

Guide App Studio 10.1



Table des matières

Remarque pour les utilisateurs de l'exportation Quark AVE dans QuarkXPress 9.4

Présentation d'App Studio.....	5
Présentation du format App Studio.....	7
Présentation d'App Studio Publishing Portal.....	7
Présentation des applis App Studio.....	8
Présentation des familles de mises en page.....	8
 Création d'une parution App Studio.....	 10
Création d'une mise en page App Studio.....	10
Ajout d'interactivité à une parution App Studio.....	12
Ajout d'une image 360° à une parution App Studio.....	13
Ajout d'une animation à une parution App Studio.....	15
Ajout de son à une parution App Studio.....	16
Ajout d'un bouton à une parution App Studio.....	18
Ajout d'une image agrandissable à une parution App Studio.....	18
Ajout d'une zone de défilement à une parution App Studio.....	20
Ajout d'un diaporama à une parution App Studio.....	22
Ajout d'une vidéo à une parution App Studio.....	26
Ajout d'une vue Web à une parution App Studio.....	28
Utilisation des actions d'interactivité.....	29
Création d'une action Aller à la page.....	30
Création d'une action Lecture fichier son.....	30
Création d'une action Afficher une fenêtre contextuelle.....	31
Texte dans les mises en page App Studio.....	32
Fonctions de langues est-asiatiques dans les mises en page App Studio.....	32
Utilisation de Font Fallback.....	32
Définition de la direction d'une histoire.....	33
Utilisation des caractères groupés.....	33
Utilisation du texte rubi.....	33
Application de marques d'accentuation.....	34
Utilisation des jeux et des classes mojigumi.....	34
Utilisation des jeux de caractères insécables.....	34
Polices dans les mises en page App Studio.....	35
Hyperliens dans les mises en page App Studio.....	35
Groupes dans les mises en page App Studio.....	35
Synchronisation de contenu entre des orientations.....	36
Mise à jour des fichiers manquants.....	36

Consultation de l'utilisation des éléments multimédias Digital Publishing.....	36
Exportation d'un article App Studio.....	37
Prévisualisation d'une parution App Studio.....	38
Publication d'une parution App Studio.....	39
 Création d'une appli App Studio.....	 40
Préparation à la soumission d'une appli App Studio à Apple.....	40
Création de votre compte développeur.....	40
Obtention de l'ID périphérique de votre iPad.....	41
Création de votre certificat de développement iOS.....	41
Création de votre certificat de distribution iOS.....	41
Enregistrement des périphériques.....	42
Création d'un ID d'appli.....	42
Paramétrage des notifications Push.....	43
Création d'un profil d'approvisionnement de développement.....	44
Création d'un profil d'approvisionnement App Store.....	45
Création d'une description d'appli dans iTunes Connect.....	46
Définition des achats dans l'application.....	47
Préparation à la soumission d'une appli App Studio Android.....	49
Demande d'une appli App Studio.....	50
Mise à jour d'une appli App Studio.....	51
 Soumission d'une appli à Apple.....	 52
 Soumission d'une appli Android.....	 53
 Mentions légales.....	 54

Remarque pour les utilisateurs de l'exportation Quark AVE dans QuarkXPress 9

Quark ne prendra plus en charge Quark AVE Publishing après le 18 septembre 2014. QuarkXPress prend en charge le format standard HTML5 pour créer du contenu pour les applis natives et Web.

Si vous souhaitez continuer de créer des parutions et des applis basées sur le format AVE propriétaire, vous devez utiliser QuarkXPress 9.

Si vous souhaitez créer du contenu d'appli à l'aide du nouvel App Studio, basé HTML5, vous devez utiliser les palettes suivantes :

- la palette **HTML5** pour ajouter des enrichissements ;
- la palette **App Studio Publishing** pour télécharger le contenu dans votre compte `my.appstudio.net`.

Pour effectuer la migration des applis basées AVE à HTML5, vous devez supprimer tous les enrichissements existants dans la version 9.x, puis les réappliquer dans QuarkXPress 10.x, et créer une nouvelle appli à l'aide du portail `appstudio.net`.

Reportez-vous à la [base de connaissances](#) pour obtenir un manuel de migration détaillé.

Présentation d'App Studio

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

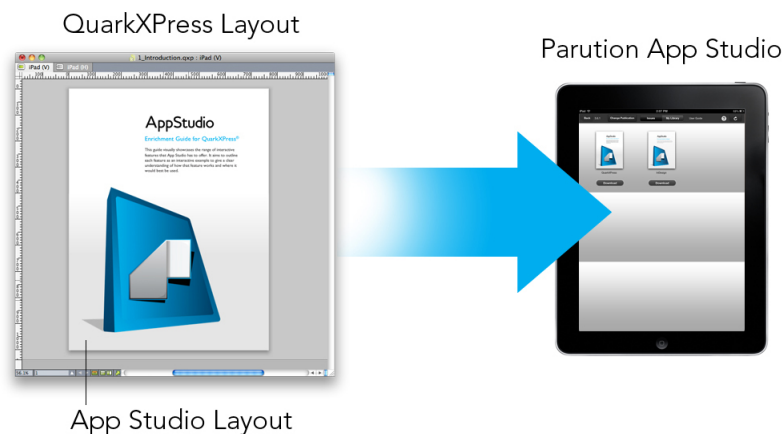
La solution App Studio est composée de deux parties :

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



[Vous pouvez utiliser App Studio Publishing Portal pour créer vos propres applis personnalisées.](#)

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



[Vous pouvez utiliser QuarkXPress pour créer des parutions App Studio.](#)

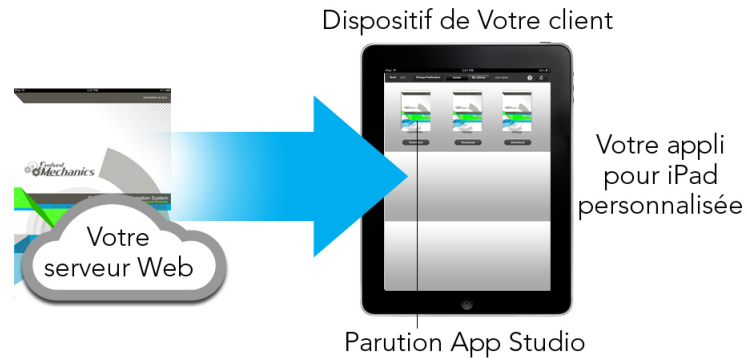
Vos clients utiliseront votre appli App Studio pour visualiser vos parutions App Studio. Vos clients et vous pouvez également visualiser et tester des parutions App Studio dans une appli gratuite Previewer iPad , disponible dans l'App Store d'Apple.



[Vous pouvez consulter des parutions App Studio dans votre propre appli personnalisée ou dans une appli Previewer.](#)

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

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



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

Présentation du format App Studio

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

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

- App Studio Issue Previewer. Cette appli gratuite est conçue pour vous permettre de visualiser et de tester les parutions App Studio sur un dispositif physique.
- Appli App Studio personnalisée. Par exemple, si vous publiez un magazine, vous pouvez avoir une appli créée spécialement pour livrer ce magazine.

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

➡ Les articles App Studio sont différents des articles QuarkCopyDesk.

