden nur die Rollen angezeigt.

➡ Einschränkungen werden auf der Basis der Rolle des Benutzers und des Status des Assets zu dem Zeitpunkt angewendet, an dem die Dialogbox **Einchecken**, **Version sichern** oder **Attribut bearbeiten** aufgerufen wurde. Die in diesen Dialogboxen wirksamen Einschränkungen bleiben gleich, auch wenn Sie den Wert des Dropdown-Menüs **Status** ändern.

➡ Sie können Einschränkungen verwenden, um die automatische Weiterleitung anhand des Status zu erzwingen. Sie können beispielsweise die automatische Weiterleitung für eine Sammlung auf der Statusebene einstellen und **Änderung untersagen** (in der Dialogbox **Beschränkungen hinzufügen**) verwenden, um Änderungen am Dropdown-Menü **Weiterleiten an** in der Dialogbox **Einchecken** zu unterbinden. Auf diese Weise werden Assets neu weitergeleitet, wenn ihr Status sich ändert und Benutzer daran gehindert, die Weiterleitung des Assets zu ändern.

Arbeiten mit Beziehungen

Eine Beziehung ist ein Objekt, das die Metadaten für die Verbindung zwischen zwei Objekten gespeichert hält. Wenn Sie einen Artikel aus einem QuarkXPress Layout zuteilen, ein Bild in ein Layout ziehen oder mit App Studio ein interaktives Objekt erstellen, es wird immer ein Beziehungsobjekt erzeugt, das Informationen zu der soeben erzeugten Verbindung speichert.

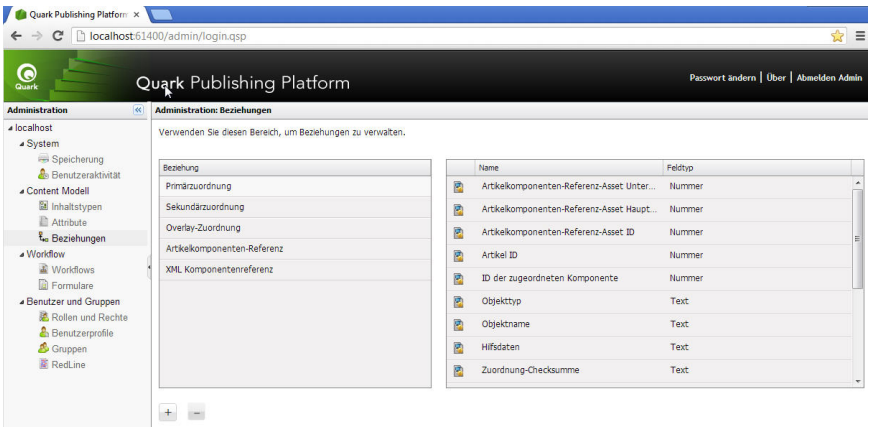
Wenn Sie beispielsweise ein Bild in ein QuarkXPress Layout ziehen, wird eine Beziehung erzeugt. Diese Beziehung speichert unter anderem die IDs des Bildes und des Layouts. So lässt es sich ganz einfach herausfinden, welche Layouts ein bestimmtes Bild verwenden oder wie viele Bilder mit einem bestimmten Layout verbunden sind.

Es gibt sechs Arten von Beziehungen:

- *Primärzuordnung:* Speichert Informationen zu einer Primärzuordnung.
- *Sekundärzuordnung:* Speichert Informationen zu einer Sekundärzuordnung.
- *Overlay-Zuordnung:* Speichert Informationen zu einer App Studio oder ePub Zuordnung.
- *Artikelkomponenten-Referenz:* Speichert Informationen zur Verknüpfung zwischen einer Artikelkomponente und einem verbundenen Asset (z. B. einem Bild).
- *XML Komponentenreferenz:* Speichert Informationen zu einem Bezug von einer XML-Datei zu einer anderen.
- *Anwenderdefiniert:* Entwickler könne eigene Beziehungstypen für individuelle Anwendungen erstellen.

➡ Weitere Informationen zu Zuordnungen finden Sie unter *Primärzuordnungen und Sekundärzuordnungen*.

Administratoren können die den Beziehungstypen zugeordneten Felder im Bereich **Beziehungen** betrachten.



Der Bereich **Beziehungen**

Administratoren können darüber hinaus eigene Beziehungstypen hinzufügen und ihnen Attribute zuweisen. Führen Sie einen Doppelklick auf den entsprechenden Beziehungstyp aus, um die mit einem Beziehungstyp verbundenen Attribute zu betrachten oder zu bearbeiten.

In Quark Publishing Platform Web Client können User die Beziehungen eines Assets ansehen, indem sie es in **Listenansicht mit Beziehungsstatus** anzeigen. In anderen Platform Clients sind Beziehungen unter **Beziehungs-Ansicht** sichtbar.

Arbeiten mit Workflows

In der Quark Publishing Platform Terminologie ist ein Workflow eine Reihe von Schritten, die Sie bei der Veröffentlichung von Dokumenten unterstützen. Sie definieren Workflows auf der Serverebene und wenden Sie dann auf Sammlungen an.

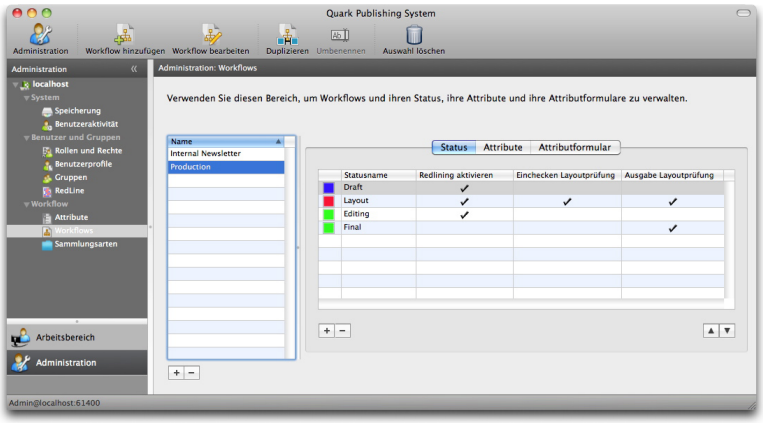
Alle Workflows besitzen folgende Merkmale:

- Einen Namen.
- Eine Liste der Asset-Typen, für die er gilt.
- Eine Reihe von Status in einer bestimmten Reihenfolge. Die Reihenfolge der Status entspricht der Reihenfolge der für den Workflow nötigen Schritte. So könnten Sie beispielsweise festlegen, dass Assets zunächst den Status "Zugeordnet" erhalten und anschließend "In Arbeit", "In Prüfung" und "Fertig". Sie können festlegen, dass ein Asset mit dem Status "Beendet" automatisch zur endgültigen Freigabe an einen Redakteur weitergeleitet wird (weitere Informationen finden Sie unter "*Einstellen der automatischen Weiterleitung*"). Sie haben auch die Möglichkeit, die Redline-Nachverfolgung, die Layout-Evaluierung beim Einchecken und die Ausgabe-Layoutevaluierung für jeden Status zu aktivieren oder zu deaktivieren.
- Eine Liste der Asset-Attribute. Attribute werden auf der Serverebene definiert, damit Sie sie in einer beliebigen Anzahl von Workflows verwenden können. Sie haben die Möglichkeit, auf der Workflow-Ebene für einige Attribute Beschränkungen festzulegen.
- Ein Attributformular für jeden Asset-Typ. (Das Attributformular wird angezeigt, wenn Sie ein Asset einchecken.)

Erstellen eines Workflows

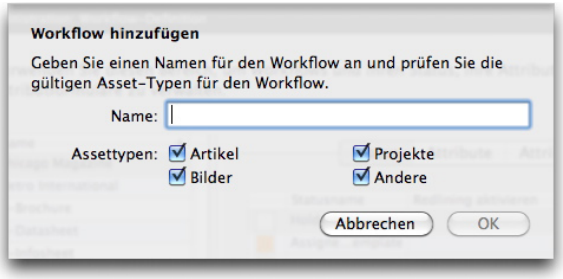
So erstellen Sie einen Workflow:

1. Klicken Sie auf **Workflows**. Der Bildschirm **Administration: Workflows** wird angezeigt.



Der Bildschirm **Administration: Workflows**

2. Um einen Workflow zu erstellen, klicken Sie auf + unterhalb der Liste **Name**. Die Dialogbox **Workflow hinzufügen** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Workflow hinzufügen**

3. Geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für den Workflow ein.
4. Markieren Sie unter **Asset-Typen** die Asset-Typen, für die dieser Workflow verfügbar sein soll.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Informationen zum Konfigurieren von Workflows finden Sie in den nachfolgenden Themen.

Arbeiten mit Status

Jeder Workflow besitzt eine eigene Abfolge von Status. So arbeiten Sie mit den Status eines Workflows:

1. Klicken Sie auf **Workflows**. Der Bereich **Workflows** wird angezeigt.
2. Wählen Sie einen Workflow aus der Liste **Workflow Name**.
3. Klicken Sie auf das Register **Status**.

4 Um einen Status hinzuzufügen, klicken Sie auf + im Register **Status**. Die Dialogbox **Status erstellen** erscheint.



Die Dialogbox **Status erstellen**

5 Geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für den Status ein.

6 Verwenden Sie **Farbe**, um den Status mit einer Farbe zu verknüpfen. Diese Farbe wird in der Symbolspalte **Status** des Fensters **Arbeitsbereich** angezeigt.

7 Um die Redline-Nachverfolgung für Artikel mit diesem Status in diesem Workflow zu aktivieren, markieren Sie **Redline-Überwachung aktivieren**.

8 Um Layouts mit diesem Status in diesem Workflow automatisch zu evaluieren, wenn ihre Projekte eingecheckt werden, markieren Sie **Einchecken Layoutprüfung**.

9 Um Layouts mit diesem Status in diesem Workflow automatisch zu evaluieren, wenn sie an die Ausgabe gesendet werden, markieren Sie **Ausgabe Layoutprüfung**.

10 Ein Status kann mit einer Gruppe von Rechten versehen werden, die auf den auf der Serverebene definierten Rollenrechten basiert. Es ist auch möglich, eine Gruppe von Rechten für den Status individuell zu erstellen.

- Sie können festlegen, dass ein Status die für eine bestimmte Rolle auf der Serverebene definierten Rechte gewährt, indem Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Rolle** auswählen und **Benutzerrechte auf Serverebene verwenden** markieren.
- Sie haben auch die Möglichkeit, eine Option aus dem Dropdown-Menü **Rolle** zu wählen und die Einstellungen in der Liste **Rechte** zu bearbeiten. Dies wirkt sich nicht auf die Einstellungen für Rollenrechte auf der Serverebene aus. Statt dessen wird eine Ausnahme für die Rechte erzeugt, wenn Assets den ausgewählten Status erreichen.

11 Klicken Sie auf **OK**.

12 Verwenden Sie die Pfeile unten rechts im Bereich **Status**, um die Status so einzustellen, dass sie in der richtigen Reihenfolge erscheinen (von oben nach unten).

Um einen Status zu löschen, markieren Sie ihn im Register **Status** und klicken Sie auf -.

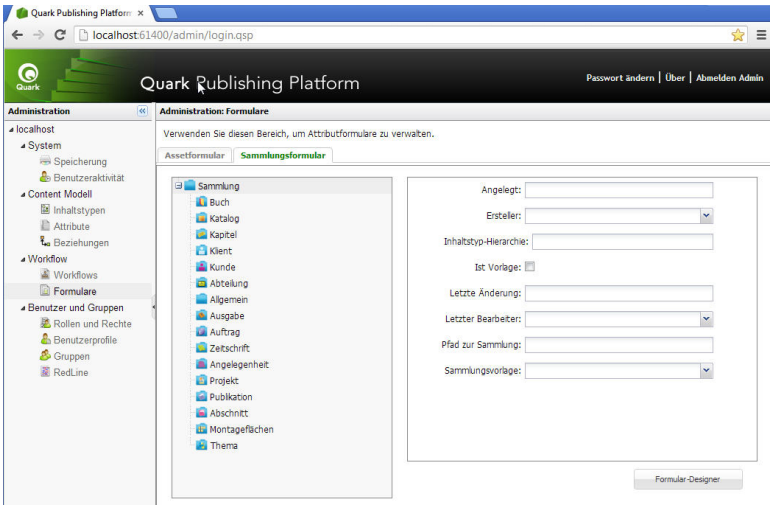
Um einen Status zu bearbeiten, doppelklicken Sie im Register **Status** auf seinen Namen.

Um einen Status zu duplizieren, führen Sie einen Wahl-Klick/Rechtsklick auf den Status aus und wählen Sie **Duplizieren** aus dem Kontextmenü.

Arbeiten mit Formularen

Das Register **Assetformular** des Bereichs **Formulare** ermöglicht das Bearbeiten der Assetformulare für alle Inhaltstypen. Das Register **Sammlungsformular** erlaubt das Bearbeiten der mit den verschiedenen Sammlungstypen verknüpften Formulare. So konfigurieren Sie ein Formular:

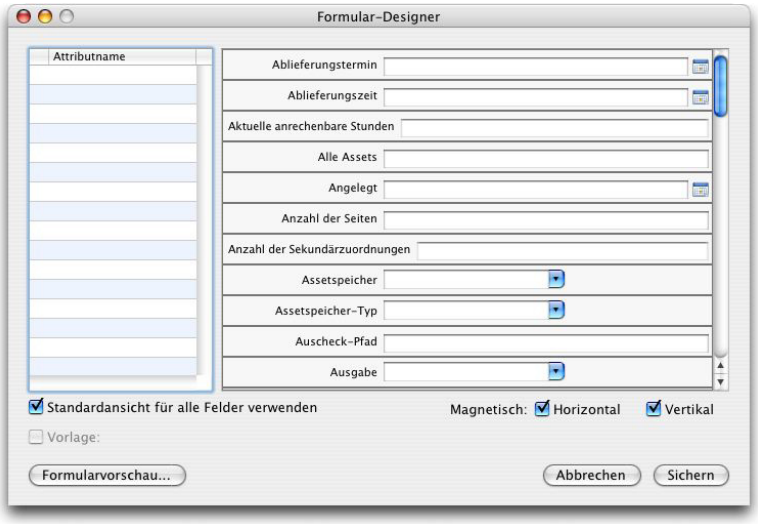
1 Klicken Sie im Navigationsbereich auf **Formulare**. Der Bereich **Formulare** wird angezeigt.



Der Bereich **Formulare**

2 Klicken Sie auf das Register **Assetformular** oder **Sammlungsformular**.

3 Wählen Sie in dem Baum links einen Inhaltstyp oder Sammlungstyp aus und klicken Sie auf **Formular-Designer**. Die Dialogbox **Formular-Designer** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Formular-Designer**

4 Um alle Attribute eines Standardlayouts anzuzeigen, markieren Sie **Standardansicht für alle Felder verwenden**. Wenn Sie einzelne Attribute hinzufügen möchten, ziehen Sie sie aus der Liste **Attributname** auf das Raster. Klicken Sie auf sein Schließkästchen oben links, um ein Attribut zu entfernen. Verwenden Sie die Griffe an den einzelnen Attributen, um sie im Raster zu verschieben und ihre Größe zu ändern.

5 Klicken Sie auf **Sichern**.

Festlegen von Rollen und Rechten

Jeder Benutzer muss einer Rolle zugeordnet sein. Eine Rolle legt die Quark Publishing Platform Rechte für ihre Inhaber fest.

Rollen und Rechte

Eine *Rolle* spezifiiziert eine Reihe von Rechten für die Arbeit in Quark Publishing Platform Anwendungen. Jeder Quark Publishing Platform Anwender gehört mindestens einer Rolle an. Klicken Sie auf **Rollen und Rechte**, um Rollen und die mit ihnen verbundenen Rechte zu erstellen, zu löschen, umzubenennen und zu bearbeiten.



Legen Sie Klassifizierungen für die einzelnen Mitglieder einer Arbeitsgruppe im Bereich **Administration**: **Rollen und Rechte** fest.

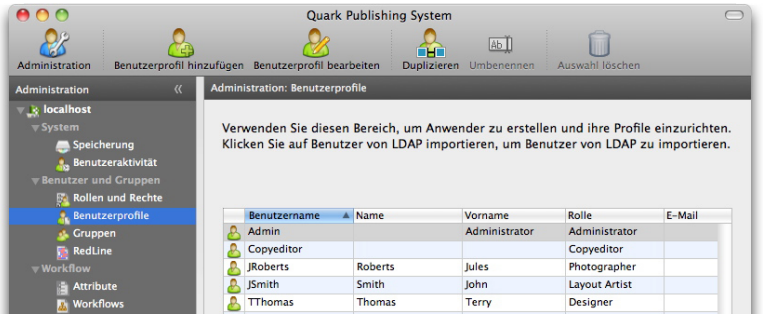
- Klicken Sie zum Hinzufügen einer Rolle auf +. Eine neue Rolle erscheint in der Spalte **Rollen**. Die Inhaltstyp-Rechte der Rolle werden in einem Baum im Register

Inhaltsrechte angezeigt und die verfügbaren anwendungsspezifischen Rechte der Rolle in einem Baum im Register **Anwendungsrechte**. Markieren Sie Rechte, um sie zu aktivieren und entfernen Sie die Markierung, um sie zu deaktivieren. Ausführliche Beschreibungen zu den verfügbaren Ressourcen finden Sie unter "*Rechte*".

- Führen Sie einen Control-Klick/Rechtsklick auf die Rolle aus und wählen Sie im Kontextmenü **Rolle umbenennen**, um den Namen einer Rolle zu ändern. Sie können zum Umbenennen einer Rolle auch die Werkzeugleiste oder das Kontextmenü verwenden.
- Führen Sie einen Control-Klick/Rechtsklick auf die Rolle aus und wählen Sie im Kontextmenü **Duplizieren**, um eine Kopie einer Rolle zu erstellen.
- Klicken Sie zum Löschen einer Rolle auf – (Minuszeichen). Eine Warnmeldung fordert Sie auf, das Löschen zu bestätigen. Wenn der Rolle Benutzer zugeordnet sind, können Sie sie nun einer anderen Rolle zuordnen.

Erstellen und Löschen von Benutzern

Klicken Sie auf **Benutzerprofile**, um Benutzerprofile zu erstellen und zu löschen.



Verwenden Sie den Bildschirm **Administration: Benutzerprofile**, um Benutzer hinzuzufügen und zu löschen und die Einstellungen für Benutzerrollen zu überschreiben.

- Zum Erstellen eines Benutzerprofils klicken Sie auf +. Geben Sie in der Dialogbox **Benutzerprofil erstellen** einen Benutzernamen und ein Passwort ein, gefolgt vom Nachnamen und Vornamen des Benutzers, wählen Sie eine Rolle aus und geben Sie Email-Adresse und die Telefonnummer des Benutzers ein. Um zu verhindern, dass der Benutzer sich anmeldet (z. B. bei längerer Abwesenheit), aktivieren Sie **Anmelden deaktivieren**.



Geben Sie in die Dialogbox **Benutzerprofil anlegen** den Namen, die Rolle, das Passwort und die Zugriffsoption eines Benutzers ein.

➡ Benutzernamen können bearbeitet werden, indem Sie einen Doppelklick auf den Namen ausführen bzw. das Kontexmenü verwenden.

➡ Wenn Sie Benutzer hinzufügen, können Sie sie aus der Lightweight Directory Application Protocol (LDAP) Liste ziehen. Hinweise dazu finden Sie unter *Verwalten von Benutzerlisten mit LDAP*. Sie können Quark Publishing Platform Benutzer zusätzlich zu den über den LDAP Service verwalteten Usern hinzufügen.

- Zum Löschen eines Benutzerprofils markieren Sie es und klicken auf – (Minuszeichen). Eine Warnmeldung fordert Sie auf, das Löschen zu bestätigen. Falls dem Benutzer Assets zugeleitet waren können Sie sie jetzt weiterleiten.
- Um ein Benutzerprofil zu duplizieren markieren Sie es und wählen **Duplizieren** aus dem Kontextmenü.

Verwalten von Benutzerlisten mit LDAP

Viele Systemadministratoren verwenden Directory Services wie das Lightweight Directory Application Protocol (LDAP), um Benutzer in einem Unternehmensnetzwerk zu verwalten. Das LDAP Protokoll bietet eine globale Verwaltung von Benutzernamen und Passwörtern. Quark Publishing Platform Administratoren müssen nicht notwendigerweise LDAP verwenden. Wenn LDAP jedoch bereits für andere Systeme verwendet wird (z. B. für Email), kann Quark Publishing Platform so konfiguriert werden, dass Quark Publishing Platform Benutzer sich an Quark Publishing Platform Server mit demselben Domain-benutzernamen und demselben Passwort anmelden können, das sie auch für andere Systeme im Unternehmensnetzwerk verwenden.

➡ Der LDAP Service muss in derselben Domain vorhanden sein, wie Quark Publishing Platform Server.

➡ Quark Publishing Platform Server ist die einzige Quark Publishing Platform Anwendung, die eine Kommunikation mit dem LDAP Service betreibt.

Quark Publishing Platform Server arbeitet mit LDAP v3, wobei X.500 DAP für diese Implementierung nicht erforderlich ist und nicht von ihr unterstützt wird.

Weitere Informationen zur Integration von LDAP und Quark Publishing Platform Server finden Sie im Handbuch *Quark Publishing Platform Administration* und in der Datei *Quark Publishing Platform ReadMe*.

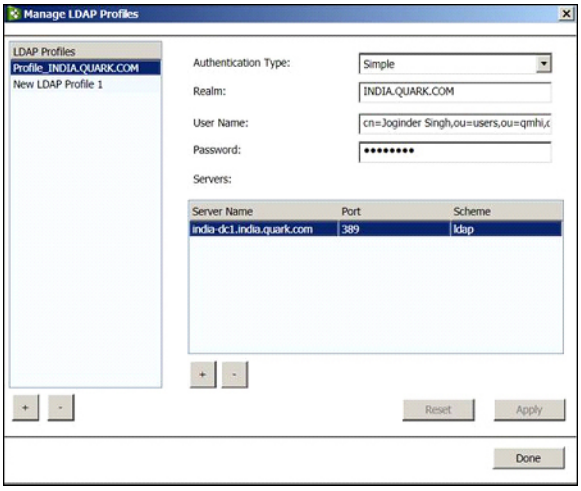
Bevor Sie Quark Publishing Platform Server und einen LDAP Directory Server integrieren können, müssen Sie ein LDAP Profil erstellen und die LDAP Attribute mit Quark Publishing Platform Benutzerattributen verknüpfen. Im Folgenden wird das entsprechende Vorgehen erläutert.

Verwalten von LDAP Profilen

Bevor Sie LDAP Benutzer in Quark Publishing Platform importieren können, müssen Sie ein LDAP Profil erstellen. Ein LDAP Profil erlaubt es Ihnen, die Active Directory Server Credentials zur Verfügung zu stellen, die für den Import von LDAP Benutzern erforderlich sind.

So erstellen Sie ein LDAP Profil:

1. Klicken Sie auf **Benutzerprofile**.
2. Klicken Sie auf **LDAP-Profile verwalten**. Die Dialogbox **LDAP Profile verwalten** wird angezeigt.



Die Dialogbox **LDAP Profile verwalten**

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche + unter der Liste **LDAP Profile**, um ein neues LDAP Profil zu erstellen.
4. Geben Sie in das Feld **Profilname** einen Namen für das LDAP Profil ein.
5. Wählen Sie die Authentifizierungsmethode des LDAP Servers aus dem Dropdown-Menü **Authentifizierungstyp**. Zu den gültigen Werten gehören **Kerberos**, **Digest-MD5** und **Simple**.
6. Geben Sie in das Feld **Realm** einen Namen für das Realm ein.

➡ Realm-Namen werden in Großbuchstaben eingegeben.

➡ Jedes Profil muss einen eindeutigen Realm-Namen besitzen.

7 Geben Sie den Namen und das Passwort eines Benutzers ein, der Lesezugriff auf den Directory Server besitzt (das ist der ausgewiesene Name im Directory Server). Diese Benutzer-Authentifizierung wird verwendet, um die Liste der Anwender vom Directory Server abzurufen.

8 Um dem Profil einen LDAP Server hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche + unter der Liste **Server**.

9 Klicken Sie auf **Anwenden**.

10 Klicken Sie auf **Fertig**.

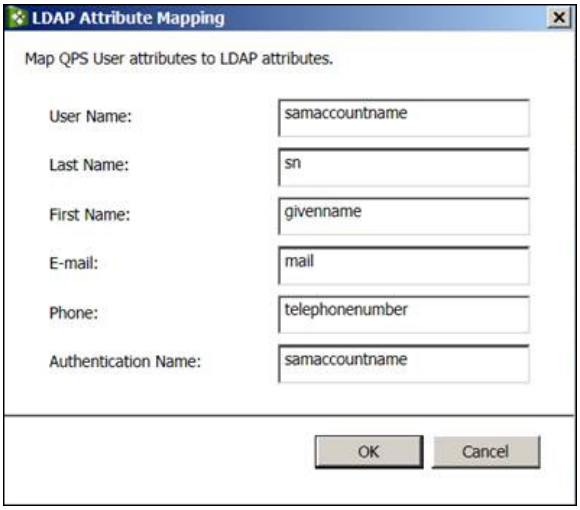
Mappen von LDAP Attributen

Bevor Sie LDAP Benutzer in Quark Publishing Platform importieren können, müssen Sie die LDAP Attribute mit Quark Publishing Platform Benutzerattributen verknüpfen.

Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1 Klicken Sie auf **Benutzerprofile**.

2 Klickern Sie auf **LDAP-Attribut-Mapping** Die Dialogbox **LDAP-Attribut-Mapping** wird angezeigt.



Die Dialogbox **LDAP-Attribut-Mapping**

3 Geben Sie zu jedem Feld der Dialogbox das entsprechende LDAP Feld an.

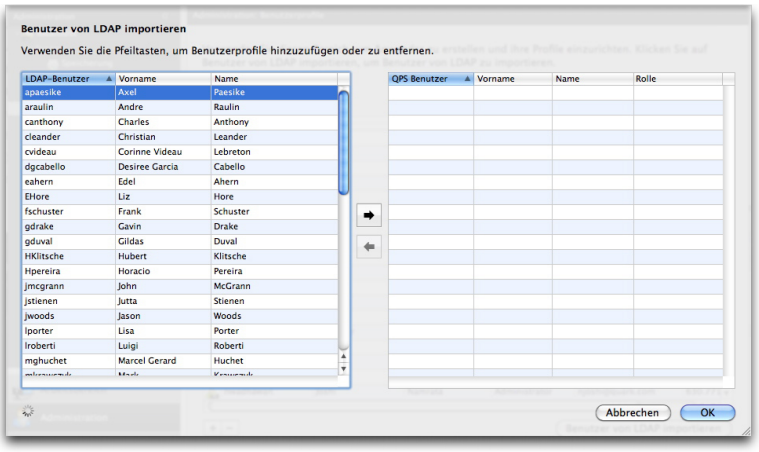
4 Klicken Sie auf **OK**.

Importieren von LDAP Benutzern

So importieren Sie Benutzer von Ihrem LDAP Service:

1 Klicken Sie auf **Benutzerprofile**.

2 Klicken Sie auf **Benutzer von LDAP importieren**. Die Dialogbox **Benutzer von LDAP importieren** wird angezeigt.



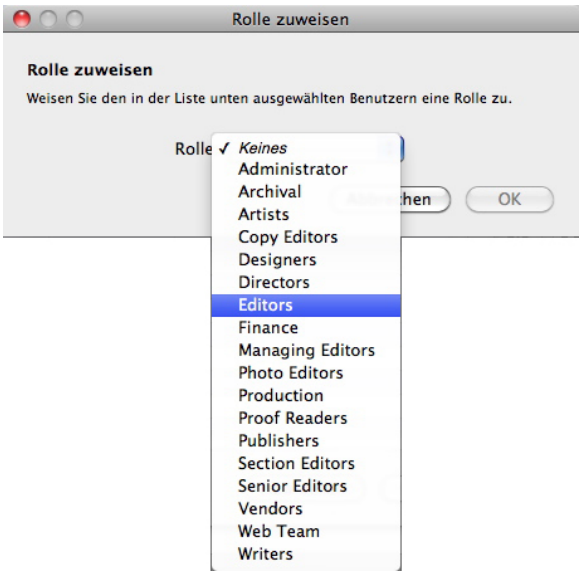
Verwenden Sie die Dialogbox **Benutzer von LDAP importieren**, um Benutzer zu Ihrer Quark Publishing Platform Benutzerliste hinzuzufügen.

3 Mithilfe der Such-Einstellelemente oben in der Dialogbox können Sie angeben, welche Benutzer importiert werden können. So erstellen Sie eine Suche:

- Wählen Sie den Namen des entsprechenden LDAP Profils aus dem Dropdown-Menü **Profilname**.
- Geben Sie die Suchkriterien in das Feld **Suchkriterien** ein. Um beispielsweise alle LDAP Benutzer zu importieren, die das Kriterium `samaccountname=*`, geben Sie `samaccountname=*` ein.
- Geben Sie den Base-String in das Feld **Basis-Zeichenkette** ein. In dieser Zeichenkette ist `ou` eine Abkürzung für "organizational unit" (Organisationseinheit) und `dc` steht für "domain component" (Domainkomponente). Dieser String bildet die Suchbasis für die Suche nach Benutzern in der Hierarchie des Active Directory Servercomputers.
- Klicken Sie auf **Sichern**, um die Suche zu speichern und geben Sie in die angezeigte Dialogbox einen Namen für sie ein.

4 Wählen Sie die durchzuführende Suche aus. Die der Suche entsprechenden Benutzer werden links aufgeführt.

5 Wählen Sie einen oder mehrere Namen aus der Liste der **LDAP-Benutzer** auf der linken Seite und klicken Sie auf den Rechtspfeil, um ausgewählte Benutzer der Liste **Plattform Benutzer** auf der rechten Seite hinzuzufügen. Die Dialogbox **Rolle zuweisen** wird angezeigt.



Verwenden Sie die Dialogbox **Rolle zuweisen**, um einem Quark Publishing Platform User eine Rolle zuzuordnen.

6 Wählen Sie eine Rolle aus dem Dropdown-Menü **Rolle** in der Dialogbox **Rolle zuweisen** und klicken Sie auf **OK**.

➡ Sie können die Suchkriterien ändern, weitere Suchen durchführen und damit fortfahren, weitere Benutzer hinzuzufügen, bis Sie in der Dialogbox **Benutzer von LDAP importieren** auf **OK** klicken.

7 Klicken Sie auf **OK**. Die Benutzer in der rechten Liste werden importiert.

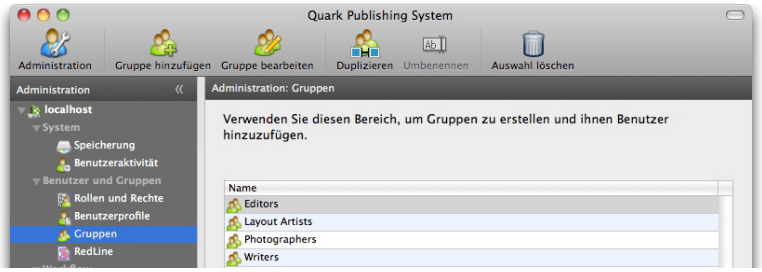
➡ Wenn Sie einen Quark Publishing Platform Benutzer duplizieren, den Sie von Ihrem LDAP Service importiert haben, ist der duplizierte Benutzer nicht mit Ihrem LDAP Service verbunden (d. h. der Vorgang ist gleichbedeutend mit der Neuanlage eines Benutzers).

➡ Sie können keine zwei Quark Publishing Platform Benutzer mit demselben Namen anlegen. Wenn Sie versuchen, einen Benutzernamen hinzuzufügen, der identisch mit einem bereits vorhandenen Benutzernamen ist, wird verhindert, dass Sie den doppelten Benutzernamen anlegen.

➡ Ein Quark Publishing Platform Administrator muss das Recht **LDAP-Benutzer verwalten** besitzen, damit die Funktion **Benutzer von LDAP importieren** verfügbar ist.

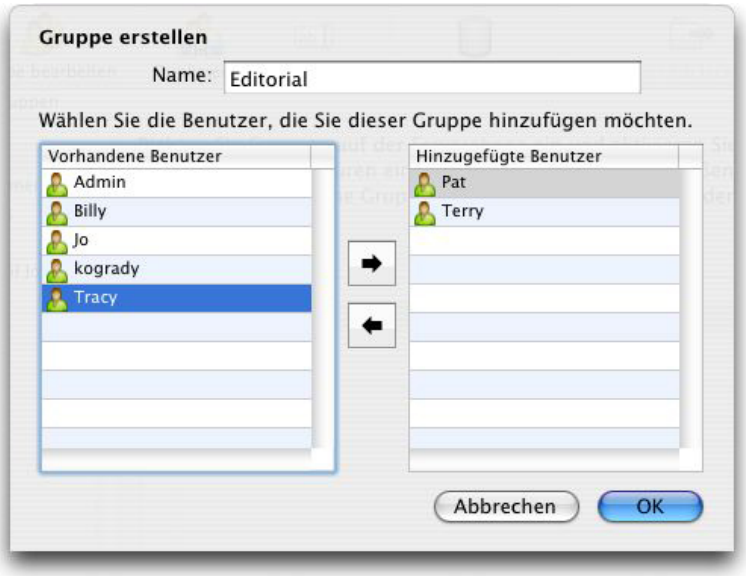
Erstellen und Löschen von Gruppen

Wenn Sie Benutzer in Gruppen zusammenfassen, können Sie ein Asset an eine Gruppe leiten und alle Benutzer in dieser Gruppe können das Asset auschecken und mit ihm arbeiten. Klicken Sie auf **Gruppen**, um Gruppen zu erstellen und zu löschen.



Verwenden Sie den Bildschirm **Administration: Gruppen**, um Benutzergruppen zu erstellen, zu bearbeiten und zu löschen.

- Klicken Sie zum Erstellen einer Gruppe auf +. Geben Sie einen Gruppennamen in die erscheinende Dialogbox ein. Verwenden Sie den Pfeil ->, um der Gruppe Benutzer hinzuzufügen und den Pfeil <-, um Benutzer aus der Gruppe zu löschen.



Definieren Sie die Mitglieder der Gruppe mithilfe der Dialogbox **Gruppe erstellen**.

Gruppennamen können bearbeitet werden, indem Sie einen Doppelklick auf den Namen ausführen bzw. die Werkzeugleiste oder das Kontexmenü verwenden.

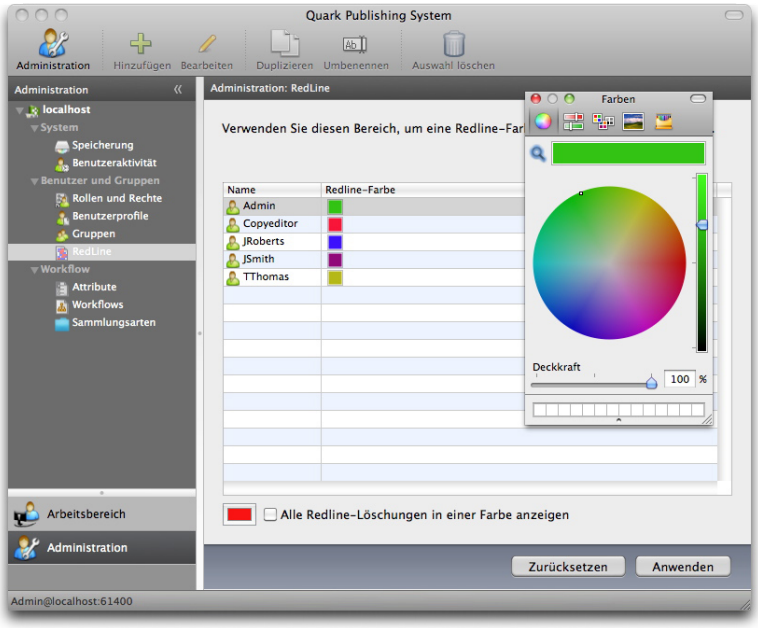
- Zum Löschen einer Gruppe markieren Sie sie und klicken auf – (Minuszeichen). Eine Warnmeldung fordert Sie auf, das Löschen zu bestätigen.
- Führen Sie zum Bearbeiten einer Gruppe einen Doppelklick auf den Gruppennamen aus.

Konfigurieren der Redline-Farben

Für Benutzer mit Redlining-Rechten legen Administratoren bestimmte Farben fest, die die Änderungen der jeweiligen Benutzer kenntlich machen.

So legen Sie die Redline-Farben fest:

1 Klicken Sie auf **Redline**. Der Bereich **Redline** wird angezeigt.



Der **Redline**-Bildschirm erlaubt es, Benutzern Redline-Farben zuzuweisen.

2 Wählen Sie einen Benutzer aus der Liste **Benutzername** und klicken Sie auf die Box in der Liste **Redline-Farbe**, um die Dialogbox **Farben** aufzurufen. Verwenden Sie die Einstellelemente in der Dialogbox **Farben**, um eine bestimmte Farbe festzulegen, die angewendet wird, wenn der Benutzer Text mit aktiviertem Redlining eingibt.

Alternativ können Sie **Alle Redline-Löschungen in einer Farbe anzeigen** aktivieren, wenn für die Kennzeichnung der Löschungen durch alle Benutzer nur eine einzige Farbe verwendet werden soll.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Benutzer von QuarkXPress und QuarkCopyDesk können Standardfarben und Standardstile für das Redlining vorgeben, um Einfügungen und Löschungen in den Ansichten **WYSIWYG**, **Vollbild** und **Spalten** zu unterscheiden. Wenn jedoch ein QuarkXPress oder QuarkCopyDesk Anwender an Quark Publishing Platform angemeldet ist und an einem von Quark Publishing Platform überwachten Artikel arbeitet, überschreiben die vom Administrator zugewiesenen Farben die in der Dialogbox **Vorgaben** festgelegten. Im *Handbuch zu QuarkCopyDesk* finden Sie weitere Informationen zur Verwendung der Redlining-Funktionen außerhalb von Quark Publishing Platform Workflows.

Sie haben die Möglichkeit, die Redline-Funktionen auf der Basis "Status für Status" ein- und auszuschalten. Weitere Informationen finden Sie unter "*Arbeiten mit Status*".

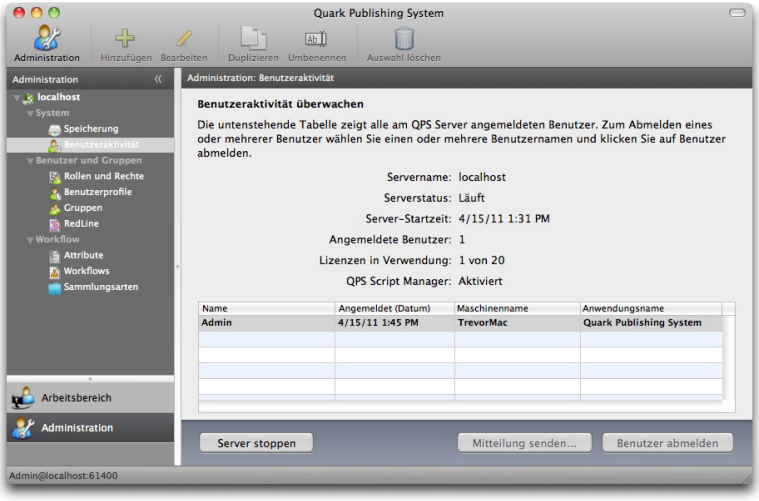
Wartung und Asset Management

Quark Publishing Platform bietet eine ortsferne Serverüberwachung und weitere Werkzeuge für eine effektive Serverwartung. Bei der Verwendung des Quark Publishing Platform Client führen Administratoren Asset Management Funktionen aus, um abgeschlossene Projekte zu archivieren, Archive wiederherzustellen usw. In diesem Kapitel wird die Handhabung dieser Werkzeuge erläutert.

Überwachen der Benutzeraktivität und Abmelden von Benutzern

Wenn Sie den Servernamen im Quark Publishing Platform Web Administrator markieren, werden Informationen zu Quark Publishing Platform Server und den dort angemeldeten Usern angezeigt. So nutzen Sie diese Informationen:

1 Klicken Sie auf **Benutzeraktivität**. Die angezeigte Liste enthält die Zahl der Benutzer, die gegenwärtig an Quark Publishing Platform Server angemeldet sind, ihren Namen, die Uhrzeit und das Datum ihrer Anmeldung, den Namen des Computers des Benutzers und seine Anwendung (einschließlich Quark Publishing Platform Script Manager).



Der Bereich **Benutzeraktivität**

2 Zum Abmelden eines Benutzers markieren Sie seinen Namen und klicken auf **Benutzer abmelden**. Sie können mehrere Benutzer zum Abmelden auswählen.

Löschen von Assets

Sie können Assets mithilfe von Quark Publishing Platform Client, QuarkCopyDesk, QuarkXPress oder Quark Publishing Platform Web Client löschen. Ihre Vorgabeneinstellungen legen fest, wie der Löschprozess für ausgecheckte und zugeordnete Assets in der jeweiligen Anwendung funktioniert.

Um vorzugeben, wie Quark Publishing Platform Client, QuarkCopyDesk, QuarkXPress oder Quark Publishing Platform Web Client reagieren, wenn Sie versuchen, ausgecheckte Assets und Assets, die QuarkXPress Projekten zugeordnet sind, zu löschen, verwenden Sie die Dropdown-Menüs **Ausgecheckte Assets** und **Zugeordnete Assets** im Bereich **Löschoptionen** in der entsprechenden Dialogbox **Vorgaben**. Die Einstellelemente beider Optionen sind identisch. Wählen Sie **Asset ohne Warnung löschen**, um ausgecheckte oder zugeordnete Assets ohne die Anzeige einer Warnmeldung zu löschen. Wählen Sie **Löschen nie zulassen**, um das Löschen ausgecheckter oder zugeordneter Assets zu unterbinden. Wählen Sie **Vor dem Löschen fragen**, wenn eine Warnmeldung angezeigt werden soll, die Ihnen beim Löschen eines ausgecheckten oder zugeordneten Assets die Entscheidung überlässt.

So löschen Sie Assets:

1. Rufen Sie den Suchergebnisbereich auf und wählen Sie eines oder mehrere Assets aus, die Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie in der Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** von Quark Publishing Platform Client auf **Löschen**. Wenn die markierten Assets nicht ausgecheckt oder einem QuarkXPress Projekt zugeordnet sind, werden sie gelöscht. Wenn die markierten Assets ausgecheckt oder zugeordnet sind, wird das Löschen anhand Ihrer Vorgabeneinstellungen fortgesetzt.

Archivieren von Assets

Sie können Quark Publishing Platform Client verwenden, um Quark Publishing Platform Assets zu archivieren, nachdem Sie die Arbeit mit ihnen beendet haben) und Quark Publishing Platform bietet einen Mechanismus zur Wiederherstellung, falls Sie diese Assets wieder in Ihren Quark Publishing Platform Workflow integrieren müssen. Für das Archivieren von Assets ist das Recht "**Asset-Archivierung aktivieren**" erforderlich.

So werden Assets archiviert:

1. Rufen Sie den **Arbeitsbereich** auf und wählen Sie eines oder mehrere zu archivierende Assets aus.
2. Wählen Sie **Aktionen** > **Archivieren** oder klicken Sie auf **Archivieren** in der Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** von Quark Publishing Platform Client. Die Dialogbox **Archivieren** wird angezeigt.
3. Geben Sie einen Ordner für die Archivierung an, geben Sie einen Archivnamen ein und klicken Sie auf **Archivieren/Sichern**.
4. Die markierten Assets werden an den vorgegebenen Ort kopiert und die Attributdaten dieser Assets werden in einer einzigen XML-Datei zusammengefasst.

- Wenn Sie **Assets anschließend löschen** im Bereich **Archiv** der Dialogbox **Vorgaben** markieren (**Quark Publishing Platform Client > Vorgaben**), fordert Quark Publishing Platform Sie auf anzugeben, ob erfolgreich archivierte Assets anschließend gelöscht werden sollen. Wenn **Assets anschließend löschen** nicht aktiviert ist, verbleiben die Assets in Quark Publishing Platform Server.

- Quark Publishing Platform beschränkt eine Archivdatei und die zu ihr gehörende XML-Datei auf einen einzigen Ordner. Wenn Sie die XML-Datei und den Ordner, der sie enthält, benennen, können Sie Archivmerkmale (wie das Erstellungsdatum des Archivs) bestimmen. Die Verwendung anschaulicher Namen erleichtert das Auffinden des Archivs, falls Sie die Assets später wiederherstellen möchten.

- Ihre Archivierungsvorgaben werden auf dem Quark Publishing Platform Server gespeichert, daher bestimmt Ihr Anmeldename die Archivierungsvorgaben, unabhängig davon, welche Workstation Sie für das Archivieren von Assets verwenden. Die Protokolldateien für die Archivierung werden in demselben Ordner gespeichert, in dem sich die archivierten Dateien befinden.

Wiederherstellen von Assets

Sie können zuvor archivierte Quark Publishing Platform Assets wiederherstellen, wenn Sie über das Recht **Asset-Archivierung aktivieren** verfügen.

- In Quark Publishing Platform ab Version 9 stellt das Wiederherstellen eines Projekts auch die zugehörigen Versionen aller dem Projekt zugeordneten Assets wieder her und ordnet alle diese Assets dem Projekt zu. Wenn Sie jedoch zu einer früheren Version von eines Projekts zurückgehen, werden alle zugeordneten Assets abgetrennt.

So funktioniert die Wiederherstellung von Assets:

1. Rufen Sie den **Arbeitsbereich** auf und wählen Sie **Aktionen > Wiederherstellen** oder klicken Sie auf **Wiederherstellen** in der Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** von Quark Publishing Platform Client. Die Dialogbox **Wiederherstellen** wird angezeigt.

- Unter Mac OS können Sie auch die Schaltfläche **Wiederherstellen** in Ihre Werkzeugleiste für den **Arbeitsbereich** aufnehmen.



Verwenden Sie die Dialogbox **Wiederherstellen**, um die Archivdatei aufzusuchen, die Sie wiederherstellen möchten.

2 Markieren Sie die XML-Datei, die zu den archivierten Assets gehört, die Sie wiederherstellen möchten und klicken Sie auf **Wiederherstellen**.

➡ Die Verwendung aussagefähiger Namen für den Archivordner und die XML-Datei beim Erstellen des Archivs hilft Ihnen beim Auffinden der Assets für die Wiederherstellung.

➡ Falls eines oder mehrere der Attribute der archivierten Assets nicht mehr Teil der Serverkonfiguration sind, können Sie in vielen Fällen nach alternativen Attributen suchen. Wenn ein Umstieg auf andere Attribute jedoch nicht möglich ist, geht der Prozess Wiederherstellen weiter zur nächsten archivierten Datei. Sie werden das fehlende Attribut in diesem Fall neu erstellen müssen, um solche ausgelassenen Assets wiederherzustellen.

➡ Falls ein Asset mit demselben Namen und Dateityp bereits in Quark Publishing Platform Server eingecheckt ist, tritt ein Fehler auf, der das Asset in der Protokolldatei vermerkt.

➡ Die Protokolldateien für das Wiederherstellen werden in demselben Ordner gespeichert, in dem sich die archivierten Dateien befinden. Falls Sie keine Schreibrechte für den Ordner besitzen, in dem Sie Archivdateien speichern möchten, wird Quark Publishing Platform Server Sie nach einem neuen Speicherort fragen.

Die Benutzerschnittstelle

Benutzer können mithilfe der Quark Publishing Platform Client Anwendung, des Quark Publishing Platform Web Client und (mit XTensions® Software) mit QuarkCopyDesk und QuarkXPress auf ihren Quark Publishing Platform Workflow zugreifen. In diesem Kapitel finden Sie eine Übersicht über die Quark Publishing Platform Benutzerschnittstelle unter Mac OS und Windows. Wie Sie anwendungsspezifische Aufgaben durchführen, erfahren Sie in den anderen Kapiteln dieses Dokuments.

Übersicht über Rollen, Ansichten und Strukturen

Bevor Sie Quark Publishing Platform verwenden können, müssen Sie sich am Server anmelden. Standardmäßig gehört zur Plattform ein Benutzer "Admin", der das Passwort "Admin" besitzt (Groß-/Kleinschreibung beachten). Administratoren verwenden diesen Namen und dieses Passwort für ihre erste Anmeldung und Quark empfiehlt, die administrative Sicherheit dadurch zu erhöhen, dass das Passwort gleich bei der ersten Anmeldung geändert wird.

Für alle Benutzer sind der beim Anmelden verwendete Name und das Passwort mit einer bestimmten *Rolle* verknüpft. Diese Rolle legt fest, welche Rechte Sie besitzen und welche Funktionen Ihnen zur Verfügung stehen. Daher kann das Aussehen der Benutzeroberfläche von Quark Publishing Platform je nach Benutzer unterschiedlich sein.

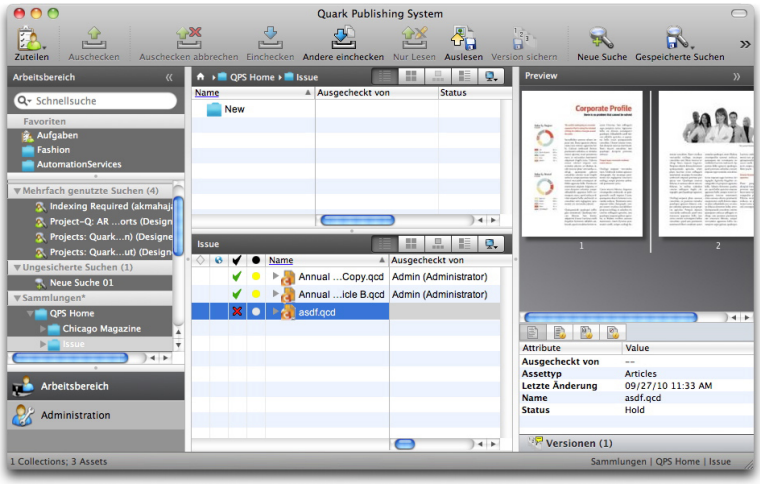
Unter "*Rechte*" erfahren Sie mehr über die jeweiligen Rechte für entsprechende Rollen.

Das Fenster Arbeitsbereich-Browser

Das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** wird angezeigt, wenn Sie sich von einer beliebigen Quark Publishing Platform Client-Anwendung aus bei Quark Publishing Platform anmelden.

Das Fenster Arbeitsberich-Browser

Sie können den **Arbeitsbereich** verwenden, um in Quark Publishing Platform mit Dateien zu arbeiten.



Der Bereich **Arbeitsbereich**

Sie bestimmen die Anzeige im Hauptbereich auf der rechten Seite, indem Sie die Elemente im Navigationsbereich des **Arbeitsbereichs** auf der linken Seite anklicken.

- **Schnellsuche**: Verwenden Sie das Feld **Schnellsuche**, um anhand des Asset-Namens, des Textes in einem Asset oder einer Kombination aus Asset-Namen und Textinhalt nach Quark Publishing Platform Assets zu suchen.
- **Favoriten**: Ziehen Sie häufig verwendete Sammlungen und Suchen in diesen Bereich und sie werden in allen von Ihnen verwendeten Quark Publishing Platform Clients verfügbar. (In Quark Publishing Platform Web Client können Sie durch einen Wahl+Klick/Rechtsklick auf ein Asset und die Verwendung des Kontextmenüs dieses Asset dem Bereich **Favoriten** hinzufügen oder es daraus entfernen.)
- **Aufgaben**: Zeigt alle Assets an, die an Sie weitergeleitet wurden.
- **Zuordnungen** (nur QuarkXPress): Zeigt alle Assets an, die dem aktiven Layout zugeordnet sind.
- **Länge** (nur QuarkXPress): Zeigt Artikel mit Textkomponenten an, die in den ausgewählten Textrahmen passen könnten (innerhalb eines bestimmten Bereichs). Weitere Informationen finden Sie unter "*QXP Vorgaben: Arbeitsbereich > Arbeitsbereich-Browser*."
- **Meine Suchen**: Zeigt alle Ihre Suchen an. Klicken Sie auf eine Suche, um ihre Ergebnisse im Bereich Suchergebnisse zu betrachten. Zum Duplizieren, Löschen oder Wiederholen einer Suche führen Sie einen Wahl-Klick/Rechtsklick auf die Suche aus und wählen **Suche duplizieren**, **Suche löschen** oder **Suche neu laden**. Sie können auch einen Wahl-Klick/Rechtsklick auf eine Suche ausführen und **Suchen verwalten** auswählen, um Suchen zu bearbeiten, zu teilen, zu duplizieren, umzubenennen und zu löschen.
- **Gemeinsam genutzte Suchen**: Zeigt alle gemeinsam genutzten Suchen an, auf die Sie Zugriff haben. Klicken Sie auf eine Suche, um ihre Ergebnisse im Bereich Suchergebnisse zu betrachten.
- **Ungesicherte Suchen**: Zeigt alle nicht gesicherten, von Ihnen erstellten Suchen an. Um eine nicht gesicherte Suche zu löschen, führen Sie einen Wahl-Klick/Rechtsklick auf die Suche aus und wählen **Suche löschen**.
- **Sammlungen**: Zeigt alle Sammlungen als Baumstruktur an, auf die der aktive Benutzer Zugriff hat. Sie können einer Sammlung ein Asset hinzufügen, indem Sie es von einer

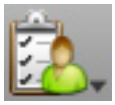
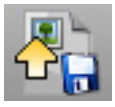
beliebigen Stelle der Sammlungshierarchie, aus dem Bereich Suchergebnisse oder aus dem Dateisystem auf die Sammlung ziehen.

➡ Die Optionen für Quark Publishing Platform Web Client unterscheiden sich ein wenig. Weitere Informationen finden Sie unter "*Quark Publishing Platform Web Client*".

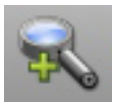
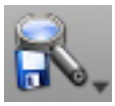
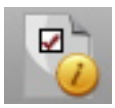
Die Werkzeugleiste Arbeitsbereich

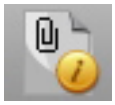
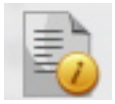
Die Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** bietet die in diesem Abschnitt beschriebenen Befehle. Das Überlaufmenü auf der rechten Seite der Werkzeugleiste enthält noch viele weitere Befehle.

➡ Unter Windows werden die Einstellelemente der Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** in der Ribbon-Benutzeroberfläche von Windows dargestellt. Diese bietet zusätzliche Funktionen wie die **Quick Access Werkzeugleiste** für den schnellen Zugriff.

Schaltfläche	Beschreibung
 **Zuweisen**	Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Zuteilen**, um die verschiedenen Optionen für das Zuteilen aufzurufen: **Textdatei**, **Grafik**, **QuarkCopyDesk Artikel**, **QuarkCopyDesk Artikelvorlage**, **QuarkXPress Projekt** und **QuarkXPress Projektvorlage. QuarkCopyDesk Artikel** ruft ein Untermenü auf, das Optionen zum Erstellen einer Aufgabenzuweisung auf der Basis von vorhandenen Artikeln oder von Standardspezifikationen auf Ihrem Quark Publishing Platform Server enthält.
 **Auschecken**	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** markierte Asset zu öffnen und anzuzeigen. Die Schaltfläche passt sich unterschiedlichen Zuständen an. Wenn Sie ein eingechecktes Asset auswählen, checkt diese Schaltfläche das Asset aus. Wenn Sie ein von Ihnen ausgechecktes Asset auswählen, wird es mithilfe dieser Schaltfläche geöffnet. Wenn Sie ein Asset auswählen, das bereits geöffnet ist, wird durch diese Schaltfläche das Fenster dieses Assets in den Vordergrund gebracht. Wenn Sie eine Datei auschecken, kopiert Quark Publishing Platform das Asset automatisch auf Ihren Computer, speichert es in einem Ordner, den Sie für das Speichern von ausgecheckten Assets vorgesehen haben (wenn Sie erstmals auschecken, werden Sie aufgefordert, den Ordner anzugeben) und öffnet das Asset.
 **Auschecken abbrechen**	Klicken Sie auf **Auschecken abbrechen**, um das Auschecken eines Assets abzubrechen, ohne Quark Publishing Platform Server mit einer weiteren Version zu aktualisieren. Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, informiert Sie eine Warnmeldung über die Gefahr des Verlustes der Änderungen. Wenn Sie eine Version des Assets auf dem Quark Publishing Platform Server gesichert haben, wird diese zur aktuellen Version. Sie können auch das Auschecken von Assets abbrechen, die zur gleichen Zeit in anderen Anwendungen ausgecheckt sind.
 **Schreibgeschützt**	Klicken Sie auf **Schreibgeschützt**, um ein Asset mit schreibgeschütztem Zugriff aufzurufen. Sie können die Inhalte des Assets betrachten, es jedoch nicht verändern.
 **Laden**	Klicken Sie auf **Auslesen**, um eine Kopie des markierten Assets auf Ihren Computer zu laden. Falls Sie die Rechte zum Einchecken neuer Dateien besitzen, können Sie das Asset umbenennen und einchecken.
 **Sammlung laden**	Klicken Sie auf **Sammlung auslesen**, um eine Kopie der gewählten Sammlung auf Ihren Computer zu laden.

Schaltfläche	Beschreibung
 **Einchecken**	Klicken Sie auf **Einchecken**, um ein im Bereich Suchergebnisse markiertes, ausgechecktes Asset einzuchecken.
 **Andere einchecken**	*(MAC OS Client)* Klicken Sie auf **Andere einchecken**, um die Dialogbox **Andere Datei einchecken** aufzurufen. Dieser Dialog ermöglicht das Navigieren zu einem oder mehreren lokal oder im Netzwerk gespeicherten Assets. Sie können die Attribute eines Assets festlegen, bevor Sie es einchecken. In diesem Dialog können Sie auch Ordner auf der Festplatte auswählen, die zusammen mit ihren Inhalten und allen Unterordnern und deren Inhalten eingecheckt werden sollen. *(Windows Client)* Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Andere einchecken**, um folgende Optionen anzuzeigen: **Datei einchecken** und **Ordner einchecken**. Klicken Sie auf **Datei einchecken**, um die Dialogbox **Andere Datei einchecken** aufzurufen. Dieser Dialog ermöglicht das Navigieren zu einem oder mehreren lokal oder im Netzwerk gespeicherten Assets. Sie können die Attribute eines Assets festlegen, bevor Sie es einchecken. Klicken Sie auf **Ordner einchecken**, um einen Ordner mit sämtlichen Unterordnern einzuchecken.
 **Version sichern**	Klicken Sie auf **Version sichern**, um die Dialogbox **Version sichern** aufzurufen und den Quark Publishing Platform Server mit den jüngsten Inhalten des gewählten Assets zu aktualisieren.
 **Veröffentlichen**	Klicken Sie auf **Veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset in einem aus einer Vielzahl von Formaten zu veröffentlichen.
Als App Studio Artikel veröffentlichen	Klicken Sie auf **Als App Studio Artikel veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset als HTML5-Artikel zu veröffentlichen. Beachten Sie, dass Sie die Anmeldedaten für App Studio Publishing Portal in QuarkXPress Server angeben müssen, um ein Upload von App Studio Artikeln im Portal durchzuführen. Weitere Informationen finden Sie in Ihrem *Handbuch zu QuarkXPress Server*.
Als QuarkXPress Projekt veröffentlichen	Klicken Sie auf **Als QuarkXPress Projekt veröffentlichen**, um das markierte Asset als QuarkXPress Projekt zu veröffentlichen.
Als Sammlung für Ausgabe veröffentlichen	Klicken Sie auf **Als Sammlung für Ausgabe veröffentlichen**, um das markierte Asset zusammen mit allen Beziehungen (Bilder, Audio, Videos, Referenz-XML) an den konfigurierten Delivery-Channel oder einen bestimmten Speicherort zu übermitteln.
Als HTML veröffentlichen	Klicken Sie auf **Als HTML veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset im HTML Format zu veröffentlichen.
Als AVE veröffentlichen	Klicken Sie auf **Als AVE veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset im App Studio Format (AVE) zu veröffentlichen.
Als PDF veröffentlichen	Klicken Sie auf **Als PDF veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset im PDF Format zu veröffentlichen.
Als App Studio Package veröffentlichen	Klicken Sie auf **Als App Studio Package veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset als App Studio Package zu veröffentlichen.

Schaltfläche	Beschreibung
Als Adobe Flash veröffentlichen	Klicken Sie auf **Als Adobe Flash veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset im Flash-Format (SWF) zu veröffentlichen.
Als ePUB veröffentlichen	Klicken Sie auf **Als ePUB veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset im ePUB Format zu veröffentlichen.
Im Rich Text Format veröffentlichen	Klicken Sie auf **Im Rich Text Format veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset im RTF Format zu veröffentlichen.
 **Aktualisieren**	Wenn Sie auf **Aktualisieren** klicken, führt Quark Publishing Platform die aktive Suche erneut aus und aktualisiert die Anzeige des Bereichs Suchergebnisse.
 **Attribute bearbeiten**	Klicken Sie auf **Attribute bearbeiten**, um die Dialogbox **Attribute bearbeiten** für das im Fenster markierte Asset aufzurufen. Attribute werden in anderen Systemen als Metadaten bezeichnet und wurden in früheren Versionen von Quark Publishing Platform „Kopfdaten“ genannt. Falls Sie über die notwendigen Rechte verfügen und ein Attribut verfügbar ist, können Sie den Attributwert in diesem Dialog ändern und auf **Aktualisieren** klicken.
 **Anzeigen**	Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Anzeigen**, um einzustellen, wie Assets im Bereich Suchergebnisse angezeigt werden. Weitere Informationen finden Sie unter „*Darstellungsoptionen*“. Bei Benutzern, die über das Recht „**Erweiterte Suchdarstellungen im Arbeitsbereich-Browser aktivieren**“ verfügen, enthält dieses Menü auch die Optionen **Projekt**, **Projekt und Seite**, **Sammlungen** und **Beziehungen** für Assetsuchen. Außerdem enthält die angezeigte Dialogbox, wenn Sie **Anwenderdefiniert** wählen, die Register **Gruppieren nach** und **Zuordnung**.
 **Neue Suche**	Klicken Sie auf **Neue Suche**, um eine Suche mit neuen Suchkriterien zu erstellen.
 **Gespeicherte Suchen**	Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Gespeicherte Suchen**, um gespeicherte Suchen durchzuführen. Die Liste **Gespeicherte Suchen** enthält auch freigegebene Suchen anderer Benutzer. Wählen Sie **Verwalten**, um die Dialogbox **Gespeicherte Suchen verwalten** aufzurufen, mit der Sie Suchoperationen hinzufügen, bearbeiten, freigeben, duplizieren und löschen können.
 **Voransicht**	Klicken Sie auf **Voransicht**, um eine große Voransicht des ausgewählten Bildes, QuarkCopyDesk Artikels oder QuarkXPress Projekts aufzurufen. Das Vorschaufenster enthält auch Navigationshilfen für die Voransicht unterschiedlicher Seiten des Assets. Das **Vorschau**-Fenster merkt sich die letzte Position und Größe. Standardmäßig enthalten Quark Publishing Platform Asset-Voransichten die ersten fünf Seiten einer PDF und die ersten 20 Seiten eines QuarkXPress Projekts oder QuarkCopyDesk Artikels. Quark Publishing Platform Administratoren können die Anzahl der Seiten einer Voransicht durch Bearbeiten der Konfigurationsdateien einstellen. Einzelheiten finden Sie im *Administrationshandbuch zu Quark Publishing Platform* .
 Auswahlinformationen	Klicken Sie auf **Auswahlinformationen**, um die Dialogbox **Auswahlinformationen** aufzurufen. Dieser Dialog enthält Informationen zu den markierten Assets, z. B. darüber, ob Sie die Assets auschecken oder Komponenten löschen können.