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

Présentation d'App Studio Publishing Portal

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

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

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

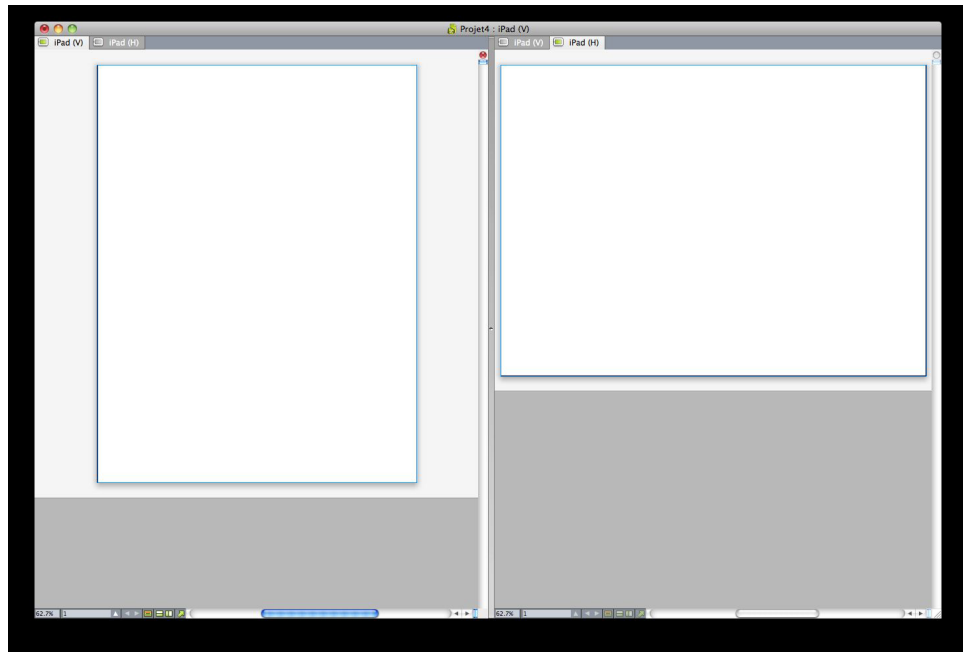
App Studio Publishing Portal vous fournit également un moyen de créer votre propre appli App Studio. Il vous suffit de fournir des données descriptives sur votre appli et de télécharger certaines ressources graphiques. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Création d'une appli App Studio](#).

Présentation des applis App Studio

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

Présentation des familles de mises en page

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



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

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

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

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

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

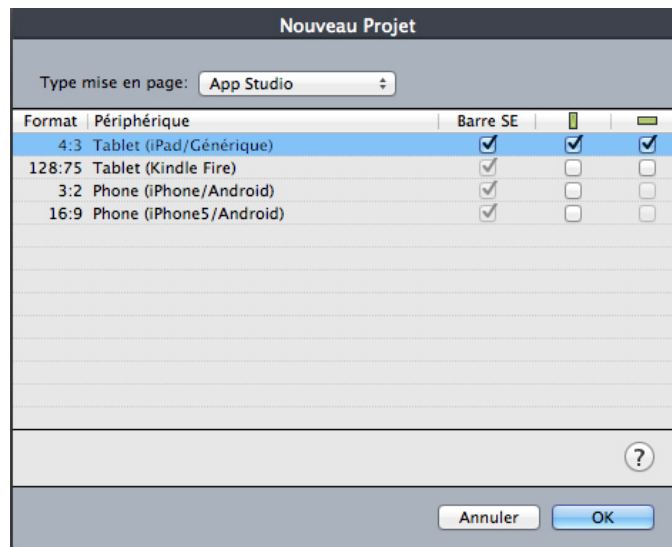
Création d'une parution App Studio

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

- 1 Accédez à <http://my.appstudio.net>.
- 2 Si vous n'avez pas de compte, créez-en un.
- 3 Connectez-vous à l'aide de vos nom d'utilisateur et mot de passe.
- 4 Si vous n'avez pas inscrit votre organisation, faites-le maintenant.
- 5 Si vous n'avez pas encore créé de publication pour vos parutions, faites-le.
- 6 Sélectionnez la publication à laquelle vous souhaitez ajouter une parution.
- 7 Cliquez sur **Créer une parution**.
 - Entrez le nom de la parution dans le champ **Titre**. Vous pouvez entrer un numéro de parution dans ce champ.
 - Entrez un sous-titre pour la parution dans le champ **Sous-titre**. Vous pouvez utiliser ce champ à votre guise.
 - Renseignez le champ **Date limite**. Ce champ est facultatif.
 - Dans le champ **ID Apple**, entrez l'ID Apple d'achat dans l'application (le cas échéant) que vos clients pourront utiliser pour acquérir la parution. Pour plus d'informations, reportez-vous à [Définition des achats dans l'application](#).
 - Entrez une description de la parution dans le champ **Description**.
- 8 Cliquez sur **Créer**. La parution est créée sur le serveur. Vous pouvez à présent télécharger des articles dans cette parution depuis QuarkXPress. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Exportation d'un article App Studio](#).)

Création d'une mise en page App Studio

Pour créer une mise en page App Studio, choisissez **Fichier > Nouveau projet**, puis sélectionnez **App Studio** dans le menu déroulant **Type de mise en page**.



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

Les options du champ Membres de la mise en page vous permettent de créer des familles de mises en page distinctes pour des dispositifs divers. Par exemple, si vous cochez **Vertical** et/ou **Horizontal** pour **Tablette (iPad/Générique)** et **Téléphone (iPhone/Android)**, QuarkXPress créera un projet avec deux familles de mises en page : une pour les tablettes et une pour les téléphones. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Présentation des familles de mises en page](#).) Vous pouvez ainsi personnaliser une version de la mise en page à utiliser sur tablette et une autre sur téléphone.

- ➔ Vous n'avez pas à créer de mise en page pour plusieurs périphériques. Si vous cochez **Tablette (iPad/Générique)**, la parution sera automatiquement réduite pour les périphériques plus petits, et le rapport hauteur/largeur sera maintenu. Créez une mise en page pour un périphérique particulier uniquement si vous souhaitez l'adapter précisément à celui-ci.

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

La case à cocher **Barre SE** contrôle si la mise en page laisse de la place à la barre d'état en haut de l'écran.

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

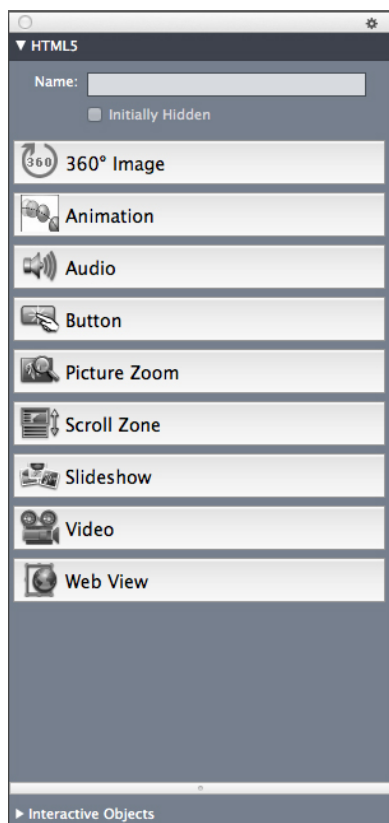
QuarkXPress affiche le nouveau projet en vue divisée, vous pouvez également travailler avec plusieurs membres de la famille de mises en page en même temps. Pour plus d'informations, reportez-vous à Division d'une fenêtre dans le *guide QuarkXPress*.

- ➔ Par défaut, toutes les nouvelles mises en page App Studio comprennent une version RVB de la couleur noire nommée **Noir (RVB)**. Utilisez cette version au lieu de l'option **Noir CMJN** par défaut pour obtenir la couleur noire la plus sombre dans la parution App Studio exportée, surtout pour le texte.
- ➔ Par défaut, toutes les mises en page App Studio s'exportent avec un fond blanc. Pour créer un fond d'une couleur différente, tracez un bloc coloré couvrant complètement

la page, puis envoyez-le à l'arrière-plan. Pour éviter de sélectionner le bloc lorsque vous manipulez la page, placez le bloc sur son propre calque, puis verrouillez ce dernier.

Ajout d'interactivité à une parution App Studio

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



Palette **HTML5**

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

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

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

-  : bouton
-  : diaporama
-  : vidéo
-  : audio
-  : vue Web
-  : zone de défilement
-  : zoom image
-  : image 360°

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

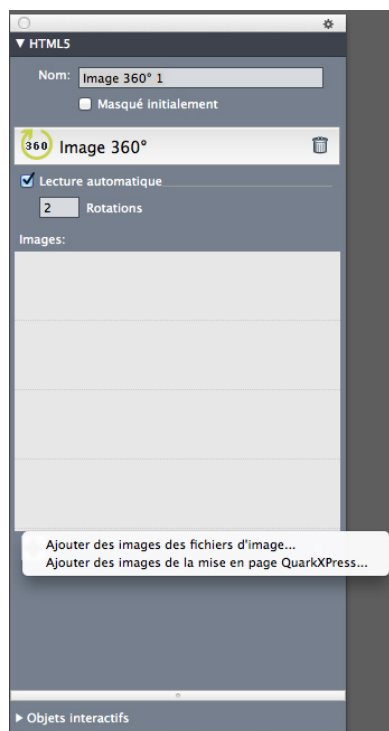
➔ Quark Publishing Platform est une plate-forme de publication dynamique qui propose une large gamme de fonctions pour rationaliser et automatiser votre processus de publication. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'App Studio avec Quark Publishing Platform, consultez le *guide Quark Publishing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

Ajout d'une image 360° à une parution App Studio


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

Les parutions App Studio prennent en charge les images interactives aux formats PNG, JPEG, GIF, TIFF et EPS. Pour ajouter une image 360° à une parution App Studio :

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



contrôles d'image 360°

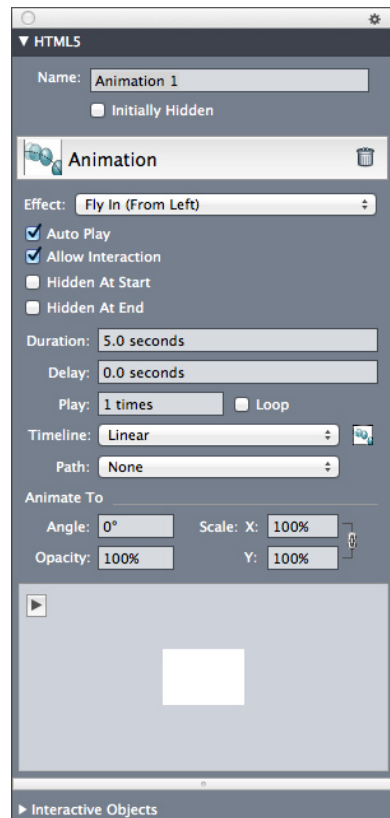
- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour l'image 360° dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que l'image 360° soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour permettre à l'image 360° de pivoter automatiquement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

Ajout d'une animation à une parution App Studio

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

Pour ajouter une animation à une parution App Studio :

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



Options d'animation

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour l'animation dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Choisissez dans le menu déroulant **Effet** comment l'animation apparaîtra la première fois
- 5 Pour qu'elle soit jouée automatiquement au départ, cochez la case **Lecture automatique**.
- 6 Pour permettre à l'utilisateur d'interagir avec l'animation, cochez la case **Autoriser interaction**.
- 7 Pour que l'animation soit invisible initialement, cochez la case **Masquée au début**.
- 8 Pour que l'animation disparaisse après la lecture, cochez la case **Masquée à la fin**.
- 9 **Durée** : permet de définir combien de temps l'animation se produit.

- 10 Différé** : permet de définir le temps qui doit s'écouler avant que débute la lecture de l'animation.
- 11 Lire** : permet de définir le nombre de fois où l'animation est lue. Cochez **Boucle** pour jouer l'animation de manière répétée.
- 12** Choisissez dans le menu déroulant **Chronologie** pour définir le déroulement de l'animation. Par exemple, vous pouvez décider que l'animation démarre lentement et accélère (**Accélération**) ou qu'elle ralentisse à la fin (**Décélération**).
- 13 Chemin** : permet de définir le chemin que prendra l'animation. Seuls les points d'arrivée et de départ d'un objet sont définis comme chemin et l'objet voyage sur un trait entre les deux.
- 14** Définissez les options suivantes dans la section **Animation jusqu'à** de la palette pour déterminer le point d'arrivée des objets :
 - **Angle** : définissez l'angle de rotation qu'effectue l'objet pendant l'animation.
 - **Opacité** : définissez l'opacité qu'aura l'objet à la fin de l'animation.
 - **Échelle X et Échelle Y** : définissez un pourcentage pour déterminer si la taille de l'objet augmente ou rétrécit pendant la lecture.

Pour prévisualiser l'animation, cliquez sur le bouton



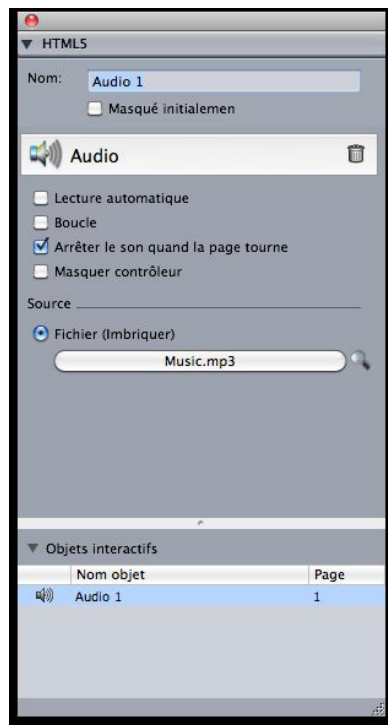
Ajout de son à une parution App Studio

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

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

Pour ajouter du son à une parution App Studio :

- 1** Sélectionnez le bloc d'image qui doit être remplacé par les contrôles audio.
- 2** Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Audio**.



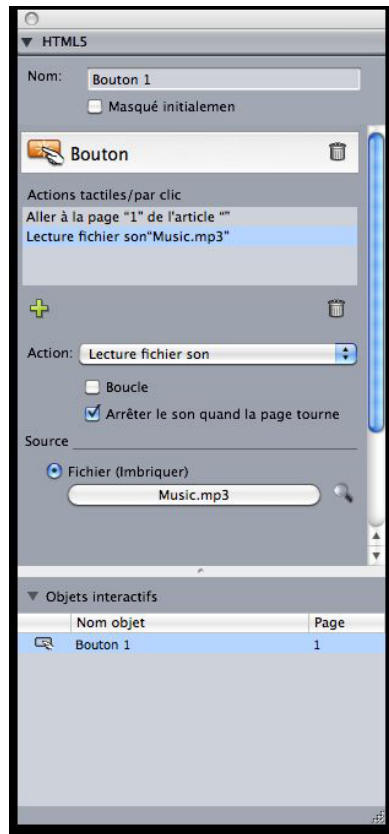
Options audio

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

Ajout d'un bouton à une parution App Studio

Pour ajouter un bouton à une parution App Studio :

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



Actions ajoutées à un bouton

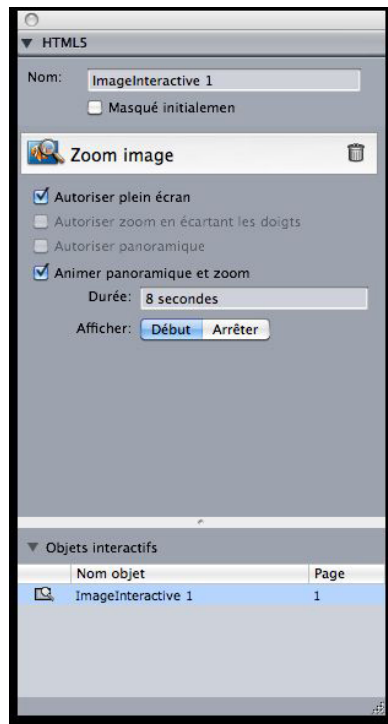
- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom interne pour l'image dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que le bouton soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour ajouter une action pour le bouton, cliquez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

Ajout d'une image agrandissable à une parution App Studio

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

Les parutions App Studio prennent en charge les images interactives aux formats PNG, JPEG, GIF, TIFF et EPS. Pour ajouter une image interactive à une parution App Studio :

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



Contrôles de zoom d'image

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour l'image agrandissable dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que l'image agrandissable soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour permettre à l'utilisateur de passer de la vue rognée au plein écran, et inversement, en appuyant deux fois sur l'image, cochez **Autoriser plein écran**.
- 6 Pour permettre à l'utilisateur d'effectuer des zooms avant et arrière avec les doigts, cochez la case **Autoriser zoom en écartant les doigts**.
- 7 Pour permettre à l'utilisateur de faire défiler l'image avec un doigt, cochez la case **Autoriser panoramique**.
- 8 Pour que l'image effectue un panoramique et/ou un zoom au début de son affichage, cochez **Animer panoramique et zoom**.
 - **Durée** : permet de contrôler la durée du panoramique ou du zoom. À la fin de cette période, la diapositive s'arrête et reste à sa position finale jusqu'à ce que la diapositive suivante s'affiche.
 - **Démarrer** et **Arrêter** : ces boutons permettent de définir le rognage de début et de fin. Cliquez sur **Démarrer**, réduisez/placez l'image pour la position initiale, puis sur **Arrêter** et réduisez/placez l'image pour la position finale.