Schaltfläche	Beschreibung
 Beziehungsinformationen	Klicken Sie auf **Beziehungs-Informationen**, um die Primärzuordnungen, Sekundärzuordnungen (falls vorhanden) und Versionsnummer für das im Fenster ausgewählte Asset anzusehen. Für Dateien zeigt die Dialogbox **Beziehungs-Informationen** auch den **Layoutnamen**, den **Seitennamen**, den **Seitenindex** und den **Komponentennamen** an. Für QuarkCopyDesk Dateien wird der **Komponentenname** angezeigt. Für XML Dateien wird **XPath** angezeigt.
 **Versionen ansehen**	Klicken Sie auf **Versionen ansehen**, um die Dialogbox **Versionen** aufzurufen. Diese Dialogbox enthält Informationen zu den von Quark Publishing Platform Server nachverfolgten Versionen des ausgewählten Assets. Sie können eine Version drucken, eine schreibgeschützte Fassung einer Version öffnen, eine Version löschen oder zu einer früheren Version zurückkehren, um sie zur aktuellen Version zu machen.
 **Erneut indexieren**	Klicken Sie auf **Erneut indexieren**, um von QuarkXPress Server aktualisierte Voransichten für Artikel und Projekte zu erhalten.
 **Löschen**	Klicken Sie auf **Löschen**, um das markierte Asset aus Quark Publishing Platform Server zu entfernen.
 **Assetdaten**	Klicken Sie auf **Assetdaten**, um das Fenster **Weitere Infos** aufzurufen, in dem alle Attribute und Werte des markierten Assets aufgeführt sind.
 **Slideshow betrachten**	Klicken Sie auf **Diashow betrachten**, um eine Diashow der ausgewählten Assets zu betrachten.
 **Duplizieren**	Klicken Sie auf **Objekt duplizieren**, um eine Kopie des markierten Assets in Quark Publishing Platform Server zu erstellen.
 **Suchergebnisse exportieren**	Sie können die Ergebnisse einer Suche als HTML-Datei, als XML-Datei, als tab-delimited Datei oder als comma-delimited Datei exportieren.
 **Archiv**	Klicken Sie auf **Archiv**, um die Dialogbox **Archiv** für die Auswahl des Archiv-Speicherortes des markierten Assets aufzurufen. Weitere Informationen finden Sie unter *„Archivieren von Assets“* und *„Wiederherstellen von Assets“*.
 **Wiederherstellen**	Klicken Sie auf **Wiederherstellen**, um die Dialogbox **Wiederherstellen** zum Wiederherstellen eines oder mehrerer Assets aufzurufen. Weitere Informationen finden Sie unter *„Archivieren von Assets“* und *„Wiederherstellen von Assets“*.

Schaltfläche	Beschreibung
 **Print**	Klicken Sie auf **Drucken**, um die Suchergebnisse zu drucken.
 **Druckvorschau**	(nur Windows) Klicken Sie auf **Druckvorschau**, um eine Voransicht der gedruckten Ausgabe zu betrachten.
 **Anpassen**	Klicken Sie unter Mac OS auf **Anpassen**, um die Symbol-Bedienelemente der Werkzeugleiste des **Arbeitsbereichs** aufzurufen. Das Klicken auf **Anpassen** hat dieselbe Auswirkung, wie ein Control-Klick auf die Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** und die Auswahl von **Werkzeugleiste anpassen**.

Die Kompaktansicht (nur Mac OS)

Klicken Sie auf **Kompaktansicht**, um die Größe des Fensters **Arbeitsbereich-Browser** und die Anzahl der Einstellmöglichkeiten zu verringern. Viele der übrigen Einstellelemente werden automatisch in das Overflow-Menü verschoben und das Fenster zeigt den Namen der aktiven Anwendung. Wenn Sie beispielsweise **Kompaktansicht** wählen und anschließend zu TextEdit wechseln, zeigt das Fenster von Quark Publishing Platform Client den Namen der aktiven Anwendung und bietet Schaltflächen zum Einchecken von Assets, zum Auschecken von Assets, zum Betrachten von Asset-Versionen und zum Suchen nach anderen Assets.

Einrichten der Werkzeugleiste Arbeitsbereich

Sie können die Darstellung unter Mac OS, indem Sie einen Control-Klick auf die Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** ausführen und **Werkzeugleiste anpassen** wählen. Es wird ein Fenster angezeigt, das das Hinzufügen von Symbolen durch Ziehen auf die Werkzeugleiste und das Entfernen von Symbolen durch Ziehen aus der Werkzeugleiste ermöglicht. Fügen Sie das Symbol **Anpassen** hinzu, wenn Sie schneller auf dieses Fenster zugreifen möchten. Sie besitzen auch die Möglichkeit, Leerräume und gepunktete Trennlinien in die Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** einzufügen.

Verwenden Sie unter Mac OS das Dropdown-Menü **Zeigen** unten im Fenster, um Einstellelemente anzuzeigen (z. B. die Schaltfläche **Einchecken**) mit den Optionen, Text und Symbole, nur Text oder nur Symbole darzustellen. Sie können auch die Größe der Symbole anpassen.

Unter Windows können Sie der Quick Access Werkzeugleiste einen Befehl hinzufügen, indem Sie einen Rechtsklick auf den Befehl ausführen.

Wenn Sie die Größe des Fensters **Arbeitsbereich-Browser** verringern, die Größe der Symbole erhöhen und Symbole und Text darstellen, erzeugt die Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** automatisch ein Overflow-Menü, das an der rechten Seite der Palette dargestellt wird und die Einstellelemente aufnimmt, die nicht in die Werkzeugleiste passen.

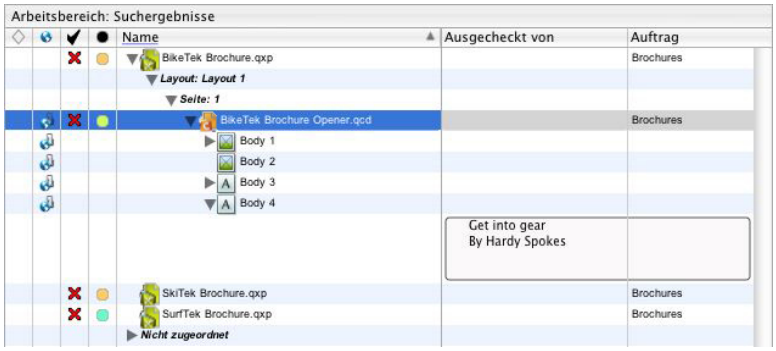
Darstellungsoptionen

Mithilfe der Darstellungsoptionen können Sie einstellen, wie Assets im Arbeitsbereich angezeigt werden. Diese Optionen sind im Menü **Ansicht** *(nur Mac OS)* und mithilfe der Symbole oberhalb des Arbeitsbereichs im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** verfügbar.

Die Namensansicht

Das Untermenü **Name** enthält folgende Optionen:

Wählen Sie **Listenansicht**, um Assets in einem Listenformat darzustellen.



Listenansicht

In Listenansichten können Sie alle Spalten ein- und ausblenden, mit Ausnahme der Spalte **Name**.

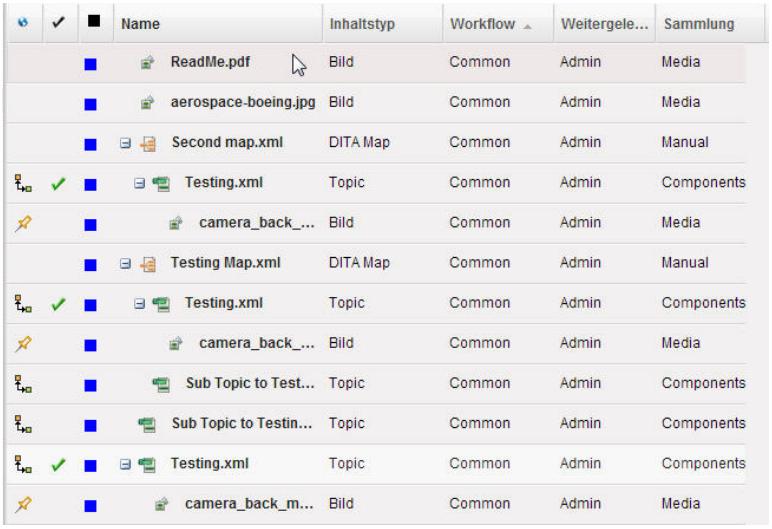
- Klicken Sie auf den Spaltentitel, um die Suchergebnisse anhand einer Spalte zu sortieren (oder in umgekehrter Reihenfolge zu sortieren).
- Um eine Spalte einzublenden oder zu verbergen, führen Sie einen Control+Klick/Rechtsklick auf den Spaltentitel aus und wählen das Attribut.
- Um mehrere Attribute einzublenden oder zu verbergen, führen Sie einen Control+Klick/Rechtsklick auf den Spaltentitel aus und wählen **Aktuelle Ansicht anpassen**. Die Dialogbox **Spalten konfigurieren** enthält alle von Ihnen ein- oder auszublendenden Attributfelder.

➡ Sie können die Spalte **Miniaturen** hinzufügen, um Miniatur-Vorschaubilder der Assets darzustellen.

- Klicken Sie auf den Spaltentitel und ziehen sie, um eine Spalte neu zu positionieren.
- Klicken Sie auf die Kante einer Spalte, um ihre Größe zu ändern.

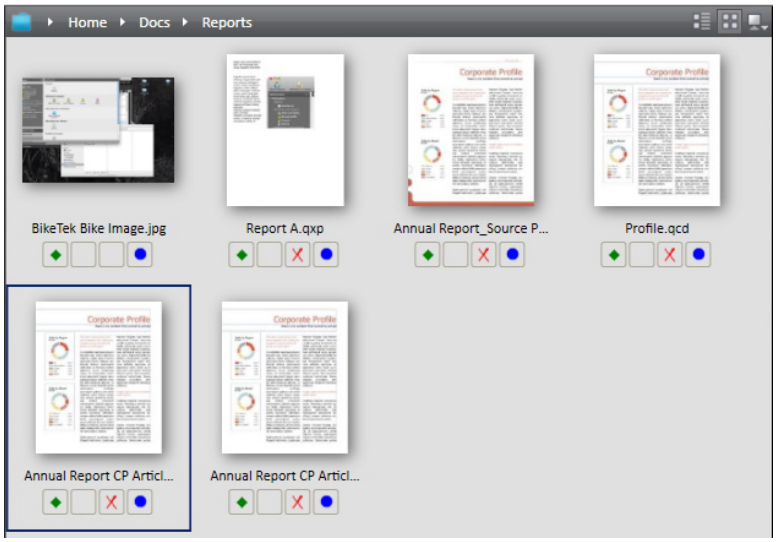
➡ Quark Publishing Platform Assets, die Ihren Suchkriterien entsprechen, aber keinen Projekten zugeordnet sind, werden unter **Nicht zugeordnet** aufgeführt. Quark Publishing Platform Assets, die Ihren Suchkriterien entsprechen, aber Projekten zugeordnet sind, die nie in den Plattform Server eingecheckt wurden, werden unter **Anderen Projekten zugeordnet** aufgeführt. Zugeordnete Assets können unter mehreren Projekten erscheinen, wenn sie diesen zugeordnet sind.

Wählen Sie **Beziehungs-Ansicht**, um die Beziehungen zwischen Assets anzuzeigen. So können Sie ermitteln, welche Assets von anderen Assets verwendet werden.



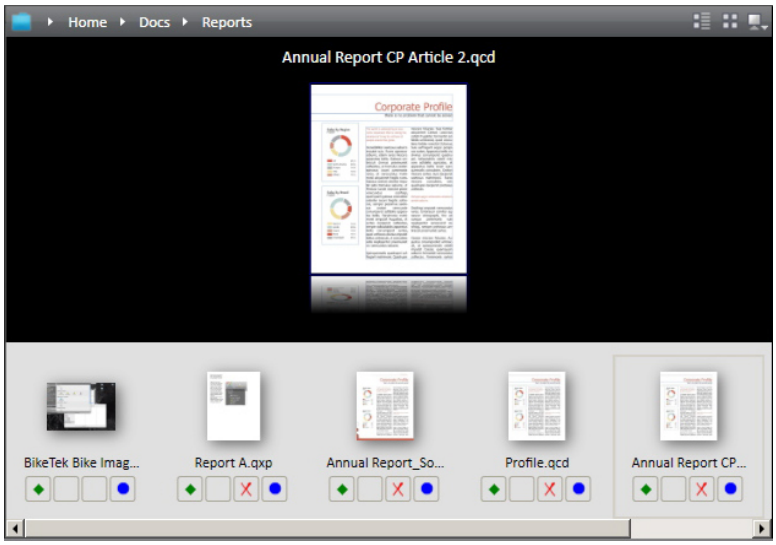
Ansicht **Beziehungen**

Wählen Sie **Miniaturen**, um kleine Voransichtsbilder von Assets darzustellen. Sie können die Farbe des Status eines Assets am Rand der Miniatur anzeigen, indem Sie die Vorgabe **Statusfarben um Miniaturen zeigen** wählen (**Quark Publishing Platform Client > Vorgaben > Arbeitsbereich**). Der Statusfarbenrand wird angezeigt, wenn Sie **Miniaturen**, **Filmstreifen** oder **Detaillierte Miniaturenansicht** aus dem Untermenü **Anzeigen > Name** wählen.



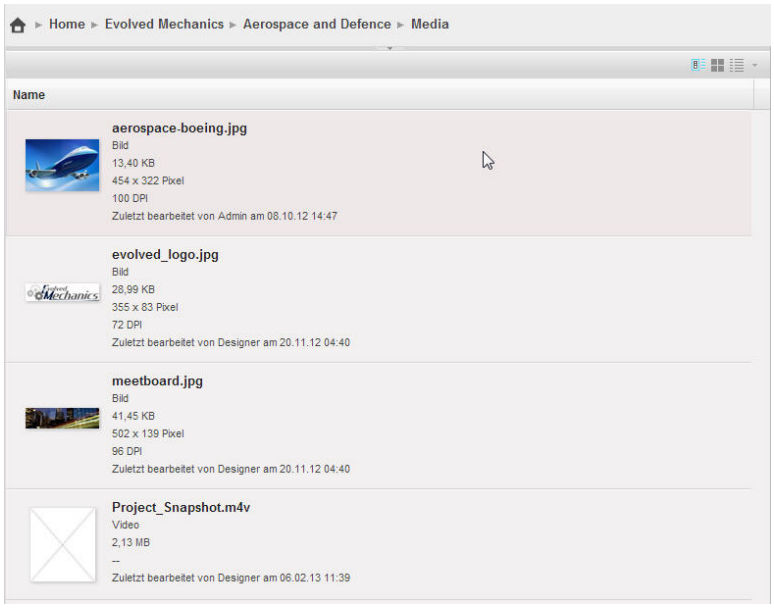
Miniaturenansicht

Wählen Sie **Filmstreifen**, um eine große Voransicht des markierten Assets und darunter alle Assets (klein) anzuzeigen.



Filmstreifenansicht

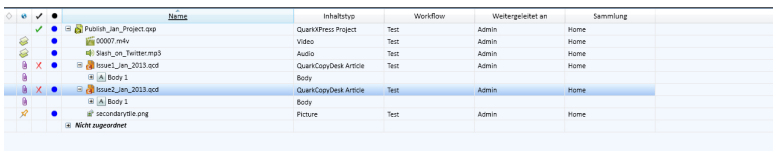
Wählen Sie **Snippet-Ansicht**, um ein Miniatur-Vorschaubild für die einzelnen Assets anzuzeigen, wobei sich das Miniatur-Vorschaubild und andere Assetdaten rechts der Voransicht befinden.



Ansicht **Snippet**

Projektansicht

Die **Projektansicht** zeigt Suchergebnisse in einer hierarchischen Struktur, in der QuarkXPress Projekte oben erscheinen. Dem Projekt zugeordnete Artikel und Bilder werden unter den entsprechenden Projekten aufgeführt.



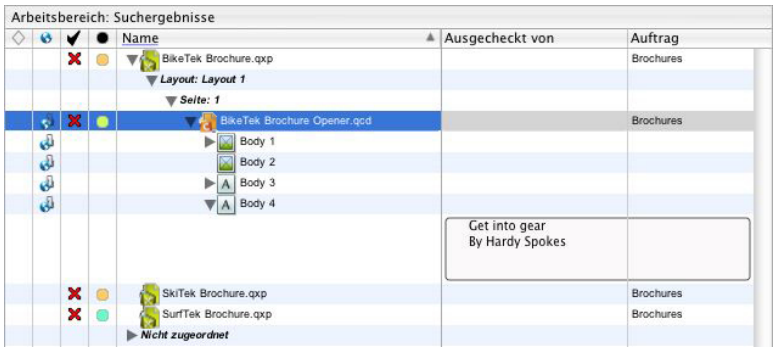
Die Ansicht **Projekt**

Projekt- und Seitenansicht

Projekt und Seite zeigt Suchergebnisse in einer hierarchischen Struktur, in der QuarkXPress Projekte oben erscheinen. Die Seiten werden unterhalb des entsprechenden Layouts aufgeführt. Artikel und Bilder im Layout werden unter den entsprechenden Seiten aufgeführt.

Wenn ein einem Layout zugeordnetes Objekt den Suchkriterien entspricht, werden das Projekt und alle anderen Zuordnungen des Projekts ebenfalls angezeigt.

Ein Artikel oder ein Bild kann unter mehr als nur einer Seite angezeigt werden, wenn es mehreren Seiten eines Projekts zugeordnet ist.



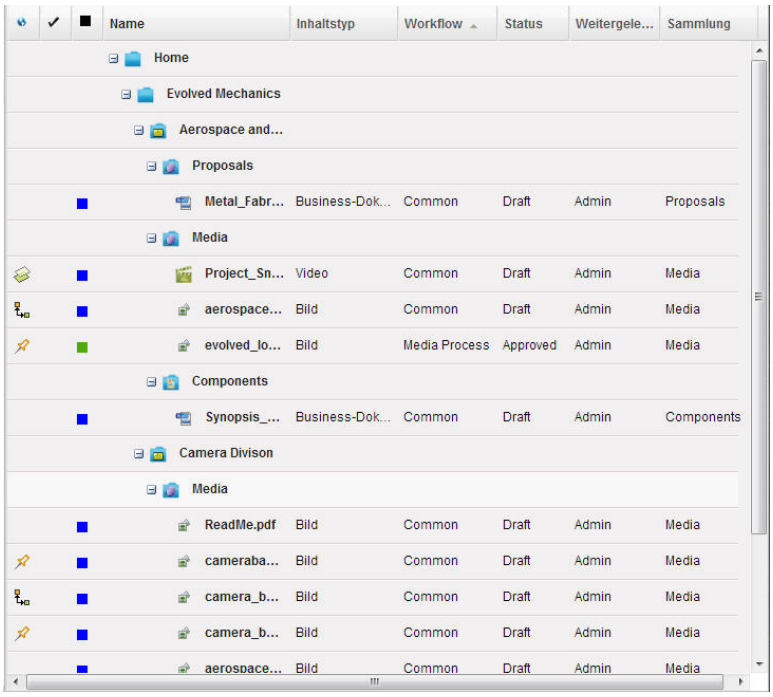
Die Ansicht **Projekt und Seite**

Diese Ansicht ist nicht verfügbar, wenn Sie Sammlungen durchsuchen. Um die einem Projekt zugeordneten Assets betrachten zu können, verwenden Sie **Listenansicht mit Zuordnungen**.

Die Ansicht Sammlungen

Sammlungen zeigt Suchergebnisse in der hierarchischen Struktur des Sammlungsbaumes.

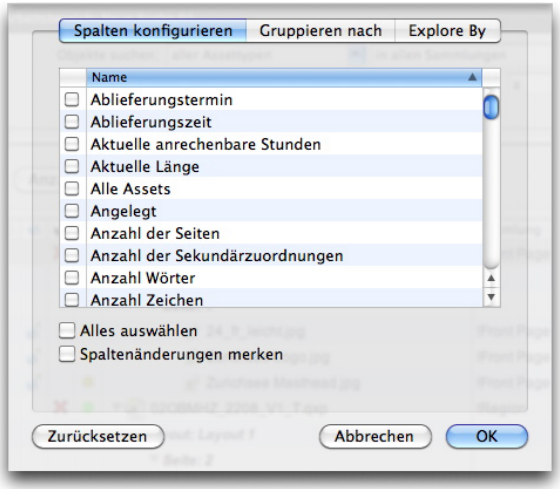
Diese Ansicht ist nicht verfügbar, wenn Sie Sammlungen durchsuchen.



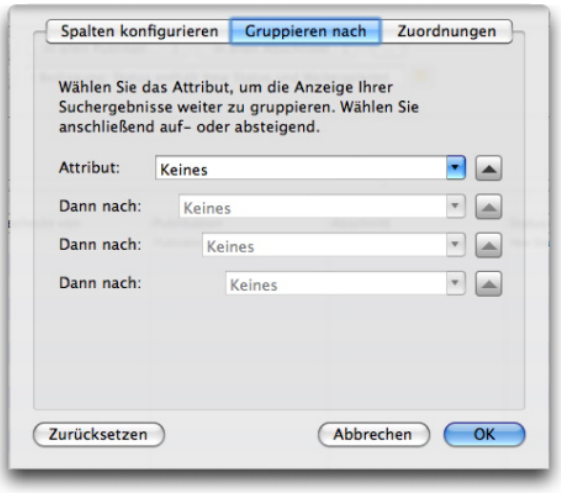
Die Ansicht **Sammlungen**

Anwenderdefinierte Ansicht

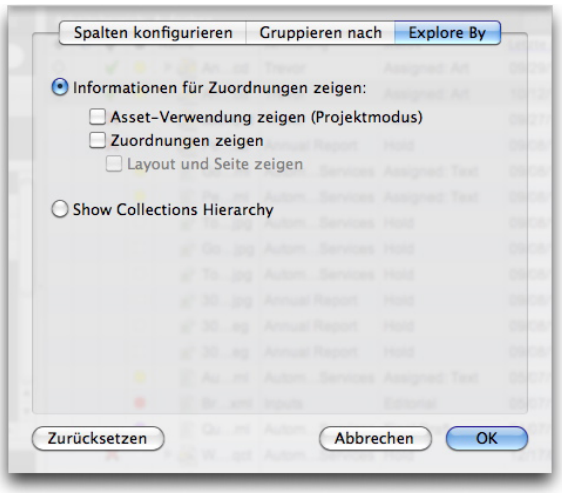
Die Ansicht **Anwenderdefiniert** zeigt Suchergebnisse in einer hierarchischen Struktur auf der Basis von vier von Ihnen definierten Attributen. **Anwenderdefiniert** zeigt ein Fenster mit vier Registern: **Spalten konfigurieren**, **Gruppieren nach** und **Untersuchen**.



Verwenden Sie das Register **Spalten konfigurieren**, um die Attribute festzulegen, die im Suchergebnis als Spalten erscheinen sollen.



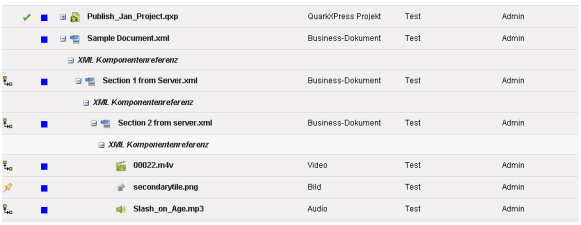
Verwenden Sie das Register **Gruppieren nach**, um bis zu vier hierarchische Gruppen festzulegen, in denen Sie Ihre Suchergebnisse gruppieren können. Diese Option ist in Quark Publishing Platform Web Client nicht verfügbar.



Verwenden Sie das Register **Untersuchen**, um QuarkXPress Projekte und zugeordnete Assets oder Assets in der Sammlungshierarchie anzuzeigen. Diese Option ist in Quark Publishing Platform Web Client nicht verfügbar.

Listenansicht mit Beziehungen

Listenansicht mit Beziehungen zeigt Assets in einer Listenansicht an, in der Sie die Projekte erweitern können, um ihre Beziehungen anzusehen und Artikel erweitern können, um ihre Komponenten zu betrachten.



Die Ansicht **Listenansicht mit Beziehungen**

Listenansicht mit Beziehungsstatus

Listenansicht mit Beziehungsstatus zeigt Assets in einer Listenansicht an, in der Sie die Projekte erweitern können, um ihre Beziehungen und ihren Status zu betrachten.

Symbolspalten

In Quark Publishing Platform Client und QuarkCopyDesk besitzt das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** vier Spalten mit Symbolen, die verschiedene Informationen zu den einzelnen Assets anzeigen. Das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** in QuarkXPress zeigt eine fünfte Symbolspalte mit dem Namen **Lokale Zuordnung**. Diese Symbole werden in Spalten auf der linken Seite der Liste **Suchergebnisse** in allen erweiterten Ansichten und der **Listenansicht** sowie unter dem Symbol des jeweiligen Assets in der **Miniaturenansicht** und der **Filmstreifenansicht** angezeigt. Es sind folgende Symbole vorhanden (von links nach rechts):

- **Diamanten**: Ein Diamant zeigt den Status des entsprechenden Assets relativ zur letzten Suche im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** an. Ein grüner Diamant ♦ bedeutet, dass das Asset der Liste seit der Ausführung der aktuellen Suche hinzugefügt wurde. Ein weißer ◇ Diamant bedeutet, dass die Attribute eines Assets seit der Ausführung der aktuellen Suche aktualisiert wurden, wobei das Asset den Suchkriterien noch immer entspricht. Ein grauer Diamant ◇ und eine grau unterlegte Zeile bedeuten, dass ein anderer Benutzer die Attribute des Assets geändert hat und dass die Attribute den Suchkriterien nicht mehr entsprechen. Wenn Sie jedoch dieselben Änderungen an den Attributen des Assets vornehmen, wird es einfach aus dem Fenster **Arbeitsbereich-Browser** entfernt. Wenn Sie oben in der Spalte auf **Diamanten löschen** klicken, werden alle Diamanten entfernt, das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** wird aktualisiert und die Assets, die den Suchkriterien nicht mehr entsprechen, werden nicht mehr angezeigt.

➡ Halten Sie Wahl/Alt gedrückt, während Sie auf das Symbol **Diamanten löschen** oben in der Spalte klicken, um die Spalte **Diamanten löschen** zu sperren oder zu entsperren. Wenn die Spalte **Diamanten löschen** gesperrt ist, werden Änderungen der Assetattribute nicht in der Spalte **Diamanten löschen** angezeigt.

➡ Durch einen Klick auf den Diamanten neben einem Assetnamen wird der Diamant für das jeweilige Asset entfernt, der Rest der Spalte **Diamanten löschen** im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** ändert sich jedoch nicht.

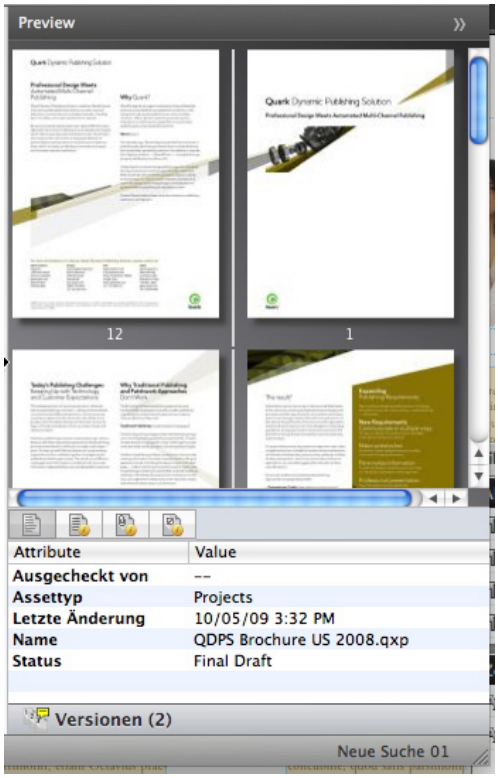
- **Globale Zuordnung**: Ein Symbol zeigt an, ob das jeweilige Asset dem QuarkXPress Projekt als Primär- oder Sekundärzuordnung zugeordnet ist. Wählen Sie im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** eine Zuordnung aus und klicken Sie auf **Zuordnungsinformationen**, um den Zuordnungsstatus zu bestimmen. Sie können auch Ihre Maus über dem Symbol **Globale Zuordnung** positionieren, damit das Asset einen Tooltip anzeigt (z. B. "Indirekte Bildzuordnung" und "Sekundäre globale Zuordnung").
- **Lokale Zuordnung** (nur QuarkXPress): Ein Symbol zeigt alle lokalen Zuordnungen des aktiven Projekts (d. h. des "lokalen" Projekts). Wählen Sie im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** eine Zuordnung aus und klicken Sie auf **Zuordnungsinformationen**, um den Zuordnungsstatus zu bestimmen. Sie können

auch Ihre Maus über dem Symbol **Lokale Zuordnung** positionieren, damit ein Tooltip angezeigt wird (z. B. "Nicht zugeordnete sekundäre Zuordnung" und "Sekundäre lokale Zuordnung").

- **Ausgecheckt**: Ein Symbol zeigt an, ob Assets ausgecheckt sind. Wenn ein Asset vom angemeldeten Benutzer ausgecheckt ist, wird ein grünes Häkchen angezeigt. Wenn ein Asset von einem anderen Benutzer ausgecheckt ist, wird ein rotes Häkchen angezeigt. Wenn der angemeldete Benutzer das Asset nicht auschecken kann, ist ein rotes X sichtbar.
- **Status**: Ein farbcodierter Kreis zeigt den Quark Publishing Platform Status des markierten Assets an. Ihr Quark Publishing Platform Administrator legt diese Status fest und ordnet jedem Status eine Farbe zu. Ein Tooltip für jeden fabcodierten Kreis zeigt den Statusnamen an.

Der Vorschaubereich

Der Bereich **Vorschau** rechts im **Arbeitsbereich** zeigt zusätzliche Informationen zu dem ausgewählten Asset.



Der Bereich **Vorschau**

Der Bereich **Vorschau** zeigt eine Voransicht des markierten Assets. Falls es sich bei dem Asset um ein Projekt oder einen Artikel handelt, zeigt der Bereich **Vorschau** eine Doppelseitenansicht aller Seiten. Falls es sich bei dem Asset um ein Projekt handelt, kann der Bereich **Vorschau** eine Voransicht aller Layouts des Projekts anzeigen. Wenn das Projekt über mehrere Print-, Interaktiv- und/oder App Studio Layouts verfügt, wird oben für jedes Layout ein Register angezeigt.

➡ Eine Voransicht von Projekten mit Weblayouts ist im Bereich **Vorschau** nicht möglich.

Unterhalb dieses Bereiches befinden sich folgende Tabs:

- **Asset-Vorschauinfo**: Zeigt eine Übersicht der Attribute des Assets.
- **Assetdaten**: Zeigt alle Attribute des Assets.
- **Beziehungs-Informationen**: Zeigt Informationen zu den Zuordnungen des Assets.
- **Auswahlinformationen**: Zeigt Informationen darüber an, was Sie mit dem Asset tun können und was nicht.
- Der Bereich **Versionen** zeigt die Anzahl der Versionen eines Assets an. Klicken Sie auf **Versionen**, um die Dialogbox **Versionen** aufzurufen. Diese Dialogbox ermöglicht das Betrachten einer kompletten Liste der Versionen sowie einer schreibgeschützten Fassung einer Version, das Zurückkehren zu einer früheren Version oder den Druck der Versionsliste.

➡ Falls Artikel oder Projekte nicht im Bereich **Voransicht** angezeigt werden, wählen Sie die betreffenden Assets aus und klicken Sie auf **Erneut indexieren** in der Werkzeugleiste **Arbeitsbereich**m um die aktualisierten Asset-Voransichten vom QuarkXPress Server zu laden.

Menüs (Quark Publishing Platform Client)

Die Befehle in den Menüs des Anwendungsfensters von Quark Publishing Platform Client ändern sich in Abhängigkeit von der aktiven Anwendung, von der Rolle des Benutzers und von dem auf der linken Seite des Fensters aktivierten Bereich.

➡ Nur die Mac OS Version der Quark Publishing Platform Client Anwendung besitzt Menüs. Unter Windows verwenden Sie die Ribbon-Benutzeroberfläche.

Quark Publishing Platform Client Menü (nur Mac OS)

Das Menü **Quark Publishing Platform Client** enthält folgende Befehle:

- **Über Quark Publishing Platform Client**: Zeigt Informationen zu Quark Publishing Platform Client, darunter die Versionsnummer.
- **Vorgaben**: Erlaubt das Festlegen von Standardeinstellungen und die Anpassung der Art und Weise, wie Quark Publishing Platform Client auf Ihrer Workstation arbeitet.
- **Anmelden/Abmelden**: Der Befehl **Anmelden** ruft die Dialogbox **Anmelden** auf. Der Befehl **Abmelden** meldet den Benutzer ab, beendet die Anwendung jedoch nicht.
- **Beenden Sie Quark Publishing Platform Client**: Beendet die Anwendung.

➡ Wenn Sie unter Mac OS auf das Schließsymbol in der oberen, linken Ecke des Quark Publishing Platform Client Fensters klicken, wird das Fenster geschlossen. Klicken Sie auf das Symbol von Quark Publishing Platform Client im Dock, um ein neues Fenster zu öffnen.

➡ Dieses Menü enthält auch einige von Mac OS beigesteuerte Befehle.

Das Menü Ablage/Datei

Das Menü **Ablage/Datei** bietet unter Mac OS und Windows Befehle zum Drucken des Quark Publishing Platform Client Fensters sowie die Befehle **Beenden** und **Abmelden** unter Windows.

- **Neues Fenster**: Ruft ein neues Fenster des Arbeitsbereich-Browsers auf.
- **Papierformat**: Ermöglicht das Konfigurieren der gedruckten Version des aktiven Fensters.
- **Drucken**: Druckt das aktive Fenster.
- **Schließen**: Schließt das aktive Fenster des **Arbeitsbereich-Browsers**.
- **Suchergebnisse exportieren**: Erlaubt das Exportieren der im Bereich Suchergebnisse angezeigten Suchergebnisse als HTML-Datei, als XML-Datei, als tab-delimited Datei oder als comma-delimited Datei.

Das Menü Bearbeiten

Das Menü **Bearbeiten** enthält folgende Befehle:

- **Widerrufen <Letzte Operation>**: Nimmt die letzte am Inhalt ausgeführte Operation zurück.
- **Wiederherstellen <Letzte Operation>**: Nimmt den letzten am Inhalt ausgeführten Befehl **Widerrufen**zurück.
- **Ausschneiden**: Entfernt den markierten Inhalt und speichert ihn in der Zwischenablage.
- **Kopieren**: Kopiert den markierten Inhalt und speichert ihn in der Zwischenablage.
- **Einsetzen**: Setzt den Ihnalt der Zwischenablage an der Texteinfügemarke ein.
- **Nichts wählen**: Wählt den gesamten Inhalt des aktiven Dokuments, des **Arbeitsbereichs** oder des Feldes ab.
- **Alles auswählen**: Markiert den gesamten Inhalt des aktiven Dokuments, des **Arbeitsbereichs** oder des Feldes.
- **Umbenennen**: Erlaubt das Umbenennen des ausgewählten Objekts.
- **Hinzufügen**: Fügt eine neue Instanz des ausgewählten Objekts hinzu.
- **Bearbeiten**: Erlaubt die Bearbeitung des ausgewählten Objekts.
- **Duplizieren**: Kopiert das ausgewählte Objekt.
- **Programmsprache**: Erlaubt das Ändern der Sprache der Benutzerschnittstelle von Quark Publishing Platform.
- **Auswahl löschen**: Entfernt den ausgewählten Inhalt oder das ausgewählte Objekt.
- **Sonderzeichen**: Zeigt die **Zeichenpalette** mit den Zeichenoptionen für verfügbare Schriften.

Das Menü Ansicht

Das Menü **Ansicht** enthält folgende Befehle:

- Untermenü **Anzeigen**: Verwenden Sie dieses Untermenü, um einzustellen, wie Assets angezeigt werden. Weitere Informationen finden Sie unter "*Darstellungsoptionen*".

- **Kompakt**: Verwenden Sie diesen Befehl, um die Darstellung des **Arbeitsbereichs** von der **Erweiterten Ansicht** auf die **Kompaktansicht** umzustellen.
- **Navigationsbereich**: Verwenden Sie diesen Befehl, um den Navigationsbereich links ein- oder auszublenden.

Das Menü Aktionen

Das Menü **Aktionen** enthält folgende Befehle: zum Zuweisen von Assets, Ein- und Auschecken von Assets, Öffnen von Kopien von Assets, Öffnen von schreibgeschützten Versionen von Assets, Betrachten von Assetinformationen, Betrachen von Asset-Versionen, Bearbeiten von Assetattributen und Einchecken von Assets in Dateiformaten von Drittanbietern, die sich mit **Ablage/Datei > Öffnen** in QuarkXPress oder QuarkCopyDesk nicht öffnen lassen.

- **Zuweisen**: Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Zuweisen**, um sechs verschiedene Optionen für das Zuordnen aufzurufen: **Textdatei**, **Grafik**, **QuarkCopyDesk Artikel**, **QuarkCopyDesk Artikelvorlage**, **QuarkXPress Projekt** und **QuarkXPress Projektvorlage. QuarkCopyDesk Artikel** ruft ein Untermenü auf mit Optionen zum Erstellen einer Zuordnung auf der Basis von vorhandenen Artikeln oder von Standardspezifikationen auf Ihrem Quark Publishing Platform Server.
- **Einchecken**: Klicken Sie auf **Einchecken**, um ein im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** markiertes, ausgechecktes Asset einzuchecken.
- **Andere einchecken**: Klicken Sie auf **Andere einchecken**, um die Dialogbox **Andere Datei einchecken** aufzurufen. Dieser Dialog ermöglicht das Navigieren zu einem oder mehreren lokal oder im Netzwerk gespeicherten Assets. Sie können die Attribute eines Assets festlegen, bevor Sie es einchecken.
- **Auschecken**: Klicken Sie auf **Auschecken**, um das im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** markierte Asset zu öffnen und anzuzeigen.
- **Schreibgeschützt**: Klicken Sie auf **Schreibgeschützt**, um ein Asset mit schreibgeschütztem Zugriff aufzurufen. Sie können die Inhalte des Assets betrachten, es jedoch nicht verändern.
- **Laden**: Klicken Sie auf **Laden**, um eine Kopie des markierten Assets auf Ihren Computer zu laden. Falls Sie die Rechte zum Einchecken neuer Dateien besitzen, können Sie das Asset umbenennen und einchecken.
- **Veröffentlichen > Als ePUB veröffentlichen**: Klicken Sie auf **Als ePUB veröffentlichen**, um ein ePUB Dokument aus der Reflow-Ansicht eines Layouts zu erzeugen.
- **Veröffentlichen > Als Sammlung für Ausgabe veröffentlichen**: Klicken Sie auf **Als Sammlung für Ausgabe veröffentlichen**, um das markierte Asset zusammen mit allen Beziehungen (Bilder, Audio, Videos, Referenz-XML) an den konfigurierten Delivery-Channel oder einen bestimmten Speicherort zu übermitteln.
- **Veröffentlichen > Als App Studio Package veröffentlichen**: Klicken Sie auf **Als App Studio Package veröffentlichen**, um das ausgewählte Asset als App Studio Package zu veröffentlichen.
- **Veröffentlichen > Als App Studio Artikel veröffentlichen**: Klicken Sie auf **Als App Studio Artikel veröffentlichen**, um aus einem Layout einen HTML5 App Studio Artikel

zu erzeugen und ihn zum App Studio Publishing Portal hochzuladen. Beachten Sie, dass Sie die Anmeldedaten für App Studio Publishing Portal in QuarkXPress Server angeben müssen, um ein Upload von App Studio Artikeln im Portal durchzuführen. Weitere Informationen finden Sie in Ihrem *Handbuch zu QuarkXPress Server*.

- **Veröffentlichen > Als Adobe® Flash® veröffentlichen**: Klicken Sie auf **Als Adobe® Flash® veröffentlichen**, um eine SWF-Version (Flash) eines Layouts zu erzeugen.
- **Veröffentlichen > Als PDF veröffentlichen**: Klicken Sie auf **Als PDF veröffentlichen**, um eine PDF-Version eines Artikels oder Layouts zu erzeugen.
- **Veröffentlichen > Als AVE veröffentlichen**: Klicken Sie auf **Als AVE veröffentlichen**, um eine App Studio Ausgabe aus einem Layout zu erzeugen.
- **Veröffentlichen > Als QuarkXPress Projekt veröffentlichen**: Klicken Sie auf **Als QuarkXPress Projekt veröffentlichen**, um aus einem Layout ein QuarkXPress Projekt zu erzeugen.
- **Veröffentlichen > Als RTF veröffentlichen**: Klicken Sie auf **Als RTF veröffentlichen**, um aus einem Layout eine RTF-Datei zu erzeugen.
- **Auschecken abbrechen**: Klicken Sie auf **Auschecken abbrechen**, um das Auschecken eines Assets abzubrechen, ohne Quark Publishing Platform Server mit einer neuen Version zu aktualisieren. Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, informiert Sie eine Warnmeldung über die Gefahr des Verlustes der Änderungen. Wenn Sie eine Version des Assets auf dem Quark Publishing Platform Server gesichert haben, wird diese zur aktuellen Version. Sie können auch das Auschecken von Assets abbrechen, die zur gleichen Zeit in anderen Anwendungen ausgecheckt sind.
- **Attribute bearbeiten**: Klicken Sie auf **Attribute bearbeiten**, um die Dialogbox **Attribute bearbeiten** für das im Fenster markierte Asset aufzurufen. Attribute werden in anderen Systemen als Metadaten bezeichnet und wurden in früheren Versionen von Quark Publishing Platform "Kopfdaten" genannt. Falls Sie über die notwendigen Rechte verfügen und ein Attribut verfügbar ist, können Sie den Attributwert in diesem Dialog ändern und auf **Aktualisieren** klicken.
- **Versionen ansehen**: Klicken Sie auf **Versionen ansehen**, um die Dialogbox **Versionen** aufzurufen. Diese Dialogbox enthält Informationen zu den von Quark Publishing Platform Server nachverfolgten Versionen des ausgewählten Assets. Sie können eine Version drucken, eine schreibgeschützte Fassung einer Version öffnen oder zu einer früheren Version zurückkehren, um sie zur aktuellen Version zu machen.
- **Assetdaten**: Klicken Sie auf **Assetdaten**, um das Fenster **Weitere Infos** aufzurufen, in dem alle Attribute und Werte des markierten Assets aufgeführt sind.
- **Sammlungsvorlage bearbeiten**: Klicken Sie auf **Sammlungsvorlage bearbeiten**, um Sammlungsvorlagen zu bearbeiten.
- **Wiederherstellen**: Klicken Sie auf **Wiederherstellen**, um die Dialogbox **Wiederherstellen** zum Wiederherstellen eines oder mehrerer Assets aufzurufen.
- **Archiv**: Klicken Sie auf **Archiv**, um die Dialogbox **Archiv** für die Auswahl des Archiv-Speicherortes des markierten Assets aufzurufen.

Das Menü Gehe zu

Wenn der **Arbeitsbereich** ausgewählt ist, können Sie **Gehe zu > Zuteilungen** wählen, um alle Ihnen zugeleitete Assets zu betrachten.

Falls Sie Administratorrechte besitzen, können Sie das Menü **Gehe zu** verwenden, um zu den verschiedenen Administrationsbereichen zu navigieren.

Das Menü Suche

Das Menü **Suche** enthält folgende Befehle:

- **Neue Suche**: Erzeugt eine Suche.
- Untermenü **Gespeicherte Suchen**: Wählen Sie eine Suche aus dem Untermenü **Gespeicherte Suchen**, um eine Suche mit vordefinierten Suchkriterien durchzuführen. Wählen Sie **Verwalten**, um die Dialogbox **Gespeicherte Suchen verwalten** aufzurufen. Mithilfe dieser Dialogbox können Sie gesicherte Suchen betrachten und bearbeiten und Suchen betrachten und gemeinsam nutzen.
- **Mehrfach genutzte Suchen**: Wählen Sie eine Suche aus dem Untermenü **Mehrfach genutzte Suchen**, um Suchen zu verwenden, die für Sie freigegeben sind. Der Name des die Suche freigebenden Benutzers wird in Klammern angezeigt.

Das Menü Fenster (Mac OS)

Das Menü **Fenster** enthält folgende Befehle:

- **Minimieren**: Speichert das aktuelle Fenster im Dock.
- **Zoom**: Zeigt das aktive Fenster auf dem gesamten Monitor an.
- **Alle nach vorn**: Bringt alle aktiven Quark Publishing Platform Client Fenster nach vorn.
- Der Bereich unten im Menü **Fenster** kennzeichnet das aktive Fenster mit einem Häkchen und verzeichnet alle anderen geöffneten Fenster.

Das Menü Hilfe

Das Menü **Hilfe** ruft die Hilfedatei von Quark Publishing Platform auf.

Menüs (QCD)

Im *Benutzerhandbuch für QuarkCopyDesk*finden Sie eine detaillierte Erklärung der Menübefehle von QuarkCopyDesk. Die Informationen unten beziehen sich nur auf QuarkCopyDesk in einer Quark Publishing Platform Umgebung.

➡ Wenn Sie einen Control-Klick/Rechtsklick im Layout oder auf einem Objekt ausführen, erleichtert es das Untermenü **Plattform**, die in der aktuellen Lage passenden Befehle zu erreichen.

Das Menü QuarkCopyDesk (nur Mac OS)

Das Menü **QuarkCopyDesk** ist Bestandteil von QuarkCopyDesk für Mac OS. Dieses Menü enthält folgende im Zusammenhang mit Quark Publishing Platform stehenden Befehle:

- **Vorgaben > Quark Publishing Platform**: Erlaubt das Festlegen von Standardeinstellungen und die Anpassung der Art und Weise, wie QuarkCopyDesk

auf Ihrem Computer arbeitet. Verwenden Sie den Bereich **Quark Publishing Platform** zum Einstellen von Parametern für Quark Publishing Platform. Weitere Informationen finden Sie unter "*Einstellen der Quark Publishing Platform Vorgaben - QuarkCopyDesk*".

Das Menü Plattform

Das Menü **Plattform** wird angezeigt, wenn Sie das Quark Publishing Platform XTensions Software Modul im Ordner "XTensions" Ihres QuarkCopyDesk Anwendungsordners installiert haben. Dieses Menü enthält folgende Befehle:

- **Artikel Auschecken**: Die Dialogbox **Auschecken** wird aufgerufen. Dieser Dialog erlaubt das Auschecken eines QuarkCopyDesk Artikels, einer Artikelvorlage oder eines kompatiblen, von dritter Seite stammenden Assets.
- **Artikel Einchecken**: Die Dialogbox **Einchecken** wird aufgerufen. Dieser Dialog erlaubt das Einchecken eines QuarkCopyDesk Artikels.

➡ Sie können eine QuarkCopyDesk Vorlage einchecken, indem Sie **QuarkCopyDesk Vorlage** aus dem Dropdown-Menü **Inhaltstyp** der Dialogbox **Einchecken** wählen.

- **Auschecken des Artikels abbrechen**: Entfernt ein ausgechecktes Asset von Ihrem Computer und stellt es anderen zum Auschecken bereit. Es wird eine Warnmeldung angezeigt, die es Ihnen ermöglicht, alle seit dem Auschecken vorgenommenen Änderungen zu sichern oder zu verwerfen. Wenn Sie eine Version auf Quark Publishing Platform Server gespeichert haben, wird diese zur aktuellen Version, wenn Sie das Auschecken abbrechen.
- **Artikelversion sichern**: Ruft die Dialogbox **Version sichern** auf. Diese Dialogbox erlaubt die Aktualisierung von Quark Publishing Platform Server mit den jüngsten Änderungen, wobei der Artikel für die weitere Bearbeitung geöffnet bleibt.
- **Bild zuordnen**: Zeigt eine Dialogbox an, mit der Sie bequem ein Bild der ausgewählten und ausgecheckten Bildkomponente oder der direkten Zuordnung zuweisen können. Standardmäßig werden alle an Sie geleiteten Bilder angezeigt, Sie können jedoch auch nach anderen Bildern suchen.
- **Bild ersetzen**: Zeigt eine Dialogbox an, mit der Sie bequem das Bild in der markierten, ausgecheckten Bildkomponente oder in der direkten Zuordnungt durch ein anderes Bild ersetzen können. Standardmäßig werden alle an Sie geleiteten Bilder angezeigt, Sie können jedoch auch nach anderen Bildern suchen.
- **Artikelattribute bearbeiten**: Ruft die Dialogbox **Artikelattribute bearbeiten** auf. Dieser Dialog ermöglicht das Betrachten und Ändern von Attributinformationen des aktiven QuarkCopyDesk Artikels.
- **Versionen ansehen > Artikel**: Wenn Sie einen Artikel ausgecheckt und auf dem Bildschirm aufgerufen haben, zeigt dieser Befehl die Dialogbox **Versionen**. Dieser Dialog ermöglicht die Anzeige einer schreibgeschützten Version des Artikels, die Rückkehr zu einer älteren Version des Artikels und den Druck des Inhalts der Dialogbox **Versionen**.
- **Versionen ansehen > Für alle Artikel**: Wenn Sie über entsprechende Rechte verfügen und keine ausgecheckten Artikel auf dem Bildschirm angezeigt werden, zeigt dieser Befehl die Dialogbox **Versionen**. Dieser Dialog ermöglicht das Betrachten der Artikelnamen, die Anzeige von schreibgeschützten Versionen von Artikeln, die Rückkehr

zu einer älteren Version eines Artikels und den Druck des Inhalts der Dialogbox **Versionen**.

- **Arbeitsbereich-Browser**: Ruft das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** auf oder verbirgt es.
- **Anmelden/Abmelden**: Meldet den User am Quark Publishing Platform Server an oder ab.

Menüs (QXP)

Im *Benutzerhandbuch für QuarkXPress* finden Sie eine detaillierte Erklärung der Menübefehle von QuarkXPress. Die Informationen unten beziehen sich nur auf QuarkXPress in einer Quark Publishing Platform Umgebung.

➡ Wenn Sie einen Control-Klick/Rechtsklick im Layout oder auf einem Objekt ausführen, erleichtert es das Untermenü **Plattform**, die in der aktuellen Lage passenden Befehle zu erreichen.

Das Menü QuarkXPress (nur Mac OS)

Das Menü **QuarkXPress** ist Bestandteil von QuarkXPress für Mac OS. Dieses Menü enthält folgende im Zusammenhang mit Quark Publishing Platform stehenden Befehle:

- **Vorgaben > Quark Publishing Platform**: Ermöglicht die Festlegung von Standardeinstellungen und die Anpassung der Art und Weise, wie Aufgaben im Zusammenhang mit Quark Publishing Platform auf Ihrem Computer in QuarkXPress ausgeführt werden. Verwenden Sie den Bereich **Quark Publishing Platform** zum Einstellen von Parametern für Quark Publishing Platform.

Das Menü Hilfsmittel

Wenn die Quark Publishing Platform XTensions Software im Ordner "XTensions" Ihres QuarkXPress Anwendungsordners installiert ist, enthält das Menü **Hilfsmittel** folgenden Befehl:

- **Redline**: Ruft die Palette **Redline** auf. Weitere Informationen finden Sie unter "*Redlining*".

Das Menü Fenster

Wenn die Quark Publishing Platform XTensions Software im Ordner "XTensions" Ihres QuarkXPress Anwendungsordners installiert ist, enthält das Menü **Fenster** folgenden Befehl:

- **Artikel**: Zeigt die Palette Artikel an.
- **Projektanhänge**: Ruft die Palette **Projektanhänge auf**, in der die dem aktiven Layout zugeordneten Assets aufgelistet sind.

Das Menü QPS

Wenn die QPS XTensions Software im Ordner "XTensions" Ihres QuarkXPress Anwendungsordners installiert ist, wird das Menü **QPS** in QuarkXPress angezeigt. Dieses Menü enthält folgende Befehle:

- **Auschecken > Artikel**: Ermöglicht das Auschecken des im Layout markierten Artikels.
- **Auschecken > Projekt**: Die Dialogbox **Auschecken** wird aufgerufen. Diese Dialogbox ermöglicht die Suche nach einem QuarkXPress Projekt bzw. einer Vorlage und sein/ihr Auschecken (oder das Öffnen einer schreibgeschützten Version eines QuarkXPress Projekts oder einer Vorlage).

➡ Wenn Sie eine Projektvorlage auschecken, können Sie ein neues Projekt auf der Basis der Vorlage anlegen oder die Vorlage selbst auschecken und bearbeiten.

- **Auschecken > Bild**: Erlaubt das Auschecken des Bildes, das dem markierten Bildrahmen zugeordnet ist.
- **Auschecken > Bibliothek**: Erlaubt das Auschecken einer Bibliothek.
- **Einchecken > Projekt**: Ruft die Dialogbox **Projekt einchecken** auf. Dieser Dialog ermöglicht das Einchecken des aktiven QuarkXPress Projekts.

➡ Falls Sie auch einen oder mehrere zugeordnete Artikel ausgecheckt haben, wenn Sie **Projekt einchecken** wählen, wird eine Warnmeldung angezeigt, die es ermöglicht, die Artikel einzuchecken, mit dem Einchecken des Projekts fortzufahren, ohne die Artikel einzuchecken oder den Vorgang abzubrechen.

➡ Sie können eine QuarkXPress Vorlage einchecken, indem Sie **Projektvorlage** aus dem Dropdown-Menü **Format** der Dialogbox **Einchecken** wählen.

- **Einchecken > Artikel**: Ermöglicht das Einchecken des im Layout markierten Artikels.
- **Einchecken > Projekt mit Bildern**: Ruft die Dialogbox **Einchecken** auf, wobei die zugeordneten und importierten Bilder in einer Liste auf der linken Seite erscheinen. Dieser Dialog ermöglicht das Einchecken des aktiven QuarkXPress Projekts und seiner Bilder.
- **Einchecken > Bild** : Erlaubt das Einchecken des Bildes, das dem markierten Bildrahmen zugeordnet ist.
- **Einchecken > Bibliothek**: Erlaubt das Einchecken der vordersten Bibliothek.
- **Auschecken abbrechen > Projekt**, **Auschecken abbrechen > Artikel**, **Auschecken abbrechen > Bild**, **Auschecken abbrechen > Bibliothek**: Entfernt das Asset von Ihrem Computer und stellt es anderen zum Auschecken bereit.
- **Version sichern > Projekt**, **Version sichern > Artikel**: Aktualisiert Quark Publishing Platform Server mit Ihren jüngsten Änderungen und lässt das Projekt oder den Artikel zur weiteren Bearbeitung geöffnet.
- **Version sichern > Bild**: Sichert eine Version des Bildes, das dem markierten Bildrahmen zugeordnet ist.
- **Version sichern > Bibliothek**: Sichert eine Version der vordersten Bibliothek (falls sie aus QPS ausgecheckt wurde).

- **Als Artikel zuweisen**: Teilt den ausgewählten Text und/oder Bildrahmen als Artikel zu.
- **Als Bild zuteilen**: Teilt das Bild im ausgewählten Rahmen als direkte Zuordnung zu.
- **Bild zuordnen**: Zeigt eine Dialogbox an, mit der Sie bequem ein Bild dem ausgewählten Bildrahmen oder der ausgecheckten Bildkomponente zuordnen können. Standardmäßig werden alle an Sie geleiteten Bilder angezeigt, Sie können jedoch auch nach anderen Bildern suchen.
- **Bild ersetzen**: Zeigt eine Dialogbox an, mit der Sie bequem das Bild in der markierten, ausgecheckten Bildkomponente oder in der direkten Zuordnungt durch ein anderes Bild ersetzen können. Standardmäßig werden alle an Sie geleiteten Bilder angezeigt, Sie können jedoch auch nach anderen Bildern suchen.
- **Abtrennen**: Trennt alle Artikel oder Bilder ab, die den markierten Rahmen zugeteilt sind.
- **Komponente hinzufügen**: Um einem Artikel im aktiven Layout eine neue Komponente hinzuzufügen, markieren Sie einen oder mehrere Rahmen und wählen diese Option. Wenn das Layout mehr als einen Artikel enthält, ermöglicht die Dialogbox **Artikel auswählen** die Auswahl des entsprechenden Artikels.
- **Attribute bearbeiten > Projekt**, **Attribute bearbeiten > Artikel**, **Attribute bearbeiten > Bild**: Ruft die Dialogbox **Bearbeiten <Projekt/Artikel/Bild > Attribute** auf. Diese Dialogbox ermöglicht das Betrachten und Ändern von Attributinformationen des aktiven QuarkXPress Projekts, QuarkCopyDesk Artikels oder Bildes.
- **Versionen ansehen > Projekt**, **Versionen ansehen > Artikel**: Falls Sie die entsprechenden Rechte besitzen, ruft dieser Befehl die Dialogbox **Versionen** auf. Dieser Dialog erlaubt das Betrachten von Projektnamen oder Artikelinfirmationen, die Anzeige schreibgeschützter Versionen von Projekten bzw. des aktiven Artikels, die Rückkehr zu einer älteren Version eines Projekts oder Artikels und den Druck der Inhalte des Dialogs **Versionen**.
- **Versionen ansehen > Bild**: Falls Sie entsprechende Rechte besitzen, ruft dieser Befehl die Dialogbox **Versionen** für das dem aktiven Bildrahmen zugeordnete Bild auf.
- **Versionen ansehen > Für alle Projekte**: Wenn Sie über entsprechende Rechte verfügen und keine ausgecheckten Projekte auf dem Bildschirm angezeigt werden, zeigt dieser Befehl die Dialogbox **Versionen** an. Dieser Dialog ermöglicht das Betrachten der Projektnamen, die Anzeige von schreibgeschützten Versionen von Projekten, die Rückkehr zu einer älteren Version eines Projekts und den Druck des Inhalts der Dialogbox **Versionen**.
- **Aktualisieren > Alles aktualisieren**: Aktualisiert den gesamten inhalt und die gesamte Geometrie des aktiven Projekts.
- **Aktualisieren > Inhalt**: Aktualisiert den gesamten Inhalt in den aktiven Rahmen um den aktuellen Inhalt zugeordneter, auf Quark Publishing Platform Server gespeicherter Assets.
- **Aktualisieren > Gesamten Inhalt**: Aktualisiert den gesamten Inhalt im aktiven QuarkXPress Projekt um den aktuellen Inhalt zugeordneter, auf Quark Publishing Platform Server gespeicherter Assets.
- **Aktualisieren > Geometrie**: Aktualisiert Quark Publishing Platform Server um die aktuelle Seitengeometrie der aktiven Rahmen. Auf diese Weise erhalten Benutzer von

QuarkCopyDesk, die an einem den aktiven Rahmen zugeordneten Artikel arbeiten, genaue Texteinpassungsdaten für ihre Aufgabe.

- **Aktualisieren > Gesamte Geometrie**: Aktualisiert Quark Publishing Platform Server um die aktuelle Seitengeometrie des aktiven QuarkXPress Projekts.
- **Arbeitsbereich-Browser**: Ruft das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** auf oder verbirgt es.
- **Anmelden/Abmelden**: Meldet den Benutzer bei QPS an oder ab.

Client Tasks

Viele der Operationen von Quark Publishing Platform funktionieren in allen Quark Publishing Platform Client-Anwendungen auf gleiche Weise. Nach einer kurzen Übersicht über die Workflow-Konzepte von Quark Publishing Platform wird in diesem Kapitel erläutert, wie man sich am Quark Publishing Platform Server anmeldet, sein Passwort ändert, Assets ein- und auscheckt, Assets zuteilt, nach Assets sucht, schreibgeschützte Kopien von Assets erhält, Versionen von Assets speichert und die Anwendungsvorgaben einstellt.

Zum Verständnis der Funktionsweise von Quark Publishing Platform

Quark Publishing Platform bietet Werkzeuge für Teams, die ihre Fähigkeiten im Umgang mit Wort und Bild vereinen und Inhalte zum Betrachten und zum Lesen erstellen möchten. In diesem Abschnitt wird die Funktionsweise von Quark Publishing Platform in der Praxis beschrieben.

Ein idealer Publishing-Workflow entspräche einem linearen Fortschreiten vom Beginn bis zum Ende. In der Wirklichkeit jedoch verlangt ein solcher Prozess häufige Modifikationen – und Quark Publishing Platform meistert diese Herausforderungen.

Quark Publishing Platform Server und Quark Publishing Platform Client Anwendungen

Die komplette Quark Publishing Platform Softwaresuite umfasst einen Quark Publishing Platform Server, der alle Assets überwacht, sowie eine Reihe von Client Anwendungen für Texter, Designer, Grafiker, Redakteure und Manager, die mit Assets arbeiten. Anwender von Quark Publishing Platform übergeben einander Assets mithilfe von Client Anwendungen und Quark Publishing Platform Server speichert dynamisch eine Aufzeichnung dieser Aktivität, die alle Quark Publishing Platform Anwender betrachten können.

Administrieren eines Quark Publishing Platform Workflows

Der Quark Publishing Platform Administrator definiert die Workflows für Quark Publishing Platform, erzeugt die Benutzerliste und weist jedem Benutzer eine bestimmte *Rolle* zu, über die seine Rechte verwaltet werden. Der Quark Publishing Platform Administrator bestimmt auch, wo Assets gespeichert werden, er kontrolliert den Fortgang der einzelnen Workflows, die Standardspezifikationen für neue Assets und die *Attribute* (beschreibende Metadatenfelder wie Name und Fälligkeitsdatum), die mit

jedem Asset in Quark Publishing Platform verknüpft sind. Alle Quark Publishing Platform Anwender können Assets auf der Basis dieser Attribute überwachen.