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

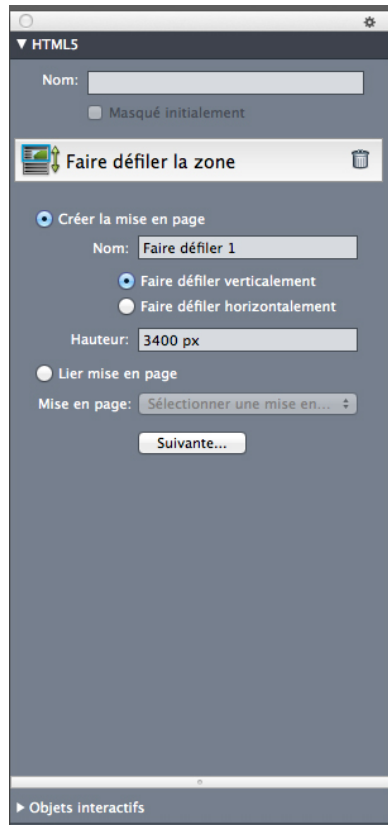
Ajout d'une zone de défilement à une parution App Studio

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

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

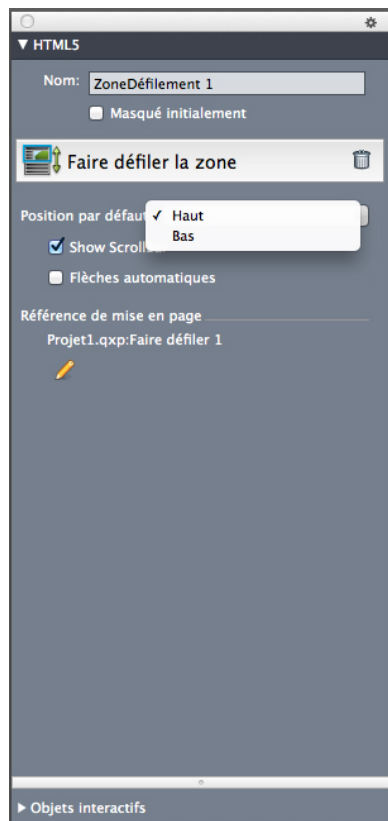
Pour définir une zone de défilement dans une parution App Studio :

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



Contrôles de zone de défilement

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



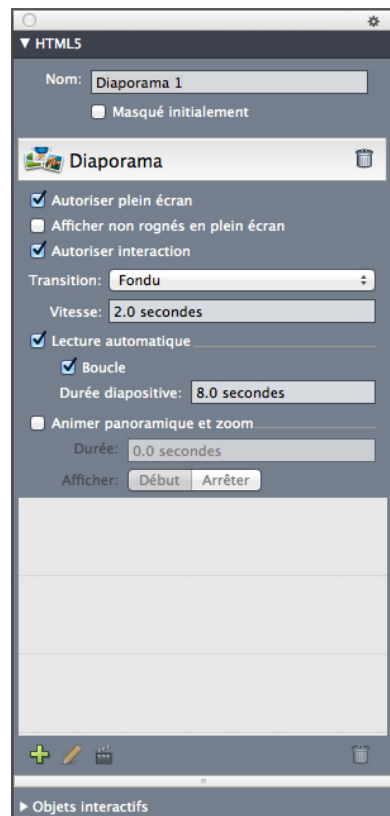
Contrôles de mise en page de zone de défilement dans la palette **HTML5**

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

Ajout d'un diaporama à une parution App Studio


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

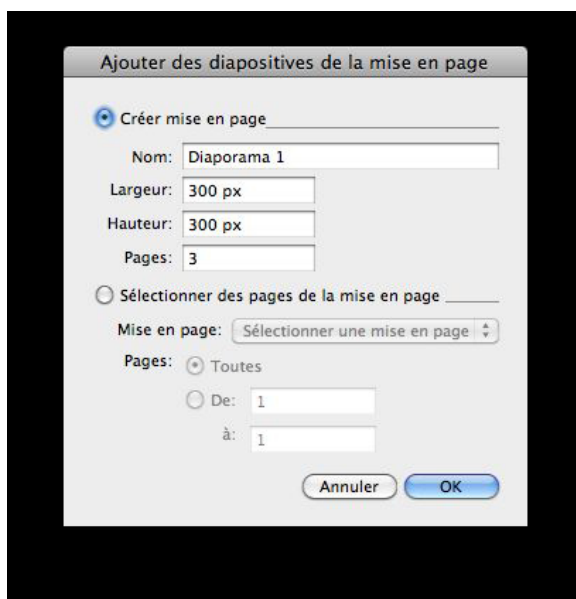
- 1 Sélectionnez le bloc d'image qui doit contenir le diaporama.
- 2 Dans la palette **HTML5**, cliquez sur **Diaporama**.





Options de diaporama

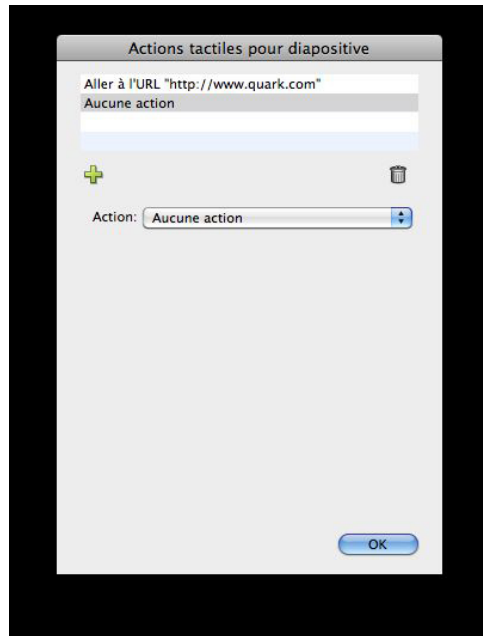
- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour le diaporama dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que le diaporama soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour permettre à l'utilisateur de faire passer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

- 11** Pour que la diapositive effectue un panoramique et/ou un zoom au début de son affichage, cochez **Animer panoramique et zoom**.
- **Durée** : permet de contrôler la durée du panoramique ou du zoom. À la fin de cette période, la diapositive s'arrête et reste à sa position finale jusqu'à ce que la diapositive suivante s'affiche.
 - **Démarrer et Arrêter** : ces boutons permettent de définir le rognage de début et de fin de chaque image. Cliquez sur **Démarrer**, réduisez/placez l'image pour la position initiale, puis sur **Arrêter** et réduisez/placez l'image pour la position finale.
- 12** Pour ajouter une diapositive, cliquez sur  au bas de la liste de diapositives et choisissez une des options suivantes :
- **Ajouter des diapositives des fichiers d'image** : permet d'ajouter des fichiers image au diaporama. Vous pouvez ajouter des fichiers image aux formats PNG, JPEG, TIFF, PDF et EPS. Vous pouvez utiliser la touche Maj ou Commande/Ctrl pour sélectionner plusieurs fichiers.
 - **Ajouter des diapositives de la mise en page QuarkXPress** : affiche la boîte de dialogue **Ajouter des diapositives de la mise en page**. Celle-ci permet d'ajouter des pages d'une mise en page QuarkXPress au diaporama. Vous pouvez créer une mise en page ou choisir des pages d'une mise en page existante.