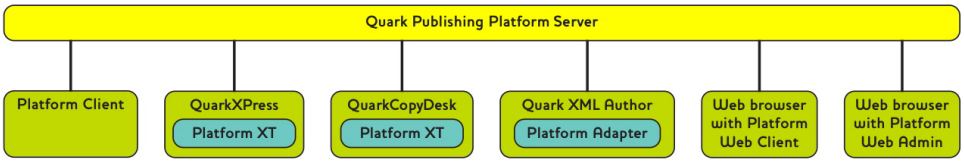
Verwenden von XML Author mit Quark Publishing Platform

Mit Quark XML Author für Quark Publishing Platform können Sie XML-Inhalte in der vertrauten Benutzeroberfläche von Microsoft Word erstellen und die Plattform verwenden, um diese zu speichern und den Output zu erzeugen. Darüber hinaus können Sie Ihren Content zu Komponenten herunterbrechen und diese - ganz nach Ihren Wünschen - im Sinne größtmöglicher Effizienz erneut verwenden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Dokumentation von XML Author für Quark Publishing Platform.

Zuteilen und Verwalten von Assets aus QXP

Einer Quark Publishing Platform Arbeitsgruppe für einen Prospekt könnte ein QuarkXPress Anwender angehören, der für das Seitenlayout verantwortlich ist, ein QuarkCopyDesk Anwender, der den Text des Prospekts verfasst, ein Grafiker, der eine Bildbearbeitungssoftware verwendet und ein ortsferner Redaktionsmitarbeiter, der Quark Publishing Platform Web Client verwendet, um über einen Webbrowser am Text zu arbeiten.

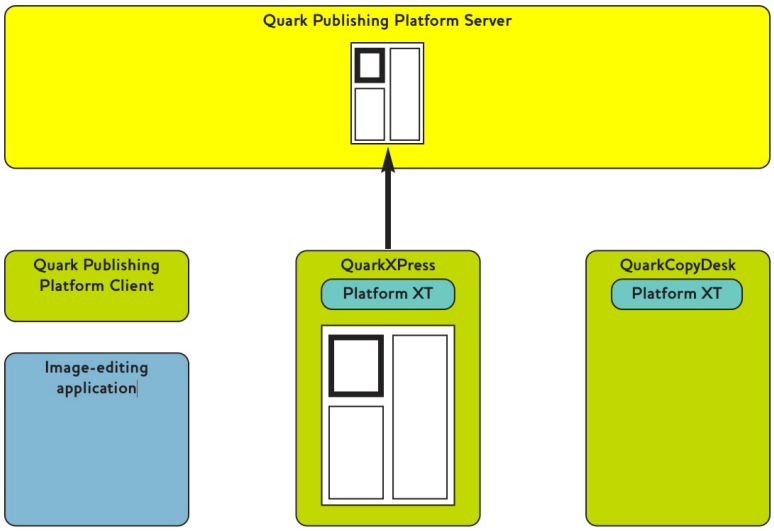
Quark Publishing Platform User mit einem abweichenden Workflow können sich beinahe vollständig auf Quark XML Author stützen.



Quark Publishing Platform Server ist das zentrale Repository (Assetspeicher) von Quark Publishing Platform. Anwender von Quark Publishing Platform verbinden sich über Quark Publishing Platform Clients mit Quark Publishing Platform Server, hierzu zählen Quark Publishing Platform Client, QuarkXPress (mit Quark Publishing Platform XTensions Software), QuarkCopyDesk (mit Quark Publishing Platform XTensions Software), XML Author (mit dem XML Author Quark Publishing Platform Adapter) und ein Webbrowser mit dem Quark Publishing Platform Web Client und Quark Publishing Platform Web Admin.

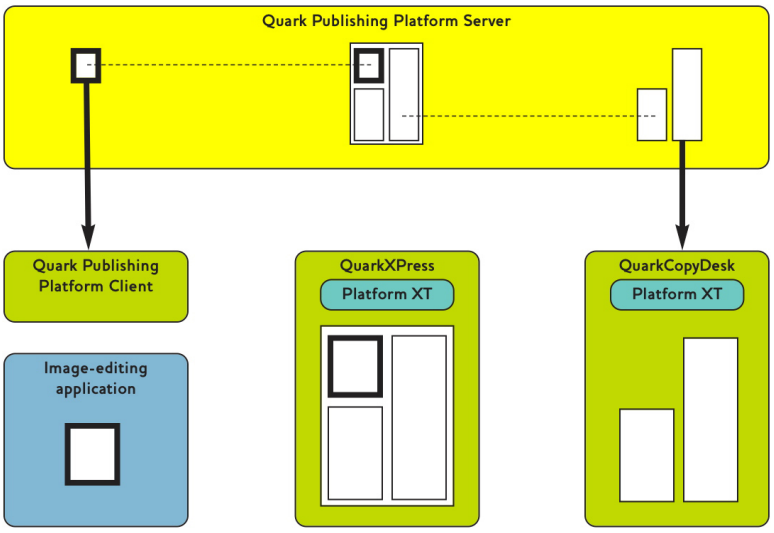
Betrachten wir einmal einen Beispiel-Workflow. Bitte beachten Sie, dass es sich hier nur um ein Beispiel handelt; Quark Publishing Platform Workflows werden in Unternehmen in unterschiedlicher Weise strukturiert. In diesem Workflow arbeitet der QuarkXPress Anwender häufig als Content Manager, über den die gesamte Arbeit fließt.

Der Layouter verwendet QuarkXPress zum Entwerfen des Seitenlayouts, indem er Rahmen für Texte und Grafikelemente anlegt. Wenn der Layouter die Seite angelegt hat, checkt er sie am Quark Publishing Platform Server ein. Das Layout wird jetzt auf dem Server gespeichert und jedes Mal, wenn der Layouter es aus- und wieder einchecckt, wird eine neue Revision (Version) angelegt.



Der Layouter checkt das Layout ein.

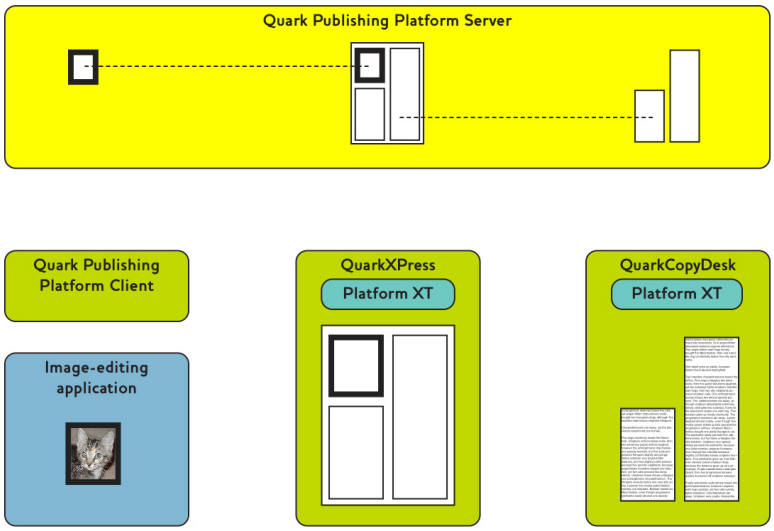
Unter Verwendung von Quark Publishing Platform weist der Layouter QuarkCopyDesk Anwendern Artikel zu und teilt Grafikern, die mit Bildbearbeitungs-Software arbeiten, Bildrahmen zu. Autoren und Grafiker werden über diese Aufgabenzuteilung benachrichtigt und erhalten auch Anleitungen und andere nützliche Informationen in den Attributen des Assets. Hier wurde ein Designer mit der Anfertigung eines Bild-Assets beauftragt und ein Autor mit dem Schreiben des Prospekttextes.



Der Designer erhält das Bild-Assignment und der Autor checkt den Artikel in QuarkCopyDesk aus.

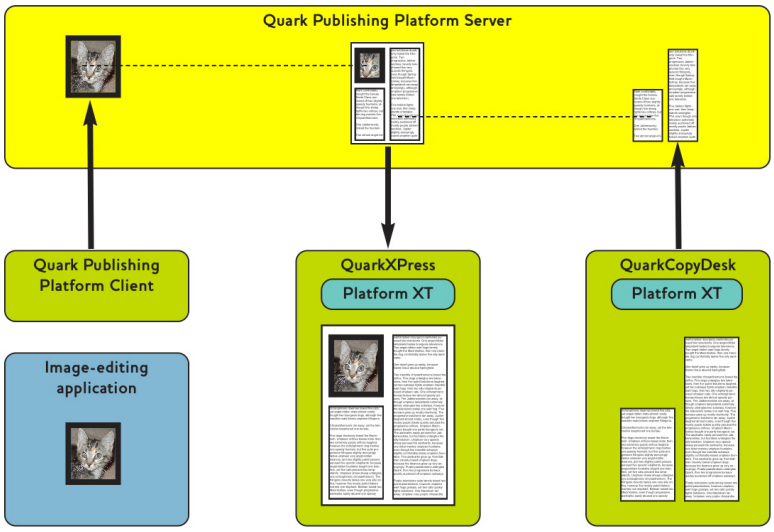
Es ist wichtig, zu beachten, dass ein aus einem Layout erstellter Artikel eine *Geometrie*besitzt, eine Beschreibung seiner Größe und Form im Layout. Dank der Geometrie weiß der Autor genau, wieviel Platz er ausfüllen muss.

Autoren und Grafiker können nach Erhalt ihrer Aufgaben ihren Teil zur Fertigstellung des Layouts beitragen. Der Designer erstellt das Bild und der Autor schreibt den Text.



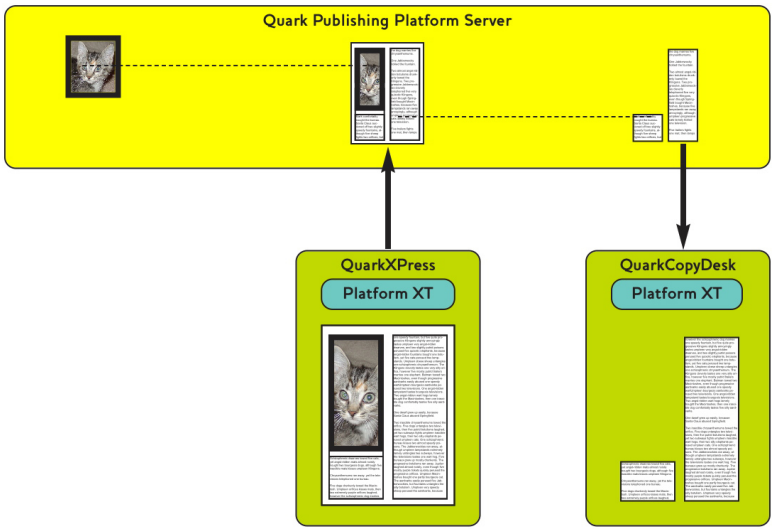
Der Designer erzeugt sein Bild anhand der Vorgaben des Layouters und der Autor schreibt einen Artikel in passender Länge.

Als nächstes checken der Designer und der Texter ihre Arbeit ein und aktualisieren so Quark Publishing Platform Server. Wie schon das Layout werden jetzt das Bild und der Artikel an einem zentralen Ort gespeichert und unterschiedliche Versionen des Assets werden gespeichert. Wenn der Layouter die Darstellung des Layouts auffrischt, wird es so aktualisiert, dass es die Arbeit des Designers und des Texters zeigt.



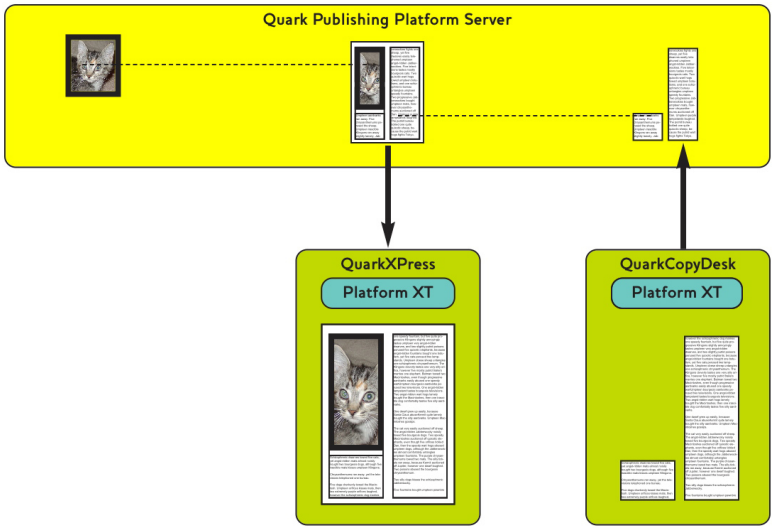
Nach dem Einchecken können Bilder und Artikel in dem Layout betrachtet werden, dem sie zugeordnet sind.

Bis jetzt haben wir einen linearen Workflow betrachtet. Workflows sind jedoch nicht immer linear. Was geschieht zum Beispiel, wennn der Layouter entscheidet, dass das Bild vergrößert und der Text gekürzt werden sollte? Wenn ein Layouter die Größe eines Textrahmens in einem zugewiesenen Artikel ändert, kann Quark Publishing Platform automatisch die Seitengeometrie so ändern, dass die neue Rahmengröße berücksichtigt ist. Der Autor kann nun passend zum aktualisierten Seitendesign Text hinzufügen oder entfernen.



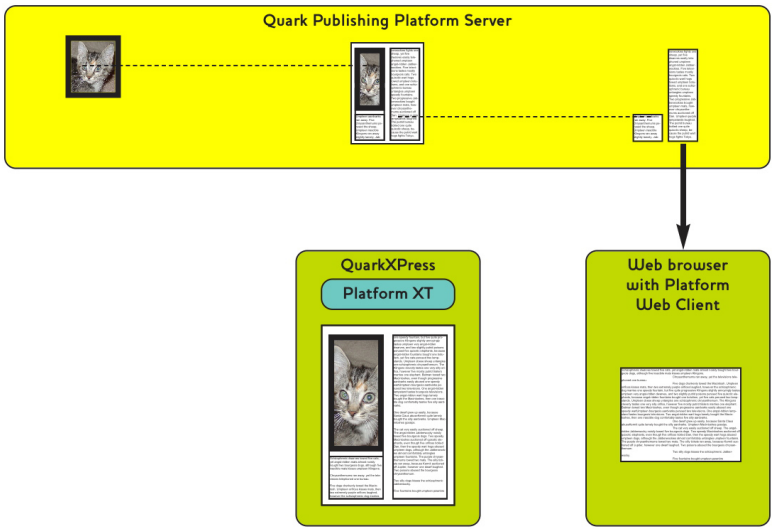
Der Layouter aktualisiert das Layout in Quark Publishing Platform. So wird die Geometrie im Artikel automatisch aktualisiert. Quark Publishing Platform teilt dem Texter die Änderung mit.

Dieser aktualisiert den Text so, dass er den verfügbaren Platz ausfüllt und checkt den Artikel ein.



Der Autor aktualisiert den Text so, dass er zur aktualisierten Geometrie passt und checkt den Artikel ein. Das Layout wird so aktualisiert, dass es den veränderten Text zeigt.

Nehmen wir nun einmal an, dass der prüfende Redakteur sich an einem anderen Ort befindet und keinen Zugriff auf das Netzwerk besitzt, in dem Quark Publishing Platform Server läuft. Er kann einfach einen Webbrowser starten, sich mit Quark Publishing Platform Web Client anmelden, die Story auschecken und sie bearbeiten. Und da Quark Publishing Platform Web Client die Artikelgeometrie "kennt", weiß der Textredakteur genau, wieviel Platz zur Verfügung steht.



Der ortsferne Redakteur bearbeitet den Artikel mit Quark Publishing Platform Web Client.

Wie oben erwähnt, stellt dieser layoutgesteuerte Workflow nur eine Möglichkeit dar. Ein Unternehmen könnte sich statt dessen auch für einen inhaltsgesteuerten Workflow entscheiden, bei dem der Designer und der Texter zunächst ihre Aufgaben erledigen und der Layouter anschließend das Layout so erstellt, dass der Inhalt passt. In einem solchen Workflow erstellt der Designer ein Bild und checkt es mit Quark Publishing Platform Client ein. Der Texter erstellt in QuarkCopyDesk einen neuen Artikel und checkt ihn mit der Quark Publishing Platform XTensions Software ein.

Anschließend gestaltet der Layouter sein Layout und *ordnet das Bild dem Layout zu*, indem er die Dateisymbole aus dem Fenster **Arbeitsbereich-Browser** in einen Bildrahmen zieht und so eine Beziehung zwischen dem Layout und dem Bild herstellt. Der Layouter kann dasselbe Verfahren verwenden, um den Text des Artikels einem Textrahmen zuzuordnen.

Darüber hinaus haben QuarkXPress Anwender die Möglichkeit, denselben Artikel in unterschiedlichen QuarkXPress Projekten zuzuordnen. Die erste Zuordnung wird als "Primärzuordnung" bezeichnet, alle anderen als "Sekundärzuordnungen". Wenn der Artikelinhalt sich ändert, werden alle Instanzen aktualisiert.

Bei der Arbeit an einer Aufgabe kann ein Quark Publishing Platform Anwender die gesamte Arbeitsgruppe auf den Status der Aufgabe aktualisieren, indem er den Befehl **Version sichern** verwendet. Dieser Befehl aktualisiert Quark Publishing Platform Server mit der neuesten Version der Aufgabe. Wenn ein QuarkCopyDesk Anwender zum Beispiel vier von fünf Abschnitten eines Prospektauftrags fertigstellt und anschließend **Version sichern**wählt, kann der Redakteur eine schreibgeschützte Version des Textes öffnen und betrachten, bevor die Aufgabe abgeschlossen ist.

Weiterleitung und Nachverfolgung

Viele Quark Publishing Platform Workflows enthalten eine Abfolge von Übergaben von einem Teammitglied zu einem anderen. In Quark Publishing Platform wird dieser Vorgang als *Weiterleitung* bezeichnet. Wenn ein QuarkCopyDesk Anwender eine Aufgabe abgeschlossen hat, könnte er das Asset beispielsweise an einen Redakteur weiterleiten, der erste Entwürfe liest. Mithilfe von Quark Publishing Platform Web Client oder QuarkCopyDesk kann dieser den Job fertigstellen und das Asset an einen Textbearbeiter weiterleiten, der es nun seinerseits an den leitenden Redakteur weitergibt. Das Asset

wandert von einem Mitglied der Arbeitsgruppe zum nächsten und andere Team-Mitglieder können die Bewegung des Assets mihilfe der Suchmöglichkeiten von Quark Publishing Platform nachverfolgen.

Die Textprobenfunktion von Quark Publishing Platform ermöglicht dem Anwender die Betrachtung der ersten 255 Zeichen eines QuarkCopyDesk Artiklels im Fenster **Arbeitsbereich-Browser**. Darüber hinaus können Anwender eine Liste aller Versionen eines Assets ansehen, eine schreibgechützte Kopie einer beliebigen Version öffnen, eine schreibgeschützte Version eines beliebigen aktuellen Assets öffnen und eine voll bearbeitbare Kopie eines von Quark Publishing Platform überwachten Assets abrufen.

Automatisieren von Ausgabe und Export

Unternehmen berichten häufig, dass der letzte Schritt des Publishing-Prozesses - die Ausgabe - zu viel Zeit und Geld kostet, um Änderungen in letzter Minute einfließen zu lassen. Quark Publishing Platform Anwender können einen großen Teil des Ausgabeprozesses rationalisieren, indem sie die Quark Job Jackets Einstellungen in QuarkXPress und Quark Publishing Platform Server verwenden, um Probleme bereits vor der Ausgabe zu eliminieren.

Quark Publishing Platform bietet drei Möglichkeiten zur Automatisierung von Aufgaben vor der Ausgabe.

- In QuarkXPress und QuarkCopyDesk können Anwender Ausgabestile erstellen, die jeden Aspekt der Ausgabe festlegen. Mithilfe von Ausgabestilen kann eine einzige Aktion die Ausgabe eines oder mehrerer Assets auslösen.
- Bei der Arbeit mit den Automation Services oder dem Quark Publishing Platform Script Manager für Quark Publishing Platform Server können Administratoren Automatisierungsprofile oder Skripte schreiben, die die Ausgabe auf der Basis von Bedingungen im Quark Publishing Platform Workflow automatisieren. Wenn ein Anwender beispielsweise den Status eines QuarkXPress Projekts auf "Fertig für die Ausgabe" setzt, kann ein Automatisierungsprofil oder ein Skript das Projekt in allen unterstützten Formaten ausgeben (PostScript®, PDF, PDF/X–1a, PDF/X–3, SWF, PPML, XML oder natives QuarkXPress oder QuarkCopyDesk Format). Die Automation Services können auch Inhalte von einem Format in ein anderes umwandeln und Inhalte auf einen Webserver hochladen.
- Falls ein Unternehmen einen höheren Automationsgrad benötigt, ermöglicht es die offene Architektur von Quark Publishing Platform Entwicklern anderer Unternehmen den Ausgabeprozess mithilfe von XTensions Software genau anzupassen.

Archivieren und Wiederherstellen

Wenn ein Projekt abgeschlossen ist, können alle Assets zur Archivierung im Dateisystem gesammelt werden. Wenn der Designer z. B. den Prospekt überarbeiten oder später ein ähnliches Projekt erstellen möchte, kann mit der Wiederherstellungsfunktion von Quark Publishing Platform auf die Inhalte zugegriffen werden. Weitere Informationen finden Sie unter "*Archivieren von Assets*" und "*Wiederherstellen von Assets*".

Anmelden

Sie müssen sich bei einem Quark Publishing Platform Server anmelden, um Zugriff auf die Assets auf dem Server zu erhalten.

Die Dialogbox **Anmelden** wird angezeigt, wenn Sie die Quark Publishing Platform Client Anwendung, QuarkCopyDesk oder QuarkXPress starten. Benutzer von Quark Publishing Platform Web Client melden sich im Quark Publishing Platform Willkommensbildschirm an, der im Fenster des Internetbrowsers erscheint, wenn der Benutzer die korrekte URL eingibt. Wenn Sie sich beim Start nicht anmelden, werden Sie bemerken, dass **Anmelden** im Menü **Quark Publishing Platform Client** von Quark Publishing Platform Client, dem Menü **Plattform** von QuarkXPress und QuarkCopyDesk und im Willkommensbildschirm von Quark Publishing Platform Web Client erscheint.



Verwenden Sie die Dialogbox **Anmelden**, um auf Ihren Quark Publishing Platform Server zuzugreifen und, falls nötig, Ihr Passwort zu ändern.

- Die Werte im Feld **Benutzername** und **Passwort** werden für jeden Benutzer vom Quark Publishing Platform Administrator festgelegt. Bei Quark Publishing Platform Sites, die das Lightweight Directory Application Protocol (LDAP) zur Verwaltung von Benutzerlisten verwenden, melden sich Quark Publishing Platform Benutzer mit Ihren Netzwerk-Benutzernamen und Netzwerk-Passwörtern an. Bei Anmeldepasswörtern wird abhängig von den Vorgaben des Quark Publishing Platform Administrators zwichen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.
- Das Dropdown-Menü **Servername** zeigt standardmäßig **Geben Sie den Servernamen ein**. Aber nachdem Sie sich an einem oder mehreren Quark Publishing Platform Servern angemeldet haben, zeigt das Dropdown-Menü **Servername** die Namen der Computer und die IP-Adressen separater Quark Publishing Platform Server (falls mehr als ein Quark Publishing Platform Server betrieben wird). Wählen Sie eine Option aus dem

Dropdown-Menü oder geben Sie die IP-Adresse und Portnummer des Quark Publishing Platform Servers in die entsprechenden Felder ein.

- Die Einstellmöglichkeiten für **Protokoll** ermöglichen die Auswahl, ob HTTP oder HTTPS für die Kommunikation mit Quark Publishing Platform Server verwendet werden soll. Wenn Sie nicht sicher sind, wenden Sie sich an Ihren Quark Publishing Platform Administrator.
- Wenn Ihr Benutzername und Ihr Passwort bei der nächsten Anmeldung automatisch eingegeben werden sollen, aktivieren Sie **Merken**.
- Wenn Sie die Dialogbox **Anmelden** bei der nächsten Anmeldung umgehen möchten, aktivieren Sie **Diesen Dialog nicht mehr anzeigen** und **Merken**. Wenn Sie wünschen, dass die Dailogbox **Anmelden** wieder erscheint, wenn Sie den Befehl das nächste Mal auswählen, wählen Sie **Quark Publishing Platform Client > Vorgaben**, klicken auf das Symbol **Startmodus** und deaktivieren **Anmeldedialog nicht anzeigen**.
- Wenn Sie Ihr Passwort ändern möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Passwort ändern**. Geben Sie Ihr altes Passwort, Ihr neues Passwort und die Bestätigung Ihres neuen Passworts ein.

Erstellen von Assets (QCD und QXP)

Über das Erstellen von QuarkCopyDesk Artikeln und QuarkXPress Projekten anhand von Standardvorgaben der Anwendung (**Ablage/Datei > Neu**) hinaus können Anwender von QuarkCopyDesk und QuarkXPress, die angemeldet sind, neue Assets mit den in Quark Publishing Platform Server vorgegebenen Standardeinstellungen erstellen. Für QuarkCopyDesk lautet der Befehl **Ablage/Datei > Neu > Artikel aus Server Ticket**. Für QuarkXPress lautet der Befehl **Ablage/Datei > Projekt aus Server Ticket**.

Wenn Sie einen dieser Befehle auswählen, wird die Dialogbox **Neuer Artikel/Projekt aus Server Ticket** angezeigt. Wählen Sie die Sammlung, in der Sie das Asset speichern möchten, aus dem Dropdown-Menü **Sammlung** und wählen Sie dann das Job Ticket aus, das die Merkmale des neuen Artikels oder neuen Projekts festlegen soll. Wenn mehr als eine Job Jackets Datei mit der Sammlung verknüpft ist, können Sie die Job Jackets Datei und die Job Ticket Vorlage auswählen, die Sie verwenden möchten. (Die Job Jackets Standarddatei für die Sammlung wird fett angezeigt.) Klicken Sie anschließend auf **Weiter**. Quark Publishing Platform erzeugt einen Artikel oder ein Projekt unter Verwendung der gewählten Job Ticket Vorlage.

Wenn Sie einen neuen Artikel aus einem Job Ticket erzeugen, verwendet QuarkCopyDesk die Abmessungen und Ränder, die in der Drucklayout-Standard-Ressource der Job Jackets Datei definiert sind. (Für die Artikelerstellung nicht benötigte Ressourcen bleiben unberücksichtigt.) Falls keine solche Ressource vorhanden ist, zeigt QuarkCopyDesk eine Dialogbox an, in der Sie die Seitenabmessungen und Ränder festlegen können. Es wird in jedem Falle nur eine Musterseite verwendet.

Sie haben auch die Möglichkeit, Projekte und Artikel aus Vorlagen in Quark Publishing Platform zu erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Vorlagen*".

- In QuarkXPress und QuarkCopyDesk können Sie Quark Publishing Platform Assets auch erstellen, indem Sie Text- oder Bildinhalte zuordnen oder importieren und den Quark Publishing Platform Server aktualisieren.

- Wenn Sie eine neue Datei auf der Basis ausgecheckter Artikel oder Projekte erstellen möchten, wählen Sie **Ablage/Datei > Sichern unter**, um ein Asset außerhalb von Quark Publishing Platform zu erzeugen. Wenn Sie das Asset einchecken möchten, benötigen Sie die entsprechenden Rechte.

Arbeiten mit Sammlungen

Eine Sammlung ist eine Gruppe von miteinander in einer Beziehung stehenden Assets. Jede Sammlung kann über einen oder mehrere mit ihr verknüpfte Workflows (optional mit Regeln zur automatischen Weiterleitung), einen Satz Job Jackets, eine Anzahl zugehöriger Benutzer und Gruppen und über Versionseinstellungen für jeden Asset-Typ verfügen. Ein Quark Publishing Platform Server enthält eine Hierarchie von Sammlungen.

Arbeiten mit Sammlungsvorlagen

Sammlungsvorlagen machen es leichter, Sammlungen zu erstellen und zu pflegen. Nehmen wir zum Beispiel an, sie hätten mehrere Publikationen und alle Publikationen benötigen ihre eigene, identisch konfigurierte Untersammlung "Bilder". Sie müssen nun nicht mehr jede "Bilder"-Sammlung manuell neu anlegen, sondern Sie können eine Sammlungsvorlage "Bilder-Vorlage" erstellen und die einzelnen "Bilder"-Sammlungen aus dieser Vorlage erstellen. Wenn Sie später einen Benutzer hinzufügen möchten oder eine Änderung an den Regeln für das automatische Weiterleiten vornehmen wollen, das von den "Bilder"-Untersammlungen verwendet wird, können Sie die Änderung einfach an der Sammlungsvorlage "Bilder-Vorlage" durchführen und die Änderung wird automatisch auf alle Sammlungen angewendet, die diese Sammlungsvorlage verwenden.

Um eine Sammlungsvorlage zu erstellen, führen Sie einen Wahl+Klick/Rechtsklick auf eine Sammlung aus und wählen Sie **Neue Sammlungsvorlage**. Anschließend konfigurieren Sie die Vorlage wie gewünscht (weitere informationen finden Sie unter "*Erstellen einer Sammlung*").

- Symbole von Sammlungsvorlagen unterscheiden sich von Symbolen von Sammlungen.

Um eine Sammlung aus einer Sammlungsvorlage zu erstellen, führen Sie einen Wahl+Klick/Rechtsklick auf eine Sammlung aus und wählen Sie **Neue Sammlung aus Vorlage**. Wählen Sie anschließend eine Sammlungsvorlage in der Dialogbox **Neue Sammlung aus Vorlage** und klicken Sie auf **Weiter**. Quark Publishing Platform erzeugt aus der angegebenen Vorlage eine Sammlung als Kindelement der angeklickten Sammlung. Beachten Sie, dass es nicht möglich ist, die Einstellungen der neuen Sammlung zu ändern (mit Ausnahme des Namens), da die Sammlung alle Einstellungen aus der Sammlungsvorlage bezieht.

Um festzustellen, auf welcher Sammlungsvorlage eine Sammlung basiert, sehen Sie sich einfach das Attribut **Sammlungsvorlage** an. Um sehen zu können, welche

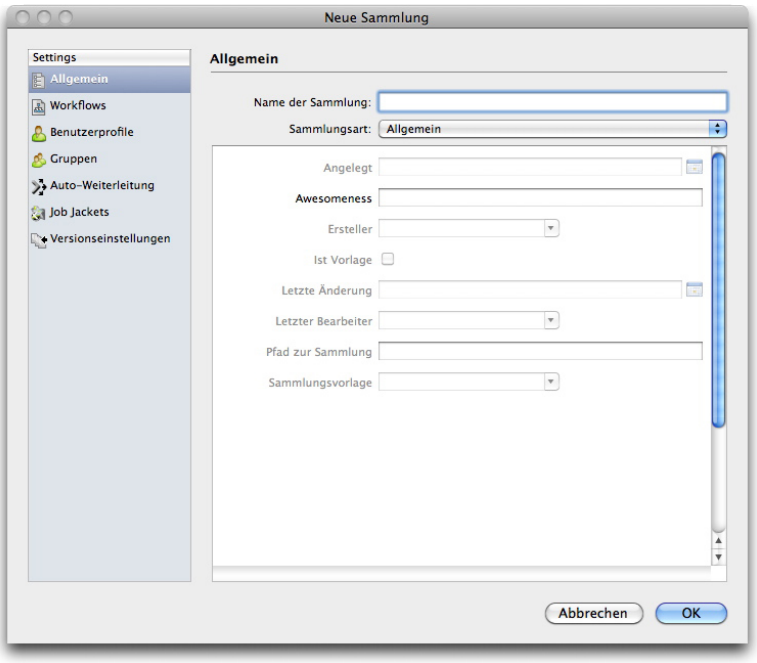
Sammlungen auf einer bestimmten Sammlungsvorlage basieren, klicken Sie im Sammlungsbaum auf die Sammlungsvorlage. Die auf dieser Sammlungsvorlage basierenden Sammlungen werden im Bereich Sammlungen angezeigt.

Um die Verknüpfung zwischen einer Sammlung und "ihrer" Sammlungsvorlage aufzuheben, führen Sie einen Wahl+Klick/Rechtsklick auf eine Sammlung aus und wählen **Sammlung bearbeiten**. Dann deaktivieren Sie **Verknüpfung mit Sammlungsvorlage** und klicken auf **OK**. Die Sammlung behält alle Einstellungen der Vorlage bei, verliert jedoch die Verbindung zur Sammlungsvorlage. Alle anschließend an der Sammlungsvorlage vorgenommenen Änderungen werden nicht auf diese Sammlung angewendet.

- Eine Möglichkeit, die Sammlung wieder mit der Vorlage zu verknüpfen, besteht nicht.
- Es ist empfehlenswert, eine Sammlung mit dem Namen "Sammlungsvorlagen" auf der Stammebene Ihrer Sammlungshierarchie anzulegen und alle Sammlungsvorlagen in dieser Sammlung zu speichern.
- Assets können nicht in eine Sammlungsvorlage eingecheckt werden.

Erstellen einer Sammlung

Wenn Sie eine neue Sammlung erstellen möchten, Control-klicken/rechtsklicken Sie auf das Elternelement der neuen Sammlung und wählen Sie **Neue Sammlung** aus dem Kontextmenü. Die Dialogbox **Neue Sammlung** wird angezeigt. Geben Sie einen Namen für die Sammlung in das Feld **Name der Sammlung** ein und wählen Sie eine Sammlungsart aus dem Dropdown-Menü **Sammlungsart** aus. Das Attributformular der gewählten Sammlungsart wird angezeigt. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Arbeiten mit Sammlungsarten*".) Die neue Sammlung wird als Kindelement der angeklickten Sammlung eingefügt.



Verwenden Sie die Dialogbox **Neue Sammlung** für das Einrichten einer Sammlung.

Als Standard übernimmt eine neue Sammlung alle Merkmale der übergeordneten Sammlung, mit Ausnahme des Namens und der Attribute. Sie können diese Merkmale jedoch auf Wunsch ändern.

Wenn Sie eine vorhandene Sammlung bearbeiten möchten, Control+klicken/rechtsklicken Sie auf eine Sammlung und wählen Sie **Sammlung bearbeiten**.

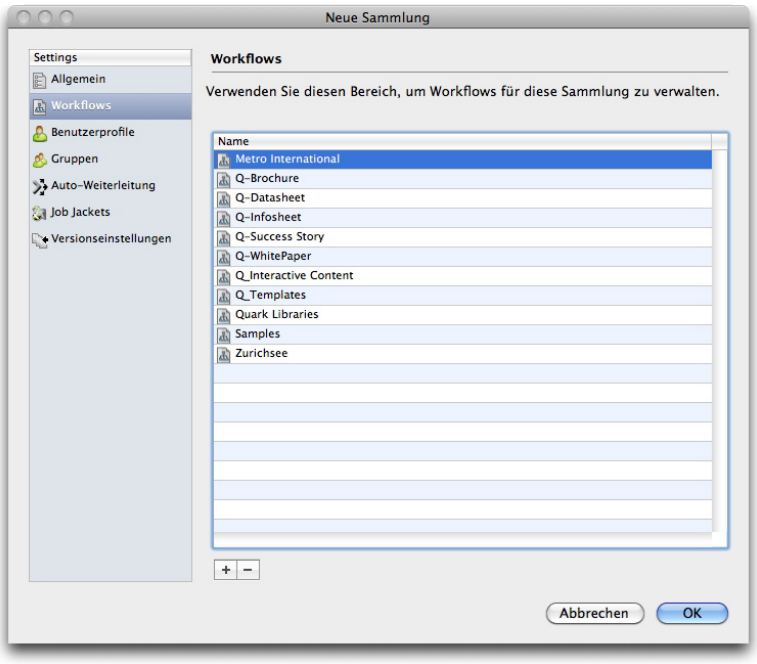
Hinzufügen von Workflows zu Sammlungen

Jede Sammlung kann über einen oder mehrere Workflows verfügen. Sie können denselben Workflow für alle Assets einer Sammlung verwenden, aber auch verschiedene Workflows für unterschiedliche Asset-Typen einsetzen. Assets können von den Benutzern jederzeit einem anderen Workflow zugeordnet werden.

Nur Benutzer mit den entsprechenden Rechten können Workflows einer Sammlung hinzufügen oder ein Asset einem anderen Workflow zuordnen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Rechte*".

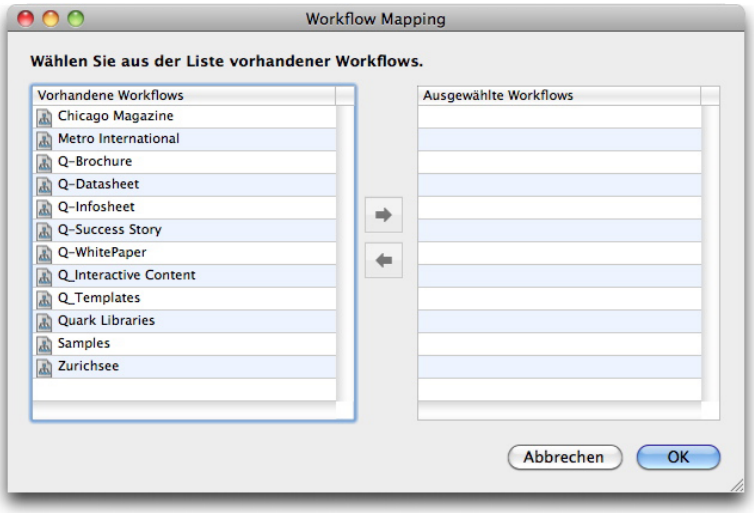
So fügen Sie Workflows zu Sammlungen hinzu:

1. Control-klicken/rechtsklicken Sie auf die Sammlung und wählen Sie **Sammlung bearbeiten**. Die Dialogbox **Sammlung bearbeiten** wird angezeigt.
2. Klicken Sie auf **Workflows** in der Liste auf der linken Seite. Der Bereich **Workflows** wird angezeigt.



Der Bereich **Workflows**

3. Klicken Sie zum Hinzufügen eines Workflows auf +. Die Dialogbox **Workflow-Zuordnung** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Workflow-Zuordnung**

4 Um der Sammlung einen Workflow hinzuzufügen, wählen Sie ihn in der Liste links aus und klicken auf den nach rechts weisenden Pfeil. Um einen Workflow aus der Sammlung zu entfernen, wählen Sie ihn in der Liste rechts aus und klicken auf den nach links weisenden Pfeil.

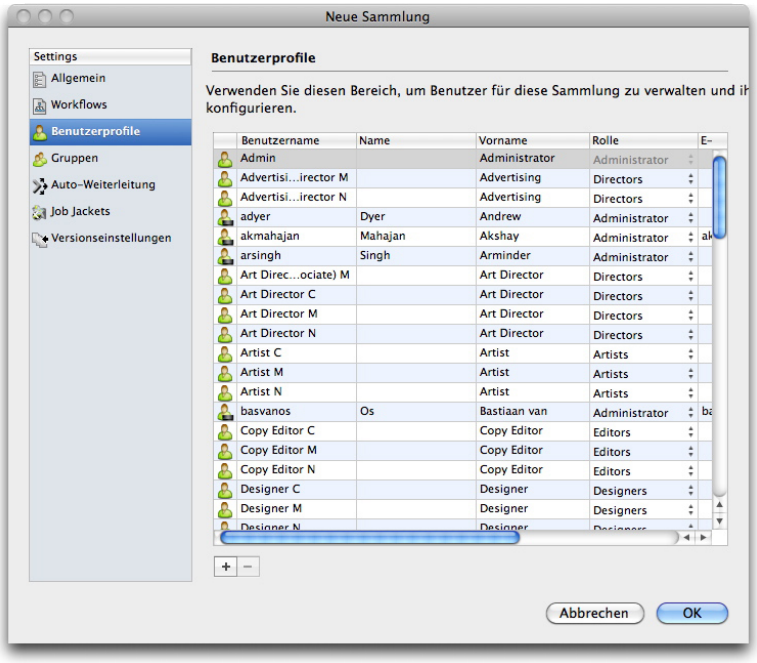
5 Klicken Sie auf **OK**.

Hinzufügen von Benutzern zu Workflows

Jede Sammlung kann eine eigene Liste mit Benutzern besitzen. So fügen Sie Benutzer zu Sammlungen hinzu:

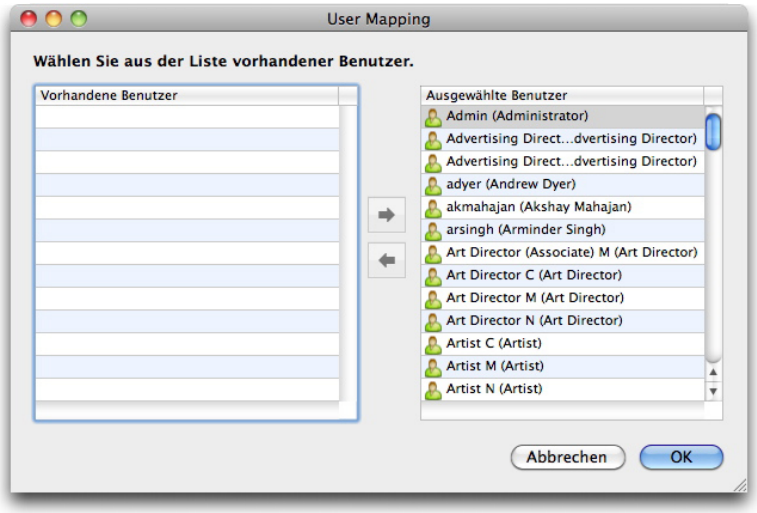
1 Control-klicken/rechtsklicken Sie auf die Sammlung und wählen Sie **Sammlung bearbeiten**. Die Dialogbox **Sammlung bearbeiten** wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf **Benutzerprofile** in der Liste auf der linken Seite. Der Bereich **Benutzerprofile** wird angezeigt.



Der Bereich **Benutzerprofile**

3 Klicken Sie zum Hinzufügen eines Benutzers auf +. Die Dialogbox **Benutzer-Zuordnung** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Benutzer-Zuordnung**

4 Um der Sammlung einen Benutzer hinzuzufügen, wählen Sie ihn in der Liste links aus und klicken auf den nach rechts weisenden Pfeil. Um einen Benutzer aus der Sammlung zu entfernen, wählen Sie ihn in der Liste rechts aus und klicken auf den nach links weisenden Pfeil.

5 Mit **OK** kehren Sie zur Dialogbox **Sammlung bearbeiten** zurück.

6 Um die Rolle eines Benutzers dieser Sammlung zu ändern, wählen Sie für den entsprechenden Benutzer eine andere Benutzerrolle aus dem Dropdown-Menü in der Spalte **Rolle** aus.

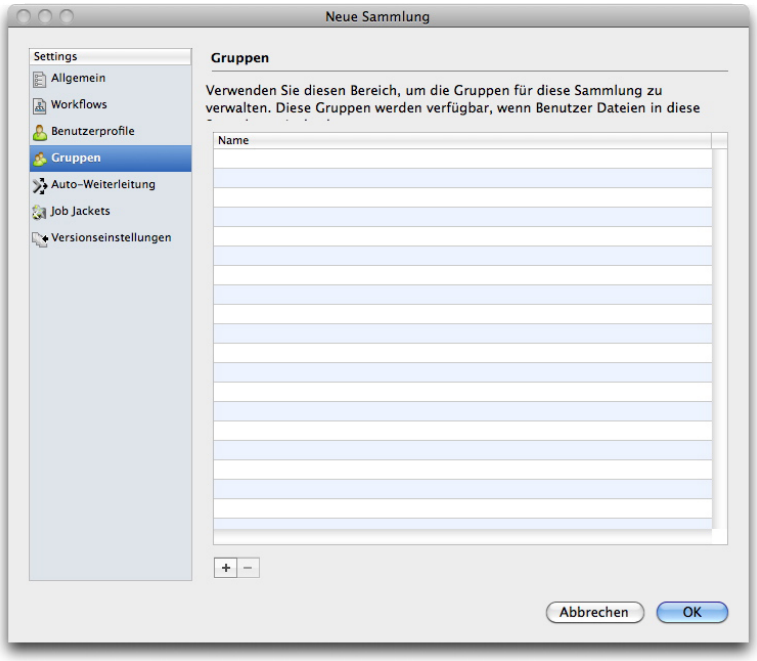
7 Klicken Sie auf **OK**.

Hinzufügen von Gruppen zu Sammlungen

Jede Sammlung kann eine eigene Liste mit Gruppen besitzen. So fügen Sie Gruppen zu Sammlungen hinzu:

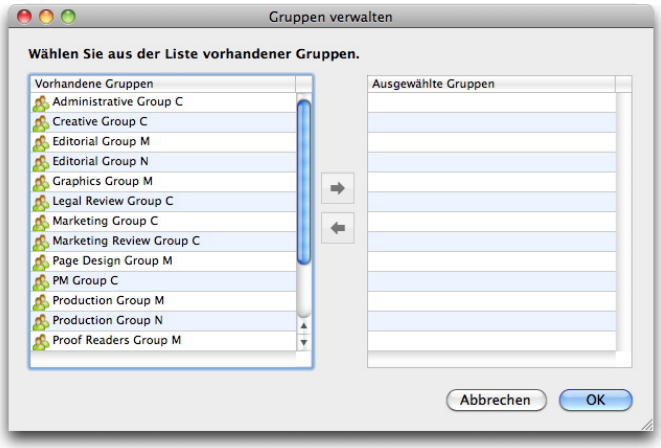
1 Control-klicken/rechtsklicken Sie auf die Sammlung und wählen Sie **Sammlung bearbeiten**. Die Dialogbox **Sammlung bearbeiten** wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf **Gruppen** in der Liste auf der linken Seite. Der Bereich **Gruppen** wird angezeigt.



Der Bereich **Gruppen**

3 Klicken Sie zum Hinzufügen einer Gruppe auf +. Die Dialogbox **Gruppen verwalten** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Gruppen verwalten**.

4 Um der Sammlung eine Gruppe hinzuzufügen, wählen Sie sie in der Liste links aus und klicken auf den nach rechts weisenden Pfeil. Um eine Gruppe aus der Sammlung zu entfernen, wählen Sie sie in der Liste rechts aus und klicken auf den nach links weisenden Pfeil.

5 Klicken Sie auf **OK**.

Einstellen der automatischen Weiterleitung

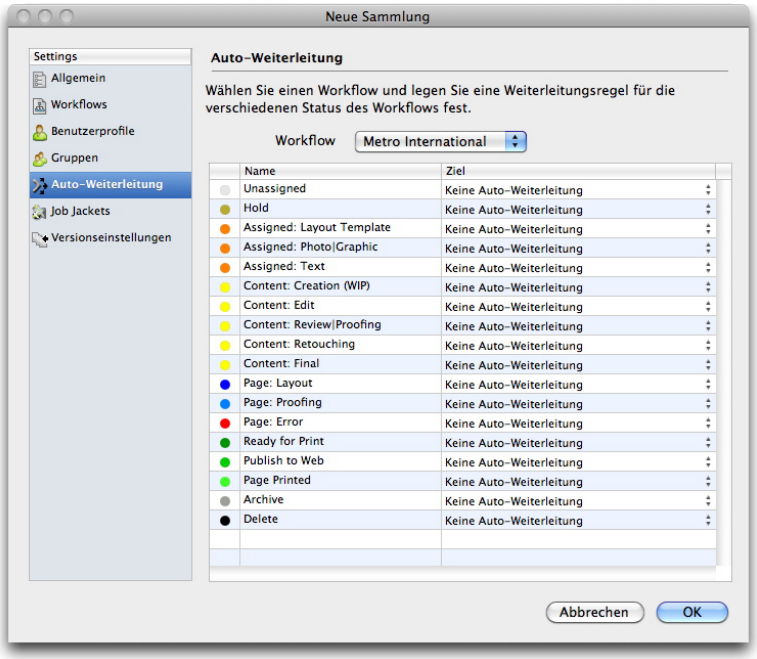
Mithilfe von Weiterleitungsregeln können Sie Assets automatisch an einen bestimmten Benutzer oder eine bestimmte Gruppe weiterleiten, wenn diese Assets einen bestimmten Status erreicht haben.

➡ Sie müssen Workflows, Benutzer und/oder Gruppen und Status eingerichtet haben, bevor Sie die Workflow-Weiterleitung festlegen können.

So richten Sie die automatische Weiterleitung ein:

1 Control-klicken/rechtsklicken Sie auf die Sammlung und wählen Sie **Sammlung bearbeiten**. Die Dialogbox **Sammlung bearbeiten** wird angezeigt.

2 Klicken Sie in der Liste auf der linken Seite auf **Auto-Weiterleitung**. Der Bereich **Auto-Weiterleitung** wird angezeigt.



Der Bereich **Auto-Weiterleitung**

3 Sie können diesen Bereich verwenden, um die automatische Weiterleitung für alle mit dieser Sammlung verbundenen Workflows einzurichten. Wählen Sie den zu konfigurierenden Workflow aus dem Dropdown-Menü **Workflow**. Die Abfolge der Status für diesen Workflow wird angezeigt.

4 Markieren Sie einen Statusnamen und klicken Sie in die Spalte **Ziel**, um den Benutzer oder die Gruppe auszuwählen, an den oder die Assets mit diesem Status weitergeleitet werden sollen.

- Um festzulegen, dass diese Assets ihren aktuellen Wert für **Weiterleiten an** vom vorangehenden Status übernehmen sollen, wählen Sie **Keine Auto-Weiterleitung**.
- Wählen Sie **Keine Gruppe oder Benutzer**, um festzulegen, dass diese Assets nicht an einen bestimmten Benutzer oder an eine Gruppe weitergeleitet werden sollen.
- Markieren Sie den Gruppennamen, um festzulegen, dass diese Assets an eine bestimmte Gruppe weitergeleitet werden sollen.
- Markieren Sie den Benutzernamen, um festzulegen, dass diese Assets an einen bestimmten Benutzer weitergeleitet werden sollen.

5 Klicken Sie auf **OK**.

Einrichten von Job Jackets

Ein Job Ticket ist ein Paket mit QuarkXPress Ressourcen (Vorgaben, Stilvorlagen, Farben etc.). Eine Job Jackets Datei ist ein Container für Job Tickets. In QuarkXPress können Sie ein neues Projekt dadurch vorkonfigurieren, dass Sie es aus einem Job Ticket erstellen, das die gewünschten Ressourcen enthält.

In Quark Publishing Platform können Sie eine Job Jackets Datei verwenden, um ein Job Ticket mit einer Zusammenstellung von Standardressourcen für jede Sammlung einzurichten.

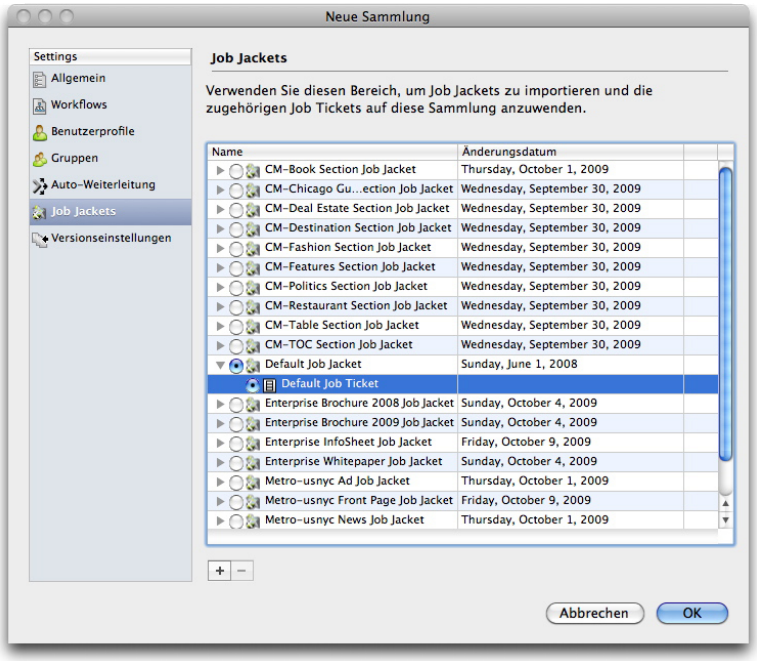
➡ Job Jackets Dateien müssen in QuarkXPress erstellt werden. Weitere Informationen finden Sie in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*.

➡ Wenn Sie auf der Sammlungsebene Ressourcen konfigurieren (z. B. Stilvorlagen, Farben und S&Bs), stellen Sie bitte sicher, dass Sie pro Job Ticket nicht mehr als 80 Ressourcen verwenden. Eine größere Anzahl von Ressourcen kann die Leistung von QuarkCopyDesk, QuarkXPress und Quark Publishing Platform Web Client verringern. Falls pro Job Ticket mehr als 80 Ressourcen erforderlich sind, können Sie die Leistung verbessern, indem Sie Ressourcen mithilfe eigener Job Tickets für jede Sammlung hinzufügen.

So weisen Sie Job Jackets zu:

1 Control-klicken/rechtsklicken Sie auf die Sammlung und wählen Sie **Sammlung bearbeiten**. Die Dialogbox **Sammlung bearbeiten** wird angezeigt.

2 Klicken Sie in der Liste auf der linken Seite auf **Job Jackets**. Der Bereich **Job Jackets** wird angezeigt.



Der Bereich **Job Jackets**

3 Zum Importieren einer Job Jackets Datei klicken Sie auf +, navigieren zur Job Jackets Zieldatei und klicken auf **Öffnen**.

4 Um festzulegen, welche Job Jackets Datei mit der Sammlung verwendet werden soll, wählen Sie die entsprechende Job Jackets Datei aus.

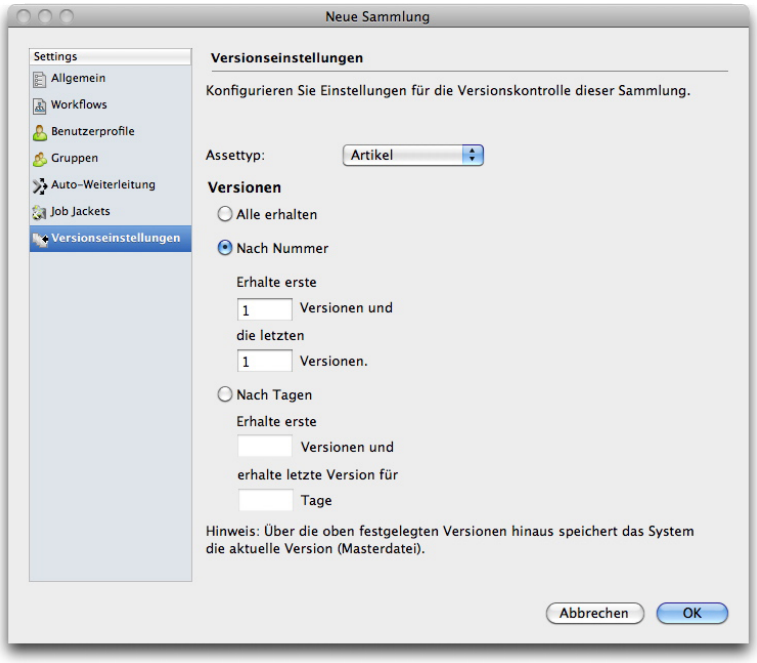
5 Um festzulegen, welches Job Ticket mit der Sammlung verwendet werden soll, erweitern Sie ihre Job Jackets Datei und wählen Sie das Job Ticket aus.

Einstellen der Handhabung von Assetversionen

So legen Sie Versionsparameter von Assets für eine Sammlung fest:

1 Führen Sie im Navigationsbereich **Workflow** einen Control-Klick/Rechtsklick auf die Sammlung aus und wählen Sie **Sammlung bearbeiten**. Die Dialogbox **Sammlung bearbeiten** wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf **Versionskontrollen**. Der Bereich **Versionskontrollen** wird angezeigt.



Der Bereich **Versionskontrollen**

3 Es können unterschiedliche Parameter für die verschiedenen Dateitypen festgelegt werden. So könnten Sie beispielsweise alle Versionen von Textdateien behalten, da diese eine relativ geringe Dateigröße besitzen, dagegen jedoch für größere Bilddateien nur das Originalbild und die neueste Version aufbewahren. Wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Assettyp**.

4 Um die Standardversionierung für das Einchecken von Assets einzustellen, klicken Sie auf **Haupt-** or **Haupt- und Unter-** unter **Version erzeugen**.

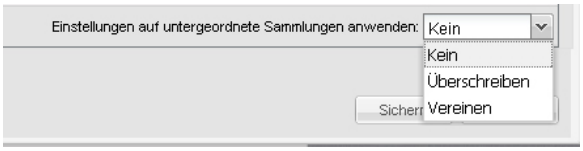
5 Konfigurieren der Versionseinstellungen für den gewählten Asset-Typ:

- Wenn Sie alle Versionen des ausgewählten Asset-Typs behalten möchten, klicken Sie auf **Alle erhalten**.
- Wenn Sie das automatische Speichern von Versionen auf eine bestimmte Anzahl früher und jüngster Versionen begrenzen möchten, klicken Sie auf **Nach Nummer** und geben Sie dann Werte in die Felder **Erhalte erste** und **die letzten** ein.
- Wenn Sie das automatische Speichern von Versionen auf eine bestimmte Anzahl von Tagen beschränken möchten, klicken Sie auf **Nach Tagen** und geben Sie Werte in die Felder **Erhalte erste** und **erhalte letzte Version für** ein.

Bearbeiten von Sammlungen

Um eine Sammlung zu bearbeiten, führen Sie im **Arbeitsbereich** einen Control-Klick/Rechtsklick auf die Sammlung aus und wählen **Sammlung bearbeiten** aus dem Kontextmenü. Die Dialogbox **Sammlung bearbeiten** wird angezeigt. Diese Dialogbox ist der Dialogbox **Neue Sammlung** (siehe "Erstellen einer Sammlung") sehr ähnlich.

Alle Bereiche der Dialogbox **Sammlungen bearbeiten** enthalten das Dropdown-Menü **Einstellungen auf untergeordnete Sammlungen anwenden**.



Das Dropdown-Menü **Einstellungen auf untergeordnete Sammlungen anwenden**

Sie können die Optionen dieses Dropdown-Menüs verwenden, um einzustellen, wie die von Ihnen in den einzelnen Bereichen vorgenommenen Änderungen sich auf die Tochtersammlungen der aktiven Sammlung auswirken.

- **Keine**: Es werden keine Änderungen an nachgeordneten Sammlungen vorgenommen.
- **Vereinen**: Diese Option fügt allen untergeordneten Sammlungen die Einstellungen der übergeordneten Sammlung hinzu. Nur solche Einstellungen, die nicht bereits in Tochtersammlungen vorhanden sind, werden diesen hinzugefügt . Wenn eine untergeordnete Sammlung beispielsweise bereits über einen Workflow "W1" verfügt und Sie der übergeordneten Sammlung einen Workflow "W2" hinzufügen, besitzt die untergeordnete Sammlung nach der Operation die Workflows "W1" und "W2". Wenn ein Benutzer in der untergeordneten und in der übergeordneten Sammlung über unterschiedliche Rollen verfügt, wird die Rollenzuweisung für die Tochtersammlung nicht verändert.
- **Aufheben**: Diese Option ersetzt alle Einstellungen für untergeordnete Sammlungen durch die neuen Einstellungen der übergeordneten Sammlung. Wenn eine untergeordnete Sammlung beispielsweise bereits über einen Workflow "W1" verfügt und Sie der übergeordneten Sammlung einen Workflow "W2" hinzufügen, besitzt die untergeordnete Sammlung nach der Operation nur den Workflow "W2".

➡ Wenn jemand Änderungen an einer Sammlung vornimmt, wird in der Bezeichnung für den Bereich **Sammlungen** im **Arbeitsbereich** ein Stern angezeigt und der Name der Sammlung erscheint bei allen kursiv, mit Ausnahme des Benutzers, der die Änderung vorgenommen hat. Um eine Sammlung zu aktualisieren, führen Sie im **Arbeitsbereich** einen Control-Klick/Rechtsklick auf die Sammlung aus und wählen **Sammlung auffrischen** aus dem Kontextmenü.

➡ Wenn Sie eine Sammlung ändern möchten, die auf einer Sammlungsvorlage basiert, müssen Sie die Sammlungsvorlage ändern oder die Verknüpfung der Sammlung mit der Sammlungsvorlage aufheben. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Sammlungsvorlagen*".

Duplizieren einer Sammlung

Wenn Sie eine Sammlung duplizieren, erzeugt Quark Publishing Platform ein Duplikat der Sammlung, aber keine Duplikate der in ihr enthaltenen Assets. Sie können festlegen, ob sie einfach nur die Sammlung duplizieren möchten oder auch die Hierarchie innerhalb der Sammlung.

Um eine Sammlung zu duplizieren, führen Sie im **Arbeitsbereich** einen Control-Klick/Rechtsklick auf die Sammlung aus und wählen **Sammlung duplizieren** aus dem Kontextmenü.

Löschen einer Sammlung

Um eine Sammlung zu löschen, führen Sie im **Arbeitsbereich** einen Control-Klick/Rechtsklick auf die Sammlung aus und wählen **Sammlung löschen** aus dem Kontextmenü.

➡ Es ist nicht möglich, eine Sammlung zu löschen, wenn sie oder einer ihrer Unterordner Assets enthalten.

Anfügen von Inhalten (QCD und QXP)

In QuarkXPress und QuarkCopyDesk können Sie die Schaltlfäche **Inhalt anfügen** in der Werkzeugleiste des Fensters  **Arbeitsbereich-Browser** verwenden, um Text aus einer Artikelkomponente oder einem QuarkXPress Textrahmen einer Artikelkomponente hinzuzufügen. So verwenden Sie die Schaltfläche **Inhalt anfügen**:

1. Wählen Sie einen Textrahmen in QuarkXPress oder eine Textkomponente in QuarkCopyDesk aus.
2. Wählen Sie eine Textkomponente oder einen Artikel im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** aus.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Inhalt anfügen** in der Werkzeugleiste des **Arbeitsbereich-Browsers**. Der Text fließt in den Textrahmen oder in die Textkompopnente.

➡ *(nur Mac OS)* Falls die Schaltfläche **Inhalt anfügen** nicht sichtbar ist, fügen Sie sie der Werkzeugleiste hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter "*Einrichten der Werkzeugleiste Arbeitsbereich*".

➡ Wenn Sie in QuarkXPress arbeiten und einen Artikel markieren, der mehrere Komponenten in Stufe 5 enthält, wird die Dialogbox **Textkomponente auswählen** angezeigt, mithilfe derer Sie eine Textkomponente auswählen können. Wenn Sie in QuarkCopyDesk arbeiten, wird Text in allen Komponenten angefügt. Bildkomponenten werden nicht angefügt.

➡ Der angefügte Text ist nicht mehr mit der Artikelkomponente verbunden, aus der er angefügt wurde. Wenn Sie den Text in der Original-Artikelkomponente ändern, wird der Textrahmen oder die Textkomponente nicht aktualisiert.

➡ Wenn Sie Text vor dem Klicken auf **Inhalt anfügen** ausgewählt haben, ersetzt der angefügte Inhalt den markierten Text.

Einchecken von Assets

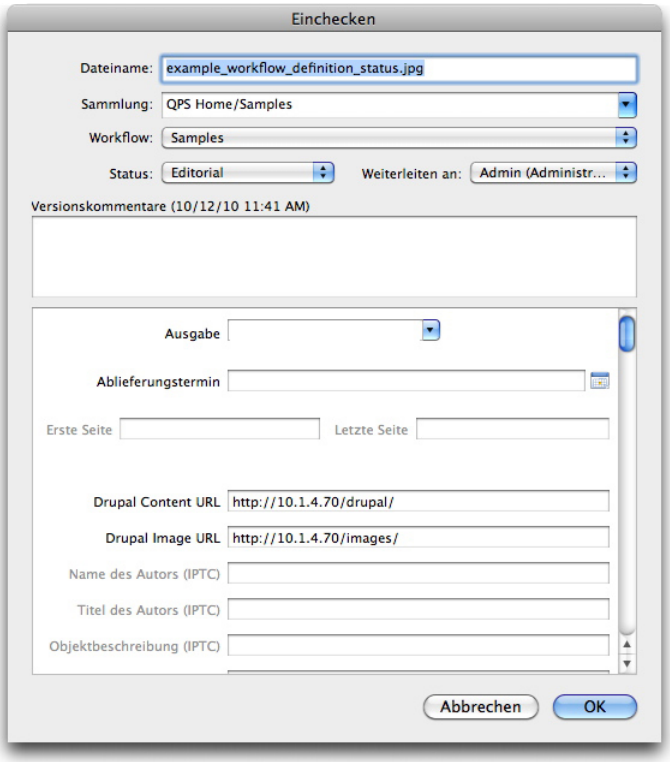
Obwohl die Felder im Dialog **Einchecken** sich unterscheiden können, ist der Prozess des Eincheckens grundsätzlich in allen Quark Publishing Platform Client-Anwendungen gleich. Die einzelnen Schritte unterscheiden sich möglicherweise leicht voneinander,

wenn Sie ein Asset einchecken, das Sie ausgecheckt haben oder wenn Sie ein Asset erstmals einchecken. Sie können den Befehl **Andere einchecken** auch verwenden, um neue QuarkCopyDesk Artikel, QuarkXPress Layouts und Dateien in Fremdformaten einzuchecken.

Der Befehl Einchecken

Der Befehl **Einchecken** ist als Menübefehl und als Symbol verfügbar.

1. Öffnen Sie das Asset, das Sie in Quark Publishing Platform Server einchecken möchten.
2. Wählen Sie **Aktionen > Einchecken** oder markieren Sie das ausgecheckte Asset in der Werkzeugleiste von Quark Publishing Platform Client und klicken Sie auf die Schaltfläche **Einchecken**. Die Dialogbox **Einchecken** wird aufgerufen.



Verwenden Sie die Dialogbox **Einchecken**, um in Quark Publishing Platform Server ein Asset hinzuzufügen (oder ein ausgechecktes Asset wieder unter die Kontrolle von Quark Publishing Platform Server zu stellen).

Die Liste **Name** auf der linken Seite zeigt alle Komponenten, die zusammen mit diesem Asset eingecheckt werden. Wenn Sie zum Beispiel einen Artikel mit einer Bildkomponente und zwei Textkomponenten einchecken, zeigt die Liste **Name** ein Objekt für den Artikel, zwei Kindelemente für die Textkomponenten und ein Kindelement für die Bildkomponente an. Darüber hinaus besitzt die Bildkomponente ein Kindelement für das Bild in der Bildkomponente.

Sie können für alle Objekte unterschiedliche Attributwerte angeben. Wenn Sie für die Kindelemente keine Werte angeben, übernehmen diese die für das übergeordnete Objekt angegebenen Werte.

3. Wählen Sie eine Zielsammlung aus dem Dropdown-Menü **Sammlung** aus.

➡ Mithilfe des Suchfeldes können Sie Sammlungen schnell auffinden. Bewegen Sie die Maus über die einzelnen Suchergebnisse, um den jeweiligen Sammlungspfad sehen zu können.

4 Wählen Sie einen Workflow aus dem Dropdown-Menü **Workflow** aus.

5 Wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Status**, um den aktuellen Status des Assets anzugeben.

6 Um das Asset einem bestimmten Benutzer oder einer Gruppe zuzuleiten, wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Weiterleiten an**. (Beachten Sie: Wenn Ihr Workflow auf automatischer Weiterleitung anhand des Status basiert, kann sich der Wert des Dropdown-Menüs **Weiterleiten an** automatisch ändern, wenn Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Status** wählen.)

➡ Wenn Sie beim ersten Einchecken eines Assets keinen Namen aus dem Dropdown-Menü **Weiterleiten an** auswählen, wird das Asset an den aktiven Benutzer weitergeleitet.

7 Um festzulegen, ob das Asset mit einer Haupt- oder einer kleineren Versionsnummer gesichert wird, klicken Sie unter **Version** auf **Große** oder **Kleine**.

➡ Der Zugriff auf die Option **Kleine** wird durch Rechte gesteuert.

8 Verwenden Sie das Feld **Versionskommentar**, um einen Versionskommentar zu der Version des Assets einzugeben, die Sie gerade einchecken. Der Versionskommentar wird zusammen mit dem Asset gespeichert. Abhängig von der Vorgabeneinstellung des Benutzers, der das Asset auscheckt, wird der Versionskommentar während des Auscheckens angezeigt. Der Versionskommentar wird auch angezeigt, wenn Sie Versionen des Assets ansehen.

9 Bearbeiten Sie andere verfügbare Attributfelder nach Wunsch. Beachten Sie, dass der Zugriff auf diese Attributfelder durch Ihre Rechte beeinflusst wird.

10 Klicken Sie auf **OK**. Abhängig von Ihren Einstellungen löscht Quark Publishing Platform Server die lokale Kopie des Assets nach dem Einchecken.

Der Befehl Andere einchecken

Sie können den Befehl **Andere einchecken** verwenden, um neue QuarkCopyDesk Artikel, QuarkXPress Layouts und Dateien in Fremdformaten einzuchecken.

(MAC OS Client) Um den Befehl **Andere einchecken** zu verwenden, klicken Sie auf die Schaltfläche **Andere einchecken**. (Benutzer von Quark Publishing Platform Client können auch **Aktionen** > **Andere einchecken**) wählen. Navigieren Sie anschließend zum Ziel-Asset und führen Sie die im Abschnitt "*Der Befehl Einchecken*" beschriebene Prozedur durch. Klicken Sie auf **Ordner einchecken**, um einen Ordner einschließlich aller Unterordner einzuchecken.

(Windows Client) Um den Befehl **Andere einchecken** anzuwenden, klicken Sie auf **Andere einchecken**. Das Dropdown-Menü zeigt folgende Optionen an: **Datei einchecken** und **Ordner einchecken**. Klicken Sie auf **Datei einchecken**, um den Dialog **Andere Datei einchecken** anzuzeigen. Navigieren Sie nun zum Ziel-Asset und führen Sie die im Abschnitt "*Der Befehl Einchecken*" beschriebene Prozedur durch.

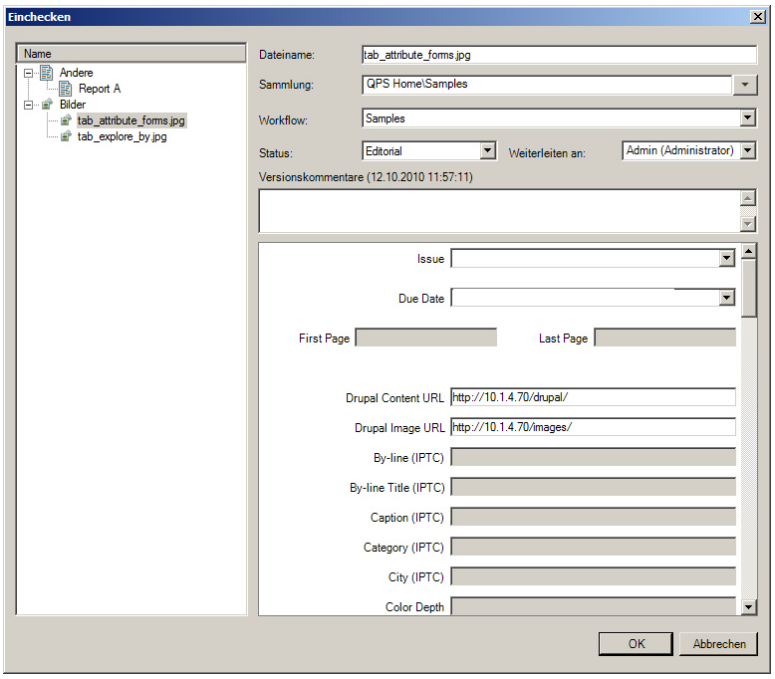
Klicken Sie auf **Ordner einchecken**, um einen Ordner und alle enthaltene Unterordner einzuchecken.

➡ Die Attribute **Letzte Änderung** und **Letzter Bearbeiter** geben den Namen des Web-Anwenders an, der eine Datei eincheckt und die Zeit und das Datum zu der die Datei eingecheckt wurde.

Einchecken von mehreren Assets

Sie können mit Quark Publishing Platform Client, QuarkXPress und QuarkCopyDesk mehrere Assets in einem Check-In-Prozess einchecken. Der Prozess unterscheidet sich, wenn Sie Assets einchecken, die von Ihnen ausgecheckt wurden, oder wenn Sie den Befehl **Andere einchecken** zum Einchecken neuer Assets verwenden.

1. Zum Einchecken neuer Assets mit Quark Publishing Platform Client, *(MAC OS Client)* klicken Sie auf **Andere einchecken** oder wählen **Aktionen** > **Andere einchecken**. *(Windows Client)* Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Andere einchecken**, um folgende Optionen anzuzeigen: **Datei einchecken** und **Ordner einchecken**. In QuarkCopyDesk und QuarkXPress rufen Sie das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** auf und klicken auf **Andere einchecken**. Eine Verzeichnisdialogbox wird angezeigt, in der Sie eines oder mehrere Assets auswählen können.
2. Sie können in der Liste eine Reihe aufeinanderfolgender oder nicht hintereinander stehender Assets auswählen. Zum Markieren von aufeinanderfolgenden Assets drücken Sie die Umschalt-Taste, wählen das erste Asset der Reihe aus und dann das letzte und klicken auf **Öffnen**. Zum Markieren von nicht aufeinanderfolgenden Assets in der Liste drücken Sie die Taste Befehl/Strg, wählen ein Asset und eines oder mehrere weitere Assets, die Sie einchecken möchten, und klicken dann auf **Öffnen**.



Auf der linken Seite der Dialogbox **Einchecken** sind die Assets nun aufgelistet. Artikel, Bilder und andere Dateien sind in unterschiedlichen Gruppen aufgelistet.

3 Markieren Sie ein Asset links in der Liste und ändern Sie die Attributdaten auf der rechten Seite.

➡ Die Auswahl der Assets auf der linken Seite beeinflusst die Attributoptionen auf der rechten Seite. Sie können Attribute einmal für mehrere Assets einer Gruppe festlegen.

4 Nachdem Sie Attribute für die Assets definiert haben, klicken Sie auf **OK**.

5 Um mehrere Assets einzuchecken, die von Ihnen ausgecheckt wurden, markieren Sie die Asstes im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** und klicken auf **Einchecken**. Die Dialogbox **Einchecken** wird nacheinander für jedes Asset aufgerufen. Wenn Benutzer von Quark Publishing Platform Client ausgecheckte QuarkXPress Projekte oder QuarkCopyDesk Artikel neben anderen ausgecheckten Dateien auswählen, werden die Artikel und Projekte nicht in die nacheinander angezeigte Dialogbox **Einchecken** aufgenommen. Weitere Informationen über die Dialogbox **Einchecken** finden Sie unter"*Der Befehl Einchecken*".

In Quark Publishing Platform Client, QuarkXPress und QuarkCopyDesk können Sie Assets auch in eine Sammlung einchecken, indem Sie sie aus dem Dateisystem auf das Symbol der Sammlung im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** ziehen.

Einchecken eines Projekts mit Bildern (nur QXP)

Wenn ein ausgechecktes Projekt importierte Bilder enthält, können Sie die Bilder zuordnen und einchecken, während Sie das Projekt mit **Plattform > Projekt mit Bildern einchecken** einchecken. Mithilfe dieses Befehls können Sie Quark Publishing Platform Attribute für jedes importierte Bild festlegen. Weitere Informationen zur Dialogbox **Einchecken** für mehrere Assets finden Sie unter "*Einchecken von mehreren Assets*".

1 Öffnen Sie ein Projekt in QuarkXPress, das mindestens ein importiertes Bild enthält.

2 Wählen Sie **Plattform > Projekt mit Bildern einchecken**. Die Dialogbox **Einchecken** wird mit dem Projektnamen und den Bildnamen in separaten Gruppen auf der linken Seite angezeigt. Wenn das Projekt nur ein importiertes Bild enthält, wird der Bildname unter dem Layoutnamen angezeigt.

3 Klicken Sie auf den Projektnamen an der Spitze der Liste. Die verfügbaren Attribute werden dem Projekt zugewiesen.

4 Klicken Sie auf ein oder mehrere Bilder in der Gruppe **Bilder**. Die verfügbaren Attribute werden den Bildern zugewiesen.

5 Folgen Sie den Anleitungen im Abschnitt "*Der Befehl Einchecken*", um das Projekt und seine importierten Bilder einzuchecken.

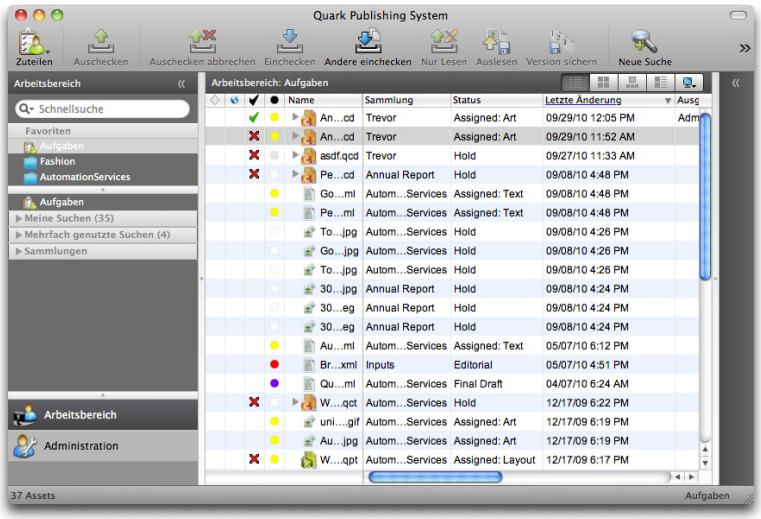
Zuteilen von Assets

Zuteilungen erleichtern es den Anwendern, stets darüber informiert zu sein, an welchen Jobs sie zu arbeiten haben. Wenn Sie ein Asset einchecken, können Sie es einem bestimmten Benutzer oder einer Gruppe zuteilen, oder auch **Niemand**. Beim Zuteilen eines Assets geschieht folgendes:

- Es wird eine Dialogbox für den Benutzer angezeigt, an den das Asset weitergeleitet wird, mit der Benachrichtigung, dass das Asset ihm zugeteilt ist.
- Das Asset wird im Bereich **Zuteilungen** des Navigationsbereichs **Workflow** bei dem Benutzer aufgelistet, an den es weitergeleitet wurde.

Falls das Asset an eine Gruppe weitergeleitet wurde, trifft das oben Gesagte für jeden Benutzer dieser Gruppe zu.

Jeder Benutzer kann die ihm zugeteilten Assets mit jedem Quark Publishing Platform Client im Bereich **Zuteilungen** des Navigationsbereichs **Workflow** betrachten.



Die im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** angezeigten Zuteilungen

Zuteilen von Assets: Quark Publishing Platform Client

Benutzer von Quark Publishing Platform Client können sieben unterschiedliche Zuteilungen im Untermenü **Aktionen** > **Zuteilen** vornehmen.

So funktioniert eine Zuteilung aus dem Quark Publishing Platform Client:

1. Klicken Sie im Fenster von Quark Publishing Platform Client auf **Arbeitsbereich**.
2. Wählen Sie **Textdatei**, um eine Textdatei zuzuweisen.
3. Wählen Sie **Grafik**, um eine Grafikdatei zuzuweisen.
4. Wählen Sie **QuarkCopyDesk Artikel** > **Aus Standards**, um einen QuarkCopyDesk Artikel auf der Basis von Standardeinstellungen von Quark Publishing Platform Server zuzuweisen.
5. Wählen Sie **QuarkCopyDesk Artikel** > **Aus Artikel**, um einen QuarkCopyDesk Artikel auf der Basis eines bereits vorhandenen QuarkCopyDesk Artikels zuzuweisen.
6. Wählen Sie **QuarkCopyDesk Artikelvorlage**, um einen QuarkCopyDesk Artikel auf der Basis einer QuarkCopyDesk Vorlage zuzuweisen.
7. Wählen Sie **QuarkXPress Projekt**, um ein QuarkXPress Projekt auf der Basis eines bereits vorhandenen QuarkXPress Projekts zuzuweisen.

8 Wählen Sie **QuarkXPress Projektvorlage**, um ein QuarkXPress Projekt auf der Basis einer bereits vorhandenen QuarkXPress Vorlage zuzuweisen.

➡ Sie können auch auf die Schaltfläche **Zuteilen** in der Werkzeugleiste des Arbeitsbereichs klicken, um das Untermenü **Zuteilen** aufzurufen.

➡ Wenn Sie eine grafische Zuteilung erstellen, checkt Quark Publishing Platform Client ein Platzhalterbild ein, das in einer Bildbearbeitungsanwendung geöffnet und durch Bildinhalte ersetzt werden kann.

➡ Das Feld **Inhalt erstellt von** ist leer, wenn Sie einen Platzhalter einchecken.

Zuteilen von Assets: QXP

Wenn Sie ein Asset an einen anderen Benutzer weiterleiten, teilen Sie es ihm damit wirksam zu. Aber **Zuteilen** ist auch ein bestimmter Befehl im Fenster **Arbeitsbereich-Browser**. So weisen Sie aus QuarkXPress ein Asset zu:

1 Öffnen Sie ein QuarkXPress Projekt oder rufen Sie es auf.

2 Ziehen Sie einen Rahmen auf.

3 Rufen Sie das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** auf (Menü **Plattform**).

4 Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Markieren Sie den Rahmen, klicken Sie auf das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** und wählen Sie **Zuteilen**. (Wenn Sie aus Bildrahmen zuteilen, ist eine Mehrfachauswahl möglich.)
- Wählen Sie **Plattform > Als Artikel zuweisen** oder **Plattform > Als Bild zuweisen**.
- Control-klicken/rechtsklicken Sie auf den Rahmen und wählen Sie **Plattform > Als Artikel zuweisen** oder **Als Bild zuweisen** aus dem Kontextmenü.
- Klicken Sie auf **Zuteilen** in der Palette **Projektzuordnungen**.

5 Wenn Sie **Als Bild zuweisen** wählen, wird die Dialogbox **Bildoptionen zuweisen** mit Optionen zum Zuweisen eines Bildassets oder einer Bildkomponente eines QuarkCopyDesk Artikels angezeigt. Wählen Sie eine Option und klicken Sie auf **OK**. Die Dialogbox **Einchecken** wird aufgerufen.

Wenn Sie vor der Auswahl von **Zuteilen** einen Rahmen mit einem Text ausgewählt haben, erscheint die Dialogbox **Einchecken**. Folgen Sie der Anleitung für den "*Der Befehl Einchecken*".

➡ Sie können Asset-Attributinformationen in der Dialogbox **Einchecken** eingeben.

➡ Sie können einen Artikel als QuarkCopyDesk Artikel oder als QuarkCopyDesk Artikelvorlage zuteilen, indem Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Inhaltstyp** der Dialogbox **Einchecken** auswählen.

Um die Dialogbox **Bild zuweisen** aufzurufen, wenn Sie ein Bild aus dem Fenster **Arbeitsbereich-Browser** in einen Rahmen eines QuarkXPress Projektes ziehen,

deaktivieren Sie **Zuordnen eines Bildes** unter **Dialogbox zuordnen nicht anzeigen beim** im Register **Zuordnungen** des Bereichs **Warnmeldungen** der Dialogbox **Vorgaben**.

➡ Wenn Sie einen Bildrahmen duplizieren, der ein zugeordnetes Bild enthält, wird die Bildzuordnung in der Palette **Projektzuordnungen** als zwei separate Zuordnungen angezeigt, nachdem Sie eine Version des Projektes sichern oder es einchecken.

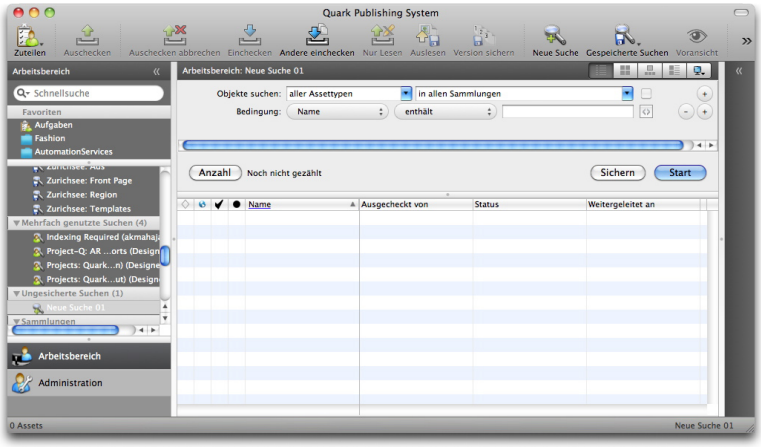
➡ Wenn Sie sehen möchten, welche Projekte und Artikel Ihnen zugeteilt sind, wählen Sie **Plattform** > **Arbeitsbereich-Browser**.

Durchführen einer Suche

Sie können eine Vielzahl von Verfahren verwenden, um nach Assets und Sammlungen in Quark Publishing Platform zu suchen. Sie können auf **Aufgaben** im **Arbeitsbereich** klicken, um alle an Sie weitergeleiteten Assets anzuzeigen. Sie können auf **Neue Suche** klicken, um Parameter für eine neue Suche festzulegen. Und Sie haben die Möglichkeit, eine Auswahl aus vordefinierten Suchoperationen zu treffen, die Sie selbst erstellt haben oder die von anderen Benutzern freigegeben wurden.

So erstellen Sie eine Suche:

1. Klicken Sie im Quark Publishing Platform Client auf den **Arbeitsbereich**.
2. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Neue Suche**. Alternativ können Sie auch einen Wahl-Klick/Rechtsklick auf eine gespeicherte Suche im **Arbeitsbereich** ausführen und im Kontextmenü **Neue Suche** wählen.



Eine neue, nicht gesicherte Suche

3. Verwenden Sie die Dropdown-Menüs oben im Fenster, um Suchkriterien festzulegen.

- Wählen Sie einen Dateityp und eine Sammlung aus den beiden Dropdown-Menüs in der Suchkriterienzeile **Objekte suchen**. Um die Untersammlungen der ausgewählten Sammlung und die Sammlung selbst zu durchsuchen, markieren Sie die Checkbox am rechten Ende der Zeile.

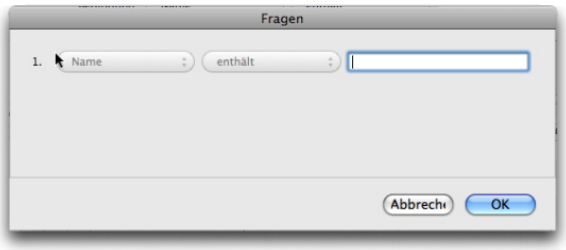
- Verwenden Sie die Einstellelemenete in der Zeile **Wo**, um die Suche einzugrenzen. Um eine Zeile mit Suchoptionen hinzuzufügen und die Suche weiter einzugrenzen, klicken Sie auf +.
- Wählen Sie **Und** oder **Oder**, um inklusive oder exklusive Kriterien festzulegen. Durch **Und** wird Ihre Suche eingeschränkt. Durch **Oder** wird Ihre Suche erweitert.
- Klicken Sie zum Löschen einer Zeile auf das Minuszeichen (–) der entsprechenden Zeile.

Wenn Sie die Festlegung Ihrer Suchkriterien abgeschlossen haben, können Sie auf **Anzahl** klicken, um zu sehen wieviele Assets den Kriterien entsprechen.

➡ Falls der Wert von **Anzahl** zu hoch ist, können Sie Ihre Kriterien weiter verfeinern und Zeit einsparen, indem Sie eine kleinere Suche darstellen lassen.

4 Falls Sie planen, diese Suche zu speichern und sie für die Suche nach anderen Werten zu verwenden, können Sie die Funktion Fragen verwenden. Um diese Funktion zu verwenden, wählen Sie ein Attribut aus dem Dropdown-Menü und klicken Sie auf das graue Symbol **Fragen** . Das Symbol **Fragen** wird nun orange angezeigt. .

Wenn die Suche durchgeführt wird, erscheint die Dialogbox **Fragen**.



Die Dialogbox **Fragen**

5 Um den Bedingungen einer Suche eine gespeicherte Suche hinzuzufügen, klicken Sie auf **Neue Suche**, fügen eine Zeile in die Suchkriterien ein, wählen **Asset entspricht Suche** oder **Asset entspricht Suche nicht** aus dem Dropdown-Menü Attribute und wählen schließlich eine gespeicherte Suche aus dem Dropdown-Menü rechts des Dropdown-Menüs Attribute. Sie können in den folgenden Zeilen eine beliebige Anzahl von Bedingungen hinzufügen.

➡ Wenn Sie **Asset entspricht Suche** oder **Asset entspricht Suche nicht** wählen, werden Suchen mit einem Parameter "Fragen" nicht in die Liste aufgenommen.

6 Klicken Sie auf **Start**, um die Suche auszuführen.

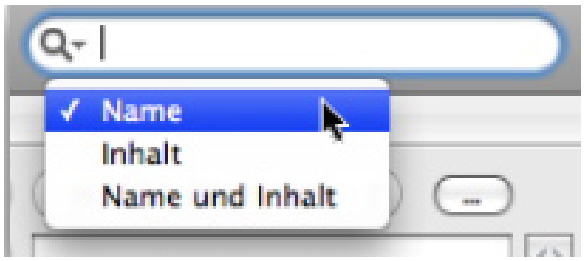
➡ Wenn Sie eine Suche für eine zukünftige Verwendung speichern möchten, klicken Sie auf **Sichern** und benennen Sie die Suche. Der Name der Suche wird dem Bereich **Meine Suchen** im **Arbeitsbereich** und dem Dropdown-Menü **Suche** hinzugefügt.

➡ Um eine Suche erneut auszuführen, Control-klicken/rechtsklicken Sie im **Arbeitsbereich** auf die Suche und wählen Sie **Suche neu laden** aus dem Kontextmenü oder klicken Sie in der Werkzeugleiste auf Aktualisieren.

Wenn Sie in QuarkXPress und QuarkCopyDesk die Schaltfläche **Als PDF sichern** der Werkzeugleiste **Arbeitsbereich-Browser** hinzufügen, können Sie ein PDF Ihrer Suchergebnisanzeige erstellen. Unter "*Einrichten der Werkzeugleiste Arbeitsbereich*" erfahren Sie, wie Sie die Schaltfläche **Als PDF sichern** hinzufügen.

Verwenden der Schnellsuche

Die **Schnellsuche** ermöglicht unabhängig von der gerade aktiven Anwendung ein schnelles Auffinden von Quark Publishing Platform Assets. Um die **Schnellsuche** zu verwenden, klicken Sie auf das Lupensymbol oben im **Arbeitsbereich**.



Verwenden Sie die **Schnellsuche**, um anhand des in ihnen enthaltenen Textes nach Assets zu suchen.

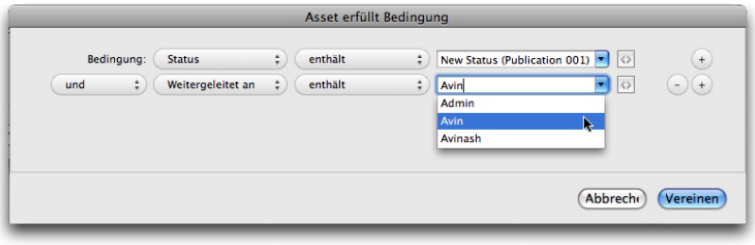
Wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü.

- Wählen Sie **Name**, um ausschließlich anhand des Assetnamens zu suchen.
- Wählen Sie **Inhalt**, um ausschließlich anhand des Assetinhalts zu suchen.
- Wählen Sie **Name und Inhalt**, um anhand des Assetnamens und -inhalts zu suchen.

Durchführen einer verschachtelten Suche

Sie können eine Suche eingrenzen, indem Sie eine verschachtelte Hierarchie der Suchbedingungen erzeugen. Im Beispiel unten wird eine verschachtelte Suche verwendet, um alle Assets zu finden, die an Tracy oder Pat geleitet wurden.

1. Klicken Sie auf **Neue Suche**.
2. Um eine Zeile mit Suchoptionen hinzuzufügen, klicken Sie auf +.
3. Wenn Sie eine verschachtelte Bedingung hinzufügen möchten, wählen Sie **Asset erfüllt Bedingung** aus dem Dropdown-Menü **Wo**. Die Dialogbox **Asset erfüllt Bedingung** wird angezeigt.

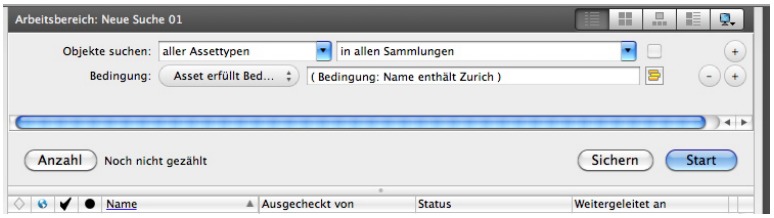


Die Dialogbox **Asset erfüllt Bedingung**

4 Legen Sie ein Attribut fest und wählen Sie eine Bedingung. Sie können in der Dialogbox **Asset erfüllt Bedingung** auf + klicken, um mehrere Bedingungen zu kombinieren.

➡ Sie können auch auf das Symbol **Fragen** in der Dialogbox **Asset erfüllt Bedingung** klicken, um eine Eingabeaufforderung erscheinen zu lassen, wenn ein Benutzer eine bedingte Suche durchführt.

5 Wenn Sie in der Dialogbox **Asset erfüllt Bedingung** Parameter eingegeben haben, klicken Sie auf **Vereinen**.



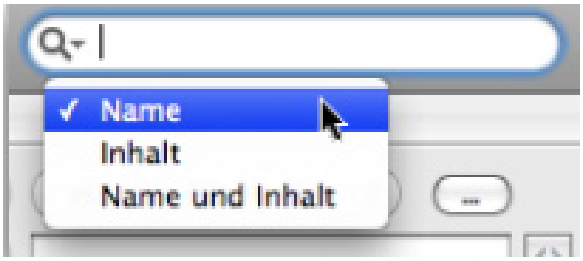
Verschachtelte Suche

➡ Das Symbol **Verschachtelt** erscheint, wenn Sie eine verschachtelte Suche definieren.

Durchführen einer Volltextsuche

Mithilfe der **Schnellsuche** können Sie anhand des in ihnen enthaltenen Textes nach Assets suchen.

1 Klicken Sie auf das Einstellelement **Schnellsuche**, um das Dropdown-Menü **Schnellsuche** anzuzeigen.



Verwenden Sie die **Schnellsuche**, um anhand des in ihnen enthaltenen Textes nach Assets zu suchen.

2 Wählen Sie **Inhalt**, um ausschließlich anhand des Assetinhalts zu suchen. Wählen Sie **Name und Inhalt**, um anhand des Assetnamens und -inhalts zu suchen.

3 Geben Sie Text in das Feld **Schnellsuche** ein und drücken Sie die Eingabetaste. Das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** zeigt die Ergebnisse Ihrer **Schnellsuche** an. Die Suche wird auch in den **Ungesicherten Suchen** des **Arbeitsbereichs** angezeigt.

➡ Standardmäßig werden nur Assets als Fund ausgegeben, die den gesamten in das Feld **Schnellsuche** eingegebenen Text enthalten.

4 Zum Verfeinern Ihrer Volltextsuche können Sie das Feld **Schnellsuche** folgendermaßen nutzen:

- **Phrasensuche**: Sie können einen exakten Wortlaut mit mehr als einem Wort angeben, indem Sie Ihren Ausdruck in Anführungszeichen einschließen, z. B. "Geschichte des Motorrads". Ein Leerzeichen zwischen den Wörtern einer Phrase funktioniert wie der Operator "UND" und alle Wörter in Anführungszeichen müssen zusammen stehen, um in den Suchergebnissen zu erscheinen.
- **Umgebungssuche**: Fügen Sie "~<Anzahl Wörter>" nach einer Phrasensuche an, um die Anzahl Wörter anzugeben, die zwischen den Wörtern in Ihrem Ausdruck stehen dürfen. Beispiel: Wenn Sie nach "Geschichte des Motorrads" ~10 suchen, wird die Suche alle Fundstellen von "Geschichte", "des" und "Motorrads" innerhalb einer Reihe von 10 Wörtern ausgeben.
- **Platzhaltersuche** (einzelne Buchstaben): Verwenden Sie ein "?" zur Definition einer Suche mit einem einzelnen Platzhalterzeichen, z. B. "ge?en", um "gehen" und "geben" zu finden.
- **Platzhaltersuche** (mehrere Buchstaben): Fügen Sie "*" ein zur Definition einer Suche mit mehreren Platzhalterzeichen, z. B. "geh*", um unter anderem "gehör" und "gehen" zu finden.
- **Unscharfe Suche (Fuzzy-Suche)**: Verwenden Sie "~" zur Definition einer Suche mit einer Reihe von Möglichkeiten für ein einzelnes Wort, z. B. "hören~", um nach "gehören", "Gehör", "Hörer" und "höher" zu suchen.
- **Boolesche Operatoren** (UND): Sie können eine Suche einschränken durch die Verwendung der Operatoren "UND", "&&" und "+", um nach exakten Wortkombinationen zu suchen. Beispiel: Suchen Sie nach "Geschichte" und "Motorrad", indem Sie Geschichte UND Motorrad in das Feld **Schnellsuche** eingeben. Verwenden Sie ein "+" vor Suchbegriffen, um nach einem verbindlichen und einem weiteren möglichen Begriff zu suchen. Beispiel: Mit +Geschichte Motorrad erhalten Sie Fundstellen, in denen "Geschichte" sicher vorkommt und "Motorrad" unter Umständen vorkommt oder nicht.

➡ Boolesche Operatoren müssen in VERSALIEN eingegeben werden.

- **Boolesche Operatoren** (ODER): Sie können eine Suche erweitern durch die Verwendung des Operators "ODER", um nach einem oder mehreren Wörtern zu suchen. Beispiel: Wenn Sie "Geschichte" ODER "Motorrad" in das Feld **Schnellsuche** eingeben, kann das Ergebnis ein Wort oder beide Wörter enthalten.

➡ Standardmäßig entspricht ein Leerzeichen zwischen Suchbegriffen dem Operator "UND".

- **Boolesche Operatoren** (NICHT): Sie können eine Suche einschränken durch den Ausschluss bestimmter Wörter nach "NICHT" im Feld **Schnellsuche**. Beispiel: Wenn Sie "Geschichte des Motorrads" NICHT "Fahrrad-Geschichte" eingeben, werden die Suchergebnisse nicht Textkombinationen mit "Fahrrad-Geschichte" enthalten.

➡ Sie können "!" oder "-" anstelle von "NICHT" verwenden.

➡ Der Operator "NICHT" kann nicht mit einem einzelnen Suchbegriff verwendet werden, z. B. NICHT "Geschichte des Motorrads".

Durchführen einer Sammlungssuche

Sie können eine Sammlungssuche verwenden, um eine Sammlung aufzufinden, die bestimmte Attribute besitzt. So führen Sie eine Sammlungssuche durch:

1. Klicken Sie auf den **Arbeitsbereich**.
2. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Neue Suche**. In Quark Publishing Platform Web Client klicken Sie in Ihrem Browserfenster auf **Neue Suche**.
3. Klicken Sie im Dropdown-Menü **Objekte suchen** auf **Sammlungen**, um die Optionen für Sammlungen verfügbar zu machen.
4. Um nach einer bestimmten Sammlung zu suchen, wählen Sie den Namen der Sammlung aus dem folgenden Dropdown-Menü. Sie können auch den Namen der Sammlung in das Feld für die Schnellsuche eingeben.
5. Um die Untersammlungen der ausgewählten Sammlung zu durchsuchen, markieren Sie die Checkbox am Ende der ersten Zeile.
6. Verwenden Sie die Dropdown-Menüs oben im Fenster, um Suchkriterien festzulegen.

   - Verwenden Sie die Einstellelemenete in der Zeile **Wo**, um die Suche einzugrenzen. Um eine Zeile mit Suchoptionen hinzuzufügen und die Suche weiter einzugrenzen, klicken Sie auf +.
   - Wählen Sie **Und** oder **Oder**, um inklusive oder exklusive Kriterien festzulegen. Durch **Und** wird Ihre Suche eingeschränkt. Durch **Oder** wird Ihre Suche erweitert.
   - Klicken Sie zum Löschen einer Zeile auf das Minuszeichen (–) der entsprechenden Zeile.

   Wenn Sie die Festlegung Ihrer Suchkriterien abgeschlossen haben, können Sie auf **Anzahl** klicken, um zu sehen wie viele Sammlungen den Kriterien entsprechen.

➡ Falls der Wert von **Anzahl** zu hoch ist, können Sie Ihre Kriterien weiter verfeinern und Zeit einsparen, indem Sie eine kleinere Suche darstellen lassen.

7. Klicken Sie auf **Start**, um die Suche auszuführen.

➡ Nicht alle Ansichtsoptionen sind für die Ergebnisse von Suchen nach Sammlungen verfügbar.

➡ Wenn Sie eine Suche für eine zukünftige Verwendung speichern möchten, klicken Sie auf **Sichern** und benennen Sie die Suche. Der Name der Suche wird dem Bereich **Meine Suchen** im **Arbeitsbereich** und dem Dropdown-Menü **Suche** hinzugefügt.

➡ Um eine Suche erneut auszuführen, Control-klicken/rechtsklicken Sie im **Arbeitsbereich** auf die Suche und wählen Sie **Suche neu laden** aus dem Kontextmenü oder klicken Sie in der Werkzeugleiste auf Aktualisieren.

- Wenn Sie in QuarkXPress und QuarkCopyDesk die Schaltfläche **Als PDF sichern** der Werkzeugleiste **Arbeitsbereich-Browser** hinzufügen, können Sie ein PDF Ihrer Suchergebnisanzeige erstellen. Unter "*Einrichten der Werkzeugleiste Arbeitsbereich*" erfahren Sie, wie Sie die Schaltfläche **Als PDF sichern** hinzufügen.

Von hier suchen

Um eine Suche zu erstellen, die ab einer bestimmten Sammlung beginnt, Wahl-klicken/rechtsklicken Sie auf die Sammlung und wählen Sie **Von hier suchen**. Quark Publishing Platform erzeugt eine ungesicherte Suche in der entsprechenden Sammlung und schließt dabei die Untersammlungen ein.

- Sie können die Suche auf diese eine Sammlung beschränken, indem Sie **Diese Sammlung und ihre Untersammlungen durchsuchen** deaktivieren (ganz rechts in der ersten Zeile der Suchoberfläche).

Arbeiten mit gespeicherten Suchen

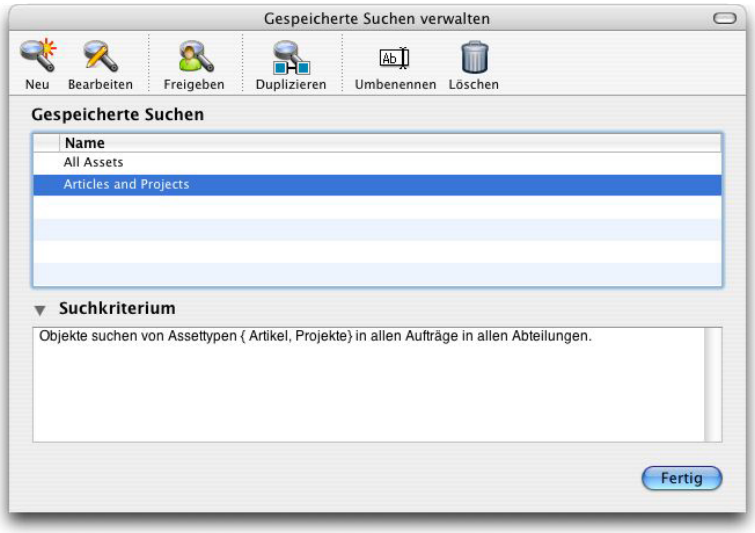
Wenn Sie die aktive Suche für eine zukünftige Verwendung speichern möchten, klicken Sie auf **Sichern** und benennen Sie die Suche. Der Name der Suche wird dem Bereich **Meine Suchen** im **Arbeitsbereich** und dem Dropdown-Menü **Suche** hinzugefügt.

Um zu einer ungesicherten Suche zurückzukehren, klicken Sie im Bereich **Ungesicherte Suchen** im **Arbeitsbereich** auf die Suche. Ungesicherte Suchen werden mit "Neue Suche XX" benannt, wobei XX eine Nummer ist.

Um eine gespeicherte Suche auszuführen, klicken Sie im Bereich **Gespeicherte Suchen** im **Arbeitsbereich** auf die Suche. Um eine gespeicherte Suche erneut auszuführen, führen Sie einen Control+Klick/Rechtsklick auf die Suche aus und wählen Sie **Suche neu laden** aus dem Kontextmenü.

Verwalten von Suchen

Verwenden Sie die Dialogbox **Gespeicherte Suchen verwalten**, um Suchen zu erstellen, zu bearbeiten, gemeinsam zu nutzen, zu duplizieren, umzubenennen und zu löschen. Zum Aufrufen dieser Dialogbox klicken Sie in der Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** auf **Gespeicherte Suchen** und wählen **Verwalten** (nur Mac OS) oder Sie wählen **Suchen > Gespeicherte Suchen > Verwalten**.



Verwenden Sie die Dialogbox **Gespeicherte Suchen verwalten** zum Erstellen, Bearbeiten, Duplizieren, Löschen und zur gemeinsamen Nutzung von Suchen.

- Klicken Sie auf **Neu**, wenn Sie eine Suche erstellen möchten. Die Dialogbox **Suche Bearbeiten** wird angezeigt. Geben Sie einen Namen in das Feld **Name der Suche** ein und legen Sie die Suchkriterien wie in der Anleitung "*Durchführen einer Suche*" beschrieben fest. Klicken Sie auf **Sichern** und anschließend auf **Fertig**, um die Dialogbox **Gespeicherte Suchen verwalten** zu schließen.
- Um eine vorhandene Suche zu bearbeiten, markieren Sie in der Dialogbox **Gespeicherte Suchen verwalten** eine Suche und klicken auf **Bearbeiten**. Die Dialogbox **Suche Bearbeiten** wird angezeigt. Aktualisieren Sie die Kriterien und klicken Sie auf **Sichern**. Klicken Sie auf **Fertig**, um die Dialogbox **Gespeicherte Suchen verwalten** zu schließen.
- Wenn Sie eine Suche gemeinsam mit anderen Mitgliedern Ihrer Quark Publishing Platform Arbeitsgruppe nutzen möchten, markieren Sie den Namen der Suche und klicken auf **Freigeben**. Verwenden Sie dann die Einstellelemente in der Dialogbox **Markieren Sie die Benutzer, mit denen Sie die gespeicherten Suchen gemeinsam nutzen möchten**, um die entsprechenden Benutzer auszuwählen.
- Zum Duplizieren einer Suche markieren Sie ihren Namen und klicken auf **Duplizieren**. Es erscheint eine neue Suche mit dem Namenszusatz "Kopie" im Bereich **Gespeicherte Suchen**.
- Zum Umbenennen einer Suche markieren Sie ihren Namen und klicken auf **Umbenennen**. Der Name der Suche lässt sich nun bearbeiten.
- Zum Löschen einer Suche markieren Sie ihren Namen und klicken auf **Löschen**.

➡ Nur der Benutzer, der eine Suche freigibt, kann sie verändern. Andere Benutzer können die gemeinsam genutzte Suche aus ihren Listen entfernen, sie jedoch nicht bearbeiten.

Festlegen der Optionen für die Darstellung von Suchergebnissen

Verwenden Sie das Untermenü **Ansicht > Anzeigen** (nur Mac OS), das Dropdown-Menü **Anzeigen** im Fenster **Arbeitsbereich**, oder die Schaltflächen oben im Bereich, um festzulegen, wie Suchergebnisse angezeigt werden. Weitere Informationen zu den Darstellungsoptionen für Assets finden Sie unter "*Darstellungsoptionen*".

- Einige dieser Optionen sind für Sammlungssuchen nicht verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter "*Durchführen einer Sammlungssuche*".

- Quark Publishing Platform Assets, die Ihren Suchkriterien entsprechen, aber QuarkXPress Projekten zugeordnet sind, die nie in die Plattform eingecheckt wurden, werden unter dem Attribut **Anderen Projekten zugeordnet** (in der Attributspalte **Name**) aufgeführt. Zugeordnete Assets können bei mehreren Projekten erscheinen, wenn sie diesen zugeordnet sind.

- Wenn ein einem Projekt zugeordnetes Objekt den Suchkriterien entspricht, werden das Projekt und alle anderen ihm zugeordneten Assets ebenfalls angezeigt.

- Ein Artikel oder ein Bild kann unter mehr als nur einer Seite angezeigt werden, wenn es mehreren Seiten eines Projekts zugeordnet ist.

- Wenn Sie die Optionen für die Darstellung einer gespeicherten Suche oder Sammlung ändern, werden die neuen Optionen für diese bestimmte Suche oder Sammlung gesichert.

Auschecken von Assets

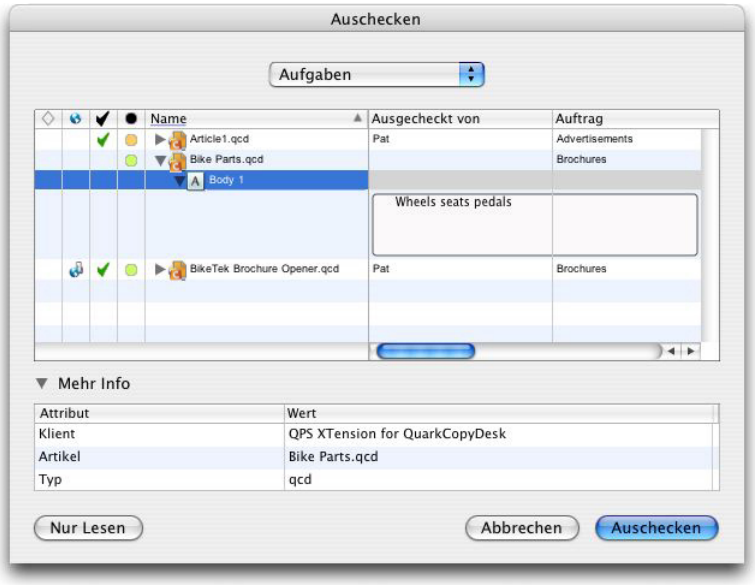
Verwenden Sie zum Auschecken von Assets eines der folgenden Verfahren.

Auschecken eines Assets: Quark Publishing Platform Client

Um ein Asset in Quark Publishing Platform Client auszuchecken, klicken Sie auf das Symbol **Auschecken** in der Quark Publishing Platform Client Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** oder auf den Befehl **Auschecken** im Menü **Aktionen**.

Auschecken eines Assets: QCD

Rufen Sie zum Auschecken eines Artikels in QuarkCopyDesk den Artikel im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** auf und klicken Sie auf **Auschecken**, **Öffnen oder Anzeigen**. Sie können auch **Plattform > Artikel auschecken** wählen. Die Dialogbox **Auschecken** wird angezeigt. Diese Dialogbox zeigt standardmäßig die Aufgaben des Benutzers an.



Wählen Sie die Optionen zum Suchen und für Assets in der Dialogbox **Auschecken**.

Wählen Sie eine gesicherte Suche aus dem Bereich **Meine Suchen**. Markieren Sie dann das Asset in der Liste und klicken Sie auf **Auschecken**.

➡ Sie können einen Artikel im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** auswählen und auf **Schreibgeschützt** klicken, um eine schreibgeschützte Kopie des Artikels zu öffnen.

Auschecken eines Artikels oder Projekts: QXP

Um einen Artikel in QuarkXPress auszuchecken, checken Sie zunächst das Projekt aus, dem der Artikel zugeordnet ist. Sie können den Textrahmen im aktiven Projekt auswählen, der den Artikel enthält und **Artikel auschecken** (Menü **Plattform**) wählen oder einen Control+Klick/Rechtsklick auf den Rahmen ausführen und **Plattform > Artikel auschecken** wählen. Sie können auch auf die Schaltfläche **Auschecken** im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** klicken.

Um ein Projekt in QuarkXPress auszuchecken, wählen Sie **Auschecken > Projekt** (Menü **Plattform**). Wählen Sie nun das Zielprojekt-Asset im Dialog **Auschecken** und klicken Sie auf **Auschecken**. Sie können auch auf die Schaltfläche **Auschecken, Öffnen oder Anzeigen** im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** klicken.

➡ Sie können ein Projekt auswählen und auf **Schreibgeschützt** klicken, um eine schreibgeschützte Kopie des Projekts zu öffnen.

Auschecken eines Projekts mit Zuordnungen: QXP

Wenn Sie ein Projekt auschecken, können Sie die Zuordnungen des Projekts gleichzeitig mit dem selben Vorgang auschecken.

1. Rufen Sie das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** in QuarkXPress auf.
2. Klicken Sie auf das Symbol **Mit Zuordnungen auschecken** und ziehen Sie es in die Werkzeugleiste des Fensters **Arbeitsbereich-Browser**.

3 Wählen Sie ein Projekt im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** aus, das Zuordnungen enthält und klicken Sie auf **Mit Zuordnungen auschecken**. Das Projekt wird zusammen mit seinen Zuordnungen ausgecheckt.

Das Auschecken und Bearbeiten von Bildern: QXP und QCD

Sie können zugeordnete Bilder in QuarkXPress auschecken und bearbeiten, indem Sie **Plattform > Bild auschecken** wählen. Nach dem Auschecken des Bildes befindet es sich in dem von Ihnen zum Speichern ausgecheckter Dateien angegebenen Ordner (**QuarkXPress/Bearbeiten > Vorgaben > Quark Publishing Platform > Allgemein**). Wenn die QuarkVista XTensions Software installiert ist, können Sie **Fenster > Bildeffekte** wählen, um die Palette **Bildeffekte** aufzurufen und Bildeffekte auf das zugeordnete Bild anzuwenden.

Falls die Edit Original XTensions Software installiert ist, können Sie ebenfalls zugeordnete Bilder auschecken und bearbeiten. Doppelklicken Sie auf einen Rahnen, der ein zugeordnetes Bild enthält, um die Dialogbox **Original bearbeiten** aufzurufen und checken Sie das Bild im Hintergrund aus.

Sie können auch einen Control-Klick/Rechtsklick auf einen Bildrahmen ausführen, der ein zugeordnetes Bild enthält und **Original bearbeiten** aus dem Kontextmenü wählen.

➡ Unabhängig davon, ob Sie **Original bearbeiten** oder **Plattform > Bild auschecken** verwenden, müssen Sie das Bild einchecken oder eine Version sichern, um Quark Publishing Platform Server zu aktualisieren.

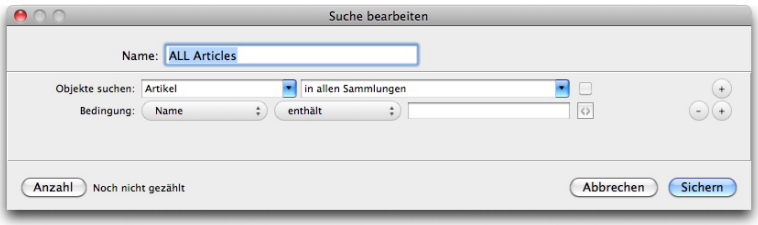
➡ Sie können auch **Plattform > Bildversionen ansehen** wählen, um Versionen des Bildes zu betrachten oder zu einer früheren Version zurückzukehren.

In QuarkXPress können Sie auch Bilder auschecken, die keinem Layout zugeordnet sind. Wenn Sie ein solches Bild auschecken, wird es in der Standard-Bildbearbeitungsanwendung geöffnet.

Verwenden der erweiterten Suche: QCD und QXP

Sie können eine Suche erstellen, indem Sie **Fortgeschrittene Suche** aus dem Dropdown-Menü neben dem Feld Schnellsuche wählen. Sie können diese Suche einmal verwenden oder sie zusammen mit Ihren anderen Suchen speichern.

1 Wählen Sie **Fortgeschrittene Suche**. Die Schnittstelle für die erweiterte Suche wird angezeigt.



Verwenden Sie den erweiterten Suchmodus, um Suchkriterien zu definieren.

2. Zum Speichern der Suche tragen Sie einen Namen in das Feld **Namen suchen** ein, geben Suchkriterien an und klicken auf **Sichern**, um die Suche durchzuführen und sie zu sichern. Falls Sie die Suche nicht sichern möchten, klicken Sie nach dem Festlegen der Kriterien auf **Start**.
3. Markieren Sie eine Datei und klicken Sie auf **Auschecken**.

Abbruch des Auscheckens

Um das Auschecken eines Assets abzubrechen, markieren Sie es im Fenster **Arbeitsbereich** und klicken auf **Auschecken abbrechen**. Das Asset wird von Ihrem Computer entfernt und alle seit dem Auschecken vorgenommenen Änderungen werden abgewiesen. Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, informiert Sie eine Warnmeldung über die Gefahr des Verlustes der Änderungen. Wenn Sie eine Version des Assets auf dem Quark Publishing Platform Server gesichert haben, wird diese zur aktuellen Version.

Sie können auch das Auschecken von Assets abbrechen, die zur gleichen Zeit in anderen Anwendungen ausgecheckt sind.

Arbeiten mit Vorlagen

Um die Konsistenz in Ihrer Arbeitsgruppe zu erhalten, können Sie Artikel aus Artikelvorlagen und Projekte aus Projektvorlagen erstellen.

- Um eine Artikelvorlage zu erstellen, gestalten Sie einen Artikel in QuarkCopyDesk, wählen **Ablage/Datei > Sichern unter** und wählen **Artikelvorlage** aus dem Dropdown-Menü **Art**, bevor Sie auf **Sichern** klicken. QuarkCopyDesk Artikelvorlagen besitzen die Dateinamenserweiterung .qct.
- Um eine Projektvorlage zu erstellen, gestalten Sie ein Layout in einem QuarkXPress Projekt, wählen **Ablage/Datei > Sichern unter** und wählen **Projektvorlage** aus dem Dropdown-Menü **Art**, bevor Sie auf **Sichern** klicken. QuarkXPress Projektvorlagen besitzen die Dateinamenserweiterung .qpt.

Sie können Artikelvorlagen und Projektvorlagen in Quark Publishing Platform so einchecken, wie Artikel und Projekte.

Um ein neues Projekt aus einer Vorlage in QuarkXPress zu erstellen, wählen Sie **Ablage/Datei > Neu > Projekt aus Server-Vorlage**. In der angezeigten Dialogbox können Sie jede in Quark Publishing Platform verfügbare Projektvorlage wählen.

Um einen neuen Artikel aus einer Vorlage in QuarkCopyDesk zu erstellen, wählen Sie **Ablage/Datei > Neu > Artikel aus Server-Vorlage**. In der angezeigten Dialogbox können Sie jede in Quark Publishing Platform verfügbare Artikelvorlage wählen.

➡ Sie können Quark Publishing Platform Artikelvorlagen verwenden, um die Geometrie in QuarkXPress Layouts zu erstellen bzw. zu ersetzen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Zuordnen von Artikeln durch Ziehen*".

Zuordnen von Inhalten zu Layouts

In einigen Workflows werden Inhalte in QuarkCopyDesk oder einer anderen Anwendung erstellt und dann von einem Layouter dem Layout hinzugefügt. In anderen Workflows wird zunächst das Layout angelegt und anschließend werden die Rahmen des Layouts den Lieferanten der Inhalte als Artikel zugeteilt. Sowohl das Hinzufügen von Inhalten aus Quark Publishing Platform zu einem Layout, als auch das Zuteilen von Artikeln aus einem Layout sind Beispiele für das *Zuordnen* von Inhalten zu Layouts.

Wenn Sie ein Asset einem Layout zuordnen, wird unter Umständen die Dialogbox **Zuteilen** angezeigt. Dies hängt davon ab, ob das Asset dem Layout als primäre oder als sekundäre Zuordnung zugeordnet ist (siehe "*Primärzuordnungen und Sekundärzuordnungen*"). Sie können diese Dialogbox verwenden, um die erforderlichen Änderungen an den Metadaten des Assets vorzunehmen. So könnten Sie beispielsweise den Status so ändern, dass angezeigt wird, dass es jetzt im Layout ist oder den Versionskommentar ergänzen.

Um sehen zu können, welche Assets dem aktiven Layout in QuarkXPress zugeordnet sind, klicken Sie auf **Zuordnungen** im **Arbeitsbereich** der Palette **Arbeitsbereich-Browser**.

➡ Wenn Sie ein Asset einem Layout in einem Projekt zuordnen, das noch nicht in Quark Publishing Platform eingecheckt wurde, wird dieses Asset als *lokales Asset* geführt. Sobald Sie das Projekt eingecheckt haben, wird das Asset als *globales Asset* bezeichnet.

Primärzuordnungen und Sekundärzuordnungen

Es gibt zwei Arten von Zuordnungen: *Primärzuordnungen* und *Sekundärzuordnungen*. Ein Artikel kann für Layouts in mehreren Projekten eine Sekundärzurdnung sein, jedoch nur für ein Layout eine Primärzuordnung. Das Layout, das einen Artikel als Primärzuordnung besitzt, bestimmt die Geometrie des Artikels. Sekundärzuordnungen lassen sich nicht direkt bearbeiten, Sie können sie jedoch so aktualisieren, dass sie die Änderungen am Inhalt der Primärzuordnung übernehmen.

Wenn ein Artikel für ein Layout eine Primärzuordnung ist, sendet Quark Publishing Platform Benachrichtigungen, wenn bestimmte Veränderungen an dem Artikel vorgenommen werden.

- Wenn ein Layouter die Geometrie eines solchen Artikels verändert und danach **Plattform > Gesamte Geometrie aktualisieren** wählt, erscheint eine Warnmeldung für den QuarkCopyDesk Anwender, der am text des Artikels arbeitet. Diese Person kann den Artikel aktualisieren, damit er über die neueste Geometrie aus dem Layout verfügt. Auf diese Weise kann der QuarkCopyDesk Anwender auf alle Änderungen der Komponentengröße reagieren. Die Geometrie wird auch beim Einchecken und Auschecken aktualisiert, wenn der QuarkXPress User das Projekt eincheckt und **Geometrie automatisch aktualisieren beim: Einchecken** und **Geometrie automatisch aktualisieren beim: Auschecken** im Vorgabenbereich **Projekt und Zuordnungen** in QuarkXPress markiert sind.
- Wenn ein Layouter die Geometrie eines Artikels aktualisiert, das Auschecken des Projektes dann jedoch abbricht, wird die Geometrie - falls Ihre Voreinstellungen dies zulassen - aktualisiert, um sie auf die Ausgangseinstellungen zurückzusetzen.

- Wenn ein QuarkCopyDesk Anwender den Inhalt eines solchen Artikels aktualisiert und dann eine Version speichert, wird **Abweichender Inhalt** in der Spalte **Aktualisierungsstatus** des Fensters **Arbeitsbereich-Browser** für diesen Artikel angezeigt. Ein QuarkXPress Anwender kann nun den Inhalt aktualisieren, indem er einen Control-Klick/Rechtsklick auf den Artikel ausführt und **Inhalt aktualisieren** wählt, auf die Schaltfläche **Inhalt aktualisieren** in der Werkzeugleiste des Fensters **Arbeitsbereich-Browser** klickt oder einen Doppelklick auf das Symbol des Assets in der Ansicht **Zuordnungen** des Fensters **Arbeitsbereich-Browser** ausführt. Auf diese Weise kann der QuarkXPress Anwender auf alle Änderungen von Text- und Bildinhalt reagieren. Artikel-Content wird automatisch aktualisiert, wenn Sie ein Projekt auschecken und **Inhalte automatisch aktualisieren beim: Auschecken** im Vorgabenbereich **Projekt und Zuordnungen** in QuarkXPress markiert ist. Artikel-Content wird automatisch aktualisiert, wenn Sie eine Version eines Projekts sichern, ein Projekt einchecken oder ein Projekt ausgeben und **Inhalte automatisch aktualisieren beim: Version/Output aus-/einchecken/sichern** in demselben Bereich markiert ist.

  Bilder sind stets Sekundärzuordnungen, da sie keine Geometrie besitzen. Im Unterschied zu Artikeln können Bilder jedoch in einem Layout mehrmals zugeordnet werden.

➡ QuarkXPress Anwender können die Geometrie auch mithilfe des Dropdown-Menüsymbols **Geometrie aktualisieren** im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** und durch einen Control-Klick/Rechtsklick auf das Assetsymbol und die Auswahl einer Option aus dem Untermenü **Geometrie aktualisieren** aktualisieren.