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

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



Boîte de dialogue **Actions tactiles pour diapositive**

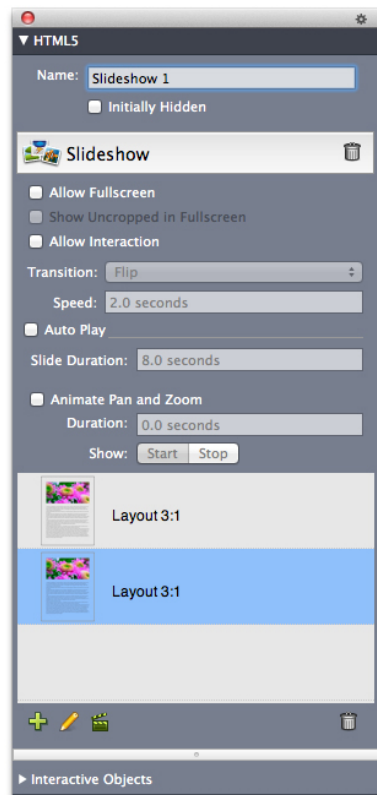
Pour ajouter une action, cliquez sur , puis choisissez une action dans le menu déroulant **Action** et configurez-la comme vous le souhaitez. (Pour plus d'informations, reportez-vous à [Utilisation des actions d'interactivité.](#))

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


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

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

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



Options de diaporama

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

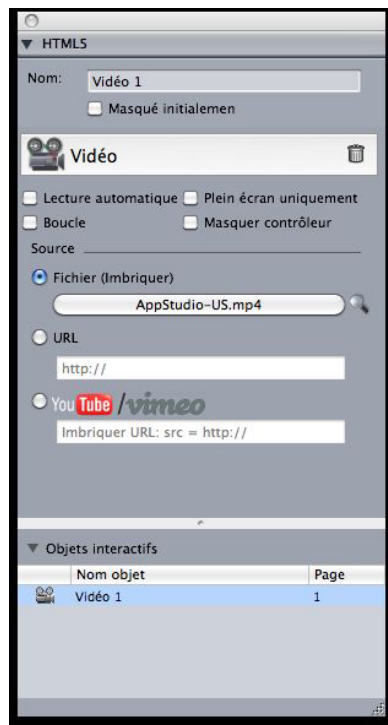
Ajout d'une vidéo à une parution App Studio

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

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

Pour ajouter une vidéo à une parution App Studio :

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



Options vidéo :

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour l'image dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que la vidéo soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour que la vidéo démarre automatiquement lorsque la page qu'elle occupe est affichée, cochez l'option **Lecture automatique**.
- 6 Pour que la vidéo passe en mode plein écran dès que la lecture commence, cochez **Plein écran uniquement**.
- 7 Pour lire la vidéo de manière répétée, cliquez sur **Boucle**.
- 8 Pour masquer les contrôles de vidéo par défaut, cliquez sur **Masquer le contrôleur**. Notez que pour permettre à l'utilisateur de contrôler la vidéo, vous devrez lui en offrir la possibilité au moyen d'actions.
- 9 Pour indiquer l'emplacement de la vidéo, cliquez sur une option de la zone **Source**.
 - Pour utiliser un fichier vidéo local, cliquez sur **Fichier (Imbriquer)**, puis sur le bouton et sélectionnez le fichier vidéo.
 - Pour utiliser une vidéo à partir d'une URL, cliquez sur **URL** et entrez l'URL dans le champ.
 - Pour utiliser un fichier vidéo depuis Quark Publishing Platform, cliquez sur **Quark Publishing Platform**, puis sur **Parcourir QPP** et sélectionnez le fichier souhaité.
 - Pour utiliser un fichier vidéo depuis YouTube ou Vimeo, cliquez sur **YouTube/Vimeo**, puis collez l'URL de la vidéo dans le champ **src=**. (Pour obtenir cette valeur pour une vidéo YouTube, cliquez en appuyant sur la touche Contrôle/cliquez avec le bouton droit de la souris sur la vidéo et choisissez **Copier l'URL à imbriquer**. Pour obtenir cette valeur pour une vidéo Vimeo, cliquez en appuyant sur la touche Contrôle/cliquez

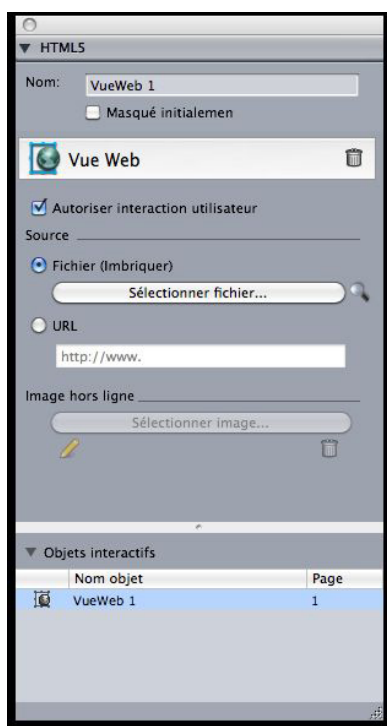
avec le bouton droit de la souris sur la vidéo et choisissez **Copier le code à imbriquer**. Collez ensuite le code dans un éditeur de texte, puis sélectionnez la partie du code se présentant comme suit : `http://www.[site].com/embed/XXXXXXXXXX` et collez-la dans le champ.)

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

Ajout d'une vue Web à une parution App Studio

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

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



Options d'affichage Web

- 3 Si vous le souhaitez, entrez un nom pour la vue Web dans le champ **Nom**. Ce nom s'affiche dans la zone **Objets interactifs** au bas de la palette.
- 4 Pour que la vue Web soit invisible initialement, cochez la case **Masqué initialement**.
- 5 Pour permettre à l'utilisateur d'interagir avec le contenu, cochez la case **Autoriser interaction utilisateur**.
- 6 Pour indiquer l'emplacement du contenu, cliquez sur une option de la zone **Source**.

- Pour utiliser un fichier local, cliquez sur **Fichier (Imbriquer)**. Placez le fichier et tous les autres qu'il utilise (tels que des images) dans leur propre dossier, puis cliquez sur le bouton et sélectionnez le fichier. Pour assurer le bon fonctionnement des liens, tous les fichiers du dossier contenant ce fichier seront ajoutés à l'article.
 - Pour utiliser une URL, cliquez sur **URL** et entrez l'URL dans le champ.
- 7** Si le contenu de la vue Web n'est pas imbriqué, vous pouvez indiquer l'image à afficher lorsque la connexion à Internet n'est pas disponible. Pour ce faire, cliquez sur **Sélectionner image** dans la zone **Image hors ligne** et choisissez un fichier image. Vous pouvez utiliser les icônes placées sous ce bouton pour modifier ou supprimer l'image hors ligne.
- ➡ Les images hors ligne doivent être au format PNG ou JPEG.
- 8** Pour terminer la configuration de la vue Web, cliquez sur un autre objet ou sur une partie vide de la mise en page.

Utilisation des actions d'interactivité

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

- **Aucune action** : action par défaut. Ne fait rien.
- **Aller à l'URL** : permet d'accéder à une URL lorsque l'utilisateur touche l'élément sélectionné.
- **Aller à la page** : passe à une page différente. Pour plus d'informations, reportez-vous à *Création d'une action Aller à la page*.
- **Aller à la page suivante** : passe à la page suivante.
- **Aller à la page précédente** : passe à la page précédant la page en cours.
- **Aller à la première page de la parution** : passe à la première page de la parution.
- **Aller à la diapositive** : affiche la diapositive indiquée du diaporama spécifié.
- **Diapositive suivante** : affiche la diapositive suivante du diaporama spécifié.
- **Diapositive précédente** : affiche la diapositive précédente du diaporama spécifié.
- **Lecture objet** : vous permet de démarrer la lecture de l'objet audio ou vidéo indiqué.
- **Pause objet (Basculer)** : vous permet d'interrompre et de reprendre la lecture de l'objet audio ou vidéo indiqué.
- **Lecture fichier son** : permet de lire un fichier son. Pour plus d'informations, reportez-vous à *Création d'une action Lecture fichier son*.
- **Pause fichiers son (Basculer)** : vous permet d'interrompre et de reprendre la lecture de tous les fichiers son.
- **Afficher une fenêtre contextuelle** : vous permet d'afficher une fenêtre contextuelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à *Création d'une action Afficher une fenêtre contextuelle*.