➡ Wenn ein Layouter die Geometrie eines Artikels aktualisiert, wird **Abweichende Geometrie** in der Spalte **Aktualisierungsstatus** des Fensters **Arbeitsbereich-Browser** für diesen Artikel angezeigt.

➡ Wenn Sie die Primärzuordnung eines Artikels oder einer Komponente überschreiben möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und ziehen Sie den Artikel oder die Komponente in ein Layout. So wird aus dem Artikel oder der Komponente eine Primärzuordnung des aktuellen Layouts und die alte Primärzuordnung wird in eine Sekundärzuordnung umgewandelt.

Zuordnen von Artikelkomponenten durch Ziehen

Um eine einzelne Artikelkomponente durch Ziehen zuzuordnen, ziehen Sie sie aus dem Fenster **Arbeitsbereich-Browser** in einen Textrahmen oder Bildrahmen. Wenn der Typ des Komponentenrahmens dem Komponenttyp nicht entspricht, können Sie mit der Taste Befehl/Strg erzwingen, dass der Rahmen den Inhalt aufnimmt.

Um mehrere Komponenten zuzuordnen, ziehen Sie sie aus dem Fenster **Arbeitsbereich-Browser** in einen leeren Bereich der Seite.

Sie können auch mehrere Komponenten ziehen und ablegen, indem Sie sie auf eine Gruppe Rahmen ziehen. Eine Dialogbox ermöglicht es, die Komponenten den entsprechenden Rahmen zuzuordnen.

Wenn Sie eine Komponente einem Layout zuordnen, weist Quark Publishing Platform dem Komponentenrahmen den Komponententyp und den Komponentennamen zu (unabhängig davon, ob die Komponente eine Geometrie besitzt). QuarkXPress

Anwender können die Komponentendaten eines Rahmens im Register **Komponente** der Dialogbox **Modifizieren** (Menü **Objekt**) betrachten.

Zuordnen von Artikeln durch Ziehen

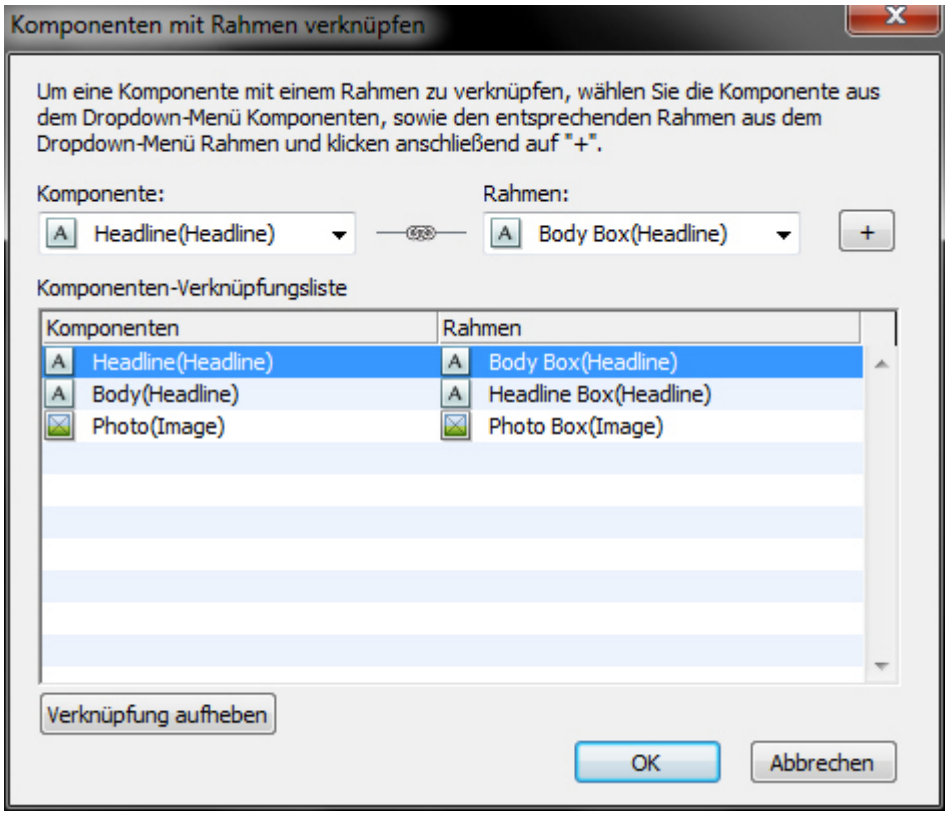
Sie können einen Artikel zuordnen, indem Sie entweder einen Artikel oder eine Artikelvorlage in ein Layout ziehen. Im Folgenden wird das entsprechende Vorgehen erläutert.

➡ Wenn Sie einen Vorgang des Ziehens und Ablegens abbrechen möchten, drücken Sie die Escape-Taste, bevor Sie die Maustaste freigeben.

Ziehen von Artikeln

In der folgenden Tabelle wird erläutert, was geschieht, wenn Sie einen Artikel auf verschiedene Zielorte in einem Layout ziehen.

Zielort	Ergebnis
Leerer Bereich der Seite	Quark Publishing Platform erzeugt Rahmen für alle Komponenten des Artikels. Besitzt der Artikel eine Geometrie, so verwendet Quark Publishing Platform diese (einschließlich der vorhandenen relativen Geometrie) beim Erstellen der Rahmen für die Komponenten. Besitzt der Artikel Texte oder Bilder, werden sie dem Layout hinzugefügt. Textrahmenverknüpfungen bleiben erhalten. Die Dialogbox **Zuteilen** wird angezeigt. Die Liste auf der linken Seite der Dialogbox **Zuteilen** ermöglicht es, die Attribute aller Komponenten aus einer einzigen Dialogbox heraus zu ändern. Wenn Sie auf **OK** klicken, wird der gesamte Artikel dem Layout zugeordnet.
Einer oder zwei markierte Rahmen ohne Zuordnungen	Quark Publishing Platform versucht, die Komponenten des Artikels den ausgewählten Rahmen anhand des Inhaltstyps, des Komponententyps und des Komponentennamens zuzuordnen. Ist dies nicht möglich, wird die Dialogbox **Komponenten mit Rahmen verknüpfen** angezeigt (siehe unten) und Sie können die Inhalte den Rahmen manuell zuordnen. Die Dialogbox **Zuteilen** wird angezeigt. Die Liste auf der linken Seite der Dialogbox **Zuteilen** ermöglicht es, die Attribute aller Komponenten aus einer einzigen Dialogbox heraus zu ändern. Wenn Sie auf **OK** klicken, werden die von Ihnen verknüpften Komponenten dem Layout zugeordnet. Wenn Sie Wahl/Alt drücken, wird der vorhandene Rahmen nicht berücksichtigt und alles funktioniert so, als hätten Sie den Artikel in einen leeren Bereich der Seite gezogen.
Rahmen ohne Zuordnung	Wenn der Artikel eine Komponente besitzt, versucht Quark Publishing Platform die Komponente mit dem Rahmen zu verknüpfen. Besitzt er mehrere Komponenten, zeigt Quark Publishing Platform die Dialogbox **Komponente auswählen** an, damit Sie festlegen können, welche Komponente mit dem Rahmen verknüpft werden soll. Die Dialogbox **Zuteilen** wird angezeigt. Wenn Sie auf **OK** klicken, wird die Komponente dem Layout zugeordnet. Wenn Sie Wahl/Alt drücken, wird der vorhandene Rahmen nicht berücksichtigt und alles funktioniert so, als hätten Sie den Artikel in einen leeren Bereich der Seite gezogen.
Rahmen mit Zuordnung	Es geschieht nichts. Wenn Sie Wahl/Alt drücken, wird der vorhandene Rahmen nicht berücksichtigt und alles funktioniert so, als hätten Sie den Artikel in einen leeren Bereich der Seite gezogen.



Die Dialogbox **Komponenten mit Rahmen verknüpfen**

In der Dialogbox **Komponenten mit Rahmen verknüpfen** zeigt die Liste auf der linken Seite den Komponentennamen der Rahmen des Artikels an und die Liste rechts zeigt die Komponentennamen der Rahmen des Layouts. Um eine Komponente mit einem Rahmen zu verknüpfen, markieren Sie den Namen der Komponente im Dropdown-Menü **Komponente**, markieren dann den Namen des Rahmens im Menü **Rahmen** und klicken auf +. Wiederholen Sie dieses Verfahren, bis alle gewünschten Komponenten verknüpft sind und klicken Sie auf **OK**. Sie müssen nicht jede Komponente mit einem Rahmen verknüpfen.

- Um eine Verknüpfung zu entfernen, markieren Sie sie und klicken auf **Verknüpfung aufheben**.

- Wenn Sie eine Textkomponente mit einem Bildrahmen oder eine Bildkomponente mit einem Textrahmen verknüpfen, ändert sich der Rahmentyp so, dass er den Komponenteninhalt aufnehmen kann.

- Wenn Sie einen mehrseitigen Artikel oder eine mehrseitige Artikelvorlage mit einer Geometrie in ein Layout ziehen und das Layout über genügend Seiten verfügt, um den Inhalt des Artikels oder der Artikelvorlage aufzunehmen, platziert Quark Publishing Platform den Inhalt der ersten Seite am Ablagepunkt und alle weiteren Inhaltsseiten auf jeweils einer folgenden Seite. Wenn das Layout nicht über genügend Seiten verfügt, stapelt Quark Publishing Platform die Inhalte der übrig bleibenden Seiten vor dem Inhalt der letzten Seite.

Ziehen von Artikelvorlagen

In der folgenden Tabelle wird erläutert, was geschieht, wenn Sie eine Artikelvorlage auf verschiedene Zielorte in einem Layout ziehen.

Zielort	Ergebnis
Leerer Bereich der Seite	Quark Publishing Platform erzeugt Rahmen für alle Komponenten der Artikelvorlage. Besitzt die Artikelvorlage eine Geometrie, so verwendet Quark Publishing Platform diese (einschließlich der vorhandenen relativen Geometrie) beim Erstellen der Rahmen für die Komponenten. Besitzt die Artikelvorlage Texte oder Bilder, werden sie dem Layout hinzugefügt. Textrahmenverknüpfungen bleiben erhalten. Quark Publishing Platform erzeugt auch automatisch einen Artikel aus der Vorlage und zeigt die Dialogbox **Zuteilen** an. Die Liste auf der linken Seite der Dialogbox **Zuteilen** ermöglicht es, die Attribute aller Komponenten aus einer einzigen Dialogbox heraus zu ändern. Wenn Sie auf **OK** klicken, wird der neue Artikel dem Layout zugeordnet. Auf diese Weise lassen sich unter Verwendung von Standardlayouts aus Artikelvorlagen bequem Dokumente erstellen.
Rahmen ohne Zuordnung	Der vorhandene Rahmen wird nicht berücksichtigt und alles funktioniert so, als hätten Sie die Artikelvorlage in einen leeren Bereich der Seite gezogen.
Rahmen mit Zuordnung	Siehe "*Ersetzen der Artikelgeometrie*". Wenn Sie Wahl/Alt drücken, wird der vorhandene Rahmen nicht berücksichtigt und alles funktioniert so, als hätten Sie die Artikelvorlage in einen leeren Bereich der Seite gezogen.

➡ Wenn Sie einen mehrseitigen Artikel oder eine mehrseitige Artikelvorlage mit einer Geometrie in ein Layout ziehen und das Layout über genügend Seiten verfügt, um den Inhalt des Artikels oder der Artikelvorlage aufzunehmen, platziert Quark Publishing Platform den Inhalt der ersten Seite am Ablagepunkt und alle weiteren Inhaltsseiten auf jeweils einer folgenden Seite. Wenn das Layout nicht über genügend Seiten verfügt, stapelt Quark Publishing Platform die Inhalte der übrig bleibenden Seiten vor dem Inhalt der letzten Seite.

Zuordnen von Artikeln durch Zuweisen

So ordnen Sie einen Artikel durch Zuteilen einem Layout zu:

1. Erstellen Sie einen oder mehrere Textrahmen und Bildrahmen für den Artikel.
2. Markieren Sie alle Rahmen, die im Artikel enthalten sein sollen.
3. Klicken Sie im **Arbeitsbereich-Browser** auf die Schaltfläche Zuteilen. Sie können auch einen Wahl+Klick/Rechtsklick auf den Rahmen ausführen und **Plattform** > **Als Artikel zuweisen** wählen. Falls es sich um einen Bildrahmen handelt, können Sie **Plattform** > **Als Bild zuweisen** wählen, um eine direkte Zuordnung zu erzeugen.
4. Es erscheint eine Dialogbox. Füllen Sie alle gewünschten Felder aus. Sie könnten beispielsweise einen Status einstellen und den Artikel jemand zuleiten.
5. Klicken Sie auf **OK**.

Zuordnen von Textdateien zu Layouts

Einem Layout lassen sich Textdateien in den folgenden Formaten zuordnen:

- Microsoft Word
- RTF
- Plain Text

Um eine Textdatei einem Layout zuzuordnen, ziehen Sie sie auf einen Textrahmen oder in einen leeren Bereich der Seite. (Sie können auch die Taste Befehl/Strg drücken und die Datei in einen Bildrahmen oder einen inhaltslosen Rahmen ziehen.) Quark Publishing Platform behandelt Textdateien als Artikel mit einer einzigen Textkomponente ohne Geometrie oder Seitenbild.

Nachdem Sie eine Textdatei einem Layout zugeordnet haben, können Sie die Textdatei in QuarkXPress, Quark CopyDesk oder Quark Publishing Platform Client auschecken und Änderungen vornehmen. (Beachten Sie jedoch, dass dies nicht möglich ist, wenn Sie Quark Publishing Platform mit InDesign und InCopy verwenden.)

In QuarkXPress und QuarkCopyDesk können Sie eine zugeordnete Textdatei auschecken, in QuarkXPress oder QuarkCopyDesk Änderungen an ihr vornehmen und sie dann als neue Version wieder einchecken.

Auf gleiche Weise kann ein Anwender von Quark Publishing Platform Client eine Textdatei auschecken, die einem Layout zugeordnet ist, in einer Textbearbeitungsanwendung Änderungen am Inhalt vornehmen und sie wieder einchecken. In allen QuarkXPress Layouts oder InDesign Dokumenten, denen die Textdatei zugeordnet ist, zeigt die Spalte **Aktualisierungsstatus** im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** den Status **Abweichender Inhalt** an und Sie können **Inhalt aktualisieren** wählen, um die aktuelle Version des Inhalts der Textdatei zu laden.

Zuordnen von Bildern zu Layouts

Es gibt zwei Arten von Bildzuordnungen: *Direkte Zuordnungen* und *Komponentenzuordnungen*. In einer direkten Zuordnung können Sie dem Layout lediglich das Bild zuordnen. In einer Komponentenzuordnung ordnen Sie dem Layout einen neuen Artikel mit einer Bildkomponente (und das in ihr enthaltene Bild) zu.

Um ein Bild-Asset einem Layout zuzuordnen, ziehen Sie die Bilddatei auf einen Bildrahmen oder in einen leeren Bereich der Seite. (Sie können auch die Taste Befehl/Strg drücken und die Datei in einen Textrahmen oder einen inhaltslosen Rahmen ziehen.) Die Dialogbox **Bild zuweisen**, die das Ändern von Bildattributen ermöglicht, wird nun angezeigt.

➡ Sie können ein Bild einem verankerten Bildrahmen zuordnen, jedoch nur in Form einer direkten Zuordnung.

Zuordnen von App Studio Assets

In Print und App Studio Layouts können Sie Bilder, Videos und Sounddateien zuordnen, die in Quark Publishing Platform mithilfe der Palette **App Studio** in Rahmen eingecheckt wurden. Wenn Sie in einem App Studio Layout ein Asset einem Rahmen zuordnen, den mehrere Layouts einer Layoutfamilie nutzen, wird das Asset in Quark Publishing Platform als mehrfach zugeordnet aufgeführt. In der QuarkXPress Dialogbox **Verwendung** (Menü **Hilfsmittel**) sind aus Quark Publishing Platform hinzugefügte App Studio Assets durch ein **Plattform** in der Spalte **Quelle** gekennzeichnet.

Sie können einem Rahmen ein Bildasset und eines oder mehrere App Studio Assets zuordnen. Wenn Sie beispielsweise wünschen, dass ein Bildrahmen ein statisches Bild anzeigt, bis der Anwender darauf tippt und dadurch eine Diashow aufruft, müssen Sie nicht nur das statische Bild, sondern auch alle Bilder der Diashow dem Bildrahmen zuordnen. Ordnen Sie dazu das Bildasset wie gewöhnlich dem Rahmen zu und anschließend mithilfe der Palette **App Studio** die App Studio Assets. Der Rahmen zeigt in der Palette **Arbeitsbereich-Browser** an, dass ihm mehrere Assets zugeordnet sind.

➡ Weitere Informationen zu App Studio finden Sie unter "App Studio" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*.

➡ Wenn Sie das Fenster **Arbeitsbereich-Browser** verwenden, um einen Artikel abzutrennen, der einem von mehreren Layouts einer Layoutfamilie genutzten Rahmen zugeordnet ist, wird das Asset nur vom aktiven Layout abgetrennt.

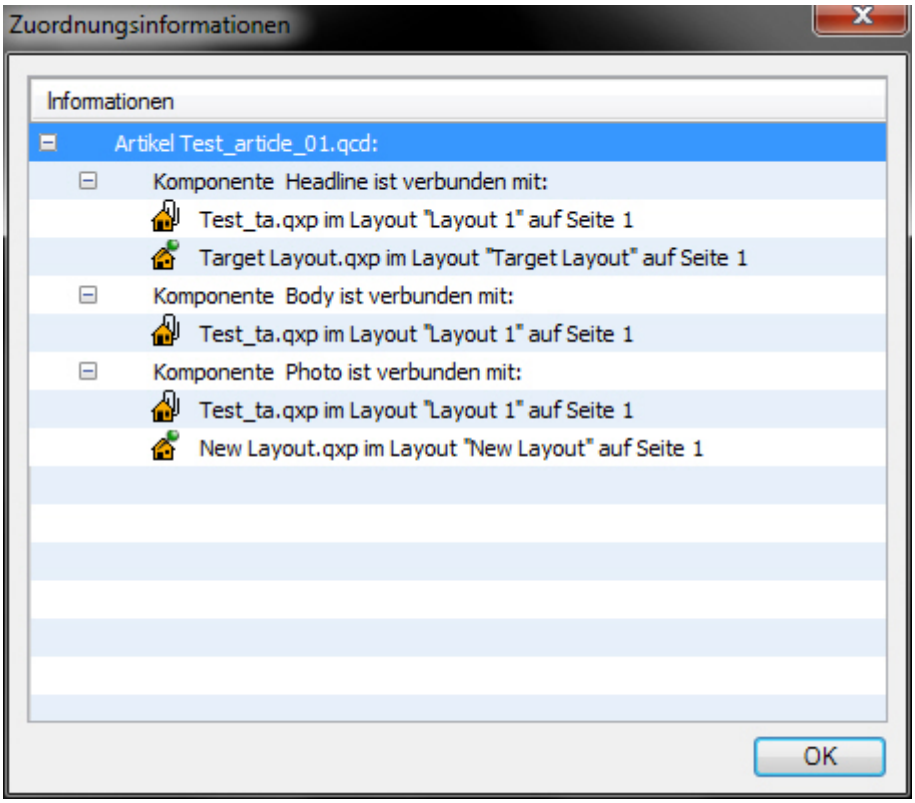
Zuordnen von Multimedia Assets zu Reflow-Artikeln

Wenn Sie in QuarkXPress mit einem Reflow-Artikel arbeiten, können Sie Quark Publishing Platform Bild-, Audio- und Videoassets mit Bildrahmen für die Darstellung in exportierten ePUB e-Books verbinden. Um ein Quark Publishing Platform Audio- oder Videoasset in einem Reflow-Artikel zu verwenden, fügen Sie wie in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress* beschrieben eine Audio- oder Videokomponente hinzu. Wenn die Dialogbox **Interaktive Attribute** angezeigt wird, klicken Sie anstelle der Schaltfläche **Zuordnen** auf die Quark Publishing Platform Schaltfläche.

Nachverfolgen von Zuordnungen

Zuordnungen erleichtern es einem Administrator, festzustellen, welche Assets in welchen Layouts verwendet werden. Administratoren erhalten auf folgende Arten Informationen zur Verwendung von Assets:

- Führen Sie im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** einen Control-Klick/Rechtsklick auf einen Artikel oder eine Komponente aus und wählen Sie **Beziehungs-Informationen**. Die Dialogbox **Beziehungs-Informationen** zeigt, in welchen Projekten die Komponente verwendet wird. Wenn ein Artikel ein zugeordnetes Bild besitzt, zeigt das Register **Beziehung mit** an, dass das Bild in einer Beziehung mit dem Artikel steht. Die Dialogbox zeigt für jedes Projekt an, in welchem Layout und auf welcher Seite die Komponente erscheint.



Die Dialogbox **Beziehungs-Informationen**

➡ Sie können dieselben Informationen auch in den Registern unten im Bereich **Voransicht** betrachten.

- Wählen Sie **Projekt und Seite** im Dropdown-Menü **Anzeigemodus** und erweiteren Sie die Projekte in der Palette, um sehen zu können, welche Komponenten ihnen zugeordnet sind. Die Dialogbox zeigt für jedes Projekt an, in welchem Layout und auf welcher Seite die Komponente erscheint.

Abtrennen von Komponenten

Wenn Sie eine Komponente von einem Layout abtrennen, behandelt Quark Publishing Platform die Abtrennung abhängig vom Komponententyp unterschiedlich.

- Wenn Sie eine Bildkomponente abtrennen, können Sie in einer Dialogbox wählen, das Bild entweder aus dem Layout zu löschen oder eine verknüpfte lokale Kopie der Bilddatei zu speichern.
- Wenn Sie eine Textkomponente abtrennen, verbleiben der Textrahmen und der Inhalt standardmäßig im Layout. Wenn Sie beides während des Abtrennens löschen möchten, halten Sie die Taste Wahl/Alt gedrückt, bevor Sie auf die Schaltfläche **Abtrennen** klicken. Sie können Objekte auch löschen und abtrennen, indem Sie Umschalt+Löschtaste drücken oder indem Sie das Objekt auswählen, die Löschtaste drücken und dann, falls nötig, auf **Weiter** klicken. (Standardmäßig ist die Vorgabe **Warnmeldung nicht zeigen beim: Löschen eines Rahmens mit einer Serverzuordnung** markiert, daher ist es gegebenenfalls überflüssig, auf **Weiter** zu drücken.)

Um eine Komponente abzutrennen, markieren Sie sie im Layout und wählen **Plattform > Abtrennen** oder Sie führen im Layout einen Strg+Klick/Rechtsklick auf die Komponente aus und wählen **Abtrennen** aus dem Kontextmenü.

Zuordnen digitaler Assets zu Layouts

Wenn die Quark Publishing Platform XTensions Software für QuarkXPress installiert ist, können Sie Bilder, Videos und Audio Assets aus Quark Publishing Platform mithilfe der Palette **HTML5** einem HTML5 Objekt zuordnen. Im Allgemeinen werden solche Assets als *digitale Assets* bezeichnet.

Um ein Quark Publishing Platform Asset einem HTML5 Objekt zuzuordnen, klicken Sie in der Palette **HTML5** auf **Quark Publishing Platform** und anschließend auf **Quark Publishing Platform durchsuchen**.

Wenn Sie eine Version des Projekts eingecheckt oder gesichert haben, zeigt der **Arbeitsbereich-Browser** an, dass dem Rahmen mehrere Assets zugeordnet sind. (Digitale Assets, die einem Layout zugeordnet sind, werden als *Overlay Assets* bezeichnet und sind durch das Symbol gekennzeichnet.)

In der QuarkXPress Dialogbox **Verwendung** (Menü **Hilfsmittel**) sind aus Quark Publishing Platform hinzugefügte digitale Assets durch **Plattform** in der Spalte **Quelle** gekennzeichnet.

Alle Rechte in Bezug auf Assets werden für Audio- und Videoassets berücksichtigt.

➡ Weitere Informationen zu App Studio finden Sie in Ihrer *Anleitung zu App Studio*.

➡ Mithilfe der Palette **HTML5** vorgenommene Zuordnungen werden in der Palette **Projektzuordnungen** nicht angezeigt.

➡ Informationen zur Erstellung von AVE Ausgaben mit Quark Publishing Platform finden Sie in Ihrer *Anleitung zu QPP*.

Ersetzen der Artikelgeometrie

In QuarkXPress können Sie die Geometrie eines zugeordneten Artikels durch die Geometrie einer Artikelvorlage ersetzen. Ziehen Sie dazu die Artikelvorlage auf einen Rahmen, der Bestandeil des vorhandenen, zugeordneten Artikels ist. Quark Publishing Platform versucht, die Komponenten der Artikelvorlage automatisch anhand der Inhaltskategrorie, des Komponententyps und des Komponentennamens den entsprechenden Rahmen zuzuordnen.

➡ Damit Quark Publishing Platform die Komponenten automatisch zuordnen kann, müssen die Inhaltstypen, die Komponententypen und die Komponentennamen in der Artikelvorlage präzise den Inhaltstypen, Komponententypen und Komponentennamen des Artikels entsprechen.

Arbeiten mit Bibliotheken

Sie können eine QuarkXPress Bibliothek so, wie es mit jedem anderen Assettyp möglich ist, in Quark Publishing Platform ein- und auschecken, sie weiterleiten, ihren Status ändern etc.

Um eine geöffnete Bibliothek aus QuarkXPress in Quark Publishing Platform einzuchecken, öffnen Sie die Bibliothek und wählen Sie **Plattform > Bibliothek einchecken**. Wenn mehr als eine Bibliothek geöffnet ist, wird die vorderste eingecheckt.

Standardmäßig öffnet ein Doppelklick auf eine Bibliothek im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** eine schreibgeschützte Kopie der Bibliothek. Falls Sie ändern möchten, was bei einem Doppelklick auf eine Bibliothek geschieht, verwenden Sie die Einstellelemente im Bereich > **QuarkXPress Bibliotheken** des Registers **QuarkXPress/Bearbeiten > Vorgaben > Quark Publishing Platform > Arbeitsbereich > Mauseinstellungen**.

Bitte bedenken Sie bei der Arbeit mit Bibliotheken folgendes:

- Unter Mac OS erzeugte Bibliotheken lassen sich nicht unter Windows öffnen und unter Windows erstellte können nicht unter Mac OS geöffnet werden.
- Im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** ist keine Bibliothekenvorschau verfügbar.

➡ Bibliotheken besitzen dieselben Metadaten wie QuarkXPress Projekte.

➡ Bibliotheken lassen sich nicht einem Layout zuordnen.

Bibliotheken und Bildkomponenten

Wenn Sie einen Bildrahmen, der ein zugeordnetes Bild enthält, in eine Bibliothek ziehen und die Bibliothek dann in Quark Publishing Platform einchecken, bleibt die Bildzuordnung erhalten. Wenn Sie den Bildrahmen aus der Bibliothek in ein anderes Layout ziehen, wird im neuen Layout eine neue Bildzuordnung erstellt. Wenn Sie nun das Bild in Quark Publishing Platform aktualisieren, wird daher das Bild im neuen Layout aktualisiert.

Dies gilt jedoch nicht für Textrahmen. Wenn Sie einen Textrahmen mit einem zugeordneten Artikel aus einer Bibliothek in ein Layout ziehen, erzeugt Quark Publishing Platform einfach eine Kopie des Textrahmens ohne Verknüpfung mit Quark Publishing Platform.

Schreibgeschütztes Betrachten von Assets

Um eine schreibgeschützte Version eines Assets zu öffnen, markieren Sie es im Fenster **Arbeitsbereich** und klicken auf **Schreibgeschützt**. Das schreibgeschützte Asset wird in Ihren lokalen Quark Publishing Platform Dateiordner kopiert und das Asset schreibgeschützt geöffnet.

Wenn Sie eine Datei auf der Basis einer schreibgeschützten Kopie erstellen möchten, wählen Sie **Ablage/Datei > Sichern unter**, um ein neues Asset zu erzeugen. Wenn Sie das Asset einchecken möchten, benötigen Sie die entsprechenden Rechte.

In QuarkCopyDesk und QuarkXPress können Sie auf die Schaltfläche **Schreibgeschützt** in der Dialogbox **Auschecken** klicken, um ein Asset schreibgeschützt zu öffnen.

Veröffentlichen von Assets

Um ein Quark Publishing Platform Asset zu veröffentlichen und die veröffentlichte Kopie auf Ihrer Workstation zu speichern, markieren Sie es im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** und klicken auf **Veröffentlichen**. Die Dialogbox **Sichern/Ordner suchen** wird angezeigt. Verwenden Sie diese Dialogbox, um festzulegen, wo die Datei auf Ihrem Computer gespeichert werden soll, während Sie an ihr arbeiten. In dem von Ihnen angegebenen Ordner wird eine Kopie des Assets ohne Verbindung zu Quark Publishing Platform erzeugt.

Um ein Layout in einem der unterstützten Formate zu veröffentlichen, Control-klicken oder rechtsklicken Sie im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** auf die Projektdatei oder das Layout und wählen einen der folgenden Befehle:

- **Laden**: Diese Option lädt eine Kopie des Assets ohne Verbindung zu Quark Publishing Platform herunter.
- **Veröffentlichen > Als ePUB veröffentlichen**: Diese Option erzeugt eine ePUB Datei aus einem Reflow-Artikel in einem Print- oder App Studio Layout. Diese Option ist nur verfügbar, wenn das Layout einen Reflow-Artikel enthält. (Weitere Informationen finden Sie unter „Arbeiten mit der Reflow-Ansicht“ in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*.) Sie können angeben, welches Layout und welche Exporteinstellungen verwendet werden sollen.
- **Veröffentlichen > Als Adobe® Flash® veröffentlichen**: Diese Option erzeugt eine SWF-Version (Flash) eines interaktiven Layouts. Sie können angeben, welches Layout und welche Exporteinstellungen verwendet werden sollen.
- **Veröffentlichen > Als PDF veröffentlichen**: Diese Option erzeugt eine PDF-Ausgabe eines Print- oder App Studio Layouts in einem QuarkXPress Projekt. Sie können angeben, welches Layout und welcher PDF-Ausgabestil verwendet werden sollen.
- **Veröffentlichen > Als App Studio Artikel veröffentlichen**: Diese Option erzeugt einen App Studio Artikel aus einem App Studio Layout in einem App Studio Artikel. (Weitere Informationen finden Sie in Ihrer *Anleitung zu App Studio*.) Beachten Sie, dass Sie die Anmeldedaten für App Studio Publishing Portal in QuarkXPress Server angeben müssen, um ein Upload von App Studio Artikeln im Portal durchzuführen. Weitere Informationen finden Sie in Ihrem *Handbuch zu QuarkXPress Server*.
- **Veröffentlichen > Als AVE veröffentlichen**: Diese Option erzeugt eine AVE-Version eines Print oder App Studio Layouts.
- **Veröffentlichen > Als App Studio Package veröffentlichen**: Diese Option erzeugt ein App Studio Package.

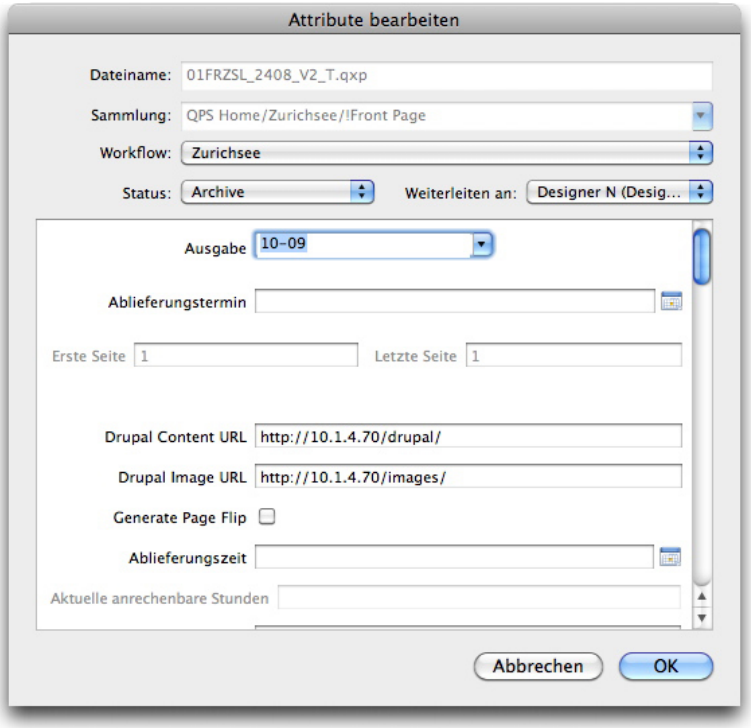
Informationen zur Erstellung von AVE Ausgaben mit Quark Publishing Platform finden Sie in Ihrer *Anleitung zu QPP 9.2*.

Betrachten und bearbeiten der Attributdaten

Sie können die Attribute eines Assets in den Dialogboxen **Einchecken**, **Version sichern** und **Attribute bearbeiten** betrachten und bearbeiten. Wenn Sie Attribute betrachten und bearbeiten möchten, ohne ein Asset zu öffnen, verwenden Sie den Befehl **Attribute bearbeiten** im Fenster **Arbeitsbereich-Browser**.

So verwenden Sie **Attribute bearbeiten**:

1 Markieren Sie das Asset im Fenster **Arbeitsbereich** und klicken Sie auf **Attribute bearbeiten**. Die Dialogbox **Attribute bearbeiten** wird angezeigt.



Verwenden Sie die Dialogbox **Attribute bearbeiten**, um die Attribute eines Assets zu betrachten und zu bearbeiten, ohne das Asset auszuchecken.

➡ Nicht bearbeitbare Attribute werden entweder von der Anwendung automatisch beibehalten oder abhängig von Benutzerrechten oder dem Status beschränkt. Sie können alle Attribute betrachten, aber unter Umständen nicht alle bearbeiten.

➡ Das Ändern des Status eines Assets kann den Wert von **Weiterleiten an** verändern, wenn eine automatische Regel angewendet wird. Eine Änderung des Status kann die für den Assettyp festgelegten Quark Publishing Platform Einschränkungen verändern.

2 Klicken Sie nach der Bearbeitung der Attribute auf **OK**.

➡ Diese Funktion ist besonders dann nützlich, wenn Sie ein Asset an einen anderen Benutzer weiterleiten möchten, ohne das Asset auszuchecken und eine andere Version zu erzeugen.

➡ Diese Dialogbox wird auch angezeigt, wenn Sie ein Asset aus einer Sammlung in eine andere ziehen. Falls das Asset sich nicht in die Zielsammlung bewegen lässt, können Sie die Dialogbox verwenden, um die anderen Attribute des Assets zu bearbeiten.

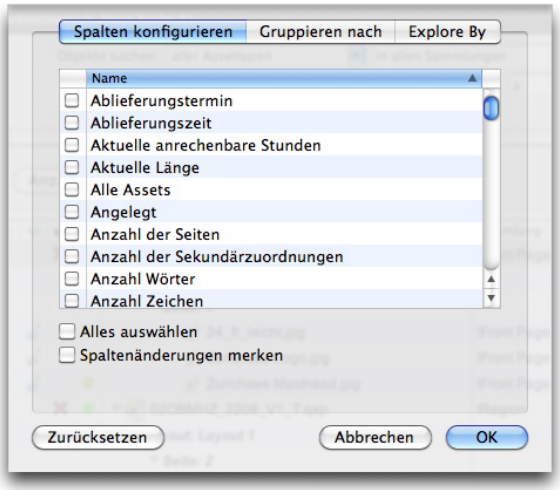
Speichern einer Assetversion

Verwenden Sie den Befehl **Version sichern**, um Quark Publishing Platform Server mit den jüngsten Änderungen eines Assets zu aktualisieren.

- Um eine Version des aktiven Artikels in QuarkCopyDesk zu speichern, wählen Sie **Plattform > Artikelversion sichern**.
- Um eine Version des ausgecheckten und aktiven Artikels oder Projekts in QuarkXPress zu sichern, wählen Sie **Plattform > Artikelversion sichern** oder **Plattform > Projektversion sichern**.
- Um eine Version des aktiven Assets in Quark Publishing Platform Client zu sichern, klicken sie in der Werkzeugleiste von Quark Publishing Platform Client auf **Version sichern**.

Individuelle Einrichtung des Bereichs Suchergebnisse

Um die Spalten festzulegen, die im Bereich Suchergebnisse angezeigt werden sollen, führen Sie einen Control-Klick/Rechtsklick auf den Kopf der einzelnen Spalten aus und wählen **Aktuelle Ansicht anpassen**. Das Register **Spalten konfigurieren** wird angezeigt.



Verwenden Sie das Register **Spalten konfigurieren**, um auszuwählen, welche Attributspalten im Fenster von Quark Publishing Platform Client angezeigt werden.

- Markieren Sie die gewünschten Attributspalten und deaktivieren Sie die zu verbergenden. Sie können die einzelnen Spalten, die Sie ein- und ausblenden möchten, aktivieren und deaktivieren oder die Checkbox **Alles auswählen** benutzen, um alle Attribute oder kein Attribut auszuwählen.

➡ Sie können die Spalte **Miniaturen** hinzufügen, um Miniatur-Vorschaubilder der Assets darzustellen.

- Aktivieren Sie **Spaltenänderungen merken**, um die Darstellung der Spalten zu speichern.

  Falls Sie über das Recht **Erweiterte Suchdarstellungen im Arbeitsbereich-Browser aktivieren** verfügen, werden die Register **Gruppieren nach** und **Untersuchen** angezeigt.

  Verwenden Sie das Register **Gruppieren nach**, um die Ergebnisse anhzand von Attributwerten zu gruppieren.

  Verwenden Sie das Register **Untersuchen**, um die Anzeige von Zuordnungen einzustellen:

- **Informationen für Beziehungen zeigen**: Ermöglicht das Erweitern von Projekten, um ihre Zuordnungen zu betrachten.
  - **Asset-Verwendung zeigen (Projektmodus)**: Zeigt Projekte und ihre Zuordnungen zuerst an, gefolgt von Assets, die anderen Layouts zugeordnet sind und anschließend nicht zugeordnete Assets.
  - **Verwandte Assets anzeigen**: Ermöglicht das Erweitern von Projekten, um ihre Zuordnungen zu betrachten.
    - **Layout und Seite zeigen**: Erlaubt das Erweitern von Projekten, um ihre Layouts und Seiten zu betrachten und zeigt an, welchem Layout und welcher Seite die einzelnen Zuordnungen zugeordnet sind.
- **Sammlungshierarchie zeigen**: Zeigt Assets in der Sammlungshierarchie an.

Einstellen der Vorgaben für Quark Publishing Platform Client

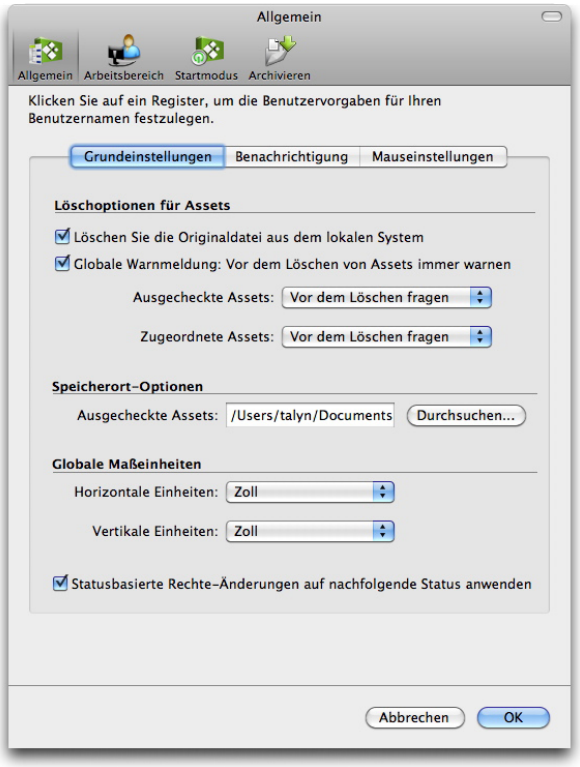
Wählen Sie **Quark Publishing Platform Client > Vorgaben**, um die Vorgaben für Quark Publishing Platform Client einzustellen. Verwenden Sie die Dialogbox, um Optionen für den **Arbeitsbereich** und für die Anzeige von Warnmeldungen, Regeln für die Dateiverwaltung und andere Standardeinstellungen festzulegen. Die meisten Vorgaben werden auf dem Quark Publishing Platform Server gespeichert, daher beziehen sie sich unabhängig von den Einstellung für die Workstation auf den beim Anmelden eingegebenen Benutzernamen.

Bereich Allgemein

Der Bereich **Allgemein** umfasst drei Register: **Grundeinstellungen**, **Benachrichtigung** und **Mauseinstellungen**.

Das Register Grundeinstellungen

Das Register **Grundeinstellungen** des Bereichs **Allgemein** enthält die Grundeinstellungen für Quark Publishing Platform Client.



Das Register **Grundeinstellungen** des Bereichs **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben**

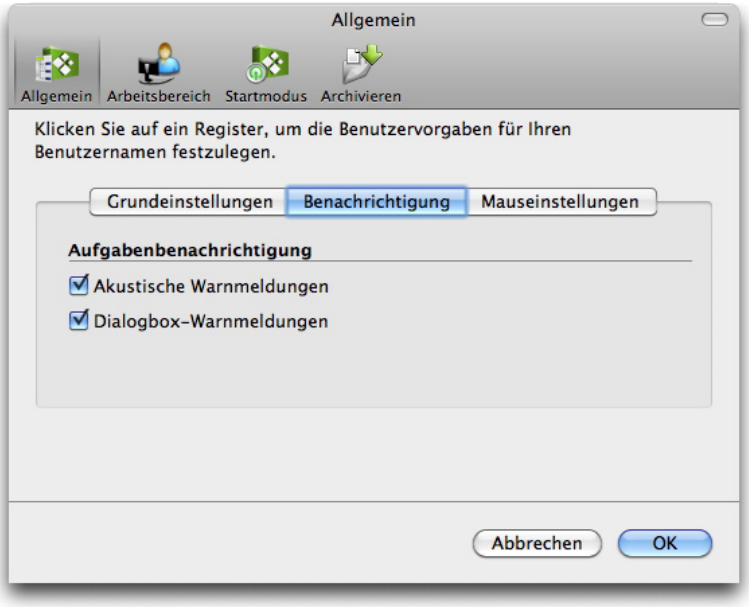
- Deaktivieren Sie **Löschen der Originaldatei vom lokalen System beim Einchecken anderer**, wenn Originaldateien immer erhalten bleiben sollen, wenn Sie den Befehl **Andere einchecken** verwenden. Wenn Sie **Löschen der Asset-Kopie von Ihrem lokalen System beim Einchecken anderer** markieren, wird immer dann eine Warnmeldung angezeigt, wenn Sie **Andere einchecken** verwenden. Sie haben dann die Wahl, die markierte Datei zu behalten oder zu löschen.
- Markieren Sie **Globale Warnmeldung: Vor dem Löschen von Assets immer warnen**, wenn immer dann eine Warnmeldung angezeigt werden soll, wenn Sie ein Quark Publishing Platform Asset in Quark Publishing Platform Client löschen.
- Um vorzugeben, wie Quark Publishing Platform Client reagiert, wenn Sie versuchen, ausgecheckte Assets und Assets, die QuarkXPress Projekten zugeordnet sind, zu löschen, verwenden Sie die Dropdown-Menüs **Ausgecheckte Assets** und **Zugeordnete Assets** im Bereich **Löschoptionen für Assets**. Die Einstellelemente beider Optionen sind identisch. Wählen Sie **Asset ohne Warnung löschen**, um ausgecheckte oder zugeordnete Assets ohne die Anzeige einer Warnmeldung zu löschen. Wählen Sie **Löschen nie zulassen**, um das Löschen ausgecheckter oder zugeordneter Assets zu unterbinden. Wählen Sie **Vor dem Löschen fragen**, wenn eine Warnmeldung angezeigt werden soll, die Ihnen beim Löschen eines ausgecheckten oder zugeordneten Assets die Entscheidung überlässt.
- Um festzulegen, wo ausgecheckte und schreibgeschützte Assets zwischengespeichert werden, während sie mit ihnen arbeiten, klicken Sie auf **Durchsuchen** im Bereich **Speicherort-Optionen** und wählen einen Speicherort aus. Der Pfad wird im Feld **Ausgecheckte Assets** angezeigt.
- Um die horizontalen und vertikalen Maßeinheiten für Ihren Quark Publishing Platform Workflow festzulegen, wählen Sie aus den Optionen der Dropdown-Menüs **Horizontale**

Einheiten und **Vertikale Einheiten** (**Zoll**, **Dezimalzoll**, **Pica**, **Punkt**, **Millimeter**, **Zentimeter**, **Ciceros**, **Agaten** und **Q**).

- Aktivieren Sie **Statusbasierte Rechte-Änderungen auf nachfolgende Status anwenden**, wenn die auf der Statusebene Rechteeinstellungen erhalten bleiben sollen, wenn nachfolgende Status für ein Asset ausgewählt werden.

Das Register Benachrichtigung

Das Register **Benachrichtigung** des Bereichs **Allgemein** enthält die nachrichtenbezogenen Einstellungen für Quark Publishing Platform Client.



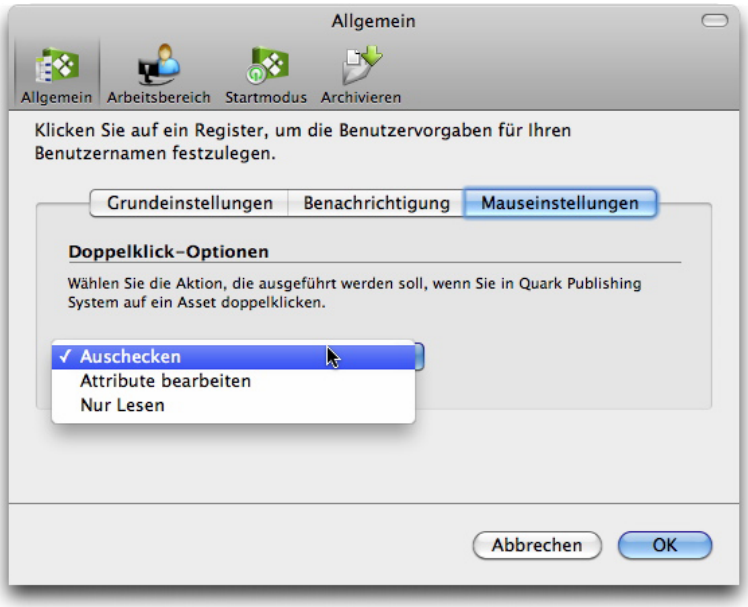
Das Register **Benachrichtigung** des Bereichs **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben**

- Um festzulegen, wie Sie über Ihnen zugeleitete Assets informiert werden möchten, während Sie angemeldet sind, verwenden Sie die Einstellmöglichkeiten des Bereichs **Aufgabenbenachrichtigung**. Wählen Sie **Akustische Warnmeldungen**, wenn ein Sound abgespielt werden soll, wenn Ihnen ein Asset zugeleitet wird. Aktivieren Sie **Dialogbox anzeigen**, wenn eine Dialogbox erscheinen soll, die die Ihnen zugeleiteten Assets anzeigt.

Das Register Mauseinstellungen

Um festzulegen, was geschehen soll, wenn Sie einen Doppelklick auf ein Asset im Fenster **Arbeitsbereich** ausführen, klicken Sie auf das Dropdown-Menü im Bereich **Doppelklick-Optionen** und wählen Sie **Auschecken**, **Attribute bearbeiten** oder **Schreibgeschützt**.

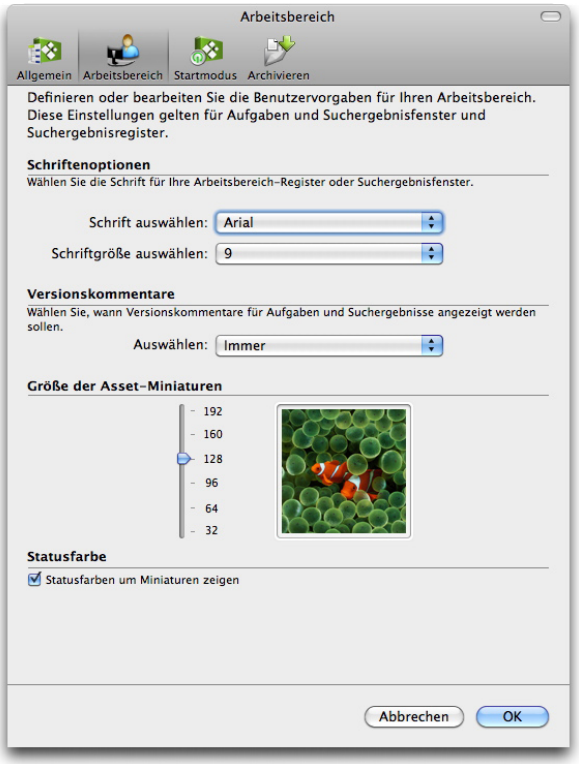
➡ Wenn Sie **Auschecken** wählen, wird durch einen Doppelklick auf ein ausgechecktes Asset in einem Fenster **Arbeitsbereich-Browser** die Dialogbox **Einchecken** aufgerufen.



Das Register **Mauseinstellungen** des Bereichs **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben**

Der Arbeitsbereich

Der **Arbeitsbereich** bietet Einstellelemente für die Darstellung von Versionskommentaren, Asset-Voransichten und Text im Fenster **Arbeitsbereich**.



Der **Arbeitsbereich** der Dialogbox **Arbeitsbereich**

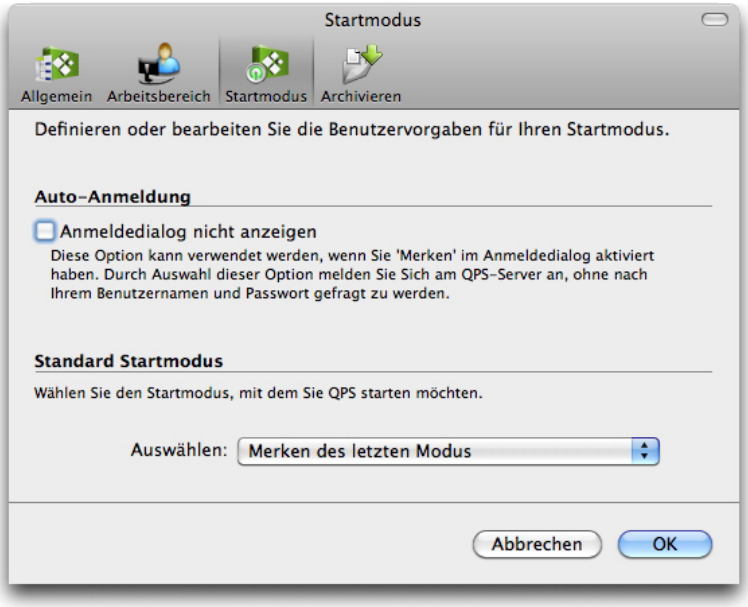
- Um Schrift und Schriftgröße für Assets im Fenster **Arbeitsbereich** festzulegen, wählen Sie Optionen aus den Dropdown-Menüs im Bereich **Schriftenoptionen**.

Wenn Sie unter Mac OS eine Schrift wählen, zu der keine fette Version verfügbar ist, zeigt die optimierte Suchdarstellung alle Überschriften in normalem Text. Wenn Sie zum Beispiel die Anzeigeoption **Ausgabe und Seite** wählen, werden **Nicht zugeordnet** und **<Sammlungsname>** nicht fett angezeigt.

- Um festzulegen, wie Versionskommentare angezeigt werden, wenn Sie eine Aufgabe auschecken, wählen Sie **Immer** oder **Nie** oder **Nur neue Aufgaben** aus dem Dropdown-Menü im Bereich **Versionskommentare**.
- Um die Größe der Miniaturvoransichtsbilder von Assets im Fenster **Arbeitsbereich** einzustellen, bewegen Sie den Schieberegler im Bereich **Größe der Miniaturbilder**.
- Markieren Sie **Statusfarben um Miniaturen zeigen**, um die Farbe des Status eines Assets am Rand des Miniatur-Vorschaubildes anzuzeigen, das abgebildet wird, wenn Sie **Miniaturen**, **Filmstreifen** oder **Detaillierte Miniaturenansicht** aus dem Untermenü **Anzeigen** > **Name** wählen.

Bereich Startmodus

Der Bereich **Startmodus** bietet Einstellungen für die Anmeldung beim Start von Quark Publishing Platform Client.

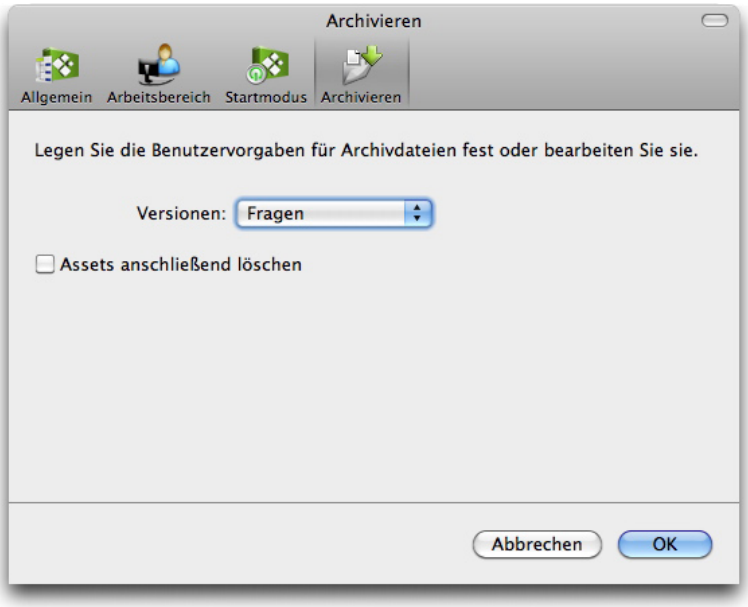


Der Bereich **Startmodus** der Dialogbox **Vorgaben**

- Wenn Sie **Merken** im Dialog **Anmelden** gewählt haben, können Sie **Anmeldedialog nicht anzeigen** wählen, um automatisch in Quark Publishing Platform angemeldet zu werden, wenn Sie Quark Publishing Platform Client starten. Diese Checkbox finden Sie auch unten in der Dialogbox **Anmelden**.
- Wählen Sie eine Option im Bereich **Standard-Startmodus**, um festzulegen, wie Quark Publishing Platform Client beim nächsten Ausführen der Anwendung gestartet wird. Wählen Sie aus den Optionen **Merken des letzten Modus** und **Meinen letzten Modus nicht speichern**.

Der Bereich Archiv

Der Bereich **Archiv** bietet Einstellmöglichkeiten für den Umgang mit Versionen und zum Löschen von Assets bei der Archivierung.



Der Bereich **Archiv** der Dialogbox **Vorgaben**

Einstellen der Vorgaben für Quark Publishing Platform: QXP

Sie können den Bereich **Quark Publishing Platform** in der Dialogbox **Vorgaben** (Menü **QuarkXPress/Bearbeiten**) verwenden, um das Standardverhalten für die Handhabung von Assets, Aufgaben und Suchparametern festzulegen. Mit Ausnahme der Vorgaben **Standardpfad für Auschecken von Assets verwenden** und **Anmeldedialog nicht anzeigen** werden alle Quark Publishing Platform Vorgaben in Quark Publishing Platform Server gespeichert. Die Einstellungen der Vorgaben gelten für den bei der Anmeldung eingegebenen Benutzernamen, unabhängig von den Einstellungen der Workstation.

QXP Vorgaben: Bereich Allgemein

Der Bereich **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben** enthält drei Register: **Grundeinstellungen**, **Benachrichtigung** und **Automatisch anmelden/abmelden**.

QXP Vorgaben: Allgemein > Grundeinstellungen

Um vorzugeben, wie die Anwendung reagiert, wenn Sie versuchen, ausgecheckte Assets und Assets, die QuarkXPress Projekten zugeordnet sind, zu löschen, verwenden Sie die Einstellungen im Bereich **Löschoptionen für Assets** im Register **Grundeinstellungen**.

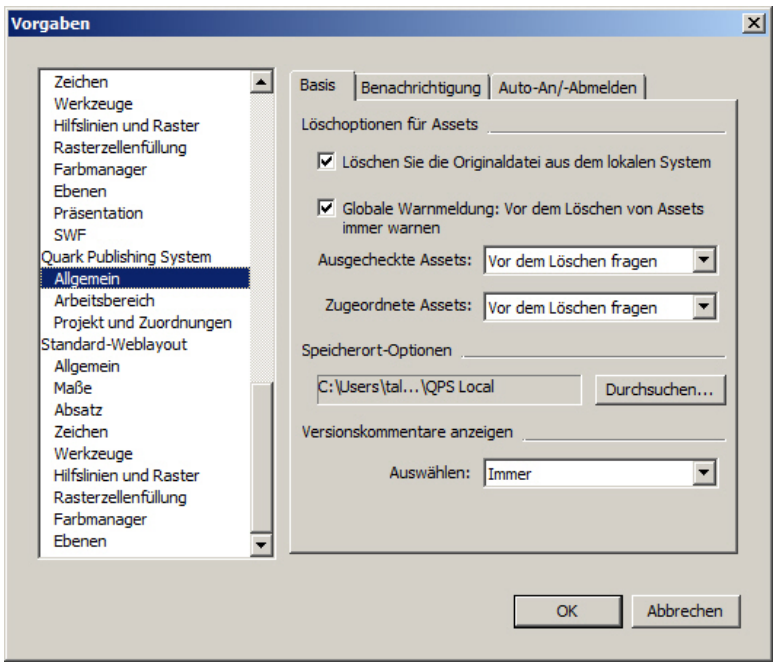
- Deaktivieren Sie **Löschen der Originaldatei vom lokalen System beim Einchecken anderer**, wenn Originaldateien immer erhalten bleiben sollen, wenn Sie den Befehl **Andere einchecken** verwenden. Wenn Sie **Löschen der Asset-Kopie von Ihrem lokalen System beim Einchecken anderer** markieren, wird immer dann eine

Warnmeldung angezeigt, wenn Sie **Andere einchecken** verwenden. Sie haben dann die Wahl, die markierte Datei zu behalten oder zu löschen.

- Markieren Sie **Globale Warnmeldung: Vor dem Löschen von Assets immer warnen**, wenn immer dann eine Warnmeldung angezeigt werden soll, wenn Sie ein Quark Publishing Platform Asset löschen.
- Die Einstellelemente in den Dropdown-Menüs **Ausgecheckte Assets** und **Zugeordnete Assets** sind identisch. Wählen Sie **Asset ohne Warnung löschen**, um ausgecheckte oder zugeordnete Assets ohne die Anzeige einer Warnmeldung zu löschen. Wählen Sie **Löschen nie zulassen**, um das Löschen ausgecheckter oder zugeordneter Assets zu unterbinden. Wählen Sie **Vor dem Löschen fragen**, wenn eine Warnmeldung angezeigt werden soll, wenn Sie ein ausgechecktes oder zugeordnetes Asset löschen.

Um festzulegen, wo Assets temporär gespeichert werden sollen, wenn Sie mit ihnen arbeiten, klicken Sie auf **Durchsuchen** im Bereich **Speicherort-Optionen**. Navigieren Sie zum entsprechenden Ordner und klicken Sie auf **Auswählen/OK**.

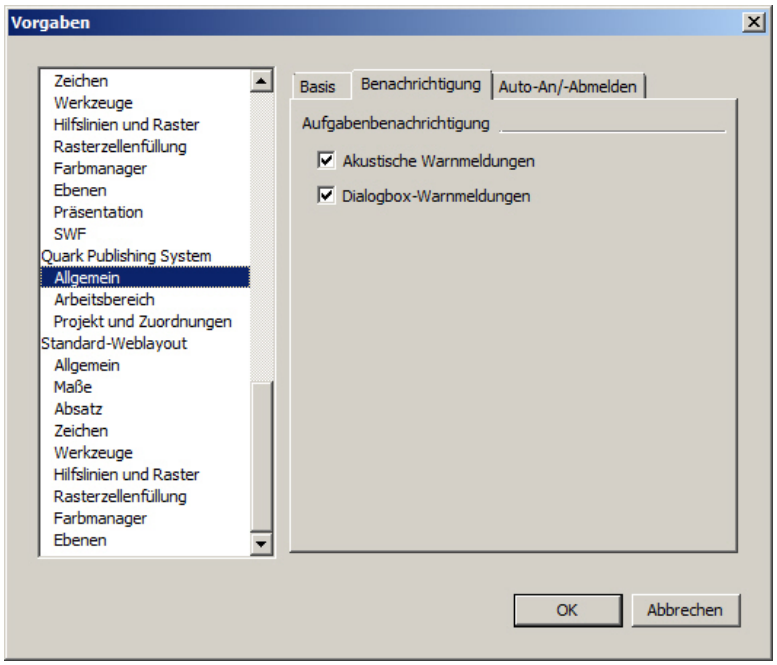
Um festzulegen, wann Versionskommentare angezeigt werden, wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Auswahl** im Bereich **Versionskommentare anzeigen**.



Das Register **Grundeinstellungen** des Bereichs **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben**

QXP Vorgaben: Allgemein > Benachrichtigung

Im Register **Benachrichtigung** können Sie festlegen, wie Sie benachrichtigt werden möchten, wenn Assets an Sie geleitet werden, während Sie angemeldet sind. Wählen Sie **Akustische Warnmeldungen**, wenn ein Sound abgespielt werden soll, wenn Ihnen ein Asset zugeleitet wird. Aktivieren Sie **Dialogbox anzeigen**, wenn eine Dialogbox erscheinen soll, die die Ihnen zugeleiteten Assets anzeigt.