- **Masquer la fenêtre contextuelle** : vous permet de masquer la fenêtre contextuelle actuellement affichée.
- **Afficher objet** : vous permet d'afficher l'objet indiqué (s'il est masqué).
- **Masquer objet** : vous permet de masquer l'objet indiqué (s'il est visible).
- **Ouvrir** : vous permet d'ouvrir des fichiers et de les afficher au sein de votre application. Il doit s'agir d'un format que le périphérique reconnaît. Par exemple, vous pouvez ouvrir un fichier PDF et l'afficher dans votre appli sur un périphérique prenant en charge la visualisation des fichiers PDF.
- **Lire animation** : vous permet de démarrer la lecture de l'animation indiquée.
- **Réinitialiser la page** : vous permet de réinitialiser la page afin que toutes les animations reviennent à leur point de départ.
- **Prendre un cliché** : vous permet de faire une capture de la page et de l'enregistrer dans le dossier d'images par défaut de votre dispositif.

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

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

- 1 Affichez l'article contenant la page cible dans App Studio Publishing Portal.
- 2 Cliquez sur le bouton **Modifier** de la vignette de l'article. La boîte de dialogue **Modifier le contenu** s'affiche, qui comprend l'ID de l'article au format suivant :

[NomParution]_XX/X

Par exemple, si votre parution se nomme MaParution, il peut se présenter comme suit :

MaParution_01/1

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



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

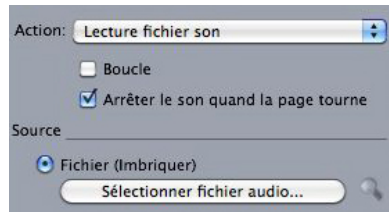
Création d'une action **Lecture fichier son**

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

➡ Les parutions App Studio ne prennent en charge que les fichiers .mp3.

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

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



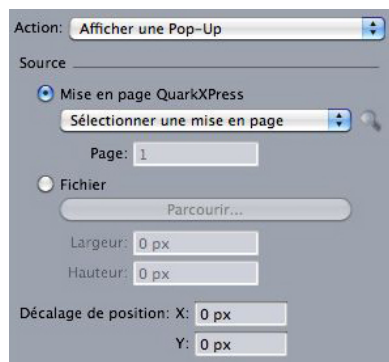
- 2 Pour que le son joue en continu, cochez **Boucle**.
- 3 Pour que le son s'arrête lorsque l'utilisateur passe à une autre page, cochez **Arrêter le son quand la page tourne**.
- 4 Pour indiquer l'emplacement du fichier son, cliquez sur **Fichier (Imbriquer)**, puis sur le bouton et sélectionnez le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


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

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

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

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



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

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

Texte dans les mises en page App Studio

Par défaut, les blocs de texte d'une mise en page App Studio sont définis pour une exportation en texte HTML. Ils peuvent ainsi faire l'objet de recherche et de sélection. Toutefois, ceci signifie également que vous ne pouvez pas appliquer certains contrôles de texte plus sophistiqués (tels que l'approche de groupe et de paire, la césure et le décalage de ligne de base) au texte de ces blocs.

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

Étant donné que les paramètres d'interlignage automatique de WebKit diffèrent de ceux de QuarkXPress, évitez d'utiliser cette fonction dans les mises en page App Studio. Pour obtenir un espacement de lignes le plus semblable possible dans la mise en page et sur le dispositif, utilisez systématiquement des valeurs d'interlignage absolues dans une mise en page App Studio.

Fonctions de langues est-asiatiques dans les mises en page App Studio

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

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

Pour plus d'informations sur ces fonctions de texte, reportez-vous à Texte et typographie du *guide QuarkXPress 7*.

Utilisation de Font Fallback

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

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

Définition de la direction d'une histoire

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

Utilisation des caractères groupés

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

- 1 Choisissez **Style > Grouper les caractères**.
 - 2 Choisissez **Verticale** ou **Horizontale** dans le menu déroulant **Échelle** et entrez un pourcentage dans le champ placé à droite.
 - 3 Pour modifier l'espacement des caractères, renseignez le champ **Approche de groupe/Distance fixe**.
- ➡ Les options **Échelle** et **Approche de groupe/Fixe** ne sont prises en charge que lorsque l'option **Convertir en graphique à l'exportation** est activée.
- 4 Cliquez sur **OK**.

Utilisation du texte rubi

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

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

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

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

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

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

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

- (Windows) **CTRL+ALT+Maj+ R**

Application de marques d'accentuation

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

Utilisation des jeux et des classes mojigumi

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

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

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

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

➡ Les fonctions mojigumi ne sont disponibles que si le bloc est exporté sous forme de graphique.

Utilisation des jeux de caractères insécables

Les caractères insécables sont des caractères qui ne peuvent ni débiter ni terminer une ligne, et ne peuvent pas être séparés l'un de l'autre aux sauts de ligne. La boîte de dialogue **Jeu de caractères insécables** (**Édition > Jeux de caractères insécables**) inclut des jeux de caractères insécables pour **Japonais - Fort**, **Japonais - Faible**, **Coréen standard**, **Chinois simplifié standard** et **Chinois traditionnel standard**.

Pour créer des jeux de caractères insécables personnalisés :

- 1 Choisissez **Édition > Jeux de caractères insécables**. La boîte de dialogue **Jeux de caractères insécables** s'affiche.

- 2 Cliquez sur **Créer**.
- 3 Renseignez le champ **Nom**.
- 4 Entrez des caractères dans les champs **Entrer les caractères ne pouvant pas débiter une ligne**, **Entrer les caractères ne pouvant pas terminer une ligne** et **Entrer des caractères inséparables**.
- 5 Cliquez sur **OK**.
- 6 Cliquez sur **Enregistrer**.

➡ Pour appliquer un jeu de caractères insécables à un paragraphe, choisissez-en un dans le menu déroulant **Jeu de caractères insécables** de la boîte de dialogue **Modification de la césure et de la justification** (Édition > C&J > Modifier).

Polices dans les mises en page App Studio

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

- ➡ Lors du téléchargement de mises en page vers App Studio, vous pouvez maintenant utiliser des polices personnalisées, si elles sont au format TTF ou OTF. Elles seront imbriquées lors du téléchargement et pourront donc être affichées dans votre appli. Si vous imbriquez des fichiers de polices volumineux, la taille de fichier du contenu de votre appli sera augmentée de manière substantielle.
- ➡ Par défaut, les polices de périphérique iOS ne sont pas téléversées. Pour changer ce paramètre, vous pouvez modifier le fichier StandardFontList.xml situé dans le dossier emplacement d'installation de QuarkXPress 10/XTensions/AppStudio.

Hyperliens dans les mises en page App Studio

Pour appliquer un hyperlien à du texte, sélectionnez le texte et utilisez la palette **Hyperlien** (pour plus d'informations, reportez-vous au *guide QuarkXPress*).

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

Groupes dans les mises en page App Studio

Si plusieurs blocs d'image et blocs de texte graphique se chevauchent, vous pouvez rationaliser l'exportation en groupant les blocs, puis en cochant **Convertir en graphique à l'exportation** (Bloc > Modifier) pour le groupe. Si vous ne les groupez

pas, ils s'exportent en tant qu'éléments HTML séparés. Au contraire, si vous les groupez, ils s'exportent sous forme d'objet graphique unique.

Synchronisation de contenu entre des orientations

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

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

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

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

Mise à jour des fichiers manquants

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

Consultation de l'utilisation des éléments multimédias Digital Publishing

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

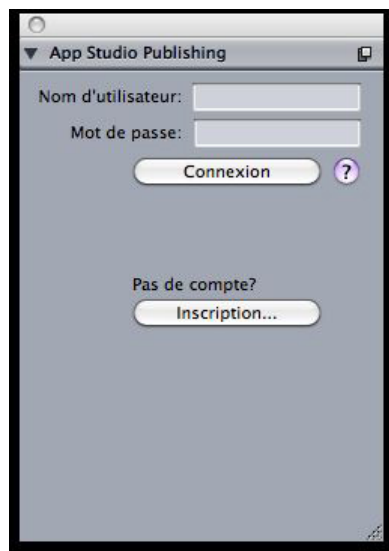
Exportation d'un article App Studio

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

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

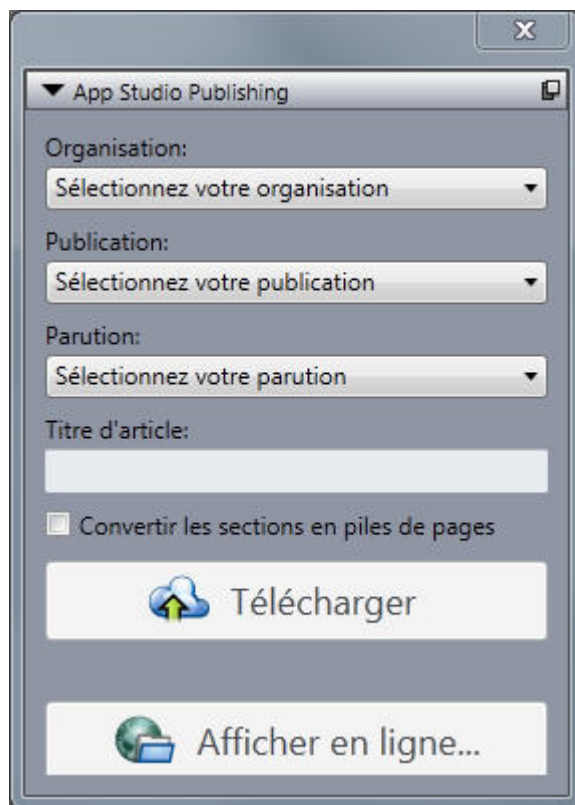
Pour exporter la mise en page active sous forme d'article d'une parution App Studio :

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



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

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



Palette **App Studio** - version de téléchargement

- 5 Faites une sélection dans le menu déroulant **Organisation**.
- 6 Faites une sélection dans le menu déroulant **Publication**.
- 7 Choisissez la parution cible dans le menu déroulant **Parution**.
- 8 Entrez le nom de l'article dans le champ **Titre d'article**. Ce nom apparaîtra dans la table des matières en vignettes de l'appli.
- 9 Le cas échéant, cochez la case **Convertir les sections en piles de pages** afin de créer des piles de pages. Alors, tous les débuts de section (définis dans la palette **Disposition de page**) démarreront une nouvelle pile de pages.
- 10 Pour télécharger l'article, cliquez sur **Télécharger**.
- 11 Pour visualiser l'article téléchargé dans votre navigateur Web par défaut, cliquez sur **Afficher en ligne**. La parution de l'article s'affiche dans votre navigateur Web par défaut.
- 12 Pour rendre la parution dont fait partie l'article disponible dans l'environnement de test afin de la prévisualiser, cliquez sur **Tester** dans App Studio Publishing Portal.

Prévisualisation d'une parution App Studio

Il existe deux méthodes pour prévisualiser une parution App Studio.

La méthode la plus précise consiste à utiliser l'appli gratuite Quark App Studio Previewer. Téléchargez cette appli depuis le magasin d'applications, lancez-la, appuyez sur **Modifier**

la publication, et entrez vos informations de connexion pour votre compte App Studio Publishing Portal. Choisissez ensuite la publication à laquelle vous souhaitez vous connecter.

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

App Studio Publishing Portal constitue le deuxième support de prévisualisation des parutions. Vous pouvez cliquer sur une parution et la consulter dans un navigateur Web compatible. (App Studio prend en charge Google Chrome, Firefox, Safari et tout autre navigateur utilisant le moteur WebKit. Il ne prend pas en charge Internet Explorer.) N'utilisez cette méthode qu'en second recours, car tous les types d'interactivité ne peuvent pas être visualisés dans un navigateur.

Publication d'une parution App Studio

Pour rendre une parution App Studio disponible parmi les applis de vos clients, cliquez sur l'option **Publier** correspondante dans App Studio Publishing Portal. Cette parution devient automatiquement disponible sur l'iPad de vos clients.

Création d'une appli App Studio

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

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

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

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

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

Création de votre compte développeur

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

- 1 Accédez à la page <http://developer.apple.com/programs/ios/> et cliquez sur **Enroll Now** (S'inscrire immédiatement).
- 2 Cliquez sur **Continue** et suivez les instructions affichées. Lorsqu'il vous est demandé de vous inscrire en tant qu'individu ou que société, choisissez l'option appropriée.

- 3 Allez à itunesconnect.apple.com, cliquez sur **Contracts, Tax, and Banking** (Contrats, taxes et coordonnées bancaires) et concluez un contrat iOS® Paid Applications avec Apple. Si vous envisagez de facturer vos appli ou parutions, ce contrat doit être en vigueur, vos coordonnées bancaires valides entrées, avant que vous ne soumettiez votre appli à l'App Store d'Apple.

Obtention de l'ID périphérique de votre iPad

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

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



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

Création de votre certificat de développement iOS

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

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

Création de votre certificat de distribution iOS

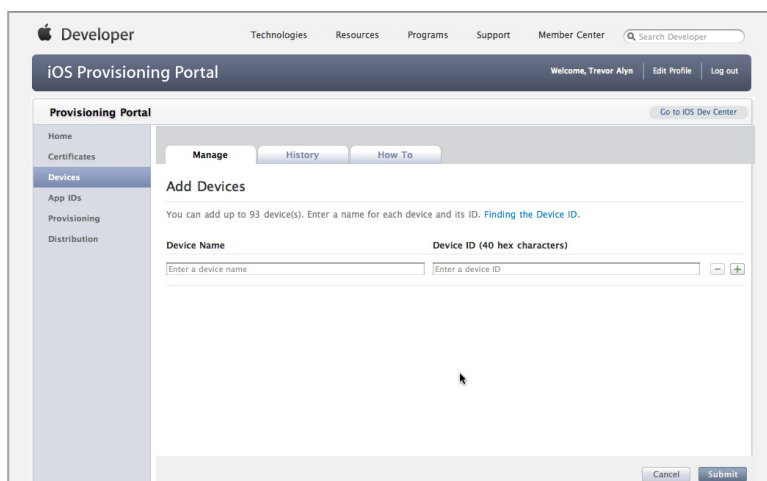
Vous devez disposer d'un certificat de distribution iOS pour soumettre une appli à App Store. Pour créer ce certificat :

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

Enregistrement des périphériques

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

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

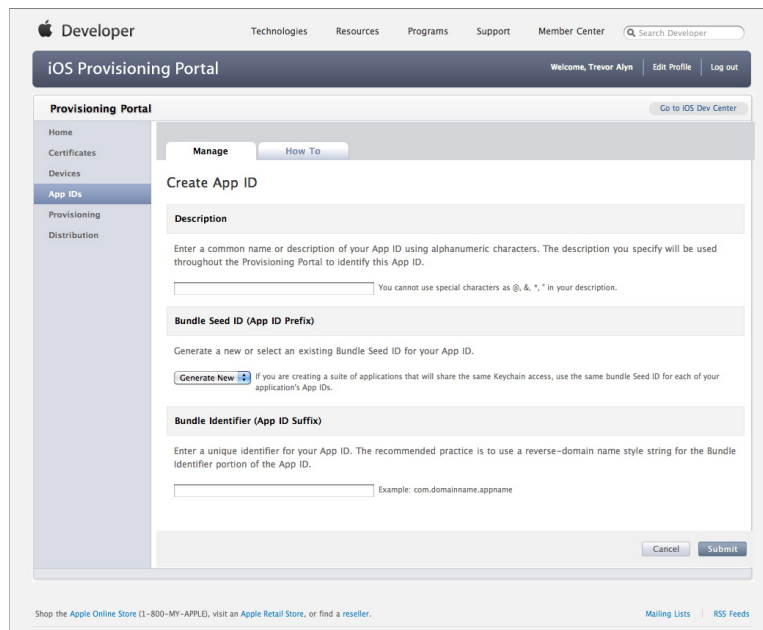


- 3 Entrez un nom pour votre iPad (par exemple, iPad de Jeanne) dans le champ **Nom du périphérique**, puis collez l'UDID de l'iPad dans le champ **ID périphérique**.
- 4 Pour ajouter un autre périphérique, cliquez sur le bouton + à droite du champ **ID périphérique**.
- 5 Cliquez sur **Soumettre**.