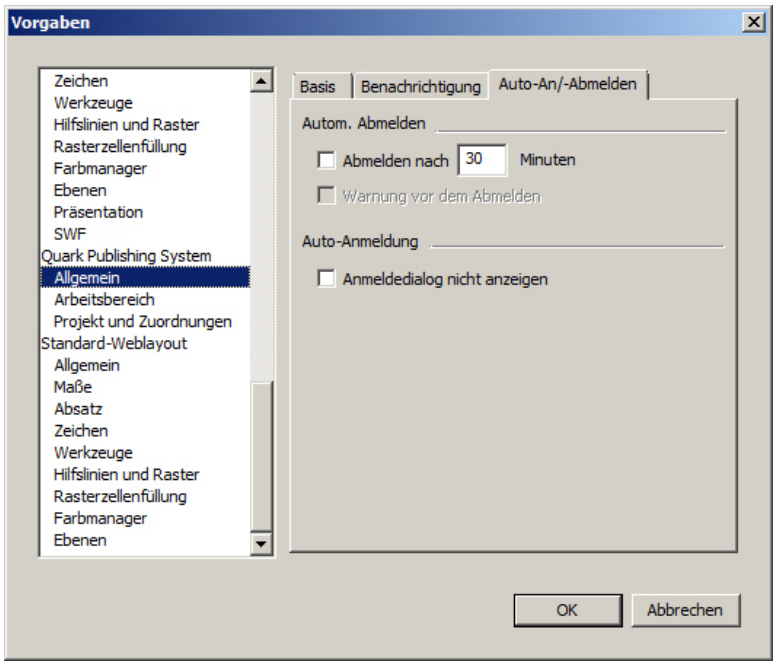


Das Register **Benachrichtigung** des Bereichs **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben**

QXP Vorgaben: Allgemein > Automatisch anmelden/abmelden

Der Bereich **Einstellungen Autom. Abmeldung** erlaubt die Angabe eines Inaktivitäts-Zeitraums, nach dem Sie automatisch abgemeldet werden. Aktivieren Sie **Warnung vor dem Abmelden**, wenn Sie vor dem automatischen Abmelden eine Warnmeldung erhalten möchten.

Wenn Sie bei der nächsten Anmeldung an einem Quark Publishing Platform Server die Dialogbox **Anmelden** umgehen möchten, aktivieren Sie **Dialogbox nicht mehr zeigen** und **Merken** in der Dialogbox **Anmelden**. Wenn Sie wünschen, dass die Dialogbox **Anmelden** beim nächsten Aufruf des Befehls erneut angezeigt wird, deaktivieren Sie **Anmeldedialog nicht anzeigen** im Bereich **Einstellungen Autom. Abmeldung**.



Das Register **Autom. Abmelden** des Bereichs **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben**

QXP Vorgaben: Der Arbeitsbereich

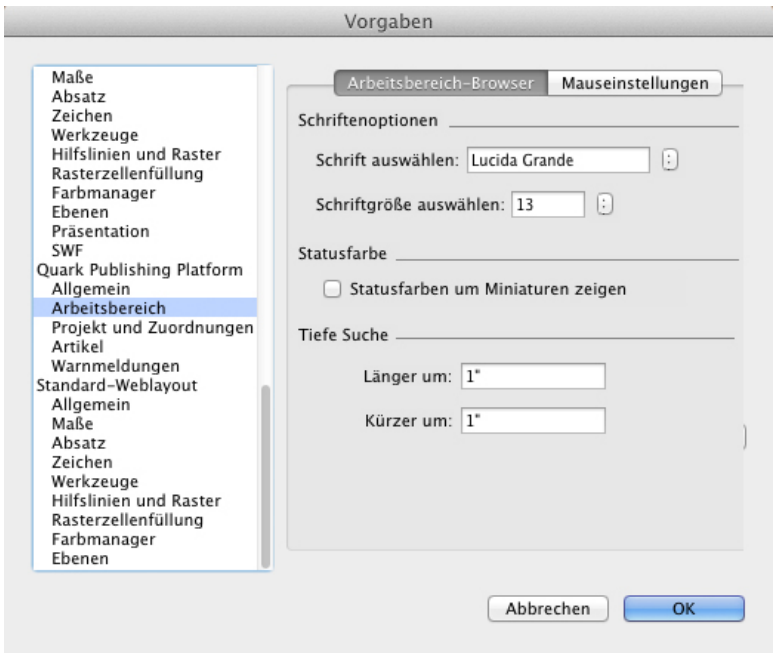
Der **Arbeitsbereich** der Dialogbox **Vorgaben** enthält zwei Register: **Arbeitsbereich-Browser** und **Mauseinstellungen**.

QXP Vorgaben: Arbeitsbereich > Arbeitsbereich-Browser

Das Register **Arbeitsbereich-Browser** erlaubt die Auswahl der Schrift und der Schriftgröße für den Suchergebnisbereich des Fensters **Arbeitsbereich-Browsers** und die Festlegung, ob Statusfarben um Miniaturen angezeigt werden sollen.

Verwenden Sie die Felder im Bereich **Suche nach Länge**, um Parameter für eine Standardsuche **An Textrahmen anpassen – Länge** in QuarkXPress festzulegen. Wenn Sie einen Textrahmen markieren und **Quark Publishing Platform > Gespeicherte Suchen > An Textrahmen anpassen – Länge** wählen, berechnet Quark Publishing Platform die Länge der gesamten Textkette (dazu können auch verkettete Textrahmen zählen) und vergleicht diese verfügbare Länge mit den Werten in den Feldern **Länger um** und **Kürzer um**.

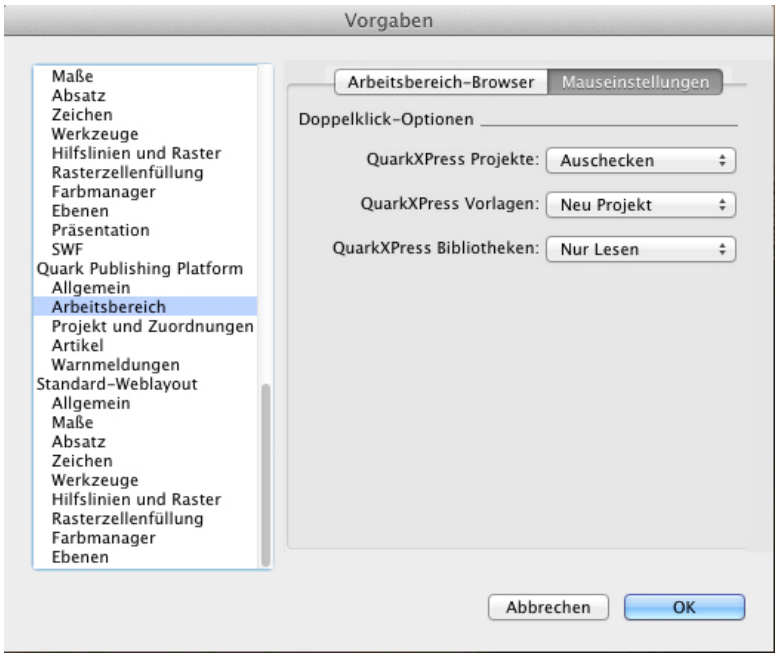
- Der Wert im Feld **Länger um** und der verfügbare Platz in der markierten Textkette entsprechen der maximalen Artikellänge, die im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** angezeigt wird, wenn Sie die Suche **Länge** verwenden. Wenn beispielsweise der Wert von **Länger um** zwei Zoll beträgt und die Länge der Textkette vier Zoll ist, ergibt die Suche Artikel, die eine Länge von sechs Zoll nicht überschreiten (die Addition aus **Länger um** und dem verfügbaren Platz).
- Der verfügbare Platz in der markierten Textkette abzüglich des Wertes im Feld **Kürzer um** entsprecht der Mindest-Artikellänge, die im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** angezeigt wird, wenn Sie die Suche **Länge** verwenden. Wenn beispielsweise der Wert von **Kürzer um** zwei Zoll beträgt und die Länge der Textkette vier Zoll ist, ergibt die Suche Artikel, die eine Länge von zwei Zoll nicht unterschreiten (der verfügbare Platz abzüglich der Einstellung von **Kürzer um**).



Das Register **Arbeitsbereich-Browser** im Bereich **Suchpaletteneinstellungen** der Dialogbox **Vorgaben**

QXP Vorgaben: Arbeitsbereich > Mauseinstellungen

Im Register **Mauseinstellungen** des **Arbeitsbereichs** können Sie festlegen, was geschehen soll, wenn Sie im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** einen Doppelklick auf ein Asset ausführen. Für Projekte, Vorlagen und Bibliotheken können Sie **Neues Projekt**, **Auschecken**, **Dialogbox Dateiinformationen** oder **Schreibgeschützt** wählen.



Das Register **Mauseinstellungen** des **Arbeitsbereichs** der Dialogbox **Vorgaben**

QXP Vorgaben: Der Bereich Projekt und Zuordnungen

Im Bereich **Projekt und Zuordnungen** können Sie Einstellungen für automatische Updates vornehmen.

Wenn Inhalte automatisch aktualisiert werden sollen, markieren Sie **Inhalte automatisch aktualisieren beim:** und markieren anschließend die Ereignisse, bei denen Content automatisch aktualisiert werden soll.

Um automatisch eine Version eines Projekts zu sichern, nachdem ihr Inhalt aktualisiert wurde, markieren Sie **Sichern der neuen Projektversion nach automatischer Aktualisierung der Inhalte**.

Wenn die Geometrie automatisch aktualisiert werden soll, markieren Sie **Geometrie automatisch aktualisieren beim:** und markieren anschließend die Ereignisse, bei denen die Geometrie aktualisiert werden soll.

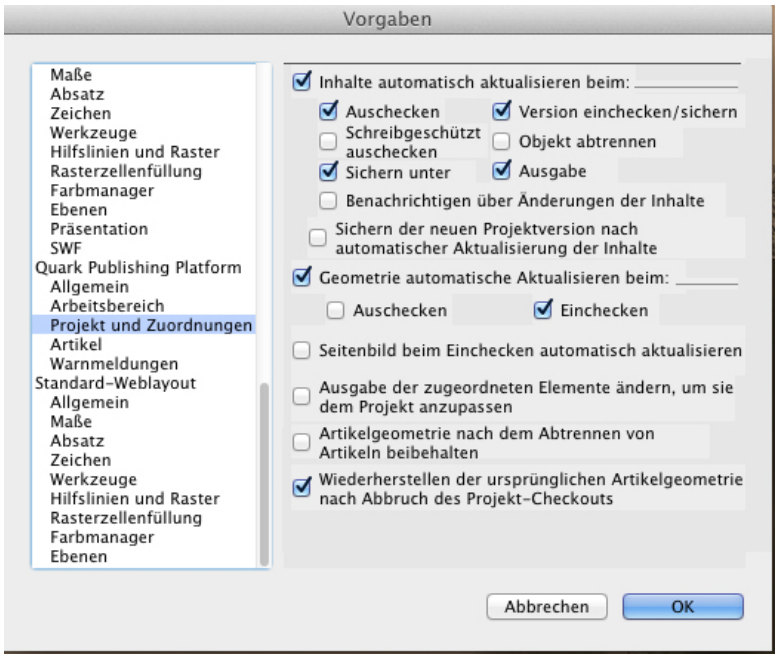
Die Einstellung **Seitenbild beim Einchecken automatisch aktualisieren** ermöglicht einem Anwender, die neuesten Seitenbilder an QCD-Anwender zu senden, während er **Projektversion sichert** oder **Projekt einchecken** ausführt.

Mit dieser Einstellung kann der anwender die neuesten Seitenbilder an QCD-Anwender senden, während er eine Version des Projekts sichert oder das Projekt eincheckt

Um das Attribut "Ausgabe" aller zugeordneten Objekte mit dem entsprechenden Attribut des Projekts zu synchronisieren, dem sie zugeordnet sind, aktivieren Sie **Ausgabe der zugeordneten Elemente ändern, um sie dem Projekt anzupassen**.

Um die Geometrie in abgetrennten Artikeln beizubehalten, aktivieren Sie **Artikelgeometrie nach dem Abtrennen von Artikeln beibehalten**.

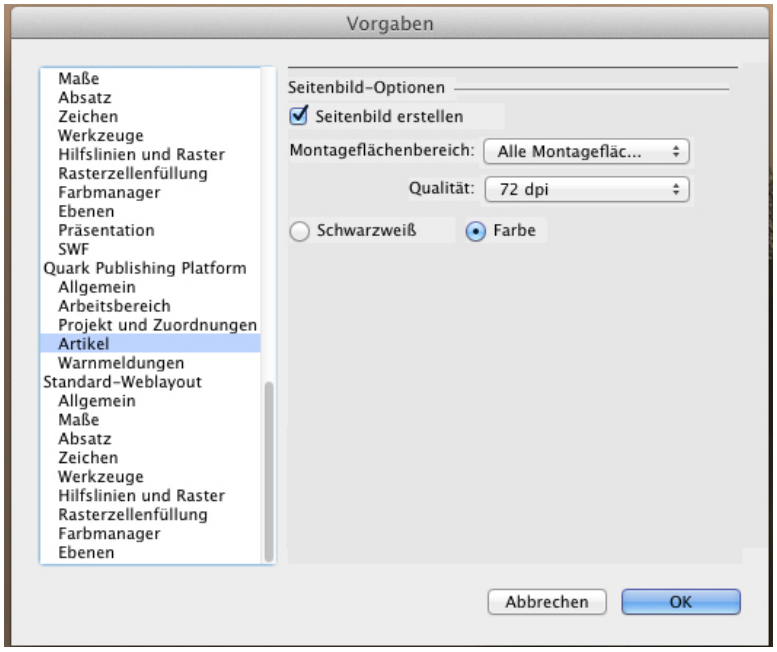
Um automatisch die Geometrie eines Artikels auf ihren vorherigen Zustand zurückzusetzen, wenn das Auschecken des Projekts, dem sie zugeordnet ist, abgebrochen wird, markieren Sie **Wiederherstellen der ursprünglichen Artikelgeometrie nach Abbruch des Projekt-Checkouts**.



Der Bereich **Projekt und Zuordnungen** des Dialogs **Vorgaben**

QXP Vorgaben Der Bereich Artikel

Im Bereich **Artikel** haben Sie die Möglichkeit, die Benutzervorgaben für die Konfiguration der Optionen bezüglich der Seitenbilder von Artikeln einzustellen, während Sie Artikel aus Projekten zuordnen.



Der Bereich **Artikel** der Dialogbox **Vorgaben**

QXP Vorgaben: Bereich Warnmeldungen

Im Bereich **Warnmeldungen** können Sie einstellen, wann Warnmeldungen im Zusammenhang mit Projekten und/oder Zuordnungen angezeigt werden.

QXP Vorgaben: Warnmeldungen > Projekt

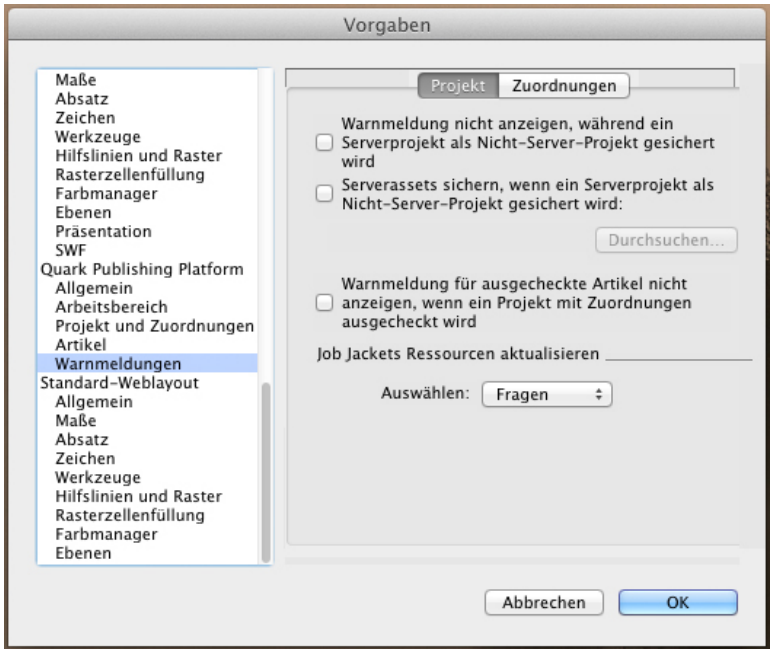
Im Register **Projekt** des Bereichs **Warnmeldungen** können Sie einstellen, wann Warnmeldungen mit Bezug auf Projekte angezeigt werden.

Um die Warnmeldung zu unterdrücken, die normalerweise angezeigt wird, wenn Sie ein Plattform-Projekt als Nicht-Plattform-Projekt sichern, markieren Sie **Warnmeldung nicht anzeigen, während ein Serverprojekt als Nicht-Server-Projekt gesichert wird**.

Um lokale Kopien zugeordneter Assets zu sichern, wenn Sie ein Plattform-Projekt als Nicht-Plattform-Projekt sichern, markieren Sie **Server-Assets sichern, wenn ein Server-Projekt als Nicht-Server-Projekt gesichert wird** und geben Sie den Speicherort an.

Um die Warnmeldung zu unterdrücken, die normalerweise angezeigt wird, wenn Sie ein Plattform-Projekt auschecken, das über ausgecheckte Zuordnungen verfügt, markieren Sie **Warnmeldung für ausgecheckte Artikel nicht anzeigen, wenn ein Projekt mit Zuordnungen ausgecheckt wird**.

Um einzustellen, wann Job Jackets Ressourcen aktualisiert werden, wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Auswahl** im Bereich **Job Jacket Ressourcen aktualisieren**.



Das Register **Projekt** des Bereichs **Warnmeldungen** der Dialogbox **Vorgaben**

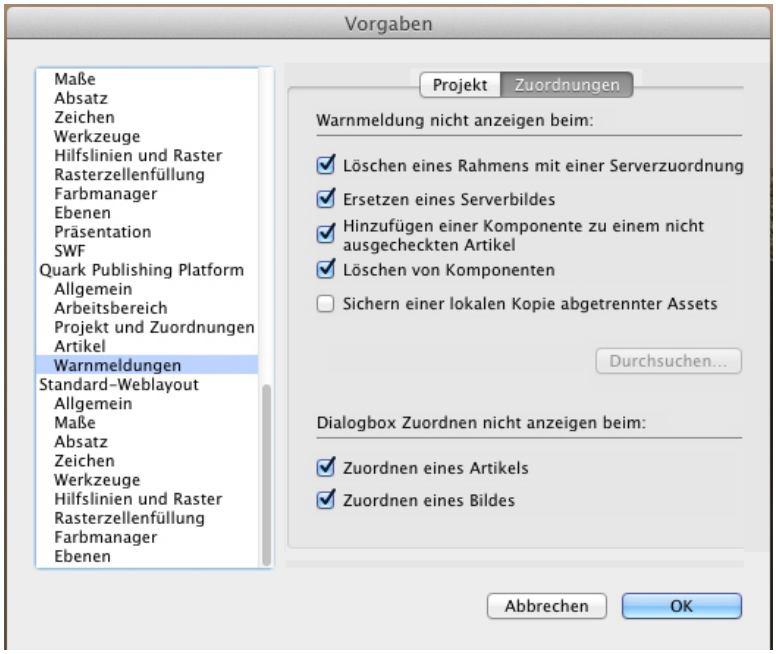
QXP Vorgaben: Warnmeldungen > Zuordnungen

Im Register **Zuordnungen** des Bereichs **Warnmeldungen** können Sie einstellen, wann Warnmeldungen mit Bezug auf Zuordnungen angezeigt werden.

Um Warnmeldungen in bestimmten Situationen zu unterdrücken, markieren Sie die gewünschten Optionen unter **Warnmeldung nicht anzeigen beim**.

Um automatisch lokale Kopien von Assets zu sichern, wenn diese abgetrennt werden, markieren Sie **Sichern einer lokalen Kopie abgetrennter Assets** und geben Sie den Speicherort an.

Um die Anzeige der Dialogbox **Zuteilen** beim Zuordnen eines Artikels oder Bildes zu unterdrücken, markieren Sie die entsprechenden Optionen unter **Dialogbox Zuordnen nicht anzeigen beim**.



Das Register **Zuordnungen** des Bereichs **Warnmeldungen** der Dialogbox **Vorgaben**

Einstellen der Vorgaben für Quark Publishing Platform: QCD

Sie können die Bereiche **Quark Publishing Platform** in der Dialogbox **Vorgaben** (Menü **QuarkCopyDesk/Bearbeiten**) verwenden, um das Standardverhalten für die Handhabung von Quark Publishing Platform Assets, Aufgaben und Suchparametern festzulegen. Mit Ausnahme der Vorgaben **Speicherort-Optionen** und **Anmeldedialog nicht anzeigen** werden alle Quark Publishing Platform Vorgaben in Quark Publishing Platform Server gespeichert. Die Einstellungen der Vorgaben gelten für den bei der Anmeldung eingegebenen Benutzernamen, unabhängig von den Einstellungen der Workstation.

QCD Vorgaben: Bereich Allgemein

Der Bereich **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben** enthält drei Register: **Grundeinstellungen**, **Benachrichtigung** und **Automatisch anmelden/abmelden**.

QCD Vorgaben: Allgemein > Grundeinstellungen

Um vorzugeben, wie die Anwendung reagiert, wenn Sie versuchen, ausgecheckte Assets und Assets, die QuarkXPress Projekten zugeordnet sind, zu löschen, verwenden Sie die Einstellungen im Bereich **Löschoptionen für Assets** im Register **Grundeinstellungen**.

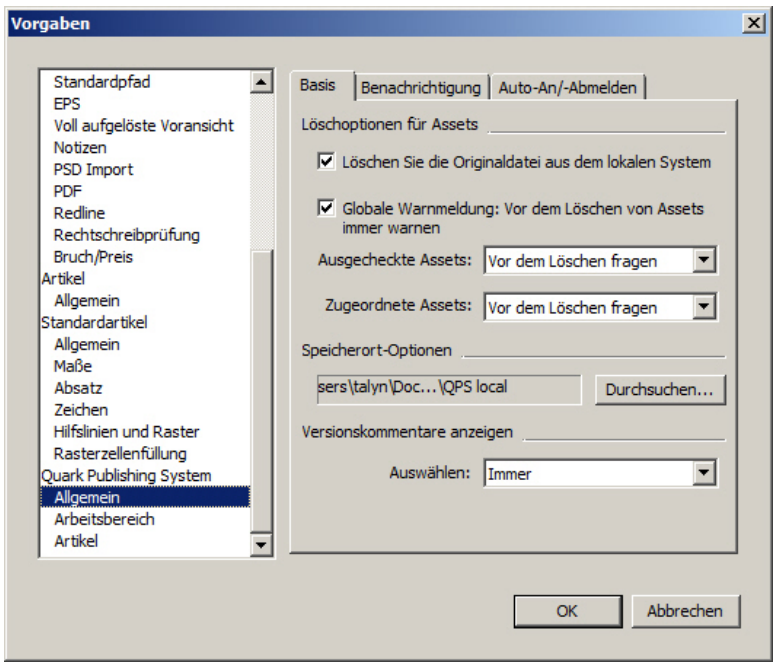
- Deaktivieren Sie **Löschen der Originaldatei vom lokalen System beim Einchecken anderer**, wenn Originaldateien immer erhalten bleiben sollen, wenn Sie den Befehl **Andere einchecken** verwenden. Wenn Sie **Löschen der Asset-Kopie von Ihrem lokalen System beim Einchecken anderer** markieren, wird immer dann eine

Warnmeldung angezeigt, wenn Sie **Andere einchecken** verwenden. Sie haben dann die Wahl, die markierte Datei zu behalten oder zu löschen.

- Markieren Sie **Globale Warnmeldung: Vor dem Löschen von Assets immer warnen**, wenn immer dann eine Warnmeldung angezeigt werden soll, wenn Sie ein Quark Publishing Platform Asset löschen.
- Die Einstellelemente in den Dropdown-Menüs **Ausgecheckte Assets** und **Zugeordnete Assets** sind identisch. Wählen Sie **Asset ohne Warnung löschen**, um ausgecheckte oder zugeordnete Assets ohne die Anzeige einer Warnmeldung zu löschen. Wählen Sie **Löschen nie zulassen**, um das Löschen ausgecheckter oder zugeordneter Assets zu unterbinden. Wählen Sie **Vor dem Löschen fragen**, wenn eine Warnmeldung angezeigt werden soll, wenn Sie ein ausgechecktes oder zugeordnetes Asset löschen.

Um festzulegen, wo Assets temporär gespeichert werden sollen, wenn Sie mit ihnen arbeiten, klicken Sie auf **Durchsuchen** im Bereich **Speicherort-Optionen**. Navigieren Sie zum entsprechenden Ordner und klicken Sie auf **Auswählen/OK**.

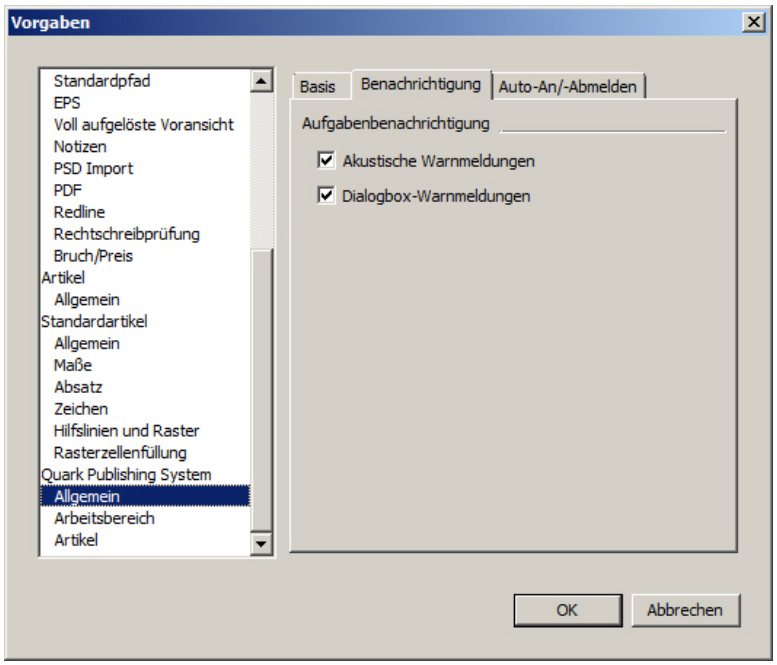
Um festzulegen, wann Versionskommentare angezeigt werden, wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Auswahl** im Bereich **Versionskommentare anzeigen**.



Das Register **Grundeinstellungen** des Bereichs **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben**

QCD Vorgaben: Allgemein > Benachrichtigung

Im Register **Benachrichtigung** können Sie festlegen, wie Sie benachrichtigt werden möchten, wenn Assets an Sie geleitet werden, während Sie angemeldet sind. Wählen Sie **Akustische Warnmeldungen**, wenn ein Sound abgespielt werden soll, wenn Ihnen ein Asset zugeleitet wird. Aktivieren Sie **Dialogbox anzeigen**, wenn eine Dialogbox erscheinen soll, die die Ihnen zugeleiteten Assets anzeigt.

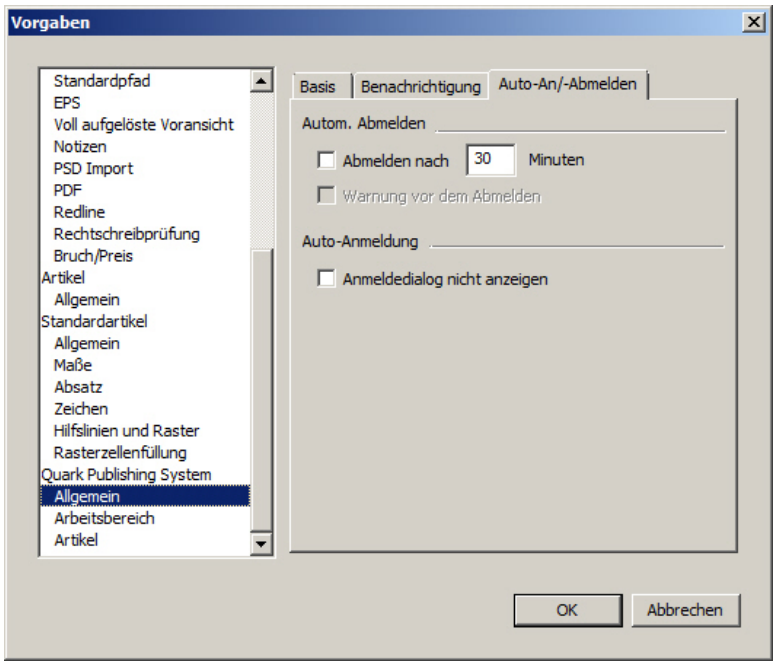


Das Register **Benachrichtigung** des Bereichs **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben**

QCD Vorgaben: Allgemein > Automatisch anmelden/abmelden

Der Bereich **Einstellungen Autom. Abmeldung** erlaubt die Angabe eines Inaktivitäts-Zeitraums, nach dem Sie automatisch abgemeldet werden. Aktivieren Sie **Warnung vor dem Abmelden**, wenn Sie vor dem automatischen Abmelden eine Warnmeldung erhalten möchten.

Wenn Sie bei der nächsten Anmeldung an einem Quark Publishing Platform Server die Dialogbox **Anmelden** umgehen möchten, aktivieren Sie **Dialogbox nicht mehr zeigen** und **Merken** in der Dialogbox **Anmelden**. Wenn Sie wünschen, dass die Dialogbox **Anmelden** beim nächsten Aufruf des Befehls erneut angezeigt wird, deaktivieren Sie **Anmeldedialog nicht anzeigen** im Bereich **Einstellungen Autom. Abmeldung**.



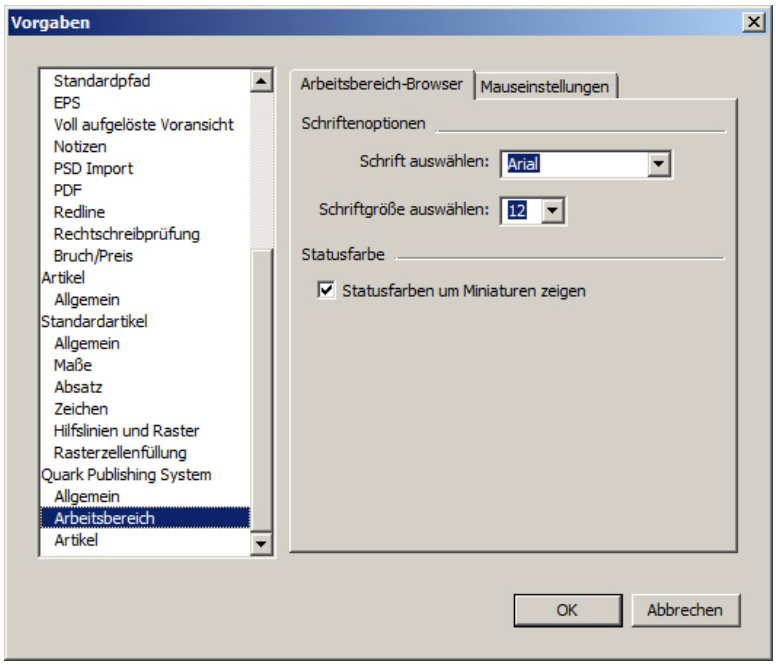
Das Register **Autom. Abmelden** des Bereichs **Allgemein** der Dialogbox **Vorgaben**

QCD Vorgaben: Der Arbeitsbereich

Der **Arbeitsbereich** der Dialogbox **Vorgaben** enthält zwei Register: **Arbeitsbereich-Browser** und **Mauseinstellungen**.

QCD Vorgaben: Arbeitsbereich > Arbeitsbereich-Browser

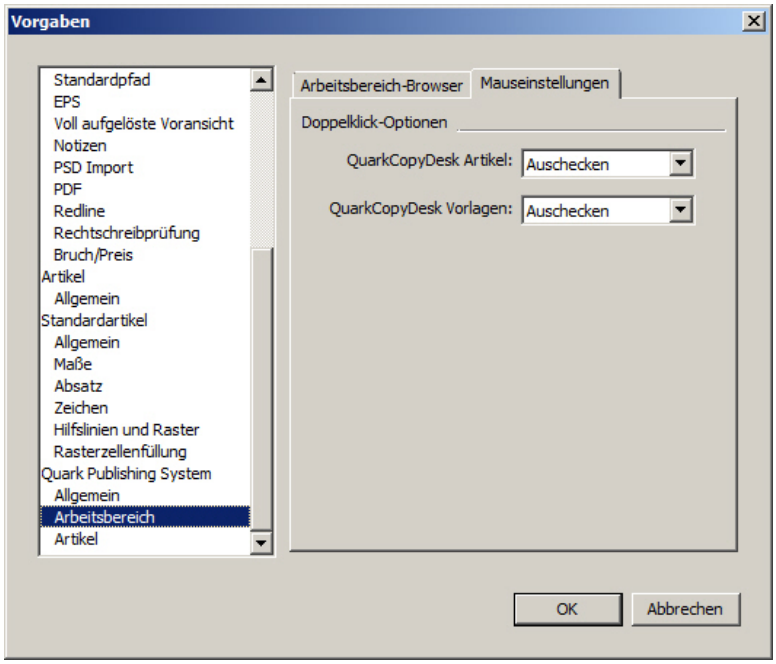
Das Register **Arbeitsbereich-Browser** erlaubt die Auswahl der Schrift und der Schriftgröße für den Suchergebnisbereich des Fensters **Arbeitsbereich-Browsers** und die Festlegung, ob Statusfarben um Miniaturen angezeigt werden sollen.



Das Register **Arbeitsbereich-Browser** im Bereich **Suchpaletteneinstellungen** der Dialogbox **Vorgaben**

QCD Vorgaben: Arbeitsbereich > Mauseinstellungen

Im Register **Mauseinstellungen** des **Arbeitsbereichs** können Sie festlegen, was geschehen soll, wenn Sie im Fenster **Arbeitsbereich-Browser** einen Doppelklick auf ein Asset ausführen. Für Artikel und Vorlagen können Sie **Neuer Artikel**, **Auschecken**, **Attribute bearbeiten** oder **Schreibgeschützt** wählen.



Das Register **Mauseinstellungen** des **Arbeitsbereichs** der Dialogbox **Vorgaben**

QCD Vorgaben: Der Bereich Artikel

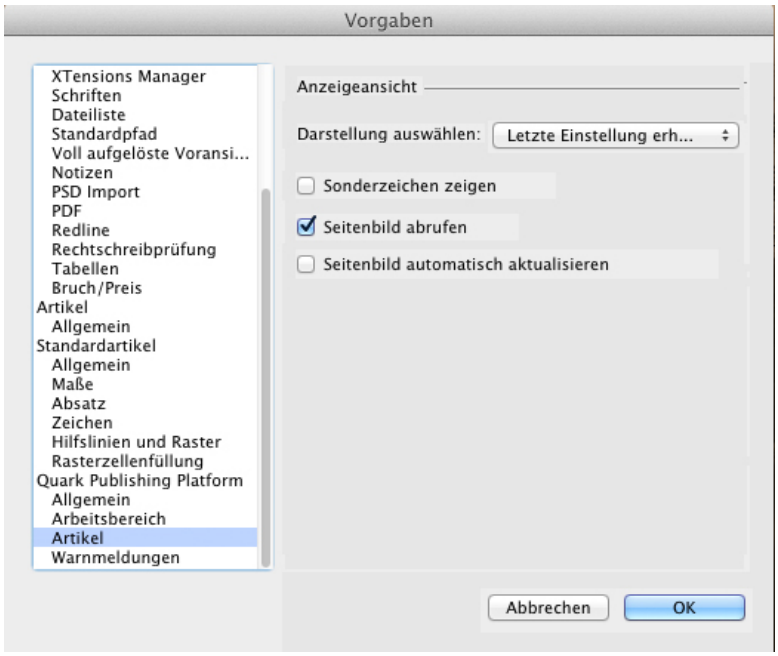
Im Bereich **Artikel** haben Sie die Möglichkeit, die Anfangsansicht von Artikeln, nicht sichtbaren Zeichen und Seitenbildern einzustellen.

Um die anfängliche Darstellung des Artikels beim Auschecken, Öffnen oder Aufrufen eines QuarkCopyDesk Artikels festzulegen, klicken Sie auf **Letzte Einstellung beibehalten**, **WYSIWYG**, **Spaltenansicht** oder **Vollbild**.

Um automatisch Sonderzeichen anzuzeigen, wenn ein QuarkCopyDesk Artikel ausgecheckt, geöffnet oder aufgerufen wird, aktivieren Sie **Sonderzeichen zeigen**.

Um eine grafische Darstellung der QuarkXPress Layoutseite aufzurufen, der ein QuarkCopyDesk Artikel zugeordnet ist, aktivieren Sie **Seitenbild abrufen**.

Mit der Einstellung **Seitenbild automatisch aktualisieren** hat der Anwender die Möglichkeit, nur das Seitenbild eines Artikels ohne die Geometrie zu aktualisieren.



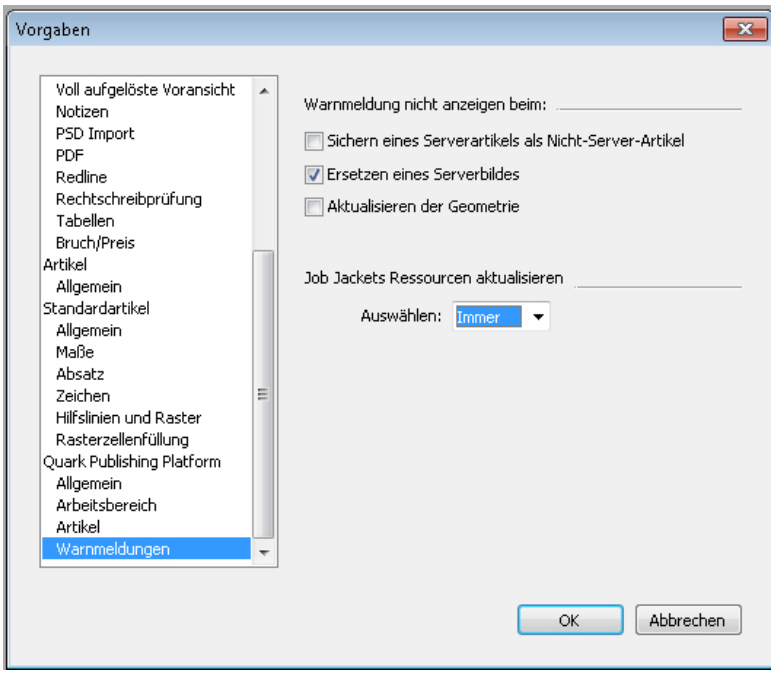
Der Bereich **Artikel** des Dialogs **Vorgaben**

QCD Vorgaben: Bereich Warnmeldungen

Der Bereich **Warnmeldungen** ermöglicht das Einstellen von Warnmeldungen und Updates von Job Jackets.

Um einzustellen, wann Warnmeldungen angezeigt werden, verwenden Sie die Checkboxen im Bereich **Warnmeldung nicht anzeigen beim**.

Um einzustellen, wann Job Jackets Ressourcen aktualisiert werden, wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Auswahl** im Bereich **Job Jacket Ressourcen aktualisieren**.



Der Bereich **Warnmeldungen** der Dialogbox **Vorgaben**

Redlining

Mithilfe der Redline XTensions Software können Anwender von QuarkXPress, QuarkCopyDesk und Quark Publishing Platform Web Client Änderungen an Text in Projekten und Artikeln nachverfolgen. In einem Quark Publishing Platform Workflow lassen sich Ergänzungen, Löschungen und Änderungen nachverfolgen und Änderungen abweisen oder annehmen. Außerhalb von Quark Publishing Platform können Anwender das Redlining verwenden, um Änderungen an gemeinsam genutzten Projekten und Artikeln zu überwachen. Informationen zur Verwendung aller Einstellmöglichkeiten des Redlining in QuarkCopyDesk finden Sie im *Handbuch zu QuarkCopyDesk*. Dieses Kapitel behandelt die Redline-Einstellungen in Quark Publishing Platform Workflows.

➡ Um das Redlining-Feature verwenden zu können, muss ein User über die nötigen Rechte verfügen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Inhaltsrechte: Redlining bearbeiten*".

Verwenden der Redline-Einstellungen

Die Befehle im Untermenü **Redline** (Menü **Hilfsmittel**) lauten **Nachverfolgen**, **Hervorheben** und **Werkzeugleiste zeigen/verbergen**. Die **Redline-Werkzeugleiste** enthält die Befehle **Nachverfolgen** und **Hervorheben**, sowie Steuerelemente zum Navigieren durch Änderungen, zum Annehmen oder Zurückweisen von Änderungen und Einstellmöglichkeiten für die Darstellung von Änderungen.



Neben den Einstellelementen für **Nachverfolgen** und **Hervorheben** auf der linken Seite der Werkzeugleiste **Redline** besitzen Sie noch die Möglichkeit, Änderungen anzunehmen oder zurückzuweisen und die Dialogbox **Ansichtsoptionen** aufzurufen.



Verwenden Sie die Dialogbox **Ansichtsoptionen**, um die Prüfenden und die Arten von Änderungen festzulegen, die angezeigt werden sollen.

➡ Änderung der Textformatierung werden nicht überwacht.

Hinweise

Die Notizfunktion gibt Ihnen die Möglichkeit, Kommentare in einem Artikel oder einem Layout zu speichern, ohne den eigentlichen Inhalt zu beeinflussen. Sie können Notizen dazu verwenden, Erinnerungen, Kommentare zum Inhalt oder URLs hinzufügen. Notizen funktionieren in QuarkXPress, QuarkCopyDesk und Quark Publishing Platform Web Client.

➡ Um die Notizfunktion mit QuarkXPress oder QuarkCopyDesk benutzen zu können, muss die Notes XTensions Software installiert sein.

Arbeiten mit Notizen

Sie können die Befehle im Untermenü **Hilfsmittel > Notizen** verwenden, um durch Notizen zu navigieren, einzelne Notizen zu erstellen und zu löschen und alle Notizen in einem Artikel zu öffnen und zu schließen.

Öffnen und Schließen von Notizen

So öffnen und schließen Sie Notizen beim Prüfen von Kommentaren:

- Klicken Sie zum Öffnen einer bereits vorhandenen Notiz auf das Symbol **Notiz** und wählen Sie **Bearbeiten > Notizen > Notiz öffnen.**
- Um alle Notizen eines Artikels zu öffnen, wählen Sie **Bearbeiten > Notizen > Alle Notizen öffnen**.
- Zum Schließen einer Notiz klicken Sie auf die Schließbox in der linken oberen Ecke (Mac OS) bzw. rechten oberen Ecke (Windows) des Notizfensters oder wählen **Bearbeiten > Notiz > Notiz schließen**.
- Um alle geöffneten Notizen des Artikels zu schließen, wählen Sie **Bearbeiten > Notizen > Alle Notizen schließen**.
- Um mit der Texteinfügemarkei zur nächsten Notiz im Text zu springen, wählen Sie **Bearbeiten > Notiz > Gehe zu nächster**. Um die Texteinfügemarke in die vorherige Notiz im Text zu bewegen, wählen Sie **Bearbeiten > Notizen > Gehe zur Vorherigen**.

Anzeigen und Verbergen von Notizen

Zum Anzeigen von verborgenen Notizen wählen Sie **Ansicht > Notizen zeigen**. Zum Verbergen von sichtbaren Notizen wählen Sie **Ansicht > Notizen verbergen**.

Löschen von Notizen

So löschen Sie eine Notiz:

- Klicken Sie auf das **Notizsymbol** und wählen sie anschließend **Bearbeiten** > **Notizen** > **Löschen**.
- Klicken Sie auf ein geöffnetes Notizfenster und wählen sie anschließend **Bearbeiten** > **Notizen** > **Löschen**.
- Platzieren Sie die Texteinfügemarke rechts neben dem Notiz-Symbol und betätigen Sie die Löschtaste/Rücktaste.
- Markieren Sie einen Textbereich, der ein Notizsymbol enthält und drücken Sie die Lösch- oder Rücktaste.

Umwandeln von Noten in Text (und umgekehrt)

Drücken Sie F10, um den markierten Text in eine Notiz umzuwandeln.

Wenn Sie eine Notiz (oder einen Teil davon) in Text umwandeln möchten, markieren Sie die entsprechenden Zeichen der Notiz und drücken Sie F10.

Anzeigen von Notizen anhand des Autors, des Datums, des Namens oder der Farbe

Zum Anzeigen von Notizen eines bestimmten Autors oder anhand des Erstelldatums wählen Sie **Ansicht** > **Notizen zeigen**, um die Notizen zu aktivieren. Wählen Sie dann **Bearbeiten** > **Notizen** > **Notiz öffnen von**, um die Dialogbox **Notizen öffnen** aufzurufen und klicken Sie auf **Alle Notizen**. Verwenden Sie nun die Einstellelemente im Bereich **Alle Notizen**.

Zum Anzeigen von Notizen anhand ihres Namens oder ihrer Farbe wählen Sie **Bearbeiten** > **Notiz** > **Alle Notizen im neuen Artikel öffnen** und wählen dann eine Option aus dem Untermenü **Nach Name** oder dem Untermenü **Nach Farbe**. Die Notizen werden als Text in einem neuen Artikel angezeigt.

Verschieben und Ändern der Größe von Notizen

Zum Verschieben eines Notizfensters ziehen Sie seine Titelleiste. Sie können Notizfenster an jede beliebige Stelle in einem Artikel bewegen. Wenn eine Notiz verschoben wurde, können Sie sie an ihren Ausgangsort zurückbewegen, indem Sie die Schaltfläche der Notiz klicken.

Eine Notiz kann durch Klicken der Größenveränderungsbox in der rechten unteren Ecke des Notizfensters vergrößert bzw. verkleinert werden. Unter Mac OS können Sie auf das Symbol in der rechten oberen Ecke des Notizfensters klicken, um es zu vergrößern und den gesamten Text der Notiz anzuzeigen.

Drucken von Notizen

Wenn Sie einen Artikel drucken, haben Sie die Wahl, ob Sie Notizen in den Druck aufnehmen möchten und wie sie formatiert sein sollen. In der Dialogbox **Drucken** (Menü **Ablage/Datei**) klicken Sie in der Liste auf der linken Seite auf **Notizen**, um die Fensterfläche **Notizen** aufzurufen und markieren anschließend **Notizen drucken**, um Notizen in die Ausgabe einzubinden. Sie können wählen, ob alle Notizen oder nur geöffnete Notizen aufgenommen werden sollen, und Sie können angeben, dass die

Notizen als Fußnoten formatiert werden sollen, dass sie im Text erscheinen sollen oder dass sie auf einer separaten Seite gesammelt werden sollen.

Notizen in PDF-Dateien

Wenn Sie eine PDF-Datei aus einem Artikel generieren, der Notizen enthält, können Sie wählen, ob die Notizen in der PDF-Datei erscheinen sollen. Falls Sie den Export aus der WYSIWYG-Ansicht starten, werden Notizen als PDF-Notizen eingebunden. Falls Sie den Export aus der Spalten- oder Vollbildansicht starten, werden die Notizen auf dem Bildschirm im Text angezeigt.

Klicken Sie zum Einbinden von Notizen in eine PDF-Datei auf **Optionen** in der Dialogbox **Exportieren als PDF** (**Ablage/Datei > PDF**), klicken Sie in der Liste links auf **Notizen** und aktivieren Sie **Vermerke in PDF aufnehmen**.

Web Client

Mit Quark Publishing Platform Web Client können ortsferne Autoren und Redakteure mithilfe eines Webbrowsers viele Quark Publishing Platform Operationen ausführen. Benutzer von Quark Publishing Platform Web Client können sich am Quark Publishing Platform Server anmelden, Artikel auf der Basis von Quark Publishing Platform Job Tickets erstellen, QuarkCopyDesk Artikel in einem Webbrowser auschecken und bearbeiten, andere Assets für die Bearbeitung in separaten Anwendungen auschecken und die Assets wieder in Quark Publishing Platform Server einchecken.

Benutzer von Quark Publishing Platform Web Client können auch die Funktion **Andere einchecken** verwenden, um neue Dateien in ihren Workflow einzufügen (einschließlich QuarkCopyDesk Artikel, QuarkXPress Projekte und andere Dateien).

Quark Publishing Platform Web Client beinhaltet viele der in der Palette **Arbeitsbereich-Browser** in Quark Client, QuarkXPress und QuarkCopyDesk vorhandenen Funktionen, darunter die folgenden:

- den Bereich **Favoriten**, den Bereich **Zuteilungen**, den Bereich **Meine Suchen**, den Bereich **Gespeicherte Suchen** und den Bereich **Sammlungen** (einschließlich der Möglichkeit, mit Sammlungen und Sammlungsvorlagen zu arbeiten).
- Der Bereich Untersammlungen
- Die Suchschnittstelle
- Der Bereich Suchergebnisse

Weitere Informationen finden Sie unter "*Die Benutzerschnittstelle*".

Anmelden mit Quark Publishing Platform Web Client

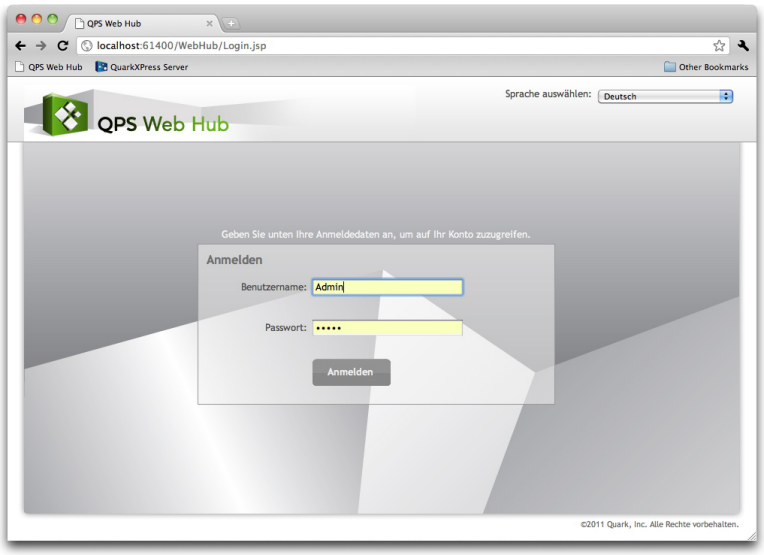
Quark Publishing Platform Web Client ermöglicht den Zugriff auf Quark Publishing Platform Server über einen Webbrowser. (Eine Liste unterstützter Browser finden Sie in der Datei *Quark Publishing Platform ReadMe*.)

➡ Sie müssen Cookies in Ihrem Webbrowser aktivieren, damit Quark Publishing Platform Web Client korrekt funktioniert.

So melden Sie sich mithilfe von Quark Publishing Platform Web Client am Quark Publishing Platform Server an:

1 Starten Sie einen unterstützten Browser.

2 Geben Sie in das Feld URL den Computernamen oder die IP-Adresse und die Portnummer von Quark Publishing Platform Server gefolgt von `/workspace/` ein (Beispiel: `http://10.1.5.30:61400/workspace`). Die Seite **Anmelden** wird angezeigt.



Quark Publishing Platform Web Client ermöglicht die Anmeldung am Quark Publishing Platform Server über einen Webbrowser.

3 Geben Sie Ihren Benutzernamen in das Feld **Benutzername** und Ihr Passwort in das Feld **Passwort** ein und klicken Sie auf **Anmelden**.

4 Wenn die Anmeldung erfolgreich ist, zeigt der Quark Publishing Platform Web Client Bildschirm Ihre Aufgaben an.

➡ Wenn Sie alle Fenster von Quark Publishing Platform Web Client schließen oder Ihre Netzwerkverbindung abbricht, werden Sie innerhalb von zwei Minuten abgemeldet. Administratoren können diese Einstellung jedoch ändern, indem sie die Variable "session-timeout" in der Datei "Web.xml" im Ordner "WEB-INF" (`QPP Server/webapps/Workspace/WEB-INF`) entsprechend anpassen.

➡ Bei Ihrem Anmelde-Passwort wird möglicherweise zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden, abhängig von den von Ihrem Administrator eingestellten Spezifikationen. Klären Sie außerdem mit Ihrem Quark Publishing Platform Administrator, ob Ihr Quark Publishing Platform Benutzername und Passwort identisch sind mit Ihrem Netzwerk-Benutzernamen und -Passwort.

Ändern des Passworts

Sie können Ihr Anmeldepasswort für Quark Publishing Platform ändern, nachdem Sie sich mit Quark Publishing Platform Web Client angemeldet haben.

1 Wählen Sie **Passwort ändern** aus dem "Zahnrad"-Menü in der oberen, rechten Ecke Ihres Browserfensters. Die Dialogbox **Passwort ändern** wird angezeigt.

2 Geben Sie im Feld **Altes Passwort** Ihr aktuelles Passwort ein.

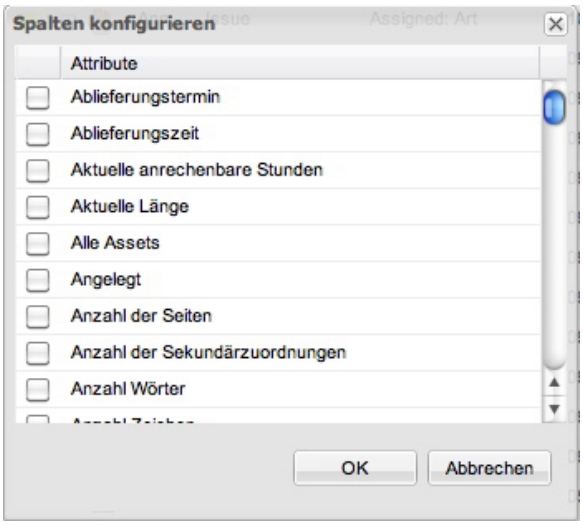
3 Geben Sie im Feld **Neues Passwort** Ihr neues Passwort ein.

4 Geben Sie im Feld **Neues Passwort bestätigen** Ihr neues Passwort noch einmal ein und klicken Sie auf **OK**.

Einrichten der Suchergebnis-Darstellung

Führen Sie folgendes aus, um einzustellen, welche Attributspalten in den Registern **Suche** oder **Zuteilungen** angezeigt werden:

1 Wählen Sie **Aktuelle Ansicht anpassen** aus dem Menü Ansicht. Die Dialogbox **Spalten konfigurieren** wird angezeigt.



Das Register **Spalten konfigurieren**

2 Markieren Sie die Attribute, die als Spalten im Web Client Fenster angezeigt werden sollen.

➡ Sie können die Kopfzeilen der Spalten ziehen, um die Spalten in der Darstellung der Suchergebnisse neu zu positionieren.

Die Suche im Web Client

Eine Suche im Web Client funktioniert wie die Suche in anderen Quark Publishing Platform Clients. Weitere Informationen dazu finden Sie unter "*Durchführen einer Suche*."

Ein Web Client-Anwender hat nun die Möglichkeit, Suchen zu löschen, zu duplizieren, umzubenennen und zu teilen.

Archivieren und Wiederherstellen im Webclient

Ein Webclient-Benutzer besitzt nun die Möglichkeit, Assets zu archivieren und wiederherzustellen. Die Archivierung kann aus einer Suche von Sammlungen oder Assets angestoßen werden.

Verwenden von Darstellungsoptionen

Für die Anzeige von Suchergebnissen und Sammlungsinhalten in Quark Publishing Platform Web Client stehen mehrere Schaltlfächen zur Verfügung:

➡ Nicht alle Ansichten sind in allen Situationen verfügbar.

Klicken Sie auf **Listenansicht**, um Assets in einem Listenformat darzustellen.



Die Schaltfläche **Listenansicht**

Kliocken Sie auf **Snippet-Ansicht** um Assets in einer Miniaturansicht mit Textschnipseln anzuzeigen.



Die Schaltfläche **Anippet-Ansicht**

Klicken Sie auf **Listenansicht mit Beziehungen**, um Assets in einer Listenansicht anzuzeigen, in der Sie sie erweitern können, um ihre Beziehungen zu betrachten.



Die Schaltfläche **Listenansicht mit Beziehungen**

Klicken Sie auf **Projekt und Seite**, um Projekte in einer Listenansicht anzuzeigen, in der Sie sie erweitern können, um ihre Seiten zu betrachten.



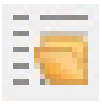
Die Schaltfläche **Projekt und Seite**

Klicken Sie auf **Listenansicht mit Beziehungsstatus**, um Assets in einer Listenansicht anzuzeigen, in der Sie sie erweitern können, um ihre Beziehungen, nach Typen sortiert, zu betrachten.



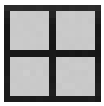
Die Schaltfläche **Listenansicht mit Beziehungsstatus**

Klicken Sie auf **Sammlungs-Ansicht**, um Suchergebnisse in der hierarchischen Struktur des Sammlungsbaumes anzuzeigen.



Die Schaltfläche **Sammlungs-Ansicht**

Klicken Sie auf **Miniaturen**, um kleine Miniaturvorschaubilder von Assets mit ihren Zuordnungsinformationen, ihrem Auscheck-Status und ihrem Status anhand von Symbolen unter den Vorschaubildern zu betrachten.



Die Schaltfläche **Miniaturenansicht**

Klicken Sie auf **Aktuelle Ansicht anpassen**, um die anzuzeigenden Spalten auszuwählen.



Die Schaltfläche **Aktuelle Ansicht anpassen**

Die Voransicht von Assets mit Quark Publishing Platform Web Client

Klicken Sie auf das Symbol **Voransicht** , um eine große, zoombare Doppelseiten-Voransicht des ausgewählten QuarkCopyDesk Artikels, der QuarkCopyDesk Artikelvorlage, des QuarkXPress Projekts oder der QuarkXPress Projektvorlage aufzurufen.

Wenn es sich bei dem ausgewählten Asset um ein Projekt handelt, können Sie die Register oben im Fenster **Voransicht** verwenden, um alle Print-, Interaktiv- und App Studio Layouts des Projekts zu betrachten.

Für Print-, Interaktiv- und App Studio Layouts zeigt das Fenster **Voransicht** eine Gesamtseitenübersicht des Layouts.

Das **Vorschau**-Fenster merkt sich die letzte Position und Größe.

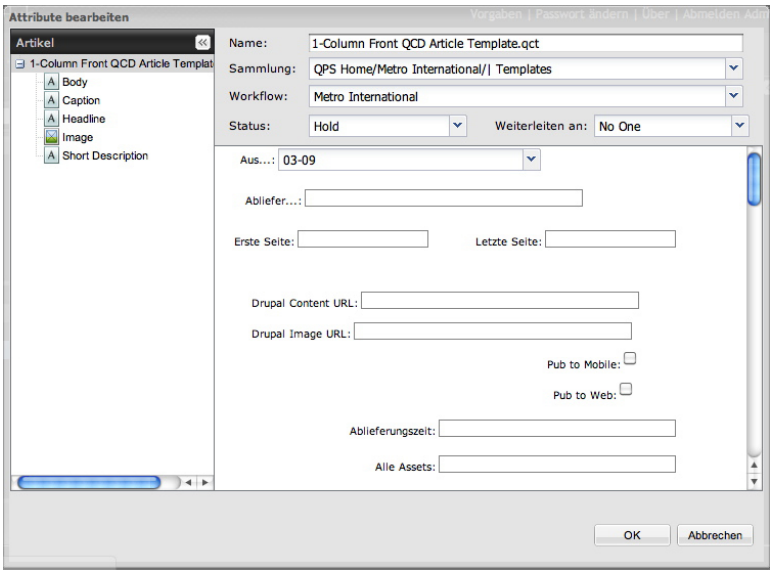
Verwenden der Funktionen zum Publizieren

Die Publishing-Schaltflächen des Web Client erlauben das Ausführen folgender Befehle: **Laden**, **Als PDF veröffentlichen**, **Als AVE veröffentlichen**, **Als Adobe® Flash® veröffentlichen**, **Als ePUB veröffentlichen**, **Im Rich Text Format veröffentlichen**, **Als HTML veröffentlichen**, **Als App Studio Artikel veröffentlichen**, **Als Sammlung für Ausgabe veröffentlichen**, **Als App Studio Package veröffentlichen** und **Als QuarkXPress Projekt veröffentlichen**. Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter *Veröffentlichen von Assets*.

Bearbeiten von Asset-Attributen

Verwenden Sie die Web Client Schaltfläche **Attribute bearbeiten**, um die Attribute eines Assets zu betrachten und zu ändern. So bearbeiten Sie Asset-Attribute mit Quark Publishing Platform Web Client:

1. Markieren Sie das Asset und klicken Sie auf **Attribute bearbeiten**. Die Dialogbox **Attribute bearbeiten** wird angezeigt.



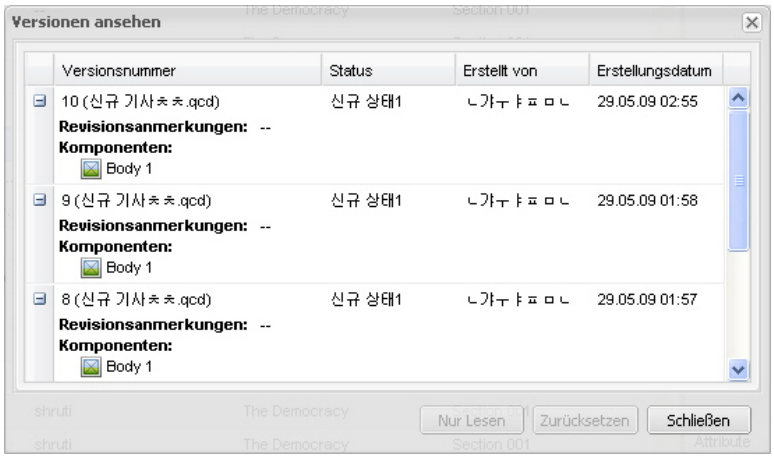
Die Dialogbox **Attribute bearbeiten** erlaubt das Verändern der Attribute von Assets (entsprechende Rechte vorausgesetzt).

2. Erweitern Sie die Formularansicht.
3. Betrachen oder Ändern Sie die betreffenden Attribute und klicken Sie anschließend auf **OK**. Weitere Informationen zu den Einstellelementen der Dialogbox **Attribute bearbeiten** finden Sie unter "*Betrachten und bearbeiten der Attributdaten*".

➡ Ein Asset in Quark Publishing Platform kann durch die Auswahl von **Erneut indexieren** aus dem Kontextmenü des Assets neu indexiert werden.

Betrachten von Assetversionen

Klicken Sie auf **Versionen ansehen** , um die Dialogbox **Versionen ansehen** aufzurufen.

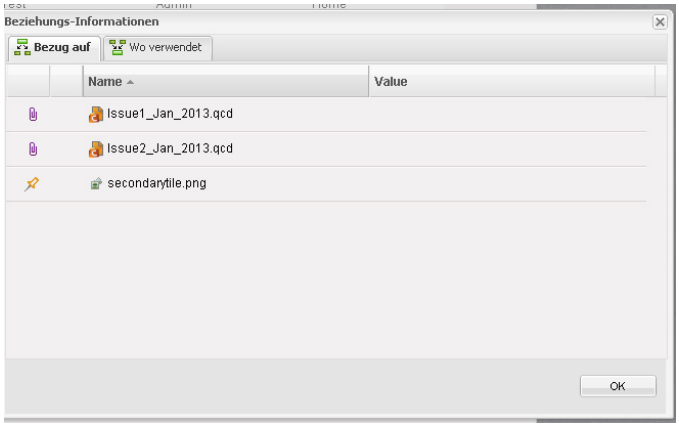


Die Dialogbox **Versionen ansehen**

Die Dialogbox **Versionen ansehen** zeigt Informationen zu den von Quark Publishing Platform Server nachverfolgten Versionen des ausgewählten Assets. Bei Bildern, Videos, Audioassets, XML-Assets und "anderen" Dateien können Sie eine schreibgeschützte Kopie einer Version öffnen oder zu einer früheren Version zurückkehren, um sie zur aktuellen Version zu machen. Die Dialogbox **Versionen ansehen** zeigt auch Miniatur-Voransichten von Assetversionen und ermöglicht das Löschen dieser Versionen.

Betrachen von Beziehungs-Informationen

Klicken Sie auf **Beziehungs-Informationen** , um die Beziehungen (inklusive Primärzuordnungen und Sekundärzuordnungen, falls vorhanden) für das ausgewählte Asset anzusehen. Die Dialogbox **Beziehungs-Informationen** wird angezeigt.



Die Dialogbox **Beziehungs-Informationen**

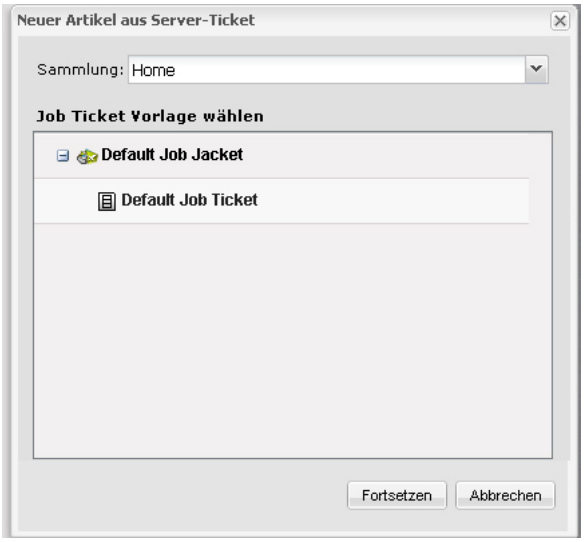
Das Register **Beziehung mit** zeigt alle Assets mit einem Bezug vom ausgewählten Asset (einschließlich der Assets, die ihm zugeordnet sind). Das Register**Wo verwendet** zeigt alle Assets, die sich auf das markierte Asset beziehen.

Darüber hinaus können Sie auch unten im **Vorschaubereich** Beziehungs-Informationen sehen.

Erstellen von Artikeln im Quark Publishing Platform Web Client

Wenn Sie einen neuen QuarkCopyDesk Artikel in Quark Publishing Platform Web Client erstellen, kann dieser Artikel auf den Standardeinstellungen der Sammlung oder auf einer Vorlage basieren, die in Quark Publishing Platform eingecheckt wurde.

Wenn Sie auf **Neu > Artikel aus Server Ticket** klicken, erlaubt die Dialogbox **Neuer Artikel aus Server Ticket** die Auswahl einer Sammlung. Die Standarddatei für Job Jackets und das Job Ticket für die Sammlung wird in fetter Schrift angezeigt und beide sind standardmäßig ausgewählt. Sie können jedoch jede in der Dialogbox verfügbare Job Jackets Datei und jedes Job Ticket verwenden, wenn Sie die Rechte dafür besitzen. Der neue Artikel besitzt Abmessungen, die auf der Standard-Layoutspezifikation (falls vorhanden) des Job Tickets basieren und er verwendet die Stilvorlagen und weitere im Job Ticket definierte Ressourcen.



Die Dialogbox **Neuer Artikel aus Server Ticket**

Wenn Sie auf **Neu > Artikel aus Server Vorlage** klicken, erlaubt die Dialogbox **Neuer Artikel aus Server Vorlage** die Auswahl aus allen verfügbaren Artikelvorlagen. Sie können auch eine gespeicherte Suche nach Vorlagen auswählen oder eine neue Suche nach Artikelvorlagen erzeugen, die in Quark Publishing Platform Server eingecheckt sind.

Erstellen von Projekten aus Vorlagen im Quark Publishing Platform Web Client

Um ein neues QuarkXPress Projekt aus einer Projektvorlage in Quark Publishing Platform Web Client zu erstellen, wählen Sie **Neu > Projekt aus Server Vorlage** in der

Quark Publishing Platform Werkzeugleiste, um die Dialogbox **Neues Projekt aus Server Vorlage** aufzurufen. Wählen Sie dann eine Vorlage und klicken Sie auf **OK**. Falls die Vorlage mehrere Layouts enthält, können Sie das für Ihre Arbeit gewünschte auswählen.

- Es lassen sich ausschließlich Print- und AppStudio-Layouts bearbeiten.

- Sie können in Quark Publishing Platform Web Client Artikelvorlagen auf dieselbe Weise bearbeiten, wie Sie es von der Arbeit mit Artikeln kennen. Checken Sie einfach die Vorlage aus, nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor und checken Sie sie wieder ein.

Bearbeiten von Artikeln im Quark Publishing Platform Web Client

Um einen Artikel in Web Client zu bearbeiten, müssen Sie ihn zunächst auschecken. Markieren Sie den Artikel und klicken Sie auf **Auschecken** . Der Artikel wird zur Bearbeitung in der WYSIWYG-Ansicht geöffnet.

- Wenn eine Artikelaufgabe einen Versionskommentar enthält, wird dieser angezeigt, wenn Sie den Artikel auschecken.

Um zu einer anderen Seite zu navigieren, klicken Sie auf die Seitenvorschau im Bereich **Voransicht** links.

Um das Seitenbild (falls vorhanden) ein- oder auszublenden, klicken Sie auf **Seitenbild zeigen/verbergen**.

Um die Ansichtsgröße zu ändern, verwenden Sie die Zoomeinstellung unten rechts.

Um die Paletten **Artikelkomponenten** und **Stilvorlagen** ein- oder auszublenden, verwenden Sie die Schaltflächen oben rechts.



Die Schaltflächen **Komponentenpalette zeigen/verbergen** (links) und **Stilvorlagenpalette zeigen/verbergen** (rechts)

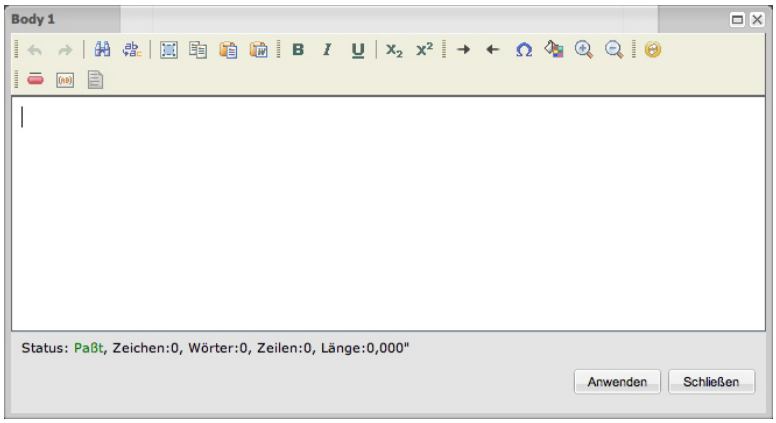
- In Quark Publishing Platform Web Client können Sie auch Artikelvorlagen bearbeiten.

- Stellen Sie sicher, dass Popups für Ihre Webbrowser aktiviert sind. Sie können Popups temporär zulassen oder Popups in Quark Publishing Platform Server dauerhaft aktivieren. Wenn Sie keine Popups zulassen, werden Sie nicht in der Lage sein, Text während der Bearbeitung in Quark Publishing Platform Web Client in Artikel einzusetzen.

Bearbeiten von Textkomponenten

Um in Web Client eine Textkomponente zu bearbeiten, checken Sie den Artikel aus und klicken Sie auf die Textkomponente. Alternativ können Sie auch einen Doppelklick

auf den Namen der Textkomponente in der Palette **Artikelkomponenten** ausführen. Es wird eine Textbearbeitungs-Dialogbox angezeigt.



Die Textbearbeitungs-Dialogbox

In der Seitenvorschau werden Aufzählungszeichen und Nummern normal angezeigt. Im Textbearbeitungs-Dialog werden jedoch generische anstelle formatierter Aufzählungszeichen und Nummern angezeigt. Außerdem werden Aufzählungszeichen und Nummerierungen nicht im Textbearbeitungsdialog angezeigt, solange sie nicht mithilfe einer Absatzstilvorlage auf einen Absatz angewendet worden sind.

Falls die Werkzeuge nicht angezeigt werden, erweitern Sie die Werkzeugleiste oben in der Textbearbeitungs-Dialogbox. Es gibt folgende Werkzeuge:

- Klicken Sie auf **Widerrufen**, um eine Änderung rückgängig zu machen.
- Klicken Sie auf **Wiederherstellen**, um ein Widerrufen zurückzunehmen.
- Klicken Sie auf **Suchen**, um die Dialogbox **Finden** aufzurufen. Geben Sie Text in das Feld **Suche nach** ein. Aktivieren Sie **Groß-/Kleinschreibung beachten**, um nur Vorkommen von **Suche nach** zuzulassen, die der eingegebenen Schreibweise entsprechen. Aktivieren Sie **Nur ganze Worte suchen**, um zu vermeiden, dass der Text in **Suche nach** auch in längeren Wörtern gefunden wird (wie "er" in "Nummer").
- Klicken Sie auf **Ersetzen**, um die Dialogbox **Ersetzen** aufzurufen. Diese Dialogbox enthält das Feld **Suche nach**, das Feld **Ersetze mit**, die Checkboxen **Groß-/Kleinschreibung beachten** und **Nur ganze Worte suchen** und die Schaltflächen **Ersetzen** und **Alle ersetzen**.
- Klicken Sie auf **Alles auswählen**, um den gesamten Text des Textbearbeitungsbereichs auszuwählen.
- Klicken Sie auf **Kopieren**, um den markierten Text in die Zwischenablage zu kopieren. Abhängig von den Sicherheitseinstellungen Ihres Browsers kann es erforderlich sein, auf eine Meldung zu reagieren, bevor Sie Text in die Zwischenablage kopieren können.
- Klicken Sie auf **Einsetzen**, um die Dialogbox **Einsetzen** aufzurufen. Verwenden Sie Befehl/Strg+V, um den Text aus der Zwischenablage in das Feld einzufügen.

- Klicken Sie auf **Aus Word einsetzen**, um die Dialogbox **Aus Word einsetzen** aufzurufen, deren Einstellelemente Inkonsistenzen in der Formatierung verhindern, wenn Sie Text aus einem Microsoft® Word Dokument einfügen. **Schriftschnitt-Definitionen ignorieren** ist automatisch aktiviert, um zu verhindern, dass neue Schriften hinzugefügt werden, wenn Sie aus Microsoft Word kopierten Text einsetzen. **Stildefinitionen entfernen** ist automatisch aktiviert, um das Hinzufügen von Stilen aus Microsoft Word zu den in Ihrem Quark Publishing Platform Workflow definierten Stilvorlagen zu unterbinden. Sie können den eingefügten Text in der Dialogbox bearbeiten, bevor Sie auf **OK** klicken.
- Klicken Sie auf das entsprechende Symbol, um die Formatierungen fett, kursiv, unterstrichen, durchgestrichen, tiefgestellt und hochgestellt auf Text anzuwenden.
- Klicken Sie auf **Sonderzeichen einfügen**, um die Dialogbox **Sonderzeichen auswählen** anzuzeigen und ein Sonderzeichen an der Texteinfügemarke einzufügen. Klicken Sie auf das gewünschte Zeichen, um es einzusetzen.
- Klicken Sie auf **Hintergrundfarbe**, um die Dialogbox **Farbe auswählen** aufzurufen und eine Farbe für den Hintergrund des Textbearbeitungsbereichs auszuwählen. Wenn Sie beispielsweise weißen Text bearbeiten, der in dem QuarkXPress Projekt, dem er zugeordnet ist, vor einem schwarzen Hintergrund steht, können Sie einen dunklen Hintergrund auswählen, um den weißen Text lesbar zu machen. Unter "*Einstellen der Hintergrundfarbe für die Bearbeitung*" finden Sie weitere Informationen.
- Klicken Sie auf **Rubi** und **Zeichen gruppieren**, um die Rubi-Notation anzuwenden und eine Gruppe mit Zeichen zu erzeugen. Unter "*Arbeiten mit Rubi*" und "*Arbeiten mit gruppierten Zeichen*" finden Sie weitere Informationen.
- Klicken Sie auf **Notiz**, um eine Notiz hinzuzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Verwenden von Notizen in Artikeln*".
- Klicken Sie auf **Nachverfolgen**, um Änderungen am Text zu überwachen.
- Klicken Sie auf **Hervorhebung**, um Änderungen am Text hhervorzuheben.
- Klicken Sie auf **Änderung annehmen**, um Änderungen am Text zu akzeptieren.
- Klicken Sie auf **Änderung zurückweisen**, um Änderungen am Text abzulehnen.

Um Text aus einer Textdatei auf Ihrem Computer zu importieren, Control-klicken/rechtsklicken Sie in den Text und wählen Sie **Text importieren** aus dem Kontextmenü. Sie können den Text mit oder ohne seine Formatierung importieren.

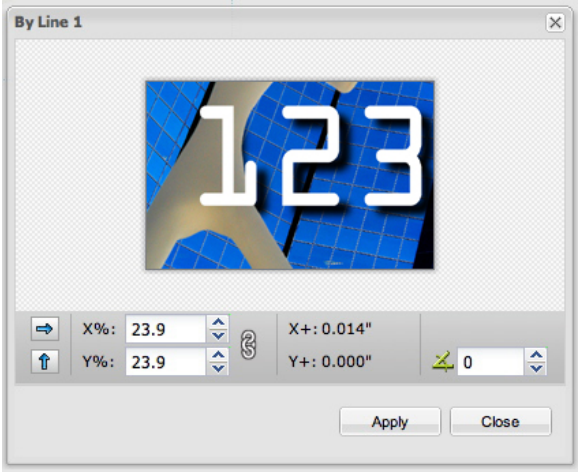
Falls die Palette **Stilvorlagen** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Stilvorlagenpalette zeigen/verbergen** oben rechts im **Quark Publishing Platform Web Client** Fenster. Verwenden Sie den Bereich **Stilvorlagen**, um Text Absatz- und Zeichenstilvorlagen zuzuordnen.

Wenn die Palette **Bedingte Stile** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Palette bedingte Stile zeigen/verbergen**. Sie können die Palette **Bedingte Stile** verwenden, um bedingte Stile auf Text anzuwenden; es ist jedoch nicht möglich, bedingte Stile zu erstellen, zu bearbeiten oder zu löschen. Sie können eine bedingte Stilmarke in Text einsetzen, indem Sie die Schaltfläche **Sonderzeichen einfügen** verwenden.

Wenn die Palette **Aufzählungszeichen-, Nummerierungs- und Gliederungsstile** nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Aufzählungszeichen-, Nummerierungs- und Gliederungsstile zeigen/verbergen** . Sie können die Palette **Aufzählungszeichen-, Nummerierungs- und Gliederungsstile** verwenden, um Aufzählungszeichen, Nummerierungen und Einzüge für Gliederungen auf Text anzuwenden; das Betrachten der Aufzählungszeichen, Nummerierungen und Einzüge im Textbearbeitungs-Dialog ist jedoch nicht möglich. Auch das Hinzufügen, Bearbeiten und Löschen von Aufzählungs-, Nummerierungs- und Gliederungsstilen ist nicht möglich. Wenn Sie das Ergebnis der Anwendung von Aufzählungszeichen-, Nummerierungs- und Gliederungsstilen im Layout betrachten möchten, klicken Sie im Textbearbeitungs-Dialog auf **Anwenden**.

Bearbeiten von Bildkomponenten

Um eine JPEG-, TIFF- oder EPS-Bildkomponente in Web Client zu bearbeiten, checken Sie den Artikel aus und klicken Sie auf die Bildkomponente oder doppelklicken Sie in der Palette **Artikelkomponenten** auf die Bildkomponente. Es wird eine Bildbearbeitungs-Dialogbox angezeigt.



Die Bildbearbeitungs-Dialogbox

Verwenden Sie die Pfeiltasten, um das Bild horizontal oder vertikal zu spiegeln.

Verwenden Sie die Felder **X%** und **Y%**, um das Bild zu skalieren. Mit dem Verkettungssymbol wird festgelegt, ob das Bild proportional skaliert wird oder nicht.

Klicken und ziehen Sie, um das Bild im Rahmen zu verschieben. Die Felder **X+** und **Y+** zeigen den Ursprung des Bildes relativ zur linken, oberen Ecke des Rahmens an.

Verwenden Sie das Feld rechts, um das Bild zu drehen.

Wenn Sie auf **Anwenden** klicken, wird die Doppelseitenvorschau aktualisiert und zeigt die vorgenommenen Änderungen an.

Sie können Bilder auch bearbeiten, indem Sie einen Control-Klick/Rechtsklick auf ihre Komponenten in der Seitenvorschau ausführen und eine Option aus dem Kontextmenü wählen:

- Um ein Bild durch ein anderes zu ersetzen, Control-klicken/rechtsklicken Sie auf die Voransicht des Bildes und wählen Sie **Vom Server ersetzen**.

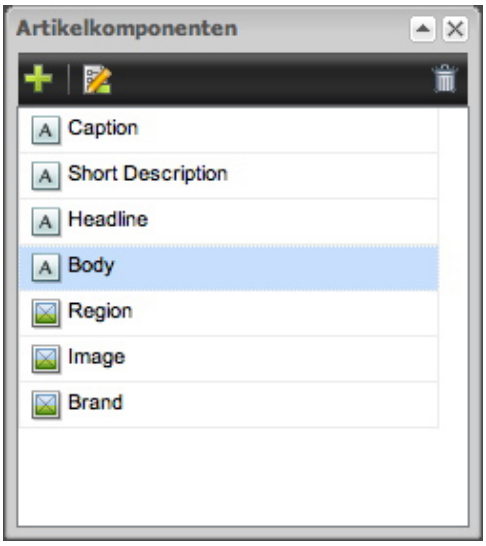
- Um ein Bild von der lokalen Festplatte zu importieren, führen Sie einen Control+Klick/Rechtsklick auf die Bildkomponente aus und wählen Sie **Bild importieren**.
- Um ein Bild so zu skalieren, dass es seine Bildkomponente ausfüllt, Control-klicken/rechtsklicken Sie auf die Bildkomponente und wählen Sie **Bild an Rahmen anpassen**.
- Um ein Bild aus seiner Bildkomponente zu entfernen, Control-klicken/rechtsklicken Sie auf die Bildkomponente und wählen Sie **Bild entfernen**.

Es ist nicht möglich, Assets zu bearbeiten, die einer Bildkomponente mithilfe der Palette **App Studio** zugeordnet wurden. Weitere Informationen finden Sie in Ihrer *Anleitung zu App Studio*.

Verwalten von Komponenten

Wenn Sie einen Artikel in Quark Publishing Platform Web Client auschecken oder erstellen, können Sie Komponenten hinzufügen und entfernen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die Dialogbox **Komponenteneigenschaften** aufzurufen, um den **Inhaltstyp** zu bestätigen und den **Namen der Kompenente** und den **Komponententyp** zu betrachten oder zu bearbeiten. Sie müssen einer Benutzerrolle mit den entsprechenden Rechten angehören.

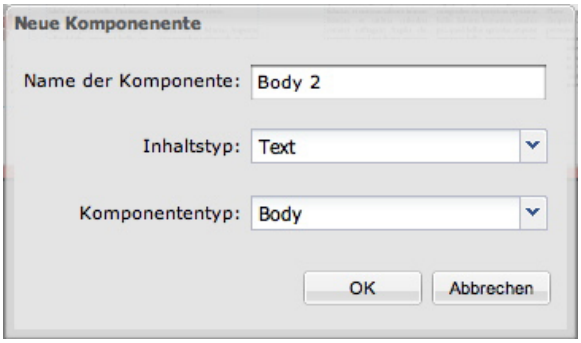
1. Checken Sie einen Artikel aus.
2. Um die Palette **Artikelkomponenten** aufzurufen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Komponentenpalette zeigen/verbergen** .



Die Palette **Artikelkomponenten**

3. Zum Hinzufügen einer Komponenten klicken Sie auf **Neu** .

   Die Dialogbox **Neue Komponente** wird angezeigt. Geben Sie einen Namen in das Feld **Komponentenname** ein, wählen Sie **Text** oder **Bild** aus dem Dropdown-Menü **Inhaltstyp**, wählen Sie einen Komponententyp aus dem Dropdown-Menü **Komponententyp** und klicken Sie auf OK.



Die Dialogbox **Neue Komponente**

4 Um eine Komponente zu löschen, markieren Sie sie in der Palette **Komponenten** und klicken auf **Löschen** .

5 Um die Eigenschaften einer Komponente zu betrachten oder zu ändern, markieren Sie sie in der Palette **Komponenten** und klicken auf **Eigenschaften** .

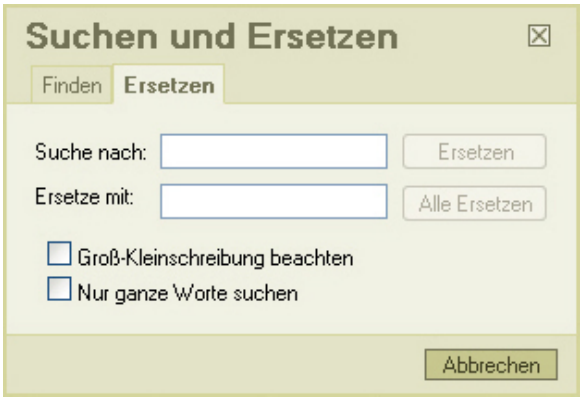
Das Suchen und Ersetzen von Text in Artikeln

So suchen und ersetzen Sie Text mit Quark Publishing Platform Web Client:

1 Klicken Sie auf den Rahmen mit dem Text, den Sie bearbeiten möchten. Die Textbearbeitungs-Dialogbox wird angezeigt.

2 Falls die Werkzeuge nicht angezeigt werden, erweitern Sie die Werkzeugleiste oben in der Textbearbeitungs-Dialogbox.

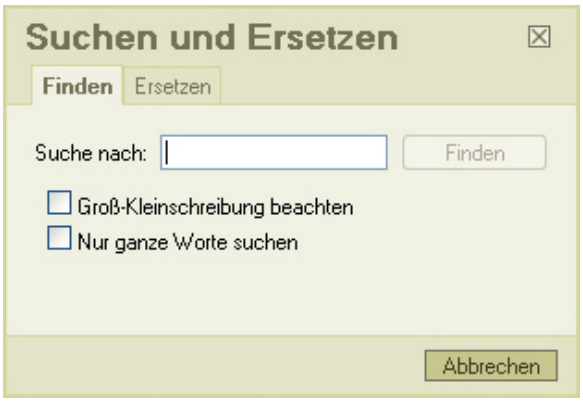
3 Klicken Sie auf **Finden** .



Das Register **Suchen** der Dialogbox **Suchen und Ersetzen**

4 Wenn Sie Text in einem Artikel suchen möchten, klicken Sie auf das Register **Suchen**.

5 Wenn Sie Text in einem Artikel ersetzen möchten, klicken Sie auf das Register **Ersetzen**.



Das Register **Ersetzen** der Dialogbox **Suchen und Ersetzen**

Einstellen der Hintergrundfarbe für die Bearbeitung

Wenn ein QuarkCopyDesk Artikel weißen Text enthält, ist dieser auf einem weißen Hintergrund im Textbearbeitungsdialog von Quark Publishing Platform Web Client nicht sichtbar. Sie können die Hintergrundfarbe des Textbearbeitungsdialogs ändern, die angegebene Hintergrundfarbe gilt jedoch nur für die Bearbeitung. Sie hat keine Bedeutung für Artikel in QuarkCopyDesk.

So ändern Sie die Hintergrundfarbe:

1. Klicken Sie auf den Rahmen mit dem Text, den Sie bearbeiten möchten. Die Textbearbeitungs-Dialogbox wird angezeigt.
2. Falls die Werkzeuge nicht angezeigt werden, erweitern Sie die Werkzeugleiste oben in der Textbearbeitungs-Dialogbox.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hintergrundfarbe** . Die Dialogbox **Farbe auswählen** wird angezeigt.
4. Wählen Sie eine Farbe und klicken Sie auf **OK**. Die Hintergrundfarbe des Textbearbeitungsdialogs wird aktualisiert.

Ändern der Textgröße für die Bearbeitung

Wenn ein QuarkCopyDesk Artikel besonders großen oder kleinen Text enthält, können Sie **Einzoomen** und **Auszoomen** in der Werkzeugleiste des Textbearbeitungsbereichs verwenden, um die Darstellungsgröße im Textbearbeitungsbereich zu ändern, ohne die Texteinpassungsdaten zu verändern.

➡ Das Einstellelement **Zoom** im Bereich WYSIWYG wirkt sich nicht auf die Schriftgröße im Textbearbeitungsbereich aus.

So ändern Sie die Größe der Textdarstellung:

1. Markieren Sie einen Artikel in der Liste und klicken Sie auf **Auschecken**.
2. Klicken Sie auf die Textkomponente, die Sie bearbeiten möchten oder doppelklicken Sie in der Palette **Artikelkomponenten** auf ihren Namen. Es wird eine Textbearbeitungs-Dialogbox angezeigt.

3 Wenn Sie die Größe der Textdarstellung verringern möchten, klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Auszoomen**.

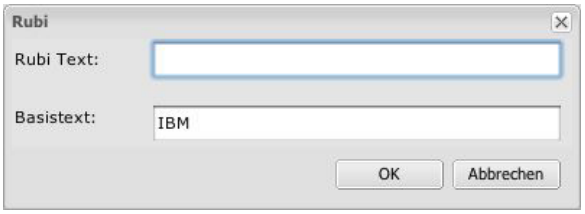
4 Wenn Sie die Größe der Textdarstellung erhöhen möchten, klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Einzoomen**.

Arbeiten mit Rubi

Rubi Text verdeutlicht die Bedeutung oder die Aussprache von Basistext. Basistext kann vertikal oder horizontal verlaufen und Rubi Text folgt gewöhnlich seiner Richtung. Es gibt zwei Arten von Rubi Text: Mono Rubi und Gruppen Rubi. *Mono Rubi* ist Rubi Text, der mit einem einzigen Zeichen des Basistextes verknüpft ist. *Gruppen Rubi* ist Rubi Text, der mit mehr als einem Zeichen des Basistextes verknüpft ist. So definieren Sie Rubi für eines oder mehrere Zeichen:

1 Markieren Sie eines oder mehrere Zeichen, für die Sie Rubi anwenden möchten.

2 Klicken Sie auf **Rubi**. Die Dialogbox **Rubi** wird angezeigt.



Verwenden Sie die Dialogbox **Rubi**, um Rubi für den markierten Basistext zu definieren.

3 Geben Sie Text in das Feld **Rubi Text** ein, der den Basistext erläutert.

➡ Der ausgewählte Basistext wird im Feld **Basistext** angezeigt. Wenn Sie in dieses Feld neuen Text eingeben, wird dieser zum neuen Basistext.

4 Klicken Sie auf **OK**. Ein Rubi Symbol wird anstelle des Basistextes im Textbearbeitungsbereich angezeigt.

5 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Darstellung von Basistext und Rubi Text im WYSIWYG-Ansichtsbereich zu aktualisieren.

➡ Nachdem Sie Rubi angewendet haben, lässt sich der Basistext oder der Rubi Text im Textbearbeitungsbereich nicht bearbeiten. Um den Basistext oder den Rubi Text zu bearbeiten, klicken Sie auf das Rubi Symbol und ändern die Werte in den Feldern **Rubi Text** und **Basistext**.

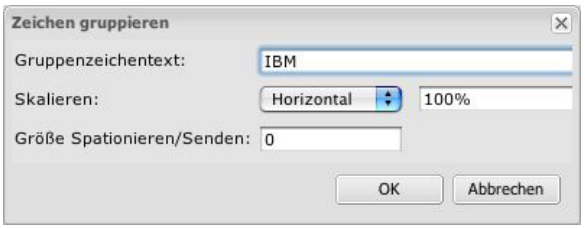
➡ Rubi kann nicht auf gruppierte Zeichen angewendet werden.

➡ Falls Sie auf die Schaltfläche **Rubi** klicken ohne Text auszuwählen, können Sie Werte in die Felder **Rubi Text** und **Basistext** eingeben.

Arbeiten mit gruppierten Zeichen

Verwenden Sie das Einstellelement **Zeichen gruppieren**, um eine Gruppe horizontaler Zeichen (z. B. lateinische Zeichen) in einer vertikalen Textzeile zu erstellen. Gruppierte Zeichen werden stets horizontal angezeigt und am Ende einer Zeile nicht umbrochen. So gruppieren Sie ausgewählte Zeichen:

1. Wählen Sie eines oder mehrere Zeichen
2. Klicken Sie auf **Zeichen gruppieren**. Die Dialogbox **Gruppenzeichen** wird angezeigt.



Legen Sie die Skalierung und die Zeichenabstände in der Dialogbox **Gruppenzeichen** fest.

3. Wählen Sie **Vertikal** oder **Horizontal** im Dropdown-Menü **Skalieren** und geben Sie einen Wert zwischen 25 und 400 Prozent in das Feld rechts des Dropdown-Menüs **Skalieren** ein.
4. Wenn Sie die Zeichenabstände der gruppierten Zeichen ändern möchten, geben Sie einen Wert in das Feld **Größe Spationieren/Senden** ein.

➡ Der Bereich für Unterschneidungswerte liegt zwischen -500 und 500. Der Bereich für die Werte des Sendens liegt zwischen 0,353 mm und 50,8 mm. Wenn Sie jedoch einen über den Bereich hinaus gehenden Wert angegeben haben und Ihre Vorgabe für die Maßeinheit nicht Millimeter ist, wird der in der Warnmeldung dargestellte Bereich in Ihrer Vorgabe-Maßeinheit angezeigt.

5. Klicken Sie auf **OK**.

➡ Gruppenzeichen in horizontalen Texten zeigen keine Skalierung und keine eingestellten Zeichenabstände, die Zeichen verhalten sich jedoch als Gruppe, wenn der Text neu umbrochen wird.

➡ Nach dem Erstellen gruppierter Zeichen ersetzt das Symbol **Gruppenzeichen** den Text im Textbearbeitungsbereich. Wenn Sie den Text bearbeiten möchten, klicken Sie auf das Symbol **Gruppenzeichen** und ändern den Text im Feld **Gruppenzeichentext**.

➡ Wenn Sie auf die Schaltfläche **Gruppenzeichen** klicken ohne Text auszuwählen, können Sie Basistext in das Feld **Gruppenzeichentext** eingeben.

Verwenden von Notizen in Artikeln

Wenn Sie entsprechende Rechte besitzen, können Sie mit Quark Publishing Platform Web Client Notizen in Artikeln erstellen, bearbeiten und löschen.

- Platzieren Sie die Texteinfügemarke an die Stelle, an der eine Notiz eingefügt werden soll, und klicken Sie auf das Symbol **Notiz**. Geben Sie Text in das Notizenfenster ein und klicken Sie auf **OK**.
- Um Text in eine Notiz umzuwandeln, markieren Sie den Text und klicken auf das Symbol **Notiz**. Wenn Sie auf **OK** klicken, um das Notizenfenster zu schließen, wird der Text durch ein Notizensymbol ersetzt.
- Klicken Sie auf das Symbol **Notiz** im Textbearbeitungsfenster, um eine Notiz zu öffnen. Das Notizenfenster wird angezeigt. Es enthält den Namen des Autors, sowie das Datum und den Zeitpunkt der Erstellung der Notiz.
- Klicken Sie zum Schließen einer Notiz auf die Schließbox des Notizenfensters.
- Platzieren Sie zum Löschen einer Notiz die Texteinfügemarke rechts neben dem Notiz-Symbol und betätigen Sie die Löschtaste/Rücktaste.

➡ Wenn Sie einen Textbereich markieren, der ein **Notizsymbol** enthält, und anschließend Zeichen eingeben, wird der Text (einschließlich des **Notizsymbols**) durch die eingegebenen Zeichen ersetzt. Die Notiz ist damit verloren.

Bearbeiten von Projekten im Quark Publishing Platform Web Client

Um eine Projekt in Web Client zu bearbeiten, müssen Sie es zunächst auschecken. Markieren Sie das Projekt und klicken Sie auf **Auschecken** . Das Projekt wird zur Bearbeitung geöffnet. Wenn das Projekt mehrere Print-, Interaktiv- und/oder App Studio Layouts enthält, können Sie auswählen, an welchem davon Sie arbeiten möchten.

➡ Sie können zugeordnete Artikel und Inline-Artikel in Projekten mit Quark Publishing Platform Web Client bearbeiten. Um einen zugeordneten Artikel während der Bearbeitung eines Projektes zu bearbeiten, checken Sie den zugeordneten Artikel mithilfe der Schaltfläche **Auschecken** in der Palette **Artikelkomponenten** aus.

Weitere Informationen zum Bearbeiten von Inhalten in Quark Publishing Platform Web Client finden Sie unter "*Bearbeiten von Artikeln im Quark Publishing Platform Web Client*".

➡ Es lassen sich ausschließlich Print- und AppStudio-Layouts bearbeiten.

➡ Es ist nicht möglich, Artikel zu bearbeiten, denen ein Layouter mithilfe der Palette **App Studio** Interaktivität hinzugefügt hat.

Legenden im Quark Publishing Platform Web Client

Wenn Sie den Web Client verwenden, um einen Artikel oder ein Projekt mit einer Komponente zu öffnen, die einen Legendenanker enthält, ist die Legende nur im Seitenbild sichtbar. Ihr Inhalt lässt sich in Web Client nicht bearbeiten. Sie können Legendenanker löschen oder neu positionieren, aber es ist nicht möglich, solche Anker

zu erzeugen, auszuschneiden, zu kopieren oder einzusetzen und es lassen sich auch keine Legendenstile anwenden. Außerdem ist es nicht möglich, eine Legende mit einem Legendenanker zu verknüpfen oder einen Legendenanker von der Legende zu lösen.

Andere Dateien einchecken

Sie können mit der Funktion **Andere einchecken** in Quark Publishing Platform Web Client Assets einchecken.

1. Klicken Sie auf **Andere einchecken**.
2. Auf der Windows-Plattform zeigt ein Dropdown-Menü folgende Optionen an: **Datei einchecken** und **Ordner einchecken** (Die Option Ordner einchecken ist nur im QPP Client verfügbar). Klicken Sie auf **Datei einchecken**.
3. Die Dialogbox **Andere einchecken** wird angezeigt.
4. Klicken Sie auf **Datei auswählen/Durchsuchen**. Eine Dialogbox wird angezeigt, in der Sie einen Artikel, ein Projekt, ein Bild oder ein anderes Asset auswählen können.
5. Markieren Sie eine Datei und klicken Sie auf **Auswählen/Öffnen** Wenn Sie mit einem Webbrowser arbeiten, der HTML5 unterstützt, können Sie mehrere Dateien auswählen.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Dialogbox **Einchecken** aufzurufen. Die Dialogbox **Einchecken** wird angezeigt. Wenn Quark Publishing Platform Server den Dateityp erkennt, wird automatisch der passende Inhaltstyp ausgewählt. Erkennt Quark Publishing Platform den Dateityp nicht, wird der Content-Typ als **Asset** aufgeführt.
7. Geben Sie eine Sammlung, einen Workflow und andere Assetattribute in der Dialogbox **Einchecken** an.
8. Klicken Sie auf **OK**, um das Asset einzuchecken.

➡ Sie können Quark Publishing Platform auch Assets hinzufügen, indem Sie sie aus dem Dateisystem in den **Sammlungen**-Verzeichnisbaum oder in den Suchergebnis-Bereich ziehen.

Bearbeiten anderer Dateien

Sie können Quark Publishing Platform Web Client verwenden, um beliebige Assettypen auszuchecken. Anschließend können Sie die Assets mit Anwendungen anderer Hersteller bearbeiten. Wenn Sie fertig sind, checken Sie sie mit Quark Publishing Platform Web Client wieder ein.

➡ Wenn Sie Internet Explorer unter Windows verwenden um ein Asset auszuchecken, können Sie einen Speicherort für die ausgecheckte Datei wählen. Wenn Sie Safari unter Mac OS oder Mozilla Firefox auf einer beliebigen Plattform verwenden, wird die ausgecheckte Datei an dem angegebenen Speicherort für heruntergeladene Dateien gesichert.

Wenn Sie Quark Publishing Platform Web Client verwenden, um ein mit einer Anwendung eines anderen Herstellers bearbeitetes Asset einzuchecken, müssen Sie während des Eincheckens die Datei auswählen.

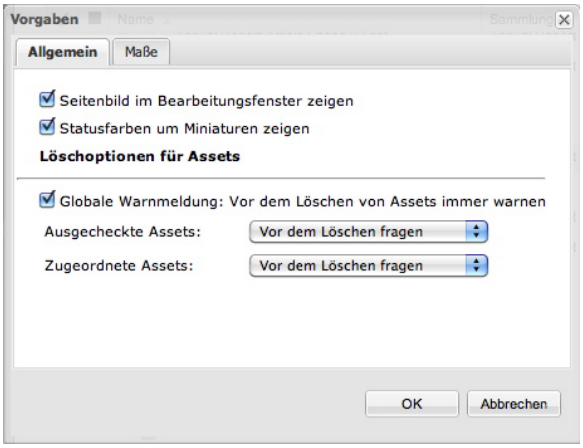
Verwenden des Web Client Vorschaubereichs

Der Bereich **Vorschau** auf der rechten Seite des Bildschirms funktioniert wie der Bereich **Vorschau** im Fenster **Arbeitsbereich-Browser**. Die Register unten in der Web Client Version dieses Bereichs zeigen allerdings weniger Informationen an, als in anderen Quark Publishing Platform Clients. Weitere Informationen finden Sie unter "*Der Vorschaubereich*".

Einstellen der Vorgaben für Quark Publishing Platform Web Client

Sie haben die Möglichkeit, Vorgaben für die Anzeige von Vorschau und Stilvorlagen festzulegen und Standardeinstellungen für horizontale und vertikale Maßeinheiten einzustellen. So legen Sie Vorgaben fest:

1. Klicken Sie auf **Vorgaben**. Die Dialogbox **Vorgaben** wird angezeigt.
2. Klicken Sie auf das Register **Allgemein**.



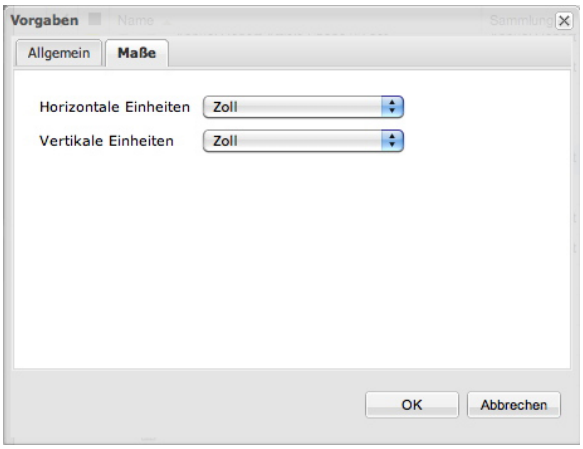
Verwenden Sie das Register **Allgemein** in der Dialogbox **Vorgaben**, um Anzeigevorgaben im Fenster von **Quark Publishing Platform Web Client** festzulegen.

3. Um eine Standard-Hintergrundfarbe für die Textbearbeitung festzulegen, geben Sie eine hexadezimale Beschreibung der Farbe in das Einstellelement **Standard-Hintergrundfarbe für den Editor** ein oder wählen Sie eine Farbe aus dem Dropdown-Menü.
4. Aktivieren Sie **Seitenbild im Bearbeitungsfenster anzeigen**, um standardmäßig Artikel-Seitenbilder in QuarkCopyDesk anzuzeigen.
5. Aktivieren Sie **Statusfarben um Miniaturen zeigen**, um Statusfarben als Umrandung der Asset-Vorschaubilder darzustellen.

6 Wenn beim Löschen eines Quark Publishing Platform Assets in Quark Publishing Platform Web Client eine Warnmeldung angezeigt werden soll, markieren Sie **Globale Warnmeldung: Vor dem Löschen von Assets immer warnen**.

7 Um vorzugeben, wie Quark Publishing Platform Web Client reagiert, wenn Sie versuchen, ausgecheckte Assets und Assets, die QuarkXPress Projekten zugeordnet sind, zu löschen, verwenden Sie die Dropdown-Menüs **Ausgecheckte Assets** und **Zugeordnete Assets** im Bereich **Löschoptionen für Assets**. Die Einstellelemente beider Optionen sind identisch.

8 Klicken Sie auf das Register **Maße** zum Festlegen der Maßeinheiten.



Verwenden Sie das Register **Maße** in der Dialogbox **Vorgaben**, um die Maßeinheiten festzulegen, die im Fenster von **Quark Publishing Platform Web Client** verwendet werden.

9 Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Dropdown-Menü **Horizontale Einheiten**: **Zoll**, **Dezimalzoll**, **Pica**, **Punkt**, **Millimeter**, **Zentimeter**, **Cicero**, **Agaten** und **Q**.

10 Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Dropdown-Menü **Vertikale Einheiten**: **Zoll**, **Dezimalzoll**, **Pica**, **Punkt**, **Millimeter**, **Zentimeter**, **Cicero**, **Agaten** und **Q**.

11 Klicken Sie auf **OK**.

Script Manager

Ein Skript ist eine Reihe von in einer interpretierten Sprache geschriebenen Befehlen, die bestimmte Anwendungsaufgaben automatisieren. Sie können mit Quark Publishing Platform Server serverseitige Skripte verwenden. Die Quark Publishing Platform Script Manager Anwendung ermöglicht die Handhabung automatisierter Skripte, die Aktionen ausführen, ohne eine andere Quark Publishing Platform Anwendung oder Benutzereingriffe zu erfordern. Autoren von Skripten können auf beinahe alle Dienste von Quark Publishing Platform Server über das Interface von Quark Publishing Platform Script Manager zugreifen, darunter auf alle Data Transfer Objects (DTOs) und Java™ Message Service (JMS) Messages.

Skripte können Aktionen auf der Basis von Quark Publishing Platform Ereignissen, eines vordefinierten Zeitplans oder eines einzigen Klicks eines Benutzers auslösen. Ihre Quark Publishing Platform Installation bietet Beispiel-Skripte, die Sie in Quark Publishing Platform Script Manager importieren können.

So können Sie ein Beispielskript mit dem Namen "PublishAssetOnStatusChange.js" importieren, das die Schritte automatisiert, die zum Erstellen von PDFs aus QuarkXPress Projekten erforderlich sind, wenn der Quark Publishing Platform Status sich ändert.

Der Quark Publishing Platform Server ist mit zwei Scripting-Engines vorkonfiguriert: JavaScript™ (mit Rhino) oder Groovy (eine Skripting-Sprache für Java Virtual Machine Umgebungen). Sie können jedoch Skripte in jeder vom Apache Bean Scripting Framework (BSF) unterstützten Sprache schreiben und die entsprechende Scripting-Engine in das Bean Scripting Framework integrieren.

Konfiguration des Quark Publishing Platform Script Managers

Suchen Sie nach der Installation von Quark Publishing Platform Server den Ordner "ScriptManager" im Anwendungsordner von Quark Publishing Platform Server auf (auch in der Quark Publishing Platform Installation). Dieser Ordner enthält "Quark Publishing Platform Script Manager.app" (Mac OS) oder "ScriptManagerStartup.bat" (Windows), einen Ordner mit Beispiel-Skripten und (wenn Sie sich mit Quark Publishing Platform Script Manager anmelden) einen Protokollordner mit fortgesetzten Versionen von "Quark Publishing PlatformScriptManager.log" für die Protokollierung von Laufzeitfehlern und Warnmeldungen. Unter Windows enthält der Ordner "ScriptManager" auch Java Archive Files (JAR-Dateien).

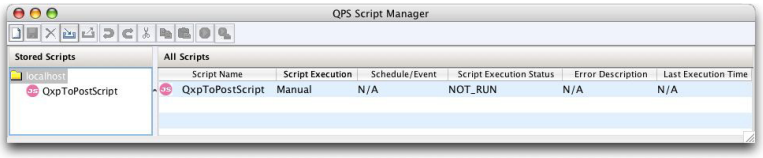
Beispielskripte befinden sich im Ordner "ScriptManager".

Arbeiten mit Quark Publishing Platform Script Manager

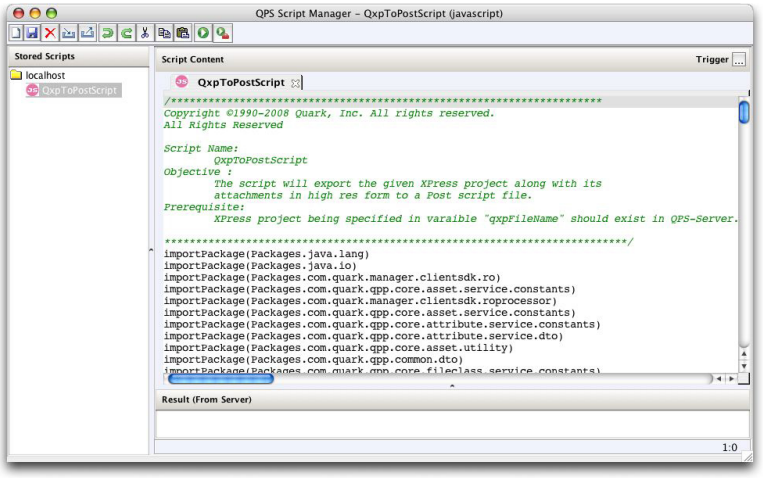
Die Benutzerschnittstelle von Quark Publishing Platform Script Manager enthält Befehle zum Erstellen, Importieren, Exportieren und Bearbeiten von Skripten für Quark Publishing Platform Server. Über das Schreiben und Bearbeiten von Skripten mit Quark Publishing Platform Script Manager hinaus können Sie Skripte manuell ausführen, Skripte so terminieren, dass sie zu bestimmten Zeitpunkten ausgeführt werden oder Quark Publishing Platform Ereignisse festlegen, die Skripte auslösen, darunter das erste Einchecken eines Assets.

Wenn Sie an Quark Publishing Platform Script Manager angemeldet sind, können Sie gesicherte Skripte und einzelne Skriptinformationen betrachten, indem Sie einen Doppelklick auf das Ordnersymbol von Quark Publishing Platform Server oben in der Spalte **Gespeicherte Skripte** ausführen.

➡ Das Skript "PublishAssetOnStatusChange" in der Illustration unten wurde bereits importiert und gesichert.



Führen Sie einen Doppelklick auf ein in der Spalte **Gespeicherte Skripte** aufgeführtes Skript aus, um es zu betrachten. Wenn ein Skript angezeigt wird, sind viele Menübefehle von Quark Publishing Platform Script Manager aus der Werkzeugleiste oben im Fenster verfügbar.



Verwenden Sie Quark Publishing Platform Script Manager, um Funktionen von Quark Publishing Platform Server zu automatisieren (wie im Beispielskript "PublishAssetOnStatusChange".

Anmelden mit Quark Publishing Platform Script Manager

Bevor Sie ein Skript für Quark Publishing Platform Server erstellen oder bearbeiten können, müssen Sie sich anmelden.

1 Doppelklicken Sie auf "Quark Publishing Platform Script Manager.app" (Mac OS) oder "ScriptManagerStartup.bat" (Windows).



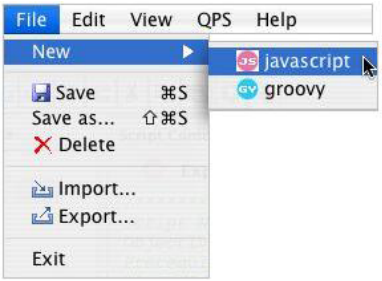
Melden Sie sich an Ihrem Quark Publishing Platform Server an, um Quark Publishing Platform Script Manager zu verwenden.

2 Geben Sie Ihren Usernamen, das Passwort und den Quark Publishing Platform Server Namen an und klicken Sie auf **Anmelden**.

Erstellen eines Skripts

Mit Quark Publishing Platform Script Manager haben Sie die Möglichkeit, Skripte zu schreiben und Quark Publishing Platform Beispielsskripte oder andere Skripte zum Bearbeiten und Ausführen zu importieren.

1 Wählen Sie **Ablage/Datei > Neu > Javascript** oder **Ablage/Datei > Neu > Groovy**, um ein Skript zu erstellen.



Erstellen Sie ein Skript in Quark Publishing Platform Script Manager unter Verwendung des Untermenüs **Neu**.

Ein neues Register wird im Quark Publishing Platform Script Manager Fenster angezeigt und der Name des Skripts wird in der Liste der **Gespeicherte Skripte** auf der linken Seite des Quark Publishing Platform Script Manager Fensters angezeigt.

➡ Obwohl Sie mit der Anwendung Quark Publishing Platform Script Manager Skripte schreiben und bearbeiten können, wird in der Regel eine besondere Authoring-Anwendung für JavaScript oder Groovy Skripte verwendet. In der Dokumentation Ihrer Skript-Authoring-Anwendung finden Sie Informationen zur Strukturierung von JavaScript oder Groovy Skripten.

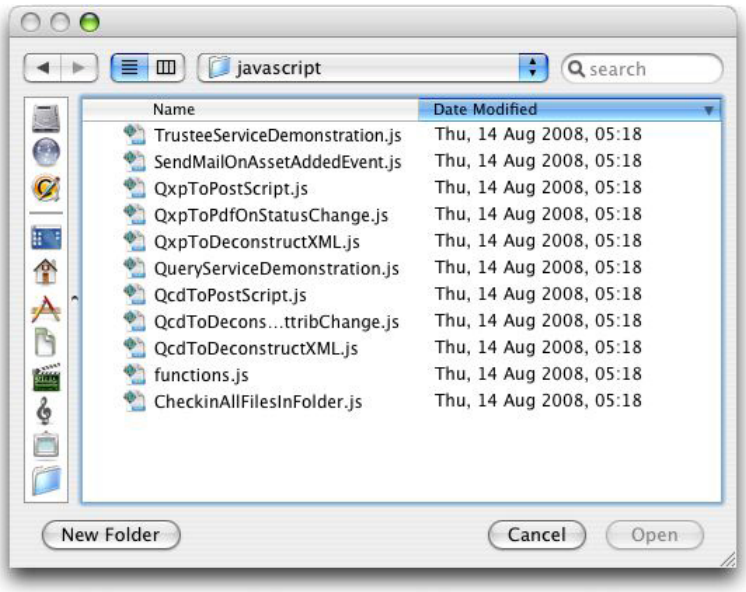
2 Wählen Sie **Ablage/Datei > Sichern**, um Ihre Arbeit zu speichern, während Sie Ihr Skript schreiben.

➡ Beim Sichern eines Skripts wird der Inhalt des Skripts an Quark Publishing Platform Server übertragen. Ein neues oder importiertes Skript wird vor dem Sichern nicht zu Quark Publishing Platform hinzugefügt.

Importieren eines Skripts

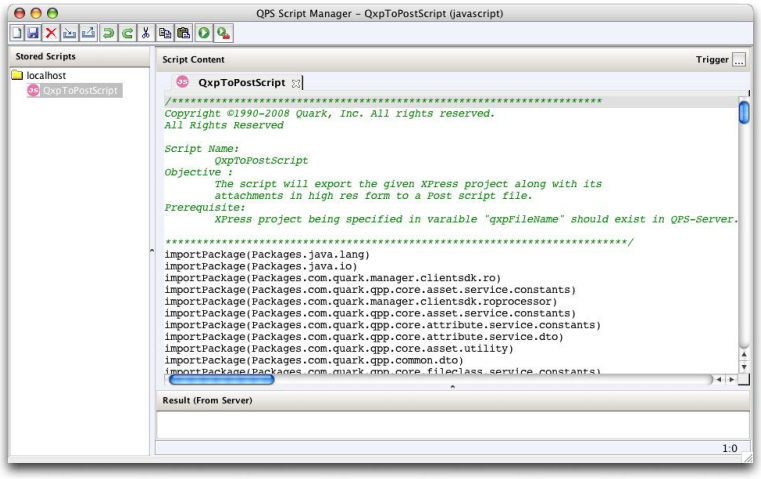
Sie können **Ablage/Datei > Importieren** verwenden, um JavaScript oder Groovy Skripte in Quark Publishing Platform Script Manager zu importieren. Ihre Quark Publishing Platform Server Installation beinhaltet Beispielskripte, die Sie importieren, bearbeiten und ausführen können.

1 Wählen Sie **Ablage/Datei > Importieren**.



Sie finden Quark Publishing Platform Beispielskripte im Ordner "javascript" im Order "Sample Scripts".

2 Suchen Sie den Ordner "javascript" auf, wählen Sie ein Skript und klicken auf **Öffnen**.



Der Bereich **Gespeicherte Skripte** listet geöffnete Skripte in Quark Publishing Platform Script Manager.

3 Scrollen Sie durch das Skript, um die Variablen und die Struktur zu betrachten.

4 Wählen Sie **Ablage/Datei > Sichern**, um das Skript zu sichern.

➡ Das von Ihnen importierte Skript bleibt unverändert, Sie müssen das importierte Skript jedoch in Quark Publishing Platform Script Manager sichern.

Löschen und Exportieren von Skripts

Sie müssen sich anmelden und ein Skript in Quark Publishing Platform Script Manager öffnen, bevor sie es exportieren oder löschen können.

1 Doppelklicken Sie auf den Namen des Skripts in der Liste **Gespeicherte Skripte** auf der linken Seite des Quark Publishing Platform Script Manager Fensters (oder klicken Sie auf das Register Skript im Bereich **Skriptinhalt**).

2 Markieren Sie das zu löschende Skript und wählen Sie **Ablage/Datei > Löschen** oder klicken Sie auf das Symbol "Löschen" in der Werkzeugleiste von Quark Publishing Platform Script Manager. Eine Warnmeldung fordert Sie auf, das Löschen zu bestätigen.

3 Markieren Sie das zu löschende Skript und wählen Sie **Ablage/Datei > Löschen** oder klicken Sie auf das Symbol "Löschen" in der Werkzeugleiste von Quark Publishing Platform Script Manager.

4 Geben Sie einen Namen für Ihr exportiertes Skript an und klicken Sie auf **Sichern**.

Das Schreiben, Bearbeiten und Auslösen von Skripten

Um einen Prozess zu automatisieren, müssen Sie ein Skript schreiben oder importieren, dass Services und Daten von Quark Publishing Platform Server direkt verwendet, um die erwarteten Aufgaben durchzuführen. Alle Quark Publishing Platform Server Objekte stehen für Zugriffe zur Verfügung und Operationen wie in der Quark Publishing Platform Server API können aufgerufen werden, um die erwarteten Ergebnisse zu erzielen. Um das Skript zu verwenden, müssen Sie es zunächst sichern, solange Sie an Quark Publishing Platform Server angemeldet sind.

Ob Sie ein Skript manuell oder anhand eines Zeitplans oder eines Quark Publishing Platform Ereignisses ausführen, es wird stets auf dem Quark Publishing Platform Server Computer ausgeführt. Es wird nicht der gesamte Output von Quark Publishing Platform Console im Ergebnisfenster von Quark Publishing Platform Script Manager angezeigt. Nur das Endergebnis oder ein bei der Skriptausführung ausgegebener Fehler erscheint in Quark Publishing Platform Script Manager.

Zugriff auf die Objekte von Quark Publishing Platform Server

Sie können den RuntimeBeanManager verwenden, um auf Objekte von Quark Publishing Platform Server zuzugreifen. Standardmäßig ist RuntimeBeanManager eine "declared bean" von Bean Scripting Framework (BSF), wodurch sie direkt für Skripte zur Verfügung steht. Sie können das Lookup-Verfahren verwenden, um auf beliebige Serverobjekte zuzugreifen.

Der Beispiel-Skripttext unten zeigt, wie auf Serverobjekte zugegriffen wird.

```
var assetFacade = runtimeBeanManager.lookupBean("restAssetFacade") var
queryFacade = runtimeBeanManager.lookupBean("queryFacade")
```

Laden eines Skripts in ein Skript

Sie können die Methode **load(.)** in Quark Publishing Platform Script Manager verwenden, um einem anderen Skript ein vorhandenes Skript hinzuzufügen. Das Laden eines Skripts umfasst das gesamte Skript im aktuellen Skript, so dass seine Variablen und Methoden verwendet werden können. "load(S1)" lädt ein Skript mit dem Namen S1. "load(S1, S2, Sn)" lädt Skripte mit dem Namen "S1", "S2" und "Sn".

Quark Publishing Platform Script Manager enthält zwei Beispielskripte mit häufig vorkommenden Funktionen für Quark Publishing Platform und QuarkXPress Server Manager ("QppFunctions.js" und "QxpsmFunctions.js"). Sie können Zeit sparen, indem Sie diese Beispielskripte importieren und laden.

Protokollieren und Debuggen von Skripten

Folgende Funktionen sind nützlich beim Protokollieren von Details in Skripten. Der für Quark Publishing Platform Server eingestellte Log Level legt fest, ob Log-Kommentare protokolliert werden.

- **print(.)**
  Druckt String Values der Variablen-Argumente. Der Druck findet auf der Server-Standardausgabe statt output. Sie können beispielsweise `print("Hello")` oder `print(arg1, ..., argN)` angeben.

- **debug(.)**
  Protokolliert einen Debug-Kommentar in der Protokolldatei von Quark Publishing Platform Server.

- **info(.)**
  Protokolliert einen informativen Kommentar in der Protokolldatei von Quark Publishing Platform Server.

- **warn(.)**

Protokolliert einen warnenden Kommentar in der Protokolldatei von Quark Publishing Platform Server.

- **error(.)**
  Protokolliert einen Fehlerkommentar in der Protokolldatei von Quark Publishing Platform Server.

- **exception(.)**
  Protokolliert eine Ausnahme in der Protokolldatei von Quark Publishing Platform Server. Beispiel:

```
{
//do something
}
catch (err) {
exception(err);
}
```

Verwenden von Utility-Methoden in Skripten

Verwenden Sie folgende Methoden, um URLs auszulesen und Funktionen auszuführen, zu spawnen und zu synchronisieren.

- **readUrl(.)**
  Öffnet eine Verbindung mit der gegebenen URL, liest alle ihre Daten aus und wandelt sie in einen String um. Hierzu wird eine definierte Zeichenkodierung oder die Standard-Zeichenkodierung verwendet (falls kein ausdrückliches Coding-Argument angegeben wird). Beispiel: `readUrl(url)` oder `readUrl(url, charCoding)`.

- **runCommand(.)**
  Führt den angegebenen Befehl mit vorgegebenem Argument und Optionen als separaten Prozess aus und gibt den Exit-Status des Prozesses zurück. Beispiel: `runCommand(command)` oder `runCommand(command, arg1, ..., argN).`

- **spawn(.)**
  Führt eine vorgegebene Funktion oder ein Skript in einem anderern Thread aus. Beispiel: `function g() {//tu etwas;)` oder `spawn(g);`.

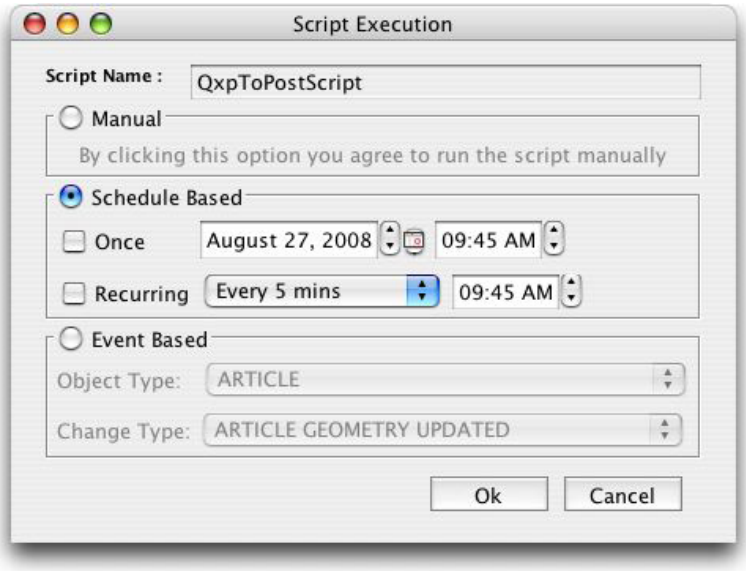
- **sync(.)**
  Erzeugt eine "synchronisierte" Funktion (eine Java-Synchronisierungsmethode) aus einer vorhandenen Funktion. Die neue Funktion synchronisiert auf das "this" Objekt ihres Aufrufs.

```
var o = { f: sync(function(x) {
print("entry");
Packages.java.lang.Thread.sleep(x*1000);
print("exit");
})};
```

Auslösen eines Skripts

Quark Publishing Platform Script Manager Skripte können auf drei Arten ausgeführt werden. Sie können ein Skript in Quark Publishing Platform Script Manager manuell anstoßen; Sie haben die Möglichkeit ein Skript in bestimmten Intervallen ausführen zu lassen oder Ereignisse festzulegen, die innerhalb eines Quark Publishing Platform Workflows vorkommen und das Skript "triggern".

1. Zeigen Sie das Skript im Bereich **Skriptinhalt** des Quark Publishing Platform Script Manager Fensters an.
2. Sichern Sie das Skript.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Auslösen** auf der rechten Seite des Quark Publishing Platform Script Manager Fensters. Die Dialogbox **Skriptausführung** wird angezeigt.



Verwenden Sie die Dialogbox **Skriptausführung**, um ein Skript manuell anzustoßen, eine Skriptausführung zeitlich zu planen oder ein Quark Publishing Platform Ereignis zu definieren, das das Skript auslöst.

4. Zum Starten des Skripts klicken Sie auf **Manuell** und klicken auf **OK**. Das Skript wird ausgeführt.
5. Um ein Skript zu einem bestimmten Zeitpunkt ausführen zu lassen, klicken Sie auf **Planbasiert**, aktivieren Sie **Einmal** und wählen Sie anschließend ein Datum und eine Zeit. Das Skript wird zur angegebenen Zeit gestartet.
6. Damit ein Skript in regelmäßigen Intervallen ausgeführt wird, klicken Sie auf **Planbasiert**, markieren **Wiederholt** und geben Sie dann die Intervalle an.
7. Klicken Sie auf **Ereignisbasiert**, um ein Quark Publishing Platform Ereignis festzulegen, welches das Skript anstößt, und wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Objekttyp**. Die Optionen im Dropdown-Menü **Typ ändern** ändern sich abhängig von Ihrer Auswahl im Dropdown-Menü **Objekttyp**.
8. Wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Typ ändern** und klicken Sie auf **OK**.