Création d'un ID d'appli

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

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



- 3 Entrez le nom de votre appli dans le champ **Description**. Notez qu'il NE S'AGIT PAS du nom qui s'affichera pour l'appli dans App Store.
 - 4 Laissez le menu déroulant **ID de départ du lot (préfixe d'ID d'appli)** réglé sur **Générer un nouveau**.
 - 5 Dans le champ **Identifiant de lot (suffixe d'ID d'appli)**, entrez un identifiant unique pour votre appli en suivant la forme `com.[nom de votre organisation].[non de votre appli]`. Par exemple, si l'appli est créée pour 123 Productions, l'identifiant de lot pourrait être `com.123productions.123magazine`.
- ➡ Les ID de lots sont sensibles à la casse.
- 6 Cliquez sur **Soumettre**.

Paramétrage des notifications Push

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

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

Pour paramétrer des notifications Push :

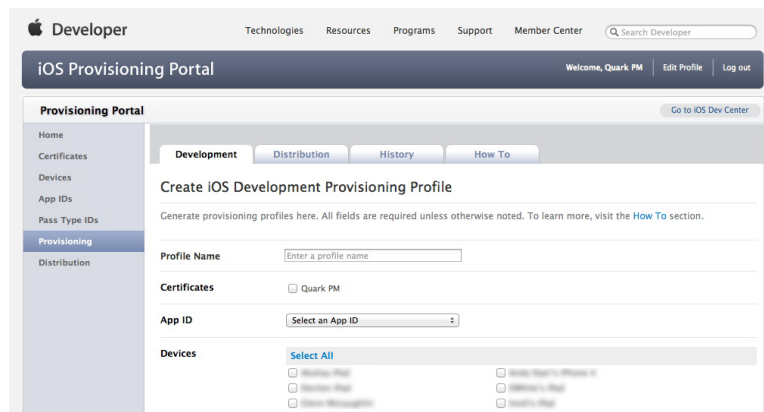
- 1 Cliquez sur **ID d'applis** dans l'encadré de gauche. L'écran **ID d'applis** s'affiche.
- 2 Entrez le nom de l'appli pour laquelle vous souhaitez activer les notifications. La page **Configure App ID** (Configurer un ID d'appli) s'affiche.
- 3 Cochez **Enable for Apple Push Notification Service** (Activer pour le service de notifications Push d'Apple).

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

Création d'un profil d'approvisionnement de développement

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

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

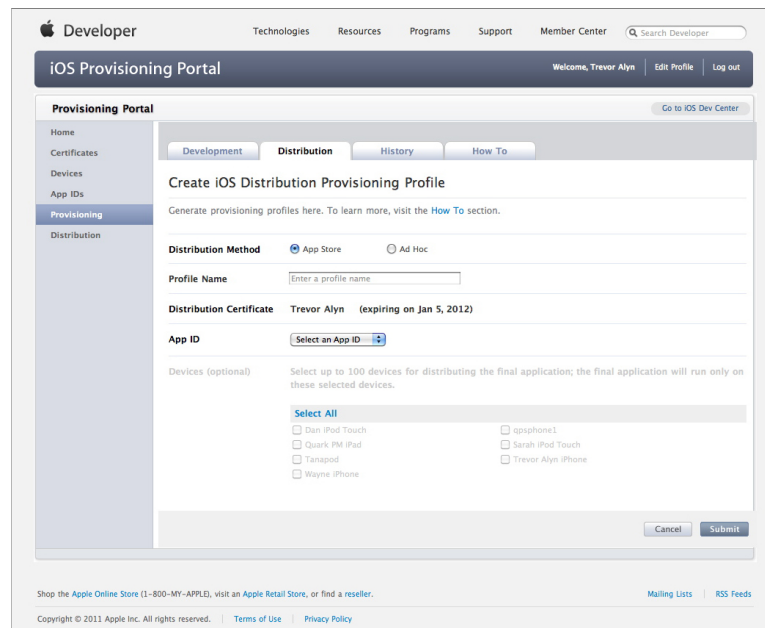


- 4 Dans le champ **Profile Name**, entrez [Nom de l'appli] Ad Hoc Provisioning Profile.
- 5 Dans la zone **Certificates**, cochez la case de votre certificat.
- 6 Choisissez l'ID de votre appli dans le menu déroulant **App ID**.
- 7 Dans la zone **Périphériques**, cliquez sur **Tout sélectionner** ou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

Création d'un profil d'approvisionnement App Store

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

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



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

Création d'une description d'appli dans iTunes Connect

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

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

Pour créer la description d'une appli :

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

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

Définition des achats dans l'application

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

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

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

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

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

L'écran suivant s'affiche.

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

- Si vous créez un achat dans l'application de type Non-Consumable, entrez [Magazine 123 - Parution unique](#).
- Si vous créez un achat dans l'application de type abonnement, entrez [Abonnement Magazine 123](#).

- 8 Si vous créez un achat dans l'application de type Non-Consumable ou un abonnement, entrez l'identifiant de lot, suivi du nom et de la date de la parution, dans le champ **Product ID**. Par exemple :

[com.123productions.magazine123.prix.parution.défaut](#).

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

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

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

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

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

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

➡ Cette capture d'écran peut être modifiée ultérieurement.

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

14 Cliquez sur **Save** (Enregistrer).

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

Préparation à la soumission d'une appli App Studio Android

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

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

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

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

Demande d'une appli App Studio

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

- votre certificat de développement
- votre certificat de distribution
- votre profil d'approvisionnement ad hoc
- votre profil d'approvisionnement App Store
- l'ID de votre appli
- l'icône de votre écran d'accueil au format PNG, à 144 x 144 pixels
- votre écran de démarrage Paysage au format PNG, à 2048 x 1536 pixels
- votre écran de démarrage Portrait au format PNG, à 1536 x 2048 pixels
- l'ID des achats dans l'application éventuels que vous souhaitez utiliser
- vos fichiers .p12 (si vous utilisez des notifications)

Pour demander une appli App Studio :

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

Mise à jour d'une appli App Studio

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

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

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

Soumission d'une appli à Apple

Avant de soumettre votre appli à l'App Store, assurez-vous que vous avez suivi toutes les instructions de la section [Soumission d'une appli à Apple](#). Lorsque vous avez terminé :

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

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

Soumission d'une appli Android

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

Mentions légales

©2014 Quark Software Inc. et ses concédants de licence. Tous droits réservés.

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

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

Index

A

achats dans l'application 47
 action Afficher objet 30
 action Afficher une fenêtre contextuelle 29, 31
 action Aller à l'URL 29
 action Aller à la diapositive 29
 action Aller à la page 29, 30
 action Aller à la page précédente 29
 action Aller à la page suivante 29
 action Aller à la première page de la parution 29
 action Diapositive précédente 29
 action Diapositive suivante 29
 action Lecture fichier son 29, 30
 action Lecture objet 29
 action Lire animation 30
 action Masquer la fenêtre contextuelle 30
 action Masquer objet 30
 action Ouvrir 30
 action Pause fichiers son (Basculer) 29
 action Pause objet (Basculer) 29
 action Prendre un cliché 30
 action Réinitialiser la page 30
 actions 29
 actions d'interactivité 29
 App Store d'Apple 52
 applis 8
 applis App Studio 5
 articles 7
 Aucune action 29
 audio 16

B

boutons 18

C

captures d'écran 47
 caractères groupés 33
 certificat de développement 41
 certificat de distribution 41
 certificats 41

comptes développeur Apple iOS 40
 contenu HTML 28
 contenu imbriqué 28
 contenu partagé 8
 contenu PDF 28

D

diaporamas 22, 25

E

éléments de chevauchement 35
 éléments multimédias App Studio 36
 espacement des lignes 32

F

familles de mises en page 8
 format App Studio 7

H

HTML5 7
 hyperliens 35

I

ID d'applis 42
 ID de lots 47

M

marques d'accentuation 34

O

organisations 7
 orientation horizontale 8
 orientation Paysage 8
 orientation Portrait 8
 orientation verticale 8
 orientations 8

P

- palette HTML5 12
- parutions 7
- parutions App Studio 5
- police de remplacement 32
- polices 35
- Profils d'approvisionnement 44, 45
- publication AVE 4
- publications 7

R

- rubi 33

T

- tarification des parutions 47
- texte rubi 33
- texte, rastérisation 32

U

- UDID 41, 42
- usage 36

V

- vidéos 26

Z

- zones de défilement 20