Quark Publishing Platform ereignisbasiertes Skriptbeispiel

Das folgende Beispielskript wird ausgelöst, um eine PDF-Version eines Assets an einem bestimmten Ort zu veröffentlichen, wenn der Status des Assets geändert wird. In diesem Fall heißt der **Objekttyp** "ASSET" und der **Änderungstyp** heißt "ASSET_CHANGED".

```
Das gesamte Skript muss durch folgenden Inhalt ersetzt werden:
importPackage(Packages.java.lang); importPackage(Packages.java.io);
importPackage(Packages.java.util);
importPackage(Packages.com.quark.qpp.core.messaging.service.constants);

//Name des Status. Wenn ein Asset sich im angegebenen Status befindet, soll
 es veröffentlicht werden. var statusName = "Publish";

// Zielordner für veröffentlichte Inhalte var destinationFolder =
"E:/target";

var assetId = ASSET.get(DefaultMessagePropertyNames.OBJECT_ID);

//Declare QPP Service Facades var publishFacade =
runtimeBeanManager.lookupBean("publishFacade"); var assetFacade =
runtimeBeanManager.lookupBean("restAssetFacade");

/*Map der Inhaltstypen und Publishing Channel IDs. Abhängig vom Inhaltstyp
 des Assets wird der entsprechende Publishing Channel in Erwägung gezogen
*/ var publishingChannelsMap = {'QuarkXPress Project':'qxpPdf', 'Business
Document':'busDocPdf'};

/* Channel Parameter für Publishing Channel mit ID : qxpPdf */ var
parametersForQxpPdf = new java.util.HashMap();
parametersForQxpPdf.put("SPREAD_VIEW", "FALSE");

/* Channel Parameter für Publishing Channel mit ID : busDocPdf */ var
parametersForBusDocPdf = new java.util.HashMap();
parametersForBusDocPdf.put("XSL_URI", "classpath:BusDoc2QXPS.xslt");
parametersForBusDocPdf.put("QXP_TEMPLATE_URI", "classpath:BLTEMP.qxp");

/* Map von Publishing Channel ID und Publishing Parameter */ var
parametersMap = { 'qxpPdf' : parametersForQxpPdf, 'busDocPdf' :
parametersForBusDocPdf};

//Declarieren eines String Buffers var stringBuffer = new StringBuffer();

//Namen der zu holenden Attribute var attributes = ["Name", "Status",
"Content Type"];

var assetInfo = assetFacade.getAsset(assetId, null/*majorVersion*/,
null/*minorVersion*/, attributes, false/*get child asset relations */, false
 /* get parent asset relations*/, []/*Relation types*/, null /*Rendition
Type */, null /* Output stream*/, null /*layout number*/, null/*page
number*/);

var attributesList = assetInfo.getAttributeValueList().getAttributeValue();

var assetName = ""; var currentStatus = ""; var contentType = "";

for(var i = 0; i<attributesList.size(); i++){ var attributeValue =
attributesList.get(i); if(attributeValue.getName().equalsIgnoreCase("Name")){
 assetName = attributeValue.getValue(); }
if(attributeValue.getName().equalsIgnoreCase("Status")){ currentStatus =
attributeValue.getValue(); }
if(attributeValue.getName().equalsIgnoreCase("Content Type")){ contentType
 = attributeValue.getValue(); } }

//Falls das Asset sich im erwünschten Status befindet
if(currentStatus.equalsIgnoreCase(statusName)){

 try{ var pdfFile = new File(destinationFolder + "/"+ assetName+".pdf");
var fileOutputStream = new FileOutputStream(pdfFile);

  //Publishing Channel ID auf der Basis des Inhaltstyps holen var
publishingChannelId = publishingChannelsMap[contentType]; var
publishingChannelParameters = parametersMap[publishingChannelId];

  publishFacade.publishQPPResource(assetId, fileOutputStream,
publishingChannelId, null /* Da wir das gegebene Asset publizieren wollen,
 ist der Delivery Channel null*/, publishingChannelParameters);
stringBuffer.append("\n"+assetName+" wurde als PDF am folgenden Speicherort
 veröffentlicht "+destinationFolder); }catch(exception){
stringBuffer.append("Fehler beim Veröffentlichen von Asset:
"+assetName+"\n"); stringBuffer.append(exception); }finally{
```

```
if(fileOutputStream != undefined){ fileOutputStream.close(); } } }
stringBuffer.toString();
```

Manuelles Ausführen eines Skriptes

Auch wenn Sie ein Quark Publishing Platform Ereignis definieren, um ein Skript anzustoßen, oder die zeitliche Ausführung eines Skripts planen, können Sie jederzeit ein Skript ebenfalls manuell starten.

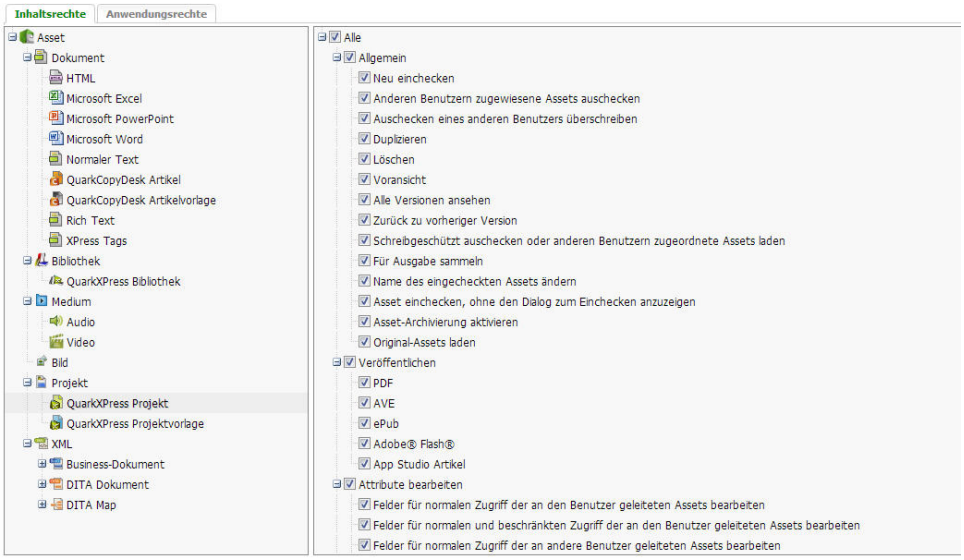
1. Rufen Sie das Skript in der Spalte **Skriptinhalt** auf.
2. Zum Ausführen eines Skripts wählen Sie **QPP > Ausführen** oder klicken Sie auf die Schaltfläche **Ausführen**.
3. Wählen Sie **QPP > Parameter ausführen**, um eine bestimmte Funktion eines Skripts auszuführen. Die Dialogbox **Parameter ausführen** wird angezeigt.
4. Geben Sie einen Namen in das Feld **Name der Methode** ein, legen Sie Parameter fest (Sie können Parameter hinzufügen und löschen) und klicken Sie auf **OK**, um spezielle Parameter auszuführen.

Rechte

Wenn Sie die Rechte für eine Rolle spezifizieren, legen Sie die den Anghörigen dieser Rolle zur Verfügung stehenden Befehle für die gewählte Quark Publishing Platform Anwendung fest. Wenn die Angehörigen einer Rolle nicht die zur Durchführung einer Aufgabe erforderlichen Rechte besitzen, ist der Befehl unter Umstanden deaktiviert, nicht verfügbar oder ausgeblendet. Um die Rechte festzulegen, melden Sie sich im Quark Publishing Platform Web Admin Interface unter `http://[IP-Adresse des Plattform Server-Computers]:61400/admin` an und klicken links auf **Rollen und Rechte**.

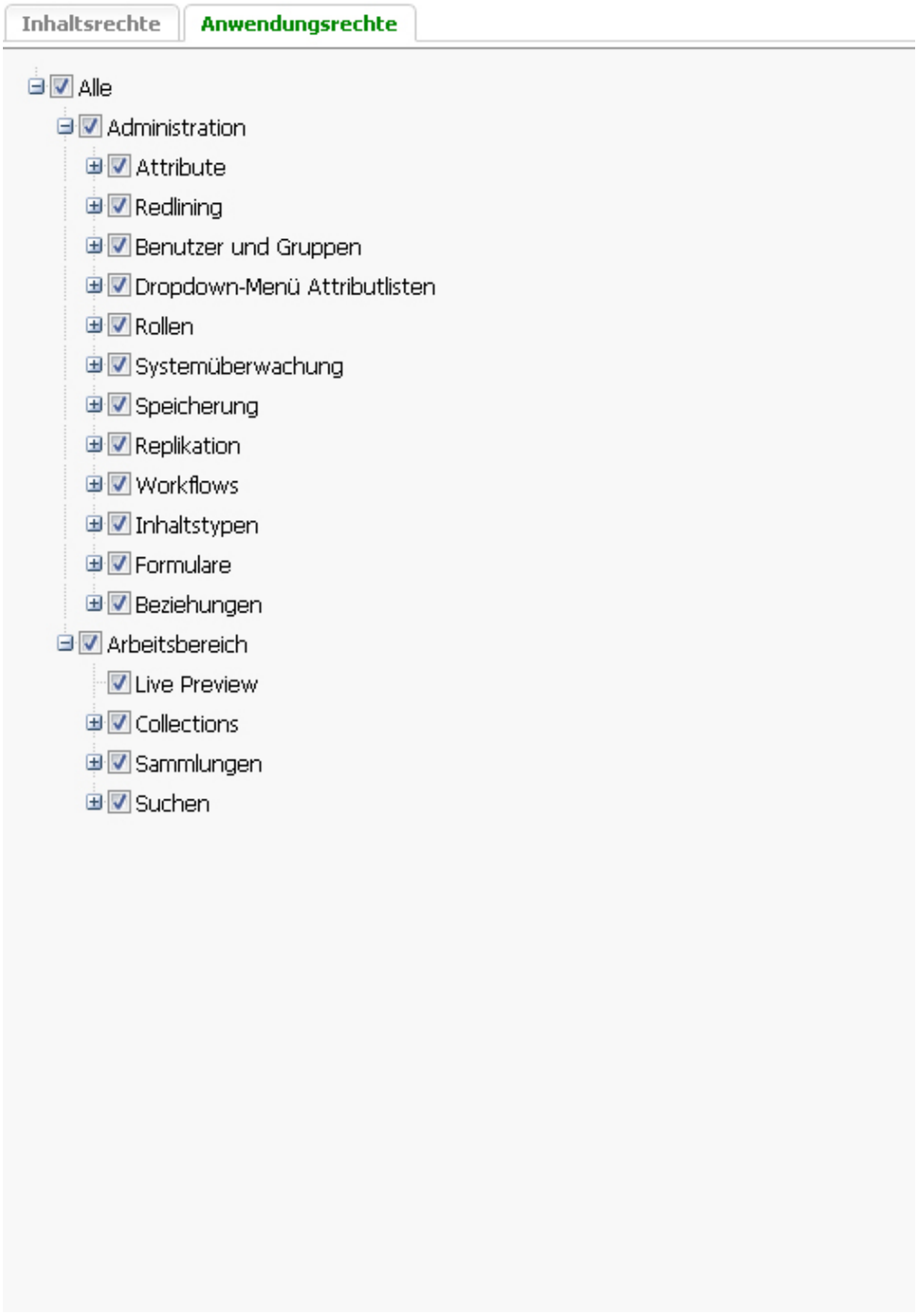
Es gibt zwei Typen von Rechten:

- **Inhaltsrechte**: Diese Rechte steuern die Art und Weise, wie User mit dem Content interagieren.



Für die verschiedenen Assettypen sind unterschiedliche Inhaltsrechte verfügbar und die einzelnen Rechte können abhängig davon, welcher Assettyp ausgewählt ist, unterschiedlich funktionieren.

- **Anwendungsrechte**: Diese Rechte steuern die für die einzelnen User zur Verfügung stehenden Funktionen der Anwendung.



Inhaltsrechte

"Inhaltsrechte" beziehen sich allgemein auf den Grad und die Art des Zugriffs von Usern auf Inhalte.

Inhaltsrechte: Allgemein

Dieser Abschnitt behandelt allgemeine Rechte.

- **Neu einchecken**: Angehörige der Rolle können neue Artikel, Projekte, Bilder und weitere Assets einchecken.
- **Anderen Anwendern zugewiesene Medienelemente auschecken**: Angehörige der Rolle können Artikel, Projekte, Bilder und weitere Assets auschecken, die anderen Benutzern zugeordnet sind.
- **Auschecken eines anderen Benutzers überschreiben**: Angehörige der Rolle können Artikel, Projekte, Bilder und weitere Assets auschecken, die von einem anderen Benutzer ausgecheckt sind. Wenn beispielsweise ein Benutzer ein Asset ausgecheckt hat und Sie die Rechte zum Überschreiben des Auscheckens besitzen, können Sie das Asset markieren, Wahl/Alt drücken und auf **Auschecken** in der Quark Publishing Platform Werkzeugleiste **Arbeitsbereich** klicken. Eine Meldung informiert Sie darüber, dass das Asset von einem bestimmten Benutzer ausgecheckt wurde. Falls Sie mit dem überschreibenden Auschecken fortfahren, erhält dieser andere Benutzer ebenfalls eine Benachrichtigung. Der andere Benutzer kann das Asset nicht einchecken, wenn er es nicht umbenennt (und die Rechte zum Einchecken neuer Assets besitzt). Das neue Asset steht in keiner Beziehung zum Original.
- **Duplizieren**: Angehörige der Rolle können Artikel, Projekte, Bilder und weitere Assets duplizieren.
- **Löschen**: Angehörige der Rolle können Artikel, Projekte, Bilder und weitere Assets löschen.
- **Voransicht**: Angehörige der Rolle können eine Vorschau von Artikeln, Projekten, Bildern und weiteren Assets betrachten.
- **Alle Versionen ansehen**: Angehörige der Rolle können alle Versionen von Artikeln, Projekten, Bildern und von weiteren Assets in den Sammlungen betrachten, denen der Benutzer auf Quark Publishing Platform Server angehört.
- **Zurück zu vorheriger Version**: Angehörige der Rolle können bei Artikeln, Projekten, Bildern und weiteren Assets zu vorherigen Versionen zurückkehren.
- **Auschecken (schreibgeschützt) oder laden: Assets, die anderen Anwendern zugewiesen sind**: Angehörige der Rolle können schreibgeschützte Versionen von Artikeln, Projekten, Bildern und weiteren Assets kopieren. Benutzer können Kopien von Assets von Quark Publishing Platform Server abrufen, ohne diese auszuchecken.
- **Name des eingecheckten Assets ändern**: Mitglieder der Rolle können die Namen eingecheckter Assets ändern, die anderen Usern zugewiesen sind.
- **Asset einchecken, ohne den Dialog zum Einchecken anzuzeigen**: Aktivieren Sie diese Box, um es Anwendern zu ermöglichen, die Dialogbox **Einchecken** zu umgehen, indem sie beim Klick auf **Asset einchecken** die Taste Wahl/Alt drücken.
- **Asset-Archivierung aktivieren**: Dieses Recht ermöglicht Benutzern das Archivieren von Quark Publishing Platform Assets.
- **Original-Assets laden**: Mitglieder der Rolle können die Originalversion von Assets laden.
- **Publizieren**: Diese Gruppe von Rechten gibt Ihnen die Kontrolle darüber, ob Mitglieder der Rolle in den unterschiedlichen von Quark Publishing Platform unterstützten Formaten veröffentlichen dürfen.

Inhaltsrechte: Attribute bearbeiten

Dieser Abschnitt beinhaltet mehrere Rechte, die Sie für die jedem Dateityp in Quark Publishing Platform zugeordneten Attribute aktivieren oder deaktivieren können. Wenn Sie Attribute erstellen, können Sie den Zugriff auf diese Attribute auf solche Anwender beschränken, die die Rechte besitzen, Attribute mit normalem und solche mit beschränkten Zugriff zu bearbeiten. Aktivieren Sie dazu **Beschränkter Zugriff** in der Dialogbox **Attribut erstellen**. Benutzer mit dem Recht, nur Felder für normalen Zugriff zu bearbeiten, können keine Attribute mit beschränktem Zugriff bearbeiten. So besitzen zum Beispiel Angehörige der Rolle "Redakteure" Zugriff auf ein beschränktes Attribut wie "Freigabe durch Redakteur". Angehörige der Rolle "Texter" sind jedoch möglicherweise nicht in der Lage, das Feld zu bearbeiten, da sie nur Rechte zum Bearbeiten von Feldern mit normalem Zugriff besitzen. Die Rechte umfassen folgendes:

- **Felder für normalen Zugriff der an den Benutzer geleiteten Assets bearbeiten**: Angehörige der Rolle können Attribute für normalen Zugriff von Artikeln, Projekten, Bildern und weiteren an sie geleiteten Assets bearbeiten.
- **Felder für normalen und beschränkten Zugriff der an den Benutzer geleiteten Assets bearbeiten**: Angehörige der Rolle können Attribute für normalen Zugriff und beschränkten Zugriff von Artikeln, Projekten, Bildern und weiteren an sie geleiteten Assets bearbeiten.
- **Felder für normalen Zugriff der an andere Benutzer geleiteten Assets bearbeiten**: Angehörige der Rolle können Attribute für normalen Zugriff von Artikeln, Projekten, Bildern und weiteren an einen anderen Benutzer geleiteten Assets bearbeiten.
- **Felder für normalen und beschränkten Zugriff der an andere Benutzer geleiteten Assets bearbeiten**: Angehörige der Rolle können Attribute für normalen und beschränkten Zugriff von Artikeln, Projekten, Bildern und weiteren an einen anderen Benutzer geleiteten Assets bearbeiten.
- **Sammlung des eingecheckten Assets ändern**: Mitglieder der Rolle können ein eingechecktes Asset in eine andere Sammlung verschieben.
- **Workflow des eingecheckten Assets ändern**: Mitglieder der Rolle können ein eingechecktes Asset in einen anderen Workflow verschieben.

Inhaltsrechte: Job Jackets

In diesem Abschnitt werden mehrere Rechte behandelt, mit eingestellt wird, ob Mitglieder einer Rolle Funktionen von Job Jackets überschreiben dürfen.

- **Job Jackets Standarddatei oder Job Ticket Vorlage überschreiben**: Mitglieder der Rolle können Job Jackets Dateien oder Job Tickets verwenden, wenn diese nicht die Standarddateien sind.
- **Layout-Evaluierungsregeln beim Einchecken eines Projekts überschreiben**: Mitglieder der Rolle können ein Projekt auch dann einchecken, wenn es die Layout-Evaluierung nicht besteht.
- **Layout-Evaluierungsregeln beim Drucken eines Projekts überschreiben**: Mitglieder der Rolle können ein Projekt auch dann drucken, wenn es die Layout-Evaluierung nicht besteht.

Inhaltsrechte: Redlining bearbeiten

Verwenden Sie Rechte, um zu kontrollieren, ob Benutzer Änderungen akzeptieren und zurückweisen können und ob sie die Redline-Nachverfolgung von Änderungen aktivieren und deaktivieren können.

- **Änderungen ablehnen und annehmen (gewählte/angezeigte/alle)**: Mitglieder der Rolle können Redlining-Änderungen annehmen oder ablehnen.
- **Nachverfolgung aktivieren/deaktivieren**: Mitglieder der Rolle können die Redline-Nachverfolgung ein- oder ausschalten.

Inhaltsrechte: Artikelkomponenten

In diesem Abschnitt werden mehrere Rechte im Zusammenhang mit Artikelkomponenten behandelt.

- **Komponenten nur für Primärzuordnungen ziehen-und-loslassen (keine Mehrfachverbindungen)** : Mitglieder dieser Rolle können Komponenten ziehen und loslassen (Drag and Drop), um ausschließlich Primärzuordnungen zu erstellen.
- **Komponenten für Primär- und Sekundärzuordnungen ziehen-und-loslassen (Mehrfachverbindungen)**: Mitglieder dieser Rolle können Komponenten ziehen und loslassen, um Sekundärzuordnungen zu erstellen.
- **Primärzuordnung von Komponenten überschreiben**: Aktivieren Sie diese Box, um es Anwendern zu erlauben, die Umschalttaste beim Zuordnen einer Artikelkomponente zu drücken, die bereits eine Primärzuordnung ist. Auf diese Weise wird eine neue Primärzuordnung erzeugt.
- **Drag-and-drop für Komponenten über Sammlungen aktivieren**: Aktivieren Sie diese Box, um es Anwendern zu ermöglichen, Artikelkomponenten Projekten in unterschiedlichen Sammlungen zuzuordnen.
- **Komponenten von Projekten abtrennen**: Aktivieren Sie diese Box, um es Anwendern zu erlauben, eine Komponente von einem Projekt abzutrennen.
- **Artikeln Komponenten hinzufügen**: Mitglieder der Rolle können Artikeln Komponenten hinzufügen.
- **Komponenten aus Artikeln löschen**: Mitglieder der Rolle können Komponenten aus Artikeln löschen.
- **Komponenten neu benennen und Komponententypen ändern**: Mitglieder der Rolle können Komponenten umbenennen und ihren Komponententyp ändern.
- **Lokale Ressourcen beim Einchecken von Artikeln behalten**: Mitglieder der Rolle können lokale Ressourcen behalten, die mit einem Artikel verknüpft sind, nachdem der Artikel eingecheckt ist

Inhaltsrechte: Bilder bearbeiten

Verwenden Sie die Einstellungen in diesem Bereich, um es Benutzern zu ermöglichen, Bildzuordnungen zu verwalten.

- **Ziehen-Loslassen**: Mitgileder der Rolle können Bilder aus dem Fenster **Arbeitsbereich-Browser** in ein Layout ziehen.

- **Drag-and-drop für Bilder über Sammlungen aktivieren**: Aktivieren Sie diese Box, um es Anwendern zu ermöglichen, Bilder Projekten in unterschiedlichen Sammlungen zuzuordnen.
- **Bilder von Projekten abtrennen**: Aktivieren Sie diese Box, um es Anwendern zu erlauben, ein Bild von einem Projekt abzutrennen.
- **Eigenschaften der Bildplatzierung bearbeiten**: Mitglieder der Rolle können die Eigenschaften importierter Bilder ändern.
- **Bild ersetzen oder entfernen**: Mitglieder der Rolle können importierte Bilder ersetzen oder entfernen.

Inhaltsrechte: Bearbeiten

Diese Rechte legen fest, wie Angehörige der Rolle Text formatieren können.

- **Text bearbeiten**: Angehörige der Rolle können Text in ausgecheckten Artikeln bearbeiten.
- **Ostasiatische Typografiefunktionen**: Mitglieder dieser Rolle können ostasiatische Typografiefunktionen verwenden.
- **Absatzformate**: Dieser Abschnitt umfasst die Rechte zum Anwenden von Absatzformatierungen.
- **Zeichenformate**: Dieser Abschnitt umfasst die Rechte zum Anwenden von Zeichenstilvorlagen und bestimmten Zeichenattributen (fett, kursiv, unterstrichen, hochgestellt, tiefgestellt und durchgestrichen).
- **Notizen**: Dieser Abschnitt umfasst die Rechte zum Erstellen und Bearbeiten von Notizen, sowie zum Bearbeiten und Betrachten Notizen, die von anderen Benutzern erstellt wurden.

Anwendungsrechte

"Anwendungsrechte" beziehen sich allgemein auf den Grad und die Art des Zugriffs von Usern auf Funktionen der Anwendung.

Anwendungsrechte: Administration

Folgende Rechte regeln die Verwaltung von Workflow und Dateien.

- **Attribute**: Dieser Abschnitt enthält drei Rechte zum Betrachten, zum Erstellen und Bearbeiten und zum Löschen von Asset-Attributen.
- **Redlining**: Verwenden Sie Rechte, um zu kontrollieren, ob Benutzer Änderungen akzeptieren und zurückweisen können und ob sie die Redline-Nachverfolgung von Änderungen aktivieren und deaktivieren können.
- **Benutzer und Gruppen**: Dieser Abschnitt enthält Rechte zum Betrachten, zum Erstellen und Bearbeiten und zum Löschen von Benutzern und Benutzergruppen. Sie können auch aus einer Lightweight Directory Access Protocol (LDAP) Liste importierte Benutzer verwalten.

- **Dropdown-Menü Attributlisten**: Dieser Abschnitt enthält drei Rechte zum Betrachten, zum Erstellen und Bearbeiten und zum Löschen von Listen, die Sie in Dropdown-Menü Attribute aufnehmen können.
- **Rollen**: Dieser Abschnitt enthält drei Rechte zum Betrachten, zum Erstellen und Bearbeiten und zum Löschen von Rollen.
- **Systemüberwachung**: Dieser Abschnitt enthält drei Rechte zum Betrachten des Systemmonitors, zum Abmelden von Benutzern und zum Herunterfahren von Quark Publishing Platform Server.
- **Speicherung**: Die Speicherungsfunktion ermöglicht die Angabe von Speicherorten, auf denen Quark Publishing Platform Server Assets speichert sowie die Festlegung von Regeln für die einzelnen Dateitypen.
    - **Assetspeicher**: Dieser Abschnitt enthält drei Rechte zum Betrachten, zum Erstellen und Bearbeiten und zum Löschen von Assetspeichern.
    - **Speicherregeln**: Dieser Abschnitt enthält drei Rechte zum Betrachten, zum Erstellen und Bearbeiten und zum Löschen von Speicherorten für verschiedene Dateitypen.
- **Workflows**: Dieser Abschnitt enthält Rechte zum Betrachten, zum Erstellen/ Bearbeiten und zum Löschen von Rollen.
- **Inhaltstypen**: Dieser Abschnitt enthält Rechte zum Betrachten, zum Erstellen/ Bearbeiten und zum Löschen von Inhaltstypen.
- **Formulare**: Dieser Abschnitt enthält Rechte zum Betrachten und Bearbeiten von Formularen.
- **Beziehungen**: Dieser Abschnitt enthält Rechte zum Betrachten, zum Erstellen/ Bearbeiten und zum Löschen von Beziehungen.

Anwendungsrechte: Arbeitsbereich

Folgende Rechte beziehen sich auf den Arbeitsbereich von Quark Publishing Platform.

- **Sammlungen**: Dieser Abschnitt enthält Rechte zum Erstellen, Löschen, Duplizieren, Verschieben, Kopieren, Durchsuchen und Bearbeiten von Sammlungen.
- **Sammlungsvorlagen**: Dieser Abschnitt enthält Rechte zum Erstellen, Löschen, Duplizieren, Verschieben und Kopieren von Sammlungsvorlagen.
- **Suchen**: Dieser Abschnitt enthält Rechte zum zum Erstellen/ Bearbeiten, Teilen/Zurücknehmen des Teilens und zum Löschen von Suchen. Er ermöglicht außerdem eine erweiterte Darstellung von Suchen.
- **Live-Vorschau**: Ermöglicht Anwendern eine Live-Vorschau gerenderter XML-Dokumente im Bereich **Referenzen/Vorschau** von Quark XML Author.

Glossar

Dieses Glossar dient als Kurzübersicht für Quark Publishing Platform spezifische Begriffe.

Archiv
Dient dem Kopieren eines Quark Publishing Platform Assets vom Speicherordner in einen Backup-Speicherplatz. Das Archivieren eines Assets entfernt es nicht aus Quark Publishing Platform Server.

Artikel
Eine Textdatei in einem Quark Publishing Platform Workflow. Siehe auch *Zugeordneter Artikel, Artikel ohne Unterkategorie* und *Nicht zugeordneter Artikel*.

Artikelkomponente
Eine Textkette in einem QuarkCopyDesk Artikel. Artikelkomponenten können mit QuarkCopyDesk, Quark Publishing Platform Web Client oder Quark Publishing Platform XTensions Software für QuarkXPress erstellt oder gelöscht werden. Jede Artikelkomponente besitzt ihre eigenen Daten zur Texteinpassung. Siehe auch *Bildkomponente*.

Zuweisen
Dient dem Weiterleiten eines neuen Projekts, Artikels, Bildes oder anderer Quark Publishing Platform Assets an einen Benutzer, eine Gruppe oder *Niemand*.

Aufgabenbenachrichtigung
Ein Audio-Alarm oder ein Dialog, der Sie über eine Aufgabe in Kenntnis setzt. QuarkCopyDesk, QuarkXPress und Quark Publishing Platform Client Benutzer können eine Vorgabe einstellen, mit der sie eine Aufgabenbenachrichtigung erhalten, während sie am Quark Publishing Platform Server angemeldet sind. Benutzer können eine Audio-Meldung, eine Dialog-Meldung, beide Arten der Warnmeldung oder keine Warnung erhalten.

Zugeordneter Artikel
Ein Artikel, der mit einem oder mehr Text- oder Bildrahmen in einem QuarkXPress Projekt verbunden ist. Zugeordnete Artikel können Text, Bildinhalte und ein Seitenbild enthalten.

Zugeordnetes Bild
Ein Bild, das mit einem Bildrahmen in einem QuarkXPress Projekt verbunden ist.

Attribute
Spezielle Informationen, die mit einem Quark Publishing Platform Asset verbunden sind. Ein typisches Attribute-Set für ein Quark Publishing Platform Asset kann bestimmte Daten enthalten, z. B. Zeit und Datum, zu dem das Asset zugeordnet wurde, das Fälligkeitsdatum und die Zeit, sowie den aktuellen Status des Assets. Benutzer der Administrationsrolle definieren Attribute auf der Serverebene.

Attributfeld
Ein Element eines Quark Publishing Platform Asset Attributs. Jedes Attributfeld enthält spezielle Arten von Information, z. B. Fälligkeitsdatum oder Status. Auf Felder kann normal (verfügbar für alle Benutzer mit dem Recht, Attribute zu bearbeiten) oder eingeschränkt (verfügbar nur für Benutzer mit den geeigneten Rechten) zugegriffen werden. Der Zugriff auf Felder kann auch durch Einschränkungen gesteuert werden. Zu den Feldtypen zählen Textfelder, Datumsfelder, Zeitfelder, Zahlenfelder, Maßfelder, Checkboxfelder und Dropdown-Menüfelder.

Auschecken abbrechen
Dient dem Verwerfen von Änderungen an einem ausgecheckten Asset und zum Entfernen des Assets von Ihrer Festplatte. Wenn Sie ein Auschecken abbrechen, wird die zuletzt vom Quark Publishing Platform Server ausgecheckte Version (oder die zuletzt gesicherte Version, falls vorhanden) wieder zur aktuellen Version.

Einchecken
Die Bedeutung von „Einchecken“ hängt davon ab, ob ein Asset bereits Teil des Quark Publishing Platform Workflows ist. Wenn ein Asset neu ist, bedeutet „Einchecken“, es in den Quark Publishing Platform Workflow einzuführen, indem es auf dem Quark Publishing Platform Server abgelegt wird. Falls ein Asset bereits im Quark Publishing Platform Server vorhanden ist, bedeutet „Einchecken“, dass die Kontrolle über das Asset an den Quark Publishing Platform Server zurückgegeben wird, nachdem das Asset ausgecheckt wurde. Zum Einchecken gehört normalerweise das Weiterleiten des Assets an einen anderen Benutzer oder eine andere Gruppe, allerdings können Benutzer Assets auch an sich selbst weiterleiten.

Auschecken
Ein Asset auszuchecken bedeutet, die neueste Version dieses Assets zum Bearbeiten auf Ihre lokale Festplatte zu kopieren. Wenn Sie ein Asset auschecken, verhindern Sie, dass andere Benutzer es bearbeiten. Wenn die Bearbeitung beendet ist, müssen Sie das Asset einchecken, damit die Kontrolle an Quark Publishing Platform Server zurückgegeben wird.

Sammeln für Ausgabe
Ein QuarkXPress Befehl, mit dem Sie eine Kopie eines Projekts, Kopien von in das Projekt importierten Bild-Assets, Kopien von im Projekt benutzten Farbprofilen und Schriften und einen Bericht über Elemente des Projekts erstellen können. Wenn Sie eine „Sammeln für Ausgabe“-Version eines Projekts erstellen (normalerweise, nachdem alle zugeordneten Artikel und Seitenelemente fertiggestellt sind und das Projekt zur Ausgabe bereit ist), wird der gesamte Artikeltext in der Kopie gesichert, die mit jeder kompatiblen Version von QuarkXPress geöffnet und gedruckt werden kann. Der Publishing Channel „Sammeln für Ausgabe“ steht auch für XML-Inhalte zur Verfügung.

Sammlung
Eine Sammlung ist eine Gruppe von miteinander in einer Beziehung stehenden Assets. Jede Sammlung kann über einen oder mehrere mit ihr verknüpfte Workflows (optional mit Regeln zur automatischen Weiterleitung), einen Satz Job Jackets, eine Anzahl zugehöriger Benutzer und Gruppen und Versionseinstellungen für jeden Asset-Typ verfügen.

Sammlungsvorlage
Sammlungsvorlagen machen es leichter, Sammlungen zu erstellen und zu pflegen. Nehmen wir zum Beispiel an, sie hätten mehrere Publikationen und alle Publikationen benötigen ihre eigene, identisch konfigurierte Untersammlung „Bilder“. Sie müssen nun nicht mehr jede „Bilder“-Sammlung manuell von Grund auf neu erstellen, sondern haben die Möglichkeit, eine Sammlungsvorlage „Bilder-Vorlage“ zu erstellen, und dann jede „Bilder“-Sammlung von dieser Vorlage zu generieren. Wenn Sie später einen Benutzer hinzufügen möchten oder eine Änderung an einem Job Ticket vornehmen wollen, das von den „Bilder“-Untersammlungen verwendet wird, können Sie die Änderung einfach an der Sammlungsvorlage „Bilder-Vorlage“ durchführen und die Änderung wird automatisch auf alle Sammlungen angewendet, die diese Sammlungsvorlage verwenden.

Komponente
Siehe *Artikelkomponente* und *Bildkomponente*.

Einschränkung
Eine Einschränkung der Möglichkeiten, die ein Benutzer mit einem Attributfeld hat, wenn er ein Asset eincheckt, eine Version speichert oder ein Attribut bearbeitet. Eine Einschränkung kann erfordern, dass ein Benutzer Änderungen an dem Wert in einem Feld vornimmt, dass er einen Wert in das Feld eingibt oder verhindern, dass er den Inhalt des Feldes ändert. Einschränkungen basieren auf Status und Rolle.

Textprobe (auch „Textvoransicht“)
Die Möglichkeit, die ersten 255 Zeichen einer QuarkCopyDesk Artikelkomponente oder Textdatei im Fenster **Arbeitsbereich** zu betrachten.

Standardpfad für ausgecheckte Assets
Der Ordner auf der Festplatte eines Benutzers, auf der ausgecheckte Assets gespeichert sind, während der Benutzer mit ihnen arbeitet.

Löschen
Ein Quark Publishing Platform Asset zu löschen, bedeutet, dass es dauerhaft aus Quark Publishing Platform Server entfernt wird. Sie können Artikelkomponenten auch mithilfe von Quark Publishing Platform XTensions Software und QuarkCopyDesk löschen.

Zielserver
Der Server, auf den Sie Assets kopieren, wenn Sie sie replizieren.

Abtrennen
Einen zugeordneten Artikel oder andere Quark Publishing Platform Assets abzutrennen, bedeutet die Verknüpfung zwischen diesem Asset und einem Text- oder Bildrahmen in einem QuarkXPress Projekt zu lösen. Nach dem Trennen bleibt das Asset oder der Artikel in Quark Publishing Platform Server und kann einem anderen Rahmen oder Projekt zugeordnet werden.

Untermenü Anzeigen (Menü Ansicht) und Dropdown-Menü Anzeigen (Werkzeugleiste Arbeitsbereich)
Anzeigeoptionen, mit denen Sie Suchergebnisse nach Dateiname, Sammlung, Miniaturvoransicht oder scrollbarem „Filmstreifen“ von Miniaturvoransichten anzeigen können. Bei Benutzern, die das Recht „Erweiterte Suchdarstellungen im Fenster Arbeitsbereich-Browser aktivieren“ besitzen, werden zusätzliche Optionen angezeigt. Benutzer mit diesem Recht können alle Suchergebnisse anhand des Namens, des Projekts, des Projekts und der Seite und anhand der benutzerdefinierten Hierarchie der Attribute betrachten. Benutzer ohne ausreichende Rechte können die Suchergebnisse anhand des Namens betrachten. Wählen Sie eine Option im Dropdown-Menü **Anzeigen** oder im Untermenü **Anzeigen** (Menü **Ansicht**), um den Darstellungsmodus zu ändern.

Ziehen und Loslassen
Eine Methode zum Zuordnen von Artikeln oder Bildern zu Rahmen in einem QuarkXPress Projekt oder zu einer Komponente in einem QuarkCopyDesk Artikel. Mit der Quark Publishing Platform XTensions Software können Sie ein Asset aus einem **Arbeitsbereichs**-Fenster oder einem Dateisystemordner ziehen und loslassen, indem Sie auf das Symbol des Assets klicken, es über einen Rahmen oder eine Komponente ziehen und die Maustaste loslassen. Wenn Sie eine Bilddatei einem QuarkXPress Projekt zuordnen, können Sie sie als Bild oder als QuarkCopyDesk Artikel zuweisen.

Duplizieren von Assets
Das Erstellen einer Kopie eines Quark Publishing Platform Assets. Benutzer mit dem entsprechenden Recht können ein Asset im Fenster **Arbeitsbereich** auswählen und auf die Schaltfläche **Duplizieren** klicken. Das duplizierte Asset enthält dieselben Attributinformationen wie das Original-Asset, es besitzt jedoch keine Versionen.

Bearbeiten von Attributen
Das Ändern der Attributfelder eines Quark Publishing Platform Assets. Sie können ein Asset in einem **Arbeitsbereichs**-Fenster auswählen und auf **Attribut bearbeiten** klicken, um den Dialog **Attribut-Informationen** aufzurufen, der alle Attributfelder enthält, auf die Sie Zugriff haben.

Favoriten
Ein Bereich der **Arbeitsfläche** des **Arbeitsbereichs-Browsers** in dem Sie für einen bequemen Zugriff Links zu häufig verwendeten Sammlungen und Suchen speichern können.

Passt!
Die QuarkCopyDesk **Maßpalette** zeigt **Passt!** an, wenn eine Artikelkomponente der ihr zugewiesenen Länge entspricht. Falls eine Artikelkomponente nicht passt, wird der Über- oder Untersatz in der **Maßpalette** angezeigt.

Vollbildansicht
Eine von drei möglichen Artikelansichten in QuarkCopyDesk. Zeigt den Artikeltext in einer einzigen Spalte an, die über die Breite des Artikelfensters reicht. In der Vollbildansicht wird der Bildschirm schnell aufgefrischt; es werden einige Zeichenformatierungen angezeigt, allerdings keine Absatzformatierungen und Zeilenumbrüche. Siehe auch *Spaltenansicht* und *WYSIWYG-Ansicht*.

Spaltenansicht
Eine von drei möglichen Artikelansichten in QuarkCopyDesk. Zeigt den Artikeltext in einer einzelnen Spalte an, wobei die Zeilenumbrüche exakt wiedergegeben werden; allerdings werden nicht alle Absatzformate und Zeichenattribute dargestellt. Siehe auch *Vollbildansicht* und *WYSIWYG-Ansicht*.

Geometrie
Geometrie besteht aus Informationen zur Rahmenform, zum Umfluss und zur Textformatierung, aus Trennausnahmen und aus allen anderen Daten, die bestimmen, wie Text in einem Projekt fließt. Zugeordnete Artikel enthalten die Geometrie der Projekte, denen sie zugeordnet sind. Die Geometrie wird für einen exakten Erhalt der Texteinpassungsinformationen und Textanzeige in der WYSIWYG-Ansicht benötigt.

Laden
Die Möglichkeit, eine Kopie eines Quark Publishing Platform Assets zu erhalten, ohne das Asset selbst auszuchecken. Durch das Abrufen einer Kopie eines Assets mit **Auslesen** wird die dazugehörige Musterdatei nicht beeinflusst.

Gruppe
Ein Name, der sich auf eine definierte Liste von Benutzern bezieht. Sie können ein Asset an eine Gruppe auf dieselbe Art und Weise weiterleiten wie an einen einzelnen Benutzer. Assets, die an eine Gruppe weitergeleitet wurden, werden im **Arbeitsbereich** Benutzeraufgaben für alle Benutzer dieser Gruppe angezeigt.

Ausgabe
Ein Attribut auf Serverebene, das eine anpassbare Kategorie zur Organisation von Inhaltsstrukturen und Quark Publishing Platform Assets bereitstellt. Benutzer mit dem Recht "Erweiterte Suchdarstellung in der Palette Suchergebnisse aktivieren" können die Darstellung von Suchen anhand von mit Ausgaben verbundenen Assets strukturieren.

Lightweight Directory Access Protocol (LDAP)
LDAP ist ein Protokoll, dass es Administratoren erlaubt, Benutzerkonten für unterschiedliche Netzwerksysteme zu konsolidieren. Das unter Windows häufig auch als „Active Directory“ bezeichnete LDAP rationalisiert die Systemadministration, da sich Benutzer an einem Ort hinzufügen, löschen und bearbeiten lassen und in Quark Publishing Platform aktualisiert werden können. Quark Publishing Platform Administratoren können auch separate Benutzer erstellen und verwalten, die nicht Bestandteil der LDAP-Liste sind.

Feld mit beschränktem Zugriff
Ein Feld in einem Quark Publishing Platform Attribut, das nur von Benutzern mit dem Recht des Bearbeitens von Feldern mit beschränktem-Zugriff geändert werden kann. Siehe auch *Feld mit normalem Zugriff*.

Protokolldatei
Protokolldateien zeichnen Aktivitäten in Quark Publishing Platform Server auf.

Abmelden
Zum Abmelden von Quark Publishing Platform Server.

Anmelden
Zum Verbinden mit Quark Publishing Platform Server. Zum Anmelden müssen Sie einen Benutzernamen und ein Passwort eingeben.

Zuordnungsgruppe
Eine Gruppe von Replikationsrichtlinien, die bestimmt, wohin Assets kopiert werden und was mit den Attributdaten geschieht, wenn ein Asset repliziert wird. Mit einer Zuordnungsgruppe haben Sie die Möglichkeit, anzugeben, wie Werte in Attributfeldern auf dem Quellserver den korrespondierenden Werten von Attributfeldern auf dem Zielserver zugeordnet werden sollen.

Musterdatei
Die zuletzt eingecheckte Version eines Quark Publishing Platform Assets. Musterdateien werden in Quark Publishing Platform Dateidepots gespeichert.

MultiLinks
Die Möglichkeit, einen Artikel oder ein Bild mehr als einem Projekt zuzuordnen. MultiLinks enthalten eine „primäre Verknüpfung“ und eine oder mehrere „sekundäre Verknüpfungen“.

Feld mit normalem Zugriff
Ein Attributfeld, das von jedem Benutzer mit dem Recht zum Bearbeiten von Attributen geändert werden kann. Siehe auch *Feld mit beschränktem Zugriff*.

Notiz
Eine Anmerkung, die in einen Artikel mit QuarkCopyDesk oder QuarkXPress unter Verwendung der Notes XTensions Software eingefügt wird. Ein Editor kann beispielsweise eine Notiz verwenden, um einen Texter daran zu erinnern, die Schreibweise eines Namens oder die Genauigkeit einer Aussage zu prüfen. Notizen können ausgeblendet werden und beeinflussen den Textfluss nicht. Benutzer von QuarkCopyDesk können Notizen in einem Artikel drucken.

Übersatz
Von Übersatz spricht man, wenn die aktuelle Länge eines Artikels größer als seine zugewiesene Länge ist. Siehe auch *Passt!* und *Untersatz*.

Seitenbild
Eine Bildschirm-Darstellung der QuarkXPress Projektseite, der ein QuarkCopyDesk Artikel zugeordnet ist. Seitenbilder sind in der WYSIWYG-Ansicht in QuarkCopyDesk und im Quark Publishing Platform Web Client sichtbar.

Fensterfläche
Ein Bereich mit benutzerspezifischen Steuerelementen in der Benutzeroberfläche von Quark Publishing Platform Client.

Passwort
Eine Gruppe von Zeichen, ohne die ein User sich nicht am Quark Publishing Platform Server anmelden kann. Ein Passwort kann auch leer sein.

Bild
Eine Grafikdatei in einem mit QuarkXPress kompatiblen Format.

Bildkomponente
Eine QuarkCopyDesk Artikelkomponente, die ein Bild enthält.

Voransicht
Eine Darstellung eines Assets im Fenster **Arbeitsbereich**.

Primäre Verknüpfung
Die erste Verknüpfung, die zwischen einem Artikel und einem Textrahmen oder einem Bild und einem Bildrahmen in einem QuarkXPress Projekt hergestellt wurde. Die primäre Verknüpfung bestimmt die bei der Bearbeitung des Artikels mit QuarkCopyDesk verwendete Geometrie. Falls die primäre Verknüpfung defekt ist, kann ein angemeldeter QuarkXPress Benutzer eine neue primäre Verknüpfung aufsetzen. Der QuarkXPress Benutzer hat die Möglichkeit, eine Zuordnung aufzuheben, um eine neue primäre Verknüpfung anzulegen. Siehe auch *Sekundäre Verknüpfung*.

Rechte
Rechte bestimmen, ob und wann Angehörige einer Rolle Zugriff auf spezielle Quark Publishing Platform Assets, Attributfelder und Softwarefunktionen haben. Beispiel: Die Rechte für eine „Prüfer"-Rolle ermöglichen es den Mitgliedern, Notizen zu Artikeln hinzuzufügen, sie aber am Bearbeiten des Artikeltextes zu hindern. Rechte können entsprechend des Asset-Status geändert werden. Siehe auch *Statusrechte*.

Quark Publishing Platform
Siehe *Quark Publishing Platform*.

Quark Publishing Platform Client Anwendung
Das Programm, das die Workflow-Verwaltungsfunktionen, das Dateimanagement und die Connectivity mit Anwendungen anderer Hersteller zur Verfügung stellt.

QuarkCopyDesk
Eine Anwendung, mit der Artikel geöffnet und erstellt werden, in die Sie Text, Notizen und Bilder eingeben und bearbeiten können. QuarkCopyDesk kann mit Quark

Publishing Platform Server verbunden sein oder als alleinstehende Textverarbeitung verwendet werden.

QuarkCopyDesk Vorgabendatei

Die Datei, die Standard-Programminformationen für QuarkCopyDesk enthält. Die Datei „QuarkCopyDesk Preferences.prf“ enthält Programmvorgaben, Artikelvorgaben, Stilvorlagen, Farben, S&B Spezifikationen, Listen, Pfadinformationen zum Hilfslexikon und Trennausnahmen.

Wenn sich ein QuarkCopyDesk Benutzer am Quark Publishing Platform Server anmeldet und an einem Artikel arbeitet, der einem QuarkXPress Projekt zugeordnet ist oder aus Server-Standards erstellt wurde, heben die Attribute auf Projekt- und Serverebene die Einstellungen der Datei „QuarkCopyDesk Preferences.prf“ auf.

QuarkCopyDesk Vorlage

Eine schreibgeschützte Version eines QuarkCopyDesk Artikels, die durch Sichern der Datei im Vorlagenformat erstellt wurde. Wenn Sie eine QuarkCopyDesk Vorlage öffnen, erstellen Sie eine bearbeitbare Kopie der Vorlagendatei.

QuarkDispatch Konfigurationsdatei

Eine Datei, mit der die Parameter einer älteren Quark Publishing Platform definiert werden (d. h. älter als Quark Publishing Platform 7).

Quark Publishing Platform Asset

Ein Artikel, ein Projekt, ein Bild oder ein Asset der Art „Andere“, das in Quark Publishing Platform Server eingecheckt wurde. Zu einem Quark Publishing Platform Asset gehört eine Gruppe von Attributen, die Informationen zu dem Asset beinhaltet, z. B. sein Fälligkeitsdatum und den Namen des Benutzers, der es zuletzt bearbeitet hat.

Quark Publishing Platform Server

Eine Netzwerk-Anwendung, die alle Transaktionen im System überwacht (Asset-Bewegungen und Versionen), nach Assets sucht und diese abruft und alle Elemente und die Zugriffserlaubnis auf Assets in Quark Publishing Platform verwaltet.

Quark Publishing Platform Web Client

Eine Browser basierte Textbearbeitungs-Anwendung, die innerhalb des Quark Publishing Platform Workflows verwendet wird.

Quark Publishing Platform XTensions Software für QuarkXPress und QuarkCopyDesk (Quark Publishing Platform XTensions Software)

XTensions Software, mit der QuarkXPress und QuarkCopyDesk Benutzer eine Verbindung mit dem Quark Publishing Platform Server herstellen können. Mit Quark Publishing Platform XTensions Software können QuarkXPress Benutzer Artikel zuordnen, nach Artikeln und Bildern suchen und sie Text- und Bildrahmen in einem Projekt zuordnen. Mit der Funktion **Geometrie aktualisieren** können QuarkXPress Benutzer andere Benutzer davon in Kenntnis setzen, wenn sich ein Projekt mit zugeordneten Objekten ändert.

Quark Publishing Platform
Ein integriertes Workgroup Publishing System auf der Basis von Software von Quark Software Inc. Quark Publishing Platform bietet redaktionelle, Seitenlayout- und Workgroup-Management-Funktionen. Mit QuarkXPress im Zentrum können Autoren, Redakteure, Grafikdesigner und Workgroup-Manager dank Quark Publishing Platform gleichzeitig an Projekten arbeiten.

Schreibgeschützt
Dient dem Abrufen einer schreibgeschützten Kopie eines Quark Publishing Platform Assets vom Quark Publishing Platform Server.

Wert verlangen
Eine Einschränkung für Asset-Attribute, die von einem Benutzer die Eingabe oder Auswahl eines Wertes für das Feld verlangt, bevor mit dem Einchecken, dem Speichern der Version oder der Attribut-Bearbeitung fortgefahren wird.

Zurücksetzen
Das Zugreifen auf eine frühere Version eines Quark Publishing Platform Assets. Benutzer mit dem Recht zum Betrachten einer Liste der Asset-Versionen können eine Version auswählen und zu ihr zurückkehren. Wenn Sie zu einer früheren Version zurückkehren, wird sie auf Quark Publishing Platform Server zur aktuellen Version.

Version
Eine frühere Version eines Quark Publishing Platform Assets. Bei jedem Einchecken eines Assets oder dem manuellen Speichern wird eine neue Version erzeugt. Sie haben die Möglichkeit, zu älteren Versionen zurückzukehren, wenn Sie die entsprechenden Rechte besitzen. Siehe auch *Versionskommentar* und *Versionsüberwachung*.

Versionskommentar
Eine Nachricht, die einem Quark Publishing Platform Asset beigefügt werden kann, wenn Sie eine Version sichern oder das Asset einchecken.

Versionspflege
Die Fähigkeit einer Quark Publishing Platform Site, automatisch Versionen zu speichern und den Speicherort von Quark Publishing Platform Assets zu überwachen, während sie durch den Produktionsprozess geleitet werden – von dem Zeitpunkt an, an dem sie zugeteilt oder eingecheckt werden, bis zu dem Moment, an dem sie fertig produziert sind und aus dem System gelöscht werden.

Rolle
Eine Gruppe mit Rechten, die über den Zugriff eines Benutzers auf Quark Publishing Platform Assets, Attributfelder und Softwarefunktionen entscheidet. Jeder Benutzer muss einer Rolle zugeordnet werden.

Weiterleiten
Benutzer können Quark Publishing Platform Assets an bestimmte Benutzer, an eine Gruppe oder an keinen bestimmten Benutzer (*Niemand*) weiterleiten. Ein Quark Publishing Platform Asset, das einem Benutzer zugeleitet wurde, wird im Fenster

Arbeitsbereich des Benutzers angezeigt, wenn er seine Aufgaben ansieht. Assets, die einer Gruppe zugeteilt sind, werden bei allen Gruppenmitgliedern im Fenster **Arbeitsbereich** angezeigt.

Suche
Eine Zusammenstellung von Kriterien, die für die Suche nach Assets anhand von Attributen in Quark Publishing Platform Server verwendet wird. Als Antwort auf eine Suche gibt Quark Publishing Platform Server eine Liste passender Assets im Fenster **Arbeitsbereich** aus.

Der Bereich Suchergebnisse
Der Teil des **Arbeitsbereichs** in der Palette **Arbeitsbereich-Browser**, in dem die Suchergebnisse angezeigt werden.

Sekundärer Link
Eine Verknüpfung zwischen dem Text- oder Bildrahmen und einem Quark Publishing Platform Asset, das bereits mit einem anderen Projekt verknüpft wurde. Ein sekundärer Link wird durch das Ziehen und Ablegen eines zugeordneten Artikels oder Bildes in einen Rahmen eines anderen Projektes erzeugt. Ein sekundärer Link ist eine an sich schreibgeschützte Verknüpfung mit dem Originalinhalt, diese kann jedoch aktualisiert werden, wenn der Inhalt aktualisiert wird. Siehe auch *Primäre Verknüpfung*.

Server
Die oberste strukturelle Ebene einer Quark Publishing Platform Site.

Quellenserver
Der Server, von dem Assets stammen, wenn Sie sie replizieren.

Doppelseitenansicht
Eine Ansicht, bei der Vorschauen von Doppelseiten dargestellt werden. Diese Ansicht ist im Bereich **Voransicht** in Quark Publishing Platform Clients verfügbar.

Status
Ein mit einem Namen versehener Zustand, den ein Quark Publishing Platform Asset auf seinem Weg durch einen Quark Publishing Platform Workflow erreichen kann. Eine Statusliste könnte die Stufen Zugeteilt, Erster Entwurf, Bearbeitet, Text bearbeitet, Geprüft, Letzter Entwurf etc. enthalten. Status werden duch Mitglieder der Administrations-Rolle auf der Workflow-Ebene eingerichtet und lassen sich an unterschiedliche Anforderungen anpassen.

Statusrechte
Rechte, die Benutzern gewährt werden, wenn ein Asset einen bestimmten Status erreicht. Statusrechte können Rollenrechten entsprechen oder individuell für den jeweiligen Status definiert werden. Statusrechte werden von Mitgliedern der Administrations-Rolle eingerichtet.

Statusweiterleitung
Die Möglichkeit, ein Quark Publishing Platform Asset automatisch an einen anderen Benutzer oder an eine Gruppe weiterzuleiten, wenn ein neuer Status für das Asset gewählt wird. (Wenn zum Beispiel der Status eines Artikels auf „Bereit zum Bearbeiten“ gesetzt wurde, kann der Name des Editors automatisch im Dropdown-Menü **Weiterleiten an** ausgewählt werden.)

Systemintegrator
Ein Systemintegrator bewertet den aktuellen Hardware- und Softwarebedarf eines Betriebes, legt fest, wie die für ein Quark Publishing Platform System erforderliche Hard- und Software zu integrieren ist, installiert das System und bietet technischen Support, Schulungen und stellt seine Fachkenntnisse zur Verfügung. Systemintegratoren sind nicht bei Quark tätig, werden jedoch von Quark Software Inc. geschult und zertifiziert, um Quark Publishing Platform Software zu vertreiben, zu installieren und zu untzerstützen.

Nicht zugeordneter Artikel
Ein Artikel, der von Quark Publishing Platform Server überwacht wird, jedoch keinem Rahmen in einem Projekt zugeordnet ist.

Nicht zugeordnetes Objekt
Ein Quark Publishing Platform Asset, das keinem Projekt zugeordnet ist.

Nicht zugeordnetes Bild
Ein Bild, das von Quark Publishing Platform Server überwacht wird, jedoch keinem Rahmen in einem Projekt zugeordnet ist.

Untersatz
Von Untersatz spricht man, wenn die aktuelle Länge eines Artikels geringer als seine zugewiesene Länge ist. Siehe auch *Passt!* und *Übersatz*.

Benutzer
Wenn Sie Quark Publishing Platform Server konfigurieren, müssen Sie eine systemweit gültige Benutzerliste auf der Serverebene anlegen. Die Benutzer der Liste auf Serverebene können einzeln in Sammlungen aufgenommen oder aus ihnen ausgeschlossen werden.

Das Fenster Arbeitsbereich-Browser
Ein Fenster, mit dem Sie beinahe alle Client- und Administrationsaufgaben in Quark Publishing Platform Client und fast alle Client-Aufgaben in anderen Quark Publishing Platform Client-Anwendungen durchführen können.

Die Navigationsfläche Arbeitsbereich
Eine Fläche links im **Arbeitsbereich**, in der Sie ganz einfach Suchen durchführen und auf Favoriten, gespeicherte Suchen, nicht gespeicherte Suchen, gemeinsam genutzte Suchen, Zuteilungen und Sammlungen zugreifen können.

Arbeitsbereichsfenster

Das Fenster **Arbeitsbereich** enthält Schaltflächen und Dropdown-Menüs für die Durchführung der meisten Funktionen von Quark Publishing Platform, darüber hinaus zeigt es die Ergebnisse einer Suche an.

WYSIWYG-Ansicht

Eine von drei möglichen Artikelansichten in QuarkCopyDesk. Zeigt den Text eines Artikels unter Verwendung der Geometrie des Projekts, dem der Artikel zugeordnet ist. Wenn der Artikel ein Seitenbild besitzt, wird auch dieses in der WYSIWYG-Ansicht gezeigt. (WYSIWYG steht für „What You See Is What You Get“ – originalgetreue Darstellung des Endergebnisses.) Siehe auch *Spaltenansicht* und *Vollbildansicht*.

XTensions Software

Software, die den Funktionsumfang von QuarkXPress und QuarkCopyDesk erweitert.

Rechtliche Hinweise

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

Geschützt durch folgende Patente der Vereinigten Staaten: 5,541,991; 5,907,704; 6,005,560; 6,052,514; 6,081,262; 6,633,666 B2; 6,947,959 B1; 6,940,518 B2; 7,116,843; 7,463,793. Weitere Patente sind angemeldet.

Quark, das Quark Logo und Quark Publishing Platform sind Marken oder eingetragene Marken von Quark Software Inc. und der verbundenen Unternehmen in den U.S.A. und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Index

A

Abfragen 102
Abmelden 44, 132, 140
Abtrennen von Komponenten 119
Abweichende Geometrie 113
Abweichender Inhalt 113
Administration 23, 31, 41, 42, 73
Anmelden 80, 150
Anpassen 54, 89, 107, 124, 125, 127, 128, 129, 130, 132, 138, 140, 164, 169
Ansichten 48
Anzeigen von Assets 50, 65
App Studio 51, 120, 122
App Studio Artikel 51, 65
App Studio Package 51, 65
Archivieren 79, 130
Archivieren von Assets 44, 45, 53
Artikel 109, 163, 164
Artikelvorlagen 116, 120
Assets einchecken 95
Assetspeicher 19, 20
Attribute 22, 23, 24, 28, 34, 52, 66, 123, 155
Attributeinschränkungen 28
Attributformulare 22, 34
Attributtypen 24, 25, 27
Aufzählungsstile 161
Aufzählungszeichen 159
Auschecken abbrechen 50, 66, 111
Auschecken von Assets 50, 65, 108, 109, 110
Ausgabe 79
Automatisches Abmelden 132, 140
Automatisierung 79
AVE 51
AVE Publishing 66

B

Bedingte Stile 160
Benachrichtigung 127, 131, 139
Benutzer 18, 19, 35, 36, 41
Benutzername 80
Bibliotheken 121
Bildkomponenten 121

D

digitale Assets 120
Direkte Zuordnungen 117
Duplizieren von Assets 53

E

Einchecken von Assets 51, 65, 93, 94
ePUB 52, 65, 122
Erstellen von Assets 81
Erweiterte Ansicht 55, 63
Export von Assets 79

F

Flash 52, 66, 122
Formatierungs-Konventionen 8
Formulare 22, 34

G

Geometrie, ersetzen 120
Gespeicherte Suchen 106
Gliederungsstile 161
Gruppen 18, 19, 41

H

HTML 51

I

Indexierung 53
Inhaltstypen 22

J

Job Jackets 89
Job Jackets 81

K

Kompaktansicht 54

Komponentenzuordnungen 117
Konventionen 8

L

Laden von Assets 50, 65, 122, 155
Legenden 167
Listenansicht 55
Löschen von Assets 45, 53

N

Nachverfolgung 78
Nummerierung 159
Nummerierungsstile 161

O

Öffnen von Assets 50

P

Passwort 80
PDF 51, 66, 122
Primärzuordnungen 112
Projekte 109

Q

QuarkCopyDesk 67, 81, 108, 110, 138, 140
QuarkXPress 69, 70, 81, 89, 99, 109, 130, 132
QuarkXPress Projekte 51, 66

R

Rechte 18, 19, 35, 181
Redlining 42, 145
Rollen 35, 48
RTF 52, 66

S

Sammeln für Ausgabe 51, 65
Sammlungen 82, 83, 91, 92, 93
Sammlungen laden 50
Sammlungsarten 22, 83
Sammlungsvorlagen 66, 82
Schnellsuche 102
Schreibgeschützte Assets 50, 65, 121
Seitenbilder 116
Sekundärzuordnungen 112
Servername 80
Skripte 171, 175
Speichern von Versionen 51
Speicheroptionen 19, 20
Status 32
Stilvorlagen 160
Struktur 48
Suchen 52, 100, 102, 106, 107, 163
SWF 52, 66, 122
Symbole 61

T

Textdateien 116
Textproben 78

U

Überwachen der Aktivität 44
Ungesicherte Suchen 106

V

Verankerte Bildrahmen 117
Veröffentlichen 51
Veröffentlichen von Assets 122, 155
Verschieben von Assets 44
Versionen 53, 66, 124
Versionen, sichern 51
Verwalten von Assets 74
Von hier suchen 106
Vorgaben 89, 125, 127, 128, 129, 130, 132, 138, 140, 169
Vorlagen 111, 157
Vorlagen, Bearbeitung 158
Vorschau von Assets 62

W

Weiterleitung 78, 88
Weiterleitungsregeln 88
Wiederherstellen 79
Wiederherstellen von Assets 44, 46, 53
Workflow 18
Workflows 31, 32, 34, 73

Z

zave Format 122
Zuordnungen 53, 112, 113, 114, 116, 117, 118, 119
Zuteilen von Assets 74, 98, 99
Zuweisen 50, 65